

феномена МКТ как новой образовательной творческой среды» [3, с. 46].

Как видим, более активное использование цифровых технологий в системе музыкального образования представляется весьма насущным. Оно повышает интерес к занятиям, существенно расширяет сферу деятельности музыканта и художественно-выразительные возможности в процессе музицирования, благоприятно сказывается на творческом развитии личности.

1. Глубоченко, В. М. Музыкально-дидактические игры : Вопросы теории и практики / В. М. Глубоченко. – Минск : А. Н. Вараксин, 2012. – 100 с.

2. Глубоченко, В. М. Творческая личность в современном культурно-образовательном пространстве / В. М. Глубоченко // Материалы Респ. науч.-теорет. конф. «Государство и творческая личность» / БГАИ. – Минск, 2011. – С. 17–22.

3. Горбунова, И. Б. Музыкально-компьютерные технологии в перспективе digital humanities / И. Б. Горбунова // Общество: философия, история, культура. – 2015. – № 3. – С. 44–47.

4. Кодекс Республики Беларусь об образовании [Электронный ресурс] : 13 янв. 2011 г., № 243-З : принят Палатой представителей 2 дек. 2010 г. : одобр. Советом Респ. 22 дек. 2010 г. : в ред. Закона Респ. Беларусь от 18.07.2016 // ЭТАЛОН. Законодательство Республики Беларусь / Нац. центр правовой информ. Респ. Беларусь. – Минск, 2017.

5. Петрова, Н. Н. Сохраняя традиции, смотрим в будущее: методика обучения игре на цифровом баяне / аккордеоне / Н. Н. Петрова // Мир науки, культуры, образования. – 2016. – № 6 (61). – С. 265–267.

## **ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ КУЛЬТУРОЛОГОВ-МЕНЕДЖЕРОВ**

***П. В. Гляков,***

*кандидат физико-математических наук, доцент,  
заведующий кафедрой информационных технологий в культуре  
Белорусского государственного университета культуры и искусств*

В образовательном процессе культурологов-менеджеров, осуществляемом кафедрой информационных технологий в культуре БГУКИ, можно выделить три основных направления

использования информационных технологий. Первое направление связано с организацией управления образовательным процессом в компьютерных лабораториях в сетевом режиме. Для обеспечения работы в сетевом режиме используется программное средство NetSupport School, позволяющее организовать работу в компьютерной лаборатории с преподавательского места. Это программное средство решает большинство методических проблем, представляя возможность сетевого взаимодействия.

Специфика преподавания практической части учебных дисциплин по информационным технологиям, например, для студентов творческих специальностей следующая. Это частое, быстрое переключение между компьютерным объяснением задания и индивидуальной работой; большое количество раздаточного материала (задания, файлы изображений, примеры, интернет-ссылки, дополнительный материал в электронном виде); совместная работа над общими проектами; использование ресурсов сети Интернет (тематический фасетный поиск средствами специализированных сервисов, коммуникация с другими лицами средствами профессиональных форумов); одновременное использование различных программных средств.

Демонстрация примеров по сети с использованием программ сетевого общения создает возможность, не теряя времени, переключаться между различными видами деятельности. Локальная сеть позволяет за секунды сделать индивидуальные и коллективные рассылки файлов, организовать совместную работу над проектом, получить доступ к общим программным ресурсам и периферийному оборудованию, на любом компьютере организовать индивидуально настроенную на определенный проект студента рабочую среду, не прибегая к установке всего программного обеспечения на все компьютеры, и тем самым интенсифицировать образовательный процесс [1].

Широкое использование сетевых и других компьютерных технологий позволило существенно повысить эффективность и продуктивность образовательного процесса, улучшить качество подготовки специалистов сферы культуры.

Второе направление использования информационных технологий связано с созданием информационных ресурсов для обучения. Так, для обучения информационным технологиям буду-

ших культурологов на кафедре информационных технологий в культуре разработан сайт «Информационные технологии в культуре» («Information Technology in Culture») [3; 4]. Этот сайт создан в форме блога и размещен в Интернете по адресу: <http://infinculture.blogspot.com>.

