

Создание викторины по теме «Информационные системы» с помощью онлайн-сервиса Quizziz

Ковалева Ирина Валерьевна

Приамурский государственный университет имени Шолом-Алейхема

Студент

Аннотация

В статье рассматривается создание викторины по теме «Информационные системы» с помощью онлайн-сервиса Quizziz. Описаны функции данного сервиса и подробно показан каждый шаг создания викторины.

Ключевые слова: интерактивные методы, викторина, информационные системы, Quizziz, обучение

Creating a quiz on the topic "Information systems" using the online service Quizziz

Kovaleva Irina Valerievna

Sholom-Aleichem Priamursky State University

Student

Abstract

The article discusses the creation of a quiz on the topic "Information systems" using the online service Quizziz. The functions of this service are described and each step of creating a quiz is shown in detail.

Keywords: interactive methods, quiz, information systems, Quizziz, training

Для проверки качества знаний, преподаватели часто используют задания в тестовом формате, а именно вопросы с выбором ответа, либо вопросы, где обучающийся должен самостоятельно вписать ответ. В связи с ростом популярности применения интерактивных методов обучения, появились сервисы, позволяющие преподавателю провести проверку знаний в режиме игры. Помимо этого, с применением интерактивных технологий, возрастает увлеченность и заинтересованность обучающихся к изучению дисциплины и получению новых знаний. В онлайн-режиме можно создавать различные упражнения, а именно кроссворды, тесты, квесты, упражнения на основе популярных игр и т.д. Викторины в настоящее время также относятся к актуальным упражнениям и используются не только для проверки знаний, но и для создания духа соревнования между учениками.

Многие авторы в своих работах проводили исследования на данную тему. Например, Р.А. Хабибуллина и С.Г. Зайдуллина описали современные технологии для проведения викторин при организации в школе внеклассной работы по информатике [1]. Ю.Н. Селедужева и Н.П. Табачук исследовали

формы внеклассных занятий в образовательном процессе высшей школы: воспитательный эффект [2]. Разработки новых интерактивных методов обучения представили в работе С.А. Чуев и Н.Н. Голозубова [3]. С.В. Трофимова описала возможности использования мобильных устройств в учебном процессе [4]. В.А. Тимшин и Е.В. Кузнецова раскрыли возможности интеллектуальной игры для популяризации и продвижения научных достижений [5]. О.В. Карташева описала технологические особенности поддержки проведения занятия в форме викторины для студентов младших курсов направления "экономика" [6].

В данной работе будет описано создание викторины по теме «Информационные системы» с помощью сервиса Quizziz.com. Данный онлайн-сервис предназначен для создания викторин и тестов. Интерфейс сайта похож на сервис Kahoot.com, но имеет различия.

Во-первых, при запуске викторины в классе учащиеся отвечают на вопросы, двигаясь в своем темпе, и при этом не зависят от скорости ответов других участников.

Во-вторых, выполнение викторины, созданной в Quizziz, можно запланировать. А это значит, что его можно предлагать в качестве домашней работы. Хотя и Kahoot добавил эту опцию в свой функционал.

В-третьих, есть возможность убрать параметр «время», и тогда ученик может подумать над вопросом, не переживая об убегающих секундах. Также это дает возможность во время ответа на вопрос прочитать параграф учебника, главу книги или найти в сети Интернет нужную информацию.

Интересный и удобный интерфейс дает возможность преподавателю создать свои викторины и тесты за малое количество времени.

Для того чтобы создавать свои викторины необходимо зарегистрироваться на сайте. После регистрации можно посмотреть уже готовые викторины и даже проверить свои знания во многих областях.

При создании викторины необходимо указать название и соответствующие темы.

Создание викторины начинается с добавления вопросов. При нажатии кнопки «Создать новый вопрос» появляется форма. Вопрос может быть не только в текстовом формате, но и можно добавить изображение, аудио или математическое уравнение. Варианты ответа также могут быть в виде текста, изображения или уравнения. Помимо этого вариантов ответа может быть не только стандартное количество (четыре), но и можно добавить больше, а также сократить до двух. Обязательно указывается правильный ответ, без этого вопрос не будет сохранен. В левой стороне окна находится форма заполнения вопроса, а в правой стороне находится экран устройства с возможностью посмотреть, как будет выглядеть ваш вопрос в режиме игры. Помимо этого преподаватель может выбрать, сколько будет правильных ответов, один или несколько и указать за какой количество времени ученик должен ответить на вопрос (от 5 секунд до 15 минут).

На рисунке 1 показана форма создания вопроса и ответов.

