

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕ-  
ЖДЕНИЕ "ГИМНАЗИЯ №22" НИЖНЕКАМСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО  
РАЙОНА РЕСПУБЛИКИ ТАТАРСТАН

***Интерактивная технология КАНООТ как  
средство повышения мотивации, при изуче-  
нии раздела "Обработка графической ин-  
формации", 7 класс***

Выполнила: Гильмутдинова Г.Н.  
учитель информатики,  
I квалификационной категории

Нижнекамск, 2019г.

## СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
1. Интерактивная технология Kahoot .....	4
2. Экспериментальное внедрение интерактивной технологии Kahoot в учебный процесс.....	20
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	22
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....	23

## Введение

XXI век – век высоких компьютерных технологий. Современные дети живут в мире электронной культуры. Соответственно, меняется и роль учителя – он должен стать координатором информационного потока. Следовательно, учителю необходимо владеть современными методиками и инновационными образовательными технологиями, чтобы общаться на одном языке с обучающимися. Недаром в профессиональном стандарте педагога присутствует профессиональная ИКТ-компетентность педагога, понимаемая как квалифицированное использование общераспространенных в данной профессиональной области средств ИКТ при решении профессиональных задач там, где это необходимо.

Необходимость широкого использования информационных технологий и электронных образовательных ресурсов в общеобразовательных учреждениях субъектов Российской Федерации прямо определяется требованиями к условиям реализации основной образовательной программы, определяемым ФГОС общего образования. Возможность широкого использования информационных технологий и электронных образовательных ресурсов, в свою очередь, неразрывно связана с условиями реализации основной образовательной программы.

Так же изменились *требования к современному уроку информатики*.

В соответствии с новыми стандартами, нужно, прежде всего, усилить мотивацию учащихся к познанию окружающего мира, продемонстрировать ему, что школьные занятия – это необходимая подготовка к жизни, её узнавание, поиск полезной информации и приобретение навыков необходимых в реальной жизненной ситуации.

Целью данной работы является изучение возможности использования интерактивная технологии Kahoot как средство повышения мотивации, при изучении раздела "Обработка графической информации" в 7-х классах.

Для достижения цели работы определены следующие задачи:

- проанализировать современное состояние изучения компьютерной графики в средней школе;
- изучить работу в интерактивной технологии Kahoot;
- разработать с помощью интерактивной технологии Kahoot тесты и внедрить его в учебный процесс.

Объект и предмет работы. Объект – процесс обучения компьютерной графике в курсе информатики в средней школе. Предмет работы – Kahoot как средство повышения мотивации, при изучении раздела "Обработка графической информации" в 7-х классах.

В данной работе представлен опыт работы по использованию интерактивной технологии Kahoot при изучении раздела "Обработка графической информации" в 7-х классах.

## 1. Интерактивная технология Kahoot

Почему именно Kahoot? Отведенное нормативными документами учебное время на освоение содержания темы «Компьютерная графика» недопустимо мало. А умение работать с компьютерной графикой является неотъемлемой частью информационной грамотности любого человека. Это подтверждается практической востребованностью этого умения: во многих объявлениях о приеме на работу, содержащих требование уметь работать на персональном компьютере, предполагается умение работать не только с текстовыми документами, но и с графическими объектами. С целью улучшения качества усвоения содержания темы «Компьютерная графика» была выбрана и апробирована интерактивная технология Kahoot.

### Инструкция по работе с тестовой технологией Kahoot

**Что такое Kahoot? Kahoot** – яркий, простой, бесплатный сервис для создания интерактивных заданий. Данный сервис можно использовать для проведения различных викторин, дискуссий, тестов и опросов в классе и при дистанционном обучении с целью быстрой проверки знаний учащихся.

Задания, созданные в Kahoot, предполагают выбор правильного ответа из числа предложенных. В задания можно включать фотографии и даже видеофрагменты. Для создания соревновательного момента доступна функция временного ограничения на выполнение задания.

На сайте сервиса собраны игры и викторины по разным темам и предметам. Кроме того, можно демонстрировать не только задания, созданные в своём аккаунте, но и воспользоваться материалами других пользователей, в том числе отредактировать их по своему желанию.

Выполнять созданные в Kahoot задания ученики могут с любого устройства, имеющего доступ к Интернету: ноутбука, планшета, смартфона и т.д.

