

О. Л. Гутько,

*кандидат культурологии, доцент кафедры культурологии
учреждения образования «Белорусский государственный университет
культуры и искусств»*

**ПРИМЕНЕНИЕ ТЕХНОЛОГИЧЕСКИХ ВОЗМОЖНОСТЕЙ
ВИРТУАЛЬНЫХ ПЛАТФОРМ НА УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЯХ
ПО КУРСУ «ТЕОРИЯ И ИСТОРИЯ КУЛЬТУРЫ»:
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ АСПЕКТ**

Аннотация. Описываются технологические возможности виртуальных сервисов Padlet, Lucidspark, Quizizz, QRcoder и их применение в педагогической деятельности, в частности для повышения эффективности обучения по дисциплине «Теория и история культуры» в высшей школе. Виртуальные сервисы Padlet, Lucidspark применяются для формирования когнитивных и метакогнитивных навыков у студентов в форме размещения докладов, фото и видео на интерактивных досках в форме схем, таблиц, карт и пр. Виртуальный сервис Quizizz содействует закреплению материала лекции, его повторению в игровой форме. Созданная ссылка в форме QR-кода на виртуальном сервисе QRcoder позволяет быстро перейти на необходимую платформу во время проведения лекций и семинаров путем демонстрации ее в презентации Power Point. В тексте доклада в форме QR-кода предлагается пример викторины по теме «Культура Нового времени». В заключение приводятся качественные характеристики применения выделенных виртуальных платформ на основе студенческих отзывов и включенного наблюдения.

Ключевые слова: онлайн-лекция, виртуальная платформа, виртуальная викторина, QR-код на ссылку к викторине, когнитивные и метакогнитивные навыки.

O. Gutsko,

*PhD in Culturology, Associate Professor of the Department of Cultural
Studies of the Educational Institution "The Belarusian State University
of Culture and Arts"*

**USING OF THE TECHNOLOGICAL OPPORTUNITIES
OF VIRTUAL PLATFORMS AT LESSONS OF THE DISCIPLINE
"THEORY AND HISTORY OF CULTURE":
PEDAGOGICAL ASPECT**

Abstract. The author describes the technological capabilities of the virtual services Padlet, Lucidspark, Quizizz, QRcoder and their application in pedagogical activity, in particular, to improve the effectiveness of teaching in the discipline "Theory and History of Culture" in higher education. Virtual services Padlet, Lucidspark are used to form cognitive and metacognitive skills in students in the form of posting reports, photos and videos on interactive whiteboards in the form of diagrams, tables, maps, etc. The Quizizz virtual service helps to consolidate the lecture material and repeat it in a playful way. The created link in the form of a QR code on the virtual service QRcoder allows you to quickly switch to the required platform during lectures and seminars by demonstrating it in a Power Point presentation. The text of the report in the form of a QR code offers an example of a quiz on the topic "Culture of the New Age". In conclusion, the author provides qualitative characteristics of the use of dedicated virtual platforms based on student feedback and participant observation.

Keywords: online lecture, virtual platform, virtual quiz, QR code for the link to the quiz, cognitive and metacognitive skills.

Преподавание в высшей школе требует постоянного обновления. Если в самом начале 2000-х гг. использование презентаций Power Point было ультрасовременным веянием в проведении учебных занятий и режиссерских студенческих постановок, то к 2020 г. преподавание в высшей школе обновляется такими технологиями, как онлайн-лекции на платформах социальных сетей, интерактивные доски и викторины для самопроверки усвоенных знаний.

Опыт проведения онлайн-лекций получил массу положительных отзывов не только от студентов, но и от всех тех, кто присоединялся к эфиру. Единственным недостатком прямых эфиров является невозможность для педагога увидеть живую реакцию аудитории на проводимую лекцию. Сложно преподавателю уловить истинный настрой студентов, участвующих в стриме.

В настоящее время добавляются новые возможности использования виртуальных платформ не только в режиме реального времени, но и в виртуальном пространстве. Виртуальные платформы Padlet, Lucidspark, Quizizz и многие другие позволяют создать новые формы диалога преподавателя и студента, изменить педагогические технологии обучения.

