О. О. Наливайко
nalivajko2017@gmail.com

Використання цифрового додатка *Kahoot* в освітньому просторі

Проаналізовано роль застосування цифрового додатка *Kahoot* в освітньому процесі класичного університету. Розглянуто алгоритм створення цифрових ігор за допомогою додатка *Kahoot.* Визначено шляхи застосування *Kahoot* під час вивчення дисципліни «Педагогіка».

Ключові слова: студент, цифровий додаток, цифровий простір, вікторина, *Kahoot*.

O. O. Nalyvaiko
nalivajko2017@gmail.com

Using the digital platform *Kahoot* in educational space

The article analyzes the role of Kahoot application in the educational process of the classical university. The algorithm of creation digital games was studied with the help of Kahoot application. The ways of using the digital application Kahoot was determined in studying Pedagogics.

Keywords: student, digital application, digital space, quiz, Kahoot.

Освітня політика в багатьох країнах світу спрямовує свої зусилля на цифровізацію (діджиталізацію) освітнього процесу та збільшення цифрових освітніх ресурсів і доступу до них для усіх його учасників. Цифровізація (*digitalization*) – це не лише технологія чи процес, вона являє собою новий підхід у створенні та використанні цифрових ресурсів – на всіх рівнях освітнього процесу. Тому нагальною є потреба у зміні методики навчання та викладання в умовах використання елементів цифрових технологій.

Вітчизняні науковці вважають, що сучасна педагогічна освіта потребує запровадження такої гуманістичної педагогіки, яка б «зумовила виникнення нової освітньої парадигми, а також становлення наукової сфери, що швидко розвивається та мотивує виникнення дискусій і нового педагогічного мислення» [1, с. 2].

У контексті зазначеного звертаємо увагу на процес упровадження цифрових технологій в освіту як одного з головних чинників розвитку суспільства в сучасних умовах. Відповідно, в країнах Європейського Союзу запроваджуються транснаціональні програми економічного та соціального розвитку. Зокрема, у програмі *Digital Agenda for Europe* виділяються такі напрямки розвитку, як:

• цифрове суспільство (навички і вакансії; охорона здоров'я та старіння; розумне життя; комунальні послуги; кібербезпека і конфіденційність; інтернет-довіра тощо);

• дослідження та інновації (інновації; цифрова інфраструктура; нові технології; компоненти та системи; відкрита наука; робототехніка; науково-дослідні консультанти тощо);

• доступ та комунікації (широкосмуговий доступ у Європі; телекомунікації; відкритий Інтернет тощо);

• цифрова освіта (стартап Європи; дані; хмарні технології; майбутнє Інтернету; консультанти тощо) [4; 5].

Розвиваючи вищезазначені напрями розбудови сучасного освітнього процесу, вітчизняний науковець О. Жерновникова зазначає, що «розвиток технологій спричиняє розробку нових інструментів навчання і робить освітній процес більш ефективним. Однак бездумне застосування цих інструментів призводить до зворотного ефекту, коли реальне пізнання замінюється ілюзорним, а навчання перетворюється на прості розваги. Формується нова ідеологія, ґрунтована на "Гейміфікації" та "Діджиталізації" освіти, де на зміну традиційним учителям приходять "ігропедагоги", "координатори онлайн-платформ та освітніх траєкторій"»[2].

Таким чином, можна зробити висновок, що використання сучасних цифрових технологій у навчанні є важливим чинником розвитку освітнього процесу та суспільства взагалі. Важливо підкреслити, що діджиталізація освітнього простору має проводитися відповідно до професійних потреб майбутніх фахівців, а не перетворюватися на «ігрове проведення часу».

Цифрові технології повинні виступати допоміжними засобами для покращення навчальних досягнень здобувачів освіти та збільшення їхньої зацікавленості в предметі через використання гаджетів, отримання важливих навичок роботи у цифровому просторі.

