

Использование кроссплатформенных приложений как способ повышения мотивации к обучению в школе

Векленко К.В.

ksenia.veklenko@yandex.ru

Саратовский государственный университет имени Н.Г. Чернышевского

Аннотация. В работе рассматривается потенциал использования кроссплатформенных приложений, которые могут выступать дополнительным ресурсом для учителей при организации обучения. В тексте приведен анализ кроссплатформенных приложений Quizizz, ClassDojo и Quizlet, а также описаны возможные варианты их использования в процессе обучения.

Ключевые слова: информатика, программирование, мобильное обучение, мобильное приложение, электронное обучение, ClassDojo, Quizizz, Quizlet.

Развитие информационных технологий во всех областях жизни общества внесли огромные улучшения в образование благодаря использованию инновационных технологий в обучении. В настоящее время ведущая роль в ведении деятельности образовательной организации любого уровня постепенно переходит от бумажных носителей к электронным цифровым образовательным платформам и кроссплатформенным приложениям [1].

В связи с этим роль мобильных приложений в образовании стала огромной, поскольку планшеты часто используются в школах, на дому и в других образовательных учреждениях. Проще говоря, важность образовательных приложений невозможно переоценить, поскольку они произвели революцию в процессе обучения.

Важно также отметить, что современное поколение детей имеет беспрецедентный доступ к цифровым средствам массовой информации и технологиям. Вследствие того, что дети рождаются в среде, полной цифрового изобилия, сейчас не будет большим сюрпризом увидеть трехлетнего ребенка со смартфоном в руках. Исследователи отмечают, что «цифровые» дети выросли в условиях информационного изобилия, избыточности, поэтому умение быстро находить информацию и ориентироваться в ней для них важнее запоминания и прочного знания [2]. Таким образом, в новых условиях становится все труднее привлечь и удержать внимание ребенка, что является одним из важных аспектов в работе преподавателя.

Таким образом, мы пришли к выводу, что использование различных кроссплатформенных приложений будет хорошим способом для увеличения мотивации детей.

Анализ кроссплатформенных приложений для обучения в школе

Далее в своей работе мы проанализировали несколько интересных, по нашему мнению, инструментов.

Quizizz – онлайн-инструмент для проведения викторин, который работает как игровое шоу. Облачная система позволяет создать игру, вывести её на большой экран и подключить участников с применением мобильных устройств или планшетов [3].

С точки зрения учащегося, это делает обучение более увлекательным благодаря игровым взаимодействиям и возможности пройти тест, используя свои собственные устройства. Для учителей есть множество готовых тестов на выбор, а также возможность редактировать и создавать свои собственные с нуля, что делает ее простым в использовании инструментом, который не требует много времени и усилий.

Чтобы начать работу, учитель создает урок или же викторину на сервисе Quizizz, а затем делится им с учениками с помощью ссылки. Учитель может импортировать слайды из готовых презентаций для того, чтобы быстро создать урок. В режиме «открытый опрос» мы можем создать викторину, которая будет состоять из различных видов вопросов: выбор одного или нескольких вариантов, заполнение пропуска, выполнение рисунка, развернутый ответ, а также опрос (вопрос без оценки) (рис. 1).

