

УДК 378.147

Фурсенко Т. М., Друзь Ю. М., Друзь Г. М.

Київський національний університет імені Вадима Гетьмана

**ДОЦІЛЬНІСТЬ ВИКОРИСТАННЯ РЕСУРСУ КАНООТ НА ЗАНЯТТЯХ
З ІНОЗЕМНОЇ МОВИ У СУЧАСНОМУ ЗВО: ЕМПІРИЧНИЙ АСПЕКТ**

DOI 10.14308/ite000786

Методика викладання мови перебуває у постійному пошуку ефективних стратегій, підходів та інструментів для сприяння просуванню студентів у оволодінні іноземною мовою. Завдяки цифровізації в освіті та суспільстві величезна увага зараз приділяється ІКТ як потужному інструменту підвищення рівня умінь та знань учнів. Метою статті є експериментальна перевірка ефективності використання Kahoot на заняттях з фахової англійської мови для студентів спеціальності «Інформаційні технології» в умовах навчання в університеті. Завдання дослідження є двокомпонентними. Насамперед ця розвідка є спробою виміряти та оцінити вплив Kahoot на засвоєння лексики студентами порівняно з традиційними видами діяльності, що їх здійснюють здобувачі у паперовому форматі (тести з кількома варіантами відповідей, завдання на заповнення пропусків тощо). По-друге, завдання статті – оцінити ставлення студентів до технології та вплив, який вона має на їх мотивацію. Для досягнення поставлених цілей ми провели педагогічний експеримент серед 27 студентів на основі якісних методів для збору даних (анкетування, словниковий тест) та кількісних методів для обробки отриманих результатів та перевірки їх достовірності, а також виключення вірогідності того, що всі знахідки є випадковим збігом (критерій Стьюдента, математичні пропорції та рівняння). Усі учасники експерименту дали згоду на участь у дослідженні. За результатами експерименту було виявлено різницю в успішності на рівні близько 20 % у результатах тестування експериментальної групи порівняно з контрольною групою. Отже, впровадження Kahoot у процес вивчення англійської мови в університеті є ефективним і заслуговує на використання в процесі навчання на регулярній основі. Що стосується оцінки мотивації студентів, то результати анкетування показали, що студенти експериментальної групи позитивно відгукуються про використання Kahoot, вказуючи лише на кілька аспектів, які вони вважають проблемними (вузький часовий ліміт, яскравість екрану). Однак усі вказані недоліки можна легко налаштувати та усунути. Можливі сфери, які можуть бути перспективними напрямками для подальшого дослідження, – це використання Kahoot для інших аспектів вивчення мови (граматика, розуміння на слух, навички письмового мовлення).

Ключові слова: Kahoot, словниковий запас, мотивація, ефективність, фахова іноземна мова, вища освіта

Постановка проблеми та її зв'язок з важливими науковими та практичними завданнями. Починаючи з 2019, коли світ уразила пандемія COVID-19, здійснення підготовки здобувачів на рівні вищої освіти зазнало значних трансформацій: заклади вищої освіти були змушені перейти у дистанційний режим надання освітніх послуг, що стало можливим завдяки наявності різноманітних сервісів відеотелефонії (Zoom, Google Meet, Microsoft Teams, Skype). Такі докорінні зміни, з одного боку, стали рішенням, що дозволили здійснити та оптимізувати навчальний процес відповідно до епідеміологічної



Фурсенко Т. М., Друзь Ю. М., Друзь Г. М.

ситуації, однак, з іншого боку, актуалізували пошук викладачами видів організації навчальної діяльності тих, хто навчається, зі збереженням ефективності навчання, об'єктивності оцінки навчальних досягнень та мотивації здобувачів до отримання знань, умінь та навичок в умовах відсутності традиційної контактної взаємодії. Окреслене завдання зберігає свою нагальність і в умовах воєнного часу, оскільки для більшості регіонів України повернення у навчальні аудиторії наразі не видається можливим, зумовлюючи актуальність обраної авторами проблематики.

