

## Організація поточного контролю знань студентів з використанням онлайн-сервісу Kahoot!

Галина Володимирівна Ткачук

Кафедра інформатики та інформаційно-комунікаційних технологій,  
Уманський державний педагогічний університет імені Павла Тичини,  
вул. Садова, 2, м. Умань, 20301, Україна  
galanet82@gmail.com

**Анотація.** *Метою дослідження є впровадження онлайн-сервісу Kahoot! як засобу здійснення поточного контролю знань студентів та підвищення мотивації до навчання. Задачами дослідження є аналіз онлайн-сервісу Kahoot!, формування питань для здійснення поточного контролю, проведення тестування та оцінка ефективності використання даного онлайн-сервісу. Об'єктом дослідження є процес організації контролю за навчально-пізнавальною діяльністю студентів. Предметом дослідження є процес організації поточного контролю знань студентів при вивченні дисциплін інформатичного циклу з використанням онлайн-сервісу Kahoot!. У роботі здійснено аналіз онлайн-сервісу Kahoot! та описано особливості його використання для здійснення поточного контролю знань студентів. У середовищі Kahoot! створено тести для забезпечення поточного контролю інформатичних дисциплін та описано особливості їх використання в умовах проведення очних занять. Для визначення ефективності використання онлайн-сервісу Kahoot! використано метод педагогічного експерименту, результати якого доводять позитивний вплив цього засобу на рівень засвоєння знань студентів та підвищення мотивації до навчання. Запропонований засіб перетворює пасивного студента, який сприймає навчальний матеріал на поверхневому рівні, на цілеспрямованого та мотивованого учасника навчального процесу, який глибоко вивчає матеріал та здійснює активну розумову діяльність.*

**Ключові слова:** онлайн-сервіс Kahoot!; поточний контроль; мотивація навчання; тестування.

### **H. V. Tkachuk. Organization of the current student's knowledge control of using the online service Kahoot!**

**Abstract.** *The aim of the study was to introduce the online service Kahoot! as a tool for current student's knowledge control and enhancing motivation for learning. The objectives of the study are to analyze the online service Kahoot!, the formation of questions for the implementation of current control, testing and evaluation of the effectiveness of the use of this online service. The object*

*of the study* is the process of organizing control the educational and cognitive activities of students. *The subject of the study* is the process of organizing the current student's knowledge control during the study of informatics using the online service Kahoot!. The analysis of Kahoot! online service and the features of its use for the current student's knowledge control was described. To determine the effectiveness of using the online service Kahoot! we used the method of pedagogical experiment, *the results* of which prove the positive impact of this tool on the level of students' knowledge and increase motivation to study. The instrument proposed by us transforms a passive student into a purposeful and motivated participant in the learning process, who thoroughly studies the education material and engages in active brain activity.

**Keywords:** online service Kahoot!; current control; educational motivation; testing.

**Affiliation:** Department of informatics and information and communication technology, Pavlo Tychyna Uman State Pedagogical University, 2, Sadova Str., Uman, 20301, Ukraine.

E-mail: galanet82@gmail.com.

У процесі навчання поточний контроль знань студентів відіграє важливу роль та дає змогу виявити і своєчасно реагувати на прогалини у знаннях. Крім того, поточний контроль сприяє додатковій мотивації для вивчення навчального матеріалу впродовж вивчення дисципліни. Реалізація поточного контролю забезпечує об'єктивність оцінювання знань студентів та раціональне використання часу навчального процесу, що особливо актуально при груповій формі навчання, коли затрати часу на спілкування з кожним студентом надто великі.

Для проведення поточного контролю нами обрано онлайн-сервіс Kahoot! [2]. Вибір саме цього засобу зумовлено його високим рейтингом серед таких сервісів як Socrative, Quizizz, Triventy, Plickers (рис. 1).

