

УДК:378.4

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОНЛАЙН-ВИКТОРИН НА УРОКАХ ИНФОРМАТИКИ

Андрианова В.Ю.¹

¹Шуйский филиал Ивановского государственного университета, Россия, Шуя

vika.andrinova.00@list.ru

Аннотация

В данной статье проведен сравнительный анализ веб-сервисов для создания онлайн-викторин и выявлены возможности их применения для повышения мотивации учащихся к изучению базового курса информатики.

Ключевые слова: онлайн-викторина, мотивация, интерактивное обучение, игровой метод обучения

USING ONLINE QUIZZES IN COMPUTER SCIENCE CLASSES

Andrianova V. Yu ¹

¹Shuya Branch of Ivanovo State University, Shuya, Russia

vika.andrinova.00@list.ru

Annotation

This article provides a comparative analysis of web services for creating online quizzes and identifies the possibilities of their application to increase the motivation of students to study a basic computer science course.

Keywords: online quizzes, motivation, interactive learning, game learning method

В наше время существует много современных программ и веб-сервисов, которые можно применять на уроках для повышения мотивации учащихся. Так, есть целая группа сервисов, позволяющих проводить опросы и онлайн-викторины.

Онлайн-викторина – это игра, заключающаяся в ответах на вопросы в онлайн режиме.

Использование онлайн-викторин позволяет учителю решать следующие задачи:

- Укрепить мотивацию школьников к обучению, пробудить в них интерес к познавательной деятельности, помочь им сконцентрировать внимание на учебном процессе;

- Добиться более эффективной и современной методики преподавания, обеспечить индивидуальный подход к каждому учащемуся без временных и иных затрат;

- Сделать образовательный процесс более разнообразным и увлекательным;

- Сэкономить время на подготовку к урокам и отслеживание результатов обучения; Внести вклад в формирование информационной грамотности учащихся.

Интерактивные упражнения влекут учащихся как новизной, так и скорым получением итога. Это позволяет создать на уроке благоприятную обстановку для обучения. Можно отметить, что использование онлайн тестов это не только экономия времени, но и в возможности обучающимся самим оценить свой уровень, сравнить его с идеалом, что способствует развитию самоконтроля. Огромным плюсом для педагога является, что основные возможности онлайн-викторин являются бесплатными.

Основная часть

Проведем сравнительный анализ следующих веб-сервисов для создания викторин: Kahoot, Quizizz, Triventy.

Kahoot! – это приложение используемое в качестве образовательной технологии в школах и других учебных заведениях. Обучающие игры «Kahoots» являются викториной со множеством выборов, которые позволяют анализировать знания участников.

Kahoot был разработан для общего обучения, где учащиеся собираются вокруг общего экрана, например, интерактивная доска, проектор или монитор. Сайт также можно использовать с помощью инструментов совместного использования экрана, такие как Skype или Google Hangouts. Правила следующие: все игроки используют устройство для ответа на вопросы, созданные учителем. Правильные ответы на вопросы переводятся на бонусные баллы. Затем набранные баллы выводят лидеров после каждого вопроса.

Kahoot можно воспроизводить через различные веб-браузеры так же через мобильные устройства, что облегчает проблемы с дефицитом современных технологий в школе. В сентябре 2017 года Kahoot была выпущена на мобильных телефонах в виде приложения. Созданные в Kahoot задания позволяют включить в них фотографии и даже видеофрагменты. Темп выполнения викторин, тестов регулируется путём введения временного предела для каждого вопроса. При желании учитель может ввести баллы за ответы на поставленные вопросы: за правильные ответы и за скорость. Табло отображается на мониторе учительского компьютера.

Для участия в тестировании учащиеся просто должны открыть сервис и ввести PIN-код, который представляет учитель со своего компьютера. Ученику удобно на своем устройстве выбирать правильный ответ. Варианты представлены геометрическими фигурами.

