

Разработка интерактивного образовательного теста с использованием платформы Interacty.me

Екимова Яна Сергеевна

Приамурский государственный университет имени Шолом-Алейхема

Студент

Аннотация

В статье рассматривается методика создания интерактивного образовательного теста с использованием онлайн-платформы Interacty.me. Описан пошаговый процесс разработки мультимедийного квеста: от регистрации аккаунта и выбора шаблона до настройки различных типов раундов и публикации готовой игры с рейтинговой таблицей. В результате была разработана интерактивная образовательная игра-тест с использованием онлайн-платформы Interacty.me.

Ключевые слова: онлайн-платформа, interacty.me, интерактивный тест.

Development of an interactive educational test using the platform Interacty.me

Ekimova Yana Sergeevna

Sholom Aleichem Priamurskiy State University

Student

Abstract

The article discusses a technique for creating an interactive educational test using an online platform. Interacty.me . The step-by-step process of developing a multiformat quiz is described: from account registration and template selection to setting up various types of rounds and publishing the finished game with a rating table. As a result, an interactive educational test game was developed using an online platform Interacty.me .

Keywords: online platform, interacty.me, an interactive test.

Введение

1.1 Актуальность

Современный образовательный процесс, направленный на повышение вовлеченности и мотивации обучающихся, немыслим без внедрения элементов геймификации и интерактивных технологий. Стремительная цифровизация и смена поколенческих предпочтений обуславливают потребность в простых и доступных инструментах, позволяющих педагогам и методистам самостоятельно создавать увлекательный игровой контент без глубоких технических знаний. Одним из эффективных решений в этой сфере является использование специализированных онлайн-конструкторов, таких

как Interacty.me, которые предоставляют шаблоны для быстрой разработки викторин, пазлов и заданий на сопоставление.

Освоение и методическое описание подобных инструментов представляют собой значимый вклад в развитие практик смешанного и дистанционного обучения, где интерактивность и соревновательный элемент напрямую влияют на усвоение материала. Исследование и популяризация подобных решений способствуют развитию цифровой грамотности педагогов и отвечают на вызовы времени, связанные с необходимостью удерживать внимание обучающихся в насыщенной цифровой среде.

Обзор исследований

Д. А. Скворцова в своей статье рассмотрела использование средств визуальной наглядности в обучении математике [1]. В статье представил возможности по использованию интерактивных образовательных заданий в учебном процессе с использованием платформы «Interacty» А.Д. Сахневич. Автор представляет свое видение использования сервиса на уроках, какие дидактические задачи помогает решать сервис, а также преимущества и недостатки его использования [2]. Е.А. Хилук, С.И. Фоменко статью посвятили возможностям использования интерактивных рабочих листов при обучении школьной математике. Выделили их функциональные и дидактические особенности. Привели примеры разработанных на платформе Interacty интерактивных рабочих листов по темам «Угол. Виды углов» и «Формулы сокращенного умножения» [3]. В своей статье рассмотрела интерактивные формы и методы обучения в школе Е. В. Троеглазова [4]. Разработала интерактивные плакаты для обучения школьников робототехнике на основе сетевого сервиса interacty О. В. Черевкова [5]

Цель исследования

Целью исследования является разработка и описание универсального алгоритма создания многоформатного интерактивного теста на платформе interacty.me, предназначенный для интеграции элементов геймификации в образовательный и просветительский контент. Алгоритм включает этапы выбора шаблона, наполнения его контентом различных типов, настройки игровой механики и публикации конечного продукта, что позволяет тиражировать методику для быстрой разработки обучающих игр без необходимости программирования.

2 Материалы и методы

Для разработки и тестирования интерактивного образовательного теста в рамках данного исследования использовалась онлайн-платформа interacty.me —облачный конструктор для создания интерактивного контента с элементами геймификации.

Результаты

Для начала работы с платформой interacty.me необходимо зарегистрировать аккаунт, воспользовавшись функцией входа через Google или указав адрес электронной почты и пароль на странице регистрации, что позволяет бесплатно создать учетную запись для создания интерактивного контента.

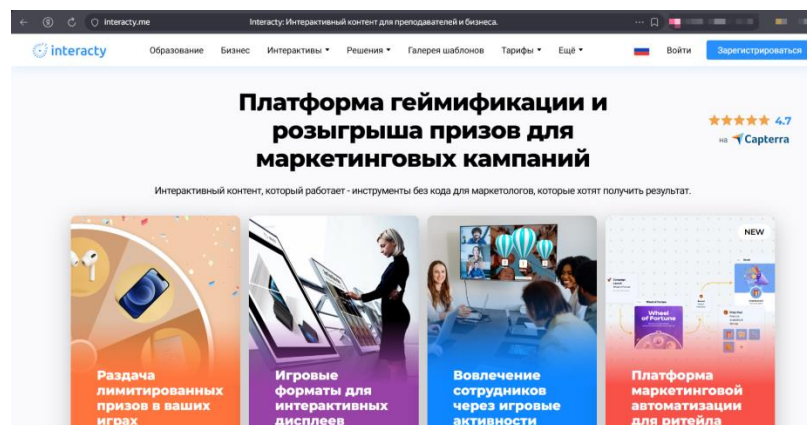


Рисунок 1. Платформа interacty.me

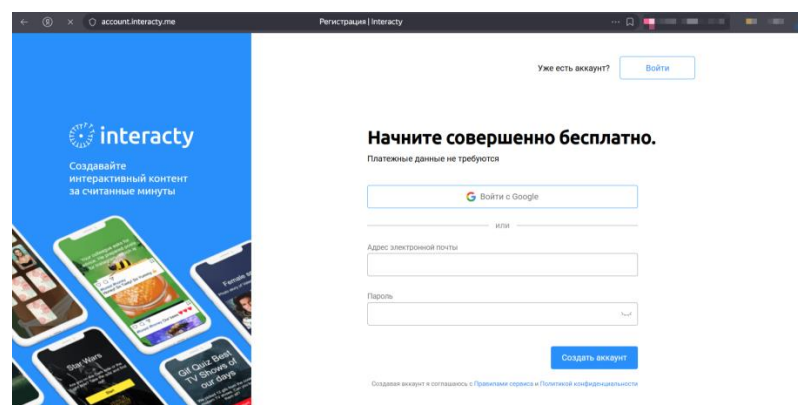


Рисунок 2. Регистрация

После регистрации пользователь получает доступ к галерее шаблонов interacty.me, где может выбрать и настроить готовые интерактивные форматы от викторин и колес удачи до кроссвордов и live-игр.