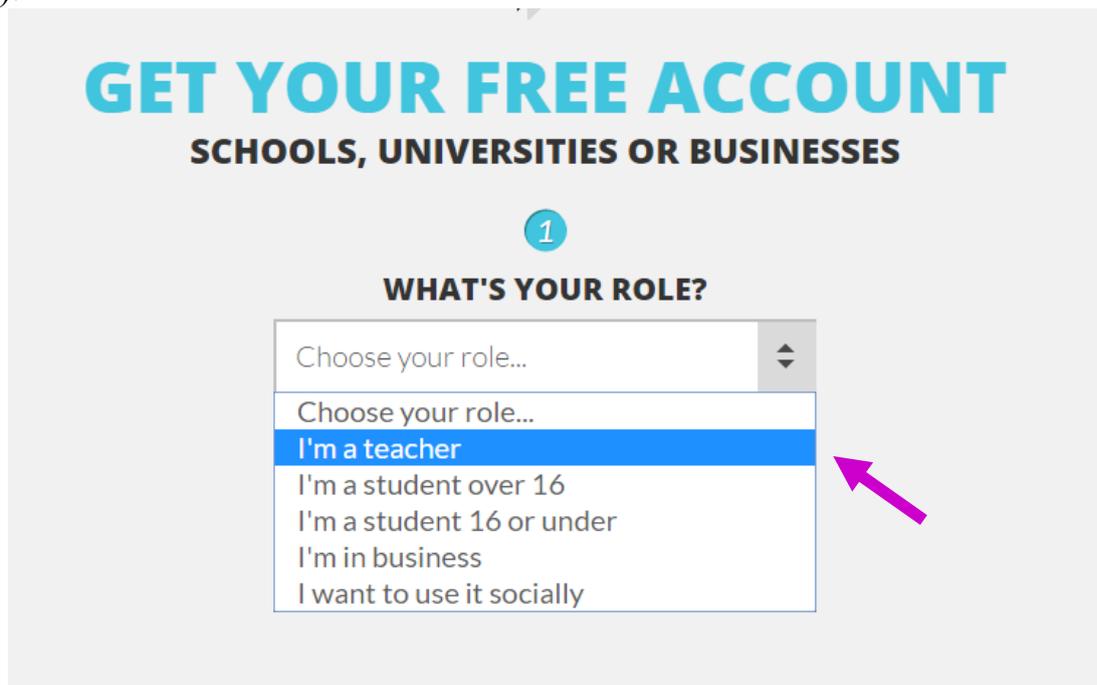
### Создание своего аккаунта

**Шаг 1.** В поисковой строке любого браузера набираем ***Making Learning Awesome! - Kahoot!***, по ссылке переходим на сайт, где можно «побродить» по страничкам (“Menu”, “Blog”, “Help”, “Howitworks”, etc.) и получить первое представление о данном сервисе.

**Шаг 2.** Для создания собственного аккаунта нажимаем большую оранжевую кнопку **“Sign up for free!”**.



**Шаг 3.** В открывшемся окне выбираем свой статус (в нашем случае “*I’m teacher*”).



The screenshot shows a registration page titled "GET YOUR FREE ACCOUNT" for "SCHOOLS, UNIVERSITIES OR BUSINESSES". A blue circle with the number "1" is above the heading "WHAT'S YOUR ROLE?". Below this is a dropdown menu with the placeholder text "Choose your role...". The menu is open, showing several options: "I'm a teacher" (highlighted in blue), "I'm a student over 16", "I'm a student 16 or under", "I'm in business", and "I want to use it socially". A pink arrow points to the "I'm a teacher" option.

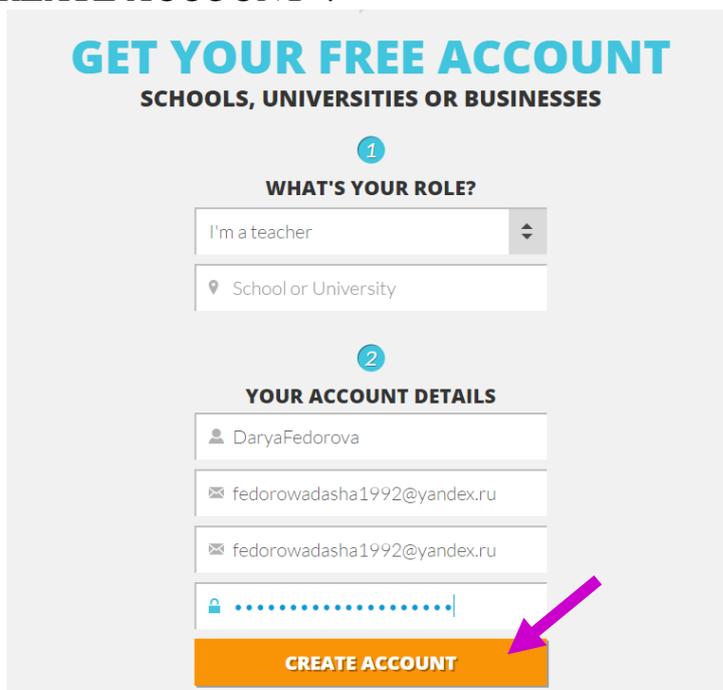
**Шаг 4.** Переключаем раскладку клавиатуры на EN (Английский язык). Заполняем поля регистрации.

Внимание!

1. Имя пользователя (“*Username*”) должно состоять только из букв и/или цифр, а также быть не менее 5 и не более 20 символов.

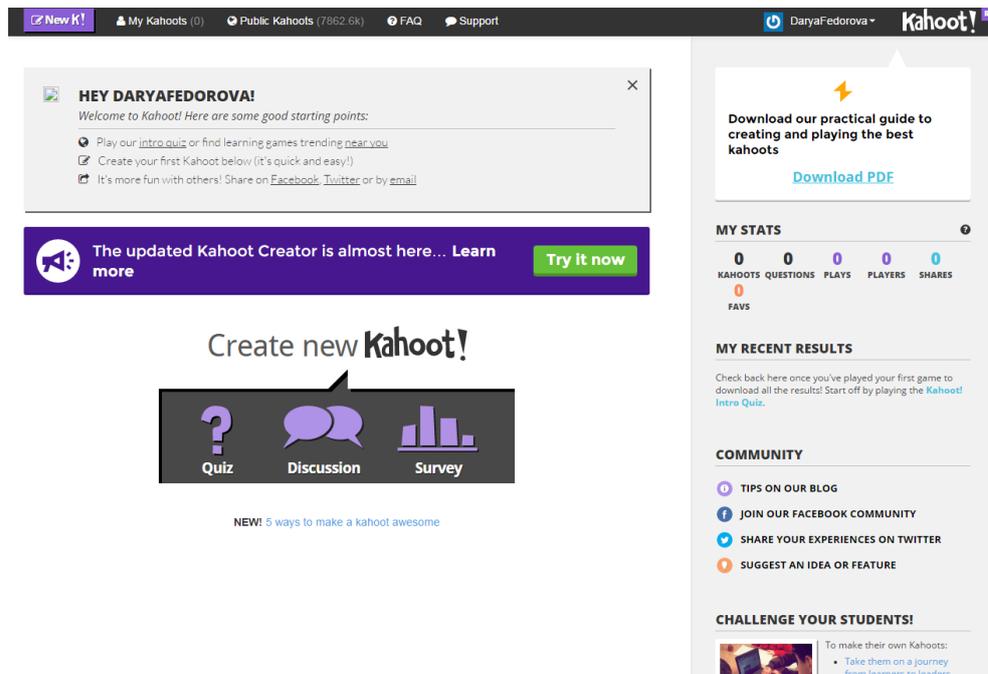
2. Адрес электронной почты нужно ввести два раза для подтверждения.

Нажимаем “**CREATE ACCOUNT**”.



