

Игровые технологии как средство организации познавательной деятельности обучающихся

Е. И. Совейко

В статье представлена роль современных обучающих программ, построенных на применении игровых технологий. В качестве примера предложены содержательный аспект и алгоритм проведения учебных занятий на основе интерактивной игровой технологии «Kahoot!», которая применима при изучении любой учебной дисциплины и для обучающихся любого возраста. Приведены результаты анкетирования студентов, наблюдения преподавателя, в котором изучалось их отношение к данной обучающей платформе, выделены её достоинства и недостатки.

The article presents the role of modern training programs based on the use of interactive playing technologies. As an example, a content aspect and an algorithm for conducting training sessions based on the interactive technology «Kahoot!» are proposed. This game is applicable to the study of any academic discipline and for students of any age. The results of a questionnaire survey of students, teacher's observations, in which their attitude to this learning platform was studied, are given, its advantages and disadvantages are highlighted.

Ключевые слова: активные методы обучения, дидактическая игра, интерактивная игра, информационные технологии.

Keywords: active teaching methods, didactic game, interactive game, information technology.

Современное образование невозможно представить без использования информационных технологий: они прочно вошли в нашу жизнь. Преподавателю приходится задействовать целый арсенал методов и средств обучения, чтобы удерживать внимание и сохранять учебную мотивацию обучающихся. Смартфон как фактор отвлекающий можно превратить в фактор обучающий. Появляются новые электронные средства для организации познавательной деятельности, смартфон также обладает обучающим потенциалом. Его используют как карманный словарь, как средство поиска информации в Интернете, как электронную книгу [1; 2]. Популярность в связи с этим получают и обучающие программы, в том числе включающие игровые технологии.

В своей педагогической деятельности часто прибегаю к использованию различных дидактических игр. Их основная цель — сделать учебные занятия более интересными, менять формы деятельности, способствовать повышению у учащихся внимательности, развитию умений

быстро отвечать и принимать решения, научить работать с понятиями, закономерностями и др. [3]. Например, для развития мышления можно использовать игру «Ассоциации», в ходе которой студенты должны написать как можно больше ассоциаций, связанных с определённым по-

нятием. Игра «Алфавит» помогает обучающимся запомнить термины, упоминавшиеся в конкретном разделе дисциплины, развивает находчивость. Задача обучающихся — вспомнить термины, начинающиеся на каждую из букв алфавита. Игра «Да — нет» тренирует умение быстро принимать решение в выборе ответа на заданные вопросы. Каждая из игр эффективна в различных учебных ситуациях, однако в моей практике есть универсальная игра — «Kahoot!». Её можно применить в работе с обучающимися любого возраста и при изучении практически любой дисциплины.

«Kahoot!» (кахут) — это бесплатная игровая обучающая платформа. Необходимое оборудование — ноутбук, планшет или смартфон, подключённый к Интернету и проектору (телевизору, интерактивной доске), у педагога и смартфоны, подключённые к Интернету, у обучающихся.

«Kahoot!», безусловно, можно отнести к современным технологиям обучения, так как каждый обучающийся при их применении проявляет активность во взаимодействии с учебным материалом. Этот инструмент можно использовать для проведения викторин, дискуссий, тестов и опросов в аудитории и в дистанционном обучении с целью быстрой проверки знаний обучающихся, коррекции пробелов в знаниях и организации обсуждений. Платформа оформлена в ярких тонах, в ней меняются цвета, имеются звуковое сопровождение, возможность загрузки изображений и видеофайлов. Для общего доступа она была запущена в 2013 году. За 4 года, к 2017 году, «Kahoot!» достигла 1 млрд участвующих игроков, а в мае того же года, как сообщает компания, имела уже 50 млн активных уникальных пользователей в месяц, что говорит о растущей популярности сервиса [4].

Цель данной статьи — установить достоинства и недостатки применения технологии «Kahoot!» на учебных занятиях в вузе, обобщить и распространить педагогический опыт.

Для определения отношения студентов к применению платформы «Kahoot!» в 2020/2021 учебном году было проведено



*Евгения Изоревна Совеико,
старший преподаватель кафедры психологии
Витебского государственного университета
имени П. М. Машерова*

анонимное анкетирование с использованием сервиса «Google. Формы», в котором приняли участие 117 студентов I и II курсов специальностей «Начальное образование», «Дошкольное образование», «Музыкальное искусство, ритмика и хореография» педагогического факультета Витебского государственного университета имени П. М. Машерова. Приведём данные математического анализа результатов анкетирования, а также результаты обобщения собственного педагогического опыта.

