

Для определения понятия можно воспользоваться приемами: описание, характеристика, разъяснение, сравнение, различение, обобщение, загадки, кроссворды, игры.

Многие темы школьного курса начинаются с определения нового понятия и последующего изучения его свойств. Можно попробовать путь, противоположный, предложить ученикам самим построить определения. Например, учащиеся успешно справляются с построением определений, под руководством учителя, на уроке по теме «Модели и виды моделей» в 9 классе.

Использование современных образовательных методик и технологий на уроке информатики помогают учителю разнообразить работу с учащимися, активизировать познавательную активность, повысить уровень знаний учащихся и воспитывать творческую личность.

Список использованных источников

1. Система образования Республики Беларусь [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://president.gov.by/ru/belarus/social/education>. – Дата доступа: 08.10.2023.
2. Букреева, И. А. Учебно-исследовательская деятельность школьников как один из методов формирования ключевых компетенций [Электронный ресурс] / И. А. Букреева, Н. А. Евченко. – Режим доступа: <https://moluch.ru/archive/43/5286/>. – Дата доступа: 08.10.2023.
3. Котов, В. М. Информатика: учеб. пособие для 7 кл. учреждений общ. сред. образования с рус. яз. обучения / В. М. Котов, А. И. Лапо, Е. Н. Войтехович. – Минск : Народная асвета, 2017. – 174 с.
4. Котов, В. М. Информатика: учеб. пособие для 9 кл. учреждений общ. сред. образования с рус. яз. обучения / В. М. Котов, А. И. Лапо, Ю. А. Быкадоров [др.]. – Минск: Народная асвета, 2019. – 167 с.
5. Кульминация мысли [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://www.surwiki.admsurgut.ru/wiki/index.php?title=%D0%9A%D1%83%D0%BB%D1%8C%D0%BC%D0%B8%D0%BD%D0%B0%D1%86%D0%B8%D1%8F_%D0%BC%D1%8B%D1%81%D0%BB%D0%B8. – Дата доступа: 08.10.2023.
6. Пузиновская, С. Г. Информатика: план-конспект уроков: 7 класс / С. Г. Пузиновская, О. А. Счеснович. – Минск: Аверсэв, 2018. – 154 с.
7. Развитие умений давать определения понятиям [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://studme.org/257907/pedagogika/razvitie_umeniy_davat_opredeleniya_ponyatiyam. – Дата доступа: 08.10.2023.

УДК 004

С. Г. Горленко

S. Horlenka

Гомельский колледж-филиал УО «Белорусский государственный университет транспорта» (Гомель, Беларусь)

ПРИМЕНЕНИЕ КВИЗ-ОБУЧЕНИЯ ПО ПРЕДМЕТУ «ИНФОРМАТИКА»

APPLICATION OF QUIZ TRAINING IN THE SUBJECT «INFORMATICS»

Раскрываются особенности и аспекты применения квиз-технологий в образовательном процессе. Приводится историческая справка появления понятия «квиз», общая характеристика технологии и алгоритм составления квиза. Рассматривается платформа quizziz.com

The features and aspects of the use of quiz technologies in the educational process are revealed. A historical background on the emergence of the concept of “quiz”, a general description of the technology and an algorithm for compiling a quiz are provided. The quizziz.com platform is being considered.

Ключевые слова: игровые технологии; квиз-технология.

Keywords: gaming technologies; quiz technology.

Игровые технологии являются составной частью педагогических технологий. Место и роль игровой технологии в образовательном процессе, сочетание элементов игры и образовательного процесса во многом зависят от понимания преподавателем функций педагогических игр.

В существующей практике имеются различные типы игр: деловые, аттестационные, инновационные, рефлексивные игры по снятию стресса и формированию инновационного мышления и другие. Для обучающих игр характерны, как правило, многовариантность и альтернативность решений, из которых нужно сделать выбор наиболее рационального. При этом одна и та же игра может выполнять несколько функций:

1) обучающая функция – развитие общеучебных умений и навыков, таких как память, внимание, восприятие информации различной модальности;

2) развлекательная функция – создание благоприятной атмосферы на занятиях, превращение их из скучного мероприятия в увлекательное приключение;

3) коммуникативная функция – объединение коллективов учащихся, установление эмоциональных контактов;

4) релаксационная функция – снятие эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему при интенсивном обучении;

5) психотехническая функция – формирование навыков подготовки физиологического состояния играющих для более эффективной деятельности, перестройка психики для усвоения больших объёмов информации [1].

