

УДК: 373.3-051+371.382:004

ГАЛИНА РОЗЛУЦЬКА, доктор педагогічних наук, професор  
кафедри загальної педагогіки та педагогіки вищої школи, ДВНЗ  
"Ужгородський національний університет", Україна  
ORCID ID 0000-0001-9062-5466  
grozlutska@ukr.net

ВОЛОДИМИР НАЗАРОВ, аспірант кафедри загальної педагогіки  
та педагогіки вищої школи, ДВНЗ "Ужгородський національний  
університет", Україна  
ORCID ID 0000-0002-0906-7020  
volodymyr.nazarov@uzhnu.edu.com

## ВИКОРИСТАННЯ ЦИФРОВИХ ІНСТРУМЕНТІВ ОНЛАЙН- СЕРВІСУ "КАНООТ!" В ОРГАНІЗАЦІЇ ІГРОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ ЗДОБУВАЧІВ ПОЧАТКОВОЇ ОСВІТИ

HALYNA ROZLUTSKA, Doctor of Pedagogical Sciences,  
Associate Professor Professor of General Pedagogy and High  
School Pedagogy Department, State Univeristy "Uzhhorod  
National University", Ukraine  
VOLODYMYR NAZAROV, PhD student General Pedagogy and  
High School Pedagogy Department, State Univeristy  
"Uzhhorod National University", Ukraine

## THE USE OF DIGITAL TOOLS ONLINE SERVICE "KAHOOT!" IN THE ORGANIZATION OF GAMING ACTIVITIES OF PRIMARY EDUCATION STUDENTS

У статті проаналізовано можливості застосування цифрових інструментів онлайн-сервісу "Kahoot!" у грі в освітньому процесі початкової освіти на основі емпіричних і теоретичних методів дослідження. Доведено, що цифрові ігрові технології у початковій освіті займають значиме місце, оскільки є складовою частиною сучасного педагогічного інструментарію, засобом взаємодії учасників освітнього процесу. Доходимо висновку, що ігри онлайн-сервісу "Kahoot!" містять потенціал у формуванні суб'єктної позиції дитини щодо власної діяльності, спілкування і самоствердження у соціумі. Узагальнено, що його цифрові інструменти стимулюють дитину молодшого шкільного віку до набуття інформаційної компетентності,

створює сприятливі умови для розвитку дослідницької активності, креативності, моделювання ситуації, творчого самовияву, створення асоціативних схем, усвідомленого пошуку інформації та самостійного опанування нових технологій за допомогою цифрових пристроїв.

**Ключові слова:** здобувач початкової освіти, ігрова діяльність, гра, цифрові технології, онлайн-сервіс "Kahoot!".

**Summary.** The relevance of the study is determined by the changes that have taken place in recent years as a result of the reform of national general secondary education on the conceptual basis of the "New Ukrainian School". The basic link of educational innovations has become primary education, where the implementation of the competency-based approach to the education of first-degree graduates has begun. The new content of primary

education is focused on the development of the personality of a new Ukrainian, ready for further self-realization in the post-industrial information society. Key competencies and transversal skills that require qualitatively new approaches to the selection and use of digital pedagogical tools.

New challenges actualize the problem of dynamic combination of knowledge in the field of digitization, confident application of information technologies. Since play activities for children of primary school age remain the main type of activity, a comfortable method of a child's painless transition from preschool to school education. The game with the use of digital technologies enables the effectiveness of the educational process at the same time creating additional conditions for their successful socialization thanks to inclusion in social interaction through the conscious use of digital

technologies.

**Key words:** student of primary education, game activity, game, digital technologies, online service "Kahoot!".

**Мета:** виявити можливості використання цифрових інструментів онлайн-сервісу "Kahoot!" у грі в освітньому процесі початкової освіти.

Постановка проблеми в загальному вигляді. Україна намагається зайняти провідне місце серед світової спільноти, що спонукає до осучаснення усіх сфер державного життя. Авангардом розвитку демократичної держави визнано освіту, яка покликана виховувати українців нового покоління, творчих особистостей з високими моральними якостями, підприємливих, з активною громадянською позицією.

В останні роки активізувалось реформування вітчизняної загальної середньої освіти. Відповідно до найкращих світових зразків модернізовано правові, концептуальні, організаційні підходи, змістове та функціональне наповнення освіти. Створене нормативно-правове поле національної освіти (Закони України "Про освіту" "Про загальну середню освіту", державні стандарти, концепція "Нова українська школа" та ін.) орієнтує освітній процес на підготовку підростаючих поколінь до самореалізації в постіндустріальному інформаційному суспільстві.