В студенческих группах, принявших участие в анкетировании, на практических занятиях по учебной дисциплине «Психология» в течение одного учебного семестра проводились занятия с применением технологии «Kahoot!». Учебное занятие при этом строилось по следующему алгоритму:

1. Организационный момент (приветствие, проверка присутствующих).

2. Мотивационный этап, целеполагание (как правило, студенты самостоятельно ставят цель занятия и объясняют, для чего им нужно изучение данной темы).

3. Работа на платформе «Kahoot!» (ответы на вопросы, обсуждение, подведение итогов игры).

4. Выполнение практического задания, закрепление полученных знаний, умений и навыков.

5. Подведение итогов, выставление отметок с учётом участия в игре «Kahoot!», рефлексия.

6. Объяснение домашнего задания.

Традиционное занятие, без использования игровой интерактивной технологии, предполагает на третьем этапе алгоритма устный или письменный опрос студентов по изучаемой теме. Как же организуется деятельность обучающихся на основе технологии «Kahoot!»? Предлагаем алгоритм работы.

1. Предварительная подготовка. Преподаватель создаёт опрос, викторину, задания или тесты на сайте kahoot.com или в одноимённом приложении для Android или iOS. Обучающиеся устанавливают на смартфон приложение «Kahoot!». При этом в работе используются ресурсы нескольких сайтов: 1) create.kahoot.it — для создания кахутов; 2) play.kahoot.it — для запуска игры организатором (преподавателем); 3) kahoot.it — для подключения участников игры (также работает через мобильное приложение); 4) test.kahoot.it — для тестирования интернет-соединения; 5) media.kahoot.it — для работы с медиафайлами, размещаемыми на платформе; 6) getkahoot.it — для поддержки пользователей сервиса. Удобным сервис делает возможность не только вручную загружать каждый вопрос на сайт, но и наличие стандартной формы для сервиса MS EXCEL, в которой можно создать сразу всю викторину на своём компьютере. Можно внести в неё вопрос, варианты ответов, время, выделенное на ответ, правильный вариант. Изображения и видеофайлы, сопровождающие вопросы, загружаются позже вручную на сайте.

2. Организация. Преподаватель запускает игру на сайте или в приложении, выводит изображение на экран. При проведении дистанционного занятия (например, с использованием программ Zoom, Google Meet и др.) необходимо включить демонстрацию экрана. Изображение на экране

преподавателя — организатора игры — отличается от изображения на экранах смартфонов у участников. Обучающиеся используют свои смартфоны или планшеты в качестве «пульта» для ответов.

Преподаватель может создать целый банк вопросов и игр по определённым темам. Они сохраняются в папке «My kahoots» на сайте. После запуска выбранного кахута необходимо определиться, командной или индивидуальной будет игра. Далее обучающимся необходимо ввести пин-код, сгенерированный на сайте для каждого конкретного челленджа (пин-код генерируется в режиме реального времени, заранее его сохранить нельзя). После ввода пин-кода обучающиеся добавляют свои имена или никки, которые высвечиваются на экране преподавателя. Когда все игроки присоединились, преподаватель нажимает кнопку «Старт».

На экране в течение 10 сек (время фиксированное, не поддаётся изменению) отображается вопрос без вариантов ответов. Затем появляются варианты ответов, загруженное преподавателем изображение или видеоролик (рис. 1). Вопрос с вариантами ответов находится на экране до 240 сек — время выставляется преподавателем. Игроки на своём экране видят только условные обозначения ответов на вопрос (рис. 2), выбирают верный и перемещаются в режим ожидания, пока на вопрос не ответят все участники игры, пока не закончится время или пока преподаватель не нажмёт кнопку «Skip».

Далее на экране появляется столбовая диаграмма, в которой продемонстрировано количество участников, выбравших каждый вариант ответа, показан также верный вариант. На этом этапе можно обсудить с обучающимися мотивы выбора каждого из ответов, скорректировать пробелы в знаниях, поработать над понятийным аппаратом по теме.

Когда вопрос разобран, преподаватель переходит на следующую страницу, где показан топ-5 участников данного челленджа. При желании преподаватель может ввести баллы за правильные ответы и ско-



Рисунок 1 — Экран организатора игры «Kahoot!»