Звертаючись до власного досвіду впровадження цифрових засобів навчання в освітній процес Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна, ми дійшли висновку, що особливою популярністю у роцесі викладання психолого-педагогічних дисциплін користується студентська проєктно-цифрова діяльність, яка у своїй основі має такі завдання: допомагати виробити майбутнім фахівцям дослідницькі навички, розвивати пізнавальний інтерес, привчати до самостійності у роботі та навчанні [3].

У 2018/2019 навчальному році у роботі зі студентами під час викладання дисципліни «Педагогіка» нами застосовувалися такі цифрові засоби навчання, як: *Kahoot, Stop Motion, Quizlet* тощо.

Слід більш детально розглянути цифрову платформу *Kahoot.* Це навчально-цифрова платформа із вправами-іграми, яка надає можливість створення змагань між здобувачами освіти. *Kahoot* являє собою цифровий додаток, який можна використовувати як на персональному комп'ютері, так і на мобільному пристрої.

Існує можливість онлайн-підключення до платформи задля об'єднання з гравцями понад 180 країн світу. *Kahoot* надає можливість провести швидке опитування здобувачів освіти та отримати статистику їхньої успішності. Студенти, які працюють із цією платформою, мають змогу відстежувати свої результати у відповідних таблицях.

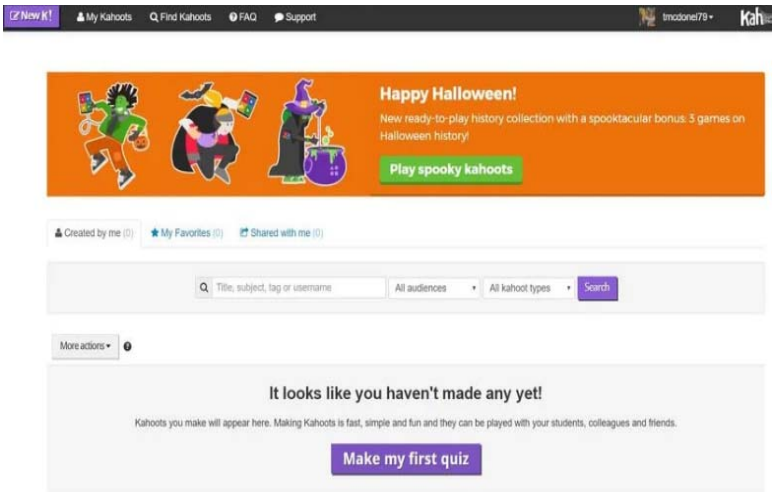

Рис. 1. Реєстрація акаунту

Далі розглянемо більш детально особливості та можливості цього цифрового додатка. Для того щоб створити інтелектуальну вікторину у *Kahoot*, потрібно перш за все зареєструватися та створити власний акаунт за посиланням https://getkahoot.com/ (див. рис. 1).

Далі потрібно обрати вид *Kahoot*, який буде використовуватися (див. рис. 2): *quiz* (вікторина) – завдання, у якому одна або декілька правильних відповідей; *jumble* переміщення) – завдання, у якому потрібно поставити у правильній послідовності запропоновані варіанти відповіді; *discussion* (обговорення) – завдання, у якому ставиться одне запитання на обговорення для усіх учасників; *survey* (опитування) – завдання, що надає можливість провести опитування учасників із метою подальшого опрацювання отриманої інформації.

