**ПРИМЕНЕНИЕ КВИЗ-ТЕХНОЛОГИИ В ОБРАЗОВАНИИ**

В настоящее время целью современного образования является формирование сильной и конкурентоспособной личности, готовой брать на себя ответственность за свои поступки и действия, самостоятельно решать жизненно важные задачи. Немаловажно развивать творческие способности и социально значимые качества личности. В процессе обучения ребенок должен овладеть необходимым объемом знаний, умений и навыков, раскрыть свои возможности и потенциал, научиться адаптироваться к быстро изменяющейся социальной среде.

Активизация данных способностей и их формирование происходят непосредственно на уроке с участием педагога. Он является наставником и помощником на протяжении всего учебного процесса. И чтобы этот процесс оказался эффективным, педагог ставит перед собой главный вопрос – каким образом заинтересовать ребенка, как сформировать у обучающегося знания, умения, навыки и научить их применять на практике, как развить личность ребенка? Учение является одним из основных видов деятельности школьника. И поскольку учение – это важный и серьезный процесс освоения необходимого объема информации, педагог, несомненно, может включать в свою профессиональную деятельность различные образовательные технологии, в том числе и игровые.

С давних пор феномен игры исследовался философией, психологией и педагогикой. На данный момент известно более десятка деятелей, разрабатывающих данную проблему в отечественной педагогике и психологии: К. Д. Ушинский, Д. Б. Эльконин, в зарубежной – Ж. Пиаже, З. Фрейд, Й. Хейзинг и др. В их трудах исследована и обоснована роль игры в процессе развития личности, ее основных психических функций, а также в процессах социализации, т.е. в усвоении и использовании человеком общественного опыта [1].

Одной из таких игровых технологий является квиз (от англ. *quiz*) – «проверочный вопрос». Это соревнование, в ходе которого один или несколько участников отвечают на поставленные им вопросы. В русском языке аналогом этого слова является привычная нам викторина, хотя часто можно услышать и употребление самого слова «квиз». В современном образовании квиз нашел свое место как активная форма организации учебной деятельности. Квизы помогают развивать усидчивость, концентрацию внимания и логику. Ценность игровой технологии заключается в том, что, являясь по сути своей отдыхом, она выполняет образовательную функцию и развивает творческие способности. Заявленная тема является актуальной, поскольку глобальный переход человечества в онлайн, увеличение чрезмерно доступной информации и профицит развлекательного контента формируют у современного поколения необходимость делать все по наименьшему сопротивлению, избегать стресса и напряжения, что, в свою очередь, способствует внедрению такой современной технологии, как квиз [2]. Как термин, относящийся к проверке знаний, слово quiz впервые появилось в печати в 1867 г., согласно Оксфордскому словарю английского языка, когда оно применялось конкретно к набору вопросов, используемых для оценки знаний человека в академическом контексте. Этот специфический смысл слова сохранился и до сих пор используется преподавателями для обозначения тестов, которые недостаточно длинны, чтобы квалифицироваться как экзамены [3]. Русскоязычным аналогом слова «*quiz*» является обычное слово «викторина». Впервые в России этот термин появился в 1928 г. в печати журнала «Огонек» [4]. Интеллектуальная игра, состоявшая из ряда вопросов, объединенных конкретной темой, предлагала читателю в игровой форме проверить свои знания и расширить кругозор. Первые серии викторины содержали по 50 вопросов из различных областей знаний и не имели единой тематической линии. В дальнейшем вопросы группировались по определенной тематике, в названии серий было заложено их содержание.

Стоит также отметить, что слово «викторина» произошло от имени Виктора Микулина, работавшего в «Огоньке» и непосредственно участвовавшего в разработке викторин. Позднее у термина нашли и другие корни – от лат. «Виктор» ‒ «победитель». Слово довольно быстро вошло в обиход и принялось для обозначения разного рода настольных игр, в которых нужно было отвечать на вопросы из разных блоков знаний.

C 1975 г. викторина стала ассоциироваться именно с игрой «вопрос ‒ ответ». Сначала подобные партии организовывались в закрытых, частных компаниях, на карточки записывали вопросы, после чего группа людей по очереди старалась ответить на них, тем самым зарабатывая очки. Позже квиз получил свою популярность и на телевидении, например телевизионная игра «Что? Где? Когда?». Таким образом, викторина обрела массовый характер, советский народ впервые увидел людей, обладающих очень широким кругозором и когнитивной реакцией, которые впоследствии превратились в профессиональных знатоков и звезд киноэфира. Далее викторины получили еще большую свою популярность, когда знания стали капитализироваться в достаточно звонкую монету, например, «Кто хочет стать миллионером?», «Умники и умницы», «Сто к одному».

В отличие от зарубежных стран, в российском образовании квизы только начинают активно использоваться, хотя их применение достаточно часто можно увидеть и в других областях, не связанных с образованием. Квизы используются в очном формате обучения с применением компьютера и презентации или же при помощи смартфонов и планшетов, а также учитель может использовать квизы в рамках дистанционного обучения – онлайн-квизы.

