

СТИМУЛЮВАННЯ ПІЗНАВАЛЬНОГО ІНТЕРЕСУ СТУДЕНТІВ ЗАСОБАМИ ВЕБ-КВЕСТІВ

У статті розкрито сутність пізнавального інтересу студентів, здійснено обґрунтування до його підходів, визначено форми і методи з метою формування пізнавального інтересу студентів; показано роль комп'ютера як засобу стимулювання пізнавального інтересу. Доведено, що активне використання Web-квестів дозволяє підвищити якість навчання студентів.

Ключові слова: пізнавальний інтерес, сучасна освіта, візуальне забезпечення, веб-квест.

Постановка проблеми у загальному вигляді. Педагогічний підхід до проблеми інтересу пов'язаний із вивченням умов його розвитку в навчальній та позанавчальній діяльності, а також з виявленням методів і прийомів формування інтересу як цінної риси особистості і основи успішності. Зацікавити, а не дати знання в готовому вигляді – завжди було метою дидактики і теорії виховання. Це завдання розглядалося педагогами всіх епох.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Умови та шляхи розвитку пізнавальної самостійності в студентів розглядаються в працях Л. Занкова, Д. Ельконіна, В. Данилова, Є. Голанта, В. Лозової, О. Савченко, В. Сухомлинського, В.Буряка, Г. Щукіної та ін. Теоретичні та практичні розробки в галузі інтерактивних методів навчання належать Ш. Амонашвілі, В. Гузеєву, Г.Коберник, С. Лисенковій, Л. Пироженко, Н. Побірченко, О. Пометун, В.Сухомлинському, І. Якиманській. Творчий підхід до навчально-виховної діяльності вони вбачають у психолого-педагогічному обґрунтуванні та проектуванні особистісно-зорієнтованих технологій навчання, які системно поєднують традиційні та інтерактивні методи навчально-пізнавальної діяльності студентів і цілісний розвиток когнітивної, це емоційно-ціннісної, діяльнісно-практичної та психомоторно-регулятивної сфер особистості. Дає можливість покращити якість навчання.

Мета статті – обґрунтувати процес стимулювання пізнавального інтересу у студентів засобами веб-квестів.

Виклад основного матеріалу. Інтерес як важливий компонент внутрішньої мотивації характеризується трьома основними ознаками: позитивною емоцією стосовно діяльності; наявністю пізнавального компонента цієї емоції; наявністю безпосереднього мотиву, який є продуктом самої діяльності (Г. Щукіна) [2, с. 45]. З огляду на це у навчанні важливо забезпечити виникнення глибоких позитивних переживань стосовно пізнавальної діяльності, її змісту, форм і методів здійснення. Процеси мислення, пам'яті, уваги стають ефективнішими, якщо їх супроводжує душевне хвилювання (радість, гнів, здивування тощо). Цікаво робити те, що вимагає напруження, але труднощі мають бути посильними. Неправомірне спрощення навчального матеріалу, невинновданно повільний темп його вивчення, багаторазові повтори не можуть сприяти розвитку пізнавального інтересу [там само].

В усіх підходах затвердилось поняття “пізнавальний інтерес”, яке вживалося в значенні інтересу до опанування будь-якою новою інформацією, у тому числі – до навчання. Систематизація інтересів включає інтереси глобальні та локальні, державні та окремих категорій населення, професійні та сімейні, колективні та індивідуальні, технічні, художні, гуманітарні, спортивні і таке інше. Вважаємо, що пізнавальний інтерес має відношення до будь-якої з названих – адже всі вони не існують без усвідомлення нового. Тому правомірно назвати пізнавальний інтерес особливим видом інтересів, який, за висловом Х.Д.Ушинського, є інтересом, повним змісту.

У педагогіці можна зустріти термін “навчальний інтерес” як синонім “пізнавального інтересу”. У зарубіжних джерелах використовується поняття “інтелектуальний інтерес”.

