

УДК 027.7:[378.148:793.7:004
DOI: 10.31866/2616-7654.5.2020.205730

**ДОСВІД
ВИКОРИСТАННЯ
ЦИФРОВОГО
ІНСТРУМЕНТУ
НАВЧАННЯ КАНООТ!
У ДІЯЛЬНОСТІ
БІБЛІОТЕКИ
УНІВЕРСИТЕТУ**

Юрій Горбань,
директор Наукової бібліотеки
Київського національного університету
культури і мистецтв,
кандидат культурології
(Київ, Україна)
e-mail: y.i.gorban@gmail.com
ORCID: <https://orcid.org/000-0001-5837-4409>

Олена Скаченко,
завідувач сектору Наукової бібліотеки
Київського національного університету
культури і мистецтв
(Київ, Україна)
e-mail: skachenko.nana@ukr.net
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3827-5985>

У статті розглянуто досвід застосування цифрових інструментів навчання у закладах вищої освіти на прикладі співпраці кафедри філософії і педагогіки та наукової бібліотеки університету. Здійснено огляд щорічного переліку Top Tools for Learning 2019 року, на основі якого охарактеризовано чотири ключові області навчання у вищій освіті, виділені Д.Харт. Розглянуто процес гейміфікації як такий, що допомагає підтримувати увагу студентів, швидше засвоювати навчальний матеріал, сприяє розвитку критичного мислення. Висвітлено досвід ігрової форми використання цифрового інструменту Kahoot! для перевірки знань студентів із дисципліни «Філософія» за допомогою онлайн-вікторини. Створення макету вікторини, налаштування параметрів, тестування і проведення гри забезпечили співробітники бібліотеки. Вікторина «Чи знаєте ви філософію?» складалася із 17 питань. П'ятнадцять із них відносилися до тестового типу, два питання були типу: «правда чи брехня». Одночасно у грі брали участь 44 студенти другого курсу. Переможець правильно відповів на 13 питань, набравши 13 339 балів. Середній показник набраних балів склав 6779 балів. Ефективність використання Kahoot! як інструменту навчання була проаналізована за підсумковими результатами 44 учасників. Загальна продуктивність гри склала 42 %. Найшвидше студенти відповідали на питання типу «правда чи брехня». Час відповіді на тестові питання коливався від 2,3 секунди до 10,7 секунд. 100 % опитуваних зазначили, що ігрові питання сприяли отриманню нових знань; такий формат навчання має право на існування, і його варто рекомендувати для використання в освітньому процесі і в майбутньому. З'ясовано, що інформаційні технології пропонують широкі можливості інтерпретації їхньої ролі як освітніх інструментів. Застосування гейміфікації дозволяє формувати зручне для молоді середовище навчання, підвищує мотивацію до самостійного опанування матеріалу. Проведена вікторина «Чи знаєте ви філософію?» є прикладом міждисциплінарного підходу до навчання в університеті та реалізації принципів професійно орієнтованого викладання загалом гуманітарних дисциплін

Ключові слова: гейміфікація навчання, вища освіта, університетські бібліотеки, інновації в навчанні, цифровий інструмент Kahoot!

*Ми любимо бачити прогрес, спричинений нашими діями
і знати, що робимо все правильно.*

Джейн Макгонігал

ВСТУП.

Постановка проблеми. Стрімке використання комп'ютерних технологій стимулює потужний розвиток інформатизації та глобалізації усіх сфер суспільного життя загалом та сфери вищої освіти зокрема. Інформаційний простір характеризується все більшою мультикультурністю та інтерактивністю. Завдяки використанню мережі інтернет, більшої відкритості до сприйняття інформації, сучасна молодь і студентство інакше відчують реальність та роль інформаційного простору.

Враховуючи інформаційні виклики, бібліотеки закладів вищої освіти трансформують свою діяльність, пропонуючи продукти і послуги, що відповідають запитам користувачів. Результати досліджень науковців та досвід діяльності наукової бібліотеки Київського національного університету культури і мистецтв свідчать про актуальність і необхідність поєднання традиційних та інноваційних форм і засобів навчання.

Питання застосування інформаційно-комунікаційних технологій навчання в освітньому процесі вищої школи є актуальними та перебувають у постійному розвитку. Серед науковців, які досліджують дану проблематику, назвемо С. Андрееву (2016), В. Бузько і Ю. Єчкало (2017), Д. Васильєву і М. Курвитс (2017), А. Гуржій і В. Лапінського (2015), Т. Лященко, М. Гришуніну і В. Пічкур (2018), Л. Сергееву, О. Ткаченко (2015) та ін. Поняття, провідні напрями гейміфікації формального і неформального освітнього простору розкриваються у роботі О. Ткаченко (2015). Т. Лященко, М. Гришуніна та В. Пічкур (2018) проаналізували і порівняли традиційні підходи до навчання та гейміфікації, виявивши її переваги і недоліки. Сучасні засоби візуалізації навчальних матеріалів, їх ефективність, система зворотного зв'язку розглядаються у статті Д. Васильєвої і М. Курвитс (2017). Основні елементи гейміфікованого освітнього процесу, функції гри висвітлено у статті В. Бузько та Ю. Єчкало (2017). Характеристику можливостей застосування ігрової моделі гейміфікації у соціокультурній діяльності бібліотек закладів вищої освіти здійснено у роботі О. Скаченко (2019). Проте незначна кількість досліджень використання ігрових моделей гейміфікації в освітньому процесі вищої школи актуалізує розгляд питання практичного застосування цифрових інструментів для навчання, самоосвіти, професійного розвитку.