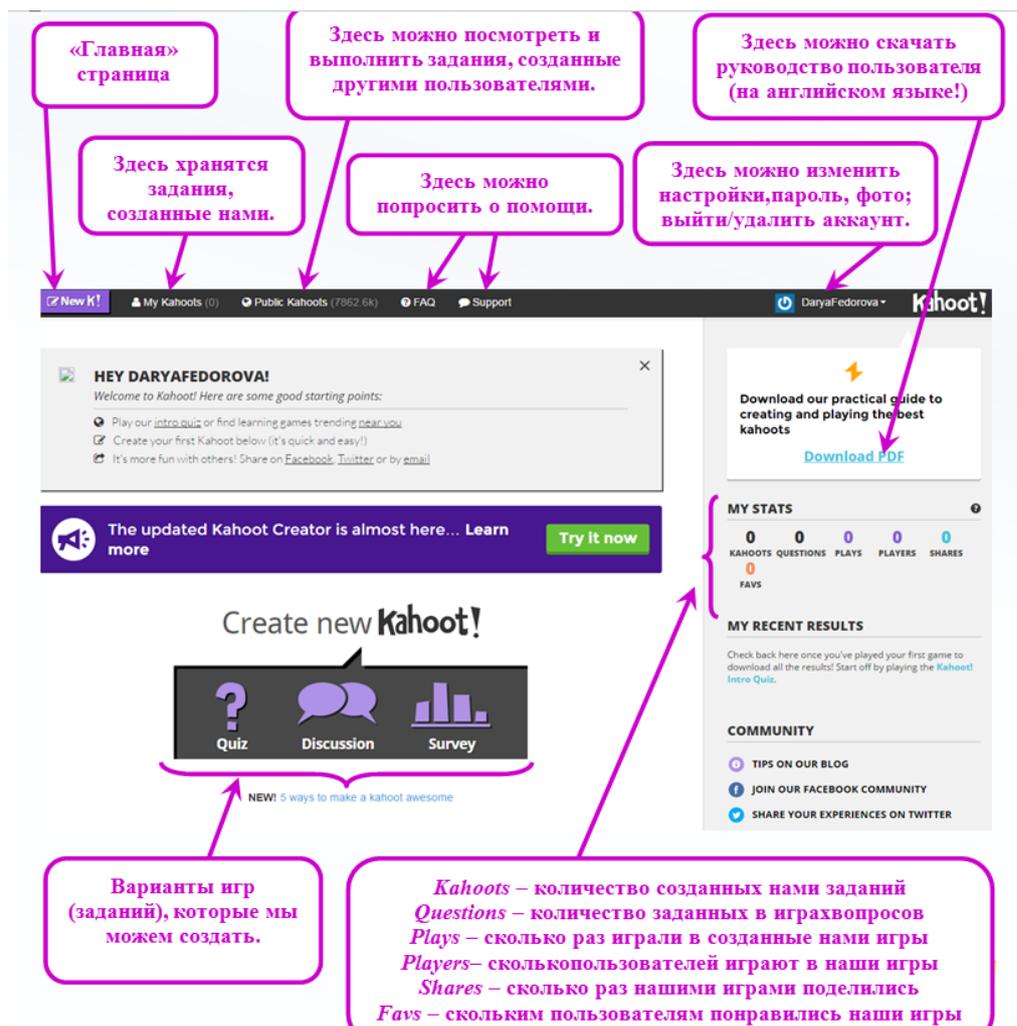
The screenshot shows the registration page with the "WHAT'S YOUR ROLE?" dropdown menu now showing "I'm a teacher". Below this is a field for "School or University". A blue circle with the number "2" is above the heading "YOUR ACCOUNT DETAILS". Below this heading are four input fields: a username field containing "DaryaFedorova", an email field containing "fedorowadasha1992@yandex.ru", a second email field containing "fedorowadasha1992@yandex.ru", and a password field with masked characters. A pink arrow points to the orange "CREATE ACCOUNT" button at the bottom.

**Шаг 5.** Процедура регистрации закончена. Открывшееся окно – страничка нашего аккаунта.



## Знакомство с сервисом

Прежде чем приступить к созданию интерактивных заданий, «побродим» по страничкам сервиса, познакомимся с его содержанием и возможностями.



Познакомимся с базой разработанных игр (заданий). Нажимаем “*Public Kahoots*”. Появляется окно следующего вида.

The screenshot shows the Kahoot! website interface. At the top, there is a navigation bar with links for 'New K!', 'My Kahoots (1)', 'Public Kahoots (7873.1k)', 'FAQ', and 'Support'. The user 'Darya\_Fedorova' is logged in. Below the navigation bar, there are filters for 'Featured', 'All', 'Most popular', 'Trending', 'Trending near you', and 'Top Kahoot!ers'. A search bar is present with the placeholder text 'Title, subject, tag or username'. Below the search bar, there is a 'More actions' dropdown menu. The main content area displays a list of public quizzes, each with a thumbnail, title, author, creation time, number of questions, and a 'Public' status. Each quiz entry includes a 'Play' button, a 'Favourite' button with a star icon, and a 'Share' button with a share icon. The quizzes listed are:

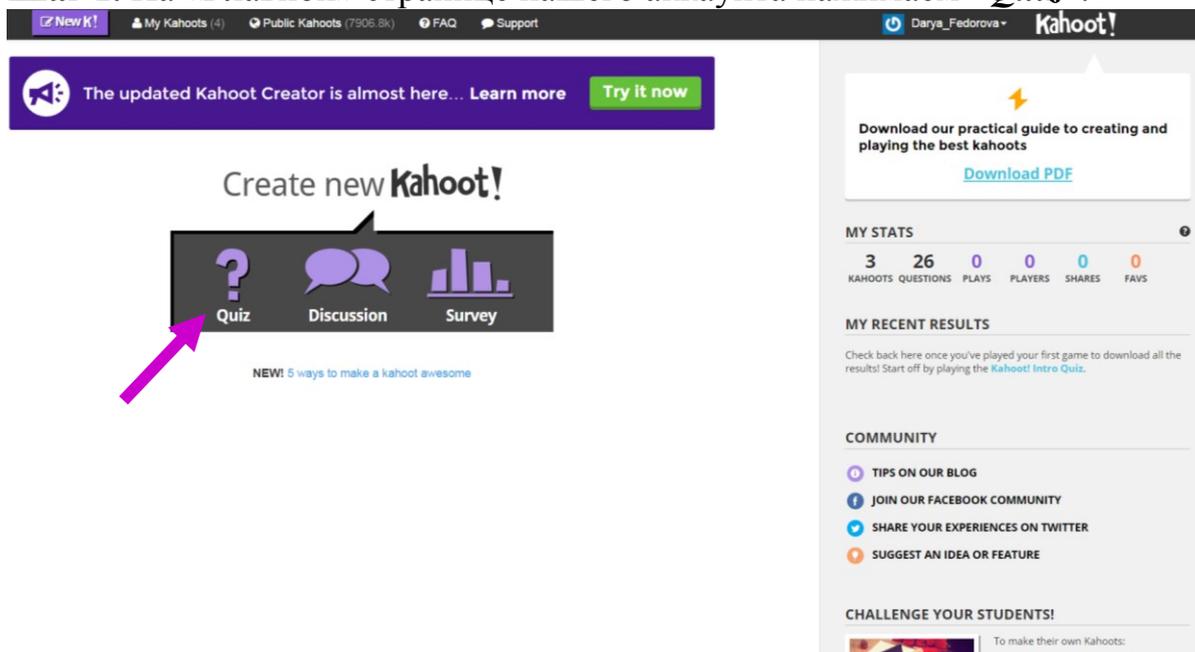
- Line Graphs in Science** by Mr\_Bennett\_8th, 6 months ago, 11 questions, 219 plays, 92 favourites, 1 share.
- Shakespeare's Star Wars: Who said it?** by MrsKannekens, 2 weeks ago, 17 questions, 1.5k plays, 369 favourites, 4 shares.
- Star Wars** by Star\_Wars\_Rocks, 7 days ago, 15 questions, 9.4k plays, 761 favourites, 13 shares.
- May the Fourth Trivia** by Wilson.Topher, 5 days ago, 15 questions, 4.8k plays, 657 favourites, 6 shares.
- Work, Energy, and Power** by annnewarren, 2 weeks ago, 10 questions, 1.6k plays, 515 favourites, 7 shares.
- Energy Roles & Food Webs** by Mr.Turecek, 3 weeks ago, 15 questions, 1.5k plays, 698 favourites, 6 shares.
- Compound Probability** by pmheasley, 3 months ago, 16 questions, 306 plays, 204 favourites, 2 shares.

At the bottom of the page, there is a footer with the text 'Showing quizzes in: English' and buttons for 'New Kahoot!', 'Prev', and 'Next'.

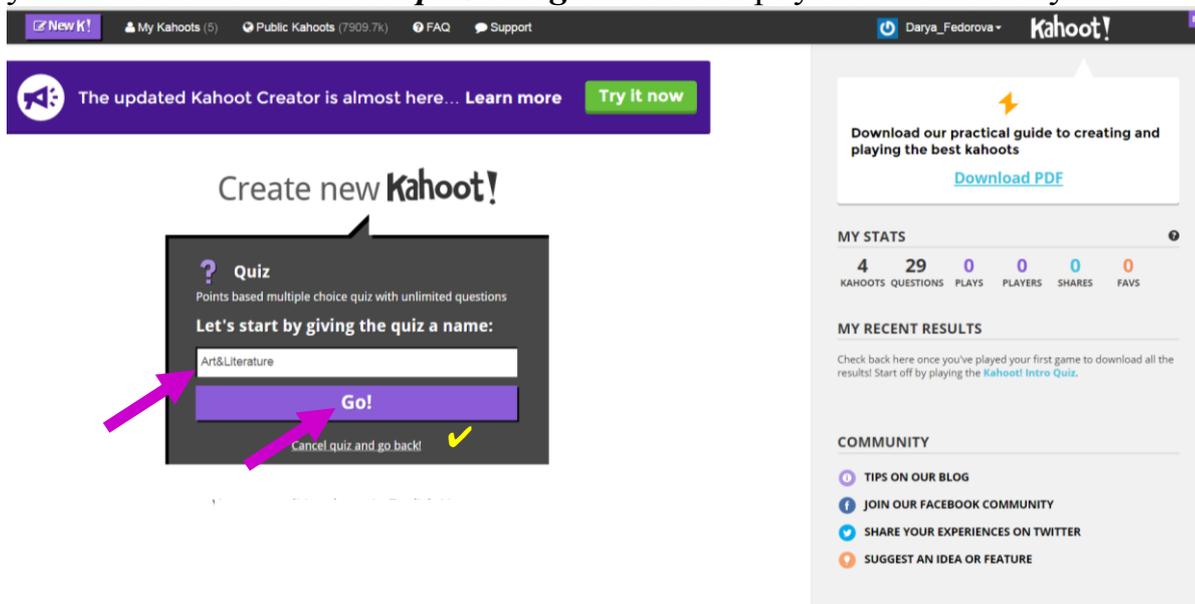
## Создание игр

Итак, мы уже достаточно познакомились с сервисом, пришло время творить. Попробуем создать викторину на тему “*Art&Literature*”.

**Шаг 1.** На «Главной» странице нашего аккаунта нажимаем “*Quiz*”.



**Шаг 2.** В появившееся поле, прежде всего, вписываем название будущей викторины, затем нажимаем “*Go!*”. Если мы вдруг передумали создавать викторину можно нажать “*Cancel quiz and go back*” и вернуться на «Главную».



**Шаг 3.** Далее работаем над содержанием викторины.

**Можно вставить картинку или видео**

**Можно установить время на обдумывание вопроса от 5 до 120 сек.**

**В эти поля вводим варианты ответа**

**Отмечаем верный вариант ответа: нажимаем на красную кнопку "Incorrect", которая меняется на зеленую "Correct".**

**Можно уменьшить количество вариантов ответа**

Попробуем добавить к вопросу картинку. Для этого нажимаем «**Выберите файл**», ищем подходящую картинку и нажимаем «**Открыть**».

