

**Манько Світлана Олександрівна**

заступник директора з навчально-виховної роботи

вчитель іспанської мови

спеціалізованої школи №64 м.Києва

Тема, над якою працює автор:

**«ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВОЇ НАВЧАЛЬНОЇ ПЛАТФОРМИ «КАНОТ!»  
ДЛЯ ПІДСУМКОВОГО ОЦІНЮВАННЯ»**

Кваліфікаційна категорія: вчитель вищої категорії

Київ 2023

## **ЗМІСТ**

1. ВСТУП.....	3
2. ОСНОВНА ЧАСТИНА.....	5
2.1. ТЕОРЕТИЧНИЙ РОЗДІЛ.....	5
2.2. ПРАКТИЧНИЙ РОЗДІЛ.....	8
3. ВИСНОВКИ .....	13
4. СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ .....	15

## 1. ВСТУП

Відповідно до загальноєвропейських рекомендацій з мовної освіти та концепції навчання іноземних мов у середній загальноосвітній, спеціалізованій школі, основною метою навчання іноземній мові є формування в учнів комунікативної компетенції, що означає оволодіння мовою як засобом міжкультурного спілкування, розвиток умінь використовувати іноземну мову як інструмент у діалозі культур і цивілізації сучасного світу. Основою комунікативної компетенції є комунікативні вміння, сформовані на основі мовленнєвих знань і навичок, а також соціокультурні та соціолінгвістичні знання, вміння. У контексті формування потрібного рівня комунікативної компетенції всі види мовленнєвої діяльності необхідні для ефективного оволодіння мистецтвом комунікації, подальшої освіти та розвитку особистості.

У роботі розглядаються питання впровадження і використання інтернет-ресурсів на уроках іспанської мови з метою формування іншомовної компетенції та підвищення мовної культури учнів. Також, робиться акцент на можливості використання сучасних інтернет - ресурсів поряд з традиційним навчанням іноземній мові. Тестується платформа «Kahoot!» для розвитку іншомовної граматичної компетентності учнів середньої школи та поетапно розглядається технологія її використання.

Використання інтерактивних технологій дозволяє урізноманітнити заняття, привнести елемент мотивації і зацікавити учнів. Також варто враховувати технологічний прогрес, так як у програми «Kahoot!» є спеціальний додаток для мобільних телефонів. Це означає, що учні мають доступ до занять у будь-який зручний для них час, можуть практикувати навички іншомовної граматичної компетентності без особливих зусиль.

Використання інтернет-ресурсів дозволяє охопити основні види мовленнєвої діяльності та заохочує учнів до самостійної роботи. На цей момент

склалася досить задовільна наукова база для вивчення питань застосування сучасних інтернет-ресурсів у освітньому процесі. Цими питаннями займалися такі вчені як М.Н. Євстигнєєв, П.В. Сисоєв, Е.С. Полат, Л.К. Раїцька.

Однак все ще існує ряд питань, які потребують вивчення та уточнення. Так, немає чіткої систематизації Інтернет-ресурсів для вчителів іноземних мов, і відповідно не розроблено підхід до їхнього впровадження в систему освітнього процесу. Поставивши перед собою мету вивчення ефективності використання на уроках іспанської мови ігрової платформи «Kahoot!», ми дослідили вже існуючі методики, які допомогли нам якнайкраще впровадити платформу «Kahoot!» для ефективного засвоєння навичок іншомовної граматичної компетентності. Це і зумовлює **актуальність** нашої роботи.

## 2. ОСНОВНА ЧАСТИНА

### 2.1. ТЕОРЕТИЧНИЙ РОЗДІЛ

Мовленнєва компетентність забезпечується широкою мовною практикою спілкування, великим обсягом читання літератури різних жанрів і обумовлює комунікативну компетентність. Відзначимо, що на протипагу комунікативній, мовленнєва компетентність має дискурсивну природу і відображає якість вербальної поведінки учнів.

