



То, что хочешь ты зажечь в других,
должно гореть в тебе самом.

Аврелий Августин

«Kahoot!»

*Использование платформы Kahoot как
один из способов повышения мотивации
учебной деятельности на занятиях
английского языка*



Введение

«To play or not to play, that is the question...»



Увлекательное
занятие



Возможность стать
победителем



Мотивация



Игра

«Любая игра предполагает определенную цель, знание правил, а также элемент удовольствия», кроме того, «учебная игра – это особо организованное задание, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил»

Соловова, 2008: 216



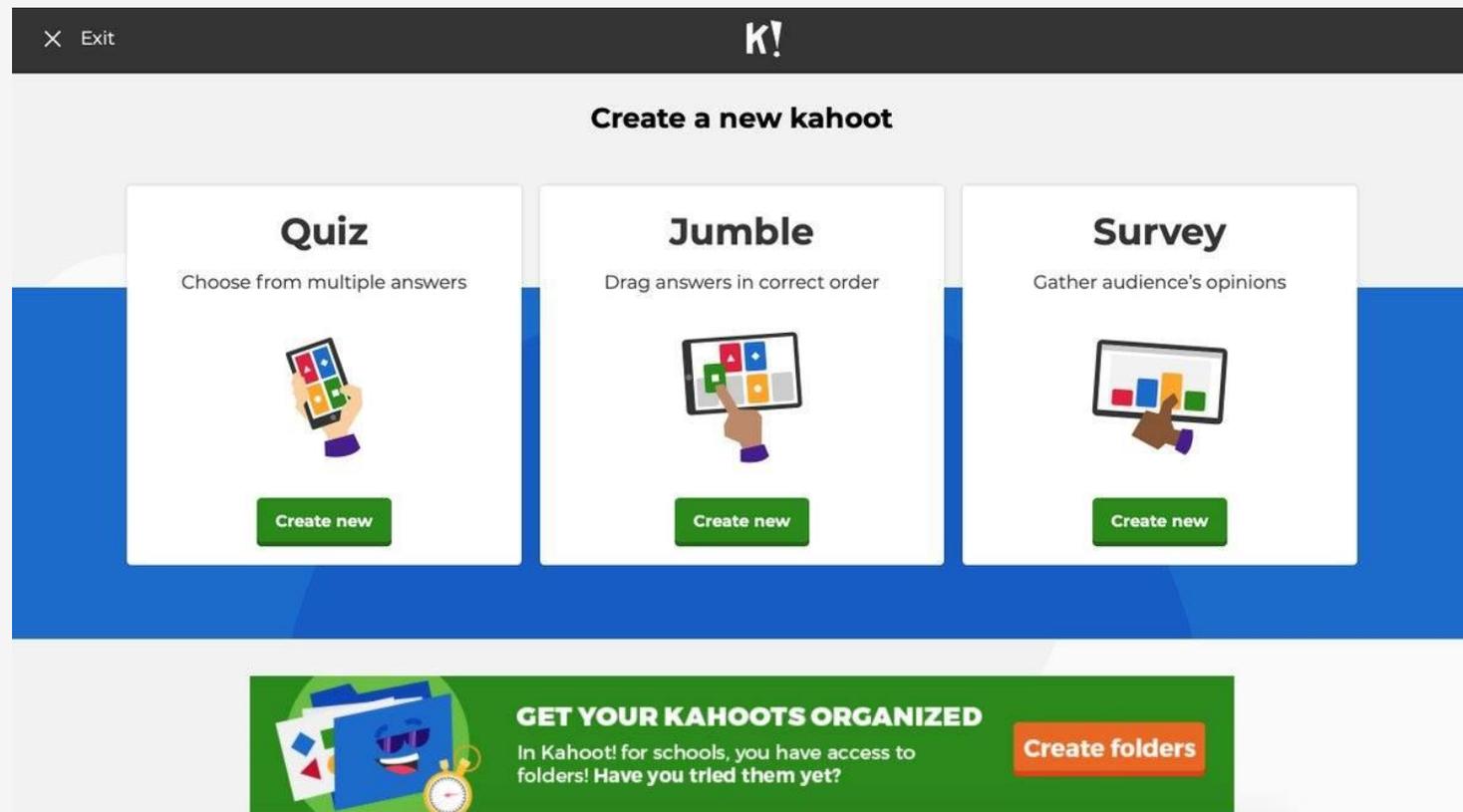
Скажи мне - и я забуду, покажи мне - и я запомню, дай мне сделать - и я пойму.

