

3. Now for AI's Latest Trick: Writing Computer Code [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.wired.com/story/ai-latest-trick-writing-computer-code/>. – Дата доступа: 01.11.22.

4. This Code Does Not Exist [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://doesnotexist.codes/>. – Дата доступа: 01.11.22.

УДК 371.38

Викторина как средство обучения информационным технологиям

Степанова О. В., студент

Саксонов И. В., студент

Белорусский национальный технический университет

Минск, Республика Беларусь

Научный руководитель: ст. преподаватель Зуёнок А. Ю.

Аннотация:

Описания различных методов исследования появились в методической литературе последних лет и представляют особенный интерес. На учебных занятиях возможны различные виды быстрой проверки знаний. В каждой теме имеются главные определения и термины, которые можно использовать в качестве основы для кроссвордов, головоломок, ребусов, тестов и викторин.

Викторина – это игра, заключающаяся в ответах на устные или письменные вопросы из различных областей знаний.

Викторина относится к нетрадиционной форме управления знаниями и навыками учащегося и представляет собой набор не менее 10 вопросов по определенной теме, на которые следует давать краткие, но точные, правильные ответы.

В начале или при завершении учебного занятия имеет смысл включить в учебный процесс викторины как средство проверки знаний. Первый вариант позволяет реализовать управление знаниями или их обновление. Второй вариант помогает закрепить ранее пройденный материал. Время, отводимое на работу над викториной, не должно превышать 5–6 минут.

Викторины делятся на интеллектуальные, спортивные и творческие, бизнес-игры, деловые игры.

Использование викторин как средства обучения информационным технологиям способствует решению следующих задач: научить обучающихся работать в команде; проявлять уважение к чужому мнению и открытость к различным точкам зрения; научить их формировать собственное мнение на основе конкретных фактов; восполнять пробелы в развитии всех компонентов речи; улучшить психологические предпосылки к обучению и коммуникативной готовности; создать условия для приобретения знаний учащимися.

Возможности использования интерактивных викторин достаточно широки, например следующие:

1. Усиливает желание обучающихся стремиться к новым знаниям, активизирует познавательную деятельность обучающихся.
2. Уметь проводить учебную и внеклассную работу на новом эстетическом и эмоциональном уровне.
3. Обеспечение наглядности и привлечение более большого количества дидактического материала.
4. Увеличивается объем выполняемой работы на учебном занятии в несколько раз.
5. Обеспечивается индивидуализация обучения.

А все вместе, конечно же, способствует повышению количества и качества усвоения учебного материала.

Одной из эффективных форм подведения итогов прошедших занятий является викторина. Используемый материал зависит от состава команд учащихся, их возраста, уровня знаний обучающихся, а так же от степени сложности изучаемого материала. Участниками викторины могут быть обучающиеся, посещающие занятия. Викторина проводится для привития интереса к изучению учебного предмета, закрепления знаний, умений и навыков, воспитания товарищества и коллективизма через умение играть в команде.

Викторины являются эффективным способом подведения итогов прошедших учебных занятий. Используемые материалы будут зависеть от состава команды, возраста обучающихся и уровня их знаний. В викторине могут участвовать обучающиеся, присутствующие на учебных занятиях. Викторина должна вызывать интерес к обучению, закрепить знания, навыки и умения, а также способство-

вать товариществу и командной работе посредством командной игры. Способствует развитию логического и образного мышления.

Пример вопросов для викторин, которые может разработать преподаватель для занятия:

Игра-викторина «Знатоки C++».

Вопросы:

1. Упорядоченный набор однотипных элементов? (массив).
2. Поименованная область памяти, адрес которого можно использовать для осуществления доступа к данным (переменная).

Викторина «Юные дизайнеры».

Вопросы:

1. Вид графики, при котором изображение формируется из маленьких точек(пикселей)? (Растровая графика).
2. Необходимое средство работы в Photoshop, которое дает возможность разбить изображение на части и работать с каждой из них, независимо от остальных (слой).

Список использованных источников

1. Нетрадиционные формы контроля знаний и умений учащихся. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://studbooks.net/1755608/pedagogika/vvedenie#778>. – Дата доступа: 02.11.2022.

2. Свободная энциклопедия [Электронный ресурс]. – Режим доступа: ru.wikipedia.org. – Дата доступа: 02.11.2022.

УДК 377.811

Дидактические возможности образовательного интернет-ресурса wordwall в процессе обучения иностранному языку профессионального общения

Таврук И. А., магистрант

Филиал БНТУ «Минский государственный политехнический колледж» Минск, Республика Беларусь

Научный руководитель: д.т.н., проф. Азаров С. М.