

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.

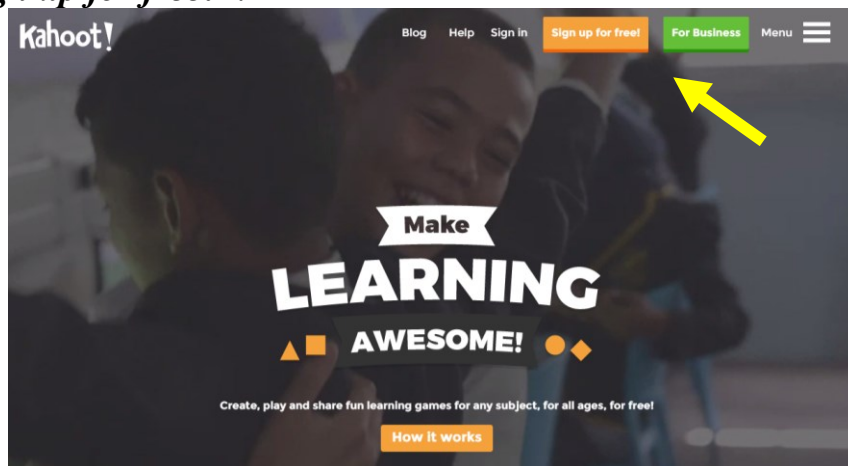
На сайте сервиса собраны игры и викторины по разным темам и предметам. Кроме того, можно демонстрировать не только задания, созданные в своём аккаунте, но и воспользоваться материалами других пользователей, в том числе отредактировать их по своему желанию.

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

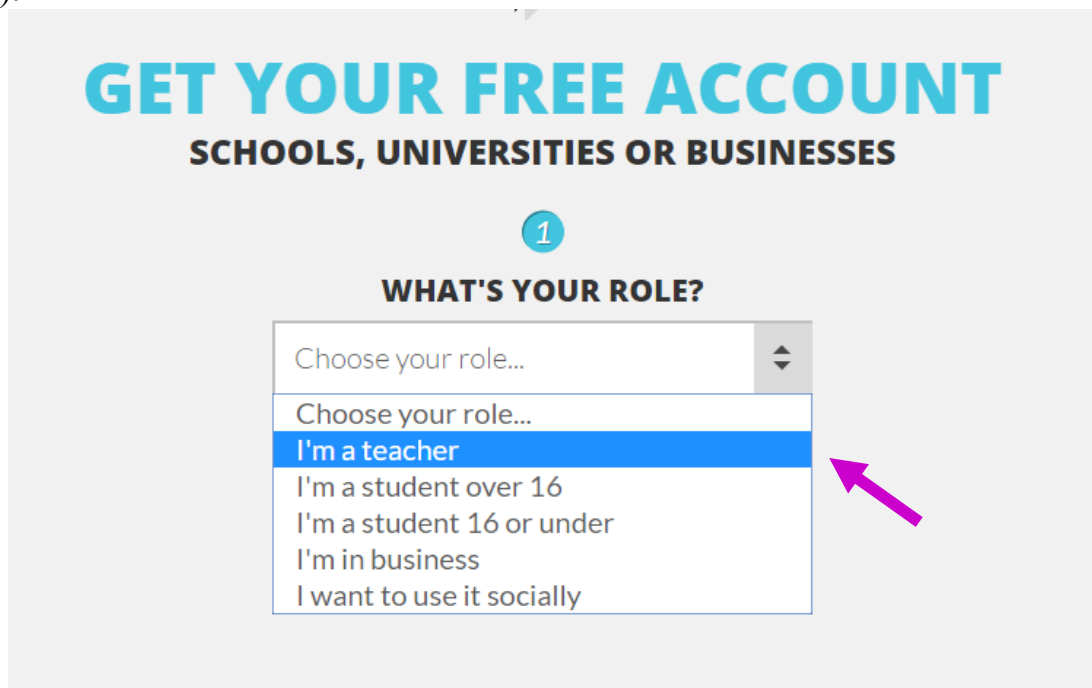
Создание своего аккаунта

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 form 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 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.

