

Научная статья

УДК 378.147

DOI: 10.57769/2227-8591.15.1.07

Н. П. Гешавец, С. Н. Лейхтер, Е. В. Коробицына

ОПЫТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ КВИЗА КАК ФОРМЫ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ ЗНАНИЙ



ГЕШАВЕЦ Наталья Павловна – ассистент; Северный государственный медицинский университет; Троицкий, 51, Архангельск, 163000, Россия. SPIN-код РИНЦ: 2185-5103; ORCID: 0000-0001-5822-7281. geshavetsnp@mail.ru

GESHAVETS Natalya P. – Northern State Medical University, 51, Troitsky, Arkhangelsk, 163000, Russia. ORCID: 0000-0001-5822-7281. geshavetsnp@mail.ru



ЛЕЙХТЕР Светлана Николаевна – кандидат биологических наук, доцент; Северный государственный медицинский университет; Троицкий, 51, Архангельск, 163000, Россия. SPIN-код РИНЦ: 3668-8996; ORCID: 0000-0002-0538-6753. sleihter29@gmail.com

LEIKHTER Svetlana N. – Northern State Medical University, 51, Troitsky, Arkhangelsk, 163000, Russia. ORCID: 0000-0002-0538-6753. sleihter29@gmail.com



КОРОБИЦЫНА Елена Владимировна – кандидат биологических наук, доцент; Северный государственный медицинский университет; Троицкий, 51, Архангельск, 163000, Россия. SPIN-код РИНЦ: 5430-7390; ORCID: 0000-0002-6622-2699. korobitsyna.elena@mail.ru

KOROBITSYNA Elena V. – Northern State Medical University, 51, Troitsky, Arkhangelsk, 163000, Russia. ORCID: 0000-0002-6622-2699. korobitsyna.elena@mail.ru

Аннотация. Проведение текущего контроля знаний обучающихся может осуществляться в различных формах, в том числе игровых. В статье представлен опыт применения квиз-игры по дисциплине «Биохимия» для студентов медицинского вуза. Приведены сценарий квиза, включающий структуру раундов и примеры заданий, и алгоритм оценки знаний студентов. Представлен анализ анкетирования обучающихся по удовлетворенности использования квизов в учебном процессе, по итогам которого были выявлены как положительные, так и отрицательные стороны проведения текущего контроля в игровой форме. Игровой командный формат исключает использование готовых ответов и фактор списывания, но не позволяет объективно оценить индивидуальный уровень знаний каждого участника. В то же время данная форма оценки знаний дает быструю обратную связь и делает процесс обучения более динамичным и интересным, способствуя повышению мотивации обучающихся.

Ключевые слова: КВИЗ, ИГРОВЫЕ ФОРМЫ ОБУЧЕНИЯ, ТЕКУЩИЙ КОНТРОЛЬ ЗНАНИЙ, СТУДЕНТЫ, МЕДИЦИНСКИЙ ВУЗ

Для цитирования: Гешавец Н.П., Лейхтер С.Н., Коробицына Е.В. Опыт использования квиза как формы текущего контроля знаний // Вопросы методики преподавания в вузе. 2026. Т. 15. № 1. С. 110–120. DOI: 10.57769/2227-8591.15.1.07

Статья открытого доступа, распространяемая по лицензии CC BY-NC 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

© Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого, 2026.

Research article

DOI: 10.57769/2227-8591.15.1.07

EXPERIENCE OF USING QUIZ AS FORM OF ONGOING KNOWLEDGE TESTING

Abstract. Ongoing control of students' knowledge can be carried out in various forms, including gaming. The article presents the experience of using a quiz game in the discipline «Biochemistry» for students of a medical university. The quiz scenario is presented, which includes the round structure and task examples, as well as an algorithm for assessing students' knowledge. The article presents an analysis of the students' survey on satisfaction with the quiz use in the educational process, which revealed both the positive and negative sides of conducting ongoing control in a playful way. The team format of the game eliminates the use of ready-made answers and the cheating factor, but does not allow an objective assessment of the individual level of knowledge of each participant. At the same time, this form of knowledge assessment provides quick feedback and makes the learning process more dynamic and interesting, helping to increase students' motivation.

