

ВЕБ-ПРИЛОЖЕНИЕ «КАНООТ!» В УЧЕБНОМ ПРОЦЕССЕ

Н.И. РОМАНОВСКАЯ, В.В. ТЫНКОВИЧ

Учреждение образования «Белорусский государственный

университет информатики и радиоэлектроники»

филиал «Минский радиотехнический колледж»

г. Минск, Республика Беларусь

Аннотация: В статье исследуется роль веб-приложения «Kahoot!» в учебном процессе, с акцентом на повышение эффективности запоминания и усвоения информации учащимися. Рассматриваются функции приложения, включая проведение тестов и задач в игровом формате. Акцентируется внимание на важность использования таких технологий для повышения познавательной мотивации обучающихся. Результаты исследования могут быть полезны при разработке образовательных программ с применением современных технологий.

Ключевые слова: Kahoot!, веб-приложение, образовательный процесс, запоминание информации, усвоение материала, игровой формат.

В современном образовательном пространстве активное внедрение технологий ставит перед обучающимися и преподавателями новые вызовы и возможности. В этом контексте особое внимание привлекает веб-приложение «Kahoot!», выделяющееся инновационным подходом к обучению [1]. Сталкиваясь с часто скучным характером изучаемых предметов, учащиеся могут испытывать затруднения в запоминании и освоении материала. Для преодоления этой проблемы представляется рациональным использование игрового формата, который способствует более эффективному повторению и усвоению информации.

В данной статье мы рассмотрим роль и влияние «Kahoot!» на процесс запоминания и освоения информации учащимися колледжа. Суть приложения заключается в предоставлении интерактивных тестов и вопросов в игровом формате, делая обучение увлекательным и захватывающим [2]. Рассмотрим ключевые функции «Kahoot!», включая возможности создания игровых задач и проведения тестирования. Обсудим, как эти элементы способствуют стимуляции интереса учащихся колледжа и активизации процесса обучения по математике.

Одной из ключевых характеристик «Kahoot!» является предоставление интерактивных тестов и вопросов в игровом формате. Это позволяет превратить скучное тестирование в увлекательное соревнование, вовлекая учащихся в процесс обучения. Игровой формат способствует не только повторению материала, но и созданию позитивного опыта, что может положительно сказаться на степени запоминания информации.

Веб-приложение «Kahoot!» использует игровые механизмы для достижения образовательных целей. Соревновательность вопросов, система рейтингов и возможность награждения служат стимулом для активного участия и более эффективного усвоения материала.

«Kahoot!» предоставляет возможность создания собственных игровых задач, что дает преподавателям уникальную возможность адаптировать материал под конкретные потребности аудитории. Эта функция позволяет персонализировать обучение и делает процесс более интересным для учащихся, учитывая их уровень знаний и интересы.

Кроме механизмов соревнования, системы рейтингов «Kahoot!» использует и возможность награждения. Эти элементы стимулируют учащихся к активному участию в обучении, формируя здоровую конкуренцию и улучшая мотивацию. В результате, они ощущают больший интерес к предмету и более сильно вовлечены в учебный процесс.

Важным аспектом веб-приложения «Kahoot!» является его бесплатная доступность и удобство использования. Пользователи могут получать разнообразную информацию без необходимости регистрации аккаунта. Однако, для более глубокого взаимодействия с приложением и отслеживания своего прогресса, предусмотрена бесплатная регистрация. После создания аккаунта пользователи получают доступ к дополнительным функциям, таким как сохранение результатов тестирования и участие в более сложных игровых задачах. Также, зарегистрированные пользователи имеют возможность создания собственных тестов и вопросов, что способствует персонализации обучения. Система достижений, квестов и лидерских досок вносит в обучение игровые элементы, стимулируя обучающихся к активному участию.

Проанализируем практическое применение данной технологии в контексте образовательного процесса по математике.

Имея богатый опыт в проведении тестирования с использованием предложенной платформы, мы хотим поделиться своими успешными практическими наблюдениями. В процессе экспериментов, мы активно внедряли данную платформу для проведения тестирования по математике, фокусируясь на таких темах как логарифмы, основные понятия тригонометрии и векторы. Данные темы выбраны не случайно. Есть темы разделов, где в самом начале есть необходимость понять и выучить основные понятия, формулы, значения или принципы вычисления. Чтобы проверить эти знания, умения, навыки у обучающихся очень эффективно применение данного веб-приложения.

