

## ЗАСОБИ ТЕХНОЛОГІЇ ЕД'ЮТЕЙМЕНТ

УДК 372.881.1

DOI: <https://doi.org/10.32589/2412-9283.37.2022.272892>

### КАНООТ! ЯК СУЧАСНИЙ ЗАСІБ НАВЧАННЯ АРАБСЬКОЇ МОВИ: З ДОСВІДУ ФОРМУВАННЯ ГРАМАТИЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ У СТУДЕНТІВ – МАЙБУТНІХ ПЕРЕКЛАДАЧІВ

**Кононенко В. Г.**

valeriia.kononenko@knlu.edu.ua

ORCHID ID: <https://orcid.org/0000-0002-9729-0176>

*Київський національний лінгвістичний університет*

**Образцова Т. В.**

tetiana.obraztsova@knlu.edu.ua

ORCHID ID: <https://orcid.org/0000-0003-2605-3082>

*Київський національний лінгвістичний університет*

**Джавад Ахмад**

ahmad.jawad@knlu.edu.ua

ORCHID ID: <https://orcid.org/0000-0002-1976-8402>

*Київський національний лінгвістичний університет*

Дата надходження 29.10.2022. Дата прийняття до друку 30.11.2022.

**Анотація.** У статті розглянуто питання доцільності й ефективності практичного застосування різноманітних засобів технології ед'ютейменту для формування іншомовної граматичної компетентності у студентів – майбутніх перекладачів арабської мови. Виокремлено основні засоби технології ед'ютейменту, з-поміж яких – навчально-ігрова платформа Kahoot! для створення інтерактивного дидактичного контенту. Продемонстровано досвід використання ігор з тем “Числівники в арабській мові” та “Котра година?”, розроблених на платформі Kahoot! Виявлено, що ігри сприяють формуванню на заняттях з практики усного та писемного мовлення арабською мовою навчально-пізнавальної, граматичної й орфографічної компетентностей.

**Ключові слова:** арабська мова, граматична компетентність, ед'ютеймент, ігрові технології, ігрова платформа Kahoot!.

**Kononenko V., Obraztsova T., Ahmad Jawad**

**Kahoot! as a modern tool for learning the Arabic language: from the experience of developing grammatical competence of the prospective translators**

**Introduction.** The development of the system of teaching foreign languages and cultures in institutions of higher education requires regular updating of the components of this system, in particular, modern means of teaching foreign languages and cultures. Among such tools, Kahoot! platform stands out as a means of edutainment technology for the professional competences development, in particular prospective translators, where the grammatical competence occupies a leading place as general foreign language speech competence's component. **The purpose** of this article is to substantiate theoretically the effectiveness (feasibility) of using the Kahoot! educational and gaming platform as a means of edutainment technology for the grammatical competence development of the students – the prospective Arabic language translators. **Results.** On the basis of the application mentioned above, the teachers of the KNLU Oriental Studies Department created two games on the topic “Numerals in Arabic” and “What time is it?”, which are aimed at developing educational and cognitive, grammatical and orthographic competences. The game is designed for the 1st-year students studying Arabic, majoring in “the Arabic language”. Test tasks, even with low results achieved by those who study, mostly do not cause such negative emotions in them, which can significantly reduce positive motivation to study foreign

languages. This is due to the complete objectivity of the test control and its transparency. This can help to solve several issues such as, the reading speed of numbers used in Arab countries increases, multiple repetition of certain grammatical clichés increases speed of their construction in the further process of speech activity and also increase student's motivation to be involved in the studying grammar. **Conclusion.** Using Kahoot! as a means of modern teaching technology, edutainment in classes on the practice of oral and written speech in the Arabic language contributes to the effective educational, cognitive and grammatical linguistic competence development of the students – the prospective Arabic language translators.

**Key words:** Arabic language, grammatical competence, edutainment, gaming technology, Kahoot! gaming platform.

**Постановка проблеми.** Одним із найбільш інноваційних підходів до навчання є його гейміфікація, яка має значні можливості для підвищення рівня досконалості, зацікавленості та залучення студентів до освітнього процесу, оскільки створює ігрову атмосферу в неігрових умовах (Крюкова & Америкдзе, 2019, с. 51). Такий підхід уможлиблюється завдяки використанню ед'ютейнменту як сучасної освітньої технології навчання.

