

Шевченко Т.О.,

старший викладач Сумського обласного інституту післядипломної педагогічної освіти

АКТИВІЗАЦІЯ ДІЯЛЬНОСТІ УЧАСНИКІВ НАВЧАЛЬНО-ВИХОВНОГО ПРОЦЕСУ ПРИ ВИКОРИСТАННІ ОСОБИСТІСНО ОРІЄНТОВАНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НАВЧАННЯ

У статті розглядаються питання проблеми оптимізації уроку, стимулювання дослідницько-пізнавальної активності й самостійності учнів у навчально-виховному процесі, впровадження в освітню практику технологій особистісно орієнтованого навчання, а саме проектної технології Веб-квест.

Перед сучасною освітою постає завдання пошуку нових видів і форм організації навчальної діяльності. Навчання має розвивати самостійне, критичне і творче мислення. Оволодіння інформацією, способами її отримання, обробки і використання за допомогою сучасних комп'ютерних засобів – необхідна умова успішного входження людини в інформаційне суспільство. Актуальною на сьогоднішній день залишається проблема оптимізації уроку, посилення його пізнавального і виховного потенціалу, стимулювання дослідницько-пізнавальної активності й самостійності учнів у навчально-виховному процесі.

Розвиток освіти передбачає її ґрунтовне реформування в напрямку впровадження в освітню практику технологій особистісно орієнтованого підходу, який би розвивав індивідуальні та пізнавальні здібності кожної дитини, максимально виявляв, ініціював, використовував індивідуальний (суб'єктивний) досвід учасника навчально-виховного процесу, допомагав особистості пізнати себе, самовизначитися і самореалізуватися. Оскільки головним усієї освітньої системи в цій технології є індивідуальність дитини, то її методична основа полягає в індивідуалізації і диференціації навчального процесу.

Одним із дієвих способів розв'язання цієї проблеми є спрямування навчально-виховного процесу в школі на розвиток дослідницько-пізнавальної активності учнів, їх самостійності, творчих можливостей. Освітній рівень розвитку

учасників навчально-виховного процесу вимагає постійної уваги вчителя. Для його підвищення необхідно враховувати ті соціальні, психологічні й педагогічні вимоги, що виникають на шляху формування та розвитку особистості. Дослідницько-пізнавальна активність учнів започатковується під впливом пізнавальних потреб, мотивів, інтересів у процесі безпосередньої дослідницької діяльності, вона характеризується відношенням учнів до процесу пізнання, що відображається на якості, характері та результатах пізнавальної діяльності у досягненні поставленої мети. Важливо, щоб результати вирішення даної проблеми були конкретизовані, тобто якщо це теоретична задача, то безпосередньо її розв'язання, практична – точний результат готовий до впровадження.

Найбільш поширені методи особистісно орієнтованої технології навчання:

- метод проектів – форма організації навчального процесу, орієнтована на творчу самореалізацію особистості учня, розвиток його інтелектуальних і фізичних можливостей, вольових якостей і творчих здібностей у процесі створення нових продуктів, що володіють об'єктивною або суб'єктивною новизною, мають практичну значущість;

- практичний експеримент;

- групові обговорення, КВН - групові дискусії з конкретного питання у відносно невеликих групах учнів (від 6 до 15 осіб);

- мозковий штурм – спеціалізований метод групової роботи, спрямований на генерацію нових ідей, стимулюючий творче мислення кожного учасника.

Стимулювання учнів на використання різних способів виконання завдань, індивідуалізації представлення знань може бути реалізовано у вигляді:

- ділової гри – методу організації активної роботи учнів, спрямованого на вироблення певних рецептів ефективної навчальної та професійної діяльності;

- рольової гри – методу, який використовується для засвоєння нових знань та відпрацювання певних навичок у сфері комунікації. Рольова гра передбачає участь не менше двох «гравців», кожному з яких пропонується провести цільове спілкування один з одним відповідно до заданої роллю.

В особистісно орієнтованому навчанні можна також визначити методи активного навчання:

- баскет-метод – метод навчання на основі імітації ситуацій;
- тренінги – навчання, при якому в ході проживання або моделювання спеціально заданих ситуацій навчаються мають можливість розвинути і закріпити необхідні знання та навички, змінити своє ставлення до власного досвіду і вживаним в роботі підходам;
- навчання з використанням комп'ютерних навчальних програм;
- аналіз практичних ситуацій (case study) – метод навчання навичкам прийняття рішень; його метою є навчити учнів аналізувати інформацію, виявляти ключові проблеми, генерувати альтернативні шляхи вирішення, оцінювати їх, вибирати оптимальне рішення і формувати програми дій.

