

УДК 37.036+37.013.44

Людмила Петришин, доктор педагогічних наук,
доцент кафедри соціальної педагогіки і соціальної роботи
Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка

ТЕХНОЛОГІЯ WEB-QUEST У ФОРМУВАННІ КРЕАТИВНОСТІ МАЙБУТНІХ СОЦІАЛЬНИХ ПЕДАГОГІВ (МСП): МЕТОДИЧНИЙ АСПЕКТ

У статті проаналізовано методичну складову web-quest у процесі формування креативності майбутніх соціальних педагогів у вишах. Охарактеризовано web-quest як технологію, що сприяє успішній реалізації креативного потенціалу, підвищенню особистісної самооцінки, розвиває самостійність, відповідальність, та сприяє розвитку креативної компетентності.

Ключові слова: креативність, web-quest, майбутні соціальні педагоги, креативне зростання, креативологія.

Лит. 7.

Людмила Петрышин, доктор педагогических наук,
доцент кафедры социальной педагогики и социальной работы
Тернопольского национального педагогического университета имени Владимира Гнатюка

ТЕХНОЛОГИЯ WEB-QUEST В ФОРМИРОВАНИИ КРЕАТИВНОСТИ БУДУЩИХ СОЦИАЛЬНЫХ ПЕДАГОГОВ (МСП): МЕТОДИЧЕСКИЙ АСПЕКТ

В статье проанализирована методическая составляющая web-quest в процессе формирования креативности будущих социальных педагогов в вузах. Охарактеризовано web-quest как технологию, что способствует успешной реализации креативного потенциала, повышению личностной самооценки, развивает самостоятельность, ответственность, и способствует развитию креативной компетентности.

Ключевые слова: креативность, web-quest, будущие социальные педагоги, креативный рост, креативология.

Ludmyla Petryshyn, Ph.D. (Pedagogy), Associate Prof. of
Social Pedagogy and Social Work Department
Ternopil National Pedagogical University by V. Hnatyuk

WEB-QUEST TECHNOLOGY IN CREATIVE FORMATION OF FUTURE SOCIAL PEDAGOGUES: METHODOLOGICAL ASPECTS

The article analyzes the methodological component of web-quest in the process of creativity formation of future social workers in universities. The characteristic of web-quest as technology, contributing to the successful implementation of creative potential, increases personal self-esteem, develops independence, responsibility, and contributes the development of creative competence.

Keywords: creativity, web-quest, future social educators, creative growth, "creativityology".

Актуальність проблеми. Для формування креативної особистості майбутнього соціального педагога та креативної компетентності, на сучасному етапі модернізації освіти використовують інформаційно-комунікативні технології, що значно спрощує процес пошуку інформації, її обробки і презентації в різноманітних формах, а також сприяє успішній креативізації майбутніх професіоналів соціальної сфери. Однією із таких технологій є використання web-questu. Використання комп'ютера, як засобу здійснення креативної діяльності, в навчально-виховній діяльності спеціалістів, магістрів, а також викладачів та сприяє досягненню таких цілей, як: підвищення мотивації до самоосвіти; формування креативної компетентності; реалізації креативного

потенціалу, знань, умінь та навичок; підвищення особистісної самооцінки; підвищення інтелектуального рівня; вияву креативної позиції.

Web-quest (web-quest) в педагогіці – це проблемне завдання з елементами ролівої гри, для виконання якого використовуються інформаційні ресурси Інтернету. Вперше модель web-квесту була представлена викладачем університету Сан-Дієго Б. Доджем у 1995 р. Сьогодні ця технологія використовується як найбільш вдалий спосіб використання Інтернету на заняттях. Розробляються такі web-questu для максимальної інтеграції засобів Інтернету в навчальний компонент, при різномірівневій організації навчального процесу [5; 6; 7].

Сьогодні ця технологія використовується як найбільш вдалий спосіб використання Інтернету на заняттях. Ця Інтернет-технологія підвищує мотивацію самоосвіти, формує нові компетенції на основі використання ІТ для пошуку необхідної інформації, оформлення результатів креативної діяльності у вигляді презентацій, публікації, створення web-сторінок, блогів. Також сприяє успішній реалізації креативного потенціалу, підвищенню особистісної самооцінки, розвиває самостійність, відповідальність, та сприяє розвитку креативної кометентності. Слід відмітити, що web-quest повинен містити такі основні елементи: посилання на ресурси мережі, у яких міститься необхідний для web-квесту матеріал: електронні адреси, тематичні форуми, книги або методичні посібники з бібліотечних фондів; поетапний опис процесу виконання завдання з поясненням принципів обробки інформації, додатковими супровідними питаннями, причинно-наслідковими схемами, таблицями, діаграмами, графіками тощо.; висновки, які мають містити приклад оформлення результатів виконання завдання або їх презентації, шляхи подальшої самостійної роботи із зазначеної теми і галузі практичного застосування отриманих результатів і навичок [7].

