

### **Адабиёт:**

1. Лихачева Т.Л. Экономика знаний и знания экономики: ретроспективный анализ/Экономика и социум: современные модели развития. -М.: «Наука», 2018. - Т. 8. № 1 (19). - С.141-158.
2. Санкин, А.А. Управление качеством образования в гуманитарном вузе / А.А. Санкин, Е.П. Тонконогая // Известия РАО. 2002. № 2. С. 63.
3. Субетто, И. Качество непрерывного образования в Российской Федерации: состояние, тенденции, проблемы и перспективы / А.И. Субетто. - СПб., М., 2008. -С. 112.
4. Крахмалев, А.Л. Качество образования как актуальная проблема управления / А.Л. Крахмалев. - Омск, 2008. -С. 130.
5. Ходиев Д.А., Саидова Х.У. К вопросу о трудоустройстве выпускников высших учебных заведений в трудоизбыточном регионе: институциональный аспект//Конкурентоспособность в глобальном мире: экономика, наука, технологии. - Киров, 2018. - № 1 (60). - С.980-986.
6. Яковлев, Е.В. Управление качеством образования в высшей школе: теория и практика / Е.В. Яковлев. - Челябинск, 2008. -С. 140.

**Сапун Оксана Леонидовна,**  
канд. пед. наук, доцент, зав. кафедрой

**Исаченко Елена Михайловна,**  
Старший преподаватель  
Кафедра информационного менеджмента, маркетинга и  
учета, Белорусский государственный аграрный технический  
университет, г. Минск, Республика Беларусь

## **ОРГАНИЗАЦИЯ ПОДГОТОВКИ СПЕЦИАЛИСТОВ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ СРЕДСТВАМИ МУЛЬТИМЕДИА**

**Аннотация:** В статье развитие компетенций реализуется средствами мультимедиа через установление их соответствия компонентам познавательной самостоятельности, выделены четыре основных группы знаний, умений и навыков в области средств мультимедиа.

**Ключевые слова:** компетенции; средства мультимедиа; познавательная деятельность; знания; умения; навыки.

Термин «мультимедиа» происходит от двух латинских слов: *multum* – много и *media, medium* – средства, соединение, сочетание. Мультимедиа – это компьютерная система, которая обеспечивает применение мультимедийной технологии – «взаимодействие визуальных и аудиоэффектов под управлением интерактивного

программного обеспечения. Эта технология позволяет различным образом объединять и комбинировать текстовую и графическую информацию, звук, анимацию, видео.

Захарова И.Г., рассматривая технологию мультимедиа, обращает внимание не только на расширение области применения компьютера в образовательном процессе, но и широкие возможности использования текста, графики, видео и мультипликации в режиме диалога » [1].

В качестве атрибутивных признаков мультимедийных технологий выделяются: формирование многокомпонентной информационной среды; обеспечение надежного и долговечного хранения больших объемов информации; простота переработки и использования информации; интерактивность – возможность произвольного или контролируемого управления мультимедийной информацией в режиме диалога.

Средства мультимедиа для формирования данных компонентов имеют уникальные дидактические возможности. Однако, вопросы использования их потенциала в данном направлении с целью повышения качества подготовки будущего специалиста являются недостаточно исследованными. Работы по данной проблематике не носят системного характера, в них раскрываются только отдельные аспекты изучения технологии мультимедиа [2].

Очевидно, что схема и содержание взаимодействия студентов с мультимедиа, как дидактическим средством при формировании компонентов познавательной самостоятельности имеет свои специфические черты по разным дисциплинам. Рассмотрим на примере информационных дисциплин использование мультимедиа.

Во-первых, взаимодействие носит характер использования мультимедийного сопровождения как средство самообразования.

Во-вторых, взаимодействие носит характер конструирования и разработки собственных (авторских) мультимедийных средств, используя возможности различного прикладного программного обеспечения и сред программирования непосредственно в процессе изучения базовых и профилирующих дисциплин по специальности.

В-третьих, взаимодействие с мультимедиа как с объектом изучения для методически грамотного и целесообразного применения в своей будущей профессии.

Выделим четыре основных группы знаний, умений и навыков в области средств мультимедиа: информационные, инструментальные, когнитивно – психологические, методические.

К *информационным* относятся знания основных понятий технологии мультимедиа; знания особенностей интерактивных

образовательных мультимедиа ресурсов; умение отслеживать негативные факторы использования мультимедиа технологий в образовании и т.д.

К *инструментальным* – знания методов компьютерной обработки мультимедийных средств, а также умения их реализации; знание возможностей языков программирования для создания образовательных мультимедиа ресурсов, гипермедийных документов, мультимедийных средств контроля учащихся и др.

К *когнитивно-психологическим* – знание теоретических положений когнитивной психологии о методах познания; умение выбрать и использовать различные разнообразные схемно-знаковые модели представления знаний для достижения «сжатия» и визуализации учебной информации в средствах мультимедиа и др.

К *методическим* – знание основных методических приемов использования интерактивных досок; знания структурных связей между информационными технологиями и другими дисциплинами; умение целенаправленно их интегрировать в процессе разработки и использования средств мультимедиа.