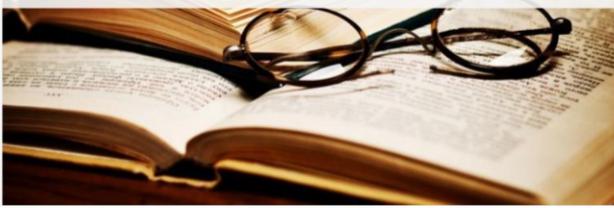
С первым вопросом закончили. Чтобы перейти к созданию 2-го, 3-го и т.д. вопроса нажимаем “**+Add question**” и совершаем знакомые нам действия. Если мы захотим удалить какой-то вопрос, воспользуемся “**-Delete question**”.

K! My Kahoots (5) Public Kahoots (7909.7k) FAQ Support Darya\_Fedorova Kahoot!

Quiz: Art&Literature Edit

Question 1 He wrote tragedies, comedies, romantic stories and stories about historical figures. Who is he? 0

Image Video Points question Time limit 20 secs



W. Shakespeare L. Carroll D. Defoe A. Christie

Correct 46 Incorrect 50 Incorrect 52 Incorrect 49

Next - Delete question + Add question + Duplicate Cancel Save & continue

Удалить вопрос

Создать вопрос

При необходимости можно вернуться к любому вопросу, используя *“Prev”*, *“1”*, *“2”*, *“...”*, *“Next”*. Внимание! До тех пор пока вопрос не будет полностью оформлен, система не разрешит переходить от вопроса к вопросу.

Question 5 He is a Hong Kong actor, film director, producer, stuntman, and singer. Who is he? 14

Image Video Points question Time limit 20 secs

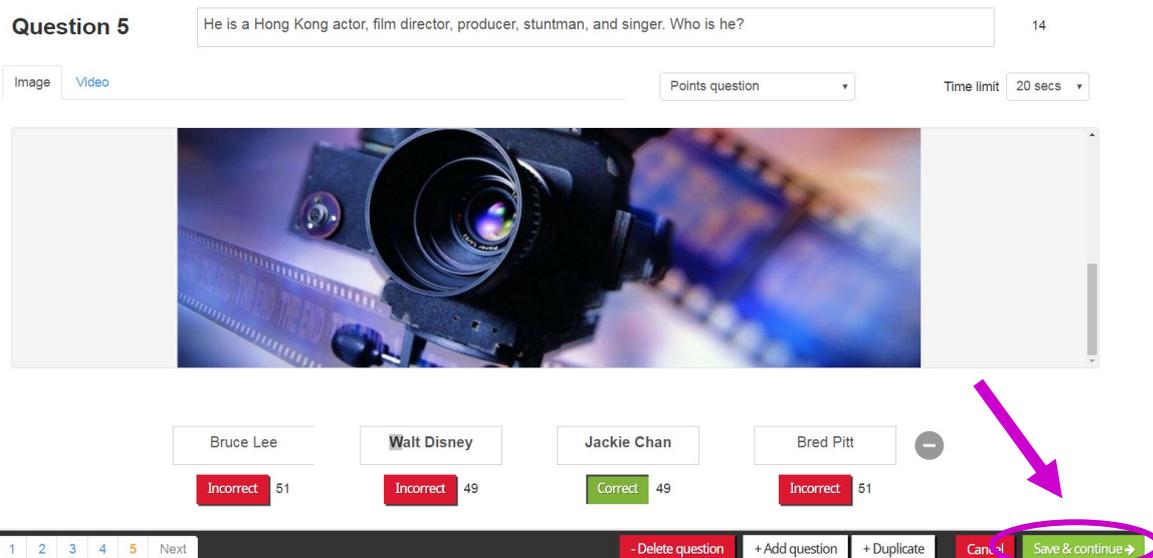


Bruce Lee Walt Disney Jackie Chan Bred Pitt

Incorrect 51 Incorrect 49 Correct 49 Incorrect 51

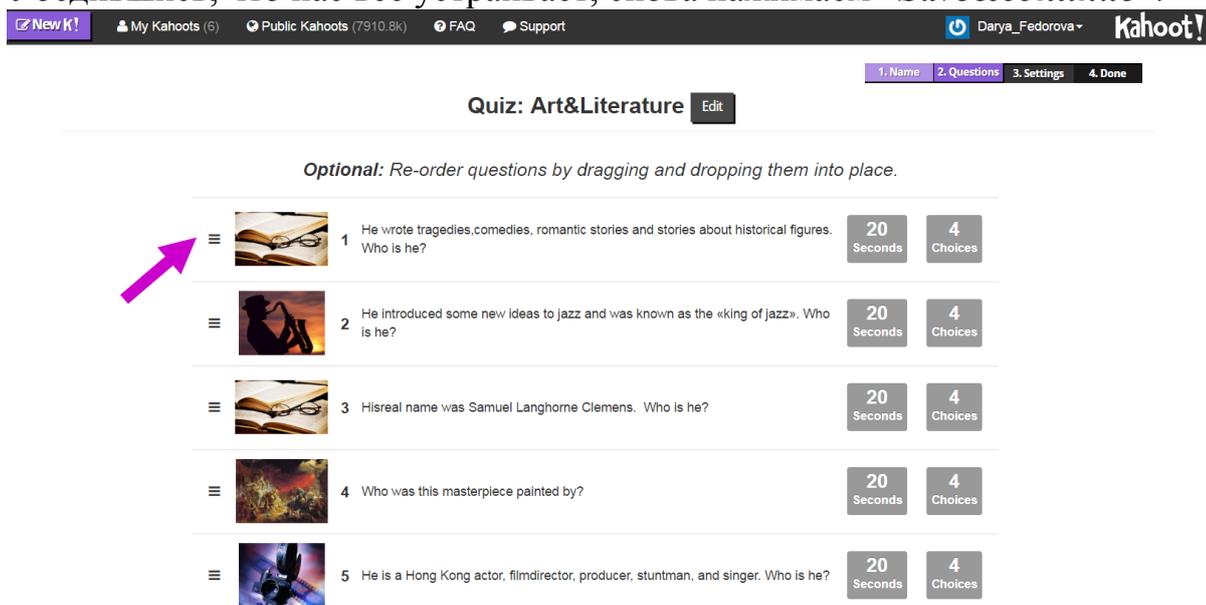
Prev 1 2 3 4 5 Next - Delete question + Add question + Duplicate Cancel Save & continue

**Шаг 4.** После того, как мы закончили оформлять последний вопрос нажимаем **“Save&continue”**.



**Шаг 5.** На данном этапе мы можем еще раз посмотреть содержание викторины, а также отредактировать порядок вопросов. Чтобы поменять их местами, достаточно «потянуть» за квадратик слева.