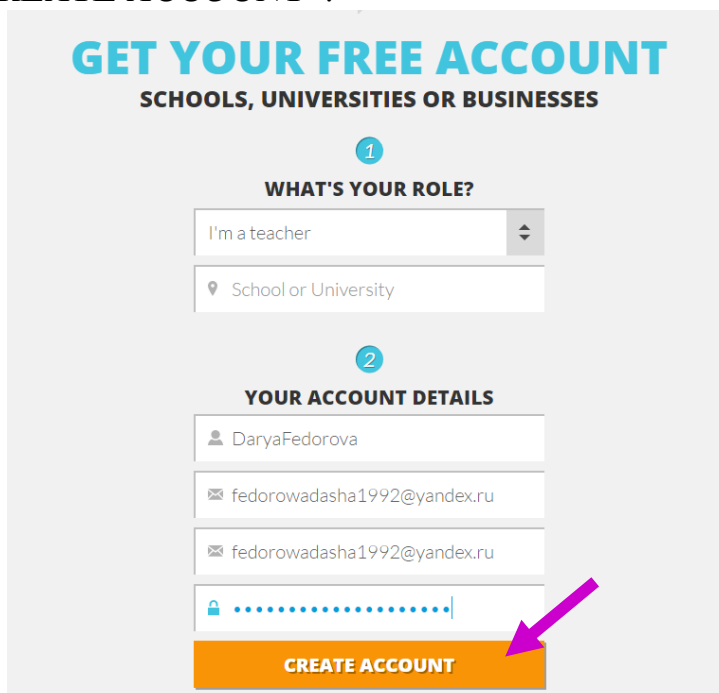
Шаг 4. Переключаем раскладку клавиатуры на EN (Английский язык). Заполняем поля регистрации.

Внимание!

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

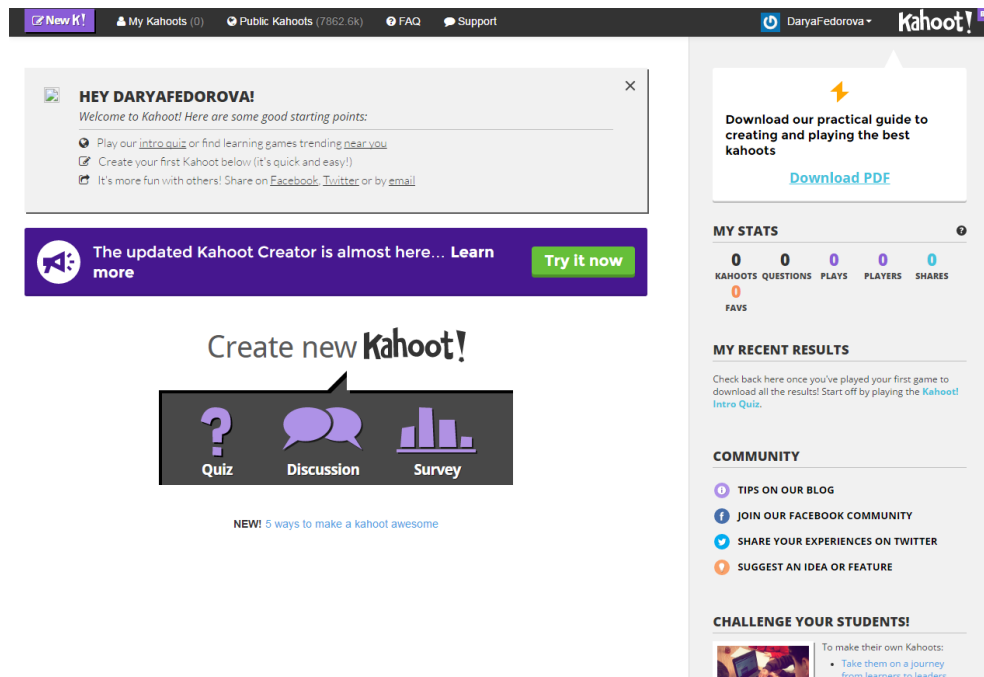
2. Адрес электронной почты нужно ввести два раза для подтверждения.

