

ВИКОРИСТАННЯ КАНООТ! НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ

Фурсова Олена Вікторівна,
кандидат фізико-математичних наук, вчитель математики

КЗ «Малороганський ліцей Вільхівської сільської ради
Харківського району Харківської області»

Виходячи з головної мети Нової української школи – основна задача сучасного вчителя зацікавити учнів навчанням, сформуванню у дітей стійку мотивацію до пошуку знань і постійного саморозвитку.

Ми живемо у інформаційному суспільстві, в якому створення, розповсюдження та обробка інформації стають важливими економічними, політичними та культурними факторами. Завдяки цифровим технологіям, ми маємо миттєвий доступ до величезного обсягу знань, що дозволяє пришвидшити процеси навчання, прийняття рішень та відкриває нові можливості для творчості, тому цифровізація охоплює все більше сфер нашого життя. Використання інтернету, соціальних мереж, цифрових медіа та інших технологій радикально змінило наш спосіб спілкування, роботи та навчання.

Цифровізація освіти відкриває неймовірні можливості для роботи з дітьми особливо під час дистанційного навчання. Інтернет-технології стали невід'ємною частиною освітнього процесу: електронні підручники, інтерактивні дошки, віртуальні лабораторії та інше роблять освіту більш доступною та цікавою. Все це змінює роль вчителя та вимагає коректив у дизайні уроку.

Сучасний вчитель не лише передає знання, а й мотивує, надихає та спрямовує своїх учнів. Оскільки сучасні здобувачі освіти постійно знаходяться в цифровому середовищі, зростають в оточенні комп'ютерів та мобільних телефонів, а онлайн ігри стали невід'ємною складовою їх життя, вчитель має постійно навчатися сам, вміти застосовувати на уроках новітні технології та інноваційні методи навчання. Так, одним із інноваційних методів навчання НУШ є використання інтерактивних ігрових технологій на уроках. Навчальні онлайн-ігри створюють умови кращого засвоєння матеріалу та активізують пізнавальну діяльність учнів.

Виходячи з цього хотілося б поділитися власним досвідом застосування онлайн-платформи Kahoot! на уроках математики.

Kahoot! - це ігрова навчальна платформа для створення та проведення вікторин, що майже 10 років використовується з навчальною метою для здобувачів освіти різних вікових категорій в багатьох навчальних закладах. Цей інтернет-застосунок було створено студентами та викладачами Норвезького університету природничих та технічних наук ще в 2012 році, однак його популярність почала зростати після 2016 року, у березні 2017 року Kahoot! загалом досяг одного мільярда користувачів. Після додавання української мови до інтерфейсу платформи популярність цього ресурсу стрімко зросла і в Україні. Головні переваги використання ігрової платформи Kahoot! в освітньому процесі:

- ✓ викликає підвищення інтересу учнів до вивчення математики та інших предметів (обумовлено ігровим характером платформи);
- ✓ створення атмосфери здорової конкуренції – змагальний ефект;
- ✓ командні форми роботи – діти активно спілкуються, навчаються співпрацювати та підтримувати один одного;
- ✓ універсальність використання – може з однаковим успіхом використовуватися під час різних (очна, дистанційна, змішана) форм навчання;
- ✓ різноманіття способів використання – синхронна робота на уроці для перевірки, оцінювання та корегування навчальних досягнень здобувачів освіти, вивчення нового матеріалу та закріплення теоретичних знань; асинхронна форма роботи – виконання домашніх завдань та контрольні опитування на оцінку у зручний для здобувачів освіти час;
- ✓ унікальна можливість використання як для оцінювання, аналізу та корегування навчальних досягнень учнів, так і для закріплення теоретичних знань в ігровій формі;
- ✓ велика бібліотека готових навчальних матеріалів, зручний пошук необхідного матеріалу;
- ✓ можливість самостійно і безкоштовно створювати необмежену кількість завдань;
- ✓ налаштування інтерфейсу ігор вчителем (зміна кольорового та звукового оформлення гри) та динамічний вибір аватарів здобувачами освіти для внесення різноманіття в ігровий процес;

- ✓ можливість регулювання кількості команд та тривалості гри в залежності від навчальної мети;
- ✓ можливість безкоштовного багаторазового використання обраної гри;
- ✓ підготовка до ЗНО або НМТ – розвиває у здобувачів освіти навички швидко аналізувати питання, критично оцінювати ситуацію і приймати правильне рішення;
- ✓ підвищення ефективності подання навчального матеріалу, результативності уроку.

