

Вопросы, основанные на личном опыте: «Признаешься ли ты сразу, если совершил проступок?». Группа 8-9 лет: «Да, всегда» – 25%; «Нет, никогда» – 10%; «Иногда, в зависимости от ситуации» – 65%. Группа 13-14 лет: «Да, всегда» – 10%; «Нет, никогда» – 5%; «Иногда, в зависимости от ситуации» – 85%. То есть, подавляющее большинство в обеих группах проявляет ситуативность в поведении, что коррелирует с их ответами при оценке ситуаций. Подростки еще более гибки в своих решениях.

Вопрос: «Как часто ты говоришь неправду?». Группа 8-9 лет: «Почти никогда» – 50%; «Иногда» – 45%; «Довольно часто» – 5%. Группа 13-14 лет: «Почти никогда» – 15%; «Иногда» – 75%; «Довольно часто» – 10%. Таким образом, подтверждается тезис о том, что с возрастом ложь становится более распространенным инструментом социального взаимодействия. Подростки используют ее значительно чаще, что связано с усложнением их социальной жизни и необходимостью маневрировать между требованиями родителей, учителей и сверстников.

Результаты опроса полностью подтверждают теоретические положения:

- Эволюция понимания: от узкого «лгут, чтобы избежать наказания» к широкому «лгут по множеству причин».
- Моральный релятивизм: Переход от категоричного осуждения лжи к ситуативной этике у подростков.
- Возрастная динамика: Частота и сложность лжи возрастают к подростковому периоду.
- Значимость социального контекста: для подростков на первый план выходят ложь во спасение («белая» и альтруистическая) и ложь для расширения личных границ, в то время как для младших детей актуальна защитная функция.

Заключение. Детская ложь – это не клеймо на характере, а сложный сигнал о внутреннем мире ребенка, его страхах, фантазиях и потребностях. Она эволюционирует от примитивного сокрытия проступка до сложного морального выбора в подростковом возрасте. Задача взрослого – не объявить ей войну, а понять ее корни и создать такие отношения, где ценность доверия и честности будет превыше сиюминутной выгоды от удачного обмана. Воспитание честности – это не в искоренении лжи, а в возвращении смелости говорить правду.

- 1.Боровиков С. А. Возрастные особенности детской лжи/ С.А. Боровиков // Территория науки. 2007. №1. С.118-122.
- 2.Львова, С. В. Развитие творческого мышления и воображения младших школьников / С. В. Львова, К. А. Аракелян // ЦИТИСЭ. – 2017. – № 2(11). – С. 13.
- 3.Участие учителей в обсуждении актуальных проблем образовательной политики на специальных интернет-площадках: Коллективная монография / Л. И. Бершедова, В. В. Буров, Е. А. Житнов [и др.]. – Москва: Издательство "Перо", 2016. – 104 с.
- 4.Экман П. Психология лжи / Пол Экман; [перевели с английского Н. Исупова и другие]. – Санкт-Петербург [и др.]: Питер, 2000. – 267с.

ГЕЙМИФИКАЦИЯ УРОКОВ С FLIPPITY: КАК МОТИВИРОВАТЬ УЧЕНИКОВ ЧЕРЕЗ ИГРУ

Протасовицкая П.В.,

*студентка 4 курса ВГУ имени П.М. Машерова, г. Витебск, Республика Беларусь
Научный руководитель – Галузо И.В., канд. пед. наук, доцент*

Ключевые слова. Flippity, геймификация, цифровые технологии в образовании, интерактивные уроки, цифровые инструменты обучения, образовательные платформы.

Keywords. Flippity, gamification, digital technologies in education, interactive lessons, digital learning tools, educational platforms.

В современной методике преподавания одной из задач остается поиск эффективных средств обучения. Развитие технологий и доступ к новым информационным ресурсам трансформируют образовательный процесс, насыщая его современными инструментами. Современному педагогу необходимо быть адаптивным и творчески мыслящим, чтобы эффективно реагировать на изменения в образовательной среде и поддерживать интерес

учащихся. Особенно остро эта задача стоит в условиях перехода на дистанционные формы обучения, когда возникает необходимость искать новые методы и ресурсы для достижения главной цели – формирования прочных предметных компетенций.

Важным компонентом в обучении таких предметов, как физика, математика, астрономия является развитие основных навыков и умений, например, аналитического мышления и понимания ключевых концепций. Интеграция Интернет-ресурсов в учебный процесс способствует реализации личностно-ориентированного подхода, что обеспечивает индивидуализацию и дифференциацию обучения с учетом уровней подготовки, интересов и возможностей учащихся. В этой статье проводится анализ одного из эффективного цифрового инструмента для формирования ключевых навыков: Flippity. Рассматриваются особенности его применения: целевая возрастная группа, уровень подготовки, необходимые навыки для использования, возможности самостоятельной работы учащихся, этапы освоения материала, а также преимущества и ограничения ресурса.

Цель исследования: изучить возможности платформы Flippity для организации интерактивных уроков.

Объект исследования: образовательный процесс в школах с применением цифровых технологий.

Предмет исследования: интеграция платформы Flippity в учебный процесс и её влияние на мотивацию и качество усвоения знаний учащимися.

Актуальность исследования: в условиях стремительного развития цифровых технологий и необходимости повышения вовлеченности школьников в учебу, использование интерактивных платформ, таких как Flippity, становится актуальным инструментом для модернизации образовательного процесса.

Материал и методы. Материалами исследования послужили официальные руководства и инструкции по использованию Flippity, отзывы учителей и студентов о работе с этой платформой. Проведение эксперимента по внедрению интерактивных уроков с использованием данной платформы. Методы включают сравнительный анализ, количественные и качественные методы сбора данных.

