

**Шалацька Г. М.,**

кандидат філологічних наук, доцент,  
доцент кафедри іноземних мов  
Криворізького національного університету,  
м. Кривий Ріг, Україна.  
shalatska@knu.edu.ua  
<https://orcid.org/0000-0002-1231-8847>

### **ВИКОРИСТАННЯ СЕРВІСУ КАНООТ! У ПРОЦЕСІ ВИВЧЕННЯ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ ЗА ПРОФЕСІЙНИМ СПРЯМУВАННЯМ**

Інноваційні інформаційно-комунікаційні технології стали незамінним інструментом в робочому арсеналі сучасного викладача іноземної мови. Різкий перехід на дистанційне навчання у ЗВО під час пандемії, легкий доступ до Всесвітньої мережі призвели до стрімкого поширення використання мобільних пристроїв в освітній сфері. У зв'язку з цим одним з пріоритетних напрямків стало впровадження у навчальний сектор елементів гейміфікації, пошук та створення мобільного ігрового контенту, з метою активізації роботи студентів на онлайн занятті з іноземної мови, мотивації, підвищення зацікавленості, спонукання до саморозвитку та самонавчання. Користуючись сучасними ІКТ та мобільними технологіями оцінити роботу студентів можливо динамічно, інтерактивно, знизивши рівень стресу та хвилювань, в ігровій формі, у вигляді змагання або вікторини. Сервіс Kahoot! – це універсальний інструмент для створення інтерактивних тестів, який дозволяє розробляти завдання з мультимедійним контентом, використовувати наявні та завантажувати власні ілюстрації, аудіо- та відеофрагменти.

За визначенням С. Переяславської та О. Смагіна, „гейміфікація в освіті – це процес поширення гри на різні сфери освіти, який дозволяє розглядати гру і як метод навчання і виховання, і як форму виховної роботи, і як засіб організації цілісного освітнього процесу” (Переяславська & Смагіна, 2019, с. 256). Дослідженню ж підвищення рівня впевненості та мотивації студентів у вивченні іноземної мови з використанням ігрових онлайн-тренінгів, ролі ігор у розвитку критичного мислення, покращення взаємодії, удосконалення вмінь долати труднощі та вирішувати навчальні проблеми була присвячена робота С. Цимбал. Дослідниця звернула увагу на те, що вчитель має випробовувати різні підходи та стратегії для створення сприятливого навчального середовища, де учні відчуватимуть зацікавленість, будуть ставити перед собою завдання та досягати мети навчання (Цимбал, 2019, с. 233).

Про переваги мобільних додатків над традиційними методами навчання переконливо зазначали у своїй праці О. Рогульська та О. Тарасова, акцентуючи на тому, що за допомогою їх досягається „інтенсифікація самостійної діяльності, індивідуалізація навчання, підвищення пізнавальної активності та мотивації навчання, здатність забезпечувати зворотний зв'язок, змінювати наочність, пропонують звукові ефекти, компенсують недоліки аудіо- й відеозаписів, традиційних підручників” (Рогульська & Тарасова, 2019).

На прикладі веб-ресурсу Kahoot! Н. Яременко доводить, як навчальні онлайн-ігри стимулюють внутрішню мотивацію до навчальної діяльності та сприяють залученню студентів до вивчення іноземної мови, описує позитивний ефект гри. На її думку, внутрішня мотивація посилюється бажанням виграти або отримати винагороду, підвищується зосередженість на навчальному матеріалі. Учена стверджує, що онлайн-ігри мають винятковий освітній потенціал і повинні бути включені до викладання іноземної мови як одна з найефективніших стратегій позбавлення від рутини, нудьги та заохочення активного навчання (Iagremenko, 2017, с. 131). Польська дослідниця Е. Заржицька-Піскорж, говорячи про сервіс Kahoot!, зазначала, що він містить основні елементи гри: бали, таблицю лідерів, миттєвий зворотний зв'язок та винагороду. На її думку, впровадження мовних ігор у навчальний процес внесе різноманітність, порушить монотонність, пожвавить заняття та мотивує учнів до роботи (Zarzycka-Piskorz, 2016, с. 34). Натомість колектив авторів, аналізуючи використання гейміфікації у закладах вищої освіти України та Польщі, досліджучи ефективність використання Kahoot! у процесі вивчення іноземної мови за професійним спрямуванням, звертає увагу на негативний вплив, який може викликати конкуренція, зокрема відчуття стресу та нервозності у процесі проходження тестувань, які відчули деякі з опитаних респондентів під час педагогічного експерименту (Głowacki, Kriukova & Avshenyuk, 2018).

