

*Елеонора- Богдана АТАМАНЧУК,
здобув. другого (магістерського) рівня вищої освіти
факультету мистецтв
Тернопільського національного педагогічного
університету імені Володимира Гнатюка;*

*Наук. кер. Ярослава ТОПОРІВСЬКА,
канд. пед. наук, доц. кафедри музикознавства
та методики музичного мистецтва
Тернопільського національного педагогічного
університету імені Володимира Гнатюка*

ЗАСТОСУВАННЯ ІНТЕРНЕТ-СЕРВІСУ «КАНООТ!» НА УРОКАХ МУЗИЧНОГО МИСТЕЦТВА

У тезах обумовлюється важливість входження нових інноваційних технологій до процесу навчання. На основі інтернет-сервісу «Kahoot!» розглядаються основні положення та методичні рекомендації застосування інновацій під час етапу закріплення вивченого матеріалу на уроках музичного мистецтва.

***Ключові слова:** інформаційні технології, інтернет-сервіс, «Kahoot!», закріплення вивченого матеріалу, тестування.*

Час, в якому ми живемо, називають «століттям цифрових технологій» (digitalage) [2, с. 108]. Процес технологічного розвитку веде до змін в економіці, соціальній сфері та освіті. Враховуючи це, звичні методи, прийоми та засоби навчання потребують нових педагогічних рішень. Сучасна система освіти потребує інформатизації – це створення і використання інформаційних технологій для підвищення ефективності видів діяльності [1, с. 212].

Актуальним залишається питанням, як гармонійно поєднати процес навчання із тестуванням, закріпленням вивченого матеріалу, щоб врахувати та зацікавити здобувачів освіти новими формами роботи й експериментальними іграми. Школярі вміють користуватися мобільними технологіями та отримують задоволення від використання програм власне на уроках [6]. Досягнути результатів можна за допомогою інтернет-сервісу «Kahoot!» [4].

Використання інноваційних технологій досліджують Олена Куніц, Інна Завальна, Ірина Кучерак та інші. Проте питання про застосування цього інтернет-сервісу у вітчизняній науці є недостатньо вивченим.

Кахут – це сервіс для створення онлайн-вікторин, запитань та тестів. Серед значних переваг ресурсу є те, що він простий у використанні, пропонує низку безкоштовних інструментів для роботи, доступний додаток для завантаження на телефон і результати ігор підраховуються миттєво. Варто звернути увагу на те, що інтерфейс доступний українською мовою.

Для того, щоб використовувати кахут, учителю потрібно зареєструватись, обравши серед запропонованих типів акаунт для вчителя, після чого програма пропонує обрати робочий простір: школа, університет, шкільна адміністрація чи бізнес. Усі створені тести й опитування називаються «кахутами» та організовані у вигляді секцій за темами, що значно спрощує пошук для інших користувачів. Проте україномовних тестів з предмету «Музичне мистецтво» для ЗЗСО практично немає. Тому потрібно створювати власні кахути.

Після створення кахуту інтернет-сервіс генерує одноразовий ігровий код. Учні відкривають сайт «Kahoot!» на своїх смартфонах, планшетах або комп'ютерах та вводять цифри, або відскановують QR-код, таким чином підключаються до спільної мережі гравців, вводячи своє ім'я. Вчитель та учні можуть вибрати спосіб організації гри – кожен сам за себе (classic) або команда проти команди (teammode). Є можливість завантажити результати учасників у вигляді таблиці, проаналізувати у відсотках успішність з кожного запитання, що значно заощаджує час та оптимізує роботу вчителя.

Учні виявляють неабиякий інтерес до форм організації уроку з використанням мобільних пристроїв. До прикладу, застосування сервісу «Kahoot!» допоможе закріпити знання із теми про склад виконавців: учням пропонується у грі відповідно до зображення чи відео вказати, як називається той чи той склад. Встановлено, що використання освітніх ігор як засобів навчання сприяє розвитку когнітивного, мотиваційного, емоційного та соціального світогляду учнів [5, с. 2].

Висновки. Застосування інтернет-сервісу «Kahoot!» завдяки низці своїх позитивних якостей, широкому інструментарію допоможе підвищити інтерес учнів до пізнавальної діяльності. Оперування «кахутами» на уроках музичного мистецтва надає можливість учителю урізноманітнити форми роботи, закріпити з учнями вивчений матеріал, визначити успішність як школярів середньої школи у формі оцінок, так і здобувачів освіти нової української школи за допомогою вербальних або ж рівневих показників навчальної діяльності.

Сучасному вчителю важливо трансформувати змістове наповнення уроку і модернізувати освітній інструментарій [3].

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Завальна І. Інформатизація освіти як чинник розвитку інформаційного суспільства. *Вісник Національного університету «Львівська політехніка». Серія: юридичні науки* : зб.наук. праць. Львів : Вид-во Львівської політехніки, 2017. № 865. С. 211–214.

2. Куніц О. Діти в столітті цифрових технологій. *Філософія для дітей: сучасний стан і перспективи розвитку* : матеріали Всеукр.наук.-практ.онлайн-конф. (Київ, 25, 26 трав. 2021 р.). Київ : Ін-тут обдарованої дитини НАПН Укр., 2021. С. 108–115.

3. Кучерак І. Інформаційні технології в роботі сучасного педагога: виклики НУШ. *Вісник Черкаського нац. у-ту ім.Б. Хмельницького. Серія: «Педагогічні науки», 2022 (2). URL: <https://ped-ejournal.cdu.edu.ua/article/view/3845> (дата звернення: 17.10.2022).*

4. Kahoot! URL: <https://kahoot.com/>(дата звернення: 15.10.2022).

5. Papastergiou M. Digital game-based learning in high school computer science education: impact on educational effectiveness and student motivation. *Computers&Education*. 2009. Vol. 52 (1). P. 1–12.

6. Prensky M. Digital natives, digital immigrants. *Onthe Horizon*. 2001. Vol. 9 (5). P. 1–6.