Конфуций



Kahoot!

Одним из игровых обучающих интернет-ресурсов является существующая с 2013 года учебная платформа Kahoot!
(<https://kahoot.com>)



The screenshot shows the Kahoot! website interface. At the top, there is a dark header with a close button (X) and the text "Exit" on the left, and the Kahoot! logo "K!" in the center. Below the header, the main heading is "Create a new kahoot". There are three white cards with rounded corners, each representing a different kahoot type:

- Quiz**: "Choose from multiple answers". The card features an illustration of a hand holding a smartphone displaying a quiz interface. Below the illustration is a green button labeled "Create new".
- Jumble**: "Drag answers in correct order". The card features an illustration of a hand pointing at a tablet displaying a jumble interface. Below the illustration is a green button labeled "Create new".
- Survey**: "Gather audience's opinions". The card features an illustration of a hand pointing at a tablet displaying a survey interface. Below the illustration is a green button labeled "Create new".

At the bottom of the screenshot, there is a green promotional banner with the text "GET YOUR KAHOTS ORGANIZED" in white. Below this text, it says "In Kahoot! for schools, you have access to folders! Have you tried them yet?". To the right of this text is an orange button labeled "Create folders". On the left side of the banner, there is an illustration of a folder with a smiley face and a clock.



Kahoot!

Техническое оснащение



Компьютер с
выходом в Интернет
для преподавателя



Проектор или
телевизор



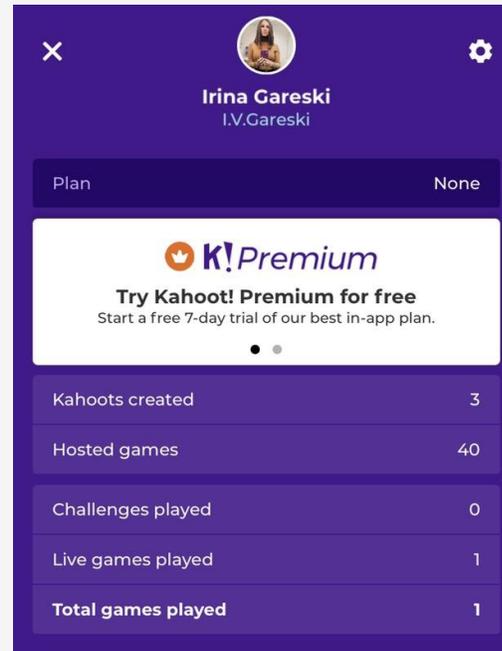
Смартфон или
планшет
для студента



Quiz

1. преподаватель заходит на свою страницу
2. выбирает нужную викторину
3. выбирает индивидуальную (Classic) или командную (Team Mode) игру
4. студенты заходят в качестве игроков по пину на экране TV

