

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВИКТОРИН НА ЗАНЯТИЯХ ПО ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ

М. С. Саковец¹⁾, Е. Е. Матвеева²⁾

¹⁾ Белорусский государственный университет,
пр. Независимости, 4, 220030, г. Минск, Беларусь, sakavets@bsu.by

²⁾ Белорусский государственный университет,
пр. Независимости, 4, 220030, г. Минск, Беларусь, matwejee@bsu.by

Статья посвящена использованию викторин в обучении иностранным языкам. В ней рассматривается история возникновения викторины как игрового формата, а также классификация викторин по различным критериям. Авторы подчеркивают многочисленные преимущества викторин, включая их способность стимулировать мотивацию студентов и активизировать учебный процесс, и в то же время выделяют возможные трудности, связанные с созданием и проведением викторин. В статье также описываются способы разработки викторин на основе популярных телевикторин, таких как «Поле чудес», «På spåret» и «Jeopardy!», а также использование онлайн-платформ, таких как Google Forms, Quizizz, Kahoot!, Wordwall и LearningApps, для создания интерактивных викторин.

Ключевые слова: викторины; онлайн-викторины; геймификация; мотивация студентов; обучение иностранному языку.

USING QUIZZES IN FOREIGN LANGUAGE CLASSES

M. S. Sakovets^a, E. E. Matvejeva^b

^a Belarusian State University,
4 Niezaliezhnasci Avenue, Minsk 220030, Belarus, sakavets@bsu.by

^b Belarusian State University,
4 Niezaliezhnasci Avenue, Minsk 220030, Belarus, matwejee@bsu.by

The article focuses on the use of quizzes in foreign language education. It discusses the history of the quiz as a game format, as well as its classification based on various criteria. The authors highlight the numerous benefits of quizzes, including their ability to stimulate student motivation and activate the learning process, while also identifying potential challenges related to their creation and implementation. The article also outlines methods for developing quizzes based on popular TV quiz shows such as «Поле чудес» (Field of Wonders), «På spåret», and «Jeopardy!», as well as the use of online platforms like Google Forms, Quizizz, Kahoot!, Wordwall, and LearningApps for creating interactive quizzes.

Keywords: quizzes; online-quizzes; gamification; students' motivation; foreign language teaching.

Всем нам известное слово «викторина» молодое. Его придумал в 1928 г. известный в то время журналист Михаил Кольцов в качестве названия новой рубрики журнала «Огонек», где публиковались разные ребусы, шарады, вопросы и др. Составлением этих заданий занимался сотрудник

редакции Виктор Микулин. Считается, что из его имени и из последних букв фамилии и было составлено слово «викторина». Уже потом была найдена связь между новым словом и английским словом *victory* — «победа».

Не менее любопытно и происхождение английского соответствия слову «викторина» — слова *quiz*. Это слово появилось в конце XVIII в. и имело значение «странный, эксцентричный человек» или «шутка, розыгрыш». По легенде владелец театра в Дублине Ричард Дейли заключил пари, что сможет за 24 часа ввести в обиход новое слово. Взявшись за дело, он нанял большое количество помощников и дал им задание расписать стены и заборы Дублина словом *quiz*. Удивленные горожане стали спрашивать друг у друга, что значит слово *quiz* и почему оно везде написано. Так пари было выиграно и слово *quiz* вошло в обиход [1].

Примерно с середины XIX в. слово получило значение «проверять», «экзамен». Квиз, каким мы его знаем сейчас, появился только в XX в.

Что же такое «викторина»? Толковый словарь русского языка С. И. Ожегова дает такое определение: «Викторина — это игра в ответы на вопросы, обычно объединенные какой-нибудь общей темой». «Словарь русского языка в четырех томах» под редакцией А. П. Евгеньевой дает схожее определение: «Викторина — это игра в ответы на вопросы (устные или письменные) из разных областей знания». Ключевые слова в обоих определениях — это «игра», «вопросы», «знания».

Викторину, которая изначально была создана как развлечение и способ интересного проведения досуга, со временем стала все чаще применяться и в образовательных целях, поскольку она способствует активизации познавательной деятельности, развитию логического мышления и памяти, расширению кругозора, а также повышает мотивацию к изучению нового материала. В методике викторины рассматриваются в рамках игрового обучения. Это один из видов интерактивных игровых технологий.

Существуют различные классификации викторин:

- по месту проведения (на улицах, в помещениях),
- по содержанию (тематические, развлекательно-развивающие, лингвистические и смешанные (межтематические)),
- по тематике (литературные, музыкальные, исторические, страноведческие и др.),
- по количеству участников (индивидуальные, командные),
- по форме организации (аукционы, розыгрыши и пр.) [2].

