

вчальних закладах. Проте необхідно враховувати, що це потребує значних затрат на організацію навчання порівняно з традиційними технологіями, що пов'язане з необхідністю використання значної кількості технічних (комп'ютери, модеми тощо), програмних (підтримка технологій навчання) засобів, а також з підготовкою додаткової організаційно-методичної допомоги (спеціальні інструкції для тих, хто навчається, та для викладачів), нових підручників і навчальних посібників. Нині відбувається накопичення досвіду, пошук шляхів підвищення якості навчання і нових форм використання ІКТ у різних навчальних процесах.

### **Література**

1. Caperna A., Integrating ICT into Sustainable Local Policies. ISBN 9781615209293 [Архівовано 1 квітня 2011 у Wayback Machine.]
2. Carnoy, Martin. «ICT in Education: Possibilities and Challenges». Universitat Oberta de Catalunya, 2005.
3. «Good Practice in Information and Communication Technology for Education.» Asian Development Bank, 2009.
4. [https://uk.wikipedia.org/wiki/Інформаційно-комунікаційні\\_технології#cite\\_note-3](https://uk.wikipedia.org/wiki/Інформаційно-комунікаційні_технології#cite_note-3)

## **ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ ПРИ ВИКЛАДАННІ У КОЛЕДЖАХ: СЕРВІС КАНООТ!**

*Кононенко А. Г.<sup>1</sup>, Смирнова І. М.<sup>2</sup>*

*Дунайський фаховий коледж*

*Національного університету «Одеська морська академія»*

*E-mail: <sup>1</sup>svpukononenko@gmail.com, <sup>2</sup>phd.smyrnova@gmail.com*

У статті розглянуто використання в навчальному процесі коледжу онлайн-сервісу Kahoot! – інструменту для створення навчальних ігор, вікторин, обговорень та опитувань. Розроблені з його допомогою ігрові форми роботи можуть бути використані у навчальному процесі з метою перевірки знань учнів / студентів (формувальне оцінювання), а також для підготовки аудиторії до підсумкового контролю знань чи для введення елемента командної діяльності на занятті. Крім того, сервіс може бути корисним керівнику та педагогічному колективу навчального закладу для різних форм наукової, методичної та організаційної роботи.

Сучасний етап суспільного розвитку характеризується суттєвим розширенням масштабів і поглибленням наукових досліджень і

розробок, що проводяться практично у всіх галузях суспільства, на всіх його рівнях. На цій основі розвиваються існуючі і виникають нові галузі знань та високі технології, створюються нові високоінтелектуальні і високопродуктивні засоби діяльності, розробляються нові матеріали, альтернативні джерела і перетворювачі різних видів енергії, розвиваються економічні системи (в т.ч. ринки товарів та послуг, капіталів, інвестицій та інновацій, матеріально-технічних, енергетичних та інформаційних ресурсів, праці і зайнятості), удосконалюються системи управління соціально-економічними і техніко-технологічними процесами [1].

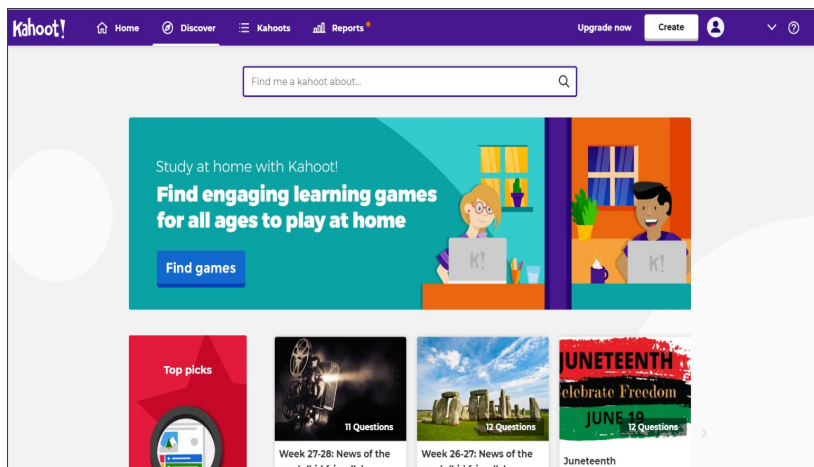
В умовах інтеграції України до європейського освітнього простору виникає потреба оновлення й удосконалення форм, методів і засобів навчання. Зростання значної кількості навчальної інформації, необхідність її оперативного засвоєння, аналізу, узагальнення, систематизації та збереження, розширення можливостей глобальної мережі Internet зумовили широке впровадження інформаційних технологій під час підготовки майбутніх фахівців [2].

