

ДЕЯКІ АСПЕКТИ ВИКОРИСТАННЯ ТЕХНОЛОГІЇ WEB-КВЕСТУ ПІД ЧАС ВИВЧЕННЯ СТУДЕНТАМИ СОЦІАЛЬНО-ГУМАНІТАРНИХ ДИСЦИПЛІН

Ющенко Ю.П., Шарбенко Т.В., Кундій Ж.П.

ВДНЗ України «Українська медична стоматологічна академія»

У статті розглядаються деякі аспекти використання технології web-квесту під час вивчення студентами соціально-гуманітарних дисциплін; розкрито сутність web-квесту як педагогічної технології та проаналізовано її значення в навчальному процесі вищої школи.

Ключові слова: web-квест, педагогічна технологія, інтерактивна технологія, навчальний процес.

Реформування в галузі охорони здоров'я України, якісні зміни в системі вищої освіти диктують високі вимоги до підготовки медичних кадрів. Час показав, що нові соціально-економічні умови вимагають від фахівців даної галузі вміння швидко реагувати на запити суспільства, приймати оптимальні рішення в конкретних ситуаціях професійної діяльності, задовольняти особисті освітні потреби та бути конкурентоздатними у сфері надання медичних послуг.

Питання вдосконалення і підвищення ефективності процесу підготовки медичних кадрів тісно пов'язане з використанням нових педагогічних технологій і методик, нових чи вдосконалених концепцій, принципів, підходів до навчально-виховного процесу, творчого пошуку тощо. Статусу необхідного і досить важливого інструмента в освітній діяльності в наш час набули інформаційні технології. Сучасна педагогіка використовує такі види діяльності як дистанційне навчання, створення програм віртуальних підручників, пошук інформації в мережі для навчального процесу, комп'ютерне тестування знань, створення електронних бібліотек, формування єдиного електронного середовища, видання віртуальних газет і журналів, проведення теле- і веб-конференцій, вебінарів, кейс-технології, поширення міжнародного співробітництва у сфері інтернет-освіти тощо.

Питання використання інформаційних технологій у навчальному процесі вищої школи досліджується в працях багатьох зарубіжних і вітчизняних учених, педагогів, серед яких варто назвати Р.П. Бужикова, Т.Г. Гурову, О.В. Співаковського, В.А. Широкова, М.С. Львова, Л.Є. Петухову та ін.

Метою нашої роботи є розкриття деяких аспектів використання технології web-квесту в процесі вивчення студентами-медиками соціально-гуманітарних дисциплін.

Завдяки потужному психолого-педагогічному і дидактичному потенціалу, відповідності інформаційно-комунікаційним тенденціям розвитку суспільства й освіти web-квест останнім часом набуває все більшої популярності. Це одна із сучасних інтерактивних педагогічних технологій, яка демонструє приклад інтеграції інформаційних технологій із відомими ситуаційними педагогічними технологіями (рольова гра, ділова гра). Уперше цю технологію представив у 1995 р. викладач університету Сан-Дієго Б.Додж. Нині вона широко використовується як найзручніший спосіб використання Інтернету на заняттях.

Використання web-квестів у самостійній роботі студентів та дистанційному навчанні розглядається в працях Г.Л. Шаматової, питання застосування вказаної технології в процесі підвищення якості підготовки фахівців різних профілів простежується в дослідженнях Я.С. Биховського, С.І. Мешкова, В.І. Сілант'єва, В.О. Вихрущ, Л.Й. Петришиної.