Мета статті – висвітлити досвід співпраці кафедри філософії і педагогіки Київського національного університету культури і мистецтв (далі – КНУКіМ) та наукової бібліотеки університету щодо апробації використання онлайн сервісу Kahoot! як ефективного цифрового інструменту навчання.

МЕТОДИ ТА МАТЕРІАЛИ ДОСЛІДЖЕННЯ.

Методологія дослідження полягає в аналізі та систематизації інформації про впровадження гейміфікації як інноваційного процесу в систему вищої школи. Використання статистичного і порівняльного методів дало змогу визначити загальну продуктивність гри, проаналізувати швидкість відповідей та відгуки студентів про гру.

Для визначення ефективності використання он-лайн-сервісу Kahoot! як інструменту проміжного оцінювання знань із дисципліни «Філософія» проаналізовано результати онлайн вікторини «Чи знаєте ви філософію?», у якій взяли участь 44 студенти 2 курсу факультету дизайну і реклами та факультету сценічного мистецтва КНУКіМ.

ВИКЛАД ОСНОВНОГО МАТЕРІАЛУ.

Щорічно, починаючи з 2007 р., фахівець Центру технологій навчання і підвищення кваліфікації Д. Харт (J. Hart) на основі результатів відкритого опитування складає перелік найкращих цифрових інструментів для навчання.

Списки Top Tools for Learning вважаються важливим джерелом для дослідження особливостей навчальної поведінки загалом, а не лише популярності певних інструментів. У опитуванні беруть участь спеціалісти з навчання, які обирають 10 найкращих, на їхню думку, цифрових інструментів для навчання. У вересні 2019 р. було опубліковано список 200 найкращих інструментів року, складений представниками 46 країн (Top Tools for Learning 2019).

У 2019 р. Top Tools for Learning запропонував три окремі списки (Top 200 Tools for Learning 2019 Infographic):

- *100 найкращих інструментів для вищої освіти* (Top 100 Tools for Higher Education 2019 (EDU100)) – цифрові інструменти, які використовуються викладачами і студентами коледжів та університетів для підтримки освіти;
- *100 найкращих інструментів для особистого і професійного навчання* (Top 100 Tools for Personal & Professional Learning 2019 (PPL100));
- *100 найкращих інструментів для навчання на робочому місці* (Top 100 Tools for Workplace Learning 2019 (WPL100)).

Д. Харт, аналізуючи вищезазначені списки, виділила *чотири ключові області навчання у вищій освіті*, та цифрові інструменти, що їм відповідають (див. рис. 1):

- *Дидактика (навчання)*. У цій області домінують інструменти для проектування і управління *формальною* освітою. Традиційними є інструменти для створення презентацій та електронних курсів.
- *Відкриття*. Популярними залишаються інструменти для підтримки пошуку і досліджень студентів. З'являються нові інструменти *неформального* навчання, наприклад, Wakelet.
- *Дискурс (взаємодія з іншими)*. У сфері освіти все більшого значення набуває *соціальне* навчання, яке підтримується багатьма інструментами і платформами. Прикладом можуть бути індивідуальні засоби зв'язку, засоби обміну повідомленнями, платформи для відео конференцій або спільна робота платформ. У цій області навчання спостерігається зростання важливості корпоративних командних платформ у сфері вищої освіти, таких як Slack та Microsoft Teams.
- *Дія (участь у заняттях)*. У списку цієї області представлені інструменти для навчання і здобуття певних навичок від ведення нотаток до обміну файлами.

Наукова бібліотека КНУКіМ є важливим інформаційним та просвітницьким осередком закладу вищої освіти. Із отриманням у квітні 2017 р. статусу «наукової», бібліотека диверсифікує свою діяльність, зокрема у способах використання інформаційних ресурсів за допомогою віддаленого доступу, можливостей інте-

рактивного пошуку інформації, електронної доставки документів, персоналізованого обслуговування користувачів.

