

ОНЛАЙН-ВИКТОРИНА КАК СОВРЕМЕННЫЙ СПОСОБ ИЗУЧЕНИЯ И ЗАКРЕПЛЕНИЯ УЧЕБНОГО МАТЕРИАЛА

Радкевич А.С.¹, Радкевич К.А.²

¹Филиал УО БГУИР «Минский Радиотехнический колледж», г. Минск, Беларусь, annaplatonenko@mail.ru

²БГУИР, г. Минск, Беларусь, rkey_rs@mail.ru

Abstract. Factors affecting the effectiveness of video surveillance systems are considered, surveillance zones and blind zones calculating algorithms and their use in the developed program are presented.

Образовательный процесс невозможен без эволюции и нововведений. Общество развивается и образовательный процесс вынужден меняться вместе с ним.

С приходом информационных технологий в экономику пришла и цифровизация образовательного процесса. Чтобы заинтересовать студентов материалом, преподавателям необходимо применять различные информационные и интерактивные технологии.

Одной из таких технологий является геймификация (игрофикация) – внедрение игровых элементов, техник в образовательный процесс [1].

Геймификация позволяет сделать образовательный процесс более интересным и насыщенным. Современные студенты лучше усваивают материал, который дается относительно небольшими дозами и дополнен визуальным сопровождением. Поэтому геймификация тесно связана с программным обучением и достойно дополняет его [2].

Существует большое множество различных игровых сценариев, техник, которые можно использовать в образовательном процессе как отдельно, так в комбинации с другими. Одним из них являются викторины – вид игры, суть которой заключается в угадывании правильных ответов на вопросы одной или множества тематик и разного уровня сложности [3].

Викторины могут быть использованы как игровой элемент для подачи нового материала, так и для его закрепления. Так же викторины можно применять для систематизации, обобщения и контроля полученных знаний в процессе обучения. Викторины бывают различных типов, что представляет педагогу возможность выбора подходящей игры для выполнения конкретной учебной задачи.

Самым популярным типом современной викторины является онлайн-викторина. Данный тип викторины отличается от классических викторин тем, что для его реализации необходимо наличие современных технических средств и технологий, такие как смартфоны, планшеты, онлайн-сервиса для создания викторины, доступа в Интернет.

Одним из примеров сервиса для создания онлайн-викторин является Kahoot! – платформа для создания викторин, тестов и дидактических игр [4].

Особенностью Kahoot! является простой и понятный интерфейс как для преподавателя, так и для студентов. Данный сервис представляет собой веб-приложение для создания онлайн-викторин различных типов. При создании викторины преподаватель может выбрать готовые шаблоны вопросов:

– «Угадай кто?» – шаблон, где есть вопрос, 4 варианта ответа и после каждого вопроса идет демонстрация правильного ответа;

– «Правда или ложь» – шаблон, состоящий из вопроса и двух вариантов ответа: «Правда» и «Ложь»;

– «Словарь» – предназначен для изучения терминов и понятий;

– «Интерактивная презентация» – позволяет преподавателю представлять учебный материал с использованием интерактивных элементов;

– «Обзор глав» – готовая игра, разработанная для создания викторины для проверки знаний по изученному произведению;

– «Создать свой индивидуальный Kahoot!», где автор сам создает наполнение викторины, используя различные типы вопросов.

Вариативность шаблонов позволяет преподавателю адаптировать викторину под конкретное занятие и задачу.

Онлайн-викторины, созданные на платформе Kahoot! могут быть применены на любых занятиях: лекционных, практических, лабораторных [5].

В нашей практике данные викторины показали эффективность при проведении кураторских часов. В отличие от многих других подобных платформ такие викторины позволяют проводить групповое соревнование с разграничением игрового экрана участника на собственном смартфоне и общий экран с итогами в реальном времени.

Литература

1. Геймификация в современном образовательном процессе // Cyberleninka // [Электронный ресурс] – <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-v-sovremennom-obrazovatelno-m-protse>.

2. Славинская О. В. Осмысление технологий медиадидактики «цифровыми мигрантами» / О.В.Славинская, М.Н.Демидко // Вестник МГИРО. – 2018. – № 2 (34). – С. 82-88.

3. Что такое викторина // Viquiz [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://viquiz.ru/wiki/viktorina>.

4. Что такое Kahoot! [Электронный ресурс] – <https://www.rki.today/search?q=%D0%A7%D1%82%D0%BE+%D1%82%D0%B0%D0%BA%D0%BE%D0%B5+Kahoot%3F>.

5. Славинская, О. В. Способы поддержания познавательной мотивации студентов на современной лекции / О. В. Славинская // Высшее техническое образование : проблемы и пути развития: матер. XI Межд. науч.-метод. конф., Минск, 24 ноября 2022 г. / Министерство образования Республики Беларусь, БГУИР. – Минск: БГУИР, 2022. – С. 164-169.