

## **Интерактивная модель графического самообразования студентов**

**Воробьева А. А., Беженарь Ю. П.**

*Учреждение образования «Витебский государственный университет имени П. М. Машерова», Витебск*

*Динамично развивающаяся система образования ставит перед преподавателями задачу изменения традиционных форм и методов преподавания, а также образовательной модели в целом. Это обусловлено уменьшением аудиторных часов на изучение дисциплин, что приводит к увеличению объема материала, отводимого на самостоятельное изучение. Поэтому возникает необходимость создания новой обучающей модели, посредством которой студенты смогут воспринимать новую и сложную учебную информацию путем самоподготовки и самоконтроля, то есть будет основываться на самообразовании студентов при изучении графических дисциплин. При формировании данной системы нужно будет учитывать использования как традиционных методов и средств преподавания графических дисциплин, так и инновационных, с применением информационно-коммуникационных технологий и интернет-ресурсов. В статье определено понятие интерактивной модели графического самообразования студентов, указаны ее признаки, такие как целостность, информационная полнота, мобильность, ориентированность на индивидуальные качества студента. Выявлены целевой, содержательный, учебно-методический и оценочно-результативный компоненты данной модели, а также выделены основные, дополнительные и вспомогательные блоки каждого компонента. Установлены принципы отбора и структурирования учебного материала по графическим дисциплинам, включенного в каждый компонент интерактивной модели графического самообразования студентов, формы и средства промежуточного и итогового контроля знаний. Рассмотрена возможность использования традиционных методов преподавания графических дисциплин, в том числе метод «деловой игры» для формирования профессиональной компетенции будущих специалистов. Сделаны выводы об эффективности внедрения предложенной модели и актуальности исследования и развития данной темы.*

**Ключевые слова:** *интерактивная модель графического самообразования студентов, интерактивные методы преподавания, информационные технологии, графические дисциплины, компоненты, принципы, эффективность обучения.*

## **Interactive Model of Graphic Art Self-Education of Students**

**Vorobyeva A.A., Bezhenar Yu.P.**

*Educational Establishment "Vitebsk State P.M. Masherov University", Vitebsk*

*The dynamically developing education system poses the task of the transformation of traditional forms and methods of teaching as well as of the whole education model in general. This is due to the reduction of the number of academic classes, which results in the increased volume of the material for self-study. Therefore necessity arises in creating a new teaching model which makes it possible for students to perceive new complicated material by self-studying and self-control. Thus we can speak about student self-education in mastering graphic art disciplines. In shaping this system, application of both traditional methods and tools of teaching graphic art disciplines and the innovative ones, those with the use of information and communication technologies and the Internet resources, should be taken into account. The notion of the interactive model of graphic art self-education of students is defined in the article; its features are indicated such as integrity, information completeness, mobility, aiming at individual qualities of the student. The purpose, the content, the academic and method and the assessment and result components of the model are identified; the basic, the additional and the supplementary blocks of each component are singled out. Selection principles and those of structuring the material on graphic art disciplines, which are included into each component of the interactive model of graphic art self-education of students, forms and means of the progress and final control of knowledge are identified. Possibility of using traditional methods of teaching graphic art disciplines is considered, including the method of business plays for shaping professional competence of would-be specialists. Conclusions are made about*

*the efficiency of the introduction of the suggested model, the research relevance and the topic development.*

**Key words:** *interactive model of graphic art self-education of students, interactive methods of teaching, information technologies, graphic art disciplines, components, principles, efficiency of education.*