

Баранов Сергій Сергійович
Аспірант третього року навчання
факультету інформатики
Спеціальності 014.09 “Середня освіта (інформатика)”

Науковий керівник:
доцент кафедри інформаційних технологій і програмування,
Струтинська Оксана Віталіївна

Використання сервісу Kahoot для оцінювання знань учнів

В сучасному світі, гаджети учнів - це вже не просто пристрої, що надають змогу отримати доступ до глобальної мережі або гратися в ігри. На сьогодні, смартфони є частиною нашого життя. Але нові можливості також можуть створювати і нові проблеми, такі, як невміння користуватися гаджетами для навчання та розвитку, а, застосування їх лише для розваг. Учні, які приходять до школи, відчувають непорозуміння з боку вчителів та інших дорослих, коли їх змушують здати смартфони перед уроками. Але проблема криється в тому, що дітей ніхто не навчає користуватися смартфоном, як засобом навчання таким, як лінійка або комп'ютер. Виправити цю просто, хоча б частково, може допомогти технологія **BYOD: Bring Your Own Device** (від англ. *принеси свій власний пристрій*) [1]. Цей метод передбачає розкриття учням можливостей використання гаджету в навчальних цілях. Одним із сервісів, що передбачає використання даної технології, є онлайн платформа Kahoot.

Сервіс Kahoot було запущено в 2012 році в рамках проєкту норвезького університету природничих та технічних наук [2]. Слід зазначити, що, на момент даного дослідження, застосунок не представлений українською мовою. Початковою метою розробки даного програмного засобу було створення умов для соціального навчання. Але з часом набір можливостей збільшився і, на даний момент, сервіс має такі функції:

- Створення й проходження інтерактивних тестів;
- Створення й використання інтерактивних онлайн уроків;
- Можливість слідкування за статистикою учнів;
- Створення бази даних різноманітних онлайн тестів та шаблонів для опитувань учнів різних вікових категорій;
- Розроблено додатки під операційні системи IOS та Android.

Для використання сервісу потрібно зареєструватись на сайті kahoot.com та обрати один з варіантів підписки. Слід зазначити, що використовуючи безкоштовну версію, можна в повній мірі ознайомитись з функціями сайту, а платні послуги надають доступ до великої кількості готових шаблонів тестів. Після підтвердження реєстрації можна отримаєте доступ до створення тестів в двох режимах (рис. 1):

1. Тестування в класі.
2. Тестування самостійно.

Choose a way to play this kahoot



Рис. 1.

"Тестування в класі" відкриває можливість проходження тесту у режимі реального часу, в шкільному класі з проєктором або у віртуальному класі, наприклад Zoom кімнаті чи зустрічі Google Meet. В результаті учні бачитимуть запитання на екрані, а відповідатимуть з власного пристрою, обираючи вірний, на їх думку, варіант відповіді. Для цього вони отримують PIN код, який повинні ввести на своєму гаджеті у встановлений заздалегідь застосунок Kahoot або на сайті kahoot.it в браузері мобільного пристрою (рис. 2). Потім необхідно ввести своє ім'я. Слід зазначити, що в цьому випадку, тільки вчитель контролює перехід до наступного питання. Кожен учень може бачити скільки балів він набрав та на якому він зараз місці в таблиці лідерства.

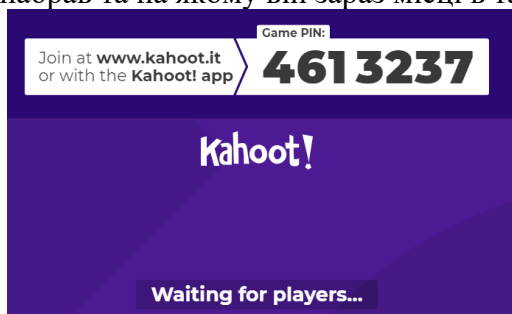


Рис. 2.

Після вибору другого варіанту "Тестування самостійно" вчитель має можливість обрати скільки часу тест буде доступним. Після цього можна поділитись посиланням на тест, або надіслати PIN код учням. Слід зазначити, що після відповіді на кожне запитання учні отримають таблицю лідерів і своє місце в ній.

Сервіс Kahoot може бути використаний для оперативного тестування і перевірки рівня засвоєння навчального матеріалу. Даний метод тестування застосовує принципи гейміфікації і підвищує мотивацію в учнів до проходження тестування. Якщо використати більше однієї спроби тестування, то учні починають вмотивовано запам'ятовувати відповіді, адже вони отримують більшу кількість балів, якщо відповідають правильно швидше. Слід зазначити, що інструментарій Kahoot надає можливість вчителю аналізувати помилки учнів, звертати увагу на запитання, на які дали хибні відповіді більшість тощо. А використання власних пристроїв під час уроку створює розуміння в учнів, що гаджет може бути використаний не тільки для розваг.

Список використаної літератури:

1. Андрієвська В.М., Білоусова Л.І. Концепція BYOD як інструмент реалізації STEAM-освіти // Фізико-математична освіта : науковий журнал. – 2017. – Випуск 4(14). – С. 13-17.
2. Kahoot! [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://en.wikipedia.org/wiki/Kahoot!>
3. HELP & SUPPORT CENTER [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://support.kahoot.com>.

Конофольська Вікторія Вадимівна
аспірантка другого року навчання
факультету інформатики

Спеціальності 014.09 "Середня освіта (інформатика)"

Науковий керівник:
Кузьміна Н. М., кандидат фіз.-мат. наук,
професор кафедри теоретичних основ інформатики