На етапі дитинства, як сензитивного для освітнього впливу періоду в розвитку людини, першочерговим завданням є зацікавлення учнів молодшого шкільного віку освітнім процесом. Оскільки вони з готовністю навчаються у грі, то використання цифрових технологій у грі створює нові можливості для розвитку дитини за допомогою усвідомленого застосування електронних інструментів.

Через військові та епідеміологічні обмеження, які призводять до зменшення соціальних контактів у зв'язку з дистанційним навчанням, що спричиняє зниження на-

вчальної мотивації здобувачів освіти, актуалізується питання соціальної включеності здобувача початкової освіти за допомогою засобів цифрових технологій.

**Аналіз досліджень і публікацій.** Організація ігрової діяльності у процесі освіти є не новою науковою проблемою, що досліджувалась класиками вітчизняної педагогіки, проте під впливом суспільних трансформацій окреслились сучасні аспекти досліджень. Теоретичне підґрунтя становлять праці молодих науковців, у яких започатковано розгляд проблеми статті за такими напрямками: інструменти дистанційного навчання (*Шкварчук, Близнюк, 2021; Олефіренко, Матвієнко, Васютіна, Золотаренко, 2022*); дидактичні можливості інтернет-сервісів (*Романенко, Романенко, Венцеславська, 2020; Білик, Аль-Нашар, 2023*); теорія і практика гейміфікації освітнього процесу (*Карабін, 2019*); ігрові технології в початковій освіті (*Дзятківська, 2015; Стоянова, 2017*) тощо. Проаналізувавши їх, переконуємось у розумінні вченими переваг використання інтернет-сервісів у початковій освіті, визнанні потреби гейміфікації дітей молодшого шкільного віку. Проте аналіз можливостей застосування цифрових інструментів онлайн-сервісу "Kahoot!" у грі в освітньому процесі початкової освіти залишився поза увагою наукових досліджень.

**Виклад основного матеріалу дослідження.** У зв'язку зі зміною суспільних умов, впливом протиепідеміологічних заходів, теперішніми військовими діями в Україні освітній процес потребує нових підходів, педагогічного інструментарію їх реалізації. Ми погоджуємось з думкою українських науковців Т. Олефіренка, О. Матвієнко, Т. Васютіна, Т. Золотаренко, що впровадження різноманітних форм дистанційного навчання передбачає інтерактивну взаємодію між усіма учасниками навчального процесу, а використання цифрових сервісів у форматі ігрової діяльності допо-

може вирішити кілька актуальних завдань: забезпечить безпечне та комфортне освітнє середовище, позитивно налаштує до навчання, соціалізує у процесі взаємодії тощо.

Цифрові технології гри є потужним інструментом для досягнення педагогічних цілей, оскільки дозволяють створювати цікаві, ефективні та зрозумілі для сприйняття освітні завдання, які сприяють розвитку логіки, уваги, пам'яті, уваги та інших пізнавальних функцій. На думку Г. Дзятківської (*Дзятківська, 2015*), ігрові технології враховують і забезпечують принципи дитиноцентрованого підходу до початкової освіти.

Як свідчить практичний досвід застосування ігрових сервісів, стає все більш поширеним та актуальним інструментом початкової освіти. За нашими спостереженнями, гра в цифрі слугує засобом колаборації усіх учасників освітнього процесу, зокрема, корисним та важливим інструментом взаємодії для вчителів, батьків та інших зацікавлених осіб. Вважаємо, що варто підкреслити значення гри з використанням цифрових технологій у забезпеченні зворотного зв'язку з учасниками освітнього процесу.

У наукових публікаціях аналізуються різні типи ігрових технологій (*Дзятківська, 2015; Карабін, 2019*), стверджується, що дидактичні ігрові технології спрямовані на розширення кругозору, розвиток пізнавальної діяльності, формування необхідних для практичної діяльності вмінь і навичок, використання їх на практиці. Виховні технології сприяють формуванню самостійності, розвитку певних позицій, установок щодо себе та навколишнього світу. Ігрові технології сприяють розвитку когнітивних функцій, творчих здібностей, емпатії, рефлексії. Соціалізуючі ігрові технології направлені на засвоєння норм і цінностей суспільства, пристосування до соціуму та саморегуляцію.