В отличие от традиционных форм обучения, игра содержит очень важную компоненту – развлекательную. Зачастую проблема состоит в том, чтобы вовлечь и замотивировать обучающегося на начальном этапе. Необходимо создать такую обстановку, которая позволит обучающемуся снять эмоциональное напряжение и по максимуму проявить свои способности. Игровые технологии способны решить эту проблему [1].

Одним из эффективных методов обучения является метод квиза. Квиз (от англ. quiz) – это слово означает соревнование, в ходе которого один или несколько участников отвечают на поставленные им вопросы. В русском языке аналогом этого слова является «викторина». Викторины в основном отличаются друг от друга правилами, определяющими очередность хода, тип и сложность вопроса, порядок определения победителей, вознаграждение за правильный ответ [2].

Как термин, относящийся к проверке знаний, слово quiz впервые появилось в печати в 1867 г., согласно Оксфордскому словарю английского языка, когда оно применялось конкретно к набору вопросов, используемых для оценки знаний человека в академическом контексте.

Квиз, как викторина, имеет строго определенные правила, которые задаются их разработчиками.

Я использую квиз как инструмент для более эффективного усвоения учащимися знаний, запоминания терминов и определений. Квиз может быть командным и индивидуальным.

В работе с данным методом предусматривается использование мобильного устройства (смартфона, планшета, ноутбука), которое в обычное время занятий является, скорее, отвлекающим фактором и препятствием к получению знаний.

Вне зависимости от вида квиза и формы его проведения правила и условия игры должны отвечать ряду требований:

– правила должны быть просты, поскольку при долгом их объяснении у обучающихся теряется интерес;

- квиз должен охватывать всех, чтобы каждый ученик был вовлечен в процесс;
- квиз должен быть интересен для всех;
- квиз должен быть доступным для всех предполагаемых участников;
- задания, содержащиеся в квизе, должны быть одинаковыми или равными по содержанию и сложности для всех [3].

На своих занятиях я использую интернет-портал quizizz.com.

Quizizz.com – это условно бесплатный образовательный онлайн-сервис, позволяющий создавать и проводить викторины, интерактивные уроки. Данная система способствует формированию познавательной активности учащихся, мотивации, умственной деятельности, усиливает наглядность и позволяет задействовать сразу несколько рецепторов при передаче информации.

На портале можно работать в нескольких режимах:

- 1) классический – учащиеся выполняют задания в своем привычном темпе, таблица лидеров и результаты формируются в реальном времени;
- 2) под руководством инструктора – все учащиеся выполняют каждый вопрос вместе;
- 3) назначить домашнее задание – учащиеся могут пройти викторину самостоятельно в установленный преподавателем срок.

При создании викторины в базовом режиме платформа предоставляет различные типы вопросов и заданий:

- 1) большой выбор – позволяет создать вопрос с несколькими вариантами ответа. В вопросах и ответах можно использовать текст, видеофрагменты, изображения, математические уравнения;
- 2) заполнить бланк – учащимся предлагается самостоятельно заполнить все пропуски в тексте вопроса. Преподаватель может настроить степень проверки орфографии;
- 3) рисовать – учащимся предлагается проявить свои творческие способности и креатив. Данный тип вопросов предполагает ответ в виде рисунка;
- 4) открытый – учащимся предлагается дать ответ на вопрос в виде эссе или комментария. Данный тип вопроса может быть использован в качестве обратной связи;
- 5) опрос – позволяет преподавателю понять, разобрались ли большинство учащихся в теме. Данный тип вопроса может быть использован в качестве обратной связи;
- 6) горка – данный тип позволяет создать интерактивный урок, сочетающий в себе вопросы из викторин и опросы.

