Чек-лист вовлечённости интерактивного видео

Учебная цель для каждой интеракции, сегменты до шести минут, трекинг. Подробности – в статье.

А. Сначала сегментируйте – интерактив не спасёт длинное пассивное видео

- [ ] Режьте на сегменты до 6 минут; дальше медианная вовлечённость резко падает (Guo 2014)
- [ ] Сначала сегменты, потом интеракции – украсить 25-минутную «говорящую голову» не получится
- [ ] Одна ясная цель на сегмент; убирайте музыку и перегруженные фоны (weeding)
- [ ] Разговорная, энергичная подача; выделяйте ключевые точки на экране (signaling)

Б. Выбирайте интеракции по доказательствам, а не по новизне

- [ ] Встроенные квизы с обратной связью дают наибольший прирост (эффект ~0,3–0,5)
- [ ] Добавьте навигацию (главы, транскрипт, скорость) – дёшево и повышает доступность
- [ ] Ветвление – только для важных выборов (комплаенс, ролевые игры); дорого в подготовке
- [ ] Хотспоты и заметки – полезное дополнение, но не главный инструмент припоминания

В. Определите, что засчитывается – «просмотрено» не равно «выучено»

- [ ] Просмотрено = событие позиции; не предъявляйте его проверяющему как доказательство обучения
- [ ] Завершено = интеракция выполнена (ответы на проверки), а не последняя секунда
- [ ] Освоено = итоговый тест сдан на проходной балл; отслеживайте все три факта раздельно
- [ ] Определите правило завершения до разработки и привяжите его к интеракции

Проверка до отправки: трекинг и доступность

Трекинг через xAPI Video Profile (initialized, played, paused, seeked, answered, completed) в Learning Record Store, затем дашборд. Для доступности (WCAG 2.1 AA, ГОСТ Р 52872-2019) каждый хотспот, квиз и элемент управления должен работать с клавиатуры и иметь видимый фокус; оверлеи с таймером – с паузой или запасом времени; добавьте субтитры (критерий 1.2.2). Школы, колледжи и вузы обязаны создавать условия для учащихся с ОВЗ (ст. 79 273-ФЗ) – недоступный плеер им не подойдёт.