

Разработка игры «Твоя Викторина» с помощью образовательного сервиса Learnis

Бельченков Алексей Николаевич

Приамурский государственный университет им. Шолом-Алейхема

Студент

Научный руководитель:

Баженов Руслан Иванович

Приамурский государственный университет имени Шолом-Алейхема

К.п.н., доцент, зав. кафедрой информационных систем, математики и правовой информатики

Аннотация

В статье рассматривается создание игры «Твоя Викторина» с помощью образовательного сервиса Learnis.ru. Макет предусматривает размещение до 5 тем по 5 вопросов в каждой на основе теоретического материала для обучающихся 9-11 класса.

Ключевые слова: Learnis, интеллектуальные технологии, викторина, образование, игровые методы.

Development of the game "Your Quiz" with the help of the educational service Learnis

Belchenkov Aleksey Nikolaevich

Sholom-Aleichem Priamursky State University

student

Scientific adviser:

Bazhenov Ruslan Ivanovich

Sholom-Aleichem Priamursky State University

Candidate of pedagogical sciences, associate professor, Head of the Department of Information Systems, Mathematics and Legal Informatics

Abstract

The article discusses the creation of the game "Your Quiz" with the help of the educational service Learnis.ru. The layout provides for placement of up to 5 topics with 5 questions each based on theoretical material for students in grades 9-11.

Key words: Learnis, intelligent technology, quiz, education, game methods.

Перед современным образованием всегда стояла задача поиска новых видов и форм организации учебной деятельности. Обучение должно быть развивающим в плане развития самостоятельного критического и

творческого мышления. С этой целью многие учителя уже давно используют проектную технологию, привлекая ресурсы сети Интернет. Но обилие информации в сети и ее качество не только не упрощают процесс работы над проектом, но и усложняют его.

Игры могут быть самыми разными, такие как: найти пару, составить хронологическую таблицу, ввод текста, сортировка картинок, викторины с выбором правильного ответа, кроссворды, задания где нужно заполнить пропуски, разработка заданий на основе популярных игр («Кто хочет стать миллионером», «Виселица», «Своя Игра»).

Эти игры и еще множество вариантов игр можно найти на образовательных сервисах интернета. Там можно найти не только уже готовые квесты, кроссворды, викторины, но и есть возможность проявить фантазию и создать свои задания.

Понятие «викторина» появилось где-то в 20-х годах двадцатого века. Авторство принадлежит советскому журналисту и публицисту Михаилу Кольцову. Слово было придумано для заголовка газетного раздела, который содержал в себе всякие вопросы на сообразительность, интересные шарады и ребусы. Причем подбирал материалы в этот раздел газеты один из ее сотрудников - Виктор. Вот от его-то имени и появилось слово «викторина».

Уже потом нашлась вторая связь, со словом «победа». Потому что Виктор в переводе с латыни - это победитель. Этим словом в итоге начали обозначать все игры, которые предполагают какие-либо вопросы и ответы. [2].

Викторина — вид игры, заключающийся в ответах на устные или письменные вопросы из различных областей знания. Игры в основном отличаются друг от друга правилами, определяющими очерёдность хода, тип и сложность вопроса, порядок определения победителей, а также вознаграждение за правильно данный ответ.

С появлением Интернета стало возможным создавать специализированные сайты-викторины, например «Learnis», который позволяет проходить викторины в режиме реального времени.

Согласно данному подходу, учитель становится не урокодателем, а консультантом, организатором и координатором проблемно-ориентированной, исследовательской, учебно-познавательной деятельности обучающихся. Учителем создаются условия для самостоятельной умственной и творческой деятельности обучающихся и поддерживается их инициатива. В свою очередь, ученики становятся равноправными «соучастниками» процесса обучения, разделяя со своим учителем ответственность за процесс и результаты обучения.

Многие авторы изучали, как викторины в форме игры влияют на процесс обучения. Так, например, Д. Б. Эльконин [1] считал игру проявлением потребности ребенка быть взрослым и действовать как взрослые. Д. Б. Эльконин выделял четыре основные линии влияния игры на психическое развитие ребёнка:

- развитие мотивационно-потребностной сферы ребёнка;

- преодоление познавательного «эгоцентризма» ребёнка;
- развитие умственных действий;
- развитие произвольности действий (произвольных движений).

