



ЦСК «Диалог наук»

Викторины и обучающие игры на занятиях в дистанционном формате

НИНА АЛЕКСАНДРОВНА ШОВГУН,
ПЕДАГОГ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ЦЕНТРА СОЦИАЛЬНЫХ
КОМПЕТЕНЦИЙ «ДИАЛОГ НАУК» ГБПОУ «ВОРОБЬЕВЫ ГОРЫ»,
КАНДИДАТ ФИЛОЛОГИЧЕСКИХ НАУК



Реализуемые программы

5 дополнительных общеразвивающих программ, входящих в проект «PRO: язык», по двум иностранным языкам:

- ▶ **PRO: язык. Английский с улыбкой**
- ▶ **PRO: язык. Английский с увлечением**
- ▶ **PRO: язык. Английский. Литературное чтение**
- ▶ **PRO: язык. Английский. II-я ступень**
- ▶ **PRO: язык. Украинистика**

Возраст обучающихся: 7-17 лет



Отличительные особенности

- ▶ В режиме «оффлайн» отличительной особенностью реализуемых программ является широкое использование игровых методик и технологии, называемой модным нынче словом

«Эдьютейнмент»

(“education” и “entertainment”)

образование с элементами развлечения, образование через игру.

Подробнее об эдьютейнменте:

<https://almavest.ru/ru/node/1376>

Горбачева, Е. В. Эдьютейнмент — он повсюду, или Современное подрастающее поколение нужно учить по-другому / Е. В. Горбачева. URL: <https://moluch.ru/archive/291/66070/>).

[http://wiki.tgl.net.ru/index.php/Эдьютейнмент как педагогическая технология](http://wiki.tgl.net.ru/index.php/Эдьютейнмент_как_педагогическая_технология)

Кобзева, Н. А. Edutainment как современная технология обучения [Текст] / Н. А. Кобзева // Ярослав. пед. вестн. — 2012. — № 4, т. 2 (Психол.-пед. науки). — С. 192–195.



Основные сложности игр в онлайн-формате:

- ▶ Разные платформы для разных типов игр.
- ▶ Разное качество связи.
- ▶ Сложность интерфейса.
- ▶ Не всегда предусмотрена возможность использования как в синхронном, так и в асинхронном формате.
- ▶ Не всегда предусмотрена возможность командных заданий.
- ▶ Сложность контроля самостоятельности в выполнении заданий.



Преимущества платформы Quizizz

- ▶ Проста в использовании.
- ▶ Позволяет создавать игры с большим количеством вопросов разного типа (в том числе, на разных языках).
- ▶ К вопросу можно добавить картинку, ссылку на видео, аудио, формулу.
- ▶ Можно давать разное время для ответа на каждый вопрос (от 5-ти сек. до 15-ти мин.).
- ▶ Можно играть с телефона или любого устройства с доступом к Интернету.
- ▶ Интеграция с Google-таблицами и Google Classroom, а также с Microsoft Teams.
- ▶ Есть подробная статистика по игре и по успеваемости каждого.
- ▶ Режимы синхронной и отложенной игры.
- ▶ **Важное отличие Quizizz в том, что даже при синхронном варианте игры все участники проходят игру в своем темпе. У каждого высвечивается своя последовательность вопросов викторины. За счет этого сервис более сложен для списывания (игра может использоваться как форма аттестации).**
- ▶ Есть возможность индивидуальной и командной игры.
- ▶ Есть мемы и бонусы за правильные ответы.
- ▶ Сервис русифицирован.
- ▶ Большая база готовых викторин.



Недостатки

- ▶ Низкое качество «русификации» сайта (кнопка «иди» для начала игры, кнопка «спасти» для сохранения создаваемых вопросов и т.д.).
- ▶ Невозможность играть в одном темпе и с одинаковым порядком вопросов для всех, что исключает командные онлайн-игры типа «брейн-ринг».

