

ВИКОРИСТАННЯ ВЕБ-КВЕСТІВ ДЛЯ ФОРМУВАННЯ КРЕАТИВНОСТІ МАЙБУТНІХ МЕНЕДЖЕРІВ

Постановка проблеми. Важливим аспектом, що визначає характер змін у системі освіти, є науково-технічний прогрес та його вплив на соціальні та суспільні відносини. Комп'ютерні технології постійно вдосконалюються, стають більш насиченими, ємними, гнучкими, продуктивними, спрямованими на різноманітні потреби користувачів.

Система освіти, що існує нині в Україні, традиційно базується на неперервному та послідовному засвоєнні знань. Ставка на вузьку спеціалізацію вищої освіти за європейським зразком є безперспективною вже тому, що для плідної роботи та створення будь-чого нового необхідно мати широкий кругозір та вміння грамотно вирішувати проблеми. Вищих навчальних закладів, в яких цьому навчають – одиниці. Нині об'єм інформації постійно зростає, стрімко розвиваються інформаційно-комунікаційні технології (ІКТ), тому виникає потреба переходу від традиційної освіти (неперервного засвоєння знань та їх накопичення) до креативної освіти.

На нашу думку, лише творчо орієнтований процес навчання дозволить сформувати нестандартно мислячих людей, що будуть ефективно працювати в різних галузях.

В умовах інтенсивного розвитку ІКТ особливого значення набуває питання використання нових підходів до підготовки майбутніх менеджерів, створення і впровадження сучасних психолого-педагогічних технологій у навчальний процес. Вища освіта особливо потребує нових методик навчання, що забезпечують ефективну підготовку фахівців безпосередньо працюючих з людьми. У цій сфері необхідно не тільки творче використання своїх знань і вмінь, але й творчий підхід до спілкування, ефективного управління. Використання інтеграції ІКТ з іншими технологіями навчання сприятиме підвищенню якості підготовки майбутніх менеджерів.

Аналіз останніх досліджень. Формування креативності виступає предметом спеціального вивчення в дослідженнях як зарубіжних (М. Воллах, Дж. Гілфорд, Х. Грубер, Дж. Девідсон, Н. Коган, С. Медник, Р. Муні, П. Торренс, Д. Фельдман, Дж. Фодор, Д. Харрінгтон, А.Штейн та ін.), так і вітчизняних учених (Т. Галкіна, Є. Григоренко, В. Дружиніна, О. Кононко, П. Кравчук, Л. Ляхова, В. Моляко, Я. Пономарьова, К. Торшина та ін.). Можливості розвитку творчого мислення студентів та їхньої навчально-творчої діяльності в професійній освіті досліджували такі науковці, як: В. Алексєєв, П. Андріанов, А. Влазнев, Е. Зеєр, А. Найн, Г. Серіков та ін. Були створені концепції та системи: неперервного формування творчого інженерного мислення (М. Зіновкіна), розвитку технічної творчості професійної освіти (С. Новоселов), неперервного творчого виховання та навчання (Г. Пігоров) та ін. Проте в структурі професійної підготовки частка навчального часу на творчість досить мала – від 0,2% в ПТУ до 5% у ВНЗ (В. Андрєєв).

Дослідження І. Беха, В. Бикова, Я. Биховського, Р. Гуревича, М. Жалдака, І. Зязюна, М. Кадемій, М. Козяра, І. Захарової, Г. Костюк, М. Лазарева, Н. Ничкало, С. Сисоевої та ін. присвячені розвитку та використанню в навчальному процесі ІКТ.

Мета статті полягає в розгляді типів і структури веб-квестів та аналізі можливого використання їх у процесі формування креативності майбутніх менеджерів.

Виклад основного матеріалу дослідження. Майбутній менеджер невиробничої сфери має бути всебічнорозвиненою особистістю, для якої характерні: відповідальність, цілеспрямованість, наполегливість, самостійність, критичність, здатність діяти по-новому, пропонувати цікаві нестандартні підходи, постійне прагнення до вдосконалення, тобто це має бути креативна особистість.

Оскільки креативність є ключовим поняттям нашого дослідження, то виникає потреба у розгляді цієї дефініції.