Аналіз попередніх досліджень і публікацій. На етапі пошуку інструментів вирішення зазначених завдань серед викладачів іноземних мов увагу привернули платформи, що забезпечують так звану гейміфікацію початкової діяльності (термін уперше був вжитий у 2008 році) [1]. Цьому підходу до організації навчальної діяльності тих, хто навчається, присвячена низка наукових публікацій. Так, Vanitha Thuraiarasu [2] тлумачить це поняття як впровадження елементів гри в освітнє середовище з метою підвищення залученості у навчальний процес, що позитивно впливає на мотивацію, академічну успішність та створює сприятливі передумови, зокрема й для навчання іноземній мові. Аргументи на користь гейміфікації, представлені науковцями, також включають потенціал ігор для встановлення соціальних зв'язків [3], їх сприятливу роль у формуванні жаги до знань, зацікавленості у пошуку нового [4], розвитку творчості, зміцненню психічного здоров'я [5], зменшенню почуття ізоляції [6]. Дослідженню механізмів, завдяки яким досягається ефективність використання ігор в навчальному середовищі, зокрема присвячено розвідки [7], [8], [9]. Нам імпонує теза авторів про те, що для успішного інтегрування гри у навчання, цей процес повинен здійснюватися за умови наявності таких компонентів: постановки проблемного завдання, відображення прогресу студентів, отримання зворотного зв'язку від педагога, градації навчальних досягнень, елементу змагання та конкуренції. На основі аналізу зазначених публікацій, а також власного викладацького досвіду, ми дійшли висновку про те, що на сьогодні існує декілька типів ігор та підходів до їх використання. Так, різноманітні тести та квізи є одним із найлегших видів гейміфікації та характеризуються наявністю різноманітних платформ та застосунків, серед яких чільне місце належить платформі Kahoot, що також була предметом вивчення науковцями [10], [11], [12]. Зокрема у процесі формування навичок письмового мовлення, відзначається позитивний вплив використання платформи на навчальний процес завдяки цікавому та стимулюючому формату, духу дружнього змагання, моніторингу якості засвоєння навчального матеріалу.

Продовжуючи логіку попередніх досліджень, ця розвідка має на меті проаналізувати та експериментально підтвердити позитивну роль використання Kahoot у навчальному процесі у закладі вищої освіти серед студентів спеціальності «Комп'ютерні науки» на заняттях із дисципліни «Фахова іноземна мова».

Зазначена мета конкретизується у таких завданнях:

1. Виявити вплив Kahoot на якість засвоєння здобувачами вокабуляру за темою занять.
2. Виявити вплив Kahoot на мотивацію та ставлення студентів до вивчення дисципліни.

Методи дослідження. Для реалізації зазначеної мети ми використали якісні (при обробці відповідей на відкриті запитання анкет для аналізу ставлення учасників експерименту до навчального процесу з використанням Kahoot) та кількісні методи дослідження (для аналізу рівня засвоєння лексики у контрольних та експериментальних групах з метою вивчення впливу Kahoot на рівень знань тих, хто навчається).

Дослідження здійснювалось із залученням 27 студентів Київського національного економічного університету (КНЕУ) імені Вадима Гетьмана освітнього рівня «бакалавр» спеціальності «Комп'ютерні науки» під час вивчення дисципліни

«Фахова іноземна мова» навесні 2023 року протягом другого семестру. З метою забезпечення об'єктивності отриманих результатів на початку експерименту серед груп було проведено тестування на визначення рівня володіння англійською. Тест перевіряв рівень володіння граматикою та загальноживаною лексикою та був розроблений авторами підручника Outcomes. На основі тестування було виявлено, що вихідний рівень англійської відповідає рівню B1 за шкалою CEFR (the Common European Framework of Reference). Наступним кроком став вибір контрольної на експериментальній групі – по 13 і 14 учасників відповідно. У контрольній групі навчання лексиці здійснювалось із використанням традиційних методів – виконання ряду рецептивних, репродуктивних та продуктивних вправ у «паперовому» форматі за підручником, у експериментальній групі – репродуктивні вправи були замінені на виконання тестового інтерактивного завдання на платформі Kahoot.

Педагогічний експеримент здійснювався під час вивчення теми Computer viruses (The anatomy of a virus. Anti-virus software. Malicious software), вивчення яких здійснювалось в обох групах за матеріалами підручника Oxford English for Information Technology авторства Glendinning E.H., McEwan John. Вказаній темі присвячені розділи 18 та 19.

Відповідно на етапі ознайомлення з новими лексичними одиницями студенти здійснювали прочитання тексту за темою, аналіз схем та ілюстрацій, а також прослуховування аудіо. На етапі вправлення студенти контрольної групи здійснювали виконання завдань закритого типу (множинний вибір; завдання на знаходження відповідності; завдання на заповнення пропусків). Для студентів експериментальної групи цей вид вправ був замінений на виконання тесту на платформі Kahoot.