Мовленнєва компетентність суб'єкта являє собою комплексне явище, що визначає мовну поведінку і засноване на наступних здібностях:

- а) «чути» наміри співрозмовника;
- б) усвідомлювати доцільність конструктивних цілей;
- в) вміти програмувати конструктивну стратегію комунікації;
- г) керувати комунікацією в рамках дискусії (не полеміки) [1].

Один із ключів до освітньої діяльності-мовленнєва компетентність. Мовленнєва здатність складається з декількох структурних елементів, таких як практичний, мотиваційний, інформативний і когнітивний.

Мовна діяльність пронизує весь освітній процес у школі та визначає характер майбутньої педагогічної діяльності, тому що:

- є засобом пізнання;
- є вираженням пізнавальної діяльності учня;
- є основою різних міжособистісних стосунків;
- сприяє становленню учня як суб'єкта освітньої діяльності, а виходить і його компетентності.

У нашій роботі зосередимо увагу на розвиток іншомовної граматичної компетентності. Граматична компетентність – це здатність людини до коректного граматичного оформлення своїх усних і писемних висловлювань та

розуміння граматичного оформлення мовлення інших, яка базується на складній і динамічній взаємодії відповідних навичок і знань та граматичної усвідомленості. Основними компонентами ГК виступають граматичні навички, граматичні знання і граматична усвідомленість [3, с. 234].

У школі згідно з чинною програмою учні 8 класів мають досягти рівня іншомовної комунікативної компетентності А2, у тому числі й такого її компонента як граматична компетентність. Головним завданням тут є оволодіння так званим активним граматичним матеріалом. Звичайно, учні школи мають не лише імітувати вчителя, але і продукувати свої власні висловлювання з конкретними граматичними структурами, а також розуміти їх у мовленні вчителя, інших учнів і, найголовніше, у мовленні носіїв мови, для чого слід активно застосовувати фоно- і відеофонограму [3, с. 243].

Як відомо, основним засобом навчання іноземній мові є навчально-методичний комплекс. Для формування граматичної компетентності широко використовуються різноманітні таблиці, схеми, картки, ігри з картками (наприклад гра в лото, гра в карти, де картами є картки з формами неправильних дієслів), розгадування «граматичних» кросвордів тощо [3, с. 253].

Рівень сформованості граматичної усвідомленості перевіряється в основному опосередковано через особливості іншомовного спілкування, або за допомогою опитування, анкетування, тестування тощо [3, с. 257]. Коли потрібно перевірити використання великої кількості граматичних структур за короткий відрізок часу, найбільш ефективним є тестовий контроль.

В. Шапрал вважає, що «стрімкі темпи технічного прогресу спричинили проникнення інформаційних технологій в усі сфери нашого життя, у тому числі і в освіту. Сьогодні педагогіка немислима без використання комп'ютерних технологій для навчання предметів на різних етапах у різних типах навчальних закладів» [2]. З даним висловлюванням важко не погодитися у зв'язку з тим, що у сучасному житті гаджети полегшують не тільки міжособистісну комунікацію, а також допомагають в освоєнні інформації. Існує чимало додатків, спрямованих на покращення знань у будь-якій сфері, програми можна

встановити на планшети та смартфони, вони легкі у використанні, доступні, де б користувач не знаходився.

Ми спостерігаємо, що педагогічні спільноти активно обговорюють впровадження цифрових технологій в практику викладання, аналізують їхні переваги та недоліки, діляться досвідом на спеціальних форумах по використанню цифрових технологій.

Використання цифрових технологій підходить для навчання іноземній мові, тому що ці технології забезпечують високу інформативну ємність матеріалу, сприяють стимулюванню пізнавальної активності учнів, забезпечують безперервність навчання.

У даний час існує величезна кількість навчальних додатків різного профілю для навчання іноземній мові: одні навчають тільки граматиці, інші – тільки лексичним одиницям. Їхня перевага в тому, що вони більш детально відпрацьовують і тренують одні вміння, не відволікаючи увагу на інші.