У педагогічному словнику поняття креативності визначається, як творчі можливості (здібності) людини, що можуть виявитися в мисленні, почуттях, спілкуванні, окремих видах діяльності, характеризувати особистість в цілому чи її окремі сторони, продукти діяльності, процес їх створення. Креативність розглядається як найважливіший і відносно незалежний фактор обдарованості, що рідко відображається в тестах інтелекту й академічних досягненнях. Креативність визначається не стільки критичним ставленням до нового з точки зору наявного досвіду, скільки сприйнятливостю нових ідей [4, с.269-270].

В енциклопедії освіти поняття креативності розглядається як творчий дух, творчий потенціал індивіда, його творчі здібності, що виявляються не тільки в оригінальних продуктах діяльності, а й у мисленні, почуттях і спілкуванні з іншими людьми. Креативного індивіда, зазвичай, відрізняє інтерес і підвищена чутливість до всього складного, незвичайного, відкритість до нового досвіду, уміння вбачати проблеми в тому, що іноді здається тривіальним і зрозумілим, самостійність поглядів та оцінок, непідлеглість стереотипам, відкритість до різних ідей, а також здатність дивуватись і захоплюватись [5, с.432].

Таким чином, можна стверджувати, що креативність – це здібності до творчості. Проте, слід зауважити, що творчість і креативність відмінні поняття. Креативність розглядається, як здатність до творчої діяльності, в той час, як творчість сама по собі виступає як діяльність.

Креативний потенціал менеджера виявляється в здатності особистості ставити і вирішувати нові завдання в сфері своєї діяльності, підходити до вирішення конкретної справи нестандартно, самостійно, оптимально.

Розвиток творчих можливостей майбутніх менеджерів можливий у діяльності, що вимагає творчості. Знання і вміння забезпечують поле пошуку; досвід творчої діяльності формує здатність цей пошук здійснювати. Засвоєння досвіду творчої діяльності здійснюється досить ефективно засобами проблемного навчання. Використання цього методу спрямоване на формування рис творчої діяльності; організацію творчого засвоєння знань; забезпечення оволодіння методами наукового пізнання в процесі діяльності; формування інтересу, потреби в творчій діяльності.

Важливим аспектом, що визначає характер змін у системі освіти, є науково-технічний прогрес та його вплив на соціальні та суспільні відносини. Комп'ютерні технології постійно вдосконалюються, стають більш насиченими, ємними, гнучкими, продуктивними, спрямованими на різноманітні потреби користувачів.

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

Нині у вищій школі досить активним є питання застосування ІКТ, що створює підґрунтя для впровадження інновацій, які сприяють підвищенню якості підготовки фахівців.

На нашу думку, досить ефективним засобом формування креативності майбутніх менеджерів з використання ІКТ є робота у Веб-квестах. Веб-квест (WebQuest) перекладається з англійської як «пошук в Інтернеті» і був розроблений у 1995 році в Державному університеті Сан-Дієго дослідниками Берні Доджем і Томом Марчем.

У цілому веб-квест можна розглядати як проблемне завдання з елементами рольової гри. У зарубіжній педагогіці веб-квести застосовуються з 1997 року, а у вітчизняній вони більше поширилися лише з 2008 р.

Розглянемо детально технологію веб-квестів і проаналізуємо можливість її застосування для розвитку творчих здібностей.

Веб-квестом називається спеціальним чином організований вид дослідницької діяльності, для виконання якої студенти здійснюють пошук інформації в мережі Інтернет за вказаними адресами [2]. Квести створюються для того, щоб студенти вчилися

використовувати отриману інформацію з практичною метою, дана технологія сприяє розвитку критичного, творчого мислення, аналізу, синтезу й оцінки інформації.