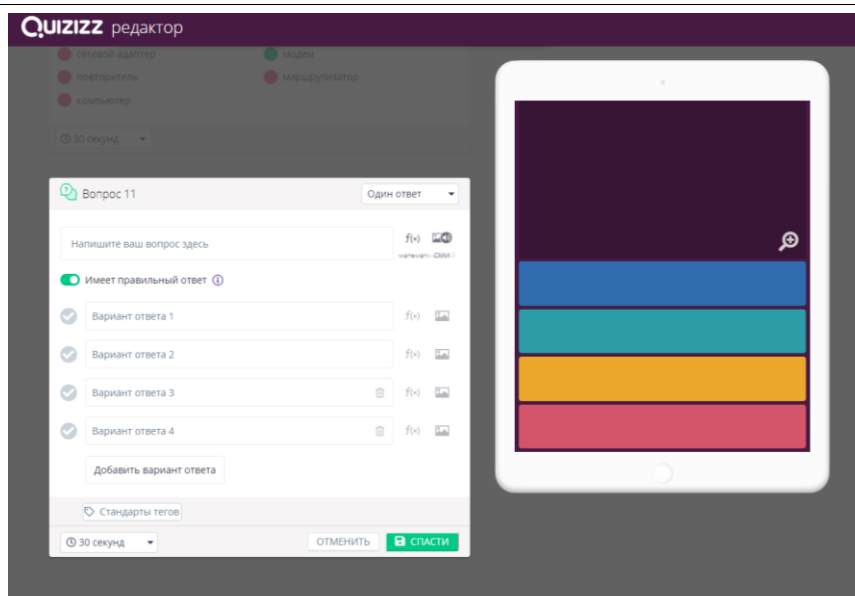


Рисунок 1 – Форма добавления вопроса

На рисунке 2 показан интерфейс окна редактирования викторины.

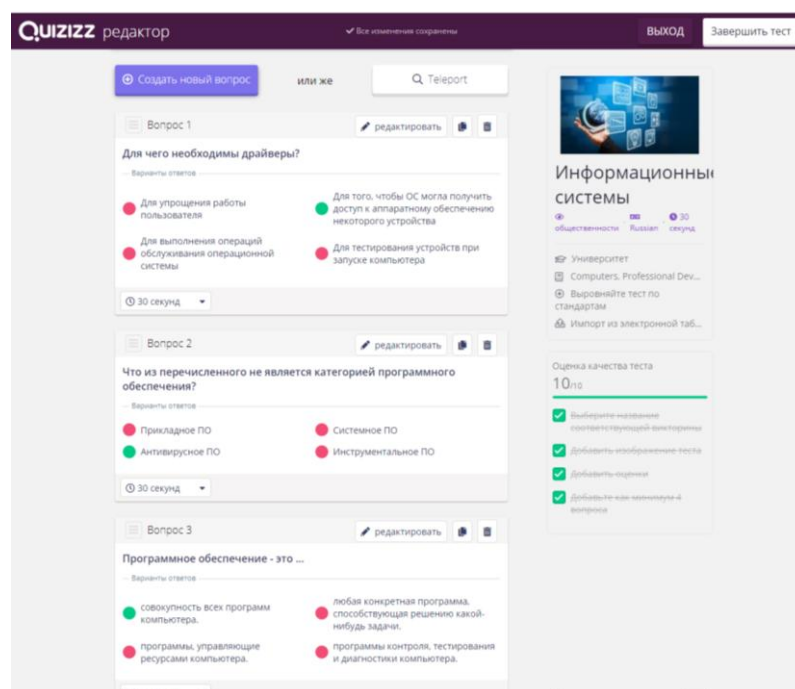


Рисунок 2 – Интерфейс окна редактирования викторины

После того как все вопросы добавлены, необходимо добавить изображение заголовка, указать на каком языке ваше упражнение и для какой категории обучающихся предназначена викторина. Если ученики школы, то с 1 по 11 класс. Если студенты, то университет, либо повышение квалификации. Чтобы сохранить викторину нужно нажать на кнопку завершить тест.

После сохранения у викторины появится своя ссылка, которой преподаватель может поделиться с другими. Данное упражнение можно задать как домашнее задание, или же провести живую игру в аудитории. В

живой игре преподаватель выбирает режим игры командный, классический или контрольная работа. В классическом режиме каждый участник решает вопросы в своем темпе, и соревнуются между собой индивидуально. Участники на своих телефонах и компьютерах заходят на сайт joinmyquiz.com, вводят код игры, который будет указан на экране преподавателя и присоединяются к игре. На рисунке 3 показан экран преподавателя, а на рисунке 4 экран участника.

