

DOI: 10.12731/2658-4034-2020-1-32-39

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВЕБ-СЕРВИСОВ ДЛЯ СОЗДАНИЯ ОНЛАЙН ВИКТОРИН В ОБРАЗОВАНИИ

Короткова М.Ю.

БФУ им. И. Канта, г. Калининград, Российская Федерация

В статье представлен обзор веб-сервисов для создания интерактивных тестов, викторин, опросов. Выявлена актуальность использования мобильных технологий и веб-сервисов. Проанализированы популярные сервисы, выявлены их отличия и сходства, выделены преимущества использования для учащихся и педагогов.

Ключевые слова: *мобильные технологии; викторина; тестирование; веб-сервис; опрос.*

USING WEB SERVICES TO CREATE ONLINE QUIZZES IN EDUCATION

Korotkova M. Y.

Immanuel Kant Baltic Federal University,
Kaliningrad, Russian Federation

This article provides an overview of web services used for creating interactive tests, quizzes and surveys. It reveals the relevance of using mobile technologies and web services. After analyzing popular services, the article explores their differences and similarities and highlights the advantages of their usage for both students and teachers.

Keywords: *mobile technology; quiz; testing; web service; survey.*

Введение

Мобильные телефоны и облачные вычисления постепенно проникают во все сферы человеческой деятельности, особенно в сферу

образования. Благодаря их развитию появились новые педагогические технологии: преподаватели и учащиеся все чаще используют цифровые образовательные ресурсы [1].

Глобальная сеть переполнена различными «онлайн-сервисами» или «веб-сервисами». Подобные программы можно использовать в различных сферах деятельности. Применить функционал таких веб-сервисов возможно, к примеру, для создания разного рода интерактивных игр, динамичных викторин, опросов, блиц-тестирований.

В век современных технологий формирование ИКТ-компетенций как никогда актуально для педагогов. Использование онлайн-сервисов приобретает большую популярность. Создавая различные онлайн-задания с помощью виртуальных инструментов, учителя овладевают методикой подготовки наглядных дидактических материалов [2], тем самым делают более живым и динамичным образовательный процесс. Как пример, такими материалами являются опросы, викторины, блиц-тестирования.

Несмотря на то, что тестирование в его классическом понимании существует с начала XX века [3], данный метод до сих пор является актуальным и объективным. Тем не менее, стандартная форма теста (решение на бумаге, выбор ответа) не является динамичной, тем самым не заинтересовывает учащихся. По-настоящему тесты могут быть востребованы и полезны только в таком учебном процессе, в котором преподаватель из урокодателя превращается в разработчика новых программно-педагогических средств, в организатора процесса самостоятельного учения студентов [4].

Разработка викторин в онлайн-сервисах является актуальной, так как в большинстве случаев учащиеся выбирают варианты ответа с помощью мобильных телефонов, которые есть сейчас у каждого подростка. Примерами таких сервисов, для которых понадобится лишь компьютер учителя и мобильное устройство у учеников, являются Kahoot, Quizizz, Triventy. В подобных сервисах так же есть возможность создавать тесты «команда против команды», где группы учащихся могут обсуждать ответы, общаться с преподавателем и одноклассниками, самостоятельно организовываются.

Учащимся интересно использовать мобильные устройства на уроках и выполнять онлайн-упражнения. Так, ученые провели исследования среди американских школьников. Результаты показали, что каждый девятый из десяти школьников, считает использование мобильных технологии в классе подготовкой к цифровому будущему. Когда школьники используют технологию в качестве учебного инструмента или инструмента для общения с другими, их роли в процессе обучения переходят к активному статусу, а не к пассивной роли получателя информации, передаваемой учителем или учебником [5]. Использование мобильных технологий позволяет учащимся обеспечить высокий уровень коммуникации между другими учениками и преподавателем, тем самым решая задания сообща и организовывая обсуждение других учебных вопросов [6].

Актуальность использования веб-сервисов так же заключается в том, что преподаватель тратит меньше ресурсов. Из таких ресурсов можно выделить время на организационные моменты (раздача листов, сбор, проверка каждого ученика, анализ, сбор статистики), не перерабатываемые материалы (печать тестов, бумага, ручки), хранение тестов в неудобном бумажном виде.

В данной статье мы выделим основные достоинства и возможности популярных веб-сервисов для создания тестов, выявим сходства и проанализируем, почему данные сервисы актуальны и более интересны учащимся.

1. Сервис для создания опросов Kahoot.

