



Education in the post-coronavirus world: the place of information and innovative technologies

Edited by Aleksander Ostenda
Oksana Dzhus

Series of monographs Faculty
of Architecture, Civil Engineering
and Applied Arts
Katowice School of Technology
Monograph 41

ng House of Katowice School of Technology, 2020



Education in the post-coronavirus world: the place of information and innovative technologies

Edited by Aleksander Ostenda

Oksana Dzhus

Series of monographs Faculty
of Architecture, Civil Engineering
and Applied Arts

Katowice School of Technology

Monograph 41

Publishing House of Katowice School of Technology, 2020

Editorial board :

Aleksander Ostenda – Professor WST, PhD, Rector of Katowice School of Technology
Oksana Dzhus – DSc, Associate Professor, Vasyl Stefanyk Precarpathian National University
(Ukraine)
Michał Ekkert – PhD, Katowice School of Technology
Oleksandr Nestorenko – PhD, the University of Economics in Bratislava (Slovakia)
Tetyana Nestorenko – Professor WST, PhD, Associate Professor, Berdyansk State Pedagogical
University (Ukraine)
Iryna Ostopolets – PhD, Associate Professor, Donbas State Pedagogical University (Ukraine)
Magdalena Wierzbik-Strońska – Vice-Rector, Katowice School of Technology

Reviewers :

*Renáta Bernátová – doc. RNDr., PhD, Vice-Dean for Educational Affairs of
the Faculty of Education, University of Presov (Slovakia)*
Taras Kachur – PhD, National University of Civil Defense of Ukraine (Ukraine)

Series of monographs Faculty of Architecture, Civil Engineering and
Applied Arts Katowice School of Technology

Monograph · 41

The authors bear full responsible for the text, quotations and illustrations

Copyright by Katowice School of Technology, 2020

ISBN 978-83-957298-4-3

Editorial compilation

Publishing House of Katowice School of Technology
43 Rolna str. 43 40-555 Katowice, Poland
tel. 32 202 50 34, fax: 32 252 28 75

TABLE OF CONTENTS:

Preface	5
Part 1. The Post-COVID Era as a Factor in the Revolution of Rationalization of Industrial and Scientific-Educational Spheres Online	7
1.1. Information technologies for ecology and economics as an important stage of education in the post-coronavirus world	7
1.2. The formation of the polylingual components of a future foreign language teacher in the conditions of distance learning	14
1.3. Development of information technologies in the post-COVID-19 world (on the example of Ukraine)	19
1.4. Anti-corruption opportunities of new educational technologies: legitimation aspect	24
1.5. Construction of a remote course "Management of Marine Resources" on the basis of LMS Moodle	31
1.6. Conceptual principles of using information technologies in the process of forming the readiness of the future psychologist for professional self-identification	37
1.7. The role of information technologies in the development of education and trainers of the future teacher in the post-coronavirus world	46
1.8. The using of electronic Excel tables in the study of electrotechnical disciplines as a means of development of informational competence of of future engineers	53
1.9. Implementation of scientific approaches to effective professional training of future informatics teachers in primary school under distance educational process	65
1.10. Current strategies for training specialists in the field of information technology using distance learning technologies	72
1.11. The role of information technologies in the development and construction of post-coronavirus society	78
1.12. Strategies of professional preparation of the competitive specialist in the conditions of information environment	84
1.13. The use of social networks in the educational process	91
1.14. Cloud technologies as a tool for supporting scientific research of future scientists in the educational industry	98
1.15. The use of it technologies as an important factor in the innovative development of the educational process	108
1.16. Information provision of education management during a pandemic and in the post-coronavirus period	113
Part 2. The Evolution of Professional Qualities, as a Result, the Search for Alternative Solutions in a Global Pandemic	119
2.1. Transformational processes in modern higher education and their impact on the development of social activity of higher education applicants	119
2.2. Gifted education in Ukraine: challenges of COVID-19	127
2.3. Methodological aspect of the problem of forming bilingual communication ethics for future foreign language teachers	134
2.4. Communicative philosophy of Jürgen Habermas	140
2.5. Formation of media literacy of future primary school teachers	146
2.6. Quest technologies in teaching students a foreign language	154

PREFACE

We see that after the outbreak of the coronavirus, the world has already begun to change, as it changed after the pandemics of the plague of the XIV-XV centuries, the revolutions of the XVIII-XIX centuries, the two world wars of the XX century and so on. The good news is that such global upheavals, together with the negative economic and environmental consequences, have led to a stronger development of humanity and the awakening of human consciousness.

The organization of work and daily life in the "post-COVID era" is of increasing interest to professionals in various sectors and the general public in Europe.

Much attention in public discussions and publications is paid to the future place of remote work in institutions and enterprises, where it is possible.

The introduction of remote work is not news for European countries, and the use of remote sensing methods began long before the COVID-19 pandemic, almost with the spread of the Internet. Somewhere these methods were used quite actively, somewhere - to a small extent.

But in any case, the overall weight of this technique did not play a decisive role in the overall work space.

The pandemic has forced us to focus on remote labor processes. And not only in terms of epidemiological safety, but also in terms of rationalization of industrial, creative and scientific-educational spheres.

