

Веб-сервис Kahoot! как интерактивное средство обучения

Готова Наталья Евгеньевна

Приамурский государственный университет имени Шолом-Алейхема

магистрант

Аннотация

В данной статье рассматривается веб-сервис Kahoot!, его возможности, возможности его использования в образовательной деятельности, преимущества данного сервиса.

Ключевые слова: Kahoot!, веб-сервис, образование, сервис, игра.

Kahoot! web service as an interactive learning tool

Gotova Natalya Evgenyevna

Sholom Aleichem Priamursky State University

Undergraduate

Abstract

This article discusses the Kahoot! web service, its capabilities, the possibilities of its use in educational activities, and the advantages of this service.

Keywords: Kahoot!, web service, education, service, game.

Сравнительно новый сервис Kahoot! – это сервис для создания онлайн-викторин, тестов и опросов. Использование Kahoot! позволяет сформировать и расширить интерактивную образовательную среду. Возможности этого ресурса дают возможность обогатить спектр применяемых на занятиях активных методов обучения и повысить интерактивность при изучении теоретического материала и оценке полученных знаний (рис.1) [7].



Рисунок 1. Логотип Kahoot!

Игровая обучающая платформа Kahoot! разрабатывалась как инструмент для быстрого создания интерактивных средств обучения:

викторин, опросов и обсуждений. Всё, что создаётся на платформе, так и называется – «кахуты» (рис.2) [5].

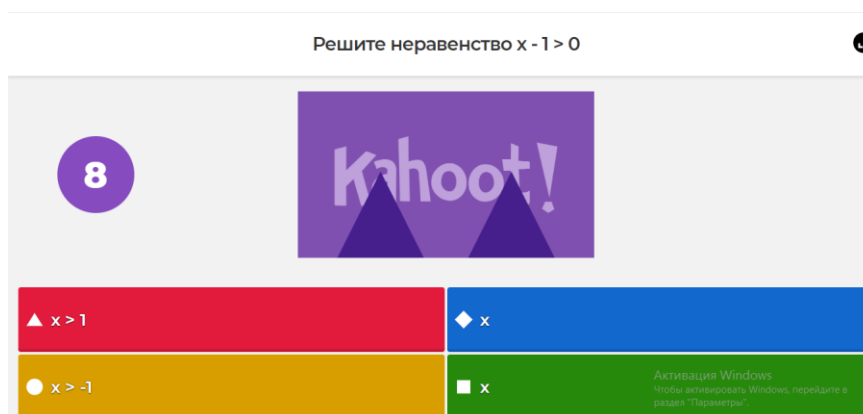


Рисунок 2. Пример «кахута»

Сервис Kahoot! является инструментом формирующего оценивания, получения информации о затруднениях учащихся при изучении какой-либо темы. Ученики могут отвечать на созданные учителем тесты с устройств, имеющих доступ к сети Интернет.

Созданные в данном сервисе задания позволяют включать в них фотографии и видеоролики. Для выполнения викторин и тестов можно установить временной промежуток для каждого вопроса. Также при желании учитель может ввести баллы за правильный ответ и за скорость. Табло отображается на мониторе учителя.

Для того, чтобы начать тестирование, учащимся необходимо открыть сервис Kahoot! и ввести PIN-код, который предоставляет учитель со своего устройства. Варианты ответов представлены геометрическими фигурами.

Одной из особенностей данного сервиса является возможность дублировать и редактировать тесты, что позволяет учителю сэкономить время.

Kahoot! позволяет подавать в формате опросов и тестов чуть ли не весь учебный материал. Чтобы наладить обратную связь с учениками, можно обыграть новые темы в форме простых вопросов и ответов, а закрепить знания с помощью более подробного тестирования. Kahoot! рассчитан на применение в классе – преподаватель показывает материал на главном экране, а в это время школьники отвечают на вопросы и обсуждают информацию, используя специальный клиент для компьютеров или браузер на смартфонах (Android, iOS, WindowsPhone). Для того чтобы войти в виртуальную классную комнату, ученики должны ввести специальный код, который пришлет преподаватель. Сервис позволяет узнать, как отвечал на вопросы каждый студент, или строить диаграммы успеваемости всего класса (рис.3). Сами же ученики могут следить за своими результатами в специальных таблицах (рис.4).

