

Quizizz-базирани интерактивни презентации за дигитална трансформация на обучението

Тонка Димова, Даниела Кожухарова

Quizizz-Based Interactive Presentations for the Digital Transformation of Education

Tonka Dimova, Daniela Kozhuharova

Abstract:

The use of digital tools in the training of future teachers plays a key role in bridging traditional methods with innovations. Quizizz, an interactive quiz platform, enables the creation of engaging educational content through integration with Google Slides. This study presents the application of Quizizz-based presentations in university courses for future teachers. It examines students' ability to develop interactive lessons and their attitudes towards integrating such tools into their future teaching practice. The study covers the practical process of working with the platform, the challenges encountered by students, and their evaluation of the effectiveness of this teaching method. The results outline both the advantages and the potential limitations of digital platforms in teacher preparation.

Keywords: digital tools, Quizizz, Google Slides, interactive presentations, teacher training, digital transformation, educational technology, pedagogical skills, future teachers

For contacts: assoc. prof. Daniela Kozhuharova, PhD, Trakia University, d.kozhuharova@trakia-uni.bg

ДИГИТАЛНАТА ТРАНСФОРМАЦИЯ В СЪВРЕМЕННОТО ОБРАЗОВАНИЕ

Дигиталната трансформация представлява фундаментална промяна в начина, по който организациите, индустриите и обществата работят чрез интегриране на цифрови технологии във всички аспекти на техните дейности. В основата ѝ стои възприемането и интегрирането на напреднали технологии като изкуствен интелект, анализ на големи данни, облачни изчисления и Интернет на нещата, които позволяват на организациите да оптимизират ефективността, да подобрят вземането на решения и да обновяват продукти и услуги [2].

Дигиталната трансформация в образованието представлява всеобхватна и системна реорганизация на процесите на преподаване, учене и управление чрез използването на цифрови технологии за подобряване на образователните резултати. Ключовият аспект на тази трансформация е развитието на дигиталната компетентност на преподавателите и преосмислянето на традиционните методи на преподаване. Изследванията показват, че съвременната дигитализация в училищата изисква интеграция на технологии в преподавателските практики, което води до необходимост от нови педагогически стратегии за стимулиране на ученето през целия живот [3], [5]. Преподавателите трябва да развиват нови дигитални умения, за да отговорят на изискванията на съвременното образователно пространство. Формирането на дигитална компетентност става основен компонент в професионалната подготовка на бъдещите учители. Според И. Агибова, дигитализацията на обучението „изисква от бъдещите преподаватели да овладеят напреднали дигитални умения, които да прилагат в своята практика“ [1]. Дигиталната компетентност не се състои само от овладяване на технологиите, а включва и способността за критично и ефективно използване на тези технологии

в педагогическата практика. Както отбелязва Л. Старки, „включването на дигитална компетентност в началното обучение на учители не е допълнение, а фундаментално изискване“ [4], което подчертава важността ѝ за бъдещия успех на преподавателите в модернизирания образователна среда.

Настоящото изследване има за цел да проучи възможностите за използване на Quizizz-базирани интерактивни презентации в обучението на бъдещи учители и да анализира ефекта от тяхното приложение върху педагогическите умения и нагласи. Проучването ще разгледа как студентите използват платформата за създаване на интерактивни презентации, предизвикателствата, с които се сблъскват, и тяхната оценка на ефективността ѝ в преподаването.

ИНТЕРАКТИВНИ ТЕХНОЛОГИИ В ОБУЧЕНИЕТО НА БЪДЕЩИ УЧИТЕЛИ

Използването на интерактивни технологии в образованието води до нова парадигма – от пасивно възприемане на информация към активно участие в учебния процес. Интерактивността не се ограничава само до технологиите, а включва и разнообразни методи като дискусии, симулации, ролеви игри, проекти и образователни игри. В този контекст технологиите са средство, а не цел, като ключово остава активното взаимодействие между преподавател и обучаем.

Интерактивните инструменти в обучението на бъдещи учители предлагат гъвкавост и разнообразие, условия необходими за отговаряне на различни стилове на учене и предварителен опит. Те позволяват персонализация и диференциране на обучението, създавайки условия за развитие на важни умения. Усвояването на дигитални инструменти и познаването на техните възможности за създаване на интерактивност са съществени за формирането на професионалната идентичност на бъдещите учители. Както отбелязва М. Трифонова, “съществена и неотменна част от преподавателската дейност е създаването на учебни ресурси, предназначени за съвместно използване от учител и ученици в различни етапи от учебния процес.” [6]

Google Slides е широко използван уеб базиран инструмент за създаване на презентации, който предлага възможности за интерактивност в обучението. Като част от платформата **Google Workspace**, той осигурява съвместна работа в реално време, редактиране на съдържание и контрол на достъпа с различни нива на права за потребителите. Онлайн приложението е леснодостъпно по всяко време и от всяко място. Освен това, Google Slides поддържа интеграция с други инструменти от платформата на **Google Workspace**, включително директно представяне чрез Google Meet и вмъкване на данни, изображения и съдържание от други приложения.

