

Науковий керівник: к.ф.н., доц. Соловйова О.В.

ФОРМУВАННЯ КОМУНІКАТИВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ УЧНІВ СЕРЕДНЬОЇ ШКОЛИ ІЗ ВИКОРИСТАННЯМ НАВЧАЛЬНОЇ ІНТЕРАКТИВНОЇ ПЛАТФОРМИ КАНООТ!

Анотація. Використання інструментів ІКТ у традиційній школі стало важливим інструментом у сучасному навчанні. Завдяки швидкому впровадженню нових технологічних засобів (планшетів, смартфонів), а також нових програм і додатків, які пропонують значну кількість можливостей, ймовірно полегшення процесу сприйняття нової інформації, удосконалення методів та засобів навчання. Поєднання традиційного навчання з новітніми технологіями, а саме гейміфікацією може позитивно вплинути на академічну успішність учнів.

Ключові слова: Kahoot!, комунікативна компетентність, інтерактивне навчання, навчання на основі ігор, залучення студентів

Summary. The implementation of Information Communication Technology tools in traditional education has become an urgent issue in modern teaching. Due to the rapid introduction of new technological tools (e.g. smartphones, tablets), as well as new applications and platforms, it's possible to alleviate the process of perception of new information, improve teaching methods and techniques. Combining traditional teaching with the latest technologies, namely gamification, can positively impact students' academic performance. As a relatively new pedagogical strategy, gamification involves implementing game elements and game design techniques in the classroom. It allows diversifying activities, varying pace, personalizing the approach to students and practising in a convenient and non-stressful manner. Thus, in education, gamification is considered to possess the highest potential for promoting the motivation and participation of students. This strategy is applied through different tools, one of the most known is an online

platform Kahoot!. The purpose of this article is to prove the possibility of forming and developing communicative competence with the help of gamification in general, and the Kahoot platform in particular. Also, the present article aims at answering the question of whether we can work on increasing students' motivation and engagement by using Kahoot!. The results show that the introduction of Kahoot! will increase motivation to learn, promote healthy competition, improve the learning of grammar, vocabulary, and communicative competence.

Keywords: *Kahoot!, interactive learning, communicative competence, game based learning, student engagement.*

Освіта в сучасному суспільстві ставить за мету виховання всебічно розвиненої особистості, яка готова брати участь у міжкультурній комунікації. Активний розвиток усної комунікативної компетентності, безумовно, є основою, завдяки якій відбувається навчання й становлення в усіх сферах професійної та особистої діяльності. Оскільки формування іншомовної комунікативної компетентності неможливе без взаємозв'язку мовлення та постійного поповнення словникового запасу і відпрацювання граматичних конструкцій, для успішного засвоєння лексики, граматики, орфоєпії та культурних нюансів мови вчителі все частіше використовують інтерактивні технології. Частково саме інтерактивні методи забезпечують сучасну вимогу до навчального процесу, а саме необхідність, щоб навчання було свідомим, залученим і мало певну мету.

Компетенція складається з набору знань, навичок, установок і цінностей, які уможливають виконання певних завдань і функцій. Розвиток комунікативних здібностей шляхом використання технологій слід розглядати як здатність створювати, отримувати та інтерпретувати повідомлення різних типів і за допомогою різних засобів, які можуть сприяти освітній взаємодії, на відміну від інших навчальних процесів з використанням технічних засобів, в яких особлива увага приділяється оволодінню пристроями та їх потенціалом для поширення і використання повідомлень, зроблених іншими людьми. Сьогодні комунікація, у першу чергу, розглядається в межах освіти в очному середовищі. Але в нових умовах дистанційного навчання вона набуває особливого звучання,

оскільки контакти між різними учасниками цього процесу відбуваються різними способами і з цілями, які доповнюють, а не ототожнюються з цілями, що реалізуються в очній освіті.

У роботі вчителя, яку б методика він не обрав, необхідне сприятливе і відкрите ставлення до учнів, викладання і навчання, яке включає в себе не тільки набуття навичок і знань, а й фундаментальних установок та цінностей. В обох випадках необхідно надавати пріоритет діяльності, а не інформуванню, забезпечувати всебічний розвиток, сприяти соціальній взаємодії з урахуванням обставин і можливостей для впровадження командної роботи в процесі навчання.

У дистанційному навчанні вчителю доводиться стикатися з трьома основними проблемами:

- відсутністю в учнів звички вчитися;
- наявністю в учнів труднощів з розумінням змісту предметів;
- нездатністю навчатись самостійно без постійного контакту з навчальним закладом (це може призвести до нехтування навчанням).

