

ВИКОРИСТАННЯ ВЕБ-КВЕСТІВ У ПІДГОТОВЦІ МАЙБУТНІХ СПОРТСМЕНІВ У ЗАКЛАДАХ ВИЩОЇ ОСВІТИ

Горобчук О.А.

Науковий керівник: доц. Романовська О.О.

Національний фармацевтичний університет, Харків, Україна

lenochek92bol@ukr.net

Вступ. Постійний тренувальний процес та участь майбутніх спортсменів у різних спортивних змаганнях вимагають більш широкого використання в освітньому процесі засобів, методів та технологій навчання, які зорієнтовані не тільки на засвоєння знань та набуття навичок, але й на формування здібностей самостійного та активного перетворення інформаційного середовища шляхом пошуку та практичного застосування інформаційних ресурсів, зокрема інтернет-ресурсів. Однією з таких технологій і є технологія Веб-квесту.

Мета дослідження полягає у розкритті сутності технології Веб-квесту та доцільності його використання при підготовці майбутніх спортсменів у закладах вищої освіти.

Матеріали та методи – теоретичні: аналіз наукової літератури для визначення стану розробленості досліджуваної проблеми; практичні: опитування, бесіди, спостереження та ін.

Отримані результати. Аналіз наукових джерел дозволив визначити, що сьогодні існують різні погляди науковців на поняття Веб-квесту.

Веб-квест як освітній продукт і Веб-квест як технологія. Російські дослідники Я.С. Биховський, А.В. Хуторський зазначають, що освітні Веб-квести – це сторінки освітньої тематики на сайтах у мережі Інтернет, які мають гіперпосилання на інші сторінки у мережі з даної тематики. Вони слугують додатковим стимулом для індивідуалізації навчання здобувачів освіти, розширюючи кругозір та збагачуючи додатковими знаннями. Інші науковці (І.Ф. Албегова, М.В. Андрєєва, М.С. Гриневич, Г.Л. Шаматонова, В.В. Шмідт) розглядають Веб-квест як інноваційну ресурсно-орієнтовану технологію навчання, основною метою якої є самостійний пошук здобувачами освіти необхідної для навчання інформації. Основоположники технології Веб-квест В.Додж і Т. Марч визначають Веб-квест як дослідницьку довідково-орієнтовану діяльність, у результаті якої здобувачі освіти здійснюють пошук інформації, використовуючи інтернет-ресурси та відеоконференції.

У класичному розумінні Веб-квест (Web-quest) - це проблемне завдання з елементами рольової гри, для виконання якого використовуються Інтернет ресурси. Іншими словами, це міні-проекти, розв'язання яких пов'язане з пошуком необхідної інформації у мережі Інтернет. Завдяки цьому здобувачі освіти не тільки добирають та упорядковують матеріал, отриманий з Інтернету, а й скеровують свою діяльність на розв'язання поставленого перед ними проблемного завдання. При цьому викладач перестає бути «джерелом знань». Він лише створює необхідні умови для пошуку здобувачами освіти необхідної інформації.

Така технологія дозволяє здобувачам освіти працювати як самостійно так і у групах, розвиває конкурентноздатність та лідерські якості, підвищує не тільки мотивацію до процесу здобування знань, а й відповідальність за результати діяльності та їх презентацію.

За своєю суттю, основою Веб-квестів є проектна методика, що орієнтована на самостійну діяльність здобувачів освіти – індивідуальну, парну, групову, котра здійснюється за певний проміжок часу. Цей метод органічно поєднується з груповим підходом до навчання. Проектна діяльність найбільш ефективна, якщо її вдається пов'язати з програмним матеріалом, значно розширюючи і поглиблюючи знання здобувачів освіти у процесі роботи над проектом.

Зазначимо вимоги до освітнього Веб-квесту, який повинен мати:

- чіткий вступ, в якому описані головні ролі учасників, або сценарій квеста, попередній план роботи, огляд усього квеста;

- центральне завдання, яке зрозуміле, цікаве і має певну реалізацію. Чітко визначений підсумковий результат самостійної роботи студента (наприклад, задана низка питань, на які потрібно знайти відповіді, прописана проблема, котру потрібно вирішити, визначена позиція, що повинна бути захищена, вказана інша діяльність, котра спрямована на переробку і представлення результатів, виходячи із зібраної інформації);

- список інформаційних ресурсів (в електронному вигляді – на компакт-дисках, відео й аудіо носіях, на паперовому носії, посилання на ресурси в Інтернет, адреси Веб-сайтів з теми), необхідних для виконання здобувачами освіти завдання. Цей список повинен бути анотованим;

- опис процедури роботи, яку необхідно виконати здобувачами освіти в процесі самостійного виконання завдання (етапи);

- керівництво до дій (як організувати і подавати зібрану інформацію), яке може бути представлене у вигляді направляючих запитань, організуючих навчальну роботу;

- висновок, в якому підсумовується досвід, одержаний здобувачами освіти в процесі виконання самостійної роботи над Веб-квестом.

Висновки. Завдяки тому, що технологія Веб-квесту може бути використана не тільки при організації традиційної форми навчання, але і в дистанційній формі навчання, то при підготовці майбутніх спортсменів, використання цієї технології навчання сприятиме підвищенню мотивації навчання, активному процесу одержання знань, умінню використовувати різноманітні інформаційні джерела, не впливаючи на щоденний тренувальний процес.

ІНДИВІДУАЛЬНІ ТА ГРУПОВІ РІШЕННЯ: ПЕРЕВАГИ ТА НЕДОЛІКИ

Григорів Г.В.

Науковий керівник: доц. Альохіна Н.В.

Національний фармацевтичний університет, Харків, Україна

galkagrigoriv@gmail.com

Вступ. Процес прийняття рішень супроводжує людину впродовж усього життєвого шляху. І хоча учений-фізик Нільс Бор стверджував, що проблеми важливіші за рішення, адже рішення можуть втрачати актуальність, у той час як проблеми залишаються, ми все ж не можемо уникнути їх прийняття. Свідомо чи несвідомо, індивідуально або в групі кожен щодня приймає безліч рішень: від рішення прокидатися вранці та йти на лекцію, вести здоровий спосіб життя та правильно харчуватися до рішень не дотримуватись жодних дієт та пропускати заняття без поважної причини. Порівняння індивідуальних та групових рішень є цікавим з огляду на те, що в житті ми повсякчас стикаємося з обома варіантами. Розуміння переваг та недоліків позитивно впливає на процес прийняття рішень в обох випадках, а також дозволяє обирати вид вибору рішення в залежності від ситуації.

Мета дослідження. Проаналізувати процеси прийняття рішень індивідуально та в групі, визначити основні переваги та недоліки.

Матеріали та методи. Аналіз процесів прийняття рішень індивідуально та в групі здійснено на основі методу внутрішнього спостереження.

Отримані результати. До переваг індивідуального процесу прийняття рішень належать: повне розуміння ситуації та знання всіх деталей, які можуть на цей процес впливати (та які ми не завжди обговорюємо з оточуючими), висока швидкість, особиста відповідальність. Проте ці переваги можуть водночас виступити й недоліками, якщо людина схильна до вагань, не має достатніх знань або досвіду, або знаходиться в ситуації, яка перевищує її особисту відповідальність. Приймаючи рішення в групі, ми одразу розширюємо сферу наявних знань та досвіду, даємо простір для нових ідей, полегшуємо подальшу реалізацію рішення. У той же час,