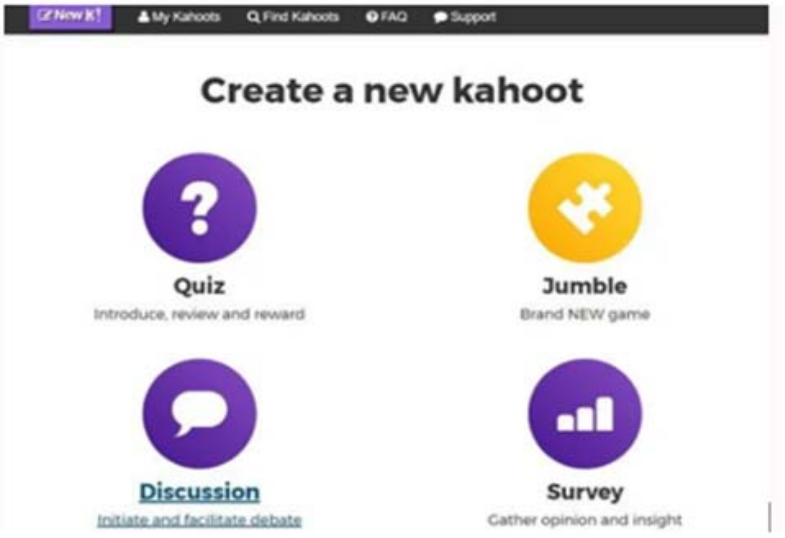

Рис. 2. Види Kahoo

Розкриймо більш детально алгоритм створення тесту *Kahoot*:

- потрібно обрати один із видів *Kahoot* (рис. 2);
- додати запитання (є можливість додати відео або картинку до кожного питання);
- додати варіанти відповідей;
- зберегти готовий *Kahoot;*
- запустити *Kahoot*, вибрати тест для запуску та натисніть «Play»;
- обрати режим *Classic* або *Team mode;*

• студенти зі своїх гаджетів переходять за посиланням *kahoot.it,* вводять код гри, який генерується автоматично, викладач запускає гру та вводить своє ім'я;

• коли всі студенти авторизуються у грі, викладач запускає тест, натиснувши *«Lunch»;*

• питання тесту та варіанти відповіді з'являються на екрані викладача, а свої відповіді студенти відтворюють на своїх гаджетах.

Найбільшу популярність серед студентів Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна здобув такий вид *Kahoot,* як вікторина, де здобувачі освіти змогли найбільш ефективно показати свої знання з дисципліни «Педагогіка». Отже, *Kahoot*-вікторина проходить за таким сценарієм: спочатку на екрані проєктора відображаються запитання з варіантами відповідей (зазвичай – 4 варіанти), далі студенти на екранах своїх гаджетів можуть бачити лише кнопки вибору варіанта відповіді, там вони обирають свій варіант відповіді. Коли усі відповіді отримані або коли завершився час, відведений на вікторину, на екран проєктора виводиться загальний рейтинг учасників вікторини у вигляді діаграми з відповідними балами (див. рис. 3).