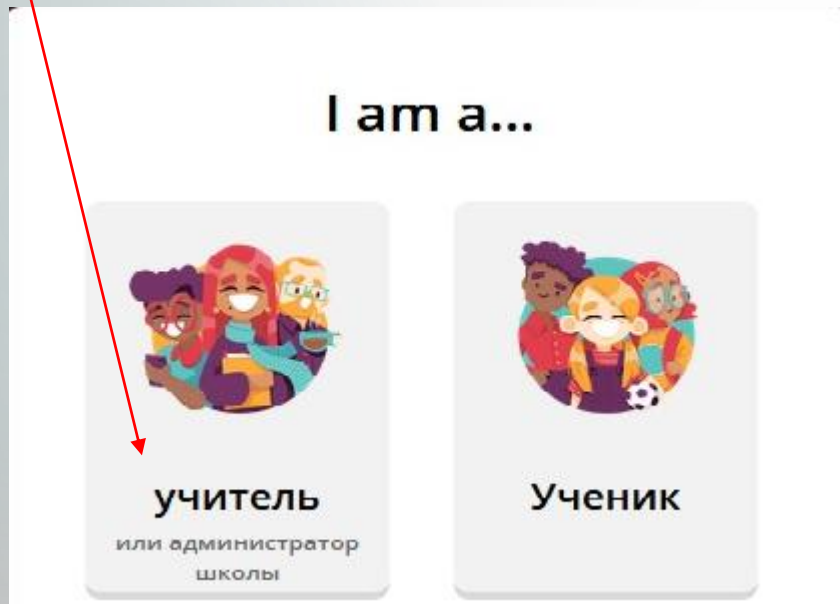
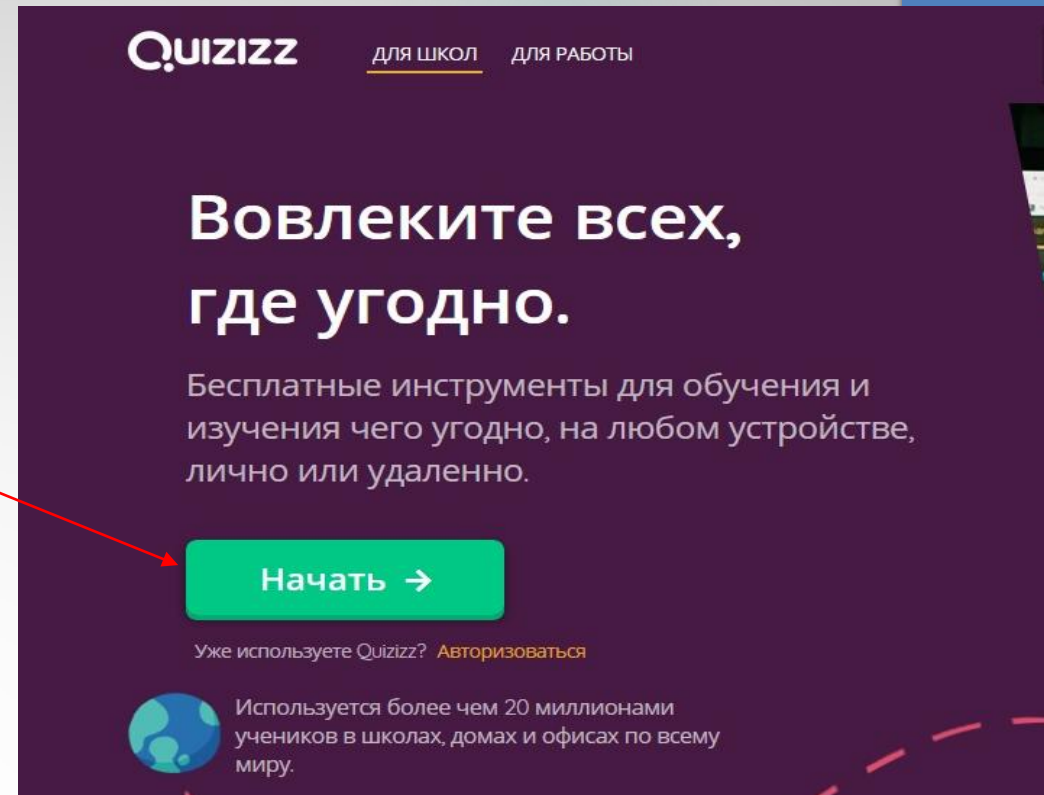


Регистрация

Зайдите на сайт <http://quizizz.com>

Создайте аккаунт либо зайдите через аккаунт Google.

Укажите, что используете Quizizz в обучении как учитель



Поиск или создание викторины

После регистрации мы можем найти и использовать уже готовую викторину из большого числа имеющихся на сайте, для этого выбираем и заполняем поле «Найти викторину» на нужном Вам языке.

Доступна возможность редактирования найденной викторины.

