

УДК 37.091.31:004.77

М. Ю. Кадемія

ШЛЯХ ВІД ВЕБ-КВЕСТА ДО БЛОГ-КВЕСТА

Постановка проблеми. Суспільство XXI століття – це суспільство інтенсивного впровадження Інтернет у всі сфери життєдіяльності. В усьому світі для учнів і студентів набуває пріоритетного значення використання Інтернет у навчанні.

Інтернет, гіпермедіа, віртуальний клас – основні терміни, що використовуються в інформаційно-комунікаційних технологіях (ІКТ). За допомогою цих технологій будується інтерактивний навчальний процес.

Використовуючи E-mail, Telnet, Newsgroups, Usenet, Hypertext, Multimedia, Hypermedia, створюється можливість інтерактивного спілкування всіх користувачів за схемою, представленою на рис. 1:

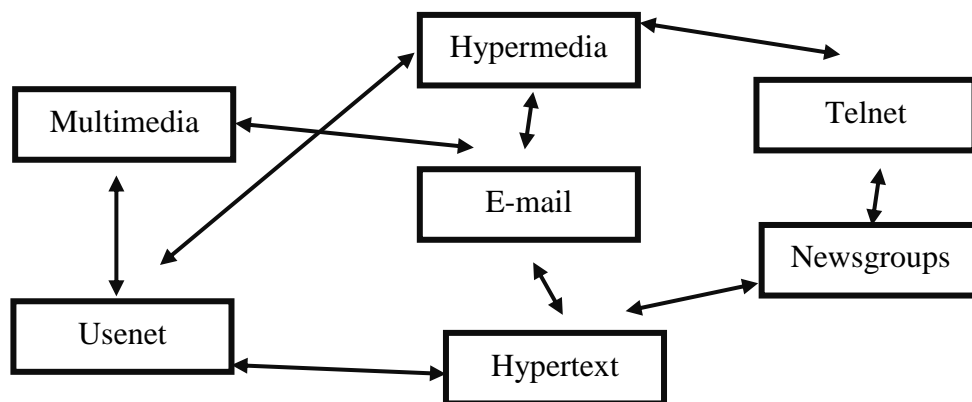


Рис. 1. Схема інтерактивного спілкування

Нині широкого використання в навчальному процесі набула проектна форма, яка орієнтована на створення освітнього продукту, а не просто на вивчення певної теми. Завдання виконання проекту – це одержання нового продукту, розв'язання наукової, технічної або іншої проблеми.

Освітній проект – це форма організації занять, яка передбачає комплексний характер діяльності всіх її учасників за певний проміжок часу – від одного уроку до декількох місяців [3, с. 353].

Розвиток Інтернет-технологій, ІКТ зумовили появу і використання в навчальному процесі телекомунікаційних проектів. Одним із різновидів телекомунікаційних проектів є Веб-квест.

Освітній Веб-квест – сторінки з певної теми на освітніх сайтах, які поєднані гіперпосиланнями зі сторінками з інших сайтів у Всесвітній павутині [3, с. 454].

Інтеграція технологій Блог та Веб-квест зумовили появу технології Блог-квест.

Вікіпедія наводить таке визначення: Блог (англ. blog від web log) – це Інтернет журнал подій, Інтернет-щоденник, основний зміст якого – регулярне додавання записів, що містять текст, зображення або мультимедіа. Або Блог – тип Веб-сайту, основний зміст якого – записи (текст, зображення, посилання, мультимедіа), що додаються регулярно й мають назву «пости». Пости публікують на такому сайті в зворотньому порядку [2, с. 48].

Таким чином, інтеграція технології Блогу і Веб-квест, тобто 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 учнів і студентів, що є однією з актуальних проблем нинішньої освіти.

Аналіз попередніх досліджень свідчить, що проблемі використання технологій Інтернет в освіті присвячені дослідження науковців: В. Бикова, Р. Гуревича, І. Захарової, М. Жалдака, Н. Морзе, Є. Полат, І. Роберт, О. Співаковського та ін.

Дослідженню і розробці практичних технологій навчання, інтегрованих з ІКТ: Берні Додж, Том Марч, Є. Полат, М. Бухаркіна, І. Трайнев, В. Трайнев, Я. Биховський, А. Хуторський та ін.

