

допомогою впровадження розроблених методичних рекомендацій «Медіаосвітні технології в роботі учителя математики». Таким чином, впровадження медіаосвітніх технологій у процес професійної підготовки майбутніх учителів математики – нагальна потреба часу, розвитку інформаційного суспільства.

Список використаних джерел:

1. Дичківська І. М. Інноваційні педагогічні технології: [навч. посібник] / І. М. Дичківська. – К. : Академвидав, 2004. – 352 с.
2. Компетентнісний підхід у сучасній освіті. Світовий досвід та українські перспективи / Під ред. О. В. Овчарук. – К.: К. І. С., 2004. – 112 с.
3. Концепція впровадження медіаосвіти в Україні [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://www.ispp.org.ua/news_44.htm
4. Медіакультура особистості: соціально-психологічний: навчально-методичний посібник / О. Т. Баришполець О. Є. Голубєва, Н. В. Климчук [та ін.]; за ред. Л. А. Найдьонової, О. Т. Баришпольця. – К. : Міленіум, 2009. – 440 с.
5. Медіаосвіта та медіаграмотність: короткий огляд / В. Іванов., О. Волошенюк., Л. Кульчинська та ін. – 2-ге вид., стер. – К.: АУП, ЦВП, 2012. – 58 с.

Павицька К.М.

*кандидат педагогічних наук, доцент,
Національний педагогічний університет
імені М.П. Драгоманова*

ВЕБ-КВЕСТ ЯК ТЕХНОЛОГІЯ НАВЧАННЯ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ

Сьогочасне суспільство можна характеризувати як швидкоплинне, інформаційне та технологічне. Саме тому останнім часом актуальним постає питання впровадження нових освітніх технологій у навчально-виховний процес, зокрема у навчанні іноземної мови (ІМ). Зважаємо за потрібне звернутися до сучасних нетрадиційних технологій, здатних забезпечити вирішення актуальних питань навчання й виховання учнівської молоді, підвищити якість та ефективність підготовки майбутніх фахівців, сприяти самостійній організації навчального процесу у студентів, технологій покликаних сформулювати інший погляд на співпрацю у колективі, розвивати взаємодію між студентами й викладачами на діалоговому рівні, зацікавити й мотивувати молодь тощо.

На нашу думку однією із означених технологій є веб-квест. Веб-квест – це один із різновидів проектної діяльності. Quest в перекладі з англійської мови означає тривалий цілеспрямований пошук, який може бути пов'язаний з пригодами, грою. Термін «квест» (квестор) походить від латинського слова «quaero», що означає шукаю, розшукую, веду слідство. Веб-квест в педагогіці – це проблемне завдання з елементами рольової гри та іншими інтерактивними методами, для виконання якого використовуються інформаційні ресурси Інтернету. Розробниками веб-квесту як навчального завдання є Bernie Dodge і Tom March.

Освітній веб-квест – це сайт в Інтернеті, з яким працюють студенти, виконуючи ту чи іншу навчальну задачу. Розробляються такі веб-квести для

максимальної інтеграції Інтернету в різні навчальні предмети, зокрема й ІМ, на різних рівнях навчального процесу. Особливістю освітніх веб-квестів є те, що частина або вся інформація для самостійної або групової роботи студентів перебуває на різноманітних веб-сайтах. Прикладом результату роботи з веб-квестом є усна чи комп'ютерна презентація, есе, публікація студентських робіт у вигляді веб-сторінки веб-сайтів (локально або в інтернеті) [3, с. 9].

До основних складових веб-квесту можна віднести наступні елементи:

- Зрозумілий вступ, де є короткий опис теми, чітко означені головні ролі учасників або сценарій квесту, попередній план роботи та загальний огляд усього квесту.

- Завдання – формулювання проблемної задачі та опис форми подання кінцевого результату, а також допоміжні матеріали (приклади, шаблони, таблиці, бланки, інструкції і т.п.), які дозволяють більш ефективно організувати роботу над веб-квестом.

- Оцінка – опис критеріїв і параметрів оцінювання виконання веб-квесту, яке представляється у вигляді бланка оцінки. Критерії оцінки залежать від типу навчальних завдань, які вирішуються у веб-квесті.

- Анотований список інформаційних ресурсів, необхідних для виконання учасниками завдань.

- Інструкції до дій та опис процедури роботи, яку необхідно виконати кожному учаснику при самостійному виконанні завдання (етапи).

