

освіти в контексті Болонського процесу : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. пед. наук : спец. 13.00.01 «Загальна педагогіка та історія педагогіки» / В. І. Білокопитов. – Суми, 2012. – 20 с.

4. Валеев Р. Г. Освітнє право України : Навч. Посібник / Р. Г. Валеев. – Луганськ, 2011. – 287 с.

5. Корсак К. Освіта, суспільство, людина в ХХІ столітті : інтегрально-філософський аналіз : Монографія / К. Корсак; Ін-т вищої освіти АПН України. – Київ; Ніжин : Вид-во НДПУ ім. М. Гоголя, 2004. – 224 с.

6. Огаренко В. М. Державне регулювання діяльності вищих навчальних закладів на ринку освітніх послуг: монографія / В. М. Огаренко. – Київ: Вид-во НАДУ, 2005. – 326 с.

7. Павлова О. Ю. Культурна інтеграція вітчизняних закладів вищої освіти до Європейського освітнього середовища / Павлова О. Ю., Мельничук Т. Ф., Мисюра Т. М. – К. : КІМ, 2012. – 298 с.

8. Фролов Ю. Государственная политика Украины в сфере высшего образования: состояние и направления развития // *Legea și viața*, martie 2014. – С. 220–223.

9. Концепція забезпечення якості вищої освіти України [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [http://dovira.eu/images/QA\\_concept\\_Final.pdf](http://dovira.eu/images/QA_concept_Final.pdf)

10. Про Національну доктрину розвитку освіти: Указ Президента України від 17. 04. 2002р., №347/2002//Офіційний вісник України. – 2002. – №16. – С. 11. – Ст. 860.

11. Система забезпечення якості вищої освіти у Болонському процесі та механізми її імплантації в Україні – Режим доступу: <http://old.niss.gov.ua/monitor/juni08/16.htm>

УДК 37.036+37.013.42

Петришин Л. Й.

## ТЕХНОЛОГІЯ WEB-QUEST ЯК СУЧАСНА ПЕДАГОГІЧНА ТЕХНОЛОГІЯ У ПРОФЕСІЙНІЙ ПІДГОТОВЦІ ФАХІВЦІВ СОЦІАЛЬНОЇ СФЕРИ

**Постановка проблеми у загальному вигляді.** Web-quest (web-quest) в педагогіці – це технологія в основі якої лежить проблемне завдання з елементами рольової гри, для виконання якого використовуються інформаційні ресурси інтернету. Вперше модель web-квесту була представлена викладачем університету Сан-Дієго Б. Доджем у 1995 р. Сьогодні ця технологія використовується як найбільш вдалий спосіб використання інтернету в процесі вирішення проблемних завдань. Розробляються такі web-questu для максимальної інтеграції засобів інтернету в навчальний компонент, при різномірівневій організації навчального процесу [5; 6; 7]. Web-quest – це певним чином організована технологія навчальної та просвітницько-дослідницької діяльності в мережі інтернет за означеною тематикою.

З-поміж переваг цієї технології ми виокремлюємо такі: підвищення зацікавленості до проблеми, що актуалізується для вивчення; можливість отримати додаткову інформацію творчого характеру; спрощення роботи в мережі інтернет; розвиток креативних здібностей у пошуку аналогій та продукуванні креативних ідей. Окрім цього, ця технологія підвищує мотиваційний рівень, допомагає особистості самоактуалізуватись та саморозвинутись, сформувати нові компетенції та оформити результати роботи у вигляді публікацій, презентацій, створенні веб-сторінок.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій, в яких започатковано вирішення даної проблеми та на які опирається автор.** У численних наукових публікаціях у контексті формування креативної особистості та її креативних здібностей висвітлено різні аспекти цієї проблеми: різним аспектам використання web-questu як технології у

навчальному процесі вищої школи та педагогічній та соціально-педагогічній діяльності були присвячені наукові публікації: О. Багузіна, О. Волкова, В. Вихрущ, Г. Воробйова, О. Львова, М. Лямзіна, Ю. Романцової; особливості педагогічної творчості проаналізовано в наукових дослідженнях В. Андреева, В. Загвязинського, В. Кан-Калика, Н. Кузьміної, М. Поташніка, В. Сластьоніна [1; 2; 3; 4; 5; 6; 7].

**Метою статті** є аналіз технології web-questu у процесі професійної підготовки фахівців соціальної сфери.

**Виклад основного матеріалу дослідження.** На сучасному етапі розвитку освітнього процесу, у практику вищих освітніх закладів необхідно впроваджувати інноваційні технології та креативно-творчий підхід до підготовки фахівців соціальної сфери, мета якого повинна полягати у формуванні в майбутнього професіонала творчої уяви і мислення, розвиткові цікавості та дослідницької поведінки, креативного потенціалу та здібностей, креативних навичок та вмінь у результаті творчо-креативної об'єкт-суб'єктної взаємодії в процесі фахової підготовки.

