

АКТИВІЗАЦІЯ ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ СТУДЕНТІВ НА ОСНОВІ ВИКОРИСТАННЯ WEB-КВЕСТІВ

Постановка проблеми. Сучасне суспільство XXI століття – це інформаційне суспільство, в якому визначну роль відіграє Інтернет. Вважається, що Інтернет має найважливішу роль в освіті з часів винаходу друкованого слова.

Перевага Всесвітньої павутини полягає в тому, що вона є невичерпним джерелом інформації з будь-якого питання. Тому виникає проблема цілеспрямованого пошуку інформації, її структурування та продуктивного використання в навчальній діяльності. Яким же чином впливає робота з інформаційними інтернет-ресурсами на якість підготовки студентів? Одним із шляхів розв'язання цієї проблеми є використання в навчальному процесі проектної технології.

Аналіз попередніх досліджень. Проблемі використання інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ), особливостей використання Інтернету в навчальному процесі присвячені дослідження вчених: В. Бикова, Р. Гуревича, Гжегожа Кедровича, М. Жалдака, М. Козяра, Н. Морзе, С.Сисоевої, О. Спіріна, Є. Полат, В. Трайнева, І. Трайнева та ін.

Одним із можливих підходів до використання Інтернету з навчальною метою є використання структурованого підходу, який надає можливість студентам використовувати роботу в Інтернеті більш продуктивно, поєднуючи та комбінуючи різноманітні інформаційні ресурси, використовуючи здібності та навички проблемного мислення. Однією з таких технологій є проектна технологія навчання з використанням ІКТ.

Мета статті полягає у розгляді використання проектної технології навчання Web-квестів у процесі активізації пізнавальної діяльності студентів, розвитку їхньої самостійності.

Виклад основного матеріалу. Нині в навчальних закладах майже всі студенти вільно користуються ІКТ, що значно спрощує для них процес пошуку інформації, обробки її та представлення в різноманітних презентативних формулах.

Тому використання в проектній діяльності студентів ІКТ як інструменту творчої діяльності сприятиме досягненню наступних цілей:

- підвищенню мотивації до навчання;
- формуванню ключових компетенцій;
- реалізації креативного потенціалу;
- підвищенню особистісної самооцінки;
- розвитку особистісних якостей.

Нині в суспільстві відчувається нестача фахівців, які були б здатні самостійно та в команді розв'язувати виникаючі проблеми, що розв'язуються за допомогою мережі Інтернет. Тому використання в навчальному процесі проектної технології та Інтернет, Web-квестів, значно змінює навчальний процес, підвищує його якість, сприяє розвитку інтересів студентів, активізує їхню діяльність на занятті та ін.

Основою проектної технології є поняття «проект», його прагматична спрямованість на результат, який досягається в процесі розв'язку тієї чи іншої теоретичної або практичної проблеми. З цією метою необхідно навчити студентів самостійно мислити, знаходити та розв'язувати проблеми, залучаючи знання з різних галузей, здатність прогнозувати результати та можливі наслідки різних варіантів рішення, вміння встановлювати причинно-наслідкові зв'язки [4, с. 67].

Немає сумніву, що одержаний досвід принесе свої плоди в майбутньому, сприятиме розвитку таких компетенцій:

- використання ІКТ для розв'язання професійних задач (у тому числі для пошуку

необхідної інформації, оформлення результатів роботи у вигляді комп'ютерної презентації, Web-квесту, флеш-роликів, баз даних та ін.);

- самостійне навчання та самореалізація;
- робота в команді (планування, розподіл функцій, взаємодопомога, взаємоконтроль);
- уміння знаходити різні способи розв'язання проблемної ситуації;
- визначення найбільш раціонального варіанту, обґрунтування свого вибору;
- навички публічного виступу (обов'язкове проведення попередніх захистів, захистів проектів із виступом авторів, з питаннями, дискусіями);

Що таке Web-квест?

Квест (Quest) у перекладі з англійської мови – тривалий цілеспрямований пошук, який може бути пов'язаний із прикладами або грою; також слугує для позначення однієї з різновидів комп'ютерних ігор [3, с.119].

Web-квест у педагогіці – проблемне завдання з елементами рольової гри, для виконання якого використовуються інформаційні ресурси Інтернет [3, с. 27].