Существуют разные режимы проведения викторины Kahoot

1. Классический вариант Kahoot (Classic Kahoot) – это викторина-соревнования между отдельными учениками класса.
2. Командный Kahoot (Team Kahoot) – игра в командах.
3. Слепой Kahoot (Blind Kahoot) позволяет вводить новый материал.
4. Связанный Kahoot (Connected Kahoot) – это режим игры, когда участвуют группы из разных классов или школ.
5. Kahoot привидений (Ghost Kahoot) позволяет ученикам еще раз поучаствовать в одной и той же викторине и посоревноваться с самим собой.
6. Ученик – учитель (Learners to Leaders Kahoot) - создание собственного Kahoot на заданную тему.

Итак, Kahoot – как один способ повышения качества знаний и учебной мотивации обучающихся.

Следующим рассмотрим сервис **Quizizz**. Quizizz.com – это бесплатная платформа для создания тестов и викторин. Учитель может, как выбирать уже созданные тесты, так и создавать свои. Этот сайт был разработан в 2015 году и в первое время был нацелен на студентов, но постепенно он начал обретать популярность среди работников школы и учащихся.

Для того чтобы пройти тест или викторину необходим адрес сайта и номер так называемой «игры», а также смартфон или компьютер с выходом в интернет. После того, как ребенок в поисковой строке ввел адрес сайта, ему предлагается ввести номер «игры», то есть теста или викторины и после этого начинается работа.

Как правило, если тест проходит на уроке, то работа не начинается до тех пор, пока все учащиеся не присоединятся к игре, но в данной платформе также предусмотрена выдача домашних заданий.

Преимуществом quizizz.com, по сравнению с обычным тестом на бумаге, является то, что онлайн-тесты больше похожи на игру или соревнование между детьми. Во время прохождения заданий на компьютере учителя высвечиваются результаты прохождения теста, то есть показывается, на сколько вопросов ребенок уже ответил и, правильными ли оказались его ответы. Данную информацию можно вывести на экран, чтобы дети видели

свой текущий результат. Тот ученик, который быстрее и правильнее всех ответит на вопросы, становится первым в рейтинге.

Кроме того, сайт имеет яркое цветное оформление, анимацию и звуковое сопровождение. Каждый ребенок при регистрации в тесте получает своё изображение – «аватарку». Таким образом, рутинное выполнение заданий превращается в игру, а психологическое напряжение детей спадает и переходит в увлекательное соревнование.

После прохождения теста учащимися, автоматически формируется рейтинг с результатами. Помимо этого можно открыть подробный отчет, где отмечаются верные и неверные ответы, а также те задания, которые учащийся не успел сделать. Имена детей располагаются от самого лучшего результата к худшему. На первом месте стоит имя ребенка, чей результат оказался самым успешным.

Triventy это игровая платформа, которая позволяет писать, запускать и проводить викторины для школьных мероприятий, уроков, семейных мероприятий, корпоративных мероприятий, или просто с друзьями.

Учитель создает тест или викторину на своём компьютере, а ученики могут отвечать на вопросы со своих мобильных устройств. Очки начисляются за правильные ответы. Дополнительные баллы начисляются за скорость ответа. Ученики могут присоединиться к викторине, перейдя по ссылке и введя код, присвоенный игре.

В бесплатном аккаунте «Для образования» можно не только создавать собственные игры, но и даже редактировать уже опубликованные другими учителями и выставленные ими для общего показа: изменять вопросы, вставлять свои изображения. Сервис русифицирован.

Учитель может организовать совместную работу с викториной на уроке в классе: с использованием большого экрана или интерактивной доски. Учащиеся могут сами коллективно создавать тесты и викторины на платформе Triventy.

С помощью сервиса можно создавать тесты и викторины по различным темам школьной программы, организовывать интеллектуальные игры и экспресс-опросы учащихся на уроке.