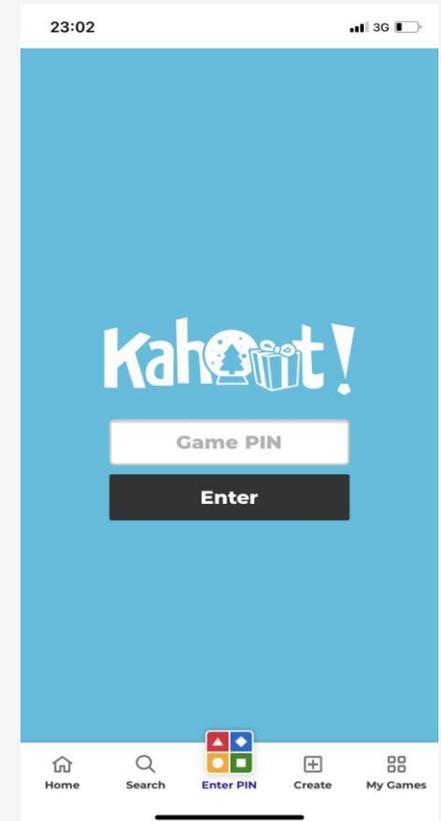
1



2



4



3

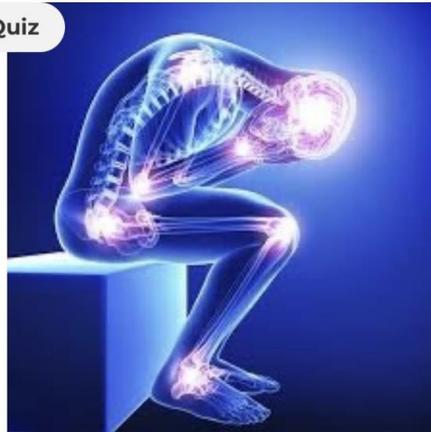




Викторина (Quiz)

это классический тип тестовых заданий с множественным выбором (Multiple Choice)

Quiz



What is the process by which information about tissue damage is communicated to the CNS?



Transduction



Transmission



Modulation



Nociception

Quiz



What is *TRUE* about gender differences and pain?



Women are less likely than men to use alternative treatments



Women are less likely to report pain than men



Men are less likely to report pain than women

8



Quiz

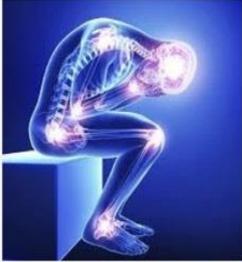
На рисунке **A** – экран телевизора /проектора

На рисунке **B** – экран телефона студента

A

What is the process by which information about tissue damage is communicated to the CNS?

