

УДК 371.38:004.9

DOI 10.37972/chgpu.2025.126.1.011

В. П. Зайцева

ОНЛАЙН-ВИКТОРИНА КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ ЦИФРОВОЙ ГРАМОТНОСТИ У ОБУЧАЮЩИХСЯ

*Чувашский государственный педагогический университет им. И. Я. Яковлева,
г. Чебоксары, Россия*

Аннотация. В статье рассматривается необходимость интеграции в современной педагогике традиционного педагогического метода «Викторина» и прикладных методик в связи с ускоренными темпами развития новых технологий. Целью исследования является изучение данного средства и его методических особенностей для формирования цифровой грамотности у обучающихся. Подчеркиваются возможности онлайн-викторин в получении и углублении знаний, повышении интереса и мотивации для дальнейшего познания современных информационных тенденций. Теоретико-методологической основой исследования послужили стратегии государства, научные материалы в области электронных и педагогических технологий, а также результаты региональной онлайн-викторины, реализованной в образовательном учреждении. Даны определения таким основным понятиям, как *викторина*, *онлайн-викторина* и *цифровая грамотность*. Перечислены популярные сервисы, позволяющие организовать и проводить викторины в онлайн-режиме. Приводятся результаты анализа онлайн-викторины «Искусственный интеллект», организованной и проведенной автором статьи среди обучающихся СОШ, СПО и вузов с целью формирования цифровой грамотности. Отмечается, что визуализация ранжированного ряда ответов участников в виде диаграммы помогает определить «легкие», «средние» и «тяжелые» вопросы онлайн-викторины для дальнейшего ее усовершенствования. Подробно описываются основные этапы реализации рассматриваемого средства и требования к организатору и участникам онлайн-викторины. Результаты исследования позволили сделать вывод о том, что подобного рода способы проверки знаний открывают обучающимся новые возможности для развития их навыков и цифровой грамотности, а педагогам дают возможность активно использовать данное средство как дополнительный современный метод обучения и развития.

Ключевые слова: *онлайн-викторина, цифровая экономика, искусственный интеллект, цифровая грамотность, обучающиеся, методика*

V. P. Zaytseva

ONLINE QUIZ AS A MEANS OF EDUCATION DIGITAL LITERACY AMONG STUDENTS

I. Yakovlev CHSPU, Cheboksary, Russia

Abstract. The article considers the need to integrate the traditional pedagogical method *Quiz* and applied methods in modern pedagogy. The aim is to study this tool and its methodological features for the formation of digital literacy among students. The possibilities of online quizzes for gaining and deepening knowledge, arousing interest and motivation are emphasized. The theoretical and methodological basis of the research was government strategies, scientific materials in the field of digital and pedagogical technologies, as well as the results of a regional online quiz. The basic concepts are defined and popular digital services are listed that allow you to organize and conduct quizzes online. The results of the analysis of the online quiz “Artificial Intelligence”, which was organized and conducted by the author herself, are presented. It is indicated that visualizing a ranked series of participants’ responses in the form of a diagram helps to determine the complexity of the online quiz questions for further improvement. The main

stages of the online quiz implementation and the requirements for the organizer and participants are described in detail. Online quizzes open up new opportunities for students to develop their digital skills and digital literacy, while teachers have the opportunity to actively use this tool as an additional modern method of training and development.

Keywords: *online quiz, digital economy, artificial intelligence, digital literacy, students, methodology*

Введение. Сегодня технологии развиваются с ускоренными темпами, в связи с этим педагогика нуждается в интеграции различных традиционных методов и прикладных методик цифрового характера. Проблемой нашего исследования является несоответствие скоростей развития электронных технологий и методик их освоения, а также замедленное усвоение новых направлений цифровой экономики. Темой для нашего исследования послужило рассмотрение традиционного педагогического игрового метода «Викторина» в онлайн формате и его возможностей. Цель исследования – изучение онлайн-викторины и выявление ее методических особенностей в рамках формирования цифровой грамотности обучающихся. Исходя из цели определяются следующие задачи: дать определение основным понятиям; осуществить научный и теоретический обзор потенциала викторин нового формата в образовательном процессе; рассмотреть примеры реализации онлайн-викторины на личном опыте; синтезировать методические рекомендации для использования онлайн-викторин в образовательных учреждениях.