Данный электронный образовательный ресурс увеличивает познавательный интерес у учащихся, по сравнению с традиционными формами проведения викторин. После ответа на каждый вопрос проводится рефлексия совместно с обучающимися, так как данный ресурс позволяет провести предварительный итог по каждому заданию. В завершение игры можно показать результаты, вывести на экран список игроков, выстроенный по количеству баллов, ими полученных. А результат выполненных заданий и количество набранных баллов является неотъемлемой частью игры.

Таблица сравнения функциональных возможностей веб-сервисов

	Kahoot	Quizziz	Triventy
Подойдёт для домашней работы		+	
Можно играть командой	+		
Требует интернет у учащихся	+	+	+
Автоматически генерируется QR код для входа			+
Наличие смартфона или компьютера у учащихся	+	+	+
Возможность задать интервал выполнения задания	+	+	+
Наличие компьютера и проектора у учителя при запуске викторины в классе	+	+	+

Рассмотрим примеры использования онлайн-викторин на уроках информатики.

Для проверки знаний по теме «Табличные информационные модели» я использовала Quizziz. Данную викторину можно использовать на завершающем этапе урока, то есть на проверку полученных знаний. С помощью этой платформы легко посмотреть уровень понимания темы каждым учеником, а соревновательный момент повысит у учеников мотивацию к хорошему результату.

Данная викторина состоит из 7 вопросов. Каждый вопрос показывает знания учащихся в этой области. Вопросы составлены с выбором одного правильного ответа. Время на ответ на вопрос я поставила ограничение пол минуты. Данный тест можно использовать как на уроке, так и в качестве домашнего задания. Опыт использования Quizizz.com показывает, что организация текущего контроля с помощью данной платформы вызывает у детей положительную реакцию и большую мотивацию чем традиционные формы.

