

УДК 378

DOI: 10.26140/anip-2020-0904-0038

ВОЗМОЖНОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕТОДОВ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ ВУЗА

© 2020

SPIN-код: 8638-7625

AuthorID: 308375

Данильченко Марина Анатольевна, кандидат педагогических наук,
доцент кафедры гуманитарных и общенаучных дисциплин

*Тюменское высшее военно-инженерное командное училище им. Маршала инженерных войск А.И.Прошлякова
(625051, Россия, Тюмень, ул. Л.Толстого 1, e-mail: glamarin@rambler.ru)*

AuthorID: 737294

SPIN-код: 9982-9390,

ResearcherID: T-9387-2018

<https://orcid.org/0000-0002-9219-349X>

Scopus Author ID: 57191369013

Мухина Мария Вадимовна, кандидат педагогических наук, доцент

AuthorID: 552980

SPIN: 9176-6390

ResearcherID: J-3277-2017

ORCID: 0000-0002-9928-9451

ScopusID: 57191840566

Булаева Марина Николаевна, кандидат педагогических наук, доцент кафедры «Профессионального образования и управления образовательными системами»

AuthorID: 1058445

SPIN-код: 1900-1994

ORCID: 0000-0003-1778-6372

Воронина Ирина Романовна, студент

*Нижегородский государственный педагогический университет имени Козьмы Минина
(603004, Россия, Нижний Новгород, ул. Челюскинцев 9, e-mail: irinavoronina31@yandex.ru)*

Аннотация. Эффективным приемом формирования визуальной культуры студентов является использование игровых методов обучения. Наряду с такими инновационными игровыми методами, как дидактические, имитационные, ситуационно-ролевые, наше исследование посвящено определению возможностей использования викторин в профессиональном образовании. Метод викторин насыщен элементами визуализации, которые активизируют познавательную активность студентов. Целью работы является определение возможностей использования метода викторин в профессиональном обучении на примере дисциплин «Общая и профессиональная педагогика» и «Концепции развития профессионального образования». В статье сформулировано определение викторины, где данный интерактивный метод определяется как вид игры в ответы на письменные или устные вопросы, объединенные общей темой или из различных областей знаний. Выделены три основных типа викторин, среди которых следующие: тестовая, сюжетная викторины и викторина-стратегия. Среди правил викторины определены такие, как соответствие возрастным особенностям группы, актуальность темы методы, сложность вопросов соразмерна способностям студентов, обязательность наличия победителя и др. Принципами данного интерактивного метода являются массовость, равенство, интерактивность, соревновательность, доступность, четность и понятность. Среди возможных стратегий использования викторины в образовательном процессе возможны два основных варианта: на начальной стадии семинарского занятия в качестве ознакомления с новым материалом и на завершающей стадии в качестве контроля. Викторина оказывает воспитательное и просветительное влияние на студентов. Выделены основные типы викторин: викторины с ответами по шкале «да», «нет», «не знаю», викторины типа «правда или ложь?»; вопросники с отсутствием вариантов ответов на вопросы, творческие или игровые задания и др. Викторины дают возможность в игровой форме повысить уровень теоретических знаний студентов, проверить знания по определенной теме, осуществить обратную связь между преподавателями и студентами. Игровой метод способствует развитию самообучения студентов, оптимизирует образовательный процесс, а также повышает мотивацию.

Ключевые слова: викторина, профессиональное обучение, интерактивный метод, повышение мотивации, эффективность образовательного процесса, доступность, объективный контроль, оптимизация обучения, познавательный интерес, проблемная ситуация, игровая деятельность, развитие мышления.

