

Самигуллина Галина Савельевна

канд. пед. наук, доцент

Институт управления, экономики и финансов

ФГАОУ ВО «Казанский (Приволжский) федеральный университет»

г. Казань, Республика Татарстан

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВОЙ ПЛОЩАДКИ КАНООТ В ИТОГОВОМ
КОНТРОЛЕ ЗНАНИЙ МАГИСТРАНТОВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ
«УПРАВЛЕНИЕ ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬЮ»**

Аннотация: статья посвящена мониторингу знаний магистрантов по направлению подготовки «Педагогическое образование. Географическое образование» по дисциплине *Extracurricular Management*. В качестве формы итогового контроля знаний магистрантов выбрана игровая площадка Kahoot.

Ключевые слова: квалиметрия, мониторинг, оптимизация, образованность, педагогический тест.

Существует отрасль науки квалиметрия, изучающая и реализующая методы количественной оценки качества продукции или услуг, в нашем случае выявляемые знания магистрантов как результат деятельности преподавателя, читавшего дисциплину.

Формы предъявления квалиметрического измерения качества знаний разнообразны: от бумажных носителей до электронных.

При итоговой оценке знаний магистрантов по дисциплине «Управление внеурочной деятельностью» преподаватель использовала игровую площадку Kahoot.

Алгоритм создания, этапов проведения игры в Интернете чётко расписан.

Магистрантам было предложено 40 педагогических тестов. По определению В.С. Аванесова, педагогический тест является одновременно и методом, и системой тестовых заданий, и результатом педагогических измерений [2].

Тестовое задание, согласно В.С. Аванесову, – единица теста, отвечающая всем требованиям формы и другим дополнительным требованиям (трудности, технологичности, вариативности баллов, дифференцированной способности) [3].

Общая картина освоенности дисциплины «Управление внеурочной деятельностью».

Таблица 1

Количество правильных и неправильных ответов по дисциплине
«Управление внеурочной деятельностью»

№	Ответов	% выполнения
1	Всего правильных ответов	80,62
2	Всего неправильных ответов	19,37
3	Средний балл	39008,25

Удобство использования площадки однозначно. Во-первых, можно не просто вбить тесты, но и есть возможность сопроводить текст задания картами, фото-, музыкальным и мультимедийным сопровождением.

Во-вторых, установить таймер, предполагаемое время ответа.

В-третьих, итог игры можно просмотреть по нескольким критериям: итоговое за игру количество правильных и неправильных ответов, лучших студентов; процент правильных (неправильных) ответов по каждому вопросу с графиком, показывающим время первой реакции отвечающих и последнего ответа (рис. 1).

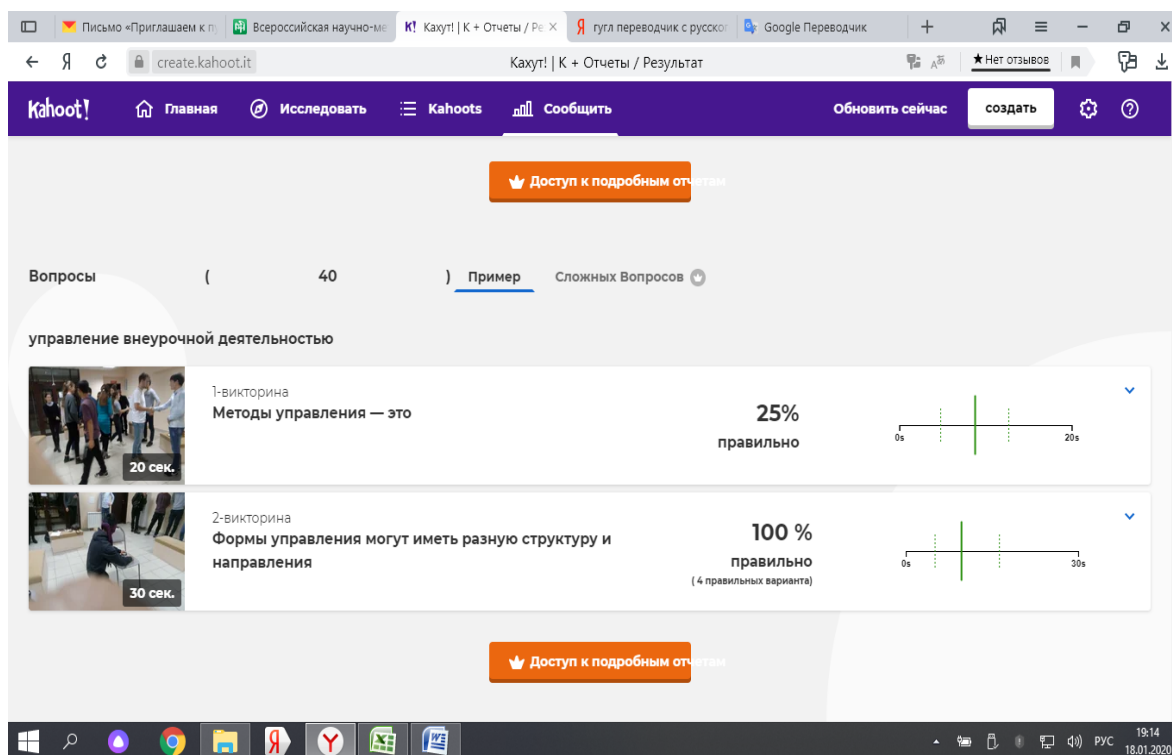


Рис. 1. Ответы на вопросы, хронометраж ответов

Радуют варианты форм демонстрации итогов игры, представленные совместно (рис. 1): текст вопроса, фото, линейный график-хронометраж.