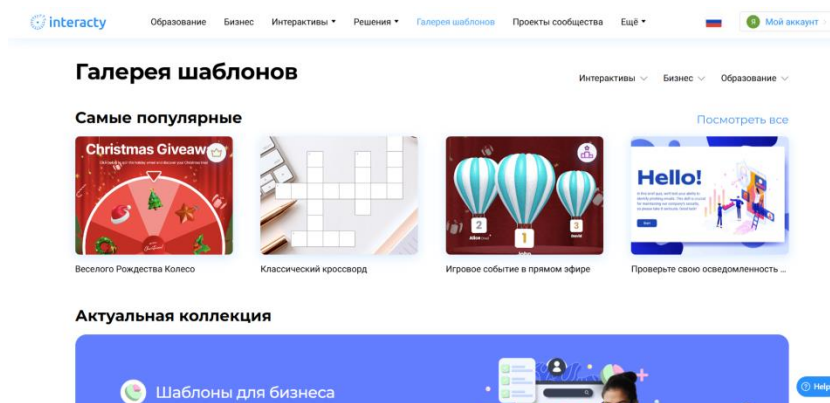


Рисунок 3. Главная

Создадим небольшой тест, для этого переходим в раздел «Интерактивы» и выбираем категорию «Игры для мероприятий».

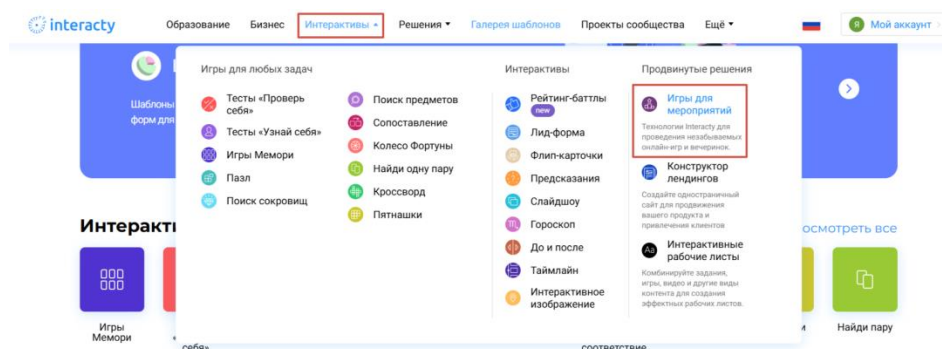


Рисунок 4. Выбор раздела

Выберем подходящий шаблон из представленной коллекции, нажав на кнопку «Все шаблоны», что позволяет перейти к детальному просмотру и выбору готового интерактивного решения, адаптируемого под конкретные задачи маркетинга или обучения.

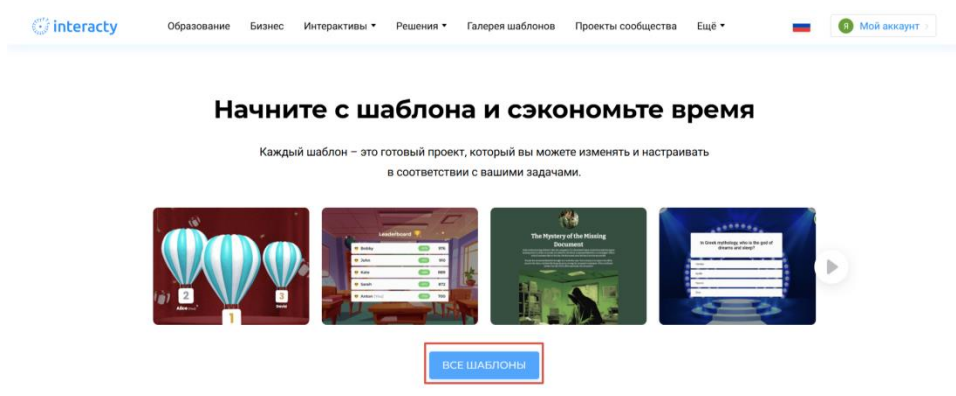


Рисунок 5. Выбор шаблона

Выберем шаблон «Задача для класса» интерактивный формат с табличным лидербордом, предназначенный для вовлечения обучающихся в учебный процесс через элементы геймификации и соревновательной мотивации.