## 2.2. ПРАКТИЧНИЙ РОЗДІЛ

Одні з найпопулярніших освітніх ресурсів для використання на уроках іноземних мов – «Kahoot!», «Lingualeo», «Duolingo», «Memrise» і «Busuu» [6]. Зупинимося на ігровій навчальній платформі «Kahoot!» та розглянемо детальніше, як з її допомогою можна сприяти розвитку іншомовної граматичної компетентності.

Ігрова навчальна платформа «Kahoot!» є одним із онлайн-сервісів, що дозволяє реалізувати освітній процес у школі із застосуванням діяльнісного підходу на інтегрованій основі з переважанням ігрових методів. «Kahoot!» пропонує користувачам низку функціональних і дидактичних можливостей. Він дозволяє здійснювати виклад інформації в цікавій і доступній формі, що сприяє ефективному засвоєнню та закріпленню навчального матеріалу. Функція колективної роботи учнів сприяє формуванню навичок комунікації та розвитку різних умінь, необхідних для майбутньої успішної адаптації в соціумі. Платформа дозволяє реалізувати оцінювання знань учнів в такому форматі, що заохочує їх покращувати свої вміння та знання, пом'якшує негативні відчуття через наслідки помилок і невдач. Завдяки можливостям відображення матеріалу у творчій і цікавій для сприйняття дітей формі, навчальний процес дає відчуття радості, впевненості в собі, своїх силах, слугує неабияким мотиваційним компонентом [5].

Дидактичні матеріали, підготовлені за допомогою сервісу «Kahoot!», можна використовувати на всіх етапах практичного заняття:

- для актуалізації набутих знань,
- створення проблемних ситуацій,
- пояснення нової теми,
- у процесі вивчення нових слів та виразів,
- під час первинної перевірки рівня засвоєння знань, сформованості умінь,
- для контролю тощо.



Однаково ефективним є використання «Kahoot!» з метою моделювання певної мовленнєвої ситуації, під час опрацювання лексичного матеріалу з конкретної розмовної теми, у процесі вивчення граматики іноземної мови і формування навичок використовувати відповідні граматичні форми та синтаксичні конструкції у власному мовленні [4].

Сучасна освітня платформа «Kahoot!» є зручним інструментом для створення «кахутів», які використовуються для поточного та підсумкового оцінювання, самостійного навчання та самоконтролю, підготовки до іспитів і забезпечення якісного зворотного зв'язку з аудиторією.

За допомогою безкоштовної версії цієї платформи були створені завдання для підсумкового контролю з граматики для учнів 8 класу (**Додатки 1,2,3**):

- Quiz – вікторина, в якій учасникам пропонуються завдання з вибором однієї з декількох правильних відповідей із запропонованих варіантів, створено завдання до граматичних тем «Pluscuamperfecto de Indicativo» та «Modo Imperativo», (**Kahoot 1,3**);

- Verdadero o falso (вірно-невірно) – змагання, де передбачений вибір одного з двох взаємовиключних варіантів відповідей, створено тестове завдання з теми «Oraciones condicionales de I tipo» (**Kahoot 2**).

Тестування на платформі можна проводити двома способами. Перший з них – virtual classroom – передбачає роботу в навчальній аудиторії. При цьому вчитель демонструє питання і варіанти відповідей на екрані телевізора або смарт дощі, а учні дають відповіді зі своїх мобільних телефонів або комп'ютерів. Другий спосіб – for self placed learning – використовується під час самостійного опанування теми, коли учні проходять тестування самостійно. При цьому питання та варіанти відповідей доступні на гаджетах учнів, а вчитель встановлює період часу, протягом якого потрібно пройти тестування.

До основних переваг платформи можна віднести:

- зручний інтерфейс;

- доступність сервісу, який охоплює достатньо велику кількість учасників (до 50 осіб для безкоштовної версії);
- сумісність, що полягає в можливості застосування на будь-яких електронних пристроях;
- можливість використання функції для автоматичного перемішування відповідей у питанні;
- можливість визначення складності питання шляхом встановлення певної кількості балів за правильно надану відповідь;
- інтерактивний режим, при якому учасники тестування у режимі реального часу бачать, як проходить гра і хто перемагає.

