

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНА АКАДЕМІЯ ПЕДАГОГІЧНИХ НАУК УКРАЇНИ**

**ІНСТИТУТ ПЕДАГОГІЧНОЇ ОСВІТИ І ОСВІТИ ДОРΟΣЛИХ
ВІННИЦЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ МИХАЙЛА КОЦЮБИНСЬКОГО**

**ІНСТИТУТ МАГІСТРАТУРИ, АСПРАНТУРИ, ДОКТОРАНТУРИ
ІНСТИТУТ МАТЕМАТИКИ, ФІЗИКИ І ТЕХНОЛОГІЧНОЇ ОСВІТИ**

**СУЧАСНІ ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ ТА
ІННОВАЦІЙНІ МЕТОДИКИ НАВЧАННЯ В
ПІДГОТОВЦІ ФАХІВЦІВ: МЕТОДОЛОГІЯ,
ТЕОРІЯ, ДОСВІД, ПРОБЛЕМИ**

Збірник наукових праць

Випуск тридцять четвертий

**Київ-Вінниця
2013**

УДК 378.14
ББК 74.580
С95

Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання у підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми // Зб. наук. пр. – Випуск 34 / Редкол.: І.А. Зязюн (голова) та ін. - Київ-Вінниця: ТОВ фірма «Планер», 2013. – 503 с.

Рекомендовано до друку вченою радою Інституту педагогічної освіти і освіти дорослих АПН України (протокол № 4 від 25 квітня 2013 р.) і вченою радою Вінницького державного педагогічного університету імені Михайла Коцюбинського (протокол № 11 від 22 травня 2013 р.).

Редакційна колегія:

І.А. Зязюн, доктор філософських наук, професор, академік НАПН України, голова (м. Київ)
Н.Г. Ничкало, доктор педагогічних наук, професор, академік НАПН України, заступник
голови (м. Київ) ЇОЇО

Р.С. Гуревич, доктор педагогічних наук, професор, член-кор. НАПН України, заступник
голови (м. Вінниця)

С.У. Гончаренко, доктор педагогічних наук, професор, академік НАПН України (м. Київ)

В.Ю. Биков, доктор технічних наук, професор, дійсний член НАПН України (м. Київ)

В.О. Радкевич, доктор педагогічних наук, професор, член-кор. НАПН України (м. Київ)

О.В. Шестопалюк, доктор педагогічних наук, професор, академік АН вищої освіти України
(м. Вінниця)

Б.А. Брилін, доктор педагогічних наук, професор (м. Вінниця)

М.Ю. Кадемія, кандидат педагогічних наук, доцент, відповідальний секретар (м. Вінниця)

В.І. Клочко, доктор педагогічних наук, професор (м. Вінниця)

О.М. Коберник, доктор педагогічних наук, професор (м. Умань)

І.М. Козловська, доктор педагогічних наук, професор (м. Львів)

А.М. Коломієць, доктор педагогічних наук, професор (м. Вінниця)

О.Г. Романовський, доктор педагогічних наук, професор (м. Харків)

М.І. Сметанський, доктор педагогічних наук, професор (м. Вінниця)

Г.С. Тарасенко, доктор педагогічних наук, професор (м. Вінниця)

В.І. Шахов, доктор педагогічних наук, професор (м. Вінниця)

У збірнику наукових праць відомі дослідники, педагоги-практики середніх загальноосвітніх шкіл, професійно-технічних навчальних закладів, працівники вищих навчальних закладів I-II і III-IV рівнів акредитації висвітлюють теоретичні й прикладні аспекти впровадження сучасних інформаційних технологій та інноваційних методик навчання у підготовку кваліфікованих робітників, молодших спеціалістів, бакалаврів, спеціалістів і магістрів.

Статті збірника подано в авторській редакції.

Для науковців і педагогів-практиків загальноосвітніх шкіл, професійно-технічних та вищих навчальних закладів, працівників інститутів післядипломної педагогічної освіти.

Рецензенти:

М.М. Козяр, доктор педагогічних наук, професор

В.А. Петрук, доктор педагогічних наук, професор

О.Г. Романовський, доктор педагогічних наук, професор

ISBN 978-966-2337-01-3

© Інститут педагогічної освіти і освіти дорослих НАПН України

©Вінницький державний педагогічний університет
імені Михайла Коцюбинського

© Автори статей

Дембіцька С.В. РОЗРАХУНОК ЕКОНОМІЧНОЇ ЕФЕКТИВНОСТІ ЗАХОДІВ З ОХОРОНИ ПРАЦІ В ПРОЦЕСІ ПІДГОТОВКИ МЕНЕДЖЕРІВ	266
Дидик В.М. РОЛЬ МОЛОДІЖНО-СПОРТИВНОГО ТОВАРИСТВА «СОКІЛ» У ВИХОВАННІ КУЛЬТУРИ ЗДОРОВ'Я МОЛОДІ НА ЗАХІДНОУКРАЇНСЬКИХ ЗЕМЛЯХ (1900– 1939 РР.).....	271
Дідух Л.І. ВИКОРИСТАННЯ ВЕБ-КВЕСТ У РОЗВИТКУ ІНШОМОВНОЇ КОМПЕТЕНЦІЇ.....	275
Долинський Є.В. ЦІЛІ І ЗАВДАННЯ ІНФОРМАТИЧНОЇ ПІДГОТОВКИ СТУДЕНТІВ- ПЕРЕКЛАДАЧІВ З ВИКОРИСТАННЯМ ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ.....	283
Дударчук Г.І. УДОСКОНАЛЕННЯ НАВЧАЛЬНОГО ПРОЦЕСУ НА ОСНОВІ ЗАСТОСУВАННЯ ПРОЕКТНОЇ ТЕХНОЛОГІЇ.....	288
Емельянова Т.В. РЕАЛІЗАЦІЯ ПРИНЦИПА ПРОФЕСІОНАЛЬНОЇ НАПРАВЛЕННОСТІ В КУРСЕ «ТЕОРИЯ ВЕРОЯТНОСТЕЙ И СЛУЧАЙНЫЕ ПРОЦЕССЫ» В ТЕХНИЧЕСКОМ УНИВЕРСИТЕТЕ».....	292
Задворна С.Г. КОНЦЕПТУАЛЬНЕ МОДЕЛЮВАННЯ ЯК ЗАСІБ СТРУКТУРУВАННЯ НАВЧАЛЬНОЇ ІНФОРМАЦІЇ.....	299
Іванчук А.В. ДИДАКТИЧНІ УМОВИ ФОРМУВАННЯ В СТУДЕНТІВ ЗНАНЬ ПРО НЕБЕЗПЕКИ ПІД ЧАС ВИВЧЕННЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ «БЕЗПЕКА ЖИТТЄДІЯЛЬНОСТІ».....	304
Кадемія М.Ю. КОМПЕТЕНТІСНИЙ ПІДХІД У ПІДГОТОВЦІ ПЕДАГОГА: ТРАДИЦІЇ ТА ІННОВАЦІЇ.....	309
Капкан О.О. ВПЛИВ НАВЧАЛЬНО-ТРЕНУВАЛЬНИХ ЗАНЯТЬ З АТЛЕТИЧНОЇ ГІМНАСТИКИ НА ФІЗИЧНУ ПІДГОТОВКУ СТУДЕНТІВ.....	311
Кислова М.А. АКТИВІЗАЦІЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ СТУДЕНТІВ-ЕЛЕКТРОМЕХАНІКІВ ЗАСОБАМИ ДИНАМІЧНОГО МОДЕЛЮВАННЯ.....	316
Кіяновська Н.М. МОДЕЛЬ ВИКОРИСТАННЯ ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ВНЗ США В ПРОЦЕСІ НАВЧАННЯ ВИЩОЇ МАТЕМАТИКИ СТУДЕНТІВ ІНЖЕНЕРНИХ СПЕЦІАЛЬНОСТЕЙ.....	321
Клименко С.О. ТЕХНОЛОГІЯ РЕАЛІЗАЦІЇ КОМПЕТЕНТІСНОГО ПІДХОДУ В НАВЧАННІ ХІМІЇ В МЕДИЧНОМУ ВНЗ.....	326
Кобильник Т.П. ОРГАНІЗАЦІЯ ПРОБЛЕМНОГО НАВЧАННЯ МАТЕМАТИЧНОЇ ІНФОРМАТИКИ У ПЕДАГОГІЧНОМУ УНІВЕРСИТЕТІ.....	331
Ковальов Ю.Г., Зузяк Т.П., Павленко І.В. ФОРМУВАННЯ ТВОРЧОГО МИСЛЕННЯ У МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ТЕХНОЛОГІЙ ПІД ЧАС ВИВЧЕННЯ МИСТЕЦТВА.....	336
Козачко А.О. ГРАФІЧНО-ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ ЯК ЗАСІБ ПРОФЕСІЙНОЇ СПРЯМОВАНOSTІ МАЙБУТНІХ ІНЖЕНЕРІВ.....	341

В статье осуществлен анализ деятельности молодежно-спортивного общества «Сокол» на западноукраинских землях в первой трети XX в., намечены предпосылки его создания и развития; проанализировано формы и методы воспитания культуры здоровья среди учащейся молодежи.

Ключевые слова: «Сокол», пропаганда культуры здоровья, спортивно-гимнастическое общество, учащаяся молодежь.

Some peculiarities of the beginning and development of Sokil movement in Western Ukraine have been characterized in the article; the forms and methods of healthy life style education among young people have been analyzed as well.

Keywords: «Sokil», healthy life style propaganda, gymnastic society, school youth.

УДК [378.147 : 004.77] : 811.11

Л.І. Дідух
м. Львів, Україна

ВИКОРИСТАННЯ ВЕБ-КВЕСТ У РОЗВИТКУ ІНШОМОВНОЇ КОМПЕТЕНЦІЇ

Постановка проблеми. Розвиток інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ), інформаційно-комунікаційних мереж (ІКМ), Інтернет і використання їх в усіх галузях економіки сприяло відповідному позитивному впливу на формування інформаційно-комунікативної компетентності всіх, хто навчається. Безпосередньо ресурси мережі Інтернет є безцінною, необмеженою базою для освіти і самоосвіти людей, задоволення їхніх професійних та особистих інтересів і потреб.