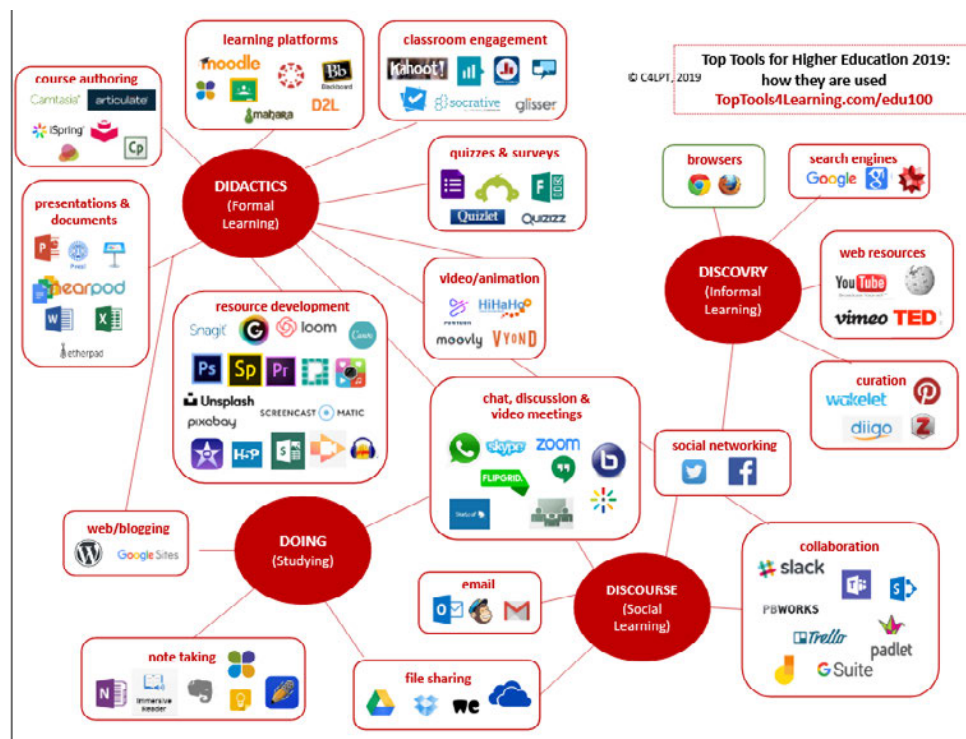


Рис. 1. Цифрові інструменти для вищої освіти, 2019.
 Джерело: EDU100.

Серед важливих напрямів діяльності наукової бібліотеки виділяється інформаційний супровід наукової та освітньої діяльності в університеті загалом та реалізація спільних інноваційних заходів організації навчального процесу зокрема.

Застосування ігрових технологій у реальному житті називається «гейміфікацією». «Коли ви гейміфікуєте, то додаєте момент азарту, вигадуете якийсь хід для того, щоб людині було цікавіше сприймати ту чи ту інформацію... У навчанні це круто... Гейміфікація допомагає тримати увагу, швидше засвоювати певні матеріали, які ти хочеш донести людям» (Д. Горбань, 2019).

У бібліотеках зарубіжних університетів застосування ігор із освітньою та навчальною метою практикується упродовж останніх 10–15 років, зокрема як елемент електронного і дистанційного навчання. Характеризуючи ігровий дизайн ігор, розроблених із метою навчання інформаційної грамотності та для профілактики плагіату, Ю. Горбань, О. Скаченко (2019) зазначають, що «престижні університети США, такі як Університет Пенсильванії, Масачусетський технологічний інститут, Університет Флориди, Університет Південної Джорджії та інші постійно

надають бібліотекам гранти для розроблення ігрових навчальних програм і платформ, пов'язаних із гейміфікацією» (с. 26).

Наукова бібліотека КНУКіМ має практичний досвід використання багатьох цифрових інструментів, включених до Top Tools for Learning 2019, застосовуючи їх під час проведення інтелектуальних гейміфікованих заходів. Найчастіше в інформаційній та просвітницькій діяльності бібліотеки використовуються інструменти формального навчання Genially та H5P із групи «ресурси розвитку» та Kahoot! із групи «навчальні класні кімнати».

Серед вже апробованих інструментів найбільше студентам подобається Kahoot! – ігрова платформа, що використовується як навчальна технологія в освітніх закладах (Kahoot!). У 2019 р. Kahoot! увійшов до переліків Top 200 Tools for Learning 2019, Top Tools for Workplace Learning (WPL100) та Top 100 Tools for Higher Education 2019 (EDU100) (посівши 21, 20 та 7 місце відповідно) (Top 200 Tools; Top Tools for Learning; EDU100).

Kahoot! є інструментом для створення інтерактивного контенту: вікторин, опитувань, обговорень. У сервісі є можливість розробки завдань-«кахутів» українською мовою. Доступна браузерна і мобільна версії.

Сервіс пропонує два режими проходження тестових завдань: класичний (кожен грає сам за себе) і командний (від трьох гравців у команді). Додаткові налаштування дозволяють обрати мову вікторини, рівень її складності – від простого до складного, запланувати рендомізацію питань і автоматичний перехід між питаннями тощо.

Можливості сервісу Kahoot! дозволяють подавати у форматі інтерактивних ігор, тестів і опитувань значну частину навчального контенту. Для налагодження зворотного зв'язку зі студентами, нові теми навчальної дисципліни можна розглядати у формі простих питань-відповідей. Для узагальнення та закріплення інформації – застосувати детальне тестування.

Тривалість гри залежить від кількості питань. Темп проходження вікторини регулюється таймером із встановленим зворотнім відліком. У середньому, таймер пропонує 30 секунд часу на прочитання, обдумування питання і огляду зображення, а потім починає відлік часу, встановлений викладачем на відповідь (20–60 секунд). Відразу після цього, на головному екрані з'являється інфографіка про загальну кількість правильних/не правильних відповідей і позначається, яка відповідь була правильною.

Алгоритм гри дозволяє студентам відстежувати свої результати у спеціальній таблиці. Наступний слайд ілюструє проміжний підсумок гри у вигляді переліку Nickname учасників та кількості набраних ними балів. Нарахування балів у вікторині Kahoot! відбувається автоматично та залежить від двох показників: правильності та швидкості відповіді. Чим швидше була обрана правильна відповідь, тим більше балів отримує учасник.