Within a few weeks of quarantine, the system of teaching students around the world has changed. On the one hand, pandemic-related changes in the education system have caused some inconvenience, but on the other hand, they have prompted the search for new solutions that will further transform education systems in many countries.

Of course, external offline conferences and workshops have been particularly affected - such events have, of course, been minimized.

A significant disadvantage was the suspension of scientific and educational practices, as universities are closed for quarantine.

Of course, external offline conferences and workshops have been particularly affected - such events have, of course, been minimized. A significant disadvantage was the suspension of scientific and educational practices, as universities are closed for quarantine. However, companies are working to provide full mentoring support to students in projects even under such conditions. At present, all major educational courses have been successfully translated online, despite the fact that some forms have been changed. For example, in the new realities, companies are focusing more on relatively short formats - instead of trainings that can last from 6-8 hours to several days, intensive workshops / meetings are introduced, designed for only a few hours.

The authors of the collective monograph "Education in the postcoronavirus world: the place of information and innovative technologies" set themselves the task of assessing and considering this problem from different angles.

The second section of the monograph is devoted to research in the field of providing innovative educational processes in the postcoronavirus regime, the latest methods for allocating information resources and innovative technologies and providing full mentoring support to students in projects even under such conditions. I would like to highlight the following tips from the works presented in the second section, which classical education can take into account, so as not to completely stop the learning process:

1. Flexibility. In the current conditions, this is probably the most important thing. You do not need to be a hostage of the situation, you should look for new, innovative ways to provide educational services. It seems that the transition to online education is something scary, unusual and inconvenient, but for a start you should just try.

2. Continuous learning. Under the conditions of cancellation of workshops, IT companies compensate employees for these benefits in other ways (samples of courses, books, etc.). Similarly, educational institutions should not neglect to increase the competence of teachers, teach them to properly conduct lectures and seminars online or self-improvement, especially in such times. The transformations that are taking place now in educational processes are a challenge not only for students, but also for those who teach them. So no matter how old you are - 10, 20 or 50 - you should learn something new, improve the old, be in trend and keep up with the times.

3. The importance of the technical component. Don't skimp on the services you use or plan to use. Of course, you can use conditional Zoom for free and create new virtual rooms for communication every 45 minutes. But it will hinder both students and teachers. Paid subscriptions cost from \$ 5 to \$ 25 per month, but the quality of services and the absence of restrictions will take online education to a new level. In the current situation, this is a necessary investment that will ensure the most effective functionality of institutions.

These ideas can also be useful for business implementation. At the same time, such transformations strengthen horizontal interaction and enhance cross-location work. By the way, geographical borders are no longer a problem.

Of course, any transformation, especially forced, is stressful, affects profits - for some to a greater extent, for some - to a lesser extent. However, we should not stop, we should continue to look for new opportunities and use the situation to develop new projects and implement ideas.

The monograph is a collective scientific work of Ukrainian and foreign scientists in the field of innovative technologies as a factor in the revolution of the educational process, work and everyday life of the "post-COVID era".

Yours sincerely,

*Aleksander Ostenda
Oksana Dzhus*

2.6. QUEST TECHNOLOGIES IN TEACHING STUDENTS A FOREIGN LANGUAGE

2.6. КВЕСТ-ТЕХНОЛОГІЇ У НАВЧАННІ СТУДЕНТІВ ІНОЗЕМНІЙ МОВИ

Навчання іноземній мові є одним з обов'язкових компонентів сучасної системи освіти. Однак, його соціальна значущість, ступінь суспільної потреби і, зрештою, ефективність істотно змінилися в останні десятиліття. Становлення незалежної демократичної України та розбудова відкритого суспільства призвели до кардинальної зміни ставлення значної кількості населення, особливо молоді, до вивчення іноземної мови. На сьогодні, в умовах орієнтації України на інтеграцію у європейський та світовий простір, володіння однією, а, краще, кількома іноземними мовами стає однією з умов культурного та професійного становлення людини.

Фахівець, який володіє іноземною мовою, активно використовує її у професійній діяльності має кращі перспективи, переваги при влаштуванні на роботу тощо. Усе це набуває особливого значення в умовах, коли молоді не гарантується зайнятість після закінчення ВНЗ, і людина постає перед проблемою самостійного пошуку роботи. Реальністю сьогодення є і те, що прийом фахівців на роботу, зазвичай, здійснюється на базі конкурсного відбору, однією з вимог якого є володіння іноземною мовою, що свідчить про зростаючу соціальну значущість іноземної мови в сучасних соціально-економічних умовах.²⁵⁰

Реформування і модернізація системи освіти в Україні, досягнення в галузі теорії та практики навчання іноземних мов потребують і оновлення змісту та методів застосування інноваційних підходів до викладання іноземної мови у вищому навчальному закладі. Адже парадигмою сучасного університету є не проста передача, трансформація знань від викладача до студента, а їх здобуття, спільне виробництво.

