

Несколько советов, которые помогут написать программный код:

- делите свой код на модули (части);
- пишите комментарии к отдельным частям программного кода;
- пишите просто и понятно, не усложняйте себе работу;
- не давайте переменным имена, в которых вы можете запутаться;
- проверяйте код на наличие ошибок;
- тестируйте свой программный код;
- учите английский язык.

Придерживаясь этих правил, каждый начинающий программист или просто студент сможет легко и понятно написать программный код.

УДК 621

Гинько Н. С., Лодято В. О.

## **КВЕСТОВАЯ ИГРА КАК ФОРМА ОРГАНИЗАЦИИ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ**

*БНТУ, Минск*

*Научный руководитель Ражнова А. В.*

Сегодня цели образования заставляют выбирать способствующие активному процессу познания учебные методы и формы организации работы, которые развивают умение учиться: находить необходимую информацию, использовать различные информационные источники, запоминать, думать, судить, решать, организовывать себя в работе. Именно поэтому все большее значение приобретают активные методы обучения.

В современном образовании игровая деятельность используется, как активный метод обучения для освоения учебных

предметов, и может быть использован как для групповой, так и для индивидуальной работы, что позволяет повысить интерес к изучаемой теме, усилить мотивацию. Как метод обучения игру люди использовали с давних времен. И в настоящее время она находит самое широкое применение в педагогике.

Квестовые игры популярны у людей всех возрастов. Взрослым они помогают отвлечься и отдохнуть, а детям – развивать умение правильно мыслить и находить выход из трудных ситуаций. Слово «квест» сравнительно новое для нашей аудитории. Дословно с английского языка – это «поиск», который может быть связан с приключениями или игрой; также служит для обозначения одной из разновидностей компьютерных игр. Для достижения всех своих целей, герою квеста следует должным образом использовать предметы игрового мира. Весь сюжет квеста изобилует различными подсказками, которые и помогают вам решить, как же именно можно справиться с той или иной возникшей трудностью. Таким образом, прохождение квеста чем-то напоминает решение своеобразной головоломки.

Живые квесты – это игры, которые проходят в реальном мире, а не на экране. Каждый игрок перевоплощается в одного из героев, но если в фильме всё известно заранее, то ход и развязку живого квеста определяют участники. Игра проходит в общении, но не за одним столом.

Полное погружение в атмосферу приключения и невероятная концентрация действий и событий – вот обязательные компоненты живого квеста, который как хороший фильм или книга, оставляет после себя яркие воспоминания и заставляет задуматься.

В мире игровых квестов есть ряд негласных правил.

*Правило первое:* увидев какой-то предмет, обязательно возьмите его – вдруг пригодится?

*Правило второе:* встретив нового персонажа, обязательно поговорите с ним – вдруг он скажет что-то важное?

*Правило третье:* оказавшись на новом месте. Внимательно прочтите описание – вдруг в тексте будет дана какая-нибудь подсказка? Подсказки разбиты на три категории: предметы, персонажи и «что делать?».

Квест как форма организации досуга имеет свой специфический словарь.

*Место.* Подойдет любое, достаточно просторное помещение. Учитывайте количество участников, по возможности разбейте их на команды.

*Время прохождения* – время, которое тратиться на прохождение игры.

*Задания* – этап сценария игры, который состоит из одного или нескольких вопросов.

*Команд* – добровольное объединение, зарегистрированное для участия в игре.

*Карта* – это карта местности

*Метки* – это те самые подсказки, которые позволяют находить и выполнять задания, а иногда и позволяют в расшифровке и выполнении самого задания, что приближает к финалу и победе.

Квест может быть использован, как форма активного обучения. Как современная образовательная технология квест решает следующие задачи:

*Образовательные* – вовлечение каждого в активный познавательный процесс. Организация индивидуальной и групповой деятельности участников, выявление умений и способностей работать самостоятельно по теме.

*Развивающие* – развитие интереса к предмету деятельности, творческих способностей, воображения участников; формирование навыков исследовательской деятельности, умений

самостоятельной работы с информацией; расширение кругозора, эрудиции, мотивации.

*Воспитательные* – воспитание личной ответственности за выполнение задания, воспитание уважения к культурным традициям, истории, здоровое сбережение. В рамках педагогической практики мы разработали и провели квест «Тайна слова» по информатике. Суть игры заключалась в том, что каждая команда должна была на каждой станции выполнить определенное задание, получить слово, записать его в свой маршрутный лист и получить название следующей станции. Победа заключалась не только по времени прихода к финишу, но и правильно составленной фразы. Анализируя свой опыт разработки и проведения квеста, мы пришли к выводу о том, что такая форма обучения может быть эффективна для контроля знаний обучающихся, ее можно использовать и во внеурочной деятельности при проведении предметных недель.

УДК 372

Гинько Н. С.

## **МЕТОДЫ ОКОНЧАНИЯ ТЕСТИРОВАНИЯ**

*БНТУ, Минск*

*Научный руководитель Дробыш А. А.*

Статистические методы окончания тестирования – стохастические методы принятия решений о совпадении гипотез о распределении случайных величин. К ним принадлежат широко известные: метод Стьюдента ( $t$ ), метод хи-квадрат.

Критерий Стьюдента  $t$  относится к одному из наиболее давно разработанных и широко используемых методов статистики. Чаще всего он применяется для проверки нулевой гипотезы о равенстве средних значений двух совокупностей, хотя существует также и одновыборочная модификация этого