

Е. А. Шкапец

ВОЗМОЖНОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ СОВРЕМЕННЫХ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА БАЗЕ ПОРТАЛА KAHOOOT.COM

Современное образование, строящееся на компьютерных средствах обучения, берет за основу не передачу готовых умений и навыков, а привитие обучаемому умений самому добывать необходимые знания. При этом активно используется самостоятельная работа обучаемого. Но требования, предъявляемые к системе образования и к обучающемуся, изменились. Такие компетенции, как умение презентовать и подавать себя, умение применить знания в реальных условиях, высокий профессионализм в определенной области, вырабатываются через использование инновационных педагогических технологий, среди которых, безусловно, необходимо выделить информационно-коммуникационные технологии. Считается, что использование ИКТ в образовательной деятельности способствует достижению метапредметных результатов образования. ИКТ приобретают большое значение, а именно: развивают мотивацию студента, обеспечивают гибкость управления самостоятельного обучения, помогают в осуществлении выбора наилучшего варианта обучения, участвуют в реализации контроля за деятельностью студента.

Сервис Kahoot представляет собой игровую обучающую платформу, используемую в качестве образовательной технологии в школах, университетах и других учебных заведениях. Обучающие игры «Kahoots» являются викториной со множеством выборов, которые позволяют генерировать пользователей и доступны через веб-браузер.

Kahoot может использоваться для проверки знаний учащихся, формативного оценивания, а также для самостоятельной работы студентов.

Этот сервис был разработан для социального обучения, где учащиеся собираются вокруг общего экрана, например, интерактивной доски, проектора или монитора. Сайт также можно использовать с помощью инструментов совместного использования экрана, таких как Skype или Google Hangouts. Игровой процесс простой: все игроки используют устройство для ответа на вопросы, созданные учителем, бизнес-лидером или другим человеком, преподавателем. Правильные ответы на вопросы переводятся в бонусные баллы. Затем набранные баллы определяют лидеров после каждого вопроса. Kahoot можно воспроизводить через различные веб-браузеры и мобильные устройства посредством веб-интерфейса.

Портал Kahoot.com сделал новую функцию в 2016 году, под названием Jumble. Пользователи создают викторины с четырьмя вариантами (их всегда ровно четыре) в правильном порядке. Kahoot автоматически рандомизирует ответы во время игры. Пользователи должны переместить треугольник, ромб,

круг и квадрат вверх и в правильном порядке. Затем пользователи должны нажать синюю круглую кнопку с текстом «К!» под прямоугольниками. Если пользователь подозревает, что ответы расположены в неправильном порядке, то прямоугольники должны быть перемещены вниз в исходное положение, прежде чем они переместятся обратно в правильное положение.

Можно играть разными способами:

1) каждый студент играет за себя (в этом случае все имена студентов выводятся на экран);

2) обучающиеся делятся на команды (студентам приходится обсуждать или дискутировать на тему того, какой ответ они дадут от своей команды – это отличные задания для языковых занятий);

3) можно давать кахут (пин-код от кахута) в качестве домашнего задания.

Преподаватель создает вопросы, а учащиеся отвечают, используя свои мобильные устройства. Но у Kahoot есть ряд интересных возможностей, которые помогают мотивировать и увлекать студентов. Во-первых, музыка. Когда вопрос появляется на экране, начинает играть музыка, для каждого вопроса она разная, также слышен тикающий звук, напоминающий о том, что время для ответа ограничено. Чем быстрее учащиеся отвечают на вопросы, тем больше баллов получают. Есть таблица лидеров, показывающая, кто набрал наибольшее количество баллов.

Учитель получает весь архив проведенных викторин с многостраничными данными в Excel. В итоге он может отследить результативность работы каждого ученика.

Информационно-коммуникационные технологии уместно применять при изучении всех тем и разделов. Совершенно очевидно, что в условиях информационного общества необходимо не столько передавать учащимся готовые знания, сколько научить их приобретать эти знания самостоятельно и пользоваться приобретенными знаниями для решения новых познавательных и практических задач. Овладение учащимся определенным набором способов деятельности лежит в основе формирования универсальных учебных действий.

Таким образом, использование современных информационно-коммуникационных технологий дает преподавателю широкие возможности разнообразной подачи материала для самостоятельной работы студентов, способствует развитию интереса учащихся к изучаемому языку, повышению самостоятельности учеников при работе с сервисом, позволяет разнообразить формы контроля преподавателем степени усвоения знаний и самоконтроля учащихся при индивидуальной работе на компьютере.