

**Е. А. Михайленко**

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПЛАТФОРМЫ «КАНООТ» ПРИ ОБУЧЕНИИ НЕМЕЦКОМУ ЯЗЫКУ: ИЗ ОПЫТА РАБОТЫ

«Kahoot» – это веб-сервис, который позволяет облегчить и разнообразить образовательный процесс. Он разработан с учетом современных тенденций, имеет красочный дизайн и понятный интерфейс, что, несомненно, привлекает внимание студентов.

У сервиса есть несколько режимов работы, которые регулярно дополняются и обновляются, но в данной статье я хотела бы заострить внимание на основной функции работы с «Kahoot» – *создании викторин*, интерактивных тестов в формате игры.

Особенность сервиса «Kahoot» заключается в том, что он позволяет не только создавать свои авторские викторины и тесты, но и использовать уже готовые. По моему мнению, это является огромным плюсом, так как преподаватель может изучить библиотеку готовых викторин, ознакомиться с их структурой, почерпнуть для себя что-то новое, а иногда и сэкономить свое время. Преподаватель должен понимать, что несмотря на то, что все тесты в сервисе разделены на категории, выбор подходящего все равно может занять какое-то время. Он должен убедиться, что выбранные им задания полностью соответствуют уровню подготовки студентов. Именно из-за того, что существующие на сервисе варианты викторин не всегда полностью соответствуют пройденному на занятиях материалу, преподавателю приходится ближе знакомиться с функцией создания своих тестов.

Процесс создания представляет собой достаточно простой алгоритм действий:

- Формулируется вопрос и 4 варианта ответа, только один из которых должен быть верным. Каждый вариант ответа помечен определенным цветом и фигурой для большей наглядности: красный треугольник, желтый круг, синий ромб и зеленый квадрат.

- Преподаватель также может выбрать время, отводимое на выполнение каждого задания (от 5 до 30 сек). За это время участники должны прочесть задание, варианты ответов и принять решение.

- При ответе нажимается иконка, соответствующая выбранному варианту ответа.

- После окончания отведенного времени сервис показывает промежуточные результаты: в первую очередь был ли данный вами ответ верным, а также общую таблицу, где указаны результаты всех участников викторины. Таким образом каждый видит какое количество баллов он набрал и на каком месте он сейчас находится.

Плюсом является то, что преподаватель в любой момент может сделать паузу и прокомментировать вопрос, если при ответе на него у обучающихся возникли трудности. В конце викторины, когда ответы на все вопросы уже

даны, сервис окончательно подсчитывает количество баллов у участников и определяет победителей. Элемент соперничества зачастую положительно влияет на ход игры.

Помимо составления теста, есть еще несколько нюансов, которые должен предусмотреть преподаватель:

- интерактивная доска или ноутбук;
- мобильные устройства с выходом в Интернет.

Для того, чтобы подключиться к игре каждый участник со своего устройства должен зайти на сайт *kahoot.it* и ввести код, который был сгенерирован при составлении викторины.

По-своему опыту хочу сказать, что игровая форма обучения интересна и полезна для обучающихся любых возрастов. Яркий интерфейс, наглядность, дух соперничества помогают стимулировать интерес к процессу обучения. Задача преподавателя – постараться не злоупотреблять такого рода сервисами на учебных занятиях.

«Kahoot» отлично подходит для промежуточной проверки знаний, закрепления материала, а также для знакомства с новой темой и инициирования дискуссий.