Quizizz е интерактивна образователна платформа, която подпомага създаването на уроци, презентации и тестове чрез геймификация и разнообразие от въпросни формати. Предлага персонализирани настройки, като времеви лимити, разбъркване на въпроси и автоматична обратна връзка. Интегрираният аналитичен модул генерира детайлни отчети за индивидуалното и груповото представяне на учениците. Quizizz се интегрира с платформи като Google Classroom и Microsoft Teams, което улеснява използването ѝ в съвременни дигитални образователни среди.

Quizizz за Google Slides е добавка, която интегрира интерактивни въпроси директно в презентации. Чрез нея преподавателите могат да използват библиотека от тестове, да генерират въпроси с помощта на изкуствен интелект и да представят уроци, в които обучаемите отговарят в реално време от своите устройства. Резултатите се визуализират веднага, като подпомагат обратната връзка и адаптиране на обучението.

Интеграцията между Google Slides и Quizizz превръща традиционните презентации в интерактивно учебно преживяване. Съчетавайки геймифицирани елементи и автоматизирана оценка. Тази комбинация насърчава ангажираност, улеснява дистанционно обучение и повишава ефективността на учебния процес.

ДИЗАЙН И ПРОВЕЖДАНЕ НА ОБУЧИТЕЛНАТА ДЕЙНОСТ

В рамките на изследването бяха демонстрирани и използвани възможностите на съвместното използване на Google Slides и Quizizz по време на упражнения по дисциплината „Информационни и комуникационни технологии в обучението и работа в дигитална среда“. Изследваната група включваше 30 студенти от специалностите „Педагогика на обучението по информационни технологии“ и „Начална училищна педагогика: ИКТ в началното училище“. Студентите бяха разделени на две групи, съобразно специалност, в която се обучават.

Етап 1. Запознаване с приложенията Google Slides и Quizizz. По време на този етап студентите се запознаха с **Google Slides** и инструментите за създаване на интерактивни презентации, както и с **Quizizz** и възможностите му за интеграция с Google Slides. Бяха разгледани начините за създаване на интерактивно съдържание и стартиране на съвместни интерактивни презентации. В края на етапа беше направено обобщение на представените функционалности, с акцент върху възможностите за динамично представяне на образователно съдържание чрез интегрирането на двете приложения в една презентация.

Етап 2. Поставяне на задача. На студентите беше поставена задача да създадат интерактивна презентация, използвайки възможностите за съвместна работа с **Google Slides** и **Quizizz**. Всеки студент получи индивидуална тема-урок, съобразена със специалността му. Насоките за изпълнение на задачата бяха предоставени при поставянето ѝ. Работният период за създаване на презентациите беше 10 дни, след което всеки студент представи своята работа.

Етап 3. Представяне на готовите презентации и споделяне на опит. По време на презентирането всеки студент премина през процеса на стартиране на интегрираното интерактивно учебно съдържание. След завършване на всички презентации, бе проведена дискусия в рамките на всяка група, в която студентите споделиха своите впечатления от работата с приложенията, мотивацията си при изпълнението на задачата и срещнатите затруднения.

Етап 4. Заключение. Студентите активно се включиха в изпълнението на поставената задача и демонстрираха умения за ефективно използване на различните ресурси с цел оптимизиране на работния процес. Те изразиха мнението, че възможностите за съвместно използване на **Google Slides** и **Quizizz** са ценни за тяхната бъдеща професионална практика като учители.

УМЕНИЯ И НАГЛАСИ НА СТУДЕНТИТЕ

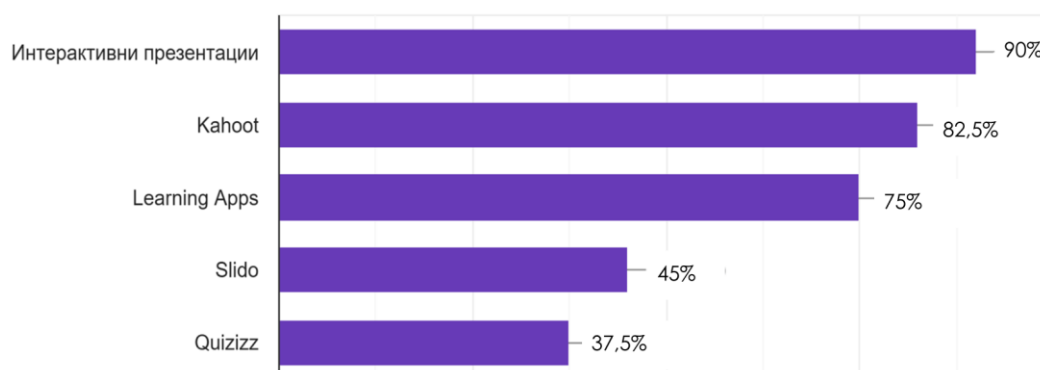
Разнообразието и динамиката на интерактивните технологии и възможностите, които предоставят при реализацията на образователния процес трудно биха могли да се обхванат цялостно по време на обучението на бъдещите учители. Изграждането на устойчиви умения за опознаване, изследване и приложение на дигитални технологии в бъдещата им работа като учители започва с изпълнението на комплексни задачи, които изискват от студентите качества като креативност, наблюдателност, аналитично мислене, прецизност и екипна работа.

