

ВПЛИВ ЗАСТОСУВАННЯ ІГРОВОЇ НАВЧАЛЬНОЇ ПЛАТФОРМИ «КАНООТ!» НА ЕФЕКТИВНІСТЬ НАВЧАЛЬНОГО ПРОЦЕСУ

Попович Ярослав Васильович

викладач фізики та астрономії, Галицький фаховий коледж імені В'ячеслава Чорновола,
вчитель фізики Гімназія «Гармонія» Галицького фахового коледжу імені В'ячеслава
Чорновола

yar.popovych@gmail.com

Постановка проблеми. В процесі викладання природничих предметів учасники освітнього процесу зустрічаються з рядом наступних викликів: низька мотивація та зацікавленість здобувачів освіти, їхнє пасивне сприйняття інформації, невпевненість студентів у своїх знаннях, стрес, який пов'язаний зі страхом оприлюднити неправильну відповідь, складність викладача в оцінці розуміння студентами матеріалу, великі затрати часу викладача на створення неодноманітних, динамічних занять та на підготовку, перевірку, аналіз завдань різного рівня складності.

Виклад основного матеріалу. Дані проблеми частково, а інколи й повністю дає можливість розв'язати використання ігрової навчальної платформи «Kahoot!». На сайті платформи надано каталог ігор, кожна з яких є вікториною, що містить питання з декількома варіантами відповідей. Платформою можна користуватися як у веб-браузері, так і в додатках для мобільних пристроїв. Платформа підтримує українську мову та має безкоштовну версію. В ній викладач має можливість створити Квіз (від англійського quiz “вікторина”), що містить запитання та чотири варіанти відповідей, серед яких одна є правильною. Для студента надається 20 секунд для вибору правильної відповіді через відкритий застосунок у своєму смартфоні. Після закінчення відведеного часу студент автоматично отримує результат своєї відповіді «Правильно» або «Неправильно», загальну кількість набраних балів разом з мотивуючими фразами на кшталт «Чудово!» «Ти - молодець!», «Не здавайся!», «Ніщо не дається легко!», «Ти на п'єдесталі!» і тому подібними. Також здобувач знань постійно має інформацію про своє поточне місце серед учасників квізу за кількістю набраних балів. Після проходження студентом всіх завдань викладач може проаналізувати кількість правильних відповідей кожного учасника, складність запитань та виділити студентів, яким потрібна допомога в освоєнні матеріалу [1].

Захоплюючий змагальний елемент робить заняття більш цікавими і залучає студентів до активної участі. «Kahoot!» стимулює студентів мислити, відповідати на запитання і взаємодіяти з матеріалом. Використання інтерактивних вікторин додає різноманітності до навчального процесу, роблячи його більш динамічним і привабливим.

В сучасному світі технології відіграють важливу роль в освіті. Використання «Kahoot!» допомагає інтегрувати технології в навчальний процес, що робить його більш сучасним і відповідає потребам цифрового покоління.

Застосування «Kahoot!» під час викладання фізики має кілька важливих переваг, які сприяють підвищенню якості навчального процесу. Ось деякі ключові аспекти:

1. Активне залучення студентів. Використання інтерактивних вікторин та ігор стимулює студентів активно брати участь у навчанні. Замість пасивного слухання лекцій, студенти стають активними учасниками процесу, що покращує їхню мотивацію та інтерес до предмету.

2. Миттєвий зворотний зв'язок. «Kahoot!» надає можливість отримувати миттєвий зворотний зв'язок як студентам, так і викладачам. Студенти одразу бачать правильні відповіді, що допомагає їм краще розуміти матеріал і виправляти помилки. Викладачі ж можуть оцінювати рівень засвоєння знань у реальному часі і вносити корективи в подальше викладання.

3. Розвиток критичного мислення здобувача освіти. Фізика часто вимагає вирішення складних проблем та аналізу різноманітних ситуацій. Використання вікторин з питань, які вимагають аналітичного мислення та застосування теоретичних знань на практиці, допомагає студентам розвивати критичне мислення.