Усе це суттєво вплинуло на освітню сферу як з точки зору змісту та завдань освіти, так і стосовно використання технологічних можливостей, що відкрилися для досягнення цілей освіти. Відповідно до цього широкого використання в навчальному процесі набула проектна технологія навчання. Ця технологія не дає готових знань, сприяє процесу пошуку, одержання знань, їх узагальнення та представлення результату. Під час роботи над проектом викладач перетворюється в консультанта. Інтеграція проектної технології та ІКТ сприяли появі та розвитку сучасної технології Веб-квест, особливому виду проектної діяльності, що здійснюється за допомогою Інтернет і має суттєвий вплив на розвиток іншомовної компетентності.

Аналіз попередніх досліджень свідчить, що термін Веб-квест походить від англ. Web Quest, що перекладається як «пошук у мережі» або «Інтернет-пошук». Автором терміну є професор університету Сан-Дієго (США), знаний фахівець у галузі освітніх технологій Берні Додж.

У зв'язку з тим, що термін виник нещодавно (1995 р.), його дефініція нестабільна. Серед учених і практиків можна виокремити такі визначення Веб-квеста:

Б. Додж	– пошукова діяльність (або діяльність, орієнтована на пошук), в процесі якої вся інформація, котрою оперує той, хто навчається, або її частина, надходить з Інтернет-джерел, факультативно доповнюючись відео конференцією;
П. Сисоєв, М. Євстігнєєв	– тип навчальних Інтернет-матеріалів;
О. Федоров, А. Новікова	– освітній сайт, присвячений самостійній дослідницькій роботі учнів (у групах) з обраної теми, з гіперпосиланнями на різні Веб-сторінку;
О. Шевцова	– освітній сайт, орієнтований на розв'язання проблеми певної діяльності. Причому більша його частина або вся інформація взяті з Інтернет;
Н. Гончарова	– сценарій організації проектної діяльності учнів будь-якої теми з використанням мережі Інтернет;
Я. Биховський	– сайт в Інтернеті, з яким працюють учні, виконуючи ту чи іншу навчальну задачу. Отже, це сукупність Веб-сторінок з дизайном, що повторюється, з певної тематики об'єднаних за змістом, навігацією і фізично розміщених на одному Веб-сервері;

Т. Марч	– побудована за типом опор навчальна структура, що використовує посилання на наявні важливі ресурси Інтернет і автентичну задачу з тим, щоб мотивувати учнів до дослідницької проблеми з неоднозначним розвитком, розвиваючи тим самим їхнє вміння працювати як індивідуально, так і в групі (на заключному етапі) у здійсненні пошуку інформації та її перетворенні в більш складне завдання;
А. Хуторський	– (від англ. web – павутина і quest – пошук) – сторінки на сайтах у мережі Інтернет, що мають гіперпосилання на інші сторінки з певної теми;
Н. Николаєва, М. Андреева	– проблемне завдання з елементами рольової гри, для виконання якої використовуються інформаційні ресурси Інтернет;
Є. Полат	– проектна методика, орієнтована на самостійну діяльність студентів – індивідуальну, парну, групову, котра здійснюється за певний проміжок часу;
М. Кадемія	– спеціальним чином організований вид дослідницької діяльності, для виконання якої студенти здійснюють пошук інформації в мережі Інтернет за вказаними адресами;
Вікіпедія	– проблемне завдання з елементами рольової гри, для виконання якого використовуються інформаційні ресурси Інтернету;
Вікіпедія	– сайт в Інтернет, присвячений певній темі; складається з кількох пов'язаних єдиною сюжетною лінією розділів, насичених посиланнями на інші ресурси Інтернету.

Як зазначає Берні Додж, важливо не створювати енциклопедійну копію образу дійсності, а перетворити одержану за результатами пошуку інформацію в єдине ціле і представити результати дослідження в своєрідній та індивідуальній формі, що підтверджується дослідженнями вчених і практиків.

Мета статті полягає в розгляді використання проектної технології Веб-квест у навчальному процесі та у формуванні іншомовної компетенції.

Виклад основного матеріалу. У процесі здійснення навчання іноземних мов з використанням проектної технології Веб-квест особливої уваги потребує діяльність, що дозволяє підбирати автентичні, актуальні матеріали з професійною спрямованістю для читання і прослуховування. Ці матеріали можуть бути використані в процесі говоріння з наступним відпрацюванням лексичних і граматичних вправ за допомогою готових інтерактивних текстів.

Американські методисти виокремлюють п'ять основних типів Веб-завдань:

1. Hotlist – корисні посилання – «список з теми», становлять список Інтернет-сайтів з теми, що вивчається.
2. Multimedia Scrapbook – «мультимедійна чернетка» або колекція мультимедійних ресурсів.
3. Subject Sampler – «зразок постановки проблеми». Необхідно не просто ознайомитись з матеріалом, а й висловити та аргументувати своє власне бачення з мовного питання, що вивчається.
4. Treasure Hunt – «полювання за скарбами». Наприкінці treasure hunt тим, хто навчається може бути задане загальне запитання на цілісне розуміння теми.
5. Web-quest – Веб-квест або Веб-мандрівка, поєднання наявної навчальної програми і нових педагогічних технологій. Організація роботи з Веб-квест потребує визначення виду завдань, що будуть використовуватись на занятті. Американські вчені-методисти на чолі з Берні Доджем, виокремлюють наступні види завдань для Веб-квестів [1].

