

Разработка упражнения в онлайн-сервисе Kahoot для вовлечения студентов в образовательный процесс

Ковалева Ирина Валерьевна

Приамурский государственный университет имени Шолом-Алейхема

Студент

Научный руководитель:

Баженов Руслан Иванович

Приамурский государственный университет имени Шолом-Алейхема

К.п.н., доцент, зав. кафедрой информационных систем, математики и правовой информатики

Аннотация

В статье рассматривается образовательный сервис Kahoot, описаны основные цели и преимущества использования данной платформы. Также приведен пример задания, разработанного для курса по дисциплине «Интеллектуальные технологии в управлении».

Ключевые слова: Kahoot, образовательная платформа, образование, онлайн-курс, Интеллектуальные технологии

Development of an exercise in the online service Kahoot to involve students in the educational process

Kovaleva Irina Valerievna

Sholom-Aleichem Priamursky State University

Student

Scientific adviser:

Bazhenov Ruslan Ivanovich

Sholom-Aleichem Priamursky State University

Candidate of pedagogical sciences, associate professor, Head of the Department of Information Systems, Mathematics and teaching methods

Abstract

The article discusses the educational service Kahoot, describes the main goals and benefits of using this platform. An example of the task developed for the course on the discipline "Intelligent technologies in management" is also given.

Keywords: Kahoot, educational platform, education, online course, Intelligent technology

Активное развитие информационных и коммуникационных технологий предполагает создание и внедрение в образовательный процесс все больше

новых методов обучения. Компьютеры, смартфоны и Интернет стали неотъемлемой частью нашей повседневной и профессиональной жизни. Традиционные методы обучения провоцируют утрату интереса и мотивации у современных студентов. В связи с этим образовательная система должна адаптироваться к современным запросам, формировать и развивать новые методы обучения, используя активные методы обучения с учетом достижений в области информационных технологий.

Внедрение игровых методов в образовательный процесс развивает практические компетенции, мышление и логику, а также повышает эффективность усвоения материала. Помимо этого игровые элементы повышают уровень вовлеченности студента в образовательный процесс.

С помощью ресурсов сети Интернет и смартфонов студентов может быть организована эффективная интерактивная образовательная среда. Одним из таких ресурсов является сайт Kahoot.com.

Kahoot! дает возможность создавать онлайн тесты и опросы. Кроме текста Kahoot! предоставляет возможность загружать рисунки, графики, таблицы, а также аудио и видео контент. Студенты могут отвечать на вопросы с любого подключенного к Интернету устройства. Отличным плюсом данного ресурса является возможность сохранения полученных результатов, для того, чтобы в дальнейшем преподаватель смог провести анализ и возможно пересмотреть содержание учебного материала на следующий учебный год. Также чтобы выявить какие темы для студентов вызывают трудности при изучении.

Многие авторы в своих работах проводили исследования на данную тему. Например, Р.Ю. Царев описал применение Kahoot! при геймификации в образовании [1]. Н.С. Соболева применила элементы e-learning при реализации программ общего образования (на примере онлайн-сервиса Kahoot) [2]. Web-технологии при формировании профессиональной подготовки студентов рассмотрела Н.И. Попова [3], а Е.А. Казанкова описала в работе дидактические возможности мобильного приложения Kahoot [4].

Е.Г. Серкова описала геймификацию с использованием платформы Kahoot! [5]. С.С. Ахтамова использовала информационные технологии при обучении в педагогическом вузе [6]. Г.Г. Абдреева рассмотрела сервис "Kahoot" как средство для проверки знаний учащихся на уроках информатики [7]. Т.Б. Лемешко и др. провели исследование и описали цифровой smart-сервис Kahoot [8]. Цифровые образовательные ресурсы в сфере образования рассмотрела К.Н. Фадеева [9], а А.П. Сотник описала в работе геймификацию процесса обучения студентов как тренд современного образования [10].

Для того, чтобы пользоваться услугами данного сервиса, необходимо пройти регистрацию. Интерфейс сервиса описан на английском языке, что дает возможность, при создании упражнений, подтянуть знания иностранного языка. Помимо этого данный сервис предоставляет возможность использования Pro-версии, которую можно приобрести, но упражнения можно создавать и в бесплатной версии, но ограниченной по

возможностям и функциям.