POSSIBILITIES OF USING GAME INTERACTIVE METHODS IN THE EDUCATIONAL PROCESS OF THE UNIVERSITY

© 2020

Danilchenko Marina Anatolievna, candidate of pedagogical sciences, associate professor
*Tyumen higher military engineering command school. Marshal of engineering troops A. I. Proshlyakov
(625051, Russia, Tyumen, ul. L. Tolstogo 1, e-mail: glamarin@rambler.ru)*

Mukhina Maria Vadimovna, candidate of pedagogical sciences,
associate professor

Bulaeva Marina Nikolaevna, candidate of Pedagogical Sciences, associate professor of the department
of «Professional Education and Management of Educational Systems»

Voronina Irina Romanovna, student

*Kozma Minin Nizhny Novgorod State Pedagogical University
(603004, Russia, Nizhny Novgorod, Chelyuskintsev street 9, e-mail: irinavoronina31@yandex.ru)*

Abstract. An effective method of forming the visual culture of students is the use of game teaching methods. Along with such innovative game methods as didactic, simulation, situational role-playing, etc., our research is devoted to determining the possibilities of using quizzes in professional education. This method is rich in visualization elements that activate students' cognitive activity. The purpose of the work is to determine the possibilities of using the quiz method in professional training on the example of disciplines of Minin University. The article defines a quiz, where this interactive method is defined as a type of game of answers to written or oral questions, United by a common theme or from different fields of knowl-

edge. There are three main types of quizzes, including the following: test, story quiz and strategy quiz. Among the rules of the quiz, such as compliance with the age characteristics of the group, the relevance of the topic methods, the complexity of questions is proportional to the abilities of students, the mandatory presence of a winner, etc. The principles of this interactive method are mass, equality, interactivity, competition, accessibility, parity and clarity. Among the possible strategies for using the quiz in the educational process, there are two main options: at the initial stage of the seminar as an introduction to new material, and at the final stage as a control. The quiz has an educational and educational impact on students. The main types of quizzes are highlighted: quizzes with answers on a scale of "Yes", "no", "I don't know", quizzes like "true or false?"; questionnaires with no answers to questions, creative or game tasks, etc. Quizzes provide an opportunity to increase the level of theoretical knowledge of students in a playful way, test knowledge on a particular topic, and provide feedback between teachers and students. The game method contributes to the development of students' self-learning, optimizes the educational process, and increases motivation.

Keywords: quiz, professional training, interactive method, increasing motivation, effectiveness of the educational process, accessibility, objective control, optimization of training, cognitive interest, problem situation, game activity, thinking development.

ВВЕДЕНИЕ

Постановка проблемы в общем виде и ее связь с важными научными и практическими задачами.

Потребность современного рынка труда в специалистах высокого уровня с развитыми профессиональными компетенциями определяет необходимость качественных изменений в организации образовательного процесса вузов. Использование игровых методов в условиях профессионального обучения становится основополагающим фактором развития образования. Метод викторин - это эффективное условие формирования визуальной культуры студентов, способствующее успешной активизации знаний обучающихся, повышению их самостоятельности, а также обострению их познавательного интереса.

Анализ последних исследований и публикаций, в которых рассматривались аспекты этой проблемы и на которых обосновывается автор; выделение неразрешенных ранее частей общей проблемы. Проблема использования викторин в образовательном процессе широко представлена в научных исследованиях ряда авторов, среди которых Е.В. Гершановская, Н.И. Холод, И.Ю. Никитина, Н.Н. Данильченко и др. Так, эффективность викторины подчеркивается в работе Н.И. Холод и И.Ю. Никитиной. По мнению авторов, данный интерактивный метод направлен на активизацию учебно-познавательной деятельности студентов и дает возможность расширить кругозор студентов, развивать умения сотрудничества. Также викторины способствуют сплоченности студенческого коллектива и открывают простор для творчества обучающихся [1]. Классификация образовательных викторин представлена в работе Н.Н. Данильченко. Автор выделяет викторины на сцене, за столом, на открытом воздухе, в зале по месту проведения. Среди групповых характеристик выделены такие, как численный состав и отсутствие конкурентности [2]. Н.Н. Данильченко выделяет состязательные и ролевые типы викторин. По мнению Е.В. Гершановской, благодаря викторине у студентов в процессе игровой деятельности активизируется мыслительная деятельность, проявляется их самостоятельность, коммуникативные способности. Студенты общаются с одноклассниками и углубляют свои знания и умения, формируют компетенции [3].

