

ПРИМЕНЕНИЕ ОБУЧАЮЩЕЙ ПЛАТФОРМЫ КАНООТ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ

А. И. Перевышко

*Преподаватель кафедры иностранных языков,
Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники, г. Минск*

Е. В. Юшкевич

*Преподаватель кафедры иностранных языков,
Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники, г. Минск
snezhkoa@mail.ru*

В данной статье рассматривается применение современных информационно-коммуникационных технологий в образовательном процессе. Особое внимание уделяется использованию относительно новой обучающей платформы Kahoot как инструмента, совершенствующего учебный процесс и повышающего его практическую направленность. Подчеркиваются преимущества данного сервиса для создания онлайн викторин, тестов, опросов, развития интеллектуальных и творческих способностей учащихся, повышения их мотивации к обучению. Результаты применения данного приложения на практических занятиях позволяют сделать выводы о том, что платформа Kahoot действительно является эффективным и весьма перспективным средством для реализации запросов современного общества в получении качественного образования.

Ключевые слова: информационно-коммуникационные технологии; образовательный процесс; обучающая платформа; приложение; методы; программно-технические средства

APPLICATION OF THE KAHOOT LEARNING PLATFORM IN THE EDUCATIONAL PROCESS

A. Perevyshko

*Lecturer of the Department of Foreign Languages,
The Belarusian State University of Informatics and Radioelectronics, Minsk*

E. Yushkevich

*Lecturer of the Department of Foreign Languages,
The Belarusian State University of Informatics and Radioelectronics, Minsk
snezhkoa@mail.ru*

This article discusses the use of modern information and communication technologies in the educational process. Particular attention is given to the use of the relatively new training platform Kahoot as a tool that improves the learning process and increases its practical orientation. The advantages of this service for creating online quizzes, tests, surveys, developing the intellectual and creative abilities of students, increasing their motivation for learning are emphasized. The results of using this application in practical classes make it possible to conclude that the Kahoot platform is indeed an effective and very promising for meeting the demands of modern society in obtaining high-quality education.

Keywords: information and communication technologies; educational process; training platform; application; methods; software and hardware

Современный образовательный процесс невозможно представить без использования инновационных технологий. Информационно-коммуникационные технологии, позволяют повысить мотивацию и эффективность обучения, интеллектуальный уровень обучаемых, разнообразить формы межличностного общения всех участников образовательного процесса, совершенствовать методики проведения занятий, таким образом открывая новые возможности в преподавании.

Использование технологий помогает учащимся решать сложные задачи, совершенствовать навыки общения и лидерские качества, повышать уровень мотивации и продуктивности, творческий потенциал, создавать презентации, различать надежные и ненадежные источники в Интернете, поддерживать надлежащий онлайн-этикет и писать электронные письма.

Применение информационно-коммуникационных технологий в обучении позволяет самостоятельно приобретать знания, а также уменьшает потребность в посреднической деятельности преподавателя, поскольку самостоятельная работа с электронными средствами обучения является основой учебного процесса. Современные сетевые технологии предоставляют доступ к огромному количеству учебно-методической и научной литературы, помогают проводить виртуальные занятия в режиме реального времени.

Информационно-коммуникационные технологии включают разнообразные методы и программно-технические средства работы с данными. К ним относятся электронные учебники и пособия, электронные энциклопедии и справочники, игровые платформы и программы тестирования, широкий спектр образовательных ресурсов Интернета.

Перечисленные средства позволяют совершенствовать методики проведения занятий, обеспечивая доступ к разнообразным информационным ресурсам, предоставляя возможность быстро находить литературу в различных поисковых системах, обрабатывать информацию, работать с текстами, хранить информацию на электронных носителях.

Kahoot – это современная обучающая игровая платформа с красочным дизайном для образовательных проектов, которая позволяет легко создавать, публиковать и играть в обучающие игры, викторины, проходить различные интерактивные тесты и опросы для проверки знаний, что делает учебный процесс увлекательным и динамичным. Для работы с Kahoot можно использовать персональный компьютер, ноутбук, планшет или смартфон с обязательным подключением к Интернету.

Данная платформа позволяет составлять свои задания по любому предмету и на любом языке либо выбирать готовый тематический тест или опрос в библиотеке, в которой расположены миллионы заданий, ранее созданных другими пользователями приложения.

Kahoot отлично подходит как для промежуточной проверки знаний и закрепления материала, так и для знакомства с новой темой и инициирования дискуссий. Kahoot – это инструмент коллективного дистанционного обучения, поэтому для того, чтобы его использовать максимально эффективно, необходима команда участников. Создание викторины занимает всего несколько минут, а сам процесс достаточно прост и не вызывает каких-либо затруднений. Как только викторина готова, преподаватель размещает игру и открывает обучающимся доступ к ней.

Участники собираются перед единым экраном (при онлайн-обучении доступ к экрану осуществляется с помощью программы Zoom и ее аналогов) и заходят в игру со своих устройств, воспользовавшись кодом игры. Правильность ответов на вопросы и скорость реакции переводятся в баллы, которые выводятся на экран. После каждого вопроса на экране отображаются имена тех, кто набрал больше всего баллов. Преподаватель в любой момент может сделать паузу и прокомментировать вопрос, если при ответе на него у студентов возникли трудности [1].

