

ПІДГОТОВКА ФАХІВЦІВ ПОЖЕЖНО-РЯТУВАЛЬНОЇ СЛУЖБИ ЗАСОБАМИ МЕРЕЖЕВИХ КОМУНІКАЦІЙ

Постановка проблеми. Сучасний етап суспільного розвитку характеризується суттєвим розширенням масштабів і поглибленням наукових досліджень і розробок, виникненням нових галузей знань, розробкою високих технологій, створенням нових засобів діяльності. Відповідно відбуваються зміни складу, структури і масштабів суспільної діяльності. Виникнення ІКТ, стрімкий розвиток їх засобів і технологій, зокрема цифрових та опто-волоконних, їх широке впровадження в усі сфери суспільного життя прискорили інтеграційні і комунікаційні процеси, забезпечили нові продуктивні можливості оцінювання електронних даних. Ці технології сприяють стрімкому просуванню до інформаційного суспільства, до майбутнього суспільства знань [1, с. 17].

Виникає потреба в постійному переосмисленні знань, їхнього вдосконалення та постійного одержання знань, що може бути реалізовано в здійсненні відкритої освіти, в якій людина навчається вчитися, може і прагне навчатися впродовж життя.

У цьому процесі важлива роль відводиться навчальним закладам, в яких створені необхідні умови для одержання якісної освіти. Одним із цих шляхів є інформатизація навчального процесу, що надає можливість створення та використання засобів і технологій самоосвіти, самовизначення, самоствердження і самовдосконалення людини, надає їй можливість знайти своє місце в сучасному суспільстві, працевлаштуватися, забезпечити конкурентоспроможність на ринку праці, тобто бути готовою до професійної діяльності.

Аналіз попередніх досліджень свідчить, що проблемі інформатизації освіти присвячені дослідження В. Бикова, Р. Гуревича, Гжегоша Кедровича, М. Жалдака, І. Захарової, Н. Морзе, Є. Полат, С. Сисоєвої, І. Трайнева, І. Роберт, М. Співаковського та ін.

Створення і використання інформаційно-освітнього середовища досліджували: В. Биков, Р. Гуревич, І. Захарова, М. Козяр, В. Солдаткін, сервісів соціальних медіа — Я. Биховський, М. Васільова, Д. Нанченко, Є. Патаракін, Тім О'Рейлі, Т. March, В. Dodge.

Мета статті полягає в розгляді створення, наповнення та використання інформаційно-освітнього середовища навчального закладу, засобів і технологій навчання у ВНЗ щодо формування готовності майбутніх фахівців навчатися впродовж усього життя.

Виклад основного матеріалу. Здійснення електронного навчання сприяє і стимулює розвиток самостійного навчання студентів. З цією метою створюються і функціонують у навчальних закладах комп'ютерні корпоративні мережі, що мають вихід в Інтернет. Найбільш поширеною топологією таких мереж є зірочка, коло або їхня комбінація. За наявності розвинутої мережі виникає питання: яким чином викладачі збирають, класифікують і надають її студентам через мережу, а щодо студентів — яким чином здійснюють пошук необхідної інформації, структурують та аналізують її, передають та діляться знаннями.

Нині мережа перестала бути лише середовищем передавання інформації, транспортним каналом доставки знань, а й місцем, в якому перебувають студенти, здійснюються самостійні дії за допомогою соціальних сервісів, спілкуються та знаходять розв'язки наявних проблем.

Інформаційне середовище навчання нагадує екосистему, яка знаходиться в

неперервному розвитку і складається з матеріалів та їхнього використання всіма користувачами. У цьому процесі кожний користувач грає певну роль, формуються нові звички, навички спілкування, форми і методи діяльності. Відповідно розробляються і впроваджуються нові засоби навчання. Середовище, з якого студенти одержують інформацію: читання новин, знайомство з навчальним матеріалом, їхнє використання в мережі — Всесвітня Павутина є платформою, на базі якої відбувається спілкування з використанням чисельних мультимедійних форматів.

Використання мережевого підходу в навчальному процесі потребує зміни методики викладання і навчання.

Це зумовило появу таких положень:

- навчання — це процес поєднання, співвідношення джерел знань і спеціалізованих наявних банків знань. Знання існують у зв'язках і відношеннях;
- ключова компетентність сучасності — здатність бачити зв'язки між галузями, ідеями і концепціями;
- навчання не обов'язково потребує присутності викладачів і студентів, навчання може здійснюватись в ІОС. Технологія визначає бачення світу і того, як ми думаємо;
- здатність пізнавати нове, здатність зберігати вже досягнуте;
- особисті знання учасників мережі підтримують розвиток усього середовища, можливості одержання знань.