Для оптимальной организации процесса, желательно разделить аудиторию на группы в случае командной работы или при слишком большом количестве участников. Однако также возможно проведение индивидуальных тестирований, что делает платформу универсальной в различных образовательных сценариях (рисунок 1).

Summary

Players (7)

Questions (27)

Feedback

Hosted by romanovskaya.kahoot

All (7)

Didn't finish (0)

Search

Nickname	Rank	Correct answers	Unanswered	Final score
Рен Гаспарос	1	74%	1	34 098
Подрабученки	2	70%	—	13 966
Ярва	3	70%	1	13 336
Лемелюлы	4	63%	2	12 871
Шушете	5	59%	2	12 460
Кекуле	6	56%	1	10 774
Оле	7	52%	4	9 984

Рисунок 1 – Индивидуальное тестирование

Процедура тестирования стартует с предъявления вопроса аудитории на определенный временной интервал (рисунок 2).



Рисунок 2 – Процедура тестирования

После этого участникам предоставляется возможность ответить на вопрос, используя разнообразные цветные и геометрические маркировки на кнопках. Заинтриговывающий аспект заключается в том, что команда или участник, первым правильно ответивший за минимальное время, получает наивысший балл (рисунок 3).

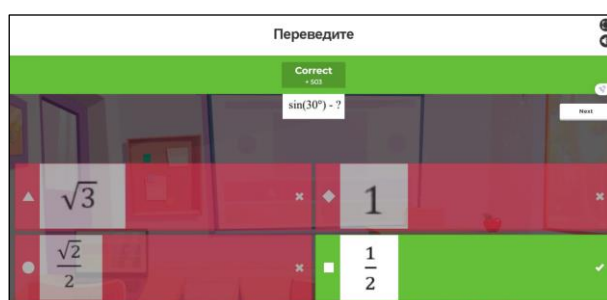


Рисунок 3 – Процесс начисления баллов

В конце тестирования происходит подсчет количество полученных баллов у каждого участника и происходит создание призовых мест (рисунок 4).



Рисунок 4 – Подиум победителей тестирования

Для проведения исследования был разработан опрос, включающий шесть вопросов, предлагая ученикам три варианта ответа: «Да», «Нет», и «Затрудняюсь ответить». Опрос был распространен среди учеников из различных групп. Всего было получено 79 ответов (100%).

Результаты:

1. Используется ли веб-приложение «Kahoot!» в образовательном процессе по математике?

Да: 98%

Нет: 0%

Затрудняюсь ответить: 2%

2. Способствует ли приложение активизации обучения по математике?

Да: 95%

Нет: 0%

Затрудняюсь ответить: 5%

3. Способствует ли приложение повышению мотивации изучения предмета?

Да: 80%

Нет: 9%

Затрудняюсь ответить: 11%

4. Способствует ли приложение эффективному повторению темы по математике?

Да: 91%

Нет: 0%

Затрудняюсь ответить: 9%

5. Служат ли стимулом соревновательность вопросов, система рейтингов и возможность награждения для активного участия и более эффективного усвоения материала?

Да: 91%

Нет: 4%

Затрудняюсь ответить: 5%

6. Нравится ли вам занятия с использованием веб-приложения «Kahoot!» в образовательном процессе по математике?

Да: 93%

Нет: 0%

Затрудняюсь ответить: 7%

Итоговый результат представлен в виде диаграммы (рисунок 5).



Рисунок 5 – Итоговый результат опроса среди учеников

Из результатов опроса видно, что большинство учащихся положительно оценили использование веб-приложения «Kahoot!» в обучении математике.

Значительный процент ответов «Да» на каждый из вопросов свидетельствует о том, что данное приложение активно применяется в образовательном процессе, способствует активизации обучения, повышению мотивации, эффективному повторению темы, а также пользуется популярностью среди учащихся.

Таким образом, «Kahoot!» представляет собой не только мощный инструмент для образования, но также способствует формированию позитивного отношения к обучению и повышению мотивации. Внедрение таких технологий в образовательный процесс открывает новые перспективы для улучшения качества обучения и эффективности усвоения знаний.

Список использованных источников

1. Kahoot: приложение для создание образовательных тестов, игр и викторин [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://create.kahoot.it>.

2. Ахметзянова Г.Н. Kahoot – один из инструментов мотивации учеников на уроках математики [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://nsportal.ru/shkola/matematika/library/2020/05/11/kahoot-odin-iz-instrumentov-motivatsii-uchenikov>.