Крім того, варто зауважити, що відсутність зворотного зв'язку та групової ідентичності знижує учнівську зацікавленість у навчальних програмах.

Під час дистанційного навчання учитель або наставник перестає бути джерелом знань, а стає фасилітатором засвоєння знань, він повинен планувати діяльність, спрямовувати учнів і надавати динамізм процесу передачі знань таким чином, щоб вони могли впливати на всі його почуття, з пізнавальної точки зору (планування), метакогнітивної (саморегуляція) і соціально-афективної (мотивація і концентрація), щоб гарантувати процес навчання за допомогою використаних стратегій і методів, оскільки вони завжди мають бути присутніми й орієнтованими на досягнення результатів, бо закладаються як фундамент, що значно відрізняється від очної форми навчання [2].

Серед прийомів, що дозволяють частково вирішувати вище вказані завдання, ми виділяємо гейміфікацію. Гейміфікація застосовується в різних неігрових контекстах, проте саме в секторі освіти відбуваються значні зміни завдяки впровадженню освітніх ігрових елементів. В освіті ігрові середовища перетворюють

домашні завдання в захоплюючі і винагороджують учнів за роботу та ефективність, надають учням простір для ефективної роботи, а лідерам – простір для природного становлення. Медалі, наприклад, все частіше використовуються в якості системи заохочення учнів, дозволяючи їм у багатьох випадках публічно демонструвати свій прогрес і навички, якими вони оволоділи в процесі навчання, а також навички, якими вони оволоділи в онлайн-просторі.

Таким чином, гейміфікація у процесі навчання стає все більш актуальною. Важливим аспектом є впровадження елементів гейміфікації в ситуаціях, коли їх застосування було неможливим, це означає підвищення залученості та мотивації через елементи гри [4]. Це вимагає від учителя з педагогічної точки зору підготовки до належного використання інструментів гейміфікації з метою підвищення рівня мотивації в учнів та набуття можливості досягнути нові рівні та типи навчання.

З іншого боку, використання ігрових елементів як засобу навчання є багатообіцяючим підходом, оскільки вони можуть зміцнити не тільки знання, а й такі важливі навички, як вирішення проблем, співробітництво й комунікація. Використання ігрової механіки створює мотивацію й спонукає людей до участі в них, часто без будь-якої винагороди, тільки заради задоволення.

Однак ефективно впровадження в класі вимагає певної технічної інфраструктури та належної педагогічної інтеграції, оскільки застосування гейміфікації передбачає використання елементів ігрового мислення і дизайну для підвищення залученості та мотивації, на відміну від використання складних ігор, що вимагають великого обсягу проектування і розробки [1].

Вищезазначені автори згадують важливий аспект, що стосується необхідності оптимальної технологічної інфраструктури та педагогічної інтеграції, оскільки необхідно, щоб освітня установа мала бездротове підключення до Інтернету і високу пропускну здатність, оскільки більшість ігор залежать від ресурсів, платформ, додатків і вимагають використання смартфона, комп'ютера, планшетного комп'ютера. На додаток до технічних аспектів вчитель повинен знати, як і коли інтегрувати гейміфікацію в освітній процес для досягнення позитивних результатів.

Гейміфікація в освіті на будь-якому рівні повинна бути

підпорядкована досягненню мети навчання (мається на увазі, що все заплановане має допомагати учню досягти успіху), тільки тоді буде сенс використовувати елементи ігор у класі й трансформувати спосіб навчання в більш динамічний і захоплюючий.

У свою чергу, учитель може розглядати гейміфікацію як допоміжний інструмент, що допомагає працювати над навчальними потребами учнів за допомогою механізмів, які полегшують вивчення і розуміння змісту матеріалу, розглянутого на уроці. Для цього вчитель повинен правильно структурувати механізми й компоненти, що забезпечують привабливість, мотивацію, динамічність і сприяють поліпшенню успішності учнів [3].

Лоренс пропонує взяти до уваги такі аспекти, яких вчителі можуть досягти на уроці з правильно гейміфікованою діяльністю: веселощі, мотивація, автономія, прогресивність, зворотний зв'язок, обробка помилок, експериментування й творчість.

Якщо ці елементи правильно сфокусовані на конкретних цілях навчання, можна покращити мотивацію учнів за допомогою механізмів і динаміки, в яких посилюється взаємодія між учителем і учнем [3].