Доцільність же використання програмного засобу Kahoot! задля формування інформаційно-комунікативної компетентності у майбутніх учителів фізики доводив Л. Бондаренко, а Д. Мехед дослідив вплив гейміфікації на розвиток цифрової компетентності та описав основні функції і можливості платформи Kahoot! як засобу гейміфікації навчання, організації контролю навчальних досягнень у процесі групової навчальної діяльності.

Не зважаючи на великий інтерес дослідників та методистів до використання гейміфікації з застосуванням мобільних технологій у навчальному процесі, питання використання Kahoot! в умовах дистанційного навчання залишається поза їх увагою і потребує подальшого ґрунтовного вивчення.

Мета статті проаналізувати особливості використання сервісу Kahoot! в умовах дистанційного навчання у процесі вивчення іноземної мови за професійним спрямуванням, визначити переваги інтерактивних тестувань як засобу гейміфікації навчального процесу.

Застосування сервісу Kahoot! під час дистанційного навчання надає можливість перевірити та оцінити знання студентів в ігровій та захоплюючій формі, забезпечує миттєвий зворотний зв'язок, фіксує прогрес студентів. Англomовна платформа-конструктор має зрозумілий інтерфейс, тому викладач може швидко створити навчальну гру за допомогою готових шаблонів, або скористатись загальнодоступною великою базою готових інтерактивних тестів на різну тематику та за різним профілем навчання. Зареєструвавшись на сервісі, викладач обирає необхідний кахут (назва інтерактивних тестів на платформі), який відповідає тематиці заняття та поставленим цілям, за необхідності редагує його, удосконалює, встановлює часові обмеження для кожної відповіді, визначає кількість балів за відповідь, адаптує до рівня знань студентів, додає або видаляє запитання, завантажуючи аудіо- чи відеофрагменти, яскраві ілюстрації, таким чином розширюючи та персоналізуючи тест.

Студенти можуть виконувати інтерактивні тестові завдання на будь-якому пристрої, завантаживши у браузері вебсторінку за наданим викладачем посиланням або використовуючи спеціальну безкоштовну програму з Play Market, розроблену для операційної системи Android.

Сервіс Kahoot! є умовно безкоштовним, пропонує різні форми гри для зареєстрованих користувачів. У вільному доступі інструмент вікторина „Quiz” та тест „True or False”, за внесення річної передплати відкривається доступ до інструментів для проведення тестувань True answer та Puzzle, для проведення дискусій та опитувань – Poll, Word cloud, Open-ended та Brainstorm, для подачі інформації – Slide. Безкоштовна версія дає можливість залучити до онлайн гри одночасно 10 студентів та зробити заняття інтерактивним. Якщо група студентів налічує більше 10 студентів, то необхідно провести поділ на підгрупи або провести групову гру онлайн.

Організація роботи з сервісом Kahoot! під час аудиторних занять передбачає використання таких технічних засобів, як комп'ютер, проектор, інтерактивна дошка, ноутбуки, мобільні телефони та планшети. Пандемія тимчасово унеможливує проведення таких занять, тому звернемо увагу на адаптацію роботи з цією платформою у процесі дистанційного вивчення іноземної мови за професійним спрямуванням. Онлайн заняття можливо проводити у вигляді віртуальних відео зустрічей на платформах Zoom або Google Meet. Завдання викладача чітко сформулювати інструкції та пояснити студентам алгоритм дій під час проведення вікторини. У віконці чату відеозустрічі, наприклад в Google Meet, розміщується посилання на платформу з інтерактивним тестом та pin (унікальний номер віртуальної кімнати з 7 цифр) для приєднання до гри. Студенти переходять за адресою <https://kahoot.it>, відкриваючи посилання в браузері на комп'ютері або використовуючи свої мобільні пристрої заходять до попередньо встановленого додатку Kahoot!, вводять код, своє прізвище та ім'я для можливості правильно ідентифікувати себе. На екрані викладача відображається кількість

студентів, які приєдналися до гри, а також їх імена. Враховуючи те, що заняття з іноземної мови за професійним спрямування проходить в дистанційній формі на платформі Google Meet, викладач повинен поділитись своїм екраном з учасниками відеозустрічі. У тому випадку, якщо студент підключився до вікторини та до відеозустрічі, використовуючи один пристрій (комп'ютер чи ноутбук), він повинен розділити свій екран на дві половини, для цього відкрити ці два сервіси в різних вікнах браузера. Це потрібно для того, щоб було зручно давати відповіді та одночасно бачити запитання вікторини на поширеному викладачем екрані.