Нажимаем “**CREATE ACCOUNT**”.



The screenshot shows the registration form with the role selected as "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 are four input fields: a name field containing "DaryaFedorova", two email address fields both containing "fedorowadasha1992@yandex.ru", and a password field with a lock icon and a series of dots. 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.

«Главная» страница

Здесь можно посмотреть и выполнить задания, созданные другими пользователями.

Здесь можно скачать руководство пользователя (на английском языке!)

Здесь хранятся задания, созданные нами.

Здесь можно попросить о помощи.

Здесь можно изменить настройки, пароль, фото; выйти/удалить аккаунт.

Варианты игр (заданий), которые мы можем создать.

Kahoots – количество созданных нами заданий
Questions – количество заданных в играх вопросов
Plays – сколько раз играли в созданные нами игры
Players – сколько пользователей играют в наши игры
Shares – сколько раз нашими играми поделились
Favs – сколько пользователей понравились наши игры

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:

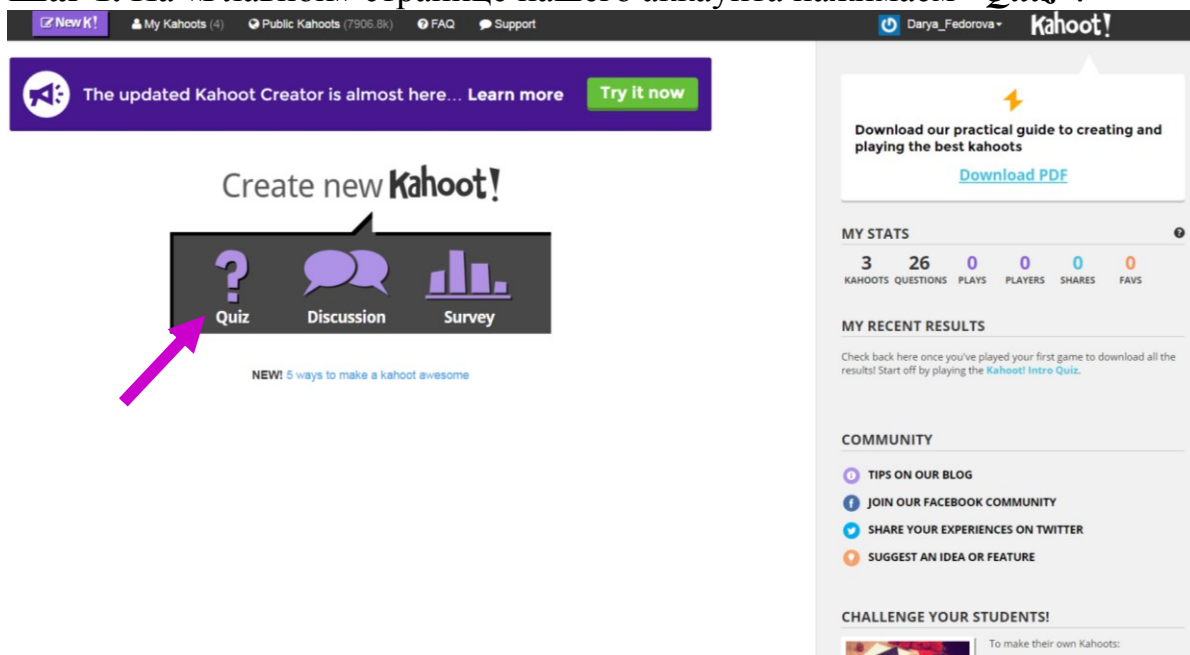
- Line Graphs in Science** by Mr_Bennett_8th, 6 months ago, 11 questions, 219 plays, 92 favourites, 1 share.
- Shakespeare's Star Wars: Who said it?** by MrsKannekens, 2 weeks ago, 17 questions, 1.5k plays, 369 favourites, 4 shares.
- Star Wars** by Star_Wars_Rocks, 7 days ago, 15 questions, 9.4k plays, 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'.