Завершується ігрова вікторина подіумом чемпіонів, де показуються Nickname трьох переможців та кількість набраних ними балів. Натиснувши кнопку Get Results, можна переглянути результати усіх учасників. Щоб зберегти файл із результатами гри в таблиці MS Excel, потрібно натиснути Save results. Технічні налаштування сервісу дозволяють аналізувати відповіді на питання окремо по кожному студенту, або будувати діаграми успішності всієї аудиторії.

До Міжнародного дня філософії-2019 кафедра філософії і педагогіки та наукова бібліотека КНУКіМ провели онлайн-вікторину «Чи знаєте ви філософію?». Гасло гри: «Ніколи не пізно стати розумнішим».

Учасниками події стали студенти 2 курсу факультету дизайну і реклами та факультету сценічного мистецтва. Це вже другий приклад гейміфікації навчального процесу, проведений бібліотекою у співпраці з кафедрою. Під час першого, організованого до 205-річчя від дня народження Тараса Шевченка, студенти змагалися за звання найкращого знавця життєвих і творчих ідей Кобзаря (Скаченко, 2019, с. 224–225).

Як видно з назви, мета проведення вікторини полягала у перевірці знань з основ філософії та здобутті нової важливої і цікавої інформації в ігровій формі. Створення макету вікторини, налаштування параметрів, тестування і проведення гри забезпечили співробітники бібліотеки.

Технічні засоби організації вікторини – проектор і великий екран, на якому по черзі демонструвалися питання. Відповіді на питання студенти позначали на власних смартфонах, використовуючи спеціальний браузер. Для цього через Wi-Fi бібліотеки вони приєдналися до віртуальної ігрової кімнати, увівши спеціальний код – Gamerin, генерований сервісом (див. рис. 2). Для отримання персоналізованих результатів вікторини по кожному з учасників, при авторизації у системі студенти вводили унікальний Nickname. Кількість учасників та їхні унікальні імена відображалися на великому екрані відразу після авторизації.

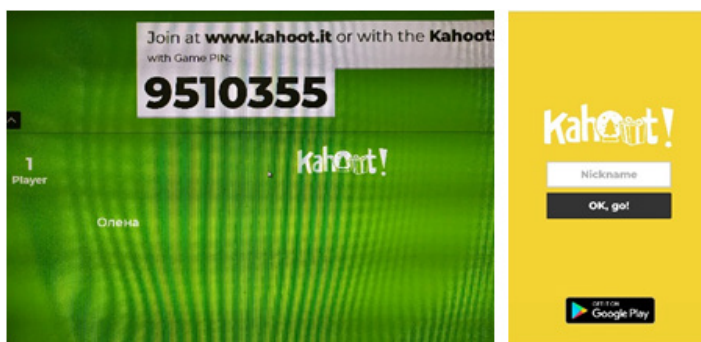


Рис. 2. Код доступу до віртуальної ігрової кімнати та шлях авторизації у грі, скріншот.

Алгоритм гри: після старту вікторини на великому екрані з'являються питання із варіантами відповідей. На смартфонах студенти бачать лише варіанти відповідей для мобільного голосування (у вигляді кольорових фігур) (див. рис. 3).

Обравши правильну, на їхню думку, відповідь, учасники активують її натисканням на відповідну кольорову фігуру. Якщо відповідь правильна, на екрані смартфона висвічується зелена позначка ✓, якщо не правильна – хрестик на червоному фоні. Після проходження вікторини на головному екрані демонструється подіум переможців та, за бажанням гравців, рейтингова таблиця із отриманими балами по кожному учаснику (див. рис. 4).

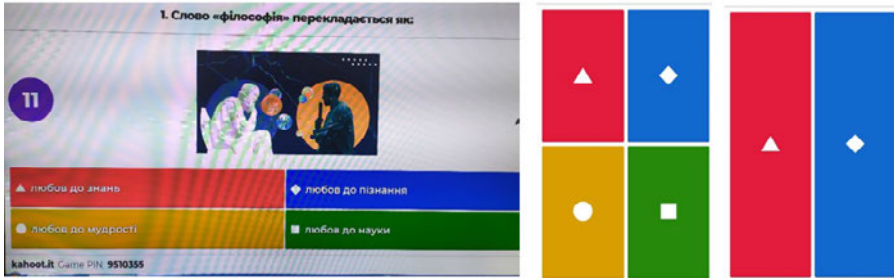


Рис. 3. Приклад питання гри, що демонструється на великому екрані; вигляд варіантів відповідей у смартфонах студентів (ліворуч – тестове питання, праворуч – типу «правда чи брехня»), скріншот.