На онлайн-сервисе Kahoot учителя могут создавать опросы и анкеты, которые ученики могут проходить в классе с помощью мобильных устройств, таких как ноутбук, компьютер, мобильный телефон. Преподаватель имеет возможность сделать тест с мобильного устройства в любое время, даже во время урока для понимания того, усвоен ли материал. После каждого вопроса появляется таблица с баллами, тем самым учащиеся мотивированы в получении призового места. Преподавателю доступна статистика ответов, по которой можно выявить слабые и сильные стороны каждого обучающегося. В статистике даже учтено время, потраченное на ответ.

Создавать можно разные типы тестов – с множественным выбором, текстом и изображениями, на установление хронологической последовательности и др. Для вопросов можно использовать изображения из библиотеки сервиса, собственные ресурсы, видеоматериалы из YouTube. Использование этого инструмента является хорошей заменой покупке дорогостоящих пультов, интерактивных досок для системы обратной связи в классе [7]. Для использования приложения понадобится проектор, компьютер и мобильные телефоны у обучающихся.

2. Сервис для создания опросов Quizizz.

Функционал сервиса напоминает Kahoot. С помощью Quizizz можно также создавать и проводить игры, викторины, тесты, домашнюю работу, блиц-тестирование. Основное отличие состоит в том, что при запуске викторины учащиеся отвечают на вопросы, двигаясь в своем темпе, тем самым они не теряют баллы. В Kahoot количество баллов, которые получит ученик, зависят так же от скорости ответа. При помощи Quizizz можно организовать соревнования и отслеживать результаты каждого учащегося.

3. Сервис для создания опросов Triventy.

Бесплатный конструктор игр и викторин. Учитель при помощи него может создать тест или викторину на своём компьютере, тем временем ученики могут отвечать на вопросы со своих мобильных устройств или ноутбуков. Отличие Triventy от предыдущих сервисов в том, что к редактированию викторины можно предоставлять доступ. Учащиеся могут так же поучаствовать в создании теста, добавив свои вопросы. Во время вопроса есть возможность добавить заметку с дополнительной и интересной информацией и подсказки, а учащиеся могут делиться результатами в социальных сетях, тем самым повышается мотивация для решения всех заданий правильно и получения призовых мест.

4. Сервис для создания опросов Plickers.

Этот сервис можно использовать даже тогда, когда у учеников нет мобильных устройств или школа не оснащена интернетом. С его помощью учитель в режиме реального времени получает обрат-

ную связь об учебных результатах учащихся. Для того чтобы использовать этот сервис в учебной работе, достаточно, чтобы только у учителя был смартфон с подключением к интернету. Ученики используют специальные карточки, по которым преподаватель смартфоном считывает их ответы, а система автоматически определяет, кто ответил верно, а кто нет.

Проанализировав функционал популярных приложений для создания тестов, выделим основные преимущества:

- Использование доступных мобильных устройств. Нет необходимости в покупке и использовании дорогих пультов, интерактивных досок.
- Рациональное использование времени. Преподавателю не нужно проверять тест каждого ученика лично, тратить время на организационные моменты, большое количество бумаги.
- Анализ результатов, сборка статистики.
- Элемент соревнования, повышение мотивации учащихся, желание получить призовое место.
- Возможность в режиме реального времени оценить знания каждого ученика за короткий промежуток времени
- Относительно новый формат проверки контроля знаний, который интересен ученикам: динамичные игры, вставка в вопросы изображений, видео, коммуникация с другими учениками.
- Оперативность.

Заключение

Таким образом, использование веб-сервисов для создания тестов, викторин является актуальным как для педагога, так и для учащихся. Повышенная мотивация, игровая форма, элемент соревнования более импонирует ученикам, нежели стандартная форма проведения теста. С позиции педагога, мобильные технологии позволяют оживить учебную программу, сделать изучаемый материал наглядным, а урок более информативным, включив в него элементы интерактивности; переосмыслить методы обучения и улучшить обратную связь с учащимися.