Водночас розвиток системи навчання іноземних мов і культур у закладах вищої освіти вимагає регулярного оновлення складників цієї системи, зокрема сучасних засобів навчання іноземних мов і культур. З-поміж таких засобів виокремлюється навчально-ігрова платформа Kahoot! як засіб технології ед'ютейнменту для формування, зокрема у студентів – майбутніх перекладачів, професійних компетентностей, з-поміж яких провідне місце посідає граматична компетентність як вагома складова іншомовної мовленнєвої компетентності.

З огляду на вищесказане проблема формування іншомовної граматичної компетентності у студентів – майбутніх перекладачів арабської мови актуалізує розгляд питання доцільності й ефективності практичного застосування різноманітних засобів технології ед'ютейнменту.

**Аналіз останніх публікацій.** За останні двадцять років технологія ед'ютейнменту досить часто згадується у працях іноземних і вітчизняних учених. Зокрема питаннями ефективності цієї технології навчання іноземних мов займалися такі вітчизняні вчені, як Бігич О.Б., Полиця Т., Крюкова Є. С., Америкдзе О. С. та ін. А у праці арабського вченого Муайда Джуми експериментальним шляхом доведено перевагу технології ед'ютейнменту в формуванні англійськомовної граматичної компетентності у студентів порівняно з класичними технологіями навчання (Juma, 2018, p. 22).

Так само і навчально-ігрова платформа Kahoot! як засіб технології ед'ютейнменту з огляду на свою популярність у викладачів і студентів останніми роками також дуже часто згадується в працях вітчизняних і зарубіжних учених. Зокрема Крюкова Є. С. та Америкдзе О. С. зазначають, що експериментальне дослідження використання платформи Kahoot! на заняттях з англійської мови для професійного спрямування на університетському рівні, під час яких використовувались методи тестування, спостереження й анкетування, показало ефективність і доцільність цього засобу навчання, оскільки студенти продемонстрували вищий рівень навчальних досягнень, активнішу зацікавленість і підвищену мотивацію (Крюкова & Америкдзе, 2019, с. 53). А дослідження, проведені вченими Індонезійського університету, довели ефективність платформи Kahoot! для формування граматичної компетентності у студентів з низькою мотивацією до навчання (Maesaroh et al., 2020).

Однак проблема формування іншомовної граматичної компетентності у студентів – майбутніх перекладачів арабської мови з використанням навчально-ігрової платформи Kahoot! досі не була досліджена.

**Мета статті** полягає у теоретичному обґрунтуванні ефективності й доцільності використання навчально-ігрової платформи Kahoot! як засобу технології ед'ютейнменту для формування граматичної компетентності у студентів – майбутніх перекладачів арабської мови.

**Виклад основного матеріалу.** В основі ігрових технологій навчання іноземних мов і культур лежить використання іншомовних ігор різних видів, спрямованих на активізацію й інтенсифікацію іншомовної мовленнєвої діяльності студентів. Це сприяє створенню в них психологічної готовності до іншомовного спілкування, стимулюванню пізнавальної діяльності студентів, у процесі якої розвиваються їхні творчі й мовленнєві здібності (Ніколаєва та ін., 2015, с. 25).

Останнім часом набула популярності така технологія навчання іноземних мов і культур як ед'ютейнмент. Термін "ед'ютейнмент" (edutainment) виник шляхом поєднання двох англійських лексичних одиниць – education "навчання" та entertainment "розвага". Сутність цієї технології полягає в комбінуванні сучасних дидактичних і технологічних засобів навчання іноземної мови, в основі якої лежить концепція навчання через розвагу (Бігич, 2017, с. 122).

Технологія ед'ютейнменту характеризується такими ознаками як: а) акцент на захоплення; б) акцент на розвагу; в) ігровий підхід; г) акцент на сучасність.

Акцент на захоплення означає зацікавленість студента, що призводить до розвитку нових навичок і накопичення знань. Акцент на розвагу є основним мотивом, що викликає задоволення і водночас формує інтерес до процесу навчання, внаслідок чого знімається психологічне навантаження від освітнього процесу. Щодо ігрового підходу, то завдяки універсальності гри відбувається ефективний процес навчання незалежно від віку. Акцент на сучасність зумовлює те, що при використанні актуальних можливостей сучасних технологій, як-от відео-й аудіоматеріали, дидактичні ігри, мобільні застосунки, мультимедійні освітні програми, з'являється можливість максимально залучити студентів до освітнього процесу (Громова та ін., 2020, с. 8).

