

*Осіпчук Яна, студентка бакалаврату
Гордієнко Юлія, к. п. н., доц.
Волинського національного університету імені Лесі Українки*

ВИКОРИСТАННЯ КАНООТ! У ВИКЛАДАННІ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ ЯК ЗАСОБУ ПІДВИЩЕННЯ МОТИВАЦІЇ ТА ІНТЕРАКТИВНОСТІ НАВЧАННЯ

Постановка проблеми. Впровадження в освіту сучасних технологій стає все більше поширеною практикою, адже вони стали невід'ємною частиною життя сучасних людей. Традиційні методи вивчення іноземних мов уже не дають хороших результатів та не забезпечують достатній рівень мотивації, адже представники сучасних поколінь з дитинства зростають в умовах постійного використання цифрових технологій. Тому викладачі ЗВО та учителі ЗЗСО змушені все частіше звертатися до застосування інноваційних технологій, аби зробити вивчення англійської мови цікавим, продуктивним та мотиваційним. З цієї причини педагогічні працівники освітніх закладів різних рівнів почали застосовувати навчальну платформу Kahoot!, адже вона повністю відповідає критеріям успішного вивчення англійської мови як іноземної.

Метою дослідження є проаналізувати ефективність використання ігрової платформи Kahoot! як інструмента вивчення англійської мови як іноземної для підвищення мотивації та покращення результатів здобувачів освіти під час вивчення іноземної мови.

Результати дослідження. Метою вивчення іноземних мов є здатність володіти мовленнєвими компетенціями на хорошому рівні. На думку Балли, вивчення саме англійської мови відіграє важливу роль у різних сферах життя, а Мухаммед визначає функціями англійської мови здатність комунікувати та взаємодіяти [2, с. 11]. Також педагоги можуть використовувати методики, які зроблять процес вивчення мови значно ефективнішим та цікавішим. Путрі зазначає, що причиною поганої якості освіти є невміння правильно обирати матеріал та методи вивчення іноземних мов, враховуючи особливості учнів, адже визначити найкращий метод з усіх неможливо [2, с. 11]. На думку Бакінгема, за допомогою медіаосвіти можна подолати цифровий розрив, який виник внаслідок різниці використання студентами технологій у межах навчального закладу та поза ним. Також використання цифрових технологій у навчанні може допомогти розвинути навички 21 століття, такі як креативність, критичне мислення, комунікація, тощо [2, с. 11]. Саме тому викладачі застосовують ігрову платформу Kahoot! як інструмент для навчання англійської мови.

Kahoot! – це одна з найпопулярніших платформ для вивчення іноземних мов, яка перетворює урок на гру. Кійанчічек стверджує, що дана платформа була визнана студентами як найкраща, а в порівнянні з іншими додатками вона здатна поєднувати різні аспекти гейміфікації, такі як взаємодія як і з онлайн-ресурсом, так і з іншими студентами водночас [1, с. 5]. З переваг додатку, Кійанчічек зазначає легкість використання та відсутність необхідності володіння складними навичками в галузі інформаційних технологій, що робить навчальну платформу Kahoot! доступною для людей з різним рівнем знань. Окрім того, онлайн-сервіс є безкоштовним та простим у використанні тому, що він не лише не потребує оплати, а й завантаження додатку на

комп'ютер. Для зручності користувачів, його можна запуснути, використовуючи пошукову систему пристрою [1, с. 6]. Також серед переваг Медіна розглядала Kahoot! як хороший інструмент для покращення словникового запасу студентів [2, с. 12]. Одним з найкращих плюсів науковці визначають миттєвий результат та взаємодію зі своїми ровесниками. Під час використання онлайн-платформи Kahoot! Здобувачі освіти мають змогу згадувати матеріал, виконуючи тести, що поглиблює їхні знання. На думку Росас, взаємодія з ровесниками під час виконання завдань може створювати конкуренцію у групі, адже вони здатні швидко оцінити здібності один одного. Після опрацювання завдання, студенти отримують миттєвий результат їхньої роботи, тому вони мають змогу проаналізувати свої помилки, що приведе до глибшого засвоєння знань [1, с. 6].

