

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СЕРВИСОВ СОЦИАЛЬНЫХ МЕДИА В ФОРМИРОВАНИИ МЕДИАКОМПЕТЕНТНОСТИ СТУДЕНТОВ

М. Е. Кадемия

*Винницкий государственный педагогический университет
имени Михаила Коцюбинского,
Винница, Украина
E-mail: maj.kademija@gmail.com*

В статье рассматривается использование Интернет, интерактивных технологий: Веб-квест, Блог-квест в процессе формирования медиакомпетентности студентов, а также в подготовке будущих учителей и их влияния на качество подготовки специалистов, важности осуществления обучения на протяжении жизни человека.

Ключевые слова: Блог-квест, Веб-квест, Веб 2.0, Веб-поиск, электронное обучение, компетентность, компетенции.

Современное общество XXI столетия называют информационным, обществом знаний, в котором уже большая часть людей не может обойтись без Интернета. При этом, Интернет используется не только с целью поиска и получения информации, но и для общения. Использование технологий Веб 2.0 создало пространство для осуществления общения, создания и публикации различной информации, возможности коллективного создания контента. Почти каждый пользователь использует услуги Facebook, Twitter, YouTube, Блоги и т. д.

Сегодня Интернет и его сервисы активно используются работодателями, врачами, педагогами и т. д.

Технологии Веб 2.0 все шире используются во всех отраслях жизнедеятельности современного общества, поэтому особенно актуальным становится ответственное и грамотное использование Интернет.

Значение сейчас имеет вопрос осуществления медиаобразования, начиная от школ, профессиональных учебных заведений, колледжей и т. д. Это имеет отношение не только к учащимся, студентам, но и к педагогам, которые должны не только сами использовать Интернет, но и научить этому своих учеников и студентов.

Проблемам использования Интернет, его сервисов в учебном процессе посвящены исследования В. Быкова, Р. Гуревича, М. Жалдака, И. Захаровой, Е. Полат, И. Роберт, И. Трайнева, А. Спиваковского и др.

Проблема использования компьютерных технологий в учебном процессе изучались М. Бухаркиной, Е. Полат, С. Сысоевой, разработка и использование технологий Веб-квест и Блог-квест: Берни Доджем, Я. Быховским, А. Хуторским, Хайнцем Мозером и др.

В своих исследованиях ученые уделяют внимание формированию медиакомпетентности учеников и студентов в период обучения, а также ее составляющих, что имеют значительное влияние на качество знаний и осуществления обучения на протяжении жизни человека.

Огромные возможности Интернет, эффективное использование его во всех отраслях жизнедеятельности человека обусловили потребность формирования соответствующих навыков, которые закладываются в учебных заведениях.

Значительный объем информации, который несет Интернет, может привести к значительному поиску и разному восприятию контента пользователями. Поэтому особенно важным для учебного заведения является использование Интернет под руководством преподавателей, которые могут научить правильно пользоваться Интернетом, его сервисами и услугами, начиная со второго класса в общеобразовательной школе на Украине.

Почти все пользователи осуществляют поиск информации в Google по ключевому слову и получают большое количество результатов. Среди этого множества даже взрослым тяжело найти необходимый ответ, не говоря про учеников и студентов.

Задача состоит в том, чтобы научить их не только находить необходимую информацию знаний. Поэтому важным для студентов является формирование ключевых информационных компетенций.

Интенсивное использование технологий Веб 2.0 создало возможности посещения и использования электронных библиотек. Полученные навыки

работы с электронными словарями, пособиями и другими материалами электронных библиотек благоприятствуют развитию навыков поиска информации, но при этом возникает проблема анализа полученной информации, работы с перекрестными ссылками, что, в свою очередь, приводит к получению дополнительной информации.

При этом возникла реальная потребность проверки полученной информации. Так, используя сервисы Википедия, мы получаем информацию, которая часто обновляется многими известными и неизвестными авторами, что может вызвать некоторые сомнения.

Поэтому важным и необходимым является то, что надо научить студентов проверять достоверность информации, которая получена из Интернета, а также умения ее использовать, интегрируя в разных ситуациях. Такой подход используется в учебном процессе, который основывается на проектных технологиях, например, Веб-квест.

