

Татарстан Республикасы Апас муниципаль районы
муниципаль бюджет гомуми белем бирү учреждениесе
“Шәүкәт Галиев исемендәге Бакырчы төп гомуми белем бирү
мәктәбе”

“КАНОТ — ПРОГРАММА ДЛЯ СОЗДАНИЯ ВИКТОРИН, ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР И ТЕСТОВ”

(знакомство с программой)

2019 ел.

Kahoot – приложение для образовательных проектов. С его помощью можно создать тест, опрос, учебную игру или устроить марафон знаний. Приложение работает как в настольной версии, так и на смартфонах.

Представляю один из моих самых любимых инструментов — Kahoot. Это бесплатная платформа для обучения в игровой форме, которая подходит для любого учебного предмета и любого возраста.

В этот инструмент не возможно не влюбиться. Использование это инструмента является прекрасной заменой покупке дорогостоящих пультов для системы обратной связи в классе. Все, что вам понадобится это свой компьютер, проектор и наличие смартфонов у ребят в классе. Процесс проверки понимания, или обсуждение какого-то вопроса превратится в настоящую увлекательную игру!

Как создать свой Kahoot?

Пошаговая инструкция

Шаг 1

Пройдите по ссылке <https://getkahoot.com/> и создайте аккаунт, нажав на кнопку «Sign Up» (или войдите в свой аккаунт, если он уже имеется — Sign In)

Шаг 2

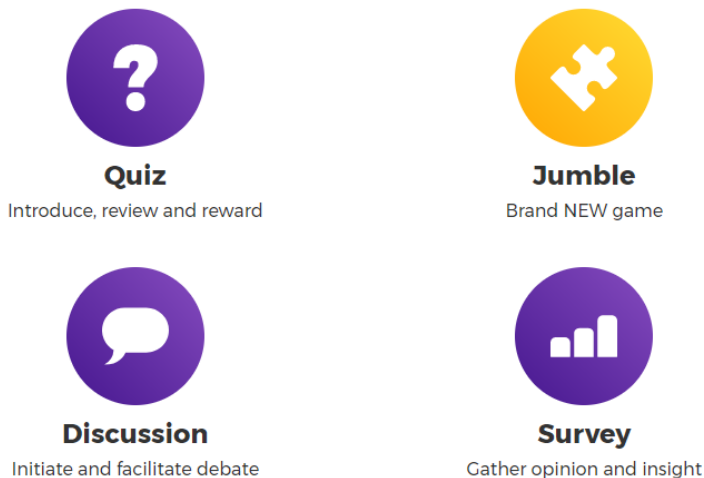
Для создания нового учебного материала нажмите «New K!» (создать новый)



Шаг 3

Выберите какой из видов Kahoot Вам подходит: тест — Quiz, дискуссия — Discussion, анкетирование — Survey или последовательность — Jumble

Create a new kahoot



Шаг 4

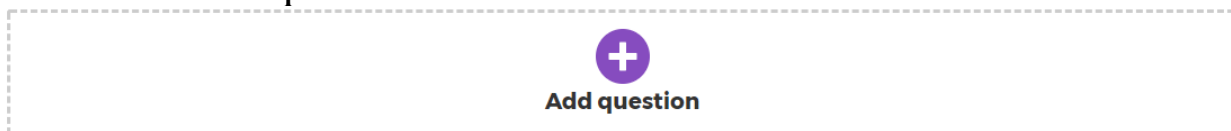
Когда тип задания выбран, заполните основные данные о нем и нажмите «Ok, go»

The screenshot shows the 'Create a new kahoot' form with the following fields and options:

- Title (required)**: A text input field with the placeholder text "Название викторины".
- Description (required)**: A text input field with the placeholder text "Описание к викторине, например, укажите класс или цель".
- Cover image**: A section with a dashed border containing the text "Добавьте картинку как иллюстрацию к викторине". It includes two buttons: "Add image" (with a "Beta" badge) and "Upload image". Below these buttons is the text "or drag & drop image".
- Visible to**: A dropdown menu with the text "Измените настройки приватности".
- Language**: A dropdown menu with the text "Язык, на котором составлена викторина".
- Audience (required)**: A dropdown menu with the text "Укажите целевую аудиторию".
- Credit resources**: A text input field with the placeholder text "Укажите материалы, которые использовались для создания данной викторины".
- Intro video**: A text input field with the placeholder text "https://www.youtube.com/watch?v=xvNR4SRJu08".

