

**Міжнародний центр наукових досліджень
(м. Київ)**

**МАТЕРІАЛИ ІІ МІЖНАРОДНОЇ НАУКОВО-
ПРАКТИЧНОЇ КОНФЕРЕНЦІЇ**

«ТЕОРІЯ І ПРАКТИКА СУЧАСНОЇ НАУКИ»

15-16 ЧЕРВНЯ 2017 РОКУ

ЧАСТИНА ІІ

**Київ
МЦНД
2017**

позначимо функцію $v(t) + \frac{g}{k}$ через $z(t)$: $\frac{dz}{dt} = \frac{d}{dt}\left(v + \frac{g}{k}\right) = \frac{dv}{dt} = kv + g = kz$. Функція

$z(t) = v(t) + \frac{g}{k}$ задовольняє рівняння $\frac{dz}{dt} = kz$, тому $z = Ce^{kt}$, і $v(t) = Ce^{kt} - \frac{g}{k}$. Зробивши останні

заміни, матимемо такий результат $v(t) = Ce^{\frac{\alpha}{m}t} + \frac{mg}{\alpha}$.

На ост $v(t) = \frac{mg}{\alpha} \left(1 - e^{-\frac{\alpha}{m}t}\right)$ аньному етапі отримаємо, якщо тіло розпочинає рух з нульовою

швидкістю, то $C = -\frac{mg}{\alpha}$, а отже, *Висновок.* Під час вільного падіння, без тертя, швидкість зростає

лінійно $v(t) = gt$, а за наявності в'язкого тертя швидкість збільшується, проте прямує до сталої

величини $v = \frac{mg}{\alpha}$.

Особливі труднощі в учнів викликають другий та останній етапи. Нерідко інтерпретація результату взагалі не проводиться. Це знецінює практичну значимість розв'язування задачі, у такому випадку ми втрачаємо основну ідею щодо універсальності математики як засобу вивчення навколишнього світу.

Звісно, заняття з теми “Диференціальні рівняння” є лише однією з цеглинок, що утворюють фундамент знань та уявлень учня про математику. Але провідною думкою, яка формує зміст і методику цих занять, як уже зазначалося, має бути формування в учнів розуміння того, що майже жодна з галузей людських знань не обходиться без математичного її опису та вивчення за допомогою методів математики, зокрема й диференціальних рівнянь, що є потужним методом математичного моделювання.

Література

1. Кант И. Сочинение в 6-ти томах. – М.: Мысль, 1966 (т. 6.).
2. Колягин Ю.М., Ткачева М., Федорова Н.Е. Профильная дифференциация обучения математике//Математика в школе. – 1990. - №4. – С.21 – 27.
3. Шмелева Е.А. О курсе начал анализа в средней школе//Математика в школе. – 1997. - №5. – С.76 – 78.

Подчерняева Н.Д.

*аспірант кафедри загальної педагогіки та педагогіки вищої школи
Харківського національного педагогічного університету*

імені Г. С. Сковороди

ВИКОРИСТАННЯ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГІЙ У ФОРМУВАННІ КУЛЬТУРИ МІЖНАЦІОНАЛЬНОГО СПІЛКУВАННЯ СТАРШОКЛАСНИКІВ У ДІЯЛЬНОСТІ ШКІЛЬНОГО ЄВРОКЛУБУ

В умовах інтеграції України в європейське співтовариство особливої уваги набуває проблема виховання нового покоління, готового до життя у відкритому суспільстві, до ефективного міжнаціонального спілкування в нових історичних реаліях. Саме у старшому шкільному віці вирішуються задачі завершального самовизначення особистості та її інтеграції у спільність дорослих людей. Добрим підґрунтям для набуття досвіду культури міжнаціонального спілкування для старшокласників стають шкільні євроклуби. Актуальність дослідження обумовлена переходом від репродуктивного навчання до компетентнісного, що зумовлює вибір інноваційних технологій навчання та виховання.

