

УДК 372.8

ТАЙПАНЫН БИЛИМДЕРИН ТЕКШЕРҮҮ ЫКМАСЫ КАТАРЫ КАНООТ ПЛАТФОРМАСЫНДА ТЕСТИРЛӨӨ

Алибаев Н.А. – магистрант
E-mail: nurbek030496@gmail.com
Омаралиева Г.А. – улук окутуучу
E-mail: guli.suiun@mail.ru
Абдумиталип у Кубатбек. – окутуучу
E-mail: kubatbek-90@mail.ru
ОшМУ, Ош, Кыргызстан

Аннотация. Бул макалада педагогикалык ишмердүүлүктөгү тесттин түшүнүктөрү талкууланып, онлайн викториналардын, онлайн тестирилөө программаларынын мүмкүнчүлүктөрү жана кемчиликтери каралган. Мисал катары Kahoot платформасы каралат. Kahoot платформасы ар бир сабакта жана билимдерди аралыктык текшерүү жолу катары. Чоң жана кичине топтор үчүн платформанын мүмкүнчүлүктөрү талдоого алынды.

Ачык сөздөр: викторина, онлайн тестирилөө, тест, билимдерди текшерүү, Kahoot – тиркеме, платформа, сабак, жыйынтык, стимулдаштыруу, окуучулар..

ТЕСТИРОВАНИЕ НА ПЛАТФОРМЕ КАНООТ КАК СПОСОБ ПРОВЕРКИ ЗНАНИЙ ГРУППЫ

Алибаев Н.А. – магистрант
E-mail: nurbek030496@gmail.com
Омаралиева Г.А. – ст. преподаватель
E-mail: guli.suiun@mail.ru
Абдумиталип у Кубатбек.-преподаватель
E-mail: kubatbek-90@mail.ru
ОшГУ, Кыргызстан, Ош

Аннотация. В данной статье рассмотрены понятие теста в педагогической деятельности и проанализированы возможности и недостатки онлайн викторин, программы онлайн тестирования. В качестве примера рассматривается платформа Kahoot. Платформа Kahoot, как способ проверки знаний на каждом уроке и промежуточном контроле. Были проанализированы возможности платформы для больших и малых групп.

Ключевые слова: викторина, онлайн тестирование, тест, проверка знаний, Kahoot – приложение, платформа, занятие, результаты, стимулирование, обучающиеся.

TESTING ON THE KAHOOT PLATFORM AS A METHOD OF CHECKING THE KNOWLEDGE OF THE GROUP

Alibaev N.A. – master's student
E-mail: nurbek030496@gmail.com
Omaralieva G.A. – senior lecturer
E-mail: guli.suiun@mail.ru
Abdumitalip u Kubatbek. – teacher
E-mail: kubatbek-90@mail.ru
Osh State University, Kyrgyzstan, Osh

Annotation. *This article discusses the concept of a test in pedagogical activity and analyzes the possibilities and disadvantages of online quizzes, online testing programs. The Kahoot platform is considered as an example. Kahoot platform as a way to test knowledge at each lesson and intermediate control. The possibilities of the platform for large and small groups were analyzed.*

Key words: *quiz, online testing, test, knowledge check, Kahoot - application, platform, lesson, results, stimulation, learners.*

Такие понятия как информационные системы и компьютерные технологии глубоко вошли в систему образования и используются большим успехом. Сферы образования и науки занимают чуть ли не первое место в борьбе за первенство в использовании инновационных компьютерных систем и технологий. Дистанционное обучение, online тестирование, интернет ресурсы – это все важная составляющая современного образования. Свободное использование глобальной сети интернет дала нам широкие возможности в удаленном образовании. Говоря об образовании на расстоянии, она существовала и до появления сети Интернет, так же как и оценивания знаний, способом тестирования.

Тест - это объективное и стандартизированное измерение, легко поддающееся количественной оценке, статистической обработке и сравнительному анализу. [6]

Тест - стандартизированные задания, по результатам выполнения которых судят о психофизиологических и личностных характеристиках, а также знаниях, умениях и навыках испытуемого. [6]

Если говорить нашими словами тест – это испытания для проверки, и не обязательно это проверка педагогического характера. Понимания слова тест разнообразно. Но в нашем случае мы рассматриваем тесты, организованные для определения уровня знаний.

Проверка знаний обучающегося важная составляющая в образовании, позволяет преподавателю получать данные о качестве усвоения учебного материала. На основании полученных результатов можно определить пункты по которым обучающийся отстает и в дальнейшем отработать данные пробелы. Оценка знаний обучающегося является результатом проверки, в свою очередь показывает уровень обучения и фиксируются в информационном портале и журнале успеваемости заведения.