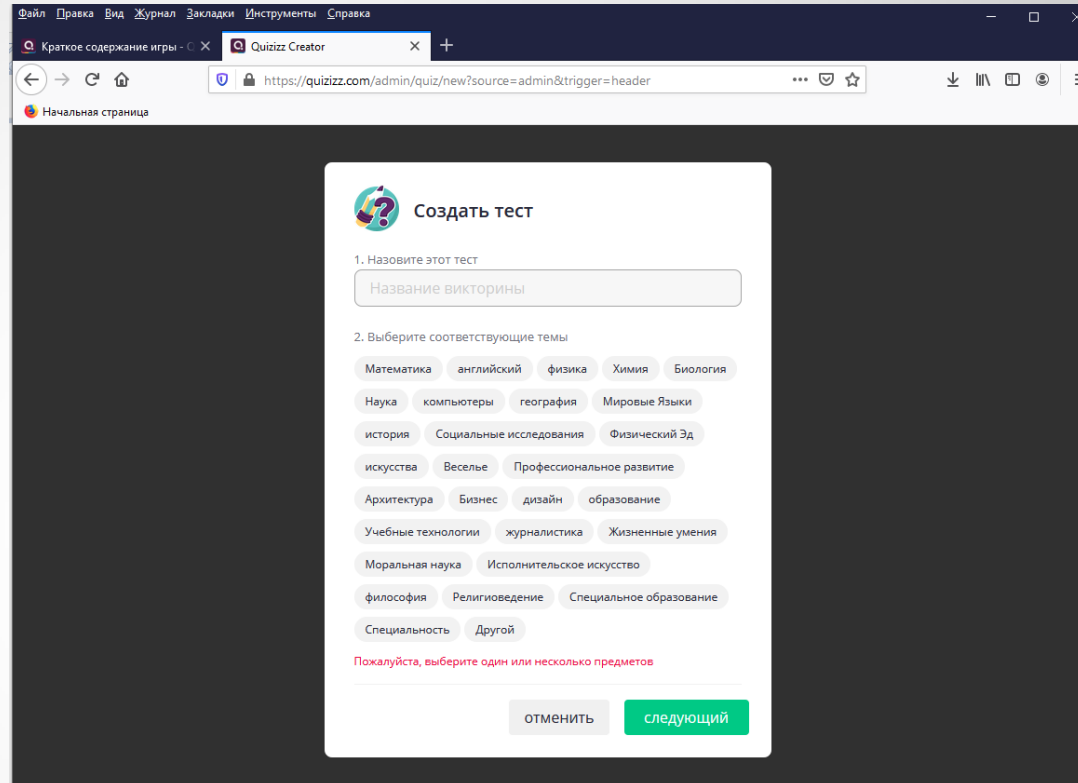
Либо мы можем создать собственную викторину (**Создать новый тест**).

The screenshot displays the QUIZZZ website interface. At the top, there is a navigation bar with the QUIZZZ logo, a search icon, and the text "Найти викторину" (Find quiz) and "Создать новый тест" (Create new test). A notification bell icon with the number 8 and a button "Присоединиться к игре" (Join game) are also present. Below the navigation bar, the user profile "Nina Aleksandrovna" is visible with a "Просмотреть профиль" (View profile) link and a "Создать новый тест" button. A sidebar menu on the left includes options like "Найти викторину", "Мои викторины", "Отчеты", "Классы", "Коллекции", "Мемы", "настройки", "Выйти", and "Приведи друга". The main content area features a search bar with the placeholder text "Поиск викторины по любой теме" and a large heading "Чему вы будете учить сегодня?". Below this, there are several quiz cards under the category "Математика" (Mathematics), including "Убъ անհայտով հաշվաարումներ" (15 Qs, 11.2k games), "Логические задания" (10 Qs, 8.8k games), "Матем" (17 Qs, 8.9k games), and "Математика и информатика" (20 Qs, 2.5k games). A "Узнать больше" (Learn more) button is located to the right of these cards. Below the mathematics section, there is a section for "Английский и язык искусства" (English and art language) with a "Узнать больше" button. The bottom of the page shows a "Adjectives" quiz card and a word cloud.

Создание викторины

Придумываем название викторины, выбираем тему, выбираем из выпадающего списка язык, на котором она будет создана

По желанию добавляем обложку к викторине, для чего загружаем необходимое изображение с ПК или вставляем ссылку на изображение из Интернета



The screenshot shows a web browser window with the URL <https://quizizz.com/admin/quiz/new?source=admin&trigger=header>. The page title is "Создать тест" (Create Test). The form consists of two main steps:

1. Назовите этот тест (Name this test): A text input field with the placeholder "Название викторины" (Quiz title).
2. Выберите соответствующие темы (Select relevant topics): A grid of topic tags including: Математика, английский, физика, Химия, Биология, Наука, компьютеры, география, Мировые Языки, история, Социальные исследования, Физический Эд, искусства, Веселье, Профессиональное развитие, Архитектура, Бизнес, дизайн, образование, Учебные технологии, журналистика, Жизненные умения, Моральная наука, Исполнительское искусство, философия, Религиоведение, Специальное образование, Специальность, Другой.

At the bottom, there is a red instruction: "Пожалуйста, выберите один или несколько предметов" (Please select one or more subjects). Below this are two buttons: "отменить" (cancel) and "следующий" (next).



Редактор викторин

⊕ Новый вопрос

🔍 Teleport

Выбираем тип вопроса



Большой выбор



флажок



Заполнить бланк




Опрос



Неокончательный

Выбрать тип
вопроса

Задать режим
ИСПОЛЬЗОВАНИЯ



+ Добавить изображение викторины

учебная

общественности English 30 секунд

- Добавить оценки
- Other
- Выровняйте тест по стандартам
- Импорт из электронной таб...

Редактировать
название
викторины, язык,
время ответов

Оценка качества теста

2.5/10

- Выберите название соответствующей викторины
- Добавить изображение теста
- Добавить оценки
- Добавьте как минимум 4 вопроса



Создаем вопрос

Вносим формулировку вопроса.

Далее добавляем варианты ответов (максимум - 5).

Правильный(е) вариант(ы) помечаем слева «галочкой». По умолчанию все варианты ответов помечены как неправильные.