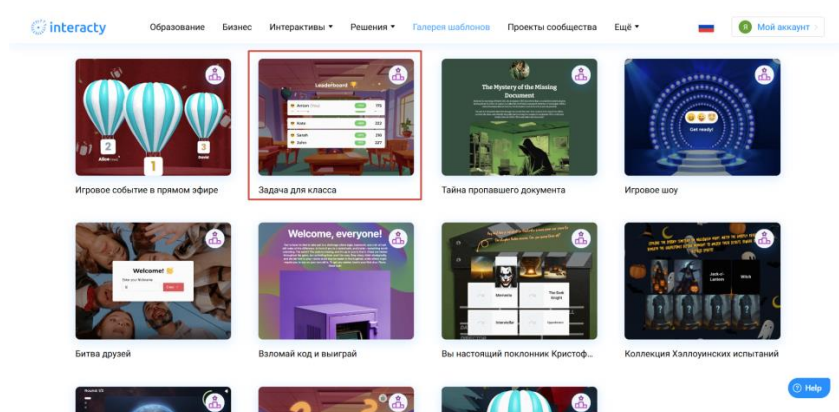
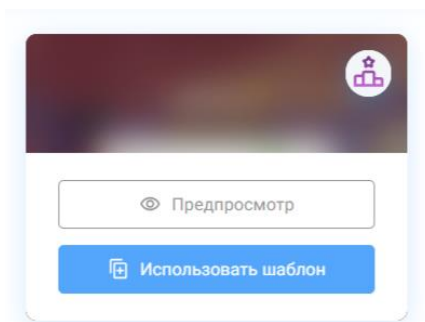


Рисунок 6. Выбор шаблона

Нажимаем на кнопку «Использовать шаблон», чтобы инициировать создание интерактивного контента на основе выбранного формата, после чего переходим в редактор для настройки вопросов, ответов и визуальных параметров проекта.



Задача для класса

Рисунок 7. Выбор шаблона

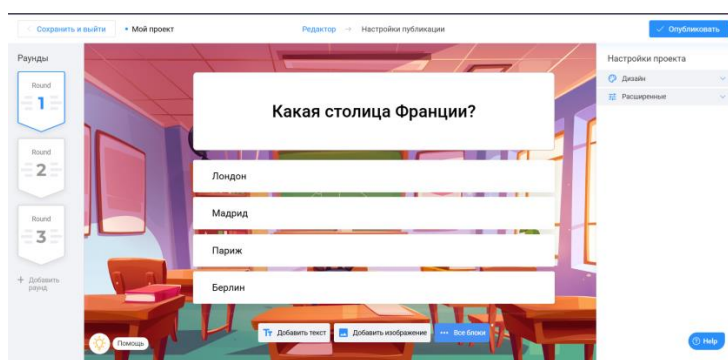


Рисунок 8. Первый раунд

Затем нажимаем кнопку «Редактировать» для первого раунда, чтобы открыть редактор вопроса и настроить текст задания, варианты ответов и правильный вариант в соответствии с образовательными или маркетинговыми целями интерактивного контента.

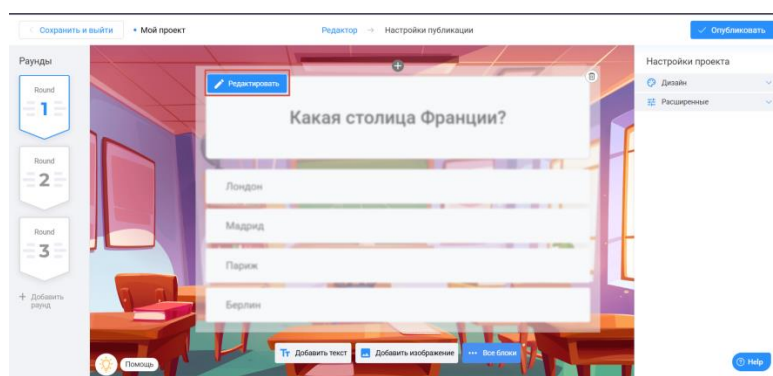


Рисунок 9. Редактирование раунда

Редактируем первый вопрос, заменяя текст на «Самая высокая гора в России?» и указывая варианты ответов «Дыхтау», «Эльбрус», «Суган»,

«Бачахи», при этом корректно отмечая «Эльбрус» как правильный ответ для обеспечения функциональной точности интерактивного задания.

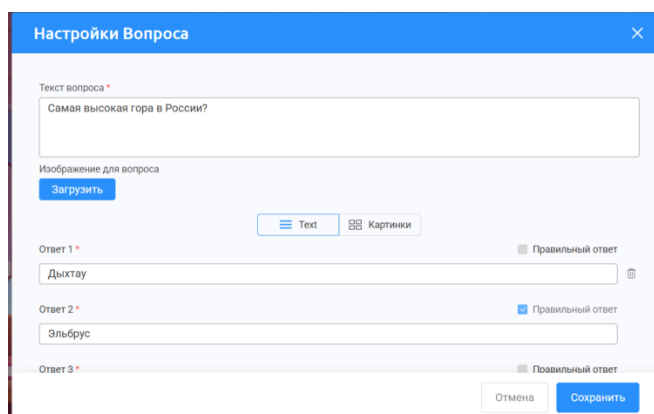


Рисунок 10. Редактирование раунда

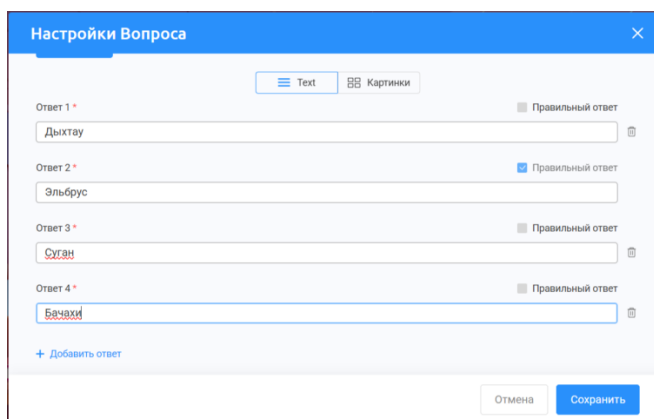


Рисунок 11. Редактирование раунда

Далее нажимаем на «Картинки» и, введя в поисковике тему «Эльбрус», выбираем подходящее изображение из библиотеки Unsplash, после чего настраиваем его форму и загружаем в вопрос для визуального обогащения интерактивного контента.