5
Team Talk



Skip

0
Answers

▲ Transduction

◆ Nociception

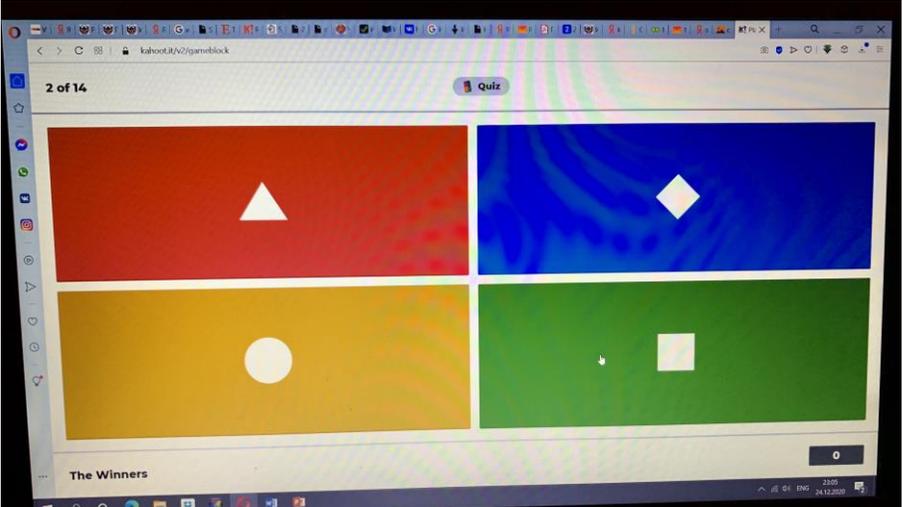
● Transmission

■ Modulation

2/14

Game PIN: 5252494

B



2 of 14

Quiz

▲ Transduction

◆ Nociception

