

в области экологической безопасности и охраны окружающей среды [Электронный ресурс] : VI Международная научно-практическая конференция (Гомель, 2–3 июня 2022 года) : сборник материалов / М-во образования Республики Беларусь, Гомельский гос. ун-т имени Ф. Скорины ; редкол. : А. П. Гусев (гл. ред.) [и др.]. – Электрон. текст. данные (11,0 МБ). – Гомель: ГГУ имени Ф. Скорины, 2022. С. – 327–329.

2. Осипенко, Г. Л. Водные экосистемы как методический элемент для повышения качества экологического образования и воспитания школьников/ Г.Л. Осипенко, А.С. Соколов// Водоснабжение, химия и прикладная экология : материалы Междунар. науч.-практ. конф. (Гомель, 22 марта, 2023 г.) / М-во трансп. и коммуникаций Респ. Беларусь, Белорус. гос. ун-т трансп. – Гомель : БелГУТ, 2023. – С. – 85–86.

УДК 37.013.77:378.147:796.01

Е. А. Осипенко

г. Гомель, ГГУ имени Ф. Скорины

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНТЕРАКТИВНОЙ ПЛАТФОРМЫ КАНООТ ДЛЯ ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ И КРИТИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ СТУДЕНТОВ ФАКУЛЬТЕТА ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ

Геймификация в образовании – это актуальная и перспективная тема, которая заслуживает внимания и изучения. В современном мире цифровых технологий и инструментов появляется все больше возможностей для реализации геймификации в образовании. Одним из таких инструментов является сервис Kahoot, который позволяет проводить игровые опросы, викторины, тесты и задания в режиме онлайн, а также получать обратную связь и аналитику по результатам обучения [1].

Интерактивное обучение – это обучение, в котором студенты активно участвуют в процессе, отвечая на вопросы, создавая свои собственные игры, работая в группах или индивидуально.

Цель данной статьи – исследовать потенциал и возможности сервиса Kahoot для повышения качества, эффективности и мотивации обучения студентов факультета физической культуры. Для достижения этой цели были поставлены следующие задачи: описать особенности и преимущества сервиса Kahoot для образования; привести примеры применения сервиса Kahoot в образовательном процессе по дисциплине «Спортивная медицина».

Kahoot способствует повышению интереса и мотивации студентов к изучаемому материалу, повышению вовлеченности и активности студентов в образовательный процесс, повышению качества и эффективности обучения, повышению доступности и гибкости обучения.

Данное исследование направлено на подтверждение гипотезы о том, что применение игровых элементов в процессе обучения по дисциплине «Спортивная медицина», основывающихся на активном использовании информационных технологий, в том числе интернет-ресурса Kahoot, способствует повышению уровня мотивации, интереса и участия студентов факультета физической культуры в образовательной деятельности, а также созданию комфортной образовательной среды.

Kahoot – это интернет-ресурс, который позволяет создавать и проводить интерактивные викторины, опросы и обсуждения на различные темы. Он может быть использован как вид геймификации студентов факультета физической культуры, так как он способствует:

- активизации внимания и интереса к изучаемому материалу;
- повышению мотивации и вовлеченности в образовательный процесс;
- формированию командного духа и сотрудничества;
- развитию критического мышления и творческих способностей;
- контролю и оценке усвоения знаний и навыков [2].

Например, Kahoot может быть использован для проверки знаний студентов по анатомии, физиологии, биомеханике, спортивной медицине и другим дисциплинам, связанным с физической культурой. Также Kahoot может быть использован для организации деловых игр, симуляций, кейс-стади и других форм активного обучения. Следует отметить, что текущий контроль знаний студентов с применением активных методов обучения на примере сервиса Kahoot, на наш взгляд, позволяет активизировать внимание и контролировать усвоение материала студентами факультета физической культуры.

Изучением концепции внедрения игровых технологий в образовательный процесс студентов занимались разные ученые и педагоги. Например, в работе Исламова Р.Р. [3] рассматривается влияние игровых технологий на процесс обучения физической культуре и сдаче норм ГТО. В работе Вагановой О.И. и др. [2] демонстрируется реализация деловой игры по дисциплине «Педагогические технологии» для студентов. В работе Медяник Е.А. [4] описываются преимущества и особенности применения игровых технологий в образовательном процессе.

Мы использовали сервис Kahoot для проведения онлайн опросов по «Спортивной медицине» во время лабораторных занятий. Студенты сразу же видели свои оценки и получали обратную связь, что повышало их заинтересованность. На рисунке показаны сайт Kahoot с вопросом и четырьмя ответами, а также смартфон студента с пиктограммами для выбора ответа. Kahoot позволяет добавлять к тексту изображения, графики, таблицы, аудио и видео. Студенты могут отвечать на вопросы с любого устройства, подключенного к Интернету. Особенно им нравится использовать свои смартфоны для этого (рисунок 1).

