ИННОВАЦИОННЫЕ МЕТОДЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ОНЛАЙН-СЕРВИСА «KAHOOT» В РАМКАХ ГРУППОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ НА УРОКАХ ОБЩЕСТВОВЕДЧЕСКИХ ДИСЦИПЛИН

***Сергей Владимирович Бондаренко****, учитель истории и обществознания МБОУ «Гимназия № 1», г. о. Серпухов;*

***Екатерина Геннадьевна Гончарова****, студентка III курса факультета истории, политологии и права МГОУ, г. Москва.*

В современную эпоху информационного общества меняются не только технологии и принципы жизни, но меняются и представления людей о мире и обществе, их деятельность. Другими становятся ученики, другим становится образование. Если раньше использование ИКТ было в новинку, и обычная мультимедийная презентация являлась чуть ли не главным украшением урока, то теперь это стало нормой. Чтобы повысить учебную мотивацию, эффективность усвоения знаний и развития ключевых компетенций, сейчас необходимо внедрять самые современные ИКТ-инновации, грамотно совмещать их с другими образовательными технологиями.

Одним из таких новшеств является онлайн-сервис Kahoot, который предназначен для создания викторин, дидактических игр, тестов и дискуссий. Для того, чтобы его использовать, учителю понадобится:

1) компьютер с доступом к сети Интернет;

2) мультимедийная установка;

3) аудиоколонки для звукового сопровождения.

У обучающихся должны иметься на руках планшеты, либо ноутбуки, смартфоны, то есть любые устройства, имеющие доступ к сети Интернет.

Чем быстрее учащиеся отвечают на вопросы, тем больше баллов получают (если ответ был верным). Есть сводка по лидерам, показывающая, кто набрал больше всего баллов. Когда тест завершен, можно скачать результаты класса в виде таблицы. В Kahoot есть обширная библиотека публичных тестов, открытых для всех желающих. Сервис полностью бесплатен.

Основные виды работы в Kahoot:

1) «Quiz» или Викторина – задаются вопросы и нужно выбрать правильный ответ; в конце всех вопросов выводится итоговая таблица;

2) «Discussion» или Дискуссия – задаем вопрос, тем самым создаем обстановку дебатов. Представлены четыре варианта ответа, после выборов которых выводится статистика. Затем проводится дискуссия на тему выбранного варианта;

3) «Survey» или Анкетирование – сбор мнений учащихся на интересующую тему;

4) «Jumble» или Путаница – необходимо установить в правильной логической последовательности даты событий и другое.

Созданные в Kahoot задания позволяют включить в них фотографии и даже аудио и видеофрагменты. Темп выполнения викторин регулируется путём введения временного предела для каждого вопроса: 5, 10, 20, 30, 60, 90, 120 секунд.

В настоящее время наиболее приемлемым мы считаем применение сервиса Kahoot в групповой работе. Это объясняется тем, что не все ученики носят с собой в школу смартфон, а также отсутствием у некоторых выхода в Internet. Объединившись же в группу, можно пользоваться только одним смартфоном.

Нами были разработаны следующие инновационные методы применения сервиса Kahoot в образовательной деятельности:

1) использование Media в качестве ассоциативной подсказки;

2) использование информации в Media как оснований для последующих вопросов;

3) использование структуры пакета вопросов и последовательности вариантов ответа;

4) уподобление вопросов Kahoot вопросам спортивной версии игры «Что? Где? Когда?»;

5) сочетание экранного и раздаточного материалов;

6) совмещение Kahoot и дидактической презентации, разъясняющей определённые части каждого вопроса и способы ответа (особенно в случае с ассоциативными подсказками в Media и использования формата «Что? Где? Когда?»);

7) сочетание Kahoot и проектной деятельности.

**1. Использование Media в качестве ассоциативной подсказки.**

Обычно Media применяют для прямой подсказки и иллюстрации к вопросу. При использовании же Media в качестве ассоциативной подсказки достигаются следующие цели:

- появляется дополнительный ход при решении вопроса, что может либо усложнить вопрос, либо дать еще одну возможность на него ответить;

- вопрос становится интереснее, что увеличивает мотивационный аспект использования Kahoot;

- ученику даётся возможность задействовать больше знаний из различных областей;

- накапливается опыт нестандартного решения вопросов.

Пример. Вопрос: «При каком государе новгородская Марфа-посадница была пострижена в монахини?» Варианты ответа: Иван Калита, Иван Красный, Иван III Великий, Иван Грозный. Media: портрет Н.В. Гоголя и отрывок из произведения «Мёртвые души» про птицу-тройку (в фрагменте слов «тройка» и «птица-тройка» нет). Если учащийся не может соотнести Марфу-посадницу с событиями присоединения Новгорода к Москве при Иване III, то он может воспользоваться знанием (если таковое имеется) хрестоматийного отрывка из поэмы «Мёртвые души» и понять, что тройка намекает на Ивана III.

**2. Использование информации в Media как оснований для последующих вопросов.**

Этот приём развивает у учащихся внимательность к деталям вопросов и способствует усвоению новых знаний.

