

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПЛАТФОРМЫ КАНООТ КАК ИНСТРУМЕНТА ИНТЕРАКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ

*С. А. Давыдова*

*Белорусский государственный университет,  
ул. Курчатова, 5, 220030, г. Минск, Республика Беларусь, davydovasa@bsu.by*

Статья посвящена анализу форм интерактивного обучения, которые помогают педагогу заинтересовать учеников, мотивировать их к активному участию в образовательном процессе. Рассматривается использование игровой платформы Kahoot в процессе обучения иностранным языкам в целях развития критического мышления и навыков общения у студентов, эффективного усвоения ими материала, а также расширения их познавательных и творческих возможностей. Анализируются формы проведения занятий путем использования платформы Kahoot как инструмента интерактивного обучения (интерактивные вебинары, дебаты, мозговой штурм, проекты и т.д.).

**Ключевые слова:** интерактивное обучение; образовательная платформа; Kahoot; интерактивные формы; мотивация.

## USING THE KAHOOT PLATFORM AS A TOOL FOR INTERACTIVE LEARNING

*S. A. Davydova*

*Belarusian State University,  
Kurchatov str., 5, 220030, Minsk, Republic of Belarus, davydovasa@bsu.by*

The article considers the use of forms of interactive learning that help the teacher to interest students, motivate them to actively participate in the educational process. The use of the Kahoot gaming platform in the process of teaching foreign languages to develop critical thinking and communication skills among students, to effectively assimilate the material, as well as to expand their cognitive and creative capabilities is considered. The forms of conducting classes by using the Kahoot platform as an interactive learning tool (interactive webinars, debates, brainstorming, projects, etc.) are analyzed.

**Key words:** interactive learning; educational platform; Kahoot; interactive forms; motivation.

Сегодня на рынке образовательных услуг предлагается такой разнообразный выбор, что приходится постоянно использовать разные методики и техники обучения, чтобы повысить мотивированность обучающихся. Современный преподаватель, имея безграничные возможности использования высоких технологий, сталкивается с огромным количеством вариантов использования технологий в образовании.

Современные передовые технологии представляют множество вариантов гибкого дифференцированного обучения с использованием разных мобильных устройств, которые стали неотъемлемой частью студенческой жизни. Современные технологии и мобильные устройства

предоставляют многоуровневый учебный онлайн-ресурс через различные приложения и платформы [1, с. 262]. Современное образование в качестве одной из актуальных задач рассматривает повышение эффективности образовательного процесса, то есть максимальную интенсификацию обучения. Для достижения данной задачи преподавателю необходимо повышать целенаправленность обучения; применять разнообразные современные методы и технологии обучения для усиления мотивации обучающихся, а также для оптимизации образовательного процесса, делая его более интересным и наполненным. Одним из инструментов повышения мотивации обучения являются различные образовательные платформы, которые не только позволяют сделать уроки насыщенными и интересными, но также предполагают интерактивный формат проведения занятий.

Интерактивное обучение – это разновидность активного обучения, которая модифицировалась в отдельный метод. При интерактивном обучении взаимодействие происходит не только между учителем и учениками, но и между группами или отдельными обучающимися. Интерактивные формы помогают педагогу заинтересовать учеников, мотивировать их к активному участию, достижению результатов и коллективной работе. Интерактивное обучение подразумевает:

- активность и взаимодействие, благодаря которым и педагог, и ученики вовлечены в процесс и ищут решения;
- равенство в общении, которое помогает открыто обсуждать возможные исходы;
- эксперименты, творческий подход [2].

При проведении подобных занятий преподавателю необходимо проявить больше активности и творчества, чем при других вариантах проведения занятий. При этом при подготовке к каждой конкретной теме или предмету можно использовать разные формы или их комбинацию, например:

1. Интерактивные вебинары – традиционная лекция вместе с дискуссией, разбором, демонстрацией слайдов или фильмов.
2. Мозговой штурм – совместное генерирование идей и поиск нестандартных творческих решений.
3. Проекты – самостоятельная работа над поставленной задачей.
4. Дебаты – обоснованные и аргументированные высказывания двух сторон [3].