В ходе исследования в данном сервисе будет создано упражнение по теме «Интеллектуальные технологии в управлении», состоящее из 10 тестовых вопросов. На рисунке 1 показаны настройки упражнения.

Kahoot summary

Title
Интеллектуальные технологии 68

Description (Optional)
Целью данного упражнения является проверка знаний у обучающегося по теме "Интеллектуальные технологии в управлении" 165

Pro tip: a good description will help other users find your kahoot

Save to
My Kahoots Change

Language
Русский язык

Branding
 Off On
Upgrade to get access to folders, branding and other premium features. [Upgrade now](#)

Visibility
 Only you Everyone

Lobby video
Paste YouTube link

Cancel Done

Рисунок 1 – Настройки упражнения

В настройках можно обозначить название и описание упражнения, загрузить изображение обложки, выбрать язык, на котором будет разработано упражнение. Также показано, куда сохраняется упражнение и можно выбрать, кто будет видеть это упражнение, либо все, либо только преподаватель.

В бесплатном пользовании сервисом предоставляется возможность при разработке упражнения создать вопрос с вариантами ответа и вопрос «правда или ложь». В Pro-версии можно создавать вопросы, где игроки должны сами ввести правильный ответ, размещать ответы в правильном порядке, вопросы для сбора мнения игроков и возможность собрать ответ в свободной форме.

На странице редактирования вопросов указывается сам вопрос, варианты ответа, которые обозначены разными цветами, можно вставить фото, аудио или видео контент. Помимо этого, указывается время,

отведенное на обдумывание и ответ, а также баллы, которые игрок зарабатывает в ходе решения упражнения. На рисунке 2 показан пример вопроса с вариантами ответа.

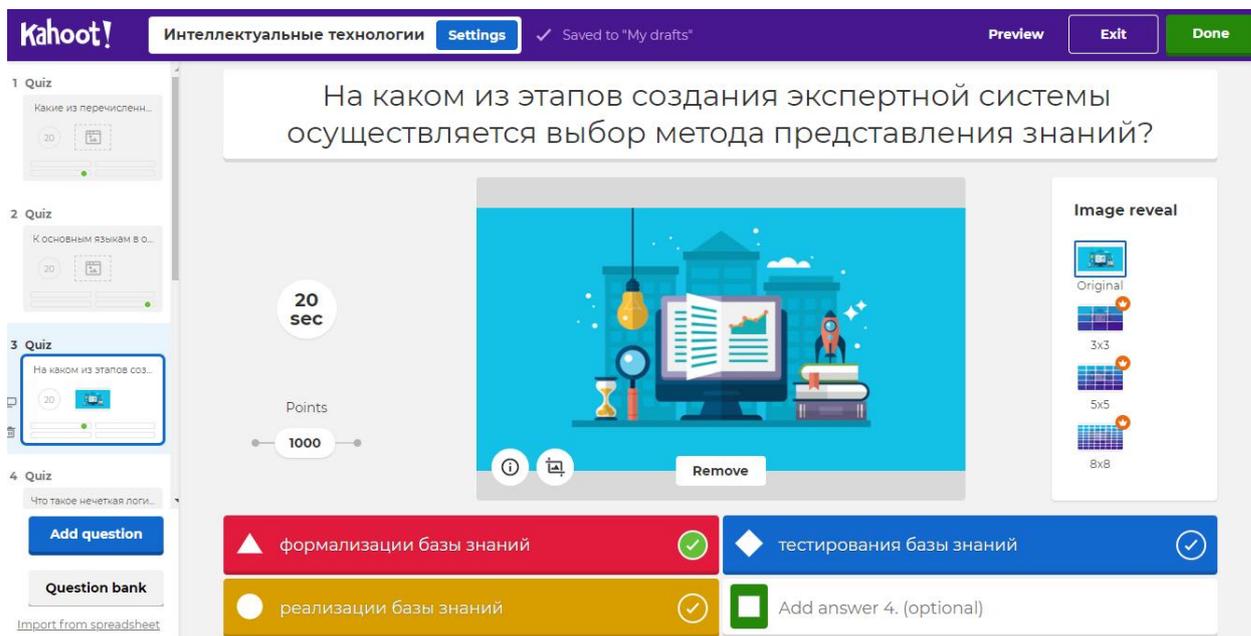


Рисунок 2 – Пример вопроса с вариантами ответа

На рисунке 3 показан интерфейс вопроса «Правда или ложь», где нужно ответить истинно или ложно утверждение.