Файл Правка Вид Журнал Закладки Инструменты Справка

Quizizz Creator

https://quizizz.com/quiz/5ef1ca8d37cbb9001e023d92/edit?source=admin&trigger=header

Начальная страница

QUIZIZZ

Вопрос 1

Answer option 1

Answer option 2

Answer option 3

Answer option 4

Добавить вариант ответа

Стандарты тегов

30 секунд

ОТМЕНИТЬ

СПАСТИ



Редактируем и сохраняем вопрос

К вопросу или ответам можно прикрепить изображение. Загрузить изображение можно с ПК или по ссылке из Интернета.

Появилась возможность загружать короткие (до 10-ти сек.) аудио

Можно также записывать математические формулы и уравнения, для чего есть соответствующие кнопки «СМИ» и «математика».

Для сохранения вопроса нажимаем кнопку «спасти».

Далее, при необходимости, вопрос можно редактировать, нажав на кнопку с карандашом, или удалить, нажав на значок «корзинки», а также дублировать его, нажав на значок «страницы».

The image shows the Quizizz interface for editing a question. The main window is titled "Вопрос 1" and contains a text input field with the question "что лишнее". Below the input field, there are four image options, each with a status "Изображение загружено." and a trash icon. The first option is a banjo, the second is a violin, the third is an acoustic guitar, and the fourth is a harp. At the bottom of the editor, there is a "Стандарты тегов" section with a dropdown menu set to "30 секунд". There are also buttons for "ОТМЕНИТЬ" and "СПАСТИ". A red circle highlights the "30 секунд" dropdown, and another red circle highlights the "СПАСТИ" button. A red arrow points from the text "нажимаем кнопку «спасти»" to the "СПАСТИ" button. Another red arrow points from the text "Появилась возможность загружать короткие (до 10-ти сек.) аудио" to the "f(x)" and "аудио" icons in the top right corner of the question editor. To the right of the editor is a white smartphone displaying the question "что лишнее" with the same four image options.



f(*) Редактор формул ✕

предварительный просмотр


ВСТАВИТЬ

основной греческий продвинутый

a^2	a^x	a_x	\sqrt{x}	+	-	±	π	θ	Δ
$\frac{a}{x}$	x	[x]	[x]	×	÷	=	α	β	▽
$\frac{dx}{dy}$	$\frac{\partial x}{\partial y}$	\int_x^y	\oint_x^y	<	>	≠		⊥	∠
$\log_x y$	$\lim_{x \rightarrow y}$	\sum_x^y	\prod_x^y	≤	≥	≡	°	∞	∝
\overleftarrow{xy}	\overline{xy}	\overrightarrow{xy}	-	≈	≈	≈	←	→	↔

Картинки аудио NEW ✕

Файл не выбран.




Перетащите или нажмите здесь, чтобы загрузить

ИЛИ ЖЕ

🔗 Введите или вставьте ссылку на изображение

Картинки аудио NEW ✕



Нажмите здесь, чтобы записать аудио (ограничение 10 секунд)

ИЛИ ЖЕ

📁 ЗАГРУЗИТЬ MP3

Максимум 10 секунд



Добавляем
вопросы

Чтобы перейти к
созданию нового
вопроса, нажимаем
«+».

Добавив все вопросы,
нажимаем
«сделанный».

The screenshot shows the Quizizz editor interface. At the top, there is a purple header with the Quizizz logo, a status bar indicating "Все изменения сохранены" (All changes saved), and buttons for "ВЫХОД" (EXIT) and "СДЕЛАННЫЙ" (DONE). Below the header, the main area is titled "Редактор викторин" (Quiz Editor) and contains two question cards. The first question, "Что лишнее" (Which one is extra), features five musical instrument icons: a mandolin, a violin, a guitar, and a harp. The second question asks for the composer of the musical illustration to the story "The Snowstorm" by A.S. Pushkin, with "Свиридов" (Sviridov) selected as the answer. A sidebar on the right contains settings for the quiz, including a title "Эрудит" (Erudit), language "Russian", duration "30 секунд", and a quality score of 5/10. A red arrow points from the text "нажимаем «+»" to the "Новый вопрос" (New question) button in the top right of the editor area.



Детали викторины

1. Выбираем класс (возраст), на который рассчитана викторина.

2. Устанавливаем или редактируем режим просмотра. При «публичном» режиме викторина будет доступна любому, кто зарегистрирован на сайте, при «приватном» – только тем, у кого есть ссылка.

После того, как викторина будет сохранена, откроется окно для её запуска.

IZZ

✓ Все изменения сохранены

ВЫХОД СДЕЛАННЫЙ

Редактор викторин

1. Добавить изображение заголовка

2. Выберите язык

3. Выберите оценки

4. Кто может увидеть этот тест?

отменить Сохранить



Выбор режима викторины

Quizizz предлагает два варианта использования: синхронный и асинхронный.

При «игре вживую» обучающиеся играют одновременно и проверяют результаты с педагогом.

В случае «Назначения HW» (Home Work) педагог устанавливает срок выполнения викторины, а учащиеся проходят ее в любом месте и в любое время.