Kahoot являє собою всевітньо відомий освітній ресурс. Для його використання педагогам необхідно пройти безкоштовну реєстрацію, після чого відкривається доступ до створення квізів у форматі запитання з можливою кількістю варіантів відповідей від 2 до 4. Також є можливість встановити часові обмеження на прийняття рішення щодо пошуку правильних відповідей – від 5 секунд до 4 хвилин. З метою збереження духу конкуренції, стимулювання пам'яті студентів та оптимізації їх навчальної діяльності на занятті для нашого тесту ми встановили 30-секундне обмеження для кожного запитання. Тест, запропонований експериментальній групі, налічував 21 запитання.

Для додавання студентів до гри викладач заходить у свій обліковий запис, обирає потрібну гру та запускає її. Після цього на екрані педагога відображається код приєднання, що його вводять гравці зі своїх пристроїв – телефонів (така можливість доступна також із планшетів та ноутбуків, стаціонарних комп'ютерів) за посиланням <https://kahoot.it>. Реєстрація на ресурсі для студентів не потрібна. Загалом варто відзначити, що відсутність таких фонових дій суттєво спрощує процес використання ресурсу, заощаджує час на занятті та робить Kahoot дружнім до користувача.

Щойно всі гравці дадуть відповіді на запитання, чи час на обрання правильної відповіді буде вичерпано, на екрані викладача відображається правильна відповідь. Суттєвою перевагою є можливість обговорити помилки студентів на цьому етапі, отримати зворотній зв'язок від викладача та вже після аналізу перейти до наступного запитання, що сприяє заповненню прогалів у знаннях. Також для перегляду доступні імена 5 гравців – лідерів гри (до уваги приймається не лише правильність відповіді, але й час, витрачений на її пошук – чим швидше, тим краще). Після проходження гри відкривається таблиця з іменами 3 найкращих студентів, що є переможцями гри, що також підтримує конкурентний дух та є визнанням навчальних досягнень найуспішніших студентів, що стимулює їх до подальшого самовдосконалення та саморозвитку.

На етапі продукування мовлення з новим вокабуляром студентам контрольної та експериментальної груп пропонувались запитання для обговорення, рольові ігри, бесіда, написання невеликої доповіді з розкриття механізму функціонування певного типу комп'ютерного вірусу, підготовка презентації Microsoft Power Point.

Основним засобом перевірки рівня засвоєння навчального матеріалу було обрано складання студентами тесту з закритими запитаннями, типи завдань передбачали вибір правильної відповіді з переліку варіантів, встановлення відповідності, заповнення пропусків. Загальна кількість запитань становила 25. Кожна правильна відповідь оцінювалась в 1 бал. Тестування здійснювалось у паперовому форматі. Результати тестування були інтерпретовані так (таблиця 1):

Таблиця № 1.

Шкала оцінювання підсумкового тестування в контрольній та експериментальній групах

№	Кількість балів	Рівень засвоєння навчального матеріалу
1.	23-25	відмінно
2.	19-22	добре
3.	15-18	задовільно
4.	Нижче 15 балів	незадовільно

Для оцінки використання Kahoot та його впливу на мотивацію студентів експериментальної групи було проведено анкетування на основі складеного авторами опитувальника. Запитання, на які пропонували дати відповіді учасникам експерименту, були сформульовані так (таблиця 2).

Таблиця № 2.

Опитування щодо впливу Kahoot на мотивацію студентів експериментальної групи

1. Використання Kahoot на занятті з іноземної мови є цікавим	погоджуюсь	не погоджуюсь
2. Використання Kahoot для вправлення у вивчених лексичних одиницях є більш доцільним ніж застосування традиційних паперових тестів	погоджуюсь	не погоджуюсь
3. Використання Kahoot має стати засобом навчання при вивченні наступних тем з курсу	погоджуюсь	не погоджуюсь
4. Використання Kahoot має позитивний вплив на мотивацію до вивчення дисципліни	погоджуюсь	не погоджуюсь
5. Серед основних недоліків використання Kahoot можна зазначити наступне		

Як бачимо, анкетування передбачало відповіді на 4 закриті та одне відкрите запитання.