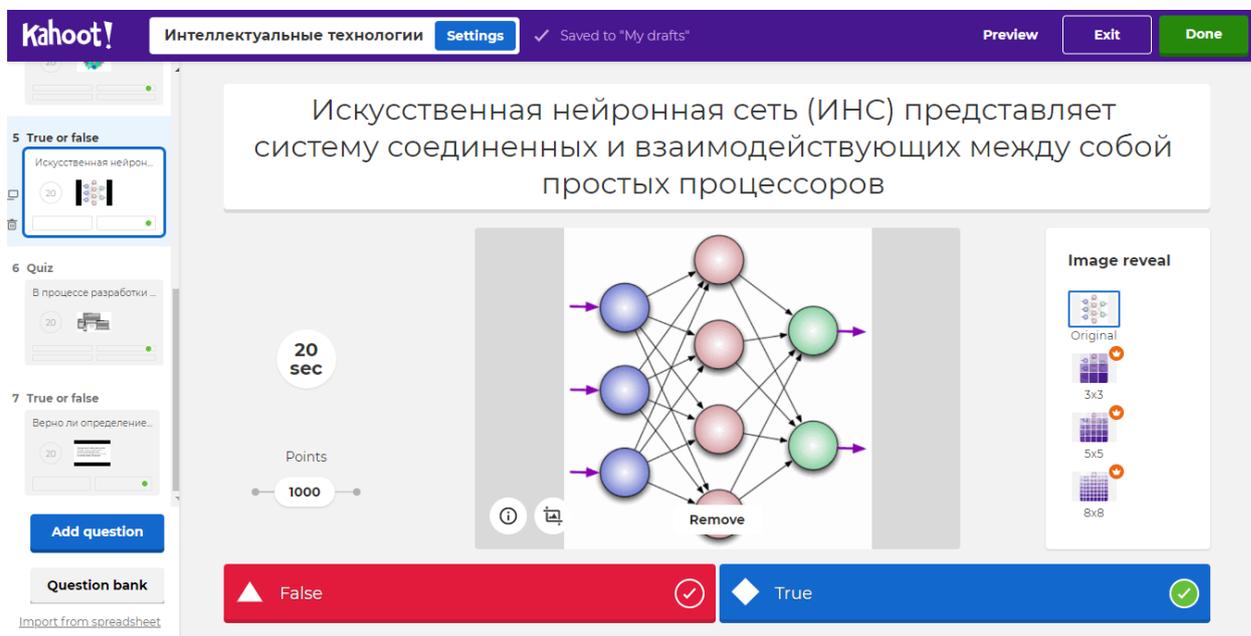


Рисунок 3 – Пример вопроса «Правда или ложь»

После того, как упражнение будет создано полностью, можно протестировать его самостоятельно. Данное упражнение необходимо использовать в процессе обучения, например, для проверки знаний обучающихся. Преподаватель с помощью проектора выводит экран

компьютера на доску и включает данное упражнение. Студенты либо в телефоне, либо на компьютере в аудитории открывают сайт Kahoot.it и вводят пин-код упражнения, указанный на экране (рис. 4).

