

*Канд. філос. наук, доцент кафедри  
філософії та соціології*

***В. О. Даніл'ян***

*Український державний університет залізничного транспорту (м. Харків)*

## **ВИКОРИСТАННЯ КВІЗ-ПЛАТФОРМИ КАНООТ! ДЛЯ ОРГАНІЗАЦІЇ ПРОМІЖНОГО КОНТРОЛЮ ЗНАНЬ ЗДОБУВАЧІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ ПІД ЧАС ВИВЧЕННЯ ДИСЦИПЛІН ГУМАНІТАРНОГО ЦИКЛУ**

Дисципліни гуманітарного циклу (зокрема філософія, соціологія та психологія) покликані сформувати в майбутніх фахівців світоглядні принципи, навички критичного мислення, толерантного ставлення до інших осіб і їхніх думок, вміння взаємодіяти і співпрацювати тощо. Саме тому вони потребують від здобувачів освіти глибокого розуміння концепцій і понять. Зазвичай рівень засвоєння останніх демонструється під час проміжного та / або підсумкового контролю знань. Водночас в умовах дистанційної організації освітнього процесу з використанням не тільки синхронних, але й переважно асинхронних видів активності традиційні методи такого контролю можуть бути не завжди ефективними. Саме тому є необхідним пошук альтернативних рішень задля досягнення якісного контролю засвоєння навчального матеріалу здобувачами вищої освіти. Одним із таких рішень може бути використання квіз-платформи Kahoot! [1].

Kahoot! – це сучасний цифровий інструмент для оцінювання рівня засвоєння знань здобувачів. Він дає змогу створювати і в подальшому проводити інтерактивні квізи (швидкі тести-опитування) у режимі реального часу з використанням комп'ютера та / або смартфона. Результати учасників квізу відображуються на екрані в режимі реального часу, а переможці визначаються за швидкістю і правильними відповідями. Зазвичай проводять квіз наприкінці лекції та / або практичного заняття як контроль знань здобувачів і для визначення кола питань, що викликали ускладнення.

Перевагами використання Kahoot! для організації проміжного контролю знань здобувачів в умовах дистанційної організації освітнього процесу є:

1) залучення та мотивація (створено конкурентне середовище, що заохочує здобувачів активно брати участь у навчальному процесі та змагатися за кращі результати); 2) інтерактивність і активне навчання (інтерактивні квізи і тести стимулюють критичне мислення, вміння аналізувати і вирішувати проблемні завдання в режимі реального часу); 3) миттєве отримання результатів; 4) адаптована навчальна аналітика (допомагає ідентифікувати проблемні питання та скорегувати навчальний контент); 5) зручний доступ (доступний онлайн і можливість використання на різних пристроях).

Водночас, як будь-яка цифрова технологія, квіз-платформа Kahoot! викликає низку ускладнень: 1) залежність від технічної оснащеності та доступу до мережі Інтернет (не всі здобувачі можуть мати такий доступ, що створює нерівності в групі); 2) відсутність глибокого розуміння (здобувачі можуть акцентувати увагу на наданні швидкої відповіді, а не глибокому розумінні матеріалу); 3) неуважність (яскравий інтерфейс Kahoot! може відволікати увагу та сприяти втраті концентрації); 4) потребує від викладача попередньої підготовки та певного рівня цифрової грамотності; 5) обмеження в кількості учасників (безкоштовна версія Kahoot! обмежує кількість одночасних гравців / учасників, що може бути не зовсім зручно під час роботи з великими навчальними групами).

При вивченні дисциплін так званого гуманітарного циклу (зокрема філософії, соціології та психології) Kahoot! доцільно застосовувати для перевірки розуміння ключових понять, методів досліджень, історичних і хронологічних подій, сутності концепцій і теорій, особливостей різних шкіл тощо. Використання Kahoot! для організації проміжного контролю знань під час вивчення дисциплін гуманітарного циклу може бути дієвим інструментом. Водночас важливо враховувати його обмеження та можливості щодо умов конкретного освітнього середовища, індивідуальні особливості здобувачів і дотримуватися балансу між інтерактивністю й освітньою цінністю завдань для досягнення найкращих результатів.

1. Офіційний веб-сайт Kahoot!. URL: <https://kahoot.com/> (дата звернення 08.09.2023).
2. Arnesen K., Hennissen J. & Sjøberg S. (2017). Using Kahoot! in the Classroom to Create Engagement and Active Learning: A Game-Based Technology Solution for eLearning Novices. *International Journal of Information and Communication Technology Education (IJCTE)*. 13(1). 35-54.

*Д-р філос. наук, професор кафедри  
філософії та соціології І. Д. Загрійчук*  
*Український державний університет залізничного транспорту (м. Харків)*

## **НЕОБХІДНІСТЬ ФОРМУВАННЯ ТА УДОСКОНАЛЕННЯ КРИТИЧНОГО МИСЛЕННЯ В УМОВАХ ВОЄННОГО СТАНУ**

Минулого разу ми говорили про проблему сенсу, де йшлося про важливість самостійного вироблення смислу власного існування кожним, хто бажає бути успішним і корисним для суспільства. Ця загальна теза розглядалася стосовно здобувачів вищої освіти, хто вимушений опановувати знання в умовах війни.

Для людини, особливо молоді, ця проблема завше була актуальною, але в умовах екзистенціальної загрози людині і спільноті вона стає вкрай злободенною. Її актуалізація спричинена появою в людських душах невпевненості в завтрашньому дні, розчаруванні в деяких принципах і нормах, які сприймалися само собою зрозумілими в умовах мирного часу. Коротше кажучи, погранична ситуація, якою є війна, поставила людину в обставини, які вимагають від кожного критично переосмислити те, що вважалося стійким і непорушним, існуючим апріорі. Виявилось, що засади людського існування не є твердими, забезпеченими та гарантованими, існуючими від віку.

Результатом осмислення ситуації, що склалася, стало усвідомлення необхідності за ці засади боротися, відстоювати їх, утверджувати останні своєю щоденною працею на всіх «фронтах», як у тилу, так і «окопах». Очевидно, що в основі такого розуміння лежить здатність до критичного мислення, яке не є даром небес чи природи, а потребує зусиль з його формування.

У мирний час засади людського існування часто не усвідомлюються, а якщо й усвідомлюються, то поверхово. Для багатьох людей це, як правило,