Сьогодні найбільш активно сприяє застосування у професійній підготовці технології web-quest. Ця інтернет-технологія підвищує мотивацію самоосвіти, формує нові компетенції на основі використання ІТ для пошуку необхідної інформації, оформлення результатів креативної діяльності у вигляді презентацій, публікації, створення web-сторінок, блогів. Також сприяє успішній реалізації креативного потенціалу, підвищенню особистісної самооцінки, розвиває самостійність, відповідальність, а сприяє розвитку креативної кометентності. Як сучасна педагогічна технологія web-quest повинен містити такі основні елементи: посилання на ресурси мережі, у яких міститься необхідний для web-квесту матеріал: електронні адреси, тематичні форуми, книги або методичні посібники з бібліотечних фондів; поетапний опис процесу виконання завдання з поясненням принципів обробки інформації, додатковими супровідними питаннями, причинно-наслідковими схемами, таблицями, діаграмами, графіками; 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 [7].

Саме тому для формування креативного та конкурентноспроможного фахівця соціальної сфери нами був розроблений web-quest „Креативологія”, метою якого є підвищення креативного потенціалу фахівців соціальної сфери, реалізація творчих знань та вмінь, покращення інформаційного складника про креативність та вирішення низки практичних потреб у науковій інформації, об'єднання зусиль учасників навчально-виховного процесу вишу у створенні умов креативного середовища для творчої реалізації фахівців соціальної сфери. Загалом, слід зауважити, що, технологія web-quest „Креативологія” має освітньо-просвітницький зміст, кінцевим результатом якого є побудова комп'ютерної презентації з використанням анімаційних елементів соціального характеру та написання наукової публікації креативно-творчого характеру.

У нашому випадку як сучасна педагогічна технологія web-quest „Креативологія” містить такі важливі структурні елементи, які розміщені окремими блоками:

- вступ, у якому описано мету Web-quest та подано огляд усього квесту;
- комплексне завдання, що містить творчий характер, тобто мотивує до креативної діяльності у сфері наукового пошуку;
- список інформаційних ресурсів, необхідних для покликання;
- керівництво до дії подає інформацію, як організувати і представляти інформацію у вигляді презентації, наукових публікацій, інтернет-повідомлень із

мультимедійним супроводом;

– висновок, у якому вказано досвід, який буде отриманий учасниками Web-quest під час роботи над ним;

– опис критеріїв та параметрів оцінки web-quest, що залежать від типу завдань.

Web-quest „Креативологія”, націлений на розширення уявлення про суть креативності як особистісно-професійної властивості та об’єднує зусилля учасників навчально-виховного процесу вишу у створенні умов креативного середовища для творчої реалізації фахівців соціальної сфери; надає змогу визначити найефективніші методики, тренінги, технології, що забезпечували креативне зростання фахівців; допомагає у творчій самореалізації, самоактуалізації, реалізації креативних здібностей майбутніх фахівців соціальної сфери у процесі креативно-творчої суб’єкт-об’єктної взаємодії між майбутніми соціальними працівниками/педагогами та викладацьким складом вишів.

**Висновки.** Отже, узагальнюючи все вище проаналізоване, ми можемо констатувати, що за допомогою технології web-questu „Креативологія” та системи Moodle, можна об’єднати зусилля учасників навчально-виховного процесу вишу – спеціалістів, магістрів, викладачів, методистів, бібліотекарів та надати їм можливість визначити найефективніші методики, тренінги технології, що забезпечуватимуть креативне зростання майбутніх фахівців соціальної сфери, а також допомагали у самореалізації, самоактуалізації та формуванні креативності та конкурентноспроможності фахівців соціальної сфери.

#### Література

1. Быховский Я. С. Образовательные веб-квесты [Электронный ресурс] / Я. С. Быховский. – Режим доступа: <http://ito.edu.ru/1999/III/1/30015.html>.
2. Волкова О. В. Подготовка будущего специалиста к межкультурной коммуникации с использованием технологии веб-квестов: дисс. ...кандидата пед. наук: 13.00.08 / Волкова О. В. – Белгород, 2010. – 217 с.
3. Лямзіна Н. К. Веб-квест як засіб навчання майбутніх економістів публічного виступу / Н. К. Лямзіна // Педагогічний процес: теорія і практика. – 2012. – № 13. – С. 163–172.
4. Мосина М. А. Веб-квест как средство организации учебной деятельности студентов в системе дистанционного обучения / М. А. Мосина // Иностранные языки в дистанционном обучении : материалы II Международной научно-практической конференции (Пермь, 6–8 февраля 2006 г.). – Пермь, 2006. – С. 170–175.
5. Невзорова В. И. Накопление творческого продуктивного опыта студентами в мастерской разработчиков веб-квестов [Электронный ресурс] / В. И. Невзорова, М. Н. Гонtareва. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://vuz.exponenta.ru/PDF/FOTO/kaz/Articles/Gontareva-Nevzorova-2.pdf>.
6. Петришин Л. Й. Креативологія OPEN STUDIYa. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://openstudying.blogspot.com/>.
7. Романцова Ю. В. Веб-квест как способ активизации учебной деятельности [Электронный ресурс] / Ю. В. Романцова. – Режим доступа: <http://festival.1september.ru/articles/513088>.

УДК 37.011.3-051+37.013.42

Петровський О. М.

### ПІДГОТОВКА ПЕДАГОГІЧНИХ ПРАЦІВНИКІВ ДО ВИХОВАННЯ СОЦІАЛЬНИХ І ГРОМАДЯНСЬКИХ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ У ШКОЛЯРІВ

Реформа освіти в Україні ставить перед сучасною школою багато важливих завдань, зокрема виховання нових поколінь громадян-патріотів, кожен з яких є