

Kushakova-Koitytska N.V. Man, nature, information society: the cooperation problems in the globalization conditions

The article is devoted to cooperation and interconnection the person, the nature and the society on the information age. The special attention it is paid to the question of interrelation between the humanitarian and natural component of the science and in this context it is showed the necessity of the high school reform with the aim of reorientation from the technocratic to the humanitarian direction.

Keywords: globalization, human, nature, information society, technocracy, humanism, rationalism.

УДК 378.147

*Доц. О.Л. Ганеєва, канд. істор. наук – Науковий центр
Сухопутних військ Академії Сухопутних військ*

**WEB-QUEST ТЕХНОЛОГІЯ У НАВЧАННІ СТУДЕНТІВ
ЗА ПРОГРАМОЮ ПІДГОТОВКИ ОФІЦЕРІВ ЗАПАСУ**

Розглянута характеристика інтерактивної технології web-та її використання у навчальній діяльності студентів, які навчаються за програмою підготовки офіцерів запасу; перспективи застосування та подальшого розвитку web-quest технології.

Ключові слова: web-quest, інформаційні технології, інформатизація, навчально-виховний процес.

Вступ. Створення загальнодоступних електронних інформаційних ресурсів, впровадження інформаційних технологій (далі – ІТ) в усі сфери життєдіяльності суспільства та держави, підвищення ефективності навчального процесу в вишах шляхом впровадження і масового поширення інформаційних та комунікаційних технологій були й залишаються основними напрямками розвитку інформаційного суспільства в Україні. У щорічному посланні Президента України Віктора Януковича до Українського народу від 03 червня 2010 року, зокрема, визначається, що 2011 рік – це рік освіти та інформатизації суспільства. Саме тому основні завдання в освітянській галузі полягають у забезпеченні комп'ютерної та інформаційної грамотності населення, створенні сучасної системи освіти, орієнтованої на використання новітніх ІТ у формуванні всебічно розвиненої особистості.

Термін "інформатизація" у найширшому і найзрозумілішому сенсі означає сукупність взаємопов'язаних організаційних, правових, політичних, соціально-економічних, науково-технічних, виробничих процесів, які спрямовані на забезпечення умов для задоволення інформаційних потреб громадян та суспільства шляхом створення, розвитку і використання інформаційних систем, мереж, ресурсів та інформаційних технологій, які побудовані на основі застосування сучасної обчислювальної та комунікаційної техніки. Цілком логічно, що інформатизація системи освіти має бути спрямована на задоволення освітніх інформаційних, обчислювальних і телекомунікаційних потреб акторів навчально-виховного процесу, всебічне удосконалення форм і методів навчання молоді шляхом упровадження новітніх комп'ютерних технологій [1-2].

Слід також зауважити, що у сучасному процесі реформування вищої освіти в Україні домінує концепція особистісно-орієнтованого навчання, яка полягає у розвитку творчого й наукового потенціалу не тільки тих хто навчається (студентів), а й тих, хто навчає (викладачів).

Огляд спеціальної літератури. Основоположні проблеми теорії інноваційних процесів в освіті розглянуті у наукових працях П.Я. Гальперіна, В.В. Давидова, В.І. Загвязінської, М.І. Махмутова, М.М. Козяра; О.В. Бойка; питання моделювання і комп'ютеризації навчання, програмованого навчання у студіях Ю.К. Бабанського, В.П. Беспалька, Б.С. Гершунського, І.Я. Лернера, Н.Ф. Тализіної; створення і функціонування інформаційно-аналітичних систем управління навчальним процесом у розвідках Є.І. Пудалової. Принципи системної інтеграції інформаційних технологій в навчальний процес та формування на їх основі інформаційного освітнього середовища вищого навчального закладу освіти досліджено у наукових студіях Ю.М. Рашкевича.

Одною із сучасних інтерактивних педагогічних технологій, яка демонструє приклад інтеграції ІТ з існуючими ситуаційними педагогічними технологіями (рольова гра, ділова гра, прес) є технологія web-quest, створена у США в 1995 році дослідниками Б. Доджем и Т. Марчем, які вперше визначили методичні вимоги для гіпертекстового web-quest.