У процесі викладання іноземної мови викладачі мають змогу використовувати як традиційні методи, доповнюючи їх сучасними засобами навчання, так і нетрадиційні та інноваційні технології. На сьогоднішній день існує низка таких технологій та методів. Так, впровадження мультимедійних технологій створює умови для інтерактивного спілкування, що на сьогоднішній день є найважливішою складовою навчального процесу. Використання новітніх інформаційних технологій в ході проведення навчальних занять, також має велике значення, оскільки сучасний студент, це особистість, яка розбирається в більшості новітніх «гаджетів». Широко використовуються інтерактивні технології, що дозволяють задіяти всіх учасників групи, реалізувати їхні творчі здібності, втілити наявні знання, вміння і навички в практичній діяльності, оскільки вони створюють такі умови, коли студент відчуває свою успішність та інтелектуальну спроможність. Інтерактивне навчання сприяє підвищенню мотивації студентів до вивчення іноземної мови, стимулює формування комунікативних компетентностей, розвиває вміння працювати у команді тощо.

Однією з таких сучасних технологій є квест-технологія. У перекладі з англійської quest означає «пошук». У сучасних методичних джерелах квест розглядається як тривалий цілеспрямований пошук, який може бути пов'язаний із пригодами або грою.²⁵¹

На сьогодні багато науковців та викладачів-новаторів розглядають особливості впровадження та розповсюдження квест-технології в освітньому процесі, зокрема в роботі зі студентами вищих навчальних закладів: Л. Аверкієва, Т. Бондаренко, О. Гапеева, А. Драгунова, З. Молдабаєва, О. Мельник, А. Мельнікова О. Осадчук, Н. Олійник, Л. Павлова, А. Попов, О.Толмачьова, Н. Фоміних та ін. Зокрема, ведуться активні наукові пошуки застосування цієї технології під час вивчення іноземної мови А. Драгуною, І. Зеленецькою, Л. Івановою, Є. Китмановою, І. Самойленко та ін.

Водночас дослідники по-різному підходять до цього поняття, трактуючи його як: проблемне завдання з елементами рольової гри (О. Гапеева); певним чином організований

²⁵⁰ Рідель Т. М. (2017) Шляхи підвищення мотивації при вивченні англійської мови студентами СНАУ., с. 448.

²⁵¹ Писаренко В. (2010) Новые информационные технологии обучения иностранным языкам, с. 55.

вид дослідницької діяльності (Гуревич Р., Кадемія О.)²⁵²; міні-проекти, засновані на пошуку (В. Шмідт). Спільним у всіх цих визначеннях є розуміння квесту як проблемного завдання, спрямованого на пізнавальну та дослідницьку діяльність, розвиток критичного, логічного, аналітичного та творчого мислення.²⁵³

Під час роботи з квестом здійснюється інтеграція різних дисциплін і знань, але основний фокус падає на вирішення певної конкретної задачі. Саме тому ця технологія вкрай необхідна для адекватного формування як ключових компетенцій сучасної молодшої людини, так і набуття студентами необхідних знань, вмінь та навичок.

Концептуально технологія квесту співвідноситься з проектною технологією, яка бере початок в 1920-х роках в США, коли було запропоновано навчання будувати не за принципом «від теорії до практики», а від необхідності вирішити певну задачу. В педагогіці термін квест-технологія було започатковано в 1995 році. Професор університету Сан-Дієго (США) В. Dodge запропонував використовувати даний прийом як спосіб організації пошукової діяльності в навчальному процесі.²⁵⁴ На той момент він створив унікальний навчальний проект, де учні для вирішення поставленої проблеми повинні були досягти кінцевої мети, проходячи етап за етапом, залучаючи різноманітні ресурси, в тому числі інтернет.

Сутність методу полягає в тому, що для досягнення заданого кінцевого результату від студента потрібно застосування низки міждисциплінарних компетенцій, самостійна робота, рефлексія, планування можливих результатів, вміння діяти в команді і багато іншого.

Сьогодні квест, як технологія, яка використовується в освіті, характеризується наявністю історії, елементів рольової гри, а також різних завдань, вирішення яких необхідне для просування по заданому сюжету. Згодом Т. March запропонував більш детальний опис даної технології, виділивши особливий різновид квесту, а саме, веб-квест (англ. Web – мережа, павутина, і quest – пошук, дослідження)²⁵⁵.

Принциповою відмінністю веб-квесту є те, що всі завдання в ньому повністю базуються на базі обраної онлайн-платформи або сайту в мережі Інтернет, і учні/студенти можуть бути задіяні у вирішенні поставленої проблеми дистанційно. Присутність педагога зводиться до мінімуму і обмежена лише наданням ресурсів, як правило у вигляді гіперпосилань, необхідних в ході роботи. Отримання зворотнього зв'язку так само може бути здійснено поза аудиторією.²⁵⁶

На думку Т. March, веб-квест має наступні особливості:

1. В основі веб-квесту міститься цікаве і оригінальне завдання, яке має безпосередній зв'язок з реальністю: явищами і процесами, з якими люди стикаються в повсякденному житті.

2. Веб-квест передбачає інтенсивну інтелектуальну діяльність (аналіз, синтез, співставлення, критична оцінка. Умовиводи тощо), а не просто узагальнення інформації.

3. Виконання веб-квесту неможливо без активного використання мережі Інтернет.²⁵⁷

I. Сокіл пропонує наступну класифікацію освітніх квестів:

- за формою проведення (комп'ютерні ігри-квести, веб-квести, QR-квести, медіа-квести, квести на природі, комбіновані);

- залежно від режиму проведення (в реальному режимі; у віртуальному режимі; в комбінованому режимі);

- за терміном реалізації (короткострокові, довгострокові);

- за формою роботи (групові; індивідуальні);

²⁵² Гуревич Р. С., Кадемія О. В. (2012) Веб-квест у навчанні: путівник: навчально-методичний посібник, с. 128.

