

Отдел по образованию администрации
Жирновского муниципального района Волгоградской области
МБУДО «Жирновский центр детского творчества»
Жирновского муниципального района Волгоградской области
МКОУ «Средняя общеобразовательная школа с углубленным изучением отдельных предметов
города Жирновска» Жирновского муниципального района Волгоградской области

VI районный конкурс проектно-исследовательских работ «Шаг в будущее»

Социальный практико-ориентированный проект

**Разработка онлайн-квиза «Знатоки правильного питания»
с использованием цифровых технологий**

<https://wordwall.net/ru/resource/27551055>



Выполнила: ученица 9 класса

Сапова Ангелина

Руководитель проекта: учитель технологии

Прокопенко В.В.

Жирновск 2022 год

Содержание

Введение.....	3 стр.
1. Теоретическая часть	
1.1 История возникновения и применение Квиз-технологий.....	5 стр.
1.2 Квиз как современная образовательная технология.....	7 стр.
1.3 Сервисы для разработки онлайн квиза	8 стр.
2. Практическая часть	
2.1 Анкетирование школьников.....	12 стр.
2.2 Выбор сервиса для создания веб-квеста	12 стр.
2.3 Разработка заданий веб-квеста.....	13 стр.
2.4 Разработка квиза «знатоки правильного питания».....	15 стр.
3. Заключение.....	18 стр.
Список источников информации.....	19 стр.
Приложения.....	20 стр.

Введение

Актуальность. Какое будущее ждет школьное образование? Новые технологии, вроде облачных вычислений, дополненной реальности и 3D-печати прокладывают перспективное будущее для системы образования. Цифровые технологии — это уже не только инструмент, но и новая среда существования человека. Онлайн-возможности полноценно встроились в систему образования.

Чтобы удовлетворить быстроразвивающееся поколение, школам в конечном счете придется отказаться от традиционных методов зубрежки. Сейчас важно не знать массивы информации, а знать, где ее можно достать — и в этом есть свои плюсы и минусы. Тем не менее, есть один способ, позволяющий совместить приятное с полезным: онлайн игры, онлайн викторины.

Исследования показывают, что частое тестирование не только помогает измерить уровень обучения, но и способствует ему. Хороший уровень интерактивности увлекает учеников, а информация, тем самым, лучше усваивается. Ученики лучше запоминают, систематизируют и применяют новую информацию после прохождения викторины. Это явление называют «эффектом тестирования» или «эффектом поисковой практики».

Обоснование темы выбранного проекта.

Проблема правильного питания детей является одной из актуальных задач, стоящих перед современной школой. Охрана здоровья школьников является одним из приоритетных направлений развития системы образования.

В нашей школе учащиеся 3-4 классов занимаются по дополнительной программе «Разговор о правильном питании». Обучение по программе представляет собой систему игровых заданий, конкурсов, праздников, помогающих ребятам легко и эффективно осваивать секреты правильного питания.

В настоящее время я обучаюсь в социально-педагогическом классе «Путь в профессию» и прохожу профессиональную пробу по профессии «Учитель». При проведении занятий по дополнительной программе «Разговор о правильном

питании» я заметила, что закрепления знаний в форме повторений малоэффективны. Я решила попробовать разработать онлайн-игру как приложение для данной программы.

Цель проекта: онлайн квиз «Знатоки правильного питания» для учащихся начальной школы с использованием цифровых технологий.

Задачи:

1. исследовать технологию создания онлайн квиза;
2. проанализировать различные системы создания онлайн квиза;
3. разработать содержание квиза по заданной теме;
4. разработать квиз на основе конструктора;
5. организовать работу по участию в онлайн-квизе учащихся школы;
6. создать проект и проанализировать результаты работы.

Новизна проекта в моей практике заключается в использовании онлайн-квиза для организации закрепления полученных знаний во внеурочной деятельности при проведении внеклассных мероприятий; в освоении способа разрабатывать методические материалы с использованием ресурсов Интернет. Получение опыта педагогической деятельности в рамках профессиональной пробы по профессии «Учитель».

Межпредметные дисциплины: технология (правильное питание, режим питания, сценарий игры, формы контроля знаний по предмету в игровой форме); биология (здоровый питание, здоровый образ жизни); русский язык (оформление сайта, стиль пояснительной записки проекта); информатика (пояснительная записка, разработка онлайн-квиза, сбор ответов, анализ результатов).

Во время работы использовались методы исследования: анализ; наблюдение; сбор информации; эксперимент; сравнение; обобщение.

