

## **Kahoot как эффективный инструмент в учебном процессе**

*Омуралиева Мээрим Ниязбековна*

*Нарынский государственный университет С.Нааматова*

*Старший преподаватель кафедры «Физика, математика и информатика»*

*Приамурский государственный университет имени Шолом-Алейхема  
магистрант*

*Осмонова Бермет Майрамбековна*

*Нарынский государственный университет С.Нааматова*

*Преподаватель кафедры «Информационные технологии»*

*Приамурский государственный университет имени Шолом-Алейхема  
магистрант*

### **Аннотация**

В данной статье рассматривается онлайн-сервис Kahoot как эффективный инструмент в учебном процессе. Актуальность темы статьи обусловлена цифровизацией образовательного процесса. Целью статьи является рассмотрение возможностей Веб-сервиса Kahoot. Представлен эксперимент по применению технологии Kahoot в НГУ имени С.Нааматова. Делается вывод о том, что веб-сервис Kahoot и мобильные устройства являются актуальной необходимостью в рамках цифровизации образования.

**Ключевые слова:** онлайн-сервис Kahoot, Веб-сервиса Kahoot web-платформа Kahoot, мобильное приложение, образовательный процесс.

## **Kahoot as an effective tool in the educational process**

*Omuralieva Meerim Niazbekovna*

*Naryn State University after named S. Naamatov*

*Senior teacher of the departament “ Mathematics and Computer Science”*

*Sholom-Aleichem Priamursky State University  
master student*

*Osmonova Bermet Mairambekovna*

*Naryn State University after named S. Naamatov*

*Teacher of the departament “Information Technology”*

*Sholom-Aleichem Priamursky State University  
master student*

### **Abstract**

This article discusses the Kahoot online service as an effective tool in the learning process. The relevance of the topic of the article is due to the digitalization of the educational process. The purpose of the article is to consider the capabilities of the

Kahoot Web service. An experiment on the application of Kahoot technology at the NSU named after S. Naamatov is presented. It is concluded that the Kahoot web service and mobile devices are an urgent need in the framework of digitalization of education.

**Keywords:** Kahoot online service, Kahoot web service Kahoot web platform, mobile application, educational process.

*Научный руководитель*

*Баженов Руслан Иванович*

*Приамурский государственный университет имени Шолом-Алейхема*

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

## **Введение**

### **Актуальность**

Для обучения информатике электронных средств всегда недостаточно, по причине частого обновления содержания информатики как науки и быстрого устаревания имеющихся ресурсов. Для решения данной проблемы, учителя информатики должны уметь разрабатывать педагогические программные средства, где особенно актуальной, является разработка интерактивных мультимедиа ресурсов, позволяющих в наглядной и интерактивной форме, с высоким уровнем самостоятельности отрабатывать и закреплять полученные знания, умения и навыки [8]

Сегодня общество ждет от ВУЗа модель выпускника с технологичным мышлением. Грамотность в сфере компьютерных и интернет-технологий становится обязательным качеством образованного человека. Решающую роль в подготовке такого выпускника играет полноценное включение в образовательный процесс информационных технологий. Это не только новые технические средства, но и новые формы и методы преподавания, новый подход к процессу обучения. Идея способна развиваться и реализовываться только тогда, когда она существует в разумной творческой среде. Компьютер – всего лишь инструмент, использование которого должно органично вписываться в систему обучения, способствовать достижению поставленных целей и задач урока. Одним из условий успеха в данном направлении является формирование у педагогов как профессиональной информационной культуры, так и общей информационной культуры.

Сегодня существует достаточно большой набор средств информационных технологий, доступных педагогам. При подготовке и проведении учебного занятия могут быть использованы различные интернет-ресурсы. В последнее время широкое распространение и большую популярность среди преподавателей и обучающихся получила образовательная web-платформа Kahoot! Использование в учебном процессе нового онлайн сервиса «КАНООТ» способствует всестороннему развитию обучающихся, повышению их мотивации и оптимизации работы преподавателя.