- Висновок, в якому підсумовується досвід, який буде отриманий студентами під час самостійної чи колективної роботи над веб-квестом.

- Коментарі для викладача – методичні рекомендації для викладачів, які використовуватимуть веб-квест.

Веб-квест з ІМ – це засіб розвитку іншомовної комунікативної компетенції, спосіб тренування і набуття навичок інформаційної діяльності, формування мотивації студентів до самоосвіти, розвиток творчого потенціалу, підвищення особистісної самооцінки і т.і.

Особливістю застосування веб-квестів на основі ресурсів Інтернету в навчанні ІМ є те, що така технологія вимагає від студентів відповідного рівня володіння ІМ для роботи з ресурсами Інтернету, у тому числі і з автентичними. У зв'язку з цим ефективна інтеграція веб-квестів у процес навчання ІМ можлива в тих випадках, коли веб-квест є творчим завданням, завершальним вивчення будь-якої теми; супроводжується тренувальними лексико-граматичними вправами на основі мовного матеріалу, який використовується у веб-квесті із автентичних ресурсів. Виконання таких вправ може або випереджати роботу над квестом, або здійснюватися паралельно з нею [4].

Веб-квест, передусім, стане у нагоді для професійно орієнтованого навчання ІМ, оскільки опора на інформаційні технології, зокрема на пошук інформації професійного спрямування, стала важливим складником усього сучасного навчання ІМ [3, с. 9]. Спеціально організований веб-квест допоможе розширити словниковий запас студентів, удосконалити навички професійного мовлення, розвивати навички перекладу спеціальної літератури за фахом, навчити публікувати статті та інші матеріали, спілкуватися із носіями мов.

Тематика веб-квестів може бути найрізноманітнішою, а проблемні завдання можуть відрізнятися ступенем складності. Тому цінним у даній технології є те, що веб-квест забезпечує реалізацію принципу міждисциплінарності у навчанні ІМ, що здійснюється через вибір відповідної тематики й змісту досліджуваного матеріалу, добір проблемних професійних завдань, рекомендації необхідної літератури тощо.

Таким чином, вважаємо правомірним використання технології веб-квесту у навчанні ІМ, оскільки вона здатна забезпечити формування основ компетентності студентів, що закладаються через оволодіння необхідними для подальшої діяльності знаннями, освоєння способів розв'язання проблемно-пізнавальних задач, досвід ефективного прийняття рішень і досягнення відповідних цілей через подолання перешкод тощо [1, с. 235].

Поряд з тим актуальним питанням наразі постає роль викладача як носія інформаційної культури, організатора та керівника самостійної діяльності студентів, що в свою чергу вимагає від педагогів володіння сучасними раціональними інформаційними освітніми технологіями, наявність у них таких якостей як професіоналізм (високий рівень предметної та методичної компетентності), вимогливість, організованість, постійний інформаційний тонус, застосування індивідуального та диференційованого підходу у навчально-виховному процесі.

Список використаних джерел:

1. Лозова В.І., Троцько Г.В. Теоретичні основи виховання і навчання: Навч. посібник / Харк. держ. пед. ун-т ім. Г.С. Сковороди. – 2-е вид. випр. і доп. – Харків: «ОВС», 2002. – 400 с.
2. Нові технології: Веб-квест // Освіта України, – 2014, – № 33 (1391), с. 10.
3. Slaouti D. Computers and writing in the second language classroom // A special interest in computers. Learning and teaching with information and communication technologies / Brett, P. & Motteram, G. (Eds.). Whitstable, Kent: IATEFL, 2000, p. 9-30.
4. http://www.itlt.edu.nstu.ru/webquest_collections.php

Радин В.К.

кандидат технических наук, доцент;

Герасименко Е.А.

курсант,

Херсонская государственная морская академия

ЦЕЛЕСООБРАЗНОСТЬ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИНФОРМАЦИОННЫХ СИСТЕМ МАССОВОГО ОБСЛУЖИВАНИЯ ДЛЯ МОДЕЛИРОВАНИЯ ТИПИЧНЫХ ПРОЦЕССОВ СУДОВОЖДЕНИЯ

На морском флоте подробнее всего фактически разработаны и экономически обоснованы автоматизированные системы обслуживания и регулирования параметров судовой энергетической установки, главных и вспомогательных двигателей, различных судовых устройств и систем. Темп их внедрения на судах с каждым годом возрастает. В то же время существуют достаточное количество стандартных и экстремальных задач судовождения,