

III тип – студенти з негативним відношенням до професії. Мотивація їх вибору обумовлена суспільними цінностями вищої освіти. Вони мають слабку уявлення про професію. Тут провідний мотив виражає потреба не стільки в самій діяльності, скільки в різних пов'язаних з нею обставинах. Таким чином, як видно з останньої типізації, студенти розрізняються своєю вмотивованістю до діяльності.

Відомо, що учбова діяльність полімотивована, оскільки процес навчання здійснюється не в особистому вакуумі, а в складному взаємопереплетенні соціально-обумовлених процесів.

Залежно від змісту мотиваційної сфери студентів можемо виділити таку типологію:

- «навчання заради навчання» - тип студентів, які є безпосередніми учасниками навчального процесу для отримання знань, умінь і навичок;
- «навчання заради комунікації» - процес навчання сприймається такими студентами, як спосіб налагодження комунікації, пошуку нових знайомств, цікавих співрозмовників;
- «навчання заради самоствердження» - тип студентів, які самостверджуються в процесі навчання;
- «навчання за рахунок інших» - це ті студенти, які навчаються за рахунок інших, не використовуючи свої знання.

«Коли світом рухають великі мотиви, ми раптово починаємо розуміти, що ми – люди, а не звірі»
Вінстон Леонард Спенсер Черчилль

ВИКОРИСТАННЯ ТЕХНОЛОГІЇ ВЕБ-КВЕСТ НА УРОКАХ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ У СТАРШІЙ ШКОЛІ

Марія Клекот
Ірина Коваль

У сучасному світі важливо підлаштовуватися під його постійні зміни. Швидкий темп розвитку інформаційно-комунікаційних технологій та зміна системи освіти вимагає створення та використання нових інноваційних форм навчання. Впровадження інноваційних засобів в навчально-виховний процес сприяє підвищенню якості навчання. Безперечно, основною метою навчання іноземною мовою на сучасному етапі розвитку освіти є особистість учня, який би міг і бажав брати участь у міжкультурній комунікації мовою, яку він вивчає, й самостійно вдосконалюватися в процесі засвоєння іншомовної мовленнєвої діяльності. Завдання, що стоїть перед школою, полягає в першу чергу у впровадженні та ефективному використанні нових педагогічних технологій, однією з яких є веб-квест технологія. Веб-квест технологія є альтернативою традиційному підходу до освіти, побудованому, головним чином, на засвоєнні готових знань і їхньому відтворенні.

Дана методика детально досліджена багатьма вченими-педагогами: Б. Доджем і Т. Марчем, які вперше визначили методичні вимоги для веб-квесту у 1995 році, використання інформаційних технологій у навчальному процесі досліджували також М. Кадемія, О. Шевцова, В. Силантьєв.

Мета даної статті полягає у розгляді інтерактивної методики навчання за допомогою веб-квестів як засобу формування критичного мислення учнів та підвищення ефективності уроків іноземної мови завдяки цікавим, творчим завданням.

У зв'язку з тим, що термін виник порівняно недавно, його дефініція все ще нестабільна. У педагогічній літературі можна виявити найрізноманітніші та неоднозначні тлумачення веб-квесту. Проведений аналіз літературних джерел показав, що веб-квест розуміється як:

- особливий тип пошукової діяльності, що здійснюється за допомогою мережі Інтернет;
- освітній сайт, присвячений самостійній дослідницькій роботі учнів (зазвичай в групах) з певної теми з гіперпосиланнями на різні веб-сторінки (А.В. Федоров і А. А. Новікова);
- новий засіб використання технологій з метою створення практичного уроку, орієнтованого на учнів, залучених в навчальний процес та яких заохочує їх до критичного мислення;
- проблемне завдання с елементами рольової гри, для виконання якого використовуються інформаційні ресурси Інтернету (Є.С. Полат, М. В. Андреева);
- сценарій проектної діяльності учнів по будь-якій темі з використанням ресурсів мережі Інтернет (І. Ю. Гончарова).

□ сукупність веб-сторінок з повторюваним дизайном, визначеною тематикою, об'єднаних за змістом; з точки зору технології – це сукупність методів та інструментів для досягнення бажаного результату (А. С. Биховський).

А. С. Биховський розглядає веб-квест як метод та форму. Веб-квест як метод – це спосіб взаємозв'язаної діяльності вчителя та учнів, спрямований на вирішення завдань освіти, способів організації навчально-пізнавальної діяльності учня. Веб-квест як форма – упорядкування, налагодження та приведення в систему взаємодії вчителя та учнів під час роботи над певним завданням.

Саме веб-квест об'єднує в собі елементи проблемного навчання, методу проектів, ігри та перелобачив зверталися до проблемних методів, вважаючи, «що постановка проблеми та пошук шляхів її вирішення і роздумів над отриманими результатами є кращими способами досягнення основної мети – інтелектуального розвитку особистості, формування умінь працювати з інформацією».