4. Підвищення конкурентності та співпраці. «Kahoot!» може бути використаний як для індивідуальних змагань, так і для командної роботи. Це сприяє розвитку здорової конкурентності, а також навичок співпраці.

5. Безпечне емоційне середовище. Студенти можуть боятися помилок і неохоче усно відповідати на питання в аудиторії. Формат гри зменшує стрес і створює сприятливу атмосферу для навчання, де помилки сприймаються як частина навчального процесу.

6. Оцінка прогресу. Викладачі можуть використовувати результати вікторин для оцінки прогресу студентів і визначення областей, де потрібна додаткова увага викладача в поясненні матеріалу. Це дозволяє більш точно адаптувати навчальний план до потреб групи.

7. Мотивація до повторення матеріалу. Повторення матеріалу у формі гри робить процес навчання більш захоплюючим і менш стресовим для студентів. Це сприяє кращому запам'ятовуванню та розумінню фізичних концепцій.

8. Позитивна атмосфера навчання. Особливим аспектом є емоційна складова навчального процесу під час проходження студентами вікторини. З власного досвіду зазначу, що інколи радість студентів із-за правильної відповіді перевершує всі очікування.

Дослідження взаємозв'язку між емоціями і пам'яттю показують, що емоційний стан людини під час запам'ятовування інформації впливає на те, як добре вона зможе пригадати цю інформацію пізніше.

Виявляється, що люди краще запам'ятовують і відтворюють слова або події, якщо їх емоційний стан під час запам'ятовування і під час відтворення збігається. Наприклад, якщо людина була щаслива, коли вивчала певний матеріал, вона краще його згадає, коли знову буде в щасливому стані.

Результати дослідження показали, що емоційний контекст інформації впливає на її запам'ятовування. Це означає, що створення позитивного емоційного середовища під час навчання може покращити запам'ятовування матеріалу [2].

Жартівливі та неочікувані варіанти неправильних відповідей на запитання у вікторини позитивно змінюють емоційний стан студентів, що підвищує ефективність навчання.

