

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СЕРВИСА ОНЛАЙН-ТЕСТИРОВАНИЯ QUIZIZZ НА ЗАНЯТИЯХ В КОМПЬЮТЕРНОМ КЛАССЕ

О. О. МИРОНЧИК

Учреждение образования

«Юридический колледж Белорусского государственного университета»

Аннотация: В данной статье рассматривается вопрос повышения эффективности проведения занятий в компьютерном классе, благодаря использованию Quizizz – сервиса онлайн-тестирования. Описаны основные возможности данного сервиса.

Геймификация в целом представляет собой концепцию внедрения игровых технологий в различных областях, в том числе в образовании, целью которой является мотивация и вовлечение учащихся в образовательный процесс. Активное применение игровых моментов при обучении обусловлено развитием информационных и коммуникационных технологий.

Введение игровых элементов в образовательный процесс, повышая эффективность усвоения материала, развивая практические компетенции, а также поддерживая высокий уровень вовлеченности учащегося, положительно отличает геймификацию от прочих подходов в обучении. Исследования последних лет показывает прямую зависимость между игрой и повышенной мотивацией обучающегося. Применение геймификации как одного из подходов к обучению позволяет обычные проблемы и задачи превратить в интересные и увлекательные, что делает геймификацию мощным инструментом, который целесообразно использовать при решении разнообразных проблем современного образования. При этом новые методы обучения должны основываться на эффективном использовании информационных и компьютерных технологий в учебном процессе.

Эффективная образовательная среда может быть организована посредством образовательных ресурсов сети Интернет и собственных смартфонов учащихся. Одним из вариантов реализации такой среды является использование возможностей, по интерактивной оценке усвоения знаний и приобретения компетенций, предоставляемых сервисом Quizizz.

Quizizz позволяет находить викторины других учителей, или создавать свои собственные и делиться ими. При помощи этого инструмента можно: поддерживать процесса обучения; провести игры и викторины; организовать соревнования; провести тест; провести домашнюю работу; отслеживать результаты каждого учащегося; предоставлять автоматическую обратную связь каждому ученику [1].

Для работы в Quizizz следует пройти по адресу <http://quizizz.com/> и зарегистрироваться. До регистрации на сайте невозможно выбрать язык, поэтому рекомендуется работать с браузерами Chrom, Yandex. Зарегистрировавшись, преподаватель сможет сменить язык сайта. Для этого необходимо перейти в «Настройки».

Далее можно приступить к созданию своего теста, выбрав команду «Создать новый тест». Также можно импортировать свой тест в виде электронной таблицы с расширением .xlsx. Тест может состоять из вопросов с множественным или одиночным выбором, содержать до 5 вариантов ответов и ответы могут быть представлены в виде картинок. Преподавателю требуется добавить вопросы с вариантами ответов, а также настроить время, отведенное на каждый вопрос. Можно также импортировать вопросы из других тестов опубликованных на сервисе, используя функцию «Телепорт». Для этого следует нажать «Поиск из существующих тестов». Найдя тест, следует нажать кнопку «Добавить», чтобы телепортировать вопрос в свой тест. После того, как были добавлены все вопросы, требуется нажать кнопку «Завершить тест», чтобы опубликовать тест.

Для выполнения теста в классе, требуется открыть свой тест и нажать «Живая игра» (Play Live). При использовании теста в качестве домашней работы – Домашнее (Homework). При режиме Live (когда тест выполняется в классе) мониторинг осуществляется мгновенно. Преподаватель видит продвижение каждого учащегося. При режиме Домашнее (Homework) результаты выполнения теста будут видны на вкладке Отчеты (My Reports).

Учащийся, пользуясь компьютером, ноутбуком или смартфоном вносит ПИН-код и свое имя, то есть тесты могут быть воспроизведены на любом устройстве с доступом к Интернету. Все учащиеся получают одинаковые задания, но каждый из них на своём устройстве получит случайную последовательность вопросов и будет работать с тестом в свойственном для себя темпе. На дисплее ученика появляются вопросы с изображением, которое при желании можно увеличить, и варианты ответов. Все вопросы и ответы будут показаны на дисплее каждого ученика и отображаться на компьютере преподавателя.

Преподаватель отслеживает работу каждого ученика. После каждого тестирования преподаватель не только знакомится с результатами, но и получает возможность получить данные в таблице Excel.

Таким образом, Quizizz можно использовать на любом этапе урока. В перечень вопросов для проверки домашнего задания можно поставить опережающий вопрос, который вызовет у учащихся затруднение, что позволит подвести их к постановке темы и цели урока. Установка ограничения по времени развивает такое умение как планирование ритма своей работы. По итогам игры выводятся статистические материалы, по которым учащиеся, знающие критерии оценивания, могут сами выставить себе оценки. Такой вид работы можно организовать в конце изучения темы. Quizizz помогает развивать у учащихся умение осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата.

Список литературы

1. eachers resources [Электронный ресурс]. – <https://quizizz.com/resources>. – : (дата обращения: 15.01.2019).