

УДК

Ю.А.Щеникова

Использование возможностей сервиса Kahoot на уроках математики в начальной школе

Аннотация: В работе описаны возможности платформы Kahoot для поддержки обучения и процесса обучения математике в начальной школе; приведены варианты применения возможностей данной платформы, используемых учителем для закрепления изучаемого материала и проверки знаний учащихся.

Ключевые слова: интерактивное обучение, математика, начальная школа.

J.A.Shchenikova

Using the features of the Kahoot service in mathematics in primary school.

Summary: The work describes the possibilities of the Kahoot application to support learning and teaching mathematics in primary school; provides examples of tools used by the teacher to consolidate the study material and test students' knowledge.

Key words: interactive learning, mathematics, primary school.

В современном мире школьный учитель не может не задаваться вопросом о том, какие средства позволят наиболее эффективно организовать учебный процесс, чтобы появился познавательный интерес у обучающихся, активизировать их учебную деятельность, раскрыть интеллектуальный потенциал каждого из учеников. Таким эффективным средством является формирование универсальных учебных действий (УУД) в процессе использования информационных коммуникационных технологий. На данный момент существует огромное количество интерактивных обучающих

материалов и пособий, различных "умных игр" и прочих образовательных ресурсов, позволяющих мотивировать обучающихся к познавательной деятельности.

Под интерактивным обучением также понимается взаимодействие, сотрудничество, поиск, беседа между людьми или человеком и информационной средой в процессе решения образовательных задач [2].

Применение интерактивной модели при обучении младших школьников предполагает использование ролевых игр, коллективное разрешение проблем [3].

В настоящее время все большую и большую популярность получает использование различных инновационных технологий, в том числе интернет-приложений, для обучения, как среди взрослых, так и среди детей. Сегодня существует огромное количество различных средств информационных технологий, доступных каждому учителю [1].

К таким интерактивным образовательным сервисам можно отнести сервис Kahoot.it, который предоставляет учителю и самим обучающимся возможность создавать интерактивные материалы самостоятельно.

Так как у учащихся младшего школьного возраста преобладает наглядно-образное мышление и визуальное представление материала на уроках математики в начальных классах с помощью Kahoot.it можно реализовывать активную работу с изображением, что позволит школьникам приобрести уверенность в своих силах, что позволит им включиться в работу на уроке активнее и с большей заинтересованностью.

Kahoot – это бесплатный сервис, позволяющий создавать задания, викторины, опросы и дискуссии с использованием видео и аудио материалов. На сайте имеется большая библиотека уже готовых материалов [4].

Данный сервис имеет платную версию, более расширенную, но возможностей свободной версии вполне достаточно, чтобы организовать процесс интерактивного обучения. При создании заданий можно выбирать форму ответа: «Quiz»- дает возможность участнику выбрать 1 из 4

предложенных вариантов ответа или форму «Правда или ложь», в которой участники решают какое утверждение подходит к данному высказыванию.

При создании заданий учитель может устанавливать время ответа, выбирать соответствующие заданию баллы оценивания задания. Также, если необходимо, сервис предоставляет возможность совместного сочетания текстовой, визуальной, аудио и видео информации. Сервисом предусмотрены бонусные баллы, например, за 3 данных подряд правильных ответа.

В данном сервисе довольно простая авторизация: учащиеся со своих устройств входят на сайт kahoot.it, вводят сгенерированный код созданного учителем задания и свое имя. После такой авторизации начинается процесс выполнения задания. Учитель со своего компьютера проецирует на экране задания и в это время гаджеты учащихся превращаются в пульта для ответов. После того как все команды будут готовы, ведущий запускает сервис с заданием. На экране появляются вопросы с вариантами ответов и фиксацией времени для ответов, а на мобильных устройствах обучающихся появляются иконки в виде геометрических фигур разных цветов. Кликая по иконкам с правильным ответом по мнению участников, они делают выбор. После того как ответят все команды на экране выводится общий рейтинг команд.

Такой вариант работы позволяет задействовать всех обучающихся, а также качественно проверить их уровень знаний. Для наглядности после каждого упражнения или вопроса показывается правильный вариант и таблица результатов. Данный сервис при подведении результатов учитывает, как правильность ответа, так и скорость реакции. Существует несколько вариантов использования данного сервиса. Давайте рассмотрим, как можно использовать данный сервис для организации интерактивного обучения на уроках математики.