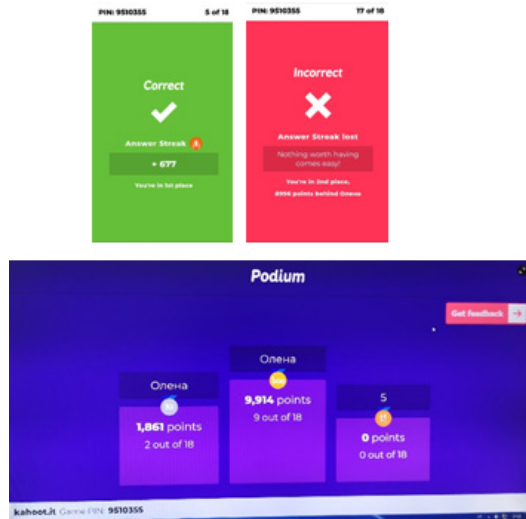


Рис. 4. Інтерактивний зворотній зв'язок системи до учасників гри, що повідомляє про правильну чи неправильну відповідь. Подіум переможців із загальною кількістю набраних балів, скріншот.

Вікторина «Чи знаєте ви філософію?» складалася із 17 питань, що стосувалися базових понять та історії філософії, мистецьких творів, пов'язаних із відомими філософами, філософськими школами тощо ("Чи знаєте ви філософію?", 2019). До прикладу, було запропоновано назвати давньогрецького філософа, зображеного на відомій фресці Рафаеля «Афінська школа», та філософа на картині Едварда Мунка тощо. Відео презентація проходження гри доступна після активації QR-коду (див. рис. 5).

П'ятнадцять із запропонованих питань відносилися до тестового типу: із чотирьох варіантів відповідей, представлених кольоровими геометричними фігурами, потрібно було обрати правильну. Два питання були типу: «правда чи брехня». Всі питання ілюструвалися відповідними зображеннями (див. рис. 6).



Рис. 5. QR-код для перегляду відео презентації проходження гри.

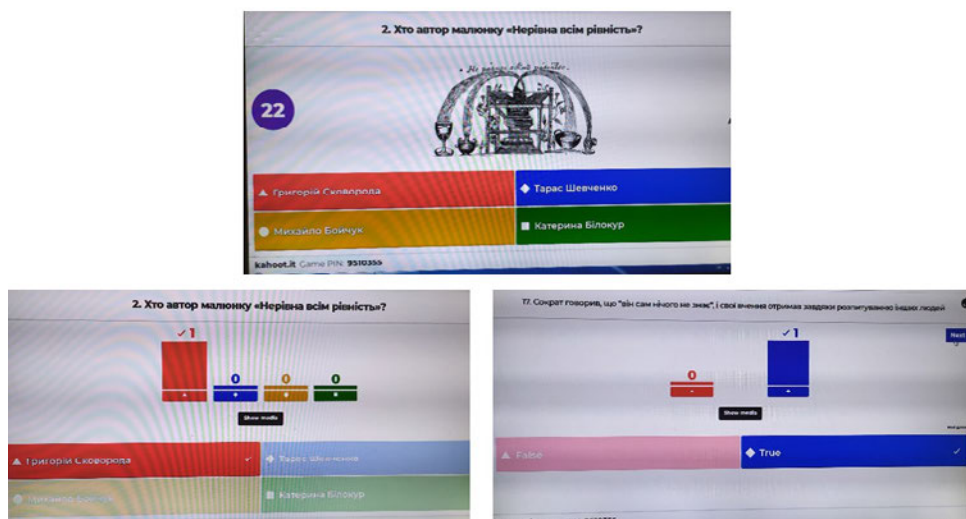


Рис. 6. Інтерактивний зворотній зв'язок: інформування про відповіді на тестове питання і питання «правда чи брехня», скріншот.

Завдання вікторини були сформульовані таким чином, щоб учасники мали змогу продемонструвати знання із інших дисциплін, вивчених у попередніх семестрах, зокрема із історії культури та історії мистецтва.

Учасниками гри одночасно стали 44 студенти. Загальна продуктивність гри показана на рис. 7:

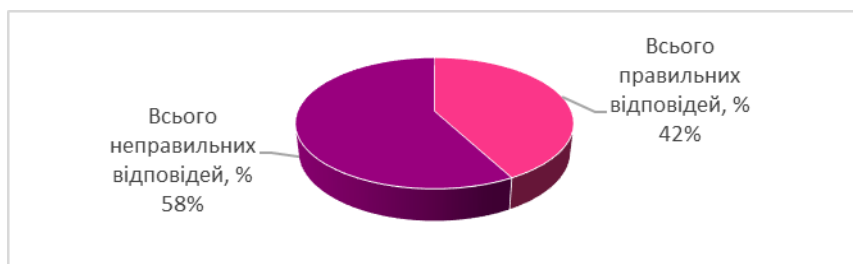


Рис. 7. Загальна продуктивність гри, %.

Аналіз, порівняння продуктивності та ефективності гри здійснені за автоматично генерованими даними, збереженими у таблиці MS Excel. Спочатку відповіді на питання були проаналізовані окремо по кожному учаснику гри. Потім проведено аналіз швидкості та ефективності відповідей усіх гравців по кожному питанню окремо. Найбільшу кількість балів (13339) за 13 правильних відповідей набрав студент із унікальним ім'ям «Практикант Пекла». Троє учасників поділили друге місце, правильно відповівши на 12 питань. Але за рахунок не однакової швидкості надання відповідей вони набрали різну кількість балів (11718, 12006, 13097). Найменша кількість набраних балів – 2655 присуджена за три правильні відповіді. Середній показник набраних балів – 6779 (див. рис. 8).