2. Основная часть

1. Теоретическая часть

1.1. История возникновения и применение Квиз-технологий

Впервые вопрос о том, что такое квиз, прозвучал в 1781 году. Эпитет использовался для обозначения странного или неординарного человека. Затем данное слово стали употреблять для обозначения процесса игры, получения удовольствия от соревнований. Согласно Оксфордскому словарю, слово «квиз» обозначает буквально «вопросение», «беседа путем взаимного расспроса», что уже старше оригинала, поскольку появилось в 1843 году. Соединив эти два термина, можно получить ключ к пониманию слова в современной его форме.

Наиболее близким по значению к «квизу» в русском языке является обычное слово «викторина». Этот термин впервые появился в 1928 в журнале «Огонёк». Михаил Кольцов, который на тот момент работал в редакции, придумал такое звучное название для специального блока в журнале, полного ребусов, загадок, шарад и кроссвордов. Сочинителем их являлся Виктор Микулин, от его имени и произошло слово «викторина».

Позднее у термина нашли и несколько иные корни – от латин. «Виктор» означает «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.

С 1975 года квиз, викторина плотно ассоциируются именно с игрой «вопрос-ответ». Сначала партии проводились в закрытых компаниях, вопросы записывали на карточках, после чего группа людей по очереди старалась ответить, тем самым зарабатывая очки. Позднее квиз получил популярность и на телевидении. Так викторина обрела массовый характер и реальные, часто довольно дорогостоящие, призы.

С моментом появления интернета викторина перешла в онлайн-пространство, и теперь каждый желающий имеет возможность сыграть с

друзьями или незнакомцами партию. К примеру, в Сети есть сайт, посвященный лого-квизу, где участникам нужно привести название бренда, опираясь на картинку, изображающую его логотип.



Согласно Книге рекордов Гиннеса, самая масштабная викторина состоялась в городе Гент, Бельгия. В ней приняли участие более 2 тысяч человек. Публика поделилась на группы, после чего путем отбора участники отсеивались по пути к финалу. Сегодня число участников квиза неограниченно.

Квиз предусматривает единственное нерушимое правило – в основе игры лежит механизм «вопрос-ответ». В зависимости от специфики дальнейший процесс имеет ряд различий. Так, например, brainstorm (мозговой штурм) подразумевает поиск ответа путем устного совещания внутри команды. Есть и другие варианты, когда отвечает один человек, и он вынужден пользоваться исключительно своими знаниями. Есть, впрочем, также разновидность квиза, когда вопрос и ответы являются загадками или же свой вариант игроки вынуждены преподнести ведущему в игровой форме. Кроме того, квиз может существенно варьироваться в зависимости от призов, возможностей игроков, их количества.

1.2 Использование квиз- технологий в образовании

Наряду со множеством современных образовательных технологий квиз тоже нашел свое место в образовательном процессе как активная форма организации учебной деятельности. Ценность игровой технологии заключается в том, что, являясь по своей сути отдыхом, она выполняет образовательную функцию, стимулирует творческую реализацию и самовыражение.

Основу состязания - игры составляют вопросы. Подбирая вопросы необходимо придерживаться правил: они не должны быть слишком простыми или сложными, так как не смогут привлечь внимание игроков, и тематика вопросов должна соответствовать интересам участников. Сложность вопросов может быть одинаковой по ходу игры, или меняться. Во втором случае сложность должна нарастать по ходу игры. Очень важно чтобы вопросы были различного формата от простого текстового представления информации до видеоряда.

После подбора вопросов определяется ход игры. Игра может быть командной или индивидуальной, кому будет принадлежать право выбора вопросов (или его темы) - игрокам или ведущему. На каждом игровом этапе должен производиться подсчёт очков, данная информация должна быть доступна и озвучена для играющих. После завершения игры подводятся итоги и награждаются победители и призеры.

Если проводится серия соревнований, то можно составить рейтинг команд (игроков), отсортировав, например, по сумме очков, набранных в играх. Если игра командная, то можно дополнительно отмечать особо результативных игроков, включив их в отдельный рейтинг.

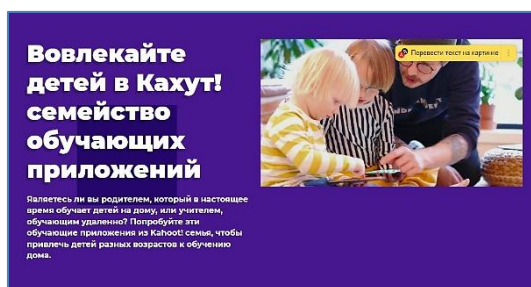
С развитием сети Интернет, в ней появилось большое количество онлайн-квизов, для участия в которых не требуется даже отходить от компьютера. При этом можно соревноваться с людьми, проживающими в других странах и даже на других континентах.

Неоспоримыми преимуществами квиз-игр являются наличие атмосферы соревновательности и увлеченности, максимально полное вовлечение учащихся в образовательный процесс. активизация и интенсификация их учебной деятельности, формирование и совершенствование навыков коллективного поиска верного решения в процессе продуктивного диалога в режиме эмоционально насыщенных интеракций и совместной деятельности, формирование у обучающихся лидерских качеств.

