УДК 378.147
DOI https://doi.org/10.31392/2311-5491/2019-69.38

Пасічник О. О.

СУЧАСНІ ТЕХНОЛОГІЇ НАВЧАННЯ ЯК ЗАСІБ САМОРЕАЛІЗАЦІЇ СТУДЕНТІВ В ОСВІТНЬОМУ СЕРЕДОВИЩІ ЗВО

Стаття присвячена дидактичним аспектам упровадження сучасних інноваційних інформаційних технологій у процес навчання студентів вищих навчальних закладів. Доведено, що якість навчання у ЗВО значною мірою залежить від форми організації навчально-виховного процесу, обраних форм і методів. Збільшення обсягу інформації та її загальнодоступність призводять до інтенсифікації процесу навчання, його прискорення, швидкої зміни навчального матеріалу й підходів, що вимагає гнучкості у викладанні професійно-орієнтованих дисциплін та іноземної мови зокрема. Привабливість інноваційних інформаційних технологій порівняно з іншими навчальними засобами полягає в тому, що вони здебільшого розраховані на активне самостійне засвоєння знань студентами, вдосконалення їхніх умінь і навичок. Наголошено на необхідності попередньої підготовчої роботи з боку викладача, визначено його роль та основні завдання.

На основі досліджень науковців веб-квест визнано однією з мотивувальних, ресурсно орієнтованих технологій, яка передбачає розвиток креативного потенціалу студента, набуття ним досвіду пошукової діяльності, розширення кругозору, вміння опрацювання, аналізу та систематизації інформації, що, у свою чергу, забезпечує ефективність усіх видів навчальної діяльності та сприяє формуванню професійної компетентності студентів. Автор відзначає особливості навчання іноземної мови з використанням веб-квесту, що зумовлені змістом самого предмета, і виділяє покрокові етапи його впровадження в навчальну діяльність студентів. Наголошено на мотиваційні складники технології та її міжпредметному характері. На основі наявних платформ запропоновано приклад веб-квесту на тему «History of computers», орієнтований на студентів першого курсу спеціальності «Комп'ютерні науки».

Ключові слова: *інноваційна інформаційна технологія, веб-квест, професійна компетентність, навчальна платформа, самостійна робота.*

Глобальний соціальний процес інформатизації суспільства, особливість якого полягає в продукуванні, накопиченні, обробці, збереженні та передачі інформації, сприяє не лише вдосконаленню всіх сфер нашого повсякденного життя, а й створенню новітнього інтерактивного освітнього середовища. Значна кількість засобів і методів формує сучасну парадигму взаємозв'язків, зорієнтованих на різнобічний розвиток особистості. Процес навчання набув яскравості й багатогранності, отримавши при цьому постійний зворотній зв'язок та емоційний складник. Разом із естетичним задоволенням повністю змінилася як якість подачі інформації, її структура, так і способи засвоєння знань.

Одним із ключових чинників змін, які сформувалися під впливом інноваційних технологій, став тип мислення сучасних студентів. Як стверджують дослідники [9], майже всі сучасні студенти – діти покоління Z, народжені на початку XXI століття, вони прийшли в цей світ у цифрову епоху й уже ніколи не зможуть уявити своє життя без Інтернету та різноманітних гаджетів. Ще з дитинства люди Z починають аналізувати значні обсяги інформації. Найголовніше те, що вони можуть швидко знайти потрібні відповіді, відкинувши зайве. Здатність одночасно бачити та сприймати інформацію з різних джерел сприяє значному збільшенню швидкості сприйняття.

Швидке засвоєння інформації – це дійсно дуже корисна навичка, якої бракувало попереднім поколінням. Але розум, що звик до швидкого потоку та опрацювання інформації, починає нудьгувати, коли її замало або ж вона надається дуже повільно. Тому це стає першочерговим поштовхом до інформатизації освітнього процесу, що потребує активного впровадження сучасних технологій на всіх етапах підготовки конкурентоспроможного фахівця. Зокрема, для вищої школи визначальним має бути формування в студентів системного підходу до аналізу професійних завдань, стратегічного мислення, здатності до соціальної мобільності, прагнення до самонавчання, самовиховання та самовдосконалення впродовж усього активного трудового життя. Цього можна досягти, як зазначено в Проекті Стратегії реформування вищої освіти в Україні до 2020 року [5], насамперед за рахунок трансформації свідомості викладачів ЗВО, переозброєння їх новими сучасними підходами до професійної діяльності в межах «моделі студентоцентричного навчання».