Актуальность исследуемой проблемы. Формирование цифровой грамотности у обучающихся в условиях развития современного общества является одним из актуальных и ключевых задач государства. Онлайн-викторины могут стать наглядным форматом в получении и углублении знаний в области сетевого пространства. Они дают возможность проверить накопленные знания в цифровой сфере за счет игровых и соревновательных моментов. Мероприятия такого формата могут вызвать интерес и повысить мотивацию у обучающихся для дальнейшего познания современных цифровых тенденций.

Материал и методы исследования. Теоретико-методологической основой исследования выступили стратегии государства и научные материалы в области цифровых и педагогических технологий, результаты региональной онлайн-викторины, реализованной автором статьи в образовательном учреждении. Методами для исследования послужили поиск информации, сравнение и анализ полученных результатов, синтез методических рекомендаций для реализации онлайн-викторины.

Результаты исследований и их обсуждение. В толковых словарях С. И. Ожегова и Т. Н. Ушакова понятие *викторина* определяется как игра в ответы на вопросы, объединенные общей тематикой, где участники должны отвечать на ряд вопросов ([2], [4]). В современном словаре Т. Ф. Ефремова выделяются устная и письменная викторины [1]. В последнее время в сети Интернет мы часто сталкиваемся с этим игровым средством и в режиме онлайн. Под онлайн-викторинами в образовании понимаются тематические мероприятия разного уровня, организованные в виде тестов, направленных на закрепление и расширение знаний по определенной теме [7]. Они помогают раскрывать личностный потенциал обучающихся, способствуют проявлению их эрудиции, а также учат взаимодействовать и работать в команде. Наличие в викторине элемента игры-соревнования способствует установлению положительных межличностных отношений и развитию соревновательного духа [6]. Участие обучающихся в подобного рода мероприятии повышает их познавательный интерес к определенной теме и создает дополнительный стимул для дальнейшего погружения в эту область.

В настоящее время существует множество популярных цифровых сервисов, позволяющих организовать и проводить викторины в онлайн-режиме: OnlineTestPad, Simpoll,

Pruffme, Quizizz, Kahoot, Triventy, Plickers и т. д. Функционалы данных веб-сервисов помогают создавать викторины, квизы, интерактивные игры разного характера. На определенных платформах есть возможность реализовать командные игры, где обучающиеся могут обсуждать варианты ответов с игроками своей группы или с преподавателем. Актуальным становится создание оригинальных викторин с использованием онлайн-нейросетей OpExams, Robotext.io, Aitxt, FastAi, GPT-Chats, GPT-tools, ruGPT, Пиксель Тулс, АйБро и других генераторов вопросов на базе искусственного интеллекта.

Современный мир стремительно развивается, в связи с чем цифровая грамотность становится одним из основных навыков, необходимых для успешной адаптации и самореализации в обществе. Она играет важную роль в развитии способностей, профессиональном и личностном становлении каждого. Однако в учебном процессе могут возникнуть такие проблемы, как неравномерное распределения материала по предмету (дисциплинам) и недостаток времени на его изучение, отсутствие мотивации у обучающихся [8]. В связи с этим предлагается внедрить в образовательный процесс методики, позволяющие формировать цифровые компетенции обучающихся с использованием современных технологий, в частности, онлайн-викторины.

Научный термин «цифровая грамотность» впервые появляется в 1997 г. Он обозначает способность поиска нужной информации в Интернете, умение создавать цифровой продукт, грамотную работу с цифровым материалом и безопасное использование цифрового контента [9]. В научных исследованиях российских ученых также отмечается, что для развития цифровой грамотности необходима практика использования технических средств, возможностей и коммуникаций цифровой среды [5]. Целесообразно, чтобы педагоги умели использовать онлайн-технологии в целях гармонизации образовательного процесса и достижения его конечных целей [10].

Автором статьи организована и проведена региональная онлайн-викторина «Искусственный интеллект» (2025 г.), которая была предназначена для формирования цифровой грамотности обучающихся СОШ, СПО и вузов. Тематика викторины определялась исходя из программы развития цифровой экономики в России до 2035 г. [3]. Данное мероприятие реализовано с помощью веб-сервиса OnlineTestPad (в нем приняли участие 260 человек). Обучающимся образовательных учреждений было предложено 20 вопросов по разным разделам искусственного интеллекта (ИИ).