Резултатите от изследването показаха, че студентите са готови да експериментират с нови методи на преподаване, като активно се включват в иновациите и взаимодействат интерактивно. В дискусиата те споделиха, че въпреки индивидуалния характер на задачата, са успели да се организират и работят като екип, подкрепяйки се взаимно.

Част от подготовката на изследването бе анкета сред студенти от различни педагогически специалности и етапи на обучение, с цел анализ на техните нагласи и способности за разработване на интерактивни уроци (фиг. 1). Резултатите показаха, че 85% от студентите предпочитат интерактивни методи на преподаване, 12,5% традиционни методи и 2,5% предпочитат балансиран подход между двата метода.



Фиг. 1 Предпочитани методи на преподаване



Фиг. 2. Най-често използвани интерактивни приложения

Анализирайки предпочитанията към различните дигитални инструменти (фиг. 2) студентите споделиха, че макар превес при избора да имат приложенията за създаване на презентации, то не по-малко използвани от тях са и други интерактивни приложения като Kahoot, Learning Apps, Quizizz.

ПРЕДИЗВИКАТЕЛСТВА И ВЪЗМОЖНОСТИ ПРИ ИЗПОЛЗВАНЕТО НА QUIZZIZZ И GOOGLE SLIDES

Използването на интерактивни инструменти в обучението на бъдещи учители развива ключови умения за 21-ви век. Устойчивото изграждане на тези умения обаче изисква не само време, но и необходимата техническа осигуреност, включваща устройства, стабилна интернет връзка и достъп до платени ресурси. Техническата осигуреност е основен фактор, който понякога може да възпрепятства ефективното използване на дигиталните технологии.

Интеграцията на Quizizz в Google Slides осигурява възможност за дистанционно обучение, като разширява комуникацията между обучаващи и обучаеми и предлага ангажиращо съдържание и стимулиращо активно участие на аудиторията. Чрез тези инструменти се осигурява гъвкав и индивидуализиран образователен процес, който гарантира активна двупосочна обратна връзка.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Дигиталната трансформация в образованието поставя високи изисквания към участниците в процеса. Интеграцията на традиционни и иновативни методи е ключова, като използването на дигитални инструменти в обучението на бъдещите учители подкрепя тяхното активно участие и трансформацията на теоретични знания в практически умения. Студентите не само усвояват технологии, но и активно ги прилагат в обучението си, като използват Google Slides и Quizizz за разработване на учебно съдържание и провеждане на уроци в реална класна стая.

ЛИТЕРАТУРА

- [1] Agibova, I., Kulikova, T., PODDUBNAYA, N., & Fedina, O. (2020). Development of digital competence of a future teacher in the context of informatization and digitalization of modern teacher education. <https://doi.org/10.3897/ap.2.e0013>
- [2] Akpınar, H. (2024). Evaluating the digital transformation processes of businesses with multi-criteria decision-making methods. *Yönetim Ve Ekonomi Dergisi*, 31(4), 789-803. <https://doi.org/10.18657/yonveek.1482864>
- [3] Stare, J., Klun, M., & Dečman, M. (2023). A case study on the development of digital competences of teachers at the university of Ljubljana. *Nispacee Journal of Public Administration and Policy*, 16(1), 138-166
- [4] Starkey, L. (2019). A review of research exploring teacher preparation for the digital age. *Cambridge Journal of Education*, 50(1), 37-56. <https://doi.org/10.1080/0305764x.2019.1625867>
- [5] Xu, C. (2024). Research on the restrictive factors and strategies for improving the teaching ability of university teachers under the background of education digitization. *TSSEHR*, 5, 29-36. <https://doi.org/10.62051/sbmgsq46>
- [6] Трифонова, М. (2020). Динамика в усвояването на дигитално-педагогически компетенции от студенти – бъдещи учители в начален етап на основната образователна степен. *Science & Technologies 1 Volume X, Number 7: Education*, ISSN 1314-4111