Keywords: QUIZ, GAMING TECHNOLOGIES, CURRENT CONTROL OF KNOWLEDGE, STUDENTS, MEDICAL UNIVERSITY

For citation: Geshavets N.P., Leikhter S.N., Korobitsyna E.V. Experience of using quiz as form of ongoing knowledge testing. *Teaching Methodology in Higher Education*. 2026. Vol. 15. No 1. P. 110–120. DOI: 10.57769/2227-8591.15.1.07

This is an open access article under the CC BY-NC 4.0 license (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

© Published by Peter the Great St. Petersburg Polytechnic University, 2026.

Введение. Для организации гибкого и эффективного управления учебным процессом преподавателю необходима обратная связь с обучающимися, т.е. систематическое получение информации об объеме и качестве усвоения программного материала, которую обеспечивает текущий контроль [1].

Текущий контроль знаний – это система непрерывного оценивания учебных достижений обучающихся в процессе изучения темы, раздела или всего курса, который носит диагностический характер. Он позволяет повысить качество и прочность знаний студентов, развить навыки самостоятельной работы, обеспечить оперативное управление учебной деятельностью. Основными целями текущего контроля являются установление обратной связи, коррекция процесса обучения, мотивация обучающихся к систематическим занятиям по предмету, формирование их самооценки. В зависимости от целей обучения текущий контроль может проводиться в различных формах, таких как устные, письменные, практические, творческие, интерактивные и игровые [2, 3].

Одной из проблем современной системы образования является низкая познавательная активность обучающихся и, как следствие, отсутствие мотивации к получению новых знаний. Фактором низкой мотивации выступает недостаточный уровень знаний, с которым студент

приходит из школы, поскольку он не готов к восприятию нового сложного материала, так как не обладает достаточным набором фундаментальных знаний [4]. Сегодняшнее поколение молодых людей ценит быстрое получение дозированной информации, преобладание визуального формата изучаемого материала. Перечисленные качества современных студентов свидетельствуют о необходимости внедрения новых форм работы в систему обучения и воспитания в вузе [5], в том числе активное использование интерактивных и игровых форм обучения [6].

Распространенным способом проведения досуга в молодежной среде в последнее десятилетие стали командные квиз-игры (от англ. quiz – проверочный вопрос), заключающиеся в ответах на устные или письменные вопросы из различных областей знаний за ограниченный промежуток времени [5, 7, 8, 9]. Они способствуют проверке знаний по определенному тематическому блоку, расширению кругозора и развитию познавательного интереса [10, 11, 12], а также преодолевают разрыв между пассивным обучением и активным участием, что делает их бесценным ресурсом как для преподавателя, так и для студентов [13]. В отличие от традиционного образования, которое фокусируется на преподавателе, игровые формы обучения позволяют сосредоточиться на обучающихся, делая их центром учебного процесса [14].

Главное преимущество квизов – их способность закреплять знания путем повторения и поиска информации [15]. При проведении занятий в формате квиза должны реализовываться такие принципы, как добровольность, соответствие тематике занятия и получение удовольствия от игровой деятельности [16]. Внедрение игровых методов требует продуманного подхода со стороны преподавателя, включая проектирование сценариев, подготовку заданий, а также организацию пространства для рефлексии и обратной связи [17]. Одним из видов квиз-игр является проверочный квиз, который направлен на оценку усвоения материала и может быть использован для проведения текущего контроля.

Цель исследования: описать опыт использования квиз-игры как формы текущего контроля знаний обучающихся по дисциплине «Биохимия».

Метод. Работа носит описательно-методический характер и основана на анализе современных публикаций в области педагогики и методики преподавания, обобщении педагогического опыта использования квизов как формы текущего контроля успеваемости студентов по биохимии. Нами была сформулирована гипотеза исследования о том, что квиз-игра может способствовать повышению мотивации студентов к изучению дисциплины.