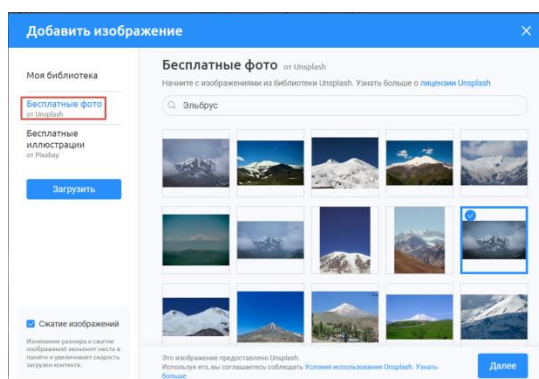


Рисунок 12. Выбор фотографии

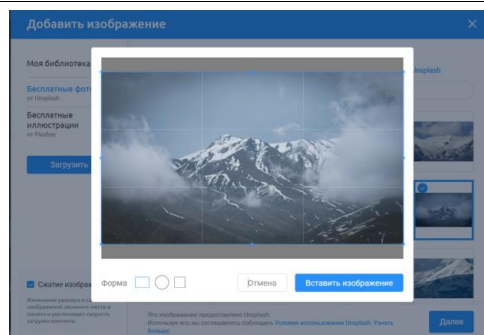


Рисунок 13. Редактирование фотографии

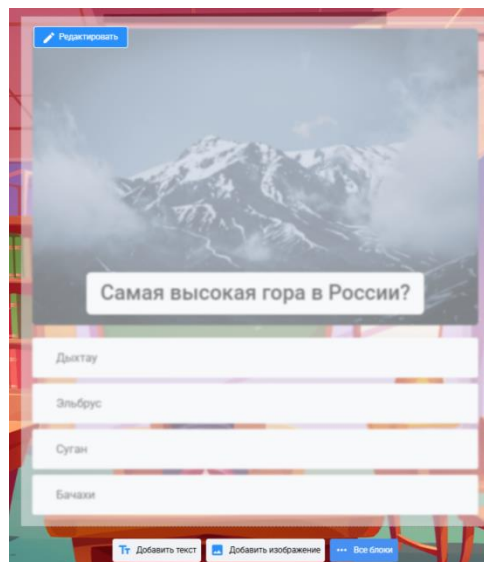


Рисунок 14. Готовый раунд

Затем редактируем второй этап для этого выбираем блок «Изображения», формируя вопрос «Какую планету называют „Красной планетой“?» и последовательно подбирая визуальные подсказки, изображения Венеры, Юпитера, Марса и Сатурна из библиотеки Unsplash, для наглядного сопровождения задания и усиления когнитивной вовлеченности участников.