И в той, и в другом случае обучающиеся видят вопросы и список лидеров на своих устройствах, а результаты тестов сохраняются в отчетах педагога. Результаты автоматически экспортируются в Google Classroom, если регистрация проводилась через аккаунт Google.

Выбор педагогом кнопки «Практика» позволяет ученику тренироваться самостоятельно неограниченное число раз. Отчеты при этом не отправляются педагогу.

The screenshot displays the Quizizz user interface. At the top, there is a navigation bar with the Quizizz logo, a search bar, and a button to create a new test. The main content area shows a quiz titled "эрудит" (erudit) for 3rd grade, created by Nina Aleksandrovna. The quiz has 0 attempts and is currently in a preview state. The interface includes a sidebar with navigation options such as "Найти викторину", "Мои викторины", "Отчеты", "Классы", "Коллекции", "Мемы", "настройки", "Выйти", and "Приведи друга". The main content area shows the quiz details, including the creator's name, the class, and the number of attempts. There are buttons for "Играть вживую" (Live Play) and "Назначить HW" (Assign HW). A red arrow points from the "Отчеты" (Reports) option in the sidebar to the "практика" (Practice) button. Below the quiz details, there is a section for "предварительный просмотр (1 вопрос)" (Preview (1 question)) with a question about the composer of the musical illustration to the story "The Snowstorm" by A.S. Pushkin.



Для запуска теста открываем вкладку **«My Quizizz»** и выбираем необходимую викторину.

Для выполнения теста синхронно в классе надо нажать «играть вживую».

Если викторину необходимо дать как домашнее задание, нажмите на «Назначить HW» (*homework*), установите срок для выполнения работы и отправьте ссылку обучающимся.

Участникам необходимо:

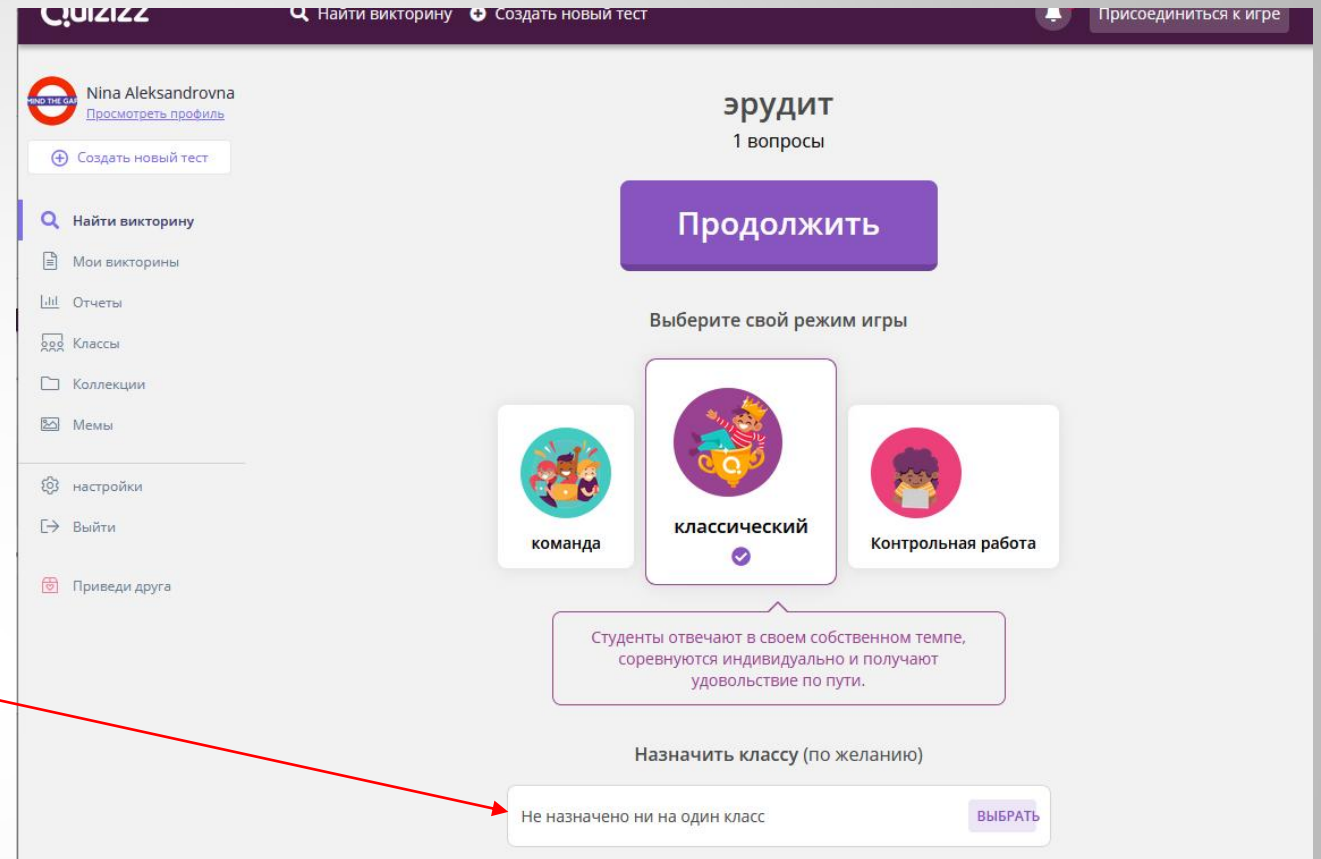
1. Зарегистрироваться на сайте quizizz.com
2. Перейти по ссылке или ввести код викторины на своих устройствах (телефон, планшет, ПК).



