

УДК 371.13

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ КВИЗ КАК СПОСОБ ПОВЫШЕНИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА УЧАЩИХСЯ К ПРОЦЕССУ ОБУЧЕНИЯ

Наталья Викторовна Кузнецова

кандидат сельскохозяйственных наук, доцент

K-natali2008@yandex.ru

Юлия Александровна Федулова

кандидат сельскохозяйственных наук, доцент

yulia_fed@mail.ru

Мичуринский государственный аграрный университет

г. Мичуринск, Россия

Аннотация. В статье дана характеристика инновационной образовательной технологии – квиз – как способа повышения познавательного интереса учащихся к процессу познания. Раскрыта сущность понятия, целевые установки, разнообразие видов. Статья содержит методические рекомендации по составлению вопросов для игры и конкретные примеры заданий для использования в практике преподавания вопросов безопасности жизнедеятельности.

Ключевые слова: познавательный интерес, инновационная технология, интерактивная технология, квиз-технология, игровая технология, безопасность жизнедеятельности, образовательный процесс.

Одной из главных проблем современной системы образования является низкая познавательная активность обучающихся и, как следствие, отсутствие мотивации к получению новых знаний. Впервые на интерес как движущую силу процесса познания обратил внимание еще Ян Амос Коменский, затем были важные работы Ж.-Ж. Руссо, И.Г. Песталоцци, определившие роль интереса в обучении детей. Отечественные ученые также занимались проблемой познавательного интереса и определяли его как *«эмоциональную окраску мыслей, сопутствующих процессу овладения новыми знаниями»* (В.А. Сухомлинский, 1969), как *«уникальный феномен в развитии личности школьника»* (Л.Н. Толстой, 1963), как *«важный стимул для нравственного развития детей»* (К.Д. Ушинский, 1952).

В образовательной практике познавательный интерес можно трактовать как один из способов повышения активности обучающихся в процессе получения новых знаний, а также как эффективный методический инструмент учителя для развития мышления и креативности обучающихся, акцентирования их внимания и повышения эмоционального фона учебно-воспитательного процесса. Так, при изучении вопросов безопасности жизнедеятельности познавательный интерес играет большую роль в получении глубоких теоретических знаний, практических умений и навыков, а также ключевых компетенций обучающихся. И одним из способов повышения познавательной активности являются различного рода игры и игровые ситуации, интерактивные методы и технологии [2].

Литературные данные подтверждают, что впервые игры были внедрены в учебную практику еще Петром I. Им было создано «потешное войско», с которым он проигрывал возможные варианты ведения боевых действий. Как в школьную же практику игры вошли в конце XVIII века как эффективный способ освоения детьми азбуки.

В теории и методике обучения безопасности жизнедеятельности игровые технологии не только не теряют своей актуальности на протяжении довольно длительного времени, но и находят более широкое распространение,

модифицируясь в соответствии с новыми реалиями. Они направлены на развитие таких личностных качеств обучающихся, как самостоятельность и активность, творчество и инициатива, а также призваны повысить эмоциональную привлекательность и установить комфортную психологическую атмосферу процесса обучения в целом.

От современного учителя требуется высокий уровень профессионализма, чтобы разбираться во всем многообразии существующих технологий игрового моделирования и уметь выбирать наиболее целесообразные для решения педагогических задач [6]. И одной из таких игровых технологий является *квиз-технология*, заключающаяся в интерактивном взаимодействии всех участников игры при ответе на комплекс нестандартных вопросов и задач. Данная технология направлена на систематизацию, повторение и закрепление полученных ранее знаний, умений и навыков, а также для повышения интенсивности и результативности процесса обучения в целом.

Как термин, относящийся к образовательной практике, «quiz» впервые появился в 1867 г и применялся к комплексу вопросов, направленных на проверку знаний человека. В России данная технология появилась значительно позже в 1928, но функции ее сохранились – проверка знаний по определенному тематическому блоку, расширение кругозора, интеллекта и развитие познавательного интереса [4].

В отечественной системе образования квиз-технологии только начинают набирать популярность. Они могут проводиться как в очном формате, так и в рамках дистанционного обучения, могут быть рассчитаны на самую широкую аудиторию и охватывать большие тематические блоки. Но какую бы форму проведения не выбрал учитель, правила и условия игры должны соответствовать определенным методическим *требованиям*:

- формулировка правил должна быть проста и понятна всем участникам квиза;
- вопросы должны быть интересными, необычными и вызывать интерес у обучающихся;

– предлагаемые задания должны соответствовать возрасту и уровню подготовки участников и основываться на пройденном ранее учебном материале;

– поиск ответов не должен быть очень трудным, но и, в то же время, должен побуждать к активной мыслительной деятельности [1].