Данная игровая платформа ставит своей целью сделать обучение интересным и доступным для огромного числа пользователей во всем мире. Kahoot дает возможность легко и быстро, находясь дома, в школе, университете или офисе создавать различные обучающие игры, викторины, тесты.

Данное приложение имеет множество преимуществ:

- удобный интерфейс;
- доступность сервиса – является бесплатным, охватывает большое количество участников (до 50 человек);
- совместимость – возможность использования на любых устройствах;
- возможность создавать различные типы тестов, в том числе и в игровом формате;
- большой выбор уже готовых тестов;
- интерактивный режим, ситуация, при которой в режиме реального времени участники видят, как проходит игра и кто побеждает;
- возможности для быстрого создания тестов, опросов, дискуссий;
- широкий функционал бесплатной версии сервиса.

К небольшим минусам можно отнести:

- невозможность встроить тест на сторонний сайт, так как он работает только через ссылку;
- в некоторых тестах на ответы дается слишком мало символов;
- нет возможности пропустить вступительное видео.

Для начала работы с платформой Kahoot необходимо зарегистрироваться и указать кто вы: преподаватель или студент. Сразу после регистрации вы попадаете на страницу с популярными и новыми тестами и играми, которые уже находятся в библиотеке приложения. Для того чтобы создать свой тест, следует перейти в соответствующий раздел. Вам будет предложено выбрать, какой тип теста или игры вы хотите создать. В бесплатной версии для учебных заведений существует четыре варианта – викторина, игра с перемешанными ответами, обсуждение и опрос.

При создании викторины есть возможность задавать вопросы с множественным выбором ответов. В играх с перемешанными ответами необходимо в правильном порядке составить слово из предложенных букв, предложение из предоставленных слов и т. д. В данном варианте теста ответы должны быть не длиннее 60 символов. При его составлении необходимо в обязательном порядке предложить четыре варианта ответа. Можно добавить фото к каждой карточке с вопросами. При обсуждении и опросе ответы не оцениваются баллами, здесь только можно задать вопрос и узнать мнение участников. Все типы тестов дают возможность подключить любое количество обучаемых. По окончании создания игры, опроса или теста необходимо сохранить ваш тест для его дальнейшего запуска [2].

Тест можно пройти непосредственно через мобильное приложение или на сайте сервиса. Вы можете поделиться ссылкой на тест у себя на сайте или в социальных сетях. Для участия в тесте необходимо предоставить участникам код для доступа к опросу.

Для повышения заинтересованности обучающихся можно добавить к своим вопросам видео, изображения и диаграммы. В приложении Kahoot есть полезная функция, которую можно использовать в образовательных целях: если при создании теста вы поставили ссылку на вступительное видео, игра начнется именно с него. Учащийся может получить доступ к тесту только после просмотра этого видео.

Процесс создания теста в данном случае аналогичен всем остальным предложенным на сайте вариантам. Они все создаются по единой схеме. Отличием является только способ выполнения теста: участники могут отвечать на вопросы, перетаскивать карточки в сторону «да» или «нет», участвовать в дискуссии и т. д. В приложении Kahoot есть возможность также задать несколько правильных ответов, настроить время для выполнения более сложного задания и подсчитать баллы за правильные ответы.

Как уже упоминалось ранее, данную платформу можно использовать для игры в группе. Чтобы присоединиться к групповой игре, вам понадобится лишь уникальный код. Если вы являетесь ведущим игры, вам нужен большой экран. Участники отвечают на вопросы, отображаемые на общем экране, используя свои устройства. Помимо живых игр, также есть возможность размещать задания, которые игроки могут выполнять в своем собственном темпе – например, для выполнения домашних заданий или удаленного обучения, что является весьма актуальным в настоящее время, когда многие учреждения высшего образования вынуждены переводить своих учащихся на дистанционную форму обучения. Большой плюс этой обучающей игровой платформы в том, что сервис бесплатен для образовательных проектов, однако существует и платный пакет с расширенным функционалом.

Следует отметить, что платформа Kahoot – это сравнительно новый сервис для создания онлайн викторин, тестов и опросов. Она является эффективным дополнительным инструментом онлайн-образования, который можно использовать для проверки знаний и повышения мотивации к обучению. Использование данного приложения дает обучающимся участвовать в образовательном процессе не только в качестве потребителей контента, но и как его активных создателей.

Применение новых информационно-коммуникационных технологий, которые обладают целым рядом преимуществ в преподавании, позволяет по-новому организовать процесс обучения, является одним из важнейших аспектов совершенствования учебного процесса, повышает его практическую направленность, развивает интеллектуальные и творческие способности учащихся. Их использование также помогает формировать познавательные, коммуникативные, личностные и регулятивные навыки, расширять информационную среду для образовательной деятельности.



Библиографический список:

1. Обучающий материал «Платформа Kahoot» [Электронный ресурс] – Режим доступа: <<https://online.spbu.ru/news/obuchayushhij-material-platforma-kahoot/>>. – Дата доступа: 11.02.2021.
2. Kahoot: приложение для создания образовательных тестов, игр и викторин [Электронный ресурс] – Режим доступа: <<https://te-st.ru/entries/kahoot-app/>>. – Дата доступа: 11.02.2021.