Итоги ответов по каждому вопросу сопровождаются синусоидным графиком, показывающим точки правильных и неправильных ответов (рис. 2).

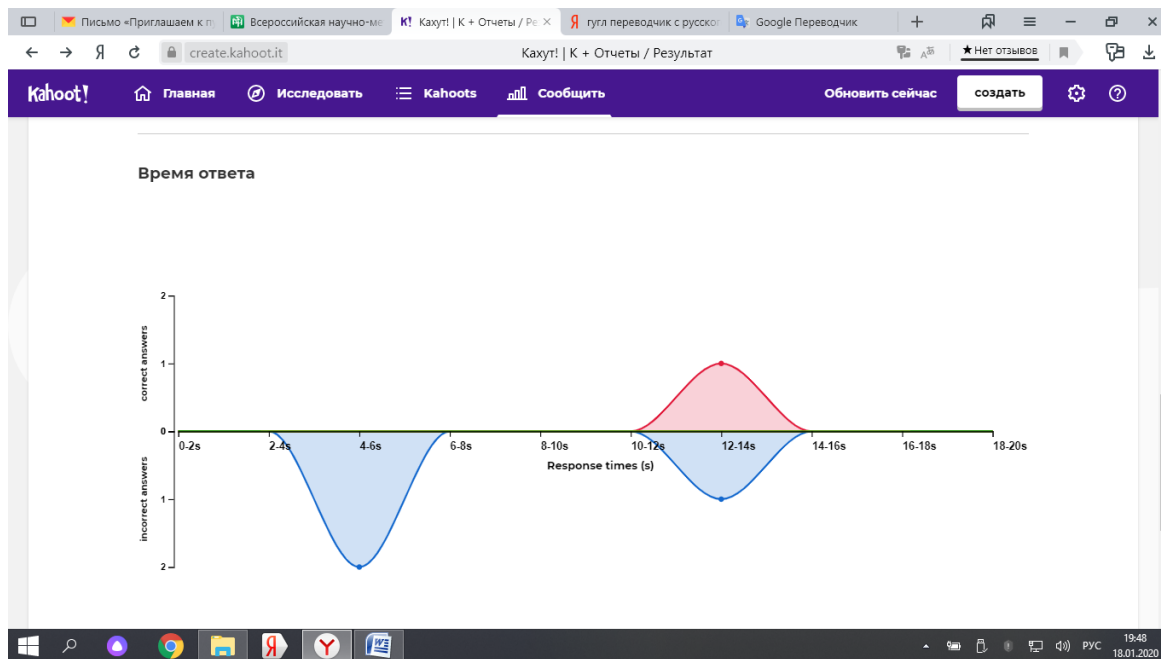


Рис. 2. График временных точек ответов

Согласно рисунку 2 воистину права поговорка «Поспешишь, людей насмешишь», больше всего некорректных ответов дано в промежутке со 2 по 6 секунду.

На вопросы 2, 4, 8, 9, 11, 12, 15, 16–18, 21–23, 25–31, 33–35, 36, 40–100% правильных ответов.

Пробелы: вопросы 7, 14, 38 (0 ответов). На остальные вопросы процент выполнения составил от 50 до 75%.

Эмоциональный фон проведения контроля знаний с помощью Kahoot ненавязчив, позволяет снизить стресс, испытываемый в подобных процедурах.

Кроме того, позволяет определить студентов, добившихся замечательных успехов в освоении дисциплины.

Таблица 2

Магистранты, лидировавшие в ответах

Ранг	Имя	Точность	Окончательный счет
1	Ринат	85%	43409

2	Алина	80%	39037
3	Юлия	80%	38212
4	Ксения	78%	35375

Преимущества использования игровой площадки Kahoot:

1. Прекрасная форма мониторинга как систематической и регулярной процедуры сбора данных по степени усвоения содержания образования.

2. Основание для принятия рефлексивного управления образовательным процессом (выявление пробелов в знаниях).

3. Средство решения квази профессиональных проблем будущего учителя. Демонстрация рационального использования учебного времени во время текущего, промежуточного, итогового контроля знаний учащихся по географии в ситуации сокращения времени, отведённого на изучение географии.

4. Как следствие, оптимизация образовательного процесса: а) выигрывание учителем времени на решение определённых задач; б) архивирование как индивидуальных, так и групповых достижений обучающихся.

Выйти на игровую площадку можно, скачав специальное приложение. Основным недостатком игровой площадки является трудность формулирования тестовых заданий, требующих очень ограниченного количества символов. Кроме того, педагогической общественностью бурно обсуждается вопрос использования учащимися сотовых телефонов.

Но умение пользоваться современными гаджетами относится к вопросу использования информационно-коммуникационных технологий, достоинства которых в образовательном процессе неопределимы.

Список литературы

1. Пашкоаль Лудовино де Мендонса Нето. Социально-педагогические факторы выбора учителем методов обучения в современной образовательной практике школ России и Анголы: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.01. – Ярославль, 2005. – 200 с.

2. Самигуллина Г.С. Аудиторные и дистанционные методы развития творческого потенциала учителя в процессе повышения квалификации (на англ. 4 <https://phsreda.com>

языке) // Life Science Journal. – 2014. – №11 (6s). – P. 558–561 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.lifesciencesite.com/ljs/life1106s/116_24462life1106s14_558_561.pdf (дата обращения: 05.06.2014).

3. Samigullina G.S. Using MOODLE to upgrade qualification of teachers of geography and allied disciplines // The European Proceedings of Social & Behavioural Sciences Ep SBS Future Academy. ISSN: 2357–1330. 2018. – Pp. 376–375.