Блог – это не что иное, как веб-сайт, в содержимое которого по мере необходимости добавляются записи, содержащие текстовую, графическую или мультимедийную информацию. Важной особенностью блогов является предоставление посетителям возможности публиковать свои отзывы. Это позволяет сделать блоги средой сетевого общения, которая обладает своими преимуществами перед такими сервисами Интернета, как чаты, электронная почта, группы новостей, веб-форумы и др.

Автором первого блога является Тим Бернес-Ли, который создал в 1992 г. страницу и начал публиковать в ней новости. Дальнейшее развитие блоги получили в августе 1999 г. Это вызвано тем, что в этот период компьютерная компания Pyra Labs из Сан-Франциско создала сайт Blogger.com, ставший первой бесплатной блогговой службой. Данная блогговая служба была использована для создания образовательного сайта «Информационные технологии в культуре».

В настоящее время сайт имеет более 1500 постоянных читателей. Для того чтобы попасть на сайт, достаточно в поисковой системе Google набрать название кафедры «Информационные технологии в культуре» и на первом месте в списке релевантных документов окажется ссылка на данный сайт.

Разработанный ресурс используется и как средство-источник учебной информации, и как средство-инструмент совместной деятельности преподавателя и студентов в обучении в целях усвоения студентами различных видов социальной коммуникации в электронной медиасреде.

Применение сетевых социальных сервисов при обучении информационным технологиям будущих культурологов позволяет повысить уровень наглядности и мультимедийности, соединить различные формы обучения, совместно создавать содержание обучения, коллективно оценивать его результаты и в итоге обеспечить групповую заинтересованность и результативность обучения. При организации обучения информационным технологиям с использованием социальных сетевых тех-

нологий студенты не только изучают информационные технологии, но и учатся организовывать социальную коммуникацию в Интернете, что в свою очередь является одним из основных видов профессиональной деятельности культурологов.

В настоящий момент времени на сайте представлены учебно-методические материалы по таким учебным дисциплинам, как «Информационные технологии в культуре», «Медиакультура специалиста», «Информационная культура личности», «Основы информационных технологий» для второй ступени образования. Учебно-методические материалы включают лекции, вопросы, задания для лабораторных работ, список литературы, темы для самостоятельного исследования и многое другое.

Для активизации творческой деятельности студентов на сайте размещены четыре веб-квеста: «Компьютерный дизайн», «Цветовые модели», «Графические модели», «Видео и аудио». Разработчиком первого веб-квеста как учебного задания является Берни Додж, профессор образовательных технологий Университета Сан-Диего (США). Он определил виды заданий для веб-квестов, структуру веб-квеста, требования к его элементам, этапы работы над веб-квестом. Особенностью образовательных веб-квестов является то, что часть или вся информация для самостоятельной или групповой работы обучаемых с веб-квестом находится на различных веб-сайтах. Кроме того, результатом работы с веб-квестом является публикация работ студентов в виде веб-страниц и веб-сайтов локально или в сети Интернет.

Третье направление использования информационных технологий связано с разработкой и применением в образовательном процессе компьютерных систем тестирования. На основе тестов, приведенных в учебно-методическом комплексе по теоретическим основам информационных технологий, разработана компьютерная система тестирования. В качестве оболочки для компьютерной системы тестирования использован программный комплекс Super Test [5]. Этот программный комплекс состоит из двух программных модулей: модуля для создания теста с установлением необходимых функций и ограничений и модуля для непосредственного тестирования обучающихся на основе созданного теста.

Разработанная нами компьютерная система тестирования используется для решения следующих педагогических задач: промежуточной оценки учебных достижений, активизации познавательной деятельности, корректировки и управления процессом обучения.