Аналіз різноманітних джерел інформації свідчить про достатньо широке коло застосування цієї технології і у початковому процесі загальноосвітньої школи (вивчення природничих предметів), і у практиці вишів (у більшості випадків – щодо вивчення іноземних мов). Існує ряд досліджень російських вчених щодо застосування web-quest у самостійній роботі студентів та дистанційному навчанні [3], у контексті підвищення якості підготовки фахівців різного профілю [4-5].

Постановка завдання. Наявність різноманітних поглядів на проблему інформатизації сучасного вишу передбачає необхідність обґрунтування теоретичних засад та надання практичних рекомендацій щодо застосування ІТ. Виникає проблема інтеграції ІТ й традиційних педагогічних технологій для найбільш ефективного використання їхніх спільних можливостей, враховуючи, що фундаментом сучасної системи освіти мають стати високоякісні навчальні продукти, які не тільки передбачають застосування інтерактивних форм і методів навчання (гіпертекстові навчальні посібники, підручники, тестові завдання, web-сторінки, розміщені у мережі Інтернет, локальних комп'ютерних мережах вишів, web-quest), але й у кінцевому результаті формують єдине електронне навчальне середовище вишу.

Основний матеріал дослідження. Отже, розглянемо web-quest як технологію, що поєднує ознаки ІТ та педагогічної ситуативної технології (рольової гри) та визначимо її основні характеристики.

У класичному розумінні – web-quest – проблемне завдання з елементами рольової гри для виконання якого використовуються інтернет-технології. Як відомо, інтернет-технології – це технології подання інформації у комп'ютерній мережі Інтернет, основою яких є гіпертексти, сайти, блоги, тощо; рольова гра – одна з педагогічних ситуативних технологій.

Освітній web-quests – це сайт у мережі Інтернет або у локальній мережі навчального закладу, з яким працюють актори навчально-виховного процесу під час виконання навчальних завдань.

За своєю сутністю web-quests є своєрідною web-сторінкою, яка може бути виконана як у класичних web-редакторах (Xara Xtreme Pro, Wysiwyg

Web Builder, Antenna Web designed Studio), так і засобами пакету Microsoft Office: Front Page, Publisher, або створена за допомогою відеоінструкцій на безкоштовних хостингах (Narod.ru, Sites.google.com.) Також в мережі Інтернет широко подано спеціалізовані англomовні шаблони для створення web-quests.

Як правило, web-quest охоплює окрему проблему, навчальний предмет, тему, але може бути і міжпредметним. Розрізняють два типи web-quest: для короткочасної роботи (призначеної для вивчення окремої теми) і тривалої роботи (наприклад, глибоке вивчення теми протягом навчального року). Web-quest застосовується переважно для самостійної роботи студентів або для групової роботи (у мікрогрупах до 5 осіб) [4].

Особливістю освітніх web-quest є те, що весь перелік необхідної довідкової літератури підбирається особисто викладачем у кількості 10-20 джерел із наданням активних гіперпосилань. Обов'язковою умовою є зворотній (інтерактивний) зв'язок: результатом виконання є публікація робіт учнів (студентів) у вигляді web-сторінок і web-сайтів (в локальній мережі або Інтернеті), презентація, яка виконується у Microsoft Office PowerPoint. У класичному вигляді Web-quest повинен містити такі елементи:

- вступ, у якому обов'язково вказуються терміни проведення роботи і надається вихідна ситуація або завдання;
- завдання різного ступеня складності для студентів з різним рівнем знань;
- посилання на ресурси мережі, у яких міститься необхідний для web-quest матеріал: електронні адреси, тематичні форуми, книги або методичні посібники з бібліотечних фондів (викладач не повинен обмежувати студентів у самостійному доборі джерел інформації);
- поетапний опис процесу виконання завдання з поясненням принципів оброблення інформації, додатковими супровідними питаннями, структурно-логічними схемами, таблицями, діаграмами, графіками та ін.;
- висновки, які мають містити приклад оформлення результатів виконання завдання або їх презентації, шляхи подальшої самостійної роботи із зазначеної теми і галузі практичного застосування отриманих результатів і навичок [4, 35-37].

