

## ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВЫХ ОБУЧАЮЩИХ ПЛАТФОРМ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ

*Крюков В.Д., Карaban Н.С.*

*Учреждение образования «Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники»  
филиал «Минский радиотехнический колледж»,  
г. Минск, Республика Беларусь*

*Научный руководитель: Карпович Д.В. – преподаватель первой категории дисциплин  
общепрофессионального и специального циклов*

**Аннотация.** Исследовано применение игровых обучающих платформ на примере Kahoot!, принцип их работы, их преимущества. Определено, что их использование и технологий мобильного обучения увеличивает эффективность усвоения материала и улучшает практическую направленность полученных знаний. Приводятся результаты применения платформы Kahoot! в образовательном процессе, которые подтверждают результативность использования данного подхода закрепления и проверки пройденного материала.

**Ключевые слова:** мобильные технологии, обучающие платформы, образовательный процесс, интерактивные занятия.

**Введение.** За последние пятнадцать лет в общество стремительно стали интегрироваться информационные технологии, а последние пять – мобильные технологии. Мобильные устройства и Интернет стали более распространенными и доступными, что сделало возможным использование их в образовательных процессах.

Данная статья включает в себя рассмотрение игровых обучающих платформ, а в частности Kahoot!, в образовательном процессе и рассказывает про эффективность применения данных платформ во время практических занятий.

**Основная часть.** Игровые обучающие платформы представляют собой информационные ресурсы для обеспечения обучающихся и обучающихся интерактивной образовательной средой для проверки и закрепления знаний учащихся, используются при применении технологий мобильного обучения. [2]

Технологии мобильного обучения организуют образовательный процесс с использованием совокупности мобильных сервисов и информационно-коммуникационных множеств методов. Этот тип обучения предусматривает наличие устройств мобильной связи, таких как смартфон, ноутбук или планшет, а также наличие сети Интернет, которые позволяют получить доступ к образовательным ресурсам, возможность использования мобильных приложений, веб-приложений и связь с другими пользователями.

Kahoot! является одним из представителей игровых обучающих платформ, использующих технологии мобильного обучения. Разрабатывался для проведения групповых занятий. Позволяет создавать, публиковать и играть в викторины, проходить интерактивные тесты и опросы для проверки знаний учащихся, что способствует более динамичному и увлекательному процессу обучения. [1]

Для начала работы с платформой Kahoot! пользователю требуется пройти регистрацию с указанием того, педагог он или учащийся. После регистрации сервис предложит подборку популярных на данный момент викторин, которые уже размещены на платформе. Для составления собственной викторины пользователю необходимо перейти в соответствующий раздел.

Принцип проведения викторин не сложен для понимания: учащиеся собираются вокруг общего экрана (монитор, интерактивная доска, изображение проектора или экрана). Далее вопросы выводятся на общий экран по одному, а все играющие одновременно отвечают на вопросы на своих устройствах. Участникам начисляются очки за каждый правильный ответ, также учитывается скорость ответа на поставленный вопрос. В конце викторины на экран выводится количество очков каждого участника, набранных во время ответов на вопросы.

Процесс создания самой викторины занимает малую толику времени педагога, а сама операция добавления вопросов и вариантов ответов к ним весьма проста и не вызывает никаких осложнений.

Kahoot! ставит перед собой задачу сделать процесс обучения более интересным и доступным для всех своих пользователей. В обучающей сфере можно выделить имеющиеся у него преимущества:

- ! доступность, предоставление своих возможностей на бесплатной основе;
- ! понятный и приятный в использовании интерфейс;
- ! совместимость с большим количеством устройств;
- ! вместимость комнаты для проведения опроса (50 одновременных пользователей);
- ! возможность сохранения результатов опроса для дальнейшего их анализа;
- ! высокая степень интерактивности опросов;
- ! возможность дублирования и редактирования викторин;
- ! обеспечение доступа через веб-сайт, также имеется мобильное приложение.

Кроме этого, Kahoot! позволяет проводить дискуссии, запустив обсуждение с одного или нескольких вопросов.

Проведившееся исследование перспективной технологии Kahoot! в образовании от 2017 года, говорит о том, что использование игровых обучающих платформ, а в частности Kahoot!, способствует достижению высокого уровня мотивированности и вовлеченности студентов в образовательные процессы. Также, в исследовании предоставляются результаты использования технологии мобильного обучения при помощи Kahoot!. [1]

Апробация практического применения Kahoot! проводилась с общим количеством участников исследования 256 человек, распределенных на несколько рассматриваемых групп. Учебные занятия начинались с проведения Kahoot!-викторины по материалу, пройденному на предыдущем занятии. В заключение занятия проводился Kahoot!-опрос по приобретенным во время текущего занятия знаниям. Также, не считая начального и конечного тестов, опрашиваемые проходили викторины после прохождения отдельных тем. Причем начальный и заключительный опросы были созданы индивидуальными для каждого студента, а прохождение викторины после темы имели как персональный, так и групповой характер.

По окончании исследования, опрашиваемым была дана возможность оставить своё мнение о проведенных викторинах по темам учебных занятий на платформе Kahoot!. По окончании опроса 8 % опрошенных поставило отрицательную оценку составленным викторинам, 10 % оценило викторины нейтральной оценкой и целых 82 % студентов были полностью удовлетворены составленными викторинами. Результаты представлены на рисунке 1 [3].