²⁵³ Стаєнна О. (2019) Квест-технологія: гра, пошук, дослідження. file:///C:/Users/User/Downloads/dv2019-7_p3.pdf

²⁵⁴ Dodge, B. Creating Web Quests. (1999) <http://webquest.org/>.

²⁵⁵ March, T. Criteria for Assessing Best Web Quests. (2002)

<https://tommarc.com/strategies/webquests/bestwebquests/>.

²⁵⁶ Там же.

²⁵⁷ Там же.

- за предметним змістом (моноквест; міжпредметний квест);
- за структурою сюжетів (лінійні; нелінійні; кільцеві);
- залежно від інформаційного освітнього середовища (традиційне освітнє середовище; віртуальне освітнє середовище).²⁵⁸

Виокремлюються наступні етапи роботи. На першому етапі педагог проводить підготовчу роботу, знайомить студентів з темою, формулює основну проблему, студенти розподіляють ролі в команді, отримують завдання. Ця стадія квесту має найбільший розвивальний потенціал: під час пошуку відповідей на поставлені питання удосконалюється критичне мислення, вміння порівнювати і аналізувати, класифікувати об'єкти і явища, мислити абстрактно.

Наступна стадія – виконання завдання. Вони можуть бути різні, залежно від виду квесту, навчальної дисципліни, теми, учасників тощо. Якщо організовано веб-квест, то можна практикувати розміщення результатів роботи над квестом у мережі Інтернет на спеціалізованих сайтах, таким чином, досягаючи трьох цілей: студенти розуміють, що завдання є матеріальним і високотехнологічним; вони отримують велику аудиторію, зацікавлену в результатах їх праці; у них з'являється можливість зворотного зв'язку з боку аудиторії.

Завершальним етапом є оцінювання, однак обов'язковим для квесту є попереднє (до початку роботи) оголошення його принципів. Критерії оцінки можуть бути різними (за часом і правильністю виконання завдання, презентації, оригінальністю, новаторством тощо). В оцінці підсумовується досвід, який був здобутий кожним студентом у процесі виконання роботи за допомогою квест-технології. У завданнях з деяких тем логічним є включення до висновку риторичних питань, які стимулюватимуть активність пошукової роботи.

Для реалізації технології веб-квестів необхідно дотримуватися певних правил:

- мати будь-який власний ресурс, на якому можна розмістити завдання: це може бути власний блог, сайт, будь-яка спільнота або група в соцмережі;
- обрати предмет, тему квесту, терміни проведення;
- визначити спосіб отримання результатів: наприклад, електронною поштою, за допомогою онлайнформ, онлайндошки, карти знань, спільного використання документів, Google-карт тощо;
- підібрати теоретичні відомості, які допоможуть пройти всі етапи: тобто надати учасникам посилання на документи, безпечні ресурси, відеоуроки тощо;
- розробити завдання, застосовуючи різні інструменти: наприклад, навчальні ігри, вправи, відео тощо.²⁵⁹

Жиденко Т. Ф. та Жиденко А. І. зауважують, що підготовка майбутніх фахівців до міжкультурної комунікації з використанням технології веб-квестів під час вивчення іноземної мови буде здійснюватися успішно, якщо:

а) буде розроблена і практично реалізована модель підготовки студентів до міжкультурної комунікації з опорою на особистісно-діяльнісний, комунікативний, та культурологічний підходи;

б) буде впроваджена технологія веб-квестів, спрямована на розвиток мовленнєвих умінь та забезпечує розвиток мовної особистості при вивченні іноземної мови. (Термін «мовна особистість» ввів відомий лінгвіст Ю. М. Караулов. Він запропонував вивчення людини в єдності «стилю життя» і «стилю вживання мови»²⁶⁰);

в) будуть формуватися навички самостійної активності, пошукової та дослідницької діяльності студентів у ході освоєння, дослідження, обробки та презентації навчального

²⁵⁸ Сокол І. (2014) Класифікація квестів, с. 138-140.

²⁵⁹ Сокол І. М. (2013) Квест як сучасна інноваційна технологія навчання, с. 34.

²⁶⁰ Караулов Ю. Н. (2010) Русский язык и языковая личность, 264 с.

матеріалу, що призведе до оволодіння міцними знаннями з іноземної мови та формування готовності до міжкультурної комунікації.²⁶¹

Веб-квест буде відповідати належним вимогам, якщо будуть дотримуватись деякі положення:

- у веб-квесті має бути мотиватор, що дозволяє тим, хто навчається зберігати інтерес до виконуваної роботи протягом усіх її етапів. Таким мотиватором-«гачком» може бути заплутаний сюжет, загадка, детектив, пошук «скарбів» або будь-яка інша діяльність у формі гри.