1. Классический вариант Kahoot (ClassicKahoot) – это вариант опроса отдельных учеников класса. Этот вариант удобен для опроса, чтобы

проверить, насколько хорошо обучающиеся ориентируются в изученном материале по определенной теме или же насколько качественно и добросовестно разобрались с домашним заданием. К примеру, при изучении темы "Дроби" в учитель подготовил для обучающихся опрос с помощью данного сервиса. Один из вопросов представлен на рисунке 1.

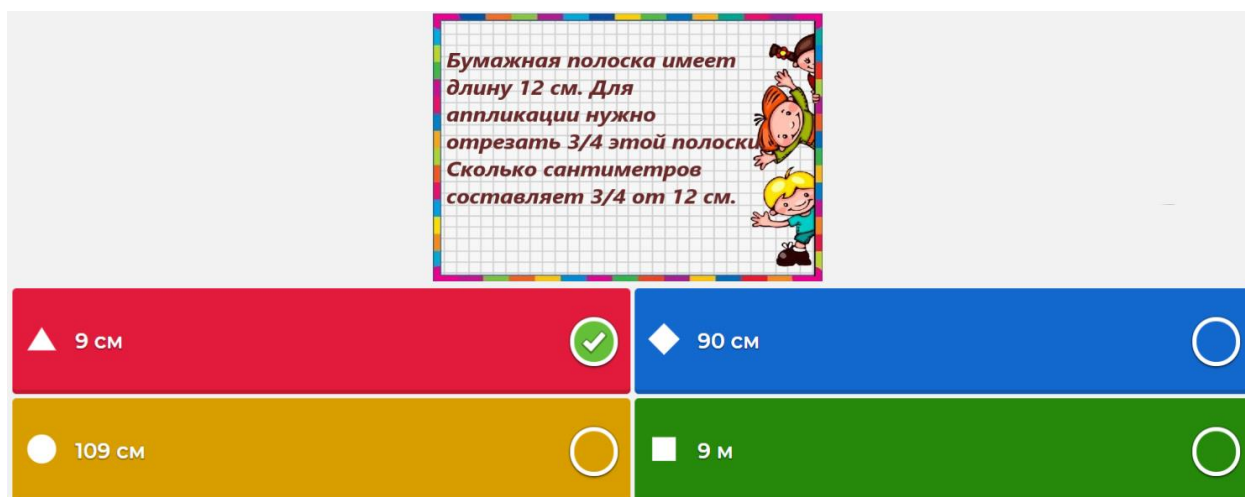


Рисунок 1. Вопрос по теме «Дроби»

2. Командный Kahoot (TeamKahoot) – задание для команд. Класс разбивается на несколько команд, и каждая отвечает на предложенные вопросы. Этот вариант хорош, так как не требует большого количества устройств для ввода ответов. На уроках математики такой вариант можно использовать в рамках внеурочного мероприятия или открытого урока за определенный промежуток времени или по определенной теме: викторина "Самый умный математик" или командная игра "Решение текстовых задач". Викторина может быть построена в формате игры «Правда или ложь», в которой необходимо ответить правдив или ложен определенный факт. (рис.2).

На картинке 5 треугольников?