Цілком логічно, що вибір ігрових технологій повинен бути

здійснений з урахуванням вікових особливостей дітей, цілей освітнього процесу. Серед дидактичних ігор найбільш поширеними та ефективними є інтерактивні вправи, завдання, вікторини, опитування тощо. На наш погляд, цілком слушною є думка, що якісно реалізувати зазначені ігрові інструменти можуть наступні сервіси: Kahoot, LearningApps, Quizalize, Mentimeter, Plickers, Cosrative, ClassMarker (Inayah, Buchori, Pramasdyahsari, 2021).

Одним з онлайн-сервісів, що дозволяє реалізувати освітній процес у початковій ланці загальної середньої освіти із застосуванням діяльнісного підходу на інтегрованій основі з переважанням ігрових методів, є ігрова навчальна платформа "Kahoot!", можливості якої викликають зацікавлення.

Детальніше зупинимось на характеристиках вебсервісу "Kahoot!", які вможливають його використання у початковій освіті. "Kahoot!" – це навчальна онлайн-платформа, за допомогою якої можна створювати ігри-вікторини, проводити інтерактивні уроки та здійснювати перевірку знань студентів за допомогою онлайн-тестування. Даний сервіс може бути використаний як у дистанційній формі навчання, так і в процесі "офлайн" (offline) навчання. "Kahoot!" доступний і зручний сервіс, яким можна послуговуватись на комп'ютерах, планшетах і смартфонах тощо. Цей сервіс містить бібліотеку вже готових розроблених ігор та опитувань, які можна одразу використовувати вчителям, а також має функціонал для створення нових власних ігор. "Kahoot!" сьогодні є частково безкоштовним сервісом, надає базовий (безкоштовний) та платний доступ для користувачів (Білик, Аль-Нашар, 2023).

"Kahoot!" володіє низкою 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 заохочував би 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 спосіб навчальний процес дає відчуття радості, впевненості в собі, своїх силах, слугує неабияким мотиваційним компонентом.

Сервіс надає дуже багато різних можливостей, які дозволяють створювати цікаві ігри для набуття основних і м'яких компетентностей дітьми молодшого шкільного віку у процесі початкової освіти, наприклад: створення вікторин для поточного та підсумкового оцінювання результатів навчання; створення завдання на швидкість виконання; додавання питань і відповідей у форматі тексту, зображень та відео; налаштування часових рамок на відповіді; перегляд та аналіз результатів опитування в режимі реального часу; можливість надсилати запитання учням на їх смартфони або інші пристрої; використання "Kahoot!" для групової або колективної роботи учнів; проведення вікторин; інтеграція "Kahoot!" з іншими платформами для навчання, такими як Google Classroom, Moodle тощо.

Звернемо увагу, що для початку роботи з "Kahoot!" вчителю слід зареєструватись і визначитись з власною функцією, тоді як для учнів реєстрація не потрібна. Процес створення облікового запису виглядає так: спочатку слід перейти на сайт Kahoot.com, вибрати опцію "Зареєструватися безкоштовно". Після цього на сторінці буде можливість вибрати одну з чотирьох ролей: студент, бізнес, дім і вчитель. На наступному етапі потрібно наголосити на місці праці: школа, вища освіта, шкільна адмі-

ністрація, бізнес тощо. Також потрібно ввести свою електронну адресу і створити пароль. Після реєстрації слід обрати тарифний план. "Kahoot!" запропонує чотири варіанти: базовий (який є безкоштовним), плюс (вартість 5\$ на місяць), професійний (10\$ на місяць), преміум (15\$ на місяць). І на завершення налаштування облікового запису потрібно ввести своє ім'я, ім'я користувача і назву закладу освіти та натиснути кнопку "Зберегти".

Розглянемо інтерфейс головного меню сайту. Воно містить наступні пункти: Home, Discover, Kahoots (опитувальні анкети, тести), Reports, Update now, Create. Розділ "Kahoot" містить перелік раніше створених опитувань з можливістю сортування та перегляду. На даній сторінці розміщені підменю: мої опитування, улюблені опитування, чернетки, пошук, сортування, перелік створених опитувань. Пункт меню зі звітами містить поле пошуку, список звітів. Звіти містять інформацію про найменування предмета, дату проходження, кількість учасників.