Освітній веб-квест – це інтернет-пошук, метою якого є навчання, отримання нових знань, закріплення наявних знань, у яких більшість або навіть вся інформація, що використовується учнями, знаходиться в інтернет-мережі. Тобто, це проектна робота, яка базується на інтернеті як на основному джерелі інформації. Проте основною рисою веб-квесту є те, що замість того, щоб шукати інформацію в інтернеті, учні отримують від викладача список уже підібраних ним веб-сторінок, які відповідатимуть завданням проекту і задовольнятимуть потреби учнів. Та все ж таки учням доведеться шукати ці веб-сторінки і вибирати потрібну інформацію, аналізувати, систематизувати та вирішувати поставлені задачі. Результатом роботи є публікація результатів робіт учнів у вигляді веб-сторінок, веб-сайтів, або презентацій, які виконуються в Microsoft Office PowerPoint.

Розробники веб-квесту, як навчального завдання Берні Додж та Том Марч виділили такі види завдань для веб-квестів:

– завдання на переказ – завдання спрямоване на пошук інформації з метою її подальшого переказу. Учні демонструють розуміння теми, на основі подання матеріалів з різних джерел в новому форматі: створення презентації, плаката, оповідання;

– завдання на думку – метою даного завдання полягає у збиранні даних щодо подій з метою подальшої презентації думки про це;

– компіляція – завдання зі збирання даних полягає в тому щоб продивитися певні ресурси і вибрати необхідну інформацію для створення компіляції (книга кулінарних рецептів, капсула культури, словник);

– творче завдання – творча робота в певному жанрі метою якого є створення кінцевого предмета у специфічному форматі (твір, малюнок, відеоролик);

– аналітичне завдання – учням необхідно здійснити аналіз будь-якого явища з метою встановлення причинно-наслідкових відношень;

– детективне завдання – виконуючи детективне завдання учні мають розв'язати певну загадку або таємничу історію. Для того розв'язати проблему учні повинні навчитись аналізувати інформацію та робити висновки на основі суперечливих фактів. За підсумками даної роботи учні пишуть есе, готують виступ із захистом своєї точки зору.

– досягнення консенсусу – завдання на згоду. Учні обговорюють суперечливі теми та під час розмови висвітлюють всі точки зору. Лише після ґрунтовного обговорення вони досягають певного консенсусу. винесення рішення з гострої проблеми;

– журналістське розслідування – виконуючи веб-квест подібного роду, учні стають журналістами, адже вони збирають інформацію, підсумовують її та представляють у вигляді репортажу.

– завдання на переконливість – учні отримують уявну ситуацію, після вивчення якої, вони мають скласти переконливу розповідь для того щоб, схилити на свій бік опонентів або нейтрально налаштованих осіб;

– наукові дослідження – учні вивчають різні явища, відкриття, факти на основі унікальних онлайн джерел.

Веб-квест здійснюється за певною схемою. Дослідники визначають наступну структуру в роботі над завданням:

– вступ (формулювання теми, опис головних ролей учасників, сценарій квесту, план роботи або огляд усного квесту);

– центральне завдання (завдання, питання, на які учасники мають знайти відповідь в межах самостійного дослідження та який підсумковий результат має бути досягнутий);

– список інформаційних ресурсів, які можна використати під час досліджень, у тому числі Інтернет-ресурси;

– опис основних етапів роботи; керівництво до дії;

– висновок (підсумки дослідження, питання для подальшого розвитку теми).

Ключовим розділом будь-кого веб-квесту є детальна шкала критеріїв оцінки, спираючись на яку, учасники проекту оцінюють самих себе, товаришів по команді. Цими ж критеріями користується учитель. Веб-квест є комплексним завданням, тому оцінка його виконання повинна ґрунтуватися на декількох критеріях, орієнтованих на тип проблемного завдання і форму подання результату. Берні Додж рекомендує використовувати декілька критеріїв оцінювання:

- розуміння завдання;
- аргументованість висновків;
- навички роботи в групі;
- оригінальність запропонованих рішень;
- виразність презентації;
- чітке та логічне подання інформації;
- демонстрація різних підходів до розв'язання проблеми.

Отже, веб-квест, як сучасна педагогічна технологія, забезпечує успішне формування всіх компонентів іншомовної комунікативної компетенції, заохочує учнів до творчих експериментів, креативного мислення, продуктивно з'єднує дітей різних рівнів та здібностей. Застосування комп'ютерних технологій навчання дозволяє видозмінювати весь процес викладання, реалізувати модель особово-орієнтованого навчання, інтенсифікувати заняття, а головне – удосконалювати систему самостійної підготовки учнів. Даний вид роботи

дозволяє перетворити простий урок на справжнє дійство, де учні яскраво презентують своє бачення та вирішення завдання.

ЩО ПОЗНАЧАЮТЬ ПОНЯТТЯМ «ПОЛІТИЧНЕ»?