- веб-квест повинен містити матеріали, відповідні рівню знань та здібностям тих, хто навчається. Інформаційне багатство мережі надає чудовий спосіб забезпечити ресурсами і можливістю повноцінної участі в командній роботі з різними рівнями знань та здібностей;

- виконання завдання веб-квеста має передбачати спільну діяльність. Оцінка вкладу члена команди у спільну справу з боку кожного її учасника також є гарним мотивуючим фактором;

- в якості матеріалів повинні використовуватись різноманітні формати мультимедіа-джерел, таких, як фотографії, карти, анімацію, відео та звук. Не секрет, що зорова пам'ять сприяє кращому засвоєнню інформації, тому використання візуальних ресурсів мережі - ще один спосіб утримувати інтерес тих, хто навчається;

- веб-квест має бути простим у використанні. Навігація за розділами веб-квесту повинна бути інтуїтивно зрозумілою студентам. Вони повинні мати можливість легко переміщатися з одного місця в інше. Це одна з причин привабливості веб-квестів, створених у вигляді веб-сторінок.

- веб-квест необхідно розробляти з урахуванням його інтеграції з іншими видами навчальних матеріалів за темою, що вивчається.²⁶²

Незаперечна перевага інтернету полягає у тому, що вона представляє собою невичерпне джерело інформації з будь-якого питання. Однак, відомо, що пошук інформації в Інтернеті вимагає значних витрат часу та емоцій. Через те працювати над проектами, ставити завдання і відсилати тих, хто навчається за потрібною інформацією до Інтернету зовсім не так просто, як здається на перший погляд. Створення веб-квесту – це складна і кропітка робота. Але це нова сучасна педагогічна Інтернет-технологія, яка ще тільки починає впроваджуватися у навчальний процес. Використовуючи модель навчання веб-квесту, викладач організовує самостійну роботу студентів більш ефективно і сучасно.

Розвиток та модернізація веб-квестів, впровадження нових структурних елементів привели до зникнення чітких границь між їх видами, тобто різні види веб-квестів можуть комбінувати схожі елементи і завдання.

Нині розрізняють дванадцять видів веб-квестів. Їх класифікація заснована на дванадцяти типових завданнях:

1. *Compilation tasks* – завдання зі збирання даних – це самий простий веб-квест, оскільки мета студентів полягає в тому, щоб продивитися певні ресурси інтернет і вибрати необхідну інформацію для будь-якої компіляції (кулінарна книга, словник та ін.).

2. *Judgment tasks* – завдання на думку, власний погляд – мета Веб-квеста полягає у збиранні даних щодо подій з метою подальшої презентації думки про це.

3. *Retelling tasks* – завдання на переказ – завдання спрямоване на пошук інформації з метою її подальшого переказу. Наприклад, виконуючи Веб-квест про культуру Великобританії, студент збирає та підсумовує інформацію про географічне положення, етнічне походження, культуру, історичні періоди розвитку окремих земель, специфіку мови та звичаїв та ін. Підсумком такої роботи може стати презентація цієї країни, її культури.

²⁶¹ Жиденко Т. Ф., Жиденко А. І. (2013) Використання веб-квестів для навчання іноземної мови у вищих військових навчальних закладах, с. 43.

²⁶² Там же, с. 44.

4. Persuasion tasks – завдання та переконливість – на відміну від завдання на переказ, у цьому випадку студенти одержують уявну ситуацію, після вивчення якої, вони мають скласти переконливу розповідь для своєї аудиторії.

5. Mystery tasks – детективне завдання – виконуючи детективне завдання, студенти зіштовхуються з певною проблемою, таємничою історією або загадкою, що мають розв'язати. Для того, щоб знайти розгадку, студенти мають узяти участь у розслідуванні, виконуючи різні ролі, навчатися аналізувати інформацію з різних точок зору. За підсумками такої роботи студенти мають написати переконливе есе, виступ із захистом своєї точки зору.

6. Creative tasks – творчі завдання – їх мета полягає в створенні кінцевого предмету специфічного формату (вір, малюнок, діаграма та ін.).

7. Journalistic tasks – журналістське розслідування – виконуючи подібного роду Веб-квест, студенти можуть відчувати себе журналістом, збирати інформацію, підсумувати її, представляти у вигляді або репортажу.

8. Design tasks – дизайн завдання – спрямовані на створення певного, вже затвердженого продукту. Прикладом дизайн-завдання може бути створення брошури для туристичного агентства, що допоможе туристам спланувати свій відпочинок.

9. Analytical tasks – аналітичне завдання – студентом необхідно здійснити аналіз будь-якого явища (може бути реальним або уявним, фізичним або абстрактним) з метою встановлення причинно-наслідкових відношень.

10. Self-knowledge tasks – завдання на самопізнання – найменш популярний вид Веб-квеста в зв'язку з тим, що він спрямований на саморозвиток через логіку, здогадку, внутрішні людські ресурси.

11. Consensus tasks – завдання на згоду та єдиної згоди – є певні теми, які суперечливі за своєю суттю: евтаназія, легалізація легких наркотиків, жіноча армія та ін. Обговорення подібних тем сприяє висвітленню всіх точок зору, «за» і «проти». Лише тільки після ґрунтовного обговорення може бути досягнення консенсусу.