Як бачимо, web-quest має всі класичні ознаки інформаційної технології, оскільки покликаний забезпечити швидкий пошук інформації, розосередження даних, доступ до джерел інформації незалежно від місця їх розташування. З іншого боку він містить елементи ситуативної педагогічної технології – рольової гри, оскільки передбачає в ігровій формі виконання конкретного завдання.

Навчально-виховний процес зі студентами, які проходять військову підготовку за програмою офіцерів запасу, організовується та проводиться відповідно до вимог Закону України "Про вищу освіту", Положення "Про військову підготовку студентів вищих навчальних закладів за програмою офіцерів запасу", затвердженого постановою Кабінету Міністрів України від 26 липня 2001 року № 866, Наказу Міністра оборони України і Міністерства освіти і науки України від 11.11.2004 року № 531/857, інших нормативно-правових документів з питань освітньої діяльності.

Відповідно до вищевказаних документів, військова підготовка студентів планується та проводиться один навчальний день на тиждень протягом

двох років. Основними видами навчальних занять у військових навчальних підрозділах (ВВНЗ), що здійснюють військову підготовку студентів, є лекції, семінарські, лабораторні, практичні, групові, індивідуальні заняття та консультації, групові вправи, самостійні заняття під керівництвом викладача, тактичні (тактико-спеціальні) заняття, тактичні (тактико-спеціальні) навчання тощо.

Аналіз навчальної діяльності студентів, які проходять підготовку за програмою офіцерів запасу свідчить, що брак необхідної кількості навчальних годин (90-100 годин) у вивченні таких предметів, як "Інформаційні технології", "Комп'ютерні технології", "Інформаційні технології та системологія", які включені до навчального плану вишів протягом 1-2 курсів навчання, приводить до невміння користуватися електронними джерелами інформації, пошуковими системами мережі Інтернет, пошуку інформації за ключовими словами, що приводить або до механічного її копіювання (скачування), або переказування матеріалу, який міститься у першоджерелі. Ці недоліки значно знижують ефективність опанування тематикою навчання. До того ж слід додати, що сама система підготовки студентів за програмою офіцерів запасу, яка здійснюється один день на тиждень протягом 2 років навчання має певні особливості: ті, хто навчається, недостатньо відчують атмосферу військового середовища, слабо уявляють роботу з підлеглим особовим складом. Така специфіка передбачає якомога більш широке застосування імітаційних, ситуаційних, мультимедійних й інформаційних технологій у навчальному процесі.

З метою покращення засвоєння матеріалу дисципліни "Методика роботи з гуманітарних питань", яка вивчається студентами всіх спеціальностей, нами була застосована web-quest технологія для підготовки до семінарського заняття на тему "Організація психологічної підготовки в збройних силах країн – членів НАТО".

Нами було визначено необхідну кількість учасників web-quest та сформовано мікрогрупу в кількості 5 осіб; розподілено роль учасників; кожному з учасників web-quest поставлено завдання суто аналітичного характеру, яке полягало у вивченні, систематизації та узагальненні отриманої інформації; надана необхідна інформація довідкового характеру; визначено критерії оцінки web-quest. В кінцевому варіанті було запропоновано підготувати презентаційний матеріал результатів, які отримані учасниками проекту, у будь-якому доступному для них вигляді на вибір (слайд-шоу, інтернет-сторінка на безкоштовних хостингах, презентація і т.ін.). Такий web-quest, на боковій панелі якого розміщено всі вище перелічені види інформації, розміщений у мережі Інтернет на сторінці <https://sites.google.com/site/internettechnologiievosviti/>.

Нами також було враховано, що рівень підготовки звітнього матеріалу може істотно відрізнятись у різних мікрогрупах учасників, оскільки навчання за підготовкою офіцерів запасу проходять також і студенти профільних ІТ факультетів, які мають відповідно вищий рівень знань та навичок в цій галузі, тобто технічний рівень виконання web-quest не може бути визначним критерієм у формуванні загальної оцінки за його виконання.

Отже, об'єднання ситуаційних педагогічних технологій та ІТ є необхідною умовою для забезпечення удосконалення інформаційного потенціалу

освітнього середовища вища. Це сприяє задоволенню інфокомунікативних потреб користувачів у процесі їхньої навчальної діяльності, індивідуальної та самостійної роботи.