Коллективом кафедры клинической биохимии, микробиологии и лабораторной диагностики Северного государственного медицинского университета разработан текущий контроль знаний по биохимии в форме квиза по разделу «Частная биохимия» для обучающихся по направлениям подготовки «Лечебное дело» и «Стоматология». Для создания и проведения игры использовалась программа Microsoft Power Point 2016. При разработке квиз-игры были соблюдены следующие методические требования: простые и понятные правила, занимательные и интересные вопросы, соответствующие уровню подготовки участников, побуждающие к активной мыслительной деятельности, прозрачные и наглядные результаты командной работы.

Квиз был разделен на пять тематических раундов: «Разминка», «Магический подбор», «Мозговой штурм», «Биохимические джунгли», «Метаболический детектив». Содержание и сложность вопросов в квизе соответствовали заданиям традиционного контроля. Разноплановый характер заданий позволял проверить способность решать задания репродуктивного и реконструктивного типов. Решение тестов с выбором одного правильного ответа и заданий на установление соответствия позволяет оценить знание материала и правильность использования основных понятий (раунды «Разминка», «Магический подбор»). Аналитические способности обучающихся проверялись в раунде «Биохимические джунгли», в котором было необходимо узнать немые схемы метаболических путей и дать соответствующие названия. Решение ситуационных задач направлено на выявление способностей обучающихся анализировать, сравнивать, обобщать и формулировать выводы (раунды «Мозговой штурм» и «Метаболический детектив»).

Критерии оценивания включали правильность и полноту ответа, корректность и однозначность. Каждый правильный ответ оценивался в 1 балл, в случае наличия ошибок, отсутствия или некорректности ответа выставлялось 0 баллов.

Общая продолжительность игры составляла 1 час 30 мин. Время на каждое задание в раундах было ограничено от 15 секунд до трех минут. По истечении времени происходил переход к следующему вопросу без возможности возврата к предыдущему. Ответы на вопросы студенты вносили в специально разработанные бланки.

Качество и правильность ответов оценивало независимое жюри. По истечении времени игры жюри проводило проверку заполненных бланков по заранее подготовленным чек-листам. Победителем становилась команда, набравшая максимальное количество баллов из 100 возможных. Полученные баллы переводились в оценки по пятибалльной шкале согласно «Положению кафедры о балльно-рейтинговой системе оценки знаний обучающихся»:

- 85 – 100 баллов – оценка «отлично»;
- 70 – 84 балла – оценка «хорошо»;
- 55 – 69 баллов – оценка «удовлетворительно»;
- менее 55 баллов – оценка «неудовлетворительно».

Результаты и обсуждение. В квизе принимали участие студенты вторых курсов лечебного (96 человек) и стоматологического факультетов (56 человек). Игра проводилась во время занятия по разделу «Частная биохимия». На предварительном этапе студенты были распределены на три группы в зависимости от предыдущих результатов тестирования по дисциплине («А» – отлично, «В» – хорошо, «С» – удовлетворительно). Далее, они разделялись на команды по 6 человек с равным количеством студентов из групп «А», «В», «С». Игроки выбирали капитана и давали название команде, например: «Бабочки», «Биохимики», «Ферменты», «Лиганды». Затем, оформлялись бланки для ответов с указанием названия каждой команды и номера раунда.

Игра проходила по следующему алгоритму: на экраны выводились слайды с информацией о предстоящих раундах, в которых указывалось количество заданий, время на обдумывание каждого вопроса и количество баллов за каждый правильный ответ (рис. 1).

1 раунд - разминка

- В 1 раунде предлагается 7 вопросов с выбором одного правильного ответа
- Время на обдумывание каждого вопроса – 15 сек.
- За каждый правильный ответ – 1 балл




Рис. 1. Информация о правилах проведения раунда.

Fig. 1. Information on the round rules

В первом раунде студентам предлагались вопросы с выбором одного правильного ответа из предложенных. Студенты с легкостью отвечали на вопросы разминки, вписывая букву ответа в соответствующее окно бланка. В обсуждении принимали активное участие все члены команд, руководящая роль капитана команды заключалась в выборе правильного ответа.

