**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СЕРВИСА KAHOOT В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ**

**Н.В.Протасова,** заведующий отделением дополнительного образования,

**А.В.Минина**, педагог дополнительного образования

государственного учреждения дополнительного образования «Центр творчества «Эверест» г. Могилева» (г. Могилев, Республика Беларусь),

ddut-everest@tut.by

Современное общество, став за последнее десятилетие информационным, теперь стремительно становится мобильным. Все более доступными и распространенными становятся мобильные средства связи и мобильный Интернет, и, соответственно, возрастают возможности их использования в образовательных целях.

Технология мобильного обучения (от англ. - mobile learning, m-learning) – это технология использования мобильных сервисов, как обособленно, так и в совокупности с другими информационно-коммуникационными технологиями, вне зависимости от места и времени  [1]. Это форма организации образовательного процесса, предполагающая наличие средств мобильной связи, таких как – смартфон, планшет, ноутбук и мобильного Интернета, которые дают возможность доступа как педагогу, так и учащемуся к образовательным ресурсам, использованию мобильных приложений, веб-сайтов, связи с другими пользователями и т.д. Среди положительных характеристик мобильного образования можно выделить:

* свободный доступ к учебным материалам в любом месте и в любое время;
* возможность коллективной работы;
* повышение интереса и мотивации учащихся к обучению;
* наглядность подачи материала, сопровождающегося с иллюстрациями и мультимедийными эффектами.

Сегодня существует довольно большой спектр интернет **-** сервисов, применение которых помогает педагогу не только разнообразить содержания занятия, но и диагностировать знания учащихся на уроках английского языка в увлекательной форме. Наиболее эффективной, на наш взгляд, в определении уровня освоения полученных знаний учащимися является программа Kahoot.

Kahoot – интернет-сервис, разработанный для создания викторин (квизов), дидактических игр и тестов. Учащиеся могут подключаться к сервису с любого устройства, подключенного к сети Интернет: планшету, смартфону, компьютеру, и т.д.

Например, изучение таких тем как «Лексика и грамматика» при изучении английского языка, как правило, вызывает у учащихся определенные трудности восприятия. Поэтому перед педагогом стоит главная задача – преподнести материал занятия так, чтобы детям было доступно и интересно. Игровой потенциал сервиса Kahoot позволяет решить поставленную задачу в полном объеме.

При изучении грамматического материала по теме «Present Simple Tense» (Настоящее простое время), для проверки знаний и закрепления пройденного материала, используется квиз-тест.

Осуществление подготовки и организации к работе с сервисом Kahoot происходит поэтапно:

* определение темы, продумывание и запись подходящих вопросов для теста;
* подбор сопровождающих тест изображений;
* создание теста;
* подключение учащихся к прохождению теста с использованием специального кода.

Сервис Kahoot позволяет создавать викторины и тесты как по готовому шаблону, так и собственные. Темп выполнения задания регулируется педагогом путем введения временного предела для каждого вопроса.

Работа с сервисом Kahoot происходит в режиме реального времени, что дает возможность педагогу включить соревновательный момент и получать результаты опроса, тестирования единовременно. Использование данного сервиса может быть эффективным способом оригинального получения обратной связи от учащихся.

Одной из особенностей Kahoot является возможность дублировать и редактировать тесты, что позволяет педагогу сэкономить много времени. Помимо викторин (квиза) с помощью Kahoot можно запускать дискуссии, начав обсуждение с одного вопроса или провести опрос по нескольким вопросам, а потом начать дебаты.

Использование данной программы в образовательном процессе не только способствуют интеллектуальному и творческому развитию учащихся, вносит разнообразие в содержание занятия, создает благоприятную атмосферу, способствуют ускорению процесса обучения, решает проблему мотивации учащихся, но и является эффективным инструментом для активизации и закрепления знаний по пройденному материалу.

Таким образом, применение технологий мобильного обучения позволяет повысить эффективность образования, индивидуализировать процесс обучения, увеличить привлекательность предоставляемых образовательных услуг.

**Список использованных источников :**

1. Концепция информатизации системы образования Республики Беларусь – Режим доступа: <http://sch112.minsk.edu.by/ru/main.aspx?guid=1421>. – Дата доступа: 10.02.2021.
2. Технология мобильного обучения и дополненной реальности - Режим доступа: [http://iso.minsk.edu.by/ru/main.aspx?guid=46711. -](http://iso.minsk.edu.by/ru/main.aspx?guid=46711.%20-) Дата доступа: 10.02.2021.
3. Kahoot: приложение для создания образовательных тестов, игр и викторин – Режим доступа: <https://te-st.ru/entries/kahoot-app/>. – Дата доступа: 26.02.2021.