Теоретичною основою дослідження стали праці О. Пометун, О. Данилевської, Л. Пироженко, Л. Божович, М. Гамезо, І. Надільного, Т. Драгунової, Д. Колесова, які обґрунтували методiku використання активних форм і методів роботи в навчально-виховному процесі. Створення та використання веб-квестів в освітньому середовищі досліджували науковці М. Андрєєва, О. Гапєєва, М. Гриневич, Г. Шамотонова, В. Шмідт, І. Сокол, В. Dodge, Т. March та інші. Важливо відзначити внесок вітчизняних науковців у вивчення та висвітлення питань євроінтеграції (П.Вербицька, С.Коберник, Н.Кузьміна, О.Овчарук, Ф.Степанов), організації діяльності євроклубів (Н.Голосова, П.Кендзьор, А.Кирпа, Н.Маркус, Л.Паращич).

Під «інноваційними технологіями» у сучасній психолого-педагогічній літературі розуміють якісно нову сукупність форм, методів і засобів навчання, виховання й управління, яка привносить суттєві зміни в результат педагогічного процесу [1, с. 108–119].

Однією з таких технологій є квести. У перекладі з англійської квест – це тривалий цілеспрямований пошук, який може бути пов'язаний з пригодами або грою. Квест – це інтелектуально-динамічна гра, яка полягає у проходженні командою вказаного маршруту за умови виконання спеціальних завдань [2].

У різних визначеннях квесту як педагогічної технології спільним є трактування квесту як проблемного завдання, спрямованого на пізнавальну та дослідницьку діяльність, розвиток критичного, логічного, аналітичного та творчого мислення учнів, розкриття власної гідності, формування вмінь співпрацювати зі своїми товаришами. Основними елементами квесту є вступ, завдання, інформаційні ресурси, процес, керівництво, висновок, оцінка [4]. Основна мета квесту – швидке і якісне виконання певних завдань з метою досягнення кінцевої цілі. Суть гри взята з популярних світових творів Агати Крісті. Перші організовані квести в Україні пройшли у Києві у 2002 році.

Дослідники, зокрема І.А. Романова [3], зазначають, що доцільне використання ігор полегшує вирішення багатьох педагогічних завдань, забезпечуючи: соціалізацію (гра є особливою діяльністю, у якій учні виконують ролі дорослих, відтворюючи їх в ігрових формах – у такий спосіб учень розв'язує суперечність між можливостями і прагненням брати безпосередню участь у житті та діяльності дорослих); розвиток (гра сприяє розвитку різноманітних психічних складових особистості дитини); формування моральних поглядів (гра є школою поведінки (Д. Ельконін) та школою моралі в дії (А. Леонтьєв)); психокорекцію (ігрова взаємодія виявляє стан емоційного та інтелектуального розвитку дитини, створює умови для психологічної корекції негативних показників спрямованості її особистості); розвагу (гра забезпечує потребу дитини в позитивних емоціях); релаксацію (у процесі ігрової діяльності відбувається зняття емоційної напруги, викликаної навантаженням на нервову систему під час інтенсивного навчання); психотренінг (гра формує потребу дитини до самовдосконалення); навчання (гра сприяє формуванню загальнонавчальних умінь та навичок дитини, сприйняттю інформації різної модальності); виховання (саме через гру дитина засвоює загальнолюдські цінності, визнані в суспільстві).

Квест дозволяє повністю зануритися в те, що відбувається. Не спілкуючись з іншими, неможливо досягти мети, а це стимулює спілкування, вміня слухати один одного і виступає надійним засобом згуртування гравців. Переживання спільних емоційних сплесків, позитивних емоцій і радісних спогадів психологічно зближує учасників події та сприяє розвитку комунікативних якостей.

Використання веб-квестів дозволяє удосконалити пошукову діяльність старшокласників, задає їм параметри цієї діяльності і визначає її час. Така діяльність перетворює старшокласників на активних суб'єктів виховної діяльності, підвищуючи не лише мотивацію до процесу здобуття знань, але і відповідальність за результати цієї діяльності і їх презентацію.

Так, досить вдалим є досвід використання веб-квестів Радою євроклубів м. Кропивницький, яка до Міжнародного дня толерантності (2017 рік) влаштувала квест «Ми – разом». Свої знання та навички толерантного спілкування продемонстрували 29 команд активних євроклубів Кіровоградської області. Команди мали змогу взяти участь у вікторині «Крокуємо Європою», побудувати «Температуру толерантності» своєї команди, організувати спортивну хвилинку «Коктейль рухів», визначити мову та традиції різних країн Європи, створити портрет толерантної людини, побудувати «Інтерактивний пам'ятник», познайомитись з культурою національних діаспор м. Кропивницький: Союзу вірмен України, Спільки поляків «Полонія», обласного німецького культурного центру «Розвиток». Результатом квесту став створений Кодекс толерантності Ради євроклубів м. Кропивницький.

