

УДК 004:373.1

## ГАДЖЕТИ ДЛЯ НАВЧАННЯ

**Андрєєва Світлана Сергіївна,**

*учитель інформатики Великодимерського СЗО НВК, смт. Велика Димерка  
Броварського району Київської області, спеціаліст ІІ категорії,  
teacher19inf@gmail.com.*



**Анотація.** У статті обговорюються можливості використання різноманітних гаджетів на уроках інформатики. Описано роботу з он-лайн сервісом створення і проведення вікторин.

**Ключові слова:** вікторина, гаджет, он-лайн сервіс Kahoot!.

**П**роблеми активізації роботи учнів на уроці нині, незважаючи на поширення електронних засобів навчання, у тому числі мультимедійних, залишається досить гострою. Особливо це стосується забезпечення надійного й швидкого зворотного зв'язку, який забезпечив би учителеві можливість вчасно корегувати навчальні впливи, учневі — можливість отримувати дані для здійснення рефлексії власної навчальної діяльності. Знаючи, що сучасні учні значну частину часу зосереджують увагу на екранах ноутбуків, планшетів, смартфонів, спілкуючись, граючи в ігри, шукаючи необхідну інформацію. Гаджет і учень сьогодні стали єдиним цілим, кожен учень знає можливості, які може йому забезпечити його власний смартфон, планшет. Зазначене можна використати з користю для навчально-виховного процесу, якщо шукати й застосовувати нові форми проведення уроків, які зможуть зацікавити сучасних учнів. Доведено, що діти будь-якого віку найкраще запам'ятовують інформацію граючись. Тому використання гаджетів під час навчання, замість їх заборони підвищує мотивацію учнів.

Творчо використовувати мобільні технології на уроках дозволяє сервіс Kahoot!, запущений у серпні 2013 року у Норвегії. Kahoot! розроблявся як інструмент для швидкого створення вікторин, опитувань й обговорень. Даний сервіс нині використовують понад 50 мільйонів людей в 180 країнах. Нещодавно відбувся вебінар ВГ «Основа» за темою «Он-лайн сервіси для створення дидактичних матеріалів», після участі в якому ми розпочали активно використовувати сервіс Kahoot! на уроках.

Упровадження сервісу розпочинається з того, що учитель реєструється на сайті [www.getkahoot.com](http://www.getkahoot.com) (рис. 1).

Для цього потрібно натиснути **Signupforfree** (Зареєструватися безкоштовно). Заповнити реєстраційні дані (рис. 2). Спершу ввести ім'я. Потім дійсну електронну скриньку, підтвердити її, обрати пароль та натиснути **Create account** (Створити обліковий запис). Реєстрація завершена.

Тепер можна створювати власні тести або вибирати з наявних, створених іншими користувачами. Для того щоб створити власний тест, обираємо **Quiz** (Вікторина).

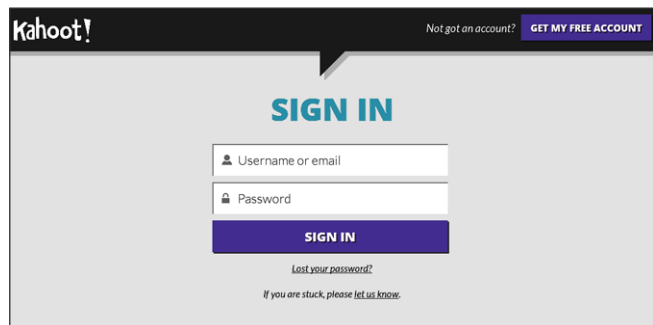


Рис. 1. Сторінка реєстрації

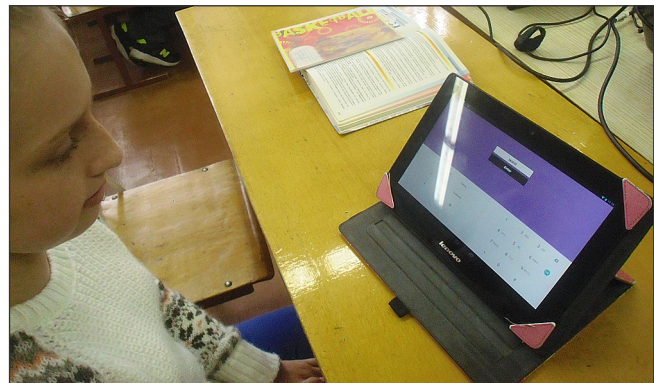


Рис. 2. Отримання власного облікового запису

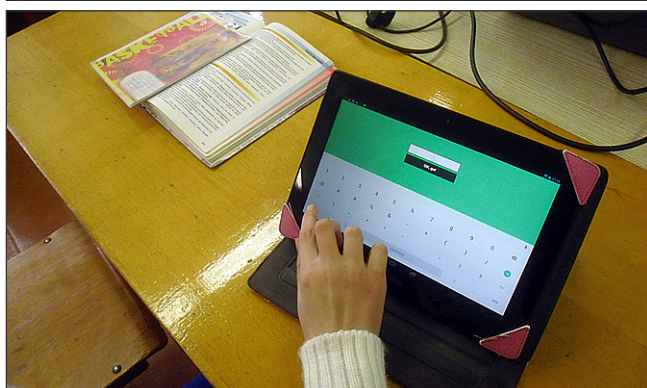


Рис. 3. Вибір нового завдання

Заповнюємо поля (рис. 4): Назва вікторини, Опис вікторини, Видимість (приватна або публічна), Мова (підтримується українська мова), Аудиторія. Додаємо зображення обкладинки. Натискаємо кнопку **Ok, go** (Гаразд, далі).