Опираясь на работу П.И. Пидкасистого [6] можно утверждать, что все игры делятся на естественные и искусственные. Естественная игра есть спонтанная ориентировочная деятельность, которой, благодаря естественным процессам самонаучения, человек самостоятельно осваивает новые формы и способы действия в привычной и непривычной обстановке.

Главное отличие искусственной игры от естественной заключается в том, что человек знает, что он играет, и на основе этого очевидного знания широко использует игру в своих целях.

В. Г. Семенов [3] выделил:

- интерактивные игры с опосредованным воздействием на ученика (ребусы, кроссворды);
- интерактивные игры с непосредственным воздействием на ученика (сюжетно-ролевые игры);
- неинтерактивные игры (индивидуально-игровые задания).

Этот же исследователь классифицирует игры по степени импровизации:

- игры с ролями и сюжетом (импровизированные);
- игры с четким каноническим сюжетом (канонические);
- бессюжетные игры (кроссворды).

Проблему применения игровой деятельности в образовании как способ активизации деятельности учащихся, методологические аспекты использования игровой деятельности на уроке изучали в своих работах А.Ф.Абуков [1], А.П.Панфилова [5], И.С.Сергеева [9], Н.К.Янковский [13]. В педагогике и психологии игра рассматривается как главный вид деятельности детей дошкольного школьного возраста, эффективно выполняющий функции социализации личности, адаптации ребенка в окружающей среде, развивает коммуникативные навыки ребенка. Изучению этих сторон игры посвящены работы отечественных психологов Л.С. Выготского, С.Л. Рубинштейна [8].

Большим поклонником игры являлся К. Д. Ушинский. Он утверждал, что для ребенка игра – это «действительность и действительность гораздо более интересная, чем та, которая окружает. Интересна она для ребенка потому, что понятнее. В игре ребенок живет, и следы этой жизни глубже остаются, чем следы действительной жизни, в которую он не мог еще войти по сложности ее явлений и интересов [11].

А. С. Спиваковская в своем труде «Воспитание игрой» так же говорит о большом влиянии игры на становление и развитие личности. Спиваковская отмечает, что в игре дети овладевают навыками и умениями, знаниями. Только в игре осваиваются правила человеческого общения. Вне игры не может быть достигнуто полноценное нравственное и волевое развитие ребенка, вне игры нет воспитания личности. Вот почему даже самые простые

вопросы: почему дети играют; когда впервые возникла игра; как игра влияет на развитие ребенка – стали предметом серьезных исследований в педагогике и психологии» [10].

В последние годы проводились и до сих пор проводятся исследования игры, связанные с ее педагогическим использованием как эффективной технологии на уроке. Авторами данных исследований являются: Т.М. Михайленко [4], Е.И. Приблуда [7], И. С. Сергеева [9], С.А. Шмаков [12] и др.

В данной работе описано использование игры «Твоя викторина» при помощи образовательного сервиса Learnis.ru

Образовательный сервис Learnis – это электронный набор инструментов для эффективного обучения на основе игровых методов.

Сервис Learnis.ru позволяет создавать веб-квесты, викторины, игру «Объясни мне».

Сервис позволяет создавать викторины, в которых перед игроками ставится задача ответить на вопросы и набрать как можно больше количество баллов. Для создания образовательной викторины, где подсказками могут быть ответы на вопросы и задачи, которые необходимо решить для победы в викторине. Таким образом, педагог, добавляя содержание своей дисциплины, делает викторину образовательным и увлекательным.

Для создания викторины можно не проходить регистрацию. Но для того чтоб созданная игра «твоя Викторина» сохранилась и была возможность изменить или удалить, лучше пройти простую регистрацию.

Первым шагом для создания викторины, нужно придумать и ввести заголовок викторины (рис. 1).