В настоящее время все более активно создаются и проводятся всероссийские квизы для школьников разных возрастов. Они состоят из разного количества вопросов и заданий, выполняются в несколько этапов, и в качестве выигрыша могут выступать денежные призы. На данный момент существует российский сайт, на котором можно пройти квизы, посвященные памятным дням Российской Федерации. Целью проведения игр являются развитие новых досуговых форм работы, популяризация культурно-содержательного, интеллектуально-обогащенного досуга, например, РосКвиз, приуроченный ко Дню Защитника Отечества; РосКвиз, приуроченный ко Дню народного единства – 4 ноября; РосКвиз, приуроченный к Международному женскому дню – 8 марта и т.д. [5].

Роль квиза заключается в сильнейшем воздействии на эмоциональную составляющую обучающихся, пробуждает любознательность и удовлетворенность от правильных решений [6]. При использовании такой формы работы также уместно применение мультимедиа презентаций, что позволит наглядно и структурированно преподносить информацию. Красочное оформление слайдов, художественное слово, звуковое сопровождение, игровой формат – все это направлено на создание комфортной атмосферы на занятии, повышение интереса к обучению, минимизацию чувств стресса в формате проверки знаний.

Квизы отличаются рядом правил, среди которых можно выделить следующие: вопросы должны учитывать уровень способностей обучающихся, возрастные особенности группы; тема квиза должна быть актуальной; уровень сложности вопросов должен исходить из уровня знаний обучающихся, основываться на изученном материале; поиск ответов на вопросы игры не должен быть сверхтруден; вопросы квиза должны отличаться четкостью и понятностью [7].

Вне зависимости от вида квиза и формы его проведения правила и условия игры должны отвечать ряду требований: правила должны быть просты, поскольку в долгом их объяснении у обучающихся теряется интерес; квиз должен охватывать всех, чтобы каждый ученик был вовлечен в процесс; квиз должен быть интересен для всех; квиз должен быть доступным для всех предполагаемых участников; задания, содержащиеся в квизе, должны быть одинаковыми или равными по содержанию и сложности для всех [8].

Квизы могут быть включены в образовательный процесс в различных формах. Как средство обучения образовательный квиз может быть реализован на начальной стадии занятия или на завершающей стадии. На первичном этапе квиз позволяет в игровой форме изучать новый материал. На стадии завершения интерактивный метод служит в качестве проверки уровня знаний обучающихся по пройденной теме. Такой вариант применения квиза позволяет реализовывать актуализацию или контроль знаний.

Существуют три основных типа квиза: тестовый, сюжетный квиз и квиз-стратегия [8].

Тестовый квиз осуществляется в виде письменной работы. Обучающиеся отвечают на вопросы, после чего на основе полученных результатов получают баллы. Более часто в квизе используются вопросы с множественным выбором, когда дается несколько разных ответов, но только один из них правильный. Одним из наиболее очевидных плюсов этой формы опроса является то, что фактический ответ виден. Во многих случаях обучающийся может очень хорошо знать ответ на вопрос, но он не может вспомнить его, например, из-за чувства давления в ситуации контроля.

В противопоставление к вопросам с множественным вариантом ответов учителя ставят вопросы с коротким ответом. Их основная цель – анализ базовых знаний терминов и фактов о предмете обучающимися. В таких вопросах нет вариантов ответов, как в вопросах с множественным выбором. Таким образом, ученик должен знать ответ, и это является основным преимуществом этого типа вопроса.

Следующий вид – сюжетный квиз, основанный на игре по ролям, наличии сюжетной линии, заранее прописанных действиях. Организация образовательного процесса с использованием сюжетного квиза подразумевает наличие элементов театрализации, что придает игре яркий эмоциональный характер. У обучающихся на занятиях включается воображение благодаря придуманной и созданной организатором сюжетной линии.

Квиз-стратегия – это форма интеллектуальной игры, где успех обеспечивается благодаря наиболее верному планированию своих действий участниками образовательного процесса. Основой игры будет проблемная ситуация, в которую учитель погружает обучающихся. Задачей учеников выступают грамотное планирование своих действий для разрешения проблемы, предложение путей решения. В ходе занятия преподаватель задает вопросы викторины, чтобы каждый предпринятый шаг был теоретически обоснован и доказан. Возможно также наличие творческих вопросов и заданий, где обучающимся, например, будет необходимо нарисовать схему действий, структурировать материал в табличной форме или форме кластера, что создаст атмосферу активности учеников. Квиз-стратегия моделирует жизненные ситуации, что создает условия соревновательности, позволяет разнообразить образовательный процесс.

