

# Квиз – игра как средство проверки знаний и повышения интереса к учебной деятельности обучающихся



Разработчик:

Преподаватель профессиональных дисциплин ГБПОУ КК «Туапсинский социально – педагогический колледж»

Прохорова Юлия Сергеевна

# Квиз. Что это?

Квиз (от англ. quiz) – это соревнование, в ходе которого один или несколько участников отвечают на поставленные им вопросы. В русском языке аналогом этого слова является всем знакомая «Викторина», хотя в последнее время всё чаще употребляют именно «Квиз»

Онлайн – квиз – соревнование в режиме «онлайн», с применением цифровых средств.



# Цель и задачи применения данной ИКТ - технологии

## Цель:

Закрепление и совершенствование полученных знаний и умений, повышение интереса к учебному процессу через применение ИКТ – технологии онлайн Квиз – игра.

## Задачи:

- Закрепить ранее полученные знания и умения;
- Создать интерес к получению и обобщению полученных знаний;
- Проверка, анализ и работа над ошибками в ходе применения онлайн – квиза;
- Развивать познавательные процессы (мышление, внимание, память и пр.);

# Особенности применения Квиз - игры

Данная технология может применяться при обучении любой дисциплины. Заменяя проверочные работы, онлайн квиз – игра позволят в современном формате проверить у обучающихся полученные знания, а так же провести работу над ошибками.

Как показывает практика применения данной технологии, обучающиеся с интересом проходят подготовленные педагогом квизы: отвечают на вопросы, выбирают правильный ответ и сразу видят правильно они ответили на вопрос или нет. Видят правильную формулировку определения и последовательность действий.

Так же, опираясь на опыт работы, есть возможность подготовить квиз – игру на определенную тему или изученный модуль обучающемуся – выполнить домашнее задание в необычном формате – обучающийся углубляется в изученный материал, правильно формулирует вопросы и задания для группы (класса), и ,как результат, все заинтересованы продемонстрировать знания и умения

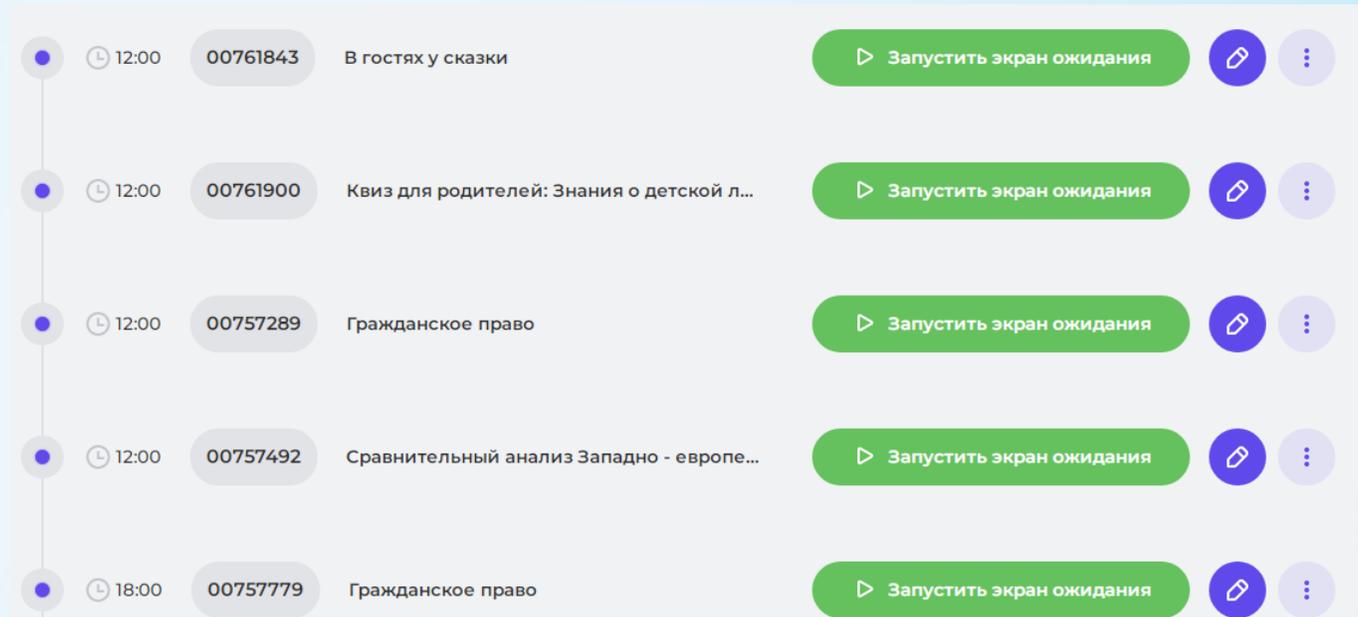
# Опыт разработки и применения Квиз - игры

Предлагается разнообразное количество программ для разработки онлайн – квизов.

The logo for 'myQuiz' is displayed on a dark purple rectangular background. The word 'my' is in white lowercase letters, followed by a green checkmark icon, and 'Quiz' is in white uppercase letters.