Є. Полат зазначає, що веб-квест повинен мати таку структуру:

1) вступ – короткий опис Веб-квесту (описуються терміни проведення і задається початкова ситуація);

2) завдання – формулювання проблемної задачі та опис форми подання кінцевого результату. Наприклад, задана серія питань, на які потрібно знайти відповіді; прописана проблема, яку потрібно розв'язати та вказана інша діяльність, що спрямована на перероблення і представлення результатів, виходячи із зібраної інформації, а також список інформаційних ресурсів, необхідних для виконання студентами завдання – посилання на Інтернет-ресурси і будь-які інші джерела інформації;

3) порядок роботи – опис послідовності дій, ролей і ресурсів, які необхідні для виконання завдання;

4) керівництво до дій (як організувати та представити зібрану інформацію) – допоміжна інформація, що може бути подана у вигляді непрямих запитань;

5) оцінка – описи критеріїв і параметрів оцінки виконання Веб-квесту, що подаються у вигляді бланку оцінки. Критерії оцінки залежать від типу навчальних завдань, що вирішуються у Веб-квесті;

6) висновок – у цьому розділі підсумовується досвід, одержаний студентами в процесі виконання самостійної роботи над Веб-квестом;

7) використані матеріали – посилання на ресурси, що використовувалися для створення Веб-квесту;

8) коментарі для викладача – методичні рекомендації для викладачів, студентів, які будуть використовувати у Веб-квесті [7].

За тривалістю виконання розрізняють веб-квести короткострокові та довгострокові.

Метою короткострокових веб-квестів є здобуття знань і здійснення їх інтеграції в свою систему знань. Робота над короткостроковими веб-квестом може займати від одного до трьох занять.

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

Веб-квести найкраще підходять для роботи в міні-групах, проте існують і веб-квести, які призначені для роботи окремих студентів.

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

– створення бази даних з проблеми, всі розділи якої готують самі студенти;

– створення мікросвіту, в якому студенти можуть пересуватися за допомогою гіперпосилань, моделюючи фізичний простір;

– написання інтерактивної історії (студенти можуть вибирати варіанти продовження роботи; для цього кожного разу указуються два-три можливі напрями);

– створення документа, що дає аналіз якої-небудь складної проблеми і що запрошує студентів погодитися або не погодитися з думкою авторів;

– інтерв'ю on-line з віртуальним персонажем. Відповіді та запитання розробляються студентами, що глибоко вивчили дану особистість. (Це може бути політичний діяч, літературний персонаж, відомий вчений, інопланетянин і т.п.) Даний варіант роботи краще всього пропонувати не окремим студентам, а міні-групі, яка одержує загальну оцінку (яку дає решта студентів і викладач) за свою роботу.

Робота з веб-квестами може бути запропонована і як домашнє завдання для студентів, які цікавляться предметом. Гарний результат дає даний вид діяльності в процесі підготовки до олімпіад, оскільки розширює кругозір та ерудицію. Реальне розміщення веб-квестів у мережі у

вигляді веб-сайтів, створених самими студентами, дозволить значно підвищити мотивацію студентів і сприяти досягненню кращих навчальних результатів.

У процесі створення проектів студенти набувають не «готові до вживання» знання, спрощені й калькульовані формули, а самі залучені до пошукової діяльності. Природно, що будь-який освітній квест не повинен бути ізольований від навчального процесу в цілому, він має перебувати в безпосередньому зв'язку з попередньою й наступною пізнавальною діяльністю студентів. Відповідно до критеріїв оцінки якості, розроблених Т. Марчем, ефективний освітній квест повинен мати інтригуючий вступ, чітко сформульоване завдання, що розвиває мислення, розподіл ролей, що забезпечує різні погляди на проблему, обґрунтоване використання інтернет-джерел. Кращі приклади освітніх квестів демонструють зв'язок із реальним життям, їхні висновки безпосередньо пов'язані зі вступом, підсумує пізнавальні навички і можливість застосовувати їх в інших дисциплінах або галузях.

Веб-квест інтегрує в собі ідеї проектного методу та ігрових технологій, зокрема квестів. Під квестом (від англ. quest - подорож) розуміють комп'ютерну гру, в якій гравець має добитися певної мети (виконати завдання або власне пройти «квест»), використовуючи власні знання та досвід, а також спілкуючись з учасниками квеста.

Використання проектного методу робить студента самостійним, адаптованим до життя, вчить орієнтуватися в різних ситуаціях, сприяє розвитку творчих навичок, умінь самостійно конструювати свої знання, вмінню орієнтуватися в інформаційному просторі, розвитку критичного мислення, навичок інформаційної діяльності. Використовуючи ігрові технології, викладач отримує дієвий спосіб формування мотивації учіння, творчого осмислення матеріалу.