12. Scientist tasks – наукові завдання – подібні завдання можуть ґрунтуватися на уявних та реальних фактах. Ці завдання показують, як насправді «працює» наука, студент має змогу бачити структуру наукових завдань, висувати гіпотезу, здійснювати перевірку і порівняння кінцевого результату відповідно до заявлених результатів.²⁶³

Впровадження інтернет-технологій спричиняє зміни не тільки у навчальній діяльності студентів, але і в способах подачі матеріалу з боку викладача. Скориставшись структурою освітнього веб-квесту й шаблонами для його створення, можна розробити цілий ряд медіаосвітніх сайтів для студентів.

Сайти web-квестів:

1. <http://edweb.sdsu.edu/webquest/> – сторінка державного університету Сан-Дієго, один з кращих сайтів для початку знайомства з технологією web-квестів;

2. www.learning.worcestershire.gov.uk/WebQuests/inex.htm – британський сайт web-квестів;

3. www.ozline.com/learning – австралійський погляд на web-квести; Створення web-квестів:

Шаблони та інструкції:

<http://edweb.sdsu.edu/webquest/templat es/lesson-template1.htm> – покрокові інструкції, зведені в шаблон, який полегшує створення власного web-квеста;

Веб-квести, створені різними викладачами, розміщуються на порталі веб-квестів університету Сан Дієго (Каліфорнія, США), <http://webquest.org> і на порталі Кращі WebQuests <http://www.bestwebquests.com>.

Так, при вивченні теми “Travelling”, студентам було запропоновано пройти Веб-квест «Create a Travel Brochure» за розробкою Іць С. В.²⁶⁴

²⁶³ Гуревич Р. С., Кадемія О. В. (2012) Веб-квест у навчанні: путівник: навчально-методичний посібник, с. 36-37

²⁶⁴ Іць С. В. (2013) Педагогічні медіатехнології у професійній підготовці майбутнього вчителя іноземної мови: Навчально-методичний посібник. 106 с.

У вступі студентам було оголошено, що один учасник і три його однокурсника були обрані засновниками нової компанії під назвою "Без кордонів". Ця маркетингова компанія для тих людей, які люблять подорожувати, але не мають часу, ресурсів, або, можливо, енергії, щоб досліджувати місцевість, по якій вони хотіли б подорожувати.

Першим завданням було необхідно створити зразок продукту, "Без кордонів", який буде використовуватись для реклами своїх послуг. Четвірка учасників буде займатися розробкою та створенням унікальної брошури подорожей за допомогою сайтів в Інтернеті. У цій брошурі буде загальна інформація про обраний пункт призначення, області історичних і рекреаційних інтересів, і вибір туристичних пакетів. Крім того, брошура має містити фотографії і зображення.

У процесі мозкового штурму студентам треба прийняти рішення про напрямки подорожей, розподілити функції кожного члена групи, які повинні бути виконані, завдяки опису роботи, яка супроводжує цю роль.

Студентам було запропоновано 4 ролі, серед яких є Посол, функції якого полягають у наданні документів, детальної карти призначення, географічної, демографічної, екологічної, опису населення і прогнозу погоди, списку великих міст, мови, релігій та свята, що відзначаються, уряду і культур та валюта;

Історик / Екскурсовод відповідає за коротку історію місця призначення. Історик повинен дослідити історичні місця, мати карту та короткий опис значущості кожного історичного місця, список можливих екскурсій, які пропонують туристам можливість побачити сайт, прайс-лист і розклад турів;

Режисер відпочинку відіграє важливу роботу, адже він повинен дослідити і визначити наступне: назви і розташування областей, що представляють інтерес (відпочинок, їдальня тощо), карти, розклади, ціни, будь-які інші конкретні вказівки або обмеження для супроводу діяльності;

Турагент повинен ходити по магазинам і знайти найкращі ціни на транспортування до місця призначення, транспортування в пункт призначення (прокат автомобілів, метро, автобус та ін.), розміщення проживання та ін. Крім того, турагент повинен запропонувати різні пакети для різних розмірів гаманця. Турагент повинен мати на увазі доходи та інтереси подорожуючих.

Після того як всі ролі були розподілені, кожен член групи повинен відвідати дані веб-сайти, у розділі "Ресурси" і почати збирати всю інформацію та зображення, за які він чи вона несе відповідальність. Як тільки вся інформація була зібрана, студенти повинні розібратися разом та обмінятися інформацією, яку вони зібрали та розпочати створення брошури.

Група може виготовити брошуру двома способами. Це може бути брошура виготовлена на папері, або в електронному вигляді.

Під час оцінювання кожному члену групи виставляється окрема оцінка і робиться оцінка для цілої групи, відповідно до якості роботи, доцільності матеріалів, включених в брошуру, змісту, творчості, акуратності. Групова оцінка залежить від зовнішнього вигляду кінцевого продукту, спільних зусиль, відповідності виконання проекту критеріям.

Ключовим розділом кожного веб-квеста є докладна шкала критеріїв оцінки, спираючись на яку учасники проекту оцінюють самих себе і товаришів по команді. Цими ж критеріями керується й педагог. Наприклад, якщо для презентації результатів дослідження було обрано усну форму, то оцінювання включатиме жести, граматику й вимову, організацію мовлення. Якщо ж було використано презентацію в Power Point, то розглядатиметься естетичне оформлення, технічне виконання роботи.

За кожним критерієм складаються дескриптори відповідності від найкращого до найгіршого прикладу виконання, виражені в балах. Відтак, замість традиційної оцінки й усного коментаря, студенти отримують більш адекватну оцінку – об'єктивний аналіз їхньої роботи.