МЕТОДОЛОГИЯ

Формирование целей статьи. Цель статьи заключается в анализе возможностей использования игровых интерактивных методов обучения в профессиональном образовании для повышения качества организации образовательной деятельности.

Постановка задания. Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие задачи:

- определить роль использования игровых интерактивных методов в профессиональном обучении;
- рассмотреть виды, особенности, возможности и перспективы использования викторин в профессиональном образовании.

Используемые методы, методики и технологии. В статье используется метод анализа, синтеза, сравнения.

РЕЗУЛЬТАТЫ

Изложение основного материала исследования с полным обоснованием полученных научных результатов.

Создание высокой эффективности образовательного процесса возможно с помощью использования игровых методов обучения. Их существенное преимущество в сравнении с традиционными методами и технологиями обучения заключается в наглядности последствий принимаемых решений студентами, повторении опыта с изменением установок, а также возможности варьирования темпа занятий: ускорении или замедлении хода событий.

Игровые методы направлены на формирование у студентов профессиональных компетенций. Они позволяют проигрывать одну и ту же смоделированную ситуацию на занятиях, находя разные подходы к ее решению [4-9]. Игровая деятельность является одним из наиболее эффективных методов обучения студентов высших учебных заведений. Она воссоздается на занятиях посредством использования различных инновационных методов, где викторина является одним из наиболее популярных образовательных игровых методов.

Викторина - это один из инновационных методов обучения, подразумевающий осуществление игры, заключающейся в ответах на вопросы по определенной тематике из различных областей знания. Викторины содержат следующие элементы игры: игровая задача, игровые правила, игровые действия, а также элементы занимательности. Данный интерактивный метод обучения направлен на эффективную организацию образовательного процесса, способствующей развитию у студентов коммуникативных качеств, умений принимать решение в короткий срок, навыков командной работы. Атмосфера на таких занятиях отличается состязательностью, высокой эмоциональностью, что является условиями, повышающими мотивацию студентов к обучению.

Существует несколько типов и видов викторин, отличающихся правилами, целями работ, порядком проведения занятия, определением победителей, типом и сложностью вопроса, а также очередностью хода. При работе на занятиях с применением данного метода у студентов формируется и развивается качество самостоятельности, где студенты общаются со своими коллегами, реализуют и углубляют свои знания и умения по теме. В игровой деятельности активизируется мыслительная работа в процессе достижения общей цели, студенты учатся вспоминать, думать, сравнивать, анализировать, ассоциировать, структурировать информацию и т.д. [10].

Роль викторины заключается в сильнейшем воздействии на эмоциональную составляющую обучающихся, пробуждает любознательность и удовлетворенность от правильных решений [11]. При использовании такой формы работы также уместно применение мультимедиа презентаций, что позволит наглядно и структурированно преподнести информацию. Красочное оформление слайдов, художественное слово, звуковое сопровождение, игровой формат - всё это направлено на создание комфортной атмосферы на занятии, повышение интере-

са к обучению, минимизации чувства стресса в формате проверки знаний [12].

Викторина как интерактивный метод обучения может быть реализована в различных формах. Так, существуют викторины, основанные на принципе выбора ответов из предложенных вариантов, викторины типа «правда или ложь?»; викторины-вопросники с отсутствием вариантов ответов на вопросы; викторины с ответами по шкале «да», «нет», «не знаю» [13]. Разнообразие викторин достигается за счет включения в игру следующих заданий: открытые вопросы, творческие или игровые задания, вопросы с вариантами ответов, требующие ответа «да»/«нет» и др.