Учені-методисти зазначають, що неможливо організувати роботу з Веб-квестами без знання певних критеріїв відбору інформації та критеріїв оцінювання. Необхідно також звернути увагу на таке: джерело інформації, повноту і достовірність інформації, новизну матеріалу, інформаційну і культурознавську цінність, альтернативні джерела, мультимедійні можливості, дизайн сайту, відвідуваність та ін. Усе це допоможе оцінити якість знайденої інформації і відібрати надійні ресурси для навчання і самоосвіти. Критерії оцінювання можна взяти зі спеціальних сайтів або розробити їх самостійно.

Розгляньмо етапи та зміст кожного у Веб-квесті:

1. **Початковий етап** (командний). Учасники Веб-квесту знайомляться з основними

поняттями з обраної теми, матеріалами подібних проектів. Розподіляються ролі в команді: по 1-4 студенти (учні, курсанти) на одну роль. Усі члени команди мають допомагати один іншому, навчати роботі з комп'ютерними програмами.

2. **Рольовий етап.** Індивідуальна робота в команді на спільний результат. Учасники одночасно, відповідно до обраних ролей, виконують завдання. Враховуючи те, що робота не має характеру змагань, зазначимо, що під час роботи над Веб-квестом відбувається взаємне навчання членів команди роботі в мережі та на комп'ютерах. Команда спільно підбиває підсумки роботи над кожним завданням, учасники здійснюють обмін матеріалами з метою досягнення мети – створення Веб-сайту.

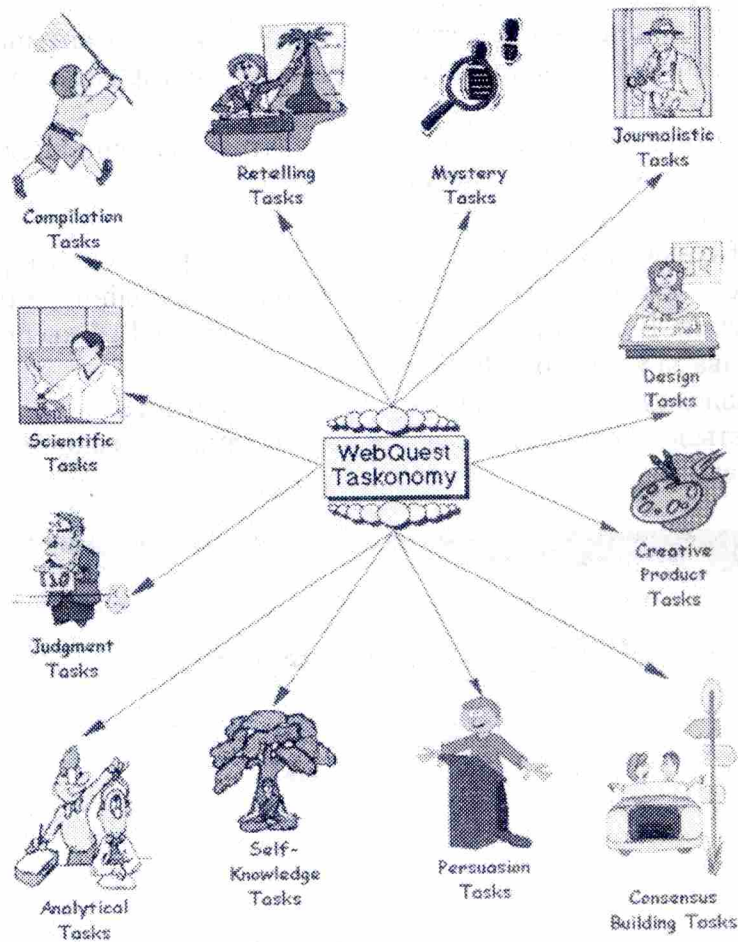


Рис. 1.

- Передати інформацію (Retelling Tasks).
- Об'єднати інформацію в єдине ціле (Compilation Tasks).
- Відгадати загадку (Mystery Tasks).
- Завдання з журналістики (Journalistic Tasks).
- Запланувати і спроектувати (Design Tasks).
- Розробити творчий продукт (Creative Product Tasks).
- Висунути єдину пропозицію (Consensus Building Tasks).
- Переконати інших (Persuasion Tasks).
- Вивчити самого себе (Self-Knowledge Tasks).
- Провести аналіз (Analytical Tasks).
- Прийняти рішення (Judgment Tasks).
- Виявити і дослідити (Scientific Tasks).

3. **Заключний етап.** Команда працює спільно, під керівництвом викладача, відчуває

власну відповідальність за опубліковані в Інтернеті результати дослідження.

