

ПОВЫШЕНИЕ УЧЕБНОЙ МОТИВАЦИИ СТУДЕНТОВ С ПРИМЕНЕНИЕМ ЦИФРОВЫХ ИНСТРУМЕНТОВ QUIZLET LIVE И QUIZZ

Цифровая трансформация образования актуализирует для преподавателя учреждений высшего образования задачу постоянного поиска и адаптации педагогических инструментов, релевантных когнитивным особенностям и цифровому окружению современного поколения обучающихся. Студенты – «цифровые аборигены» – формируют запрос на интерактивность, визуализацию, немедленную обратную связь и высокий темп предъявления информации [3]. Традиционные лекционно-семинарские форматы, оставаясь методологической основой, не всегда в полной мере отвечают этим ожиданиям, что может приводить к снижению внимания и ослаблению внутренней учебной мотивации.

Эффективным ответом на данный методический вызов выступает геймификация – стратегическое внедрение игровых механик и эстетики в неигровые образовательные контексты для усиления вовлеченности и решения педагогических задач [2]. Цифровые платформы Quizizz и Quizlet Live представляют собой удобные и функциональные инструменты для реализации этой стратегии, позволяя трансформировать рутинные процедуры контроля, повторения и закрепления учебного материала в динамичный, соревновательный и интерактивный процесс.

При этом Quizizz отличается гибкостью, поддерживая как синхронный («живой») режим для работы в аудитории, так и асинхронный для самостоятельной подготовки, что делает его универсальным средством для смешанного обучения. Quizlet Live, в свою очередь, акцентирует развитие мягких навыков (soft skills), таких как кооперация, распределение ролей и оперативная коммуникация внутри команды, необходимых для достижения общего игрового результата. Несмотря на растущую популярность данных сервисов, в практике высшей школы они зачастую применяются фрагментарно как развлекательный элемент, без интеграции в систему занятий.

Целью данной работы является обобщение практического опыта системного внедрения платформ Quizizz и Quizlet Live в образовательный процесс вуза, описание разработанных методических сценариев и качественный анализ их влияния на вовлеченность и учебную мотивацию студентов.

Основной задачей практической деятельности являлось проектирование, адаптация и методическая интеграция цифровых инструментов в образовательный процесс для решения классических педагогических задач. К их числу относятся управление вниманием аудитории, повышение уровня познавательной активности, организация эффективного повторения и обеспечение оперативной содержательной обратной связи.

Работа строилась на принципах педагогического проектирования и деятельностного подхода, где студент выступает активным субъектом образовательного процесса [4].

Методический инструментарий включал последовательное применение следующих методов: сравнительно-сопоставительный анализ функциональных возможностей платформ Quizizz и Quizlet Live с точки зрения их дидактического потенциала для различных этапов занятия и видов учебной деятельности; проектирование и методическая апробация конкретных сценариев использования инструментов, их постоянная коррекция по итогам рефлексии; систематическое педагогическое наблюдение за поведенческими реакциями, уровнем вовлеченности и динамикой групповой работы студентов; качественный анализ обратной связи, полученной как в ходе неформализованных обсуждений, так и через встроенные в

платформы инструменты рефлексии (например, опросы Poll в Quizizz); контент-анализ статистических отчетов, автоматически генерируемых платформами после каждого задания (процент правильных ответов, время решения, наиболее проблемные для группы вопросы).

Практическое внедрение и апробация методики осуществлялись в течение первого семестра 2025/2026 учебного года в группах студентов 3–4 курсов факультета физической культуры. Использование платформ носило системный характер с периодичностью 1–2 раза в неделю, что позволило избежать эффекта разовой «игры» и интегрировать их в логику курса по учебным дисциплинам «Спортивная медицина» и «Теория и методика оздоровительной физической культуры» как привычный рабочий инструмент.

В ходе работы были разработаны и апробированы устойчивые модели интеграции платформ, соответствующие различным дидактическим целям и этапам занятия.

Этап актуализации знаний и мотивации. Наиболее эффективным форматом стал краткий (5–7 минут) «разминочный» квиз в Quizizz по материалам предыдущей лекции или выполненного домашнего задания. Такой подход позволяет не только быстро провести срез остаточных знаний, но и психологически настроить аудиторию на работу, создать соревновательный импульс и четко обозначить тему текущего занятия. Анализ результатов «входного» теста дает преподавателю возможность точно скорректировать план занятия, уделив больше времени проблемным аспектам.

Этап изучения нового материала. Для поддержания концентрации внимания во время лекции использовался режим Instructor-paced в Quizizz. В ключевых смысловых точках изложения студентам предлагался один-два контрольных вопроса, позволяющих мгновенно оценить уровень понимания только что озвученной информации. Этот прием, основанный на принципах формирующего оценивания [5], превращает пассивное слушание в активный диалог и позволяет преподавателю оперативно прояснять возможные недопонимания, не откладывая их на семинар.

