



OPPORTUNITIES FOR APPLICATION OF KAHOOT DIGITAL TECHNOLOGY IN MUSIC EDUCATION 1.-4. CLASS


Abstract: Kahoot is a global learning platform. Kahoot is first and foremost about creating a positive learning in music's education environment by bringing collaboration, emotion and play together. Technology is merely facilitating the social learning experience. Each student performs the set musical task on his device and sees his result, comparable to those of his classmates. The music teacher or student can create test exercises with questions and answers or educational games. Kahoot allows the embedding of sounding music and images. Students enjoy communicating with music and express their talents. Students enjoy communicating with music and express their talents. Tests and games are easy to create. It offers the opportunity for collaboration and interaction, both in the physical world and in the digital plan. Students work on mobile or stationary devices. It is applicable to all areas of competence of music curricula in primary school.

Author information:

Rozalina Paskaleva

PhD student

at Konstantin Preslavsky – University of Shumen

 Bulgaria

Keywords:

Kahoot, training in music, activity, emotional experience, tests, educational games

Същност на платформата

Kahoot е облачна платформа за интерактивно обучение, базирана на тестове. С нея обучението по музика е ангажиращо, увлекателно и интересно. В съвременните условия е подходящо използването на тестовите формати на Kahoot както за присъствени форми на обучение, така и за дистанционни в условия на ОРЕС, за хибридно обучение, за ситуации на „Обърната класна стая“, като прави ученето Kahoot много удобен за ползване дигитален инструмент.

Kahoot предлага безплатна и платена версия за потребителите. Свободният вариант за достъп дава достатъчно възможности за интересно и полезно обучение. Приложението му в часовете по музика безспорно има мотивиращ ефект, защото е изграден върху това, което учениците обичат да правят – да използват цифрови устройства за обучение чрез преживяване. Социалната му функция, свързана с емоционалната същност на музикалното изкуство и дълбоката му социална роля, е изключително ценна, особено в контекста на съвременната социална изолация, съобразно мерките за безопасност в условията на превенция на Covid-19. Предлага възможност за съвместна работа на всички ученици и взаимодействие, както във физическия свят, така и в дигитален план. Сработва на почти всяко устройство с браузър, което улеснява достъпа дори на по-стари компютри, таблети, смартфони. Необходима е налична интернет връзка. [1] Всеки ученик изпълнява поставената музикална задача на своето устройство и вижда резултатите си, съпоставимо с тези на своите съученици.

Приложимост в обучението по музика 1. – 4. клас

Посредством онлайн платформата Kahoot [2] учителят по музика може да създаде тестови упражнения с въпроси и отговори или образователни игри, развиващи музикалноизпълнителски, музикалноаналитични, познавателни, социални компетентности у учениците в практически условия чрез включване и участие. Kahoot е особено подходящ дигитален инструмент за проверка и контрол на базисни знания, умения и компетентности – в часовете за упражнение и обобщение, при входяща, текуща или изходяща диагностика. Но може да се използва за въвеждане в тематичната единица, за обратна връзка и рефлексия след запознаване на учениците с нова информация в различни етапи на часа за нови знания по музика. Създава предпоставки учениците да изпитват радост от общуването с музика, провокира тяхната съпричастност, интелектуална находчивост и емоционална интелигентност. Особено подходящ е за изграждане на слушателски умения, както и за разгръщане на личностните музикални заложби и интереси.

