

**РОЛЬ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В РЕАЛИЗАЦИИ  
НАУЧНО-ТЕХНИЧЕСКОГО СОТРУДНИЧЕСТВА***Бертош Е. В., Лагун Е. А.**Белорусский национальный технический университет**e-mail: bertosh@bntu.by*

**Summary.** *The article is devoted to the study of educational technologies. The digital technologies with the greatest potential in the digital transformation of education are presented: artificial intelligence (AI), virtual reality (VR), augmented reality (AR), Internet of things (IoT), big data and blockchain.*

Процессы глобализации, развитие информационно-коммуникационных технологий, формирование цифровой экономики предъявляют все большие требования к формам и качеству образовательного процесса. Особенно актуально данные тенденции проявились в условиях пандемии covid –19. На первый план выходят дистанционные формы обучения. На данные вывозы реагирует рынок образовательных услуг Республики Беларусь. Так в новой редакции Кодекса об образовании определена дистанционная форма получения образования как «...обучение и воспитание, предусматривающие преимущественно самостоятельное освоение содержания образовательной программы обучающимся и взаимодействие обучающегося и педагогических работников на основе использования дистанционных образовательных технологий» [1]. Важную роль в данном случае выполняют дистанционные образовательные технологии, которые трактуются как «...образовательные технологии, реализуемые в основном с применением информационно-коммуникационных технологий» [1].

Образовательная технология (технология обучения), согласно ЮНЕСКО, «означает изучение и этическую практику облегчения обучения и повышения производительности путем создания, использования и управления соответствующими технологическими процессами и ресурсами» [2].

Эксперты ЮНЕСКО определяют цифровые технологии, обладающие наибольшим потенциалом в цифровой трансформации образования: искусственный интеллект (ИИ), виртуальная реальность (VR), дополненная реальность (AR), Интернет вещей (IoT), большие данные и блокчейн. Причем искусственный интеллект называют наиболее востребованной цифровой технологией в образовании, позволяющей реализовать адаптивные обучающие платформы, информационные системы для студентов и преподавателей на основе использования больших данных и другие. На базе данных технологий могут быть разработаны такие новые образовательные инструменты, как образовательные приложения, платформы онлайн-обучения, обучающие игры, адаптивные образовательные системы, позволяющие сделать образовательный процесс более эффективным. Внедрение и применение цифровых технологий в образовательный процесс позволит: повысить доступность образования и предоставить более широкие возможности для специального и инклюзивного образования; увеличить степень вовлеченности и интереса студентов к образовательному процессу; преодолеть ограничения традиционной модели образования за счет учета индивидуальных особенностей обучающихся; помочь студентам освоить профильные дисциплины, апробировать будущие профессии, сформировать первичные профессиональные навыки.

В свою очередь применений цифровых технологий в образовательном процессе не только повысит его эффективность, но и даст возможность развития не коммерческих форм научно-технического сотрудничества: онлайн участие в семинарах, конференциях; совместном проведении научно-исследовательских работ и др.

В связи с этим происходит трансформация традиционной модели обучения в цифровую модель образования предполагающая получение образования в независимости от места и времени при помощи цифровых инструментов (образовательные приложения, платформы онлайн-обучения) и цифрового контента (виртуальная реальность/дополненная реальность).

#### Список использованных источников

1. Кодекс Республики Беларусь об образовании от 01 сентября 2022 // Национальный правовой Интернет-портал Республики Беларусь [Электронный ресурс] –2022. – Режим доступа: <https://pravo.by/document/?guid=3871&p0=hk1100243>. – Дата доступа: 31.10. 2022.
2. Timchenko, V. Educational Technology Market Analysis [Electronic resource]: ResearchGate. – Mode of access: (PDF) Educational Technology Market Analysis (researchgate.net). – Date of access: 08.05.2022.

УДК 004.921

### ИГРОВОЙ ИНТЕРАКТИВ И ВИЗУАЛЬНАЯ АЙДЕНТИКА КУЛЬТУРНО-ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ПРОЕКТОВ

Бовбель Е. В., Кислач А. О., Лаврова К. А.

Белорусский государственный университет культуры и искусств  
e-mail: [kafedraitk1995@gmail.com](mailto:kafedraitk1995@gmail.com)

*Summary. The paper considers interactive game options and visual design of a cultural project, created by students of the Information Technologies in Culture Department and library specialists of the Belarusian State University of Culture and Arts, “Mystical Belarus”, dedicated to Belarusian cinema. The importance of game options and visual design of cultural project with educational content is analyzed.*

Командой студентов кафедры информационных технологий в культуре Белорусского государственного университета культуры и искусств (БГУКИ) совместно с библиотекой БГУКИ был разработан проект «Беларусь мистическая», посвященный Белорусскому кинематографу. В основе проекта лежат фантастические произведения белорусских авторов таких как Л. Рублевская, В. Короткевич, В. Ластовский, Ян Богушевич, которые, на взгляд команды разработчиков могли бы лечь в основу фантастического киносериала. На основе этих произведений созданы киноафиши (кино-постеры) к как будто отснятым уже фильмам. Оригинальные постеры в полиграфическом исполнении представлены в Библиотеке БГУКИ.

Для привлечения внимания к проекту, к его идее, и возможной реализации в кинематографе была создана онлайн версия «Беларусь мистическая» [1], которая помимо цифровых плакатов содержит краткую информацию об авторах и их произведениях, фотографии и описание мест, упомянутых в этих произведениях. Важной составляющей проекта является игровой интерактив, где каждому желающему дается возможность проголосовать за понравившийся постер и самому стать автором постера или слогана к будущему кинопроизведению. Онлайн версия проекта реализована посредством сайта, разработанного с помощью конструктора Tilda. Интерактивный функционал задействует в том числе Google Forms.

Игровой интерактив позволяет погрузить участника или зрителя в более глубокое изучение представленной на сайте информации, а также стимулирует прочитать фантастические произведения белорусских авторов, некоторые из которых малоизвестны, поскольку конкурсы слоганов и постеров требуют знания содержания произведения.

Для успешного культурно-образовательного проекта, связанного с темой кино, значимой частью является в том числе визуальный контент. Поэтому здесь большое внимание было уделено визуальной айдентике. Рассмотрим далее концепцию визуальной айдентики проекта «Беларусь мистическая».