Включаючи в себе навчальний й інтелектуальний інтереси пізнавальний матеріалізується в єдності важливих для розвитку особистості психічних якостей, таких як активний пошук, домисли, готовність дати оцінку тощо. Пізнавальному інтересу притаманні й емоційні прояви: здивування, чекання нового, переживання інтелектуальної радості та успіху. У цьому сплаві психічних процесів і станів важливим елементом є вольове зусилля. Адже пізнавальний процес, який протікає під впливом пізнавального інтересу, являє собою своєрідний рух, що супроводжується подоланням труднощів сприймання нової інформації, її розуміння та інтеріоризації.

До основних методів формування пізнавального інтересу належать: дискусія, диспут, включення студентів у ситуацію особистого переживання успіху в навчанні, в інші ситуації емоційно-моральних переживань (радості, задоволення, здивування тощо), метод опори на здобутий життєвий досвід, метод пізнавальної, дидактичної, рольової гри та ін.

До методів емоційного стимулювання навчання належить прийом створення ситуації зацікавленості, тобто застосування цікавих для студентів прикладів, парадоксальних фактів, проведення дослідів. Робота за аналогією, а саме зіставлення наукових і життєвих тлумачень окремих природних і суспільних явищ також підвищує інтерес до навчання.

Основним джерелом інтересу до навчальної діяльності є насамперед її зміст. Щоб підсилити стимулювальний вплив змісту, необхідно чітко дотримуватися вимог принципів науковості, систематичності і послідовності, зв'язку навчання з життям і практикою. Для підвищення стимулювального впливу змісту навчання можна використовувати прийоми створення ситуації новизни, актуальності, наближення змісту до важливих наукових відкриттів тощо.

Нині у ВНЗ практично всі студенти користуються сучасними інформаційно-комунікаційними технологіями, що спрощує для них процес пошуку інформації, обробки її та представлення в різноманітних презентаційних формах. Використання комп'ютера як інструменту творчої діяльності сприяє досягненню таких цілей:

- підвищення мотивації до самоосвіти;
- формування нових компетенцій;
- реалізація креативного потенціалу;
- підвищення особистісної самооцінки;
- розвиток особистісних якостей.

Ураховуючи те, що вища освіта України побудована відповідно до вимог Болонської конвенції, де особлива увага приділяється самостійній роботі студентів, яка потребує підвищення й інтеграції видів і форм організації навчальної діяльності студентів, здійснюється інтегрування інформаційно-комунікаційних технологій з педагогічною системою організації навчальної діяльності, що дозволяє розширити навчальні можливості студентів, здійснити вибір і організацію індивідуальної траєкторії навчання, яка відбувається в контексті розвитку самостійного критичного і творчого мислення. Визначальну роль в цьому відіграє Інтернет, який є універсальним засобом пошуку інформації та передачі знань, особливо в процесі самостійної роботи студентів, що, в свою чергу, потребує формування навичок інформаційної діяльності. Педагогічні технології сприяють формуванню навичок інформаційної діяльності студентів ВНЗ та є основою для здійснення їхньої самостійної діяльності.

Застосування різноманітних педагогічних технологій навчання забезпечує самостійну роботу студентів з урахуванням значних обсягів інформації. Проте необхідність її обробки і передачі потребує інтеграції педагогічних технологій з інформаційно-комунікаційними технологіями. Ураховуючи той факт, що у ВНЗ особливе місце займає дослідницька робота студентів, заслуговує на увагу інтеграція рольових ігор.

Активне використання навчальними закладами Інтернет-технологій, телекомунікаційних засобів дозволяють говорити про впровадження ними інноваційних процесів, за допомогою яких у від ЗНЗ відбуваються зміни різного плану: змінюється мета й зміст навчальних планів, форми й методи навчання.

Квест від англ. quest – подорож, мандрівка – комп’ютерна гра, в якій гравець має досягти певної мети, використовуючи власні знання і досвід, а також спілкуючись з учасниками квеста [1, с. 68]. Отже, їх використання пов’язано з практичною метою для отримання студентами інформації, сприяючи розвиткові критичного мислення, аналізу, синтезу й оцінки інформації.

Розглянемо алгоритми розробки Web-квестів, під яким будемо розуміти спеціально організований вид дослідницької діяльності, для виконання якої студенти здійснюють пошук інформації в мережі Інтернет за вказаними адресами. Створюються квести засобами Веб-технологій у середовищі WWW.