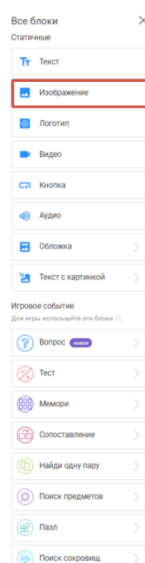


Рисунок 15. Выбор блока

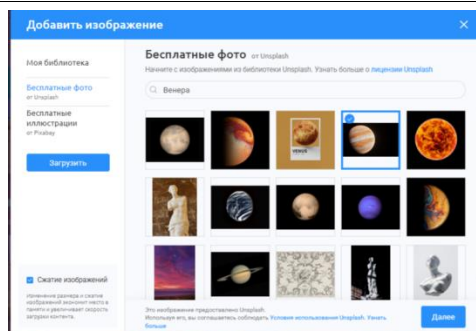


Рисунок 16. Выбор фотографии

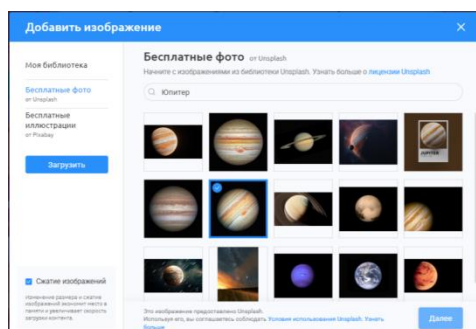


Рисунок 17. Выбор фотографии

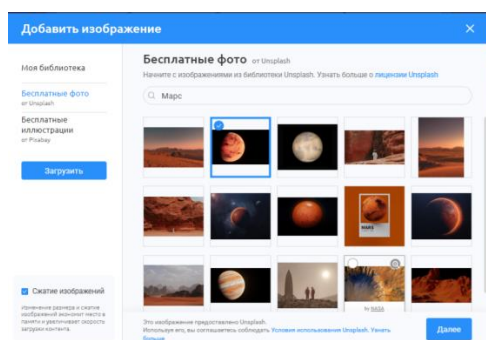


Рисунок 18. Выбор фотографии

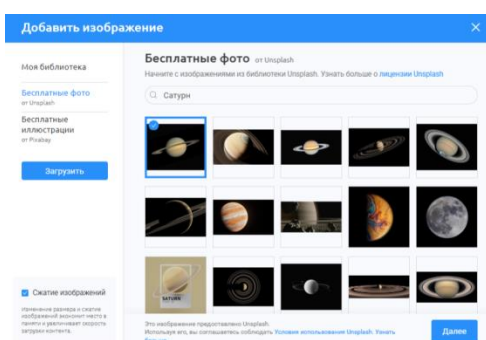


Рисунок 18. Выбор фотографии

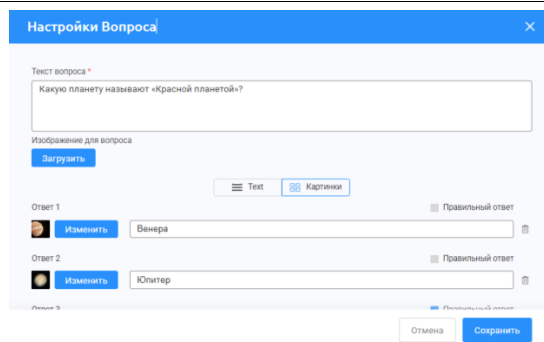


Рисунок 19. Создание вопроса

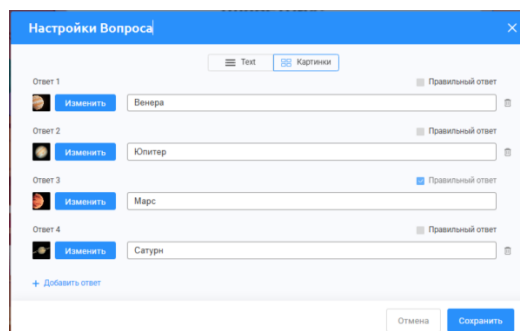


Рисунок 20. Создание вопроса

Перейдем к созданию третьего раунда, сформулировав вопрос «Основным источником энергии для звезды (например, нашего Солнца) является:» и предложив четыре варианта ответа, включая правильный «Термоядерный синтез водорода в гелий в её ядре», что позволяет расширить тематический охват интерактивного теста за счет научно-популярного контента.

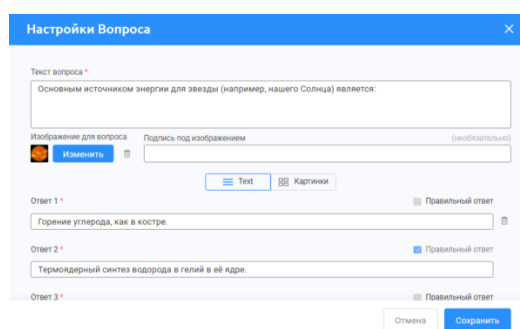


Рисунок 21. Создание вопроса

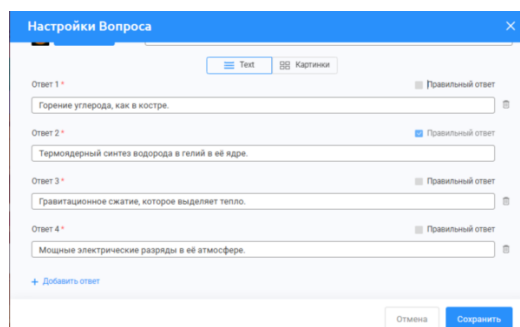


Рисунок 22. Создание вопроса

Следующий этап добавление нового вопроса, для этого нажимаем на «Добавить раунд», после чего в редакторе можно добавить вопрос, текст или изображение.

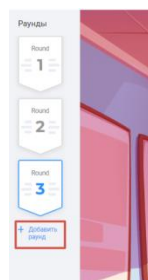


Рисунок 23. Добавление раунда

Дальше нажимаем на «Все блоки», чтобы открыть расширенную панель инструментов, позволяющую добавлять в текущий раунд не только вопросы, но и текстовые блоки, изображения, видео или аудио, что обеспечивает гибкую кастомизацию интерактивного контента под образовательные или маркетинговые задачи.

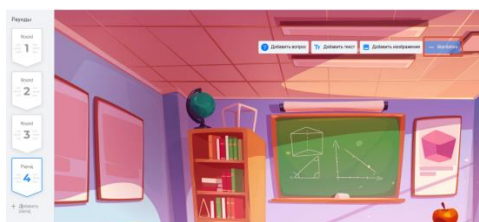


Рисунок 24. Выбор блока

Выбираем вариант вопроса «Сопоставление» и далее выбираем подходящий шаблон из галереи, например, сопоставление изображений или текстов, это позволит создать интерактивное задание на установление соответствий, способствующее развитию логического мышления и визуальной памяти у участников.

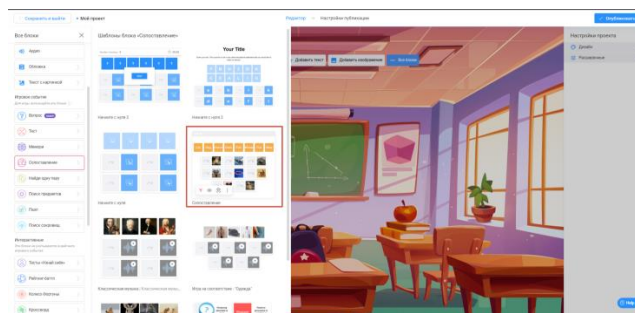


Рисунок 25. Выбор варианта вопроса

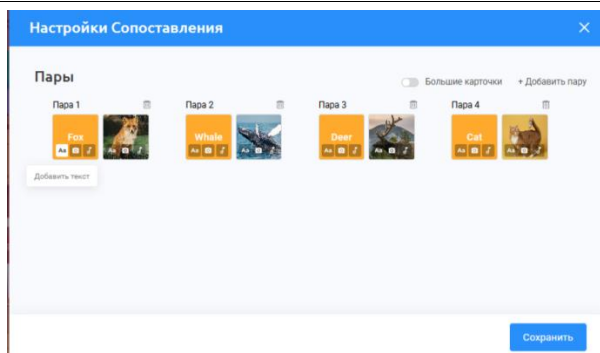


Рисунок 26. Выбор варианта вопроса

Затем последовательно настраиваем пары для задания «Сопоставление», вводя тексты «Луна», «Венера», «Юпитер», «Марс» на соответствующие карточки и выбирая их цвета.

