**KAHOOT CHALLENGE ЯК ІНСТРУМЕНТ ОЦІНЮВАННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ РОБОТИ ІНОЗЕМНИХ СТУДЕНТІВ ПІД ЧАС ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ**

Канд. філол. н. Дюрба Д. В.

Кафедра латинської мови та медичної термінології

Харківський національний медичний університет

Внаслідок викликів, що повстали перед усією викладацькою спільнотою у зв’язку із пандемією COVID-19, виникла гостра необхідність нагального перегляду та переоцінки традиційних методів навчання і контролю та надання їм нової форми. До того ж, навчання іноземних студентів потребує особливого підходу до викладання, що відрізняються за формою, змістом та об’ємом.

Інструментом, що спростив і урізноманітнив оцінювання результатів роботи іноземних студентів під час карантину, для викладачів кафедри латинської мови та медичної термінології ХНМУ, що уже впроваджували окремі елементи гейміфікації під час проведення занять, став kahoot challenge.  Kahoot challenge – це ігровий режим контролю знань студентів, що створюється на базі заздалегідь збереженого модулю із контрольними запитаннями, а активується і функціонує протягом  часу, заданого викладачем у налаштуваннях. В основі цього інструменту лежить психологія гри – бажання отримати задоволення і самомотивація, що спонукає студента до пошуку нових шляхів у навчанні.

На нашу думку, kahoot challenge має такі переваги у порівнянні із традиційними методами контролю від час дистанційного навчання:

·     одночасне створення декількох тестувань з одного акаунту, тому є зручним під час проведення пар з однакових тем кількома викладачами;

·     можливість додавання різноманітних видів запитань (без варіантів відповіді, з декількома варіантами відповідей, варіантами «так»/«ні»; збирання правильної відповіді з окремих її частин; написання відповіді на запитання, що апелює до зображення чи відео тощо) дозволяє поступово ускладнювати гру для студента і мотивувати його до глибшого вивчення тем;

·     challenge побудовано на елементах змагання, адже після кожної відповіді студенту демонструється загальний рейтинг усіх гравців, що беруть участь у челенджі і власне місце у цьому рейтингу;

·     незалежно від того, наскільки добре студент володіє англійською мовою,  і сайт, і мобільний додаток kahoot мають інтуїтивно зрозуміле меню;

·     надає викладачеві зворотній зв’язок у вигляді доступу до найрізноманітнішої статистики по завершеному челенджу;

·     опція рандомізації питань і відповідей для унеможливлення фальсифікацій;

·     налаштування часу для кожного питання окремо – від кількох секунд до декількох хвилин на відповідь, залежно від характеру та складності завдань;

·     створення копій уже існуючих модулів в два кліка дозволяє спрощувати чи ускладнювати  першочерговий варіант гри для окремих груп;

·     містить заохочення студентів у вигляді коментарів до правильних чи неправильних відповідей.

Серед недоліків kahoot challenge, характерних для дистанційного навчання загалом, ми виділяємо такі:

·     відсутність можливості 100-відсоткового контролю за самостійним проходженням ігор студентом;

·     залежність результату від роботи техніки, а також наявності швидкісного доступу до мережі Інтернет;

·     неможливість обговорення неправильної відповіді тут і зараз.

Якщо зважити усі переваги і недоліки роботи з kahoot challenge, можна впевнено стверджувати, що у кризових умовах це зручний інструмент для оцінювання результатів роботи іноземних студентів, адже студенти надають перевагу тим методам і формам роботи, які є цікавими і мотивують до подальшої навчальної діяльності. Проте, на нашу думку, для об’єктивного оцінювання надзвичайно важливо використовувати kahoot challenge у поєднанні із традиційними методами контролю, адже у такому випадку можна суттєво спростити та урізноманітнити дистанційну роботу викладача закладу вищої освіти.