Веб-квест в педагогике – проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернет [1, с. 91].

В основе работы над Веб-квестом лежит положение, что знания студентов состоят не только из определенных запасов знаний, но и из определенного опыта их получения в повседневной жизни, из окружающей среды.

Поэтому важным является получение новых знаний, умений их использовать в повседневной жизни, в окружающей среде, жизненных ситуаций. Важным является научить всех самостоятельно учиться, в этом важную роль играет Интернет.

Эти положения четко отображаются в использовании проектной технологии Веб-квест в учебном процессе любого учебного заведения. Такая учебная работа повышает мотивацию, самостоятельность студентов, что, в свою очередь, открывает возможности самостоятельного построения собственных знаний.

Таким образом, процесс обучения приобретает такие характерные черты:

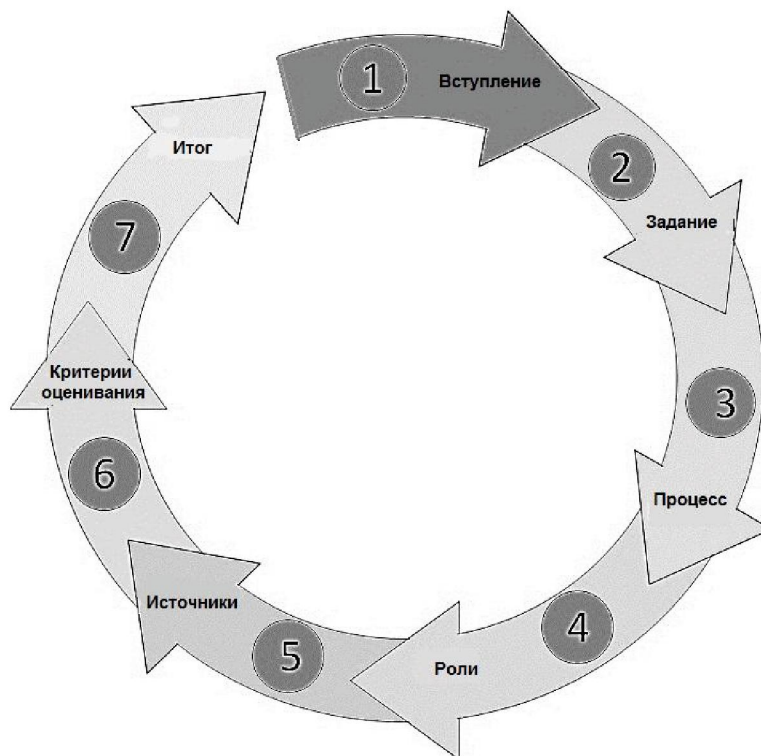
- активный поиск: студенты получают внутреннюю мотивацию и заинтересованность взаимодействия с объектом обучения;
- самостоятельность процесса: студенты получают возможность самостоятельного контроля в процессе обучения; выбора объектов, времени и места обучения. Это обеспечивает непрерывность самого процесса обучения;
- ситуационность процесса: учебное заведение должно способствовать получению знаний, которые в дальнейшем могут использоваться в жизненных ситуациях;

- социальный процесс: с целью развития знаний, навыков, социальных навыков и отношений получает социальное взаимодействие всех участников учебного процесса.

Все выше перечисленные черты реализуются в процессе использования проектной технологии Веб-квест, в которой знания и реальность расширяются с новым пониманием. В процессе работы над Веб-квестом используются ранее рассмотренные Веб-квесты и находят новые решения поставленной проблемы. Это имеет отношение не только к содержанию обучения, но и к осуществлению индивидуальной и коллективной работы над общей целью обучения. При этом в исследовании используются не только источники Интернет, но и значительное количество различных средств массовой информации. Презентация результатов может осуществляться в виде конечного материального продукта, в текстовом виде, графических работ, видео- и аудиофрагментов.

Учитывая тот факт, что в процессе работы над Веб-квестом его участники постоянно находят новые источники информации, результаты работы можно усовершенствовать.

Представим алгоритм работы над Веб-квестом (По Берни Доджу)



Соответственно приведенному алгоритму рассмотрим каждый из его этапов:

1. Вступление – краткое описание темы Веб-квеста.