Опрацювання отриманих відповідей на анкету серед студентів експериментальної групи здійснювалось за таким алгоритмом. Загальна кількість студентів експериментальної групи (14 осіб) приймалась за 100%. Далі відбувся підрахунок позитивних відповідей на кожне із запропонованих закритих запитань тесту. Наступним етапом стало складання пропорції, де процентне співвідношення студентів, що позитивно оцінюють досліджуваний ресурс, є невідомим членом, що розраховується як цього числового показника та 100 % поділено на загальну кількість студентів групи.

Для перевірки валідності отриманих результатів на підтвердження гіпотези про ефективність використання Kahoot у порівнянні з традиційними паперовими видами завдань ми використали t-критерій Стьюдента для незалежних вибірок. Зазначений

метод покликаний встановити та математично підтвердити факт того, що отримані під час експерименту результати не є випадковими та свідчать про наявність статистично значущих залежностей та взаємозв'язків між використанням Kahoot та рівнем засвоєння навчального матеріалу і відмінностями між контрольною та експериментальною групами.

Для розрахунку t-критерію Стьюдента ми скористались формулою (1)

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{m_1^2 + m_2^2}} \quad (1)$$

де \bar{x} – це середнє арифметичне результатів тестування студентів у контрольній та експериментальній групах (у чисельнику вказуємо різницю між двома вибірками), m – помилка репрезентативності (у знаменнику вказуємо корінь квадратний із суми помилок репрезентативності у квадраті по контрольній та експериментальній групах). Це величина розраховується шляхом поділу так званого стандартного відхилення (величина, що показує середнє арифметичне показників того, наскільки результат кожного студента відрізняється від середнього у групі) на розмір вибірки. Числові дані, використані для розрахунку, наведені у таблиці 3.

Щоб інтерпретувати отримані числові дані, звернемося до таблиці ймовірності для t-критерію для відповідного ступеню свободи (у нашому випадку 25).

Таблиця № 3.

Дані для розрахунку t-критерію Стьюдента для незалежних вибірок

Студенти контрольної групи			Студенти експериментальної групи		
№	бали	Стандартне відхилення	№	бали	Стандартне відхилення
1.	20	1,2	1.	20	0,5
2.	23	4,2	2.	19	1,5
3.	18	0,8	3.	23	2,5
4.	20	1,2	4.	21	0,5
5.	17	1,8	5.	20	0,5
6.	17	1,8	6.	21	0,5
7.	20	1,2	7.	20	0,5
8.	19	0,2	8.	16	4,5
9.	20	1,2	9.	24	3,5
10.	21	2,2	10.	19	1,5
11.	14	4,8	11.	18	2,5
12.	16	2,8	12.	20	0,5
13.	20	1,2	13.	21	0,5
14.			14.	25	4,5
Середня за вибіркою	18,8			20,5	
Середнє відхилення за вибіркою		1,89			1,67
Значення t	2,42				
Значення p	Між p=0,05 та p=0,01				

У наведеній вище таблиці найінформативнішим є саме показник p. При здійсненні статистичної верифікації отриманих результатів існує загальноприйнятий поріг валідності отриманих результатів, що становить 0,05 чи 5 %. Простими словами, такі дані підрахунків свідчать про те, що результати, отримані у ході експерименту, мають лише 5-відсоткову вірогідність бути помилковими та, відповідно, 95-відсоткову вірогідність того, що знахідки ілюструють собою наявність взаємозв'язків, що не є

випадковими. У нашому випадку показник p є меншим 0,05, тому ми можемо впевнено стверджувати, що всі наші висновки є статистично обґрунтованими та значущими.

У результаті проведення експерименту щодо доцільності використання ресурсу Kahoot для ефективного засвоєння лексики було отримано такі результати (таблиця 4).

Таблиця № 4
Результати тестування студентів
контрольної та експериментальної груп

Рівень успішності	Контрольна група		Експериментальна група		Різниця між двома групами у відсотках
	Кількість студентів	Відсоток від загальної кількості студентів групи	Кількість студентів	Відсоток від загальної кількості студентів групи	
Відмінно	1	7,7	3	21,4	+13,7
Добре	7	53,8	9	64,3	+10,5
Задовільно	4	30,8	2	14,3	-16,5
Незадовільно	1	7,7	-	-	-7,7

Як бачимо із наведеної таблиці, результати студентів експериментальної групи є вищими за результати контрольної групи на рівні «відмінно» та «добре» – на 13,7 % та 10,5 % відповідно. Натомість серед учасників контрольної групи досить велика частка припадає на студентів, що показали задовільний результат – 30,8%, у той час як серед тих, хто навчається у експериментальній групі, відсоткова частка для цього рівня засвоєння навчального матеріалу майже вдвічі менша та становить 16,5 %. Також у контрольній групі наявний один тест, виконаний на незадовільному рівні, на ряду з відсутністю незадовільних результатів у експериментальній групі.