Особистісно орієнтовану технологію навчання в першу чергу слід застосовувати для підвищення навчальної мотивації, активізації пізнавальної активності учнів, розвитку здатності до самостійного навчання, вироблення навичок роботи в колективі, коригування самооцінки учнів, формування та розвитку комунікативних навичок. Як наслідок, використання особистісно орієнтованої технології призводить до зміни системи контролю.

Важливі задачі, що покладаються вчителями на особистісно орієнтовані технології навчання як найкраще дозволяє реалізувати метод проектів. Отже, в педагогіці під проектом розуміють деякий конкретний напрямок роботи дітей для створення реального, як практичного, так і теоретичного об'єкту. Розглядаючи особливості роботи за методом проектів в сучасному інформаційному суспільстві можна відзначити, що зараз це здебільшого робота за допомогою телекомунікаційних мереж. Включення активних методів у навчальний процес активізує пізнавальну активність учнів, підсилює їх інтерес і мотивацію, розвиває здатність до самостійного навчання; забезпечує в максимально можливій мірі зворотний зв'язок між учнями та викладачами. Велика кількість інформації в ресурсах мережі Інтернет та її якість часто ускладнюють процес роботи над проектом. Одне з можливих рішень даної проблеми це – технологія веб-квест.

Quest – це цілеспрямований пошук. Цим словом позначається один з різновидів комп'ютерних ігор, пов'язаних з пригодами. Це детектив, в ході якого розгадується таємнича загадка. Уперше модель web-квесту була представлена викладачем університету Сан-Дієго Берні Доджем у 1995 р.

Що таке веб-квест?

- Веб-квест – це пошукова діяльність, спрямована по одному або декількох маршрутах, ведуча до певних цілей. Шлях до мети повинен бути розбитий на кілька етапів, переходи по яких ґрунтуються на сукупності зібраної інформації.

- Веб-квест – проблемне завдання, для виконання якого використовуються інформаційні ресурси Інтернету.

- Веб-квест – це ситуація з чіткими ролями всіх учасників.

Веб-квест в освіті:

- Веб-квест – це приклад організації інтерактивного освітнього середовища.

- Освітній веб-квест – це сайт в Інтернеті, з яким працюють і навчаються, виконуючи ту чи іншу навчальну задачу.

- Веб-квест – одна із найбільш ефективних моделей використання Інтернету в навчальному процесі.

Веб-квест у навчанні:

- Веб-квест (webquest) – це проблемне завдання з елементами рольової гри.

- Веб-квест – це формат уроку орієнтований на розвиток пізнавальної, пошукової діяльності учнів, на якому значна частина інформації здобувається через ресурси Інтернету.

- Веб-квест – це дидактична структура, у межах якої викладач удосконалює пошукову діяльність учнів, задає їм параметри цієї діяльності і визначає її час.

Сьогодні ця технологія використовується як найбільш вдалий спосіб використання Інтернету на уроках. Характерними особливостями Веб-квесту, що

відрізняють його від інших технологій, зокрема від методу проектів, є такі: перш за все заздалегідь, визначаються ресурси, в яких є інформація, що необхідна для розв'язання проблеми (вони можуть бути в будь-якому вигляді в електронному, відео- й аудіо носіях, у паперовому вигляді, посилання на ресурси в Інтернет, адреси Веб-сайтів за темою тощо). По-друге, Веб-квест однозначно визначає порядок дій, який має виконати учень для одержання необхідного результату. По-третє, обов'язковою складовою цієї технології є перелік тих знань, умінь і навичок, які зможуть набуть учні, виконавши даний Веб-квест. По-четверте, однозначно визначені критерії оцінки виконаних завдань.

Робота учнів в такому варіанті проектної діяльності, як веб-квест, урізноманітнить навчальний процес, зробить його живим, цікавим і корисним інструментом для впровадження елементів гри в навчання. Веб-квест є одним з популярних і сучасних видів освітніх Інтернет-технологій. При його використанні у навчанні підвищується мотивація учнів до вивчення дисципліни, з одного боку, і до використання комп'ютерних технологій у навчальній діяльності, з іншого. Веб-квест являє собою не простий пошук інформації в мережі, адже учні, працюючи над завданням, збирають, узагальнюють інформацію, роблять висновки. Крім того учасники веб-квесту вчаться використовувати інформаційний простір мережі Інтернет для розширення сфери своєї творчої діяльності. Це змагання, де учасники йдуть спільною дорогою, вирішують спільні проблеми, де співпраця – ключове слово. Сучасні вчителі, які застосовують веб-квест, міняють традиційні методи навчання на більш перспективні. Дітям любої вікової категорії властиве прагнення до змагання за кращий результат, за визнання його переваги, досвіду, знань, це прагнення закладене у соціальній природі особистості.