Наведемо структуру Веб-квеста [2, с. 47]:

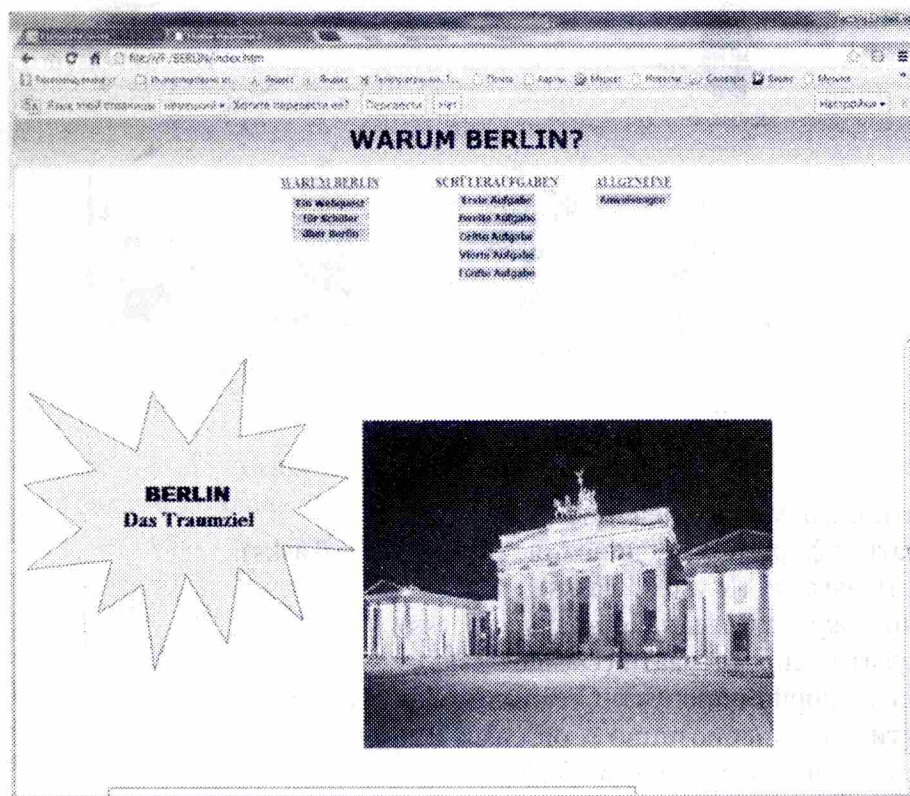
1. Вступ, в якому описані головні ролі учасників або сценарій квеста, попередній план роботи, огляд усього квеста.
2. Центральне завдання, чітко визначений результат самостійної роботи.
3. Список інформаційних ресурсів, що потрібні для виконання кожному учаснику квеста у процесі виконання самостійної роботи.
4. Опис процедури роботи, яку необхідно виконати кожному учаснику квеста в процесі виконання самостійної роботи.
5. Опис критеріїв і параметрів оцінки Веб-квеста. Критерії оцінки залежать від навчальних задач, що розв'язуються у Веб-квесті.
6. Керівництво до дій (як організувати і представити зібрану інформацію), що може бути представлено у вигляді спрямовуючих запитань, що сприяють організації навчальної роботи.

У навчанні іноземних мов можуть використовуватися наступні види Веб-квестів:

- з різних навчальних дисциплін для носіїв мови;
- для тих, хто вивчає іноземні мови.

Використання Веб-квестів та інших завдань на основі ресурсів Інтернет у вивченні мови вимагає від тих, хто навчається, відповідного рівня володіння мовою для роботи з автентичними ресурсами. В зв'язку з цим ефективна інтеграція Веб-квестів у процес навчання іноземних мов можлива за умов, коли Веб-квест:

- є творчим завданням, що завершує вивчення будь-якої теми;
- супроводжується тренувальними лексико-граматичними вправами на основі мовленнєвого матеріалу.



Виділимо задачі мовленнєвого Веб-квеста:

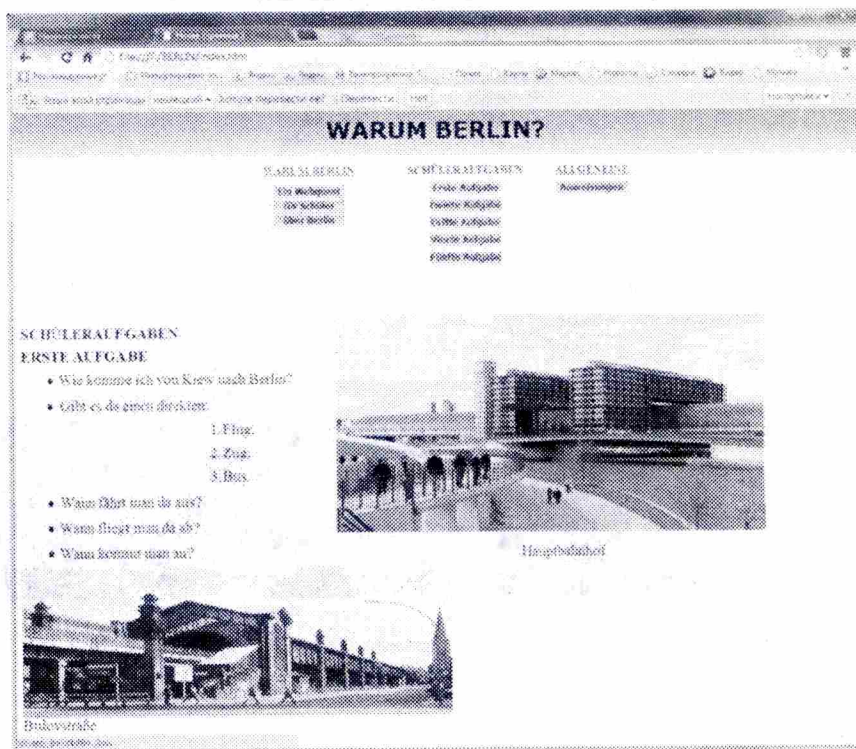
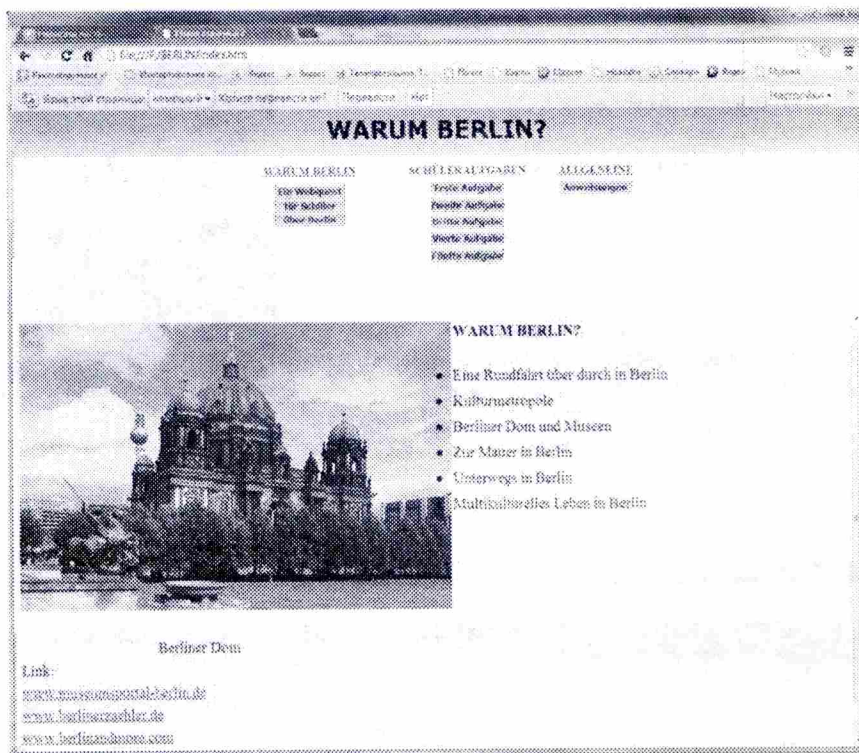
1. Забезпечення автентичного введення матеріалу.
2. Заохочення тих, хто навчається, до мовленнєвої співпраці.

Необхідно зазначити, що в мовленнєвих Веб-квестах виникають певні труднощі щодо організації зворотного зв'язку, використання посилань на словники, граматику та ін. На етапі

оцінки Веб-квеста бажано здійснювати аналітичний аналіз виконаної роботи.

Якщо однією з вимог до виконання Веб-квеста є граматична правильність і точність виконання завдання, то необхідно у вступі зазначити складність і вимоги до грамотності. Рефлексивна стадія мовленнєвого Веб-квесту має дві мети: стимулювати до подальшого вивчення мови і відповідне запам'ятовування.

Для прикладу наведемо Веб-квест з вивчення німецької мови на тему: «Berlin – Das Traumziel».



file:///P:/BERLIN/index.htm

WARUM BERLIN?

WARUM BERLIN SCHÜLERAUFGABEN ALLGEMEINE Anweisungen

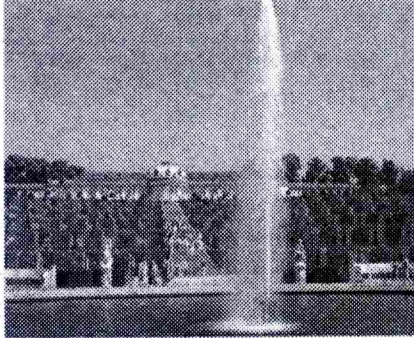
Ein Webquest für Schüler über Berlin

Erste Aufgabe
Zweite Aufgabe
Dritte Aufgabe
Vierte Aufgabe
Fünfte Aufgabe

ZWEITE AUFGABE

- Sammelt Informationen über Berlin.
- Was gibt es dort zu sehen?
- Wo kann man eine Stadtrundfahrt buchen?

Link:
<http://www.proflog-berlin.com/ru/berlin-pictures.htm>
http://didaktika.unipal.ch/webquest/webquests/_ASP/WQMIRLIL_feradis.htm
http://www.castlesguide.ru/garmy/schloss_sanssouci.html



Schloss Sanssouci

file:///P:/BERLIN/index.htm

WARUM BERLIN?