Убедившись, что нас все устраивает, снова нажимаем **“Save&continue”**.



\* Если неожиданно захотелось добавить еще пару вопросов, нажимает **“Edit questions”** (в левом нижнем углу).

**Шаг 6.** Далее система попросит дополнить информацию о “Quiz”. Сначала выбираем язык (в нашем случае – *English*).

Quiz: Art&Literature [Edit](#)

Before you finish... tell us a bit more about your quiz

Language: English (dropdown menu open, showing a list of languages with 'English' highlighted and a pink arrow pointing to it)

Privacy settings: Public (dropdown menu)

Primary audience: Please select... (dropdown menu)

Difficulty level: 140 (slider between Beginner and Intermediate, with a pink arrow pointing to the slider)

Description: (text area)

Tags: (input field with tags: English, English Art&Literature, 9 класс, Quiz)

**Шаг 7.** Затем определяем целевую аудиторию (например, *School*).

Quiz: Art&Literature [Edit](#)

Before you finish... tell us a bit more about your quiz

Language: English (dropdown menu)

Privacy settings: Public (dropdown menu)

Primary audience: Please select... (dropdown menu open, showing a list of audiences with 'School' highlighted and a pink arrow pointing to it)

Difficulty level: 140 (slider between Beginner and Intermediate)

Description: (text area)

Tags: (input field with tags: English, English Art&Literature, 9 класс, Quiz)

**Шаг 8.** Далее – уровень сложности “Quiz” (*Intermediate*).

Quiz: Art&Literature [Edit](#)

Before you finish... tell us a bit more about your quiz

Language: English (dropdown menu)

Privacy settings: Public (dropdown menu)

Primary audience: Please select... (dropdown menu)

Difficulty level: 140 (slider between Beginner and Intermediate, with a pink arrow pointing to the slider)

Description: (text area)

Tags: (input field with tags: English, English Art&Literature, 9 класс, Quiz)

**Шаг 9.** Наконец, даем небольшое описание викторине и «теги», т.е. ключевые слова, по которым будет осуществляться поиск созданной игры.

**Шаг 9.** В очередной раз нажимаем **“Save&continue”**.

**Шаг 10.** Подбираем картинку-обложку для викторины, нажав **«Выбрать файл»**.

Quiz: Art&Literature Edit

*Optional: Give your quiz a cover image*

**Experimental!** Embed a YouTube video to be displayed in the background of the lobby screen as players join the game!

e.g. <https://www.youtube.com/watch?v=Zhawgd0REhA>

**Шаг 11.** Итак, викторина окончательно готова, можем смело нажимать **“Done”**.

Quiz: Art&Literature Edit

Optional: Give your quiz a cover image



Experimental! Embed a YouTube video to be displayed in the background of the lobby screen as players join the game!  
e.g. <https://www.youtube.com/watch?v=Zhawgd0REhA>

Cancel Done

Созданный **“Quiz”** можно легко найти во вкладке **“My Kahoots”**.

New! My Kahoots (6) Public Kahoots (7911.4k) FAQ Support Darya\_Fedorova Kahoot!

Created by me (5) My Favourites (1) Shared with me (0)

Title, subject, tag or username All audiences All Kahoots Search

More actions

Art&Literature Edit Duplicate Delete  
by Darya\_Fedorova 35 minutes ago  
Quiz 5 questions Public (make private?) Play 0 Favourite 0 Share 0

More actions

Другие варианты игр (**“Discussion”**, **“Survey”**) создаются аналогичным образом.

**Время играть!**

**Шаг 1 (для учителя).** Запускаем игру. На экране появляется ПИН-код, который дети будут использовать для доступа к заданию. Сообщаем его ученикам.

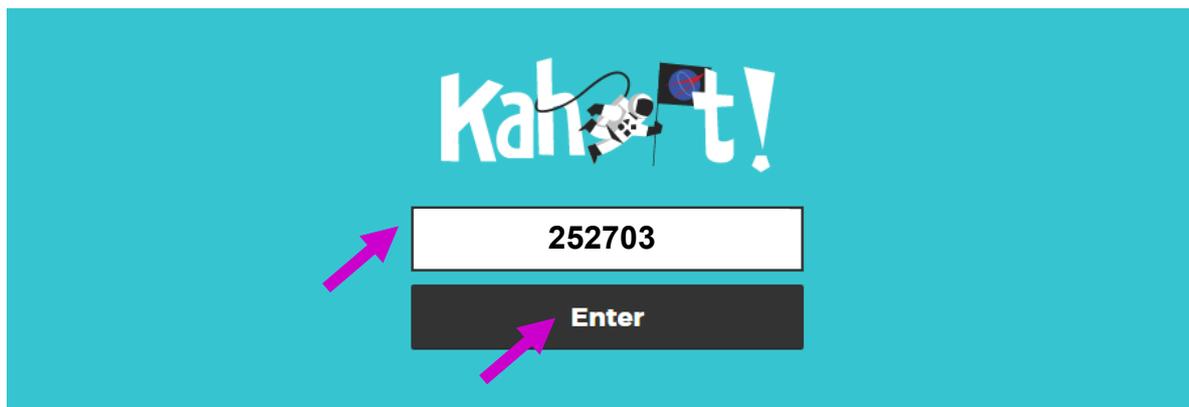
Join at **kahoot.it**  
with Game PIN:  
**252703**

kahoot.it

Kahoot!  
Game PIN  
Enter

1 Player Start

**Шаг 1 (для ученика).** Запускаем приложение *Kahoot* на любом гаджете, который имеет подключение к Интернету. Вводим ПИН-код, нажимаем “*Enter*”.