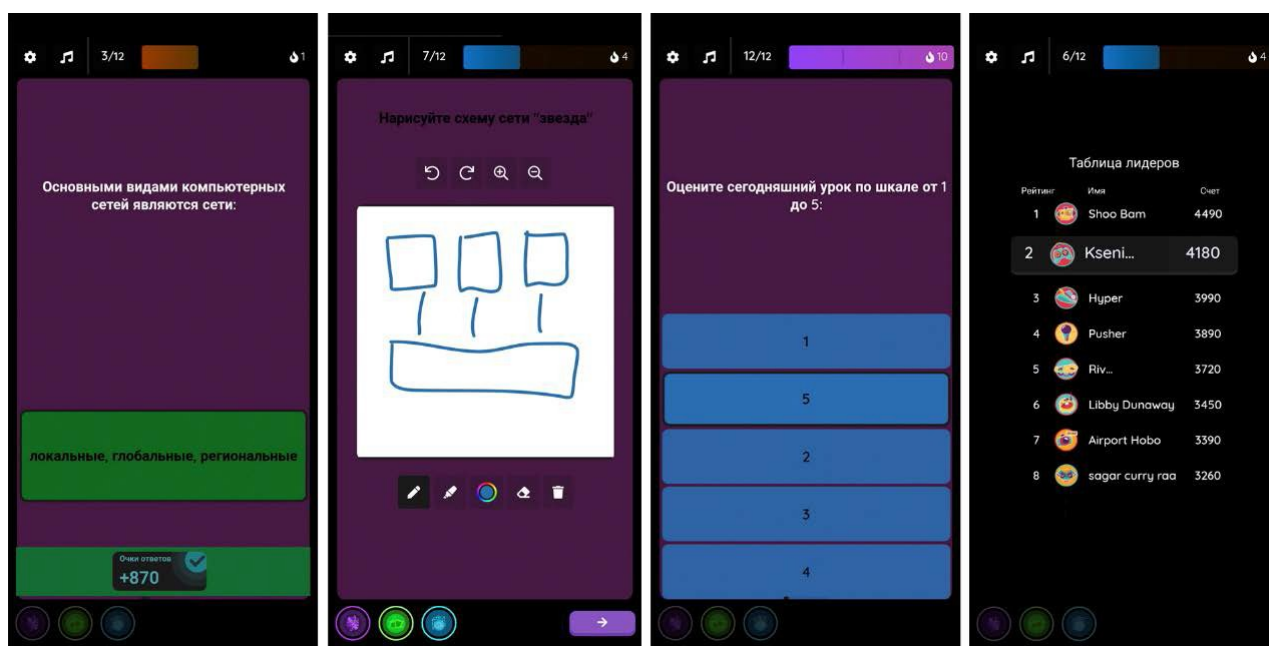


Рис. 1. Интерфейс «Quizizz»

По окончании работы учитель может переносить полученные результаты в электронную таблицу Excel [4].

Плюсами данного приложения однозначно являются:

1. Простота в освоении сервиса.
2. Приятный дизайн интерфейса.
3. Возможность совместной работы.
4. Отсутствие необходимости регистрации для учеников.
5. Возможность внедрения викторины в презентации.

Приложение Quizizz поможет учителю разнообразить урок и привлечь внимание учеников с помощью обучения в игровой форме. Благодаря рейтинговой системе, которая зачастую встречается в различных играх, у детей будет больше мотивации запоминать материал и правильно отвечать на вопросы.

ClassDojo – это простой инструмент для оценки работы класса в режиме реального времени. С помощью данного приложения учитель сможет создать собственный класс, объединять учеников в группы, отмечать посещаемость, а

также награждать учеников за успехи различными наградами. У каждого ученика существует свой профиль с баллами, которые он может заработать за выполнение различных заданий (рис. 2).

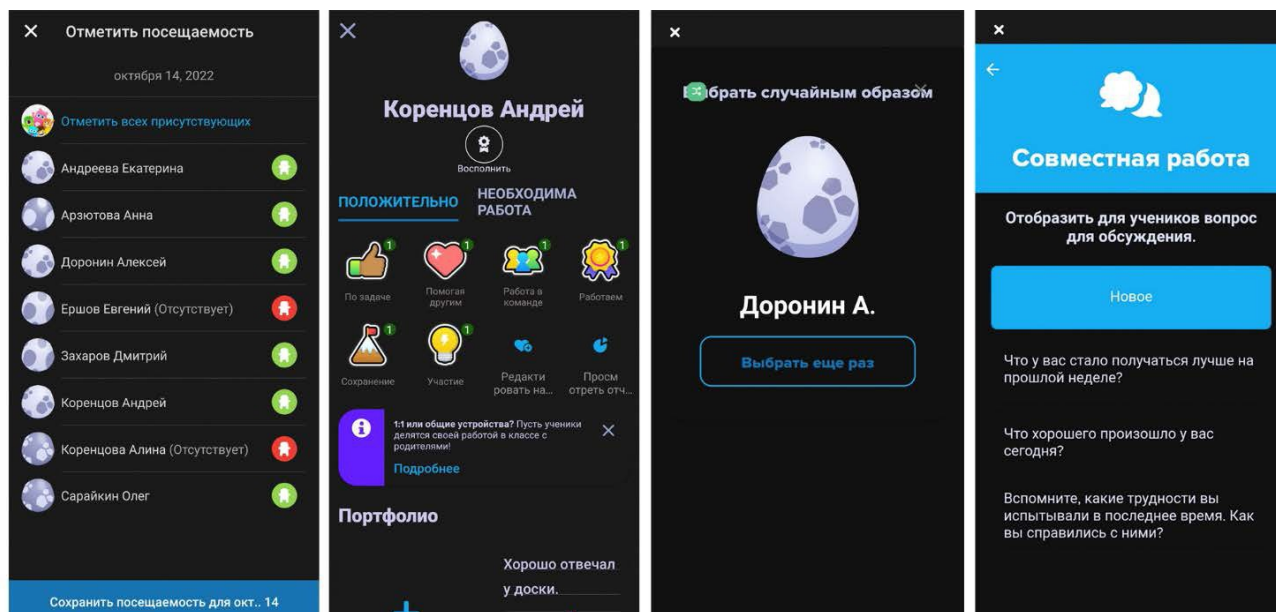


Рис. 2. Интерфейс «ClassDojo»

Кроме того, на сервисе доступен чат с родителями, где учитель может быстро и оперативно дать обратную связь по возникшим вопросам. С помощью функции «отчет класса» можно просмотреть успеваемость за разные временные периоды. Сервис также имеет интересную функцию «вызов случайного ученика» и инструмент для совместной работы. В режиме совместной работы, учитель задает тему для обсуждения, которую учащиеся должны обсудить со своим соседом. [5]

Данный инструмент позволит учителю легко наладить быстрое взаимодействие с учащимися и их родителями, а также упростит систему оценки работы класса.