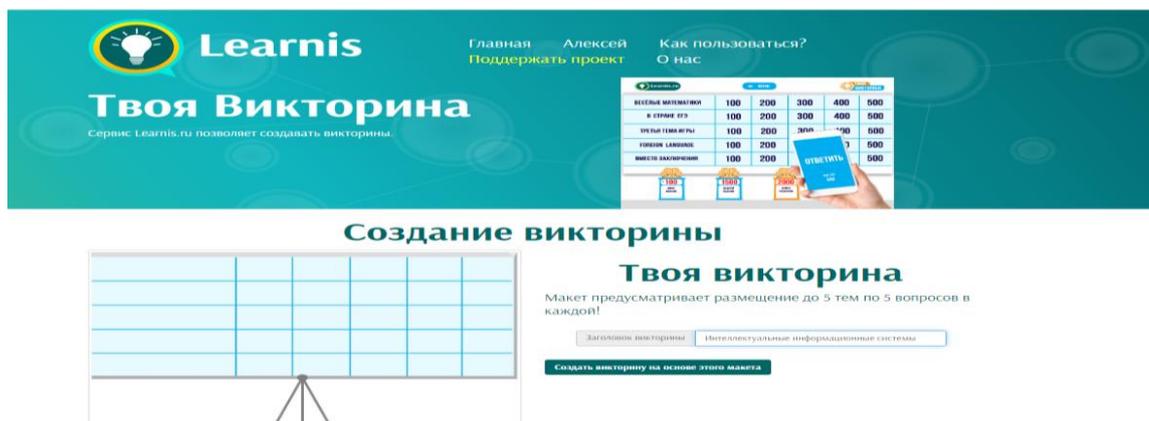
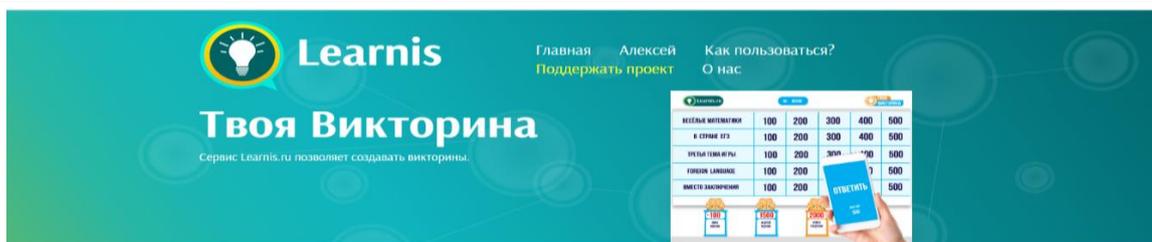
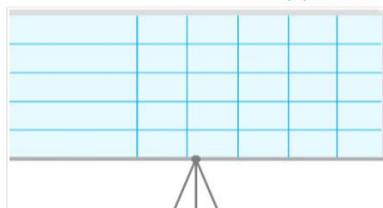


Рисунок 1 – Ввод заголовка викторины

После того как придумали и ввели заголовок викторины, ему присваивается номер, по которому школьники и студенты смогут пройти данную викторину (рис.2).



Создание викторины



Твоя викторина

Макет предусматривает размещение до 5 тем по 5 вопросов в каждой!

Номер викторины:

559399

Рисунок 2 – номер викторины

Следующим шагом нужно будет добавить до 5 тем в каждом по 5 заданий в виде изображения.

На рисунке 3 показано создание викторины уже с загруженными файлами заданий.