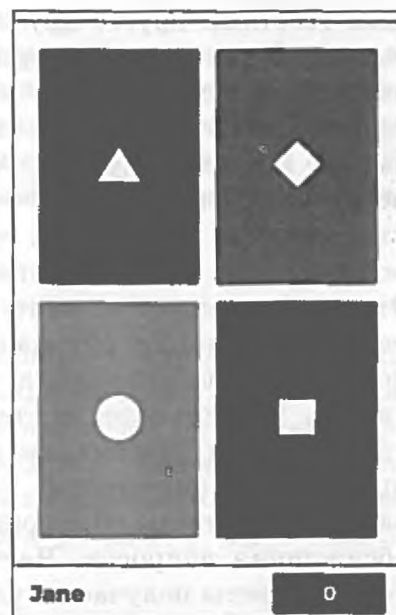


Рисунок 2 — Экран участника игры «Kahoot!»

рость выполнения задания. Обучающиеся видят свои очки, это привносит эмоциональный и соревновательный компоненты в занятие. Ребята радуются своим успехам, переживают и болеют друг за друга.

По завершении челленджа на экране появляется анимированный подиум с тремя лучшими игроками. Также программа позволяет узнать топ-5 игроков. А каждый участник на своём гаджете видит количество собственных верных ответов. Программа предложит ему снова пройти вопросы, на которые он ответил неверно, что позволяет сделать работу над ошибками и восполнить пробелы.

Задания, созданные в «Kahoot!», предполагают выбор правильного ответа из числа предложенных или согласие/несогласие с утверждением. В платной версии есть возможность составления вопросов-пазлов или вопросов, предполагающих краткий текстовый ответ. В задания можно включать фотографии и видеофрагменты; доступна функция временного ограничения ответа на вопрос.

«Kahoot!» является практически универсальным сервисом. Согласно анкетиро-

ванию, 90 % студентов нравится использование данного сервиса на занятии, 10 % — считают, что он подходит не для всех тем и дисциплин. Не было ни одного отзыва, содержащего негативную оценку его применения.

При использовании какута на занятии, как правило, после каждого вопроса игра приостанавливается для обсуждения. Студентам предлагаются вопросы, почему они выбрали тот или иной ответ, вместе устанавливаем взаимосвязи представленных на экране терминов, выясняем, почему не подходят другие ответы. Таким образом прорабатывается понятийный аппарат изучаемой темы и корректируются пробелы в знаниях. 65 % опрошенных также отметили это как достоинство «Kahoot!».

Использование данной платформы позволяет обеспечивать обратную связь от обучающихся, так как и преподаватель, и студенты видят статистику ответов.

Создавать какуты легко. Как правило, педагоги, работающие с платформой «Kahoot!», не рекомендуют использовать её как единственное средство контроля знаний. Зачастую студенты делятся сво-

ими ответами друг с другом, что делает оценку знаний недостоверной. Также по окончании игры в топ-5 могли оказаться ребята, которые отвечали на вопросы быстро (за что получали больше очков), но давали меньшее количество правильных ответов, чем ребята, которые не торопились, но отвечали правильно чаще. Это подтверждает мнение, что не стоит оценивать знания обучающихся только по результатам челленджа. В своей практике я, как правило, выставляю отметки трём лучшим участникам игры согласно проценту верных ответов, а также учитываю устные ответы обучающихся во время обсуждения вопросов. Часто отметку за устные ответы получает студент, не попавший в топ-3.

Платформа «Kahoot!», применяемая в организации учебных занятий, имеет как достоинства, так и недостатки. Сначала остановимся на её положительных сторонах. Известно, что не все обучающиеся любят отвечать устно. Какую позволяют депersonализировать ответы. 21,5 % студентов отметили это как достоинство программы. 80 % — считают, что такая игра делает занятие более динамичным, привносит эмоциональный компонент. Обучающиеся всегда оживляются при запуске игры. После игры, по мнению обучающихся, у них улучшается настроение вне зависимости от полученного результата. 60 % опрошенных положительно оценивают ресурс за соревновательный эффект.

Подготовка игры на данной платформе требует времени, и представленные проблемные ситуации должны иметь однозначное решение, которое находится в короткое время. По мнению студентов и преподавателя, «Kahoot!» делает вопросы по изучаемой теме более яркими и запоминающимися.

