

Государственной премии СССР 1985 г. за работы в области специальной кибернетики, награжден орденом «Знак Почета» (1981), медалями.

В настоящее время председателем Президиума МНОО «МАИТ» является доктор технических наук Сычик Василий Андреевич – профессор кафедры «Микро- и нанотехника» БНТУ, действительный член Белорусской инженерной академии, автор более 400 печатных работ, 150 авторских свидетельств.

Участие в деятельности международных организаций способствует развитию отечественной ИТ-сферы, росту авторитета белорусских ученых и специалистов на международной арене. В настоящее время Беларусь в Индексе развития ИКТ занимает 32-е место среди 176 стран мира.

УДК 378

### **ПРИМЕНЕНИЕ ИННОВАЦИОННЫХ ФОРМ ОБУЧЕНИЯ В ПРЕПОДАВАНИИ СОЦИАЛЬНО-ПОЛИТИЧЕСКИХ ДИСЦИПЛИН В ТЕХНИЧЕСКОМ ВУЗЕ**

Дубовик Е. А. к. и. н., доцент

Белорусский национальный технический университет

Переход к новой системе образования требует изменения не только содержания программ изучаемых дисциплин, но также форм и методов организации процесса обучения. Достаточно активно происходит внедрение личностно ориентированных технологий, основанных на участии студентов в процессе получения знаний. В учебных программах социально-политических дисциплин, изучаемых в вузах, большую роль начинают играть инновационные формы обучения, применение которых в полной мере отвечает задачам формирования разносторонней, активной, профессионально ориентированной личности. Преподавателям недостаточно хорошо владеть знаниями только в области своей специальности и преподаваемой дисциплины, но и необходимо уметь смоделировать лекционные и практические занятия таким образом, чтобы они максимально отвечали раскрытию познавательного потенциала студентов, стимулировали развитие творческих и коммуникативных способностей будущих специалистов и управленцев.

Одной из форм инновационного обучения, которая активно используется в процессе проведения практических занятий со студентами в БНТУ, является деловая игра. Например, в курсе политологии в рамках изучения темы «Политическая система общества. Политический режим» применяется деловая игра-дискуссия. Цель игры: расширение и

закрепление знаний по теме, формирование умения представлять свою точку зрения и аргументированно доказывать ее преимущества в состязательной борьбе, совершенствование ораторского мастерства, развитие навыков работы в команде и решение сложных практических задач. Участники игры делятся на три команды, представляющие тоталитарный, авторитарный и демократический типы режима. В ходе подготовительного этапа студенты готовят выступление с презентацией и/или агитационной продукцией (плакаты, листовки). На практическом занятии участники команд представляют политические режимы, а студенты-эксперты оценивают их выступления. После этапа презентации следует этап дискуссии, когда эксперты задают вопросы участникам команд, а затем игроки обращаются с вопросами к своим оппонентам. После дискуссии эксперты оценивают участников и подводят итоги игры.

По учебным дисциплинам «Политология» и «Основы идеологии белорусского государства» практикуется и вызывает интерес у студентов деловая игра «Имя Белой Руси». Данная деловая игра – это модель глобального проекта, который пользуется большой популярностью в разных странах мира. Например, в 2002 г. на телеканале и радиостанции «BBC» выходила программа «Сто величайших британцев», посвященная выбору самых великих личностей в истории Великобритании. По итогам голосования зрителей первое место занял Уинстон Черчилль – видный государственный и общественный деятель, премьер-министр Великобритании в 1940–1945 и 1951–1955 гг. В 2008 г. на телеканале «Россия» был запущен проект «Имя Россия». Ученые Института российской истории РАН составили предварительный список кандидатов, состоящий из 500 имен. Среди них были представители разных эпох, начиная с раннего средневековья и заканчивая современным периодом. Фонд «Общественное мнение» провел социологическое исследование, по его результатам был составлен список сначала из 50, а затем из 12 выдающихся исторических личностей, каждой из которой была посвящена отдельная передача с голосованием телезрителей. В итоге победу в данном проекте одержал князь Александр Невский. Следует отметить, что в Республике Беларусь на государственном уровне еще не запускали такой проект, но на семинарских занятиях мы со студентами практикуем данную форму инновационной работы и считаем перспективным развитие такого проекта в национальном масштабе. Прошлый 2022 год был Годом исторической памяти. Большое внимание со стороны органов центральной и местной власти придавалось вопросам развития патриотизма, истории белорусской государственности, символам государственного суверенитета и т.д.