При выборе «игры ВЖИВУЮ»

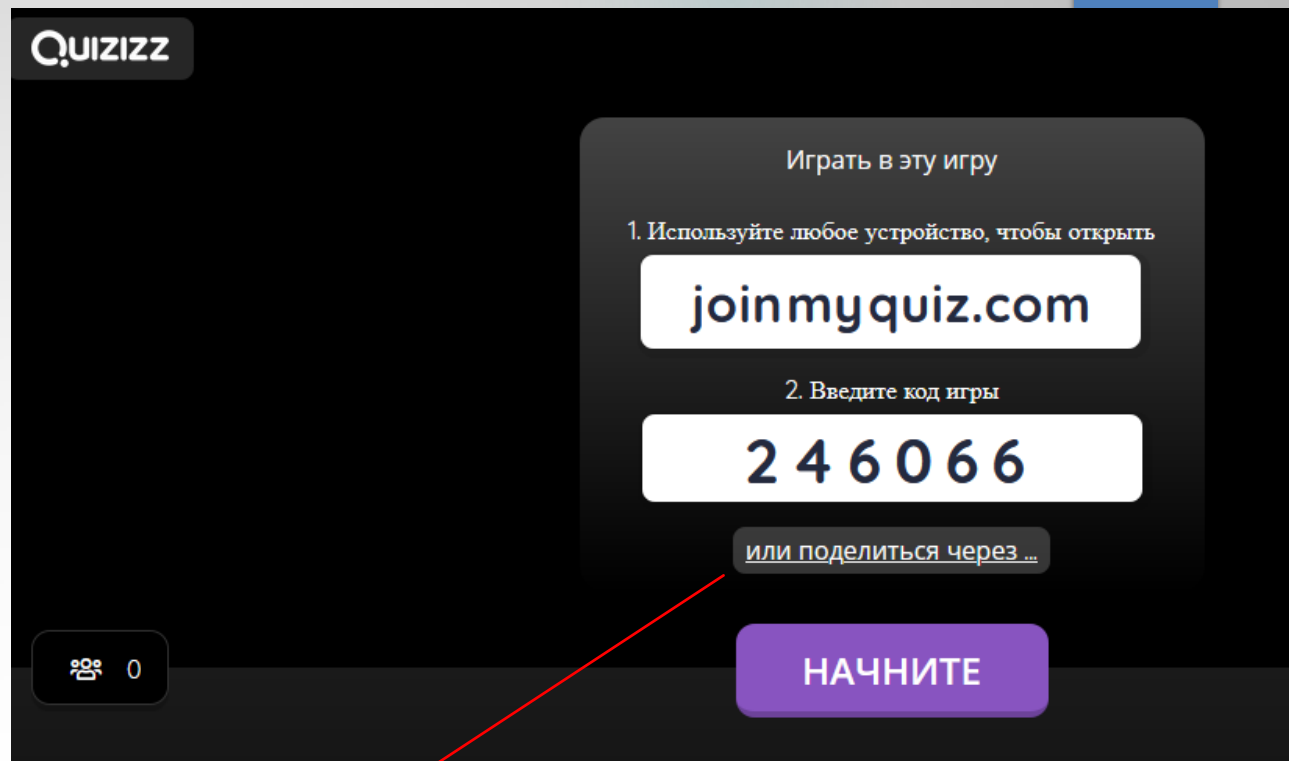
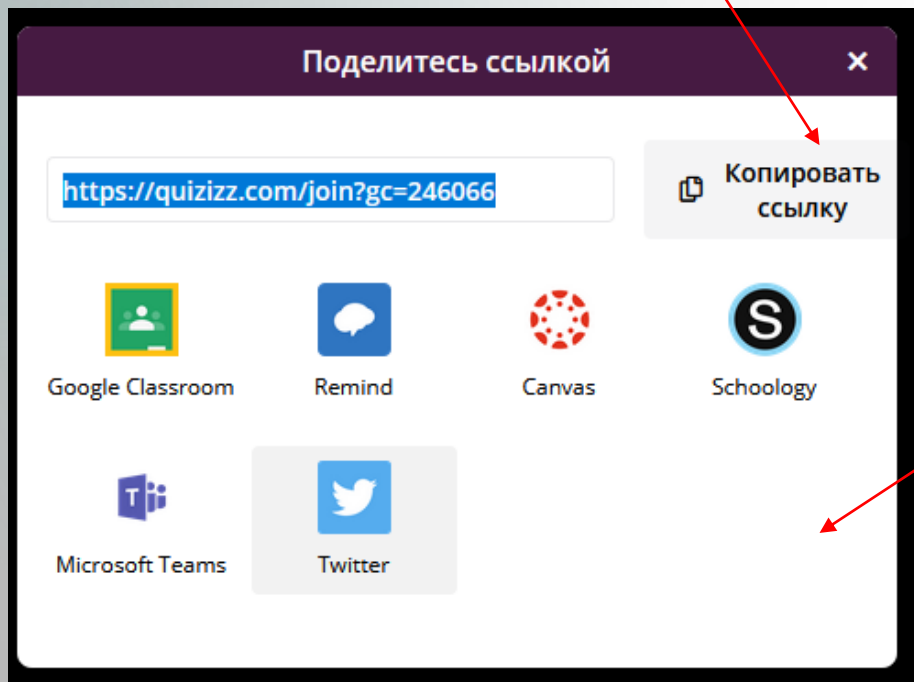
Предлагается выбрать режим игры