Нами було розроблено критерії оцінювання творчих робіт: естетичність; актуальність – як інформація, представлена в проектах, співвідноситься з основною ідеєю конкурсу;

доступність – наскільки доступна для розуміння й сприйняття основна ідея творчої роботи; форма подачі – оригінальність творчого підходу, використання нових, переконливих форм і методів; ефективність впливу – наскільки проект зацікавлює, емоційно захоплює аудиторію; технічність – виконання технічних вимог, пред'явлених до роботи; завершеність проекту. Для створення бланка оцінки ми пропонуємо скористатися шаблоном на порталі TeAchnology http://teach-nology.com/веб_tools/rubrics/вебquest/.

Після презентації результатів проекти, як правило, розміщуються в Інтернеті для ознайомлення з ними широкої аудиторії. На нашу думку, веб-квести, включені в педагогічний процес, здатні в значній мірі підвищити ефективність навчання студентів з іноземної мови, завдяки цікавим, творчим завданням. Крім цього вони сприяють формуванню медіакомпетентності студентів.

Висновок. Сучасні умови диктують необхідність вивчення іноземної мови з орієнтацією на її практичне застосування у побутовому, діловому, професійному спілкуванні. Інтенсивний розвиток інформаційної бази науки і техніки, розширення ділових, культурних зв'язків з науковими, медичними, економічними колами в міжнародному масштабі змушують переглянути вимоги до висококваліфікованого фахівця. Особливу значимість набуває вміння поєднувати глибокі професійні знання і навички з комп'ютерною грамотністю і високим рівнем володіння мовою.

У сучасному навчально-освітньому процесі доцільним є використання моделі, яка вдало поєднує традиційні методи навчання іноземної мови з інноваційними, інтерактивними методами та методами комп'ютеризованого навчання.

Нове бачення освіти також має на меті і створення мотиваційного середовища для студентів у процесі вивчення іноземних мов.

Квест-технології, включені в педагогічний процес, здатні в значній мірі підвищити ефективність навчання студентів з іноземної мови, оскільки допомагають реалізувати особистісно-орієнтовний підхід у навчанні, забезпечують індивідуалізацію та диференціацію навчання з урахуванням можливостей студентів, їх рівня мовної підготовки.

Література

1. Гуревич Р. С., Кадемія О. В. Веб-квест у навчанні: путівник: навчально-методичний посібник. Вінниця: 2012. 128 с.
2. Жиденко Т. Ф., Жиденко А. І. Використання веб-квестів для навчання іноземної мови у вищих військових навчальних закладах. Вісник Національного університету оборони України 4 (35) / 2013. С. 41-45.
3. Іць С. В. Педагогічні медіатехнології у професійній підготовці майбутнього вчителя іноземної мови: Навчально-методичний посібник. Житомир: 2013. 106 с.
4. Караулов Ю. Н. Русский язык и языковая личность. М. 2010. 264 с.
5. Писаренко В. И. Новые информационные технологии обучения иностранным языкам. Открытое образование. 2010. № 4. С. 54-63.
6. Рідель Т. М. Шляхи підвищення мотивації при вивченні англійської мови студентами СНАУ. Молодий вчений. 2017. № 6 (09). С. 448-450.
7. Сокол И. Н. Классификация квестов. Молодий вчений. 2014. № 6 (09). С. 138-140. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://molodyvcheny.in.ua/files/journal/2014/6/89.pdf>.
8. Сокол І. М. Квест як сучасна інноваційна технологія навчання. Оновлення змісту, форм та методів навчання і виховання в закладах освіти: Збірник наукових праць. Наукові записки Рівненського державного гуманітарного університету. Випуск 7 (50). Рівне: РДГУ, 2013. 168 с.
9. Dodge, B. Creating Web Quests. 1999. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://webquest.org/>.
10. March, T. Criteria for Assessing Best Web Quests. 2002-2003. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://tomsmarch.com/strategies/webquests/bestwebquests/>.

2.5. Inna Serhiienko, Oleksandr Polishchuk. FORMATION OF MEDIA LITERACY OF FUTURE PRIMARY SCHOOL TEACHERS

The article deals with the present stage of involvement of the individual in media culture in the context of preparing young people to interaction with the complex information world. It was determined that these processes are important for the professional training of future teachers, because the teacher is a representative of modern culture in the society of students. The globalization of the modern information world has led to the establishment of media culture in almost all spheres of human life – production, social sphere, education, communication, art. Media connections are formed between all social structures, countries, different communities. The process of rooting the values and patterns of behavior that dominate at a certain time in the development of society occurs through the media.

2.6. Iryna Avetisova, Olena Havrysh, Yuliana Irkhina. QUEST TECHNOLOGIES IN TEACHING STUDENTS A FOREIGN LANGUAGE

The article considers the basic concepts of web-quest technology, structure, types of tasks, stages of execution. The advantages of using this technology, which contribute to solving problems in learning a foreign language, are presented. Ways to use the web-quest in learning a foreign language in higher education are suggested. It is proved that the use of web-quest technology as a means of teaching English to students expands the possibilities of applying linguistic knowledge and skills.