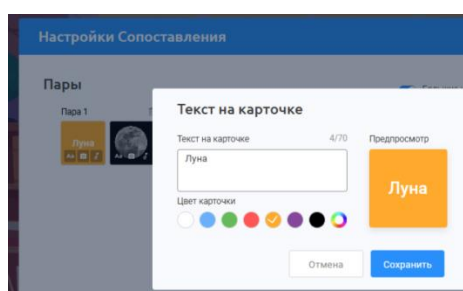


Рисунок 27. Изменение текста

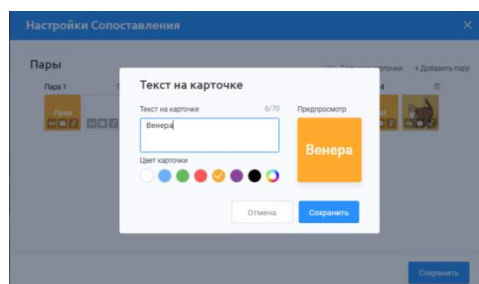


Рисунок 28. Изменение текста

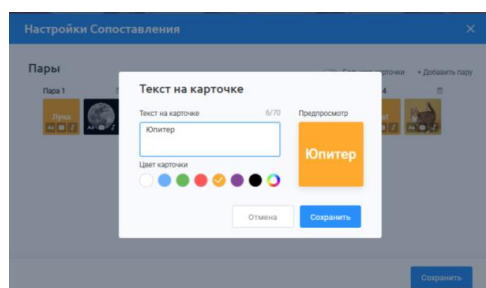


Рисунок 29. Изменение текста

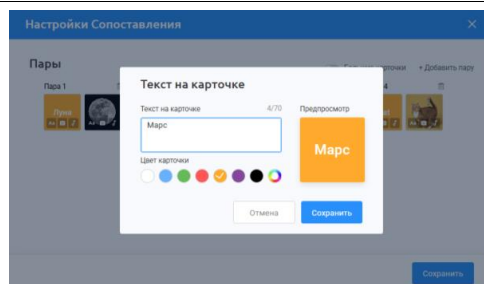


Рисунок 30. Изменение текста

Аналогичным образом нужно поменять картинки, нажав на иконку с камерой для каждой карточки и выбрав соответствующее изображение из библиотеки или загрузив его вручную.

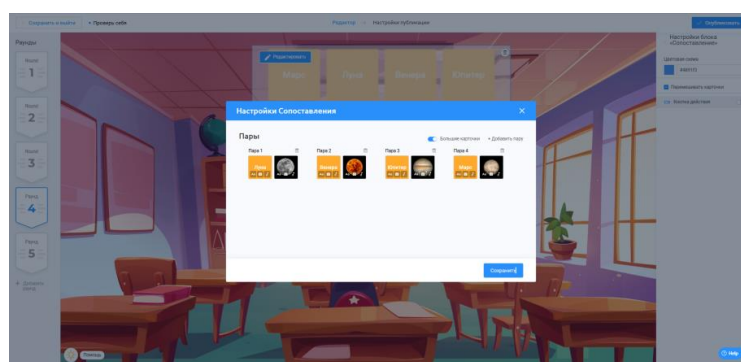


Рисунок 31. Добавление изображений

Дальше добавляем в пятый раунд интерактивный блок «Пазл», выбирая шаблон 4x4, загружая изображение Сатурна через интегрированную библиотеку Unsplash и настраивая заголовок и текст кнопки, это позволит создать визуально увлекательное задание для закрепления астрономических знаний в игровой форме.

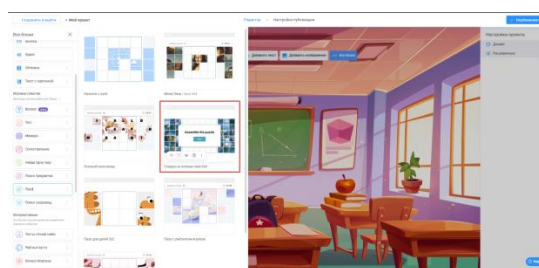


Рисунок 32. Добавление блока

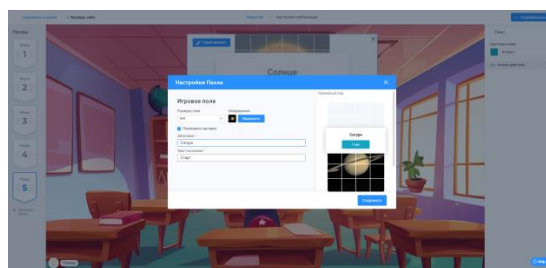


Рисунок 33. Редактирование блока

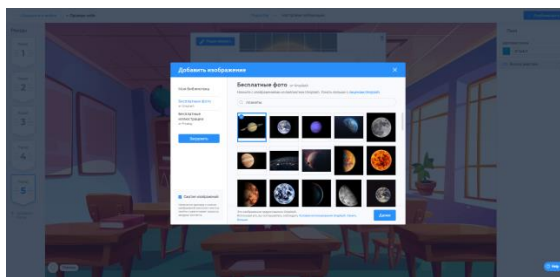


Рисунок 34. Добавление изображения

Нажимаем «Опубликовать тест», выбирая один из двух режимов проведения «Без ведущего» (автоматический старт по таймеру) или «Классика» (с участием ведущего), и устанавливаем лимит в 3 игрока, это позволит гибко адаптировать интерактивное мероприятие под формат самостоятельной или управляемой игры с заданным временем на каждый раунд.

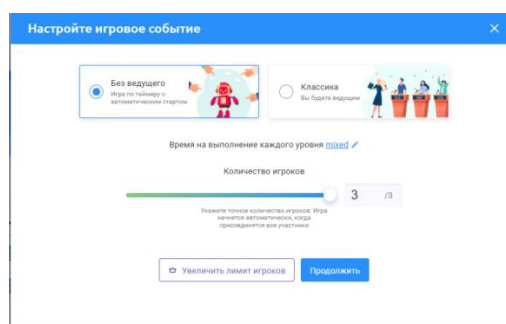


Рисунок 35. Установление лимита

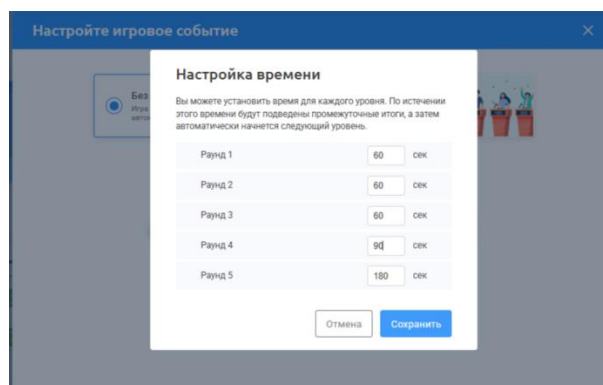


Рисунок 36. Установление лимита

После того, как тест готов и опубликован, система генерирует уникальную прямую ссылку, ПИН-код (7679) и QR-код, обеспечивающие удобный и быстрый доступ участников к прохождению интерактивного задания в режиме реального времени.