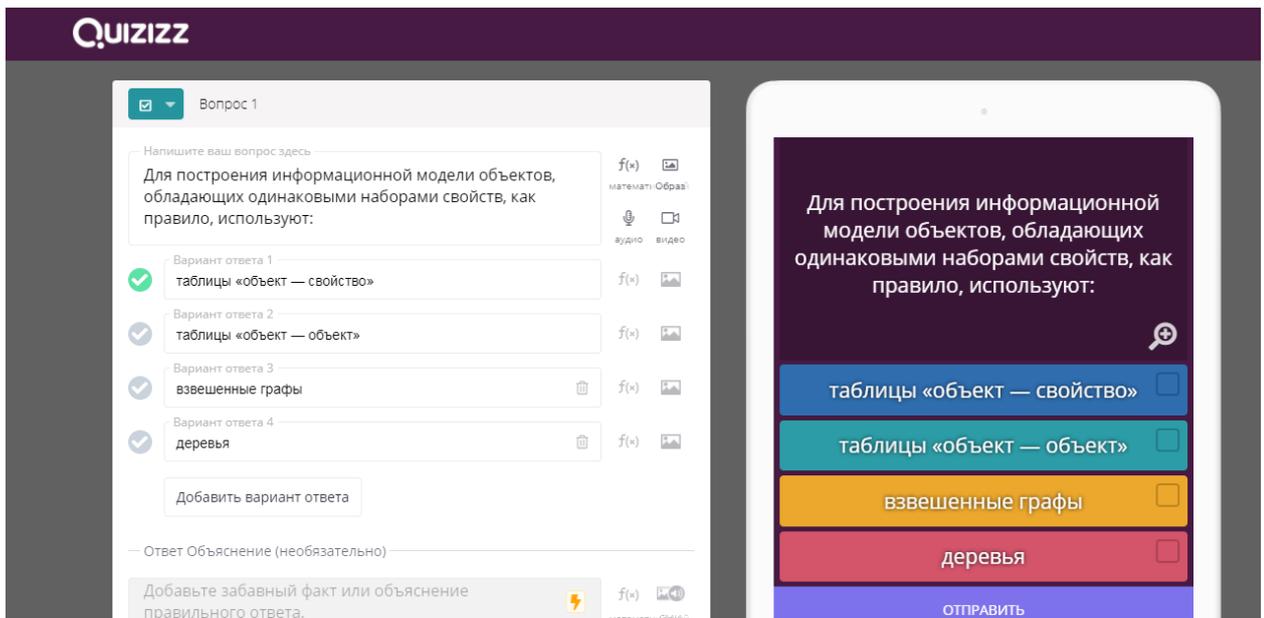


Рис. 1. Вопрос с однозначным выбором ответа

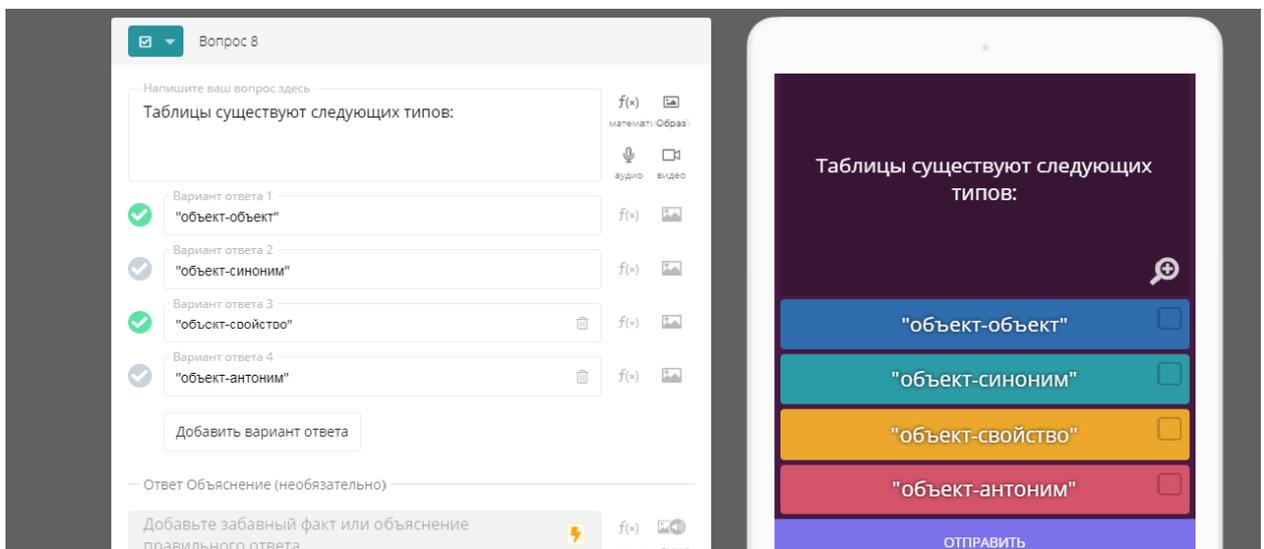


Рис. 2. Вопрос с несколькими вариантами ответа

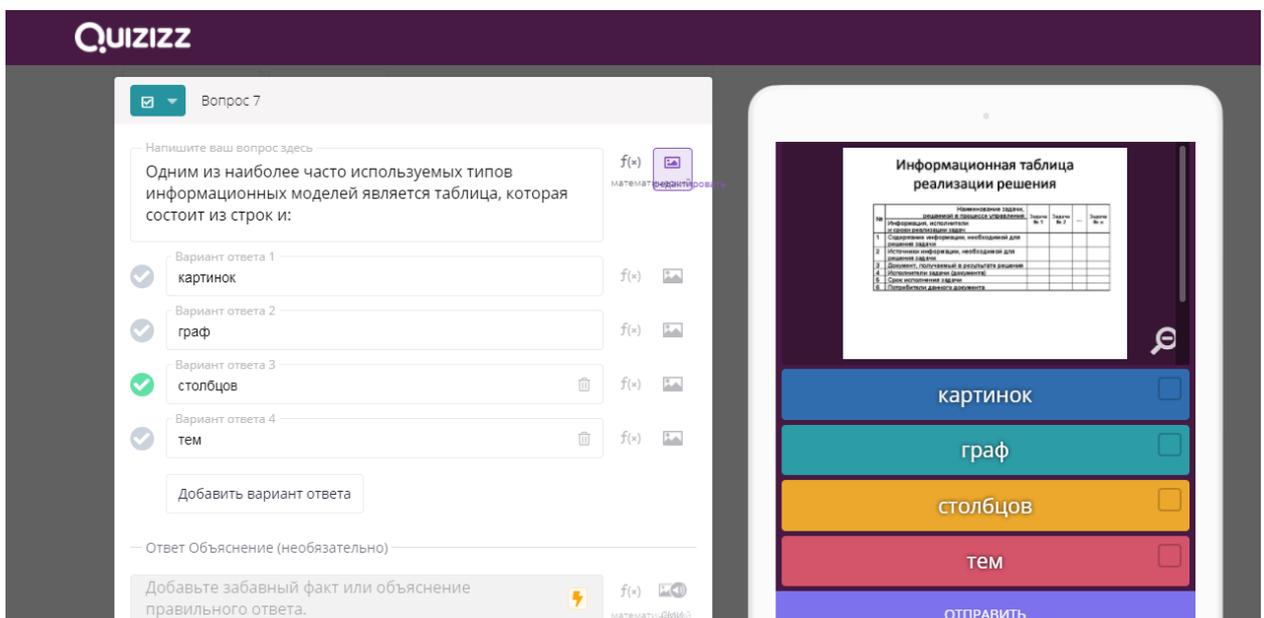


Рис.3. Создание вопроса с изображением

Нами была создана онлайн-викторина на платформе Kahoot по теме «Информационные процессы». Данная викторина позволяет неограниченную возможность количества создания вопросов. Было создано 10 вопросов с выбором ответом. В Kahoot типы вопросов довольно ограничены, по сравнению, с другими. Так же был поставлен лимит времени на ответ на вопрос-30 секунд. Созданные в Kahoot задания позволяют включить в них фотографии и даже видеофрагменты.

Использование платформы (<https://getkahoot.com/>) помогает наладить обратную связь с учениками обыграть новые темы в форме простых вопросов и ответов, и закрепить знания с помощью более подробного тестирования.