Основной отличительной чертой современной молодежи можно назвать «клиповость мышления». Информационный

поток воспринимается современными учениками фрагментарно, зачастую отсутствует целостность восприятия информации. Студенты выхватывают только то, что представляет значимость для них на данный момент, ориентируясь на краткосрочный результат. Стоит отметить мгновенное переключение внимания, неустойчивую мотивацию, иногда даже подавленное, апатичное состояние, не позволяющие им раскрыть свои способности преподавателю. Таким образом, организация учебной работы формируется на основе поиска новых технологий обучения, состоящих из классических и инновационных, интерактивного обучения, задача которого – достижение образовательных стандартов, заложенных в модели специалиста разных направлений деятельности в сфере культуры.

Целью статьи является представление виртуальных сервисов Padlet, Lucidspark, Quizizz, QRcoder в качестве интерактивных форм обучения, в частности роль их применения в образовательном процессе преподавания дисциплины «Теория и история культуры». Во-первых, для достижения поставленной цели мы рассмотрим педагогические возможности интерактивных досок Padlet и Lucidspark.

Во-вторых, рассмотрим возможности использования сервиса Quizizz в образовательном процессе и создадим викторину на платформе Quizizz по дисциплине «История культуры».

В-третьих, используем возможности QR-кодов для публикации их в образовательных целях.

Обращение к виртуальным платформам становится необходимостью современного процесса обучения. Студенты с легкостью и интересом используют новые интерактивные формы обучения, позволяющие качественно улучшить уровень усвоения знаний, умений и навыков. Большинство виртуальных платформ требует значительных энергозатрат для применения их в преподавательской деятельности. Это не уменьшает, а, скорее, увеличивает эффективность виртуальных платформ в процессе учения.

Читательские навыки текста – одни из самых востребованных на практике и в то же время плохо формирующиеся у студенчества. Читательские навыки чаще связаны с систематизацией научных концепций и гипотез. Они могут приобретаться в игровой форме на всех виртуальных сервисах. Рас-

смаатриваемые навыки можно отнести к когнитивным, поскольку они связаны с представлением об актуальных потребностях «здесь и сейчас».

В свою очередь, метакогнитивные навыки связаны с пространственным и перспективным развитием жизненной стратегии студента. Поэтому для их формирования необходимо развивать пространственное мышление, умение абстрагироваться от фактов и приходить к обобщениям и выводам. Для поставленной задачи полезно обращаться к картам, обобщающим таблицам, рисункам и фотографиям, содействующим абстрактному мышлению, представлению в пространстве своих скрытых возможностей. Такое пространство дает интерактивная доска. Виртуальные сервисы Padlet и Lucidspark позволяют обобщить информацию в разной форме. К примеру, студентам предлагается обобщить материал по древним мировым культурам и нанести на карту мира на интерактивной доске Padlet доклады по выбранной тематике.

Виртуальный сервис Lucidspark собирает информацию в ментальных картах – геометрических фигурах, логически связанных между собой. Геометрические фигуры отождествляются с категориями, которые помогают систематизировать знания по теме лекции или семинара.

Возможности создания викторины на виртуальном сервисе Quizizz с вопросами, составленными преподавателем учебной дисциплины, содействуют закреплению обязательной информации, изученной студентом. Рекомендуем использовать закрытую систему вопросов, которая помогает усвоить верные ответы, которые для учащихся представляют сложность. Предлагаем в качестве примера вариант викторины по теме «Культура Нового времени», составленной на основе прочитанной лекции. В викторине присутствуют вопросы на основополагающие знания и дополнительные знания по фактам культурно-исторического развития, как пройденного материала, рассчитанного на закрепление, так и нового материала, рассчитанного на дальнейшее ознакомление.

