

ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВЫХ ПЛАТФОРМ ДЛЯ ПОВЫШЕНИЯ ЭФФЕКТИВНОСТИ ОБРАЗОВАНИЯ

Ю.С. ДОРДЮК, Н.П. ЯЛОВАЯ

*Учреждение образования «Брестский государственный технический университет», Брест, Республика Беларусь
jul4onka@mail.ru, yalnat@yandex.by*

Введение. На сегодняшний день в мире качественно изменились игровые образовательные технологии – они стали существенной частью образовательной среды, как в физическом аспекте, так и в электронном обучении. Многие исследования показывают неоспоримые преимущества и перспективы использования игр в процессе обучения. Тем не менее, в Республике Беларусь сегодня накоплен незначительный опыт применения игровых платформ в образовательном процессе.

Материалы и методы. На сегодняшний день насчитывается порядка 40 обучающих игровых сервисов, каждый из которых имеет свои преимущества и недостатки, однако наиболее распространенными в образовательном процессе сегодня являются такие виртуальные платформы, как Kahoot!, Hot Potatoes и др. Kahoot! – игровая обучающая платформа, используемая в качестве образовательной технологии в учебных заведениях. Данный ресурс позволяет проводить опрос непосредственно во время лекционных или практических занятий, что дает возможность оценить уровень полученных знаний как по результатам прошлого занятия, так и по результатам текущего. Hot Potatoes – инструментальная программа-оболочка, предоставляющая преподавателям возможность самостоятельно создавать интерактивные задания и тесты. С помощью программы можно создать 10 типов упражнений и тестов по различным дисциплинам.

Результаты и обсуждение. В настоящее время в белорусской университетской практике игровые платформы пока не получили широкого распространения. Основными причинами являются слабая техническая оснащенность университетов и «англоязычность» подавляющего большинства платформ. Вместе с тем внедрение игровой обучающей платформы Kahoot! при преподавании учебных дисциплин «Инженерная экология», «Оценка объектов недвижимости», «Экспертиза и инспектирование недвижимости» позволило проконтролировать усвоение материала студентами, а оставленные положительные отзывы подтвердили эффективность использования данного игрового подхода в образовательной среде.

Заключение. Таким образом, из проведенного анализа можно с уверенностью сказать, что наибольшая распространенность и максимальный эффект будет замечен в применении игровых платформ при изучении гуманитарных дисциплин, а также теоретических основ инженерных дисциплин. Однако любая из представленных выше платформ может применяться при преподавании любой учебной дисциплины в университете.