Натискаємо кнопку **Add question** (Додати запитання). З'являється вікно для створення першого запитання.



Рис. 4. Сторінка опису вікторини



Рис. 5. Додавання запитання

Виставляємо час на виконання завдання, бали, додаємо графічне зображення або відеоролик, додаємо відповіді. Відповідей може бути 2–4 (з яких одна правильна, її вказує вчитель).

До кожного завдання можна окремо виставляти час. Більшу кількість балів за відповідь під час гри набирає той учень, який відповів правильно на запитання за більш короткий проміжок часу.

Натискаємо кнопку **Next** (Далі). Тут є можливість редагувати, дублювати запитання. Так само додаємо потрібну кількість запитань.

Після додавання всіх завдань натискаємо кнопку **Save** (Зберегти).

Натискаємо кнопку **Гмdone**.

Вікторина створена. Для того щоб виконати тестування, натискаємо кнопку **Play** (Грати).

Обираємо класичну гру Гравець проти гравця або командну (рис. 6).

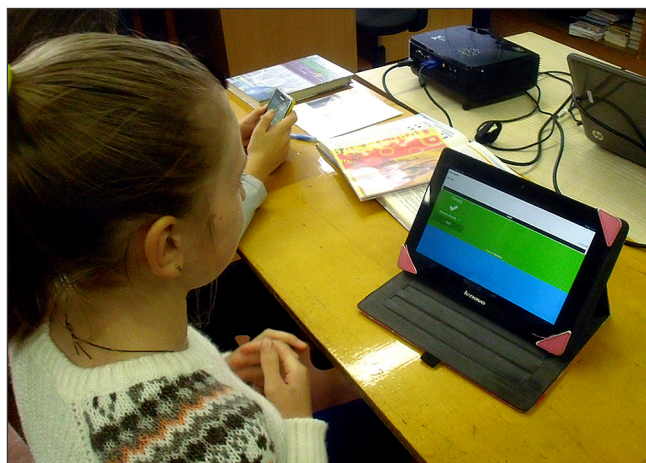


Рис. 6. Сторінка вибору типу гри

Учні відповідають на створені вчителем тести з гаджетів, що мають доступ до Інтернету. Їм потрібно ввести адресу [www.kahoot.it](http://www.kahoot.it) у браузері або скачати й встановити програму Kahoot! з будь-якого маркету.

Учні вводять Game PIN, імена та приєднуються до гри (рис. 7).

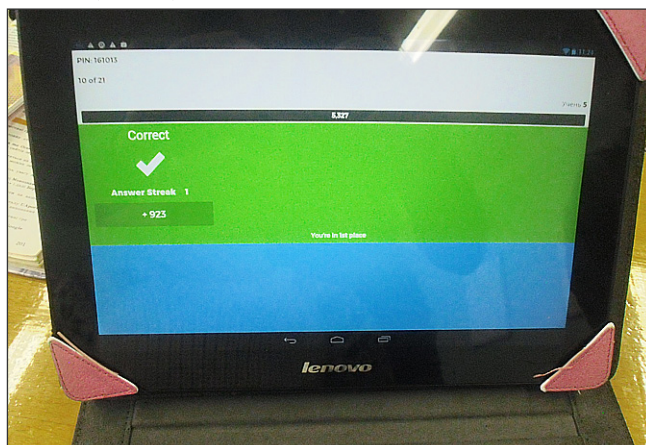


Рис. 7. Вхід учнів у гру

Учитель бачить імена учнів, що увійшли до гри й натискає кнопку **Start** для початку гри. На великому екрані демонструються запитання і варіанти відповідей для мобільного голосування, а на учнівських пристроях — варіанти відповідей у вигляді зеленого квадрата, червоного трикутника, синього ромба і жовтого кола (рис. 8).

Учні голосують, натиснувши на один із кольорів. Якщо діти не розрізняють кольори — для них намальовані фігури. Час очікування відповідей супроводжує музика, що додає ефект змагання.

Після відповідей учнів на екрані вчителя отримуємо результат голосування у вигляді діаграми.

Якщо учень відповів правильно на запитання, то на екрані гаджета ми бачило зелений колір, а якщо неправильно або відповіді не було — червоний.

Учень бачить свій рейтинг серед однокласників на екрані гаджета після кожної відповіді.