Приложим е към всички области на компетентност от учебните програми по музика в начален етап, защото съчетава познавателните и развиващите дейности с емоционалното преживяване и отношение към музиката. [3]

Това, че позволява вграждане на звучаща музика, прави обучението с Kahoot удачно за музициране – за възпроизвежда мелодия и метроритъм на песен, за пресъздаване на характера ѝ, за изява на артистичност, за синхронизиране изпълнение със съпровод. Разнообразни задачи могат да се поставят и за слушането на музика – относно проследяване и определяне с подходящи думи на характер и музикалноизразни средства, за разпознаване на характерни откъси от вокални и инструментални музикални произведения. С Kahoot могат да се разпознаят визуално и темброво музикални инструменти и състави, да се определи метрум в изучаваните размери, принципи в музиката. Към всеки въпрос има опция за прикачване на изображения, което прави дигиталния инструмент подходящ за разпознаване на основни елементи в нотописа, за проследяване както по слух, така и по визуализиран нотен текст посоката на мелодията и вида на мелодичното движение. Приложим е и за разпознаване на основни музикални жанрове, фолклорни обреди, за демонстриране знания за български и чужди музиканти, за музиката и съвременните технологии.

Технологични характеристики

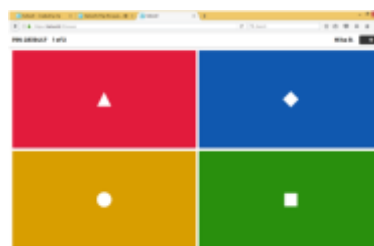
Всички ученици в класната стая могат едновременно да участват с помощта на мобилна или настолна техника. Нужно е да има и един администратор, който да стартира теста, да задава преход към следваща задача. Линкът на създадения учебен ресурс отвежда към цифров код, който учениците въвеждат в своите устройства. [4] Предварително може да се изтегли приложението за мобилни устройства. [5]

След като се въведе кодът, трябва да се кликне върху ENTER. Тогава се появява поле Nickname. В него всеки участник въвежда своето име (първокласникът би могъл да запише буква, цифра, символ) и клика върху ОК. На ученическите устройства се изписва: You're In! See your nickname onscreen?, което означава: „Вие сте в играта. Видяхте ли името си на големия екран пред вас?“ [2]

На екрана на администраторския/учителския компютър и на големия екран (препоръчително е да го има) се появяват имената на учениците. Вляво на този екран се вижда техният брой – например 21 Players. Администраторът (учител или ученик) стартира теста с бутона START. На големия екран се появяват въпросите/задачите с 3 или 4 възможни отговора – в червено, жълто, синьо и зелено. Освен цветове всеки отговор има и символ – Δ, ○, ◇ или □. (Фиг. 2) Учениците или администраторът четат въпросите, запомнят цвета на верния отговор и кликат върху него на своето устройство. На него не се виждат въпросите, а само цвят със символ за отговор. (Фиг. 1, фиг. 2)



(Фиг. 1)



(Фиг. 2)

Линкът, който се дава към теста, може да е потребителски, но има възможност да се зададе така, че всеки ученик сам да се упражнява, като е едновременно администратор от един прозорец на брауъра, а от друг – изпълнител на теста. Веднага се получава обратна връзка за верен отговор на задачата, а ако участникът е отговорил правилно, системата показва и отметка. (Фиг. 3, фиг. 4)

