

378.147.34

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МЕТОДА ГЕЙМИФИКАЦИИ ПРИ ПРОВЕДЕНИИ ТЕКУЩЕЙ АТТЕСТАЦИИ УЧАЩИХСЯ

О. Г. Каразей

*УО «Академия Министерства внутренних дел Республики Беларусь»,
доцент кафедры административной деятельности органов внутренних дел
факультета милиции общественной безопасности,
кандидат юридических наук, доцент*

Проведение семинарского занятия требует от преподавателя решения ряда задач: четко формулировать проблемные вопросы для обсуждения, направлять ход дискуссии, поощрять активное участие обучающихся, развивать их аналитические навыки, показывать, как изученные теоретические положения можно применять в профессиональной деятельности, уделять внимание каждому учащемуся, стимулировать его участие в занятии, давать обратную связь, оценивать, насколько хорошо учащиеся освоили теоретические вопросы и могут их применять на практике, подводить итоги занятия.

Только одновременное комплексное решение данных задач позволит сделать семинарское занятие максимально эффективным. Очевидно, что преподавая в компактных учебных группах, уделить внимание каждому учащемуся намного легче, чем в больших.

В большинстве случаев при проведении семинарских занятий контрольная функция занятия реализуется в форме «вопрос — ответ». В то же время большие учебные группы не позволяют вовлечь всех учащихся в обсуждение изучаемых вопросов. Работа только с отдельными учащимися не позволит в полной мере реализовать названные функции занятия. Использование письменных опросов в то же время требует значительных временных затрат как на их проведение, так и на последующее изучение, анализ полученных ответов. При этом их обсуждение с учащимися возможно исключительно за счет времени последующего занятия, которое может быть посвящено уже другой теме.

Не вызывает сомнения тот факт, что активное участие в образовательном процессе способствует лучшему усвоению и запоминанию материала, по сравнению с пассивным слушанием. В этой связи поддерживать мотивацию, вовлеченность и концентрацию учащихся в течение всего времени занятия — непростая задача, которая может быть решена с применением интерактивных методов.

Интересным инструментом в решении обозначенных вопросов, полагаем, является использование в учебном процессе обучающей платформы Kahoot!, которая представляет собой интерактивную обучающую игру, предназначенную для использования в образовательном процессе. Kahoot! разработан в 2012 г. в Норвежском университете естественных и технических наук и в настоящее время является одной из самых распространенных среди обучающихся платформ онлайн-обучения. В марте 2017 г. зафиксирован миллиард пользователей, участвовавших в проведении тестирования при помощи Kahoot! База участников Kahoot! в период с 2020 по 2021 г. выросла более чем на 40 % [1].

Работа платформы основана на использовании принципа BYOD (Bring Your Own Device) — «принеси свое собственное устройство» [2]. Этот термин впервые стали использовать еще в 2009 г. как новый подход к организации рабочего места сотрудника, использующего какое-либо свое мобильное устройство (планшет, смартфон, ноутбук) для доступа к информационным ресурсам [3]. Активное применение платформ онлайн-обучения обусловлено развитием информационных технологий. Смартфоны с доступом к Интернету в настоящее время есть у каждого молодого человека, получающего высшее образование.

Привнесение игрового формата в обучение положительно сказывается на повышении вовлеченности учащихся в семинарские и другие занятия. Внедрение игровых форм в неигровой контекст принято называть геймификацией [4, с. 9]. Этот подход использует естественные склонности людей к соревнованиям и конкуренции, мотивирует на достижение целей и повышение производительности. Инструментами вовлечения могут стать получение рейтинга, определение победителя [5].

Примером применения метода геймификации в образовательном процессе является использование платформы Kahoot! — игр, называемых на платформе «Кахутами» (англ. *kahoots*), которые представляют собой созданные пользователем викторины с несколькими вариантами ответов, доступ к которым можно получить через веб-браузер на сайте <https://kahoot.it/> или Kahoot! — приложение, которое доступно для скачивания в Play Market или Apple Store. Примечательно, что играть вместе со своей учебной группой в Kahoot! можно в ситуации, когда присутствовать непосредственно на занятии не представляется возможным, например, в связи с заболеванием.

В бесплатной версии доступны два вида кахутов: «квиз» (англ. *quiz*) — вопрос, где необходимо выбрать один из трех-четырех ответов, и «верю — не верю» (англ. *true or false*), который предлагает участникам определить, является ли утверждение истинным. Организатор викторины устанавливает

ограничение по времени для каждого вопроса (от 5 до 120 секунд). Платформа позволяет добавлять, упорядочивать, дублировать, корректировать и удалять вопросы, запускать их для игроков в различном порядке.

Чтобы играть в Kahoot!, участники должны загрузить приложение в браузере на смартфоне (ноутбуке, планшете). Способствует хорошему восприятию игры оборудование учебной аудитории проектором (телевизором). Устройство организатора викторины генерирует пин-код (уникальный идентификатор для конкретной игры), который на своих устройствах вводят учащиеся, после чего им следует ввести псевдоним. Это могут быть как реальные данные игрока для последующей оценки результатов, так и псевдонимы, если стоит цель отметить только лучших, не обозначая плохо справившихся с заданиями (например, при тестировании должностных лиц государственных органов при проведении курсов повышения квалификации).

Как только учащиеся введут свои имена, они появятся на главном экране игры, и счетчик, показывающий количество игроков, обновится.

