

СЕКЦІЯ: ЕЛЕКТРОННЕ НАВЧАННЯ: ТЕХНОЛОГІЇ, МЕТОДИКИ, РИЗИКИ

ВИКОРИСТАННЯ ВЕБ-СЕРВІСУ КАНООТ! У ПРОЦЕСІ НАВЧАННЯ ІНФОРМАТИКИ

Бугаєць Наталія Олександрівна

кандидат педагогічних наук,

старший викладач кафедри інформаційних технологій і аналізу даних,

Ніжинський державний університет імені Миколи Гоголя

anatashika@gmail.com

Kahoot – це веб-сервіс, призначений для збору результатів опитування в режимі реального часу з елементами гри і змагання. Для використання сервісу необхідно зареєструватися на сторінці <https://kahoot.com>.

Проведення опитувань за допомогою сервісу Kahoot у процесі навчання виконується у такій послідовності:

1) вчитель завчасно створює завдання (тест, дискусію, опитування) на особистій сторінці даного ресурсу;

2) кожне створене завдання має спеціально згенерований код, за допомогою якого учні під'єднуються до завдання на сайті Kahoot! зі своїх мобільних телефонів, планшетів, комп'ютерів тощо, в яких є доступ до інтернету;

3) за допомогою мультимедійного проектора на загальному екрані в класі демонструється питання з варіантами відповідей; в налаштуваннях до завдання вчитель може встановити секундомір зворотного відліку часу, призначеного для відповіді;

4) учні, які підключилися до завдання за допомогою коду, бачать на екрані своїх пристроїв кнопки з варіантами відповіді на питання, яке відображається на загальному екрані в класі; учні вибирають варіант відповіді.

5) після вибору відповідей на загальному екрані демонструються варіанти відповідей, статистика правильних і неправильних відповідей, імена учнів, які відповіли на питання і хто відповів найшвидше.

Для використання сервісу Kahoot! у процесі навчання дуже важливо визначити мету і завдання проведення опитувань за допомогою цього сервісу, відповідно до яких викладач повинен сформулювати питання. Слід зауважити, що саме від форми і способу постановки питання великою мірою залежить доцільність і ефективність використання веб-сервісу Kahoot! у процесі навчальної діяльності [1].

В Kahoot! можна створити послідовність питань з варіантами відповідей (Quiz, вікторина) у вигляді звичайного тесту на відтворення, повторення, перевірку рівня засвоєння і розуміння навчального матеріалу. В такому випадку Kahoot! зручно використовувати з метою організації і проведення поточного контролю і оцінювання знань учнів [2]. За допомогою поточного контролю

учитель має змогу виявити найбільш важкі питання для засвоєння, звернути увагу на типові помилки, своєчасно реагувати на прогалини у знаннях учнів. Така форма контролю сприяє мотивації вивчення навчального матеріалу впродовж всього навчання предмету.

Реалізація поточного контролю з використанням засобів Kahoot! робить процес оцінювання знань цікавим і захоплюючим заняттям завдяки елементам гри і змагання, але разом з тим забезпечує об'єктивність оцінювання знань учнів та раціональне використання часу в процесі навчання. Витрати часу на спілкування з кожним учнем упродовж уроку можуть бути занадто великі, а за допомогою Kahoot! відбувається оцінювання знань усіх учнів класу одночасно. Учні одразу бачать відповіді на питання, співставляють, порівнюють свій результат з відповідями інших, а значить здійснюють рефлексію навчальної діяльності. Вчитель має можливість прокоментувати питання, пояснити правильну відповідь, тобто закріпити суттєві поняття і твердження, необхідні для засвоєння змісту навчального матеріалу. Таким чином, використання веб-сервісу Kahoot! є способом встановлення зворотного зв'язку між учнями і вчителем у процесі аудиторного навчання [3].

Веб-сервіс Kahoot! є цікавим заохочуючим інструментом для постановки проблемного питання. Відповідаючи на проблемне питання, яке не має однозначної відповіді, як правило, учні вибирають різні варіанти відповідей, до того ж найбільш популярний варіант може бути не завжди правильним. Так з'являється поле для дискусії, зростає рівень мотивації учнів, з'являється потреба знайти правильну відповідь, відстояти власну думку.

Доцільно добираючи варіанти відповідей на проблемне питання, вчитель показує, які підходи існують для його розв'язування. В процесі подальшої дискусії потрібно спільно з учнями обговорити кожен із варіантів, аргументувати і пояснити переваги і недоліки різних способів, підходів до розв'язування проблеми.