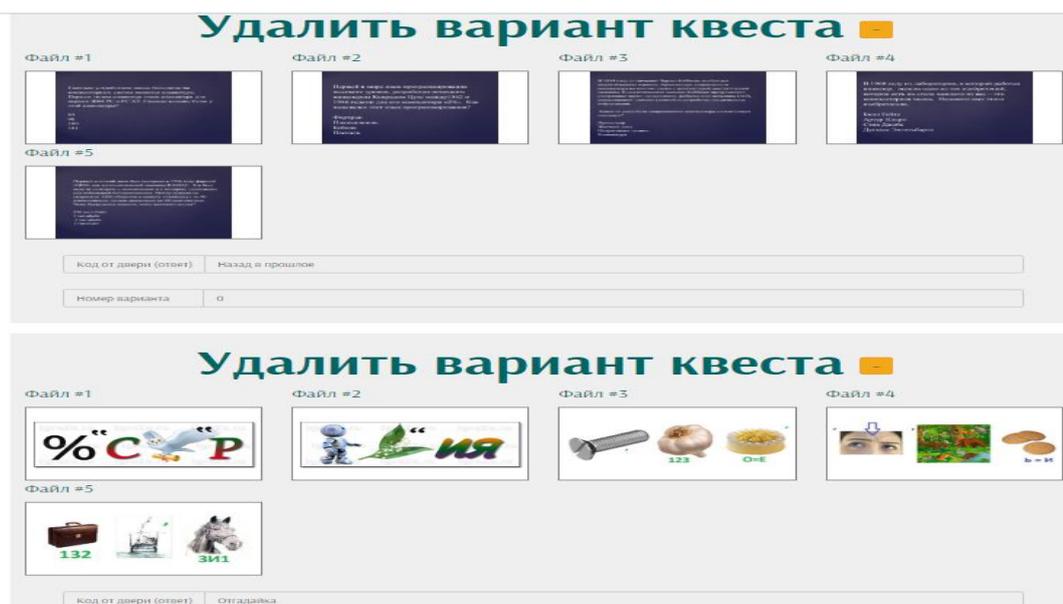


Рисунок 3 – Создание викторины и загрузка данных

После сохранения макета, с помощью номера можно пройти викторину. На главной странице сервиса, после нажатия на кнопку «Войти в игру», вводится номер викторины.

После загрузки игры «Твоя Викторина» она выглядит как показано на рисунке 4. Определенное время прохождения в данной локации отсутствует.

| | | | | | |
|-----------------|-----|-----|-----|-----|-----|
| Назад в прошлое | 100 | 200 | 300 | 400 | 500 |
| Отгадайка | 100 | 200 | 300 | 400 | 500 |
| Анаграммы | 100 | 200 | 300 | 400 | 500 |
| Дешифратор | 100 | 200 | 300 | 400 | 500 |

Рисунок 4 – Интерфейс игры «Твоя Викторина»

Чтобы начать отвечать на вопросы викторины необходимо выбрать тему и ячейку 100, 200, 300, 400, 500. Где под каждой ячейкой находится вопрос соответствующий уровню баллов.

Например, если выбрать тему «Отгадайка» и ячейку «100» то высветится задание (рис. 5).



Рисунок 5 – ячейка 100

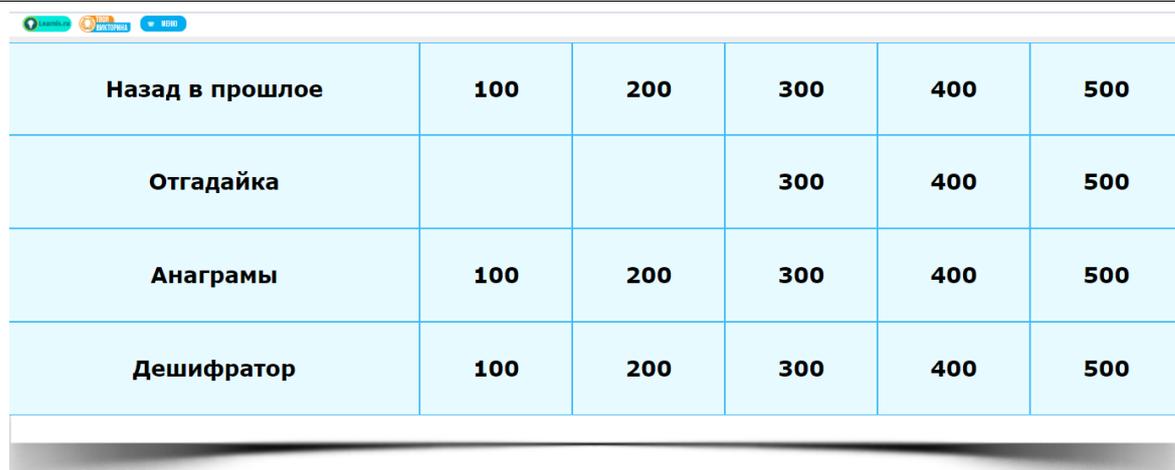
Если нажать на ячейку «200» то будет следующее задание соответствующее этой ячейки (рис.6).