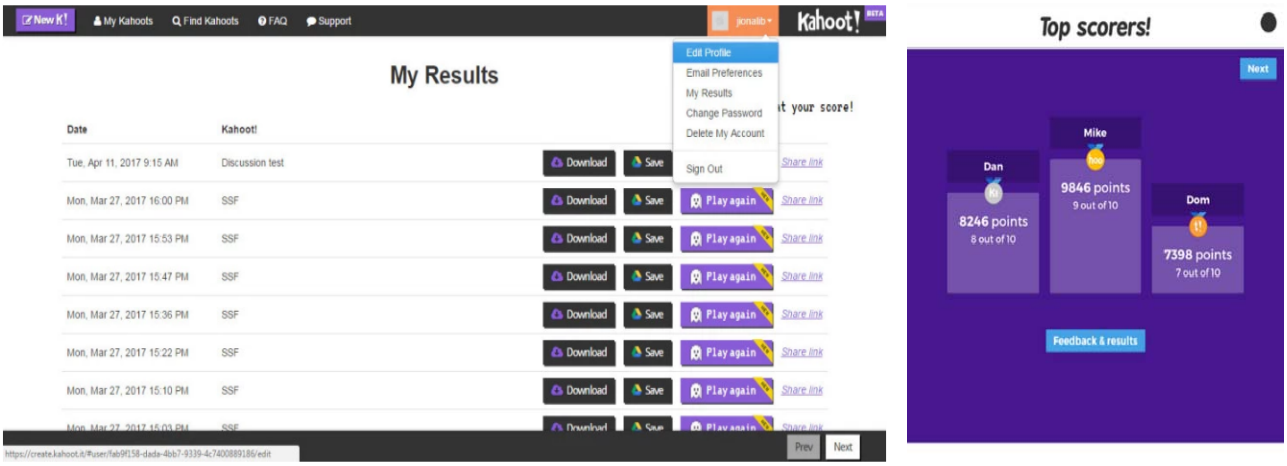

Рис. 3. Результати Kahoot

У контексті дослідження потрібно звернути увагу на такий режим, як *Team mode*. Підкреслимо його важливість для великих груп студентів, що дуже актуально, наприклад, для тих, хто навчається на факультеті іноземних мов, де часто трапляються ситуації, коли студентів дуже багато й інколи вони не знають, як взаємодіяти у команді. Цей режим дозволяє значно покращити взаєморозуміння у навчальній групі й розкрити потенціал здобувачів освіти. Обравши цей режим, викладач організовує студентів у команди, де для кожної групи є один пристрій для надання відповідей. Організаційною відмінністю з класичним режимом *(Classic),* де студенти грають самі за себе, є те, що на початку авторизації студентам пропонується обрати назву команди, а вже потім – реєструватися самим. Відповідно, вікторина проходить за тим же сценарієм, який зазначено

вище, з єдиним винятком, що між собою грають команди та в кінцевому рейтингу фігурують назви команд.

Таким чином, *Kahoot* – це інструмент для створення студентами або викладачами вікторин чи опитувань у цікавий і захопливий спосіб. Відзначимо, що інтерфейс *Kahoot* – дуже варіативний. Він дозволяє створювати унікальні, неповторні вікторини та тести, що дуже важливо для самовираження студентів. Інтерфейс *Kahoot* дає змогу доповнювати вікторини та інші види гри незвичною графікою і музикою, створює атмосферу творчості та активізує приховані можливості студентів. Іншим важливим елементом *Kahoot* є створення конкурентоспроможного клімату навчання, що важливо з погляду надання *soft skills* для студентів, де вони зможуть діяти як індивідуально, так і в команді. *Kahoot* можна використовувати різними способами: наприклад, для викладачів – це дієвий інструмент опитування на початку семестру, щоб отримати уявлення про думки, звички та прагнення студентів (є дуже важливим під час роботи з великою кількістю здобувачів освіти).

Підкреслимо, що *Kahoot* за всіх його позитивних якостей – це все-таки цифровий засіб навчання, для його застосування потрібна відповідна матеріально-технічна база (доступ до мережі Інтренет через *wi-fi*, наявність проєкторів тощо), яка, на жаль, не всюди є наявною у стінах Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна.

Іншим важливим фактором застосування *Kahoot* є цифрова грамотність як серед студентів, так і поміж викладачів. Відзначимо, що перш ніж застосовувати цифрові додатки, потрібно набути відповідного рівня цифрової компетентності, а це неможливо без відповідних теоретичних та практичних знань у галузі цифрових пристроїв, цифрових технологій та їхнього застосування у навчанні.

Література

1. Биков В. Ю. Цифрова гуманістична педагогіка / В. Ю. Биков, М. П. Лещенко, Л. І. Тимчук. – К. : ІТЗН НАПН України, 2017. – 181 с.

2. Жерновнікова О. Психолого-педагогічні проблеми вищої і середньої освіти в умовах сучасних викликів : теорія і практика: матеріали III Міжнародної науково-практичної конференції (Харків, 10 квітня 2018 р.). – Х., 2018. – С. 88–90.

3. Наливайко О. Досвід використання інноваційних технологій у межах курсу «Загальна педагогіка» / О. Наливайко // Проблеми сучасної освіти : збірник науково-методичних праць / уклад.: В. Г. Пасинок, Т. О. Маркова. – Х. : ХНУ імені В. Н. Каразіна, 2018. – Вип. 9. – С. 147–153.

4. Digital Agenda for Europe [Electronic resource]. – Way of access : http://ec.europa.eu/digitalagenda (дата звернення : 01.05.2019).

5. The Global Information Technology Report. Growth and Jobs in a Hyperconnected World [Electronic resource]. – Way of access : www.weforum.org/gitr_version.pdf (дата звернення: 27.05.2019)