Таким чином ігрова платформа Kahoot! відповідає головній ідеї НУШ – допомагає сформувати динамічну комбінацію знань, способів мислення, навичок, умінь, інших особистих якостей, що визначає здатність особи успішно реалізуватися у навчанні та подальшій професійній діяльності.

Головна ідея Kahoot! – можливість впровадження діяльнісного підходу навчання для великої групи здобувачів освіти, моніторинг та корегування їх навчальних досягнень, співпраця і діалог з учнями під час уроку особливо в умовах дистанційного навчання..

Існують два основних режими використання Kahoot!:

I. Тестування для перевірки і корегування знань.

Вчителі не тільки створюють власні інтерактивні опитування, а й можуть користуватися великою бібліотекою вже створених ресурсів абсолютно безкоштовно. Потім обирають класичний режим опитування і запрошують учнів (рис. 1).

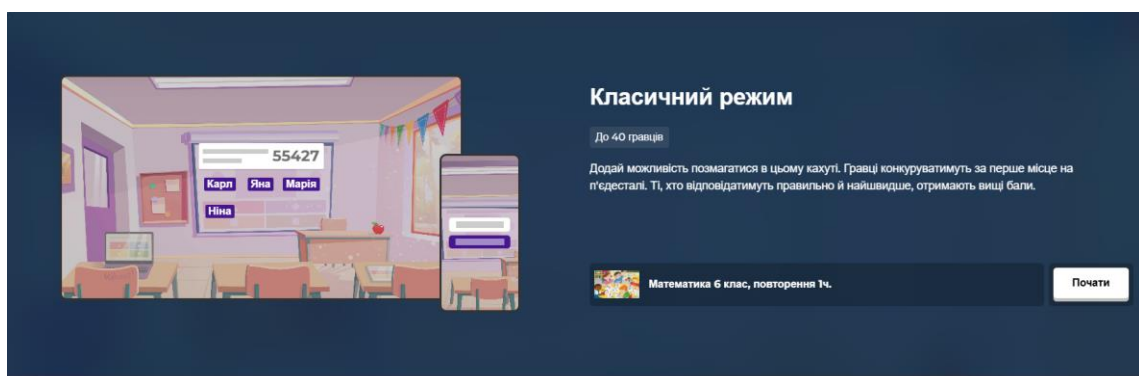


Рис. 1.

Учні можуть приєднатися за допомогою QR кодів або посилання, яке їм надсилає вчитель. Під час підготовки до гри учні мають змогу проявити свої творчі здібності створюючи свою власну динамічну аватарку (рис. 2).



Рис. 2.

Далі учні розпочинають відповідати на питання шляхом вибору однієї правильної відповіді або іншим способом (задається в умові завдання і залежить від обраного цінового пакета Kahoot! (рис. 3).

