

УДК 372.893

А. В. Кулакова,

факультет истории, философии и права,

А. П. Симонян,

факультет математики, информатики, физики и технологии,

Омский государственный педагогический университет

Научный руководитель: канд. пед. наук, доц. О. В. Воронина

Интерактивная игра-викторина как средство обучения на уроках истории

Аннотация. В статье рассматриваются некоторые вопросы цифровизации образования и возможности внедрения технологии Bring Your Own Device в образовательную среду. Существует большое количество различных сервисов в поддержку системы образования, в данной статье приводятся примеры применения приложения Kahoot! для образовательных проектов на занятиях по истории в различных учебных заведениях.

Ключевые слова: Kahoot!, цифровизация, образование, BYOD-технология, мобильные устройства, оптимизация.

Начало нового тысячелетия ознаменовалось переходом человечества к новому, информационному типу общества. Особое положение в нём занимают цифровые технологии. Мы сталкиваемся с ними ежедневно: дома, в учебных заведениях, на работе. Они развиваются и, по мнению некоторых ученых, продолжат развиваться дальше с еще большей скоростью. Цифровизация — это процесс распространения и внедрения цифровых технологий в различные сферы жизни общества: экономику, культуру, образование и т. д. [1, с. 112].

Многие современные субъекты образования видят в гаджетах лишь коммуникационную или досуговую технологию, и таким электронным ресурсам, как электронные библиотеки, музеи, виртуальные лаборатории, они предпочитают компьютерные игры, социальные сети и прочие развлекательные интернет-сервисы. Высокий уровень зависимости нынешнего поколения от беспроводных устройств и телефонов приводит к тому, что уровень отвлеченности многих обучающихся и студентов на гаджеты во время занятий повышается. Как же установить баланс между обучением и развлечением в процессе образования?

Существует такая технология, как BYOD — аббревиатура от Bring Your Own Device (дословно переводится как «принеси свое собственное устройство»). BYOD — это тенденция, которая быстро набирает обороты. Ее сущность состоит в следующем: вместо того, чтобы бороться с зависимостью обучающихся от гаджетов во время за-

ятий, педагоги могут использовать эту тягу к мобильным устройствам и интернет-технологиям в таком процессе, как обучение, разрешая ученикам использовать «свое собственное устройство» [2, с. 82]. В настоящее время педагоги не приветствуют планшеты и смартфоны на своих занятиях, они запрещают их использование в целях усиления концентрации обучающихся на изучении материала, мы же предлагаем противоположное решение, основываясь на BYOD-технологии: переход в обучении с запрета на гаджеты к их как бы «легализации».

Представим нестандартную форму проведения занятий, учитывая современные тенденции развития цифровых технологий, при помощи сервиса Kahoot!: в нём можно создавать викторины, опросы и обсуждения. Особенность этого сервиса в том, что ученики отвечают на вопросы, используя личные мобильные телефоны или планшеты.

Рассмотрим пример использования функции «викторина» приложения Kahoot! [3] при проверке усвоенных учениками знаний по теме «Древняя Греция» (рис. 1).



Рис. 1. Фрагмент викторины по теме «Древняя Греция»

Сервис дает педагогу возможность создания викторины, представляющей из себя тест, который будет отображаться на интерактивной доске или другом устройстве. Каждый вопрос может быть представлен в виде обычного тестового вопроса с наличием вариантов ответа; вопроса на истинность или ложность; вопроса, который предполагает самостоятельный ввод варианта ответа; вопроса-головоломки, предполагающего установку хронологического порядка ответов и аудиовопроса [3].

Перед использованием на занятии педагог может выбрать режим: классический или командный. Классический режим подразумевает, что каждый обучающийся при помощи своего устройства самостоятельно отвечает на вопросы теста. Если же педагог хочет осуществить групповую работу аудитории, то он может выбрать командный режим.

На экране появятся данные, необходимые для присоединения к викторине: ссылка на сайт, название приложения, а также PIN-код и QR-код для подключения к тесту. При переходе по этим ссылкам ученикам будет предложено ввести свои имена или названия команд в зависимости от режима. Всё это отображается на общем экране. Работой на нём руководит педагог.

Суть викторины заключается в том, что на общий экран выводится таймер и вопрос, ответ на который обучающимся нужно дать со своего мобильного устройства. По истечении времени на интерактивной доске или другом устройстве будет отображаться табло с баллами, которые ученики набирают в процессе теста (рис. 2).



Рис. 2. Табло с баллами

Таким образом, с помощью интерактивной игры-викторины у педагога появляется возможность использовать мобильные устройства и цифровые технологии на занятиях с пользой. С помощью использования интерактивных технологий и сервера Kahoot! педагог сможет как объяснить материал, так и проверить его усвоение.

1. Гордеева Е. В., Жажоян А. С., Мурадян Ш. Г. Цифровизация в образовании // Экономика и бизнес : теория и практика. — 2021. — № 4–1 (74). — С. 112–115.

2. Любанец И. И. Использование BYOD-технологии в образовательном процессе // Вестн. Донец. пед. ин-та. — 2017. — № 3. — С. 82–88.

3. Kahoot! Learning games. Make learning awesome! // Kahoot! : [сайт]. — URL: <https://create.kahoot.it/details/b9f61f0e-81d3-4056-a8f7-e46b9dadd3e> (дата обращения: 17.02.2022).