**Шаг 2 (для учителя).** После того, как учащиеся войдут в «игровую комнату», нажимаем “*Start*”.



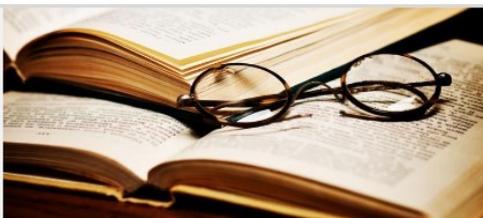
**Шаг 2 (для ученика).** Вводим *Nickname*, нажимаем “*OK, go!*” и начинаем играть!!! 😊



He wrote tragedies, comedies, romantic stories and stories about historical figures.  
Who is he?



8



Skip  
Answers

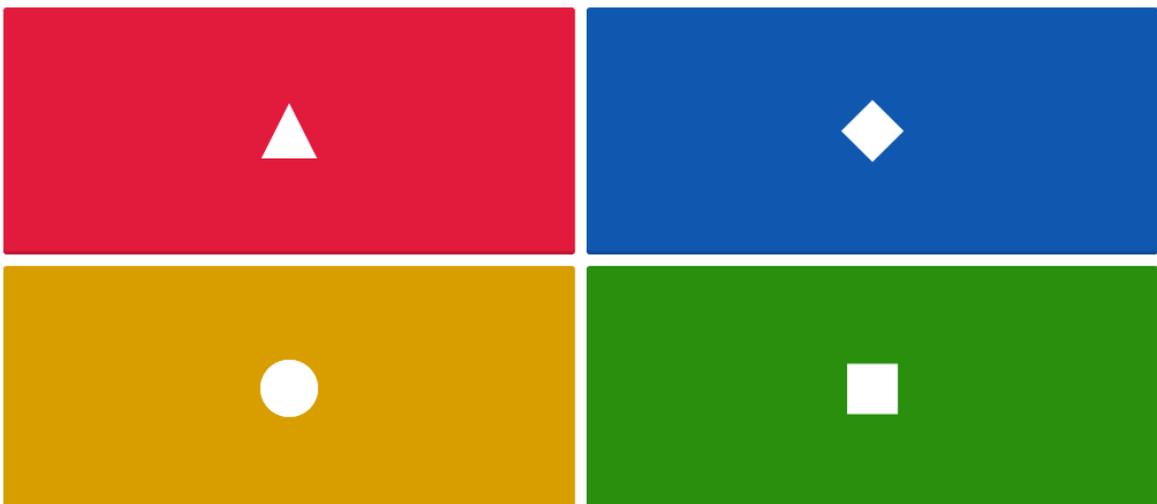
▲ W. Shakespeare

◆ L. Carroll

● D. Defoe

■ A. Christie

PIN: 252703 Q3 Gaza 500



После каждого вопроса на экране учителя появляется диаграмма ответов учащихся.

His real name was Samuel Langhorne Clemens. Who is he?



Next

0 0 0 0

Jonathan Swift Robert Louis Stevenson

J.K Rowling Mark Twain

После окончания игры ученик имеет возможность выразить свое впечатление о ней.

How do you rate this kahoot?



Did you learn something?



Do you recommend it?



To continue, tell us how you feel?



После завершения игры учитель получаем общие результаты.



### Что понравилось

- Понятный интерфейс.
- Возможность создавать различные типы тестов.
- Возможность создавать тесты в формате игровых механик.
- Серьезные игровые механики в каждом варианте теста или викторины.
- Разнообразиие тестов.
- Интерактивный режим, когда в режиме реального времени ученики видят, как проходит игра и кто побеждает.
- Возможности для быстрого создания тестов, опросов, дискуссий.
- Хорошие возможности в бесплатной версии сервиса.

### Что не понравилось

- Нет возможности встроить тест на сторонний сайт. Только через ссылку.
- В некоторых тестах на ответы дается слишком мало символов.
- Нет возможности пропустить вступительное видео.

## 2. Экспериментальное внедрение интерактивной технологии Kahoot в учебный процесс

Говоря о конкурентоспособном ученике в условиях информационного общества, все подчеркивают, что современный ученик должен уметь эффективно работать с информацией, создавать новую в различных доступных для восприятия формах и видах, значимую для других. Вырабатывать у себя тонкий информационный вкус: умение отделять полезное от бесполезного, более ценное от менее ценного, избегать недоброкачественной информации, неполной, недостоверной и устаревшей. При обучении большое значение имеют демонстрации на компьютере разнообразных продуктов компьютерной графики: красочных рисунков, схем, чертежей, диаграмм, образцов анимационной и трехмерной графики. Поэтому, умение работать с компьютерной графикой является неотъемлемой частью информационной грамотности любого человека.

Новые информационные технологии, мультимедийные продукты – это шаг к повышению качества обучения школьников и в конечном итоге к воспитанию новой личности – ответственной, знающей, способной решать новые задачи, быстро осваивать и эффективно использовать необходимые для этого знания.

Для определения качества работы с интерактивной технологией Kahoot, а также удобства его использования в практических целях был проведен эксперимент.

В проведении эксперимента принимали участие две группы, учащихся 7б и 7в классов: контрольная и экспериментальная. В экспериментальной группе – учащиеся изучали компьютерную графику используя технологию Kahoot.

**Ход урока** в группах был следующей структуры:

1. Этап актуализации;
2. Объяснение нового материала;
3. Самостоятельная работа учащихся;
4. Заключительный этап рефлексия.

Данную технологию можно применять на разных этапах урока.



<https://kahoot.com/what-is-kahoot/>

## Ссылки на примеры заданий в с интерактивной технологией Kahoot:

<https://create.kahoot.it/share/3-2/83defe58-b201-4357-9b38-0daa2e00cb26>



<https://create.kahoot.it/share/3-3/d2940c50-a69e-4408-a786-6fbdc36dc6bf>



<https://create.kahoot.it/share/3-1/686b858e-4a92-4c34-bff3-e379e30ac25c>



Для изучения раздела "Обработка графической информации" по ФГОС в 7-ом классе отводится 4 часа. После проводится **тестирование по теме «Графическая информация»**.