За своєю організацією вони – складні, оскільки спрямовані на розвиток у студентів навичок аналітичного і творчого мислення. Викладач має володіти високим рівнем предметної, методичної та інформаційно-комунікаційної компетентності з метою професійного навчати студентів.

Таким чином, веб-квест поєднує в собі ідеї проектної та ігрової методики у середовищі WWW засобами веб-технологій.

Веб-квести було розроблено Б. Доджем і Т. Марчем (США, університет Сан-Дієго, 1995 р.).

З метою максимальної ефективності, він (спеціальним чином організована web-сторінка) повинен містити такі частини:

- вступ, в якому описуються терміни проведення, і задається початкова ситуація;
- цікаве завдання, яке можна реально виконати;
- набір посилань на ресурси мережі, необхідні для виконання завдання.

Деякі (але не всі) ресурси можуть бути скопійовані на сайт даного Web-квеста, щоб полегшити таким чином викачування матеріалів. Указані ресурси повинні містити посилання на web-сторінки, електронні адреси експертів або тематичні чати, книги або інші матеріали, наявні в бібліотеці або у викладача. Завдяки вказівці точних адрес при виконанні завдань студенти не витратять зайвого часу на пошук інформації;

- розбитий а етапи процесу виконання роботи з вказівкою конкретних термінів;
- деякі пояснення щодо обробки отриманої інформації: прямі запитання, дерево понять, причинно-наслідкові діаграми;
- висновок, який нагадує що вивчали, чого навчалися, виконуючи дане завдання;
- за можливістю – шляхи для подальшої самостійної роботи за темою або опис того, яким чином можна перенести отриманий досвід в іншу галузь.

За тривалістю Web-квести поділяють на короткострокові і довгострокові.

Метою перших є здобуття знань і здійснення їх інтеграції в свою систему знань. Робота над короткочасним web-квестом може займати від одного до трьох сеансів.

Довгострокові Web-квести направлені на розширення і уточнення понять. Після закінчення роботи над довгостроковим web-квестом студент повинен уміти вести глибокий аналіз отриманих знань, уміти їх трансформувати, володіти матеріалом настільки, щоб зуміти створити завдання для роботи за темою. Робота над довгостроковим web-квестом може тривати від одного тижня до місяця (максимум два).

За нашими спостереженнями Web-квести найкраще підходять для роботи в міні-групах, проте існують і Web-квести, призначені для роботи окремих студентів.

Форми Web-квеста також можуть бути різними. Найбільш популярні:

- створення бази даних з проблеми, всі розділи якої готують студенти;
- створення мікросвіту, в якому студенти можуть пересуватися за допомогою гіперпосилань, моделюючи фізичний простір;
- створення документа, що дає аналіз якої-небудь складної проблеми і що запрошує студентів погодитися або не погодитися з думкою авторів.

Створюючи і виконуючи on-line інтерв’ю з віртуальним персонажем. Відповіді і питання розробляються студентами, що глибоко вивчили дану особу. Даний варіант роботи

краще всього пропонувати не окремим студентам, а міні-групі, яка отримує загальну оцінку за свою роботу.

Робота з Web-квестами може бути запропонована і як домашнє завдання для студентів, які цікавляться предметом. Добрий результат дає даний вид діяльності при підготовці до олімпіад, оскільки розширює кругозір та ерудицію.

Використання Веб-технологій, зокрема Веб-квестів у навчальному процесі, на наш погляд, відіграє суттєву роль в розвитку пізнавальної активності, якості знань студентів, сприяє розвитку навичок самостійного одержання знань, набуття, крім базових знань, необхідних професійних компетенцій.

Наведемо як приклад розробку веб-квесту [4].

Вступ. Зібрати сучасний комп'ютер, що відповідає сучасним технічним вимогам і потребам користувача.

Розвиток комп'ютерної техніки, масове її використання зумовили певні вимоги до комплектуючих комп'ютера: процесора, материнської плати, відеокарти, пам'яті.

Сучасний ринок комплектуючих до комп'ютера і периферійних продуктів здатний задовольнити потреби самого вимогливого користувача. Так з чого ж почати? І як при цьому не дати постраждати гаманцю?

Метою даного Веб-квесту є здійснення аналізу побудови обчислювальної системи з позицій аналітика, технічного консультанта, консультанта з програмного забезпечення, прайс-менеджера.