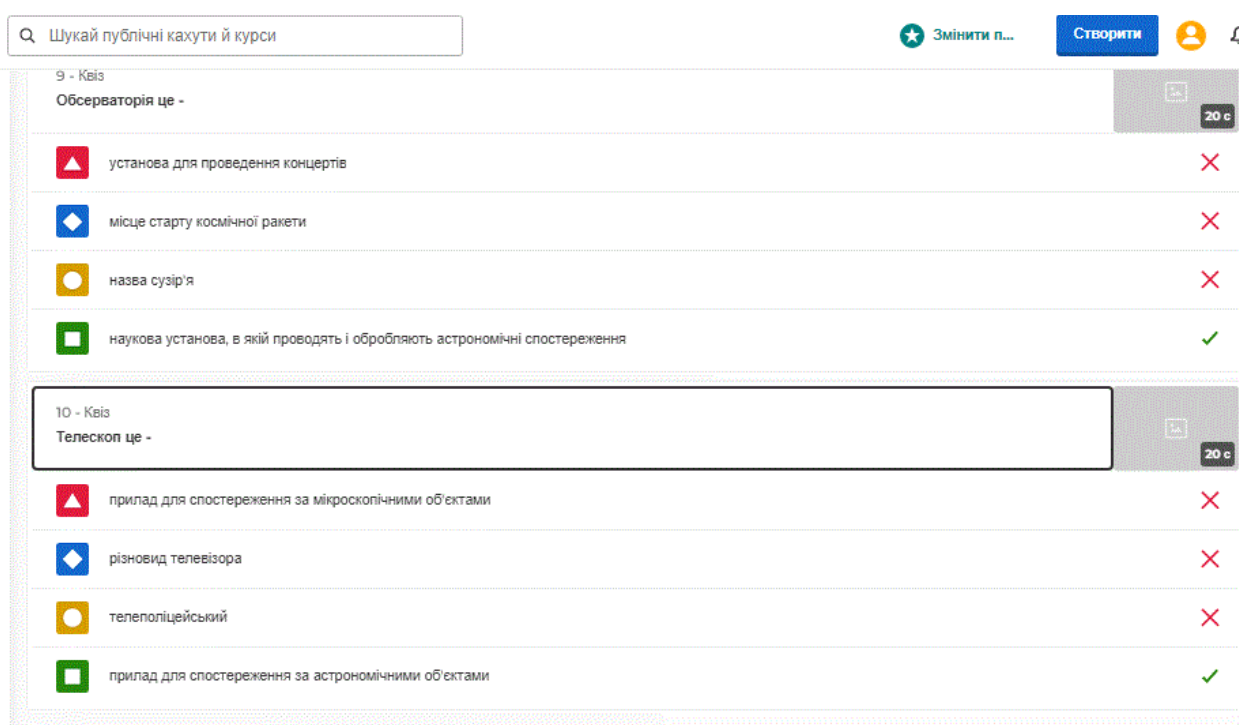


Рис. 1. Приклад запитань та відповідей

Висновки. Загалом «Kahoot!» може використовуватися не лише для перевірки знань студентів. Через інтеграцію у викладання природничих наук платформа є ефективним інструментом для подолання багатьох проблем, пов'язаних з традиційними методами навчання, сприяє глибшому засвоєнню знань, розвитку важливих навичок та підвищенню мотивації студентів, створенню більш інтерактивного, мотивуючого і ефективного освітнього середовища.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Вебсайт ігрової навчальної платформи URL : <https://kahoot.com/> (дата звернення: 18.05.2024).

2. Proceedings of the National Conference On Undergraduate Research (NCUR) 2013 University of Wisconsin La Crosse, Mood-Congruent Recall in Autobiographically Induced Emotional States. URL: https://www.researchgate.net/publication/379043983_Mood-Congruent_Recall_in_Autobiographically_Induced_Emotional_States (дата звернення: 18.05.2024).

КОМПЕТЕНТІСНИЙ ПІДХІД ПРИ ВИВЧЕННІ МАТЕМАТИКИ В СЕРЕДНІЙ ШКОЛІ

Приймак Іванна Михайлівна

вчитель фізики та математики, ЗОШ I-III ступенів с. Кошилівці Чортківського району
Тернопільської області
ivankashalak18@gmail.com

Постановка проблеми. Станом на сьогодні в Україні відбувається процес реформування системи освіти, в основу якої покладено формування компетентної особистості, що здатна критично мислити, самостійно вчитись, оцінювати власні можливості, а також орієнтуватись у сучасному інформаційно-комунікаційному середовищі. В сучасному світі компетентності є основним стратегічним ресурсом, і вміння грамотно здобувати їх впродовж життя надзвичайно важливе для особистості школяра. Одним із засобів формування вищезгаданих вмінь є використання компетентнісних завдань при вивченні математики в середній школі.

Виклад основного матеріалу. Концепція «Нової української школи» гармонійно доповнюється розв'язанням саме компетентнісних завдань, що створюють основу для розвитку критичного та логічного мислення, допомагають мотивувати освітню діяльність здобувачів освіти та формують систему взаємозв'язків між навчальним предметом та реальним життям [1].

Методика реалізації компетентнісного підходу передбачає всебічний розгляд практичної проблеми, яку повинні дослідити учні, спроектувавши всі можливі напрямки її розв'язання.

Однією з широко відомих комунікативних методик розвитку компетентностей на уроках математики є концепція відкритого простору (Open Space). Open Space передбачає вирішення проблемних ситуацій виходячи з життєвого досвіду здобувачів освіти. Наприклад, з метою актуалізації знань та мотивації до освітньої діяльності на уроках, доцільно провести коротке з'ясування можливостей використання математичних знань з конкретної теми в реальному житті [3].

Формування комунікативної складової математичної компетентності доцільно проводити за допомогою організаційної форми Світове кафе (The World Café). Методика проведення світового кафе передбачає імітацію кав'ярні, де за