На різних етапах питаннями впровадження інноваційних освітніх технологій у навчальний процес як середньої, так і вищої школи займалися Р. Гуревич, І. Дичківська, М. Жалдак, В. Кремень, І. Мельничук, І. Підласий, Є. Полат, Г. Селевко, П. Саух, О. Романишина, Т. Туркот, Д. Чернілевський та ін. Загальні інноваційні тенденції в контексті євроінтеграційних і глобалізаційних світових процесів у сфері вищої освіти проаналізовано в колективній монографії за редакцією П. Сауха [2]. Теоретичні основи інноватизації освітнього середовища у вищих навчальних закладах обґрунтовані в працях І. Дичківської, Є. Полат та ін. Питаннями методичних основ формування професійної ідентичності засобами інформаційних технологій займалася О. Романишина. Значна кількість дослідників звертала свою увагу на перспективи поєднання традиційних та інноваційних методів навчання в контексті розвитку вищої освіти (Т. Туркот, Д. Чернілевський та ін.). Проте стрімкий розвиток науково-технічного прогресу й постійне оновлення технологій відкривають нові аспекти використання сучасних інноваційних інформаційних технологій у навчанні студентів ЗВО.

Мета статті – проаналізувати та розкрити зміст сучасних інноваційних технологій навчання, які сприяють розвитку й самореалізації студентів у вищій школі (на основі технології веб-квест).

Інновації в освіті полягають у створенні, упровадженні та поширенні в освітній діяльності новітніх ідей, підходів, прийомів і методів, технологій, які спрямовані на оновлення, модернізацію, трансформацію навчального процесу відповідно до вимог часу. Інформаційні технології стають невід’ємним інструментом у сучасному процесі викладання та одним зі складників інноваційного підходу навчання студентів ЗВО загалом і в навчанні іноземних мов зокрема. Так, В. Кремень зазначає, що завдяки комп’ютерним системам опрацювання інформації змінюється духовно-культурний простір життя, виникає новий тип мислення, оскільки комп’ютер став своєрідним продовженням людини, доповнюючи її можливості та допомагаючи їй реалізовувати різноманітні завдання (від суто побутових до високотворчих у науці, мистецтві, освіті, техніці, політиці) [4, с. 3].

Якість навчання у ЗВО значною мірою залежить від форми організації навчально-виховного процесу, обраних форм і методів. Нині нікого не здивуєш активним упровадженням ІКТ, радше навпаки, оскільки переваги видаються очевидними. Серед них Р. Гуревич [1] виокремлює організацію пізнавальної діяльності шляхом моделювання; ефективне тренування знань, умінь і навичок; автоматизований контроль результатів навчання; імітацію типових професійних ситуацій за допомогою мультимедіа; активізацію навчального процесу завдяки підвищенню темпу, індивідуалізації навчання та збільшення активного часу викладачів і студентів; можливість поєднання в навчальних програмах візуальної та звукової форм інформації тощо.

Розглядаючи перспективи використання інформаційно-комунікативних ресурсів у процесі вивчення іноземної мови, С. Прохорова наголошує на розширенні контексту заняття, побудові міжнародної співпраці, організації віртуальних мовних груп і спільнот, форумів і чатів, отриманні доступу до сучасних актуальних аутентичних матеріалів (текстів, мультимедіа, потокового телебачення, підкастів тощо), спілкуванні з носіями мови та поглибленні лінгвокраїнознавчих знань [6, с. 113].