Характерними ознаками технології ед'ютейнменту є:

- упровадження сучасних форм розваг у систему традиційних організаційних форм навчання, зокрема семінарсько-практичних занять;
- надання студентам знань візуальними засобами, подання інформації в неформальному стилі;
- наявність захоплення як безпосереднього інтересу студента;
- акцент на розвагу з одночасним формуванням стійкого інтересу до учіння й усуненням психологічного дискомфорту від нього;
- залучення гри, завдяки універсальності якої учіння стає ефективнішим;
- використання сучасних технологій навчання, зокрема інформаційно-комунікаційних, які уможливають максимальне залучення студентів до освітнього процесу (Бігич, 2018, с. 191).

С. Хіврич (2019) зазначає, що ед'ютейнмент – це формат освітнього процесу, в якому освітньо-інформаційний матеріал презентовано із залученням розважальних методик, часто з використанням інформаційних технологій; це одночасно навчання й задоволення цікавості, яке призводить до глибокого захоплення проблемою.

З-поміж основних засобів технології ед'ютейнменту представлено комп'ютерні, настільні й відеоігри, фільми, музику, мультимедійні програми, подкасти, мобільні застосунки тощо. Такі сучасні засоби навчання спроможні підвищити мотивацію, зробити процес отримання знань більш цікавим і захоплюючим. Крім цього, задовольняється одна з потреб сучасного суспільства – отримувати користь від розваг, оскільки під час гри знання набуваються мимовільно. Саме цей аспект виходить на перший план для вирішення найскладніших моментів навчання – як, наприклад, засвоєння складних граматичних правил під час вивчення арабської мови через гру.

Варто зазначити, що термін «ед'ютейнмент» є ширшим, ніж просто гра, оскільки гра в цій технології є лише одним із багатьох захоплюючих способів надання знань. Під цим поняттям мається на увазі все, що навчає й інформує в невимушеній і цікавій формі (Громова та ін., 2020, с. 8).

Як зазначалось вище, одним із основних засобів технології ед'ютейнменту є мобільні застосунки, які перетворилися з продукту, призначеного для розваг, на вагомий та активний інструмент для студентів і викладачів під час навчальної діяльності, особливо для вивчення й викладання іноземної мови. Наразі розробники мобільних застосунків дають досить широку можливість викладачам іноземних мов проявляти свій творчий потенціал і без спеціальних знань у сфері програмування створювати дидактичні ігри, цільові компетентності яких обмежуються лише фантазією безпосередньо автора самої гри.

Однією з таких ігор є Kahoot! – ігрова навчальна платформа для створення інтерактивного контенту, розроблена Норвезьким університетом науки та техніки. Kahoot! може використовуватися як у веб-браузері, так і мобільними пристроями. Платформа є зручним інструментом для створення тестів для поточного або підсумкового контролю, для самостійного навчання або самоконтролю. Існує два режими проходження тестових завдань: класичний (кожен грає сам за себе) і командний (від трьох гравців у команді). Є можливість обрати мову тесту, рівень складності – від простого до складного.

Kahoot! надає можливості подавати навчальний матеріал у форматі гри, тесту або вікторини. Можливості платформи дозволяють подавати у форматі інтерактивних ігор, тестів й 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 систематизації інформації – застосувати детальне тестування (Горбань & Скаченко, 2020, с. 70).

Тривалість гри залежить від кількості питань. Темп проходження тесту регулюється таймером із встановленим зворотнім відліком. У середньому таймер пропонує 30 секунд на читання питання, його обдумування й огляд 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 / неправильних відповідей і позначається, яка відповідь була правильною. Алгоритм гри дозволяє студентам відстежувати свої результати у спеціальній таблиці. Нарахування балів у Kahoot! відбувається автоматично та залежить від двох показників: правильності й швидкості відповіді. Чим швидше була обрана правильна відповідь, тим більше балів отримає учасник (Горбань & Скаченко, 2020, с. 70).

У 2019 році 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-е, 20-е та 7-е місце відповідно (Top 200 Tools; Top Tools for Learning; EDU100) (Горбань & Скаченко, 2020, с. 70).

На базі згаданого застосунку викладачами кафедри східної філології КНЛУ було створено дві гри з тем “Числівники в арабській мові” та “Котра година?”, які передбачають формування таких компетентностей як навчально-пізнавальна, граматична й орфографічна. Зокрема граматична компетентність, як одна з ключових складових іншомовної комунікативної компетентності (Тарнопольський & Кабанова, 2020, с. 106-107), здійснює безпосередній вплив на рівень володіння іноземною мовою.