Розробниками Web-квесту як навчального завдання є американські науковці Берні Додж і Том Марч.

Берні Додж – професор освітніх технологій Університету Сан-Дієго (США). Ним визначено такі види завдань для Web-квестів.

Переказ – демонстрація розуміння теми на основі подання матеріалів з різних джерел у новому форматі: створення презентації, плакату, оповідання.

Планування та проектування – розробка плану або проекту на основі заданих умов.

Самопізнання – будь-які аспекти дослідження особистості.

Компіляція – трансформація формату інформації, одержаної з різних джерел: створення книги кулінарних рецептів, віртуальної виставки, капсули часу, капсули культури.

Творче завдання – творча робота в певному жанрі (створення п'єси, вірша, пісні, відеоролика).

Аналітичне завдання – пошук і систематизація інформації.

Детектив, головоломка, таємнича історія – висновки на основі суперечливих фактів.

Досягнення консенсусу – розв'язання задачі з поставленої проблеми.

Оцінка – обґрунтування певної точки зору.

Журналістське розслідування – об'єктивний виклад інформації (розгляд думок і фактів).

Переконання – схилення на свій бік опонентів або нейтрально налаштованих осіб.

Наукові дослідження – вивчення різних явищ, відкриттів, фактів на основі унікальних он-лайн джерел.

Розглянемо структуру веб-квеста. Веб-квест складається з таких розділів:

Вступ – короткий опис теми веб-квесту.

Завдання – формулювання проблемної задачі та опис форми подання кінцевого результату. Наприклад, задана серія питань, на які потрібно знайти відповіді; прописана проблема, яку потрібно вирішити та вказана інша діяльність, що спрямована на переробку і представлення результатів, керуючись зібраною інформацією, а також списком інформаційних ресурсів, необхідних для виконання студентами завдання – посилання на Інтернет-ресурси і будь-які інші джерела інформації.

Порядок роботи – опис послідовності дій, ролей і ресурсів, котрі необхідні для виконання завдання.

Керівництво до дій (як організувати та представити зібрану інформацію) – допоміжна інформація, що може бути представлена у вигляді непрямих запитань.

Оцінка – опис критеріїв і параметрів оцінки виконання веб-квесту, які представляються у вигляді бланку оцінки. Критерії оцінки залежать від типу навчальних завдань, що розв'язуються у веб-квесті.

Висновок – у цьому розділі підсумовується досвід, одержаний студентами в процесі виконання самостійної роботи над квест-проектом.

Використані матеріали – посилання на ресурси, що використовувалися для створення веб-квесту.

Коментарі для викладача – методичні рекомендації для викладачів, студентів, які будуть використовувати у Web-квесті.

Досить складним питанням є оцінка Web-квеста.

Наведемо критерії оцінки Web-квеста:

	Критерії	Обґрунтування критеріїв	Бали
Зміст Самостійна робота групи	Розуміння завдання	– робота демонструє точне розуміння завдання; – мають місце матеріали, котрі частково не стосуються теми; – включені матеріали, що повністю не стосуються теми, відібрана інформація не аналізується.	10 5 0
	Повнота розкриття теми	– повно; – частково; – не розкрито.	10 5 0
	Виклад аспектів теми	– викладено повно; – частково; – не викладено.	10 5 0
	Виклад стратегії розв'язання проблеми	– викладена стратегія розв'язання проблеми; – процес розв'язання неповний; – процес розв'язання неправильний.	10 5 0
	Логіка викладу інформації	– логічний виклад матеріалу; – порушення логіки; – відсутність логіки.	10 5 0
	Узгоджена робота в групі	– чітко спланована робота групи; – робота групи частково спланована; – не спланована робота в групі.	10 5 0
	Розподіл ролей у групі	– уся діяльність у групі рівномірно розподілена між її членами; – робота розподілена між більшістю учасників групи; – декілька членів групи відповідають за роботу всієї команди.	5 3 0
	Авторська оригінальність	– містить значну кількість оригінальних винахідницьких прикладів; – у роботі присутні авторські винаходи; – стандартна робота.	5 3 0
	Рівень самостійності роботи групи	– повна самостійність у виконанні роботи; – часткова самостійність роботи групи; – несамостійна робота групи.	5 3 0
Оформлення роботи	Граматичне та стилістичне оформлення роботи	– грамотно та стилістично правильно оформлена робота; – не грубі помилки; – грубі помилки.	5 3 0
Захист роботи	Якість доповіді	– аргументованість основних позицій, повнота представлення результатів; – порушення логіки, неповне представлення результатів; – відсутні аргументи з основних позицій, відсутні результати дослідження.	10 5 0
	Об'єм і якість знань з теми	– доповідачі демонструють ерудованість, відображають міжпредметні зв'язки; – доповідачі викладають матеріал, але не мають достатньо ґрунтовних знань; – доповідачі не володіють матеріалом.	10 3 0
	Культура мови, манера триматися перед аудиторією	– доповідачі впевнено тримаються перед аудиторією, володіють мовою, дотримуються регламенту;	5