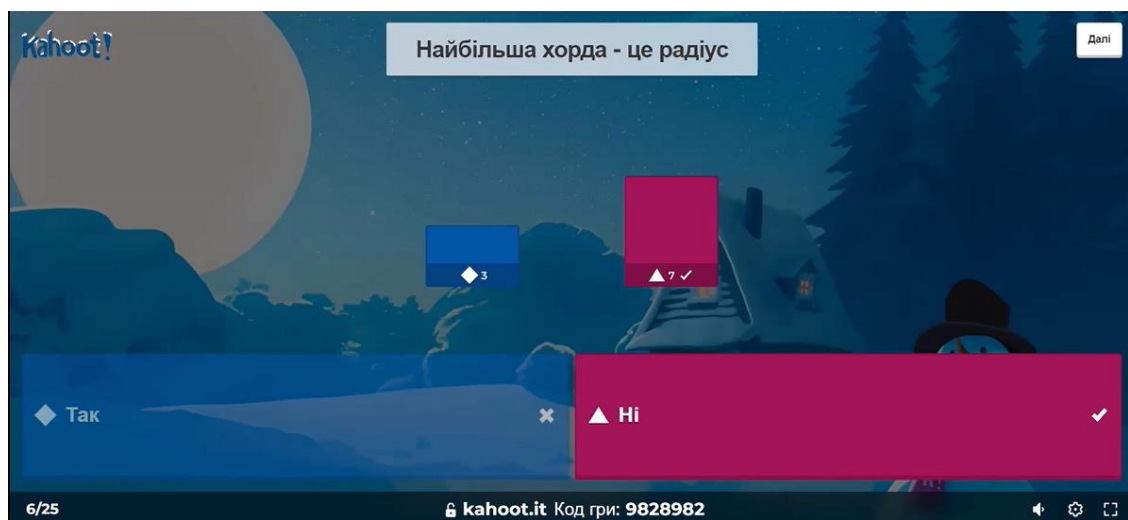


Рис. 3.

Після закінчення опитування учні розподіляються на п'єдесталі пошани згідно їх активності, а вчитель може проаналізувати результативність роботи учнів переглянувши і проаналізувавши звіт (рис. 4 (а-в)).

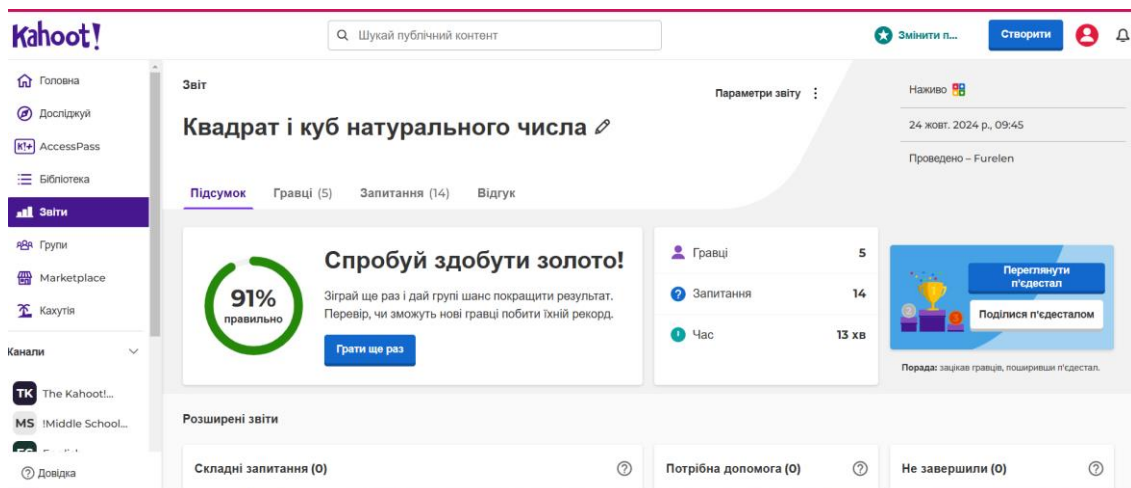


Рис.4.а.