Раунд второй «Магический подбор» включал в себя вопросы на установление соответствия. Время на обдумывание каждого вопроса составляло 120 сек. За каждую правильно подобранную пару начислялся 1 балл. Вопросы требовали знаний референсных интервалов основных биохимических показателей, метаболических путей, изучаемых в курсе биохимии, и их ключевых метаболитов, регуляторных ферментов и заболеваний, обусловленных нарушением структуры или синтеза того или иного фермента. Наибольшие затруднения вызвали задания на установление соответствия дефектного фермента определенному наследственному заболеванию. Практически ни одна из команд не набрала максимального количества баллов за ответы на эти вопросы.

В третьем раунде «Мозговой штурм» обучающимся предлагались открытые вопросы, развернутые ответы на которые следовало вписать в бланк за определенное время. Тематика третьего раунда включала основные аспекты биохимии печени, почек и соединительной ткани. Сложность данного раунда была вызвана необходимостью самостоятельно формулировать ответы, что отличало его от первых двух раундов, в которых игроки могли дать правильный ответ путем простого подбора или методом исключения. При обсуждении заданий активность в командах проявляли лишь отдельные студенты, которые отличались системными знаниями и хорошими оценками по дисциплине «Биохимия».

Четвертый раунд «Биохимические джунгли» включал в себя немые схемы метаболических путей, каждой из которых необходимо было дать соответствующее название. При кажущейся простоте заданий не все команды смогли успешно справиться с «джунглями» биохимических формул и узнать изученные ранее метаболические пути. В некоторых случаях обучающиеся путали орнитинный цикл мочевинообразования и цикл трикарбоновых кислот Кребса в силу их внешнего сходства, с трудом узнавали схемы глюконеогенеза и кетогенеза. Это служит тревожным сигналом для преподавателей и заставляет в будущем уделять больше внимания запоминанию и воспроизведению химических формул, уравнений реакций и схем метаболических путей при работе со студентами.

В заключительном раунде командам предлагалось решить ситуационные клинические задачи. В условии содержались описание клинического случая и формулировки вопросов, требующих краткого и конкретного ответа (Рис. 2).

МЕТАБОЛИЧЕСКИЙ ДЕТЕКТИВ

Задача 2

При обследовании пациента с жалобами на нарушение подвижности и боли в коленных суставах было выявлено отложение пигмента темного цвета в склерах, хрящах носа и ушных раковин. Исследование мочи показало появление черного цвета при отстаивании на воздухе.

- А) Какое заболевание можно предположить?
- Б) О каком метаболическом пути идет речь?
- В) Укажите название дефектного фермента.
- Г) С накоплением какого метаболита связано потемнение мочи и хрящей?

Рис. 2. Пример задания пятого раунда

Fig. 2. Example of the fifth round task

Особенностью этого раунда являлась возможность заработать дополнительные баллы. Студенты могли поставить «галочку» возле ответа, в котором они были абсолютно уверены. В случае правильного ответа, это приводило к удвоению баллов, а при неправильном – начислению штрафных баллов.

По нашему мнению, данный раунд оказался самым сложным, так как требовал от студентов фундаментальных знаний по дисциплине, умения анализировать информацию, вычленять ключевые термины и правильно формулировать ответы. Для успешного решения ситуационных задач была необходима коллективная сплоченная работа команд и разумное отношение к риску возможной потери баллов. Тем не менее, некоторые команды за счет получения штрафных или дополнительных баллов смогли кардинально поменять место в финальной таблице результатов.

По окончании игры члены жюри подсчитывали суммарное количество баллов каждой команды и переводили эти результаты в оценки согласно таблице конвертации. Команды-победители набирали за игру от 72 до 87 баллов, команды-аутсайдеры – от 39 до 58 баллов. В квизе принимали участие более трети студентов лечебного факультета и около половины обучающихся стоматологического факультета, для остальных студентов проводился текущий контроль по разделу в форме теста. Оценки, полученные студентами по итогам квиза, оказались более низкими (средний балл 3,8) в пересчете на пятибалльную шкалу, по сравнению с результатами тестирования (средний балл 4,2). По нашему мнению, невысокий средний балл можно объяснить тем, что студенты встретились с неожиданной формой проведения текущего контроля и не смогли сориентироваться в условиях

ограниченного времени. Школьная система подготовки учит работать обучающихся в режиме тестового контроля с выбором готовых ответов, в связи с чем, они испытывают трудности в самостоятельной формулировке ответов на открытые вопросы. Игровой формат исключает использование готовых ответов и фактор списывания, что привело к более низкой оценке результатов обучающихся. В то же время, командный формат работы не позволил объективно оценить индивидуальный уровень знаний каждого участника команды, поскольку студенты, независимо от личного вклада, получили одинаковые оценки в соответствии с итоговым командным зачетом.