Сервис quizizz.com позволяет настроить баллы и время для каждого вопроса, а также по итогу викторины учащимся предлагается провести рефлекссию и оценить, что понравилось, а что вызвало проблемы.

В процессе прохождения викторины рейтинг учащихся формируется в реальном времени. В конце преподавателю выдается статистика игроков. В статистике отображается: количество баллов, которые набрал учащийся, вопросы, на которые учащийся дал правильный ответ. На основании статистики преподаватель может выделить наиболее проблемные темы. Если в настройках теста преподаватель указал возможность проходить тест несколько раз, то учащийся может сделать задание еще раз и отправить работу на проверку повторно.

Платформа quizizz.com позволяет импортировать тестовые задания из MS Excel и Google Forms. Система поддерживает связь с сервисом Google Classroom. Такая возможность позволяет импортировать данные учащихся и работать одновременно с несколькими классами. Так же преподаватели могут между собой обмениваться своими интересными проектами.

Преимущества использования сервиса quizizz.com:

- возможность проходить тест без регистрации на ресурсе, используя для активации только свое имя (или имя пользователя, которое известно преподавателю);
- результаты можно наблюдать после каждого ответа в режиме реального времени;

- веселые картинки-мемы и разнообразные бонусы, поощрения (которые преподаватель может также отключить либо назначить при первоначальном знакомстве с системой);
 - мобильность: учащийся может делать задание на планшете или смартфоне;
 - интеграция сервисов Quizizz и Google classroom способствует облегчению рутинных задач преподавателя, а учащимся позволяет проходить материал интересно и увлекательно;
 - обновление и развитие платформы.
- Недостатки онлайн-квизов:
- помехи связи и обрыв соединения с сетью Интернет;
 - наличие современного смартфона;
 - наличие у преподавателя навыков уверенного пользования персональным компьютером.

Применение квиз-технологий в образовании помогает улучшить и упростить работу преподавателя по контролю и оценке знаний обучающихся, а также повысить мотивацию учащихся к приобретению новых знаний за счет максимальной увлеченности в процесс. Формат квиз-технологий подходит для учеников разных возрастных групп. Визуализация любых знаний – это одна из лучших форм запоминания материала [4; 5].

Список использованных источников

1. Геймификация образовательного процесса // Методическое пособие под ред. Эйхорн М. В. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://toipkro.ru/content/files/documents/podrazdeleniya/pip/geymifikatsia_obrazovatel'nogo_protsesta.pdf. – Дата доступа: 10.10.2023
2. Бурняшева, Л. А. Активные и интерактивные методы обучения в образовательном процессе высшей школы : методическое пособие / Л. А. Бурняшева. – Москва : КноРус, 2016. – 219 с.
3. Емельянова, Т. В. Игровые технологии в образовании : учебно-методическое пособие / Т. В. Емельянова, Г. А. Медяник. – Тольятти : Издательство ТГУ, 2015. – 88 с.
4. Монахов, Д. Н. Облачные технологии теория и практика : учебное пособие / Д. Н. Монахов, Н. В. Монахов, Г. Б. Прончев, Д. А. Кузьменков. – Москва : МАКС Пресс, 2013. – 128 с.;
5. Зайцев, В. С. Современные педагогические технологии : учебное пособие / В. С. Зайцев. – Челябинск : ЧГПУ, 2012. – 411 с.

УДК 378.147

Г. А. Заборовский, А. В. Наливко

G. Zaborovsky, A. Nalivko

УО «Белорусский государственный педагогический университет имени Максима Танка» (Минск, Беларусь)

ПОСТРОЕНИЕ СИСТЕМ ГЕНЕРАЦИИ УЧЕБНЫХ ДИАЛОГОВ

BUILDING SYSTEMS FOR GENERATING LEARNING DIALOGUES

Рассмотрены особенности построения систем автоматической генерации учебных диалогов по информатике.

The features of constructing systems for automatic generation of learning dialogues in computer science are considered.

Ключевые слова: образование; учебный диалог; информатика; интеллектуальная система.

Keywords: education; learning dialogue; computer science; intelligent system.