У рамках «Єврофесту – 2016», який проходив у м. Кропивницький та об'єднав діяльність 34 євроклубів міста і області, проведено квест «Україна єдина. Цілі сталого розвитку».

Святування Дня Європи (2016 рік) у м. Самбор поєднали з квестом, у якому взяли участь 23 євроклуби зі Львівської області. Квест присвячено одній із Цілей сталого розвитку, а саме освіти, якісній, практичній освіті впродовж життя, спрямованій на набуття знань і навичок, що сприяють формуванню нового свідомого суспільства, світогляду, цінностей, сприяють розвитку, який гарантує соціальні переваги, економічне зростання і збереження довкілля.

Відкриття «Європейського містечка» до Дня Європи (2016 рік) на Харківщині передувало парад представників 51 євроклубу. Гості «Європейського містечка» познайомилися з презентаціями національних спільнот: Харківського товариства польської культури, Харківського міського товариства греків «Геліос», культурно-просвітницького німецького центру «Будинок Нюрнберга», Французького інституту в Харкові та ін. У рамках святкування на майданчику парку «Дикий Захід» для старшокласників відбувся квест на європейську тематику.

Проаналізувавши певну кількість звітів шкільних євроклубів України, можна зробити висновок, що квест-технологія є сучасною та перспективною, заслуговує на широке впровадження в діяльність шкільних євроклубів, тому що має ряд переваг.

Основними перевагами використання квестів для формування культури міжнаціонального спілкування старшокласників у діяльності євроклубу загальноосвітнього закладу є такі:

- стимулювання інтересу до національної культури та культур інших країн, толерантного ставлення до представників різних етнічних груп, потреби в спілкуванні, взаємодії з людьми різних національностей;

- набуття знань про сутність культури міжнаціонального спілкування як особистісної і суспільної цінності, про правові основи міжнаціонального спілкування, соціальні і політичні умови співіснування різних етносів у багатонаціональній державі, про правила та норми спілкування у багатонаціональному колективі, про методи запобігання конфліктним ситуаціям;

- здобуття вмінь культури міжнаціонального спілкування: комунікативних – слухати, розуміти, плідно контактувати з представниками інших національностей, ефективно використовувати вербальні і невербальні засоби спілкування; інтелектуальних – критично аналізувати соціокультурні ситуації, бути готовим і здатним включитися в міжетнічну взаємодію; організаторських – визначати мету, стратегічне і тактичне планування, приймати рішення, аналізувати і контролювати хід діяльності, створювати команду, співпрацювати в команді); рефлексивних – виявляти, фіксувати й оцінювати зміни власне у собі, власні властивості і якості, своє ставлення до інших; виокремлювати й оцінювати власну позицію у взаємодії й позицію партнерів по спілкуванню, а також співвідносити власне розуміння себе із тим, як тебе розуміють і сприймають інші;

- виявлення особистісних якостей (етнічна і національна гідність, комунікабельність, товариськість, тактовність, емпатія, толерантність).

Отже, результати проведеного дослідження дозволяють зробити висновок, що використання квест-технологій у діяльності шкільних євроклубів з метою формування культури міжнаціонального спілкування старшокласників підвищують зацікавленість учнів до національної культури та культур інших країн, сприяють розвитку когнітивної, емоційно-вольової, соціально-рольової, комунікативної, інформативної, технологічної, етнокультурної та організаційної компетенцій старшокласників.

Література:

1. Даниленко Л. Менеджмент інновацій в освіті / Л. Даниленко. – К. : Шк. світ, 2007. – 120 с. – (Б-ка «Шк.світу»). – Бібліогр.: С. 108–119
2. Ломакова Т. Квест - це пізнавально й весело// Громадсько-політична газета «Вісті Ковельщини».- 25.09.2012. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://vk.volyn.ua/news_35_767_Kvesttsepiznavalnoyveselo.html
3. Романова І.А. «Інтелектуальна гра в навчально-виховному процесі». [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://www.nbu.gov.ua/portal/soc_gum/znphknpu_ped/2008_34/17.htm
4. The WebQuest Model. Interactive Multimedia Development. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://www.wflboces.org/files/filesystem/Webquest_handout.pdf.