С целью получения обратной связи среди всех участников проводилось анкетирование. Анализ анкет показал, что 100% респондентов были удовлетворены данной формой проведения текущего контроля знаний. Подавляющее большинство студентов (92%) указали, что участие в квизе повышает мотивацию к изучению биохимии, и всего лишь 8% участников написали, что игра не является стимулом к углубленному освоению предмета. Предпочтительной формой текущего контроля для 79% участников оказался квиз, тогда как 21% выбрали традиционную форму контроля в виде теста. По результатам опроса, наиболее трудными раундами были названы «Метаболический детектив» (59%) и «Биохимические джунгли» (27%).

Среди положительных сторон игровой формы контроля знаний студенты отметили динамичность процесса (56%), благоприятный эмоциональный фон (89%), отсутствие волнения и снижение стресса при работе в команде (66%). Обучающиеся указали на такие отрицательные стороны квиза, как сложность условия заданий (48%), трудность в самостоятельной формулировке ответов (37%) и в воспроизведении информации за ограниченный промежуток времени (78%).

Полученные нами результаты подтверждаются выводами ряда авторов, о повышении мотивации и вовлеченности обучающихся в изучение дисциплины через игровые формы обучения, в то время как результаты в плане усвоения и сохранения знаний более противоречивы [16, 18, 19].

Заключение. Таким образом, использование квиза для проведения текущего контроля знаний способствует повышению мотивации студентов к изучению дисциплины, поскольку создается благоприятная атмосфера и снижается уровень стресса при групповой форме участия. В то же время, командный квиз не может быть единственной формой текущего контроля, поскольку не позволяет объективно оценивать индивидуальный уровень знаний каждого участника команды и плохо приспособлен для дифференциации сильных и слабых студентов. Поэтому для проведения текущего контроля предпочтительнее применять индивидуальный, а не командный формат квиза. Целесообразно использовать квиз-игры как дополнение к традиционным формам контроля знаний, сохраняя равновесие между игровыми и академическими формами обучения.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. **Мельник О.С.** Квиз как форма текущего контроля успеваемости в системе обучения русской речи иностранных студентов подготовительного факультета // Тенденции развития науки и образования. 2023. № 103-1. С. 149-152. – DOI: 10.18411/trnio-11-2023-47. – EDN CDVKEI.

2. **Гельман В.Я.** Совершенствование форм контроля успеваемости в вузе // Современное образование. 2019. № 2. С. 52-57. – DOI: 10.25136/2409-8736.2019.2.28364. – EDN OTHSSZ.

3. **Терах Е.И., Суменкова Д.В., Леберфарб Е.Ю.** Контрольно-оценочные средства для текущего контроля и промежуточной аттестации по дисциплинам «химия» и «биохимия» у студентов медицинского вуза // Universum: психология и образование. 2025. № 3-1(129). С. 10-17. – DOI: 10.32743/UniPsy.2025.129.3.19481. – EDN KCGYLA.

4. **Феоктистова Е.М.** Квизы как средство повышения мотивации студентов при обучении иностранному языку // Труды Оренбургского института (филиала) Московской государственной юридической академии. 2022. № 2(52). С. 137-141. – ISSN: 2073-8838 – EDN NWHBVM.

5. **Протасова С.В.** Квиз-игра как форма подготовки студентов к просветительской деятельности в школе // Современные проблемы науки и образования. 2023. № 6. С. 62. – DOI: 10.17513/spno.33199. – eISSN: 2070-7428 – EDN QQGTBW.