На екрані викладача відображається таймер з відліком часу, відведеного на відповідь, статистика кількості наданих відповідей студентами, поточний рейтинг учасників гри, який автоматично генерується після кожного питання. Під час вікторини студенти оцінюються за двома критеріями: 1) вибір правильної відповіді; 2) швидкість відповіді у порівнянні з іншими студентами групи. Відповідно до отриманих результатів сервіс вибудовує турнірну таблицю та визначає переможців вікторини.

З метою визначення рівня засвоєння лексичного матеріалу з теми „Actions” за підручником „Technical English” було розроблено вікторину для студентів першого курсу факультету механічної інженерії та транспорту. До кожного питання давалось 4 варіанти відповідей, одна з яких правильна, а також були тестові завдання у форматі „True or False”. Також така вікторина може використовуватись з метою проведення поточного оцінювання, для повторення чи закріплення граматичного чи лексичного матеріалу перед підсумковим оцінюванням.

Для студентів, які не змогли долучитись до гри з технічних чи особистих причин, викладач може створити та надіслати посилання на тест як домашнє завдання. Сервіс Kahoot! робить статистичний аналіз результатів гри у вигляді таблиці, де можна побачити скільки правильних відповідей дав студент, яку кількість балів набрав, зайняте місце в рейтингу учасників, скільком учасникам не зарахувалась участь у грі через велику кількість неправильних відповідей та список тих студентів, які погано засвоїли матеріал та потребують допомоги.

Студенти третього курсу факультету інформаційних технологій для організації індивідуально-самостійної роботи отримали завдання з дисципліни „Іноземна мова за професійним спрямуванням” розробити власні тестові завдання до відеофрагменту, тематично пов'язаного з їх майбутньою професією, та завантажити вікторину на сервіс Kahoot!. Такі завдання сприяють розвитку цифрової грамотності, використанню знань на практиці, збагаченню словникового запасу, удосконаленню навичок письма та аудіювання, підвищують самооцінку, впевненість у собі.

На платформі Kahoot! є можливість організувати групову гру, яка сприятиме розвитку вміння працювати в команді, лідерських якостей, сміливості та здатності брати на себе відповідальність. Під час дистанційного навчання для організації цієї діяльності студенти повинні

створити та використовувати чат у месенжері, наприклад Telegram або Viber, для спілкування команди, прийняття спільного рішення, обговорення та вибору правильної відповіді. Так, студенти на онлайн занятті з іноземної мови за професійним спрямуванням були поділені на дві групи, було визначено капітанів команд. Лідери обрали назви „Wolves” та „Bears”, зареєстрували учасників команд. Капітан команди на екрані свого мобільного пристрою або комп'ютера обирає правильну відповідь, за яку проголосувала більшість членів команди у месенджері. На основі отриманих результатів гри сервіс створює турнірну таблицю та визначає команду переможців. Студенти, які пройшли гру, можуть її порекомендувати, оцінити, висловити своє ставлення та настрої за допомогою смайликів.

Отже, інтерактивні тести з іноземної мови за професійним спрямуванням на платформі Kahoot! можна використовувати під час дистанційного навчання у ЗВО для закріплення, повторення, контролю навчальних досягнень студентів, розширення словникового запасу, удосконалення мовних навичок, проведення аналізу і корекції отриманих знань. Вивчення іноземної мови за професійним спрямуванням, засноване на грі, може змінити ставлення студентів до навчання, мотивувати до самовдосконалення, розвивати відчуття впевненості. До основних переваг застосування сервісу Kahoot! у процесі вивчення іноземної мови за професійним спрямуванням в умовах дистанційного навчання належать: зрозумілий інтерфейс; можливість безкоштовно створювати онлайн інтерактивні тести або використовувати загальнодоступну базу кахутів; у процесі гри вивчати лексику та відпрацьовувати граматичний матеріал; використовувати тести для розвитку мовленнєвих навичок; можливість додавати мультимедійний матеріал; можливість організувати групові змагання онлайн або виконувати тест як індивідуальне завдання; можливість встановити часові обмеження для кожного окремого запитання тесту; бачити прогрес кожного студента у процесі проходження тесту; отримати зворотний зв'язок від студентів; сервіс створює турнірну таблицю зі статистичними даними, доступними для аналізу в будь-який час. Таким чином, онлайн інтерактивні ігри урізноманітнюють процес вивчення іноземної мови за професійним спрямуванням, роблять його цікавим, динамічним та ефективним. Наступні дослідження можуть бути присвячені необхідності проведення тренінгів та майстер-класів для викладачів щодо формування навичок і прийомів роботи з програмними засобами та сервісами для розробки завдань з елементами гейміфікації під час вивчення іноземної мови за професійним спрямуванням.