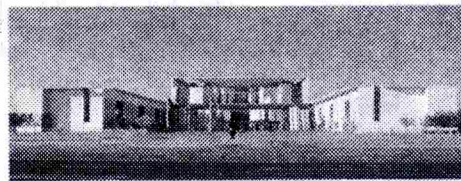
WARUM BERLIN SCHÜLERAUFGABEN ALLGEMEINE Anweisungen

Ein Webquest für Schüler über Berlin


Erste Aufgabe
Zweite Aufgabe
Dritte Aufgabe
Vierte Aufgabe
Fünfte Aufgabe

DRITTE AUFGABE

- Was gibt es in der Umgebung von Berlin zu sehen?
- Wie kommt man dorthin?
- Mit dem Bus, mit der Bahn?



Bundeskanzleramt



Friedrichstraße

Link:
www.berlinlink.de
www.Berlinon.de
www.Bundeschkanzlerin.de

WARUM BERLIN?

WARUM BERLIN | SCHÜLERAUFGABEN | ALLGEMEINE ANWEISUNGEN

Ein Webquest für Schüler über Berlin

Erste Aufgabe
Zweite Aufgabe
Dritte Aufgabe
Vierte Aufgabe
Fünfte Aufgabe

VIERTE AUFGABE

- Wo kann man als Student in Berlin günstig wohnen?
- Wo kann man als Student in Berlin lernen?
- Wo kann Student in Berlin arbeiten?
- Wie kann Student in Berlin Studieren und arbeiten?

Link:
www.berlinonline.de/tourismus/junges-Reisen
www.Berlin.de/tourismus/Junges-Reisen
www.Arbeitsagentur.de
www.mint-job-zentrale.de

WARUM BERLIN?

WARUM BERLIN | SCHÜLERAUFGABEN | ALLGEMEINE ANWEISUNGEN

Ein Webquest für Schüler über Berlin

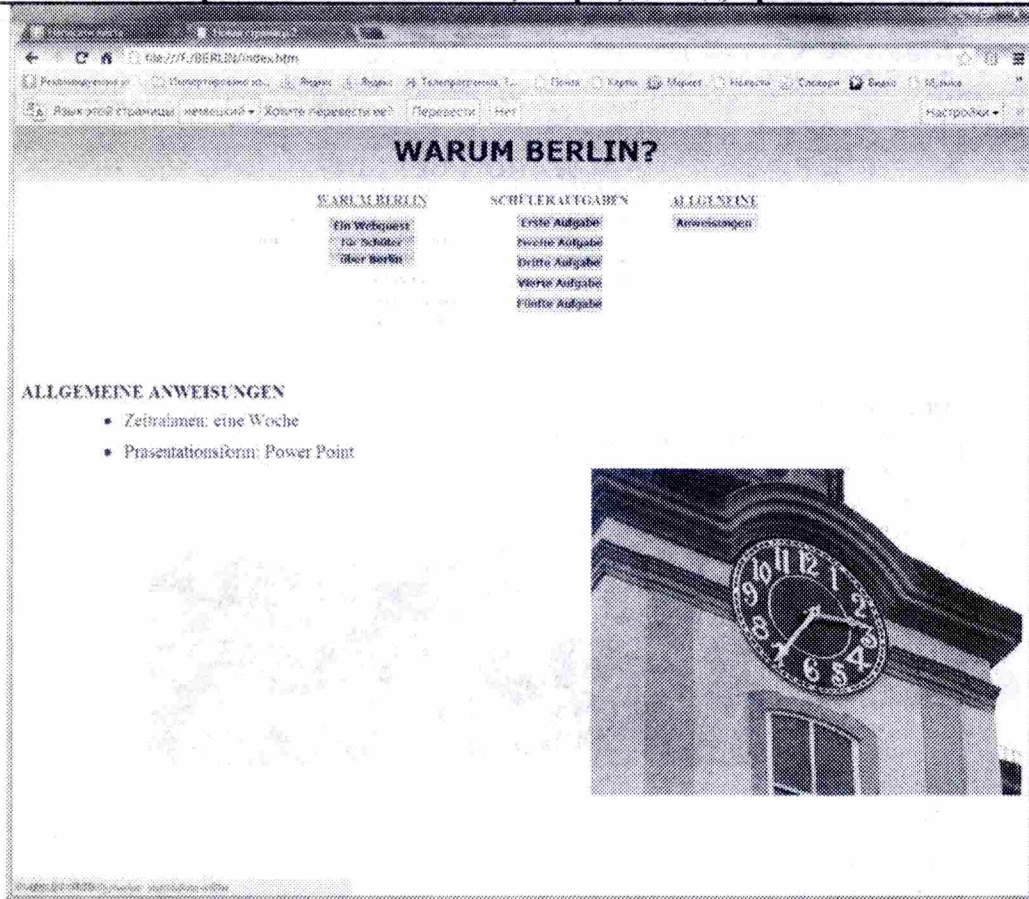
Erste Aufgabe
Zweite Aufgabe
Dritte Aufgabe
Vierte Aufgabe
Fünfte Aufgabe

FÜNFTE AUFGABE

Alexanderplatz in Berlin

- Wo kann man in Berlin gut einkaufen?
- Was gibt es dort besonderes?