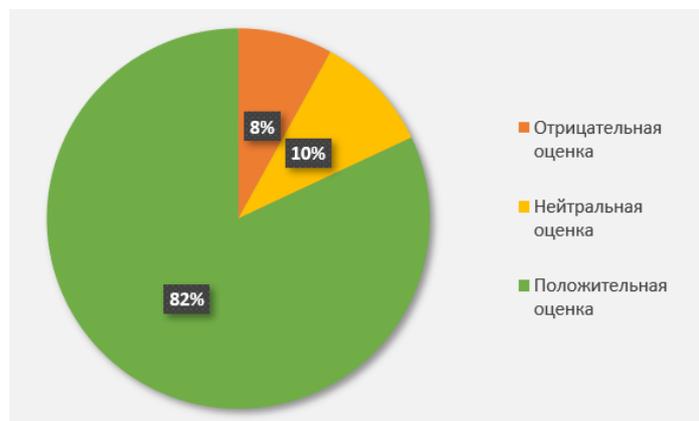


Рисунок 1 – Результаты опроса студентов относительно проведения викторин на платформе Kahoot!

Также был проведен опрос среди студентов об их удовлетворенности результатами обучения с использованием игровой обучающей платформы Kahoot!. Собранные ответы демонстрируют, что 88 опрошенных студента отметили проведённое обучение увлекательным,

86 студентов были убеждены в том, что данный способ позволяет сильнее закреплять полученные знания и 79 студентов могли бы рекомендовать данную платформу к использованию на постоянной основе в обучающих процессах, трое опрошенных воздержалось от ответа. Результаты представлены на рисунке 2 [3].

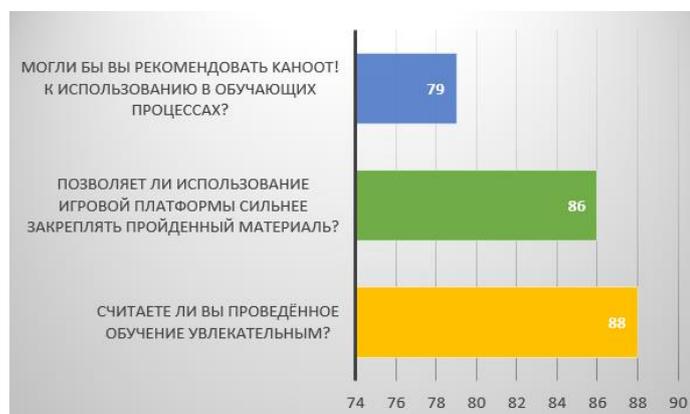


Рисунок 2 – Результаты обратной связи от опрашиваемых студентов

**Заключение.** Применение игровых обучающих платформ как части технологии мобильного обучения для обеспечения интерактивного процесса обучения увеличивает эффективность усвоения материала, практическую направленность полученных знаний, повышает уровень активного участия студентов, развивает их интеллектуальные и творческие способности. Результаты обратной связи от опрошенных студентов подтверждают эффективность использования игровых обучающих платформ, таких как Kahoot!, в образовательном процессе, и с годами данные платформы имеют ещё больший потенциал развиваться и получать все более широкое распространение.

### Список литературы

1. Использование Kahoot! [Электронный ресурс]. – 2022. – Режим доступа: <https://kahoot.com/> – Дата доступа: 01.04.2022.
2. Игровые технологии в образовательном процессе [Электронный ресурс]. – 2021. – Режим доступа: [https://spravochnick.ru/pedagogika/igrovye\\_tehnologii\\_v\\_obrazovatelnom\\_processe/](https://spravochnick.ru/pedagogika/igrovye_tehnologii_v_obrazovatelnom_processe/) – Дата доступа: 31.03.2022.
3. Исследование о применении Kahoot! в образовании [Электронный ресурс]. – 2017. – Режим доступа: [https://www.researchgate.net/publication/320253086\\_PRIMENENIE\\_KAHOOT\\_PRI\\_GEJMIFIKACII\\_V\\_OBRAZOVANII](https://www.researchgate.net/publication/320253086_PRIMENENIE_KAHOOT_PRI_GEJMIFIKACII_V_OBRAZOVANII) – Дата доступа: 31.03.2022.

UDC 037.377

## APPLICATION OF GAME TRAINING PLATFORMS IN THE EDUCATIONAL PROCESS

*Krukov V.D., Karaban N.S.*

*Belarusian State University of Informatics and Radioelectronics branch Minsk Radio Engineering College  
Minsk, Republic of Belarus*

*Scientific adviser: Karpovich D.V. – teacher of the first category of disciplines of general professional and special cycles*

**Annotation.** The application of game training platforms on the example of Kahoot!, the principle of their operation, their advantages are investigated. It is determined that their use and mobile learning technologies increases the efficiency of material assimilation and improves the practical orientation of the acquired knowledge. The results of the application of the Kahoot! platform are presented in the educational process, which confirm the effectiveness of using this approach to consolidate and verify the material passed.

**Keywords:** mobile technologies, learning platforms, educational process, interactive classes.