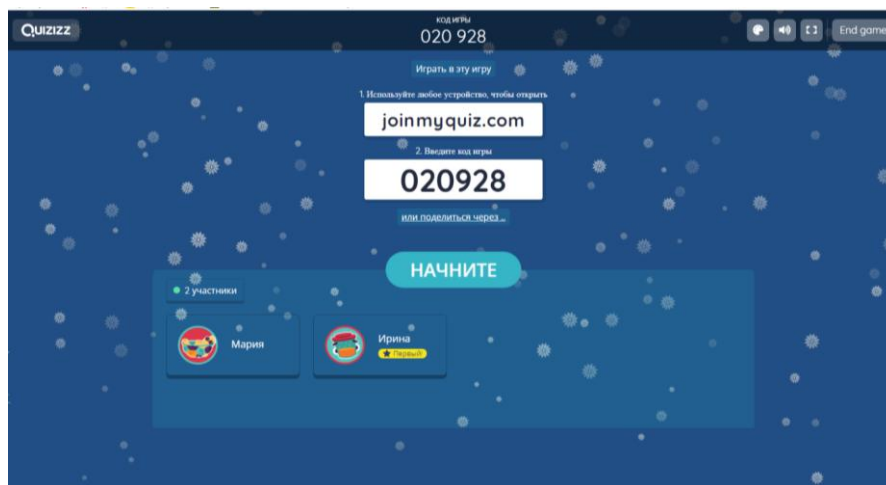


Рисунок 3 – Экран преподавателя

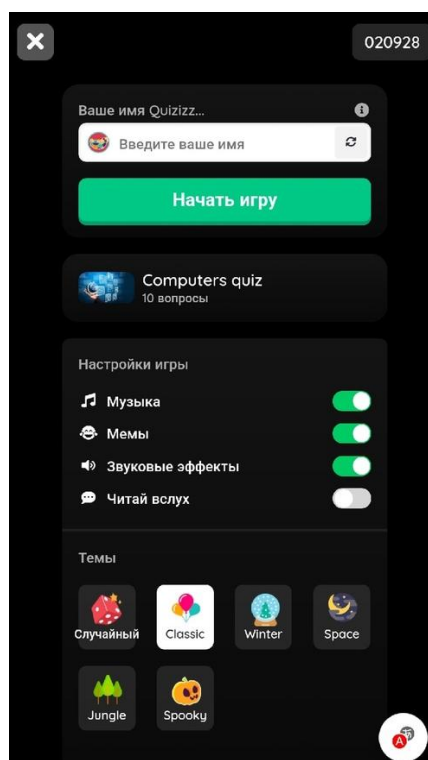


Рисунок 4 – Экран участника

Чтобы начать игру участнику необходимо ввести свое имя и настроить игру для себя в указанных на экране настройках.

После того как все участники присоединятся к игре, преподаватель может начать игру. На экране участников будут появляться вопросы с

вариантами ответа. В меню сверху будут оказываться баллы участника и количество вопросов. В любой момент участник может поставить игру на паузу и через какое-то время снова продолжить. На рисунке 5 показан экран участника в режиме игры.

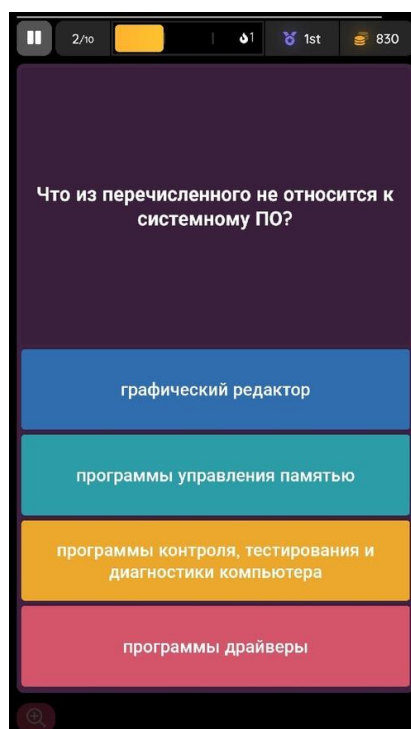


Рисунок 5 – Экран участника в режиме игры

Преподаватель на своем экране может видеть, насколько правильно отвечают на вопросы участники и текущий рейтинг (рис. 6).