Вам необхідно виступити в одній із ролей:

Роль 1. Аналітик.

Роль 2. Технічний консультант.

Роль 3. Консультант з програмного забезпечення.

Роль 4. Прайс-менеджер.

Розглянемо зміст наведених вище ролей:

Роль 1. Аналітик.

Ваші завдання:

- підготувати огляд сучасного ринку комп'ютерів, приділивши особливу увагу різним його аспектам:
 - комп'ютери серверного типу;
 - мейнфрейми;
 - персональні комп'ютери для професійної діяльності;
 - персональні комп'ютери побутової сфери;
 - ігрові комп'ютери.
- здійснити аналіз перспектив розвитку комп'ютерів у різних секторах ринку;
- визначити лідерів індустрії, порівняти їх частки на світовому ринку.

Звіт можна представити у вигляді презентації в Power Point. Спробуйте дати відповідь на запитання: Що заважає Україні зайняти лідерські позиції на ринку комп'ютерних комплектуючих?

Роль 2. Технічний консультант

До обов'язків технічного консультанта входить створення конфігурації комп'ютера. Технічний консультант має знати загальний склад комп'ютера, технічні характеристики різних комплектуючих. За необхідністю, має надати консультативну допомогу своїй команді.

Вам необхідно відповісти на такі запитання:

1. Які обставини необхідно врахувати у виборі комплектуючих для комп'ютера?
2. Опишіть найбільш важливі характеристики комплектуючих.
3. Як часто потрібно проводити up-grade комплектуючих, щоб уповільнити моральне старіння комп'ютера?
4. Розкрийте проблему розгону комп'ютера. Чи має користувач реальний приріст продуктивності системи або ризикує її стабільністю?
5. Проведіть аналіз комплектуючих вітчизняних виробників.

Зміст звіту повинен бути представлений у вигляді HTML-файлів та включати схеми, фотографії й інші матеріали. В усній формі дайте свою оцінку новомодному напрямку – “моддингу”.

Роль 3. Консультант з програмного забезпечення.

Від того, наскільки грамотно, коректно встановлене програмне забезпечення і виконане його налагодження, залежить якість і надійність роботи пристроїв комп'ютера. Завдання – підібрати програмне забезпечення, яке найбільш повно задовольняє потреби користувача в конкретній сфері діяльності.

Необхідно відповісти на такі запитання:

1. Наведіть найбільш повну класифікацію програмного забезпечення комп'ютера.
2. Що розуміють під терміном “відкритий програмний код”? У чому його переваги та недоліки?
3. Яку небезпеку становить програмне забезпечення маловідомих або невідомих авторів?
4. Які програмні продукти вітчизняних розробників займають лідерські позиції? Наведіть приклади.

Зміст звіту можна представити у вигляді презентації в Power Point. У роботі необхідно провести порівняльний аналіз програмного забезпечення різних предметних областей – його надійність, функціональність, додаткові можливості, відмінність від попередніх версій.

Роль 4. Прайс-менеджер.

Завдання прайс-менеджера – здійснити аналіз цінового ринку комплектуючих комп'ютера, периферійних пристроїв і програмного забезпечення, надати консультативну допомогу щодо вибору фірми-продавця.

Необхідно відповісти на такі запитання:

1. Указати об'єктивні причини, що впливають на зростання (падіння) цін на комплектуючі, периферійні пристрої та програмне забезпечення?
2. Пояснити економічний сенс співвідношення “ціна/якість”?
3. Пояснити економічний зміст і механізм роботи up-grade.

Зміст звіту можна представити у вигляді презентації Power Point. У звіт доречно включити графіки та діаграми, що ілюструють динаміку цін на комплектуючі та програмне забезпечення комп'ютера.

Результати роботи необхідно оформити у вигляді html-сторінки і захистити в аудиторії. Перед виконанням завдання обов'язково ознайомтеся з критеріями оцінок.

Висновок. Таким чином, використання сучасних інформаційно-комунікаційних технологій в навчальному процесі – це потужний стимул, що дозволяє формувати в студентів необхідні знання та пізнавальні прийоми, а також розвивати мотивацію навчальної діяльності, самостійність, сприяє поліпшенню підготовки майбутніх фахівців.

