

тұжырымдау, математикалық статистикалық зерттеу әдістерін қолдану, бақылау, тәжірибелік-эксперименттік жұмыс жүргізу.

Жұмыстың бірінші кезеңінде тақырып бойынша философия, психология, педагогика, жаратылыстану ғылымдары бойынша білім алушылардың шығармашылығының алатын орны, оқу әрекетіндегі эксперименттің маңыздылығы, сонымен бірге қазіргі білім беру саласындағы зияткерлік белсенділікке баулу туралы, құзіреттілік жалпыадамзаттық және отандық білім беру жүйесіндегі оқу эксперименті бойынша қалыптастыру мүмкіндігіне салыстырмалы талдаулар жүргізілді. Талдау барысында зерттеу жұмысымыздың теориялық негіздері, ғылыми-әдіснамалық аппараты айқындалды.

Екінші кезеңі бойынша оқушылардың дербес белсенділік, құзіреттілік пен шығармашылық іс-әрекетін қалыптастырудың компоненттері, көрсеткіштері, өлшемдері, айқындалды. Мектептерде оқу эксперименті арқылы шығармашылық іс-әрекетін қалыптастырудың әдістемелік жолдары дайындалды, тәжірибелік жұмыстар жүргізілуде.

Зерттеудің ғылыми жаңалығы мен теориялық мәні ол, биология сабақтарында мектеп оқушыларының дербес шығармашылықтарын қалыптастырудың теориялық тұрғыда негізделуі және мектеп биология пәнінен құзіреттілікке бағытталған тапсырмалардың белгіленіп, биологиялық олимпиадаға дайындаудың теориялық-әдістемелік мүмкіндіктерінің анықталып, әртүрлі дәстүрден тыс ойлай алуға мүмкіндік беретін тапсырмалар арқылы оқушының пәнге қызығушылығын арттырудың теориялық мәні айқындалуында.

Практикалық тұрғыда зерттеудің мәні ол, биология пәнінен оқушылармен зерттеу жұмыстарын жүргізу, олимпиадаға дайындау жұмыстарында біздің алған мәліметтерімізді басшылыққа алуға және пайдалануға болады. Зерттеу материалдары білім саласы педагогтарының және ғылыми қызметкерлерінің, білім алушыларының теориялық-әдіснамалық біліктіліктерін арттыруда, практикалық тәжірибелерінде пайдаланылады.

Осы зерттеу жұмысында мектеп оқушыларымен жүргізілетін оқу-тәрбие үдерісінде танымдық дербестікті дамыту және шығармашылық, зерттеушілік тапсырмалардың танымдық белсенділікті дамытудағы рөлі зерделене отырып оның мақсатқа жетудің алғы шарты екендігін ашып көрсетілді. Шығармашылық іс-әрекетін қалыптастырудың мүмкіндіктері және үлгісі, компоненттері, көрсеткіштері анықталды. Биология пәнін оқытуда оқушылардың танымдық дербестігін белсендіру шарттары, пән аралық байланыс, қолайлы орта тудыру мәселелері қаралып, оқу-танымдық тапсырмаларды шешу әдістемесі талданды.

Әдебиеттер:

1. Қазақстан Республикасында Гуманитарлық білім беру тұжырымдамасы, Алматы, 1994, 40 б.
2. А. Б. Мырзабаев. Биологияны оқыту әдістемесі. Қарағанды, ҚарМУ, 2006, 358 б.
3. Қазақстан Республикасының Білім туралы заңы. //Егеменді Қазақстан, 1999, №115-116.
4. Қазақстан Республикасы мемлекеттік жалпыға міндетті білім беру стандарты. Негізгі ережелер. Астана, 2011.
5. www.google.kz. // М. М. Чошанов.
6. Кенжебеков Б. Маманның кәсіби құзыреттілігінің теориялық негізі / Б. Кенжебеков.- Қазақстан мектебі. 2004.-№7.-Б. 3-7.