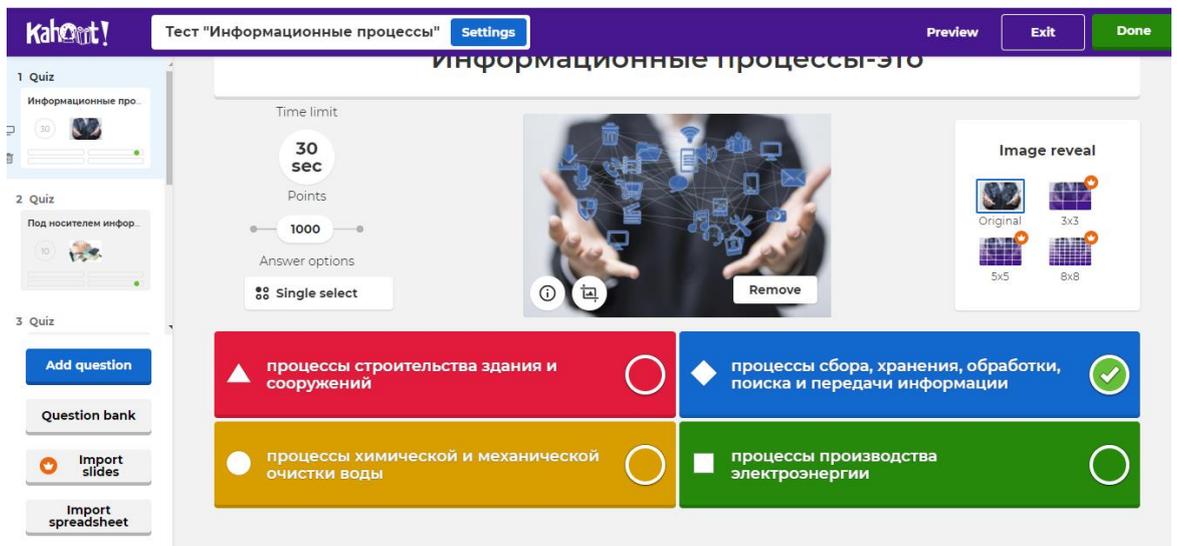


Рис. 4. Создание вопроса с изображением в Kahoot

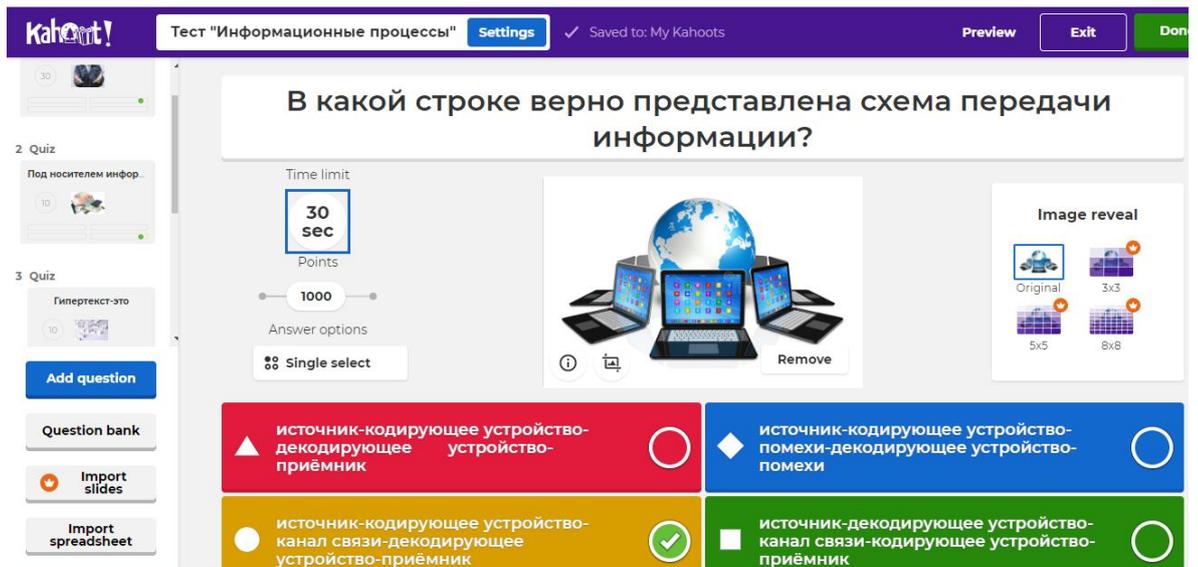


Рис. 5. Установка времени на ответ

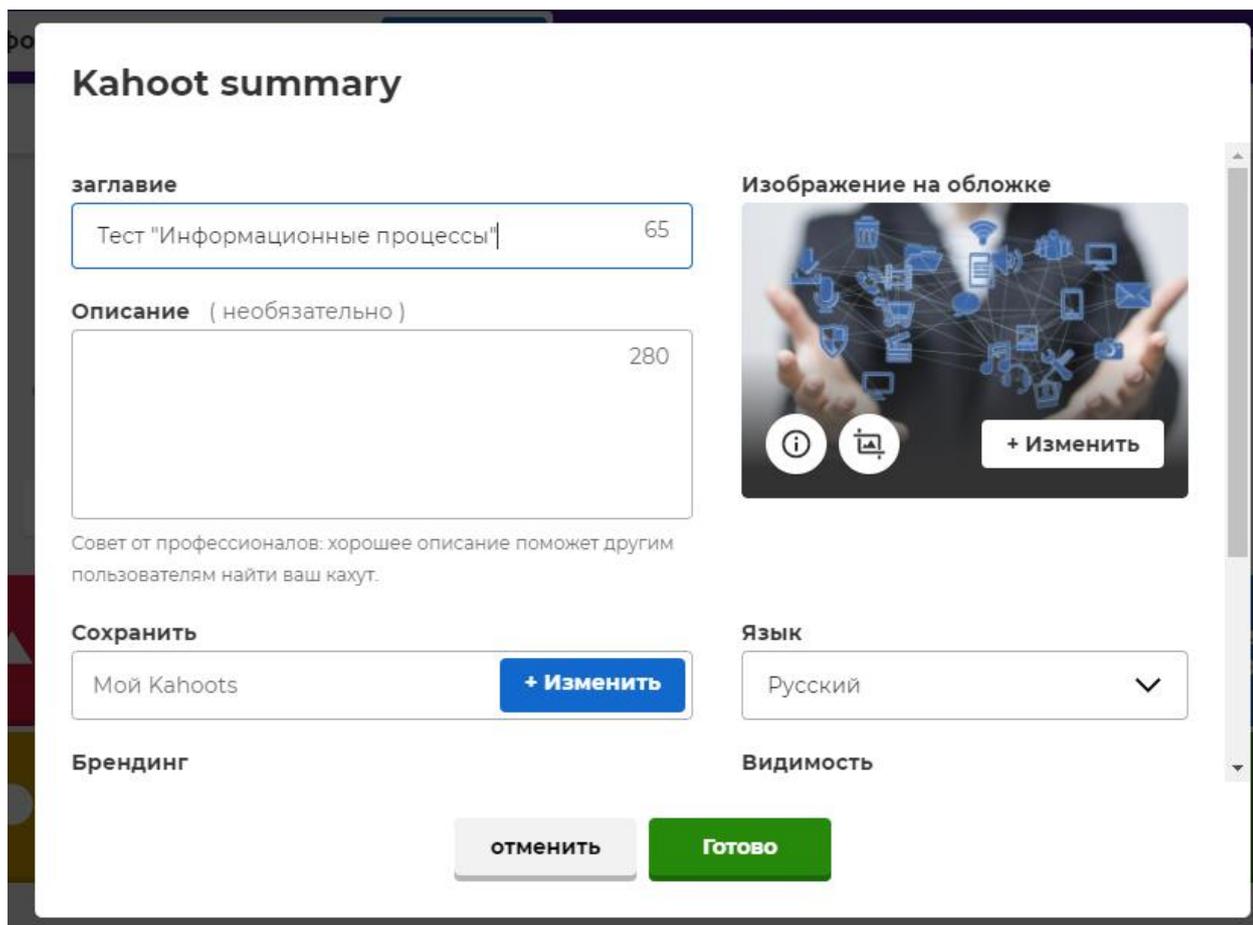


Рис.6. Редактирование информации об викторине

Вывод

Таким образом, онлайн-викторины на уроках информатики помогают учителю организовать быстрое повторение материала, проверку знаний по теме, выдать домашнее задание, а также повышает мотивацию учащихся.

Литература

1. Босова Л.Л. Информатика: Учебник для 5 класса. – М.: Бином. Лаборатория знаний, 2003
2. Босова Л.Л. Информатика: Учебник для 6 класса. – М.: Бином. Лаборатория знаний, 2004
3. Босова Л.Л. Информатика: Учебник для 7 класса. – М.: Бином. Лаборатория знаний, 2006
4. Босова Л.Л. Методические рекомендации по курсу информатики: 5-6 классы. – М.: Гуманитарный издательский центр ВЛАДОС, 2003
5. 19. Босова Л.Л. Уроки информатики в 5-6 классах: Методическое пособие/ Босова Л.Л., Босова А.Ю. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2004

6. 20. Босова Л.Л. Занимательные задачи по информатике/ Босова Л.Л., Босова А.Ю., Коломенская Ю.Г. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005