Аналіз різноманітних джерел інформації свідчить про достатньо широке коло застосування цієї технології як у початковому процесі загальноосвітньої школи (вивчення природничих предметів), так і в практиці ВНЗ (у більшості випадків – у вивченні іноземних мов). Існує низка досліджень російських учених щодо застосування веб-квестів у самостійній роботі студентів і дистанційному навчанні [1], у контексті підвищення якості підготовки фахівців різного профілю [6; 9]. Слід зазначити, що використання веб-квестів у підготовці майбутніх менеджерів невиробничої сфери є ефективним методом формування креативності, якщо розглядати цю технологію, як одну з сучасних інтерактивних педагогічних технологій, що є прикладом інтеграції ІКТ та ігрових методів навчання, зокрема ділових і рольових ігор.

На підставі вище розглянутого зробимо наступні висновки:

1. Основними рисами веб-квеста є: чітка структура, мотивуюче завдання, що спонукає креативність студента, індивідуальний вибір та інтерпретація, робота в парах і групах, чіткі критерії оцінки, використання студентами аналізу, синтезу, оцінювання інформації, детермінація роботи студентів засобами чітких інструкцій, карт, планів

2. У процесі роботи виявлено доцільність використання передових освітніх технологій і методик підготовки майбутніх фахівців, зокрема веб-квестів, що сприяє розвитку творчих здібностей студентів, майбутніх менеджерів.

Література:

1. Быховский Я.С. Образовательные веб-квесты / Я.С. Быховский. [Электронный ресурс]. – Режим доступа : http://www.iteach.ru/met/metodika/a_2wn4.php
2. Dodge B. Some Thoughts About WebQuests [Электронный ресурс]. — Режим доступа : http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html.7].
3. Гриневич М.С. Медіаосвітні квести... //Вища освіта України. 2009. № 3. Дод. 1. Тем. Вип. Педагогіка вищої школи: методологія, теорія, технології. К.: Гнозис, 2009. 630 с. С. 153 – 155.
4. Педагогічний словник [за ред. М.Ярмаченка], - К.:Педагогічна думка, 2001.- 516 с.
5. Енциклопедія освіти / Акад. пед. наук України : [гол. ред. В. Г. Кремень] . – К. : Юрінком Інтер, 2008. – 1040 с.
6. Організація самостійної роботи студентів з вивчення курсу «Історія України»: Методичні рекомендації для викладачів і студентів усіх спеціальностей / уклад. С.І. Мешковая, В.І. Силантьев / за ред. В.І. Ніколаєнка. - Харків : Вид-во НТУ «ХП», 2007. - 67 с.

7. Петров А. Е. Интернет в гуманитарном образовании : учебное пособие для вузов (под ред. Полат Е. С.) / Петров А. Е., Моисеева М. В., Полат Е. С. – Владос, 2001. – 272 с.
8. Полат Е. С. Педагогические технологии дистанционного обучения / Е. С. Полат. – М. : Академия, 2008. – 400 с.
9. Шаматонова Г.Л. Веб-квест как интерактивная методика обучения будущих специалистов по социальной работе / Г.Л. Шаматонова. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.sociology.kharkov.ua/docs/magazin/soc_proctir/1.. /4_5_1.pdf
10. Веб-квесты [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://www.itlt.edu.nstu.ru/webquest.php>.

У статті розглянута технологія веб-квесту, структура та типи, а також проаналізовано можливість використання цієї технології в процесі формування креативності майбутніх менеджерів.

Ключові слова: креативність, креативність менеджера, інформаційно-комунікаційні технології, веб-квест, структура веб-квесту.

В статье рассмотрена технология веб-квеста, структура и типы, а также проанализировано возможность использования этой технологии в процессе формирования креативности будущих менеджеров.

Ключевые слова: креативность, креативность менеджера, информационно-коммуникационные технологии, веб-квест, структура веб-квеста.

Web-quest technology, its structure and types are described in the article, the possibility of its usage in the creativity forming process of future managers is analysed.

Keywords: creativity, manager's creativity, informational-communicational technologies, web-quest, web-quest structure.