В рамках онлайн-викторины наилучший результат показали респонденты, отвечая на вопрос, связанный с развитием ИИ и назначением экспертных систем (88 % человек). 87 % участников дали правильный ответ на вопрос об искусственном нейроне, 85 % – об авторе первой научной статьи и роли машинного обучения в области ИИ, 84 % – о дате появления научного термина *ИИ*. Затруднения у обучающихся возникли при определении типа моделей представления знаний ИИ (56 %). Наименьший результат наблюдается при ответе на вопросы, связанные с функциональной структурой системы ИИ; этапами развития ИИ; адаптацией интеллектуальных роботов к внешней обстановке; разновидностями экспертных систем; определением компьютеров, представляющих собой различные «умные» микроорганизмы (62–64 %). На все вопросы (в количестве 20) правильно ответили 10 % обучающихся, на 19 вопросов – 11 %, на 18 вопросов – 17 %. Все участники онлайн-викторины награждены дипломами I, II, III степеней. Визуализация ранжированного ряда ответов респондентов в виде диаграммы (см. рис. 1) позволяет наглядно выделить условно «легкие», «средние» и «тяжелые» вопросы. Это в совокупности дает возможность педагогам акцентировать внимание на пробелах в знаниях обучающихся по определенным разделам заявленной тематики и может использоваться для улучшения содержания онлайн-викторины в целом.

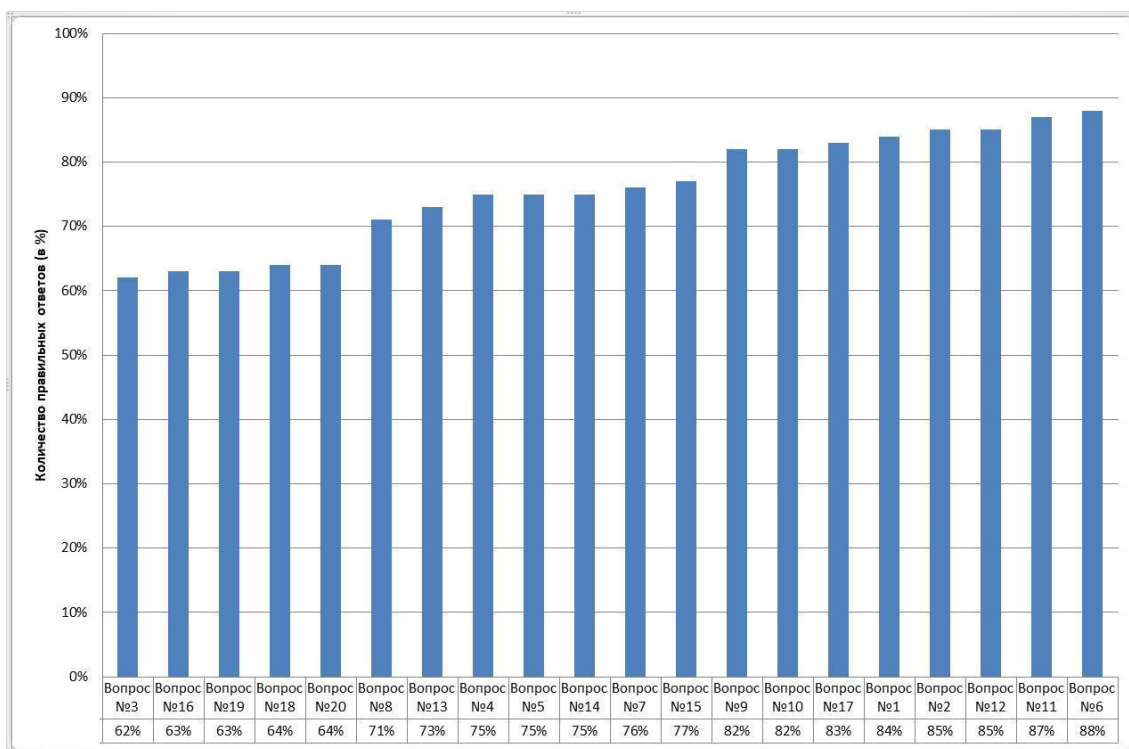


Рисунок 1 – Распределение результатов онлайн-викторины

Нами предлагается следующая методика реализации онлайн-викторины в образовательных учреждениях с целью формирования цифровой грамотности обучающихся:

I этап – подготовительный (выбор актуальной тематики из области цифровой экономики; постановка цели и задач; определение аудитории участников; продумывание сценария; планирование общего количества вопросов и времени; формулировка тестовых вопросов с правильными ответами; подготовка наглядных материалов, шаблонов сертификата и дипломов);

II этап – разработка цифрового контента (выбор цифрового сервиса; оформление в программе онлайн-викторины; автоматизация таких видов работ, как подсчет количества правильных ответов, формирование сертификата участника, установка времени, перемешивание вопросов и вариантов ответов, ограничение прохождения испытания с одного IP-адреса, запрет на копирование текста вопроса в буфер обмена т. д.; апробация онлайн-викторины в определенном кругу людей);

III этап – проведение онлайн-викторины (размещение информации с указанием ссылки, QR-кода и сроков проведения онлайн-викторины на официальном сайте образовательного учреждения или персональная рассылка участникам; проведение мероприятия и отслеживание результатов прохождения онлайн-викторины для предотвращения технических сбоев);

IV этап – подведение итогов (скачивание с цифрового сервиса таблицы с результатами в MS Excel; ранжирование, фильтрация и статистическая обработка данных; подготовка протокола списка победителей и призеров с соответствующими дипломами; размещение информации об итогах онлайн-викторины на официальном сайте образовательного учреждения с указанием ссылки для скачивания дипломов или индивидуальная рассылка каждому участнику);

V этап – анализ результатов (анализ количества правильных ответов на все вопросы; выявление «сложных» и «легких» вопросов; определение соответствующих итогов для дальнейшей работы).

Онлайн-викторины с целью формирования цифровой грамотности обучающихся могут также включать подготовительную работу – проведение лекций, семинаров, мастер-классов, круглых столов, связанных с цифровой экономикой, цифровизацией общества и актуальными направлениями в этой сфере. При организации и проведении онлайн-викторины от организатора требуются наличие навыков работы с сервисами и умение правильно, четко и ясно формулировать вопросы (тестовые задания). Также считаем, что викторины подобного формата требуют от обучающихся цифровых навыков, умения пользоваться современными средствами (мобильными устройствами, планшетами, смартфонами, ноутбуками) и различными онлайн-ресурсами.

Выводы. Онлайн-викторины открывают новые возможности для обучающихся, создавая им благоприятные условия для развития необходимых навыков. Они помогают участникам ориентироваться в цифровой среде и успешно адаптироваться в современном обществе. Викторины онлайн формата при правильном подходе вносят огромный вклад в процесс формирования цифровой грамотности у обучающихся. Педагоги могут активно использовать данное средство как дополнительный современный метод обучения и развития детей.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Ефремова Т. Ф.* Современный толковый словарь русского языка. – М. : АСТ, 2005. – Т. 1 (А–Л). – 1168 с.
2. *Ожегов С. И.* Толковый словарь русского языка: около 100 000 слов, терминов и фразеологических выражений / под ред. Л. И. Скворцова. – М. : Мир и образование, 2018. – 736 с.
3. Развитие цифровой экономики в России [Электронный ресурс]. – URL : <http://ukros.ru/wp-content/uploads/2017/05/strategy.pdf> (дата обращения: 06.08.2025).
4. *Ушаков Д. Н.* Большой толковый словарь современного русского языка: 180000 слов и словосочетаний. – М. : Альта-Принт, 2005. – 1239 с.
5. Формирование цифровой грамотности обучающихся : методические рекомендации для обучающихся [Электронный ресурс]. – URL : <https://kirovipk.ru/wp-content/uploads/2019/12/formirovanie-cifrovoj-gramotnosti-obuchayushhihsya-metodicheskie-rekomendaczii-dlya-rabotnikov-obrazovaniya.pdf> (дата обращения: 06.08.2025).
6. *Холод Н. И., Никитина И. Ю.* Викторина как средство активизации учебно-познавательной деятельности студентов на занятиях по иностранному языку в вузе [Электронный ресурс] // Ярославский педагогический вестник. – 2017. – № 2. – С. 137–141. – URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/viktorina-kak-sredstvo-aktivizatsii-uchebno-poznavatelnoy-deyatelnosti-studentov-na-zanyatiyah-po-inostrannomu-yazyku-v-vuze> (дата обращения: 06.08.2025).
7. Что такое онлайн-викторины и почему стоит в них участвовать [Электронный ресурс]. – URL : <https://stdlife.ru/articles/online-viktoriny> (дата обращения: 06.08.2025).
8. *Шушукина А. А., Родионова О. В.* Современные проблемы формирования цифровой грамотности обучающихся // Флагман науки. – 2024. – № 9(20). – С. 150–153.
9. *Gilster P.* Digital Literacy. – New York : Wiley Computer Publishing, 1997. – 276 p.
10. *Yajie Chen, Yilin Liu.* Exploring PBL Online Teaching to Enhance Students Meta-Learning Skills // Advances in Social Science, Education and Humanities Research. – 2021. – Vol. 615. – P. 2621–2625.