Розвиток інтегрованих технологій Веб-квест, а також блогів сприяв появі технології Блог-квест (Німеччина), що лише починає розвиватися і використовуватися в освіті на всіх її рівнях і потребує подальшого опрацювання.

Мета статті полягає в розгляді особливостей розроблення та використання в навчальному процесі ВНЗ технологій Веб-квест і Блог-квест та їхнього впливу на формування компетентного фахівця.

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

1. Технічна компетенція, що 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.

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

4. Комунікативна компетенція формується в процесі здійснення асинхронного і 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 Chatі (Chatroom).

5. Рефлексивна компетенція – представлення “Kosten-Nutzen-Analyse” власних Network-Aktivitat-betrachen та захист власної точки зору.

Розвиток інтерактивної технології Веб-квест, її впровадження в навчальний процес зумовили продовження цієї технології в альтернативній інтерактивній технології Блог-квест (Blog-quest), яку розробили в Гете-університеті Франкфурта на Майні (2008 р. «Self-Projekt»). Цей проект побудований на основі технології блогу, мови HTML, пошуку та використання безкоштовного Веб-простору, без використання реклами і на основі зв'язку з одним доменом.

Такі блоги безкоштовні, якщо не містять реклами, крім цього не потребують додаткових знань з програмування. Використовується платформа Word Press відповідно, як і Internet Explorer, а також працює за аналогією. Блог-квест і Веб-квест працюють за аналогією, різниця полягає лише в оформленні та способі представлення інформації. Блог-квест засновано на Блог-soft ware, а Веб-квест – на основі HTML програмування.

У Блог-квесті, так само як і у Веб-квесті, за тим самим алгоритмом здійснюється інтерактивне спілкування учнів, студентів. Використовуються сервіси Веб 2.0, мова HTML, що не потребують знання програмування, представлення і роботу із сайтами. Робота в Блог-квесті в онлайн-режимі використовує сервіси: Word Press, Blogger або My blog.

Створення освітніх Блог-квестів здійснюється на безкоштовних платформах Word Press, Blogger або My blog.

Використання програмного забезпечення для IP-телефонії чи Skype дозволяє учасникам проекту здійснювати дзвінки, відправляти миттєві повідомлення, спілкуватися і проводити обговорення повідомлень у мережі.

Зрозуміло, що поки інтерактивна технологія навчання Блог-квест досить молода і на Україні майже не використовується в навчальному процесі, а тому наведемо для прикладу Блог-квест, який розроблено в Гете-університеті Франкфурта на Майні (див. рис. 2) [4].



Рис. 2. Блог-квест розроблений в Гете-університеті Франкфурта на Майні

BlogQuest : CHLOR (<http://chlor.wordpress.com>), а також розробки Блог-квестів, що розміщені за електронними адресами:

- BlogQuest : ERDOELRESERVEN (<http://erdoelreserven.wordpress.com>);
- BlogQuest: FARBSTOFF IN LEBENSMITTELN (<http://farbstoffeinlebensmitteln.wordpress.com>);
- BlogQuest: FRITZ HABER (<http://fritzhaber.wordpress.com>);
- BlogQuest: KOHLENDIOXID und TREIBHAUSEFFEKT (<http://kkraft1.wordpress.com>);
- BlogQuest: PAPIER (<http://papierwebquest.wordpress.com>);
- BlogQuest: STICKSTOFF (<http://stickstoffn.wordpress.com>);
- BlogQuest: WASSERSTOFF (<http://wasserstoff2.wordpress.com>);
- BlogQuest: ZIMSTERNE (<http://zimtsterne.wordpress.com>);
- BlogQuest: LOST IN HYPERSPACE (ein BlogQuest über BlogQuests) (<http://lostinhyperspace.wordpress.com>);
- BlogQuest: BIODIESEL (<http://biodieselblogquest.wordpress.com>).

У Вінницькому державному педагогічному університеті імені Михайла Коцюбинського також розробляються Блог-квести для навчання учнів і студентів.

Для прикладу наведемо Блог-квест, на якому розміщені Веб-квести з інформатики та математики.