Link:
www.berlin.de/Marktplatz/Einkaufen_in_Berlin
www.de.wikipedia.org/wiki/Alexanderplatz
www.berlinalexanderplatz.de



Використання Веб-квестів у навчальній діяльності має суттєві переваги:

- незвичайна форма подання навчального матеріалу;
- весь необхідний матеріал перероблений, систематизований викладачем, що не вимагає додаткової роботи в процесі підготовки до тестів;
- у кожному розділі міститься лише певна частина матеріалу від загальної теми Веб-квесту;
- окрім викладеного матеріалу є також джерела, з яких був узятий цей матеріал, а також, де можна знайти додатковий матеріал і необхідну наочність.

Висновок. Нині зростає роль знань у володінні іноземними мовами. Тому значної уваги потребує вивчення мов упродовж усього життя, що відкриває широкі можливості використання Всесвітньої мережі для навчання і спілкування, самостійно робити відкриття, а не просто засвоювати інформацію, підвищувати впевненість у власних силах, пробуджувати зацікавленість і самооцінку власних досягнень.

Використання Веб-квест у навчальній діяльності дає можливість викладачам постійно поповнювати та оновлювати навчальні матеріали, а тим, хто навчається, – активізувати власну діяльність, підвищувати інтерес до теми, що вивчається. Значно покращується рівень самостійної роботи, навички роботи з комп'ютером та в Інтернеті. Робота над проектом формує навички роботи в команді та сприяє формуванню іншомовної компетенції в процесі вивчення іноземних мов.

Література:

1. Додж Берни. WebQuest Taskonomy [Електронный ресурс] / Додж Берни. – A Taxonomy of Tasks. 1999. – Режим доступа : <http://webquest.sdsu.edu/taskonomy.html>
2. Николаева Н. В. Образовательные квест-проекты как метод и средство развития навыков информационной деятельности учащихся / Н. В. Николаева // Вопросы Интернет-образования. – 2002. – № 7.
3. Портал Teachnology [Електронный ресурс] – Режим доступа к документу : http://www.teachnology.com/web_tools/rubrics/webquest/

4. Сысоев П. В. Современные учебные Интернет-ресурсы в обучении иностранному языку / П. В. Сысоев, М. Н. Евстигнеев // Иностранные языки в школе. – 2008. – № 6.

У статті розглянуто характеристику проектної технології Веб-квест, її етапи, види завдань, що використовуються під час вивчення іноземних мов, а також структура Веб-квестів, переваги використання технології Веб-квест у навчальній діяльності.

Ключові слова: Веб-квест, інформаційно-комунікаційні технології, іноземна компетенція, проектна технологія.

В статье рассмотрена характеристика проектной технологии Веб-квест, ее этапы, виды заданий, которые используются в процессе изучения иностранных языков, а также структура Веб-квестов, преимущества использования технологии Веб-квест в учебной деятельности.

Ключевые слова: Веб-квест, информационно-коммуникационные технологии, иноязычная компетенция, проектная технология.

The characteristic of project technology Web-quest, its stages, kinds of assignments, which are used during studying foreign languages and also stages, structure of Web-quest, advantages of the usage of the Web-quest technology in the education process have been considered in the article.

Keywords: Web-quest, informative-communicative technologies, foreign language competence, project technology.

УДК: 378.147:377

Є.В. Долинський
м. Хмельницький, Україна

ЦІЛІ І ЗАВДАННЯ ІНФОРМАТИЧНОЇ ПІДГОТОВКИ СТУДЕНТІВ-ПЕРЕКЛАДАЧІВ З ВИКОРИСТАННЯМ ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

Постановка проблеми в загальному вигляді. На різних етапах історичного розвитку держав перед освітою ставились різні цілі, хоч ядром завжди залишалась підготовка висококваліфікованого працівника з високим рівнем загальнокультурного і морального розвитку. Звичайно, це ядро у цілях освіти збереглося і донині, але зросла необхідність постійно самостійно поповнювати знання, здобувати їх і застосовувати у практичній діяльності. За С.Сисоевою, одним із важливих завдань сучасної професійної освіти є «адаптація у цифровому світі» [7].

Аналіз досліджень і публікацій, в яких започатковано розв'язання даної проблем. Аналіз філософської та психолого-педагогічної літератури дозволяє стверджувати, що провідною умовою впровадження інформаційних технологій у навчальний процес є перехід до інформаційного суспільства.

За твердженням М. Жалдака [3], інформаційні ресурси – найважливіший фактор не тільки освіти, а також і сучасного виробництва та економіки.

Як слушно зазначають В. Биков та В. Руденко, в умовах, коли в усіх сферах людської діяльності обсяги інформації стрімко зростають, традиційні методи одержання необхідних відомостей вже не задовольняють сучасні вимоги. Паперова технологія вичерпала свої можливості з точки зору удосконалення форм організації і скорочення часу пошуку інформації [1].

Це стосується насамперед освіти, де інформаційні потоки відіграють провідну роль. За твердженням В. Глушкова: «До початку наступного століття у технічно-розвинутих країнах основна маса інформації буде зберігатись у безпаперовому вигляді – у пам'яті ЕОМ. Тому людина, яка на початку ХХІ століття не буде вміти користуватись цією інформацією, буде подібна до людини початку ХХ століття, яка не вміла читати і писати» [3].