Викторины можно разделить на тестовые и сюжетные. Тестовые викторины, знакомые нам, содержат вопросы либо с множественным выбором, либо предполагающие ответы «да» или «нет». Сюжетные викторины имеют игровой сюжет, при проведении викторины применяются элементы театрализации.

В чем заключаются преимущества использования викторин на занятиях по иностранному языку? Викторина оказывает положительное влияние на эмоции участников, способна пробуждать любознательность

и влиять на интеллектуальное развитие, развивает память, сообразительность, быстроту мышления и реакции, тренирует умение ориентироваться в пройденном материале. Кроме этого, использование викторин создает условия для тренировки навыка самостоятельного поиска информации, ее анализа, формирования собственного мнения и принятия правильного решения. Если в викторине участвуют команды, то она учит работать в команде, уважать других участников и их мнение. Викторина помогает закрепить знания, полученные в ходе занятий по иностранному языку, что представляется наиболее важным [3].

Викторины могут также служить и элементом рефлексии. Вопросы в конце темы, месяца, семестра, года можно сформулировать так, чтобы мотивировать студентов задуматься над своими результатами, проанализировать свою работу, работу преподавателя, определить недочеты и способы улучшить ситуацию в будущем.

Современные студенты не любят однообразные методы обучения, поэтому, как правило, викторины воспринимаются ими с большим энтузиазмом. Соревнуясь друг с другом индивидуально или в командах, они стремятся к победе, но и радуются результатам, какими бы они ни были. Все это способствует повышению интереса к изучаемому языку, сплачивает коллектив, учит сотрудничать, мотивирует к прилежной учебе.

Викторины, благодаря множеству преимуществ, стали популярным и эффективным инструментом активизации учебного процесса и повышения мотивации студентов. Однако использование викторин в обучении иностранным языкам может сопровождаться рядом сложностей.

В группах, где студенты имеют разный уровень подготовки, проведение викторин может быть затруднено. Студенты с более высоким уровнем подготовки быстрее отвечают на вопросы викторины, а студенты с низким уровнем знаний отстают. Такой дисбаланс при проведении викторины может привести к тому, что одна часть студентов будет скучать и становится менее заинтересованной, а другая часть студентов будет испытывать давление из-за нехватки времени и возможно переживать негативные эмоции (недовольство, разочарование, стыд). При проведении викторин в командах, состоящих из студентов с разным уровнем подготовки, также может возникать проблема взаимодействия: более сильные студенты могут доминировать, не давая менее подготовленным участникам возможности внести свой вклад, что может негативно отразиться на межличностных взаимоотношениях в группе. В связи с вышесказанным важно следить за тем, чтобы проведение викторины способствовало гармоничной атмосфере общения и обучения, повышала учебную мотивацию и сплоченность группы, а не наоборот.

Некоторые трудности может вызвать и сам процесс подготовки викторины, поскольку он является трудоемким и времязатратным, требует от преподавателя творческого подхода к созданию интересных и разнообразных вопросов, тщательной проверки их корректности и соответствия уровню знаний студентов.

При подготовке викторины важно отчетливо представлять себе цель проведения викторины, точно формулировать вопросы и задания (они не должны быть слишком сложными или слишком примитивными), учитывать уровень подготовки студентов. Количество вопросов и время на подготовку ответа должны быть оптимальными. Наглядность, яркость исполнения викторины тоже играют важную роль, поскольку викторина должна быть визуально привлекательной, вызывать интерес у участников.

В качестве вдохновения для создания викторин преподаватель может обратиться к форматам известных телевикторин из разных стран.

Для закрепления изученной лексики и расширения словарного запаса на иностранном языке прекрасно подойдет викторина, напоминающая российскую телеигру «Поле чудес». Цель участников такой викторины — угадывать слова или фразы по буквам. Такую викторину можно сделать тематической, например, по известным личностям страны или по определенной лексической теме.

Примером увлекательной страноведческой викторины может послужить викторина по образцу шведской телеигры «*På spåret*». В этой популярной телевикторине команды должны отгадать, в какую страну и город они отправляются, основываясь на подсказках и вопросах, касающихся истории, культуры, географии этого места. Суть этой игры можно легко адаптировать для занятий по страноведению: участники отвечают на вопросы о географических, исторических и культурных особенностях того или иного региона или города страны изучаемого языка и по вопросам-подсказкам пытаются угадать регион или город. Участники делают предположения о местах, зарабатывая очки за правильные ответы и теряя их за ошибки.

