

*Казанин П.А., студент
Соловьева И.Б., канд. пед. наук, доцент
ФГБОУ ВО «Алтайский государственный гуманитарно-педагогический
университет имени В. М. Шукина» (Бийск, Россия)*

ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ПРЕДМЕТУ «ТЕХНОЛОГИЯ» С ПРИМЕНЕНИЕМ ЦИФРОВОЙ ПЛАТФОРМЫ КАНООТ

Аннотация. Статья посвящена проблеме оценивания результатов обучения. Описаны возможности применения новой цифровой платформы Kahoot в образовательном процессе. Описан опыт применения Kahoot для оценки результатов обучения по теме «Потребности человека» в 5 классе на занятиях школьного предмета «Технология».

Ключевые слова: результат обучения, оценка результата обучения, Kahoot, технология, игра, тест.

Система оценивания результатов обучения за многие годы существования отечественного образования претерпела различные изменения: от цифровой оценки через «изучал/не изучал» до «неудовлетворительно», «удовлетворительно», «хорошо», «отлично» и вновь к цифровому оцениванию [1].

Новые технологии меняют и средства оценивая результатов обучения, которые позволяют облегчить труд учителя и провести оценку всех обучающихся гораздо быстрее.

Например, новая платформа Kahoot, позволяющая организовать работу с обучающимися и во время уроков, и при выполнении домашнего задания, и при дистанционном обучении.

Kahoot можно использовать для организации проведения оценки результатов обучения в формате викторин, дискуссий, тестов и опросов. На данной платформе можно выбрать различные игры и викторины по различным темам и предметам.

Кроме того, можно показать не только задания, но и воспользоваться материалами других пользователей, в том числе отредактировать их по своему желанию, чтобы обучающимся было интересно работать с заданиями. Выполнять задания, которые были созданы на платформе, обучающиеся могут с любого устройства, имеющего доступ к Интернету: с ноутбука, планшета, смартфона и т.д.

Платформа предоставляет возможность организовать оценку обучающихся в режиме игры.

Первый режим «Multiple choice» позволяет обучающимся выбирать правильные ответы без ограничения по времени. В конце прохождения игры система предлагает обучающимся посмотреть свои ошибки и поработать над ними. После паузы можно вернуться и продолжить. Второй режим «Play» рекомендуется для групповой игры. Игра подходит и для соревновательных

групповых игр. В свою очередь «Play» имеет два режима игры в группах: «Challenge» и «Host live». В режиме «Challenge» участники соревнуются в группах между собой. Режим «Host Live» дает возможность обучающимся играть в группе в режиме реального времени. Это отличный вариант для lead-in и хорошая альтернатива тестам [3].

Вопросы показываются на экране, а каждый обучающийся подключается и отвечает на них. В конце игры обучающиеся могут увидеть своё рейтинговое место. Учитель имеет возможность в режиме реального времени наблюдать за процессом прохождения игры каждого обучающегося самостоятельно и в группах.

Для проверки знаний по теме «Потребности человека» в 5 классе на платформе Kahoot нами разработана игра в режиме «Host Live».

До начала игры игрокам отправляется ссылка, по которой они могут зайти в игру. Обучающимся предстоит пройти маршрут игры из 10 тестовых заданий по теме. Задания составлены на выбор правильного ответа, на дополнение фразы, на соответствия. По окончании прохождения маршрута каждому игроку под аплодисменты, в сопровождении фейерверков, присваивается достигнутое игровое место. Обучающиеся с интересом погружаются в такую деятельность.

Подобные задания можно давать и не только во время урока, но и как домашнее задание. Однако это будет не целесообразным, так как обучающиеся могут скопировать ответы друг друга, просто продублировав их в чат.

Несмотря на то, что интерфейс Kahoot на английском языке, современному учителю не составит труда в нём разобраться. Эта платформа проста и удобна в работе; позволяет создавать игры с большим количеством вопросов; можно работать с Гугл-таблицами; получить подробный отчет по успеваемости каждого обучающегося. Одной из «фишек» является сопровождающая игру музыка и звуковые эффекты. Из-за музыки и дизайна Kahoot считается более неформальным, чем другие сервисы, и его не рекомендуется применять на формальных мероприятиях типа конференций [2].

Новые потребности заставляют делать новые вещи, развивать технологии. Новое время диктует новые подходы и в системе образования, к применению новых средств, технологий, цифровых продуктов. Это не только дань моде, но и реальная возможность сделать учебный процесс интересным; интенсивным, но не трудным; и эффективным.

ЛИТЕРАТУРА

1. Доклад на тему «История школьной оценки в России»// Инфоурок. Ведущий образовательный портал России: [сайт] [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://infourok.ru/doklad-na-temu-istoriya-shkolnoy-ocenki-v-rossii-1049071.html>

2. Kahoot (пошаговое руководство по работе с сервисом)// Инфоурок: Ведущий образовательный портал России: [сайт] [Электронный ресурс]. - Режим

доступа: <https://infourok.ru/kaoot-poshagovoe-rukovodstvo-po-rabote-s-servisom-2955531.html>

3. Что такое Kahoot! и как его использовать учителю в классе// #Teachaholic: онлайн-журнал: [сайт] [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <https://www.teachaholic.pro/review-cto-takoe-kahoot-i-kak-uchitelyu-ispolzovat-ego-v-klasse/>