Наведений Блог-квест (рис. 3) містить Веб-квести з теми: «Мандрівка в країну алгоритмів», «Видавничі системи», «Квадратні рівняння»

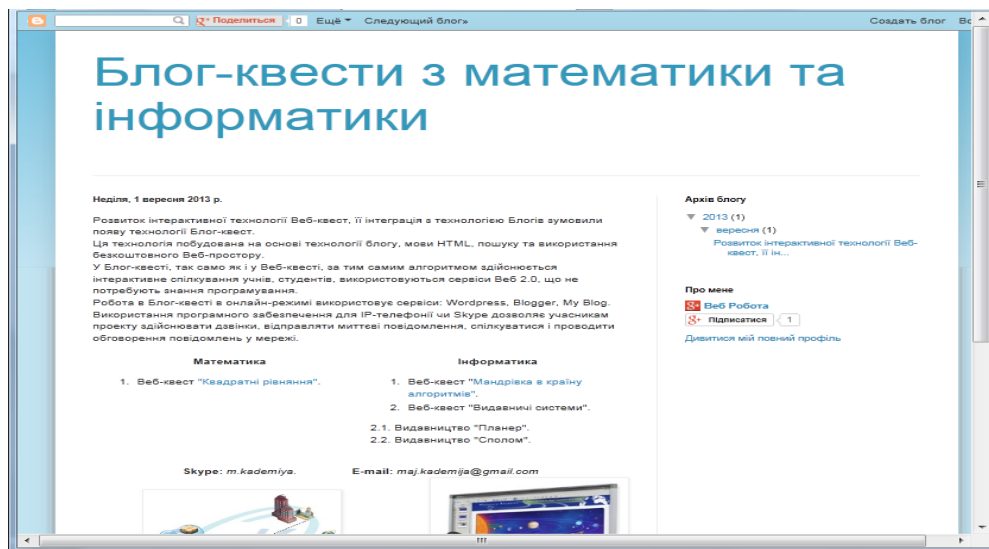


Рис. 3. Блог-квест, на якому розміщені Веб-квести з інформатики та математики

Розглянемо Блог-квест «Мандрівка в країну алгоритмів» (<http://mandrivkakwest.blogspot.com>), представлений на рис 4.

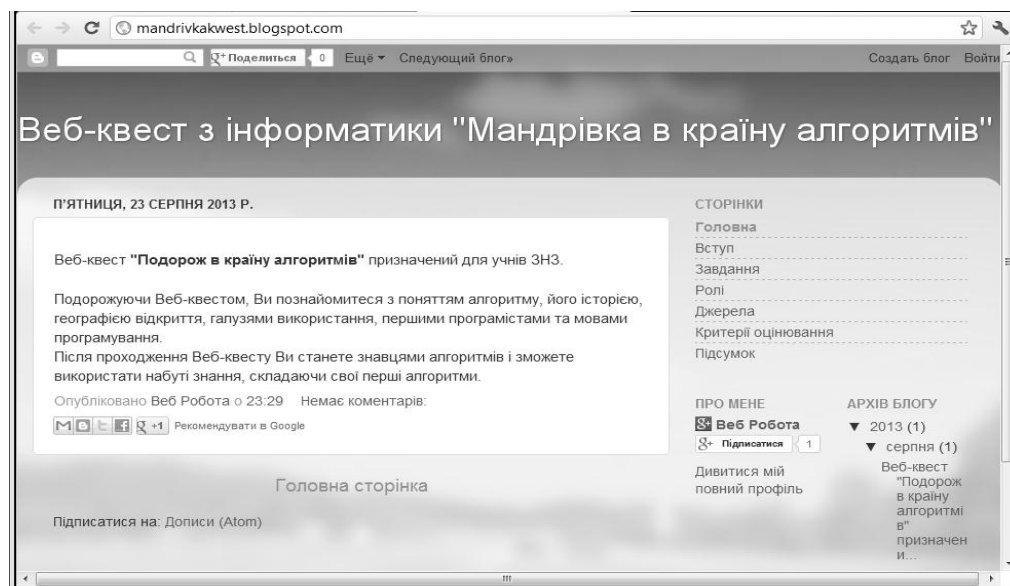


Рис. 4. Блог-квест «Мандрівка в країну алгоритмів»

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 справа в 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 он-лайн режимі, відсилаючи свої напрацювання за допомогою електронної пошти.

Висновок. Використання сервісів Інтернет, здійснення навчання в практичній діяльності, інтерактивного навчання на основі Веб-квест та Блог-квест сприяє підготовці компетентного фахівця, формуючи в нього такі компетенції: технічну, інформаційну, комунікаційну, культурологічну, соціальну. Це, в свою чергу, впливає на формування навичок самостійного пошуку розв'язання поставленої проблеми, її представлення та відповідальності кожного учасника за прийняте рішення, інтеграцію знань, набутих у процесі навчання.