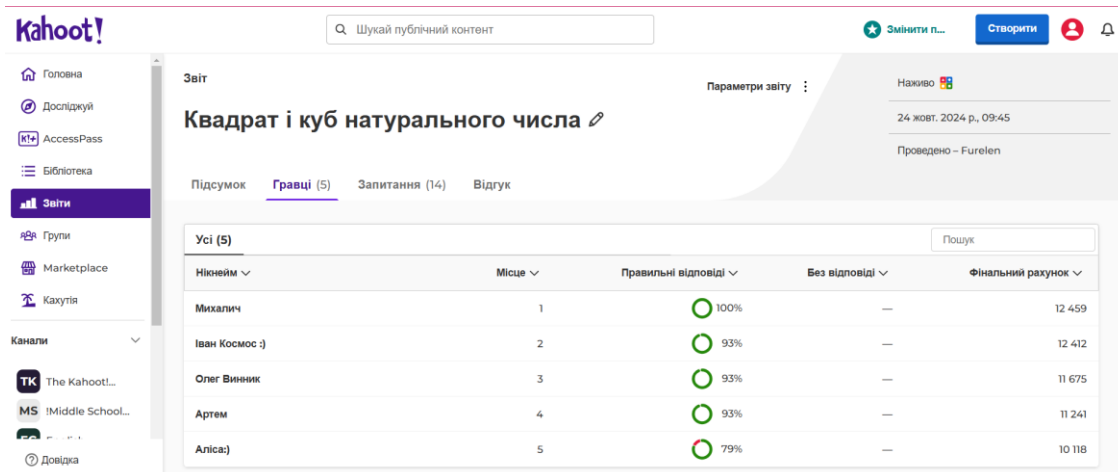


Рис.4.б.

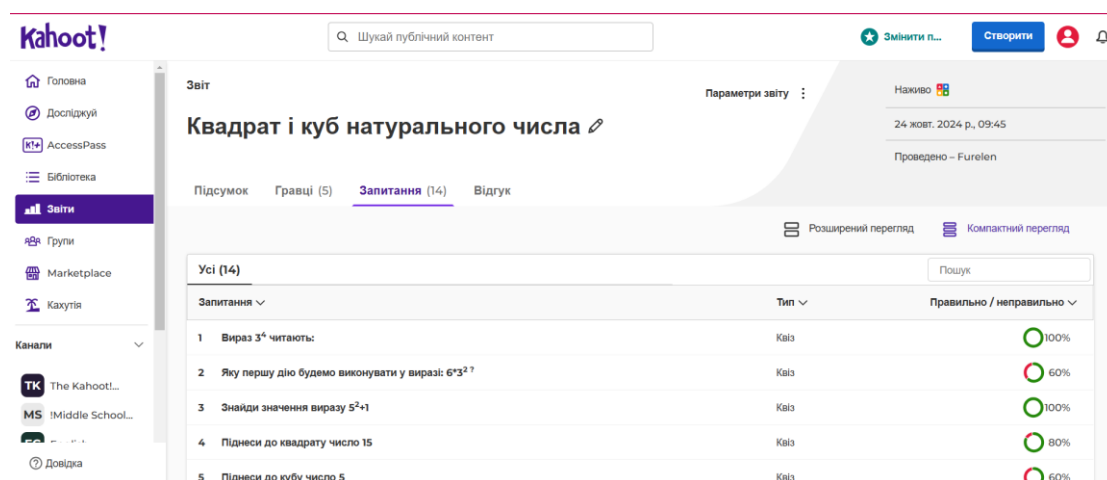


Рис.4.в.

Таким чином вчитель має змогу оцінити роботу кожного учня окремо і отримати інформацію про загальну картину розуміння учнями теми, що вивчається.

Цей режим можна поєднувати з поясненням матеріалу, аналізом і коригуванням знань. Якщо це перевірка виконання домашнього завдання, закріплення нового матеріалу або колективне розв'язування вправ, доцільно зразу вказувати учням на помилки і пояснювати матеріал, який викликав ці помилки. Тобто здобувачі освіти відповідають на питання, вчитель бачить, що багато учнів не впоралися із завданням, призупиняє опитування і пояснює питання, яке викликало складність. Це дозволяє покращити ефективність засвоєння матеріалу кожним учнем індивідуально, шляхом повторення матеріалу під час пояснення кожного проблемного питання. Для пояснення учням матеріалу доцільно використовувати графічний планшет щоб писати в режимі реального часу на екрані поруч із проблемним питанням (рис. 5).

