

Ф.Г. Гаджиева, С.А. Сидорович, Е.В. Пяточенко

ПРИМЕНЕНИЕ СИСТЕМЫ КАНООТ! В УЧЕБНОМ ПРОЦЕССЕ КАФЕДРЫ НОРМАЛЬНОЙ АНАТОМИИ

*УО “Гродненский государственный медицинский университет”,
г. Гродно, Беларусь*

В данной статье описано применение возможностей системы КАНООТ! в учебном процессе кафедры нормальной анатомии для повышения эффективности подготовки студентов-медиков. В частности, организация практических занятий по анатомии человека через систему КАНООТ! способствует нарастанию внимания и мотивации обучающихся.

Ключевые слова: учебный процесс, анатомия, КАНООТ!

F.G. Gadzhieva, S.A. Sidorovich, E.V. Pyatochenko

APPLICATION OF THE KAHOOT! SYSTEM IN THE EDUCATIONAL PROCESS OF THE NORMAL ANATOMY DEPARTMENT

The article describes application of the KAHHOT! system for the educational process of the Normal Anatomy Department for increasing the effectiveness of medical students' education. In particular, organizing practical classes on human anatomy through the KAHHOT! system helps to elevate the attention and motivation among the students.

Keywords: educational process, anatomy, KAHHOT!

В настоящее время организация учебного процесса на кафедрах фундаментального профиля медицинских вузов невозможна без применения активных методов взаимодействия со студентами. Использование различных информационных и коммуникационных технологий является требованием времени. Одним из наиболее эффективных активных методов – это применение образовательных платформ, оболочек, программ, сайтов, мессенджеров, чат-ботов. КАНООТ! – это игровая обучающая система (платформа), используемая в качестве образовательной технологии в учебных заведениях разного уровня. Образовательные игры «kahoots» представляют собой создаваемые пользователем викторины с несколькими вариантами ответов, доступ к которым можно получить через веб-браузер или КАНООТ! приложение (<https://kahoot.com/>) [1]. КАНООТ! может использоваться для проверки знаний обучающихся, интерактивного оценивания или в качестве перерыва от традиционных практических занятий.

Система КАНООТ! основана в 2012 году Й. Брандом и М. Версвиком в сотрудничестве с Норвежским университетом науки и технологий. Бета-версия была выпущена для публичного доступа в сентябре 2013 года, и к марту 2017 года система КАНООТ! достигла одного миллиарда активных игроков

[1,2]. Эта обучающая платформа похожа на другие технологические инструменты обучения, такие как Wooflash, Socrative или Quizlet, но имеет ряд преимуществ:

- удобный интерфейс;
- доступность (бесплатный сервис, охватывает большое количество участников (до 50 человек));
- совместимость с большинством устройств;
- широкий функционал (разные типы тестов, в том числе и в игровом формате);
- большой выбор уже готовых тестов; интерактивный режим (в режиме реального времени участники видят, как проходит игра и кто побеждает);
- встроен русский язык для пользователей.

К небольшим минусам можно отнести: невозможность встроить тест на сторонний сайт, так как он работает только через ссылку; в некоторых тестах на ответы дается слишком мало символов; нет возможности пропустить вступительное видео [3].

На кафедре нормальной анатомии Гродненского государственного медицинского университета внедрение системы КАННОТ! началось с 2022 года. На первых этапах в качестве экспресс-метода оценки готовности группы студентов вначале занятия. Применялся данный вид опроса по темам «Лимфоидные органы», «Лимфатические стволы и протоки», «Лимфоотток от разных частей тела», а также контроля усвоения материала в конце занятия. В течение 3 минут студентам предлагалось ответить на 10 вопросов разной степени сложности. В ходе применения системы КАННОТ! учитывалась не только правильность ответов, но и скорость принятия правильного решения. Создатель «kahoots» может задать и ценность вопроса, оценивая его по баллам от 0 до 2000 очков. Очки, которые получает студент, рассчитываются на основе того, сколько он может получить и сколько времени ему понадобится, чтобы ответить. Чем быстрее ответит студент, тем больше очков он получит. Далее результаты отображаются в таблице лидеров после каждого вопроса. Если запускать несколько серий в викторине, то по окончании, в таблице видны студенты-лидеры, то есть те, которые отвечают на большее количество вопросов подряд.

По результатам анкетирования 10 групп лечебного факультета и 3 групп факультета иностранных студентов с английским языком обучения (148 студентов) этот вид понравился большинству обучающихся (96%); 68% рекомендовали КАННОТ! для постоянного использования; 81% отметили, что стало интереснее на занятии, а 74% ответили, что такая форма позволяет закрепить пройденный материал и повысить мотивацию к подготовке на последующие занятия. 5 % опрошенных поставило отрицательную оценку составленным «kahoots», 14 % оценило «kahoots» нейтральной оценкой, большинство студентов (81 %) были полностью удовлетворены системой КАННОТ!.

По данным других исследований применение системы КАННОТ! имеет статистически значимое улучшение эффективности обучения по сравнению с традиционным обучением и другими инструментами, статистически значимое улучшение понимания материала студентами, а также статистически значимо улучшает динамику обучения в классе, и способствует снижению беспокойства обучающихся по сравнению с традиционными методами [3].

С 2023 года кафедра использует систему КАННОТ! при проведении ежегодной предметной олимпиады по анатомии человека для студентов 2 курса всех специальностей в качестве первого (теоретического) тура, в ходе которого происходит отбор студентов-участников для практического тура. В сентябре 2024 года данная система внедрена для интерактивной оценки знаний по разделу «остеология» для одномоментного оценивания 102 студентов лечебного факультета. В 2023/2024 учебном году кафедрой нормальной анатомии оформлены 2 акта внедрения интерактивных технологий в учебный процесс, а также проведено 2 открытых практических занятия с использованием системы КАННОТ! по темам: «Система нижней полой вены. Воротная вена печени» и «Венозные анастомозы. Кровообращение плода» с привлечением работников учебно-методического отдела и преподавателей кафедры оперативной хирургии и топографической анатомии. Методика организации практического занятия, результаты студентов получили положительный отзыв у коллег. Внедрение данной платформы запланировано и на других кафедрах Гродненского государственного медицинского университета.

Результаты обратной связи студентов и преподавателей подтверждают эффективность использования игровых обучающих платформ, таких как КАННОТ! в образовательном процессе, в том числе и при обучении фундаментальным дисциплинам в медицинских вузах. Применение системы КАННОТ! имеет большой потенциал и с течением времени будет иметь все более широкое распространение.

Литература:

1. Айсачева, М. Преимущества использования образовательной платформы КАННОТ для обучения студентов медицинского института предмету "эндокринология" / М. Айсачева, И. Уринбоева // Thematic Journal of Applied Sciences. –2023. – Vol.3, № 6. – P. 4-9.
2. Караваева, В.Г. Стратегии трансформации традиционных упражнений по иностранному языку в новый интерактивный формат / В.Г.Караваева // Инновационная наука. – 2021. – № 12-1. – С. 90-91.
3. Царев, Ю. Применение КАННОТ! при геймификации в образовании / Ю. Царев // Международный журнал перспективных исследований. – 2017. – Т.7, № 1. – С. 9-17.