В использовании дистанционных средств проверки знаний, оптимальным вариантом является онлайн-тестирование. Онлайн-тестирование эффективно на любом этапе проверки знаний будь то итоговый контроль, рубежный или текущий. Во многих учебных заведениях есть свои информационные порталы, на которых рассмотрены возможности онлайн-тестирования. Подобные платформы позволяют проверить знания студентов в процессе итоговых и рубежных контролей. А для проверки пройденного материала на каждом занятии эти платформы не удобны.

Существует множество онлайн-программ викторин, с помощью которых можно определить знания всей группы в целом и определить лидеров этой группы. В особенности эти программы эффективны не только для оценки успеваемости, но и отличные помощники для мотивации студентов. Один из таких платформ – Kahoot.

Kahoot – приложение для образовательных проектов. С его помощью можно создать тест, опрос, учебную игру или устроить марафон знаний. [2] Приложение работает как в настольной версии, так и на смартфонах.

Тестирование обучающихся можно рассмотреть как совокупность процедурных этапов: планирования, составления и процесс использования тестов, обработка и анализ

результатов. Данное средство можно рассмотреть как средство массовой проверки уровня знаний и умений [6].

Проверка знаний на Kahoot позволяет за очень короткое время оценить результативность познавательной деятельности обучающихся, ведь на уроке лишь небольшая часть времени отводится проверке пройденного материала. Оно является эффективным способом проверки уровня знаний по определенной теме или за курс обучения. Как любой вид контроля знаний данная платформа имеет свои достоинства и недостатки.

Можно определить следующие достоинства платформы:

- вопросы используются как для контроля, так и для обучения;
- объективность, процесс оценивания не зависит от личного мнения преподавателя;
- короткое время составления и получения итогов викторины;
- возможность повторного прохождения теста;
- единичная подготовка;
- одновременный охват больших групп аудиторий и обучающихся;
- при наличии сети у всех обучающихся, проходящих тестируются единые условия;
- можно использовать смартфоны при отсутствии компьютера;
- получение результатов в виде подиума, как мотивация обучающихся;
- получение условного представления о знаниях обучающихся;
- быстрой анализ и предоставление данных;
- наблюдение динамики остаточных знаний по итогам всех пройденных викторин;
- анализ учебных достижений по определенным параметрам.

Недостатки:

- невнимательность обучающихся во время тестирования;
- поспешность выводов;
- возможность угадывать;

Основной задачей данной викторины является стимулирование познавательной деятельности и мотивация их в обучающегося. В сети существует великое множество готовых тестовых материалов по каждому предмету, можно пользоваться готовыми, кроме того учитель сам может составить тест. Процесс создания одной викторины для одного занятия очень удобен и требует 10-15 минут при готовом материале.



Рисунок 1. Главная страница

Для проведения мини викторин достаточно использование бесплатной версии. Можно зарегистрироваться на официальном сайте приложения или использовать google-акаунт для организации викторины.

Рисунок 2. Аутентификация пользователя.

В зависимости от предоставленных возможностей и видов вопросов существует версии бесплатного и платного использования.

Рисунок 3. Версии на платной основе

По итогам тест-викторины можно автоматически провести анализ качества знаний; создать таблицу по правильности ответов, в виде диаграммы оценить уровень подготовленности обучающегося, проходящего тестирование. Из списка тестирующих можно выделить как группу «сильных-победителей» обучающихся.

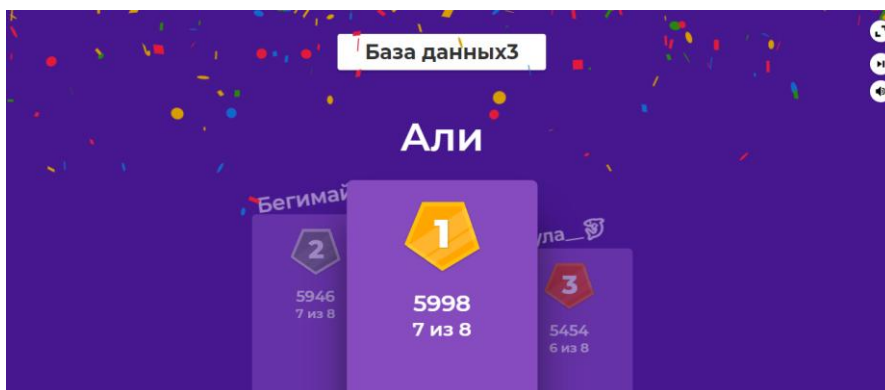


Рисунок 4. Подиум победителей

По результатам тестирования, можно сделать вывод, на сколько вся группа или каждый обучающийся справились с заданиями. На основании рисунка 5 можно заметить успеваемость всех участников викторины. Обучающиеся продемонстрировали сравнительно низкий уровень успеваемости и навыков по данной теме.