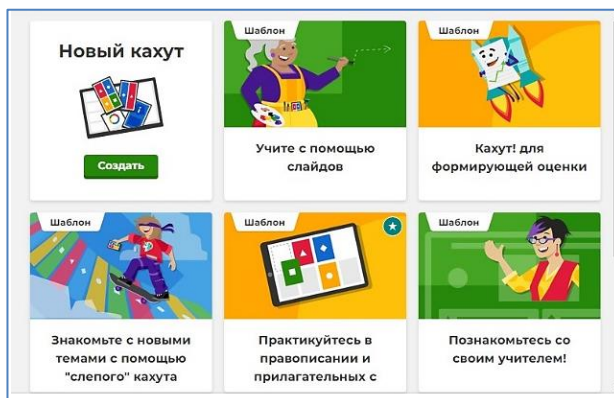
Использование квиза в педагогической деятельности меняет организацию совместной деятельности педагога и обучающихся. Школьник занимает активную позицию в образовательной деятельности и в сотрудничестве с педагогом и другими обучающимися приобретает необходимые знания. Благодаря такому интерактивному методу, повышается мотивация к образовательной деятельности, что приводит к эффективному и качественному освоению образовательной программы. Квиз – это прекрасный инструмент, так как служит и формой опроса, и способом проверки знаний, а также развлекательным элементом.

1.3 Сервисы для разработки онлайн квиза

1. Kahoot <https://kahoot.com>



Один из самых известных сервисов для учителей. Позволяет создавать интерактивный контент для вовлечения обучающихся, использовать его в классе или для самостоятельной работы.



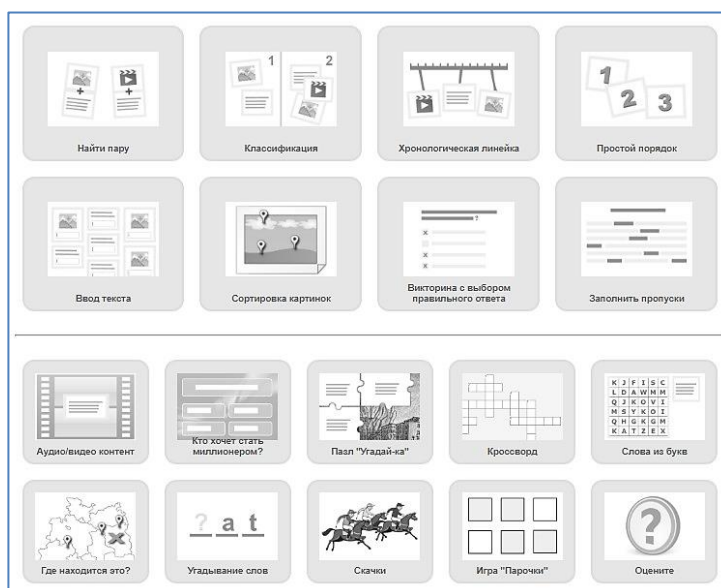
Плюсы и возможности сервиса:

- понятный интерфейс.
- современный дизайн создаваемых активностей.
- варианты интерактивностей для учебных заведений: викторина (quiz), - игра с перемешанными ответами (jumble), обсуждение (discussion), опрос (survey).
- бесплатный тариф с обширным функционалом.
- можно создавать активности на русском языке.
- можно подключить для прохождения любое количество участников.
- позволяет поделиться ссылкой на тест на сайте или в социальных сетях.
- созданную викторину можно пройти непосредственно через мобильное приложение или на сайте сервиса.
- интерактивный режим, когда в режиме реального времени ученики видят, как проходит игра и кто побеждает.

2. LearningApps <https://learningapps.org/createApp.php>



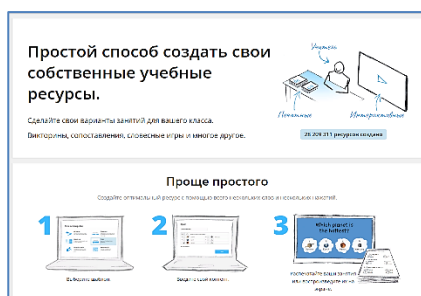
Бесплатный сервис для создания обучающих игр и игровых упражнений. Является одним из самых популярных онлайн-сервисов, которые используют в своей работе учителя.



Плюсы и возможности сервиса:

- сервис русифицирован (+5 других языков).
- регистрация на сайте требуется только для создания собственных упражнений.
- позволяет создать, используя шаблоны, более 20 видов игровых упражнений и онлайн-игр.
- позволяет использовать чужие упражнения как шаблон для создания своих.
- интуитивно понятный интерфейс и простое создание упражнений.
- позволяет делиться упражнениями: упражнения встраиваются в блог, можно поделиться ссылкой с учеником и распространить упражнение в социальных сетях, можно использовать QR Code.
- создавать классы и мониторить как ученики проходят упражнения.