Спеціальним засобом для організації дискусії, подання певної ідеї та одержання зворотного зв'язку в сервісі Kahoot! є вид завдань Discussion (обговорення). Для того, щоб зібрати думки, погляди учнів з певного питання, влаштувати мозковий штурм в Kahoot! призначений інструмент Survey (опитування).

Веб-сервіс Kahoot! зручно використовувати з метою проведення оцінювання об'єктів або явищ за певними критеріями.

Зокрема на уроках інформатики під час вивчення теми «Створення презентацій» доцільно підготувати в Kahoot! питання з пропозицією вибрати кращий слайд серед двох зображень з різним поданням того самого змісту. Зазвичай учні віддають більше голосів за слайд, який кращий для наочного сприймання. В цей момент потрібно попросити учнів пояснити: які недоліки вони помітили на слайді, чому вибраний слайд краще сприймається. Під час такого обговорення учні навчаються аргументувати свою відповідь та спільно з учителем визначають критерії, рекомендації для правильного, більш наочного подання відомостей на слайдах презентації.

Вище розглянуті способи використання засобів Kahoot! використовуються для мотивації, активізації навчально-пізнавальної діяльності, розвитку критичного мислення, організації спільної діяльності, оцінювання знань учнів. Під час використання даного сервісу в процесі навчання спостерігається зростання інтересу до навчального матеріалу, емоційне пожвавлення учнів, прагнення позмагатися, що сприяє активізації мисленнєвих процесів.

Разом з тим на уроках інформатики Kahoot! може бути об'єктом вивчення, як один із веб-сервісів для проведення онлайн опитування, вікторини, гри. Це дасть змогу учням створювати свої власні опитування в процесі проектно-дослідницької діяльності з різних предметів, для визначення думки аудиторії з приводу певного питання.

Список використаних джерел:

1. Жалдак М.І. Використання комп'ютера в навчальному процесі має бути педагогічно виваженим і доцільним // Комп'ютер у школі та сім'ї. – №3. – 2011. – С. 3 – 12.
2. Ткачук Г.В. Організація поточного контролю знань студентів з використанням онлайн-сервісу Kahoot! [Електронний ресурс] / Галина Ткачук // Новітні комп'ютерні технології. – 2018. – Том XVI. – С. 142 –146. – Режим доступу: <https://www.ccjournals.eu/ojs/index.php/nocote/article/view/829>.
3. Dellos R. Kahoot! A digital game resource for learning [Electronic resource] / Ryan Dellos // International Journal of Instructional Technology and Distance Learning. – 2015. – Volume 12. – Number 4. – P. 49 – 52. – Access mode: http://www.itdl.org/Journal /Apr_15/Apr15.pdf.

ПРОБЛЕМИ ЯКОСТІ НАВЧАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ У ВИЩІЙ ШКОЛІ: ТЕНДЕНЦІЇ, ВИМОГИ, ДОСВІД

Валіон Оксана Павлівна

кандидат історичних наук,

доцент кафедри всесвітньої історії та релігієзнавства,

Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка

o_valion@ukr.net

В умовах інтеграції національної університетської освіти у світовий освітній простір дедалі актуальнішими стають проблеми якості підготовки спеціаліста у вищій школі, оволодіння відповідними компетентними вміннями й навичками, необхідними для швидкої адаптації до практичної діяльності. Ці питання набувають особливої значущості у світлі тенденцій, що відбуваються нині в Україні і світі, зокрема, демократизації суспільства, інформаційної революції, підвищення мобільності студентів і викладачів, глобалізації ринку праці тощо.

Усе це потребує реформування національної системи освіти, формування та розвитку нової освітньої парадигми, що цілком природно, адже освіта постійно змінюється й вдосконалюється, реагує на всі виклики сучасного світу. Її важливим завданням на сучасному етапі є сформуванню необхідну базу знань, умінь і навичок для готовності вихованців працювати у мінливих умовах сьогодення і найближчої перспективи. Відтак, нинішнє суспільство вимагає високоосвічених компетентних особистостей, які зацікавлять підопічних ідеями, інформацією, що стимулюватиме їх до самостійного пошуку для вирішення того чи іншого педагогічного завдання. Тому студент повинен займатися науково-дослідницькою роботою, що сприятиме