Ігри розроблено для студентів I курсу, які вивчають арабську мову в курсі навчальної дисципліни “Практична граматики арабської мови”. Мета цих ігор – закріпити граматичний матеріал, отриманий під час аудиторних занять за темою “Утворення числівників в арабській мові”. Для того, щоб студенти могли скористатися грою, їм не обов'язково завантажувати застосунок. Існує можливість надіслати їм посилання й код доступу.

Зміст гри “Числівники в арабській мові” (рис. 1). Студенту пропонується завдання, в якому потрібно до числівника, написаного цифрами, дібрати правильний відповідник, написаний словами. Наприклад, *٨٧ كيسة* (87 церков) – *سبع وثمانون كيسة*. Кожне питання має задане часове обмеження – від 5 до 240 секунд.

Зміст гри “Котра година?” (рис.2). На екрані зображено циферблат з арабськими цифрами. Студентові потрібно обрати один із двох запропонованих варіантів.



Рис. 1 Гра «Числівники в арабській мові»

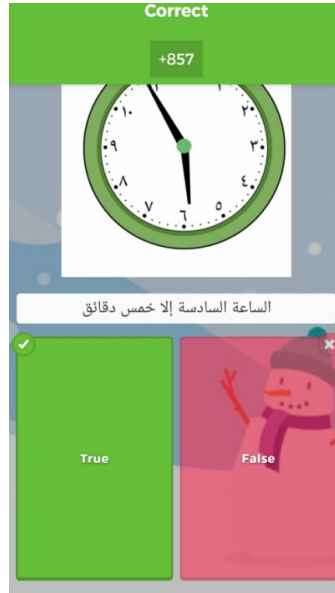


Рис. 2 Гра «Котра година?»

Kahoot! передбачає як безкоштовні, так і платні опції. Зокрема з-поміж безкоштовних опцій є два варіанта запитань: quiz – тест множинного вибору (рис. 3) та true or false – дати відповідь на запитання “Чи правильне твердження?” – альтернативний тест (рис. 4). У грі для відпрацювання узгодження числівників з іменем використано тест множинного вибору, а для відпрацювання теми “Котра година?” потрібно обрати правильне твердження.

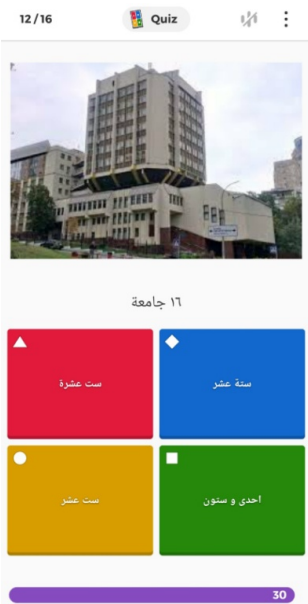


Рис. 3 Тест множинного вибору



Рис. 4 Альтернативний тест

Тестові завдання, навіть при низьких результатах їх виконання студентами, здебільшого не викликають у них таких негативних емоцій, що можуть суттєво знизити позитивну мотивацію до вивчення іноземних мов. Це обумовлено повною об'єктивністю тестового контролю та його прозорістю (Тарнопольський, Кабанова, 2020, с. 107).

Решта питань доступні у платній версії застосунку, проте для вирішення дидактичних завдань таких граматичних ігор однотипність питань має певну користь.

Числівники є однією з найскладніших граматичних тем арабської мови. Така складність зумовлена необхідністю одночасно вирішувати кілька граматичних проблем, зокрема з'ясувати рід обчислюваного; розкласти числівника на розряди, залежно від чого буде змінюватися відмінок обчислюваного; за необхідністю змінювати рід числівника на обернений до обчислюваного тощо.

Така одночасна розумова діяльність гальмує швидкість мовлення, а, отже, потребує певного вирішення. Тому після засвоєння теми студенти вправляються в доведенні мовленнєвих навичок оперування числівниками до автоматизму. Але така діяльність потребує певних волевих зусиль, а, отже, не завжди сприймається студентами із задоволенням. У цьому випадку дуже при нагоді стають такі засоби навчання як комп'ютерні інтерактивні ігри, за допомогою яких уможлиблюється одночасне вирішення низки освітніх завдань:

- збільшується швидкість читання цифр, які використовуються в арабських країнах;
- багаторазове повторення певних граматичних структур підвищує подальшу швидкість їх побудови в процесі мовленнєвої діяльності;
- студенти із задоволенням долучаються до подібних завдань й активно їх виконують.