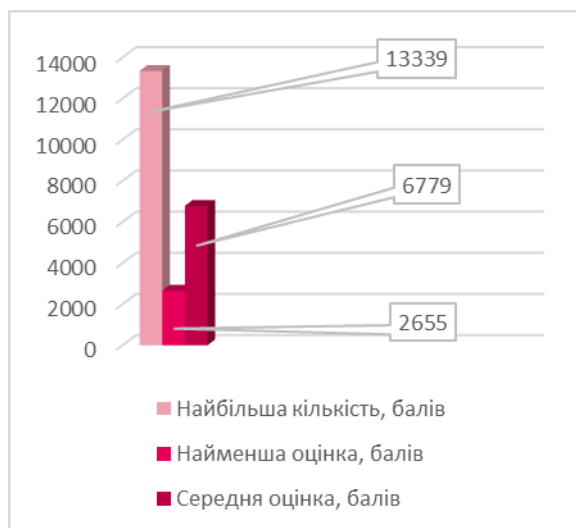


Рис. 8. Найвищі та найнижчі показники вікторини, бали.

Найшвидше і найвірніше учасники відповідали на питання типу «правда чи брехня» (1,3 та 1,9 секунди на відповідь). Найшвидший час відповіді на тестові питання коливався від 2,3 секунди (питання про «категоричний імператив» як золоте правило моралі) до 10,7 секунд (питання про зображення Діогена і Олександра Македонського) (див. табл. 1).

Аналіз відгуків студентів про вікторину Kahoot! (в опитуванні взяли участь 12 респондентів) демонструє високий рівень інтересу до гри (4,64 бали з 5 можливих). 100 % опитуваних зазначили, що ігрові питання сприяли отриманню нових знань; такий формат навчання має право на існування, і його варто рекомендувати для використання в освітньому процесі і в майбутньому. На питання «Як почуваетесь після гри?» 91,67 % учасників відповіли «позитивно», 8,33 % – «нейтрально».

Вищенаведена характеристика та аналіз результатів вікторини «Чи знаєте ви філософію?» підтверджує тезу В. Бузько і Ю. Єчкало (2017) про те, що: «Гейміфікація <...>, використовуючи інформаційні ресурси й інтегруючи їх у навчальний процес, допомагає ефективно вирішувати цілий ряд практичних завдань: учасники гри навчаються виходити за рамки змісту і форм подання навчального матеріалу викладачем; у процесі виконання ігрових завдань учні (студенти) розвивають

свої комунікативні здібності; ігрова діяльність підтримує та сприяє формуванню і розвитку пізнавального інтересу учнів (студентів), сприяє активізації їхньої пізнавальної діяльності» (с. 174).

Таблиця 1.

Аналіз вікторини за правильністю та швидкістю відповідей на питання

Питання	Правильна відповідь	Вірно відповіли, %	Кількість правильних відповідей	Середній час, необхідний для відповіді (секунди)	Найшвидший час вірної відповіді (секунди)	Кількість балів за найшвидшу вірну відповідь
1. Слово «філософія» перекладається як:	Любов до мудрості	22,73	10	9,89	5,5	963
2. Хто автор малюнка «Нерівна всім рівність»?	Григорій Сковорода	38,64	17	14,15	3,3	1145
3. Як називалась філософська школа Платона?	Академія	36,36	16	12,54	3	1225
4. Хто зображений на картині і хто її автор?	Фрідріх Ніцше, автор – Едвард Мунк	13,64	6	19,82	9,6	1040
5. Хто з українських філософів зображений на купюрі 500 грн?	Григорій Сковорода	70,45	31	7,74	3,9	1023
6. Хто із філософів згадує у назві однієї зі своїх книг пророка Заратустру?	Фрідріх Ніцше	45,45	20	10,52	4,7	1322
7. Яка цитата видатного українського філософа проілюстрована у такий жартівливий спосіб?	Світ ловив мене, але не спіймав	59,09	26	10,69	4	1133
8. Хто зображений на картині Якоба Шлезінгера?	Гегель	50,00	22	7,34	3,1	1248
9. Індукцію як метод пізнання Ф. Бекон порівнював з методом:	Бджоли	22,73	10	9,01	5,2	1070

Продовження табл. 1

10. Хто зображений на фото?	Конфуцій	9,09	4	6,93	6,5	1338
11. Продовжіть афоризм Сократа: «Я знаю, що я нічого не знаю...»:	але інші не знають і цього	43,18	19	10,09	5,6	1407
12. Як називається ця фреска Рафаеля?	Афінська школа	72,73	32	6,52	3,5	1142
13. Хто з давньогрецьких філософів зображений на цій фресці?	Платон і Арістотель	59,09	26	10,86	4,5	1225
14. Хто з філософів обґрунтував «категоричний імператив» як золоте правило моралі?	Кант	47,73	21	7,29	2,3	1143
15. Які видатні постаті зображені на картині?	Діоген і Олександр Македонський	29,55	13	17,80	10,7	1322
16. Правда чи брехня, що Григорій Сковорода при зустрічі з Катериною II не вклонився їй?	Правда	59,09	26	4,26	1,9	1453
17. Правда чи брехня. Сократ говорив, що «він сам нічого не знає», і свої вчення отримав завдяки розпитуванню інших людей?	Правда	56,82	25	5,55	1,3	1468

Перевагами Kahoot! є зрозумілий інтерфейс; організація змагань, різні формати проходження тестів: вибір із декількох запропонованих відповідей, вибір за типом «правда/брехня» або перекладання ігрових карток у сторону «так/ні»; інтерактивний зворотній зв'язок (учасники в реальному часі спостерігають за грою і визначають, хто перемагає); відстеження результатів персонально по кожному учаснику.

