

## Образование – территория инноваций

**Нургалиева Елена Владимировна,**

*преподаватель,*

*ФГАОУ ВО «Пермский государственный национальный исследовательский университет», Колледж профессионального образования ПГНИУ,*

*Россия, г. Пермь*

### **ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕТОДИК НА ЛЕКЦИОННЫХ ЗАНЯТИЯХ ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ОНЛАЙН-ПЛАТФОРМЫ QUIZIZZ**

**Аннотация.** В статье автор делится применением игрового метода на лекционных занятиях по дисциплине «Физическая культура» при помощи интерактивной онлайн-платформы Quizizz для проверки усвоения учебного материала. Игровой метод используется автором на программе СПО.

**Ключевые слова:** интерактив, студенты, физическое воспитание, квиз, Q-карта.

Современные технологии вносят значительные изменения во все сферы жизни, и образование не является исключением. Все больше преподавателей и учителей прибегают к использованию интерактивных игровых методик на занятиях, чтобы сделать процесс обучения более увлекательным и результативным. Одной из таких популярных платформ для создания интерактивных игр является Quizizz.

Quizizz - это онлайн-платформа, которая позволяет преподавателям создавать интерактивные игры для проверки знаний студентов. С помощью этой платформы педагоги могут разработать разнообразные задания, вопросы и задачи, которые помогут студентам закрепить материал, освоить новые концепции или повторить уже изученное.

Использование Quizizz на занятиях физкультурой может быть особенно эффективным способом обучения. Интерактивность игровых методик позволяет привлечь внимание студентов и заинтересовать их участие на занятии физкультуры.

## Образование – территория инноваций

Благодаря возможности добавления графических элементов, аудиозаписей и видеороликов к заданиям, Quizizz делает занятия более разнообразными и интересными, а также дает преподавателям большую гибкость в планировании и проведении занятий. Кроме того, студенты могут использовать платформу самостоятельно для повторения и закрепления материала.

Интересные и современные подходы в обучении всегда ценятся студентами, поэтому внедрение онлайн-игровой формы проверки знаний может стать ключевым моментом в повышении мотивации к обучению.

Современные технологии в образовании приносят с собой много новых возможностей и проблем. Одной из проблем является недоступность интернета для некоторых студентов. Для преодоления технических неполадок в онлайн-обучении была предложена инновационная идея. Онлайн-платформа Quizizz разработала Q-карты - новый формат для взаимодействия и обучения.

Благодаря Q-картам студенты могут продолжать активное участие на занятиях, даже при отсутствии доступа к интернету. Этот метод позволяет поддерживать взаимодействие и интерактивность в обучении, несмотря на возможные технические проблемы.

Для того, чтобы сыграть в игру необходимо будет вращать карту в разных положениях для выбора правильного ответа. Для того, чтобы система могла правильно распознавать выбор правильного ответа, необходимо в правильном положении держать карту, как показано в Приложении А.

Скриншот онлайн-викторины, который видят студенты на экранах своих смартфонов представлен в Приложении В. На скриншоте наглядно видно, как выглядит вопрос и варианты ответов.

Для того, чтобы преподаватель смог принимать ответы с Q-карт необходимо загрузить специальное приложение в свой смартфон, которое работает синхронно с онлайн-платформой, нажать на своем мобильном устройстве специальный сканер и дожидаться ответов всех студентов. Пример скриншота с мобильного устройства представлен в Приложении С.

## Образование – территория инноваций

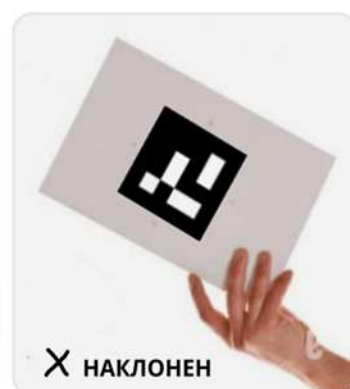
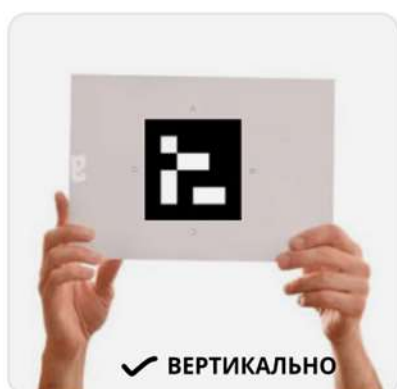
После того, как все вопросы будут сыграны, платформа подводит итоги онлайн-викторины с анализом правильных ответов и рейтингом студентов. Скриншот представлен в Приложении D.