Наявні сучасні мережеві сервіси дозволяють створювати навчальні ситуації, в яких студенти мають змогу засвоювати відповідні компетенції, в першу чергу, створення комп'ютерних об'єктів, використання їх у подальшій діяльності. Враховуючи той факт, що нині нас оточують комп'ютерні пристрої і кожна людина потребує спілкування з ними, виник новий вид навчання u-learning (ubiquitous learning) — всепроникаюче навчання, що базується на використанні бездротових комп'ютерних пристроїв.

Розвиток мережевих комунікацій, бездротових особливо, сприяє розвитку і побудови структури власного інтелекту.

С. Пейперт зазначає, що люди ефективно створюють нові знання, якщо вони залучені до створення продуктів. При цьому не є важливими особливості цих продуктів, а їх відкритість, конструктивна діяльність і особиста відповідальність людини, що має значний вплив на традиційні форми і методи проведення занять. Спільнота та окремі учасники мережі одержують можливість збирати знання, об'єднувати їх, творити власні і пропонувати іншим, які також мають змогу працювати з ними, коригувати і доповнювати їх, створювати свій власний продукт.

Сучасні ІКТ дозволяють не тільки користуватися засобами, а й персоніфікувати роботу сервісів, налагоджуючи їх під себе, створюючи особистий власний простір. Навички його створення є основою формування професійної компетентності.

Розвиток сервісів соціальних медіа Веб 2.0: Блогів, Веб-квестів і Блог-квестів, а також середовища ВікіВікі та ін. сприяє створенню та вдосконаленню ІОС, що використовується для здійснення інтерактивного спілкування в мережі.

Так, у середовищі ВікіВікі використовується модель колективного гіпертексту, коли кожний студент, який є членом мережевої спільноти має можливість робити та коригувати будь-які записи. Це робить Вікі найбільш перспективним засобом щодо колективного написання гіпертексту, сучасної електронної дошки, на якій може писати ціла група.

Паралельно до розвитку Вікі майданчиків відбувається інтеграція цих майданчиків з відкритими сервісами Google, що дозволяють користувачам організовувати особистий навчальний простір. Ці можливості включають віддалене збереження і колективне редагування різноманітних документів: електронних таблиць, текстових документів, презентацій та ін. Додаткові можливості — карти, календарі, Веб-альбоми, Picasa, відео You Tube.

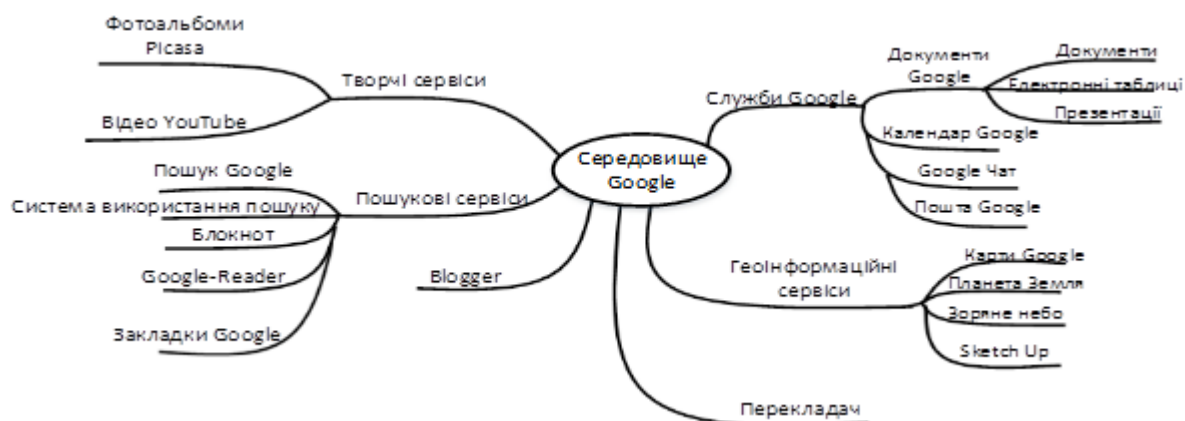


Рис. 1. Таксономія сервісів у середовищі Google

Сервіси Google орієнтовані на взаємодію студентів у мережі, навчання в цьому середовищі, в якому важливим є спілкування і співпраця.