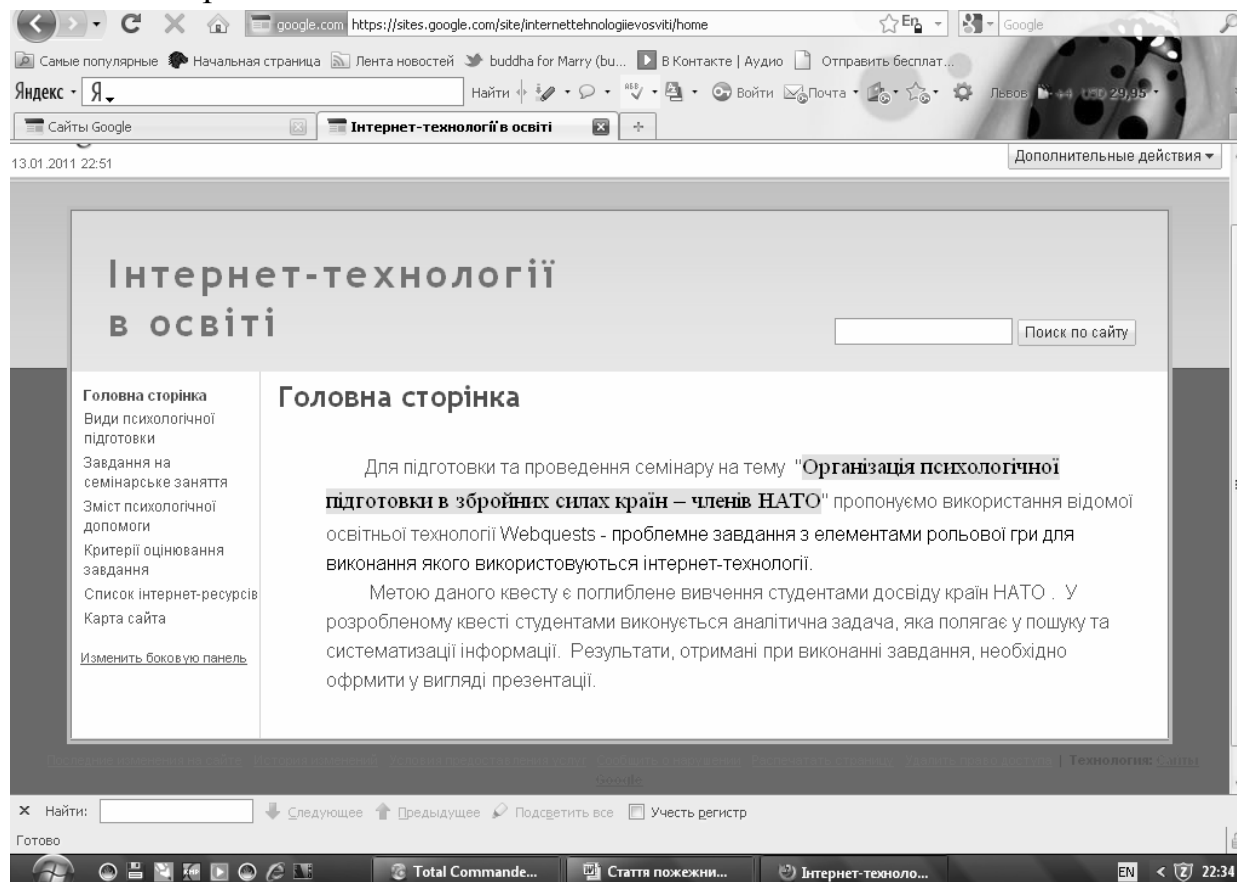


Рис. 1. Представлення головної сторінки Інтернет-порталу

Враховуючи наукові завдання лабораторії морально-психологічного забезпечення НЦСВ щодо розробки Системи військово-патріотичного виховання Збройних Сил України, ми плануємо дослідити застосування web-quest технології у позааудиторній роботі з курсантським складом Академії сухопутних військ з метою підвищення ефективності заходів військово-патріотичного виховання.