ВЕБ-КВЕСТЫ КАК ФОРМА ОРГАНИЗАЦИИ СРС В ПРОЦЕССЕ ИЗУЧЕНИЯ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА В ВУЗЕ

Печерских Т.Ф., к.ф.н., доцент; Пагнуева А.С., преподаватель
 Карагандинский государственный университет им. академика Е.А.Букетова
 г. Караганда, Республика Казахстан

В статье речь идет о веб-квесте как форме организации Интернет-ресурсов и о принципах организации виртуального образовательного пространства. Образовательный веб-квест – это проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета. Авторы рассматривают цель, особенности, виды заданий, структуру и требования к созданию веб-квестов и дают пример создания квеста в рамках СРС по дисциплине «Базовый иностранный язык, уровень В2».

Ключевые слова: веб-квест, Интернет-ресурсы, веб-сайт, платформа, алгоритм, СРС.

Веб-квест – это сайт в Интернете, основной целью которого является максимальная интеграция Интернета в учебный процесс. Они охватывают отдельную проблему, предмет или могут быть межпредметными. Исследователи отмечают, что во втором случае данная работа эффективнее. Особенность образовательных веб-квестов заключается в том, что вся информация для работы с ним находится на веб-сайтах [1]. Результат работы - публикация в виде веб-страниц и вебсайтов.

Наиболее интересные виды заданий для веб-квестов:

- планирование и проектирование - разработка плана или проекта на основе заданных условий;
- самопознание - любые аспекты исследования личности;
- компиляция - трансформация формата информации, полученной из разных источников: создание книги кулинарных рецептов, виртуальной выставки, капсулы времени, капсулы культуры;
- творческое задание - работа в определенном жанре - создание пьесы, стихотворения, песни, видеоролика;
- аналитическая задача - поиск и систематизация информации;
- детектив, головоломка, таинственная история - выводы на основе противоречивых фактов;
- достижение консенсуса - выработка решения по острой проблеме;
- оценка - обоснование определенной точки зрения;
- журналистское расследование - объективное изложение информации (разделение мнений и фактов);
- убеждение - склонение на свою сторону оппонентов или нейтрально настроенных лиц;
- научные исследования - изучение различных явлений, открытий, фактов на основе уникальных онлайн источников [2].

Веб-квест состоит из вступления, центрального задания, списка информационных ресурсов и ролей, описание процедуры работы, критериев и параметров оценки, руководства к действиям и заключения. Существует 3 этапа работы над квестом: начальный (командный), ролевой и заключительный [3]. По результатам исследования проблемы формулируются выводы и предложения. Проводится конкурс выполненных работ, где оцениваются понимание задания, достоверность используемой информации, ее отношение к заданной теме, критический анализ, логичность, структурированность информации, определенность позиций, подходы к решению проблемы, индивидуальность, профессионализм представления. В оценке результатов принимают участие как преподаватели, так и обучающиеся путем обсуждения или интерактивного голосования.

Ключевым разделом любого веб-квеста является подробная шкала критериев оценки. Веб-квест является комплексным заданием, поэтому оценка его выполнения должна основываться на нескольких критериях, ориентированных на тип проблемного задания и форму представления результата. Наиболее важными критериями являются степень достижения заявленной цели, качество выполнения работы, содержание, сложность задания, оценка исследовательской и творческой работы, качество аргументации, оригинальности работы, навыки работы в микрогруппе, устное выступление, мультимедийная презентация, письменный текст [4].

Для создания бланка оценки необходимо сформулировать наиболее значимые критерии оценки, определить шкалу оценки, подготовить описание параметров оценки. Необходимо начинать с описания идеального варианта выполнения задания, а затем переходить к описанию возможных недостатков выполнения работы по каждому критерию. Язык описания параметров должен быть понятен, описание должно позволять определить количественные отличия параметров, разница между количественными показателями должна быть примерно одинаковой, при необходимости можно также указать значимость каждого критерия в общей оценке.

Веб-квесты могут быть краткосрочными и долгосрочными в зависимости от продолжительности работы над ними и целеполагания. Целью краткосрочных проектов является приобретение знаний и осуществление их интеграции в свою систему знаний. Работа над кратковременным квестом может занимать от одного до трех сеансов. Долгосрочные квесты направлены на расширение и уточнение понятий. По завершении работы над долгосрочным квестом, студент должен уметь вести глубокий анализ полученных знаний, уметь их трансформировать, владеть материалом настолько, чтобы суметь создать задания для работы по теме [5]. Работа над долгосрочным квестом может длиться от одной недели до месяца.