Игра начинается с нажатия преподавателем кнопки «Старт». Игровая сессия проходит через последовательные этапы. Изначально в течение нескольких секунд демонстрируется вопрос, следом появляются и варианты ответов с запуском секундомера обратного отсчета и количества полученных ответов (учащиеся, ответившие по времени первыми, получают больше очков, что сказывается на их итоговом рейтинге). На втором этапе демонстрируется экран, на котором показывается распределение данных игроками ответов по предложенным вариантам, в том числе указание правильного ответа. Следующий слайд представляет собой таблицу с пятью лучшими игроками, справившимися с данным вопросом. На индивидуальном экране учащегося отображается оценка за последний вопрос, общий балл, рейтинг. Игра будет проходить эти этапы для каждого вопроса, пока не будут даны ответы на все вопросы. Преподаватель при нехватке времени или по другой причине может пропускать некоторые вопросы, закончить игру досрочно.

Игра заканчивается объявлением тройки победителей, расположенных на подиуме. Как отмечалось, программа учитывает не только правильность ответов, но и скорость, с какой учащийся ответил. Те, кто ответил раньше остальных, будут иметь рейтинг выше. Возможности Kahoot! позволяют сразу по окончании викторины оценить всех игроков, а также определить вопросы, вызвавшие у большинства учащихся затруднения, что дает возможность еще раз их прокомментировать, обсудить. Результаты каждой конкретной викторины можно также вывести на печать или сохранить в виде рабочей книги Microsoft Office Excel.

Достоинством сайта Kahoot! является возможность хранить полученные результаты для дальнейшего анализа преподавателями в рабочем кабинете платформы. Это позволяет пересмотреть содержание и представление учебного материала на следующий учебный год с целью повышения его усвоения учащимися. Полученные результаты могут быть использованы для более глубокого изучения понятий и разделов, вызвавших трудности у студентов [4, с. 12–13].

Использовать Kahoot! можно не только для оценки усвоения изученного в ходе предыдущих занятий материала, но и для ознакомления с новыми темами. Так как преподаватель решает, когда перейти к следующему вопросу викторины, то есть время на обсуждение, комментарий предыдущего вопроса. В таком случае использование платформы похоже на демонстрацию презентации в рамках лекционного занятия, однако отличие состоит в том, что Kahoot! стимулирует любопытство учащихся, сначала обозначая вопросы, прежде чем больше узнать о теме. Одним из преимуществ использования Kahoot! вместо презентации является то, что все находящиеся в аудитории на постоянной основе взаимодействуют с преподавателем и вовлечены в рассмотрение изучаемых вопросов на протяжении всего занятия.

Геймификация обучения с использованием Kahoot! проводится нами в течение 2021–2024 гг. в рамках преподавания в учреждении образования «Академия Министерства внутренних дел Республики Беларусь» курсантам, студентам и слушателям факультета повышения квалификации и переподготовки руководящих кадров различных дисциплин. Особенно актуальным является использование платформы при проведении текущей аттестации учащихся, которая в соответствии с предъявляемыми требованиями предполагает единовременную оценку всех учащихся.

Проведенный опрос об эффективности использования рассматриваемой обучающей платформы показал, что свыше 80 % учащихся отметили высокую или достаточную эффективность платформы в усвоении учебного материала, низкую эффективность либо ее отсутствие не отметил никто.

Полученные результаты апробации применения метода геймификации при проведении текущей аттестации учащихся с использованием платформы Kahoot! позволяют сформулировать следующие основные преимущества использования рассматриваемого инструмента:

- повышение вовлеченности и мотивации учащихся (игровой формат и соревновательный элемент делают процесс обучения более увлекательным и интерактивным);
- повышение эффективности усвоения материала (активное участие и быстрая обратная связь способствуют лучшему запоминанию информации);

- оценка знаний и эффективности обучения (платформа позволяет создавать тесты, викторины и опросы, чтобы оценить уровень понимания учащимися пройденного материала);
- совместное обучение (платформа поддерживает многопользовательский формат, позволяя проводить командные игры и совместную работу);
- творческий подход к обучению (преподаватели могут самостоятельно создавать игровые задания, делая процесс более персонализированным);
- наглядность и интерактивность (платформа использует яркие визуальные эффекты, музыку и анимацию, что делает обучение более увлекательным).

Таким образом, Kahoot! — это инструмент, который помогает сделать учебный процесс более динамичным, интерактивным и ориентированным на активное вовлечение учащихся.

1. Kahoot! [Electronic resource] // Wikipedia. URL: <https://en.wikipedia.org/wiki/Kahoot!> (date of access: 02.05.2024). [Перейти к источнику](#) [Вернуться к статье](#)

2. Bradford-Networks. The impact of BYOD in education (2013) [Electronic resource]. URL: https://thebooks.s3.amazonaws.com/The_Impact_of_BYOD_in_Education.pdf (date of access: 26.08.2022). [Вернуться к статье](#)

3. Воробьев Л. Опыт читателя: как сделать обучение нескучным и эффективным? [Электронный ресурс]. URL: <https://ichip.ru/vazhnoe/opyt-chitatelya-kak-sdelat-obuchenie-neskuchnym-i-effektivnym-591632> (дата обращения: 03.05.2024). [Перейти к источнику](#) [Вернуться к статье](#)

4. Царев Р. Ю. Применение Kahoot! при геймификации в образовании // Международный журнал перспективных исследований. 2017. Т. 7. № 1. С. 9–17. [Вернуться к статье](#)

5. Карасева Л. Геймификация: как игровой подход помогает в обучении и на работе [Электронный ресурс] // РБК. Тренды. 2024. URL: <https://trends.rbc.ru/trends/education/605c6f2f9a79473a61646994> (дата обращения: 02.05.2024). [Перейти к источнику](#) [Вернуться к статье](#)