2.7. Viacheslav Babych, Volodymyr Zaytsev, Oleksandr Dubovoi. OPPORTUNITIES OF FORMATION OF SOCIAL HEALTH OF SCHOOLCHILDREN IN TERMS OF REFORMATION OF SECONDARY EDUCATION INSTITUTIONS IN UKRAINE

Is highlighted problem that connected with formation of social health of schoolchildren in conditions of reformation secondary education institutions in the article. Was performed analysis of Law of Ukraine on Education, and also basics of education Standard «New Ukrainian school» in the context of their focus on ensuring the process of formation of social health of students of secondary education institutions. Was presented our own views on the problem of improvement of education system to raise the level of social health of modern schoolchildren.

2.8. Natalia Babko, Oleksandra Mandych. CHANGES IN THE HIGHER EDUCATION SYSTEM IN THE CONTEXT OF THE CORONAVIRUS PANDEMIC

The global coronavirus pandemic has caused a number of new and exacerbated existing problems in Ukraine's higher education system. Higher education institutions (HEI) have been forced to switch to full-time distance learning, in connection with which the article discusses the features, difficulties and shortcomings of distance education practice, as well as identifies the main prospects for its development in the future.

2.9. Svitlana Zheinova. THE ESSENCE OF CREATIVE QUALITIES OF TEACHERS OF PRESCHOOL EDUCATION INSTITUTIONS

The materials provide an overview of the problem of forming creative qualities of future educators of preschool institutions in the process of professional training; pointed out the importance of revealing the essence of the concept of «creative qualities of the educator of preschool education», which provided an opportunity to carry out a theoretical study of the problem of formation of such qualities during training in higher education. Based on the developed scientific work on the research problem, the following definition of the term «creative qualities of a preschool teacher» is theoretically substantiated – it is a set of interrelated characteristics and features aimed at creating and implementing creative ideas in professional activities.

- 2.5. Inna Serhiienko** – Assistant, National University of Life and Environmental Sciences of Ukraine, Kyiv, Ukraine
Oleksandr Polishchuk – PhD in Philology, Associate Professor, National University of Life and Environmental Sciences of Ukraine, Kyiv, Ukraine
- 2.6. Iryna Avetisova** – PhD of Pedagogical Sciences, Lecturer, Donetsk National Medical University, Kramatorsk, Ukraine
Olena Havrysh – PhD of Pedagogical Sciences, Senior Lecturer, Donbas State Pedagogical University, Slovyansk, Ukraine
Yuliana Irkhina – PhD of Pedagogical Sciences, Associate Professor, South Ukrainian National Pedagogical University named after K. D. Ushynsky, Odesa, Ukraine
- 2.7. Viacheslav Babych** – Doctor of Pedagogical Sciences, Associate Professor, Luhansk Taras Shevchenko National University, Starobilsk, Ukraine
Volodymyr Zaytsev – PhD of Pedagogical Sciences, Associate Professor, Chernihiv National University of Technology, Chernihiv, Ukraine
Oleksandr Dubovoi – PhD of Pedagogical Sciences, Senior Lecturer, Institute of Chemical Technologies Volodymyr Dahl East Ukrainian National University, Rubizhne, Ukraine
- 2.8. Natalia Babko** – PhD in Economics, Associate Professor, Kharkiv Petro Vasylenko National Technical University of Agriculture, Kharkiv, Ukraine
Oleksandra Mandych – Doctor in Economics, Professor, Kharkiv Petro Vasylenko National Technical University of Agriculture, Kharkiv, Ukraine
- 2.9. Svitlana Zheinova** – Assistant, Bogdan Khmelnytsky Melitopol State Pedagogical University, Melitopol, Ukraine
- 2.10. Liudmyla Koval** – Doctor of Pedagogical Sciences, Professor, Berdyansk State Pedagogical University, Berdyansk, Ukraine
- 2.11. Larysa Kondratska** – PhD of Pedagogical Sciences, Associate Professor, Municipal Establishment «Kharkiv Humanitarian-Pedagogical Academy» of the Kharkiv Regional council, Kharkiv, Ukraine
- 2.12. Olha Kuzmenko** – PhD of Pedagogical Sciences, Associate Professor, Flight Academy of the National Aviation University, Kropyvnytskyi, Ukraine
Sofiia Dembitska – PhD of Pedagogical Sciences, Associate Professor, Vinnytsia National Technical University, Vinnytsia, Ukraine
Irina Savchenko – PhD of Pedagogical Sciences, Senior Researcher, National Center «Junior Academy of Sciences of Ukraine», Kyiv, Ukraine
- 2.13. Olena Mozoliuk** – PhD of Pedagogical Sciences, Associate Professor, Khmelnytskyi Humanitarian and Pedagogical Academy, Khmelnytskyi, Ukraine
- 2.14. Oleg Puchenko** – Doctor of Philosophic Sciences, Professor, Odesa State Academy of Technical Regulation and Quality, Odesa, Ukraine
- 2.15. Olga Rybak** – PhD of Technical Sciences, Associate Professor, Odesa National Polytechnic University, Odesa, Ukraine
Yuliia Babych – PhD of Technical Sciences, Associate Professor, Odesa National Polytechnic University, Odesa, Ukraine
Mykola Babych – PhD of Technical Sciences, Associate Professor, Odesa National Polytechnic University, Odesa, Ukraine