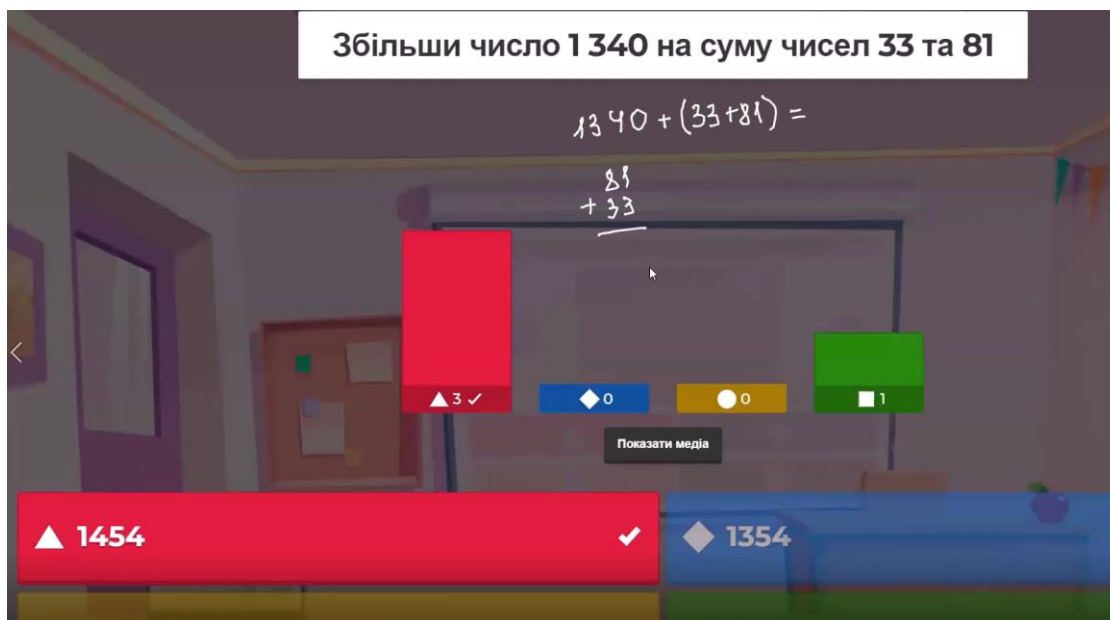


Рис.5.

Такий режим роботи на уроці підвищує ефективність засвоєння матеріалу, дозволяє більше встигнути опрацювати матеріалу і, що є головним, впроваджує діяльнісний підхід навчання, тому що кожен із здобувачів освіти прагне взяти участь в процесі гри і мати гарний результат за рахунок своїх знань, бо «вгадати», як виявляється, майже не вдається.

В процесі підготовки до опитування вчитель має звернути увагу на деякі моменти організації опитування:

✓ Треба задавати адекватний час на відповідь враховуючи вікові категорії дітей, здібності до швидкого читання та аналізу прочитаного. Дитина має встигнути прочитати, проаналізувати питання і відповісти в умовах, що інтернет не у всіх дуже швидкий.

✓ Вчитель має відповідально ставитися до складання питань, правильно зазначати відповіді. Питання мають бути достатньо короткими і зрозумілими для дітей даної вікової групи.

✓ Не треба робити дуже великі опитування – це втомлює дітей і знижує їх увагу і працездатність. Краще підібрати декілька опитувальників і провести їх в різних формах Kahoot!.

Тестуванням з подальшим оцінюванням можна проводити не лише в режимі реального часу (синхронно), а й можна проводити асинхронно, для цього треба призначити час проведення опитування і дати посилання або QR код дітям.

II. Ігровий режим для закріплення знань.

Ігровий режим для закріплення знань доцільно використовувати з метою опрацювання на уроці нового матеріалу (вивчення теоретичного матеріалу без зазубрення) або повторення матеріалу під час актуалізації знань на початку уроку або підведення підсумків в кінці уроку. Ігровий режим дозволяє учням підняти настрій, зарядитися позитивом і налаштуватися на активну роботу на уроці. Діти захоплюються грою і автоматично вивчають матеріал, що треба засвоїти. Засвоєння відбувається за рахунок багаторазового повторення питання під час гри, діти запам'ятовують питання і правильні відповіді до них і таким чином вивчають означення, теореми, правила.

Щоб розпочати гру, вчитель готує відповідний опитувальник і обирає гру і виставляє тривалість гри (рис.6).

