

ВИКОРИСТАННЯ ПЛАТФОРМИ «КАНООТ!» НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ В ПРОЦЕСІ ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ

Заяць Юлія Андріївна

студентка спеціальності «Середня освіта. Математика»,
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка,
zayats_ya@fizmat.tnpu.edu.ua

Солонецька Ганна Володимирівна

кандидат педагогічних наук, в.о. завідувача кафедри математики та методики її навчання,
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка,
homenyuk_hanna@tnpu.edu.ua

Сучасний світ – це нові виклики як для вчителя, так і для учнів. Ніхто не знає, чого очікувати в теперішній час, враховуючи, що значна частина країни навчається у змішаній формі навчання (офлайн та онлайн) чи виключно за одним типом, тому вчитель повинен бути готовим до усього.

Спробуймо уявити себе на місці вчителя, який повинен проводити уроки математики онлайн - по ту сторону екрану. В першу чергу з якими труднощами ми зіштовхнемося? Багато класів, кожен із них вчить інший матеріал, відповідно потрібно підготуватися до усіх уроків і виконати «море» роботи. Далше в голові виникають наступні запитання : як заохотити дітей до вивчення математики, яка для багатьох являється складною? Як легко і доступно пояснити нову тему? Як підтримувати контакт із кожним учнем? Як утримати увагу дітей перед монітором впродовж усього уроку?. Запитань багато і відповіді потрібно шукати самостійно.

Під час дистанційних занять з математики потрібно залучати всі типи сприйняття інформації в учнів. Як і на звичайному уроці ви говорите, пишете, показуєте. Тільки в онлайні ви маєте широке поле для маневру. Адже можливо відео пояснення та аудіо повідомлення зкомбінувати із текстовими [1].

Щоб контролювати загальне сприйняття інформації класом, потрібно знайти альтернативну заміну контрольним та самостійним роботам. В цьому вчителю може допомогти застосування інтерактивних засобів навчання. Одним із яскравих прикладів онлайн сервісу для створення інтерактивних завдань є «Kahoot!». Дана платформа чудова у використанні з різними віковими групами, тобто підходить для роботи з усіма класами, що значно полегшує роботу вчителя.

Окрім того, варто звернути увагу на те, що Kahoot підходить і для точних наук, адже він дозволяє з легкістю використовувати математичну символіку [2].

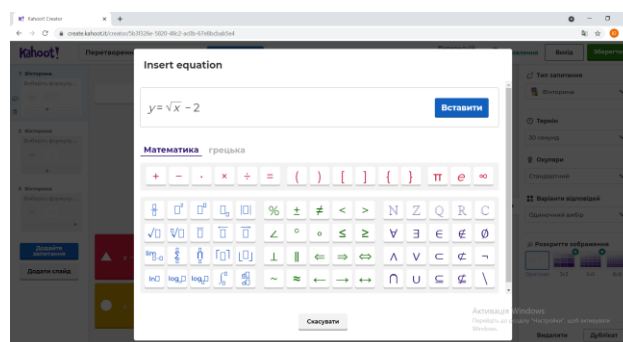


Рис. 1. Приклад використання математичних символів в Kahoot

Kahoot – це безкоштовний сервіс, тому користуватися ним може хто завгодно. Окрім того, існують преміум пакети: плюс (Plus) – вартістю 5\$ з вчителя за місяць; професійний (Pro) – 10\$ за місяць; преміум (Premium) – 15\$ за місяць. Важливим є те, що у використанні сервіс є легким та для застосування в навчанні у нього дуже багато можливостей. Щоб розпочати роботу з Kahoot варто спершу зареєструватися на сайті або увійти в уже існуючий акаунт. Вхід можна здійснити через веб-браузер або додаток Kahoot у Google Play або App Store.

Після входу в особистий кабінет можна створювати опитування, вікторини та проводити тестування. Процес створення нової вправи займає декілька хвилин. Таким чином, вчитель однозначно спрощує підготовку до уроку та економить свій час. Звернемо увагу, що у міні-ігри можна вставляти відео та зображення. Величезним бонусом є те, що присутній таймер. Його встановлює вчитель, в момент створення гри. Таймер надає азарту учням, адже той хто швидше за інших дасть відповідь на запитання, отримує більшу кількість балів, ніж суперники. Отже, переможець у грі буде обов'язково [3].