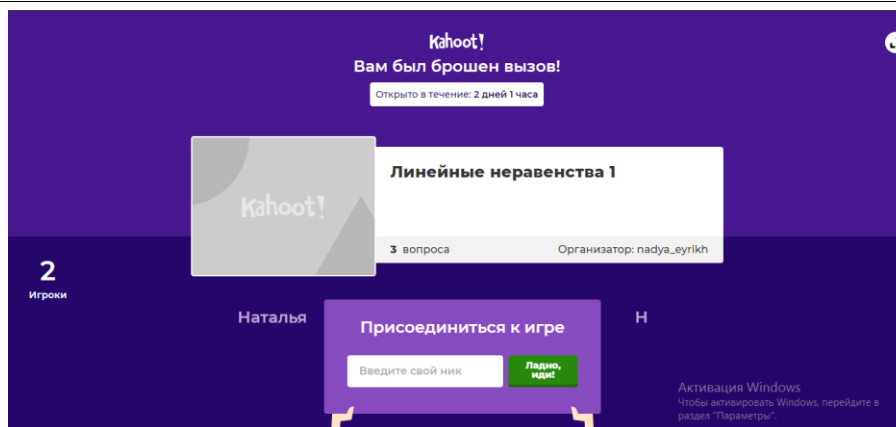


Рисунок 3. Начальный экран

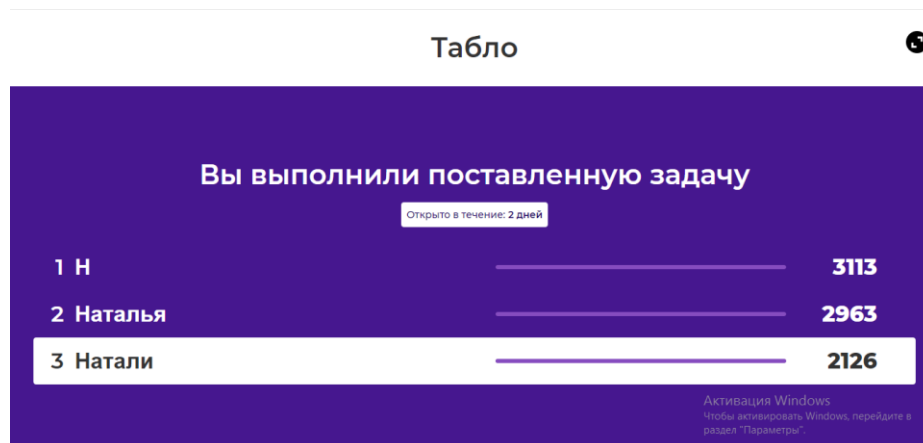


Рисунок 4. Итоговая таблица

Этот сервис может использоваться и облегчать обобщение, систематизацию и контроль при изучении любого предмета, в том числе безотметочного. Воспитательный аспект Kahoot! приобретает только тогда, когда учащиеся начинают участвовать в собственном обучении.

С помощью сервиса Kahoot! у учителя появляются возможности организовывать краткосрочный учебный проект, а у детей:

- 1) создавая кахут, дети учатся обобщать, систематизировать, оценивать, категорировать и классифицировать учебный материал;
- 2) школьники учатся удерживать целевые установки и осуществлять выборку материала под них;
- 3) у обучающихся вырабатываются навыки самоорганизации, самодисциплины, самовоспитания – решается вопрос ответственности, личностной активности в процессе образовательной деятельности, самоуправления в области обучения [6].

Вводя элементы e-Learning в свою работу, учитель не только начинает жить со своими учениками в одном мире, но и получает интересный инструмент для решения задач, поставленных перед нашим образованием федеральными государственными стандартами.

К важным дидактическим свойствам мобильного приложения Kahoot! относятся следующие возможности [4]:

- 1) демонстрация и сохранение результатов тестов и опросов для учебной аналитики;
- 2) мультимедийность;
- 3) геймификация и соревновательный компонент;
- 4) доступность на нескольких языках;
- 5) тестовые форматы заданий;
- 6) исследовательско-поисковые форматы заданий;
- 7) возможность поделиться результатами в социальных сетях.

Демонстрация и сохранение результатов тестов и опросов для учебной аналитики способствует проведению формирующего контроля на занятиях, повышению мотивации, оптимизации учебного процесса и рефлексии.

Выполняя задания в приложении на смартфоне, обучающиеся повышают свой статус и получают награды. По результатам участия в викторине есть возможность просмотреть правильные ответы, исправить ошибки или выполнить задание ещё раз. Обучающиеся с удовольствием выполняют задания, соревнуясь друг с другом в скорости и правильности ответов. У обучающихся появляется желание не просто выполнять задание, но выполнять его правильно [2].

Использование Kahoot! поможет снизить напряженный ритм работы школьников. Учитель проверяет усвоение материала учащихся, при этом игровая форма проверки не добавляет волнения, как перед другими проверочными работами. В результате появляется возможность получить объективные данные о достигнутых образовательных результатах и при необходимости организовать коррекцию. Таким образом, применение «Kahoot» может быть хорошим способом получения обратной связи от учащихся на различных уровнях и в различных режимах обучения [1].

Использование данного сервиса является удобным средством для преподавателя, который хочет сделать свой урок интересным, увлекательным, разнообразным [3].

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. Давыдова Е.А. Повышение мотивации обучающихся на основе использования на занятиях по иностранному языку образовательной платформы Kahoot! // Педагогический поиск. 2019. № 10-11. С. 37-40.
3. Другова Д.В., Старкова Д.А. Применение платформы Kahoot! в обучении иностранному языку // Актуальные проблемы лингвистики и методики: Материалы XI международной студенческой научно-практической конференции. 2019. С. 88-92.
4. Казанкова Е.А. Дидактические возможности мобильного приложения

- Kahoot! // Межкультурная коммуникация и профессионально ориентированное обучение иностранным языкам: Материалы XII Международной научной конференции, посвященной 97-летию образования Белорусского государственного университета. 2018. С. 180-181.
5. 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. 2019. С. 43-47.
 6. Соболева Н.С. Применение элементов e-learning при реализации программ общего образования (на примере онлайн-сервиса kahoot) // Педагогическое мастерство и современные педагогические технологии: Сборник материалов IV Международной научно-практической конференции. Редколлегия: О.Н. Широков [и др.]. 2018. С. 162-166.
 7. Царев Р.Ю. Применение kahoot! при геймификации в образовании // International Journal of Advanced Studies. 2017. Т. 7. № 1. С. 9-17.