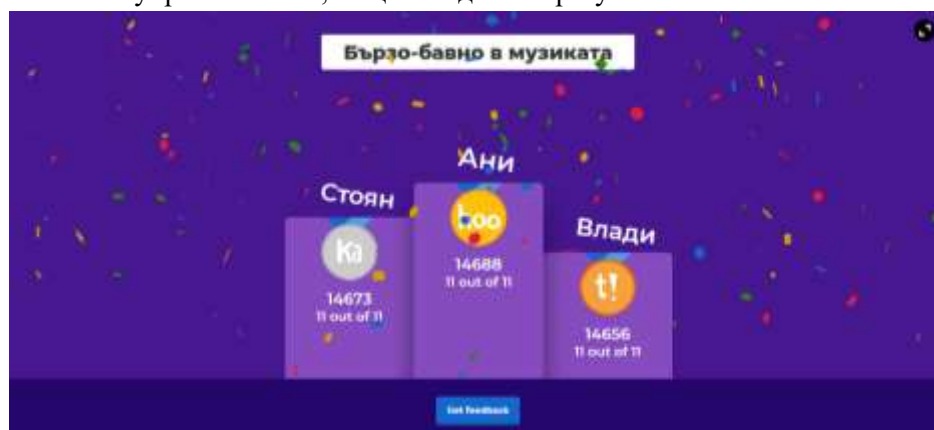


Фиг. 3



Фиг. 4

След всяка изпълнена задача ученикът вижда броя точки за дадения отговор и на кое място е в класацията. Когато приключи тестът, на големия екран се изписват имената на тримата победители в заданието/играта с най-много точки и броят на верните и грешните отговори, които са дали. Появяват се и фойерверки. Ако и тримата са отговорили вярно на всички въпроси, се отчита факторът време – за най-кратко време се дават бонус точки. (Фиг. 5) Ако ученикът се упражнява сам, също вижда своя резултат.

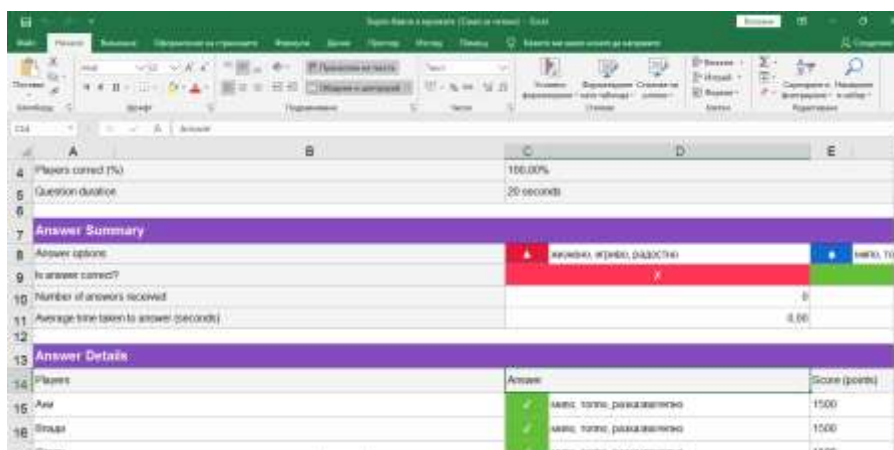


Фиг. 5

В края на заданието/играта на дисплея на ученическите устройства се изписва надпис с мястото в класацията, след което също се генерира обратна връзка с резултати и мотивиращи въпроси – Did you learn something? /Научихте ли нещо?/ Do you recommend it? /Бихте ли препоръчали играта?/ и How fun was it? /Колко забавно беше?/ To continue, tell us how you feel? /За да продължите, отговорете как се чувствате?/

Предимства на платформата

Макар и на латиница, интерфейсът е интуитивен. Тестови задачи и игри могат да се създават и от самите ученици, като по този начин те прилагат усвоеното на практика и добавената стойност от общуването с музикалното изкуство е много по-голяма. Може да се създава ресурс както през компютър, така и през мобилно устройство. Съдържанието подлежи на редакция във всеки момент. Към всеки въпрос има опция за вграждане на видео със звук. В платената версия могат да се добавят въпроси под формата на игри – билиард, пъзел, пързалане с шейни. При създаването на музикалния продукт – тест, игра, може да се зададе време за отговор в минути, което предлага възможност музиката да се прослушва многократно. Тя се включва от администратора, което изключва риск от застъпване и хаос в прозвучаването ѝ. При просрочване на времето за отговор системата не изхвърля участника. Резултатите се появяват мигновено. Учителят може да генерира по-подробна обратна връзка в таблица на Excel. Това дава възможност за анализ на грешките и набелязване на корекционни мерки. (Фиг.6)



Players correct (%)	100.00%	
Question duration	20 seconds	
Answer Summary		
Answer options	КРИВО, ВЪПРО, ОАДЪСЪИ	
Is answer correct?	ИВРО, ТУ	
Number of answers received	0	
Average time taken to answer (seconds)	4.66	
Answer Details		
Player	Answer	Score (points)
Али	ИВРО, ТУ, РАКАВАНО	1500
Бради	ИВРО, ТУ, РАКАВАНО	1500
Стив	ИВРО, ТУ, РАКАВАНО	1500

Фиг. 6

Недостатъци на платформа Kahoot

Интегрира видео само от YouTube. Не позволява качване на аудио отделно от видео. Не се предлага възможности за въпроси с отворен отговор. За да се проиграе отново тестът, трябва да се стартира от администратора.