Рис. 2. Екран перемоги

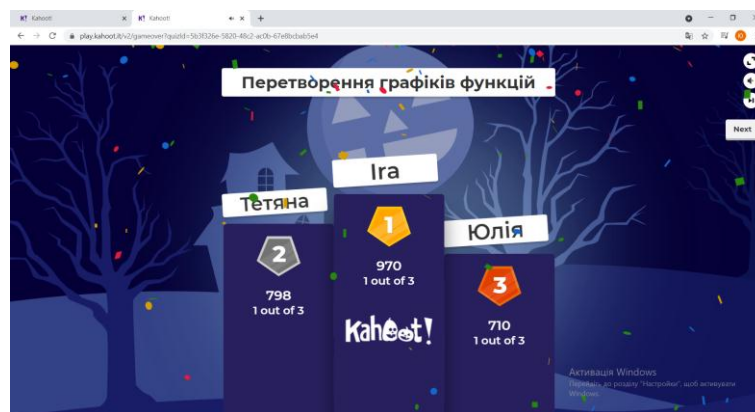


Рис. 3. Екран вчителя, на якому відображено рейтинг учасників гри

Безкоштовний доступ програми Kahoot надає можливість створювати запитання лише двох типів: вікторина (quiz) – питання з кількома варіантами відповідей, а учень вибирає одну або кілька правильних, та та «вірно-невірно»

(true or false) – учню запропоновано два варіанти відповідей, до того ж взаємовиключних [4].

Під час дистанційного навчання вчитель може проводити тестування лише двома способами:

Учні заходять за посиланням kahoot.it, вводять код тестування (який вчитель надсилає заздалегідь), а тоді – своє ім'я. Все це відбувається під наглядом вчителя. Учні відповідають зі своїх телефонів чи комп'ютерів, а запитання й результати відображаються на екрані вчителя.

Вчитель створює гру та встановлює дату й час, протягом якого учні мають можливість зіграти. Учні самостійно проходять гру, а варіанти відповідей з'являються на їхніх екранах.

Kahoot можна використовувати не лише під час дистанційного навчання, а й під час гуртків, офлайн уроків чи інших заходів, де необхідно залучати учнів.

Список використаної літератури

1. Проблеми викладання математики у закладах освіти: теорія, методика, практика: тези доповідей II міжнародної конференції (23–25 березня, м. Харків, Україна). Харків : ХНУ імені В. Н. Каразіна, 2021. 270 с. URL: http://pogorelov.univer.kharkov.ua/wp-content/uploads/2021/06/Theses_Probl_Teach_Math.pdf (дата звернення 2.11.2021)

2. Теркалова О. Що таке Kahoot! і чому його варто спробувати для організації дистанційного навчання. URL: <https://buki.com.ua/news/shcho-take-kahoot-i-chomu-yoho-var-to-sprobuvaty-dlya-organizatsiyi-dystantsiynoho-navchannya/> (дата звернення 2.11.2021).

3. Шоваленко В. Онлайн-сервіс kahoot! як інструмент взаємодії вчителя та учнів на уроках / Технологія фахової майстерності: актуальні питання організації навчання (XIII Хмурівські читання): матеріали обласної науково-практичної Інтернет-конференції Кіровоградського обласного інституту післядипломної педагогічної освіти імені Василя Сухомлинського (23-27 жовтня 2017). Харків. 2017. URL: <http://timso.koippo.kr.ua/hmura13/shovenko-valentyna-oleksandrivna-onlajn-servis-kahoot-yak-instrument-vzaemodiji-vchytelya-ta-uchniv-na-urokah-ukrajinskoji-movy-ta-literatury/> (дата звернення 2.11.2021).

4. Шандра Р. Використання платформи «Kahoot!» для дистанційного навчання. URL: https://osvita.ua/vnz/high_school/73080/ (дата звернення 2.11.2021)

ФОРМУВАННЯ ОСНОВ КРИТИЧНОГО МИСЛЕННЯ В УЧНІВ 1-ГО КЛАСУ У ПРОЦЕСІ РОБОТИ З ІНТЕРАКТИВНИМ ПРОГРАМНИМ КОМПЛЕКСОМ MOZAVOOK

Золотаренко Тетяна Олександрівна

магістрантка спеціальності «Початкова освіта»,

Національний педагогічний університет імені Михайла Петровича Драгоманова,

20fpp.t.zolotarenko@std.npu.edu.ua

Клямар Анастасія Олегівна

студентка спеціальності «Початкова освіта», вчителька початкових класів СШ № 65 м. Києва,

Національний педагогічний університет імені Михайла Петровича Драгоманова,

18fpp.a.kliamar@std.npu.edu.ua

Швидкісні інформаційні потоки, властиві періоду активного впровадження Internet-технологій у всі сфери людського життя, спричиняють необхідність у вмінні самостійно обробляти інформацію та розробляти ефективні алгоритми її