УДК 378.146

ПРИМЕНЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ВИКТОРИН В УЧЕБНОМ ПРОЦЕССЕ ВУЗОВ

ВЕСЕЛОВ ДАНИЛ ИГОРЕВИЧ,
ПОРУТЧИКОВ ВЯЧЕСЛАВ БОРИСОВИЧ
студенты
ФГБОУ ВО “ТУСУР”

Научный руководитель: Семиглазов Вадим Анатольевич
к.т.н., доцент
ФГБОУ ВО “ТУСУР”

Аннотация: в статье рассматриваются различные интерактивные упражнения, предоставляемые онлайн-сервисами “LearningApps”, “Kahoot!” и “TiBi.Life”, анализируется их возможное применение в учебном процессе, а также формируется ряд рекомендаций по их использованию.
Ключевые слова: викторины, проверка знаний, интерактивные упражнения, учебный процесс.

APPLICATION OF EDUCATIONAL QUIZS IN THE EDUCATIONAL PROCESS OF HIGHER EDUCATIONAL INSTITUTIONS

Vesselov Danil Igorevich,
Porutchikov Vyacheslav Borisovich

Scientific adviser: Semiglazov Vadim Anatol’evich

Abstract: the article discusses various interactive exercises provided by the online services “LearningApps”, “Kahoot!”and “Mentimeter”, their possible application in the educational process is analyzed, and a number of recommendations for their use are formed.
Key words: quizzes, knowledge testing, interactive exercises, learning process.

В современном высшем образовании вследствие цифровизации в учебный процесс активно внедряются цифровые инструменты. Эти инструменты используются для интерактивного взаимодействия с аудиторией, и позволяют более наглядно объяснить учебный материал. Одним из таких инструментов для взаимодействия со слушателями являются викторины. Викторины - это игры, заключающиеся в ответах на вопросы из различных областей знаний. Они могут быть полезны в учебном процессе при проверке знаний у студентов, и имеют некоторые преимущества перед обычными тестами и контрольными работами. На данный момент существует большое количество онлайн-платформ для создания викторин. Например, LearningApps, Kahoot и другие

Целью данной работы является формирование рекомендаций по применению викторин в учебном процессе вузов.

Для достижения цели поставлены следующие задачи:

1. Изучение функционала платформ для создания викторин.
2. Анализ возможностей для применения функционала данных платформ в учебном процессе вузов.
3. Формирование ряда рекомендаций по их использованию.

LearningApps - это бесплатный сервис для создания различных интерактивных упражнений для проверки знаний. Сервис переведен более, чем двадцать языков, в том числе русский. Он предоставляет возможность создания двадцати одного вида заданий для обучающихся. Например, “найти пару”, “заполнить пропуски”, “викторина с выбором правильного ответа”, “кроссворд” и другие. Сервис имеет следующие преимущества: бесплатное использование, большой выбор игровых заданий, возможность использования чужих упражнений из галереи в качестве шаблона для собственных, простой процесс создания упражнения, возможность добавлять упражнения на сторонние сайты с помощью пакета SCORM. К недостаткам относятся неэстетичный интерфейс и местами неточный перевод интерфейса на русский язык. [1]

Рассмотрим некоторые из видов упражнений данного сервиса (табл. 1).

Таблица 1

Виды упражнений сервиса LearningApps

Название	Суть упражнения
Найди пару	Сопоставить два элемента
Классификация	Распределить элементы по группам
Сортировка картинок	Подписать выделенные части картинок
Викторина с выбором правильного ответа	Из представленных вариантов ответов выбрать правильный
Заполнить пропуски	Дан текст с пропущенными словами, необходимо вставить их
Заполнить таблицу	Заполнить пропуски в таблице

Применять упражнения данного сервиса можно в качестве проверки усвоенных учащимися знаний во время или после занятий. Разберем возможности применения на примере интеграции LearningApps в систему электронного обучения Moodle. Moodle предоставляет возможность создавать задание с помощью пакета SCORM. Для этого необходимо загрузить файл формата .xml или архив формата .zip, в котором данный файл находится. Затем уже сама система Moodle позволяет выбрать метод оценивания и максимальную оценку, а также другие параметры задания. При интеграции упражнения в учебный курс интерфейс упражнения сохраняется.