		– доповідачі роблять не грубі мовленнєві помилки у виступах, незначно порушують регламент, частково утримують увагу аудиторії; – доповідачі не володіють аудиторією, порушують регламент, не володіють мовою, не можуть утримати увагу аудиторії.	2 0
	Відповіді на запитання	– доповідачі впевнено і повно відповідають на запитання, розкривають зміст теми; – доповідачі можуть відповідати на всі види запитань; – доповідачі не можуть відповісти на всі запитання.	10 3 0
	Ділові та вольові якості доповідача	– доповідач бажає досягти високих результатів, готовий до дискусії; – доповідач готовий до дискусії, але не завжди доброзичливий; – доповідач не готовий до дискусії, агресивний, не контактний.	5 2 0

Оцінки:

A: 90-100

D: 74-67

F: 34-1

B: 89-82

E: 66-60

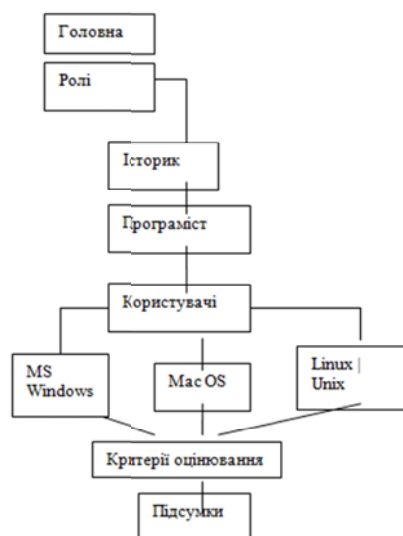
C: 81-75

FX: 59-35

Вище нами розглянуто поняття Web-квесту, методику його створення та оцінювання. Доцільно подати визначення освітнього Web-квесту, що використовується в навчально-виховному процесі освітньої установи.

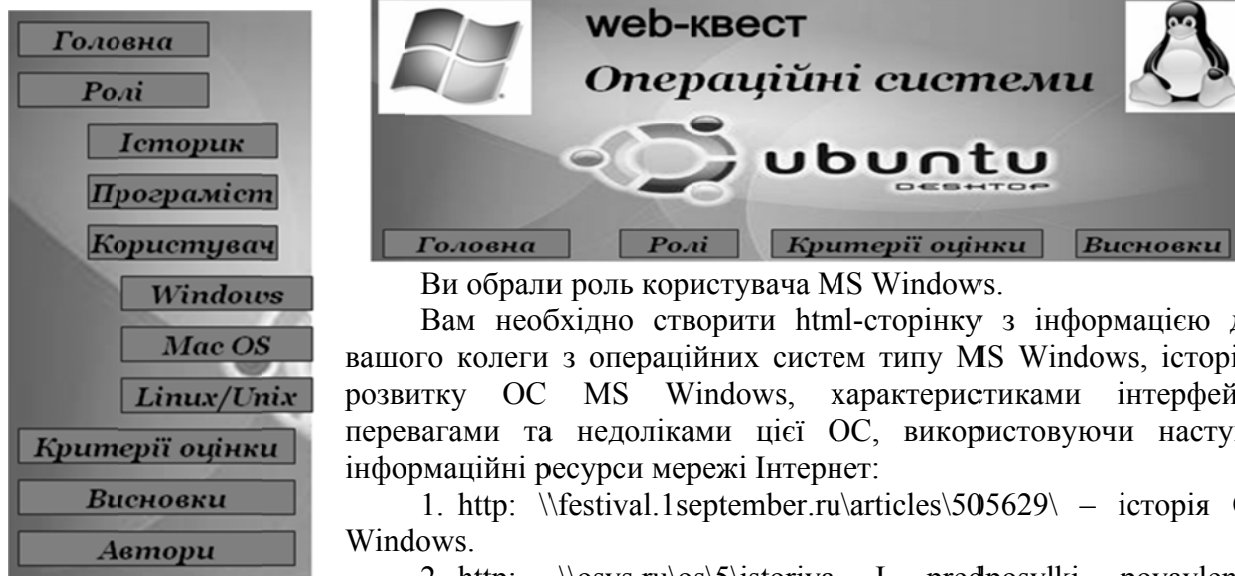
Освітній Web-квест – це сайт в Інтернеті, з яким працюють студенти, виконуючи певну навчальну задачу [3, с. 174].