В качестве основных подходов при построении модели были: компетентностный, системно – деятельностный и личностно-ориентированный подходы.

В нашем исследовании развитие компетенций реализуется средствами мультимедиа через установление их соответствия компонентам познавательной самостоятельности с дальнейшим использованием результатов по их формированию. Нами определено три уровня сформированности выделенных групп компетенций: высокий, средний, низкий.

Для успешного функционирования структурно-содержательной модели были выделены следующие научно-методические условия, направленные на эффективную организацию подготовки специалистов средствами мультимедиа в процессе формирования познавательной самостоятельности:

– разработка учебно-методического и мультимедийного обеспечения, обновление содержания образования с учетом использования средств мультимедиа;

– формирование познавательной самостоятельности студентов происходит на основе модульной технологии, позволяющей студентам самостоятельно достигать целей учебно-познавательной деятельности;

– осуществление непрерывного развития мотивации процесса взаимодействия со средствами мультимедиа через профессиональную ориентацию образовательного процесса.

Пространственная организация модели выглядит следующим образом. Модель, состоящая из трех взаимосвязанных частей, начинается с теоретико-методологического блока, который объединяет цели, задачи, теоретико-методологическая база, компетенции, подходы.

За ним следует содержательно-методический блок, основа которого – группы компетенций и компоненты познавательной самостоятельности студента, формирование которых проходит в три этапа, каждый из которых имеет свои цели, охватывает изучение определенных дисциплин, характеризуется соответствующими методами, средствами.

Под мультимедийным средством понимается дидактическое программное средство, предъявляющее образовательное содержание в интерактивной гипертекстовой форме с помощью комбинирования различных видов информации (статических, динамических, трехмерных), интегрированное использование которых способствует повышению эффективности познавательных процессов.

Учебные заведения получили возможность использовать в учебном процессе различные цифровые технологии, такие как: дистанционные системы образования; мультимедийный комплекс на основе компьютера и видеопроектора; интерактивная доска для проведения лекций, конференций; видеоконференции с помощью локальных и глобальных сетей; HF-class – системы, заменившие лингафонные кабинеты и превосходящие их по всем параметрам [3].

По данным исследований, при использовании в образовательном процессе интерактивных мультимедийных технологий доля усвоенного материала может составить до 75%. Чаще всего в практической деятельности педагогов в учебных целях применяются мультимедийные презентации, созданные в программе Microsoft Office Power Point. Однако при этом имеется в виду, что применение мультимедийных презентаций может быть эффективным при соблюдении ряда педагогических условий [4].

Развитие мультимедиа систем идет в направлении интеграции возможностей средств мультимедиа и средств телекоммуникаций на основе использования компьютерной техники. Несмотря на возможное увеличение при этом самостоятельного обучения, важным элементом таких технологий являются традиционные очные занятия в компьютерном классе, также проводимые с использованием мультимедиа-технологий.

## Литература

1. Захарова И.Г. Методы машинного обучения для информационного обеспечения управления профессиональным развитием студентов // И.Г. Захарова / Образование и наука. Том 20, № 9. 2018. С.93-104
2. Попов А.И., Синельников В.М., Новиков В.А., Сапун О.Л. Открытая образовательная среда и организация результативной познавательной деятельности // А.И. Попов и др. / Сборник монографий. Книга 10. Образование и эпоха актуальная научная парадигма / Воронеж-Москва. - 2016. - С. 6-22
3. Сапун О.Л., Климович А.Ф. Применение цифровых технологий и систем мультимедиа в образовании // О.Л. Сапун, А.Ф. Климович / 6-ая междунаучно-практ. конф. «Актуальные проблемы инновационного развития и кадрового обеспечения АПК» / 2019. Мн., БГАТУ С. 395-398
4. Сапун О.Л., Сырокваш Н.А. Преимущества и недостатки цифровизации образования // О.Л. Сапун, Н.А. Сырокваш. / Сборник научных статей молодых ученых. «Актуальные проблемы науки XXI века» / 2021. - Минск: МИУ. - Вып.10. - С. 11-15

**Сапун Оксана Леонидовна,**  
канд. пед. наук, доцент, зав. кафедрой

**Сырокваш Наталья Александровна,**  
Старший преподаватель  
Кафедра информационного менеджмента, маркетинга и  
учета, Белорусский государственный аграрный технический  
университет,  
г. Минск, Республика Беларусь

## КЕЙС-ТЕХНОЛОГИИ В УПРАВЛЕНИИ ПЕРСОНАЛОМ В УСЛОВИЯХ ГЛОБАЛИЗАЦИИ

**Аннотация:** В статье рассматривается применение кейс-технологии при обучении студентов экономических специальностей, приведены примеры решения типичных деловых проблем, на основе которых закрепляется определенный набор знаний, необходимых для полноценного понимания ситуации. Таким образом, без практического опыта студенты имеют возможность познакомиться с реальным контекстом конкретной профессиональной проблемы, рассмотреть и проанализировать роль участников в предложенном сценарии.

**Ключевые слова:** кейс-технологии; управление персоналом; предложенный сценарий; активный метод обучения; кросс-предметные знания; компетенции; кейс-тесты.