Аналіз останніх досліджень і публікацій. У численних наукових публікаціях у контексті формування креативної особистості та її креативних здібностей висвітлено різні аспекти цієї проблеми: історико-психологічні аспекти проблеми формування креативності досліджували Дж. Гілфорд, Е. Торранс, М. Воллах, Х. Грубер, Дж. Девідсон, Н. Коган, С. Медник, Д. Фельдман, Д. Харінгтон; теоретичні й методичні аспекти проблеми дослідження розкрито в працях В. Дружиніна, Д. Богоявленської, М. Гнатко, Л. Єрмолаєвої-Томіної, В. Козленко, В. Моляко; психологічні аспекти теорії творчості висвітлювали Л. Виготський, Я. Пономарьов, В. Роменець, С. Рубінштейн, А. Брушлинський, О. Леонтьєв, О. Лук, В. Моляко, В. Рибалка; особливості педагогічної творчості проаналізовано в наукових дослідженнях В. Андреева, В. Загвязинського, В. Кан-Калика, Н. Кузьміної, М. Поташніка, В. Сластьоніна. Різним аспектам використання web-questu як технології у навчальному процесі вищої школи педагогічний та соціально-педагогічний діяльності були присвячені наукові публікації: О. Багузіна, О. Волкова, В. Вихрущ, Г. Воробйова, О. Львова, М. Лямзіна, Ю. Романцової [1; 2; 3; 4; 5; 6; 7].

Метою статті є аналіз методичної складової web-questu у процесі формування креативності майбутніх соціальних педагогів у вишах.

Виклад основного матеріалу дослідження.

На сучасному етапі розвитку освітнього процесу, у практику вищих освітніх закладів необхідно вводити креативно-творчий підхід до підготовки майбутніх соціальних педагогів, мета якого повинна полягати у формуванні в майбутнього професіонала творчої уяви та творчого мислення, розвиткові цікавості та дослідницької поведінки, креативного потенціалу та здібностей, креативних навичок та вмінь у результаті творчо-креативної об'єкт-суб'єктної взаємодії в процесі фахової підготовки.

Важливою умовою підготовки креативних фахівців соціальної сфери є креативне зростання викладачів, що працюють із студентами фаху "Соціальна педагогіка" та самих спеціалістів і магістрів, як об'єктів та суб'єктів навчально-виховного процесу вишу. Для покращення креативного зростання та просвіти магістрів та викладачів ми впровадили в мережу електронних ресурсів Moodle web-quest "Креативологія", який:

- розширював уявлення про суть креативності як особистісно-професійної властивості та об'єднував зусилля учасників навчально-виховного процесу вишу у створенні умов креативного середовища для творчої реалізації майбутніх соціальних педагогів;

- надавав змогу визначити найефективніші методики, тренінги, технології, що забезпечували креативне зростання МСП;

- допомагав у творчій самореалізації, самоактуалізації, реалізації креативних здібностей майбутніх фахівців соціальної сфери у процесі креативно-творчої суб'єкт-об'єктної взаємодії.

Web-quest – це спеціальним чином організований вид просвітницько-дослідницької діяльності в мережі Інтернет за означеною тематикою. З-поміж переваг цього методу ми виокремлюємо такі:

- підвищення зацікавленості до проблеми, що актуалізується для вивчення;

- можливість отримати додаткову інформацію творчого характеру;

- спрощення роботи в мережі Інтернет;

- розвиток креативних здібностей у пошуку аналогій та продукуванні креативних ідей.

Окрім цього, ця технологія підвищує мотиваційний рівень, допомагає особистості самоактуалізуватись та саморозвинутись, сформувати нові компетенції та оформити результати роботи у вигляді публікацій, презентацій, створенні веб-сторінок.