Виходячи з наведених результатів, можемо стверджувати, що використання ресурсу Kahoot на заняттях з іноземної мови характеризується більшою ефективністю у порівнянні з традиційними засобами навчання.

Говорячи про рівень мотивації студентів до залучення Kahoot, було отримано такі результати. Так, на питання 1 («Використання Kahoot на занятті з іноземної мови є цікавим») було отримано 78 % позитивних відповідей. Питання 2 («Використання Kahoot для вправлення у вивчених лексичних одиницях є більш доцільним ніж застосування традиційних паперових тестів») мало 70 % студентів, що згодні із зазначеним твердженням. Запитання 3 («Використання Kahoot має стати засобом навчання при вивченні наступних тем з курсу») мало 81 % прихильників. Запитання 4 («Використання Kahoot має позитивний вплив на мотивацію до вивчення дисципліни») мало 79 % відсотків прихильників. Отже, як видно з отриманих результатів, використання Kahoot позитивно впливає на мотивацію студентів до вивчення предмету.

Також варто зазначити, що під час роботи з Kahoot ми відмічаємо вищий рівень залученості студентів до навчального процесу, підвищений дух здорової конкуренції та зняття так званих психологічних бар'єрів – спостерігається невимушена та позитивна атмосфера, що, на жаль, зазвичай не є властивою для більшості занять в аудиторії.

Серед основних недоліків, що їх зазначали студенти експериментальної групи щодо платформи, що досліджується, є обмежений час на прийняття рішення – 30 секунд, що створює непотрібне емоційне напруження та призводить до того, що студент припускається помилки не через незнання, а через неухважність та брак часу. Серед слабких сторін зазначали також технічні моменти, такі як нестабільний інтернет-сигнал,

недостатня яскравість проектору та факт того, що студент бажав би сидіти ближче до екрану.

Говорячи про перший пункт, вважаємо за доцільне встановити ліміт на прийняття рішення тривалістю в одну хвилину. Це призведе до збільшення часу на виконання завдання, однак сприятиме відсутності стресу та негативного сприйняття практики використання ресурсу в навчальному процесі.

Висновки та перспективи подальших досліджень. Підсумовуючи результати проведеного експерименту, можемо стверджувати, що використання Kahoot є ефективною стратегією навчання, що позитивно впливає як на рівень засвоєння навчального матеріалу, так і на рівень мотивації до вивчення дисципліни. Аналізуючи отримані результати та процес проведення експерименту, хотілося б наголосити, що важливою умовою використання Kahoot є надання викладачем чітких інструкцій для роботи з ресурсом, наявність у групах студентів із приблизно однаковим рівнем володіння мовою – у протилежному випадку, гра стає передбачуваною та спостерігається втрата слабшими учнями інтересу та мотивації. Належна робота з ресурсом передбачає наявність відповідної матеріально-технічної бази – наявність проектору, інтерактивної дошки та стабільного Інтернет-з'єднання є обов'язковим.

Також варто зазначити, що впровадження новітніх та цифрових технологій навчання є вимогою часу, яку на сьогодні не можна ігнорувати. На нашу думку, перспективними напрямками подальших досліджень можуть бути використання ресурсу для відпрацювання не лише лексики, а також і граматики іноземної мови, навичок письма.