<https://myquiz.ru>

Применяя именно это приложение, есть возможность создавать, редактировать и бессрочно хранить разработанный квиз, изменять дату игры и время на выполнение задания

A screenshot of a quiz management interface showing a list of quizzes. Each row contains a status indicator (a blue dot), a clock icon with a time, a quiz ID, a title, a green button to start the quiz, an edit icon, and a more options icon.

●	🕒 12:00	00761843	В гостях у сказки	▶ Запустить экран ожидания	🔗	⋮
●	🕒 12:00	00761900	Квиз для родителей: Знания о детской л...	▶ Запустить экран ожидания	🔗	⋮
●	🕒 12:00	00757289	Гражданское право	▶ Запустить экран ожидания	🔗	⋮
●	🕒 12:00	00757492	Сравнительный анализ Западно - европе...	▶ Запустить экран ожидания	🔗	⋮
●	🕒 18:00	00757779	Гражданское право	▶ Запустить экран ожидания	🔗	⋮

# Опыт разработки и применения Квиз - игры

## Редактирование каждого вопроса

The screenshot displays the 'myQuiz' web application interface for editing a quiz question. The interface is divided into several sections:

- Header:** The 'myQuiz' logo is on the left, and a 'Выйти' (Logout) button is on the right.
- Navigation:** Two tabs are visible: 'НАСТРОЙКИ' (Settings) and 'ВОПРОСЫ' (Questions). The 'ВОПРОСЫ' tab is active.
- Question List:** A vertical list of five questions is shown on the left. The first question, '1. Какое из следующих утвер...', is highlighted in blue, indicating it is the one being edited.
- Question Editor:** The main area shows the details of the selected question: '1. Какое из следующих утверждений о чтении детям ...'. It includes:
  - Text:** A text input field containing the question text: 'Какое из следующих утверждений о чтении детям является правильным?'.
  - Media:** A media upload area with a dashed border, a placeholder image icon, and the text 'Перенесите медиа сюда или нажмите для загрузки'. A 'Загрузить' (Upload) button is present, and the aspect ratio '16:9' is shown.
  - Answers:** A section labeled 'Ответы\*' (Answers\*) with the question 'Правильный?' (Correct?). Below it is a radio button and a text input field containing the answer: 'А Чтение не влияет на развитие речи ребенка.'.
- Footer:** A row of control buttons: 'Полноэкранный режим' (Full screen mode), 'Закреть' (Close), 'Сохранить' (Save), 'Просмотр' (Preview), and '+ Добавить вопрос' (+ Add question).

# Опыт разработки и применения Квиз - игры

## Предпросмотр разработанного квиза

The image shows a screenshot of the myQuiz application interface. A central white modal window titled "Предварительный просмотр" (Preview) is open, displaying a list of quiz questions and their correct answers. The background shows a dark blue sidebar with navigation options like "НАСТРОЙКИ" (Settings) and "Полноэкранный" (Full screen), and a main content area with a "Выйти" (Logout) button.

**myQuiz** Выйти

НАСТРОЙКИ

1. Какое из следующих произведений не является повестью?

А. С. Пушкин  B. М. Булгаков  
Л. Н. Толстой  D. Ю. Дружков

2. Какой из этих персонажей не является героем романа "Война и мир"?

3. Какой возраст считается оптимальным для начала чтения ребенку?

Какой возраст считается оптимальным для начала чтения ребенку?

А. С 1 года  B. С 6 лет  
C. С 3 лет

4. Какой жанр не относится к эпическим?

5. Какой жанр не относится к эпическим?

Полноэкранный Добавить вопрос

# Опыт разработки и применения Квиз - игры

- Приглашение участников;
- Запуск квиза;
- определение победителя;
- работа над ошибками

The screenshot displays the myQuiz interface for a quiz titled "В гостях у сказки". The interface is split into two main sections. The left section, on a white background, shows the quiz title and a "Запустить игру" (Start game) button in green. The right section, on a white background, features a "Открыть QR-код на весь экран" (Open QR code on full screen) button, the quiz code "00761843", a QR code, and a link to the quiz: "https://play.myquiz.ru/p/007...". Below the link are three circular statistics: "Активные пользователи" (Active users) with a value of 0, "Лимит" (Limit) with a value of 35, and "Все пользователи" (All users) with a value of 0.

myQuiz

В гостях у сказки  
в гостях у сказки

Запустить игру

Завершить игру

Открыть QR-код на весь экран

Код викторины:  
**00761843**

Ссылка на викторину:  
<https://play.myquiz.ru/p/007...>

0 35 0

Активные пользователи    Лимит    Все пользователи

# Выводы:

Обобщая применение данной ИКТ – технологии в организации образовательного процесса, можно сделать вывод, что квиз – игра – это нестандартная и интересная проверка знаний и умений обучающихся.

Квиз – игру может разработать как педагог, так и обучающийся для своей группы (класса)

Можно применять многократно на разных этапах закрепления и повторения изученного материала