Результаты исследования показали, что использование интерактивных игровых методик на занятиях физкультурой с помощью Quizizz является эффективным инструментом для повышения мотивации и активности студентов. В ходе эксперимента было выявлено, что студенты, которые были задействованы в игровом процессе, проявляли больший интерес к урокам физкультуры и проявляли большую активность по сравнению со студентами, которые не были задействованы в играх.

Одной из причин успеха игровых методик с помощью Quizizz является их интерактивность. Студенты имеют возможность активно участвовать в процессе обучения, отвечая на вопросы и решая задания. Это позволяет им не только углубить знания в области физкультуры, но и развить навыки работы в команде и принятия решений.

Также, использование игровых методик на занятиях физкультурой с помощью Quizizz способствует повышению мотивации студентов. Благодаря игровому формату занятий, они чувствуют себя более вовлеченными и заинтересованными в процессе обучения.

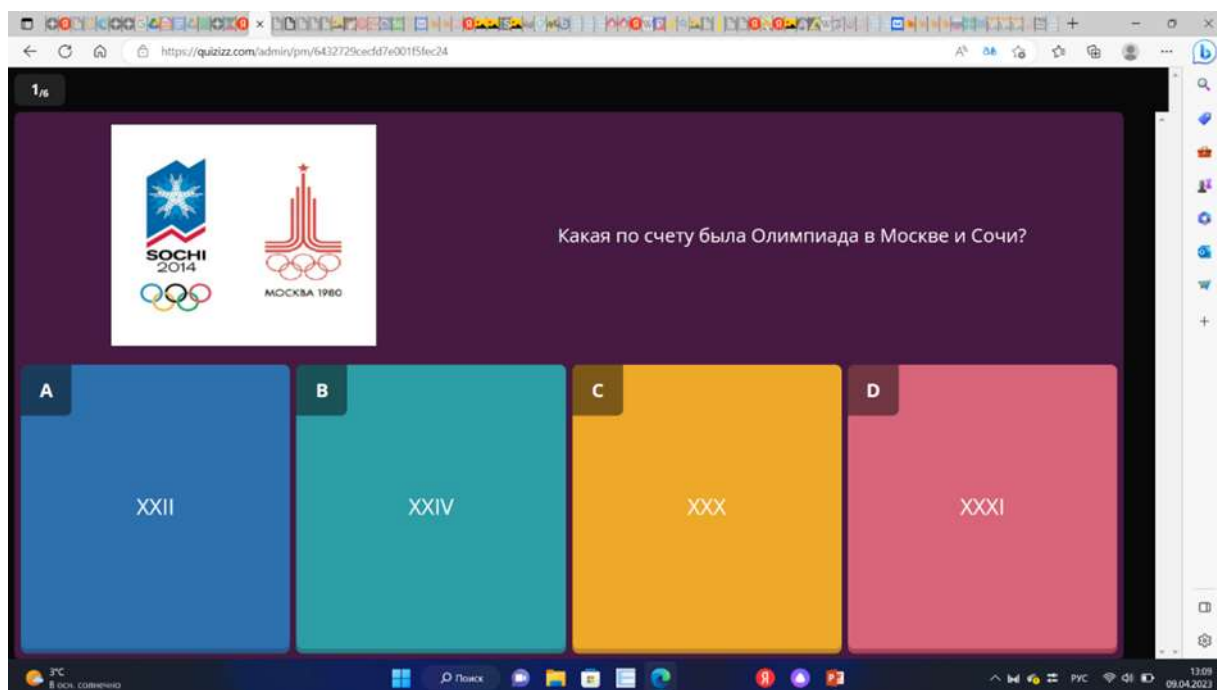
Приложение А

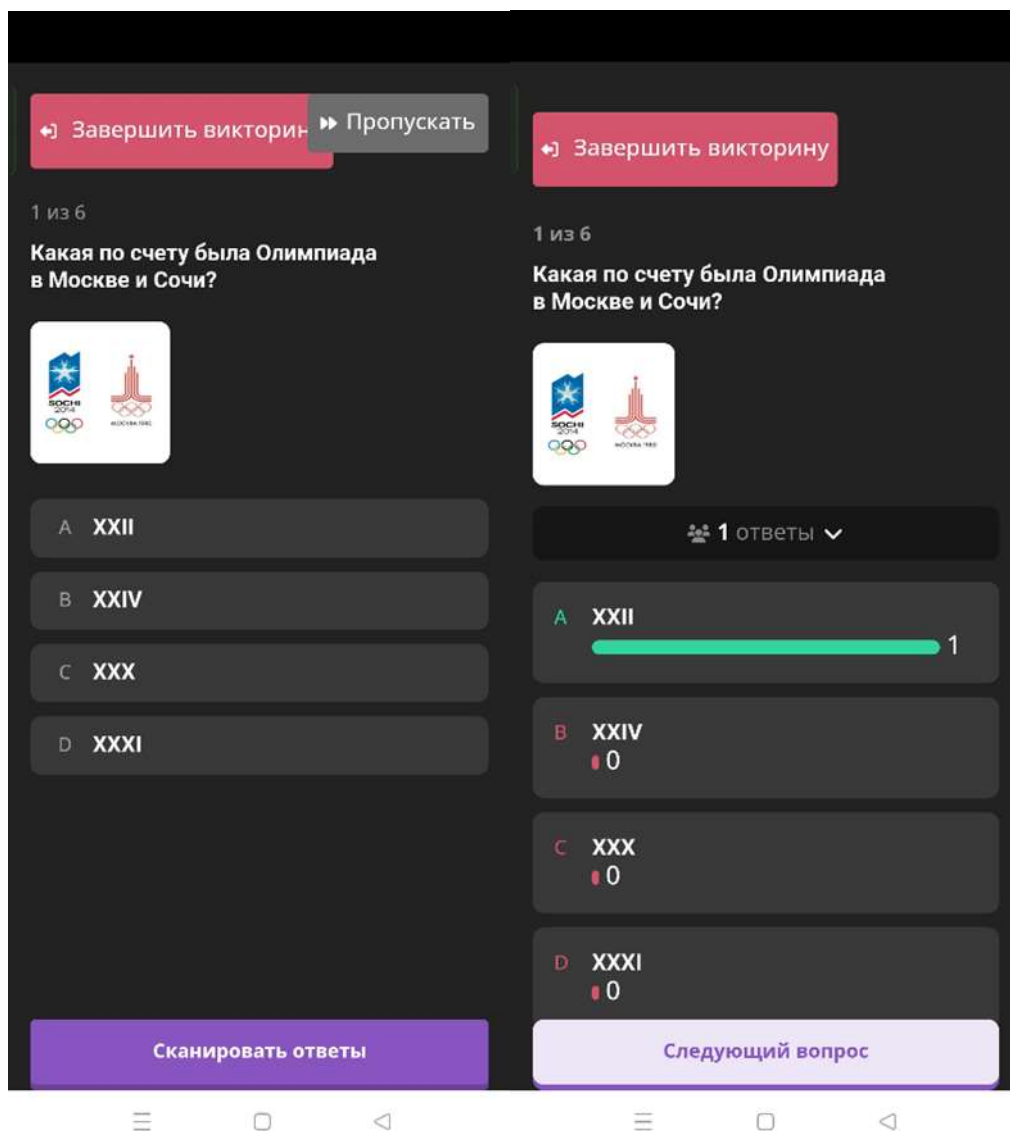


## Образование – территория инноваций



## Приложение В





# Образование – территория инноваций

## Приложение D

