**Использование квиз-технологий на занятиях физикой**

Наряду с множеством других современных образовательных технологий квиз нашел свое место в образовательном процессе как активная форма организации учебной деятельности. Вариантов использования данной технологии можно привести несколько: например, при обобщении материала по дисциплине можно провести квиз для обучающихся по пройденной теме, разделу, курсу. Для актуализации и мотивации учебной деятельности так же квиз не заменим. Ценность квиз-технологии заключается в том, что, являясь по своей сути отдыхом, она выполняет образовательную функцию, стимулирует творческую реализацию и самовыражение.

Основу квиз-игры составляют вопросы. При выборе вопросов для игры необходимо придерживаться правил: они не должны быть слишком простыми или сложными. Первый вариант - сложность вопросов может быть одинаковой по ходу игры, или меняться. Второй вариант - сложность должна нарастать по ходу игры. Очень важно чтобы вопросы были различного формата от простого текстового представления информации до медиа-файла.

После подбора вопросов определяется ход игры. Игра может быть индивидуальной или командной. На каждом этапе игры производиться подсчёт очков, при чём данная информация доступна для участников игры. После завершения игры подводятся итоги, награждаются победители и призеры.

Для организации и проведения квизов в образовательном процессе используется сервис Quizizz

Quizizz – сервис простых и удобных мобильных викторин. Для создания викторин нужно пройти следующие шаги:

1. Наличие аккаунта на сайте https://quizizz.com/
2. Сформулировать тему квиза
3. Составить вопросы, фото и видео материалы и т.д.
4. В личном кабинете создать викторину. Заполнить поля: тема викторины, описание, дата, время начала, персональная настройка времени для вопроса и ответа. Загружаем изображение для обложки, чтобы игра привлекала внимание. Осуществляем персональную настройку баллов. Выбираем условия игры: порядок показа вопросов, дополнительная информация о студентах, музыкальное сопровождение для игры и др.. После заполнения нажимаем на кнопку «Сохранить»
5. Прописать уже составленные вопросы и ответы, если они необходимы для данного типа задачи. При необходимости к вопросу можем добавить медиафайл (изображение, видео, анимация и т.д.). Здесь есть возможность заполнить поле «Показать объяснение во время показа правильного ответа». Нажать на кнопку «Сохранить»
6. Проходим викторину самостоятельно. Пробуем пройти всю викторину (игру) от начала и до конца, чтобы проверить на наличие ошибок и проверить корректность времени для ответа на вопрос и т.д.
7. Скопировать код для викторины или прямую ссылку, используя разделы в меню «Пригласить в игру», «Поделиться»
8. Все шаги выполнены. Можно играть

Quizizz – удобный инструмент для формирования увлекательного контента при обращении к новому поколению в современном мире.

Учащиеся видят какой ответ был верным и почему другой был не правильным при помощи объяснения, который учитель туда поместил. Также есть возможность наблюдать кто из них лидирует среди группы. По итогу квиза отобразиться лидерборд. Учитель может видеть и сохранять результаты викторины

Возможности сервиса для образовательной деятельности: с помощью сервиса можно создавать тесты и викторины по различным темам школьной программы, организовывать интеллектуальные игры и экспресс-опросы учащихся на уроке, предлагать тесты в качестве домашнего задания.

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, т.к. служит и формой опроса, и способом проверки знаний, а также развлекательным элементом.

**Учитель физики Полякова Надежда Витальевна**