3. Wordwall <https://wordwall.net/ru>



Многофункциональный инструмент для создания как интерактивных, так и печатных материалов. Шаблоны доступны в интерактивной и в печатной версии.



Плюсы и возможности сервиса:

- проста в использовании;
- помогает создавать упражнения, оптимально подходящие, как для интерактивной доски, так и индивидуальной работы на компьютерах;
- не требует специальных знаний и умений ИКТ от учителя;
- позволяет создавать интерактивные упражнения с использованием изображений и тестов;
- встроенный искатель изображений Bing автоматически находит и предлагает изображения;
- редактор, работающий онлайн, позволяет выполнять упражнения дистанционно, и собирать статистику выполнения заданий учащимися.

Главным преимуществом при выборе сервиса для образовательного квиза будут параметры: бесплатный доступ, несложность в работе, доступность для учащихся школы, интерактивность, возможность собирать статистику, рейтинг участников.

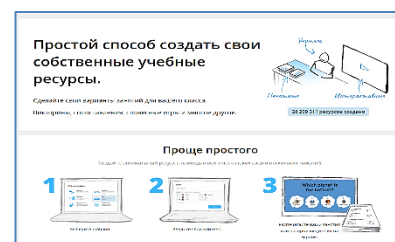
Для того, чтобы выбрать нужный сервис, необходимо протестировать предложенные виды.



1. Kahoot



2. LearningApps



3. Wordwall

2. Практическая часть

2.1 Анкетирование школьников

Для того, чтобы убедиться в важности методической разработки, было проведено анкетирование младших школьников 3-4 классах в МКОУ «СШ с углубленным изучением отдельных предметов города Жирновска» Жирновского муниципального района Волгоградской области (Приложение 1).

Анкета состояла из 4 вопроса:

1. Знаешь ли ты, правила здорового питания?
2. Хотел бы ты проверить свои знания в онлайн игре?
3. Викторины помогают школьникам учиться?
4. Хочешь ли ты принять участие в квизе «Знатоки правильного питания»?

В опросе приняли участие 52 школьника. На основании анкетирования было выявлено, что учащиеся начальной школы любят играть на компьютере и телефоне.

Многие считают, что игры помогают учиться, это увлекательное занятие, можно отдохнуть, Практически всем учащимся нравится участвовать в викторинах, они изъявили желание принять участие в квизе «Знатоки правильного питания».

Результаты анкетирования представлены в диаграммах (Приложение 1).

2.2 Выбор сервиса для создания веб-квеста

Главным преимуществом при выборе сервиса для образовательного квиза были параметры: бесплатный доступ, несложность в работе, доступность для учащихся школы, интерактивность, возможность собирать статистику, рейтинг участников.

Протестировав предложенные сервисы для создания онлайн квиза, я остановила свой выбор на Wordwall:

1. несложен в использовании для начинающего пользователя;
2. множество шаблонов ресурса для интерактивной или печатной версии;
3. можно создавать упражнения, оптимально подходящие для командной и индивидуальной работы на всех гаджетах;
4. не требует специальных знаний и умений ИКТ от учителя;
5. можно в интерактивные упражнения вставлять задания с использованием изображений и тестов;
6. встроенный искатель изображений Bing автоматически находит и предлагает изображения;
7. редактор онлайн позволяет выполнять упражнения дистанционно, и собирать статистику выполнения заданий учащимися;
8. можно увидеть рейтинг игры на экране игры «Лучшая десятка»;
9. На любом компьютере без выхода в интернет можно установить программное обеспечение и на электронном носителе предоставить упражнения.

2.3 Разработка заданий веб-квеста

Вопросы для квиза «Знатоки правильного питания»:

1. Что полезнее выпить или съесть перед приемом пищи?
 - вода
 - шоколад
 - яблоко
 - банан
2. Что называют рационом питания?
 - что съедает человек за 1 раз
 - что съедает человек за 1 день
 - что съедает человек за 1 месяц
3. Чем можно заменить мясо в рационе?
 - овоци
 - молоко
 - рыба

4. Принимать пищу необходимо

- часто, но в небольших количествах (4-6 раз)
- редко, но в больших количествах (2-3 раза)
- по желанию

5. Сколько чистой воды в день необходимо выпивать человеку?

- 3-4 стакана воды
- не меньше 2 л
- 1 стакан воды

6. Самый полезный завтрак

- каша
- бутерброд
- яичница

7. Последний прием пищи должен быть

- перед сном
- за 3 часа до сна
- за 1 час до сна

8. Чем полезнее заменить сладости (конфеты, шоколад)?