Різноманітні інтернет-технології підвищують ефективність освітнього процесу та сприяють покращенню підготовки висококваліфікованих фахівців. Серед таких інтернет-технологій: соціальні мережі, вебсайти, персональні блоги, онлайн-матеріали, групові чати, електронна пошта, освітні платформи та сервіси, мобільні додатки тощо, які відкривають викладачу доступ до надання різноманітних освітніх послуг, навчальної інформації, дистанційних курсів, олімпіад та конкурсів, бібліотек, текстових сховищ, інтерактивних енциклопедій та словників, онлайн-перекладачів, віртуальних музеїв та виставок, державних інформаційних ресурсів, пошукових систем та каталогів, енциклопедій та ін. [2; 3, с. 38].

Загальновідомим фактом є те, що кожна людина володіє домінуючим способом сприйняття інформації: візуальним, графічним, ментальним тощо. Але при цьому об'єднуючим фактором є те, що навчання ефективніше, якщо учень є активним учасником процесу. Сучасне покоління учнів звикло взаємодіяти з навколишнім світом за допомогою різних цифрових пристроїв та гаджетів, для них це є зручно та звично [4].

Сучасні реалії навчального процесу в коледжах зумовили пошуки такого інструментарію, що дозволив би інтенсифікувати навчальний процес, а також забезпечив би можливість віддаленого навчання. Важливим кроком до оптимізації дистанційного навчання стала поява хмарних технологій. Широке використання веб сервісів значно спростило застосування комп'ютерної техніки в навчанні [5].

Цікавою в цьому відношенні виявилась умовно безкоштовна освітня платформа Kahoot! (<https://startpack.ru/application/kahoot>) – рис. 1. За її допомогою можна проводити інтерактивні заняття та перевірку знань студентів/учнів за допомогою онлайн-тестування. Ресурс Kahoot інтегрує гру у навчальний процес. Сервіс Kahoot підходить для вивчення будь-якої навчальної дисципліни студентів закладів вищої освіти чи професійної освіти.



**Рис. 1. Освітня платформа Kahoot!**

В основі роботи цього інструменту знаходиться принцип гейміфікації навчального процесу. Гра-тестування розпочинається, коли здобувачі освіти вводять на своїх цифрових пристроях (планшеті, смартфоні, десктопі, ноутбучі) згенерований системою код та власне ім'я. Онлайн-сервіс Kahoot! працює в браузері та доступний для всіх пристроїв, які можна підключити до мережі Internet. Система не потребує встановлення додатків на телефони – вона адаптована до мобільних пристроїв.

Важливо, що результати тестувань зберігаються у вигляді списку в таблиці MS Excel і педагог має можливість проводити детальний моніторинг результатів досягнень учнів.

Kahoot! доцільно використовувати задля проведення контрольних та самостійних робіт, швидких опитувань, дискусій та колективних обговорень, з метою традиційного чи формувального оцінювання та рефлексії. Для використання Kahoot! в освітній діяльності важливо розуміти, яке завдання педагог ставить перед аудиторією

створюючи вікторину, і, виходячи з цього, потрібно скласти навчальні запитання.