Для прикладу наведемо Web-квест «Операційні системи» [2]:



Ваша колега купив комп'ютер. Їй необхідно встановити операційну систему на комп'ютері, але вона не розбирається в цьому. Вам необхідно допомогти розібратися в історії створення та видах операційних систем, щоб встановити на комп'ютері найкращу ОС. Для цього необхідно вибрати роль і виконати певне завдання. Результати роботи необхідно оформити у вигляді html-сторінки і захистити в аудиторії. З метою оформлення своєї роботи ви можете скористатися шаблоном.

Наведемо зразок сторінки користувача:



Ви обрали роль користувача MS Windows.

Вам необхідно створити html-сторінку з інформацією для вашого колеги з операційних систем типу MS Windows, історією розвитку ОС MS Windows, характеристиками інтерфейсу, перевагами та недоліками цієї ОС, використовуючи наступні інформаційні ресурси мережі Інтернет:

1. <http://festival.1september.ru/articles/505629/> – історія ОС Windows.

2. http://osys.ru/os/5/istoriya_i_predposylki_poyavleniya_windows.shtml – історія та основні передбачення появи ОС.

3. <http://osys.ru/os/2/operationnyesistemynagraficheskominterfeyse.shtml> – ОС Windows.

4. <http://www.intuit.ru/departament/os/osmswin/1/1.html> – коротка історія створення ОС Windows, архітектурні особливості ОС. Створення ОС Windows. Структура ОС Windows.

5. <http://pcfu.ru/istoriya-vozniknoveniya-os-windows> – історія розвитку ОС Windows.

Аналогічно створюються всі інші сторінки.

Висновки. Робота з Web-квестами підсилює мотивацію навчання, сприяє розвитку критичного мислення, формує вміння та навички здійснення порівняння, аналізу помилок, перспектив, класифікації, знаходження шляхів вирішення проблеми та завдання в цілому.

Література:

1. Шевелева В.С. Web-квесты в процессе обучения школьников / В.С. Шевелева. – Режим доступу: <http://www.openclass.ru/node/20147>
2. Веб-квест. – Режим доступу <http://www.web-kvest-bakanova.narod.ru/itodi.html>
3. Кадемія М. Ю. Інформаційно-комунікаційні технології навчання : словник-госарій / М. Ю. Кадемія, М. М. Козяр, Т. Є. Рак. – Львів : «СПОЛОМ», 2011. – 327 с.
4. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования : учеб. пособие для студ. пед. вузов и системы повыш. квалиф. пед. кадров / [Е. С. Полат, М. Ю. Бухаркина, М. В. Моисеева, А. Е. Петров] ; под ред. Е. С. Полат. – 2-е изд., стер. – М. : Издательский центр «Академия», 2005. – 272 с.
5. Романцова Ю. В. Веб-квест как способ активизации учебной деятельности учащихся / Ю.В. Романцова. – Режим доступа : <http://festival.1september.ru/articles/513088>
6. Трайнев В. А. Информационные коммуникационные педагогические технологии (обобщения и рекомендации) : учебное пособие / В. А. Трайнев, И. В. Трайнев. – 3-е изд. – М. : Издательско-торговая корпорация «Дашков и К⁰», 2008. – 280 с.