- булочки
- сгущенное молоко
- сухофрукты

9. Чем лучше ужинать (последний прием пищи)?

- чай с печеньем
- творог
- блины

10. Основной источник витаминов – это...

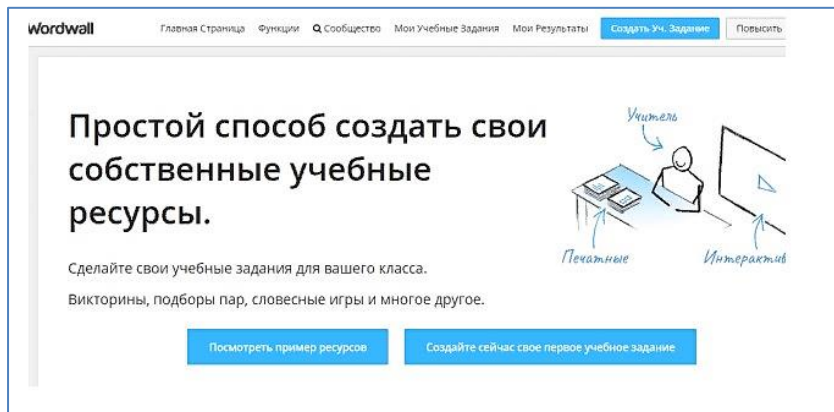
- мясо
- рыба
- фрукты

2.4 Разработка квиза «Знатоки правильного питания»

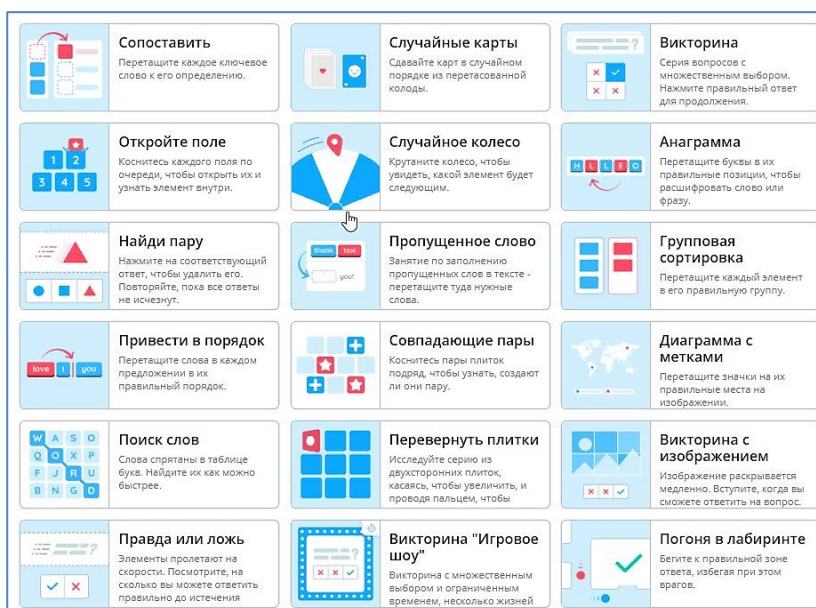
1. Зайти на сайт <https://wordwall.net/ru>.

Зарегистрироваться, создать учетную запись.

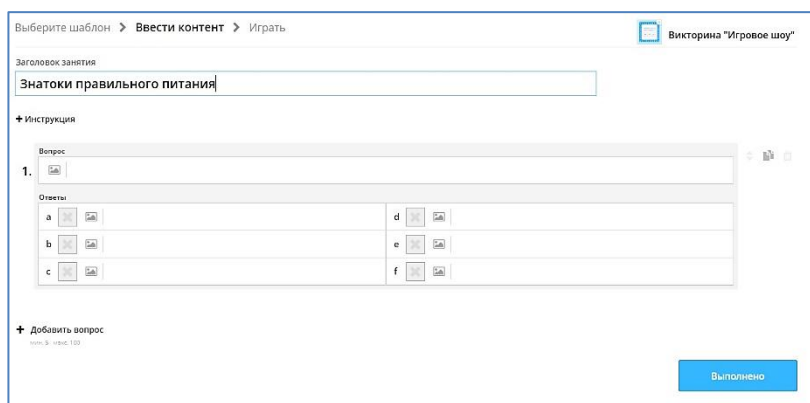
2. Нажать вкладку СОЗДАТЬ УЧЕБНОЕ ЗАДАНИЕ.



