

разработке современных проблем взаимосвязи и интеграции учебных дисциплин в общеобразовательной и профессиональной школе.

Исследовательский метод можно рассматривать как систему приемов организации и руководства активной самостоятельной исследовательской деятельности студентов. Доклад, реферат, курсовая или дипломная работа требуют в процессе выполнения различных операций сравнения, анализа. Синтеза, абстрагирования, обобщения, индукции и т.п., составляющих основу методов научного познания. Применение этих методов в процессе обучения способствуют более раннему развитию творческих, исследовательских способностей личности.

Знания, умения и навыки, опыт самостоятельной познавательной деятельности, усвоенные на лекционных, практических, семинарских и лабораторных занятиях, а также в процессе внеаудиторной самостоятельной работы по различным дисциплинам используются в процессе учебно- и научно-исследовательской работы студентов (УИРС и НИРС).

Обучающе-развивающий контроль необходим для того, чтобы реализовать требования эффективного управления процессом формирования познавательной самостоятельности. Основные функции контроля связаны с определением степени соответствия заданной цели: 1) исходного уровня развития познавательной самостоятельности; 2) результатов промежуточных этапов обучения; 3) степень подготовленности студентов к дальнейшему развитию познавательной самостоятельности в конце каждого этапа обучения в вузе.

Обобщая сказанное, можно отметить, что составленный таким образом комплекс методов, гармонически сочетает наиболее рациональные элементы каждого из указанных методов обучения для достижения конечной цели в процессе формирования познавательной самостоятельности студентов и решения различных дидактических задач.

Список литературы

1. Архангельский С.И. Лекции по теории обучения в высшей школе.- М.: Высшая школа, 1974- 384с.
2. Вергасов В.М. Активизация познавательной деятельности студентов в высшей школе.- Киев: Высшая школа. 1985.-174с.
3. Волович М.Б. Наука обучать (технология преподавания математики) – М.: Линка Пресс, 1995.- 165с.
4. Попов Л.М. Психологические особенности творчества студентов.- Казань: Издательство Казан. Ун-та, 1980 – 133 с.
5. Эсаулова А.Ф. Активизация учебно-познавательной деятельности студентов. М.: Высш. Шк., 1982 – 223с.

Е.Н. Аникина

WEB-КВЕСТЫ КАК МЕТОД И СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ МЕДИАОБРАЗОВАНИЯ И ИНФОРМАЦИОННОЙ КУЛЬТУРЫ СТУДЕНТОВ

Anikina-alena@mail.ru

Новоуренгойский техникум газовой промышленности

г. Новый Уренгой

В настоящее время уже сформировано поколение школьников и студентов, для которых более привычным является восприятие аудиовизуальной информации, нежели печатной, недаром в англоязычной литературе его называют Generation Dot Com. И приходится признать, что эту ситуацию нельзя повернуть вспять: телевидение, видео, компьютер, Интернет и другие телекоммуникационные сети неумолимо изменяют аудиторию, постепенно превращая «читателей» в большей мере в «зрителей».

К сожалению, учащиеся часто используют информационные интернет-ресурсы лишь в «корыстных целях» - копируя готовые рефераты. Пассивное восприятие любой информации может привести, к потребительскому отношению к медиа, плагиату текстов,

работ, идей, в конечном итоге - к стереотипному мышлению и искаженному мировоззрению. Как подчеркивает Е.С.Полат, для развития нравственной, творческой, самостоятельно мыслящей личности необходим не только значительно больший объем информации, чем тот, который могут предоставить учитель, учебник, и учебные пособия, а «большая вариативность информации, отражающая разные точки зрения, разные подходы к решению одних и тех же проблем»

Одним из методов работы с Интернет источниками является веб-квест (от англ. Quest - поиск, приключение). Концепция веб-квестов была разработана в США в Университете Сан-Диего в середине 90-х годов профессорами Б.Доджем и Т.Марчем.

По сравнению с такими заданиями на основе ресурсов интернета как тематический список ссылок (Hotlist), мультимедийный альбом (Multimedia Scrapbook), поиск сокровищ (Treasure/Scavenger Hunt) и коллекция примеров (Subject Sampler) веб-квест является наиболее сложным как для учащихся, так и для преподавателя. Веб-квест направлен на развитие у учащихся навыков аналитического и творческого мышления; преподаватель, создающий веб-квест, должен обладать высоким уровнем предметной, методической и инфокоммуникационной компетенции.