Во время подобных занятий преподаватель задействует в учебном процессе различные средства обучения и презентации материалов.

Следует сказать о том, что основа интерактивного обучения – это наглядность, так как 80 % информации воспринимается учащимися именно наглядно. К средствам обучения относят:

- интерактивные доски;
- интерактивные приставки, проекторы, дисплеи;
- интерактивный стол;
- беспроводной планшет;
- компьютеры, оргтехнику и т.д [2].

Отдельно стоит отметить электронное обучение с проведением интерактивных вебинаров и онлайн-конференций.

Учебная платформа Kahoot является одним из инструментов интерактивного обучения. Kahoot – это игровая обучающая платформа, используемая в школах и других учебных заведениях. Иными словами, Kahoot – это сервис для создания викторин, тестов и дидактических игр. Использование этого сервиса может быть хорошим способом получения обратной связи от учащихся [3].

Эта платформа была разработана для групповых занятий. Игровой процесс простой: учащиеся собираются вокруг общего экрана (например, интерактивной доски, проектора, монитора) и одновременно отвечают на вопросы на своих устройствах. Вопросы выводятся ученикам на экран по одному. Участники набирают очки за каждый правильный ответ. В конце викторины на экран выводится количество очков, набранных всеми участниками во время ответа на вопросы. Для участия в игре не требуется обязательной регистрации. Викторины можно выбрать из каталога на сайте. Можно создавать и новые викторины. Время ответа на каждый вопрос ограничено примерно 30-60 секундами.

Kahoot отражает специфику системы BYOD (когда смартфоны становятся инструментом, а не помехой на занятии). Студенты в аудитории используют свои смартфоны или планшеты в качестве «пульта» для ответов. Kahoot можно создавать по грамматике, лексике, истории, страноведению или любым другим предметам и наукам. Играть в Kahoot очень просто. Преподавателю следует создать свой аккаунт на платформе. В аудитории учащиеся просто должны активизировать сервис и ввести PIN-код, который преподаватель предоставляет со своего компьютера. Играть можно разными способами, а именно:

- 1) каждый студент играет за себя (в этом случае все имена студентов выводятся на экран);
- 2) студенты делятся на команды (в этом случае студентам приходится обсуждать или дискутировать на тему, какой ответ они дадут от своей команды);

3) можно предложить студентам создание данной платформы в качестве домашнего задания.

В Kahoot можно играть на разных языках, что привлекает большое количество пользователей. На эту платформу можно прикреплять видео, фото, загружать разные картинки. Преимуществом платформы Kahoot является использование данного интерактивного средства обучения для оценки знаний студентов.

Таким образом, использование платформы Kahoot в качестве интерактивного средства обучения способствует развитию критического мышления и навыков общения у студентов, позволяет им легко усваивать материал, а также расширяет их познавательные и творческие возможности.

### **Библиографические ссылки**

1. Бахтадзе Е. А. Информационно-коммуникационные технологии в лингводидактике: платформа Go Formative // Языковая личность и эффективная коммуникация в современном поликультурном мире : материалы V Междунар. науч.-практ. конф., Минск, 24–25 окт. 2019 г. / под ред. С. В. Воробьевой. Минск : БГУ, 2019. С. 261–266.

2. Интерактивное обучение: современные технологии на уроках. [Электронный ресурс]. URL: <https://externat.foxford.ru/polezno-znat/interaktivnye-formy-i-metody-obucheniya>. (дата обращения: 24.04.2023).

3. Kahoot! [Электронный ресурс]. URL: <https://ru.m.wikipedia.org/wiki/Kahoot!/> (дата обращения: 24.04.2023).