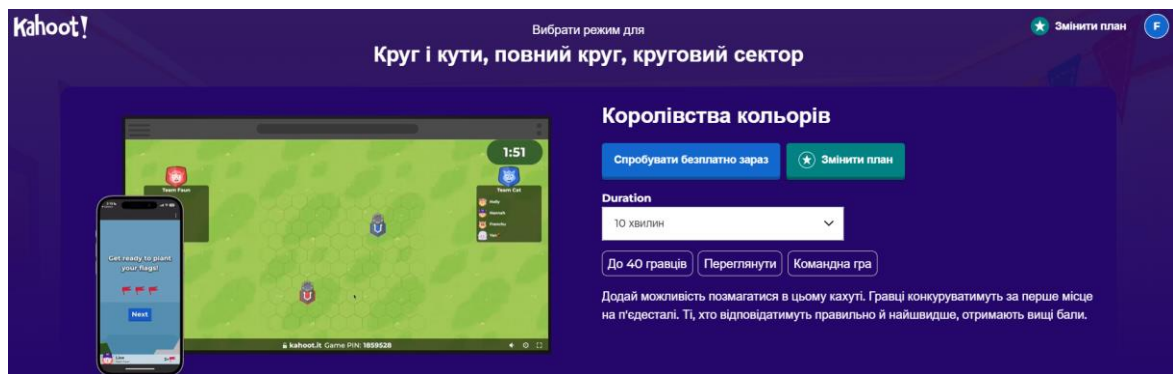


Рис. 6.

На платформі Kahoot! великий вибір безкоштовних ігор. Серед них є як індивідуальні (Скарбниця, Релакс-арт), так і командні (Команда субмарини, Королівства кольорів та інші) (рис.7).



Рис.7.

Під час вибору гри доцільно цікавитися думками дітей про те, в яку гру вони б хотіли пограти. Обираючи командну гру вчитель має впевнитися, що кількість дітей достатня для рівного розподілу за командами.

Ігрова платформа Kahoot! може широко застосовуватися не лише на уроках математики, але й в позакласній роботі. Наприклад, ігровий режим можна застосовувати під час проведення Тижня Математики для організації математичних турнірів та інших змагань тощо (рис.8 (а-б)).



Рис.8.а.

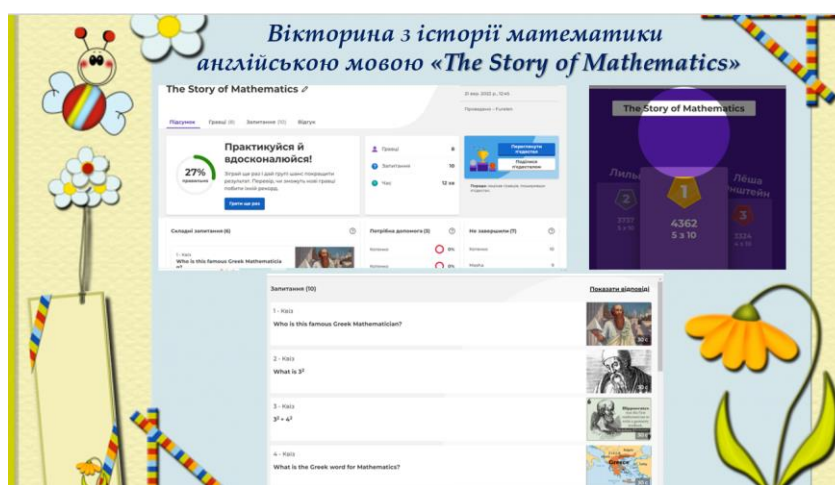


Рис.8.б.

Таким чином, моя трирічна практика використання інтерактивної ігрової платформи Kahoot! показує доцільність її використання не тільки у якості елемента сучасного уроку в НУШ, а і як потужний інструмент організації позакласної роботи з дітьми. Kahoot! підвищує інтерес до вивчення математики, навчає швидко аналізувати питання, оцінювати ризики під час прийняття рішення, обирати правильну відповідь, чим готує випускників до складання НМТ та реального життя.