Тематика веб-квестов может быть самой разнообразной, проблемные задания могут отличаться степенью сложности. Результаты выполнения веб-квеста, в зависимости от изучаемого материала, могут быть представлены в виде устного выступления, компьютерной презентации, эссе, веб-страницы и т.п.

Веб-квест представляет собой образовательный сайт, посвященный самостоятельной исследовательской работе учащихся (обычно в группах) по определенной теме с гиперссылками на различные веб-странички. Структура web quest состоит из нескольких обязательных разделов:

1. введение (где сформулирована тема проекта, обоснована ценность проекта),
2. задание (цель, условия, проблема и ее оптимальное решение),
3. процесс (поэтапное описание процесса работы, распределение ролей, обязанностей каждого участника, ссылки на Интернет ресурсы, конечный продукт),
4. оценка (может включать как шкалу для самооценки и оценки работы коллег по группе, так и описание критериев оценки преподавателем),
5. заключение (обобщение результатов, подведение итогов (чему научились, какие навыки приобрели; возможны риторические вопросы или вопросы, мотивирующие дальнейшее исследование тематики).

После презентации результатов в классе проекты, как правило, размещаются в интернете для ознакомления других учащихся. Ключевым разделом любого веб-квеста является подробная шкала критериев оценки, опираясь на которую, участники проекта оценивают самих себя, товарищей по команде. Этими же критериями пользуется и учитель.

В процессе творческой работы школьники, студенты получают не «готовые к употреблению» знания, упрощенные и клишированные формулы, а сами вовлечены в поисковую деятельность. Естественно, что любой веб-квест не должен быть изолирован от учебного процесса в целом, он нуждается в непосредственной связи с предыдущей и последующей познавательной деятельностью студентов. Согласно критериям оценки качества, разработанные Т.Марчем, хороший образовательный квест должен иметь интригующее введение, четко сформулированное задание, которое провоцирует мышление высшего порядка, распределение ролей, которое обеспечивает разные углы зрения на проблему, обоснованное использование интернет-источников.

Список литературы

1. Полат, 2001, с.8.
2. Федоров А.В. Медиаобразование: творческие задания для студентов и школьников//Инновации в образовании. 2006. N 4. С.175-228.
3. <http://ikt-ylka.blogspot.com/2009/02/5.html>

4. Новикова, А. А. Медиаобразовательные квесты [Текст] / А. А. Новикова, А.В. Федоров // Инновации в образовании. - 2008. - № 10. - С. 71-93.

М.Л. Аргат

ПУТИ ЭФФЕКТИВНОЙ САМОРЕАЛИЗАЦИИ ЛИЧНОСТИ УЧАЩЕГОСЯ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ УЧРЕЖДЕНИИ СРЕДНЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

Limovna@mail.ru

*ФГАОУ ВПО «Российский государственный профессионально-педагогический университет» Институт Электроэнергетики и Информатики Екатеринбургский электромеханический колледж
г. Екатеринбург*

Неумение использовать такое врожденное богатство, как способность к творчеству, является не просто расточительством, это предательство самого себя.

Мастоши Йошимура

На сегодняшний день мы не можем не задумываться над тем, что ожидает наших учащихся, так как квалификационные знания в современном информационном пространстве скоро устаревают.

Студенты должны освоить новые жизненно необходимые навыки в связи с тем, что информационные технологии не только быстро меняются но и всё глубже проникают в нашу жизнь.

Изучив современную образовательную парадигму третьего тысячелетия, я выделила для себя основные компоненты, которым должна научить студента:

- оперативно работать с информацией, производя ее классификацию;
- принимать участие в определении собственной образовательной траектории и уровня образования;
- готовиться к непрерывному продолжению образования, смене ролей;
- стимулировать интегрирование новых идей, проектов.

Какие условия необходимы для достижения качества обучения и самореализации личности?

Сегодня большую роль играет внедрение в процесс обучения метода проектов через самостоятельную, творческую деятельность студента, соответствующую его личным интересам, характеру и уровню интеллекта.

Творчество — это высшая форма активной и самостоятельной деятельности человека, а в проекте осуществляется самовыражение, самораскрытие личности учащегося. Результатом активного внедрения метода проектов на уроках является компетентность учащихся и конкретные умения и навыки, которые формируются в ходе проектной деятельности:

- опыт работы с большим объемом информации;
- опыт проведения презентации;
- умение оценивать ситуацию и принимать решения;
- умение структурировать информацию;
- умение индивидуально планировать работу;
- умение работать в команде.

Главным признаком того, что данная работа стремится решить задачи обучения студентов телекоммуникационным навыкам, может служить тот факт, что приобретенные