

ФОРМУВАННЯ АНГЛОМОВНОЇ ПРОФЕСІЙНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ У МАЙБУТНІХ СУДНОВИХ МЕХАНІКІВ В УМОВАХ ДУАЛЬНОЇ ОСВІТИ

С. А. Волошинов, А. Ю. Юрженко***

**Херсонська державна морська академія, **Морський коледж Херсонської державної морської академії (м. Херсон)*

Розвиток англomовної компетентності майбутніх суднових механіків залежить передусім від здатності студентів застосовувати знання англійської мови у конкретному спілкуванні – на судні, задля вирішення професійних завдань. У наш час багато новітніх методик як навчання, так і викладання, із застосуванням інноваційних технологій застосовуються у системі морської вищої освіти. Однією із методологічних характеристик професійної освіти було визнано дуальність. Дуальна освіта має за мету об'єднати 50% теорії у навчальному закладі та 50% практики. Проблему формування комунікативної компетентності морських спеціалістів досліджували наступні вчені: L. Fan, J. Fei, U. Schriever, S. Fan, I. Ke, T. Suzuki, G. Liu, P. Trenkner, M. Ziarati, R. Ziarati, O. Bigland, U. Acar та ін. Систему змішаного навчання (blended learning), гібридну методику, яка поєднує традиційне очне навчання з електронним, у морській вищій освіті вивчали Xiao-Rong Zhang, Ai-Ling Chen, K. S. Li, G. P. Guo, X. N. Zhang, M. I. Шерман, Г. В. Попова та ін. [1]. Дуальну освіту як предмет досліджень ставили Л. І. Самчук, І. Андрейців, О. Бегма, В. Г. Вем'ян, В. М. Докторович, С. А. Дrajниця, С. Іщераков та ін. [2].

Основну компетентність морських спеціалістів визначає міжнародна конвенція ПДНМВ (про підготовку і дипломування моряків та несення вахти) та Модельний курс ІМО 3.17, який повністю враховує розділ А-V/1-2 кодексу ПДНМВ. Так, основною компетентністю, якою має оволодіти вахтений механік суден на рівні експлуатації, є використовувати англійську мову в усній та письмовій формах у загальному морському спілкуванні [3]. Однією з вимог нашого часу є використання новітніх технологій. З 2016 р. Херсонська державна морська академія (ХДМА) використовує змішану освіту з відповідним забезпеченням якості, задля покращення навчання, його гнучкості. Для забезпечення викладачів та студентів цифровим середовищем використовується освітньо-комунікативне педагогічне середовище на платформі MOODLE, яке має наступні переваги: легке у використанні; має відкритий вихідний код; містить широкі можливості до комунікації, зокрема зворотній зв'язок; підтримує систему відстеження виконання студентами завдань, відвідування електронних курсів. Програма курсу «Англійська мова за професійним спрямуванням» передбачає проведення аудиторних практичних занять, виконання самостійної роботи та проведення іспиту чи заліку для контролю знань. Платформа MOODLE має можливості розміщення матеріалів саме для самостійної роботи у електронному курсі викладача та іспитів у окремому курсі для всіх груп окремого курсу та відділення. Для розміщення матеріалів самостійної роботи нами були розроблені електронні курси рівня

A1-A2 під назвою “General English” для курсантів I курсу, рівня B1-B2 під назвою “Maritime English” для курсантів II курсу. Структура кожного з вищезгаданих курсів включає в себе п’ять модулів (Рис. 1), які містять різноманітні завдання, а саме: глосарії, ігрові вправи, форуми, квести, проектну роботу, групову роботу, написання есе, кейси тощо [4], [5].