Недоліками платформи є:

- обов'язкове підключення до мережі Інтернет гаджетів учасників, що не завжди є можливим;
- створення тесту лише на офіційній сторінці платформи, оскільки він працює тільки через посилання;
- імовірність угадування чи списування відповідей, що є одним з проявів академічної недобросовісності.

Застосування цієї навчальної платформи на уроках значно підвищило зацікавленість та мотивацію учнів до вивчення іноземних мов. Спектр можливостей, що вона надає, можна вбудувати в структуру майже кожного уроку, особливо під час перевірки вивченого граматичного матеріалу.

Зауважимо, що увага до інтерактивних технологій в контексті нашого дослідження обумовлена тим, що сучасні цифрові технології розширюють перелік інтерактивного навчального обладнання, реалізують модель інтерактивної мультимедійної дошки «в мініатюрі». Це, в свою чергу, означає, що ці напрямки інформатизації освіти доповнюють один одного, їхня спільна розробка здатна збагатити як теорію мобільного навчання, так і теорію використання в освітньому процесі інтерактивних мультимедійних засобів. При використанні багатьох з існуючих методів викладання іноземних мов є

можливість застосування інтерактивних комп'ютерних технологій. Ці технології забезпечують високу інформативну ємність матеріалу, стимулюють пізнавальну активність учнів, підвищують використання наочності на урок, спонукають до інтенсивності його проведення, індивідуалізації та диференціації.

## 1. Modo Imperativo

<https://play.kahoot.it/v2?quizId=a7410eee-25cb-486caa98642c1e3d01cb&activeWorkspace=PERSONAL&autoAuth=true>



## 2. Oraciones condicionales (I tipo)

<https://play.kahoot.it/v2/?quizId=6b2ea66c-ac9e-4b26-9ece-4b86b78c26d1>



### 3. Pretérito Pluscuamperfecto

<https://play.kahoot.it/v2/?quizId=ff34efc4-6108-4604-9854-4472296ecf1a>



### 3. ВИСНОВКИ

Широке впровадження комп'ютерних та комунікаційних технологій для розвитку іспаномовної граматичної компетентності означає, що учні мають можливість розвивати навички цифрової грамотності одночасно з оволодінням іноземною мовою.

Вчителі протягом своєї педагогічної діяльності впроваджують інноваційні методи і підходи в освітньому процесі. Найголовнішою перевагою є розширення можливостей учнів шляхом надання їм доступу до широкого спектру інтернет-ресурсів, які дозволяють виконувати тести і спілкуватися з живою аудиторією в реальному контексті за умов якісного педагогічного супроводу. У зв'язку із динамічним розвитком навчання відкриваються нові можливості та виклики в педагогічній діяльності. Такий підхід трансформує весь освітній процес, оскільки комп'ютерні та комунікаційні технології змінюють форми викладу матеріалу та доступ до нього, сприяють розвитку іноземної граматичної компетентності, дозволяють проводити підсумкове оцінювання.

Одним із важливих аспектів успішного опанування іноземної мови є організація освітнього процесу та підсумкового оцінювання. Під час аналізу найбільш ефективних, на наш погляд, ресурсів для організації освітнього процесу була виокремлена така навчальна платформа як «Kahoot!». Принагідно зазначимо, що це є вдалим поєднанням ігрової практики з навчальним контекстом з метою збагачення досвіду учня та його залучення в освітній процес. Доцільність використання «Kahoot!» для розвитку іспаномовної граматичної компетентності зумовлена наявністю візуального контенту, автентичних та різнопланових матеріалів, можливістю тренувати вимову, обирати індивідуальну траєкторію навчання тощо.

Вчитель може активно використовувати платформу «Kahoot!» для контролю рівня знань та умінь через організацію тестування. Переваги такого тестування:

1. об'єктивність результатів, незалежно від особистих суджень, симпатій вчителя;
2. економічність у часі при проведенні та перевірці;
3. створення однакових умов контролю для всіх учнів;
4. універсальність, можливість охоплення всього навчального курсу.