Материал викторины представляем в виде QR-кода, ссылку на который транслируем с помощью квадрата с пикселями, созданного на сайте QRcoder.ru:



Результаты применения технологических возможностей виртуальных платформ на учебных занятиях по курсу «Теория и история культуры», их роль в повышении эффективности учебного процесса определяются следующим образом:

- растет заинтересованность студентов в получении новых знаний и закреплении полученной информации на лекциях и семинарах;
- формируются новые умения и навыки, связанные с использованием виртуальных платформ;
- систематизируются знания по предмету на основе многократного повторения тестовых заданий;
- появляется возможность обобщить учебный материал с помощью развития мышления метакогнитивного (стратегического, пространственного) и когнитивного (читательские навыки работы с текстом, обобщение, абстрагирование, синтез).

1. Интернет-сервисы в практике работы учителя дистанционного обучения : метод. пособ. / авт.-сост. Л. А. Азарова, И. А. Миропольская ; под общ. ред. Е. Б. Степаненко. – СПб. : СПбЦОКОиИТ, 2018. – 42 с.

2. Канцур, А. Г. ВЕБ-инструмент «PADLET» в обучении английскому языку / А. Г. Канцур, У. Ю. Чикурова // Проблемы романо-германской филологии, педагогики и методики преподавания иностранных языков : сб. науч. тр. / науч. ред. Н. С. Попова. – Пермь, 2020. – Вып. 16. – С. 110–114.

3. Кожухарь, Т. Ю. Использование виртуальной онлайн-доски Padlet как одной из составляющих сетевого взаимодействия в образовательном процессе [Электронный ресурс] / Т. Ю. Кожухарь // УРОК РФ: группа для участников конкурсов: сайт. – 11 сент. 2020 г. – Режим доступа: https://урок.рф/library/ispolzovanie_virtualnoj_onlajndoski_padlet_kak_001920.html. – Дата доступа: 19.12.2021.

4. Симунова, О. Г. Использование ресурса «Padlet» для организации и активизации учебной деятельности обучающихся [Электронный ресурс] / О. Г. Симунова // ПЕДАГОГИ: сообщество педагогов СЗУ: сайт. – Режим доступа: <http://ped.yartel.ru/gruppy/viewdiscussion/607-ispolzovanie>

resursa-padlet-dlya-organizatsii-i-aktivizatsii-uchebnoj-deyatelnosti-obuchayushhkhysya. – Дата доступа: 10.12.2021.

5. Как создать викторины для учебы. Quizizz [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://sdelano.media/quizizz/>. – Дата доступа: 15.01.2022.

6. Ульянова, Т. В. Использование виртуальной стены Padlet в работе учителя [Электронный ресурс] / Т. В. Ульянова // Современный урок: всерос. пед. журн.: сетевое изд. – 15 апр. 2021 г. – Режим доступа: <https://www.1urok.ru/categories/10/articles/36236>. – Дата доступа: 19.12.2021.

7. Фреланка, М. Что такое QR-код, чем он полезен и как его можно использовать? [Электронный ресурс] / М. Фреланка. – Режим доступа: <https://www.internet-technologies.ru/articles/newbie/chto-takoe-qr-kod-zachem-on-nuzhen.html>. – Дата доступа: 13.01.2023.

8. Фрик, О. В. О дидактических возможностях использования виртуальной доски PADLET в образовательном процессе вуза / О. В. Фрик // Вестн. Сибир. ин-та бизнеса и информационных технологий. – 2020. – № 1 (33). – С. 15–19.

УДК 781.631

Е. Н. Довжик,

*заслуженный артист Республики Беларусь, старший преподаватель
кафедры духовой музыки учреждения образования
«Белорусский государственный университет культуры и искусств»*

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ И ПРОГРАММ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ ПРИ ИЗУЧЕНИИ ИНСТРУМЕНТОВЕДЕНИЯ И ИНСТРУМЕНТОВКИ

Аннотация. Представлен ряд обоснований актуальности использования современных компьютерных технологий и программ для оптимизации изучения инструментоведения и инструментовки, обозначены цели освоения данной учебной дисциплины. В кратком сравнении охарактеризованы основные этапы выполнения оркестровки на компьютере и без его использования. Приведены примеры реализации в обучении цифровых направлений в зарубежной системе образования.

Ключевые слова: музыкально-компьютерные технологии, компьютерные программы, инструментоведение, инструментовка, аранжировка, компетенции, нотные редакторы, ансамбль, оркестр, аудиовизуализация музыки.