В практике преподавания вопросов безопасности можно выделить три типа квиза:

– *тестовый*, который осуществляется в виде письменной работы. Обучающиеся дают ответы на поставленные вопросы и получают баллы за правильные. Наибольшее распространение получили вопросы с множественным выбором, где только один вариант правильный. Это один из наиболее простых видов заданий. Более сложными являются вопросы без вариантов ответа, основная цель которых – проверка базовых знаний обучающихся, понятийного аппарата;

– *сюжетный*, в основе которого лежит разыгрывание учебного сюжета по ролям с заранее прописанными действиями. Данный вид квиза отличается наличием театрализованных элементов, что придает игре яркий эмоциональный характер, позволяет обучающимся включить воображение, инициативу, проявить актерские способности;

– *квиз-стратегия*, когда учитель погружает обучающихся в проблемную ситуацию, для решения которой ученикам необходимо четко спроектировать свои действия и найти способы выхода из предложенных обстоятельств. В течение занятия учитель задает вопросы викторины, давая, таким образом, обучающимся подсказку для выбора следующего обоснованного шага. При использовании данного вида квиза возможно наличие творческих заданий (нарисовать схему, заполнить таблицу, составить кластер), побуждающих ребят к активным видам деятельности.

Использование квиз-технологии в образовательном процессе оказывает сильнейшее воздействие на эмоциональную и познавательную сферы учащихся. В связи с этим, при подготовке и проведении игры необходимо

использование мультимедийных презентаций с красочно оформленными слайдами, соответствующий теме звуковой ряд, художественное слово ведущего, т.е. всего того, что создаст благоприятную атмосферу на занятии, повысит познавательную активность и минимизирует стресс от проверки знаний [5]. Примерные вопросы могут быть следующего характера: посмотрите на репродукции картин великих русских художников и определите вид чрезвычайной ситуации, изображенной на картине, ее автора и название (К. Брюллов «Последний день Помпеи»; И. Айвазовский «Гибель корабля «Лефорт»; А. Денимос-Уральский «Лесной пожар»); назовите имя человека, изображенного на фотографии, и его вклад в обеспечении безопасности (Н.Д. Зелинский; М.Т. Калашников); по цитате из художественного произведения определите чрезвычайную ситуацию: *«От него верхушки деревьев раскачивались, пригибаясь и выпрямляясь, точно волны в бурю, гремели по ночам железные кровли дач, и казалось, будто кто-то бежит по ним в подкованных сапогах; вздрагивали оконные рамы, хлопали двери, и дико завывало в печных трубах»* (А.И. Куприн «Гранатовый браслет», ураган).

Итак, использование квиз-технологии при изучении вопросов безопасности жизнедеятельности вызывает у учащихся устойчивый интерес к процессу познания, побуждает их к проявлению личностных качеств – ловкости, инициативности, настойчивости, коммуникабельности; формирует навыки быстрого принятия целесообразных решений в условиях неопределенности [3]. При этом обучающиеся получают возможность проявить свои положительные качества, повысить уровень знаний и овладеть ключевыми компетенциями.

Список литературы:

1. Груздова О. Г., Согласова Т.А. Применение квиз-технологии в образовании // Вестник Пензенского государственного университета. Пенза; 2022. № 3(39). С. 13–19. EDN DEEBTD.

2. Кузнецова Н. В. Интерактивные технологии как средство повышения эффективности образовательного процесса по основам безопасности жизнедеятельности / Н. В. Кузнецова, Я. А. Гаврилова // Наука и Образование. 2020. Т. 3. № 4. С. 208. EDN KXNOFE.

3. Кузнецова Н.В. Интерактивные методы взаимодействия на уроках ОБЖ / Н. В. Кузнецова, Ю. А. Федулова, Я. А. Гаврилова, Е. Н. Иванова // Наука и Образование. 2021. Т. 4. № 2. EDN DMVVOZ.

4. Миронова А. А. Квиз-технология как средство формирования познавательных интересов у младших школьников / А. А. Миронова, Н. Е. Щербакова // Современные образовательные практики в студенческих исследованиях. Киров; 2023. С. 109–112. EDN IRYDIN.

5. Стадольник М. А. Применение метода «квиз» в целях повышения эффективности обучения представителей нового поколения «Z» в условиях выраженного клипового мышления / М. А. Стадольник // Достижения науки и образования. СПб; 2021. № 7(79). – С. 58–60. EDN ZCOXWM.

6. Федулова Ю.А. Использование интерактивных форм обучения в образовательном процессе / Ю. А. Федулова, Н. В. Кузнецова, Е. Н. Иванова, А. А. Самсонова // Наука и Образование. 2021. Т. 4. № 2. EDN ANXMXK.

UDC 371.13

**EDUCATIONAL QUIZ AS A WAY TO IMPROVE STUDENTS'
COGNITIVE INTEREST IN THE PROCESS LEARNING**

Natalia V. Kuznetsova

candidate of agricultural sciences, associate Professor

K-natali2008@yandex.ru

Yulia A. Fedulova

candidate of agricultural sciences, associate Professor

yulia_fed@mail.ru

Michurinsk State Agrarian University

Michurinsk, Russia

Abstract. The article describes the innovative educational technology – quiz – as a way to increase the cognitive interest of students in the process of cognition. The essence of the concept, targets, and variety of species are revealed. The article contains methodological recommendations for the preparation of questions for the game and specific examples of tasks for use in the practice of teaching life safety issues.

Key words: cognitive interest, innovative technology, interactive technology, quiz technology, game technology, life safety, educational process.

Статья поступила в редакцию 01.02.2024; одобрена после рецензирования 20.03.2024; принята к публикации 22.03.2024.

The article was submitted 01.02.2024; approved after reviewing 20.03.2024; accepted for publication 22.03.2024.