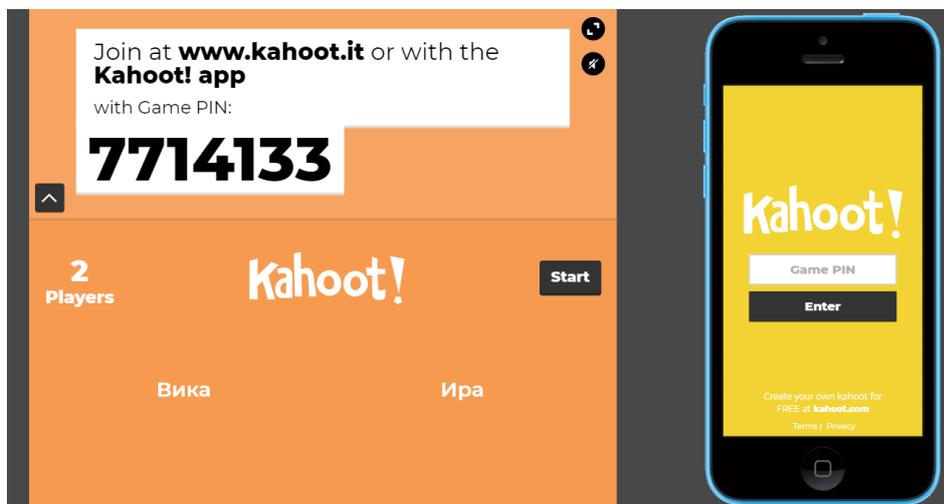


Рисунок 4 – Вход в игру

После того, как студенты на своих экранах введут пин-код и свой никнейм, на экране преподавателя появятся имена участников. После того как все студенты войдут в игру, преподаватель нажимает на кнопку Старт. Название вопросов и варианты ответа будут показаны только на главном экране. Каждому варианту ответа соответствует свой цвет и геометрическая фигура (треугольник, ромб, круг и квадрат). На экране участников будут только варианты ответа, а именно цветочные поля с фигурами в соответствии с ответами на главном экране (рис. 5).

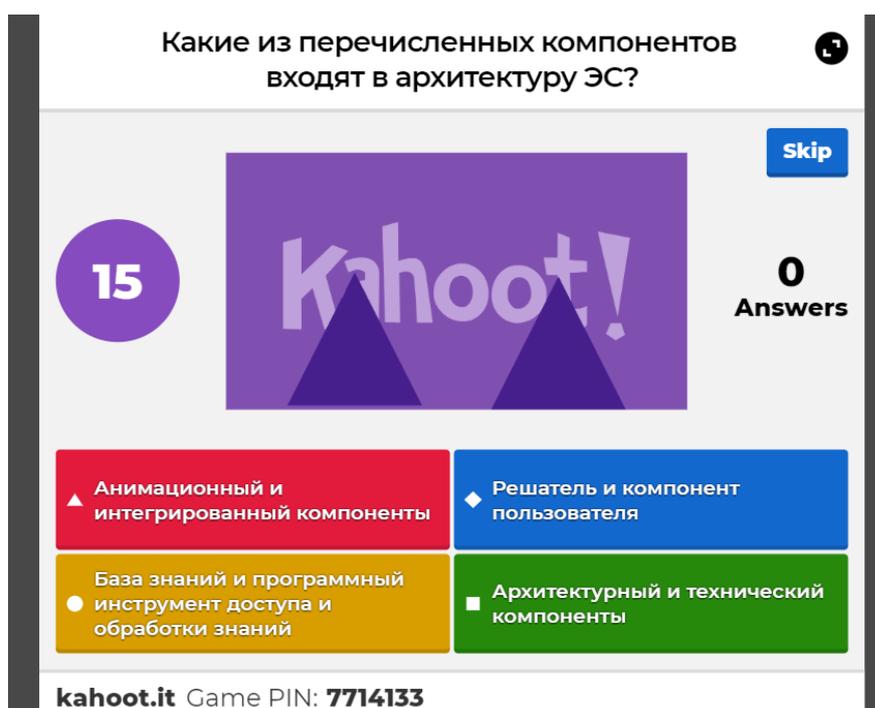


Рисунок 5 – Интерфейс экрана с вопросом

После того, как все участники ответят на вопрос, появится экран с правильным ответом и сколько участников выбрали тот или иной вариант (рис. 6).