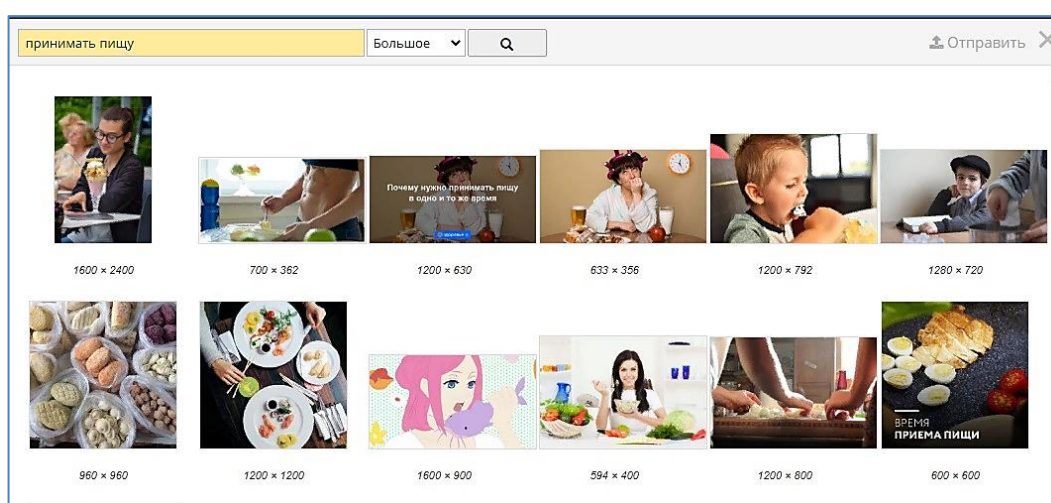
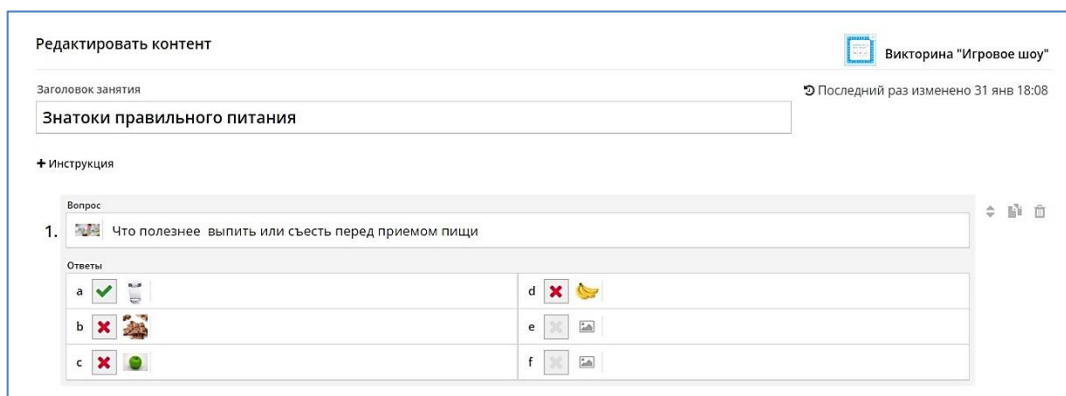
3. Выбрать шаблон - Викторина «Игровое шоу»



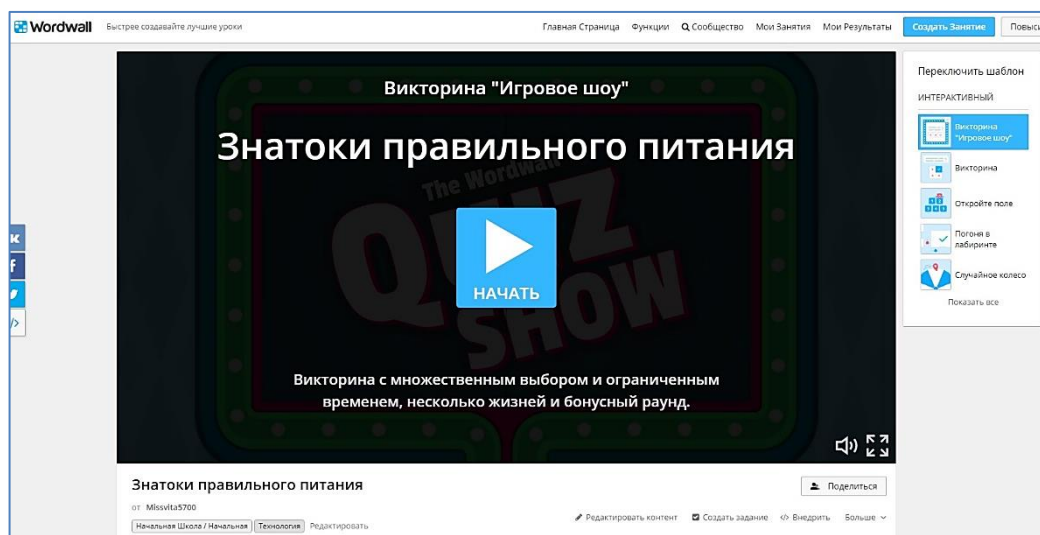
4. Написать тему квиза.