6. **Verma A., Pasricha N., Chaudhary A., Bhatnagar R., Sthapak E., Gaharwar A.** Interactive Quiz-Based Anatomy Teaching for Medical Undergraduate Students. *Cureus*. 2024. Vol. 16. No 1. e52353. – DOI: 10.7759/cureus.52353. PMID: 38361686; PMCID: PMC10867596.

7. **Хомкова Л.Р., Панина Т.Г.** Образовательные квиз-технологии как одно из эффективных средств развития лингвострановедческой компетенции у обучающихся высших учебных заведений // На пересечении языков и культур. Актуальные вопросы гуманитарного знания. 2025. № 3(33). С. 348-356. – ISSN: 2413-6018 – EDN SIOUPE.

8. **Мироненкова Н.Н.** Квиз как форма игровых технологий в учебном процессе // Письма в Эмиссия.Оффлайн. 2024. № 8. Ст. 3405. – eISSN: 1997-8588 – EDN PDBDRU.

9. **Хомчиц Д.С.** Квиз как игровая технология преподавания // Новые информационные технологии в телекоммуникациях и почтовой связи. 2024. № 1. С. 23-24. – EDN ADFNMQ.

10. **Кузнецова Н.В., Федулова Ю.А.** Образовательный квиз как способ повышения познавательного интереса учащихся к процессу обучения // Наука и Образование. 2024. Т.7. № 1. Ст.120. – eISSN: 2658-5642 – EDN VKPAOR.

11. **Миронова А.А., Щербакова Н.Е.** Квиз-технология как средство формирования познавательных интересов у младших школьников // Современные образовательные практики в студенческих исследованиях : Сб. ст. I Межрегион. науч.-практ. конф., посвящ. Году педагога и наставника, Киров, 01 дек. 2023 г. – Киров: Межрегиональный центр инновационных технологий в образовании, 2023. – С. 109-112. – ISBN: 978-5-907743-80-9 – DOI: 10.24412/cl-37132-2023-1-109-112. – EDN IRYDIN.

12. **Sharmin N, Shah M, Chow A.K.** Exploring students' experience with game-based learning: a descriptive study. *Canadian Journal of Dental Hygiene*. 2025. Vol. 59. No 2. Pp. 98–106. – eISSN: 1712-1728.

13. **Илясова А.У., Юшко Н.Ф., Келлер-Дедицкая Е.Р.** Квиз как эффективная технология формирования профессиональной личности студентов медицинского профиля в аспекте базовых ценностей Жаңа Қазақстан // Медицина и экология. 2024. № 2(111). С. 5-12. – DOI: 10.59598/ME-2305-6045-2024-111-2-5-12. – EDN ABJEQA.

14. **Alamoudi A.A., Al Shawwa L.A., Gad H., Tekian A.** Team-based learning versus traditional didactic lectures in teaching clinical biochemistry at King Abdulaziz University; learning outcomes and student satisfaction. *Biochemistry and Molecular Biology Education*. 2021. Vol. 49. No 4. Pp. 546-559. – DOI: 10.1002/bmb.21501. – EDN OYEEZY.

15. **Болотбекова Г.Р.** Квизы как инструмент развития критического мышления // Вестник Кыргызского государственного университета имени И. Арабаева. 2025. № 1/2. С. 277-285. – DOI: 10.33514/1694-7851-2025-1/2-277-285. – EDN QBUOMC.

16. **Черданцева Т.М., Шеломенцев В.В., Небыаев И.Ю.** Практический опыт применения квиз-игры в преподавании патологической анатомии в медицинском вузе // Медицинское образование и профессиональное развитие. 2024. Т. 15. № 4(56). С. 81-88. – DOI: 10.33029/2220-8453-2024-15-4-81-88. – EDN TYKGPC.

17. **Митрофанова Т.В., Сорокин С.С., Деревянных Е.А.** Игровые подходы в подготовке будущих ИТ-специалистов: примеры и опыт // Вопросы методики преподавания в вузе. 2025. Т. 14. № 1. С. 126-136. – DOI: 10.57769/2227-8591.14.1.09. – EDN KYCPFV.