Большинство (79,7 %) опрошенных лучше усваивают материал при использовании технологии «Kahoot!». 7,6 % — считают, что прочнее запоминают новое при устном опросе; 3,8 % — более качественно готовятся к занятиям, на которых анон-

сирована письменная контрольная работа; 8,9 % — отметили, что лучше вопросы сделать в виде теста, а затем обсудить их на занятии.

Среди положительных сторон применения «Kahoot!» — задания могут составлять сами студенты. Таким образом можно реализовать сразу несколько педагогических принципов — демократизации, политехнизма, природосообразности, что помогает ориентировать обучающихся на саморазвитие и самовоспитание в соответствии с их умениями, навыками, интересами. Ребята самостоятельно прорабатывают материал будущего занятия, создают вопросы, подбирают изображения.

«Kahoot!», безусловно, имеет и недостатки. Так, по отзывам студентов, они не всегда чётко видят вопрос на экране, при этом не всегда хорошо воспринимают на слух его отдельные части. Иногда во время игры возникают вопросы технического характера: прерывается связь с Интернетом, «зависает» программа на смартфонах с устаревшими техническими характеристиками.

Как создатель заданий среди недостатков платформы я отмечаю ограничение длины вопроса 140 символами, а ответов — 70. Однако данное ограничение можно обойти, используя текст, размещённый в виде изображения, или записав его на видео. В данном случае стоит учитывать, что чтение вопроса будет занимать время, выделенное на ответ.

Развивающий и образовательный потенциал программы широк. Её использование помогает развивать у обучающихся умения быстро принимать решение, концентрироваться на главном в вопросе. Такие игры способствуют формированию мотивации достижения успеха, так как скорость ответов на вопросы позволяет получить высокую оценку со стороны преподавателя и товарищей. Участие в обсуждении вопросов побуждает обучающихся высказывать и обосновывать свою точку зрения, что способствует развитию коммуникативных качеств, уверенности в себе.

При самостоятельном создании кахутов у обучающихся повышается творческий потенциал, ведь их задачей является не только разработка тестовых заданий, но и подбор иллюстраций или видеозаписей. Интересна такая форма создания кахутов, когда необходимо под-

бирать видеофрагменты из художественных или мультипликационных фильмов, иллюстрирующие определённый термин. В таком случае при подготовке задания студент и применяет полученные знания на практике, и помогает товарищам проверить себя.

Современные информационные технологии предоставляют педагогу огромные возможности — можно разнообразить способы подачи материала, сделать учебные занятия более динамичными, увлечь обучающихся содержанием предмета, представив его в яркой и увлекательной форме. Так, интерактивная технология «Kahoot!» является универсальной. Занятие с её использованием становится более эмоциональным, материал усваивается прочнее. Её можно использовать на любом уроке для обучающихся разного возраста.

Список цитированных источников

1. Шмуракова, М. Е. Проблемы и перспективы внедрения мобильного обучения в образовательный процесс вуза / М. Е. Шмуракова // Психологическая безопасность личности в изменяющемся социуме : материалы Всероссийской научно-практической конференции с международным участием, Великий Новгород, 18 октября 2018 г. / под ред. Т. Б. Беляевой ; НовГУ им. Ярослава Мудрого. — Великий Новгород, 2018. — С. 205—209.
2. Рыбакова, Л. В. Аудиовизуальные технологии изучения профессионально-ориентированного английского языка специалистов технических вузов / Л. В. Рыбакова, Н. В. Неверова, Г. А. Иванова, В. В. Белякова // Современное педагогическое образование. — 2019. — № 1. — С. 71—74.
3. Совейко, Е. И. Дидактические игры на учебных занятиях по дисциплине «Эпизоотология и инфекционные болезни животных с основами микробиологии и вирусологии» / Е. И. Совейко // Мастерство online [Электронный ресурс]. — 2019. — 4(21). — Режим доступа : <http://ripo.unibel.by/index.php?id=4276>. — Дата доступа : 21.02.2021.
4. Kahoot! — Википедия [Электронный ресурс] // Википедия: свободная энциклопедия. — Режим доступа : <https://ru.wikipedia.org/wiki/Kahoot!>. — Дата доступа : 21.02.2021.

Материал поступил в редакцию 21.02.2021.