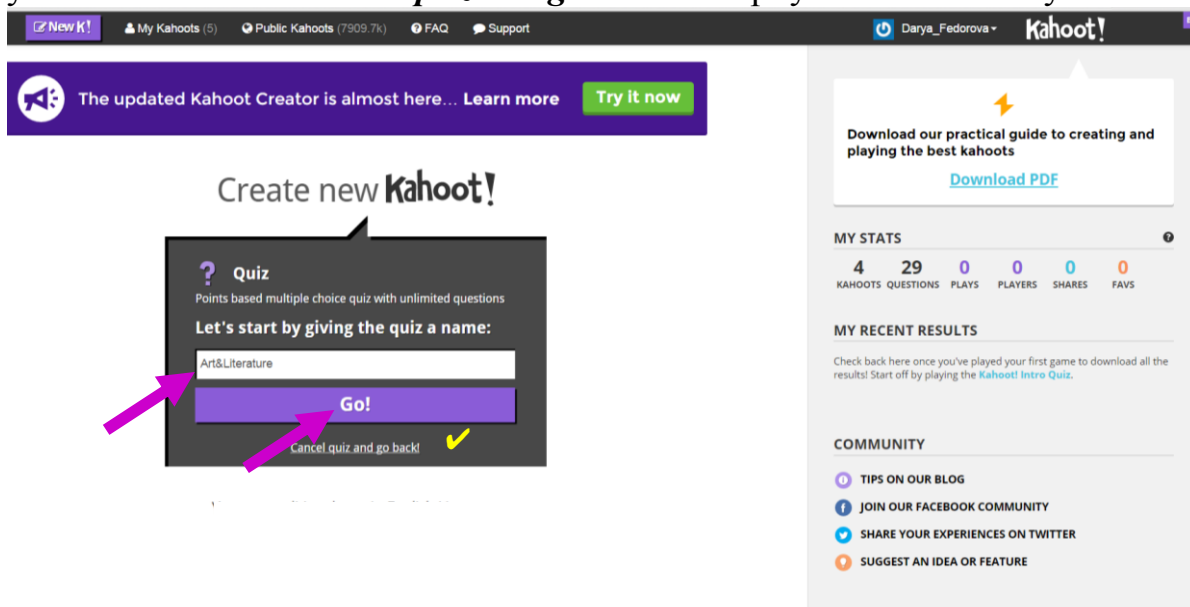
Создание игр

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**».

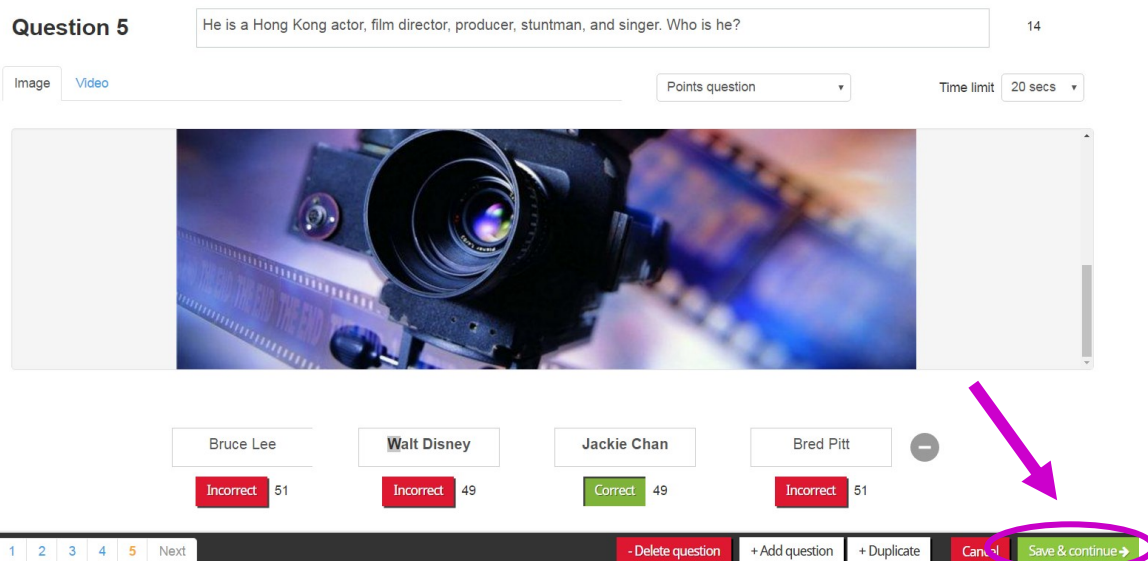
С первым вопросом закончили. Чтобы перейти к созданию 2-го, 3-го и т.д. вопроса нажимаем “**+Add question**” и совершаем знакомые нам действия. Если мы захотим удалить какой-то вопрос, воспользуемся “**-Delete question**”.