Пример. Вопрос: «В каком году происходило событие, отражённое в видео?» Media: видеофрагмент из сериала «Раскол» (2011), в котором Алексей Михайлович разговаривает с народом во время Соляного бунта; звучат фамилии Плещеев, Морозов; из ролика можно узнать имя и отчество Плещеева, а также то, что Морозов был воспитателем царя. В последующих вопросах проверяются как раз эти знания: имя Плещеева и кем приходился Б.И. Морозов Алексею Михайловичу.

**3. Использование структуры пакета вопросов и последовательности вариантов ответа.**

Вопросы можно расположить в хронологической последовательности описываемых в них событий, сами номера вопросов использовать в качестве наводок на правильный ответ. Можно расположить в алфавитном порядке правильных ответов. В расположение вариантов ответа также можно внести определённый принцип. Способов использования этой идеи множество. Использование данного приёма даёт учащимся еще одну подсказку, способствует развитию системного мышления, делает викторину интереснее.

**4. Уподобление вопросов Kahoot вопросам спортивной версии игры «Что? Где? Когда?».**

Основной принцип большинства вопросов спортивной «Что? Где? Когда?» - сложно об общеизвестном. В самом вопросе есть подсказки, намёки, ассоциации, аллюзии, отвлекающие и запутывающие факты и словосочетания. Существует масса источников с разбором основных методов «раскрутки» таких вопросов. Использование такой формы очень хорошо подходит для работы в группах. Но основное отличие Kahoot от «Что? Где? Когда?» – это наличие вариантов ответа. Поэтому, применяя описанный метод, приходится большинство вариантов ответов делать неочевидно неверными или отвлекающими.

Пример. Вопрос: «Кого, кроме Пушкина "старик Державин... заметил и, в гроб сходя, благословил"?» Media: современная фотография Царскосельского Лицея с церковью Екатерининского дворца. Варианты ответа: друзей-лицеистов, Наталью Гончарову, музу, Арину Родионовну. Кто читал внимательно «Евгения Онегина», тот ответит быстро. Кто не знает правильного ответа, будет пытаться раскручивать вопрос, основываясь на иллюстрации и общих соображениях. Церковь может вызвать ложное предположение о Наталье Гончаровой, с которой Пушкин венчался. Лицей будет намекать на друзей-лицеистов. Но правильный ход мыслей заключается в том, что фотография современная, а запечатлённый на ней Лицей сейчас является музеем. Слово музей происходит от греческого μουσεῖον, что означает «дом муз».

**5. Сочетание экранного и раздаточного материалов.**

На экране может лишь обозначен номер задания или его основная часть. А вот среди вариантов ответа будет верное решение всего задания, включая и его часть в раздаточном материале. Можно также в вариантах ответа указать последовательность символов, каждый из которых будет устанавливаться отдельным членом команды в результате решения задания.

**6. Совмещение Kahoot и дидактической презентации.**

Для того чтобы объяснять способы ответов на вопросы и некоторые их детали, а также комментировать правильный ответ, полезно после оглашения верного варианта переключаться на соответствующий слайд дидактической презентации. Особенно это уместно делать в случае с применением ассоциативных подсказок в Media и использованием формата «Что? Где? Когда?». Такое совмещение сильного в мотивационном плане Kahoot с дидактической презентацией поможет ученикам лучше усваивать новые знания.

**7. Сочетание Kahoot и проектной деятельности.**

Наконец, все описанные приёмы использования Kahoot могут проделывать ученики сами или под руководством учителя в рамках образовательного проекта. Например, старшеклассники могут разработать игровое занятие, посвященное истории русской живописи в XIX веке с использованием нескольких из рассмотренных методов применения Kahoot.

Использование представленных в статье инновационных методов применения онлайн-сервиса Kahoot на уроках обществоведческих дисциплин и во внеурочной деятельности в МБОУ «Гимназия № 1» г. о. Серпухов в 2017-2018 учебном году позволило повысить учебную мотивацию обучающихся. Ученики перед проведением викторин Kahoot более внимательно относились к новому материалу, эффективнее повторяли пройденные темы. Также развивались ключевые компетенции. Применение представленных методов в групповой работе улучшало коммуникативные навыки, обучающиеся развивали способность к совместному решению задач. Некоторые ученики создали свои викторины Kahoot с использованием описанных методов, развив тем самым навыки проектной деятельности.

Таким образом, представленные методы использования Kahoot способствуют мотивации к учебной деятельности, эффективному усвоению знаний и развитию ключевых компетенций.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. What is Kahoot!?: [Электронный ресурс] // Kahoot! | Learning Games | Make Learning Awesome! URL: https://kahoot.com/what-is-kahoot/. (Дата обращения: 27.03.2018).

2. Почему учащимся надоедает Kahoot?: [Электронный ресурс] // Мастерская Марины Курвитс. Образовательные инновации живут здесь. URL: https://youtu.be/2g9MD6TkONU. (Дата обращения: 27.03.2018).

3. Кутузов С.А. Цифровые образовательные технологии. Опыт внедрения и применения в школе: [Электронный ресурс] // Объединенная издательская группа Дрофа – Вентана-граф - официальный сайт издательства. URL: https://drofa-ventana.ru/upload/iblock/cef/cef7892167e51330c9fef40e97d1a939.pdf. (Дата обращения: 27.03.2018).