В тестах широко использована возможность прикрепления к вопросам и ответам рисунков. Рисунки для этих целей подготовлены в следующих форматах: jpg, bmp, wmf, emf, ico. Они обеспечивают дружелюбный интерфейс и хорошую эмоциональную окраску процедуры контроля знаний студентов-заочников не только на занятии в присутствии преподавателя, но и в межсессионный период.

Система компьютерного тестирования позволяет воспроизводить вопросы в прямом, обратном и случайном порядке. Мы рекомендуем использовать случайный порядок. При таком способе показа вопросов обеспечивается уникальность последовательности вопросов при каждом тестировании.

Психолого-педагогические исследования показали, что обучение происходит намного эффективнее, если обучающийся получает не только собственно информацию, но и информацию, постоянно оценивающую его уровень усвоения. Особенно это актуально для заочной формы обучения.

Осуществляя самоконтроль и убеждаясь в прочном овладении материалом, обучающийся переживает радость успеха, что положительно влияет на его стремление к дальнейшему обучению. И напротив, получая невысокие оценки, обучающийся переживает противоречие между полученным уровнем знаний и желаемым, что также может служить основой для продолжения учебной работы, то есть и в первом, и во втором случае познавательная активность побуждается внутренней потребностью [2].

В заключение отметим, что компьютерные лаборатории и мультимедийные аудитории университета, установленное в них программное обеспечение, используемые информационные технологии в организации и проведении образовательного процесса с будущими культурологами-менеджерами позволяют решать задачу профессиональной подготовки специалистов сферы культуры – на научной основе организовывать свою работу, владеть компьютерными методами сбора, сохра-

нения и обработки информации в своей профессиональной деятельности, приобретать новые знания, используя современные информационные технологии.

1. *Ганчарова, С. А.* Проблемы і перспектывы выкладання інфармацыйных тэхналогій студэнтам-мастакам / С. А. Ганчарова, Т. С. Жылінская // *Культура. Наука. Творчество* : сб. науч. ст. / Беларус. гос. акад. искусств [и др.]. – Минск, 2008. – Вып. 1. – С. 310–312.

2. *Гляков, П. В.* Особенности математической подготовки студентов–заочников творческих специальностей / П. В. Гляков // *Удасканаленне дзейнасці кафедраў па прафесійнай падрыхтоўцы спецыялістаў на факультэце завочнага навучання* : матэрыялы навук.-метад. канф., Мінск, 2 лют. 2012 г. / Беларус. дзярж. ун-т культуры і мастацтваў. – Мінск, 2012. – С. 68–72.

3. *Гончарова, С. А.* Использование интернет-технологий для реализации компетентностно-ориентированных образовательных программ / С. А. Гончарова, Т. С. Жилинская // *Компетентностный подход в высшем образовании: проблемы и перспективы* : материалы науч.-метод. конф., Минск, 4 февр. 2016 г. / Беларус. гос. ун-т культуры и искусств. – Минск, 2016. – С. 158–162.

4. *Жилинская, Т. С.* Совершенствование обучения информационным технологиям будущих культурологов на основе использования электронной медиасреды обучения / Т. С. Жилинская // *Информатизация образования: теория и практика* : сб. материалов Междунар. науч.-практ. конф., Омск, 21–22 нояб. 2014 г. / Омский гос. пед. ун-т. – Омск, 2014. – С. 125–127.

5. Программный комплекс Super Test [Электронный ресурс]. – Режим доступа : [http://ipg.hl.ru/tests/mirsanov.files/super\\_test.html](http://ipg.hl.ru/tests/mirsanov.files/super_test.html). – Дата доступа : 15.02.2018.

## **ОБРАЗЫ ПЕРВЫХ КИНОАФИШ В КИТАЕ**

*Го Луянь,*

*соискатель ученой степени кандидата наук*

*Белорусского государственного университета культуры и искусств*

В ранний период развития в Китае кинематографа использовались главным образом в интересах продвижения кинофильмов и киностудий в коммерческих целях: их размещали в театрах, на вокзалах и других местах с большим потоком людей для привлечения зрителей.