Дополнительную мотивацию при выполнении квеста можно создать, предложив участникам выбрать роли (например, ученый, журналист, детектив, архитектор и т.п.) и действовать в соответствии с ними.

Формы веб-квеста также могут быть различными, наиболее популярны – это база данных по проблеме, микромир, интерактивная история, документ, анализирующий проблему, интервью с виртуальным персонажем и т.д. [1].

Для разработки визитной карточки веб-квеста необходимо определить направление, тему, центральное задание, роли, план работы, критерии оценки, привести пример пошаговой инструкции, указать ссылки, обозначить предполагаемый результат.

Наиболее удобными платформами для создания веб-квестов являются www.edmodo.com и www.zunal.com. Для работы следует соблюдать следующий алгоритм работы с ресурсами: регистрация, создание своего кабинета, т.е. портфолио, приглашение учащихся, создание заданий, используя внутренние ресурсы или внешние.

Рассмотрим пример создания веб-квеста «Виртуальная галерея искусств (Virtual Art Gallery)» по теме «Искусство» в рамках самостоятельной работы студентов.

Данный квест был составлен студентами 2 курса факультета иностранных языков, специальность «Иностранная филология», в рамках обучения по дисциплине «Базовый иностранный язык, уровень В2 (английский)». Срок выполнения проекта – 2 недели.

Общая информация по квесту. Задание для студентов – подготовить виртуальную галерею искусств на платформе сайта. Основная задача квеста – подготовить описание работ, а также жизнеописания знаменитых художников или деятелей искусств, без указания их имен. Также готовится виртуальная выставка репродукций работ указанных деятелей. На основании составленных описаний и репродукций студенты, разгадывающие квест, должны угадать, о каком деятеле искусств идет речь. Задание готовилось одной академической группой студентов. После составления, данный веб-квест был предложен для решения студентам других групп.

В центральном задании для студентов-создателей квеста было указано, что участники квеста являются кураторами небольшой виртуальной арт-галереи. Кураторам галереи необходимо отобрать произведения искусств для наполнения галереи. Это могли быть картины, скульптуры, инсталляции, объекты уличного искусства (street-art) и т.п. Предполагалось, что отобранные произведения должны соответствовать определенной выбранной теме, объединяющей всю выставку, хотя данное условие и не являлось обязательным. Помимо этого, студенты должны были найти дополнительную информацию об истории создания данных произведений, интересные факты о биографии авторов, их видении своих произведениях и пр. Дополнительные описания прилагаются к выставленным в виртуальной галерее объектам искусств. В итоге для данного квеста студентами было собрано около 20 работ различных художников из разных эпох.

Группа, составляющая данный квест, состояла из 8 человек. Обучающимся был предложен список следующих ролей:

- журналисты-искусствоведы (journalists-art experts) – 6 студентов,
- менеджер проекта (project manager) – 1 студент,
- разработчик сайта (web site developer) – 1 студент.

Задачей журналистов-искусствоведов был поиск и отбор необходимой информации, а также самих работ. Задачей разработчика сайта была разработка концепции размещения и оформления веб-страницы проекта (квеста), а также основная техническая работа по размещению собранной информации и изображений на странице. Роль менеджера проекта включала в себя общие функции организации и руководства работой группы. Менеджер определял количество работ и авторов, необходимых для создания виртуальной галереи, редактировал отобранный материал, а также ставил сроки выполнения поставленных задач и контролировал их выполнение. Менеджер был также ответственным за написание введения и заключения, формулировки центрального задания к квесту, разработку критериев и параметров оценки успешности выполнения веб-квеста. Роль преподавателя при работе над квестом состояла в консультировании участников проекта.

Работа выполнялась в несколько этапов. Первый этап – подготовительный, где была определена основная концепция веб-квеста, сформулировано задание и распределены роли. На данном этапе работа была групповой.