Рисунок 6 – ячейка 200

В последующих ячейках также находятся задания по выбранной теме.

После ответа на каждый вопрос нужно нажать на задание. После этого откроется главный экран викторины. Но в ней уже будут закрыты ячейки которые выбрали участники викторины (рис. 7).



| | | | | | |
|-----------------|-----|-----|-----|-----|-----|
| Назад в прошлое | 100 | 200 | 300 | 400 | 500 |
| Отгадайка | | | 300 | 400 | 500 |
| Анаграммы | 100 | 200 | 300 | 400 | 500 |
| Дешифратор | 100 | 200 | 300 | 400 | 500 |

Рисунок №7 – главное меню викторины

После того как будут решены все задания, нужно просто подсчитать набранное количество баллов заработанные участниками викторины.

Для ответа на вопросы лучше всего поделить участников викторины на 2 команды.

Все задания в данной викторине создавались в виде презентации, затем каждый слайд был сохранен в формате JPEG.

Ссылка на прохождение викторины: <https://www.learnis.ru/559399/>

В ходе работы был создана викторина на образовательном сервисе Learnis.ru.

Это увлекательная и интересная игра. Эту викторину можно применять для проверки знаний учащихся в игровой форме. Данный вид работы можно проводить не только со школьниками, но и со студентами.

К плюсам использования игры «Твоя Викторина» можно отнести экономию времени на подготовку урока, повышение мотивации учеников и студентов к освоению материала, а также такие игры можно использовать на уроках в школе, на занятиях в университете и, в особенности, как домашнее задание. Помогает с легкостью организовать учебный процесс.

Библиографический список

1. Абуков А.Ф., Методологические аспекты использования игры (игрового метода) в педагогике и психологии // Знание. 2016. №11. С 51-57.
2. Львова Н. Как появилась викторина. URL: <https://rasnajamatematika.blogspot.com/2011/07/blog-post.html>
3. Мальков А. В. Игровые технологии на уроках истории и обществознания URL: <https://infourok.ru/kursovaya-rabota-na-temu-igrovie-tehnologii-na-urokah-istorii-i-obschestvoznaniya-2582972.html>
4. Михайленко Т. М. Игровые технологии как вид педагогических технологий // Педагогика: традиции и инновации: материалы междунар. науч. конф. (г. Челябинск, октябрь 2011 г.).Т. I. Челябинск: Два комсомольца, 2011
5. Панфилова А.П. Инновационные педагогические технологии: Активное

- обучение: учеб. Пособие для студ. высш. учеб. заведений. М.: Издательский центр «Академия», 2009
6. Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.В. Технология игры в обучении и развитии. М., 1996. URL: https://otherreferats.allbest.ru/pedagogics/00249044_0.html
 7. Приблуда Е.И. Использование игровых технологий на уроках истории и обществознания // Научно-методический электронный журнал Концепт. 2013.Т.3. С.49-55.
 8. Репринцева Е.Л., Педагогические игры: теория, история, практика. Курск: Изд-во Курск. гос. ун-та, 2005
 9. Сергеева И. С. Игровые технологии в образовании дошкольников и младших школьников: методические рекомендации // И. С. Сергеева, Ф. С. Гайнуллова. М.: КНОРУС, 2016
 10. Спиваковская А.С. Игра – это серьезно. М., 1981.
 11. Ушинский К.Д. Педагогические сочинения. В 6 т. Т. 5/Сост. С.Ф.Егоров. – М.: Педагогика, 1990 – С.112.
 12. Шмаков С.А. Игры учащихся – феномен культуры. М., 1999. С.34-40.
 13. Янковский Н.К. Дидактическая игра как средство развития творческой активности школьников // Электронная газета «Биология». – 2000, №14. URL: [bio.1september.ru //article.php?ID=200001403](http://bio.1september.ru/article.php?ID=200001403)