На нашу думку, методика навчання соціально-гуманітарним дисциплінам із використанням веб-ресурсів ґрунтується на створенні відповідного навчально-інформаційного середовища. Навчання може бути вдосконалене шляхом забезпечення студентів потужними програмними засобами обробки даних. Такі засоби дозволяють їм вирішувати практичні задачі й працювати з реальними базами даних. Використання технології web-квесту, яка поєднує проектну технологію навчання, інтегрує програмовий, груповий, комунікативний і проблемний методи, відкриває нові можливості як для викладачів, так і для студентів. Крім того, вона надає доступ до широкої бази джерел інформації, необхідної в освітньому процесі, допомагає підвищити зацікавленість студентів проблемою, яка вивчається, розвиває креативність і творчий підхід до засвоєння знань тощо. Web-квест – це не просто інноваційний метод навчання і контролю знань, а й нова технологія отримання знань студентом, за якого останній є не об'єктом, а повноправним суб'єктом навчальної діяльності. Саме за таких умов студент отримує можливість самоактуалізуватися і саморозвиватись як особистість та підвищити мотиваційний рівень для засвоєння нової інформації.

За своєю сутністю web-квест – це дидактична структура, в рамках якої викладач удосконалює пошукову діяльність студентів, задає їм параметри цієї діяльності і визначає її час; вчить студентів самостійно мислити, знаходити та розв'язувати проблеми, залучаючи з цією метою міждисциплінарний підхід, прогнозувати результати і можливі наслідки різних варіантів рішення, вміння встановлювати причинно-наслідковий зв'язки [1]. Роль викладача в навчальному процесі суттєво змінюється, він виступає як координатор із високим рівнем предметної, методичної та комунікаційної компетенції.

Берні Додж виділяє види презентацій, плакатів, і web-квестів.

За тривалістю: короткострокові (Short Term WebQuests) та довгострокові (Longer Term WebQuests) [2]. Короткострокові web-квести розробляють із розрахунку на 1-3 заняття, а довгострокові розраховані на семестр, рік. Звідси вбачаємо за доцільне під час вивчення студентами-медиками соціально-гуманітарних дисциплін використовувати короткострокові web-квести, що дає можливість опрацювати і систематизувати велику кількість інформації в рамках невеликого за обсягом часу та використовувати її для виконання проекту.

За предметним змістом: монопроекти і міжпредметні web-квести.

За типом завдань:

– переказ (retelling tasks). Демонстрація розуміння теми на основі подання матеріалів з різних джерел у новому форматі: створення презентацій, плакатів, есе, колажів тощо;

– планування і проектування (design tasks). Розробка планів або проекту на основі заданих умов;

- самопізнання (self-knowledge tasks). Будь-які аспекти дослідження особистості;
- компіляція (compilation tasks). Трансформація формату інформації, отриманої з різних джерел: створення віртуальної книги, віртуальної виставки, капсули часу, капсули культури тощо;
- творче завдання (creative product tasks). Творча робота в певному жанрі – написання вірша, розповіді, есе тощо;
- аналітичне завдання (analytical tasks). Пошук і систематизація інформації, створення баз даних;
- детектив, головоломка, таємнича історія (mystery tasks). Пошук на основі суперечливих фактів;
- досягнення консенсусу (consensus building tasks). Розробка єдиного рішення з гострої проблеми;
- журналістське розслідування (journalistic tasks). Об'єктивний виклад інформації (розрізнення думок і фактів);
- переконання (persuasion tasks). Переконавання опонентів або нейтрально налаштованих осіб;
- наукові дослідження (scientific tasks). Вивчення різноманітних явищ, відкриттів, фактів на основі унікальних онлайн-джерел [3].

Розкриваючи особливості застосування web-квесту під час вивчення соціально-гуманітарних дисциплін, слід звернути увагу на взаємопідпорядковані умовні етапи web-квесту. На першому етапі викладач проводить підготовчу роботу, ознайомлює студентів із темою, формулює основну проблему. В умовах вищої школи залежно від специфіки дисципліни та загальноосвітнього рівня підготовки студентів ці функції можуть бути здійснені і самими майбутніми фахівцями на засадах проблемного навчання. Завдання web-квесту подаються окремими блоками питань і списками інформаційних ресурсів, де можна знайти необхідну інформацію. Питання сформульовані таким чином, аби при відкритті сайту студент розумів принципи для відбору матеріалу, виділення головного з усього обсягу знайденої інформації. Ця стадія має розвивальний потенціал (формується критичне мислення студентів; розвивається здатність порівнювати, аналізувати, класифікувати тощо). Студенти ознайомлюються з основними поняттями з обраної теми, матеріалами аналогічних проектів.