Kahoot.com - увлекательная обучающая игра, созданная за несколько минут из серии вопросов с несколькими вариантами ответов. Игроки отвечают на своих устройствах, в то время как игры отображаются на общем экране, чтобы объединить урок, поощряя игроков вводится яркая, интеллектуальная игра. Учащиеся любят соревноваться, играя в эту игру [18].

Отличительной чертой данного сервиса является игроориентированность, нацеленное на соревновательный подтекст, выявляющий способность быстроты реакций у студентов.[9]

### **Обзор исследований**

Использование мобильных приложений как оценочных средств в условиях цифровизации образования в ВУЗе и применение веб-платформы Kahoot в образовательном процессе исследуют Царев Р.Ю. [17], Карашова А.В. [7], Векслер В.А. [3], Смирнова Т.А. [15], Серкова Е.Г. [14] и мн.др.

Возможности использования Kahoot.com в образовательном процессе используются в разных дисциплинах, например преимущественно в обучении английского языка рассматривают российские исследователи такие как Гончарова Т.В., Никулина Е.Е. [4], Нурхамитов М.Р., Соболева Н.П. [13], Храмович Ю.Н. [16] и др. По мнению Гончаровой Т.В., Никулина Е.Е. выбор сервиса Kahoot обусловлен следующим рядом факторов: во первых, данный ресурс является бесплатным для его использования в образовательных целях, во вторых, он достаточно прост в использовании, и в третьих, при работе с ним не требуются специальные знания в области информатики. Использование возможностей платформы Kahoot в музейно-педагогической деятельности изложил Закиров О.А. [6] Проблема геймификации в организации образовательного процесса на уроках литературы и применение сервиса Kahoot рассматривается в работе Миренкова Е.И. [10] Использование мобильных технологий на уроках математики и информатики рассматривает в своем труде Наумова С.Б.[11] По мнению Г. Г. Абдреева, Ю. А. Микацадзе [1] применение Kahoot может быть хорошим способом получения обратной связи от учащихся на различных уровнях и в различных режимах обучения в математическом кружке.

Бирюкова Л.М.[2] определила использование мобильных устройств в образовательной деятельности, при работе с Kahoot создается возможность организовать групповую работу. Применение сервиса Kahoot по мнению Никоноровой Ю.В., Чабановой Н.И., Лисичкиной О.М.[12] позволяет преподавателю уйти от бумажных вариантов теста, и моментально получать результаты проверки знаний.

**Цель исследования** является описание структуры и образовательного потенциала web-платформы Kahoot, обеспечивающей эффективность при проведении урока в вузе.

В процессе изложения теоретического материала трудно предоставить каждому студенту возможность высказать свое мнение и порассуждать по дискуссионным вопросам, так как при работе на больших потоках «рабочая»

зона ограничивается первыми тремя партами. Держать всю аудиторию «в тонусе» позволяет внедрение системы онлайн-опросов (тестов). Вовлечение всех без исключения студентов в процесс размышления над поставленными вопросами через онлайн-голосование стимулирует их получить оценку своего решения, а необычный игровой способ такого вовлечения, как правило, способствует более быстрому усвоению информации. [7]

Отметим, что вариантов применения технологий геймификации множество, во многом выбор зависит от предпочтений носителя знаний. Важной является не только мотивация обучающихся к участию в учебных играх, но и аналитика результатов, которая позволяет преподавателю модифицировать разделы дисциплины, правильно расставить акценты в передаче знаний. [5]

Веб-платформа Kahoot является ярким примером из опыта работы использования геймификации в учебном процессе. Практика показывает, что использование элементов геймификации в учебном процессе позволяет сохранить и повысить интерес обучающихся к учебному процессу.

На данный момент геймификация (Gamification – серьезные игры) – это один из самых мощных и интересных трендов образовательных технологий. Современное развитие информационных технологий позволяет эффективно организовать обучение, в том числе на мобильных устройствах. Такие технологии помогают оптимизировать работу с мобильными устройствами, подробно отслеживать действия обучающегося и получать информацию о прогрессе усвоения знаний. [5]

Kahoot – платформа, которая распространяется бесплатно. Была выпущена в августе 2013 года в Норвегии. Разработчиками платформы являются Johan Brand, Jamie Brooker, Phillip Morgan и Morten Versvik. Этот проект является совместным проектом между Mobitroll и Норвежским университетом технологии и науки.