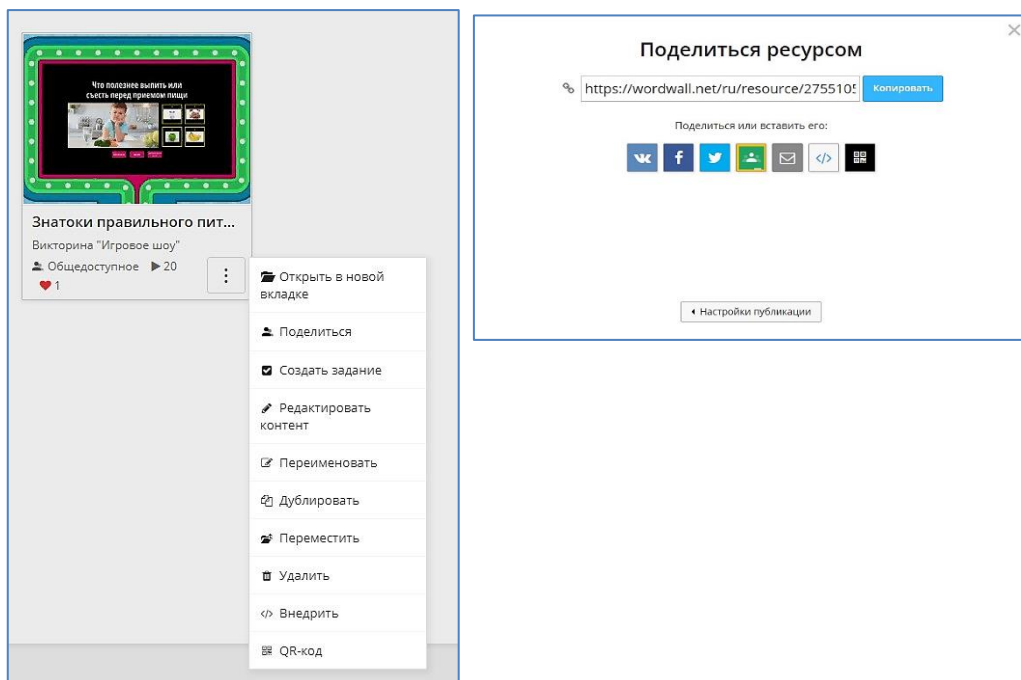
5. Заполнить контент по заготовке, вставляя если нужно рисунки при помощи встроенного искателя изображений Bing (нажать на рисунок). Сохранить игру.



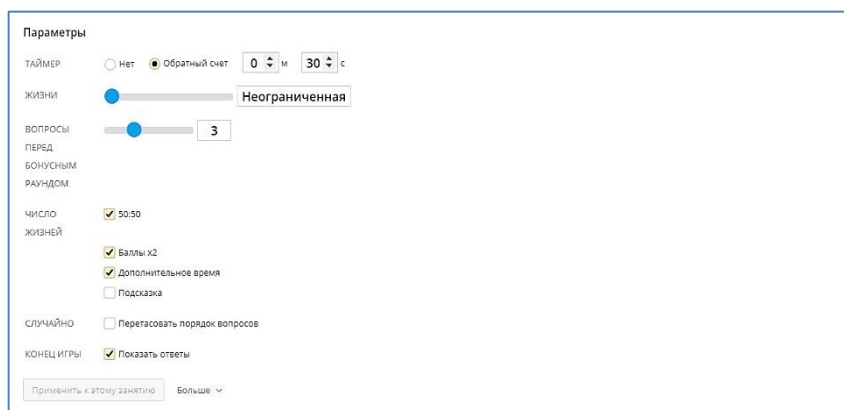
6. На экране будет интерактивный вариант задания. При дополнительной оплате можно скачать печатный вариант. После каждого вопроса участники видят, какой ответ правильный.



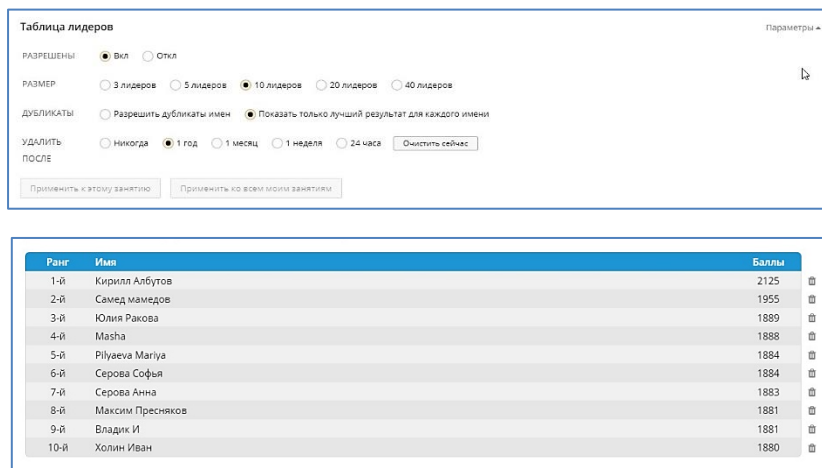
7. Поделиться. Можно отправить ссылку через соцсети или в группу учащихся класса.