На етапі оформлення результатів відбувається осмислення проведеного дослідження. Робота передбачає відбір найбільш значущої інформації та подання її у вигляді слайд-шоу, буклета, анімації, постера або фоторепортажу. На цьому етапі дуже важливою є роль викладача як консультанта. Завершальним етапом стає оцінювання (при цьому варто рекомендувати попереднє, так зване тренувальне, оголошення принципів web-квесту). На ньому студенти презентують підсумки своєї роботи, виступають по черзі в ролях доповідача й експерта. Обговорення результатів роботи доцільно провести у вигляді конференції. Критерії оцінки можуть бути різними: за часом презентації, оригінальністю, змістовою наповненістю, якістю викладу, новаторством тощо. Важливо, аби в оцінці результатів брали участь як викладач, так і студенти.

Ураховуючи вищезазначене, ми переконані, що використання інтерактивної технології web-квесту під час вивчення соціально-гуманітарних дисциплін студентами медичного профілю дає змогу підвищити зацікавленість студентів навчальним матеріалом, сприяє формуванню творчого підходу до вирішення поставлених завдань, розширює світогляд і продукує мотивацію до самоосвіти, забезпечує розвиток професійних компетентностей.

Список використаної літератури

1. 1.Енциклопедія освіти // Акад. пед. наук України : [гол. ред. В. Г. Кремень] . – К. : Юрінком Інтер, 2008. – С. 1040.
2. 2.Dodge B. A Rubric for Evaluating WebQuest / B. Dodge [Електронний ресурс].- Режим доступу: <http://webquest.sdsu.edu/webquestrubric.html>
3. 3.Dodge B. A. Some Thoughts About WebQuest / B. Dodge [Електронний ресурс].- Режим доступу: http://webquest.sdsu.edu/about_webquestrubric.html

ІНФОРМАТИЗАЦІЯ ОСВІТИ І ЇЇ НАСЛІДОК –ФОРМУВАННЯ «КЛІПОВОЇ» СВІДОМОСТІ ТА «КЛІПОВОГО» МИСЛЕННЯ – КРОК УПЕРЕД ЧИ НАЗАД У МЕДИЧНІЙ ОСВІТІ?

Ярмола Т.І., Мохначов О.В., Ткаченко Л.А., Пустовойт Г.Л.

ВДНЗ України «Українська медична стоматологічна академія»

У статті автори розкривають поняття «кліпова» свідомість, «кліпове» мислення і намагаються розкрити їхню роль на шляху вдосконалення медичної освіти.

Ключові слова: «кліпова» свідомість, «кліпове» мислення, вища медична школа.

У зв'язку з інформатизацією освіти, яку сьогодні вважають майже панацеєю, виникають ризики втрати творчої культурно-генеруючої здатності цілих поколінь. Якщо старше покоління ще зберегло й інші форми сприйняття поданої інформації (осмислення, порівняння, аналіз, критику тощо), то в молодого покоління, і студентів у першу чергу, все більше виявляється динамічне, мозаїчне, «кліпове» отримання, переробка і представлення інформації, насамперед навчальної.

Під впливом комп'ютерних технологій формується особливий тип мислення - «кліпова» свідомість, яка завдяки ЗМІ та лавиноподібному розвитку й динаміці агресивного маркетингу Інтернету надзвичайними темпами набуває масового характеру: кількість людей із «кліповим» (фрагментарним, мозаїчним, піксельним, колажним, калейдоскопічним) мисленням швидко збільшується та підходить до критичної точки, після якої почнуться незворотні зміни у свідомості інших людей та суспільстві в цілому.

Це неминуче, якщо комп'ютерні навички користувача (які створюють ілюзію доступності пізнавальних дій) не супроводжуються логічним осмисленням, операціоналізацією, теоретичним засвоєнням предметних галузей навчальних дисциплін, широкою культурною асоціативністю в сприйнятті та розумінні процесів життя, живим спілкуванням із викладачем та колегами.