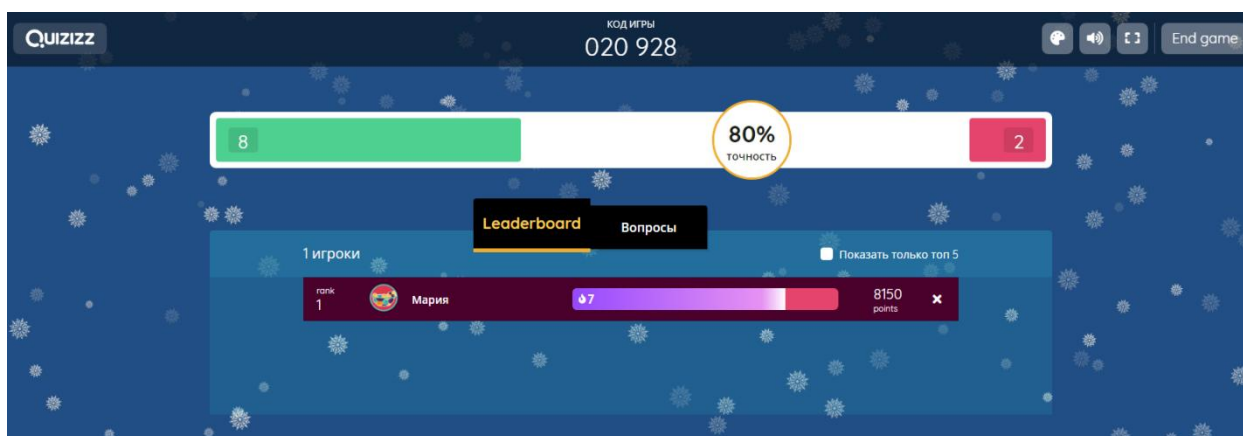


Рисунок 6 – Экран преподавателя в режиме игры

После того, как участник ответит на все вопросы викторины, он сможет посмотреть, на какие вопросы дан неправильный ответ и текущий рейтинг.

Ссылка на упражнение:

<https://quizz.com/admin/quiz/5e20fbd29d0b32001b866535?studentShare=true>

В ходе исследования была создана викторина по теме «Информационные системы» с помощью онлайн-сервиса Quizziz. Данное

упражнение можно использовать в ходе учебного процесса и как домашнее задание. Помимо этого упражнение подходит как для школьников 11 класса, так и для студентов.

Библиографический список

1. Хабибуллина Р.А., Зайдуллина С.Г. Современные технологии для проведения викторин при организации в школе внеклассной работы по информатике // В книге: ПРЕПОДАВАНИЕ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ Материалы Семнадцатой открытой Всероссийской конференции. Ответственный редактор А. В. Альминдеров. 2019. С. 455-456.
2. Селедужева Ю.Н., Табачук Н.П. Формы внеклассных занятий в образовательном процессе высшей школы: воспитательный эффект // В сборнике: СОЦИАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ В СОЦИАЛИЗАЦИИ БУДУЩЕГО ПРОФЕССИОНАЛА Материалы II Всероссийской научно-практической конференции представителей академической науки и специалистов-практиков в области воспитательной деятельности в высшей школе. Под редакцией Ю.А. Тюриной. 2019. С. 81-87.
3. Чуев С.А., Голозубова Н.Н. Разработка новых интерактивных методов обучения // В сборнике: Актуальные проблемы развития общественного питания и пищевой промышленности Материалы III международной научно-практической и научно-методической конференции. 2019. С. 111-115.
4. Трофимова С.В. Возможности использования мобильных устройств в учебном процессе // В сборнике: Педагогическое образование: вызовы XXI века Сборник научных трудов Всероссийской научно-практической конференции, посвященной памяти академика В.А. Сластёнина. Под редакцией Е.В. Андриенко, Л.П. Жуйковой. 2019. С. 72-76.
5. Тимшин В.А., Кузнецова Е.В. Возможности интеллектуальной игры для популяризации и продвижения научных достижений // В сборнике: Медиа в современном мире. 58-е Петербургские чтения Сборник материалов Международного научного форума. В 2-х томах. Ответственный редактор В.В. Васильева. 2019. С. 278-280.
6. Карташева О.В. Технологические особенности поддержки проведения занятия в форме викторины для студентов младших курсов направления "экономика" // В сборнике: ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЙ ПОТЕНЦИАЛ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ И СОЦИАЛЬНО-ЭКОНОМИЧЕСКОЕ РАЗВИТИЕ РЕГИОНА Сборник материалов международной научно-практической конференции Академии МУБиНТ. Образовательная организация высшего образования (частное учреждение) «Международная академия бизнеса и новых технологий (МУБиНТ)». 2019. С. 172-176.