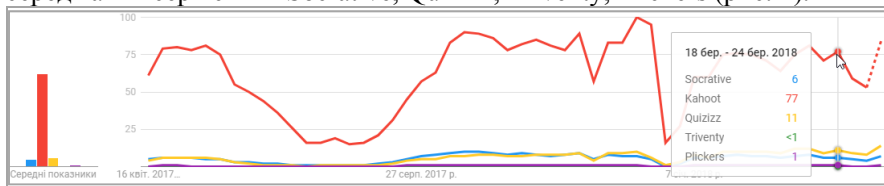


Рис. 1. Рейтинг сервісу Kahoot! за даними Google Trends станом на 18-24 березня 2018 року

Даний засіб заснований на використанні такої форми поточного контролю, як тестування і призначений для його проведення в межах аудиторних занять [1]. Розглянемо особливості проведення такого

тестування.

Перед проведенням тестування викладач заносить в базу Kahoot! тестові питання та визначає основні параметри участі. Зокрема, онлайн-сервіс пропонує чотири варіанти проведення тестування: Quiz (вікторина), Jumble (послідовність), Discussion (дискусія), Survey (анкетування). Як показує досвід, найкраще використовувати тестування типу Quiz (вікторина). Створені в середовищі завдання можуть містити не тільки текст, але й графіки, таблиці, зображення, аудіо та відеофрагменти. Кожне питання можна налаштувати: визначити часові межі відповіді на нього та відображення балів за правильні відповіді та швидкість.

На занятті під час тестування студентам можна використовувати як комп'ютер, так і мобільний пристрій. Викладачу потрібно використовувати головний комп'ютер, що підключений до проектора та виводить на екран головну сторінку онлайн-сервісу (<https://kahoot.com/>). На головній сторінці знаходиться спеціальний PIN-код входу в систему для початку тестування. Для того, щоб опинитись у тестовій «кімнаті», студентам потрібно ввести цей код на сторінці <https://kahoot.it/>. Варіанти відповідей на питання відображені у вигляді геометричних фігур, тому на своєму пристрої студентіві потрібно лише обрати правильну геометричну фігуру (рис. 2).

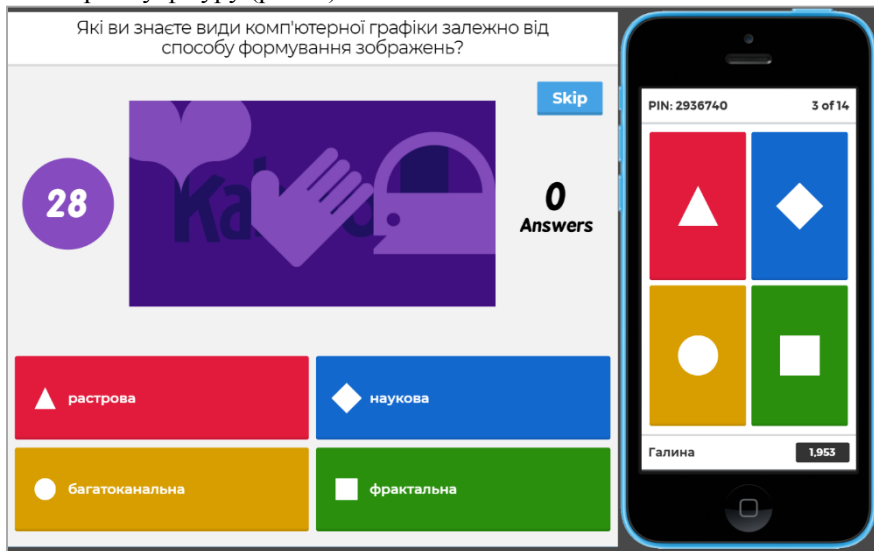


Рис. 2. Фрагмент тестування в середовищі Kahoot!

Після того, як кожен студент відповість, викладач виводить на екран

рейтинг і коментує результат. Рейтинг дає змогу побачити, хто з учасників швидше впорався із завданням і скільки балів набрав. Таке змагання сприяє створенню позитивної мотивації до вивчення дисципліни та стимулює студентів до активної роботи.

Важливою особливістю використання даного сервісу є можливість створення сумісного освітнього середовища, яке за допомогою методу змагання мотивує студентів на досягнення кращого результату, а також викликає інтерес не тільки до вивчення предмету, але й до процесу тестування та оцінювання знань загалом.

