

ENGINEERING EDUCATION: TRADITIONS AND INNOVATIONS

ROMANOVA Marina Vladimirovna

Honorary Worker of General Education of the Russian Federation, Director
School № 24 with an in-depth study of individual subjects, named after Hero of the Soviet Union
Burkina M.I. of the city district of Samara

SOLOVYEVA Anna Gennadyevna

Candidate of Historical Sciences, Deputy Director for Scientific and Methodological Work
School № 24 with an in-depth study of individual subjects, named after Hero of the Soviet Union
Burkina M.I. of the city district of Samara
Samara, Russia

In this article the experience of the Municipal Budgetary Educational Institution «School № 24 with the profound study of some subjects named after M.I. Burkin, the Hero of the Soviet Union» of Samara City District of the Russian Federation on the organization of the conditions to attract pupils to mastering technical (engineering) professions is presented.

Key words: engineering education, engineering class, extracurricular activities.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНТЕРАКТИВНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПЛАТФОРМЫ QUIZIZZ КАК СРЕДСТВА ФОРМИРУЮЩЕГО ОЦЕНИВАНИЯ

ФЕДОРОВА Елена Николаевна

старший преподаватель
ФГАОУ ВО «Северо-восточный федеральный университет»
г. Якутск, Россия

В статье рассматривается вопрос внедрения интерактивной образовательной платформы Quizizz в процесс обучения иностранному языку в высшей школе. Автор выявляет преимущества метода обучения с включением элементов геймификации не только как средства повышения мотивации студентов, но и как способа оценивания уровня усвоения материала. В работе раскрывается сущность формирующего оценивания и возможности Quizizz для использования в качестве эффективного инструмента создания индивидуальной траектории обучения согласно принципам формирующего оценивания.

Ключевые слова: цифровизация образования, геймификация, формирующее оценивание, контроль, интерактивные технологии.

Обучение иностранному языку предполагает создание искусственной языковой среды для студентов, что в свою очередь определяет интеграцию цифровых средств обучения в свете современных требований к образовательному процессу в рамках реализации национальной программы «Цифровая экономика Российской Федерации».

Внедрение информационных и сквозных технологий в процесс обучения иностранному языку способствует повышению не только уровня эффективности образовательного процесса, но и познавательной и мотивационной активности, что несомненно расширяет возможности будущих специалистов получить качественное образование, интегрированное под современные образовательные стандарты.

Считается, что студентов в нынешнюю эпоху трудно вдохновить традиционными методами обучения, что привело к созданию привлекательных методов обучения, одним из которых является включение элементов геймификации.

Данный подход однозначно подходит для нового поколения, рожденного в эпоху компьютерных игр, где геймификация становится фактором, обеспечивающим мотивацию студентов. Кроме того, геймификация помогает повысить контроль над действиями учащихся, что позволяет оценить уровень усвоения материала, выявить проблемные моменты, нуждающиеся в повторении и закреплении. Однако, в контексте современной парадигмы образования цель оценивания не ограничивается

только определением уровня усвоения полученных знаний, но прежде всего заключается в стимулировании учения [4]. Таким образом, в данных условиях миссией педагога становится внедрение такой формы оценивания, которая могла бы повысить мотивацию и самостоятельность студентов, обеспечить индивидуализацию учебного процесса.

В этой связи целесообразно говорить о формирующем оценивании, под которым понимается оценивание в процессе обучения, когда анализируются знания, а также поведение обучающегося, когда «обучающегося ориентируют и вдохновляют на дальнейшую учебу, а также планируют цели и пути ее продолжения» [5, с. 10]. Соответственно, такое оценивание ориентировано на каждого обучающегося в отдельности и призвано выявить пробелы в освоении материала, для того, чтобы в дальнейшем компенсировать их предельно эффективно.

Исследователи отмечают, что для организации процедуры оценивания, соответствующего всем требованиям современного образовательного процесса, нужно определить этапы формирующего оценивания:

1. Планирование образовательных результатов обучающихся.

2. Формулировка цели и задач занятия как условия достижения образовательных результатов деятельности обучающихся.

3. Определение конкретных критериев оценивания деятельности обучающихся на занятии.

4. Осуществление обратной связи.

5. Сравнение результатов обучающихся с предыдущим уровнем их достижений.

6. Корректировка образовательного маршрута обучающихся [3, с. 107-108].

Существует довольно большое количество технологий формирующего оценивания. На занятиях по иностранному языку можно использовать интерактивные технологии обладающими всеми характеристиками для точного и мгновенного измерения умений обучающихся. Проанализировав несколько интерактивных ресурсов, созданных для использования в качестве инструментов контроля, нами был выделен Quizizz, как наиболее простой и эффективный инструмент формирующего контроля знаний студентов.