Збільшення обсягу інформації та її загальнодоступність призводять до інтенсифікації процесу навчання, його прискорення, швидкої зміни навчального матеріалу й підходів, що вимагає гнучкості у викладанні іноземної мови. Привабливість ІКТ порівняно з іншими навчальними засобами полягає в тому, що вони здебільшого розраховані на активне самостійне засвоєння знань студентами, вдосконалення їхніх умінь і навичок. Проте цього студентів, як правило, ніхто не навчав. Тому багато викладачів припускаються помилки, очікуючи, що лише саме застосування інноваційних інформаційних ресурсів відразу підвищить мотивацію до здобуття знань і значно поліпшить якість їх засвоєння.

Процес навчання повинен бути поступовим – від рівня знань-знайомств до рівня знань-умінь. Рушійною силою цього процесу є внутрішня мотивація студента, усвідомлене бажання вивчити новий матеріал. За словами Р. Гуревича [1, с. 13], «від студента очікується цілком конкретний рівень інтелектуального й особистого розвитку: уміння навчатися, потреба одержувати й поповнювати власні знання, стійкі навички самоосвіти; активність; розумова та фізична працездатність; професійна орієнтація, кар’єрна мотивація; достатній рівень роботи з комп’ютером і засобами ІКТ».

Ще одним чинником, що визначає ефективність самостійної роботи студентів з ІКТ, на нашу думку, є попередня робота самого викладача, який повинен виокремлювати необхідну кількість інформації, винесеної на самостійне опрацювання студентам, здійснювати відбір її змісту відповідно до дидактичних властивостей і можливостей засобів інформаційних технологій навчання. Отже, під чітким керівництвом викладача мають бути визначені обсяг, форма й час самостійної навчальної роботи студентів, здійснено вибір способів інтеграції інформаційних технологій навчання з традиційними прийомами та методами навчання. Крім того, викладач здійснює надання методичної допомоги, прогнозує можливий вплив ІКТ на характер мислення й поведінки учасників освітнього процесу, а також сприяє закріпленню вивченого матеріалу шляхом проведення контролю та оцінювання результатів самостійної роботи студентів. Отже, викладач бере на себе відповідальність за самостійну навчальну роботу студентів шляхом розроблення таких підсумкових тестових завдань, які будуть показником засвоєних студентами знань. Але студент при цьому перестає бути об’єктом навчання й отримувачем готової навчальної інформації, зміщення акцентів дає йому змогу обрати індивідуальну освітню траєкторію і стати повноправним активним суб’єктом навчального процесу.

Наукові розробки як вітчизняних, так і зарубіжних дослідників спрямовані на пошук шляхів проектування оптимального освітнього середовища на основі сучасних підходів і принципів, покликаних забезпечити інтеграцію інноваційних та інформаційних технологій у навчальний процес з метою становлення професійно-особистісного розвитку та саморозвитку студента. Однією з таких мотивувальних, ресурсно орієнтованих технологій, яка передбачає розвиток креативного потенціалу, набуття досвіду пошукової діяльності, розширення кругозору, вміння опрацювання, аналізу та систематизації інформації, що, у свою чергу, забезпечує ефективність усіх видів навчальної діяльності та сприяє формуванню професійної компетентності, є технологія веб-квесту.

Серед науковців, які активно вивчають проблему розроблення й використання веб-квестів у навчальному процесі, варто відзначити О. Гапеєва, М. Гриневича, Р. Гуревича, М. Кадемію, А. Новікову, Л. Савченко, О. Шестопалюка, В. Шмідт та ін. Вони не лише продовжили напрацювання B. Dodge, T. March у сфері впровадження проектних технологій у поєднанні з ІКТ, а й допомогли інтегрувати їх у вітчизняний освітній простір.

«Quest» у перекладі з англійської мови – це тривалий цілеспрямований пошук, що може бути пов'язаний із пригодами або грою. Веб-квест (від англ. Webquest) означає «пошук у мережі» або «Інтернет пошук». Серед великої кількості визначень веб-квесту домінує запропоноване М. Кадемією: веб-квест – проблемне завдання з елементами рольової гри, для виконання якої використовуються ресурси Інтернету [3, с. 34]. Хоча, як справедливо зазначає Л. Савченко [7, с. 69], існує два погляди науковців на поняття веб-квесту: веб-квест як освітній продукт і веб-квест як технологія. Російські дослідники Я. Биховський, А. Хуторської зазначають, що освітні веб-квести – це сторінки освітньої тематики на сайтах у мережі Інтернет, що мають гіперпосилання на інші сторінки в мережі заданої тематики. Вони слугують додатковим стимулом для індивідуалізації навчання студентів, розширюючи їхній світогляд і збагачуючи додатковими знаннями. Інші науковці (Н. Кононец, О. Осадчук) розглядають веб-квест як інноваційну особистісно зорієнтовану технологію навчання, основною метою якої є самостійний пошук студентами необхідної для навчання інформації.