Викторины отличаются рядом правил, среди которых можно выделить следующие: вопросы должны учитывать уровень способностей студентов, возрастные особенности группы; тема викторины должна быть актуальной; уровень сложности вопросов должен исходить из уровня знаний студентов, основываться на изученном материале; поиск ответов на вопросы игры не должен быть сверхтруден. Правилами викторины также являются такие, как обязательность наличия победителя в целях формирования соревновательного духа; возможность у студентов подготовки своих вопросов к викторинам; вопросы викторины должны отличаться четкостью и понятностью [14].

Вне зависимости от вида викторины и формы ее проведения правила и условия игры должны отвечать ряду требований. Так, правила викторины должны быть простыми, чтобы у студентов не возникало затруднений с пониманием условий игры, что не нарушало бы намеченный темп занятия. Викторина должна быть массовой и охватывать всех обучающихся [15]. Задача преподавателя вовлечь в процесс викторины всех студентов группы. Также условием викторины является одинаковая значимость для всех студентов и ее доступность для предполагаемых участников. Задания, содержащиеся в викторине, должны быть одинаковыми или равными по сложности и содержанию. Равенства требует как задание, так и способ привлечения к его выполнению. Педагогическая ценность игр-викторин в том, что они стимулируют творческие потенции студентов, обогащают образовательный процесс нестандартным и увлекательным развлечением, развивают коммуникативные навыки и будят фантазию [16].

Викторины могут быть включены в образовательный процесс в различных формах. Как средство обучения образовательная викторина может быть реализована на начальной стадии семинарского занятия или на завершающей стадии. На первичном этапе викторины позволяют в игровой форме изучать новый материал. На стадии завершения интерактивный метод служит в качестве проверки уровня знаний студентов по пройденной теме. Такой вариант применения викторины позволяет реализовать актуализацию или контроль знаний [17].

Основой образовательных викторин является принцип конкурентности. Важен соревновательный дух, строящийся на борьбе, столкновении. Одним из наиболее популярных видов викторин являются соревновательные образовательные викторины. Обеспечение духа соревновательности возможно при создании такого образовательного процесса педагогом, где существовали бы условия противопоставления играющих друг другу в командной или парной викторине [18]. В этих условиях игра проходит с большим азартом, сопровождается возбужденным эмоциональным состоянием, связанным со страстным ожиданием одержания победы. Викторина рождает атмосферу некой праздничности и приподнятости, позволяет привлекать к осознанному и мотивированному участию в образовательном процессе. Обязательный элемент соревновательных викторин - максимальная объективность оценивания результатов, предусматривающая штрафные баллы за нарушение правил, условий игры, наличие стороны победителя

[19].

Существует 3 основных типа викторин, среди которых тестовая, сюжетная викторины и викторина-стратегия. Тестовая викторина осуществляется в виде письменной работы. Студенты отвечают на вопросы, после чего на основе полученных результатов получают баллы [20].

Например, при изучении дисциплины «Общая и профессиональная педагогика» в университете преподаватель может устроить тематическую игру-викторину по итогам первого раздела «Методы исследований в профессиональной педагогике». Преподаватель создает мультимедийную презентацию, после чего демонстрирует ее на проекторе перед группой.

Студенты разбиваются на группы, тем самым формируя команды, после чего отвечают на вопросы педагога-ведущего.

Вопросы викторины являются открытыми, т. е. студенты должны самостоятельно сформулировать ответ без выбора из предложенных.

Использование в викторине элементов широко известных развлекательных и познавательных телепередач повышает интерес студентов к обучению, формирует соревновательный дух, что способствует повышению мотивации.

При изучении тем раздела «Профессиональная педагогика как отрасль педагогических знаний» в университете преподаватель может организовать игру-викторину в качестве промежуточного контроля знаний.