Kahoot— это сравнительно новый сервис для создания онлайн викторин, тестов и опросов, может эффективно использоваться в дидактических целях. В современном мире все большую и большую популярность получает использование различных технологий, в том числе мобильных приложений, для обучения, как среди взрослых, так и среди детей. Развитие: Kahoot был запущен в частной бета-версии на SXSWedu в марте 2013 года и была выпущена для общественности в сентябре 2013 года. В марте 2017 года Kahoot достиг в общей сложности одного миллиарда участвующих игроков, а в мае, как сообщает компания имеет 50 миллионов активных уникальных пользователей в месяц.

По состоянию на 2017 год Kahoot привлек \$26,5 млн финансирования от Northzone, Creandum и Microsoft Ventures, а также частных инвесторов из Норвегии. По состоянию на 11 октября 2018 года, Kahoot оценивается в \$300 млн [18]

Данное приложение легкий в пользовании, бесплатный и красочный. Простой в использовании, простой в разработке и все пользователи от него в восторге. Здесь можно разрабатывать все интерактивное: тесты, опросы,

викторины и обсуждения. Все разработки созданные на платформе, называем –кахутами. Обучающиеся могут отвечать на созданные преподавателем тесты с планшетников, ноутбуков, смартфонов, то есть с любого устройства, имеющего доступ к Интернету.

Созданные в **Kahoot** задания позволяют включить в них фотографии и даже видеофрагменты. Темп выполнения викторин, тестов регулируется путём введения временного предела для каждого вопроса [18]



Рисунок 1. Классический способ игры Kahoot



Рисунок 2. Командный способ игры Kahoot

При желании преподаватель может ввести баллы за ответы на поставленные вопросы: за правильные ответы и за скорость. Табло отображается на мониторе компьютера, а так же можно отобразить с помощью проекционной доски. Для участия в тестировании обучающиеся просто должны открыть сервис и ввести PIN-код, который представляет преподаватель со своего компьютера, т.е. чтобы начать игру в аудитории, преподавателю нужно предоставить группе студентов сгенерированный системой код, который они потом вводят на своих устройствах студенту удобно на своем устройстве выбирать правильный ответ. Варианты представлены геометрическими фигурами. Организация игры: классическим способом, где каждый за себя, или играть можно в командах (в этом случае

перед тем, как запускается время для ответа, у команд есть дополнительные 5 секунд для совместного обсуждения).

Данный образовательный online-инструмент активно используется в педагогической практике преподавателей двух кафедр «Физика, математика и информатика» и «Информационные технологии» Нарынского государственного университета (НГУ) им.С.Нааматова. Ресурс обладает удобным и привлекательным интерфейсом и простой системой навигации и позволяет дополнять традиционные методики преподавания ИКТ дисциплин. Использование данного сервиса может быть хорошим способом оригинального получения обратной связи от студентов.

Kahoot позволяет подавать учебный материал в форме обучающей игры. Например, в виде тестов, викторин, опросов, с возможностью загрузки изображений, аудио и видео контента, диаграмм и другой инфографики. Библиотека приложения насчитывает более 20 миллионов обучающих игр различной тематики. В то же время сервис позволяет пользователю создать свою личную базу тестов и опросов по конкретным темам, которые могут находиться как в открытом, так и в закрытом доступе. [15]

Так же имеются следующие положительные стороны как быстрота при подведении итога тестов, беспристрастность оценивания, возможность контроля самого себя. Несомненным преимуществом платформы является возможность сохранить результаты для их дальнейшего анализа и изучения понятий и разделов, вызвавших трудности у обучающихся.

### Методы исследования

На практике был разработан тест по информатике (легкий), организован и продемонстрирован учителям сельских школ, где они научились создавать тесты, рассмотрели инструменты и возможности **Kahoot** в целях применения на своих занятиях.



Рисунок 3. Обучение платформы Kahoot для учителей информатики, математики и английского языка в учебном центре ШПНО (школа непрерывного образования) г. Нарын

А также игра была применена на занятиях “Операционные системы”, “ИКТ” в Нарынском государственном университете с целью выявления знаний учащихся.