После прохождения задания учащимися, их результаты отображаются у преподавателя в разделе “Оценки” в пункте “Отчет по оценкам”. Вместе с тем в них показывается количество попыток учащегося, потраченных на выполнение задания, результат по каждой из этих попыток, а также время прохождения.

Одним из наиболее популярных сервисов для создания викторин и образовательных игр также является Kahoot. Его особенностью является то, что участники отвечают на вопросы викторины, выводящиеся на экран, одновременно. Приложение отмечает, кто из участников наиболее быстро и правильно отвечает на вопросы, и ставит за это определенное количество баллов. По итогам игры демонстрируются результаты наиболее отличившихся участников. В этом заключается и недостаток сервиса: невозможно увидеть результаты всех участников и статистику по каждому из вопросов. Также из недостатков можно отметить отсутствие русскоязычного интерфейса, ограниченное количество вопросов, необходимость иметь проектор в аудитории, обязательное наличие интернета на смартфонах учащихся. Последний недостаток особенно значим, так как различные скорость и стабильность интернет-соединения у участников могут повлиять на то, в какой момент они ответят на вопрос и как это засчитает приложение, что в свою очередь влияет на количество получаемых баллов. При этом у Kahoot есть ряд преимуществ: обратная связь с учащимися, моментальный результат теста, простота создания вопросов, простота регистрации участников, сохранение тестов в системе и на компьютере [2].

К сожалению, работа сервиса в данный момент недоступна на территории Российской Федерации без использования виртуальной частной сети, т.н. VPN, а использование данной сети влияет на скорость и стабильность интернет-соединения, из-за чего могут возникнуть трудности. Однако существуют сервисы, аналогичные Kahoot, доступные на территории Российской Федерации, с похожим

функционалом. Одним из таких сервисов является TiBI.Life.

TiBi.Life - условно-бесплатный сервис, доступный на русском и английском языках, созданный для проведения интерактивной работы с учащимися в аудитории. Он позволяет проводить в прямом эфире мероприятия, на которых в режиме реального времени участникам предоставляются различные задания из базы ресурсов, состоящей из опросов, тестов, презентаций. Бесплатный тарифный план также позволяет создавать презентации, формы для вопросов спикеру и обратной связи. Создание тестов - интуитивно понятный для неопытного пользователя процесс.

Для того чтобы подключиться к мероприятию в качестве участника, необходимо либо перейти по ссылке, либо ввести PIN-код, либо отсканировать QR-код. Отвечая на вопросы тестов, участники получают баллы в зависимости от правильности и быстроты ответов. Платные тарифные планы дают возможность добавлять квизы, рабочие кейсы, розыгрыши, изменять интерфейс платформы под свой собственный бренд. По завершении прохождения какого-либо блока с заданиями на экран высвечиваются лучшие результаты участников и количество баллов, которые они заработали [3].

Данный сервис может быть использован в учебном процессе вузов для проверки знаний непосредственно в аудиторных занятиях.

На основании изученных возможностей мы можем выделить некоторые рекомендации по применению данных сервисов в учебном процессе. Для проверки знаний во внеучебное время целесообразно использовать сервис LearningApps и упражнения, которые он позволяет создать. Благодаря возможности его интеграции в систему Moodle можно проверить усвоение материала учащимися. Для проверки знаний непосредственно на аудиторных занятиях более подходящим является сервис TiBi.Life, позволяющий создавать и транслировать различные опросы, тесты и иные формы проверки знаний. Данный сервис за счет игровой формы учебных заданий позволит заинтересовать учащихся и мотивировать их на более усердное и сосредоточенное изучение материала. Использование подобных сервисов для аудиторной работы со слушателями позволит повысить эффективность образовательного процесса.

Список источников

1. TeachBase. LearningApps: как создавать задания [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://teachbase.ru/obuchenie/kak-sozdavat-zadaniya-v-servise-learningapps/, свободный (дата обращения: 17.09.2022).
2. Официальный сайт ООО “Инфоурок”. Kahoot [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://infourok.ru/user/varenov-aleksandr-vasilevich/blog/kaoot-128309.html, свободный (дата обращения: 17.09.2022).
3. TiBi.Life - Платформа интерактивного взаимодействия с аудиторией. Часто задаваемые вопросы про TiBi.Life [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://tibi.life/faq/, свободный (дата обращения: 17.09.2022).