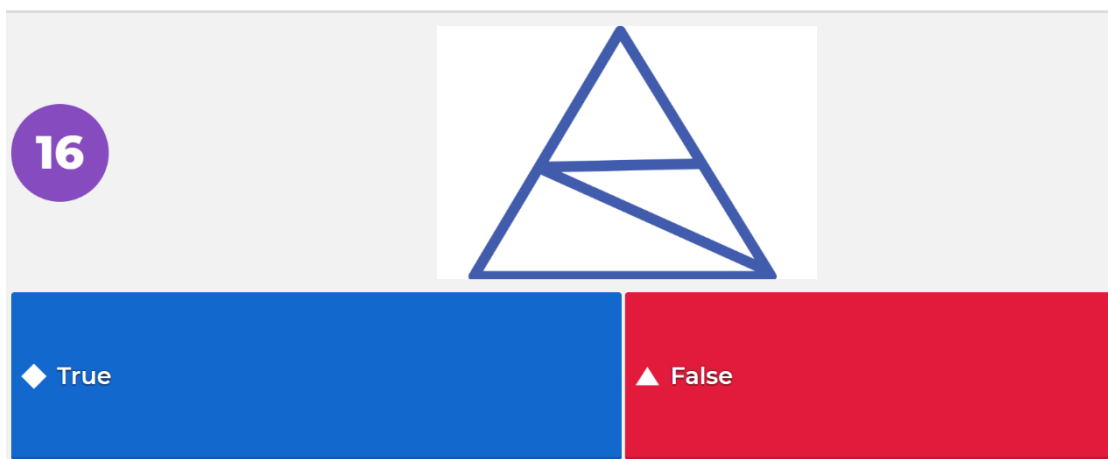


Рисунок 2. Вопрос из викторины «Самый умный математик».

3. Слепой Kahoot (BlindKahoot) позволяет учителю не банально вводить новый материал. Суть такого варианта использования заключается в том, чтобы сразу учащимся предоставлять сложные вопросы или задания по новой теме, что заставляет их сразу включиться в работу и начать думать. Учащиеся в таком случае больше не пассивные участники процесса. Учащиеся сами выстраивают свои предположения в неизведанном поле, а учитель их направляет, давая незначительные подсказки. Главное при таком способе работы не спешить и внимательно анализировать каждый вопрос и ответ. Такой вариант работы возможен при изучении темы "Сложение многозначных чисел", т.к. учащиеся уже знают, как складывать двухзначные числа, они, основываясь на уже имеющихся знаниях, приходят к открытию нового знания самостоятельно и развивают свои навыки сложения чисел.

4. Kahoot приведений (GhostKahoot) позволяет учащимся еще раз поучаствовать в одной и той же работе и, таким образом, посоревноваться с самим собой. Этот вариант отлично подходит в качестве домашней работы. В этом режиме запускается уже выполненное задание или викторина, она идет "в записи" с теми же участниками и их ответами, но в нее включаются участники-клоны самих себя. И тут задача пройти все задания еще раз и постараться улучшить свой собственный результат.

6. Ученик – учитель (LearnerstoLeadersKahoot) - это вариант для больше подходит для одаренных учеников или же для группы учеников, которые хотят продемонстрировать свои знания и умения. В качестве домашнего задания они должны создать свой собственный Kahoot на заданную тему и провести викторину в классе.

Использование сервиса Kahoot помогает наладить взаимодействие между учениками, учениками и учителем, представлять новые темы в форме простых вопросов и ответов, и закрепить знания с помощью более подробного тестирования [4].

Таким образом, можно сделать вывод, что сервис Kahoot является эффективным средством для организации интерактивного обучения с привлечением ИКТ, позволяет более эффективно достигать планируемых результатов за счёт включения всех обучающихся в творческую и познавательную деятельность, а также замотивировать обучающихся к изучению математики. Грамотное использование возможностей Kahoot помогает в усвоении нового материала, формирует культуру учебно-организационной деятельности, обеспечивает контроль с возможностью отслеживания уровня знаний обучающихся и оценивания результатов, помогает реализовать системно-деятельностный подход к процессу обучения.

Список литературы.

1. Головки Л. Ф.Статья «Технология работы с электронным ресурсом «Kahoot» - как способ повышения качества знаний и учебной мотивации обучающихся»//Учитель. 2015. №5. С.86-89.
2. Вендина А.А., Киричек К.А. Активные и интерактивные методы обучения как средство развития и саморазвития личности обучаемых (из опыта работы) // Вопросы педагогики. 2018. № 2. С. 21-23.

3. Потехина Е.В. Артеменко О.Н. Психологопедагогические и методические аспекты повышения эффективности обучения с использованием информационных и компьютерных технологий // Образование. Наука. Научные кадры. 2017. № 1. С. 112-113.

4. Kahoot.it- сервис для создания викторин, опросов и тестов [Электронный ресурс]. URL: <https://kahoot.com/schools-u/> (дата обращения 11.04.2020).