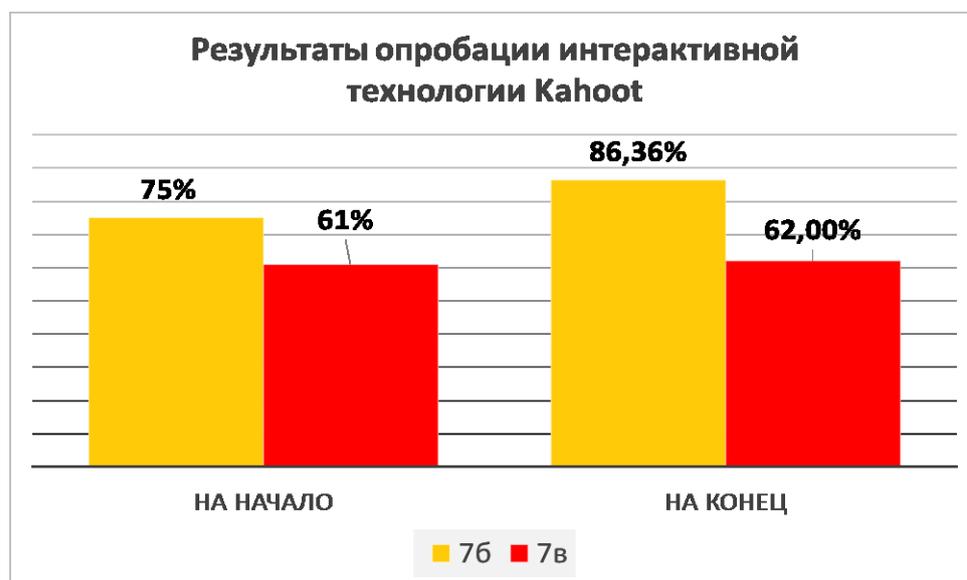
<b>Тема 3. Обработка графической информации (4 часа)</b>	Измерение и дискретизация. Общее представление о цифровом представлении аудиовизуальных и других непрерывных данных. Кодирование цвета. Цветовые модели. Модели RGB и CMYK. <i>Модели HSB и CMY</i> . Глубина кодирования. Знакомство с растровой и векторной графикой. Знакомство с графическими редакторами. Операции редактирования графических объектов: изменение размера, сжатие изображения; обрезка, поворот, отражение, работа с областями (выделение, копирование, заливка цветом), коррекция цвета, яркости и контрастности. <i>Знакомство с обработкой фотографий. Геометрические и стилевые</i>
--	---

*преобразования.*

Ввод изображений с использованием различных цифровых устройств (цифровых фотоаппаратов и микроскопов, видеокамер, сканеров и т. д.).

После изучения раздела "Обработка графической информации" в контрольной и экспериментальной группе с учащимися было проведено **тестирование по теме «Графическая информация»** с целью закрепления полученных знаний и контроля уровня освоения изученного материала и полученных навыков. На выполнение задания было отведено 40 минут. Экспериментальная группа уложилась в отведенное время, справилась с заданием, средняя оценка 4. В контрольной группе средний бал 3,48.

Причина разницы в результатах в том, что учащиеся экспериментальной группы обладали большим преимуществом, так как все были вовлечены в активную деятельность благодаря интерактивной технологии Kahoot и это поспособствовало более оперативной и качественной работе.



**Результат опытно-экспериментальной работы** показал, что интерактивная технология Kahoot позволяет повысить интерес учащихся к обучению, тем самым повысить качество их знаний.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Необходимость широкого использования информационных технологий и электронных образовательных ресурсов в общеобразовательных учреждениях субъектов Российской Федерации прямо определяется требованиями к условиям реализации основной образовательной программы, определяемым ФГОС общего образования. Возможность широкого использования информационных технологий и электронных образовательных ресурсов, в свою очередь, неразрывно связана с условиями реализации основной образовательной программы.

Так же изменились требования к современному уроку информатики.

В соответствии с новыми стандартами, нужно, прежде всего, усилить мотивацию учащихся к познанию окружающего мира, продемонстрировать ему, что школьные занятия – это необходимая подготовка к жизни, её узнавание, поиск полезной информации и приобретение навыков необходимых в реальной жизненной ситуации.

Учитывая выше сказанное в данной работе был представлен опыт работы по использованию интерактивной технологии Kahoot при изучении раздела "Обработка графической информации" в 7-х классах.

Результат опытно-экспериментальной работы показал, что интерактивная технология Kahoot позволяет повысить интерес учащихся к обучению, тем самым повысить качество их знаний.

Таким образом, можно сказать, что поставленные задачи были решены, цель работы достигнута.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Березина Е. В. Современный урок информатики условиях введения ФГОС // Молодой ученый. — 2017. — №15.2. — С. 23-25. — URL <https://moluch.ru/archive/149/41595/> (дата обращения: 28.02.2019).
2. Босова, Л.Л. Информатика.[Учебник для 7 класса, ФГОС] / Л.Л. Босова, А.Ю. Босова.—Москва: Бином, 2017. – 223 с.
3. Верещагина, И. Н. Английский язык. Учебник для общеобразовательных учреждений и школ с углубленным изучением английского языка с приложением на электронном носителе в двух частях, 2 класс/ И. Н. Верещагина, К. А. Бондаренко, Т. А. Притыкина.- Москва: Изд-во Просвещение, 2012г.
4. Рабочая программа по информатике 7 класс. 2018-2019 учебный год.
5. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»: информационно-методические материалы для учителя. Изд-е 2-е, дополненное и переработанное / авт.-сост. – Багаутдинова И. П. , Волкова О. В., Казань: ПМЦПКи ППРО КФУ, 2018. – 76 с.
6. [Электронный ресурс] <https://kahoot.com> (дата обращения: 15.01.2019)