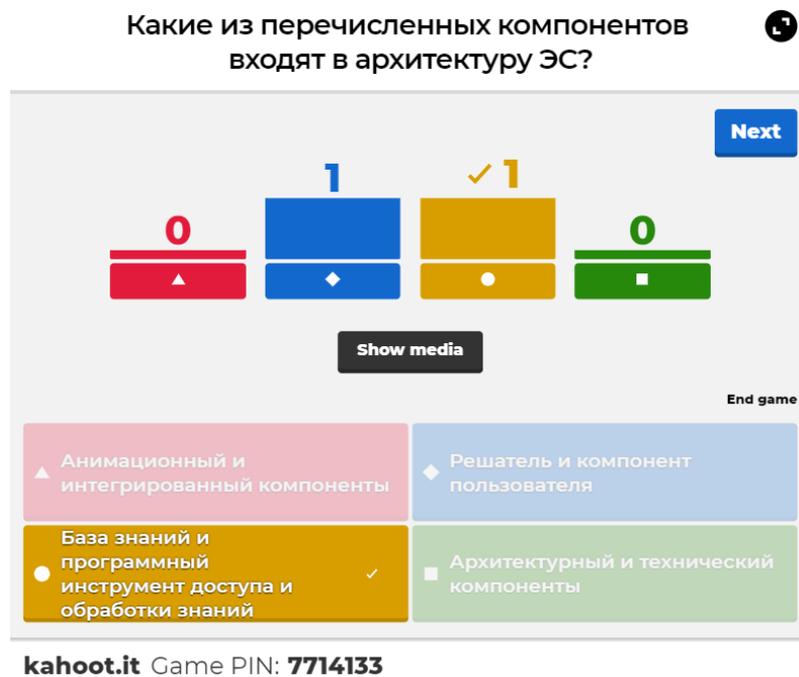


Рисунок 6 – Интерфейс игры

На экране каждого участника так же будет указано правильно или неправильно от ответил на вопрос и следом будут указаны баллы участника. Также и на экране преподавателя будут указаны баллы каждого студента (рис 7).

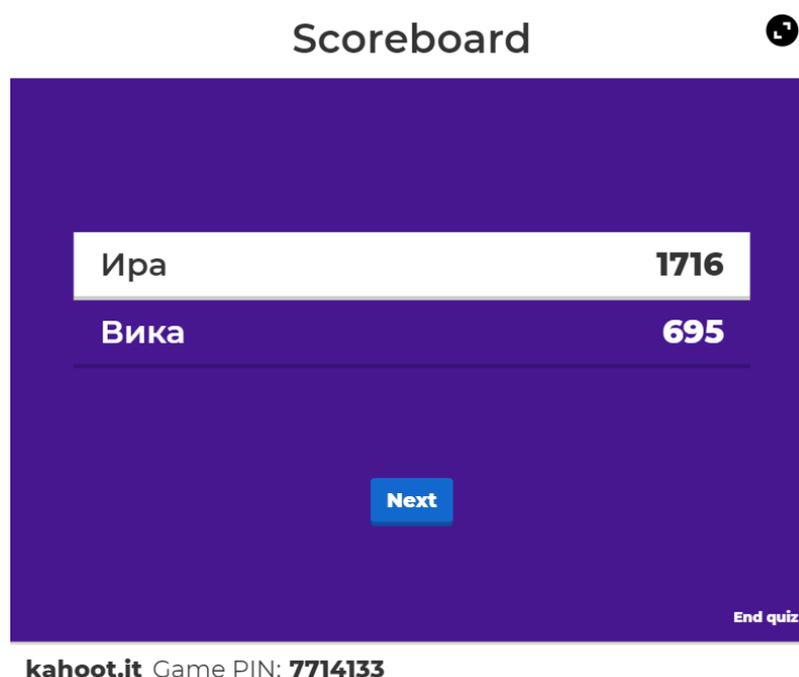


Рисунок 7 – Баллы каждого участника

Когда участники ответят на все вопросы и все баллы будут подсчитаны, на главном экране появятся имена участников, которые набрали наибольшее количество баллов (рис. 8).

