

УДК 372.862

**Д. В. Захарьин,**факультет математики, информатики, физики и технологии,  
Омский государственный педагогический университет  
Научный руководитель: ст. преподаватель С. В. Федулова

## Применение сервиса Kahoot на уроках технологии

В статье рассматривается актуальная проблема интенсивной цифровизации производств, форм работы нынешних и будущих специалистов в различных областях, что отражается в технологическом образовании школьников. Делается акцент на потребности развития на уроках технологии таких знаний, умений и навыков школьников, которые соответствуют современным требованиям рабочих специальностей различных сфер.

Ключевые слова: цифровизация, интерактивность, технология, учебный процесс, урок, игра.

Современный мир складывается так, что цифровые технологии вытесняют аналоговые в усиленном темпе. Дисплеи заменяют бумажные носители, средства письма от ручек уже давно шагнули к клавишам, а те, в свою очередь, уступают пальму первенства голосовому вводу и другим методам оцифровки текста. Что сменил голосовой ввод, пока можно только догадываться. Следовательно, отрицать необходимость применения цифровых технологий в образовательном процессе невозможно.

Просматривая различные источники по анализируемой проблеме, можно прийти к выводу, что в качестве основной формы восприятия информации детьми, рождёнными после 2000 г., давно закрепилась наглядно-показательная вместо словесно-описательной. Если проследить статистику качества усвоенных знаний, то знания, полученные при пассивном методе обучения, т. е. лекционной передаче информации, сохраняются в объеме около 30 %. При активном методе передачи знаний с элементами наглядности и включением учащегося в лекцию этот процент можно увеличить до 50 и выше.

Чтобы объяснить учащимся то или иное явление, технологический процесс и его операции, наилучшим решением станет применение наглядно-образной модели, выполненной в цифровой форме, например видеофрагмент или, если идти несколькими уровнями выше, интерактивный симулятор изучаемого объекта, процесса или явления. Именно такая форма покажет наилучший результат восприятия информации обучающимися XXI в.

Анализируя современное состояние образовательного процесса, мы обратили внимание, что оно характеризуется не только одним лишь пониманием проблемы того, что обучение необходимо

цифровизировать и придавать его элементам интерактивности, но и активными действиями в этом направлении.

К примеру, рассмотрим проведение классического теста с вариантами ответа по конкретной теме. Уже сейчас его возможно провести без бумаги и ручки, используя софт для интерактивного тестирования. Учителю проверка обычных тестов будет стоить некоторого количества времени, а благодаря интерактивному тестированию задержка между тестом и результатом будет минимальна.

Нельзя не учитывать специфику предмета «технология», ведь в нём подразумевается большое число практических заданий, на которые у учеников уходит большая часть урока, и на проведение письменного тестирования для проверки теоретических знаний просто может не хватить времени.

Например, одна из тем раздела «Ручная обработка древесины» имеет несколько важных теоретических аспектов, но практическая часть куда важнее и намного больше нуждается во временных ресурсах, чем теория по этой теме. Так почему бы не провести проверку теоретических знаний учащихся в более психологически безопасной и менее по времени затратной форме, с помощью их смартфона в формате тест-игры? Эта форма проверки знаний принесет множество положительных составляющих, например интерактив в работу обучающихся, тем самым повысив их интерес к изучаемой тематике и, может быть, к предмету в целом.

Это возможно, так как для проведения подобного тестирования в интернете существует как минимум несколько сервисов. Для конкретного рассмотрения мы выберем сервис Kahoot [2], так как именно с ним в рамках прохождения

дополнительного курса о современных методах проведения уроков на базе университета нам довелось ознакомиться наиболее полно. Этот сервис позволяет проводить онлайн-викторину с применением слайда-вопроса, телефона учащегося в качестве «бланка ответов», а также балльную систему оценивания ответа.

Использовать сервис Kahoot целесообразно после прохождения темы, в качестве закрепления пройденного теоретического материала по одной теме, или же после прохождения целого раздела, чтобы проверить знания учащихся, например, вместо классической контрольной работы. Также методику тестирования с использованием данного сервиса можно использовать перед практикой, после изучения теории по теме, а также после практики, в качестве закрепления ранее пройденного и уже апробированного на практике теоретического материала.

Для проведения такой работы учитель-предметник предварительно составляет викторину с вопросами с закрытой формой ответа.

Архитектура сервиса Kahoot позволяет выбрать одну из двух форм задания (рис. 1) — вопрос с числом от 1 до 4 правильных ответов или вопрос с двумя вариантами ответа типа «True/False».

Вопрос может быть составлен в текстовой форме, форме картинки или совмещения текстового вопроса и изображения (рис. 2). В качестве ответа также можно установить словосочетание или изображение какого-либо объекта.

После составления вопросов имеется возможность устанавливать временное ограничение на каждый вопрос от 5 до 240 секунд, а также стоимость каждого правильного ответа в Points-единицах [1].