Были получены следующие результаты:

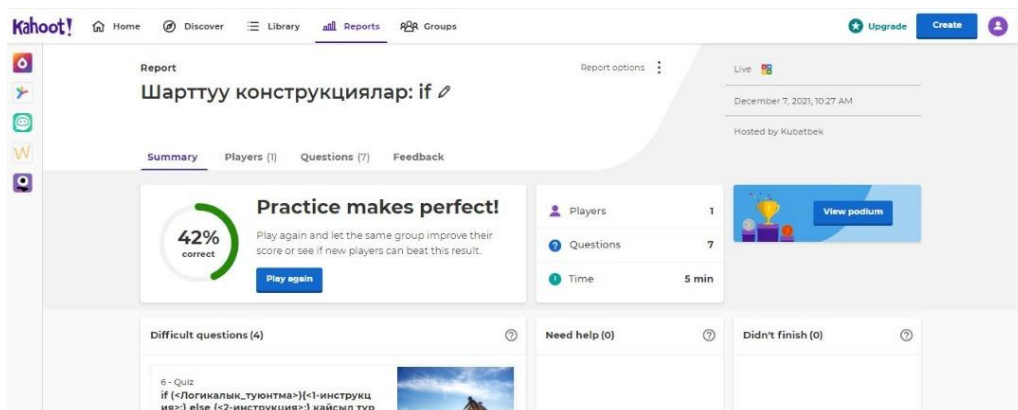


Рисунок 5. Общие показатели

На ряду с возможностью получения общих результатов, так же можно увидеть успеваемость каждого студента по каждому вопросу. На основании полученных результатов можно увидеть по каким вопросам нужно подтягивать каждого обучающегося.

Ник	Классифицировать	Правильные ответы	Без ответа	Финальный счет
Бегимай	1	90%	-	8 012
Миллион	2	70%	-	6 084
Нагима	3	60%	-	5 571
, @	4	60%	-	5 558
Айсезим	5	60%	-	5 457
Эламан	6	60%	-	5 184
_theaz1	7	50%	-	4 367
акула _)	8	40%	-	3 837

Рисунок 6. Рейтинг каждого студента

Из представленных данных в рисунке видны общие и индивидуальные показатели группы и можно видеть динамику каждой викторины по урокам. В зависимости от сложности заданного тестового вопроса, можно указывать

Практическое применение платформы Kahoot показывает, что данный программный продукт удачно сочетает доступность, простоту, надежность. Его возможности вполне адекватны задачам педагогической проверки знаний.

Таким образом, благодаря возможностям платформы Kahoot был проведен анализ предоставленных данных. С помощью этого программного обеспечения успешно были решены следующие задачи:

- проведение регулярного анализа;
- разработан комплект заданий для электронного контроля;
- апробированы тесты в учебном процессе контроля знаний по каждой дисциплине;
- проведен анализ статистических результатов тестирования.

Разработанные викторины в зависимости от тематики можно использовать в различных семинарах, конференциях и в культурной деятельности сфер образования и не только. Платформа Kahoot по многим факторам выделяется среди других подобных продуктов. Удобный и общедоступный интерфейс программы позволяет использовать данный продукт не только на каждой контрольной точке, но и на каждом занятии.

Список литературы:

1. Обучающий материал «Платформа Kahoot» [Электронный ресурс] – Режим доступа: <<https://online.spbu.ru/news/obuchayushhij-material-platforma-kahoot/>>. – Дата доступа: 11.02.2021.
2. Kahoot: приложение для создания образовательных тестов, игр и викторин [Электронный ресурс] – Режим доступа: <<https://te-st.ru/entries/kahoot-app/>>. – Дата доступа: 11.02.2021.
3. Кочеткова О.А. Возможности применения интернет сервисов на уроках информатики. / О.А.Кочеткова, Пенза: ПГИ, 2019 – 156с
4. Беляков Е. В. Подготовка и использование презентаций в учебном процессе [Электронный ресурс] / Е. В. Беляков. - Режим доступа: belyk5.narod.ra / Tresent.htm.
5. Везирова Т. Электронные средства обучения в формировании мультимедиа компетентности учителей-предметников в системе повышения квалификации / Т.Г. Везирова // Научное обеспечение системы повышения квалификации кадров. - 2012. - №1. - С. 58-63
6. Официальный сайт поддержки пользователей Kahoot! <https://getkahoot.com/support/faq/#who-and-what-is-behind-kahoot>
7. 68 потрясающих онлайн-инструмента для учителей <https://djalog.by/68-potryasayushhix-onlajn-instrumenta-dlya-uchitelej/>
8. Студенческая библиотека <https://students-library.com>.