Жуланова Светлана Вячеславовна, учитель информатики высшей категории, Почетный работник образования, Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа с углубленным изучением отдельных предметов № 3»

 ИГРОВЫЕ СИМУЛЯТОРЫ ДЛЯ ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Аннотация

Интерактивный коннект это способ повысить мотивацию обучающихся, эффективность обучения и воспитания. Такие системы можно применять в урочной деятельности (в школе и дистанционно), а также во внеурочной деятельности при организации общешкольных викторин*.*

Ключевые слова

Телефон, социальная сеть, интерактивность, тест, система Myquiz.

Цель: внедрение игровых симуляторов (технологий) для повышения мотивации обучающихся и как следствие качества образования.

Современные дети – это дети цифрового поколения. Они предпочтут текстовое сообщение разговору и не представляют себе жизни без мобильных телефонов. Имеют клиповое мышление и во всем стремятся к немедленному результату.[1] Поэтому, работая по-старинке, мы не сможем достичь высоких результатов.

К нам на помощь приходят игровые технологии, которые дают возможность многие вещи сделать интерактивными, то есть такими, в которых пользователь имеет возможность брать на себя определённую роль. Способы достижения интерактивности могут быть абсолютно различными. Мы постараемся изучить один из видов.

Популярность всевозможных **тестов и опросов** в данный момент очень велика. Основное свое применение они находят, конечно же, в образовании: проведение экзаменов и зачетов, процесс обучения в виде викторин или ситуационных задач.

На просторах Интернета находится большое количество **сайтов-конструкторов для создания тестов/викторин.** Все они обладают широким выбором всевозможных типов вопросов и заданий, сохраняют результаты и предоставляют подробную статистику по итогам, а некоторые даже автоматически выдают сертификаты об успешном прохождении испытания. Среди них есть платные и бесплатные системы, так что можно наверняка выбрать для себя наиболее подходящий вариант.[2]

Для удержания внимания поколения Z необходимы лаконичные вопросы, простота выбора, соревновательный элемент и моментальный результат, поэтому в нашей школе мы используем квиз, интерактивной системы Myquiz. Этапы работы просты. [Зарегистрируйтесь](http://myquiz.ru/Account/Register) на myquiz.ru, можно использовать вход через социальные сети vkontakte, fasebooke. Создайте вопросы и варианты ответов. Используйте стандартные настройки времени, очков или установите их самостоятельно. Пригласите участников на сайт myquiz.ru, сообщите участникам код викторины. Учащиеся должны создать учетную запись на сайте. Запустите игру. Играть можно с любого устройства. Наградите победителей!

Данная система позволяет проверить знания обучающихся, уровень их самоподготовки и самообразования как на уроке, так и во время карантина. Достаточно только, создав тест/викторину, сообщить ребятам код и время начала прохождения тестирования. Так как все проходит в реальном времени и на ответы дается небольшой отрезок времени, учащимся некогда общаться или искать подсказки. При этом, чем быстрее ты ответишь, тем больше баллов можешь получить. Все участники образовательного события видят рейтинг.

Данную систему мы используем и в качестве общешкольных викторин. Победителю на электронное устройство приходит служебное слово и номер телефона, на который необходимо позвонить. Если слово правильное, ребенок/класс получает приз.

Примеры тестов/викторин: Компьютерные сети (007328), Логические выражения и операции (002465), Системы счисления (008366), ПДД (001725), Пословицы и поговорки (008163) и другие.

Уже давно доказано, что обучение в игровой форме проходит намного быстрее и понятнее, а Интернет позволяет организовать этот процесс очень быстро. Как показывает практика, данный метод обучения больше стимулирует обучаемых, чем различные тесты. Добавим сюда соревновательный дух и желание быть первым, и вы получаете хороший мотиватор. Такой подход позволил повысить качество обучения по информатике с 97,4 до 100%. Так же такой системой работы заинтересовались мои коллеги и стали внедрять ее на своих уроках(физика, биология).

Список литературы

1. Психологические особенности поколения Z. [Электронный ресурс]- режим доступа: <http://leda29.ru/uploads/com_files/02_2018_psihologicheskie_osobennosti_pokoleniya_Z.pdf> [статья, размещенная в Интернете, автор неизвестен]
2. 10 инструментов для создания тестов и викторин [Электронный ресурс]- режим доступа: <https://postovoy.net/10-konstruktorov-testov-i-viktorin.html> [статья, размещенная в Интернете, автор неизвестен]