Целью этого раздела является представить студентам Веб-квест, заинтересовать их. Вступление содержит вопросы, на которых

сосредотачивается работа студентов. Во вступлении могут быть описаны главные роли участников или сценарий квеста, предварительный план работы, обзор всего квеста, указаны начальные требования к умениям и навыкам.

Образцы вступления можно найти по таким адресам:

- 1) <http://school-sector.ru\dckt\projects\Bebquest\index.htm>
- 2) http://school-sector.relarn.ru\Bebquest\kombinator_Quest\privet.htm
- 3) <http://teachepid.blogspot.com>

2. Задание – формулирование проблемного задания и описание формы представления конечного результата.

Например, задан перечень вопросов, на которые надо найти ответы; указана проблема, которую необходимо решить и указана другая деятельность, которая направлена на переработку и представление результатов, исходя из собранной информации и списка информационных источников, которые необходимы для выполнения студентами поставленных заданий – ссылки на Интернет-ресурсы и какие-либо другие источники информации.

Содержание:

- перечень вопросов, на которые необходимо найти ответы;
- проблема, которую необходимо решить;
- позиция, которую необходимо отстаивать;
- какая-либо другая деятельность, направленная на достижение результатов работы.

Это наиболее важная часть Веб-квеста, поскольку направляет деятельность студентов на то, что конкретно необходимо будет сделать.

Задание является Веб-квестом, если:

- не учит фактическим знаниям;
- требует от студентов соответствующего уровня владения языком для работы с аутентичными ресурсами Интернет;
- направлена на развитие у студентов навыков аналитического и творческого мышления;
- активизирует творчество;
- содержит проблему с несколькими возможными путями решения.

Рассмотрим разные виды заданий:

1) **задания содержащие загадку.** Такие задания делают игру интересной. Задания требуют синтеза информации из многих источников.

2) **научные задания.** Такие задания обязательно включают гипотезу, которая проверяется, а результатом будет научный доклад.

3) **дизайн-задания.** Требуют создания предмета или продукта, плана-схемы достижения поставленной цели.

4) **творческие задания.** Эти задания имеют значительное пространство для творчества и требуют самовыражения. При этом, необходимо оставлять побольше возможностей для студентов создавать оригинальные и неординарные решения.

3. Процесс (порядок работы) – описание последовательности действий, ролей и ресурсов, необходимых для выполнения задания (ссылки на Интернет-ресурсы и какие-либо другие источники информации), а также вспомогательные материалы (примеры, шаблоны, таблицы, бланки, инструкции и т. д.), что позволяет более эффективно организовывать работу над Веб-квестами, методическими рекомендациями для преподавателей, используемыми в Веб-квесте.

Задание – описать процедуру работы, которую необходимо выполнить студентам в процессе самостоятельного выполнения задания (этапы).

Содержание:

- точное описание последовательности действий;
- разнообразие заданий, их организация на уровне развития умственных навыков высокого уровня;
- в процессе использования элементов ролевой игры – адекватный выбор ролей и ресурсов; для каждой роли имеются указания направлений, организации учебной работы;
- советы относительно организации и представления собранной информации.

Образец можно найти по таким адресам:

- 1) <http://schoolsector.relarn.ru/tanya/schoolBeb/gimn1/Bebquest/scenary.htm>
- 2) <http://informatkwest.blogspot.com>

4. Роли – в этом разделе содержатся указания, в которых указываются, как именно студенты будут выполнять задания. Затем знакомятся с порядком работы, уточняется цель и задания Веб-квеста, распределяются роли в команде, планируется деятельность группы, создается учебный продукт, формируются выводы. После завершения Веб-квеста оценивается вклад каждого участника группы, приводится результат общей деятельности.

5. Источники (ссылки) – ссылки на ресурсы, использованные для создания Веб-квеста:

- страницы Интернет;
- библиотечные ресурсы;

- консультации электронной почтой.

Этот раздел содержит Веб-ресурсы для получения информации. Он представляется с обязательным описанием каждой ссылки.

Объяснение относительно использованной информации (руководство к выполнению) – вспомогательная информация, которая может быть продемонстрирована в виде не прямых вопросов.

Задание – привести руководство к действиям (как отработать собранную информацию).