Основоположники веб-квесту B. Dodge, T. March убачали в ньому дослідницьку довідково-орієнтовану діяльність, побудована за принципом опор, що використовує посилання на суттєво важливі ресурси Інтернету й автентичне завдання з метою мотивації студентів до виконання дослідницького завдання з неоднозначним рішенням, розвиваючи в них уміння працювати як індивідуально, так і в групі в процесі пошуку інформації та її перетворення в більш складне завдання. Узагальнюючи, можна характеризувати веб-квест як базовану на проектному методі навчання сучасну інноваційну технологію, котра передбачає пошукову діяльність студентів із використанням сучасних ІКТ, спираючись на представлені педагогом опори.

Універсальність веб-квест технології полягає в тому, що вона може як охоплювати окрему проблему чи тему в рамках однієї дисципліни (наприклад, іноземна мова), так і мати міжпредметний характер, вибудовуючи тісні зв'язки з дисциплінами за фахом, сприяючи розвитку професійної компетентності студентів.

Працюючи з веб-квестами, більшість педагогів дотримуються запропонованої B. Dodge [8] структури: вступ → завдання → джерела → процес → критерії оцінювання → підсумок. Отже, перше, що необхідно зробити викладачеві, – це обрати тему і створити на її основі проблемну ситуацію, зацікавивши нею студентів. На цьому етапі також відбувається розподіл ролей між учасниками. Наступним, не менш вагомим, є чітке та правильне формулювання завдань, які спрямовуватимуть учасників на досягнення конкретного результату. B. Dodge класифікує завдання для веб-квестів за такими типами: завдання для пояснення, дослідницькі завдання (проект-завдання), оцінні, креативні, аналітичні, наукові завдання, завдання для самоперевірки (самопізнання), компіляція, досягнення консенсусу, журналістське завдання, детектив (головоломка або таємниче завдання). З метою виконання поставлених завдань викладачеві необхідно запропонувати студентам перелік посилань, розвиваючи тим самим уміння аналізу та систематизації необхідної інформації. Усе це супроводжується процесом виконання з чіткими етапами й покроковим описом. Також веб-квест повинен містити критерії оцінювання відповідно до типу та складності завдань. По суті, в оцінці підсумовується досвід, отриманий студентами в процесі самостійної роботи. Тому в кінці виконання веб-квесту студенти отримують можливість критично проаналізувати свою роботу, а також оцінити роботу інших. Презентація результатів може здійснюватися у вигляді слайдів, створення окремої веб-сторінки засобами Moodle, створення тематичного веб-сайту, в усній формі тощо.

Навчання іноземної мови з використанням веб-квесту має свої особливості й зумовлене передусім змістом самого предмета, оскільки потребує від студентів відповідного рівня іншомовних комунікативних умінь для роботи з автентичними ресурсами. Тобто виникає необхідність попередньої роботи над тренувальними лексично-граматичними вправами на основі мовного та мовленнєвого матеріалу, що використовується у веб-квесті. З іншого боку, ця технологія слугує додатковим засобом заохочення студентів до мовленнєвої співпраці й дає викладачеві змогу підібрати автентичні, актуальні матеріали професійного спрямування.

Нині в мережі існує безліч безкоштовних платформ, які уміщують шаблони або покрокові інструкції зі створення власних веб-квестів або ж пропонують низку вже готових продуктів на різну тематику та різного рівня складності. Наприклад, http://zunal.com – он-лайн програма Zunal WebQuest Maker, яка дає користувачам змогу за короткий термін і без додаткових знань створити інтерактивні веб-квести, рубрики, тестові завдання, фотогалереї та ігри. Крім того, ресурс містить значну кількість готових шаблонів і прикладів, створених іншими користувачами.