● Transmission

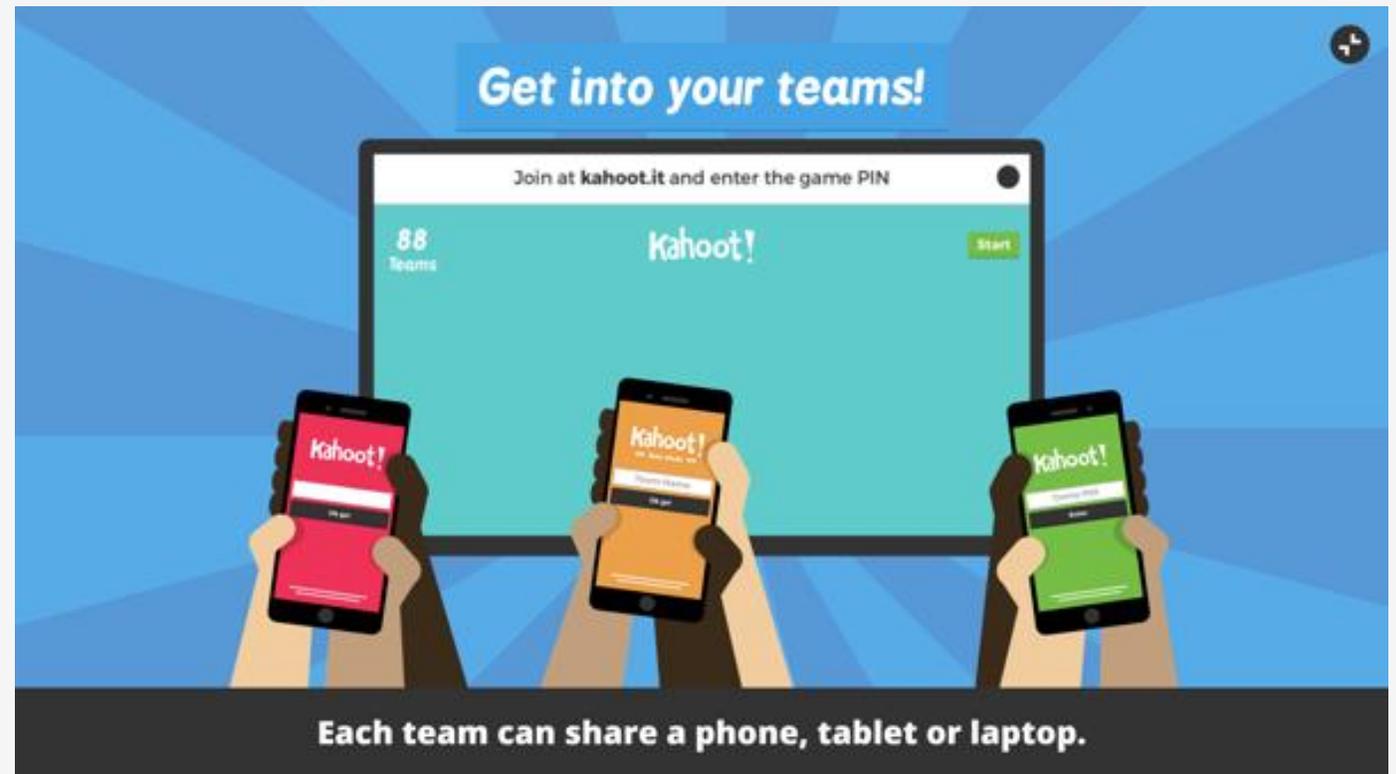
■ Modulation

The Winners

Team Mode

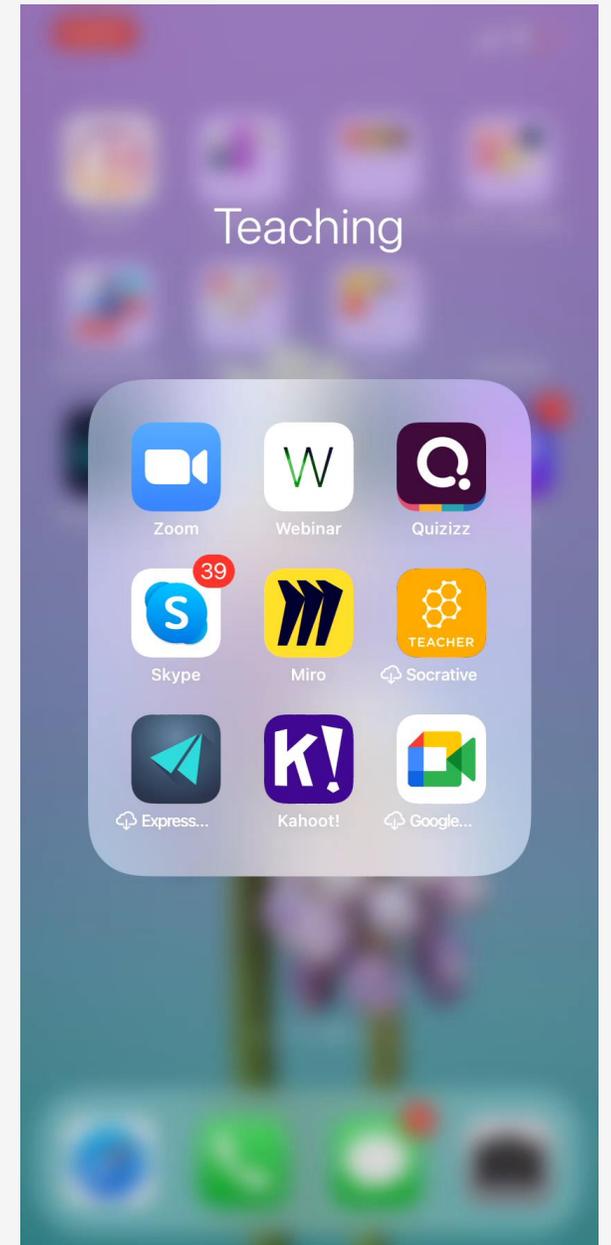
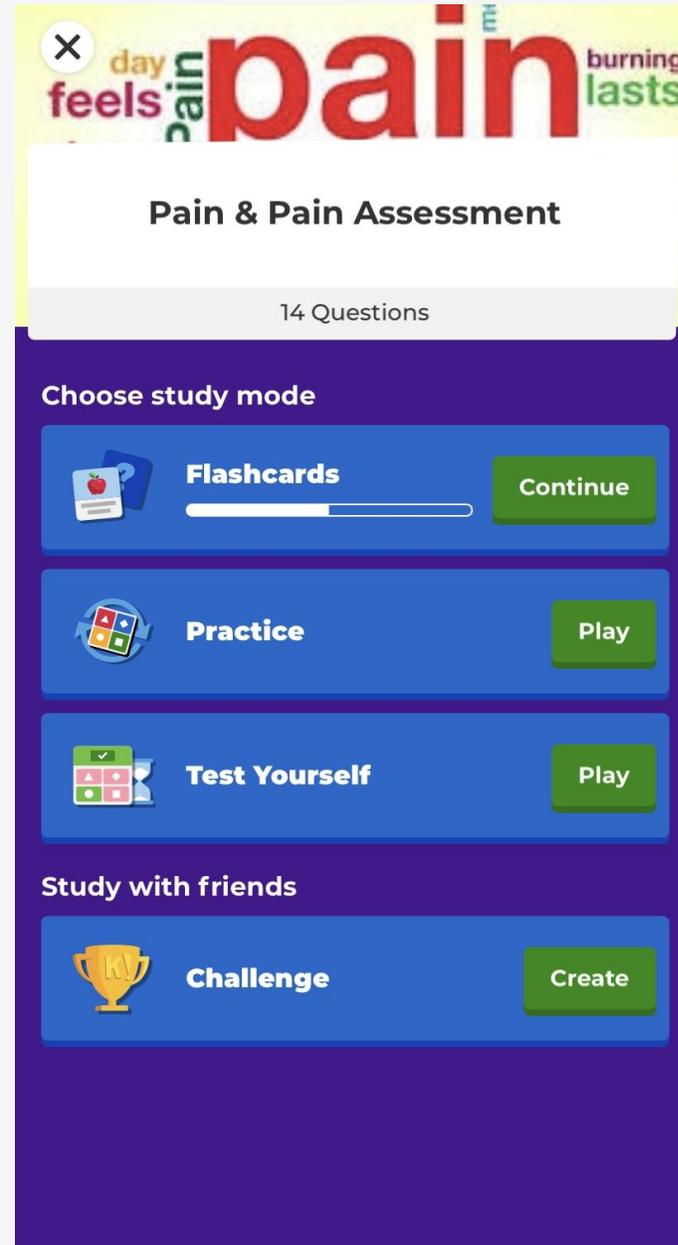
Игра в команде. Преимущества.