Результаты и их обсуждение. В научной литературе понятие "интерактивность" рассматривается с разных точек зрения. Во-первых, под интеракцией понимается взаимодействие между учениками и учителями в классе. Это термин в его первоначальном значении берет свои основы из "активного" обучения первой половины XX века [1]. Обучение происходит не только в связке "преподаватель-обучающийся", но в отношении "обучающийся-обучающийся". Это предполагает большую роль групповой или парной работы, в контексте которой осуществляется межличностное взаимодействие. Во-вторых, термин "интерактивность" расширяет свое понимание с появлением Интернета в 1991 году [2]. Интерактивность прочно вошла в структуру электронного обучения, став его важной составляющей, обеспечивающей онлайн-взаимодействие между участниками образовательного процесса. При этом традиционные и цифровые подходы к обучению не следует рассматривать как противоположные или взаимоисключающие. Напротив, они органично дополняют друг друга, создавая условия для активного обмена знаниями и опытом с использованием современных цифровых образовательных ресурсов.

Flippity — сервис для создания разнообразных цифровых материалов, которые можно использовать на очных (в форме распечатки или с помощью интерактивной доски) и дистанционных уроках.

С помощью Flippity можно создавать квизы, викторины, флэш-карточки, различные тренажеры и упражнения, мини-игры, элементы геймификации, такие как доска лидеров и индикатор прогресса, — всего более 30 форматов. Это все можно подробно рассмотреть на официальном сайте <https://www.flippity.net/>.

У Flippity есть ключевая особенность, отличающая его от многих других похожих сервисов: в квизы, упражнения и прочие инструменты для обучения он превращает содержимое Google-таблиц. Для каждого формата есть специальный шаблон, который нужно скопировать в свой аккаунт Google и заполнить по инструкции. Однако для некоторых форматов доступен и другой вариант — просто воспользоваться конструктором на самом сайте.

Сайт Flippity полностью на английском языке, что не мешает использовать кириллицу в материалах, но может затруднить понимание инструкций по заполнению таблиц. В таком случае рекомендуем включить автоматический перевод в браузере — Chrome.

В ходе проведения интерактивных занятий с использованием платформы были отмечены следующие наблюдения и результаты. Целевая аудитория Flippity — это школьники разных возрастов, начиная с начальных классов и заканчивая старшеклассниками. Также платформа может быть полезна для студентов и взрослых учащихся, особенно в рамках индивидуального обучения или репетиторства. Уровень подготовки учащихся не является ограничением: задания можно адаптировать под начальный, средний или продвинутый уровень. Учитель сам выбирает формат и сложность материалов, что позволяет учитывать индивидуальные особенности учеников. Для использования платформы не требуются сложные технические навыки. Учителю достаточно уметь работать с Google-таблицами и следовать инструкциям по заполнению шаблонов. Учащиеся, в свою очередь, могут выполнять задания без необходимости регистрации — достаточно перейти по ссылке и начать работу. Flippity предоставляет широкие возможности для самостоятельной работы. Учащиеся могут проходить задания в удобном темпе, повторять материал, отслеживать свой прогресс и соревноваться друг с другом, что способствует развитию мотивации и вовлечённости. Освоение материала с помощью Flippity может быть организовано поэтапно: сначала учащиеся знакомятся с новой темой, затем закрепляют знания через интерактивные упражнения, а в завершение проходят проверку в формате квизов или игр.

Среди преимуществ платформы — доступность, разнообразие форматов, возможность геймификации обучения и интеграция с Google-сервисами. Однако есть и ограничения: интерфейс сайта полностью на английском языке, что может вызвать трудности при работе с инструкциями. Тем не менее, автоматический перевод в браузере помогает решить эту проблему.

Заключение. Можно отметить, что платформа Flippity представляет собой удобный и бесплатный инструмент для создания разнообразных интерактивных заданий и упражнений на основе Google-таблиц, что значительно расширяет возможности педагогов в организации учебного процесса. Использование Flippity способствует повышению мотивации и вовлечённости учащихся благодаря разнообразным игровым и визуальным форматам, что положительно сказывается на усвоении учебного материала. Однако для максимальной эффективности необходимо учитывать языковой барьер и ограниченность функционала, а также обеспечивать методическую поддержку педагогов при внедрении платформы. В целом, Flippity имеет большой потенциал для интеграции в современное школьное образование и способствует развитию интерактивного и цифрового обучения.

1. Капранова, Е.А. Интерактивное обучение: концептуальные подходы / Е.А. Капранова // Вестник Полоцкого государственного университета. – Полоцк, 2012. – № 7. – С. 11–14.
2. Можар, Е.Н. Стимулирование учебно-познавательной активности старшеклассников средствами интерактивного обучения / Е.Н. Можар. – Минск, 2006. – 218 с.

МЕТОДИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ПОТЕНЦИАЛА ОБРАТНОЙ СВЯЗИ НА УРОКЕ

Пчёлкина А.С.,

*студентка 3 курса ВГУ имени П.М. Машерова, г. Витебск, Республика Беларусь
Научный руководитель – Гелясина Е.В., канд. пед. наук, доцент*

Ключевые слова. Обратная связь, образовательный процесс, педагогические условия.
Keywords. Feedback, educational process, pedagogical conditions.

В ходе проведения национальных исследований качества образования в нашей стране (НИКО-2023, НИКО-2024), а также аналогичных международных исследований, в которых участвовала Беларусь (PISA-2018), было установлено положительное и устойчивое влияние обратной связи на уровень знаний и умений обучающихся. Системное и многостороннее изучение обратной связи получила в исследовании А.А. Коренева [3],