Рис. 8. Демонстрація завдань на екрані

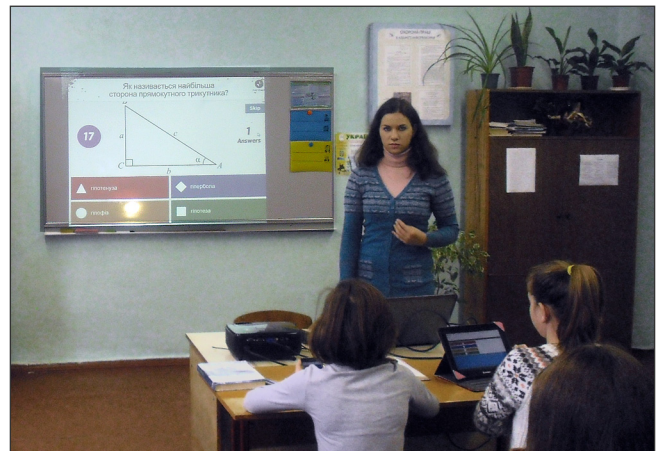


Рис. 11. Результати відповідей учнів



Рис. 9. Варіанти відповідей на гаджети

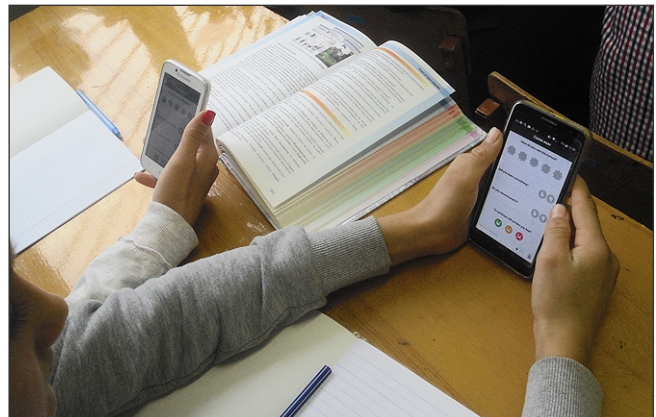


Рис. 12. Результат учня на екрані гаджета

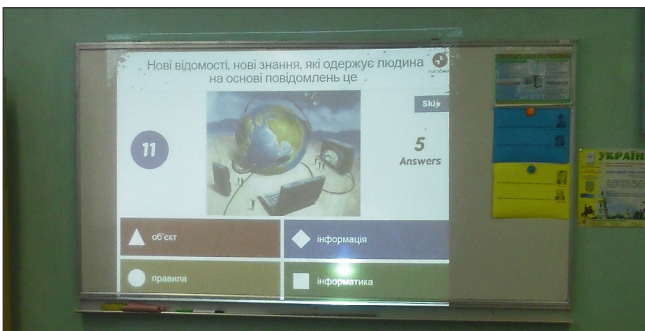


Рис. 10. Діаграма голосування

Пройдену вікторину учні можуть оцінити, рекомендувати.

Імена п'яти учнів, що отримали найбільшу кількість балів після проходження тесту, відображаються на головному екрані (рис. 11).

Сервіс дає можливість скачати файл із результатами голосування у форматі Excel. Для цього натискаємо **Save results** (Зберегти результати).

Досвід використання Kahoot! для перевірки сприйняття навчального матеріалу учнями на будь-яких етапах уроку показує доцільність і ефективність такої організації роботи учнів на уроці.

Учитель отримує не просто накопичуваність оцінок, достатню для більш об'єктивного оцінювання

рівня навчальних досягнень кожного учня, а досягає практично повного включення всіх суб'єктів навчання у діяльність. Програмний засіб Kahoot! надзвичайно простий для вчителя, а діти від нього в захваті, оскільки бачать практичний результат застосування гаджетів і беруть участь у діяльності, яка має ознаки змагальності. Так досягається суттєве покращення результатів навчання.

\* \* \*

**Андреєва С. С. Гаджети для обучения**

**Аннотация.** В статье обсуждаются возможности использования различных гаджетов на уроках информатики. Описана работа с он-лайн сервисом создания и проведения викторин.

**Ключевые слова:** викторина, гаджет, он-лайн сервис Kahoot!.

\* \* \*

**Andreeva Svetlana. Gadgets for training**

**Annotation.** The article discusses the possibility of using various gadgets at computer science lessons. It described the work with an online service to create and conduct quizzes.

**Keywords:** quiz, gadget, online service Kahoot!.

**Використані джерела**

1. Вебінар: Онлайн-сервіси для створення дидактичних матеріалів (картки, кросворди, пазли) <https://www.youtube.com/watch?v=Xor5FVjR-P4>.
2. <https://getkahoot.com/>
3. <https://en.wikipedia.org/wiki/Kahoot!>
4. [http://wiki.kname.edu.ua/index.php/Хмарний\\_сервіс\\_Kahoot.](http://wiki.kname.edu.ua/index.php/Хмарний_сервіс_Kahoot.)
5. [www.kahoot.it](http://www.kahoot.it).