На втором этапе выполнялась непосредственная индивидуальная работа по созданию квеста. Каждому студенту в группе были поставлены конкретные задачи и указаны сроки их выполнения. На данном этапе была выполнена основная работа по созданию квеста, отобран и отредактирован необходимый материал, размещен на странице одной из доступных платформ по созданию квеста (zunal.com), прописано центральное задание, вступление и заключение, а также разработаны критерии и параметры оценки успешности выполнения квеста.

После второго этапа каждый участник провел своеобразную рефлексию в виде отчета, где просуммировал опыт, полученный при выполнении самостоятельной работы на квестом, а также отметил основные трудности, возникшие при выполнении заданий.

Как уже упоминалось ранее, основным заданием для выполняющих данный квест в рамках самостоятельной работы студентов являлось определение авторов представленных в виртуальной галерее работ на основании предлагающихся описаний. Задание было достаточно сложным и интересным, так как студенты не использовали широко известные работы классиков, а задействовали в квесте интересные работы современных и менее известных художников. Для того, чтобы угадать имя художника, студентам, выполняющим квест, приходилось инициировать небольшое исследование.

Таким образом, мы видим, что суть технологии веб-квеста состоит в раскрытии так называемого образовательного вектора использования сетевых ресурсов. Технология создания веб-квеста учит студентов разумному использованию сетевых ресурсов и отказу от потребительского отношения к сети. К положительным сторонам создания веб-квеста можно также причислить применение творческого потенциала, развитие умений работать в команде, ориентироваться в информационных потоках, новых технологиях и сервисах в рамках самостоятельной работы.

Литература:

1. Быховский Я.С. Образовательные веб-квесты // Информационные технологии в образовании. ИТО-99. - Режим доступа: <http://ito.edu.ru/1999/III/1/30015.html> - 03.06.2013
2. Андреева М. В. Технологии веб-квест в формировании коммуникативной и социокультурной компетенции // Информационно-коммуникационные технологии в обучении иностранным языкам. Тезисы докладов I Международной научно-практической конференции. М., 2004.
3. Ван лоо Э., Брон Ж. Т., Янсен Ю. Эксперименты в обучении русскому языку, основанном на задачах (task-based learning): "ярмарка языков" и "веб- квест по русскому языку и страноведению" // Русское слово в мировой культуре. Материалы X конгресса МАПРЯЛ. Круглые столы: Сборник докладов и сообщений. СПб., 2003.
4. Николаева Н. В. Образовательные квест-проекты как метод и средство развития навыков информационной деятельности учащихся // Вопросы Интернет-образования. 2002, № 7. - http://vio.fio.ru/vio_07
5. Знакомимся с образовательной интернет-технологией: веб-квест. <http://ikt-ylka.blogspot.com/2009/02/5.html>

SYSTEM OF EDUCATION IN KAZAKHSTAN AND CANADA CONSIDERING FEATURES OF BILINGUALISM

Pecherskikh T.F., candidate of Philological Sciences, associate professor;
Maksimenkova T.N., teacher
Academician Y.A. Buketov Karaganda State University
Karaganda, the Republic of Kazakhstan,

The article studies the phenomenon "bilingualism" in educational space, universal tendencies of development of bilingual training and feature of education systems in Kazakhstan and Canada.

Key words: bilingual education, bilingualism, the native language, a foreign language, training in higher education institution.

Bilingualism (or biglottism) in the most general sense can be considered as existence and functioning within one society, most often states, two or more languages (multilingualism will take in the latter case place), i.e. a harmonious combination of functions of national language and language of the international communication. In addition, the bilingualism is not only knowledge of two languages, but also the special, open type of thinking uniting in itself values of two civilizations.

Z. Kashkimbayev in the work "Ethnocultural education" states that "bilingualism is the objective necessity in multilingual society caused by the needs of an individual for knowledge of native and state languages (for the Kazakhs it is Russian which is officially applied in bodies of authority and management)" [1, 173]. B. H. Chasanoff considers that for the personality his or her bilingualism is a means of thought expression, knowledge of reality and a communication in a multilingual society: thus the main component (native language) is a characteristic component of the national, the other itself (the second language) is a learning tool of the persons representing multilingual nationalities and development of cultural values of other people. The bilingualism role in the formation of harmoniously developed personality, for whom it is