The screenshot displays the Kahoot! interface for a game report. The top section shows the 'Players (8)' table, and the bottom section shows the 'Reports (7)' list.

Rank	Nickname	Accuracy	Final score
1	Aidana	93%	15659
2	Cocojambo	80%	12716
3	Madamin	80%	12583
4	Albina	73%	11451
5	Toroaiym	67%	10307

Game Name	Date	Time	Player Count	Action
ИКТ	Nov 25 2019	10:06am	8	Download
ИКТ	Oct 22 2019	11:39am	2	Download
ИКТ	Oct 19 2019	9:55am	4	Download
ИКТ	Oct 19 2019	9:42am	4	Download
ИКТ	Oct 18 2019	2:09pm	18	Download
ИКТ	Oct 17 2019	9:20pm	2	Download
ИКТ	Oct 17 2019	9:06pm	2	Download

Рисунок 4. Анализ игры

В этом же университете студенты группы Информатика и вычислительная техника разработали с помощью платформы Kahoot игру “Эрудит” где участвовали желающие волонтеры университета около 20 студентов из разных специальностей.

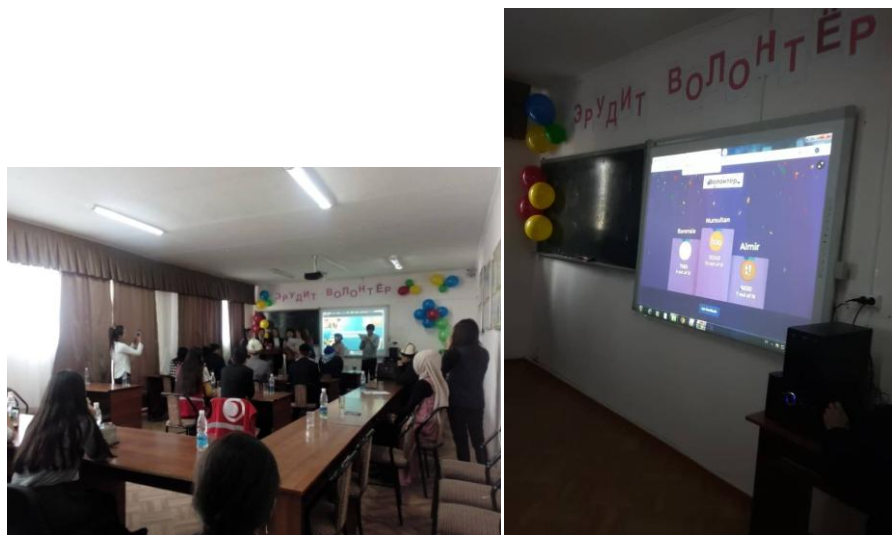


Рисунок 5. Игра “Эрудит” в учебном корпусе Нарынского государственного университета им. С. Нааматова

### **Результаты и дискуссия**

Анализ опыта использования мультимедийных тренажеров в образовательном процессе показывает следующие плюсы их применения: учет индивидуального темпа работы обучающихся, которые сами управляют своей работой с тренажером; возможность выбора индивидуальной траектории обучения; уменьшение времени отработки формируемых умений и навыков; учет принципов индивидуализации и дифференциации; повышение мотивации учебной деятельности и др. [3]

### **Заключение**

Для любой образовательной системы, в том числе и для учреждения высшего профессионального образования, оценка знаний учащихся является одной из основных и сложных задач. Методом исследования уровня знаний, умений, навыков, способностей и других качеств личности является такая форма контроля как тест. Используя платформу Kahoot была выявлена активность обучающихся, интерес и оживленность аудитории. Не один обучающийся не останется равнодушным.

Kahoot как педагогический инструмент решает проблемы с нехваткой времени, появляется возможность проверить большой объем тестовых заданий, составлять отчеты и производить анализ.