Актуальними напрямками дослідження є використання веб-квестів при формуванні у студентів фахової інформованості. Оскільки дана методика дозволяє покращити сприймання досить складного матеріалу а також формує навички самостійної роботи і навчатися самостійно.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Кадемія М. Ю. Інноваційні технології навчання: словник-глосарій: навчальний посібник для студентів, викладачів / М. Ю. Кадемія, Л. С. Євсюкова, Т. В. Ткаченко. – Львів: СПОЛЮМ, 2011. – 196 с.
2. Мухина С.А., Соловьев А.А. Нетрадиционные педагогические технологии в обучении. – Ростов-на-Дону, 2004.
3. Педагогічне проектування. Веб-квести та їх використання в навчальному процесі [Електронний ресурс] – режим доступу http://ito.vspu.net/SAIT/inst_kaf/kafedru/matem_fizuka_tex_osv/www/ENK/2011-2012/. – [заголовок з екрану].

4. Педагогічне проектування. Веб-квести та їх використання в навчальному процесі. [Електронний ресурс] – режим доступу http://ito.vspu.net/SAIT/inst_kaf/kafedru/matem_fizuka_tex_osv/www/ENK/2011-2012/kompleks_new_magistru/lections/lection_3.htm. – [заголовок з екрану].

Тверезовская Н.Т., Блозва А.И.

**СТИМУЛИРОВАНИЕ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА СТУДЕНТОВ
СРЕДСТВАМИ ВЕБ-КВЕСТОВ**

В статье раскрыта сущность познавательного интереса студентов, осуществлено обоснование к его подходам, определены формы и методы с целью формирования познавательного интереса студентов; показана роль компьютера как средства стимулирования познавательного интереса. Доказано, что активное использование Web-квестов позволяет повысить качество обучения студентов.

Ключевые слова: познавательный интерес, современное образование, визуальное обеспечение, веб-квест.

Tverezovska N.T, Blozva A. I.

STIMULATION OF COGNITIVE INTEREST OF STUDENTS BY MEANS OF WEB-QUESTS

The article reveals the essence of cognitive interest of students by grounding his approach, set forms and methods to develop cognitive interest of students, the role of the computer as a means of stimulating their interest. It is shown that the active use of Web-quests can improve the quality of education students.

Key words: cognitive interest in contemporary education, visual software, web quest.

УДК 371.3:811.161.2

Жулєва Л.В.

**УПРОВАДЖЕННЯ ІННОВАЦІЙНИХ, ІНТЕРАКТИВНИХ МЕТОДІВ
І ФОРМ НАВЧАННЯ НА УРОКАХ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ ТА ЛІТЕРАТУРИ**

Статтю присвячено обґрунтуванню доцільності та ефективності використання інноваційних, інтерактивних методів і форм навчання на уроках української мови та літератури, їхньої ролі в самовираженні особистості.

Ключові слова: прийоми творчої діяльності, інтерактивні методи, розумова діяльність, критичне мислення, міні-підручники, проекти, експрес-зошити, колективний пошук.

Удосконалення технологій навчання, виховання й розвитку учнів розглядається вітчизняними та зарубіжними вченими (соціологами, педагогами, психологами, управлінцями) як важливий засіб підвищення якості формування особистості. Тому цілком закономірно, що в останнє десятиліття активно і широкопланово досліджується ця проблема.

Дослідженню проблеми “Використання інтерактивних технологій на уроках української мови та літератури” приділяють увагу науковці: Л. Варзачка, О. Пометун, М. Пироженко, М. Пентилюк, І. Хом’як, їхні праці розкривають перспективність освітніх технологій.

У ході дослідження з’ясовано, що значна частина вчителів нечітко уявляє сутність поняття “технологія навчання”, ототожнює його з методикою викладання та поняттям “педагогічна технологія”. Більшість учителів працює переважно над удосконаленням традиційних технологій. Це свідчить про те, що проблема інноваційних, інтерактивних методів і форм навчання є актуальною. Як, залишаючись у рамках класно-урочної системи, підвищити ефективність навчального процесу, досягти високого інтелектуального розвитку учнів, забезпечити оволодіння навичками саморозвитку особистості?