Удалить вопрос

Создать вопрос

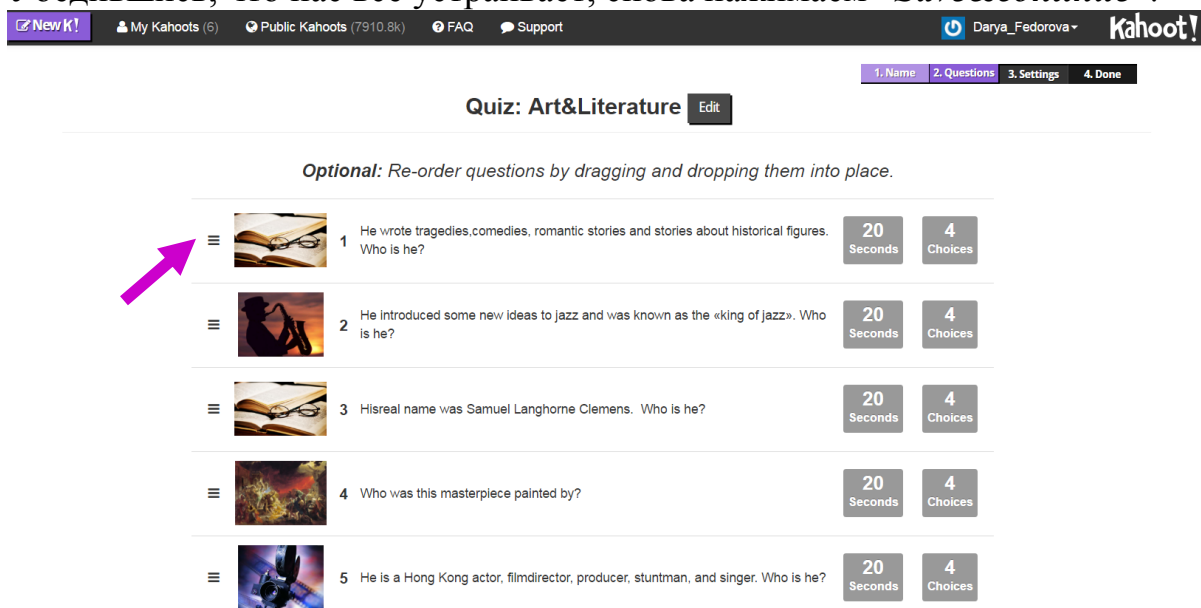
При необходимости можно вернуться к любому вопросу, используя *“Prev”*, *“1”*, *“2”*, *“...”*, *“Next”*. Внимание! До тех пор пока вопрос не будет полностью оформлен, система не разрешит переходить от вопроса к вопросу.

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)

Primary audience: Please select... (dropdown)

Difficulty level: 140 (slider between Beginner and Intermediate)

Description: (text area)

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

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)

Privacy settings: Public (dropdown)

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

Description: (text area)

Difficulty level: 140 (slider between Beginner and Intermediate)

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

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)

Privacy settings: Public (dropdown)

Primary audience: Please select... (dropdown)

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

Description: (text area)

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

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.