Этап закрепления и применения знаний. После объяснения нового блока материала оптимальным инструментом для его отработки становился Quizlet Live в командном режиме. Успех здесь зависит не только от индивидуального знания терминов и определений, но и от слаженности действий команды: необходимости быстро договориться, распределить роли и принять коллективное решение. Данный формат не только способствует глубокому запоминанию, но и в неформальной обстановке развивает критически важные коммуникативные и кооперативные навыки.

Организация самостоятельной работы. Для систематического повторения и подготовки к промежуточному контролю незаменимой оказалась функция Homework в Quizizz. Задание, доступное студентам в течение нескольких дней, позволяет им работать в индивидуальном темпе, возвращаться к сложным вопросам и использовать несколько попыток для улучшения результата. Для преподавателя такой формат является источником объективных данных о том, какие темы вызывают наибольшие затруднения у группы в целом, что служит основой для планирования консультационной работы.

По итогам первого семестра 2025/2026 учебного года можно констатировать ряд устойчивых положительных тенденций, подтвержденных наблюдением и обратной связью.

Повышение уровня вовлеченности и мотивации. Визуальная, динамичная и соревновательная форма представления материала вызвала живой отклик у студентов. Педагогическое наблюдение зафиксировало рост активности даже у тех обучающихся, кто традиционно занимает пассивную позицию на семинарах. В ходе рефлексии многие отмечали, что занятия с использованием квизов проходят «энергичнее» и помогают удерживать фокус внимания на протяжении всего времени.

Качественное улучшение обратной связи и индивидуализация. Аналитические отчеты платформ предоставили преподавателю доступ к детализированным данным, выходящим за рамки простой оценки. Стало возможным видеть не только кто ошибся,

но в чем именно заключается типичная ошибка, сколько времени в среднем тратится на тот или иной тип заданий. Это позволило перейти от общих замечаний («тема усвоена плохо») к адресной и предметной коррекции учебного процесса.

Снижение психологического барьера и стресса контроля. Игровая оболочка, анонимность (в командном режиме) или возможность улучшить результат в асинхронной работе способствовали формированию более позитивного отношения к процедурам проверки знаний. Для многих студентов такой формат стал менее травматичным, позволив воспринимать ошибку не как неудачу, а как закономерный шаг в процессе обучения и повод для дополнительного разбора материала.

Выводы. Проведенная работа позволяет сделать вывод о высокой методической ценности платформ Quizizz и Quizlet Live для модернизации образовательного процесса в вузе. Их следует рассматривать не как развлекательную цифровую «надстройку», а как полноценные дидактические инструменты для управления вниманием, организации активной познавательной деятельности и реализации принципов персонализированного и формирующего оценивания.

Системное и вариативное применение данных сервисов, интегрированное в логику курса, способствует формированию устойчивой положительной динамики в мотивации и вовлеченности студентов. Ключевым фактором успеха является синергетический эффект от комбинирования инструментов: индивидуализированного и соревновательного формата Quizizz, с одной стороны, и командно-кооперативной модели Quizlet Live, с другой. Это позволяет воздействовать на разные аспекты учебной деятельности и развивать широкий спектр компетенций.

Перспективы дальнейшего развития данного методического направления видятся в привлечении самих студентов к созданию учебного контента (например, в рамках проектных заданий по разработке тематических викторин), что способствует глубокому анализу материала. Кроме того, актуальной задачей является формализация и интеграция данных, получаемых из платформ (например, баллов за регулярную работу), в общую балльно-рейтинговую систему оценки учебных достижений студентов, что повысит объективность и прозрачность контроля.

Литература

1. Апатова, Н. В. Информационные технологии в школьном и вузовском образовании / Н. В. Апатова. – М.: РАО, 2021. – 228 с.
2. Геймификация в образовании: методический конструктор / Под ред. И. В. Жилавской. – М.: Изд-во МГУП, 2020. – 164 с.
3. Дорофеев, М. Ю. Цифровые инструменты педагога: практикум / М. Ю. Дорофеев. – СПб.: Питер, 2022. – 192 с.
4. Соловьева, А. А. Интерактивные методы обучения в вузе: от теории к практике / А. А. Соловьева // Высшее образование в России. – 2022. – № 3. – С. 112–120.
5. Hwang, G.-J. A formative assessment-based mobile learning approach to improving the learning attitudes and achievements of students / G.-J. Hwang, H.-F. Chang // Computers & Education. – 2021. – Vol. 56, № 4. – P. 1023–1031.