Kahoot! є одним з ресурсів, створених в рамках гейміфікації, він використовує бали, таблиці лідерів, вимірює досягнення кожного учасника, що дозволяє мати зворотний зв'язок. Усі ці елементи в сукупності створюють мотивацію і сприяють більш активній взаємодії між учнями.

Варто зазначити, що Kahoot! представляє чотири різних типи (вікторина, плутанина, дискусія і опитування) для проведення опитувань, дебатів або тестів, які можуть бути адаптовані до навчання, крім того платформа безкоштовна і проста у використанні. Це означає, що будь-яка людина будь-якого віку може використовувати Kahoot! у різних контекстах.

Платформа призначена для захоплюючого навчання і може бути застосована поза класом. Крім того, Kahoot! дозволяє вчителям та учням досліджувати, створювати, співпрацювати й обмінюватися знаннями за допомогою ресурсу, який може бути створений двома способами. Це можна зробити за допомогою оцінок, самооцінка або розгляд теми через Kahoot!. Це дозволяє мотивувати учнів шляхом трансформації заняття в гру, де вчитель

буде демонструвати екран, а учні можуть змагатися, заробляючи очки за правильні відповіді на певну тему. У кінці ігрової сесії оголошується переможець.

У контексті освіти Kahoot! використовується в різних випадках, тому що він може бути корисним ресурсом для оцінки знань учнів, збору думок через Kahoot Discuss, введення нової теми, роботи над самооцінкою, перевірки знань, відпрацювання матеріалу в кінці заняття або просто для створення дружньої атмосфери на занятті.

Kahoot! можна використовувати на різних етапах заняття, що робить ресурс гнучким й адаптованим для учасників. З одного боку, платформа також демонструє різні способи оцінки й зазначає інший – інтерактивний спосіб навчання.

З іншого боку, Kahoot! також можна використовувати для оцінки знань учнів, наприклад: використовувати на початку всіх занять, щоб консолідувати теми попередніх уроків або діагностувати, наскільки добре учні пам'ятають теми, розглянуті на попередніх заняттях. Це дозволяє вчителю мотивувати учнів до безперервного навчального процесу і встановити зв'язки між темами занять в межах дисципліни, що вивчається.

Цінність Kahoot! полягає в тому, що він інтегрує гру як важливий елемент педагогічної діяльності в процес навчання в класі, змушуючи учня вчитися та мислити, але робити це в процесі гри. Таким чином, головна мета платформи – підвищити задоволеність учнів, а також їх більш активну участь у власному навчанні. У свою чергу, учні можуть створювати свої власні Kahoots для порівняння своїх знань зі своїми однолітками, що дозволяє їм брати активну участь у процесі навчання, бути більш упевненими в собі і здатними продемонструвати свої навички. Це призводить до того, що учень виступає в подвійній ролі на уроці: і як учасник, і як творць гри.

У процесі дослідження нами були виявлені переваги застосування Kahoot!:

- процес стає більш динамічним і допомагає залучати та мотивувати учнів під час навчання;
- вчитель випрацьовує власний підхід до викладання;
- використання подібних інструментів дозволяє зробити навчання більш захоплюючим, різноманітним та енергійним, адже

підліткам важко утримувати увагу протягом тривалого часу;

- розважальне заняття сприяє пізнанню основних аспектів предмета; іноді трапляється так, що, не усвідомлюючи цього, учень загадує запитання та відповіді, тобто вчиться, не усвідомлюючи цього.

- результати в реальному часі допомагають вчителям давати пояснення в разі потреби;

- вчителі можуть завантажувати, переглядати і зберігати результати, таким чином вони можуть працювати над ідивідуальними траєкторіями навчання учнів;

- учні можуть проходити тести кілька разів, що допомагає їм наздолюжувати прогалини в знаннях.

Як і кожен метод чи інструмент навчання, платформа Kahoot! має і свої недоліки:

- відлік часу Kahoot! і музика можуть відволікати та психологічно тиснути на учнів;

- екран мобільного телефону переходить у сплячий режим між питаннями, і доводиться постійно доторкатися його, щоб не втратити зв'язок, що може призвести до помилок;

- відсутність тиші і повторювані вигуки відповідей занадто відволікають, щоб бути придатним інструментом для підсумкової оцінки;

- іноді можливі збої в роботі інтернету;

- питання мають супроводжуватися поясненнями;

- неможливо забезпечити добросовісність виконання завдань;

- підсумовуючи недоліки вказані вище, платформа не дуже надійна як форма ідивідуальної оцінки.