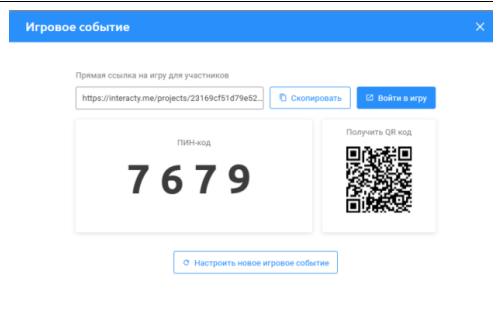


Рисунок 37. Ссылка на игру

При переходе в саму игру первым шагом является ввод пользователем уникального никнейма (например, «Яна») в соответствующее поле, что позволяет идентифицировать участника в лидерборде и обеспечить персонализированный опыт прохождения интерактивного теста.

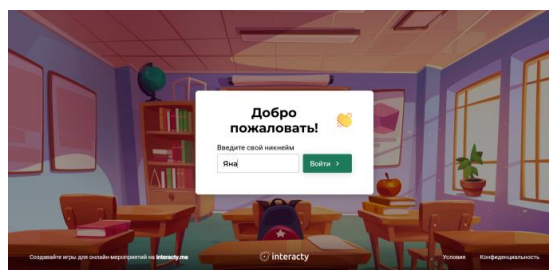


Рисунок 38. Ввод никнейма

Затем следует этап ожидания игроков, в ходе которого система отображает текущее количество подключившихся участников (например, 2 из 3), и после достижения заданного лимита автоматически переходит к таймеру обратного отсчета с сообщением «Приготовьтесь!», сигнализируя о начале теста.

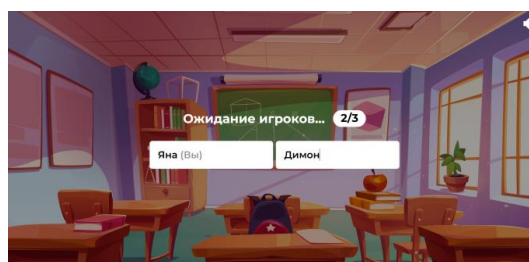


Рисунок 39. Ожидание участников

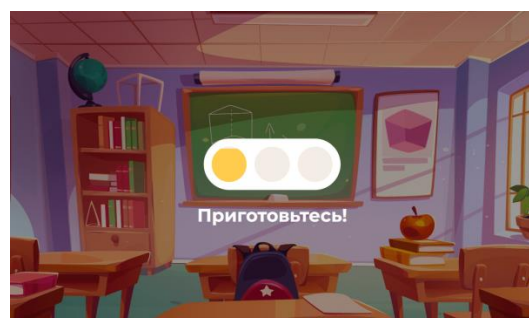


Рисунок 40. Старт игры

Затем начинается первый раунд теста, в котором участникам предлагается вопрос «Самая высокая гора в России?» с визуальной подсказкой в виде изображения Эльбруса и таймером обратного отсчета.

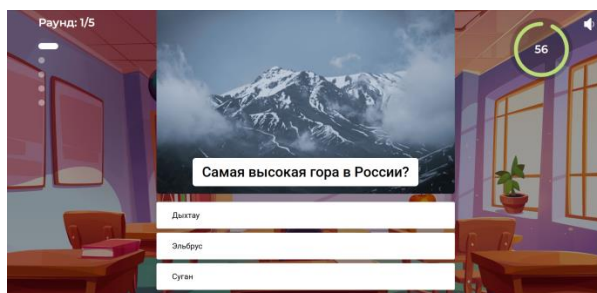


Рисунок 41. Первый раунд

После каждого раунда появляется таблица лидеров, отображающая текущие результаты участников их никнеймы, набранные баллы и количество правильных ответов.

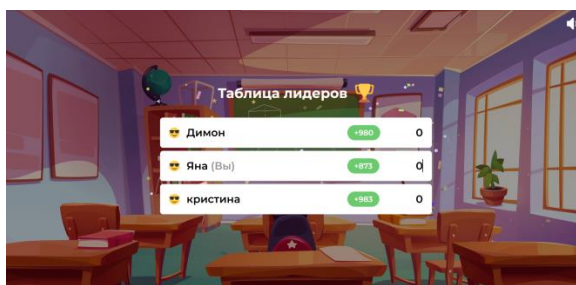


Рисунок 42. Таблица лидеров

На втором раунде теста участникам предлагается вопрос «Какую планету называют „Красной планетой“?» с визуальным выбором из четырех изображений планет Венеры, Юпитера, Марса и Сатурна и таймером.