Игра будет проходить следующим образом: студенты последовательно отвечают на вопросы согласно составленному педагогом списку. За каждый правильный ответ обучающиеся получают определенное количество баллов на основе оговоренных заранее критериев оценивания, впоследствии набранные очки будут переведены в баллы. Вопросы разбиты на секции: «Педагогика как наука», «Методы исследований в профессиональной педагогике», и «Теории профессионального обучения». Студенты в зависимости от степени изученности темы будут выбирать секцию и вопрос в закрытом формате [21].

Следующий вид - сюжетная викторина, основанная на игре по ролям, наличие сюжетной линии, заранее прописанных действиях. Организация образовательного процесса с использованием сюжетной викторины подразумевает наличие элементов театрализации, что придает игре яркий эмоциональный характер. Примером реализации интерактивного метода может стать организация семинара при изучении дисциплины «Концепции развития профессионального образования» в университете [22]. Педагог заранее информирует студентов о предстоящей игре, дает задания для подготовки и формирует группы. Для большего освоения материала темы «Формы организации профессионального обучения» преподаватель создает на занятии атмосферу будущей профессиональной деятельности студентов, а именно формат школьного урока, где студенты выступают в роли педагогов. В данном случае викторина приобретает театрализованный формат. Студенты отвечают на вопросы преподавателя о структуре, методике, целях и задачах образовательного процесса и т. д. У обучающихся на занятиях включается воображение благодаря придуманной и созданной организатором сюжетной линии [23].

Викторина-стратегия - это форма интеллектуальной игры, где успех обеспечивается благодаря наиболее верному планированию своих действий участниками образовательного процесса. Например, при изучении дисциплины «Финансовая грамотность и методика обучения» в университете преподаватель может в качестве контроля теоретических знаний по теме «Финансовое мошенничество» составить викторину. Основой игры будет проблемная ситуация, в которую преподаватель погружает студентов, например, ситуация, связанная

с SMS-мошенничеством. Задачей студентов будет грамотное планирование своих действий для разрешения проблемы, предложение путей решения. В ходе занятия преподаватель задает вопросы викторины, чтобы каждый предпринятый шаг был теоретически обоснован и доказан. Возможно также наличие творческих вопросов и заданий, где студентам, например, будет необходимо нарисовать схему действий, структурировать материал в табличной форме или форме кластера, что создаст атмосферу активности студентов. Викторина-стратегия моделирует жизненные ситуации, что создает условия борьбы и соревновательности, позволяет разнообразить образовательный процесс [24].

Викторина оказывает определенное воспитательное и просветительное влияние. Педагогический эффект от викторины заключается в создании условий взаимопомощи и взаимодействия. Викторина формирует, сплачивает и рождает временную общность, которая возникает во время проведения викторины. Возникшие в ее процессе совместные усилия, взаимовыручка и взаимоподдержка создают положительные эмоции на занятии, сближают и побуждают студентов к дальнейшему сохранению командного духа [25]. Викторина дает возможность развивать личностные качества студента, среди которых такие, как ловкость, решительность, находчивость, коммуникабельность, настойчивость, и честность благодаря созданию равных условий для всех обучающихся. Устойчивые правила викторины определяют как содержание проблемной ситуации, созданной педагогом, так и формируют поведение обучающихся. Основой викторины является принцип единства реакции и познания. Человек получает удовлетворение от расширения своего кругозора, обогащения умения воспользоваться своими знаниями и обогатиться знаниями других. Вместе с тем, викторина дает возможность проявить положительные качества, которые не находят применения в обыденной жизни. Мотивация к обучению возрастает за счет того, что вызывает ощущение уверенности и мастерства у студентов.

Сравнение полученных результатов с результатами в других исследованиях. Большинство научных работ посвящено рассмотрению возможностей использования викторин в школе, среднем профессиональном образовании и др. Так, исследование И.А. Котельниковой, О.А. Яруткиной, Л.А. Лимоновой направлено на рассмотрение викторины в качестве эффективной формы организации воспитательной работы в школе [26]. Н.А. Лысенкова рассматривает возможности использования викторины как формы развития познавательных УУД [27]. Проведенное нами исследование позволило выявить и структурировать особенности и сформулировать возможности использования викторин в профессиональном образовании для различных специальностей на примере дисциплин «Общая и профессиональная педагогика», «Концепции развития профессионального образования».

