

РАЗВИТИЕ БАЗОВЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ ПРИ ИЗУЧЕНИИ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Терещенкова О.В., Стрелковская Л.А.
Херсонская государственная морская академия (Украина)

Новые требования к высшему образованию предполагают в первую очередь изменения образовательного пространства ВУЗов. Эти изменения касаются цели и содержания образования, используемых методов и технологий.

Внедрение компьютерных технологий в современное образование обеспечивает высокие темпы передачи знаний и опыта не только от поколения к поколению, но и от человека к человеку, способствует обновлению содержания и повышению качества профессионального образования.

Для получения необходимых компетенций на занятиях по изучению информационных технологий удобно использовать такую форму ведения занятий как квест - дидактическая игра, направленная на решение определенной ситуации. Ключевую роль в игровом процессе играют решение головоломок и задач (для разных тем подходят разные типы заданий), требующих от игрока умственных усилий. Благодаря такому подходу к проведению учебного занятия курсанты получают возможность самостоятельно выбирать и структурировать материал, анализировать полученную информацию, учиться самостоятельно принимать решения для получения нужного результата, постигать элементы научно-практической работы, а также работать в команде, что актуально для курсантов морских заведений. При проведении занятия в виде квеста решаются такие задачи как: развитие креативного мышления; раскрытие творческого потенциала; формирование навыков рационального использования учебного времени; стимулирование познавательной мотивации.

В настоящее время широко известен и активно применяется в образовании метод проектов. Образовательный web-квест - (webquest) - проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета. Дисциплина «Информационные технологии» позволяет использовать такой метод обучения т.к. каждый курсант имеет свое рабочее место с доступом в интернет.

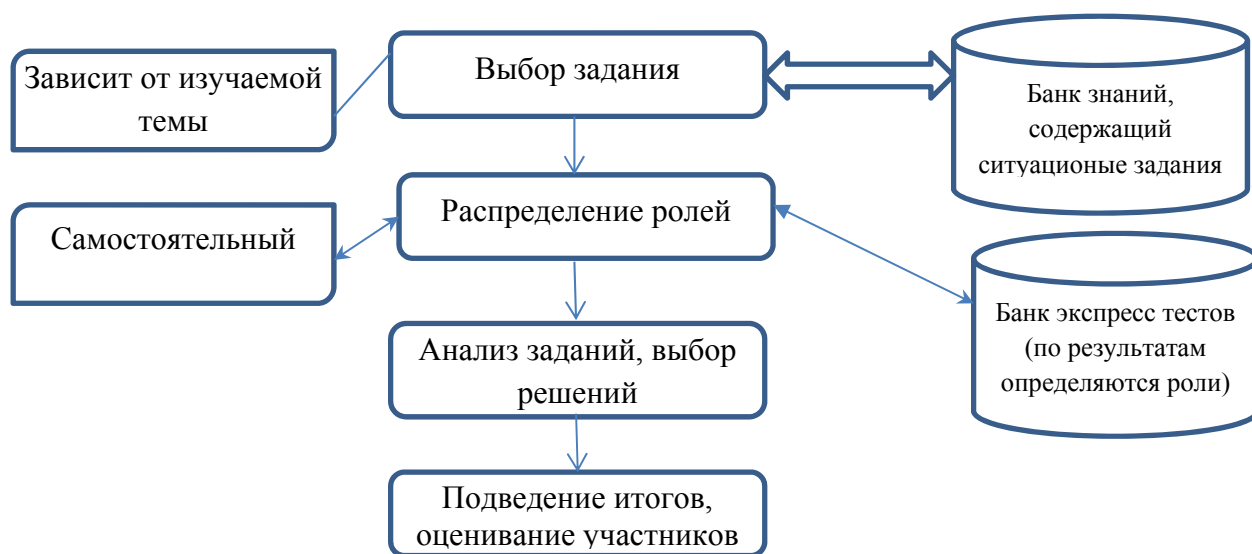


Рисунок 1. Структура простого ситуационного квеста для курсантов морских вузов

Курсант в процессе работы над таким квест-проектом постигает реальные процессы, проживает конкретные ситуации, приближается к проникновению вглубь

явлений, конструированию новых процессов, объектов. С точки зрения информационной деятельности при работе над квест-проектом его участнику требуются навыки поиска, анализа информации, умения хранить, передавать, сравнивать и на основе сравнения синтезировать новую информацию. Выполняя квест-проект, курсант учится формулировать проблему, планировать свою деятельность, критически мыслить, решать сложные проблемы, взвешивать альтернативные мнения, самостоятельно принимать продуманные решения, брать на себя ответственность за их реализацию.

Разработчик веб-квеста, как учебного задания Берни Додж выделил следующие виды заданий для веб-квестов [1]: *пересказ* – демонстрация понимания темы на основе представления материалов из разных источников в новом формате: создание презентации, плаката, рассказа; *планирование и проектирование* – разработка плана или проекта на основе заданных условий; *самопознание* – любые аспекты исследования личности; *компиляция* – трансформация формата информации, полученной из разных источников: создание книги кулинарных рецептов, виртуальной выставки, капсулы времени, капсулы культуры; *творческое задание* – творческая работа в определенном жанре – создание пьесы, стихотворения, песни, видеоролика; *аналитическая задача* – поиск и систематизация информации; *детектив, головоломка, таинственная история* – выводы на основе противоречивых фактов; *достижение консенсуса* – выработка решения по острой проблеме; *оценка* – обоснование определенной точки зрения; *убеждение* – склонение на свою сторону оппонентов или нейтрально настроенных лиц; *научные исследования* – изучение различных явлений, открытий, фактов на основе уникальных онлайн источников.

Работа учащихся в таком варианте проектной деятельности, как веб-квест, разнообразит процесс обучения, сделает его живым и интересным, а полученный опыт принесет свои плоды в будущем, потому что при работе над этим проектом развивается ряд компетенций:

- использование информационных технологий для решения поставленных задач (в т.ч. для поиска необходимой информации, оформления результатов работы в виде компьютерных презентаций, веб-сайтов, флеш-роликов, баз данных и т.д.);
- самообучение и самоорганизация;
- работа в команде (планирование, распределение функций, взаимопомощь, взаимоконтроль);
- умение находить несколько способов решений проблемной ситуации, определять наиболее рациональный вариант, обосновывать свой выбор;
- навык публичных выступлений (обязательно проведение предзащит и защит проектов с выступлениями авторов, с вопросами, дискуссиями).

ЛИТЕРАТУРА

1. Что такое образовательный веб-квест? [Электронный ресурс] URL: <http://project.457spb.ru/DswMedia/kvesttsexnologiya.pdf> (дата обращения 03.02.2015).
2. Ильченко О. В. Використання веб-квестів у навчально-виховному процесі. [Електронний ресурс]. - Режим доступу: http://osvita.ua/school/lessons_summary/proftech/32834/
3. Панфилова А.П. Инновационные педагогические технологии: Активное обучение: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / А.П. Панфилова. — М.: Издательский центр «Академия», – 2009. – 192 с.