ВИСНОВКИ.

Розвиток інформаційних технологій пропонує широкі можливості інтерпретації їхньої ролі як освітнього інструменту. Застосування гейміфікації дозволяє формувати зручне для молоді середовище навчання, підвищує мотивацію до самостійного опанування матеріалу.

Важливою формою дослідження особливостей навчальної поведінки та популярності певних цифрових інструментів навчання у вищій освіті зарубіжних країн вважаються списки Top Tools for Learning. У статті здійснено огляд переліку Top Tools for Learning 2019 року, охарактеризовано чотири ключові області навчання та цифрові інструменти, що їм відповідають. Зазначено, що наукова бібліотека КНУКіМ у своїй діяльності активно використовує цифрові інструменти, включені до Top 100 Tools for Higher Education 2019, особливо під час проведення інтелектуальних гейміфікованих заходів.

На прикладі співпраці кафедри філософії і педагогіки КНУКіМ та наукової бібліотеки під час проведення онлайн вікторини висвітлено алгоритм гри і практичний досвід використання Kahoot! як цифрового інструменту навчання у вищій школі. За результатами вікторини проаналізовано продуктивність та ефективність гри для 44 учасників. Виявлено, що сервіс Kahoot! має необхідну функціональну палітру засобів для створення сучасних навчальних тестів, інтерактивних ігор, опитувань та вікторин. Використання інструменту сприяє налагодженню комунікації та співпраці у студентській групі, допомагає урізноманітнити форми навчання, стимулює розвиток критичного мислення. Проведена вікторина «Чи знаєте ви філософію?» є прикладом міждисциплінарного підходу до навчання в університеті та реалізації принципів професійно орієнтованого викладання загальногуманітарних дисциплін.

Перспективи подальших досліджень полягають в опануванні методики та особливостей застосування цифрових інструментів навчання для проведення фронтального та локального опитування студентів та користувачів бібліотеки.

СПИСОК ПОСИЛАНЬ

- Андреева С. С. Гаджети для навчання. *Комп'ютер у школі та сім'ї*. 2016. № 8. С. 53–55.
- Бузько В. Л., Єчкало Ю. В. Гейміфікація як засіб формування пізнавального інтересу у навчанні фізики. *Новітні комп'ютерні технології*. Кривий Ріг, 2017. Т. 15. С. 171–175.
- Васильєва Д. В., Курвітс М. В. Сучасні програмні засоби навчання. *Комп'ютер у школі та сім'ї*. 2017. № 6. С. 6–10.
- Горбань Д. Це вам не іграшки. URL: <https://kunsht.com.ua/tse-vam-ne-ihrashky/> (дата звернення: 05.02.2020).
- Горбань Ю. І., Скаченко О. О. Бібліотека у грі: навчання інформаційної грамотності та запобіганню плагіату. *Бібліотечний вісник*. 2019. № 5. С. 26–33.
- Гуржій А. М., Лапінський В. В. Взаємозв'язок інформатизації суспільства й системи освіти. *Комп'ютер у школі та сім'ї*. 2015. № 8 (128). С. 29–34.
- Курвітс М. Веб-інструменти формуючого оцінювання. URL: <https://docplayer.ru/69932904-Formiruyushchego-ocenivaniya.html> (дата звернення: 05.02.2020).
- Лященко Т. О., Гришуніна М. В., Пічкур В. Р. Гейміфікація як одна з інноваційних форм навчального процесу. *Управління розвитком складних систем*. 2018. № 35. С. 113–123.

- Скаченко О. О. Використання ігрової моделі гейміфікації у соціокультурній діяльності бібліотек. *Бібліотечний Меркурій*. 2019. Вип. 2 (22). С. 218–229.
- Ткаченко О. Гейміфікація освіти: формальний і неформальний простір. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2015. Вип. 11. С. 303–309.
- Чи знаєте ви філософію? : онлайн вікторина. URL: <https://cutt.ly/Nt8RQN2> (дата звернення: 05.02.2020).
- EDU100: Top 100 Tools for Higher Education 2019. URL: <https://www.toptools4learning.com/edu100/> (дата звернення: 05.02.2020).
- Kahoot! URL: <https://kahoot.com/> (дата звернення: 05.02.2020).
- Top 200 Tools for Learning 2019 Infographic. URL: <https://www.toptools4learning.com/infographic/> (дата звернення: 05.02.2020).
- Top Tools for Learning 2019. Results of the 13th Annual Learning Tools Survey published 18 September 2019. URL: <https://www.toptools4learning.com/about/> (дата звернення: 05.02.2020).