Веб-сайти на кшталт http://www.questgarden.com і http://webquest.org/ від основоположників веб-квесту B. Dodge й T. March дадуть змогу не лише поглибити свої знання у сфері проектних технологій, а й долучитися до світового співтовариства авторів цікавих новітніх розробок. Наведемо приклад адаптованого нами веб-квесту «**The history of computers**», який успішно проведений зі студентами 1 курсу спеціальності «комп'ютерні науки» Хмельницького національного університету:

Introduction. This webquest is designed for students to investigate the evolution of computers from 1946 till present day. Computers have changed dramatically in the past century and students will have the chance to reflect on how technology changed individual's everyday lives, as well as have the opportunity to develop and design a computer for the future.

Task. On this journey through time in discovering the computer, you will be required to complete a series of tasks in order to explore its evolution through different epochs: 1) create a short timeline on five computers of your choice, with the help of provided resources; 2) learn about some of the most revolutionary computers in the past

by completing a crossword puzzle; 3) make a collage of the tasks a computer can accomplish in 2019 but could not do 40 years ago.

Process. You will be divided in groups of four to complete this WebQuest. Each team will work with one computer to explore different online resources and create unique content. Make sure to investigate every time period from 1946 to present day. Once you are done, choose five computers you think were innovative or interesting and make your own timeline.

Resources. You will have to use the following resources to find information to complete this puzzle:

1. https://www.smithsonianmag.com/history/the-brief-history-of-the-eniac-computer-3889120/.
2. http://www.historyofinformation.com/detail.php?entryid=95.
3. https://www.youtube.com/watch?v=-5zeJyQ31rM.
4. https://www.pcmag.com/encyclopedia/term/52520/tablet-computer.
5. https://www.computerworld.com/article/3235728/apple-watch-series-3-apples-other-hit-product.html.

Evaluation

	Beginning 1	Developing 2	Qualified 3	Exemplary 4
Timeline Exercise	Below three computers provided. Little to no information in required paragraph. Computers are unlabeled, undated and presented in non sequential order	Between three and five computers selected. Computers not presented in chronological order and some labels or dates are missing. Partial explanation of particularity	Five computers from sources provided, presented in chronological order. Some labels or dates missing. Partial, but sufficient explanation of particularity	Five computers selected from source provided. Thorough explanation of particularity for each. Computers are labelled, dated and presented chronologically

Conclusion. You have successfully completed your trip through time in inventing a computer! In this trip, you've discovered computers from the past- all the way back to the 1940s – and compared what they could accomplish in relation to the ones we have today. Using this knowledge, you also came up with your own version of what a future computer would look like!

Висновки. Отже, як свідчить досвід використання ІКТ в навчальному процесі, веб-квести є однією із сучасних ефективних проектних технологій, яка дає можливість викладачам успішно формувати мотивацію та інтерес до навчання, постійно поповнювати й оновлювати навчальні матеріали, вдосконалюючи тим самим мовленнєві вміння та навички студентів, їхні інтелектуальні здібності й креативний потенціал. Разом із тим студенти отримують можливість самостійно організовувати власне навчання, регулювати його темп і напрям, удосконалювати навички використання Інтернет-ресурсів з навчальною метою, набувають досвід командної роботи. Мультимедійний зміст і гіпермедійна структура Інтернету, автентичність матеріалів створюють у студентів відчуття присутності в мовному середовищі і свободи вибору. Перспективу подальших досліджень убачаємо в розробленні цілісного комплексу мультимедійних технологій, спрямованого на розвиток професійної іншомовної компетентності студентів.