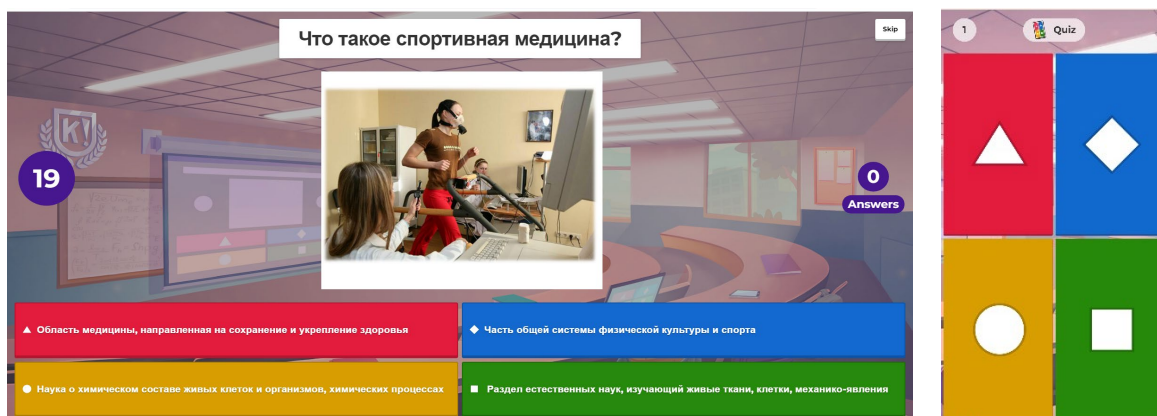


Рисунок 1 – Внешний вид сайта Kahoot и смартфона студента

Сервис Kahoot имеет следующие преимущества: вовлеченность, оценка в режиме реального времени, доступность, персонализация, сообщество и сотрудничество.

Сервис Kahoot также имеет некоторые недостатки, которые нужно учитывать при его использовании: чрезмерный акцент на скорости, ограниченные типы вопросов, возможность отвлекаться, проблемы инклюзивности, технические проблемы. Это не полный список недостатков сервиса Kahoot, а лишь некоторые из них. При использовании Kahoot в образовании необходимо учитывать эти недостатки и стараться минимизировать их влияние на обучение. Также необходимо учитывать возраст, уровень, интересы и потребности студентов, а также цели и задачи обучения.

Результаты экспериментальной апробации сервиса Kahoot на учебной дисциплине «Спортивная медицина» позволяют заключить, что Kahoot помогает студентам лучше запоминать и понимать материал, проверять свои знания в режиме реального времени, соревноваться и сотрудничать с другими участниками, а также развивать свои навыки работы с цифровыми технологиями.

Таким образом, применение сервиса kahoot в образовательном процессе при изучении спортивной медицины позитивно оценено студентами факультета физической культуры и способствует повышению качества и эффективности обучения, открывает новые горизонты и возможности в обучении студентов факультета физической культуры, однако требует дальнейшего изучения, экспериментирования и оптимизации. Геймификация может иметь положительный эффект на обучение студентов, если она используется с учетом целей, потребностей и интересов обучающихся, а также с учетом принципов дидактики, психологии и педагогики.

Литература

1. Царев, Р.Ю. Применение kahoot при геймификации в образовании / Р.Ю. Царев // Международный журнал перспективных исследований, Т. 7, №1, 2017. – С. 9–17.
2. Ваганова, О.И. Применение игровых технологий в обучении студентов / О.И. Ваганова, Ж.В. Смирнова, А.А. Мокрова // Инновационная экономика: Перспективы развития и совершенствования, №1 (35), 2019. – С. 16–21.
3. Исламов, Р.Р. Влияние игровых технологий на процесс обучения младших школьников [Электронные ресурсы]. – Режим доступа: <https://web.snauka.ru/issues/2022/01/97552>. – Дата доступа: 05.02.2024.
4. Медник Е.А. Применение игровых технологий в образовательном процессе [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://nsportal.ru/npo-spo/obrazovanie-i-pedagogika/library/2020/11/06/primenenie-igrovyyh-tehnologiy-v-obrazovatelnom>. – Дата доступа: 05.02.2024.

УДК 621.937:004.942

Н. Б. Осипенко

г. Гомель, ГГУ имени Ф. Скорины

ЗАЧЕМ ПРОГРАММИСТАМ ИЗУЧАТЬ ЯЗЫК UML

В связи с наблюдающимся в последнее время резким ростом возможностей искусственного интеллекта, в частности его способности программирования стандартных задач автоматизации рутинных процессов, с одной стороны, существенно возрастает роль системных аналитиков и проектировщиков, а с другой стороны, возникает потребность переквалификации огромного числа программистов. Одним из направлений в разрешении появляющихся при этом проблем является освоение студентами абстрактных языков проектирования, в частности стандартизированного языка моделирования UML (Unified Modeling Language), совместимого с разными языками программирования и процессами разработки, и его использование.

О необходимости знания языка UML есть разные диаметрально противоположные мнения: 1) UML абсолютно бесполезен, потому что профессиональный проектировщик в состоянии удержать в голове строение проектируемой системы, даже если она состоит из нескольких тысяч классов; 2) с помощью UML можно визуализировать, специфицировать, конструировать и документировать артефакты программных комплексов при моделировании любых систем, и вообще нельзя отрицать его полезность как средства документирования сложных проектов; при этом даже опытный архитектор, возвращаясь к своим проектным идеям в бумажном варианте, со временем может в них запутаться, не говоря уже о проектных разработках, купленных у другой компании.

Как известно, впервые UML появился еще в 1990-х годах благодаря трем инженерам-программистам, которые хотели разработать понятный способ представления разработки все более усложняющегося программного обеспечения, отделяя методологию от