Не е възможно задаване на картинни отговори. Затова е добре, ако ресурсът е предназначен за първокласници в ограмотителния период, текстът на въпросите и отговорите да се четат от възрастен, като едновременно се посочва и картата със съответен цвят. Така учениците свързват отговор със съответстващ цвят, който трябва да посочат.

Етапи на създаване на електронния музикален ресурс

1. Попълване полето за заглавие. Качване на изображение за обложка на ресурса. (Фиг.

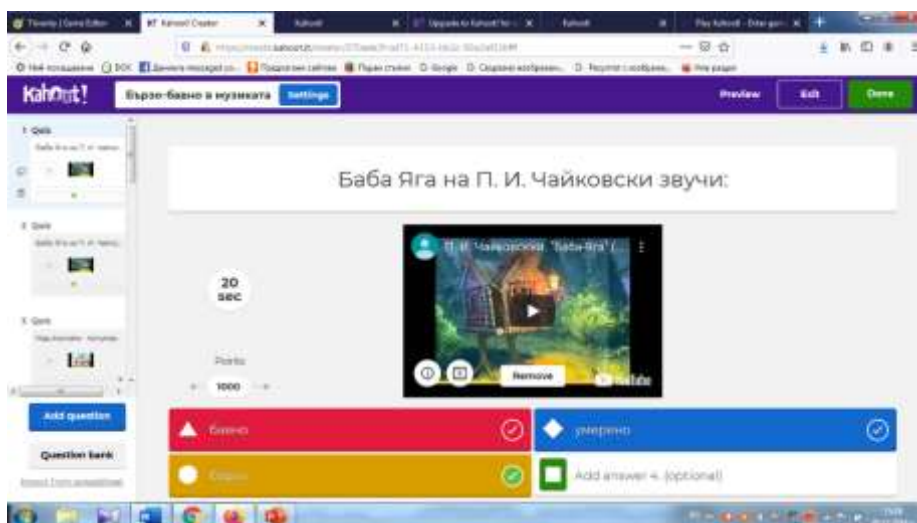
7)



Фиг. 7

2. Създаване на първи въпрос.