Використана література:

1. Гуревич Р. С. Інноваційні технології у закладах вищої освіти. *Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання у підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми:* зб. наук. пр. Вип. 51. Київ-Вінниця: ТОВ фірма «Планер», 2018. С. 11–15.
2. Інновації у вищій освіті: проблеми, досвід, перспективи: монографія / за ред. П. Ю. Сауха. Житомир: Вид-во ЖДУ ім. Івана Франка, 2011. 444 с.
3. Кадемія М. Ю., Євсюкова Л. С., Ткаченко Т. В. Інноваційні технології навчання: словник-глосарій: навчальний посібник для студентів, викладачів. Львів: СПОЛОМ, 2011. 196 с.
4. Кремень В. Г. Інформаційне середовище – криза культури чи нове буття? *Інформаційно-комунікаційні технології в сучасній освіті: досвід, проблеми, перспективи:* зб. наук. пр. / за ред. М. М. Козяра, Н. Г. Ничкало. Вип. 5. Львів: ЛДУ БЖД, 2017. С. 3–9.
5. Проект Стратегії реформування вищої освіти в Україні до 2020 року. URL: http://mon.gov.ua/ua/pr-vidd il/1312/1390288033/1415795124.
6. Прохорова С. М. Поняття цифрової компетентності вчителя іноземної мови у світовому освітньому просторі. *Вісник Житомирського державного університету ім. І. Франка. Серія «Педагогічні науки».* 2015. Вип. 4. С. 113–116.
7. Савченко Л. О. Використання веб-квест технологій у вищий школі при підготовці майбутніх фахівців. *Педагогіка вищої та середньої школи.* 2017. Вип. 1. С. 67–74.
8. Dodge, B. Some Thoughts About WebQuests. 1997. URL: http://webquest.org/sdsu/about_webquests.htm.
9. Lancaster L. C., Stillman D. When generations collide: Who they are, why they clash, how to solve the generational puzzle at work. HarperBusiness; Reprint edition, 2003. P. 384.

References:

1. Hurevych R. S. Innovatsiini tekhnolohii u zakladakh vyshchoi osvity [Innovative technologies in higher education institutions] // Suchasni informatsiini tekhnolohii ta innovatsiini metodyky navchannia u pidhotovtsi fakhivtsiv: metodolohiia, teoriia, dosvid, problemy // Zb. nauk. pr. Vypusk 51 / redkol. Kyiv-Vinnytsia: TOV firma «Planer», 2018. – S. 11–15 [in Ukrainian].
2. Innovatsii u vyshchii osviti: problemy, dosvid, perspektyvy: monohrafiia / za red. P. Saukha. [Innovation in Higher Education: problems, experience, perspectives: monograph] – Zhytomyr : Vyd-vo ZhDU im. I. Franka, 2011. – 444 s.

3. Kademiia M. Yu. Innovatsiini tekhnolohii navchannia: slovnyk-hlosarii : navchalnyi posibnyk dlia studentiv, vykladachiv [Innovative Educational Technologies: dictionary-glossary: tutorial for students, teachers] / M. Yu. Kademiia, L. S. Yevsiukova, T. V. Tkachenko. – Lviv : Vyd-vo «SPOLOM», 2011. – 196 s [in Ukrainian].
4. Kremen V. H. Informatsiine seredovyshche – kryza kultury chy nove buttia? [Information environment – a crisis of culture or a new life?] / V. H. Kremen // Informatsiino-komunikatsiini tekhnolohii v suchasnii osviti: dosvid, problemy, perspektyvy. Zb. nauk. prats. Vypusk 5. – Lviv: LDU BZhD, 2017. – S. 3–9.
5. Proekt Stratehii reformuvannia vyshchoi osvity v Ukraini do 2020 roku [The strategy of reforming higher education in Ukraine 2020 project]. URL: http://mon.gov.ua/ua/pr-vidd il/1312/1390288033/1415795124.
6. Prokhorova S. M. Poniattia tsyfrovoi kompetentnosti vchytelia inozemnoi movy u svitovomu osvitnomu prostori [Digital competence concept of a foreign language teacher in the global education] Visnyk Zhytomyrskoho derzh. universytetu im. I. Franka. Ser. Ped. nauky. 2015. Vyp. 4. S. 113–116 [in Ukrainian].
7. Savchenko L. O. Vykorystannia veb-kvest tekhnolohii u vyshchyi shkoli pry pidhotovtsi maibutnikh fakhivtsiv [Webquest technologies for future specialists in higher school] / L. O. Savchenko // Pedahohika vyshchoi ta serednoi shkoly. – 2017. – Vyp. 1. – S. 67–74 [in Ukrainian].
8. Dodge B. Some Thoughts About WebQuests. – 1997. URL: http://webquest.org/sdsu/about_webquests.html.
9. Lancaster L. C., Stillman D. When generations collide: Who they are, why they clash, how to solve the generational puzzle at work. Harper Business; Reprint edition, 2003. p. 384 [in English].