Застосунок дає можливість переглянути отримані студентами бали, а також переглянути проблемні питання, тобто показує відсоток правильних і неправильних відповідей на кожне питання гри (рис. 5). Технічні налаштування сервісу дозволяють аналізувати відповіді на питання окремо по кожному студенту, або будувати діаграми успішності всієї академічної групи / аудиторії.



Рис. 5 Звіт про відповіді кожного студента

Кожне питання має часові обмеження, яке викладач задає самостійно, коли створює тестові завдання. Можна обрати час від 5-ти до 240-ка секунд.

Дуже корисною є функція відстеження перебігу гри в режимі реального часу, де можна слідкувати за швидкістю кожного студента та кількістю його правильних відповідей і помилок.

Гри, створені викладачами арабської мови за допомогою застосунку Kahoot!, були апробовані у II семестрі 2021-2022 навчального року на практичних заняттях з дисципліни “Практична граматики арабської мови” для I курсу. Окрім навчальної функції були реалізовані такі функції ігор: самореалізація студента (гра передбачає отримання певних балів за правильні відповіді); діагностична функція (існує можливість переглянути рейтинг студентів за кількістю отриманих балів); розважальна функція.

**Висновки і перспективи подальших розвідок.** Таким чином, використання застосунку Kahoot! як засобу сучасної технології ед’ютейнменту на заняттях з практики усного та писемного мовлення арабською мовою сприяє ефективному формуванню у студентів – майбутніх перекладачів арабської мови навчально-пізнавальної та мовної граматичної компетентностей.

Водночас технологія ед’ютейнменту потребує подальшого як теоретичного, так і практичного дослідження. Подальші наукові розвідки передбачають дослідження інших засобів технології ед’ютейнменту для формування різних складників іншомовної комунікативної компетентності.

#### ЛІТЕРАТУРА

- Бігич, О. Б. (2017). Ед’ютейнмент як технологія формування методичної компетентності викладача іноземної мови. *Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка. Серія: педагогіка*, 4, 119-126.
- Бігич, О. Б. (2018). Технології формування методичної компетентності викладача іноземної мови. *Вісник Київського національного лінгвістичного університету. Серія Педагогіка та психологія*, 8, 189-197. <https://doi.org/10.32589/2412-9283.28.2018.135592>
- Горбань, Ю. І., & Скаченко, О. О. (2020). Досвід використання цифрового інструменту навчання Kahoot! у діяльності бібліотеки університету. *Український журнал з бібліотекознавства та інформаційних наук*, 5, 66-79.
- Громова, Н. В.; Ковальчук, К. І., & Кулікова, Н. Ю. (Уклад.). (2020). *Ед’ютейнмент як засіб формування цілісного уявлення про природничо-наукову картину світу*. <http://arts-library.com.ua/xmlui/handle/123456789/556>
- Крюкова, Є. С., & Америкідзе, О. С. (2019). Гейміфікація навчання. *Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах*, 67(2), 51-55. <https://doi.org/10.32840/1992-5786.2019.67-2.10>
- Николаєва, С. Ю., Беженар, І. В., Борецька, Г. Е., Британ, Ю. В., Дідух, О. О., Дьячкова, Я. О., Крапчатова, Я. А., Майер, Н. В., Петрусевич, Ю. А., Устименко, О. М., Фабрична, Я. Г., Черниш, В. В., & Ярошенко, О. В. (2015). *Сучасні технології навчання іноземних мов і культур у загальноосвітніх й вищих навчальних закладах*. Ленвіт. <http://rep.knlu.kyiv.ua/xmlui/handle/787878787/272>
- Тарнопольський, О. Б., & Кабанова, М. Р. (2020). *Методика викладання іноземних мов у вищій школі*. Нова книга.
- Хіврич, С. (2019). Використання прийомів ед’ютейнмента на теренах сучасної української освіти та регіональному рівні. В В. М. Шахрай, К. В. Плівачук (Ред.), *Ціннісні засади реалізації ідей нової української школи. Тези науково-практичної конференції* (с. 60-64). КНЗ КОР "КОПОПК".
- Хміль, Л. М., Осадча, Ю. Б., & Кононенко, В. Г. (2018). *Арабська мова. Початковий рівень* (3-тє вид., доповнене та перероблене). Видавничий центр КНЛУ.
- Juma, M. (2018). *Edutainment in Teaching English as a Foreign Language*. <https://bit.ly/3FTnVMD>
- Lin, D., Ganapathy, M., & Manjet, K. (2018). Kahoot! It: Gamification in higher education. *Pertanika Journal of Social Sciences & Humanities*, 26(1), 565-582.