18. **Dengri C, Gill A, Chopra J, Dengri C, Koritala T, Khedr A, Korsapati AR, Adhikari R, Jain S, Zec S, Chand M, Kashyap R, Pattan V, Khan S.A, Jain N.K.** A Review of the Quiz, as a New Dimension in Medical Education. *Cureus*. 2021. Vol. 13. No 10. e18854. – DOI: 10.7759/cureus.18854 – PMID: 34804707; PMCID: PMC8597672

19. **Sterpu I, Herling L, Nordquist J, Rotgans J, Acharya G.** Team-based learning (TBL) in clinical disciplines for undergraduate medical students—a scoping review. *BMC Medical Education*. 2024. Vol. 24. No 1. Article. 18. – DOI: 10.1186/s12909-023-04975-x. – EDN GAYVFJ.

REFERENCES

1. **Melnik O.S.** Kviz kak forma tekushchego kontrolya uspevayemosti v sisteme obucheniya russkoy rechi inostrannykh studentov podgotovitel'nogo fakulteta // Tendentsii razvitiya nauki i obrazovaniya. 2023. № 103-1. S. 149-152. – DOI: 10.18411/trnio-11-2023-47. – EDN CDVKEI.

2. **Gelman V.Ya.** Sovershenstvovaniye form kontrolya uspevayemosti v vuze // Sovremennoye obrazovaniye. 2019. № 2. S. 52-57. – DOI: 10.25136/2409-8736.2019.2.28364. – EDN OTHSSZ.

3. **Terakh Ye.I., Sumenkova D.V., Leberfarb Ye.Yu.** Kontrolno-otsenochnyye sredstva dlya tekushchego kontrolya i promezhutochnoy attestatsii po distsiplinam «khimiya» i «biokhimiya» u studentov meditsinskogo vuza // Universum: psikhologiya i obrazovaniye. 2025. № 3-1(129). S. 10-17. – DOI: 10.32743/UniPsy.2025.129.3.19481. – EDN KCGYLA.

4. **Feoktistova Ye.M.** Kvizy kak sredstvo povysheniya motivatsii studentov pri obuchenii inostrannomu yazyku // Trudy Orenburgskogo instituta (filiala) Moskovskoy gosudarstvennoy yuridicheskoy akademii. 2022. № 2(52). S. 137-141. –ISSN: 2073-8838– EDN NWHBVM.

5. **Protasova S.V.** Kviz-igra kak forma podgotovki studentov k prosvetitel'skoy deyatelnosti v shkole // Sovremennyye problemy nauki i obrazovaniya. 2023. № 6. S. 62. – DOI: 10.17513/spno.33199.–eISSN: 2070-7428– EDN QQGTBW.

6. **Verma A., Pasricha N., Chaudhary A., Bhatnagar R., Sthapak E., Gaharwar A.** Interactive Quiz-Based Anatomy Teaching for Medical Undergraduate Students. *Cureus*. 2024. Vol. 16. No 1. e52353. – DOI: 10.7759/cureus.52353. PMID: 38361686; PMCID: PMC10867596.

7. **Khomkova L.R., Panina T.G.** Obrazovatelnyye kviz-tekhnologii kak odno iz effektivnykh sredstv razvitiya lingvostranovedcheskoy kompetentsii u obuchayushchikhsya vysshikh uchebnykh zavedeniy // Na peresechenii yazykov i kultur. Aktualnyye voprosy gumanitarnogo znaniya. 2025. № 3(33). S. 348-356. – ISSN: 2413-6018 – EDN SIOUPE.

8. **Mironenkova N.N.** Kviz kak forma igrovyykh tekhnologiy v uchebnom protsesse // Pisma v Emissiya.Offlayn. 2024. № 8. St. 3405. – eISSN: 1997-8588 – EDN PDBDRU.

9. **Khomchits D.S.** Kviz kak igrovaya tekhnologiya prepodavaniya // Novyye informatsionnyye tekhnologii v telekommunikatsiyakh i pochtovoy svyazi. 2024. № 1. S. 23-24. – EDN ADFNMQ.

10. **Kuznetsova N.V., Fedulova Yu.A.** Obrazovatelnyy kviz kak sposob povysheniya poznavatel'nogo interesa uchashchikhsya k protsessu obucheniya // Nauka i Obrazovaniye. 2024. T.7. № 1. St.120. – eISSN: 2658-5642 – EDN VKPAOR.