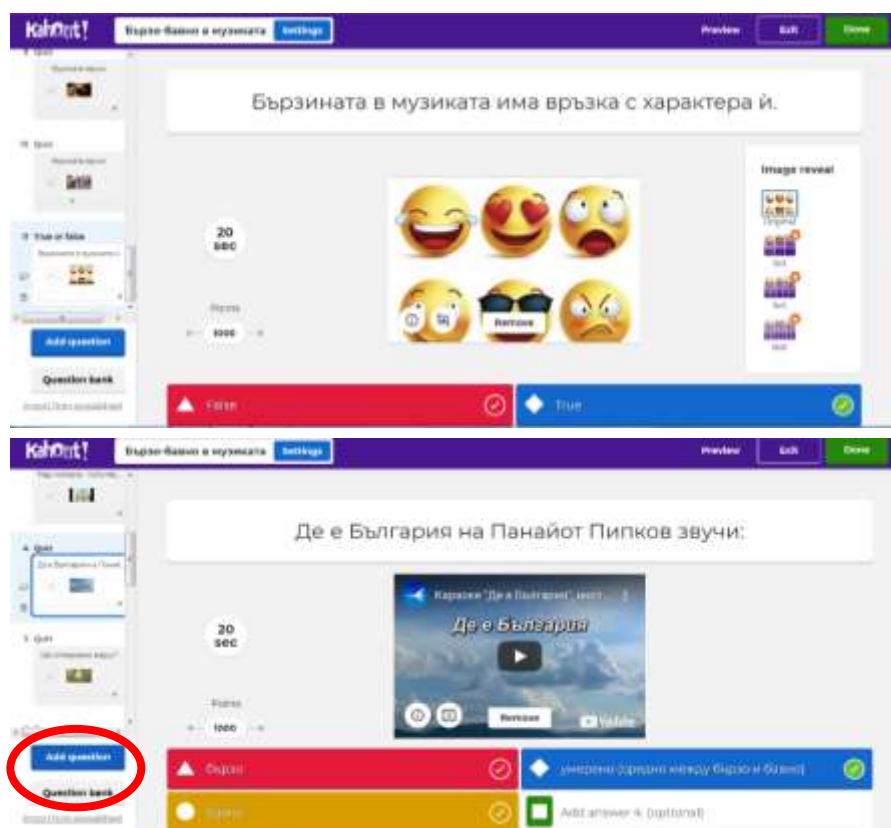
Записва се въпросът. Задават се избираемите отговори, като един от тях се посочва за верен. Задава се време за изпълнение в секунди/минути и брой точки, които ще се получат за верен отговор. Избира се изображение или видео. (Фиг. 8)



Фиг. 8

3. Следващ въпрос се добавя с бутона **Add question**.

4. Освен задачи с множествен избор могат да се зададат и въпроси/задачи с посочване на „вярно-грешно“.



Фиг. 9

5. Тестът се запазва с бутона **Done**. Има опция за преглед на всеки въпрос – Preview.

6. Взема се линк за споделяне. Интегрира се с Google Classroom, Microsoft Teams, Zoom и други съвременни платформи за дигитално синхронно и асинхронно обучение.

Резултати от използването на Kahoot в обучението по музика

Урокът по музика предлага различно драматургично изграждане, подходи, провокира мотивация, вълнения, мисловна и емоционална отзивчивост [6; 7]. Занимателният начин помага на учениците да общуват с музиката, да се ориентират в нейния богат емоционално-образен свят и в специфичния език на чувствата. Стимулира се интересът към музикални дейности. Повишава се качеството и точността на реакциите, умението за разкриване на причинно-следствени закономерности, ориентацията в обектна среда и в музикалната фактология, творческият подход към проблематиката. Учениците са ангажирани и концентрирани. Значимо е израстването в личностно-социален план. Позитивната атмосфера изгражда човешки добродетели – уважение, емпатия, способност за поемане на отговорност, за подкрепа и справяне с проблеми, организираност, самоконтрол. Социализиращата роля на взаимодействието изгражда умения за опознаване, сближаване и преоткриване на човешки достойнства. Това поставя основите за формиране на музикалната култура на учениците 1.-4. клас.

References:

1. <https://www.techlearning.com/how-to/what-is-kahoot-and-how-does-it-work-for-teachers> (Accesed on 13.10.2021).
2. <https://kahoot.com/> (Accesed on 13.10.2021).
3. <https://kahoot.it/> (Accesed on 13.10.2021).
4. <https://www.mon.bg/bg/28> (Accesed on 13.10.2021).
5. <https://play.google.com/store/apps/details?id=no.mobitroll.kahoot.android> (Accesed on 13.10.2021).
6. Ruskova, Ya. Urokat po muzika. // Inovatsii v obrazovaniето. Sbornik nauchni trudove. Faber, 2018, p. 463 - 472. ISBN: 978-619-00-0783-8.
7. Ruskov, S., Y. Ruskova. Reflection of emotions in music - psychological and pedagogical aspects. // Technics. Technologies. Education. Safety. 2022, year VI, ISSUE 1 (14), p. 47 - 50. ISSN 2535-0315.