

Стоит отметить, что гражданско-патриотические и культурно-досуговые мероприятия – это еще одно связующее звено в системе «школа – университет – предприятие» [1]. К примеру, на базе ГГУ имени Ф. Скорины ежегодно проводятся новогодние и приуроченные к памятным датам спектакли, концертные программы, зрителями на которых в том числе становятся учащиеся школ, лицеев, гимназий и колледжей. Такая своего рода скрытая профориентационная работа дает свой результат, поскольку учащийся, видя яркую, интересную, высокого идейного, духовного и гражданского уровня программу, так или иначе хочет стать уже не просто зрителем, а участником творческого коллектива, то есть студентом университета.

Схожее воздействие происходит и во время выступлений на предприятиях или в организациях. Например, творческие коллективы выступали в рамках праздничного концерта ко Дню энергетика на Республиканском унитарном предприятии «Гомель-энерго», на открытии универсиады, организованной Республиканским центром физического воспитания и спорта учащихся и студентов, на юбилейной программе пожарной службы Беларуси и т.д. Положительный имидж, формируемый у потенциального нанимателя, заказчика кадров о студенческой молодежи и университете в целом позволяет в дальнейшем налаживать связи по практическому взаимодействию, распределению выпускников, оказанию спонсорской помощи.

Безусловно, идеологическая и воспитательная работа в учреждении образования должна быть системной и активной. Продвижение гражданско-патриотической и творческой деятельности в связке, в том числе в социальных сетях и мессенджерах, благоприятно сказывается на активности участников воспитательного процесса.

Литература

1. Семченко, И. В. Инновационная роль классического университета в непрерывной образовательной системе «школа – университет – предприятие» / И. В. Семченко, С. А. Хахомов, А. В. Крук, А. Ф. Васильев // Вышэйшая школа. – 2011. – № 4. – С. 36–40.

УДК 37.035.6: 37.017.4

Л. В. Вишневецкая

г. Гомель, ГГУ имени Ф. Скорины

ВОСПИТАТЕЛЬНЫЙ ПОТЕНЦИАЛ ИММЕРСИВНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В РАЗВИТИИ ГРАЖДАНСКОЙ АКТИВНОСТИ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Согласно одному из основополагающих педагогических принципов природосообразности (Я. А. Коменский и др.) развитие гражданской активности обучающихся должно обеспечиваться в воспитательном пространстве учреждения образования (далее – УО) с учетом их возрастных и индивидуально-личностных особенностей. В соответствии с теорией поколений (Н. Хау, У. Штраус) характерной особенностью современной учащейся и студенческой молодежи – представителей поколения Z является свободное владение девайсами и гаджетами, восприятие иммерсивности не инструментом, а естественной средой своей жизнедеятельности.

Как правило иммерсивность рассматривают в контексте профильного (технического, медицинского, военного, педагогического и т.д.) или уровневого (школьного, высшего и др.) образования и обучения социально-гуманитарным или естественнонаучным дисциплинам. Вопросы применения иммерсивных технологий в воспитании остаются малоизученными.

Необходимость раскрыть потенциал иммерсивных технологий в воспитании личности обучающегося в системе «школа – университет», обладающего развитой гражданской

активностью, обосновала актуальность нашей статьи и определило ее цель, достижение которой осуществлено посредством анализа, сравнения и обобщения научных публикаций по проблематике и осмысления передового педагогического опыта.

Под гражданской активностью мы будем понимать интегративное личностное качество, проявляющееся в осознании своей субъектности в обществе и ее реализации в общественно полезной деятельности [1, с. 31]. Прогнозируемым интегрированным результатом ее развития у обучающихся является наличие сформированных мотивационных, когнитивных и деятельностных компетенций гражданской активности [1, с. 67].

По мнению Б. А. Карева и В. О. Прокопцева, иммерсивные технологии – это технологии, обеспечивающие «взаимодействие человека с пространством и информацией в средах разной степени виртуальности, созданных посредством электронных устройств» [2, с. 72]. Указанные авторы выделяют 3 основных типа данных технологий:

- дополненная реальность (Augmented Reality, AR) – интеграция виртуальных объектов в реальное пространство для увеличения информативности восприятия окружающей действительности;

- виртуальная реальность (Virtual Reality, VR) – цифровое моделирование искусственного мира для воссоздания реальных сценариев и их восприятия через специальные аксессуары;

- смешанная реальность (Mixed Reality, MR) – комбинирование дополненной и виртуальной реальности, придающее виртуальному взаимодействию большую реалистичность. В смешанной реальности цифровые объекты физически и пространственно соприкасаются с реальными и являются неотъемлемой частью реальной обстановки [2, с. 72].

Понятие «потенциал» мы рассматриваем не только как совокупность возможностей и ресурсов, но и как органическое единство элементов, его составляющих.