ВЫВОДЫ

Выводы исследования. Игровые методы обучения становятся неотъемлемой частью образовательной деятельности. Их реализация в образовательном процессе позволяет в наиболее эффективной форме добиться заранее поставленной цели: осуществление контроля знаний студентов, изучение нового материала. Уникальный формат метода викторин в качестве проведения того или иного вида с его особенностями обеспечивает повышение мотивации обучающихся, интереса к выполнению заданий, а также переживание положительных эмоций. Викторины, выступая в качестве одной из форм интеллектуальной деятельности, дают возможность создать условия для качественного взаимодействия субъектов образовательного процесса, общности между студентами и достижению определенной образовательной цели коллективными усилиями. Викторины позволяют студентам оказаться в определенных жизненных или про-

фессиональных ситуациях и выработать необходимую модель поведения обучающихся как будущих специалистов. Возможность моделирования профессиональных проблемных вопросов, соревновательности между людьми, создание условий для взаимопомощи - педагогическая ценность викторин. Данный интерактивный метод в образовательном процессе дает возможность обеспечения качественной интеллектуальной деятельности, демонстрацию индивидуальных способностей обучающихся и др.

Перспективы дальнейших изысканий данного направления.

Использование игровых технологий в обучении, в частности викторин, предоставляет широкие возможности для подготовки высококвалифицированных специалистов, что обуславливает необходимость в дальнейшем их внедрении в процесс изучения профессиональных дисциплин.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Холод Н.И., Никитина И.Ю. Викторина как средство активизации учебнопознавательной деятельности студентов на занятиях по иностранному языку в вузе // Ярославский педагогический вестник. 2017. №2. С. 137-141.
2. Широкова Т. С. Методика организации и проведения нетрадиционных уроков в образовательном процессе учреждений СПО // Научные исследования в образовании, № 12, 2012 г. Эл. ресурс [URL: cyberleninka.ru]
3. Асмолов А.Г., Семенов А.П., Уваров А.Ю. Российская школа и новые информационные технологии: взгляд в следующее десятилетие – М., Некс Принт, 2010.
4. Андриенко О.А. О необходимости применения игровых технологий обучения // Балканское научное обозрение. 2019. Т. 3. № 2 (4). С. 5-8.
5. Жуковская Л.В. Системный анализ и теоретико-игровой инструментарий взаимодействия экономической, правовой и социальной национальных макросистем // Актуальные проблемы экономики и права. 2019. Т. 13. № 3. С. 1287-1300.
6. Терентьева Е.В. Роль игры в формировании предпосылок универсальных учебных действий // Балтийский гуманитарный журнал. 2018. Т. 7. № 3 (24). С. 307-310.
7. Николаева Э.Ф., Ковалева М.А. Роль профориентационных игр в решении задач профессионального самоопределения подростков // Гуманитарные Балканские исследования. 2019. Т. 3. № 1 (3). С. 40-42.
8. Базанов В.Ю. Основные аспекты принятия решений в условиях неопределенности // Азимут научных исследований: экономика и управление. 2019. Т. 8. № 2 (27). С. 54-58.
9. Naydenova V.N. Social gaming models in school // Scientific Vector of the Balkans. 2019. Т. 3. № 2 (4). С. 55-58.
10. Безпалова А.Г. Использование digital-технологий и коммуникаций в образовательном процессе вуза // А-фактор: научные исследования и разработки (гуманитарные науки), 2017. – №1. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.a-factor.ru/archive/item/16-ispolzovanie-digital-tehnologij-i-kommunikatsij-v-obrazovatelnom-protsesse-vuza>
11. Буряшева, Л.А. Активные и интерактивные методы обучения в образовательном процессе высшей школы. Методическое пособие / Л.А. Буряшева. – М.: КноРус, 2016. – 219 с.
12. Воронкова, О.Б. Информационные технологии в образовании. Интерактивные методы / О.Б. Воронкова. – М.: Феникс, 2018. – 598 с.
13. Гилязова О.С. Модель развития современного российского университета: ретроспектива и перспектива. В сборнике: Университет XXI века: старые парадигмы и современные вызовы Материалы XVIII Всероссийской научно-практической конференции. Редакционная коллегия: Л.А. Закс, Л.А. Мясникова, С.Д. Балмаева, Г.А. Брандт, А.В. Дроздова, С.А. Мицек, Н.В. Хмелькова. 2015. С. 39-43.
14. Кириллова И.К., Сорокина О.А. Развитие мотивации достижения студентов вуза // Казанская наука. 2015. № 10. С. 300-302.
15. Гуцин А.В. Дидактические условия реализации методологии развития информационно-технологического обеспечения педагогического образования // Приволжский научный журнал. 2013. № 4 (28). С. 235-239.
16. Зверева Н. А. Применение современных педагогических технологий в среднем профессиональном образовании // Инновационные педагогические технологии: материалы II междунар. науч. конф. – Казань: Бук, 2015. – С. 1520.
17. Савина, Е. А. Активные и интерактивные методы и технологии обучения в подготовке специалистов инвестиционно-строительной сферы в системе дополнительного профессионального образования / Е.А. Савина, А.Д. Ишков. – М.: МГСУ, 2015. – 120 с.
18. Кормилицина, Т. В. Новая педагогика и электронное обучение: история и современность / Т. В. Кормилицина // Научные исследования и разработки. Социально-гуманитарные исследования и технологии. – 2018. – Т. 7. – № 3. – С. 8-14.
19. Маркова С.М. Ретроспективный анализ развития профессионального образования в России // Вестник Мининского университета. 2019. Т. 7, №3. С. 3.
20. Кормилицина, Т. В. Медиа-технологии как средство разви-