Содержание:

- советы по выполнению того или иного задания;
- вопросы-подсказки;
- рекомендации по использованию электронных ресурсов;
- графические ориентиры, кластеры;
- список вопросов, которые не должен забывать студент.

6. Критерии оценивания – описание критериев и параметров оценки выполнения Веб-квеста, подаваемые в виде бланка оценки. Критерии оценивания зависят от типа учебных заданий и параметров оценки выполнения Веб-квеста.

Задание: описать критерии и параметры оценки выполнения Веб-квеста.

Критерии оценки зависят от типа учебных заданий, которые решаются в данном Веб-квесте. Этот пункт содержит критерии оценки выполнения задания соответственно определенному стандарту.

Содержание: система оценивания деятельности студентов представлена в виде бланка оценивания.

7. Итог – краткое описание того, чему могут научиться студенты, выполняющие этот Веб-квест.

Задание – подвести итог исследования, а также наметить пути дальнейшей самостоятельной работы.

Содержание:

- итог исследования;
- короткое обобщение опыта, получаемого студентами;
- вопросы для дальнейшего развития темы.

В выводе подводится итог, поощряются студенты, проводится рефлексия и рассматриваются перспективные проблемы исследования.

Пример рефлексии:

Фамілія, ім'я

Що нового узнали, працюючи над цим Веб-квестом?

Яку роль вибирає кожен учасник?

Які труднощі виникають в процесі роботи?

Понравилось ли Вам работать в команде?

За какую информацию или фронт работ вы отвечали?

Оцените работу своей команды.

По этому алгоритму студенты и аспиранты Винницкого государственного педагогического университета имени Михаила Коцюбинского разработали и используют в педагогической деятельности Веб-квесты по различной тематике, которые размещены на тематических блогах по следующим адресам:

- <http://teachpid.blogspot.com>
- <http://informatkwest.blogspot.com/>
- <http://lehrersystem.blogspot.com/>
- <http://tehlehr.blogspot.com/>

Немецкий ученый Хайнц Мозер выделяет четыре компетенции, формирующиеся у студентов во время работы над Веб-квестом:

1. Техническая компетенция. При помощи гипертекстовой структуры и поисковых систем навигации студенты знакомятся с терминами:

NetCommunity, окно браузера, работа с электронной почтой, списки рассылки, группа новостей, язык HTML и т. д.

2. Культурная компетенция. В процессе работы над Веб-квестом студенты учатся общаться, придерживаться правил сетевого взаимодействия, расширять собственные знания о других культурах, странах. Существенное значение приобретает расширение культурных требований и правил представления информации на Word Wide Web.

3. Социальная компетенция. В процессе работы студенты взаимодействуют при помощи электронной почты, группы новостей и списка рассылки, принимают участие в он-лайн обучении. Участник в социальных сетях (Second Life, Facebook, чат) – одна из форм формирования общей компетенции. Использование асинхронных форм общения, дает возможность общения в разное время, например, электронная почта.

4. Рефлексивная компетенция. Студенты анализируют результаты исследования, затраты и приоритеты проведенного исследования.