Квиз, как одна из форм игровых технологий, оказывает воспитательное и просветительное влияние. Во-первых, квиз полностью отвечает принципу единства познания. Наряду с удовольствием от процесса, ученик получает удовольствие от расширения своего кругозора, от умения воспользоваться своими знаниями. Во-вторых, он может проявить те свои положительные качества, которые в обыденной жизни не находят применения. Ученику приятно делать то, что вызывает в нем ощущение уверенности и мастерства.

Квиз также выявляет личностные качества учащегося – ловкость, находчивость, решительность, настойчивость, коммуникабельность и даже честность. Каким бы ни было сильным желание получить высший балл, ученик не должен учиться не по правилам. Правила не только определяют содержание той ситуации, которая ограничена квизом, но и формируют поведение человека.

На сегодняшний день существует множество сайтов, которые позволяют создавать квиз легко, просто, быстро и использовать его в образовательном процессе. В конструкторах предлагаются как готовые шаблоны, так и возможность создать его самому, все зависит от того, каким количеством времени располагает учитель для его разработки. Анализ существующих сайтов позволил нам выделить базовый алгоритм для разработки квизов через онлайн-платформы, состоящий из шести шагов [9].

*Шаг 1.* Регистрация. Это основной шаг, без которого не может быть сделан квиз. На данном этапе необходимо создать аккаунт: придумать пароль, ввести имя и адрес электронной почты.

*Шаг 2.* Настройка главной страницы. Данный шаг предусматривает определение названия квиза, добавление его описания, выбор дизайна и фона, который будет уместен и привлекателен для учеников, установку желаемой даты и времени проведения, выбор способа запуска игры – автоматически, в назначенное вами время или под вашим контролем.

*Шаг 3.* Создание вопросов. Самый популярный тип вопросов – это вопрос с множественным выбором, где ученик должен выбрать правильный ответ из нескольких альтернатив. Чтобы сохранить монотонность и сделать квиз как можно более интересным, следует внести разнообразие в типах вопросов. Это сделает викторину более увлекательной, мотивирующей и усилит опыт обучения. Основные типы вопросов:

* варианты ответов: задается вопрос (максимально точно и понятно) и предлагается несколько вариантов ответа;
* варианты с картинками: к каждому варианту крепится картинка;
* варианты ответа + картинки: этот тип является комбинацией двух предыдущих;
* свой вариант ответа: в случае невозможности однозначного ответа предлагается обучающимся написать свои собственные мысли (мини-эссе);
* загрузка файлов: в качестве ответа на вопрос ученику предлагается загрузить файл (фото, видео, аудио или документы).

*Шаг 4.* Настройка результатов. Важным моментом является определение того, когда и как будут показываться результаты обучающимся. Использование опции обратной связи позволяет ученикам анализировать правильность своих ответов.

*Шаг 5.* Тестирование квиза. Когда все вопросы добавлены и викторина полностью собрана, необходимо самостоятельно пройти всю игру от начала до конца, чтобы убедиться в отсутствии ошибок и корректности установки времени для ответа на каждый вопрос.

*Шаг 6.* Прямая ссылка. Проделав предыдущий пункт и убедившись, что ошибки отсутствуют, необходимо поделиться ссылкой на квиз с учениками и ждать результаты.

Применение квиз-технологии в образовании во многом может улучшить и упростить работу педагога по контролю и оценке знаний обучающихся. Формат технологии подходит для учеников разной возрастной группы. В сети Интернет существует много сайтов и платформ для создания квизов по любой тематике и предметной области, что позволяет педагогу самостоятельно и без особых усилий научиться создавать такие опросы.

***Список литературы***

1. Кроль В. М. Педагогика : учеб. пособие. 2-е изд., испр. и доп. М. : РИОР ; ИНФРА-М, 2016. 319 с.
2. Стадольник М. А. Применение метода «квиз» в целях повышения эффективности обучения представителей нового поколения «Z» в условиях выраженного клипового мышления // Достижения науки и образования. 2021. № 7. URL: https://cyberleninka.ru
3. Raikar S. P. Quiz: Encyclopedia Britannica. URL: https://www.britannica.com
4. Танцевова Ф. В. «Герои нашего времени» ‒ викторина журнала «Огонек»: конструирование образа «нового человека» в 1920-е гг. // Гуманитарные и юридические исследования. 2019.

№ 1. URL: https://cyberleninka.ru

1. Storonniki.er. URL:https://storonniki.er.ru
2. Бурняшева Л. А. Активные и интерактивные методы обучения в образовательном процессе высшей школы : метод. пособие. М. : КноРус, 2016. 219 с.
3. Кириллова И. К., Сорокина О. А. Развитие мотивации достижения студентов вуза // Казанская наука. 2015. № 10. С. 39‒43.
4. Дальниченко М. А., Мухина М. В., Булаева М. Н., Воронина И. Р. Возможности использования игровых интерактивных методов в образовательном процессе вуза // АНИ: педагогика и психология. 2020. № 4. URL: https://cyberleninka.ru
5. In-scale. URL: https://in-scale.ru