Данный программный продукт направлен на обучение в формате викторины, при кото-

ром обучающийся самостоятельно отвечает на вопросы и в то же время конкурирует с другими участниками образовательного процесса. Quizizz позволяет создавать интерактивные уроки и тесты по любому предмету и теме. Облачная система позволяет создать урок-викторину, далее по ссылке происходит подключение участников с применением мобильных устройств, куда транслируется весь созданный материал.

Как система управления обучением, этот программный продукт позволяет организовать интерактивные синхронные занятия под руководством преподавателя, так и асинхронные, предназначенные для самостоятельной внеаудиторной работы [2, с. 22].

Как и большинство современных онлайн продуктов, имеющих базовую бесплатную версию и расширенную платную, в Quizizz бесплатно доступно достаточное количество вариантов вопросов: множественный выбор, заполнение пропусков, вопрос открытого типа, рисунок и голосование. Платная версия предлагает вопросы на сопоставление, перестановке, а также имеется возможность представления видео и аудио ответа. Кроме того, в данном приложении доступен режим презентации, позволяющий представлять информацию в текстовом формате и в виде изображений. Процесс создания викторин и презентаций вполне интуитивен и не представляет особой технической сложности.

Помимо неоспоримых технических характеристик, необходимо отметить, что Quizizz, будучи игровой образовательной платформой, обладает такими элементами геймификации, как дополнительные баллы за скорость ответа, определение победителей по турнирной таблице, звуковые эффекты, аватары, мемы, что несомненно помогает усовершенствовать процесс обучения, повышает вовлеченность и мотивацию студентов. Таким образом, при использовании данной интерактивной технологии выполнение заданий превращается в увлекательное соревнование.

Тем не менее, основным преимуществом данного инструмента в рамках формирующего оценивания является наличие отчета, в котором отражаются все ошибки, допущенные обучающимися, что в свою очередь позволяет увидеть существующие пробелы в знаниях. Эта информация дает возможность педагогу оценить результат индивидуальной работы

каждого студента, а также всей группы в целом и провести рефлексию. Учитывая проблемные места, преподаватель может дать индивидуальные рекомендации по отработке выявленных ошибок.

Таким образом, все вышеперечисленное позволяет говорить о том, что использование

интерактивной технологии Quizizz в учебном процессе позволяет не только повысить познавательную активность и вовлеченность студентов за счет элемента геймификации, но и построить индивидуальную образовательную траекторию согласно принципам формирующего оценивания.

ЛИТЕРАТУРА

1. Азанова А.Е. Цифровые технологии формирующего оценивания как современный подход к оценке учебных достижений обучающихся // Педагогика сегодня: проблемы и решения: материалы VI Междунар. науч. конф. (г. Санкт-Петербург, апрель 2020 г.). – Санкт-Петербург: Свое издательство, 2020. – С. 54-56.
2. Горбунова Д.В. Quizizz-викторины в обучении профессионально ориентированному иностранному языку: пилотное исследование // Традиции и инновации в преподавании иностранного языка: Материалы XI Всероссийской научно-практической конференции, Казань, 03 июня 2022 года / науч. ред. О.Ю. Макарова, сост. Д.В. Горбунова. – Казань: Казанский государственный медицинский университет, 2022. – С. 20-29. – EDN UQEJLW.
3. Круглова Е.Н. Технологии формирующего оценивания в рамках модернизации содержания образования / Е.Н. Круглова, Н.М. Сергеева // Вестник Ярославского высшего военного училища противовоздушной обороны. – 2019. – № 3(6). – С. 106-111. – EDN RFNCQS.
4. Lisa-Maria Putz, Florian Hofbauer, Horst Treiblmaier Can gamification help to improve education? Findings from a longitudinal study, Computers in Human Behavior, Volume 110, 2020. – URL: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S074756322030145X>
5. Логинова И., Рождественская Л. Инструменты формирующего оценивания в деятельности учителя-предметника. – Narva: TartuUlikol, 2012. – 48 с.

USE OF THE INTERACTIVE EDUCATIONAL PLATFORM QUIZIZZ AS A FORMATIVE ASSESSMENT TOOL

FEDOROVA Elena Nikolaevna

senior teacher

North-Eastern Federal University

Yakutsk, Russia

The article deals with the introduction of an interactive educational platform Quizizz in the process of teaching a foreign language in higher education. The author reveals the advantages of the teaching method including gamification elements not only as a means of motivating the students but also as a way of assessing the level of learning. The paper reveals the essence of formative assessment and possibilities of Quizizz to be used as an effective tool for creating an individual learning trajectory according to the principles of formative assessment.

Key words: digitalization of education, gamification, formative assessment, control, interactive technologies.