Ігрова онлайн-платформа Kahoot! має низку переваг, проте не менш важливим аспектом є оцінювання в даному ресурсі. Кійанчічек зазначає, що існує два типи оцінювання: формувальне та підсумкове. Якщо формувальне оцінювання передбачає аналіз власних результатів та їх коригування, то підсумкове має на меті оцінити результат засвоєння матеріалу учнем згідно певних стандартів для отримання остаточної оцінки [1, с. 7]. Формувальне оцінювання, окрім паперового, може включати в себе і онлайн оцінювання, зокрема застосування Kahoot!. В одному з досліджень, проведеному Махбубом, брали участь 21 студент бакалаврату з університету, розташованого в Індонезії. В підсумку, в опитувальнику студенти висловили своє задоволення використанням платформи Kahoot! та написали про покращення концентрації уваги [1, с. 8].

Ігрова платформа Kahoot! показує ряд позитивних аспектів, але необхідно розглянути можливі способи застосування даного онлайн-сервісу для отримання хороших результатів. Кійанчічек та інші стверджують, щоб залучити учнів до процесу навчання та підвищити їхню мотивацію, можна використовувати платформу різними способами. У рамках першого способу передбачається використання Kahoot! як діагностичного тесту, який проводиться перед уроком [1, с. 8]. Таким чином у підсумку вчитель зможе оцінити попередні знання учня з тем, які вже викладалися і будуть згодом. Також викладач може запропонувати дітям невеликий тест перед викладанням нового матеріалу аби активізувати в учнів знання тому, що використання ігрової платформи буде викликати більший інтерес у здобувачів освіти ніж виконання вправ з підручника [1, с. 8-9]. Окрім того, Мічос пропонує техніку, суть якої полягає у попередньому читанню текстів чи перегляданні відео учнями вдома, а на уроці за допомогою Kahoot! вони перевіряють власне розуміння попередньо пройденого матеріалу. Як наступний варіант застосування даної онлайн-платформи, він зауважує доцільність використання Kahoot! для повторення щойно засвоєного матеріалу, адже, на відміну, від нудних паперів з пропусками, учні зможуть отримати задоволення від вікторини, змагаючись з однолітками.

Kahoot! демонструє свою ефективність протягом кількох років, адже студенти вважають цю платформу однією з найкращих. Але поряд з цим слід не забувати, що даний сайт вимагає врахування певних нюансів роботи для ефективного впровадження ігрової платформи у навчання англійської мови. Путрі наголошує на наявності такого необхідного обладнання, як ноутбук для вчителя, проектор, аби діти мали змогу бачити питання, пристрої для дітей та доступ до інтернет-мережі [2, с. 13]. Дослідниця детально описує послідовність кроків для створення тесту на платформі Kahoot!. Першими

кроками визначено перехід на вебсайт ігрової платформи та входження в обліковий запис користувача. На платформі доступні як і класичний режим, який доречно використовувати при наявності в кожного учасника мобільного пристрою, так і командний режим, який передбачає роботу в командах [2, с. 13]. Зручність використання платформи полягає у тому, що під час завдання на екрані ноутбука вчитель може керувати ходом занять, а учні бачать лише варіанти відповідей. Відразу після відповіді, студенти можуть проаналізувати свою відповідь і побачити відповіді своїх ровесників.

Висновок. Отже, ігрова платформа Kahoot! – це надзвичайно ефективний метод вивчення англійської мови, який відповідає вимогам навчання сучасних поколінь. Онлайн-ресурс змінює ставлення студентів до навчання, адже запроваджує ігрові уроки, які підвищують мотивацію здобувачів освіти та роблять їх більш амбіційними за допомогою створення здорової конкуренції між ровесниками під час виконання завдань. Велика кількість студентів не лише довіряють даній платформі своє здобування мовленнєвих навичок, а й вважають її найкращою серед низки інших навчальних онлайн-платформ.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Kıyançıçek, E. & Uzun, L. (2022). Gamification in English Language Classrooms: The Case of Kahoot! [İngilizce Dil Sınıflarında Oyunlaştırma: Kahoot! Örneği]. *Bilim, Eğitim, Sanat ve Teknoloji Dergisi (BEST Dergi)* [Science, Education, Art and Technology Journal (SEAT Journal)], 6(1), 1-13.
2. Putri, N. S. (2019). *Kahoot Application in English Language Teaching (ELT) Context: An Alternative Learning Strategy*. *ELSYA: Journal of English Language Studies*, 1(1), 11–15.