REFERENCES

1. Huotari, Kai & Hamari, Juho. (2017). A definition for gamification: anchoring gamification in the service marketing literature. *Electronic Markets*. 27. 21–31. 10.1007/s12525-015-0212-z.
2. Thurairasu, Vanitha. (2022). Gamification-Based Learning as The Future of Language Learning: An Overview. *European Journal of Humanities and Social Sciences*. 2. 10.24018/ejsocial.2022.2.6.353.
3. Waytz, A., & Gray, K. (2018). Does online technology make us more or less sociable? A preliminary review and call for research. *Perspectives on Psychological Science*, 13(4), 473–491. <https://doi.org/10.1177/1745691617746509>
4. Toh, Weimin & Kirschner, David. (2020). Self-directed learning in video games, affordances and pedagogical implications for teaching and learning. *Computers & Education*. 154. 103912. 10.1016/j.compedu.2020.103912.
5. Vartanian, Oshin & Beatty, Erin. (2015). Cognitive Brain Training, Video Games, and Creativity. 10.1016/B978-0-12-801462-2.00009-6.
6. Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Social consequences of the Internet for adolescents: A decade of research. *Current Directions in Psychological Science*, 18(1), 1–5. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8721.2009.01595.x>
7. Locke, E. A., and Latham, G. P. (2002). Building a Practically Useful Theory of Goal Setting and Task Motivation: A 35-Year Odyssey. *Am. Psychol.* 57, 705–717. doi: 10.1037/0003-066X.57.9.705
8. Locke, E. A., and Latham, G. P. (2006). New Directions in Goal-Setting Theory. *Curr. Dir. Psychol. Sci.* 15, 265–268. doi: 10.1111/j.1467-8721.2006.00449.x
9. Landers, R. N. (2014). Developing a Theory of Gamified Learning. *Simul. Gaming* 45, 752–768. doi: 10.1177/1046878114563660
10. Romatullah, Sitti & Santoso, Dian. (2023). The Use of Kahoot in Writing Skills in Junior High School: Penggunaan Kahoot dalam Keterampilan Menulis di Sekolah Menengah

- Pertama. Indonesian Journal of Education Methods Development. 21. 10.21070/ijemd.v21i.720.
11. Romatullah, Sitti & Santoso, Dian. (2023). The Use of Kahoot in Writing Skills in Junior High School: Penggunaan Kahoot dalam Keterampilan Menulis di Sekolah Menengah Pertama. Indonesian Journal of Education Methods Development. 21. 10.21070/ijemd.v21i.720.
12. Diahyleva O., Leshchenko A., Paziak A., & Yurzhenko A. (2024). KAHOOT! As a Tool to Gamify Learning Process at Maritime Higher Education. *Journal of Information Technologies in Education (ITE)*, (55), 25–34. Retrieved from <https://ite.kspu.edu/index.php/ite/article/view/882>

Tetiana Fursenko, Yurii Druz, Galyna Druz

Kyiv National Economic University named after Vadym Hetman

RATIONALE BEHIND USING KAHOOT IN FOREIGN LANGUAGE CLASSES IN MODERN HIGHER EDUCATION INSTITUTIONS: EMPIRICAL ASPECT

Methodology of language teaching has been in constant search for effective strategies, approaches and tools to facilitate students' progress in mastering a foreign language. Due to digitalization in education and society, a huge focus is now placed on ICT as a powerful instrument for boosting students' skills and knowledge. The article aims to experimentally verify the effectiveness of using Kahoot in ESP class for students majoring in Information Technologies in academic settings. The objectives of the current research are twofold. Primarily, the research is the attempt to measure and evaluate the influence of Kahoot on students' vocabulary comprehension as compared to traditional paper-based activities (multiple choice tests, filling-in-the-gaps activities etc.). Secondly, our goal is to assess students' attitude to the technology and the effect it has on their motivation. To accomplish the outlined objectives we have conducted a pedagogical experiment among 27 students based on qualitative (a questionnaire, vocabulary tests) to gather data and quantitative methods (Student's t test, math proportions and equations) to process the obtained results and prove their validity by excluding the possibility of all the findings being a random coincidence. All the experiment participants consented to taking part in the research. Having carried out the experiment, we indicated a difference of around 20 % in the performance given by the experimental group in the vocabulary test as compared to the control group. Thus, we can reach a conclusion that the introduction of Kahoot in the process of studying English at university has proved to be effective and there is a rationale behind incorporation the studied tool in the learning process on a regular basis. As for assessing the students' motivation, the questionnaire results have shown that the experimental group students give a positive feedback on using Kahoot, pointing out a few aspects they spot to be problematic (narrow time limit, screen brightness). However, all such drawbacks can be easily customized and troubleshot. Possible areas that can be of interest for further reach can be using Kahoot for other aspects of language learning (grammar, listening comprehension).

Keywords: Kahoot, vocabulary, motivation, effectiveness, ESP, academic settings

Стаття надійшла до редакції 19.03.2024

The article was received 19 March 2024