Використання цієї платформи формує самостійність, навички командної роботи, вміння приймати рішення, в також активує в учня комунікаційні якості та навички.

#### 4. СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Боровкова Н. В. Педагогічні умови формування мовленнєвої компетентності студентів технічного зво / Н. В. Боровкова // Педагогічна освіта та наука. – 2009. – № 10. – 93 с.
2. Вереїтіна І. А. Your professional portfolio. Part I. Operating systems. Networking and the Internet : навч. посіб. до проведення практичних занять (III курс I семестр ) / І .А. Вереїтіна. – Одеса: ОНАХТ, 2014. – 99 с.
3. Методика навчання іноземних мов і культур: теорія і практика: підручник для студ. класичних, педагогічних і лінгвістичних університетів / Бігич О. Б., Бориско Н. Ф., Борецька Г. Е. та ін. / за загальн. ред. С. Ю. Ніколаєвої. – К. : Ленвіт, 2013. – 234, 243, 253, 257 с.
4. Полиця Т. В. Вікторини у викладанні української мови як іноземної / Т. В. Полиця // Молодий вчений. – 2019. – № 6.1 (70.1). – 46 с.
5. Розлуцька Г. М. Користання цифрових інструментів онлайн сервісу «Kahoot!» в організації ігрової діяльності здобувачів початкової освіти / Г. М. Розлуцька, В. С. Назаров // Освітні обрії. – 2022. – Т. 55. – № 2. – 41 с.
6. Складенко Н. К. Сучасні вимоги до вправ для формування іншомовних мовленнєвих навичок і вмінь/ Н. К. Складенко // Вісник Житомирського ун-ту. – 1999. Вип. 3. – 3–7 с.

Test «Modo imperativo»

1. Hago la fiesta de cumpleaños.

**Venid** a mi casa el sábado.

- a) ven
- b) venid
- c) venís
- d) vengo

2. Te veo muy cansado.

**Descansa** un poco.

- a) descansa
- b) descansad
- c) descanse
- d) descansas

3. Ana no come nada. **Come** algo, lo que te apetece.

- a) coma
- b) come
- c) comed
- d) comen

4. Mi mamá ha hecho pasteles buenísimos. **Pruébelo**, por favor.

- a) probad
- b) probemos
- c) pruébelo
- d) prueba

5. Si queréis hacer la comida, **haced** la paella.

- a) hace
- b) hacen
- c) haced
- d) hacéis

6. Si queréis hacer la comida, **haced** la paella.



- a) hace
- b) hacen
- c) haced
- d) hacéis

7. **Haz** las tareas para el martes.

- a) hago
- b) haced
- c) haz
- d) haga

8. Es música pop. No te gusta. **No escuches.**

- a) no escucha
- b) no escuches
- c) no escuchemos
- d) no escuchas

9. No quiero saberlo. No me lo **cuentas**.

- a) cuenta
- b) cuentas
- c) contad
- d) cuentan

10. María siempre le regala cómics. No le **regale** lo mismo.

- a) regaléis
- b) regalad
- c) regale
- d) regalan

11. Ana va a ir de compras. No **vaya**, ya tenemos de todo.

- a) va
- b) vayan
- c) vaya
- d) van

12. Es música muy sofisticada. No la **escuchéis**.

- a) escuchad
- b) escucha
- c) escucháis
- d) escuchéis

13. Voy al concierto solo. No te **vayas**. Tengo dos entradas.

- a) vayas
- b) vaya
- c) id
- d) van

14. Alejandro **sale** de discoteca muy tarde. No salgas a esta hora.

- a) salgo
- b) sales
- c) salgas
- d) sale

15. Mis hermanos tienen miedo de hablar con la gente ajena.

No **tengáis** miedo, nadie os va a hacer nada.

- a) tenéis
- b) tened
- c) tienes
- d) tengáis

16 .La habitación está desordenada. **Límpiala**.