### **Библиографический список**

1. Абдреева Г.Г., Микацадзе Ю.А. Применение сервиса "kahoot" на занятиях математического кружка. //Информационно-коммуникационные технологии в педагогическом образовании. 2019. №4 (61). С. 1-4.
2. Бирюкова Л.М. Использование мобильных устройств в образовательной деятельности./Актуальные тенденции и инновации в развитии российской науки. //Сборник научных статей. Москва, 2018. С. 18-22.



3. Векслер В.А. Интерактивные тренажеры и их значение в учебном процессе / В.А. Векслер, Л.Б. Рейдель // NovaInfo.Ru. – 2016. – Т. 1. №4 (1-1). – С. 206-211.
4. Гончарова Т.В., Никулин Е.Е. Возможности использования интернет-ресурса kahoot.com в обучении английскому языку. Лингвистика и лингводидактика в свете современных научных парадигм. Сборник научных трудов. 2019. С. 188-196.
5. Жумагалиев Б.И., Тулегенова Б.А. Геймификация в обучении студентов. /Современное образование: повышение профессиональной компетентности преподавателей вуза - гарантия обеспечения качества образования //Материалы международной научно-методической конференции. 2018. С. 247-249.
6. Закиров О.А. Использование возможностей платформы kahoot в музейно-педагогической деятельности. //Актуальные вопросы гуманитарных наук: теория, методика, практика. 2019. С. 547-557.
7. Карашова А.В. Онлайн-опросы как способ повышения уровня вовлеченности студентов в обсуждение материала. /Актуальные проблемы совершенствования высшего образования. //Материалы XIII научно-методической конференции с международным участием. Ярославский государственный университет им. П. Г. Демидова. 2018. С. 310-312.
8. Куликова Н.Ю. Опыт использования мобильных технологий для осуществления систематического и оперативного контроля знаний обучающихся. /Дистанционное и виртуальное обучение. 2016. № 4 (106). С. 29-37.
9. Маркусь А.М. Технология использования kahoot для тестирования студентов немецкого отделения./ЯЗЫК: КАТЕГОРИИ, ФУНКЦИИ, РЕЧЕВОЕ ДЕЙСТВИЕ. //Материалы XI международной научной конференции. Государственный социально-гуманитарный университет. 2018. С. 83-85.
10. Миренкова Е.И. Геймификация как способ организации и повышения мотивации учебной деятельности на уроках литературы: платформа kahoot и другие интернет-ресурсы. /Педагог XXI столетия сборник материалов IV студенческой научно-практической конференции. //Московский педагогический государственный университет, Институт филологии. 2019. С. 43-47.
11. Наумова С.Б. Использование мобильных технологий на уроках математики и информатики. /Электронный журнал «Столица Науки». 2019. № 6 (11). С. 260-270.
12. Никонорова Ю.В., Чабанова Н.И., Лисичкина О.М. Применение информационных технологий в процессе преподавания высшей математики. //Гуманитарные и социальные науки. 2019. № 1. С. 312-320.
13. Нурхамитов М.Р., Соболева Н.П. Использование сервиса kahoot на занятиях по иностранному языку./Иностранные языки в современном мире. // Сборник материалов XI Международной научно-практической конференции. 2018. С. 80-88.

14. Серкова Е.Г. Геймификация с использованием платформы kahoot!./ Инновационные технологии в современном образовании. //Сборник материалов V Международной научно-практической интернет-конференции. 2018. С. 413-418.
15. Смирнова Т.А. Использование мобильных приложений как оценочных средств в условиях цифровизации образования в вузе./ Современные векторы развития образования: актуальные проблемы и перспективные решения.//Сборник научных трудов XI Международной научно-практической конференции. В 2-х частях. 2019. С. 274-276.
16. Храмович Ю.Н. Использование сервиса kahoot на занятиях по иностранному языку. / Межкультурная коммуникация и профессионально ориентированное обучение иностранным языкам. //Материалы XII Международной научной конференции, посвященной 97-летию образования Белорусского государственного университета. 2018. С. 162-163.
17. Царев Р.Ю. Применение kahoot! при геймификации в образовании // International Journal of Advanced Studies. 2017. Т. 7. № 1. С. 9-17.
18. Make Learning Awesome. URL: <http://getkahoot.com> (дата обращения: 03.12.2019).