### **Список використаної літератури**

**1. Переяславська С., Смагіна О.** Гейміфікація як сучасний напрям вітчизняної освіти. *Відкрите освітнє е-середовище сучасного університету*. 2019. Спецвип. С. 250–260. **2. Tymbal S.** Enhancing students' confidence and motivation in learning English with the use of online

game training sessions. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2019. Т. 71. № 3. С. 227–235. **3. Рогульська О.,** Тарасова О. Доцільність використання мобільних додатків у професійній підготовці майбутніх учителів іноземних мов. *Вісник Національної академії Державної прикордонної служби України. Серія: Педагогіка*. 2019. Вип. 1. [Електронний ресурс]. URL: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/Vnadped\\_2019\\_1\\_9](http://nbuv.gov.ua/UJRN/Vnadped_2019_1_9). **4. Iaremenko N.** Enhancing English language learners' motivation through online games. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2017. Т. 59. Вип. 3. С. 126–133. **5. Zarzycka-Piskorz E.** Kahoot it or not? Can games be motivating in learning grammar? [Електронний ресурс]. URL: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1135685.pdf>. **6. Glowacki J.,** Kriukova Y., & Avshenyuk N. Gamification in higher education: experience of Poland and Ukraine. *Advanced Education*. 2018. No. 10. pp. 105–110. [Електронний ресурс]. URL: <http://ae.fl.kpi.ua/article/view/151143>.

### References

**1. Pereiaslavka, S., & Smahina O.** (2019). Heimifikatsiia yak suchasnyi napriam vitchyznianoї osvity [Gamification as the current trend of national education]. *Vidkryte osvितnie e-seredovyshche suchasnoho universytetu – Open educational e-environment of modern University, special edition*, 250-260 [in Ukrainian]. **2. Tsymbal, S.** (2019). Enhancing students' confidence and motivation in learning English with the use of online game training sessions. *Informatsiini tekhnolohii i zasoby navchannia – Information Technologies and Learning Tools*, 71, 3, 227-235 [in English]. **3. Rohulska, O., & Tarasova, O.** (2019). Dotsilnist vykorystannia mobilnykh dodatkov u profesiinii pidhotovtsi maibutnykh uchyteliv inozemnykh mov [Mobile applications use in the future foreign languages teachers' professional training]. *Visnyk Natsionalnoi akademii Derzhavnoi prykordonnoi sluzhby Ukrainy. Serii: Pedagogika – Bulletin of the National Academy of the State Border Guard Service of Ukraine*, 1. [Elektronnyi resurs]. Retrieved from [http://nbuv.gov.ua/UJRN/Vnadped\\_2019\\_1\\_9](http://nbuv.gov.ua/UJRN/Vnadped_2019_1_9) [in Ukrainian]. **4. Iaremenko, N.** (2017). Enhancing English language learners' motivation through online games. *Information Technologies and Learning Tools*, 59, 3, 126-133 [in English]. **5. Zarzycka-Piskorz, E.** (2016). Kahoot it or not? Can games be motivating in learning grammar? [Elektronnyi resurs]. Retrieved from <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1135685.pdf> [in English]. **6. Glowacki, J.,** Kriukova, Y., & Avshenyuk, N. (2018). Gamification in higher education: experience of Poland and Ukraine. *Advanced Education*, 10, 105-110. [Elektronnyi resurs]. Retrieved from <http://ae.fl.kpi.ua/article/view/151143> [in English].