На додаток до основних для навчального процесу переваг платформа Kahoot! містить й інші: можливість завантажувати, переглядати і зберігати результати учнів; функція “режим примари” дозволяє учням проходити тест кілька разів і змагатися з самим собою за кращі результати; налаштування, що дозволяє вчителям регулювати час відповіді від 5 секунд до 120 секунд.

Є й деякі недоліки, про які вчителі і учні повинні знати: існує обмеження на кількість символів, які можна використовувати в питаннях і відповідях; вчителі не можуть задавати відкриті питання і отримувати відкриті відповіді (хоча ця функція, як

повідомляється, скоро з'явиться).

Kahoot! також можна використовувати для отримання відповідей від учнів, що мають схожі погляди, без правильних чи неправильних відповідей. Відповіді учнів можуть стати основою для подальшого обговорення. Наприклад, на одному з занять можна попросити учнів обрати питання, яке їх турбує найбільше. Незалежно від громадської думки або тиску однолітків, учні анонімно обирають тему заняття (small talk/TedTalk/ video/ role play/ simulation). Це опитування в класі призводить до подальших питань, пов'язаних з найбільшими проблемами, які стоять перед кожним. Таким чином, використання платформи додасть енергії в клас, спровокувавши усвідомлений діалог в класі, думка кожного буде почута.

Використання Kahoot! залежить від мети, яку хоче досягти учасник навчального процесу, що застосовує цю платформу в освітньому або в будь-якому іншому контексті. Потрібно визначити сферу діяльності і розуміти мету введення Kahoot! в клас, знати попередні надбання учнів, щоб оцінювати те, чому вони навчилися в класі. Діяльність повинна бути спланована таким чином, щоб ресурс використовувався в повній мірі і учні могли навчатися в захоплюючій і різноманітній формі, динамічно і енергійно.

Таким чином, Kahoot! може стати інструментом оцінки, відмінним від того, з чим учні звикли працювати в класі. Це може привести до поліпшення стосунків між учителем і учнями, тому що ігровий простір у класі – це унікальна можливість поліпшити відносини в групі, знайти спільні інтереси, зрозуміти здібності й особистісні установки. Більш того, коли курс має високе теоретичне навантаження, використання Kahoot! може стати формулою, що полегшує динаміку занять.

Однак, перш ніж прийняти рішення про включення платформи до навчального процесу, необхідно взяти до уваги теми предмету і особливості учнів: спланувати етапи та завдання і пояснити учням, скільки їх буде, розглянути кількість питань для створення і час для кожного з них, дати зрозуміти, чи буде це частиною оцінки предмета чи ні, розглянути короткі питання, тому що етапи мають бути швидкими, рухливими і миттєвими відповідями. Усе це робиться, щоб кожен учень відчував себе впевнено і був

поінформований про ресурс, який буде використовуватися, щоб уникнути сумнівів чи проблем при застосуванні Kahoot!.

Підсумовуючи, можна сказати, що гейміфікація має перетворити урок на захоплюючий, різноманітний, ненудний процес. Для цього гра повинна породжувати бажання брати участь і взаємодіяти в групі. Ці види діяльності можуть бути включені в навчальний процес за допомогою додатків, платформ, ресурсів тощо.

Література:

1. Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., Angelova, G. Gamification in Education: A Systematic Mapping Study. *Educational Technology & Society*. 2015. № 18. P. 75-88. URL: <https://bit.ly/2JEhYTZ> (Last accessed: 08. 04. 2021).
2. Meza-López, L. D., Torres-Velandia, S. Á., Lara-Ruiz, J. J. Estrategias de aprendizaje emergentes en la modalidad e-learning. *Revista de Educación a Distancia*. 2016. № 48. URL: <https://doi.org/10.6018/red/48/5> (Last accessed: 14. 03. 2021)
3. Oliva, H. La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad y Reflexión*. 2016. № 44. P. 30-47. URL: <http://icti.ufg.edu.sv/doc/RyRN44-nOliva.pdf> (Last accessed: 16. 04. 2021).
4. Paisley, V. Gamification of Tertiary Courses: An Exploratory Study of Learning and Engagement. En *Proceedings of Electric Dreams*. Australasian Society for Computers in Learning in Tertiary Education. 2013. P. 671-675. URL: <https://www.learntechlib.org/p/171196/> (Last accessed: 25. 03. 2021)