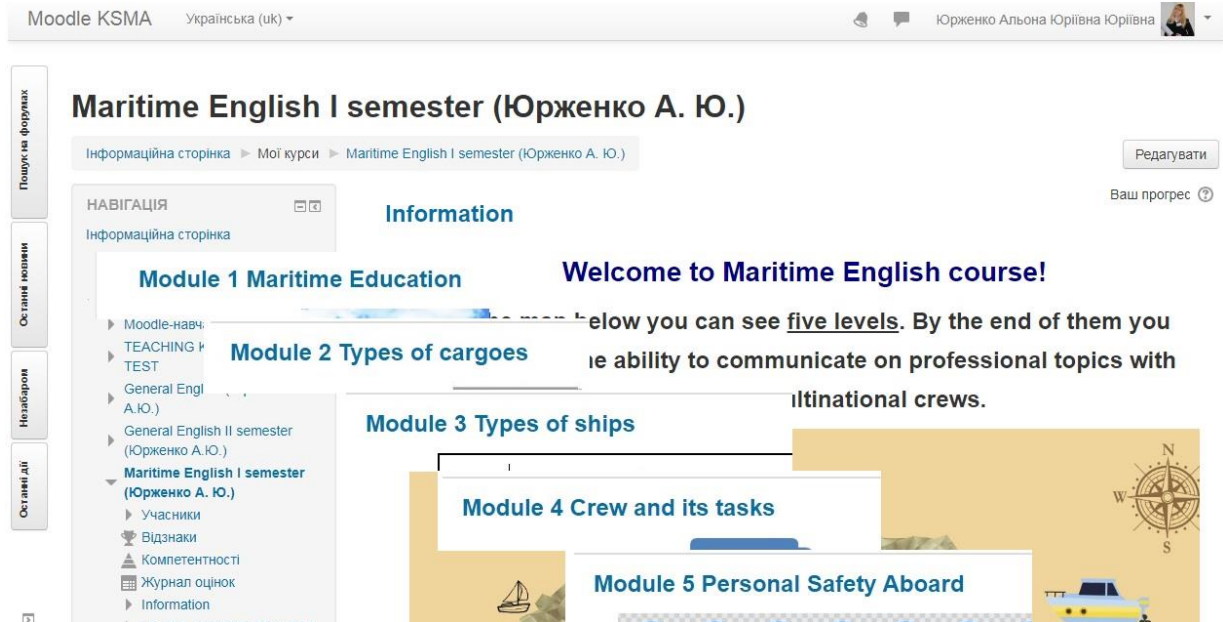


Рис. 1 – Структура курсу «Англійська мова за професійним спрямуванням» I семестр

По закінченню кожного модулю студенти проходять тест, який має свій прохідний бал (Рис. 2). Не набравши прохідний рівень, студент не матиме дозволу пройти наступний тест.

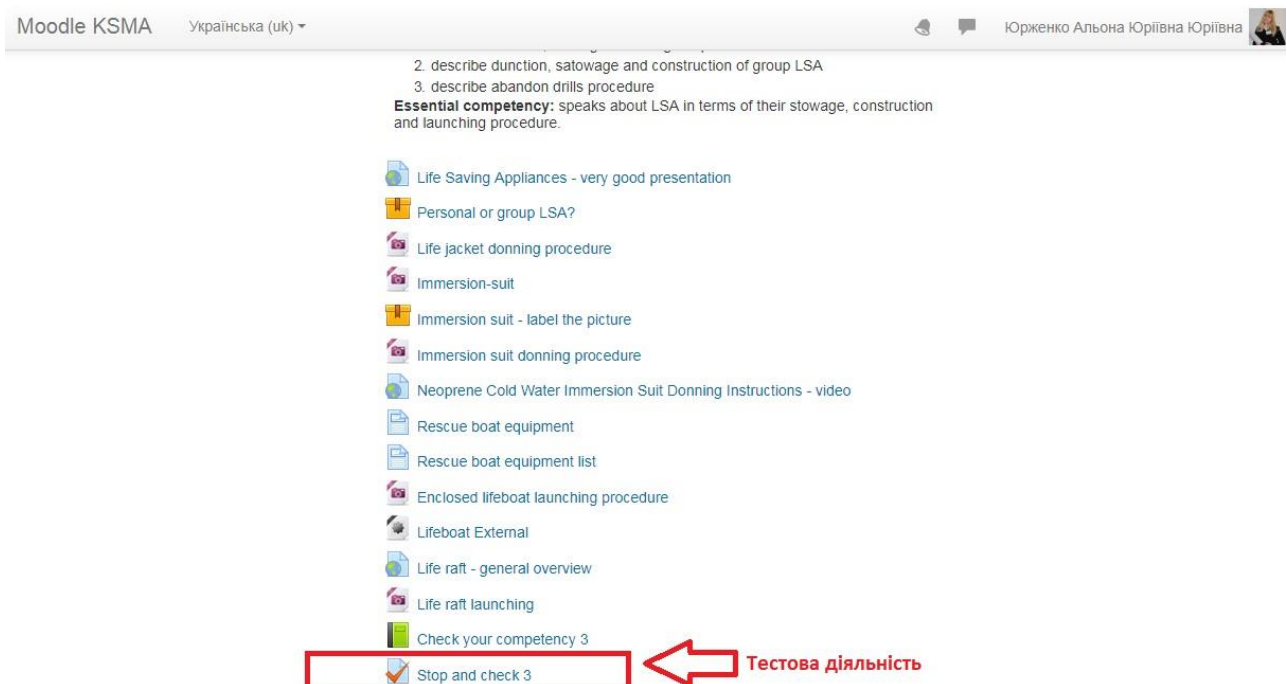


Рис. 2 – Приклади діяльностей курсу з тестом наприкінці модулю

Оцінки аудиторних занять, а саме здачу усної компетентності наприкінці кожного модуля, викладач виставляє вручну в електронний журнал оцінок курсу. Всі діяльності курсу містять окрему колонку в журналі. Для того, щоб на оцінку курсу (загальна оцінка за курс) впливали тільки оцінки за тестові діяльності та усні здачі компетентностей, викладач має у налаштуваннях журналу оцінок обрати значимість неголовних діяльностей та дорівняти їх нулю.