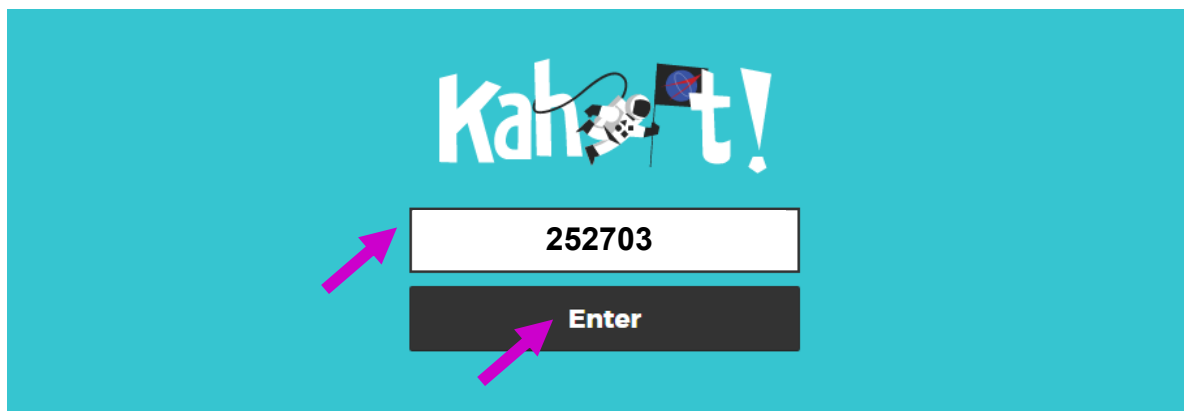
Join at **kahoot.it**
with Game PIN:
252703

kahoot.it

Kahoot!
Game PIN
Enter

1 Player Start

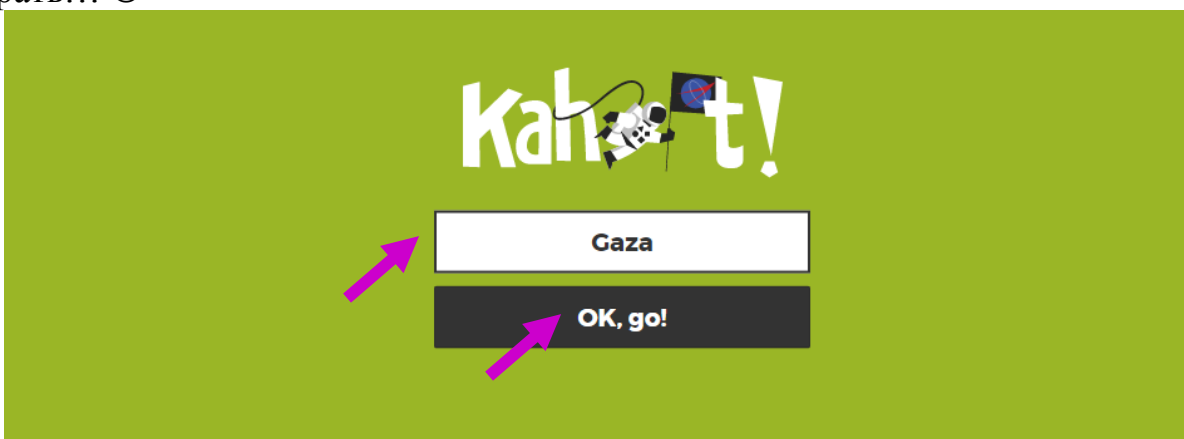
Шаг 1 (для ученика). Запускаем приложение *Kahoot* на любом гаджете, который имеет подключение к Интернету. Вводим ПИН-код, нажимаем “Enter”.