Анализ тематических публикаций и передового педагогического опыта позволил выявить воспитательный потенциал иммерсивных технологий, реализация которого в УО может способствовать развитию гражданской активности обучающихся, включающей следующие составляющие:

- техническая: аутентичность, мультимедийность, простота использования технологий; возможность визуализировать процессы, явления, манипулировать объектами;

- эргономическая: снижение когнитивной нагрузки на обучающихся; усиление долговременной памяти за счет кинестетики; концентрация внимания посредством исключения внешних раздражителей; удобство для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья;

- психологическая: усиление сенсорных возможностей обучающихся, повышение мотивации к развитию личностных качеств, обогащение чувственным опытом, развитие эмпатии;

- обучающая: геймификация и персонализация воспитательного процесса;

- развивающая: обеспечение сотрудничества между обучающимися, их вовлечение в воспитательный процесс, расширение командной работы;

- практическая: глубокое и осознанное погружение в виртуальную воспитательную среду, максимально приближенную к реальной; выполнение действий в специально заданных воспитательных ситуациях; накопление и обогащение практического опыта;

- аналитическая: получение информации о продолжительности и успешности освоения обучающимися гражданско-правовых знаний, правильности выполнении воспитательных заданий, количестве повторений;

- коррекционная: возможность многократного возвращения к неувоенным понятиям и информации, их дополнительная проработка.

Применение иммерсивных технологий в воспитательном процессе УО существенно изменяет роль педагога с опекуна на проектировщика, сценариста и гида виртуальной воспитательной среды, активного участника цифрового взаимодействия и коммуникации.

Для того чтобы в полной мере реализовать воспитательный потенциал иммерсивных технологий в развитии гражданской активности обучающихся, на наш взгляд, целесообразно рекомендовать педагогом использование нейросетей – моделей естественных нейронных сетей, которые позволяют «выполнять сложные операции обработки информации, связанные с распознаванием образов, прогнозированием событий и регуляцией движений» [3].

Для формирования когнитивных компетенций гражданской активности на основе усвоения знаний ее сущностно-содержательных характеристик, гражданско-правовых понятий, можно использовать функционал нейросетей: ChatGPT, Kampus, Perplexity, YandexGPT, Яндекс Нейро. В качестве заданий обучающимся можно поручить: найти информацию, тексты, видео гражданско-правовой тематики, проанализировать их, составить резюме, перечень литературы, глоссарий; ответить на вопросы.

Мотивационные компетенции гражданской активности основываются на выработке комплекса специальных умений посредством воздействия на эмоционально-волевую сферу личности обучающегося. Для этого можно использовать возможности нейросетей: Midjourney, НейроХолст, Шедевр. В качестве заданий предложить обучающимся: подготовить тематический коллаж, проиллюстрировать текст, высказывание, цитату.

Формированию деятельностных компетенций гражданской активности посредством выработки совокупности конструктивных умений могут способствовать ресурсы нейросетей: Gamma AI, GPT for sheets, Notion AI, Writefull, Tome. С помощью перечисленных нейросетей обучающиеся могут выполнить задания: составить тематическую презентацию; структурировать и озаглавить информацию; подготовить и представить сообщение.

Таким образом, иммерсивные технологии обладают мощным потенциалом в развитии гражданской активности обучающихся, позволяют обогатить воспитательную среду учреждения образования новыми цифровыми ресурсами воздействия на все сферы личности.

Литература

1. Вишневецкая, Л. В. Организационно-педагогические условия развития гражданской активности студентов во внеучебной деятельности : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.01 / Л. В. Вишневецкая. – Минск, 2013. – 196 с.
2. Карев, Б. А. Иммерсивные технологии как часть новой образовательной реальности и их применение в общеобразовательной школе / Б. А. Карев, В. О. Прокопцев // Современная наука: актуальные проблемы теории и практики. Серия «Гуманитарные науки», №4–2, апрель, 2021. – С. 71–74.
3. Нейросети [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://www.b17.ru/dic/neuronnye_seti/. – Дата доступа: 07.01.2025.

УДК 378.147:655.512:070:82-41

Е. Н. Воинова, Е. Н. Федорова

г. Гомель, ГГУ имени Ф. Скорины

ОБУЧЕНИЕ ОСНОВАМ ЛОГИЧЕСКОГО РЕДАКТИРОВАНИЯ ГАЗЕТНОГО ТЕКСТА

Давно известно, что изучение логики полезно для всех видов деятельности, связанных с интеллектуальным трудом. Это неудивительно, ведь логика – наука, изучающая определенные закономерности так называемого правильного мышления. Однако есть профессии, для представителей которых осознанное владение законами логики особенно важно. К числу таких профессий следует отнести и профессию журналиста. Было замечено, что логические ошибки встречаются в опубликованных текстах чаще, чем грамматические или стилистические ошибки.