тия познавательной активности учащихся (на примере работы школьных видеостудий Республики Мордовия) / Т. В. Кормилицына // Гуманитарные науки и образование. – 2017. – № 4 (32). – С. 39–44.

21. Седова А.С., Ваганова О.И., Прохорова М.П. Возможности технологии развития критического мышления студентов вуза у будущих правоведов // Инновационная экономика: перспективы развития и совершенствования. 2018. № 7-Том 2 (33). С. 160-164.

22. Мяскина Е.В. Диагностика качества образования в вузе // Вестник Мининского университета. 2019. Т. 7, №3. С. 4.

23. Минахметова О.В. Интеграция образовательных технологий в формировании общих компетенций обучающихся профессиональной школы // Научный форум: Инновационная наука: сб. ст. по материалам IV междунар. науч.-практ. конф. – № 3(4). – М., Изд. «МЦНО», 2017. – С. 38-44.

24. Мелешко, В. От доски до доски. Интерактивные устройства способны изменить мир // ИКТ в образовании. - 2007. - № 5.

25. Ваганова О.И., Карпова М.А., Смирнова Ж.В. Методы реализации технологии дискуссионного обучения // Инновационная экономика: перспективы развития и совершенствования. 2018. № 7-Том 1 (33). С. 91-

26. Лимонова Л.А., Котельникова И.А., Яруткина О.А. Игра – викторина как эффективная форма организации воспитательной работы в школе. Электронный ресурс [URL: obs.un1-altai.ru]

27. Лысенкова Н. А. Викторина как форма развития познавательных УУД НА ПРИМЕРЕ ОБЩЕГО А У НАС на форме профессионального. Это в сравнении. // Обучение и воспитание, № 13, 2014 г., с. 176 – 179.

Статья поступила в редакцию 13.04.2020

Статья принята к публикации 27.11.2020