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

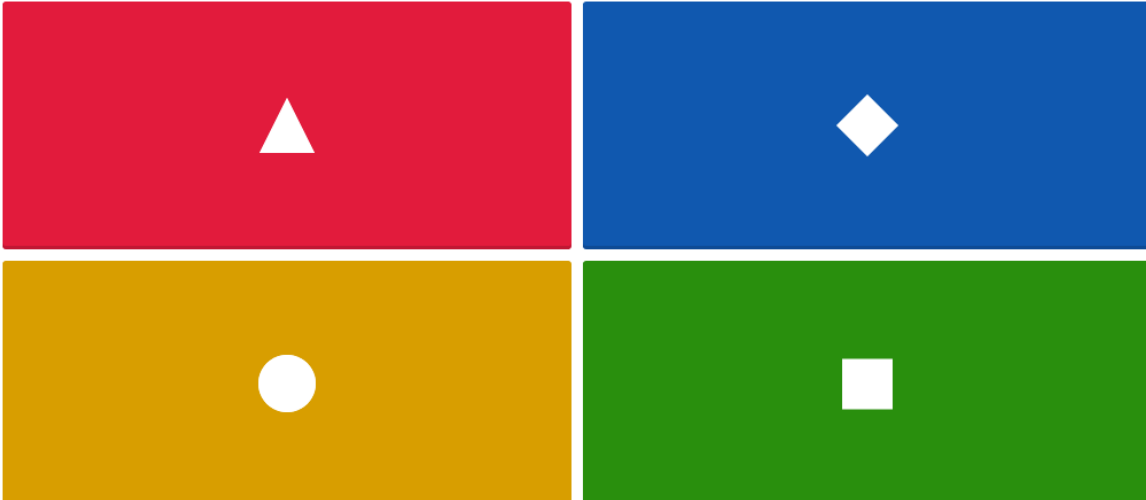
◆ L. Carroll

● 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
▲	◆	●	■
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?



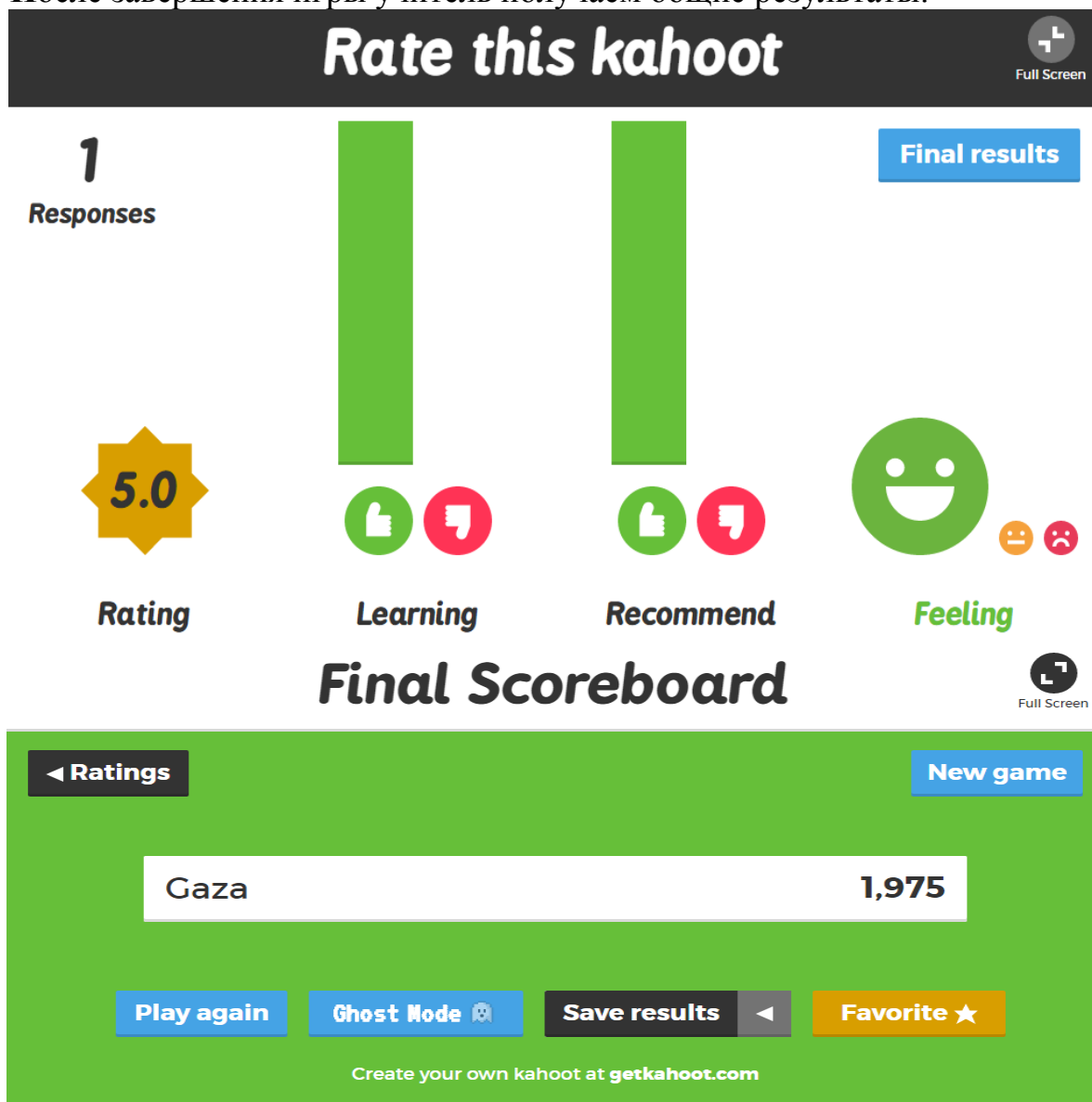
Do you recommend it?