REFERENCES

- Andrieieva, S. S. (2016). Gadzhety dlia navchannia [Gadgets for training]. *Kompiuter u shkoli i simi*, 8, 53–55 [in Ukrainian].
- Buzko, V. L., & Yechkalo, Yu. V. (2017). Heimifikatsiia yak zasib formuvannia piznavalnoho interesu u navchanni fizyky [Gamification as a means of forming cognitive interest in teaching physics]. *Novitni komp'uterni tekhnolohii*, 15, 171–175 [in Ukrainian].
- Vasyliieva, D. V., & Kurvyts, M. V. (2017). Suchasni prohramni zasoby navchannia [Modern software tools for teaching]. *Kompiuter u shkoli i simi*, 6, 6–10 [in Ukrainian].
- Horban, D. (2019). Tse vam ne ihrashky [These are not toys for you]. <https://kunsht.com.ua/tse-vam-ne-ihrashky/> [in Ukrainian].
- Horban, Yu. I., & Skachenko, O. O. (2019). Biblioteka u hri: navchannya informatyynoyi hramotnosti ta zapobihannyu plahiatu [The in-game library: teaching literacy and preventing plagiarism]. *Bibliotechnyi visnyk*, 5, 26–33 [in Ukrainian].
- Hurzhi, A. M., & Lapinskyi, V. V. (2015). Vzaiemozviazok informatyzatsii suspilstva y systemy osvity [The Relationship between Informatization of Society and the Education System]. *Kompiuter u shkoli ta sim'i*, 8 (128), 29–34 [in Ukrainian].
- Kurvits M. (n. d.). *Veb-instrumenty formiruiushchego otcenivaniia [Web-based tools of formative evaluation]*. <https://docplayer.ru/69932904-Formiruyushchego-ocenivaniya.html> [in Russian].
- Liashchenko, T. O., Hryshunina, M. V., & Pichkur, V. R. (2018). Geimifikatsiia yak odna z innovatsiinykh form navchalnoho protsesu [Gamification as one of the innovative forms of the educational process]. *Upravlinnia rozvytkom skladnykh system*, 35, 113–123 [in Ukrainian].
- Skachenko, O. O. (2019). Vykorystannia ihrovoi modeli geimifikatsii u sotsiokulturnii diialnosti bibliotek [Use of gamemodel of gamification in socio-cultural activity of libraries]. *Bibliotechnyi Merkurii*, 2 (22), 218–229 [in Ukrainian].
- Tkachenko, O. (2015). Geimifikatsiia osvity: formalnyi i neformalny prostir [Gamification of education: formal and informal space]. *Aktualni pytannia humanitarnykh nauk*, 11, 303–309 [in Ukrainian].
- Chy znaiete vy filosofiui?* [Do you know philosophy?] (2019). <https://cutt.ly/jygvDLT> [in Ukrainian].
- EDU100 (2019). Top 100 Tools for Higher Education 2019. <https://www.toptools4learning.com/edu100/> [in English].
- Kahoot! (2019). <https://kahoot.com/> [in English].

Top 200 Tools for Learning 2019 Infographic. (2019). <https://www.toptools4learning.com/infographic/> [in English].

Top Tools for Learning 2019. Results of the 13th Annual Learning Tools Survey published 18 September 2019. (2019). <https://www.toptools4learning.com/about/> [in English].

UDC 027.7:[378.148:793.7:004

Yurii Gorban,
*Director of the Scientific Library
of Kyiv National University of Culture and Arts, Ph.D.
in Cultural Sciences (Kyiv, Ukraine)
e-mail: y.i.gorban@gmail.com
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5837-4409>*

Olena Skachenko,
*Head of the Sector at the Scientific Library of Kyiv
National University of Culture and Arts
(Kyiv, Ukraine)
e-mail: skachenko.nana@ukr.net
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3827-5985>*

EXPERIENCE OF USE OF KAHOOT! DIGITAL TOOL IN THE UNIVERSITY LIBRARY ACTIVITIES

The article examines the experience of introducing gamification in the activities of the Scientific Library of Kyiv National University of Culture and Arts. A review of the annual Top Tools for Learning 2019 checklist outlines four key areas of research in higher education highlighted by J. Hart. The process of gamification is considered as one that helps to support the students' attention, learn the learning material faster, promotes the critical thinking development. Experience of using Kahoot! digital tool to test students' knowledge of the Philosophy course using the online quiz is highlighted. The creation of a quiz layout, parameter settings, testing and conducting the game were provided by library staff. The quiz "Do you know philosophy?" consisted of 17 questions. Fifteen of them were of the test type, two were "true or false". 44 second-year students participated in the game at the same time. The winner correctly answered 13 questions, scoring 13 339 points. The average score was 6779 points. Kahoot! efficiency as a learning tool was analyzed on the basis of the results of 44 participants. Overall game performance was 42 %. Most likely, students answered questions like "true or false." The time to answer the test questions ranged from 2.3 seconds to 10.7 seconds. 100 % of those polled said that playing questions helped them gain new knowledge; this type of training is eligible for existence and should be recommended for use in the educational process in the future. Information technologies have been found to offer ample opportunity to interpret their role as educational tools. The application of gamification allows for the formation of a comfortable learning environment for young people, increases the motivation to master the material independently. The quiz "Do you know philosophy?" is an example of a multidisciplinary approach to studying at the university and implementation of the principles of professionally oriented teaching of the humanities.

Keywords: Gamification, Higher Education, University Libraries, Learning Innovation, digital learning tool Kahoot!.