11. **Mironova A.A., Shcherbakova N.Ye.** Kviz-tekhnologiya kak sredstvo formirovaniya poznavatel'nykh interesov u mladshikh shkolnikov // Sovremennyye obrazovatelnyye praktiki v studencheskikh issledovaniyakh : Sb. st. I Mezhtregion. nauch.-prakt. konf., posvyashch. Godu pedagoga i nastavnika, Kirov, 01 dek. 2023 g. – Kirov: Mezhtregionalnyy tsentr innovatsionnykh tekhnologiy v obrazovanii, 2023. – S. 109-112. – ISBN: 978-5-907743-80-9– DOI: 10.24412/cl-37132-2023-1-109-112. – EDN IRYDIN.

12. **Sharmin N, Shah M, Chow A.K.** Exploring students' experience with game-based learning: a descriptive study. *Canadian Journal of Dental Hygiene*. 2025. Vol. 59. No 2. Pp. 98–106. –eISSN: 1712-1728.

13. **Ilyasova A.U., Yushko N.F., Keller-Deditskaya Ye.R.** Kviz kak effektivnaya tekhnologiya formirovaniya professionalnoy lichnosti studentov meditsinskogo profilya v aspekte bazovykh tsennostey Zhanā Qazaqstan // Meditsina i ekologiya. 2024. № 2(111). S. 5-12. – DOI: 10.59598/ME-2305-6045-2024-111-2-5-12. – EDN ABJEQA.

14. **Alamoudi A.A., Al Shawwa L.A., Gad H., Tekian A.** Team-based learning versus traditional didactic lectures in teaching clinical biochemistry at King Abdulaziz University; learning outcomes and student satisfaction. *Biochemistry and Molecular Biology Education*. 2021. Vol. 49. No 4. Pp. 546-559. – DOI: 10.1002/bmb.21501. – EDN OYEEZY.

15. **Bolotbekova G.R.** Kvizy kak instrument razvitiya kriticheskogo myshleniya // Vestnik Kyrgyzskogo gosudarstvennogo universiteta imeni I. Arabayeva. 2025. № 1/2. S. 277-285. – DOI: 10.33514/1694-7851-2025-1/2-277-285. – EDN QBUOMC.

16. **Cherdantseva T.M., Shelomentsev V.V., Nebyvayev I.Yu.** Prakticheskiy opyt primeneniya kviz-igry v prepodavanii patologicheskoy anatomii v meditsinskom vuze // Meditsinskoye obrazovaniye i professionalnoye razvitiye. 2024. T. 15. № 4(56). S. 81-88. – DOI: 10.33029/2220-8453-2024-15-4-81-88. – EDN TYKGPC.

17. **Mitrofanova T.V., Sorokin S.S., Derevyannykh E.A.** Game approaches in training future IT specialists: examples and experience. *Teaching Methodology in Higher Education*. 2025. Vol. 14. No 1. Pp. 126–136. –DOI: 10.57769/2227-8591.14.1.09– EDN KYCPFV.

18. **Dengri C, Gill A, Chopra J, Dengri C, Koritala T, Khedr A, Korsapati AR, Adhikari R, Jain S, Zec S, Chand M, Kashyap R, Pattan V, Khan S.A, Jain N.K.** A Review of the Quiz, as a New Dimension in Medical Education. *Cureus*. 2021. Vol. 13. No 10. e18854.– DOI: 10.7759/cureus.18854 – PMID: 34804707; PMCID: PMC8597672

19. **Sterpu I, Herling L, Nordquist J, Rotgans J, Acharya G.** Team-based learning (TBL) in clinical disciplines for undergraduate medical students—a scoping review. *BMC Medical Education*. 2024. Vol. 24. No 1. Article. 18. – DOI: 10.1186/s12909-023-04975-x. – EDN GAYVFJ.

Статья поступила в редакцию 15.02.2026. Одобрена 30.03.2026. Принята 30.03.2026

Received 15.02.2026. Approved 30.03.2026. Accepted 30.03.2026