Особистісного орієнтоване навчання є процес психолого-педагогічної допомоги дитині в ставленні її суб'єктивності, культурної ідентифікації, соціалізації, життєвому самовизначенні. Особистісно орієнтований підхід поєднує виховання та освіти в єдиний процес допомоги, підтримки, соціально-педагогічного захисту, розвитку дитини, підготовка її до життєтворчості. У но-

вих концепціях особистісно орієнтованого навчання підсилюється гуманістична спрямованість процесу навчання; розглядається особистість, яка, крім соціальних якостей, наділена суб'єктивними властивостями; особистість виступає системоутворюючим началом педагогічного процесу; головними цілями освіти стає створення умов для розвитку індивідуально-особистісних здібностей, властивостей; поряд з інтеріоризацією важливого значення набуває персонілізація, прагнення до самоактуалізації, самореалізації та інші внутрішні механізми індивідуального саморозвитку.

Список використаних джерел

1. Андрусенко Т. Б. Підтримка творчого розвитку школярів на основі забезпечення доступу до інтелектуальних інформаційних ресурсів / Андрусенко Т. Б., Кальной С. П., Стрижак О. Є., Яценко Г. – К. : Нова Педагогічна думка, 2008. – № 1. – С. 95–97 .
2. Ворожейкіна О. М. 100 цікавих ідей для проведення уроку / Ворожейкіна О. М. – Х. : Вид. група «Основа», 2011. – 287 с.
3. Желізняк Л. Д. Технологія «Веб-квест» на уроках інформатики [Електронний ресурс] / Желізняк Л. Д. – Режим доступу : http://osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/30734/.
4. Ільченко О. В. Використання web-квестів у навчально-виховному процесі [Електронний ресурс] / Ільченко О. В. – Режим доступу : http://osvita.ua/school/lessons_summary/proftech/32834/.
5. Клокар Н. І. Концепція діяльності наукової лабораторії особистісно орієнтованого навчання та виховання / Клокар Н. І., Слободянюк Н. Г., Стаднюк І. І. // Організація та зміст діяльності наукових лабораторій інституту / за ред. Н. І. Клокар, О. В. Чубарук. – Біла Церква, 2005. – С. 209.
6. Кононець Н. В. Педагогічні інновації вищої школи: ресурсно-орієнтоване навчання / Наталія Кононець // Педагогічні науки : зб. наук. праць. – Полтава, 2012. – Вип. 54. – С. 76–80.

7. Лук'янова М. І. Теоретико-методологічні основи організації особистісно-орієнтованого уроку / Лук'янова М. І. // Завуч. – 2006. – № 2. – С. 5–21.
8. Сучасні тенденції використання ІКТ в освіті: матеріали вебінару (Н. В. Морзе).
9. Наволокова Н. П. Енциклопедія педагогічних технологій та інновацій / Наволокова Н. П. – Х. : Вид. група «Основа», 2009. – 176 с.
10. Освітні технології : навч.-метод. посібн. / О. М. Пехота, А. З. Кіктенко, О. М. Любарська та ін. ; за ред. О. М. Пехоти. – К. : А.С.К., 2003. – 255 с.
11. Садкіна В. І. 101 педагогічна ідея. Як зробити урок / Садкіна В. І. – Х. : Вид. група «Основа», 2009. – 88 с.
12. Стрижак О. Є. Управління знаннями в навчальному процесі, як системостворюючий фактор підтримки пізнавального розвитку обдарованої дитини / Стрижак О. Є. // Обдаровані діти – інтелектуальний потенціал держави : матеріали всеукраїнської науково-практичної конференції (Київ, 22–23 вересня 2009 р.). – К. : Вид-во ОІД АПНУ, 2009. – С. 167–174.
13. Таратухина Т. А. Использование технологии веб-квест в учебном процессе. [Електронний ресурс] / Таратухина Т. А. – Режим доступу : <http://nsportal.ru/schola/snostrannye-yazyki/library/ispozovanie-tekhnologii-veb-kvest-v-uchebnom-protse>.
14. Якиманська І. С. Особистісно-орієнтоване навчання в сучасній школі / Якиманська І. С. – М. : Вересень, 1996. – 96 с.