- **Командный** при котором каждый участник отвечает индивидуально в своем темпе, но балы группируются по командам.
- **Классический**, при котором участники отвечают и соревнуются индивидуально.
- Режим **контрольной работы**, исключающий бонусы и мемы. Этот режим требует логина участников.
- Quizizz взаимодействует с Google Classroom, в окошке «назначить классу» можно выбрать курс или группу из Google Classroom, тогда ссылка будет автоматически опубликована в заданиях этой группы
- В расширенных настройках ниже можно задать количество попыток, показ правильных ответов, таймер обратного отсчета для каждого вопроса.
- Переходим по клавише «Продолжить»



Код и ссылки на игру

Можно играть в викторину, введя код игры, или перейдя по ссылке, которой можно поделиться через Google Classroom, Microsoft Teams, Twitter, либо скопировав и разослав по электронной почте, соц. сетям (Twitter, Google+, Facebook, Pinterest) или мессенджерам.



При выборе «Назначить HW»

● Пригласить участников КОНЕЦ ИГРЫ

🕒 Крайний срок: 4:30pm, June 24 [редактировать](#)

[Поделиться ссылкой...](#)

or

Попросите участников открыть joinmyquiz.com и введите этот код

246066

ASSIGNED

эрудит [редактировать](#)

🕒 June 23rd 2020, 4:34 PM (a few seconds ago)

[Посмотреть викторину](#) [Флэшкарточки](#) NEW

0% **точность**

1 **Вопросы**

0 **Попытки игрока**

эрудит

1 вопросы

Учащиеся должны пройти тест по:

📅 Jun 24th ,

04 : 30 PM

1 day, from now.

Продолжить

Назначить классу (по желанию)

Не назначено ни на один класс [ВЫБРАТЬ](#)



WORDWALL — замечательная коллекция шаблонов дидактических игр:

инструмент для
создания
интерактивных и
печатных игр;
шаблоны
включают
знакомые
дидактические
игры, которые
часто
встречаются в
педагогической
практике.

Wordwall

Create better lessons quicker.



Сопоставление

Перетащите каждое ключевое слово к его определению.



Сортировка группы

Перетащите каждый элемент в его правильную группу.



Откройте коробку

Нажмите на каждую коробку в свою очередь, чтобы открыть их и выявить элемент внутри.



Ударь крота

Кроты появляются по одному, для выигрыша ударяйте только правильных.



Пропущенное слово

Учебное задание по заполнению пропущенных слов в тексте - перетащите туда нужные слова.



Случайные карты

Сдавайте карт в случайном порядке из перетасованной колоды.



Викторина

Серия вопросов с множественным выбором. Нажмите правильный ответ для продолжения.



Анаграмма

Перетащите буквы в их правильные позиции, чтобы расшифровать слово или фразу.



Найти пару

Нажмите на соответствующий ответ, чтобы удалить его. Повторяйте, пока все ответы не исчезнут.



Поиск слов

Слова спрятаны в таблице букв. Найдите их как можно быстрее.



Правда или ложь

Элементы пролетают на скорости. Посмотрите, на сколько вы можете ответить правильно до истечения времени.



Проткни шар

Проткайте шары, чтобы сбросить каждое ключевое слово на его соответствующее определение.



Случайное колесо

Крутите колесо, чтобы увидеть, какой элемент будет следующим.



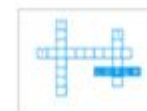
Распутать

Перетащите слова в каждом предложении в их правильный порядок.



Диаграмма с этикетками

Перетащите значки на их правильные места на изображении.



Кроссворд

Используйте подсказки, чтобы решить кроссворд. Прикоснитесь к слову и введите ответ.



Викторина "Игровое шоу"

Викторина с множественным выбором и ограниченным временем, спасательные круги и бонусный раунд.



Погоня в лабиринте

Бегите к правильной зоне ответа, избегая при этом врагов.



Kahoot

Сервис для учебных викторин.

Возможность проходить викторину синхронно и асинхронно.

Максимальное количество игроков – 50.