Quizlet – это удобный инструмент для создания обучающих карточек. С помощью данного приложения учитель с легкостью может создать карточки с терминами по различным темам. Ученики смогут повторять эти термины в любое время, что обеспечит лучшую запоминаемость. [6]

В приложении существует несколько типов тренировок: «карточки», «заучивание», «тест» и «подбор». В тренировке «карточки» ученик сможет повторять термины и определения, в данном режиме также присутствует звуковая поддержка. Тренировка «заучивание» есть несколько режимов, которые тренируют кратковременную и долговременную память. В данной тренировке ученикам предстоит выполнять различные задания для запоминания терминов. Тренировка «тест» существует для проверки знаний по определенной теме. Тренировка «подбор» – это соревновательный режим, в котором ученики на время стараются сопоставить как можно больше терминов с определениями (рис. 3).

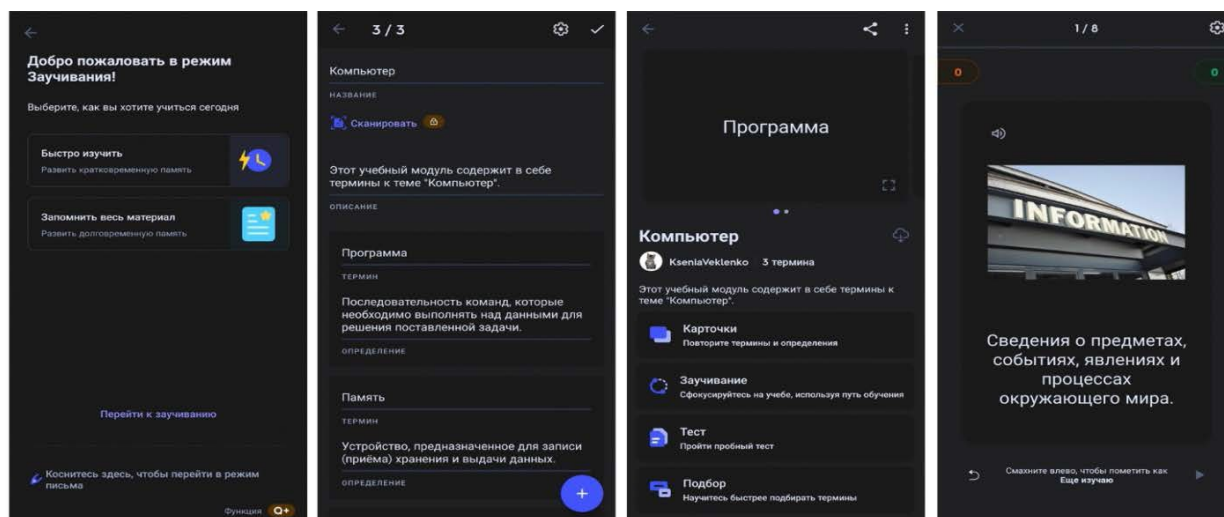


Рис. 3. Интерфейс «Quizlet»

Данный сервис поможет учителям разнообразить образовательный процесс, а также обеспечить более качественное запоминание информации учениками.

Таким образом, мы можем выделить несколько преимуществ использования кроссплатформенных приложений в обучении:

1. Обеспечивают доступность образования. Дает возможность каждому ученику учиться в собственном темпе, с применением бесплатных технологий.

2. Способствуют удовлетворению учебных запросов, благодаря доступу к дополнительным ресурсам.

3. Развивают коммуникативные навыки и сплочают коллектив. С помощью приложений ученики и учитель могут быстро наладить обратную связь друг с другом.

4. Способны внедряться в различные виды обучения.

5. Улучшают уровень образования за счет соответствия запросам сегодняшнего дня.

Подводя итог, хочется сказать, что мы видим огромный потенциал в использовании кроссплатформенных приложений в обучении. Это не только помогает учителю быть на одной волне с учениками и шагать в ногу со временем, но и пробуждает в детях интерес и мотивацию к изучению предметов в школе.

Список литературы

- [1] *Белаш В.Ю., Денисенко М.С.* Об использовании мобильных приложений в образовательном процессе // Проблемы современного педагогического образования. 2022. №75-4. [Электронный ресурс] URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ob-ispolzovanii-mobilnyh-prilozheniy-v-obrazovatelnom-protsesse> (дата обращения: 14.10.2022).
- [2] *Быченко Ю.* Цифровые дети. Будущее здесь и сейчас. / Ю. Быченко. Ipsos Knowledge Centre, 2018. – 6 с.
- [3] Сайт проекта «Quizizz» [Электронный ресурс] URL: <https://quizizz.com> (дата обращения: 14.10.2022).
- [4] *Забродина Е.В.* Сравнительная характеристика ресурсов QUIZIZZ и ONLINE TEST PAD в качестве методического инструмента учителя технологии // Молодой ученый. 2021. № 51 (393). – С. 363-365. [Электронный ресурс] URL: <https://moluch.ru/archive/393/86805/> (дата обращения: 14.10.2022)
- [5] Сайт проекта «ClassDojo» [Электронный ресурс] URL: <https://www.classdojo.com/>
- [6] Сайт проекта «Quizlet» [Электронный ресурс] URL: <https://quizlet.com/ru>