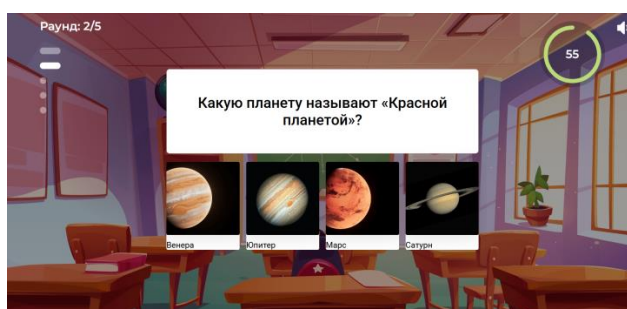


Рисунок 43. Второй раунд

Затем на третьем раунде теста участникам предлагается вопрос «Основным источником энергии для звезды является:» с четырьмя текстовыми вариантами ответа и визуальным фоном изображения Солнца, а также таймером.



Рисунок 44. Третий раунд

На четвёртом раунде теста участникам предлагается задание на сопоставление, в котором необходимо визуально соотнести названия планет («Марс», «Венера», «Луна», «Юпитер») с соответствующими изображениями, что развивает ассоциативное мышление и пространственную память в условиях ограниченного времени.

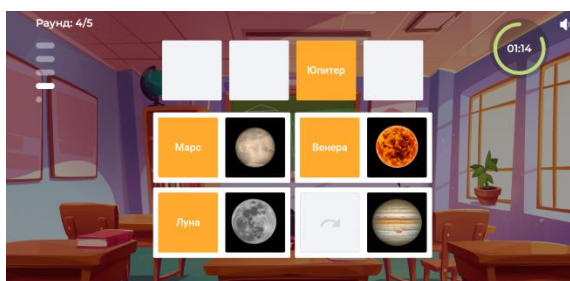


Рисунок 45. Четвёртый раунд

Дальше на пятом, финальном раунде теста участникам предлагается собрать пазл из изображения Сатурна, представленного в виде сетки на окне класса, что завершает интерактивное задание в игровой форме с обратным отсчётом времени.

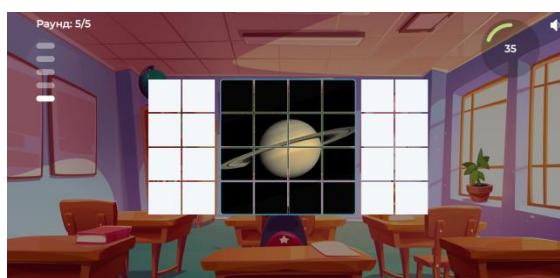


Рисунок 46. Пятый раунд

По завершении теста система отображает итоговый рейтинг участников в виде анимированных воздушных шаров, где «Кристина» занимает первое место, «Яна» — второе, а «Димон» — третье, что визуализирует результаты соревновательного формата и мотивирует к повторному прохождению.

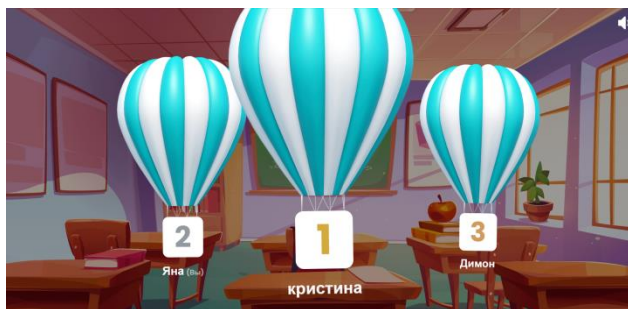


Рисунок 47. Финал

Выводы

В данной работе детально рассмотрена методика создания интерактивных образовательных тестов с использованием онлайн-платформы Interacty.me. Методика охватывает полный цикл разработки, от регистрации и выбора шаблона до конфигурации раундов различных типов (вопрос с выбором ответа, сопоставление, пазл) и организации игрового процесса с системой лидерборда.

Использование конструктора Interacty.me делает процесс создания профессионального игрового образовательного контента доступным для пользователей без навыков программирования и дизайна, в первую очередь для преподавателей, методистов и организаторов учебных мероприятий. Встроенные инструменты (библиотека шаблонов, интеграция с Unsplash, настройка таймеров и лимита игроков) позволяют не только значительно сократить время на подготовку интерактивных материалов, но и обеспечивают вовлекающий игровой формат, напрямую влияющий на мотивацию и вовлеченность аудитории.

Практическая реализация методики на примере теста по астрономии и географии подтвердила её эффективность и тиражируемость для различных учебных дисциплин и просветительских целей. Таким образом, подобные платформы становятся важным инструментом геймификации, способствующим развитию цифровых педагогических компетенций и отвечающим на вызовы современного образования, связанные с цифровизацией, необходимостью удержания внимания и адаптацией контента под интерактивные форматы. Освоение и внедрение подобных решений представляет собой закономерный шаг в эволюции методов обучения в условиях повсеместного использования цифровых технологий.

Библиографический список

1. Скворцова Д. А. Использование средств визуальной наглядности в обучении математике // Дидактика математики: проблемы и исследования. 2024. №. 61. С. 90-100.
2. Сахневич А.Д. Использование платформы "interacty" для создания интерактивных образовательных заданий // Виртуальная реальность современного образования: идеи, результаты, оценки: Материалы XIV

- Всероссийской научно-практической интернет-конференции с международным участием, Москва, 14–18 октября 2024 года. Москва: Московский педагогический государственный университет, 2025. С. 140-143.
3. Хилюк Е. А., Фоменко С. И. Современные средства организации учебной деятельности школьников на уроках математики: интерактивные рабочие листы // Проблемы теории и практики инновационного развития и интеграции современной науки и образования: материалы IV международной междисциплинарной конференции, Москва, 15 февраля 2023 года. Москва: Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования "Государственный университет просвещения", 2024. С.79-84.
 4. Троеглазова Е. В. Интерактивные формы и методы обучения в школе //Актуальные вопросы образования. 2022. №. 3. С. 285-289.
 5. Черевкова О. В. Разработка интерактивных плакатов для обучения школьников робототехнике на основе сетевого сервиса interacty //Будущее науки. 2022. С. 191-195.