8. Добавляет нужные параметры в онлайн квиз.



9. Настраиваем таблицу лидеров «Лучшая десятка»



3. Заключение

Конечный продукт проекта - образовательный онлайн квиз «Знатоки правильного питания» как интерактивное приложение к дополнительной программе для младших школьников «Разговор о правильном питании». В квизе приняли участие 52 ученика 3-4 классов и всем очень понравилось, особенно лидерам «Лучшая десятка», а я получила удовлетворение от своей работы.

Использование образовательного ресурса Wordwall на уроках или во внеурочной деятельности способствует лучшему пониманию и усвоению знаний, а также эффективному закреплению материала. Способствует также оперативному контролю знаний учащихся и, как следствие, повышает результативность обучения. Можно использовать в дистанционном обучении.

В процессе работы над проектом я смогла:

1. познакомиться с различными системами создания онлайн квиза;
2. научилась разрабатывать онлайн квиз;
3. организовать работу по участию в онлайн квизе учащихся школы;
4. получила опыт педагогической деятельности в рамках профессиональной пробы по профессии «Учитель»;
5. приобрела навыки в оформлении проектной документации на компьютере.

Разработанный онлайн квиз «Знатоки правильного питания» может использоваться в качестве приложения к дополнительной программе для младших школьников «Разговор о правильном питании» и в качестве организации школьного мероприятия.

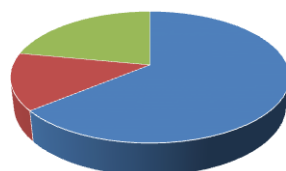
Я получила опыт в разработке методических материалов с использованием цифровых технологий, что пригодится мне при подготовке к урокам в будущей педагогической деятельности, прохождения профессиональной пробы социально-педагогического класса, обучении в высшем учебном заведении.

Список источников информации

1. Васильева, А. С. Основные задачи современного школьного образования в контексте формирования и развития культуры информационного общества/ Васильева, А. С. //Молодой ученый. Международный научный журнал. – 2016. - №5. – С. 667-671.
2. Калякина Н. А. Использование КВИЗ-технологий при проведении массовых мероприятий с учащимися [Электронный ресурс] // Инфоурок: ведущий образовательный портал России [Сайт]. URL: <https://infourok.ru/metodicheskie-rekomendacii-ispolzovanie-kviztehnologiy-3776728.html>
3. Кулькова Ю. Да будет КВИЗ! Расширяем кругозор. // Учительская газета: независимое педагогическое издание. 2019. № 30 URL: <http://old.ug.ru/archive/80058>
4. Сервис MyQuiz – учителю: инструкция по созданию викторины [Электронный ресурс] //URL: <https://rosuchebnik.ru/material/servis-myquiz-uchitelyu-instruktsiya-po-sozdaniyu-viktoriny/>
5. Сервис Wordwall – редактор для учителя <http://didaktor.ru/wordwall-zamechatelnaya-kollekciya-shablonov-didakticheskix-igr/>
6. Суворова Н. Интерактивное обучение: Новые подходы. — М.: Педагогика, 2005. — 186 с.
7. Функции сервиса Wordwall <https://wordwall.net/ru/features>

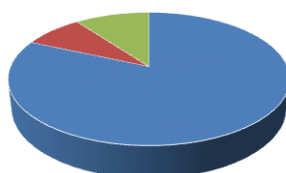
**Анкетирование младших школьников 3-4 классах в МКОУ
«СШ с углубленным изучением отдельных предметов г. Жирновска»**

Знаешь ли ты, правила здорового питания?



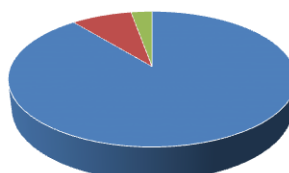
■ да ■ нет ■ не уверен ■

Хотел бы ты проверить свои знания в онлайн игре?



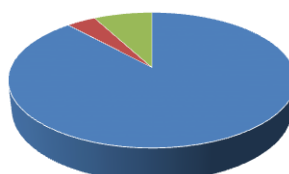
■ да ■ нет ■ не знаю ■

Викторины помогают школьникам учиться?



■ да ■ нет ■ не знаю ■

Хочешь ли ты принять участие в квизе «Знатоки
правильного питания»?



■ да ■ нет ■ не знаю ■