Список литературы

1. Новиков Максим Юрьевич Методы обучения информатике на основе мобильных технологий // Педагогическое образование в России. 2017. №11. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/metody-obucheniya-informatike-na-osnove-mobilnyh-tehnologiy>.
2. Мельникова К.В. Онлайн-сервисы в деятельности учителя английского языка // Сборник научных трудов Международного форума “Электронное образование: от настоящего к будущему”. Ижевск, 2013. С. 63–66. URL: https://xn--h1aagpbh6b.xn--p1ai/upload/iblock/f3a/sbornik-nauchnykh-trudov_2013.pdf#page=63.
3. Каплун О.А. История возникновения и развития тестирования // Ученые записки ОГУ. Серия: Гуманитарные и социальные науки. 2008. №1. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/istoriya-vozniknoveniya-i-razvitiya-testirovaniya>.
4. Тригуб Георгий Яковлевич Тестирование как метод обучения и контроля знаний в вузе // Концепт. 2017. №S3. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/testirovanie-kak-metod-obucheniya-i-kontrolya-znaniy-v-vuze>.
5. Позднякова Н.В., Колесникова О.И. Дидактический потенциал мобильных технологий в обучении школьников математике на ступени основного общего образования // Гаудеамус. 2019. №3 (41). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/didakticheskiy-potentsial-mobilnyh-tehnologiy-v-obuchenii-shkolnikov-matematike-na-stupeni-osnovnogo-obshchego-obrazovaniya>.
6. Новиков Максим Юрьевич Возможности применения мобильных технологий в школьном курсе информатики // Педагогическое образование в России. 2017. №6. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/vozmozhnosti-primeneniya-mobilnyh-tehnologiy-v-shkolnom-kurse-informatiki>.
7. Алексеева Е.Е., Зёлко А.С. Дидактические возможности учебного видео в образовательном процессе высшей школы // Высшее образование: Проблемы и трансформации. Коллективная монография. Ульяновск, 2019. С. 426–434.
8. Алексеева Е.Е. К определению понятия компетентность в цифровизации образования // Известия Балтийской государственной академии рыбопромыслового флота: психолого-педагогические науки. 2019. № 3 (49). С. 78–79.

References

1. Novikov Maksim Jur'evich Metody obuchenija informatike na osnove mobil'nyh tehnologij [Methods of teaching computer science based on mobile technologies]// Pedagogicheskoe obrazovanie v Rossii. [Pedagogical education in Russia] 2017. №11. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/metody-obucheniya-informatike-na-osnove-mobilnyh-tehnologiy>. [in Russian]
2. Mel'nikova K.V. Onlajn-servisy v dejatel'nosti uchitelja anglijskogo jazyka [Online services in the activities of an English teacher]// Sbornik nauchnyh trudov Mezhdunarodnogo foruma "Jelektronnoe obrazovanie: ot nastojashhego k budushhemu". [Collection of scientific papers of the international forum "E-education: from the present to the future"] Izhevsk, 2013. S. 63–66. URL: https://xn--h1aagpbh6b.xn--p1ai/upload/iblock/f3a/sbornik-nauchnykh-trudov_2013.pdf#page=63. [in Russian]
3. Kaplun O.A. Istorija vozniknovenija i razvitiya testirovaniya [History of testing origin and development]// Uchenye zapiski OGU. Serija: Gumanitarnye i social'nye nauki. [Scientific notes of OSU. Series: Humanities and social Sciences.] 2008. №1. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/istoriya-vozniknoveniya-i-razvitiya-testirovaniya>. [in Russian]
4. Trigub Georgij Jakovlevich Testirovanie kak metod obuchenija i kontrolja znanij v vuze [Testing as a method of learning and knowledge control at the University] // Koncept. [Concept] 2017. №S3. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/testirovanie-kak-metod-obucheniya-i-kontrolya-znanij-v-vuze>. [in Russian]
5. Pozdnyakova N.V., Kolesnikova O.I. Didakticheskij potencial mobil'nyh tehnologij v obuchenii shkol'nikov matematike na stupeni osnovnogo obshhego obrazovanija [Didactic potential of mobile technologies in teaching students mathematics at the stage of basic general education]// Gaudeamus. [Gaudeamus] 2019. №3 (41). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/didakticheskij-potentsial-mobilnyh-tehnologiy-v-obuchenii-shkolnikov-matematike-na-stupeni-osnovnogo-obshego-obrazovaniya>. [in Russian]
6. Novikov Maksim Jur'evich Vozmozhnosti primenenija mobil'nyh tehnologij v shkol'nom kurse informatiki [Opportunities for using mobile technologies in school course of informatics]

- technologies in school computer science courses] // *Pedagogicheskoe obrazovanie v Rossii*. [Pedagogical education in Russia] 2017. №6. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/vozmozhnosti-primeneniya-mobilnyh-tehnologiy-v-shkolnom-kurse-informatiki>. [in Russian]
7. Alekseeva E.E., Zjolko A.S. Didakticheskie vozmozhnosti uchebnogo video v obrazovatel'nom processe vysshej shkoly [Didactic opportunities of educational video in the educational process of higher education] // *Vysshee obrazovanie: Problemy i transformacii*. Kollektivnaja monografija. Ul'janovsk, 2019. S. 426-434.
 8. Alekseeva E.E. K opredeleniju ponjatija kompetentnost' v cifrovizacii obrazovanija [To the definition of competence in the digitalization of education] // *Izvestija Baltijskoj gosudarstvennoj akademii rybopromyslovogo flota: psihologo-pedagogicheskie nauki*. 2019. № 3 (49). S. 78–79.