- a) límpiala
- b) límpialo
- c) lo limpia
- d) lo limpies

## Test “Oración condicional de I tipo”

1. Si estudias español mucho, podrás leer fácilmente los libros en castellano. (V)

2. Tocaré el piano, si puedo encontrar clases en la escuela musical cerca de mi casa. (V)

3. Si he tenido tiempo, asisto al gimnasio. (F)

a) tengo

4. Si vuelves antes de las 6, iremos al cine a ver la última película de Alejandro Amenábar. (V)

5. ¿Iréis a la piscina si hago buen tiempo? (F)

a) hace

6. Aprobaré el examen, si me **ayudo** con la gramática. (F)

a) ayudas

7. Si **tocas** flauta mejor, participarás en el concurso. (V)

a) toco

b) tocas

c) tocaré

d) tocarás

8. Si mi familia **ahorrrará** un poco más, podremos viajar a México. (F)

a) ahorra

9. Escribiré test mejor, si mi amiga **escuchan** bien las reglas gramaticales. (F)

a) escucha

10. **Compraré** las entradas al concierto, si tengo dinero. (V)

11. Si me **enviarás** el correo electrónico, te avisaré sobre mis planes para este fin de semana. (F)

a) envías

12. Si Juan espera, iremos juntos a comprar un nuevo ordenador.

a) vamos. (V)

13. Si escucháis telediario, sabréis todas las noticias. (V)

14. Les **ayuda** a organizar, si avisan de antemano. (F)

**a) ayudarán**

15. Si veo el programa sobre los animales de África, haré la presentación para la clase de biología.(V)

Test “Pretérito perfecto de Indicativo”

1.No pude sacar buena nota porque no **había** estudiado mucho.

- a) habías
- b) había
- c) habíamos
- d) he

2. No abrimos la puerta ya que **habíamos perdido** las llaves.

- a) habiamos perdido
- b) perdemos
- c) perdimos
- d) perdida

3. Llegaron a tiempo al museo pero el grupo **se había entrado**.

- a) se han entrado
- b) se ha entrado
- c) se habían entrado
- d) se había entrado

4. A las ocho la volví a llamar pero **se había ido**.

- a) se ha ido
- b) se había ido
- c) se han ido
- d) os habéis ido

5. No **podimos** entrar en el teatro porque mi amigo se había dejado las entradas en casa.

- a) podemos
- b) podíamos
- c) pudimos
- d) pueden

6.Llamaron a la puerta pero mi tía ya **había salido** a trabajar.

- a) han salido
- b) hemos salido
- c) había salido
- d) habían salido

7.**Estaba** todo blanco porque había nevado.

- a) está
- b) estuve
- c) están
- d) estaba

8. Cuando **llegué**, ya habían comido todos los pasteles.

- a) llego
- b) llegaba
- c) ha llegado
- d) llegué

9.Ana encontró a su amigo, ella me dijo que **había estado** enferma.

- a) ha estado
- b) había estado
- c) habían estado
- d) estaba

10. **Volvió (Usted)** a llamar después de la comida pero se había ido.

- a) volvió
- b) volví
- c) vuelve
- d) volvían

11.Mi sobrina me **preguntó** cuándo se había marchado su mamá.

- a) preguntaba
- b) preguntando
- c) preguntó

d) pregunta

12. **Fui** a la biblioteca a sacar un libro de aventuras pero ya había cerrado.

a) he ido

b) fui

c) voy

d) iré

13. Ana y Pablo hablaron de una película que **habían visto** la noche anterior.

a) había visto

b) han visto

c) habían visto

d) veían

14. Le **dije (yo)** que durante el viaje a Madrid había gastado más dinero que el año pasado a Barcelona.

a) dije

b) dijo

c) he dicho

d) digo

15. Cuando se despertaron mis abuelos el piso ya **había arreglado**.

a) ha arreglado

b) arregló

c) arreglaba

d) había arreglado

16. Cuando **llegué**, el autobús ya había salido.

a) llego

b) llege

c) llegué

d) llegaré