В ходе деловой игры «Имя Белой Руси» студенты готовят выступление, в котором представляют своего героя – выдающуюся личность Беларуси. Эту инновационную форму обучения можно проводить для студентов различных специальностей гуманитарного и технического профиля. Среди наиболее популярных претендентов на «Имя Белой Руси» студенты БНТУ выбирают: Евфросинию Полоцкую, Франциска Скорину, Симона Будного, Максима Богдановича, Янку Купалу, Якуба Коласа, Александра Червякова, Миная Шмырева, Ивана Якубовского, Кирилла Мазурова, Петра Машерова, Петра Климука, Павла Сухого, Жореса Алферова, Михаила Савицкого и др. Кроме представления своих кандидатов, студенты аргументированно доказывают вклад каждой личности в развитие белорусской государственности, культуры и науки. В конце занятия студенты голосуют за наиболее понравившиеся выступления-презентации.

Данная форма обучения помогает студентам не только разобраться в вопросах политического лидерства, но и развивает активность, креативность, интерес к истории своего государства, позволяет объективно посмотреть на известные события и задуматься о будущем. В связи с этим можно вспомнить высказывание Р. Гамзатова о том, что если ты выстрелишь в прошлое из пистолета, будущее выстрелит в тебя из пушки. Не следует забывать, что каждое новое поколение стоит на плечах предыдущего; нужно знать историю государства, чтить свои корни, гордиться великими личностями прошлого и передавать эти знания подрастающему поколению. Всему этому и способствуют деловые игры, которые выступают разновидностью инновационной формы обучения в преподавании социально-политических дисциплин в университете. Под руководством педагога студенты активно взаимодействуют, совместно решают учебные задачи, моделируют ситуации, оценивают свое поведение и действия других участников. Они обучаются самоуправлению, ищут пути и средства оптимизации профессионального общения, справляются с трудностями вербального и невербального характера, выявляют свои недостатки и предпринимают меры по их устранению. Деловые игры способствуют развитию интереса студентов к процессу обучения, раскрывают их личностный потенциал.

Исходя из опыта проведения практических занятий в форме деловой игры, а в нашем методическом арсенале есть и другие разработанные и используемые игры («Выборы. Избирательный процесс», «Борьба идеологий», «Угадай политического лидера» и др.), можно отметить, что деловая игра способствует: закреплению и углублению знаний по изучаемой дисциплине; обучению правильному подбору нормативно-правовой, учебной, научной литературы; приобретению опыта публичного

выступления, совершенствованию ораторского мастерства; развитию умения грамотно и убедительно излагать свою точку зрения, мотивировать выбор и пути решения проблемы; активизации мыслительной и познавательной деятельности посредством реализации принципов наглядности, состязательности и творческого подхода; формированию активной жизненной позиции в учебе и будущей профессии; развитию чувства взаимопомощи, умению работать в коллективе; расширению кругозора, познавательных интересов и творческой смекалки.

Применение деловой игры, как инновационной формы обучения в вузе, предполагает тщательную подготовительную работу (написание сценария, определение правил игры, формулирование заданий, распределение ролей и т. п.), гармоничное и слаженное взаимодействие всех участников, преподавателя и студентов. Только в этом случае деловая игра будет эффективной формой в процессе обучения будущих специалистов.

УДК 323.21

## **ВЛИЯНИЕ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА ГРАЖДАНСКОЕ ОБЩЕСТВО**

Ермак О.И. к.п.н.

Белорусский национальный технический университет

Несколько тысяч лет назад изобретение письменности стало первым типом технической поддержки для хранения, обработки и передачи информации. Изобретение книгопечатания ускорило процесс накопления информации, а почта позволяла передавать ее на значительные расстояния. Открытие эффекта электричества в конце XIX в. поспособствовало изобретению телеграфа, телефона, радио и возможности передавать информацию на большие расстояния. В XX столетии методы и средства сбора, хранения, передачи и распространения информации существенно изменились. К распространенным ранее каналам передачи данных с 1970-х годов добавились компьютерные сети. Достижения в сфере развития компьютерной техники привели к сокращению времени, снижению трудоемкости в этом процессе. Информационные технологии, прочно вошедшие в нашу жизнь несколько десятилетий назад, существенно изменили как повседневную жизнь, так и все иные сферы общественных отношений. Появление Сети интернет позволило осуществлять коммуникацию ежедневно, в любое время и в любом месте. Интернет-пространство стало площадкой, «на которой происходит переформатирование гражданского общества, понимаемого как общество, в котором осуществляется переход основных властных функций от государства к независимым от власти