Maesaroh, M., Faridi, A., & Anggani Linggar Bharati, D. (2020). The effectiveness of socratic and kahoot to teach grammar to students with different interest. *English Education Journal*, 10(3), 366-373. <https://doi.org/10.15294/eej.v10i1.36696>

## REFERENCES

- Bihych, O. B. (2017). Ed'uitejment iak tekhnolohiia formuvannia metodychnoi kompetentnosti vykladacha inozemnoi movy. *Naukovi zapysky Ternopil's'koho natsional'noho pedahohichnoho universytetu imeni Volodymyra Hnatiuka. Serii: pedahohika*, 4, 119-126.
- Bihych, O. B. (2018). Tekhnolohii formuvannia metodychnoi kompetentnosti vykladacha inozemnoi movy. *Visnyk Kyivs'koho natsional'noho linhvistychnoho universytetu. Serii Pedahohika ta psykholohiia*, 8, 189-197. <https://doi.org/10.32589/2412-9283.28.2018.135592>
- Horban', Yu. I., & Skachenko, O. O. (2020). Dosvid vykorystannia tsyfrovoho instrumentu navchannia Kahoot! u diial'nosti biblioteky universytetu. *Ukrains'kyj zhurnal z bibliotekoznavstva ta informatsijnykh nauk*, 5, 66-79.
- Hromova, N.V.; Koval'chuk, K.I.; Kulikova, N.Yu. (Uklad.). (2020). *Ed'uitejment iak zasib formuvannia tsilisnoho uiavlennia pro pryrodnycho-naukovu kartynu svitu*. <http://arts-library.com.ua/xmlui/handle/123456789/556>
- Kriukova, Ye. S., & Ameridze, O. S. (2019). Hejmifikatsiia navchannia. *Pedahohika formuvannia tvorchoi osobystosti u vyschij i zahal'noosvitnij shkolakh*, 67(2), 51-55. <https://doi.org/10.32840/1992-5786.2019.67-2.10>
- Nikolaieva, S. Yu., Bezhenar, I. V., Borets'ka, H. E., Brytan, Yu. V., Didukh, O. O., D'iachkova, Ya. O., Krapchatova, Ya. A., Majier, N. V., Petrusyevych, Yu. A., Ustymenko, O. M., Fabrychna, Ya. H., Chernysh, V. V., & Yaroshenko, O. V. (2015). *Suchasni tekhnolohii navchannia inozemnykh mov i kul'tur u zahal'noosvitnikh j vyschykh navchal'nykh zakladakh*. Lenvit. <http://rep.knlu.kyiv.ua/xmlui/handle/787878787/272>
- Tarnopol's'kyj, O. B., & Kabanova, M. R. (2020). *Metodyka vykladannia inozemnykh mov u vyschij shkoli*. Nova knyha.
- Khivrych, S. (2019). Vykorystannia pryjomiv ed'uitejmenta na terenakh suchasnoi ukrains'koi osvity ta rehional'nomu rivni. V V.M. Shakhraj, K.V. Plivachuk (Red.), *Tsinnisni zasady realizatsii idej novoi ukrains'koi shkoly*. Tezy naukovo-praktychnoi konferentsii (s. 60-64). KNZ KOR "KOIPOPK".
- Khmil', L. M., Osadcha, Yu. B., & Kononenko, V. H. (2018). *Arabs'ka mova. Pochatkovyj riven'* (3-tie vyd., dopovnene ta pereroblene). Vydavnychyj tsentr KNLU.
- Juma, M. (2018). *Edutainment in Teaching English as a Foreign Language*. <https://bit.ly/3FTnVMD>
- Lin, D., Ganapathy, M., & Manjet, K. (2018). Kahoot! It: Gamification in higher education. *Pertanika Journal of Social Sciences & Humanities*, 26(1), 565-582.
- Maesaroh, M., Faridi, A., & Anggani Linggar Bharati, D. (2020). The effectiveness of socratic and kahoot to teach grammar to students with different interest. *English Education Journal*, 10(3), 366-373. <https://doi.org/10.15294/eej.v10i1.36696>