Два варианта вопросов: Quiz (4 варианта ответа) и True/False (истинно/ложно).

Максимальное количество вопросов в одной игре – 100.

К вопросу можно добавить картинку или ссылку на youtube-видео.

Можно выбирать время для ответа на каждый вопрос от 5-ти до 240 секунд).

Баллы за скорость ответа.

Есть интеграция с гугл-таблицами.

Можно играть командами.

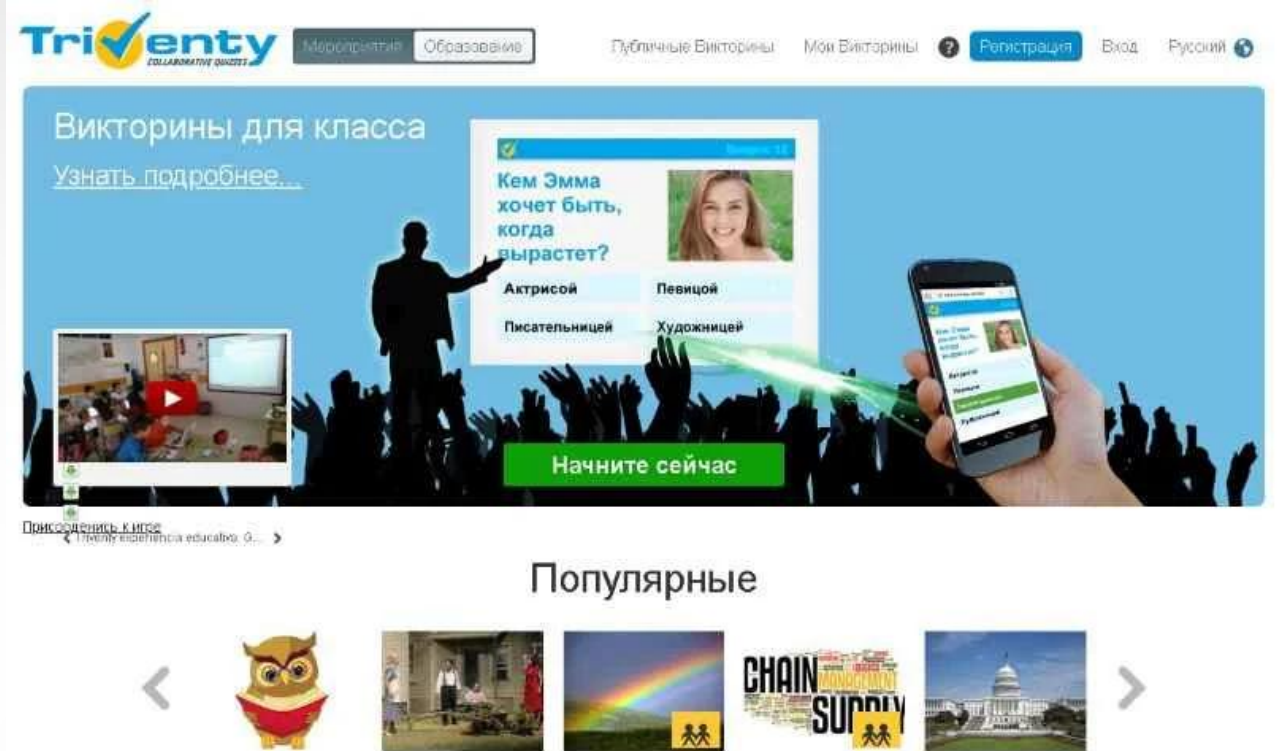


Triventy:

бесплатный конструктор игр, опросов и викторин с подсказками и исключением неверных ответов.

Учитель создает тест или викторину на своём компьютере, а ученики могут отвечать на вопросы с любых мобильных устройств.

Отличие Triventy от Kahoot и Quizizz в том, что к редактированию викторины можно предоставлять доступ. А это значит, что ученики сами могут разработать свою викторину по определенной учебной теме.



The screenshot displays the Triventy website interface. At the top, the logo "Triventy" is visible, along with navigation links for "Мероприятия", "Образование", "Публичные Викторины", "Мои Викторины", "Регистрация", "Вход", and "Русский". The main content area features a quiz question: "Кем Эмма хочет быть, когда вырастет?" (Who does Emma want to be when she grows up?). The question is accompanied by a photo of a young girl. Below the question, there are four answer options: "Актрисой" (Actress), "Певцой" (Singer), "Писательницей" (Writer), and "Художницей" (Artist). A green button labeled "Начните сейчас" (Start now) is positioned below the options. To the left of the main content, there is a video player showing a classroom scene. Below the main content, there is a section titled "Популярные" (Popular) with a carousel of five quiz thumbnails: an owl, a person in a red dress, a rainbow, a word cloud with "CHAIN SUPPLY", and the US Capitol building.



КОНТАКТЫ

▶ englishwithsmil@gmail.com

Нина Александровна Шовгун, педагог дополнительного образования
Центра социальных компетенций «Диалог наук» ГБПОУ «Воробьевы
горы», кандидат филологических наук