Метою web-quest "Креативологія" є підвищення потенціалу педагогічного колективу вишу, реалізація творчих знань та вмінь, покращення інформаційного складника про

ТЕХНОЛОГІЯ WEB-QUEST У ФОРМУВАННІ КРЕАТИВНОСТІ МАЙБУТНІХ СОЦІАЛЬНИХ ПЕДАГОГІВ (МСП): МЕТОДИЧНИЙ АСПЕКТ

креативність та вирішення низки практичних потреб у науковій інформації, об'єднання зусиль учасників навчально-виховного процесу вишу у створенні умов креативного середовища для творчої реалізації МСП.

Таким чином, web-quest "Креативологія" має освітньо-просвітницький зміст, кінцевим результатом якого є побудова комп'ютерної презентації з використанням анімаційних елементів соціально-педагогічного характеру та написання наукової публікації креативно-творчого характеру.

У нашому випадку web-quest "Креативологія" містить такі важливі структурні елементи, які розміщені окремими блоками:

- вступ, у якому описано мету Web-quest та подано огляд усього квесту;
- комплексне завдання, що містить творчий характер, тобто мотивує до креативної діяльності у сфері наукового пошуку;
- список інформаційних ресурсів, необхідних для покликання;
- керівництво до дії подає інформацію, як організовувати і представляти інформацію у вигляді презентації, наукових публікацій, Інтернет-повідомлень із мультимедійним супроводом;
- висновок, у якому вказано досвід, який буде отриманий учасниками Web-quest під час роботи над ним;
- опис критеріїв та параметрів оцінки web-quest, що залежать від типу завдань.

Тепер розглянемо структурні складники Web-questu "Креативологія":

1. Вступ.

Мета web-questu полягає у формуванні необхідних властивостей особистості для компетентного використання креативних технік, методик та технологій у професійній сфері.

Завдання web-questu полягають:

- у визначенні важливості креативного підходу у вирішенні актуальних професійних питань;
- у вивченні теоретико-методичних основ розвитку креативної особистості;
- у виявленні об'єктивних і суб'єктивних факторів формування креативної особистості;
- в усвідомленні необхідності творчої креативності в професійній сфері діяльності.

2. Початковий етап (командний).

Ознайомлення зі завданнями web-questu із базовою інформацією про креативологію як науку.

3. Рольовий етап.

- індивідуальна робота творчого характеру, спрямована на досягнення креативного результату, пошук інформації з різних джерел,

виконання завдань (підготовка матеріалів для слайдів, публікацій, презентацій);

- підведення підсумків творчої роботи та фіксація дрібних матеріалів на електронних носіях.

Розподіл ролей у групах для вирішення спільних завдань:

Завдання магістрантам. Користуючись інформаційними ресурсами Інтернету та навчально-методичними підручниками, необхідно укласти:

- програму "креативного зростання особистості в процесі професійної підготовки";
- соціальний проект "креативна соціологія і національна безпека України".

Завдання викладачам. Користуючись інформаційними ресурсами Інтернету та навчально-методичними підручниками, необхідно:

- укласти лекцію на тему "Креативність і проблема збереження (формування креативних ресурсів людського суспільства)";
- написати наукову публікацію на тему "Креативологія як сфера наукових знань міждисциплінарного характеру";
- створити презентацію інформаційного характеру на тему "Креативність, інновації, творчість як педагогічна проблема".

Завдання бібліотекарям. Користуючись інформаційними ресурсами Інтернету та навчально-методичними підручниками, необхідно:

- укласти каталог інформаційних ресурсів на тему "Креативна особистість в системі інноваційних суспільних змін";
- побудувати слайдову презентацію бібліотечних ресурсів на тему "Креативність і творчість як термінальні цінності особистості";
- підготувати виступ інформаційного характеру та провести круглий стіл на тему "Креатор як суб'єкт креативної, інноваційної і педагогічної діяльності".

4. Заключний етап.

Розроблення структури та створення презентації, публікації наукового характеру:

1) демонстрування результату роботи – матеріал презентації "Креативна компетентність як необхідність для конкурентоспроможного фахівця" під час проведення круглого столу, конференцій;

2) демонстрування та коментар публікації "Місце креативології в системі наук про людину" на науково-методичному семінарі;

3) демонстрування слайдової презентації бібліотечних ресурсів на тему "Креативність і творчість як термінальні цінності особистості".

Зазначимо, що обговорення результату Web-

quest ми проводили у вигляді диспутів, круглих столів, конференцій, оскільки відкрите оцінювання власної роботи та роботи колег вчить бути коректним у висловлюванні зауважень, відзначати найбільш креативні рішення поставлених завдань та формувати власні критерії оцінки.