Шаг 5

Далее нажмите «Add question», чтобы приступить к добавлению вопросов.



В каждый есть вопрос есть возможность добавить видео или картинку. Сохраняйте вопрос и переходите к добавлению следующего. Когда викторина готова, сохраните ее нажав «Save»

Question (required)
Вопрос

Time limit
20 sec

Award points
YES

Media
Можно добавить картинку или видео
Add image Upload image Add Video
or drag & drop image

Answer 1 (required)
Вариант ответа 1

Answer 2 (required)
Вариант ответа 3

Answer 3
Вариант ответа 2

Answer 4
Вариант ответа 4

Credit resources укажите какой вариант ответа правильный

Как запустить Kahoot для учащихся?

Шаг 6

Когда викторина готова, нажмите «Play» для запуска.

← Back

Тренды и вызовы в высшем образовании [Edit](#)

Викторина для преподавателей ВУЗов

Play Challenge

Challenges are coming soon! [Learn more about it.](#)

Preview Favorite Duplicate Share

f t p g+ e

Or, copy & share this link: <https://play.kahoot.it/#/k/73a2f0e3-b031-49d9-8e09-3f6db976a119>

Шаг 7

Укажите как будет организована игра: классическим способом, где каждый за себя или играть можно в командах (в этом случае перед тем как запускается время для дачи ответа, у команд есть дополнительных 5 секунд для совместного обсуждения).

Также, здесь можно указать настройки игры.

Тренды и вызовы в высшем образовании



Player vs Player
1:1 Devices

Classic



Team vs Team
Shared Devices

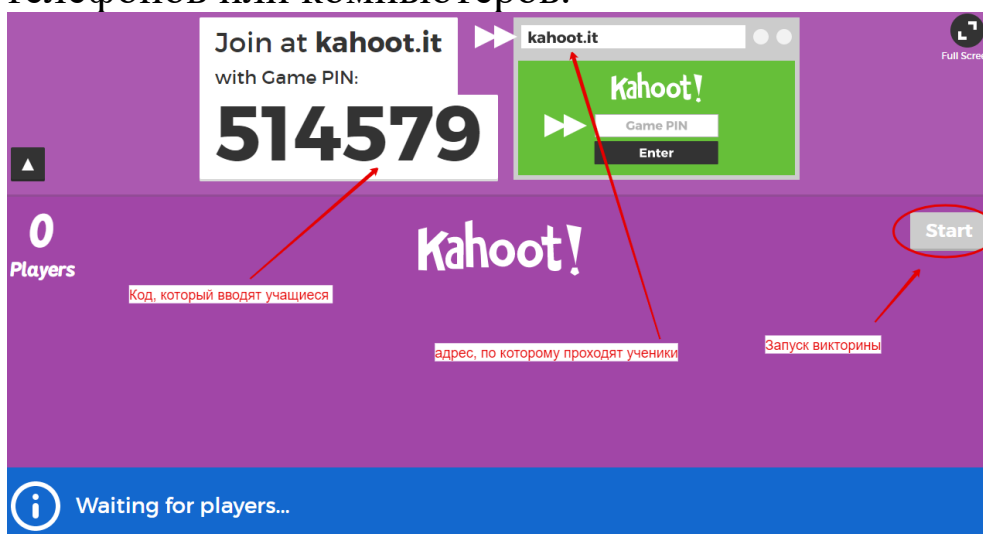
Team mode

Game options

Как учащиеся подключаются к игре?

Учащиеся со своего компьютера или смартфона переходят по этой ссылке kahoot.it, вводят код игры, который генерируется автоматически. Далее учащиеся вводят свое имя и когда все учащиеся вошли под своим именем в игру, учитель запускает тест, нажав «Start».

Вопросы викторины и варианты ответов появляются на экране учителя, а отмечаются учащиеся со своих мобильных телефонов или компьютеров.



Как использовать Kahoot в учебной работе

При использовании Kahoot в учебной работе важно понимать какую задачу вы ставите, создавая викторину, и исходя из этого составлять учебные вопросы. **Именно вопросы, а не сам инструмент, делают Kahoot классным.**