Середовище Google = Спілкування + Співпраця

Досить ефективним і цікавим для студентів є складова частина Google Apps — Google-sites, що дозволяє користувачам конструювати колективні мультимедійні продукти. За цією технологією, що знайома викладачам, Вікі-система надає можливість усім учасникам зв'язувати всі сторінки колективного сайту і додавати до цих сторінок мультимедійні елементи.

Зупинимось далі на інноваційній технології навчання — Блог-квест, яка інтегрує технологію Блог і Веб-квест і належить до різновиду проектних технологій навчання.

Мережеві сервіси соціальних медіа дозволяють користувачам спілкуватися між собою: обмінюватися думками, досвідом і знаннями, взаємодіяти один з іншим, встановлювати контакти, здійснювати обмін новинами, інформацією, відео, фото, музикою і гіперпосиланнями. Відповідно до цих дидактичних складових, вони можуть бути використані в навчальному процесі.

Блог — це інструмент створення нового навчального середовища. Використання мультимедіа розширює дидактичні можливості блогу, підвищує його привабливість. У той самий час потребує певного професіоналізму і кваліфікації [2, с. 7].

Є значна кількість блогів, що були створені педагогами і використовуються в навчальному процесі:

- щоденник учителя — <http://dnevnik-alla.blogspot.com>;
- блог учителя англійської мови — <http://askorzunina.blogspot.com>;
- блог учителя німецької мови — <http://deutschbeiuns.blog.tut.by>;
- блог з вивчення англійської мови — <http://osipovateacher.blogspot.com>.

Зазначимо, що використання блогів у навчальному процесі має певні

переваги:

- доступність і відносна легкість публікації будь-якої інформації в авторській редакції, публікувати мають змогу студенти і викладачі;
- відсутність просторових і часових обмежень на активну комунікацію з іншими: в зручний час і місце;
- оперативність взаємодії — можливість реагування в реальному часі за допомогою мобільних пристроїв;
- створення середовища практичної спільної і рівноправної діяльності, співпраця викладачів і студентів;
- реалізація контекстного навчання у спільній практико орієнтованій діяльності;
- безпосереднє документування діяльності всіх учасників, що дозволяє здійснювати відкриту оцінку діяльності;
- формування особистого інформаційного і комунікативного простору студентів і викладача. Блог може розглядатися як їхнє електронне портфоліо.

Цей процес має й певні недоліки:

- обмежені можливості додатку і пересилання файлів, як це робиться в електронній пошті;
- лінійна структура записів в одній колонці, за якою новий запис з'являється вище попереднього, тому навчальні матеріали з окремих тем бажано розміщувати за один пост як цілісний модуль.

Найпопулярніша платформа серед українських блогерів — це LiveJournal, кількість українських блогів становить біля 100 тисяч.

Здійснення проектної діяльності за допомогою мережевих ресурсів має певні переваги, а для викладачів, які використовують Інтернет на заняттях, проектна технологія Веб-квест — відносно легкий спосіб навчити користуватися всесвітньою павутиною в навчальних цілях.

Веб-квест — проблемне завдання із елементами рольової гри, для виконання якого використовуються інформаційні ресурси Інтернет [2, с. 216].

Наголосимо на головних перевагах Веб-квестів:

- Веб-квести дають викладачеві яскравий приклад того, як здійснювати проектну роботу;
- модель роботи з Веб-квестами використовують багато викладачів у різних країнах, тому в мережі можна знайти значну кількість розробок, розпочати можна з вибору готового продукту і використовувати його без змін або, можна, змінювати;
- в Інтернеті є шаблони, що можуть бути вельми корисні викладачам, які бажають створювати свої власні Веб-квести, різні завдання, що можуть бути використані в запропонованій технології, масу методичних порад для викладачів, як і де знайти корисні сайти для створення Веб-квеста, а також список пошукових систем та інструкцій щодо їхнього використання;
- викладач надає список сайтів, які студенти використовують у процесі виконання проекту. У результаті на пошук необхідної інформації вони витрачають менше часу, ніж на виконання завдання;
- одна з найголовніших причин, чому слід використовувати технологію Веб-квестів це те, що значна кількість студентів будуть із задоволенням працювати за цією технологією з метою підвищення рівня володіння науковими знаннями з предмету.