Список використаної літератури

1. Кадемія М. Ю. Веб-квест у професійній підготовці вчителя: навчально-методичний посібник / М. Ю. Кадемія, Л. С. Шевченко. – Вінниця : ТОВ фірма «Планер», 2013. – 147 с. **2. Гуревич Р. С.** Інформаційні технології навчання: інноваційний підхід: навчальний посібник / Р. С. Гуревич, М. Ю. Кадемія, Л. С. Шевченко; за ред. Р. С. Гуревича. – Вінниця : ТОВ фірма «Планер», 2012. – 348 с. **3. Хуторской А. В.** Современная дидактика. учебн. пособие, 2-е изд., перераб. / А. В. Хуторской. – М. : Высш. шк., 2007. – 639 с. **4. Режим доступу :** <http://chlor.wordpress.com>.

Кадемія М. Ю. Шлях від веб-квеста до Блог-квеста

У статті розглянуто використання Інтернет, його сервісів, проектних технологій: Веб-квест та Блог-квест в інтерактивному навчанні учнів і студентів, а також їхнього впливу на формування компетентного фахівця.

Ключові слова: Інтернет, сервіси Інтернет, проектна технологія навчання, Веб-квест, Блог-квест, компетенції.

Кадемія М. Е. Путь от Веб-квеста к Блог-квесту

В статье рассмотрено использование Интернет, его сервисов, проектных технологий: Веб-квест и Блог-квест в интерактивном обучении учащихся и студентов, а также их влияния на формирование компетентного специалиста.

Ключевые слова: Интернет, сервисы Интернет, проектная технология обучения, Веб-квест, Блог-квест, компетенции.

Maya Kademiya. The Way From Web-Quest To Blog-Quest

The use of the Internet, its services, project technologies: Web-quest and Blog-quest in the students' interactive education and also their influence on competence specialist formation have been considered in the article.

Key words: the Internet, the Internet services, project technology of education, Web-quest, Blog-quest, competence.

Стаття надійшла до редакції 11.09.2013 р.

Прийнято до друку 27.09.2013 р.

Рецензент – д. п. н., проф. Савченко С. В.

УДК 378.091.33 : 004.9

В. В. Кириленко, Н. М. Кириленко

**ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГІЧНІ ОСОБЛИВОСТІ ОРГАНІЗАЦІЇ
ІГРОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ В ІНФОРМАЦІЙНОМУ ПРОСТОРІ
ВИЩОГО НАВЧАЛЬНОГО ЗАКЛАДУ**

Філософи, психологи й педагоги відзначають, що в майбутньому соціально захищеною може вважатися лише та людина, яка здатна перебудувати свою діяльність згідно розвитку сучасних інформаційних технологій. Щоб фахово підготувати таку людину, необхідно змінити традиційні підходи до одержання нових знань за допомогою більш ефективної технології пізнавальної діяльності в навчальному процесі. Цієї мети можна досягнути із застосуванням комп'ютерних ігрових технологій. Саме вони можуть продемонструвати той факт, що будь-який інформаційний ресурс має реальну цінність у тому випадку, коли до нього організовано відповідний доступ.

Гра посідає значне місце в житті студентів. Маємо на увазі не лише розважальні ігри, а, насамперед, навчальні ігри, використання яких забезпечує можливість формування нових знань, поглиблення їх, розвиток професійних умінь і навичок, особистості загалом. Нині серед комп'ютерних ігор переважають ігри розважального характеру. Якщо і з'являються навчальні ігри, то їх явно недостатньо, і вони ще недосконалі. Майже немає апробованих методик правильного їх застосування у навчально-виховному процесі вищих навчальних закладів. Тому актуальною проблемою залишається теоретичне дослідження феномену комп'ютерної дидактичної гри, розробка методики застосування ігор у навчальному процесі вищої школи. Дослідженням проблеми використання ігрових технологій у навчанні займалися В. Бедержанова, О. Газман, В. Горленко, І. Петерсон, В. Рибальський, Е. Семенова, А. Тюков, В. Хрипко, А. Усова, С. Шмаков, В. Скалкін, В. Трайнев, С. Щербак, П. Щербань та інші науковці.