Андрій Козаченко
Світлана Козаченко

Є багато визначень політики. Всі вони окреслюють основну ідею: Політика – це мистецтво керувати державою. Це традиційне розуміння.

Але є філософське тлумачення. «Філософія не просто вивчає політику, вона здатна сягати основ політичного світу, змінюючи їх» [Шевчук Д.М. Смысл і межі політичного: філософська інтерпретація монографія / Дмитро Шевчук. – Острого: Вид-во НаУОА, 2014]. Політична теорія зі своєю позитивістською орієнтованістю просто вивчає політичні явища, а філософія може висловлювати стосовно них оціночні судження. Критерії оцінки політичних феноменів визначаються розумінням онтологічного рівня політики, що досягаються саме філософськими засобами. В центрі соціально-філософського осмислення політики лежить проблема окреслення суті політичного.

Для філософа політичне постає феноменом, яким «просякнута» людська природа. «Політичне, таким чином, не лише можливе, але й також реальне; і не тільки реальне, але й також необхідне. Воно необхідне, оскільки дане в людській природі» [Л. Штраус].

Спробуймо знайти категорії, що окреслюють сутнісне начало політичного. Використовуючи діалектичний метод, будемо виявляти парні поняття, що взаємообумовлюють та взаємозначають одне одного. До прикладу, якими категоріями послуговуємось, характеризуючи світ етичного, естетичного, наукового, економічного тощо? – Використовуємо поняття «добро» і «зло», «прекрасне» і «потворне», «істинне» і «брехня/хибність», «рентабельно» і «нерентабельно».

Чітко окреслити горизонт власне політичної дії та мислення уможливило категоріальна пара «друг-ворог». Дана концепція обґрунтована в праці К. Шмітта «Поняття політичного» і відображає твердження новочасної філософії про антагонізми як передумову політичного. Досить згадати І. Канта, який писав, що засобом розвитку людських здібностей є антагонізм у суспільстві. При чому цей засіб витворений природою, яка спонукає людину до пошуку єдності із тими, кого вона, насправді не може терпіти. Пошук єдності через антагонізм забезпечує перехід до культурного буття [І. Кант].

Концепція політичного через протиставлення «друг-ворог» дає можливість, по-перше, відтворити інтенсивність прояву політичного в горизонті «між» (політичний світ розгортається поміж другом і ворогом). «Поняття "друг" і "ворог" слід брати у їх конкретному, екзистенційному смислі, а не як метафори чи символи», – пише Шмітт [Шмітт К. Понятие политического / Карл Шмитт; пер. с нем.: [А.П. Штурбелев, Ю.Ю. Коринец] под ред. А.Ф. Филиппова. – Санкт-Петербург: Наука, 2016. – 567 с.] В традиції політичної філософії практично від самого початку політична діяльність людини розумілася як діяльність інтенсивна за своєю суттю. Відповідно до цього наявність антагоністичного протиріччя (що фіксується розрізненням друга і ворога) певним чином забезпечує інтенсивність політичного світу. По-друге, опираючись на відношення «друг-ворог» в концепції політичного, можна окреслити політичний світ як світ спів-буття із другом. Це спів-буття закладає онтологічні передумови творення політичної спільноти. Аристотель в «Нікомаховій етиці» осмислює феномен дружби, пов'язуючи його з поняттям блага. Бути друзями, згідно із давньогрецьким філософом, означає бажати одне одному блага, про чому робити це бажання явним. Трактуювання дружби як пошуку досягнення спільного блага робить її предметом нормативної політичної теорії. Постає однак питання про справжність і постійність прояву дружби в політичному світі. Аристотель, зокрема, твердить, що другом хтось може бути із необхідності чи з користі, і саме такою є дружба політична, наприклад, між державами, які творять військові союзи.

К. Шмітт в праці «Поняття політичного» більше уваги надає окресленню саме ворога, а не друга: «Ворог... – це лише сукупність людей, що борються і протистоять точно такій самій сукупності. Ворог є лише публічним ворогом, оскільки все, що співвіднесено із такою сукупністю людей, особливо із цілим народом, стає тому публічним».

Отож, політичний світ ніколи не може характеризуватися нейтральністю, оскільки завжди розгортається як протилежність людей та інтересів. Світ без можливості боротьби між другом і ворогом не потребував би розрізнення друга і ворога, а внаслідок цього перетворився б на світ без політики. Тому, послуговуючись співвідношенням «друг-ворог», можна запропонувати філософську інтерпретацію політики як зміни виставляти пріоритети.

ЛЕГАЛІЗАЦІЯ ЗБРОЇ В УКРАЇНІ: АРГУМЕНТИ «ЗА» ТА «ПРОТИ»

Павло Ковшунюк
Микола Роздоржний
Ярослав Ювченко

Україна – це єдина держава в Європі, де немає закону, що регулює використання зброї населенням. Якщо такий закон приймуть, то право на володіння зброєю можна буде отримати так само легко, як право на