Pasichnyk O. O. Modern educational technologies as a tool of students' self-realization in Higher Educational Institutions

The article deals with didactic aspects of introducing modern innovative information technologies in the educational process of students of Higher Educational Institutions. The quality of education is greatly proved to depend on the form of educational process, chosen strategies and methods. Increasing amount of information and its accessibility cause the intensification of educational process, its acceleration, the rapid change of teaching material and approaches. It requires flexibility in the teaching of professionally oriented subjects and foreign languages as well.

Based on the scientific researches webquest is considered to be motivating, resource-oriented technology which stimulates development of students' creative potential, promotes their search and research activity, broadens students' horizons and ability to process, analyze and systematize information. It ensures further efficiency of all types of educational activities and contributes to shaping students' professional competence. The technology may be considered as an alternative means of evaluating students' results in their academic activities and personal development. Essentially, webquests are mini-projects in which a large percentage of input and material is supplied by the Internet. Webquests can be teacher-made or learner-made, depending on the learning activity the teacher has chosen. Webquests have been around long enough to have a clearly defined structure which typically consists of introduction, tasks, process, resources, evaluation and conclusion. On the basis of modern platforms the author suggests a sample of a webquest «History of computers» for first-year students of Computer Science Department.

Key words: *innovative information technology, webquest, professional competence, educational platform, independent work.*

УДК 378.091:005.334
DOI https://doi.org/10.31392/2311-5491/2019-69.39

Паславська І. С.

РИЗИК-МЕНЕДЖМЕНТ ФАКУЛЬТЕТУ ВИЩОГО НАВЧАЛЬНОГО ЗАКЛАДУ

Актуальність матеріалу, викладеного в статті, зумовлена необхідністю збереження та підвищення конкурентоспроможності вищих навчальних закладів на ринку освітніх послуг. Упровадження менеджменту ризиків у діяльність ВНЗ – досить новий напрям у системі управління ВНЗ в Україні, який дасть змогу скоригувати стратегію розвитку з урахуванням ступеня ризику, підвищити результативність функціонування навчальних закладів і забезпечити розвиток в умовах невизначеності, долаючи негативні тенденції та дотримуючись позитивних тенденцій.

У статті наведено результати експертного оцінювання й ранжування ризиків факультету, орієнтовний перелік самостійно виділених ризиків факультету, результати аналізу сайтів факультетів, звітів ректорів і деканів факультетів.

Під управлінням ризиком у різних сферах діяльності розуміють розроблення формальних методів його виявлення, аналізу, оцінювання, визначення причин виникнення, а також застосування заходів щодо зниження рівня ризику, розподіл можливих збитків між учасниками економічних відносин.

Ризик-менеджмент, чи управління ризиками, – порівняно новий напрям у теорії й практиці менеджменту, що впевнено посів своє місце серед сучасних методів управління.

Ризик-менеджмент як єдина система управління ризиками повинна містити в собі програму контролю над виконанням поставлених завдань, оцінювання ефективності заходів, що проводяться, а також систему заохочення на всіх рівнях організації.

Вищим навчальним закладам необхідно розробляти й упроваджувати систему моніторингу та ідентифікації ризиків на ринку освітніх послуг, оскільки ризики, які формуються в зовнішньому середовищі, безпосередньо впливають на функціонування навчального закладу.

Постійний аналіз усіх напрямів діяльності навчального закладу дасть змогу своєчасно вживати заходи щодо запобігання загрозам і викликам, знизити збитки прийняття ризикового рішення та збільшити можливості й конкурентоспроможність вищих навчальних закладів.

Ключові слова: *ризик, освітній ризик, ризик-менеджмент, освітній ризик-менеджмент, факультет, вищий навчальний заклад, управління, система управління, освітні послуги.*