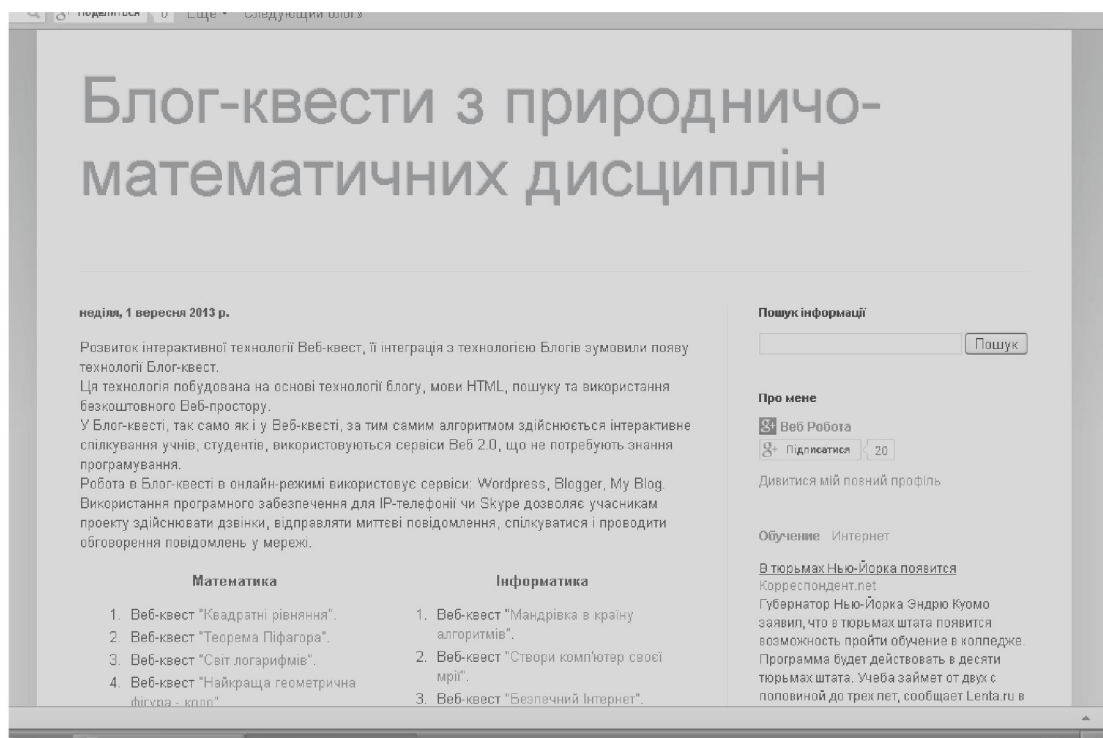
Однако, вместе с тем, есть определенные трудности, которые связаны с необходимостью знания языка HTML, необходимостью наличия Веб-пространства и других технических проблем. Это и стало причиной появления

технології Блог-квест, інтегруючої технології Веб-квест і Блоги. Ця технологія була розроблена в Гете-університеті Франкфурта-на-Майні в Німеччині Меліною Херсмсен і Крістіан Штейн. Вона побудована на основі технології Блога, мови HTML, пошуку і використання безкоштовного Веб-простору.

В Блог-квесті, так же як і в Веб-квесті, по тому ж алгоритму здійснюється інтерактивне спілкування студентів, використовуються сервіси Веб 2.0, не вимагають знань по програмуванню.

Робота в Блог-квесті в он-лайн режимі використовує сервіси: Wordpress, Blogger, MyBlog, а дослідження програмного забезпечення для IP-телефонії або Skype дозволяє учасникам проекту здійснювати дзвінки, надіслати миттєві повідомлення, спілкуватися і проводити обговорення повідомлень у мережі.

Для прикладу наведемо Веб-сторінку Блог-квеста «Блог-квести по природничо-математичним дисциплінам» який розробили і використовують у Вінницькому державному педагогічному університеті імені Михайла Коцюбинського



Таким чином, розвиток електронного навчання, використання сервісів Інтернет в навчальному процесі сприяє підготовці фахівця, готового вчитися на протязі всієї життя. Тому сьогодні отримали значительное розвиток інструменти, технології, електронні матеріали і відповідне забезпечення, здійснюване під керівництвом викладачів, які здійснюють корекцію роботи в Блог-квестах і Веб-квестах. Це, в свою чергу, сприяє формуванню ключових компетенцій і їх складових. Використання сучасних електронних

технологій освіти готує майбутніх фахівців до адаптації в сучасній середі, спілкуванню, знаходженню загальних рішень і відповідальності за їх прийняття.

Таким чином, створюється нова середі знань, які постійно зростають, змінюються і задовольняють вимогам суспільства.

ЛІТЕРАТУРА

1. Гуревич Р.С. Інтерактивні технології навчання у вищому педагогічному навчальному закладі : навч. пос. / Р. С. Гуревич, М. Ю. Кадемія, Л. С. Шевченко ; за ред. Гуревича Р. С. – Вінниця : ТОВ фірма «Планер», 2013. – 309 с.
2. Енциклопедія освіти / Акад. пед. наук України : [гол. ред. В. Г. Кремень] . – К. : Юрінком Інтер, 2008. – 1040 с.
3. Хуторської А.В. Сучасна дидактика : учеб. пос., 2-е изд., перераб. / А. В. Хуторської. – М. : Высш. шк., 2007. – 639 с. : ил.