Література

1. Закон України "Про основні засади розвитку інформаційного суспільства в Україні на 2007-2015 роки" від 9 січня 2007 р., № 537. [Електронний ресурс]. – Доступний з <http://www.zakon.rada.gov.ua/cgi-in/laws/main.cgi>.
2. Закон України "Про Національну програму інформатизації", від 4 лютого 1998 року №74/98-ВР. [Електронний ресурс]. – Доступний з <http://www.zakon.rada.gov.ua/cgi-bin/laws/main.cgi>.
3. Шаматонova Г.Л. Веб-квест как интерактивная методика обучения будущих специалистов по социальной работе / Г.Л. Шаматонova. [Електронний ресурс]. – Доступний з http://www.sociology.kharkov.ua/docs/magazin/soc_proctir/1.../4_5_1.pdf
4. Быховский Я.С. Образовательные веб-квесты / Я.С. Быховский. [Електронний ресурс]. – Доступний з http://www.iteach.ru/met/metodika/a_2wn4.php
5. Організація самостійної роботи студентів з вивчення курсу "Історія України": Методичні рекомендації для викладачів і студентів усіх спеціальностей / уклад. С.І. Мешковaя, В.І. Силантьев / за ред. В.І. Ніколаєнка. – Харків : Вид-во НТУ "ХП", 2007. – 67 с.

Ганеева О.Л. Web-quest технология в обучении студентов по программе подготовки офицеров запаса

Подано характеристику интерактивной технологии web-и ее использования в учебной деятельности студентов, обучающихся по программе подготовки офицеров запаса; перспективы применения и дальнейшего развития web-quest технологии.

Ключевые слова: web-quest, информационные технологии, информатизация, учебно-воспитательный процесс.

Hapeyeva O.L. Web-quest technology in learning students program preparation of reserve officers

The article describes the characteristics of interactive web-technology and its use in a study of students enrolled in training program for reserve officers, and prospects of further development of web-quest technologies.

Keywords: web-quest, information technology, information, educational process.

УДК 330.341.1

Доц. І.В. Цюпко, канд. екон. наук – Львівський ДУВС

**МОТИВАЦІЯ ТВОРЧОЇ ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОЇ ПРАЦІ У
КОНТЕКСТІ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ КОНКУРЕНТНИХ ПЕРЕВАГ
ДЛЯ ВИГОТОВЛЕННЯ ІННОВАЦІЙНОЇ ПРОДУКЦІЇ**

Узагальнено теоретичні підходи до визначення сутності мотивації творчої інтелектуальної праці для забезпечення конкурентних переваг у виготовленні інноваційної продукції.

Ключові слова: мотивація творчої інтелектуальної праці, конкурентні переваги, інноваційний продукт, управління персоналом.

Вступ. Україна перебуває зараз у дуже непростій економічній ситуації. За підсумками 2009 р. країна має один із найгірших у світі показників спаду обсягу валового внутрішнього продукту – 15,1 %.

Основу виведення національної економіки з кризи наш Уряд вбачає в поверненні до інноваційної моделі розвитку підприємства. Загальновідомо, що одним з визначальних чинників розвитку підприємств є конкуренція. І тому важливість інтелектуальної праці зрозуміла – це нові ідеї, технології, продукти, послуги тощо. Ефективний мотиваційний механізм управління інтелектуальною працею у діяльності сучасного підприємства є необхідним ключовим елементом, який визначає його інноваційні можливості.

Постановка проблеми. Наприкінці ХХ ст. у теорії управління підприємством відбувається зміна загальної парадигми: персонал починають розглядати як основний ресурс підприємства, визначальний чинник успіху діяльності організації. Водночас посилюється увага до мотивації інтелектуальної праці як найважливішого чинника забезпечення конкурентних переваг для випуску інноваційного продукту.

Отже, значної актуальності набуває вивчення мотивації творчої інтелектуальної праці як однієї з важливих конкурентних переваг для інноваційного продукту.

Мотивація в контексті управління персоналом в інноваційній сфері стала предметом дослідження багатьох вітчизняних та зарубіжних науковців, таких як: В.О. Василенко, В.Г. Шматько (розглядають особливості управління персоналом в інноваційних організаціях, організаційну структуру іннова-