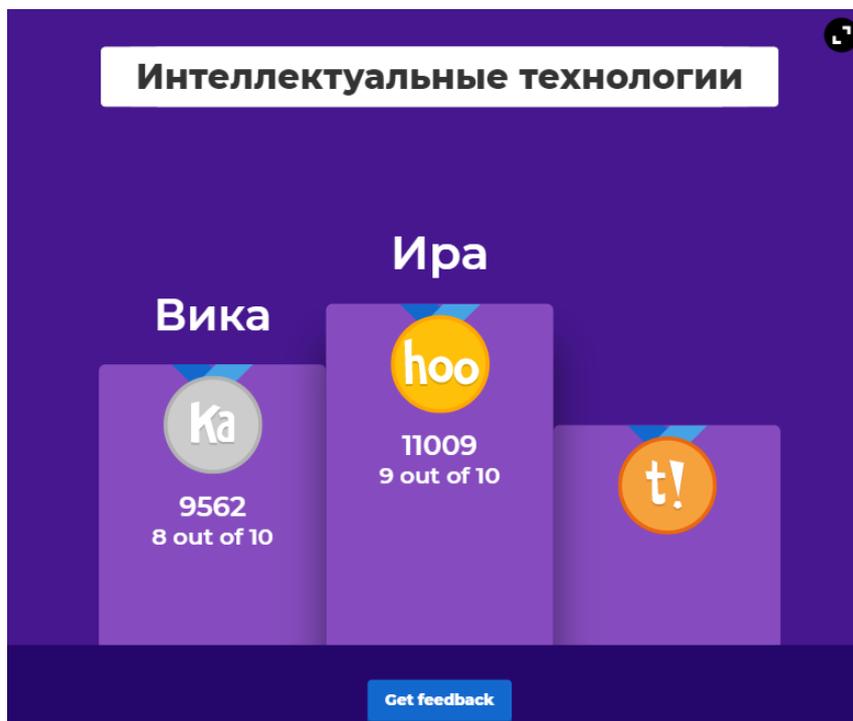


Рисунок 8 – Подведение итогов игры

Помимо варианта игры, где каждый участник играет сам за себя, можно выбрать игру в команде, где студенты формируются в группы и регистрируются как команды.

Интерфейс самого сервиса выглядит очень красочно и интересно, что привлекает внимание обучающихся. Игра в виде маленького соревнования порождает в студентах интерес и желание показать всем свои знания и быть лучшим.

Таким образом геймификация образования позволяет добиться высокой мотивации и вовлеченности студентов в образовательный процесс. В статье был рассмотрен один из образовательных интернет-ресурсов Kahoot, который позволяет сформировать или расширить интерактивную образовательную среду. Представленный вариант упражнения можно использовать в ходе изучения дисциплины «Интеллектуальные технологии в управлении».

Библиографический список

1. Царев Р.Ю. Применение Kahoot! при геймификации в образовании // International Journal of Advanced Studies. 2017. Т. 7. № 1. С. 9-17.
2. Соболева Н.С. Применение элементов e-learning при реализации программ общего образования (на примере онлайн-сервиса Kahoot) // В сборнике: Педагогическое мастерство и современные педагогические технологии

- Сборник материалов IV Международной научно-практической конференции. Редколлегия: О.Н. Широков [и др.]. 2018. С. 162-166.
3. Попова Н.И. Web-технологии при формировании профессиональной подготовки студентов // Форум молодых ученых. 2018. № 10 (26). С. 991-996.
 4. Казанкова Е.А. Дидактические возможности мобильного приложения Kahoot // В сборнике: Межкультурная коммуникация и профессионально ориентированное обучение иностранным языкам Материалы XII Международной научной конференции, посвященной 97-летию образования Белорусского государственного университета. Председатель редсовета В.Г. Шадурский. 2018. С. 180-181.
 5. Серкова Е.Г. Геймификация с использованием платформы Kahoot! / В сборнике: Инновационные технологии в современном образовании Сборник материалов V Международной научно-практической интернет-конференции. 2018. С. 413-418.
 6. Ахтамова С.С. Использование информационных технологий при обучении в педагогическом вузе // Современные проблемы науки и образования. 2018. № 3. С. 146.
 7. Абдреева Г.Г. Сервис "Kahoot" как средство для проверки знаний учащихся на уроках информатики // В сборнике: Траектории взаимодействия в развитии цифровых навыков Материалы всероссийской очной научно-практической конференции. 2019. С. 6-8.
 8. Лемешко Т.Б., Мещерякова К.А., Курдикова А.А. Цифровой smart-сервис Kahoot // В сборнике: Инновационные подходы к решению профессионально-педагогических проблем сборник статей по материалам Всероссийской научно-практической конференции. Мининский университет. 2019. С. 95-98.
 9. Фадеева К.Н. Цифровые образовательные ресурсы в сфере образования // В сборнике: Актуальные проблемы прикладной и школьной информатики сборник научных статей. Чебоксары, 2019. С. 225-229.
 10. Сотник А.П. Геймификация процесса обучения студентов как тренд современного образования // В сборнике: Системное развитие индустрии туризма и сервиса: научный и методический подход Материалы международной научно-практической и научно-методической конференции. 2019. С. 262-267.