Освітні Веб-квести можуть бути автономними або входити до змісту навчальних курсів. На Веб-сторінці з навчального курсу розміщується текст викладача або розробника, який підготував цей курс. Як правило, сторінка присвячена окремому питанню. Кожна теза в тексті супроводжується посиланням на статті, ілюстрації та інші матеріали, що розміщені на сервері і мають відношення до теми.

Інтеграція технологій Блог та Веб-квест зумовили появу технології Блог-квест, тобто технологія Блог-квест надає можливість здійснювати спілкування, обговорення, висунення та захист власних пропозицій у проекті, що розглядається.

Розвиток проектних технологій навчання, їхня інтеграція з ІКТ, поява технологій Веб-квест і Блог-квест, значно впливають на формування наукових компетенцій в студентів, що є однією з актуальних проблем нинішньої освіти.

Виокремимо п'ять основних компетенцій, що формуються в процесі виконання Блог-квестів:

1. Технічна компетенція — формується під час роботи з науковими системами, зокрема роботою в чаті, E-mail, Mailing-Listen та ін.; Веб 2.0 — блоги, картинна галерея також сприяють роботі з Веб-квестом.

2. Культурологічна компетенція формується в процесі знайомства з визначними подіями, датами, культурами, міжкультурним характером, що відкривається в процесі спілкування і мандрівок у всесвітньому просторі (WWW). Розміщення напрацьованих матеріалів у WWW, культурного кодексу, презентацій з виконаними розробками також сприятиме формуванню культурологічної компетенції.

3. Соціальна компетенція — формується в процесі спілкування E-mail, Newsgroups, або Mailing-Listen.

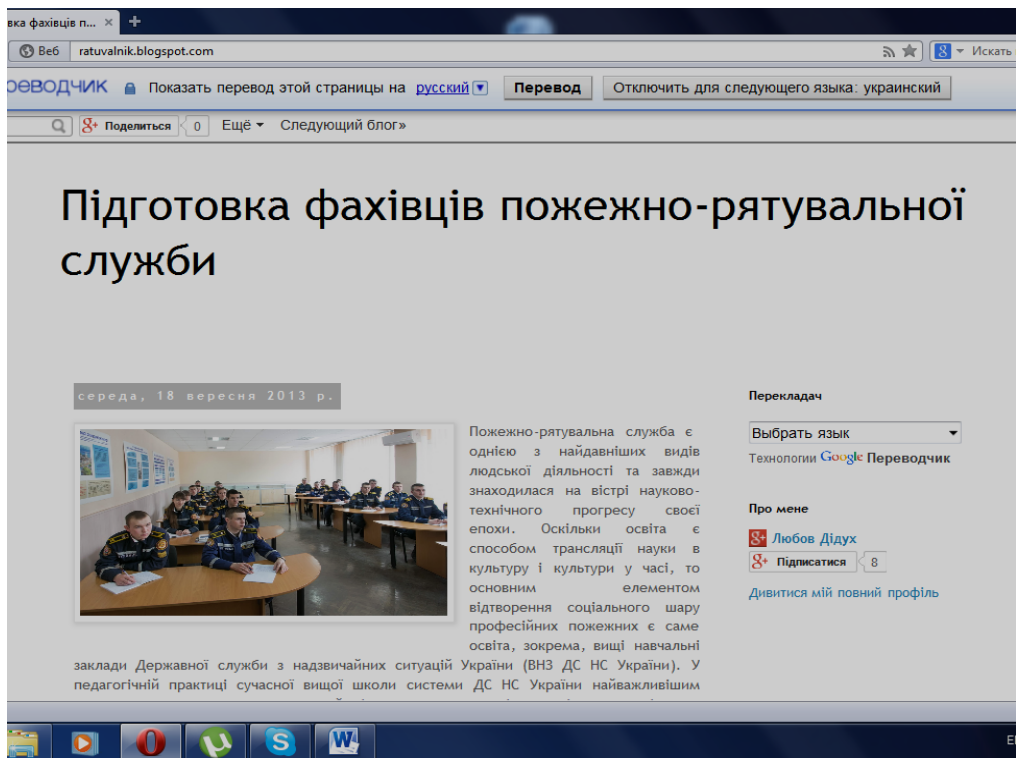


Рис. 2. Блог-квест з підготовки фахівців пожежно-рятувальної служби

Такі соціальні сервіси, як Facebook, Chat сприятимуть виконанню Веб-квеста.