Позитивно сприйняли діти ранкові зустрічі, новацію Нової української школи. Ранкові зустрічі дають змогу ефективно вирішувати проблеми всебічного розвитку особистості молодшого школяра через систему основних вимог до педагогіки партнерства, закладених у принципах поваги до особистості, доброзичливості, взаєморозуміння, довіри у взаєминах, рівності, взаємоповаги, взаєморозуміння, визнання інтересів іншого, готовність до діалогу та взаємодії тощо. Нагадаємо, що ранкові зустрічі традиційно відбувались на шкільному подвір'ї або просторому приміщенні, діти ставали в коло і у формі гри обмінювались цікавою інформацією, налаштовувались на освітній процес. Дистанційне навчання призвело до відмови вчителів від проведення ранкових зустрічей.

"Kahoot!" дає можливості для організації ранкових зустрічей у

цифровому форматі. Діти з легкістю оволодіють цифровими засобами комунікації в ігровій формі. Отже, ресурсним є розвиток комунікативних механізмів учасників або розробників гри (наприклад: "Розкажи про свій ранок", "Про яку пригоду ти мрієш", "Гарні новини вихідного дня" тощо).

Розкриємо основні продукти "Kahoot!", які можна використати в ігрових ситуаціях, що розглядаються нами як елементи ранкової зустрічі. Зупинимось на процесі створення опитувальної анкети. Для цього натискаємо на кнопку "Створити" на головній сторінці сайту, вибираємо "Створити власний кахут". З'являється діалогове вікно, у якому обираємо тип питання, необхідно ввести текст питання і задати можливі опції відповідей, за необхідності завантажуюмо зображення, що доповнить інформацію щодо запитання. У випадку дидактичної гри визначається час, протягом якого учню потрібно дати відповідь. На всі питання відводиться певна кількість часу, що залежить від їхньої складності. За замовчуванням встановлено 20 секунд на кожне питання. Після закінчення маніпуляцій над питанням потрібно позначити правильний варіант відповіді. Аби перейти до створення наступного питання, слід натиснути на кнопку "Додати запитання" і ще раз пройти процес створення питання.

Після створення потрібної кількості питань, їх можна переглянути натиснувши кнопку "Перегляд". Відкриється вікно, у якому відобразяться створені питання. Якщо є питання, які потребують уточнень, їх треба відредагувати.

Останній крок – це збереження створеного опитування. Потрібно натиснути на кнопку "Зберегти" і в діалоговому вікні ввести назву й коротке описання тесту.

Створене опитування зберігається і тепер, його можна надсилати учням. Процес вимагає таких операцій:

1) натисніть "Play" на тому опитуванні, яке має бути надіслане учням;

2) виберіть тип проходження опитування, "Teach" - підходить для звичайних занять у класі, "Assign" - для дистанційного навчання, так як можна надіслати опитування учням для самостійного проходження у певний встановлений термін;

3) для "Assign" встановіть термін, до якого потрібно пройти опитування;

4) скопіюйте посилання на опитування або код, який учні можуть увести в вікно на сайті kahoot.it.

Використання цифрових інструментів у грі дітей молодшого шкільного віку вважаємо перспективним напрямом в організації освітнього процесу здобувачів початкової освіти. Запровадження інформаційних ігрових технологій у навчальний процес дає змогу забезпечити взаємодію учнів з учителями та освітніми матеріалами в цифровій формі. Окрім того, застосування елементів гри допомагає позитивно мотивувати здобувачів до навчання та оволодіння інформаційно-комунікативними технологіями, зробити процес навчання цікавішим та ефективнішим.

**Висновки та перспективи подальших досліджень.** Сучасні ігрові технології у початковій освіті займають важливе місце, оскільки є складовою частиною сучасного педагогічного інструментарію, засобом взаємодії учасників освітнього процесу через реалізацію певного сюжету гри, спілкування, навчання тощо. Гра містить потенціал у формуванні суб'єктної позиції дитини щодо власної діяльності, спілкування і самоствердження в соціумі. Застосування "цифрової" гри в початковій освіті сприяє розвитку мислення, творчості, ініціативності, відповідальності; формує вміння адекватно оцінювати ризики, приймати рішення, розв'язувати проблеми, співпрацювати з іншими особами в різних ситуаціях.

Доступним онлайн-сервісом, який дозволяє реалізувати освітній процес у початковій ланці загальної середньої освіти із застосуванням діяльнісного підходу на інтег-

рованої основі з переважанням гри є ігрова навчальна платформа "Kahoot!". Цей сервіс як інноваційний педагогічний інструмент надає позитивного емоційного забарвлення освітньому процесу під час дистанційного навчання в умовах війни чи протиепідеміологічних обмежень, реалізує ряд функцій (соціалізуючу, психологічну, дидактичну, комунікативну, технологічну тощо).