У процесі роботи із web-questom у спеціалістів, магістрантів, викладачів та науково-педагогічних працівників розвивається низка компетенцій, основою яких є використання інформаційних технологій для вирішення професійних завдань. Крім цього, ця технологія ілюструє розгляд проблеми формування креативності з різних точок зору, змушує думати, асоціювати, продукувати креативні ідеї, використовуючи інформаційний простір Інтернету, формує як інформаційну компетентність, так і креативну.

Ще одним кроком для покращення креативної просвіти науково-педагогічних працівників вишів ми запропонували організацію творчих студій “Креативного зростання”, які обіймали комплекс заходів, спрямованих на творче зростання педагогічного колективу та формування готовності до креативної діяльності в професійній сфері. Форми роботи творчих студій були різновидовими і проводилися у вигляді круглих столів, ділових ігор, тренінгів креативного характеру, практикумів, оволодіння креативними техніками, інформаційного лабіринту, оксфордських дебатів, прес-конференцій.

У цих заходах брали участь усі викладачі, оскільки креативний складник, на нашу думку, повинен бути наявним майже у всіх предметах для освітньо-кваліфікаційних рівнів “бакалавр”, “спеціаліст”, “магістр” спеціальності “Соціальна педагогіка”.

Безперечно, web-quest “Креативологія” та творчі студії “Креативного зростання” сприяють підвищенню креативного рівня педагогічного персоналу вишів та створюють формальні та неформальні основи для формування креативної позиції педагогічних працівників у професійній сфері та реалізації креативної компетентності.

Web-quest “Креативологія”, націлений на розширення уявлення про суть креативності як особистісно-професійної властивості та об’єднував зусилля учасників навчально-виховного процесу вишу у створення умов креативного середовища для творчої реалізації МСП; надає змогу визначити найефективніші методики, тренінги, технології, що забезпечували креативне зростання МСП; допомає у творчій самореалізації, самоактуалізації, реалізації креативних здібностей майбутніх фахівців

соціальної сфери у процесі креативно-творчої суб’єкт-об’єктної взаємодії між майбутніми соціальними педагогами та викладацьким складом вишів.

Висновки. Отже, узагальнюючи все вище проаналізоване, ми можемо констатувати, що за допомогою електронної засоби web-questu “Креативологія” у системі Moodle та творчих студій “Креативного зростання”, можна об’єднати зусилля учасників навчально-виховного процесу вишу – спеціалістів, магістрів, викладачів, методистів, бібліотекарів та надати їм можливість визначати найефективніші методики, тренінги технології, що забезпечуватимуть креативне зростання майбутніх соціальних педагогів, а також допомагали у самореалізації, самоактуалізації та формуванні креативності майбутніх соціальних педагогів у фаховій підготовці.

1. Быховский Я.С. Образовательные веб-квесты [Электронный ресурс] / Я. С. Быховский. – Режим доступа: <http://ito.edu.ru/1999/III/1/30015.html>.

2. Волкова О.В. Подготовка будущего специалиста к межкультурной коммуникации с использованием технологий веб-квестов: дисс. ... кандидата пед. наук: 13.00.08 / Волкова О.В. – Белгород, 2010. – 217 с.

3. Лямзіна Н.К. Веб-квест як засіб навчання майбутніх економістів публічного виступу / Н.К. Лямзіна // Педагогічний процес: теорія і практика. – 2012. – № 13. – С. 163 – 172.

4. Мосина М.А. Веб-квест как средство организации учебной деятельности студентов в системе дистанционного обучения / М.А. Мосина // Иностранные языки в дистанционном обучении: материалы II Международной научно-практической конференции (Пермь, 6–8 февраля 2006 г.). – Пермь, 2006. – С. 170 – 175.

5. Невзорова В.И. Накопление творческого продуктивного опыта студентами в мастерской разработчиков веб-квестов [Электронный ресурс] / В.И. Невзорова, М.Н. Гонтарева. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://vuz.exponenta.ru/PDF/FOTO/kaz/Articles/Gontareva-Nevzorova-2.pdf>.

6. Петришин Л.И. Креативология OPEN STUDIYa. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://openstuding.blogspot.com/>

7. Романцова Ю.В. Веб-квест как способ активизации учебной деятельности [Электронный ресурс] / Ю.В. Романцова. – Режим доступа: <http://festival.1september.ru/articles/513088>.

Стаття надійшла до редакції 22.06.2015