Після проведення поточного контролю, викладач може завантажити результати на Google-диск або на власний комп'ютер у форматі \*.xlsx (електронні таблиці Excel). У файлі буде відображено місце, яке зайняв студент, його прізвище (або ім'я, яке він вказав у «кімнаті» тестування), кількість балів, кількість правильних і неправильних відповідей. Окрім загального результату, є можливість переглянути статистику всіх питань вікторини і виявити ті, які були складними для студентів.

Для визначення ефективності використання онлайн-сервісу Kahoot! протягом I та II семестру 2016-2017 навчального року проведено педагогічний експеримент. В експерименті взяли участь 23 студенти I курсу факультету фізики, математики та інформатики, які вивчали дисципліни інформатичного циклу («Інформатика та ІКТ», «Основи комп'ютерних мереж та систем»). Для контрольної групи (12 осіб) поточний контроль здійснювався у вигляді тестування в середовищі Moodle, тоді як для експериментальної (11 осіб) – в середовищі Kahoot!.

На початку проведення експерименту було проведено тестування в обох групах та виявлено приблизно однакові рівні успішності в контрольній та експериментальній групах (рис. 3).

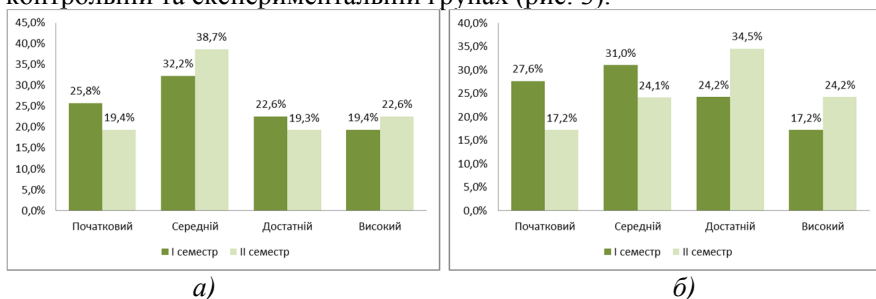


Рис. 3. Динаміка навчальних досягнень студентів  
а) контрольної групи, б) експериментальної групи

Таким чином, можливості сервісу Kahoot! розширюють спектр методів активного навчання та підвищують інтерактивність при вивченні

та закріпленні навчального матеріалу. Наведені результати дослідження дають підстави зробити висновок, що впровадження онлайн-сервісу Kahoot! та організація на його основі поточного тестування позитивно впливають на вивчення дисциплін інформатичного циклу. Особливо відзначається позитивна мотивація в навчанні та зацікавленість студентів навчальною дисципліною, готовність використовувати сучасні ІКТ та мобільні засоби для навчання.

### **Список використаних джерел**

1. Dellos R. Kahoot! A digital game resource for learning [Electronic resource] / Ryan Dellos // International Journal of Instructional Technology and Distance Learning. – 2015. – Volume 12. – Number 4. – P. 49-52. – Access mode : [http://www.itdl.org/Journal/Apr\\_15/Apr15.pdf](http://www.itdl.org/Journal/Apr_15/Apr15.pdf).

2. Бузько В. Л. Гейміфікація як засіб формування пізнавального інтересу у навчанні фізики / Вікторія Леонідівна Бузько, Юлія Володимирівна Єчкало // Новітні комп'ютерні технології. – 2017. – Том XV. – С. 171-175.

### **References (translated and transliterated)**

1. Dellos R. Kahoot! A digital game resource for learning [Electronic resource] / Ryan Dellos // International Journal of Instructional Technology and Distance Learning. – 2015. – Volume 12. – Number 4. – P. 49-52. – Access mode : [http://www.itdl.org/Journal/Apr\\_15/Apr15.pdf](http://www.itdl.org/Journal/Apr_15/Apr15.pdf).

2. Buzko V. L. Gamification as a mean of forming of cognitive interest in physics teaching / V. L. Buzko, Yu. V. Echkalo // New computer technology. – 2017. – Vol. XV. – P. 171-175. (In Ukrainian)

*Received: 12 April 2018; in revised form: 21 April 2018 / Accepted: 24 April 2018*