Використання цифрових інструментів в ігровій діяльності стимулює дитину молодшого шкільного віку до набуття інформаційної компетентності, сприяє розвитку дослідницької активності, креативності, моделювання ситуації, творчого самовираження, створення асоціативних схем, усвідомленого пошуку інформації та самостійного опанування нових технологій за допомогою цифрових пристроїв.

Перспективним напрямом подальшого дослідження вважаємо вивчення використання в зарубіжному досвіді цифрових засобів для організації ігрової діяльності дітей.

#### СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

Inayah, Z., Buchori, A., & Pramasdyahsari, A. S. (2021). The Effectiveness Of Problem Based Learning (Pbl) And Project Based Learning (Pjbl) Assisted Kahoot Learning Models On Student Learning Outcomes. *International Journal of Research in Education*, 1 (2), 129–137.

Білик, В., Аль-Нашар, А. (2023). Сервіс Kahoot для проведення інтерактивних опитувань здобувачів освіти. *International Science Journal of Education & Linguistics*, 2 (1), 77–85.

Дзятківська, Г. (2015). Ігрові технології навчання в початковій школі: особливості використання. *Магістерський науковий вісник*, 23, 141–146.

Карабін, О. Й. (2019). Гейміфікація в освітньому процесі як засіб розвитку молодших школярів. *Педагогіка формування творчої*

особистості у вищій і загально-освітній школах, 67, 44–47.

Олефіренко, Т. О., Матвієнко, О. В., Васюгіна, Т. М., Золотаренко, Т. О. (2022). Основи організації дистанційного та змішаного навчання у закладах вищої та початкової освіти. Київ.

Романенко, Л. В., Романенко, К. А., Венцеславська, А. О. (2020). Дидактичні можливості інтернет-сервісу Geoboard на уроках математики в початковій школі. *Молодий вчений*, 11 (8), 74–78.

Стоянова, Т. (2017). Ігрові технології в навчанні молодших школярів. Науковий пошук студента XXI століття: актуальні питання гуманітарних та соціально-економічних дисциплін. Матеріали II Всеукраїнської студентської науково-практичної конференції. Ізмаїл.

Шкварчук, А., Близнюк, Т. (2021). Ефективні цифрові інструменти для дистанційного навчання в початковій школі. *Освітня інноватика*, 2021, 3, 25–33.

Нова українська школа. Нормативна база. Режим доступу: <https://imzo.gov.ua/osvita/nush/normativna-baza-1-4-kl-nush/>

## REFERENCES

Inayah, Z., Buchori, A., & Pramasdyahsari, A. S. (2021). The Effectiveness Of Problem Based Learning (Pbl) And Project Based Learning (Pjbl) Assisted Kahoot Learning Models On Student Learning Outcomes. *International Journal of Research in Education*, 1 (2), 129–137.

Bilyk V., Mr. Ahmed Al-Nashar (2023). Service Kahoot for conducting interactive surveys of students. *International Science Journal of Education & Linguistics*, 2 (1), 77–85.

Dziatkivska, H. (2015). Game technologies of teaching in primary school: features of use. *Magister 's scientific bulletin*, 23, 141–146.

Karabin, O. Y. (2019). Gamification in the educational process as a means of development of younger students. *Pedagogy of creative personality formation in higher and secondary schools*, 67, 44–47.

Olefrenko, T. O., Matvienko, O. V., Vasyutina, T. M. & Zolotarenko T. O. (2022). Fundamentals of

organization of distance and blended learning in higher and primary education institutions. Kyiv.

Romanenko, L. V., Romanenko, K. A. & Ventseslavska, A. O. (2020). Didactic possibilities of the Internet service Geoboard in primary school **mathematics lessons**. *Scientific journal Young Scientist*, 11 (8), 74–78.

Stoyanova, T. (2017). Game technologies in teaching junior schoolchildren. Scientific search of the student of the XXI century: topical issues of humanitarian and socio-economic disciplines. Based on the materials of the II All-Ukrainian Student Scientific and Practical Conference. Ishmael.

Shkvarchuk, A., Blyzniuk, T. (2021). Effective digital tools for distance learning in primary school. Educational innovation. *Ukrainian-Polish collection of student research papers*, 3, 25–33.

New Ukrainian school. Normative base. Retrieved from: <https://imzo.gov.ua/osvita/nush/normativna-baza-1-4-kl-nush/>

*Стаття надійшла 25.11.2022 р.*

