

А. Э. Богданович

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ ВИКТОРИН
ПРИ ОРГАНИЗАЦИИ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ СТУДЕНТОВ**

Электронное обучение является важнейшим элементом современной образовательной системы, сочетая в себе компоненты как традиционной, так и дистанционной форм организации учебного процесса. В связи с этим

наблюдается интенсивное внедрение интерактивных технологий не только при проведении аудиторных занятий, но и при самостоятельной работе студентов. Само понятие «интерактивный» подразумевает взаимодействие; в контексте образовательного процесса это взаимодействие преподавателя и студентов.

Платформа Moodle предоставляет широкие возможности разработки и создания качественного интерактивного образовательного контента: разнотипные тестовые задания с функцией отслеживания прогресса усвоения нового материала, обилие наглядных источников – видео- и аудиофайлы, сопровождаемых комплексами упражнений, а также не только информативные, но и увлекательные визуальные карточки-задания. Без сомнения, такой выбор способствует повышению мотивации студентов, а значит, повышению продуктивности самостоятельной работы и усвоению материала в целом.

Следует остановиться подробнее на интерактивных возможностях платформы. Они обеспечиваются благодаря плагину Interactive Content – H5P. Плагин позволяет создавать задания следующих типов для проведения интерактивных викторин Quiz (Question Set):

1) Multiple choice – множественный выбор, могут иметь один или несколько верных ответов.

2) Fill in the Blanks – заполнение пропусков, при котором нужно самостоятельно вписать пропущенные слова. После выполнения задания студенты могут посмотреть правильные решения.

3) Drag the Words – перетаскивание слов. После соединения всех фрагментов получится единый текст.

Важно отметить, что интерактивные викторины далеко не ограничиваются представленными инструментами. Использование следующих опций способно сделать викторину более яркой, «живой», привлечь внимание и усилить концентрацию на изучаемом материале:

1. Course Presentation. Представляет собой слайды, в которых содержатся видеосюжеты, списки вопросов с несколькими вариантами ответов.

2. Find the Hotspot. Позволяет загружать изображение и устанавливать «горячие точки» на нем. При выполнении задания студенты нажимают на изображение и получают обратную связь в зависимости от того, правильно или неправильно была выбрана точка.

3. Interactive Video. Создание интерактивного видео с набором вопросов, а также содержащими какие-либо пояснения, фотографии или таблицы. Присутствует возможность перехода к отдельным частям видео исходя из ответа студента.

4. Personality Quiz. Ответы на вопросы сверяются с предметами. В результате студент увидит, какой предмет будет наиболее подходящим. Например, с помощью данного личностного теста можно узнать, какой вы персонаж из фильма.

5. Image Sequencing. Суть задания сводится к тому, чтобы упорядочивать изображения, получая определенную их последовательность в соответствии с заданием.

6. Virtual Tour (360). С помощью данного инструмента можно организовать виртуальный тур по помещению. Можно добавить сопровождающие звуковые и видеоэффекты, пояснения и вопросы.

Помимо платформы Moodle, в сети интернет содержится ряд программ для создания интерактивных викторин:

1. EdApp. Функция приложения, Rapid Refresh, поможет быстро составить онлайн-викторину с помощью электронной таблицы, а впоследствии обратить внимание на те задания, которые вызывают у студентов наибольшие затруднения.

2. Quizlet. Бесплатная программа для создания онлайн-викторин и онлайн-тестов.

3. SurveyMonkey. Используется для проведения онлайн-опросов; в бесплатном режиме доступно до 40 ответов на опросы в режиме просмотра.

4. Quiz Maker. Бесплатная платформа для создания викторин; содержит доступный интерфейс.

5. TriviaMaker. Приложение для создания игр-викторин на базе известных телеигр, например, Wheel of Fortune (колесо фортуны).

6. QuizGame. Создание викторин в игровой форме.

7. Kahoot! Этот инструмент используется для создания ярких и насыщенных визуальными эффектами викторин, в которых присутствуют игровые элементы. Доступ к данным викторинам можно получить через веб-браузер или мобильное приложение. Участники могут отвечать на вопросы как вместе, так и по отдельности, что позволяет определить блоки заданий для самостоятельного изучения.

8. Nearpod. Приложение, в котором можно создать обучающие викторины. Доступны такие опции, как опросы, заполнение пропусков, открытые вопросы и вопросы с несколькими вариантами ответов. При этом можно добавить аудио и видео инструкции к предлагаемым заданиям. Доступна связь в режиме реального времени.

9. Fyrefox. Используется для создания интерактивных викторин, где можно выбрать внешний вид теста, передвигать кнопки, выбирать подходящий шрифт, добавлять фон.

Таким образом, наглядность интерактивных викторин воссоздает реальный мир, увеличивая продуктивность и эффективность изучения иностранного языка в искусственных условиях. Благодаря наглядности у студентов формируется интерес к изучаемому материалу, активно используется креативное мышление, расширяется объем усваиваемого материала, мобилизуется активная мыслительная и речевая деятельность.