- участники имеют возможность посоветоваться;
- самостоятельно прояснить возникающие вопросы по теме;
- формируются Soft Skills (гибкие навыки), а именно навык командной работы, что крайне важно для будущего врача.

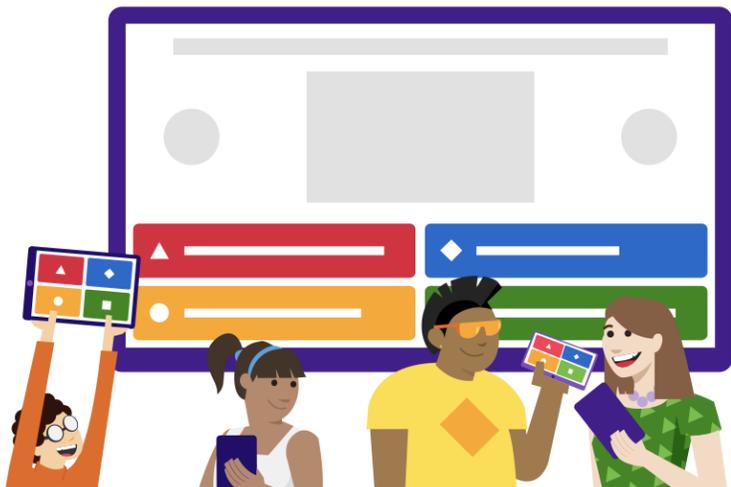


Kahoot! vs CPC

Игры Kahoot! могут быть даны студентам в качестве домашнего задания для самостоятельной работы.



Возможности сервиса Kahoot!



могут использоваться:

- для введения нового материала,
- для закрепления и повторения пройденного материала,
- для контроля знаний,
- в случае, если викторина создается студентами, – в качестве проектной работы.



Итоги. Преимущества а Kahoot!

- Высокая концентрация внимания благодаря наглядности и соревновательной составляющей;
- Мгновенная самопроверка обучающихся;
- Воодушевление студентов, эмоциональный подъем и, как следствие, рост интереса к занятиям и повышение мотивации.



«Ценность игры в большей степени заключается не столько в достижении дидактических целей, сколько в социально-психологическом воздействии на играющих участников и тех эффектах, которые при этом наблюдаются»

[Панина, Вавилова 2008: 67]





Гарески Ирина Валентиновна

*старший преподаватель
кафедры иностранных языков
с курсом русского языка
ФГБОУ ВО РязГМУ
Минздрава России*

[*gareski-irina@yandex.ru*](mailto:gareski-irina@yandex.ru)

+7-920-984-13-00

[*https://vk.com/irinagareski*](https://vk.com/irinagareski)

[*https://www.facebook.com/iRinaGARESKI/*](https://www.facebook.com/iRinaGARESKI/)