Сервіс у своїй базі пропонує добірку готових ігор-тестів з різноманітних предметів для закладів загальної середньої освіти та дисциплін ЗВО, які вчитель може використати на власному занятті. Для цього потрібно затратити кілька хвилин на пошукову роботу і обрати той тест, який підходить саме вам. Існує можливість використання готових тестів та створення власних за зразком (рис. 2) [4].

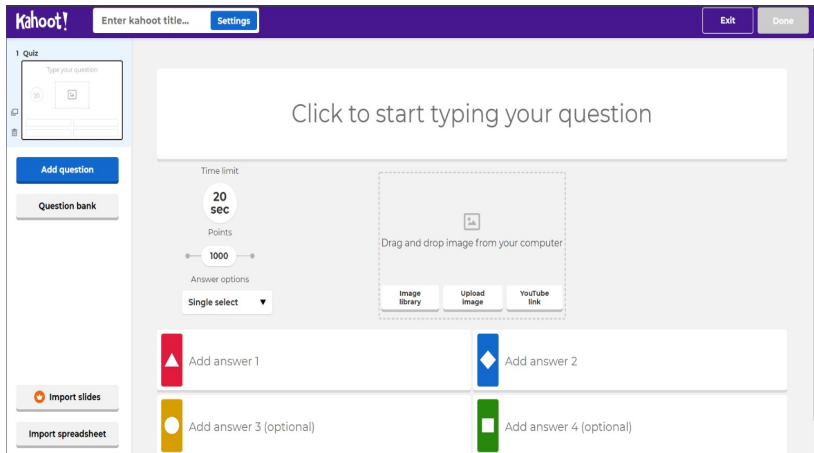


Рис. 2. Створення тесту в системі Kahoot!

Цифрові технології змінили спосіб взаємодії, роботи та навчання людей. Перехід до цифрової освіти показав здатність коледжів освіти забезпечити безперервність своєї діяльності, але також показав, що ще багато роботи потрібно зробити, щоб забезпечити ефективність та якість використання цифрових технологій.

## Література

1. Биков В. Ю. Інноваційний розвиток засобів і технологій систем відкритої освіти / В. Ю. Биков // Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання в підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми. – 2012. – Вип. 29. – С. 32–40. URL: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/Sitimn\\_2012\\_29\\_6](http://nbuv.gov.ua/UJRN/Sitimn_2012_29_6)

2. Смирнова І. М. Професійне використання мультимедійних технологій у процесі методичної підготовки майбутніх учителів

технологій / І. М. Смирнова // Комп'ютер у школі та сім'ї. – 2016. – № 5. – С. 27–31. URL: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/komp\\_2016\\_5\\_7](http://nbuv.gov.ua/UJRN/komp_2016_5_7)

3. Марковець О. С. Використання інтернет-ресурсів та цифрових технологій у професійній діяльності педагога. Сучасні тенденції розвитку інформаційно-комунікаційних технологій в освіті : зб. матеріалів II Міжнар. наук.-практ. конф. в рамках Міжнародного освітнього форуму «Цифрова трансформація освіти». Рівне : РОППО, 2020. С. 38–40.

4. Близнюк Т. Цифрові інструменти для онлайн і офлайн навчання : навч.-метод. посіб. / Т. Близнюк. – Івано-Франківськ : Прикарпат. нац. ун-т імені Василя Стефаника, 2021. – 64 с.

5. Лихогляд К. Формування професійної компетентності у майбутніх судових механіків: використання ІТ-сервісів / К. Лихогляд, А. Кононенко // Вісник Національного університету «Чернігівський колегіум» імені Т. Г. Шевченка. Серія: Педагогічні науки. – 2022. – Вип. 18. – С. 122–128. URL: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/vnuchkpn\\_/2022\\_/18\\_23](http://nbuv.gov.ua/UJRN/vnuchkpn_/2022_/18_23)