У статті розглядається технологія Web-квестів, використання їх у навчальній діяльності, в процесі активізації та підвищенні рівня самостійного навчання студентів, інтеграції їхніх знань та підвищення професійного рівня.

Ключові слова: Web-квест, активізація пізнавальної діяльності, проект, проектна діяльність, самостійна робота.

В статье рассматривается технология Web-квестов, использование ее в учебной деятельности, в процессе активизации и повышения уровня самостоятельного обучения студентов, интеграция их знаний и повышения профессионального уровня.

Ключевые слова: Web-квест, активизация познавательной деятельности, проект, проектная деятельность, самостоятельная работа.

Web-quest technology, its usage in educational activity, in the process of activation and increase of students' self-education level as well as integration of their knowledge and rise of their professional level have been considered in the article.

Keywords: *Web-quest, learning activation, project, project activity, independent work.*

УДК 378.091.3:004.77

Н.М. Кириленко
м. Вінниця, Україна

МОДЕЛЮВАННЯ ПРОЦЕСУ НАВЧАЛЬНОЇ ІГРОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ В УМОВАХ ВИКОРИСТАННЯ ОСВІТНЬО-НАУКОВОГО ПОРТАЛУ ВИЩОГО ПЕДАГОГІЧНОГО НАВЧАЛЬНОГО ЗАКЛАДУ

Постановка проблеми. Сучасна освіта потребує впровадження нових підходів до навчання, що забезпечують розвиток комунікативних, творчих і професійних компетенцій та стимулюють потребу майбутнього фахівця у самоосвіті на основі змісту та організації навчального процесу. Безперервно збільшується й змінюється зміст і обсяг знань, умінь та навичок, якими мають володіти сучасні фахівці. В усіх сферах освіти здійснюється пошук способів інтенсифікації і швидкої модернізації системи підготовки, підвищення якості навчання з використанням інформаційно-комунікаційних технологій як інструменту людської діяльності й принципово нового засобу навчання. Однією з важливих інновацій у навчально-виховному процесі вищого навчального закладу є розробка та використання освітніх наукових порталів. Ще не вирішена проблема інтеграції комп'ютерних дидактичних ігор у навчальний процес як засобу формування знань, умінь і навичок. Тому необхідно розробити такі комп'ютерні дидактичні ігри, які можна було б інтегрувати в програми навчання вищого навчального закладу та застосовувати їх в умовах освітнього простору.

Актуальність теми зумовлена необхідністю вдосконалення підготовки студентів до використання інформаційно-комунікаційних технологій у майбутній професійній діяльності.

Аналіз останніх досліджень. Останнім часом спостерігаємо поглиблення інтересу до проблеми дидактичних ігор (І. Васильєва, Є. Осипова, Н. Петрова, В. Петрусинський, П. Підкасистий та ін.). Розглядалися психолого-педагогічні концепції розвитку особистості в процесі навчання, теорія ігрової діяльності, концепція активних методів навчання, інформатизації навчальних закладів (Р. Гуревич, С. Дейненко, М. Кадемія), методологічні досягнення дидактики та методики викладання.

Метою нашої роботи є розробка моделі процесу навчальної ігрової діяльності в умовах використання освітньо-наукового порталу вищого навчального закладу.

Виклад основного матеріалу дослідження. Комп'ютерні дидактичні ігри є інтегральним компонентом освітнього простору за умови, якщо вони створені відповідно до мети навчання та програмних вимог ПВНЗ.

У межах освітнього простору виділяємо власні простори, наприклад, ігровий освітній простір.

Вважаємо, що ігровий освітній простір – це необхідний інтегральний компонент освітнього простору, як засіб активізації розумових ресурсів людини (студентів), реалізації інтелектуальних зусиль для створення інформаційного продукту у вигляді знань.

Науковці одностайно стверджують, що застосування ІКТ у початковому процесі, а особливо комп'ютерні дидактичні ігри, дає значний дидактичний ефект, а тому студентів потрібно спрямовувати на їх широке використання, формуючи у них високий рівень ігрової культури [4, с. 323].

Нині ІКТ і такі терміни, як «інформаційно-освітнє середовище», «освітньо-науковий портал», «інформаційний простір навчання», «комп'ютерно-орієнтоване навчальне середовище», «віртуальне навчальне середовище» набувають все більшого поширення [2].