Задля підвищення рівня мотивації студентів авторські електронні курси у освітньо-комунікаційному педагогічному середовищі платформи MOODLE містять елементи гейміфікації (використання ігрових методик у неігровому середовищі задля вирішення професійних завдань). До таких елементів ми відносимо наступне: шкала прогресу, ігрові вправи (кросворди, вікторини, ігри типу «Як стати мільйонером?», «Шибиниця»), квестові завдання, мапа курсу, місії та рівні, відзнаки, поінти, таблиці лідерів та аутсайдерів.

Ігровий дизайн нашого курсу складається з мапи курсу на початку, яка пояснює, які рівні містить курс, елементів сторітелінгу. За правилами модульної системи навчання електронний курс «Англійська мова за професійним спрямуванням» складається з п'яти модулів, які ідуть один за одним. Тобто, побачивши мапу, студент знає, на якому місці зупинився і скільки ще потрібно пройти для опанування головної мети курсу – використовувати англійську мову в усній та письмовій формах у загальному морському спілкуванні.

Елементи гейміфікації трансформують навчання у неформальне середовище. Гейміфікація у змішаному навчанні змушує студентів навчатись у класі краще та виконувати завдання самостійно поза учбовим закладом.

Не дивлячись на те, що QR коди були створені не в цілях навчання, викладачі англійської мови за професійним спрямуванням використовують їх як посилання на гейміфіковані вправи, текстові завдання до квестів (Рис. 3) у системі змішаного навчання: курсанти сканують їх за допомогою своїх мобільних пристроїв, розпізнають та виконують завдання згідно інструкцій. Прив'язані до освітньо-комунікативного електронного середовища коди містять завдання типу SCORM, URL посилання, Книга або Сторінка.

Генеруючи QR код, викладач має змогу варіювати його дизайн: обрати колір коду та тла, розмір, форму кутів, зображення-емблему посередині тощо (Рис. 4). Робота таких QR кодів має лімітований період часу – місяць після створення.

Одним із методів систематизації знань з англійської мови є метод проектів, який вбачається у проблемно-орієнтованому пошуку. Приклад використання методу проектів та QR кодів Ви можете побачити на рис. 5, де проектне завдання курсантів I курсу, які вивчали англійську мову загального вжитку (тему «Спорт») та у групах розробляли QR коди із дефініціями різних видів спорту. Завданням курсантів інших груп було зісканувати QR коди та надати фідбек.



Рис. 3 – Використання QR коду як текстового завдання протягом проходження квесту

Instructions

To finish quest you need to do [QR Code test](#). It has password - name of the picture behind "Three degrees of burns" game.



Остання зміна: середа 30 січень 2019 10:37

Рис. 4 – Приклад інструкції до завдання із використанням QR коду



Рис. 5 – Метод проектів із застосуванням розроблених курсантами QR кодів

Одне із головних переваг використання QR кодів ми вбачаємо у підвищенні мотивації та урізноманітненні завдань та вправ.

Дуальна система навчання із використанням змішаного навчання (очного та електронного – системи MOODLE: форумів, гейміфікованих вправ, проектної та групової роботи, есе тощо) для отримання теоретичної підготовки в умовах навчального закладу формує комунікативну компетентність майбутніх судових механіків, що є одним з найнеобхідніших завдань морських спеціалістів.

Література

1. М. І. Шерман, С. А. Волошинов та Г. В. Попова. «Організація змішаного навчання в електронному середовищі LMS Moodle з використанням функціоналу управління компетентностями», MoodleMootUkraine 2018. [Електронний ресурс]. Доступно: <http://2018.moodlemoot.in.ua/course/view.php?id=39>. Дата звернення: Лип.8, 2018.

2. С. Іщераков. Як виховати власну «Кремнієву долину», або Дуальна освіта починається зі школи [Електронний ресурс] / Сергій Іщераков // ОсвітаНова. – Текст. дані. – [Україна], 2017. – Режим доступу: <http://osvitanova.com.ua/posts/356-yak-vykhovaty-vlasnu-kremniievu-dolynu-abodualna-osvita-pochynaietsia-zi-shkoly> (дата звернення: 26.02.2018).

3. IMO. 2011. STCW including 2010 Manila amendments : STCW Convention and STCW Code (3rd consolidated, 2011 edition.. London: International Maritime Organization.

4. Trager G., Hall E. Culture and Communication: A Model and an Analysis // Explorations and Communication. 1994. № 3. P. 32–38.

5. Дендеренко О. О. Формування професійної компетентності судового механіка шляхом впровадження міждисциплінарної інтеграції фізичних знань. / Матеріали Міжнародної науково-практичної конференції "Актуальні проблеми природничо-наукової освіти в середній і вищій школі". Херсон : ПП В. С. Вишемирський, 2014. С. 137–139.