### **Шалацька Г. М. Використання сервісу Kahoot! у процесі вивчення іноземної мови за професійним спрямуванням**

У статті розглянуто сервіс Kahoot! як універсальний інструмент для створення інтерактивних онлайн тестів, який дозволяє розробляти завдання з мультимедійним контентом, використовувати наявні та

завантажувати власні ілюстрації, аудіо- та відеофрагменти. Проаналізовано особливості використання сервісу Kahoot! в умовах дистанційного навчання у процесі вивчення іноземної мови за професійним спрямуванням, визначено переваги інтерактивних тестувань як засобу гейміфікації навчального процесу. Наведено приклади використання кахутів на різних етапах навчання, подано опис процесу організації роботи на платформі, показано можливість проведення групових онлайн змагань, використання тестів у якості домашньої роботи та індивідуально-самотійного завдання з дисципліни іноземна мова за професійним спрямуванням. У статті доведено, що інтерактивні тести з іноземної мови за професійним спрямуванням на платформі Kahoot! можна використовувати під час дистанційного навчання у ЗВО для закріплення, повторення, контролю навчальних досягнень студентів, розширення словникового запасу, удосконалення мовних навичок, проведення аналізу і корекції отриманих знань. Встановлено, що онлайн інтерактивні ігри урізноманітнюють навчальний процес, роблять його цікавим, динамічним та ефективним.

У перспективі вбачається проведення тренінгів та майстер-класів для викладачів щодо формування навичок і прийомів роботи з програмними засобами та сервісами для розробки завдань з елементами гейміфікації під час вивчення іноземної мови за професійним спрямуванням.

*Ключові слова:* Kahoot!, дистанційне навчання, гейміфікація, тестування.

### **Шалацкая А. Н. Использование сервиса Kahoot! в процессе изучения иностранного языка по специальности**

В статье рассмотрен сервис Kahoot! как универсальный инструмент для создания интерактивных онлайн тестов, который позволяет разрабатывать задания с мультимедийным контентом, использовать имеющиеся и загружать собственные иллюстрации, аудио- и видеофрагменты. Проанализированы особенности использования сервиса Kahoot! в условиях дистанционного обучения в процессе изучения иностранного языка по специальности, определены преимущества интерактивных тестов как средства геймификация учебного процесса. Приведены примеры использования кахутов на разных этапах обучения, дано описание процесса организации работы на платформе, показана возможность проведения групповых онлайн соревнований, использование тестов в качестве домашней работы и индивидуально-самостоятельного задания по дисциплине иностранный язык по специальности. В статье доказано, что интерактивные тесты по иностранному языку по специальности на платформе Kahoot! можно использовать при дистанционном обучении в ВУЗах для закрепления, повторения, контроля знаний студентов, расширения словарного запаса, совершенствования языковых навыков, проведения анализа и коррекции полученных знаний. Установлено, что онлайн интерактивные игры

разнообразят учебный процесс, делают его интересным, динамичным и эффективным.

В перспективе предусмотрено проведение тренингов и мастер-классов для преподавателей по формированию навыков и приемов работы с программными средствами и сервисами для разработки заданий с элементами геймификация при изучении иностранного языка по профессиональному направлению.

*Ключевые слова:* Kahoot!, дистанционное обучение, геймификация, тестирование.

**Shalatska H. M. The use of Kahoot! in the process of learning foreign language for specific purposes**

The article considers Kahoot! as a universal tool for creating interactive online tests that allows to make tasks with multimedia content, use existing and upload personal illustrations, audio and video fragments. The features of using Kahoot! in distance learning in learning foreign language for specific purposes are analysed. The advantages of interactive tests as a means of gamification of the educational process are determined. Examples of the use of kahoots at different stages of training and a description of the process of organizing work on the platform is given, the possibility of conducting group online competitions, the use of tests as homework and individual-independent assignments in the discipline of foreign language for specific purposes is shown. The article proves that interactive tests in foreign language for specific purposes on Kahoot! can be used in distance learning in universities for consolidation, repetition, control of students' knowledge, expansion of vocabulary, improvement of language skills, analysis and correction of the knowledge gained. It has been found that online interactive games diverse educational process, make it interesting, dynamic and efficient.

The perspective of the study is to conduct trainings and master classes for teachers on the formation of skills and techniques for working with software tools and services for assignment creation with gamification elements in studying language for specific purposes.

*Keywords:* Kahoot!, distance learning, gamification, testing.

Стаття надійшла до редакції 10.10.2021 р.

Стаття прийнята до друку 11.10.2021 р.

Рецензент – д. пед. н., проф. Шехавцова С. О.