

Отчет о применении игры Kahoot для внедрения информационных технологий в образовательном процессе

В рамках внедрения и активного применения информационных технологий в образовательный процесс по ряду дисциплин, читаемые ст. преподавателем Мухтарбековой Р. М. и преподавателем Бубликовой Ю. С. всегда используется интерактивная обучающая платформа Kahoot. Данный инструмент позволяет проводить игровые викторины, тесты и опросы с использованием цифровых устройств, что повышает интерес студентов и способствует активному усвоению учебного материала.

Цель проведения игры Kahoot

Основной целью проведения игры **Kahoot** по читаемым дисциплинам является применение информационных технологий в учебном процессе, повышение мотивации студентов, развитие цифровых компетенций, а также закрепление и проверка знаний в интерактивной форме.

Дисциплины

1. Информатика 2 / Использование офисных приложений в стандартизации
2. Автоматизация в стандартизации 1 / Использование базы данных
3. Автоматизация в стандартизации 2 / MS SQL
4. Основы программирования в стандартизации 1 / (Java)
5. Основы программирования в стандартизации 2 / (1C:Предприятие)
6. Программное обеспечение в стандартизации / (MS Project)

Описание процесса проведения

Преподавателями были подготовлены интерактивные задания в системе **Kahoot**. Студенты подключались к игре с помощью мобильных устройств или компьютеров. Игра проводилась в режиме реального времени с последующим обсуждением ответов.

Использование информационных технологий

Онлайн-платформа **Kahoot**, интернет-соединение, мобильные устройства, персональные компьютеры, мультимедийное оборудование и цифровые методы оценки знаний.

Результаты

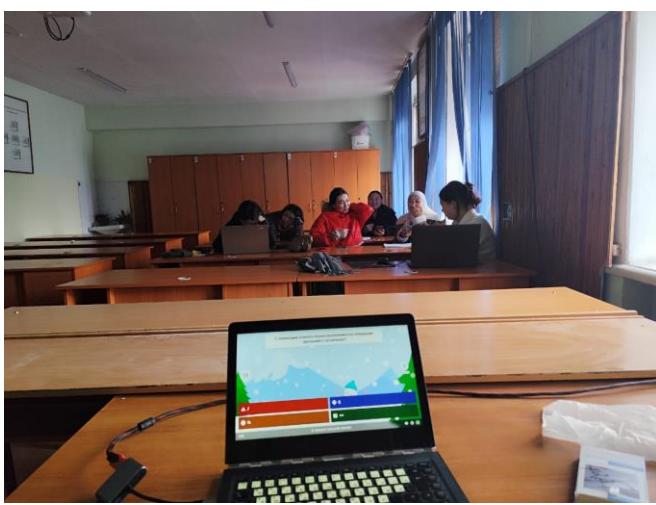
Повышение интереса к дисциплинам, активизация познавательной деятельности, выявление пробелов в знаниях и развитие навыков работы с информационными технологиями. По результатам тестирования система предоставляет рейтинг студентов и отчет (прилагается).

Заключение

Использование **Kahoot** показало высокую эффективность применения информационных технологий в образовательном процессе и рекомендуется к дальнейшему использованию.

Зав. кафедры «МиС»

Алмаматов М. З.





Report

Report options

Live



Dec 12, 2025, 2:08 PM

Hosted by winjoker25

Закрепление

Summary

Participants (11)

Questions (20)

Feedback

Expanded view

Compact view

All (20)	Difficult questions (6)	Search
Question	Type	Correct/incorrect
1 База данных - это:	Quiz	45%
2 Наиболее распространеными в практике являются:	Quiz	55%
3 Таблицы в базах данных предназначены:	Quiz	73%
4 Для чего предназначены запросы:	Quiz	36%
5 В каком диалоговом окне создают связи между полями таблиц базы данных:	Quiz	55%
6 В какую из этих игр машины пока играют не лучше людей?	Quiz	18%
7 Какая из этих игр была полностью решена компьютером?	Quiz	18%
8 Мыслящие машины так и не созданы, но пройден ли тест?	Quiz	36%
9 Без каких объектов не может существовать база данных:	Quiz	82%
10 Система управления базами данных представляет собой программный продукт, входящий ...	Quiz	9%
11 Примером иерархической базы данных является:	Quiz	73%
12 Научное направление, связанное с попытками формализовать мышление человека...	Quiz	73%
13 Укажите основные направления исследований СИИ?	Quiz	36%
14 Какую из этих задач искусственный интеллект все еще решает хуже большинства людей?	Quiz	18%
15 Как вы его назовете?	Quiz	9%

[Report](#)

Report options

Live

Dec 12, 2025, 2:08 PM

Hosted by winjoker25

Закрепление ⚡

[Summary](#)[Participants \(11\)](#)[Questions \(20\)](#)[Feedback](#)

All (11)	Need help (5)				Search
Nickname	Rank	Correct answers	Unanswered	Final score	
Зарина	1	 65%	—	10 318	
Нурайша	2	 55%	—	9841	
Ариана	3	 45%	—	7496	
Elnur	4	 40%	—	6736	
Айдай	5	 40%	—	6517	
Акылай	6	 35%	—	5765	
Даниель	7	 35%	—	5546	
Sezimai	8	 35%	—	5539	
Бегалы	9	 40%	—	5169	
Аэлина	10	 30%	—	4931	
Elina	11	 20%	—	3210	