Необычной и занимательной является викторина на основе популярной американской телевизионной игры-викторины «*Jeopardy!*». Викторина состоит из вопросов по разным категориям (например, грамматика, идиомы, литература, история). В каждой категории несколько вопросов разного уровня сложности, которые соответствуют определенному количеству (например, 100—500 очков). Отличительной особенностью такой викторины является то, что в *Jeopardy!* участники видят ответ, а их задача сформулировать вопрос (Например, если ответ «Столица Швеции», команда отвечает «Что такое Стокгольм?»)

С развитием Интернета и цифровых технологий все большей популярностью пользуются онлайн-викторины, доступные на различных платформах. К числу наиболее удобных инструментов для их создания относятся *Google Forms*, *Kahoot*, *Quizizz*, *Wordwall* и *LearningApps*.

Google Forms является, пожалуй, технически самым простым инструментом для создания викторин с возможностью автоматической проверки. Однако у викторины посредством *Google Forms* отсутствуют элементы геймификации и соревновательности, что значительно снижает ее привлекательность по сравнению с викторинами, созданными на других платформах.

На интернет-ресурсе *wayground.com* (ранее назывался *Quizizz*) помимо интерактивных викторин можно создавать и другие интерактивные материалы для занятий: интерактивные видео, карточки, презентации и др. При изготовлении викторин на этом сайте педагог получает возможность включить в викторину различные виды вопросов, разные интерактивные инструменты, различные возможности для дачи ответов на вопросы открытого типа, например, в виде облака слов, аудио- и видеофайла, рисунка и пр. Наиболее простой и тем не менее эффективный вид вопросов — это вопросы множественном выборе. Викторины такого типа можно задавать в качестве домашнего задания с установкой, что викторину нужно проходить до тех пор, пока не будет достигнута 100 %-я правильность. Когда студенты несколько раз делают викторину, чтобы добиться абсолютной правильности или более высокого места, они запоминают тот материал, который спрашивается в викторине. Очень полезно делать такую викторину по грамматическим темам (например, «Основные формы глаголов», «Степени сравнения прилагательных» и др.). Результатом применения данного игрового приема становится усвоения грамматического или лексического материала.

Еще одним очень популярным ресурсом для создания викторин является интерактивная платформа *Kahoot!*, которая часто применяется не только преподавателями иностранного языка, но и преподавателями других дисциплин. Особенно уместно использование викторины *Kahoot!* на заключительном занятии курса. Тогда целью использования викторины будет не закрепление изученного материала, доведение его использования до автоматизма, как в *Quizizz*, а больше создание непринужденной обстановки, подведение итогов курса и рефлексия. Вопросы можно формулировать с юмором, выносить на вопросы самые запомнившиеся, яркие моменты или эпизоды пройденных уроков, а также самые сложные вопросы, чтобы проверить, остались ли правильные ответы в памяти.

Викторинах также можно создать на образовательных платформах *Wordwall* и *LearningApps*. *Wordwall* позволяет быстро создавать викторины с выбором ответа, сопоставлением и мини-играми. *LearningApps* предлагает более гибкие форматы: викторины с мультимедийными элементами, задания с открытыми ответами и интерактивные упражнения, но требуется чуть больше времени на настройку.

Несмотря на различия, вышеупомянутые онлайн-ресурсы обладают общими чертами: интерактивность, что делает викторину динамичной и увлекательной, а также элементы игры или соревновательности, что повышает активность и интерес студентов.

При выборе платформы преподавателю важно ориентироваться на цели занятия, предпочтения аудитории, технические возможности платформ.

Таким образом, викторины являются важным и эффективным инструментом в процессе обучения иностранному языку, поскольку они помогают студентам лучше усваивать материал, повышают их мотивацию, способствуют личностному развитию и формированию навыков командной работы.

Библиографический список

1. Губарева, М. А. История возникновения и применение Квиз-технологии как педагогической инновации при проведении учебных занятий / М. А. Губарева // Информιο. — URL: <https://www.informio.ru/publications/id6542/Istorija-vozniknovenija-i-primenenie-KVIZ-tehnologii-kak-pedagogicheskoi-innovacii-pri-provedenii-uchebnyh-zanjatii> (дата обращения: 01.11.2025).
2. Митряшкина, Е. А. Викторины. Виды викторин / Е. А. Митряшкина // Образовательная социальная сеть nsportal.ru. — URL: <https://nsportal.ru/shkola/materialy-metodicheskikh-obedinenii/library/2015/01/29/viktoriny-vidy-viktorin> (дата обращения: 01.11.2025).
3. Хрулёва, Н. И. Викторина как форма массовой работы с обучающимися / Н. И. Хрулёва // Кирилло-Белозерский историко-архитектурный и художественный музей-заповедник. — URL: https://kirmuseum.org/sites/default/files/ebook/2018/3495_file.pdf (дата обращения: 01.11.2025).