4. Комунікативна компетенція формується в процесі здійснення асинхронного та синхронного спілкування в мережі. Зрозуміло, що не всі та не завжди мають змогу одночасно спілкуватися, працювати, тому використовується асинхронне спілкування — E-mail.

У випадку, коли є можливість працювати одночасно в установлений час, використовується синхронна форма спілкування і робота в Chati (Chatroom).

5. Рефлексивна компетенція — представлення «Kosten-Nutzen-Analyse» власних Network-Aktivitat-betrachen та захист власного погляду.

У Львівському державному університеті безпеки життєдіяльності розробляються Блог-квести, що використовуються в підготовці фахівців пожежно-рятувальної служби.

Для прикладу наведемо Блог-квест, на якому розміщені Веб-квести з підготовки фахівців пожежно-рятувальної служби <http://ratuvalnik.blogspot.com>

Наведений Блог-квест містить Веб-квести з такої тематики: «Професійне спілкування майбутніх рятувальників», «Суть горіння та способи його ліквідації», «Катастрофи», «Аварійно-рятувальні роботи в різних видах аварій» та ін.

Робота в Блог-квесті будується на основі джерел з Інтернету, за якими необхідно знайти відповіді на поставлену проблему, що відображається у вступі і має продовження в розв'язанні відповідних завдань, котрі розташовані на сайті праворуч у блозі за вимогами і структурою Веб-квеста.

Кожний має змогу розмістити свої запитання, побажання, критичні зауваження в коментарях або за допомогою програми Skype спілкуватися в онлайн режимі, відсилаючи свої напрацювання за допомогою електронної пошти.

Висновок. Інформатизація освіти має на меті надати студентам технології, технічні засоби навчання, що сприятимуть підвищенню мотивації навчання, навчатимуть їх думати самостійно, глибше, привчатимуть до навчання впродовж усього життя. З цією метою створюються нові програмні та технічні середовища, що створюють інноваційне середовище навчання, спілкування.

Використання сервісів Веб 2.0 сприяє розвитку педагогічних і організаційних навчальних ситуацій за допомогою сервісів Медіа Вікі, Google, Блог, Веб-квест, Блог-квест та ін. Кожний учасник мережевого спілкування одержує можливість зробити свій внесок у розвиток ІОС.

Використання сервісів соціальних медіа дає можливість обговорювати, критикувати, класифікувати, спостерігати за тим, як це роблять інші, вивчати чужі проекти і створювати власні, співпрацюючи з іншими користувачами в реальних ситуаціях, спільно редагувати, конструювати і класифікувати.

Отже, студенти навчаються постійно, формується готовність розв'язання проблем, що виникають. Разом із використанням соціальних медіа, сервісами, знання і компетенції постійно змінюються, що зумовлює вдосконалення компетентності фахівця.

Література:

1. Биков В. Ю. Моделі організаційних систем відкритої освіти : монографія / В. Ю. Биков. — К. : Атіка, 2009. — 684 с. : ил.
2. Кадемія М. Ю. Використання сервісів соціальних медіа в навчальному процесі ВНЗ: Блоги, Веб-квести, Блог-квести : навчально-методичний посібник (видання 2-е, доп.) / М. Ю. Кадемія, О. В. Шестопалюк, В.М. Кобиця. — Вінниця : ТОВ «Ландо ЛТД», 2014. — 236 с.

У статті розглядається побудова та використання інформаційно-освітнього середовища навчального закладу, використання сервісу соціальних медіа, ВікіВікі, Google з метою здійснення навчання за допомогою мережі та готовності навчання впродовж усього життя.

Ключові слова: блог, Блог-квест, Веб-квест, інформаційно-комунікаційні технології, інформаційно-осітне середовище, сервіси соціальних медіа, Google.

В статье рассматривается построение и использование информационно-образовательной среды

учебного заведения, использование сервиса социальных медиа, ВикиВики, Google с целью осуществления обучения с помощью сети и готовности обучения в течение всей жизни.

Ключевые слова: блог, Блог-квест, Веб-квест, информационно-коммуникационные технологии, информационно-образовательная среда, сервисы социальных медиа, Google.

This paper deals with the construction and use of information and learning environment of the institution, the use of social media services, VikiViki, Google for the purpose of learning through networking and willingness to lifelong learning.

Key words: Blog, Blog-Quest, Quest Web, information and communication technology, information ositnye environment, social media services, Google.