В конце тестирования мы можем увидеть рейтинговую сводку и полученные участниками очки, это позволит нам увидеть уровень подготовленности каждого участника.

Мы наблюдаем, что мир меняется, и нам нужно меняться вместе с ним. Сфере образования тоже не следует отставать, а нужно идти в ногу со временем.

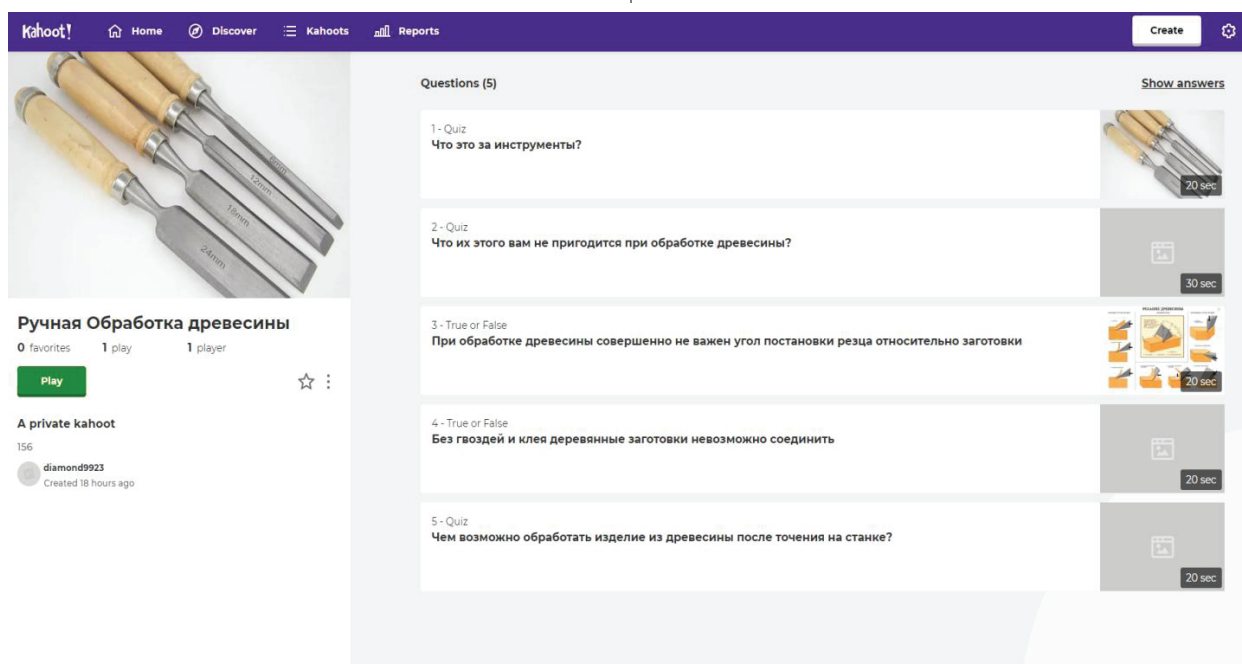


Рис. 1. Интерфейс сервиса Kahoot

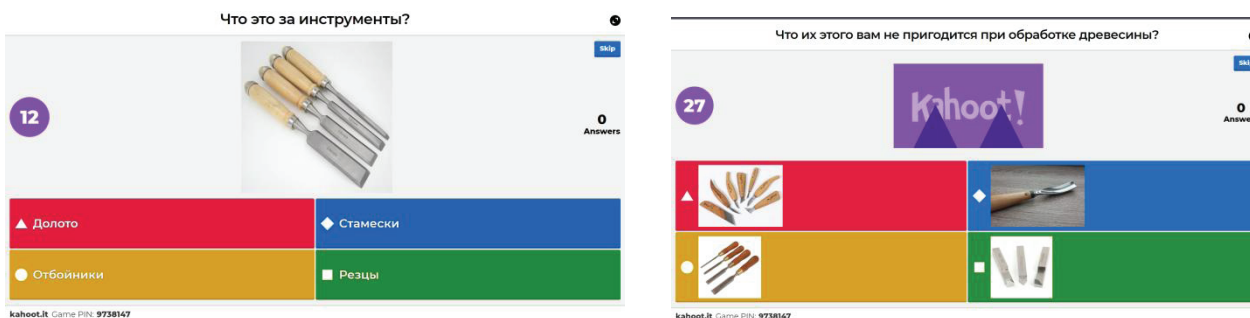


Рис. 2. Примеры вопросов в сервисе Kahoot

1. *Курвигс М.* Как создать Kahoot? Пошаговая инструкция для начинающих // Мастерская Марины Курвигс : [сайт]. — URL: <https://marinakurvits.com/kahoot> (дата обращения: 20.03.2020).
2. Kahoot! : [приложение и площадка для разработки]. — URL: <https://kahoot.com> (дата обращения: 20.03.2020).