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.
- Разнообразии 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 отводиться 4 часа. После проводится **тестирование по теме «Графическая информация».**

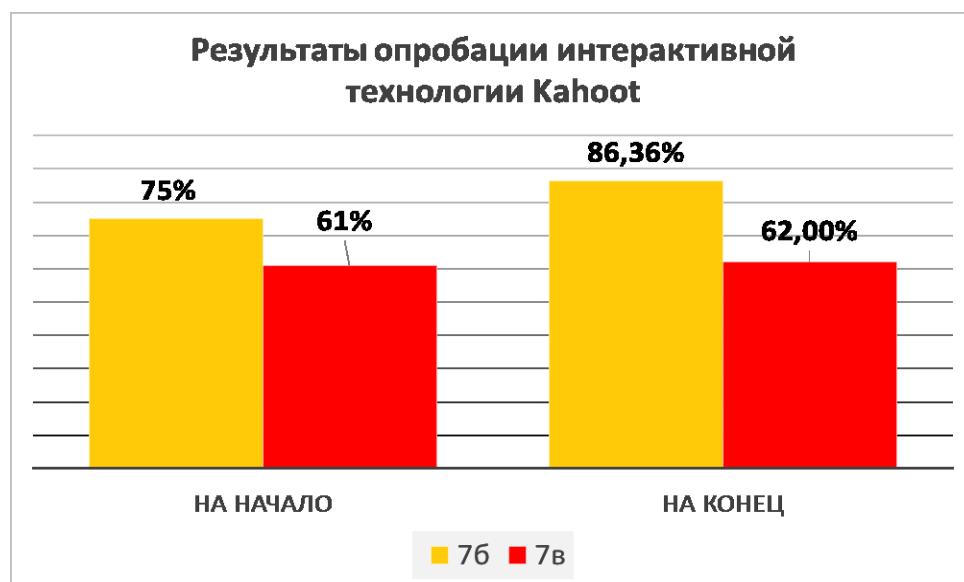
Тема 3. Обработка графической информации (4 часа)	Измерение и дискретизация. Общее представление о цифровом представлении аудиовизуальных и других непрерывных данных. Кодирование цвета. Цветовые модели. Модели RGB и CMYK. <i>Модели HSB и CMY</i> . Глубина кодирования. Знакомство с растровой и векторной 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 способствовало 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)