

Образовательная онлайн-платформа Joyteka в практике традиционного образования

В. В. Юркевич¹, О. В. Славинская¹

¹Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники, Минск, Республика Беларусь

В статье рассмотрена практика использования современных онлайн-технологий в обучении на примере сервиса Joyteka, показаны ее возможности, которые может использовать в образовательном процессе педагог, не имея знаний программиста.

Ключевые слова: Joyteka, онлайн-платформа, информационно-коммуникационные технологии.

Цифровые технологии внедряются во все сферы современного общества. В системе образования происходит цифровая трансформация, захватывающая различные его стороны [1].

Образование претерпевает изменения, опираясь на традиционно принятые модели, способы и формы обучения. Возможности онлайн-обучения, дистанционного образования позволяют обучающимся и педагогам взаимодействовать вне границ учебных занятий или с моментальным результатом в текущем времени. Это способствует персонализации обучения [2].

Использование современных информационно-коммуникационных технологий (ИКТ) в традиционном образовании приносит значительные преимущества: повышение эффективности обучения, индивидуализация и персонализация обучения, содействие самостоятельному обучению, развитие медиакомпетентности будущих специалистов [1, 3]. Цифровизация требует новых подходов к обучению, не выходя за рамки действующих нормативов. На помощь педагогам приходят игровые технологии (геймификация), автоматизированный контроль, другие элементы усовершенствования образовательного процесса, предоставляемые онлайн-платформами, которые выступают в качестве современных ИКТ.

Игровые технологии – одна из активных форм обучения, которая помогает воспитать творческих, саморазвивающихся и талантливых личностей. Они позволяют обучающимся интерактивно взаимодействовать с материалом, развивая умения и навыки. Для разработки дидактического материала в рамках данных технологий, педагоги используют различные образовательные платформы, цифровые ресурсы. Платформы для создания игр, популярные среди педагогов: Joyteka; LearningApps; Wordwall; Quillionz; Quizlet; Wizer; Quizizz; Kahoot и другие.

Автоматизированный онлайн-контроль, как правило, тестовый, уже скорее традиция, чем новшество. Но не теряет своей актуальности. Имеется множество онлайн-платформ, позволяющих создавать тесты различных видов: Online Test Pad, Google Forms, Kahoot, Madtest, Socrative и другие. А среди тестовых заданий находится достаточно много вариантов интерпретации учебного материала в рамках контроля. Помимо чаще всего используемых заданий с одиночным или множественным выбором ответа, создаются задания по типу: найти пару, заполни пропуски, разгадай кроссворд, запиши числовой ответ, укажи соответствие и другие.

Многие из перечисленных онлайн-платформ многофункциональны: совмещают функции предоставления возможностей для подготовки логических игр, тестов, кроссвордов и т.п. Одной из таких платформ, используемых для образовательных целей, является Joyteka [4]. Это онлайн-платформа, предоставляющая возможности для создания образовательных веб-квестов, интеллектуальных викторин, видео с обратной связью, игр с терминами и тестов. Эта платформа создана специально для педагогов. Она предоставляет пять сервисов для

создания интерактивных элементов, которые помогут «оживить» учебный или воспитательный процесс: образовательную игру «Квест», интеллектуальную викторину, видео с обратной связью, игру с терминами, конструктор тестов.

Образовательная игра «Квест» предлагает обучающимся специфический способ проверки знаний: им предстоит выбраться из комнаты, решая поставленные задачи, выполняя задания. Для создания данной игры на платформе нужно выбрать опцию «Создать новый квест». После этого – добавить вопросы, загадки или задания для обучающихся, указать правильные ответы и решения, сохранить квест и поделиться им с обучающимися. Такая игра подходит для домашнего задания любой возрастной категории обучающихся, позволяет закрепить и систематизировать изученные знания и умения.

Платформа позволяет создать викторину, где обучающиеся смогут проверить свои знания и соревноваться друг с другом. Для ее создания нужно сформулировать вопросы, варианты ответов, указать среди них правильные. Вид викторины может быть различным. В своей практике мы использовали «свою игру». Этот вид викторины позволяет осуществлять индивидуальное или групповое соревнование. Правила игры известны обучающимся, поэтому не требуют долгих объяснений и корректировки в процессе проведения.

Видео с обратной связью – возможность донести учебную информацию более наглядно, создавая видеоуроки с комментариями и советами для обучающихся. Для его создания педагогу нужно загрузить видеурок на платформу, добавить комментарии и советы.

Игра с терминами помогает обучающимся лучше запомнить новые понятия, сопоставляя термины с их определениями. Для ее создания нужно добавить термины и их определения, указать правильные соответствия и поделиться с обучающимися ссылкой.

Инструмент «Тест» позволяет создавать тестовые задания, следить за успеваемостью обучающихся. Для его использования нужно выбрать опцию «Создать новый тест», добавить вопросы с вариантами ответов, указать правильные ответы.

Платформа предполагает как взаимодействие с обучающимися путем активных ссылок на контент, так и возможность демонстрации игрового экрана в текущем режиме.

Опыт использования платформы на традиционных занятиях для проведения викторин, рефлексии показал ее эффективность.

Обучение с использованием цифровых технологий является нашим будущим, поскольку оно предполагает ряд преимуществ, которые традиционные модели обучения не могут предложить. Поэтому практикующим педагогам и студентам — будущим педагогам важно осваивать современные онлайн-сервисы.

Список источников

- [1] Славинская, О. В. Осмысление технологий медиадидактики «цифровыми мигрантами» / О. В. Славинская, М. Н. Демидко // Вестник МГИРО. – 2018. – № 2 (34). – С. 82-88.
- [2] Славинская, О. В. Педагогика. Часть 2: электронный образовательный ресурс по учебной дисциплине направления специальности 1-08 01 01-07 «Профессиональное обучение (информатика)» / О. В. Славинская // Система электронного обучения БГУИР [Электронный ресурс] – Минск : БГУИР, 2023.
- [3] **Использование** информационных и коммуникационных технологий в среднем образовании. Информационный меморандум / В. Г. Кинелев, П. Коммерс, Б. Я. Коцик. – М.: Институт ЮНЕСКО по информационным технологиям в образовании, 2005. – 24 с.
- [4] **Joyteka** [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://joyteka.com/ru>.

Joyteka Online Educational Platform in the practice of traditional education

V. V. Yurkevich¹, V. V. Slavinskaya¹

¹Belarusian State University of Informatics and Radioelectronics, Minsk, Republic of Belarus

Annotation

The article discusses the practice of using modern online technologies in teaching using the example of the Joyteka service, showing its capabilities that a teacher can use in the educational process without having the knowledge of a programmer.

Keywords: Joyteka, online platform, information and communication technologies.