Статья поступила в редакцию 26.03.2025

REFERENCES

1. *Efremova T. F.* Sovremennyy tolkovyy slovar' russkogo yazyka. – M. : AST, 2005. – T. 1 (A–L). – 1168 s.
2. *Ozhegov S. I.* Tolkovyy slovar' russkogo yazyka: okolo 100 000 slov, terminov i frazeologicheskikh vyrazhenij / pod red. L. I. Skvorcova. – M. : Mir i obrazovanie, 2018. – 736 s.
3. *Razvitie cifrovoj ekonomiki v Rossii [Elektronnyj resurs].* – URL : <http://ukros.ru/wp-content/uploads/2017/05/strategy.pdf> (data obrashcheniya: 06.08.2025).

4. Ushakov D. N. Bol'shoj tolkovyj slovar' sovremennogo russkogo yazyka : 180000 slov i slovosochetaniy. – M. : Al'ta-Print, 2005. – 1239 s.
5. Formirovanie cifrovoj gramotnosti obuchayushchihsya : metodicheskie rekomendacii dlya obuchayushchihsya [Elektronnyj resurs]. – URL : <https://kirovipk.ru/wp-content/uploads/2019/12/formirovanie-cifrovoj-gramotnosti-obuchayushchihsya-metodicheskie-rekomendacii-dlya-rabotnikov-obrazovaniya.pdf> (data obrashcheniya: 06.08.2025).
6. Holod N. I., Nikitina I. Yu. Viktorina kak sredstvo aktivizacii uchebno-poznavatel'noj deyatel'nosti studentov na zanyatiyah po inostrannomu yazyku v vuze [Elektronnyj resurs] // Yaroslavskij pedagogicheskij vestnik. – 2017. – № 2. – S. 137–141. – URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/viktorina-kak-sredstvo-aktivizatsii-uchebno-poznavatelnoy-deyatelnosti-studentov-na-zanyatiyah-po-inostrannomu-yazyku-v-vuze> (data obrashcheniya: 06.08.2025).
7. Chto takoe onlajn-viktoriny i pochemu stoit v nih uchastvovat' [Elektronnyj resurs]. – URL : <https://stdlife.ru/articles/online-viktoriny> (data obrashcheniya: 06.08.2025).
8. Shishkina A. A., Rodionova O. V. Sovremennyye problemy formirovaniya cifrovoj gramotnosti obuchayushchihsya // Flagman nauki. – 2024. – № 9(20). – S. 150–153.
9. Gilster P. Digital Literacy. – New York : Wiley Computer Publishing, 1997. – 276 r.
10. Yajie Chen, Yilin Liu. Exploring PBL Online Teaching to Enhance Students Meta-Learning Skills // Advances in Social Science, Education and Humanities Research. – 2021. – Vol. 615. – P. 2621–2625.

The article was contributed on March 26, 2025

Сведения об авторе

Зайцева Вера Петровна – кандидат филологических наук, доцент кафедры информатики и технологий Чувашского государственного педагогического университета им. И. Я. Яковлева, г. Чебоксары, Россия, <https://orcid.org/0000-0001-9840-9717>, kurev@yandex.ru

Author Information

Zaytseva, Vera Petrovna – Candidate of Philology, Associate Professor of the Department of Informatics and Technologies, I. Yakovlev CHSPU, Cheboksary, Russia, <https://orcid.org/0000-0001-9840-9717>, kurev@yandex.ru