

Республика Карелия
Администрация Петрозаводского городского округа
муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
Петрозаводского городского округа
«Финно-угорский детский сад комбинированного вида № 20 «Лумикелло»

**Фестиваль педагогических идей
«Цифровые технологии в системе дошкольного образования»
Направление: Мастер-класс**

**Мастер-класс
«Создание онлайн викторины с использованием сервиса
«Kahoot!».**

Автор: Ванюкова С.Л.,
воспитатель
МДОУ «Детский сад № 20»

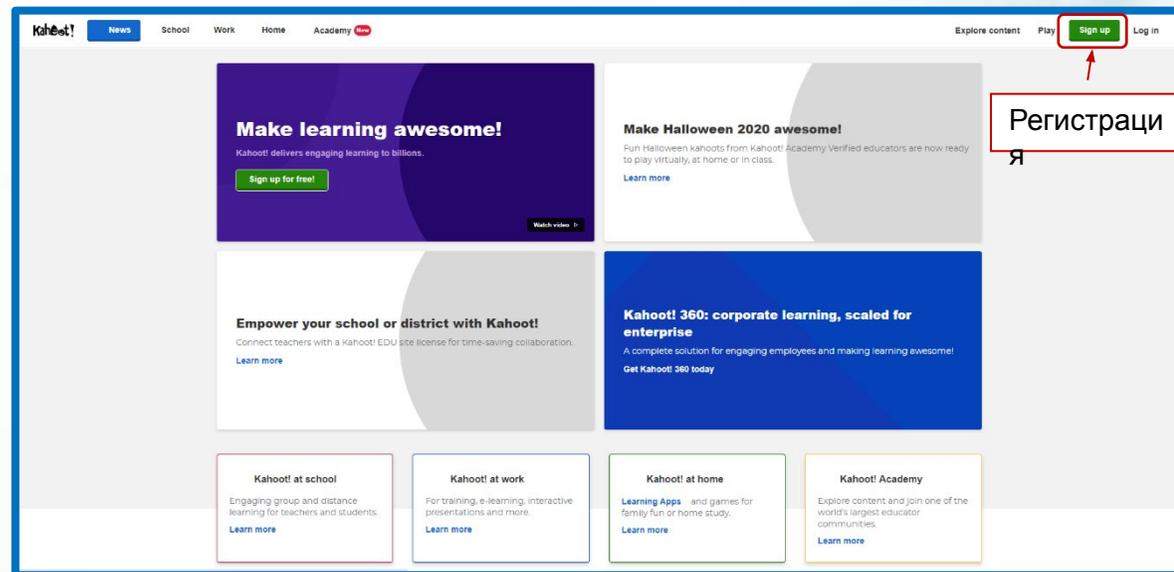


Что такое «Kahoot!»

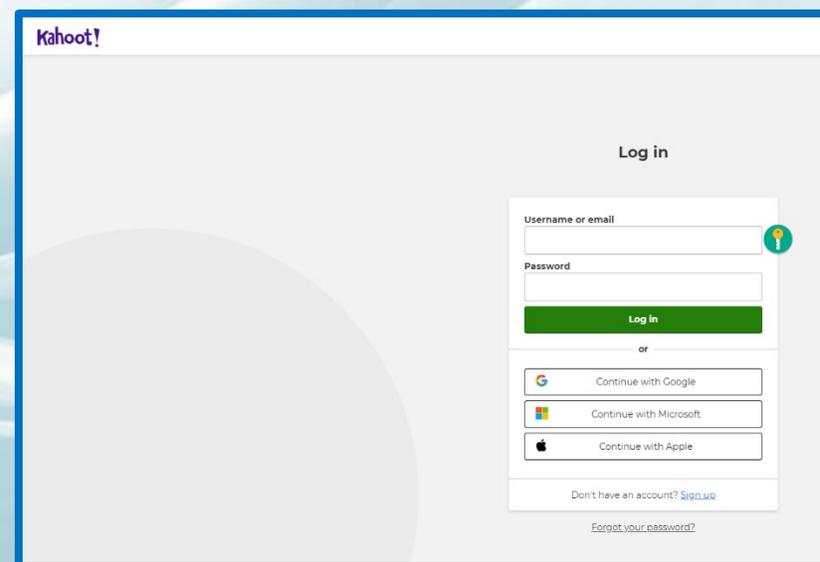
- Игровая обучающая платформа, используемая в качестве информационно-коммуникационных технологий в образовательных заведениях.
- Обучающие игры «Kahoot!» являются викториной со множеством выборов, доступны через веб-браузер.
- Викторина «Kahoot!» может использоваться для проверки знаний, конкретизировать определенную информацию.
- Сервис «Kahoot!» позволяет отвечать на вопросы викторины одновременно нескольким игрокам при наличии в доступе гаджетов, подключенных к сети «Интернет».
- Созданные в «Kahoot!» задания позволяют включить в них фотографии и даже видеофрагменты, что обеспечивает облегченное восприятие информации дошкольником.
- Темп выполнения викторин, тестов регулируется путём введения временного предела для каждого вопроса.



1 шаг. Заходим по ссылке <https://kahoot.com/schools-u/>.
Нажимаем кнопку «Зарегистрироваться» («Sing up»).



2 шаг. Указываем адрес электронной почты, задаем пароль.
На почту автоматически придет письмо, на него отвечать не требуется.
Заходим в созданный аккаунт.

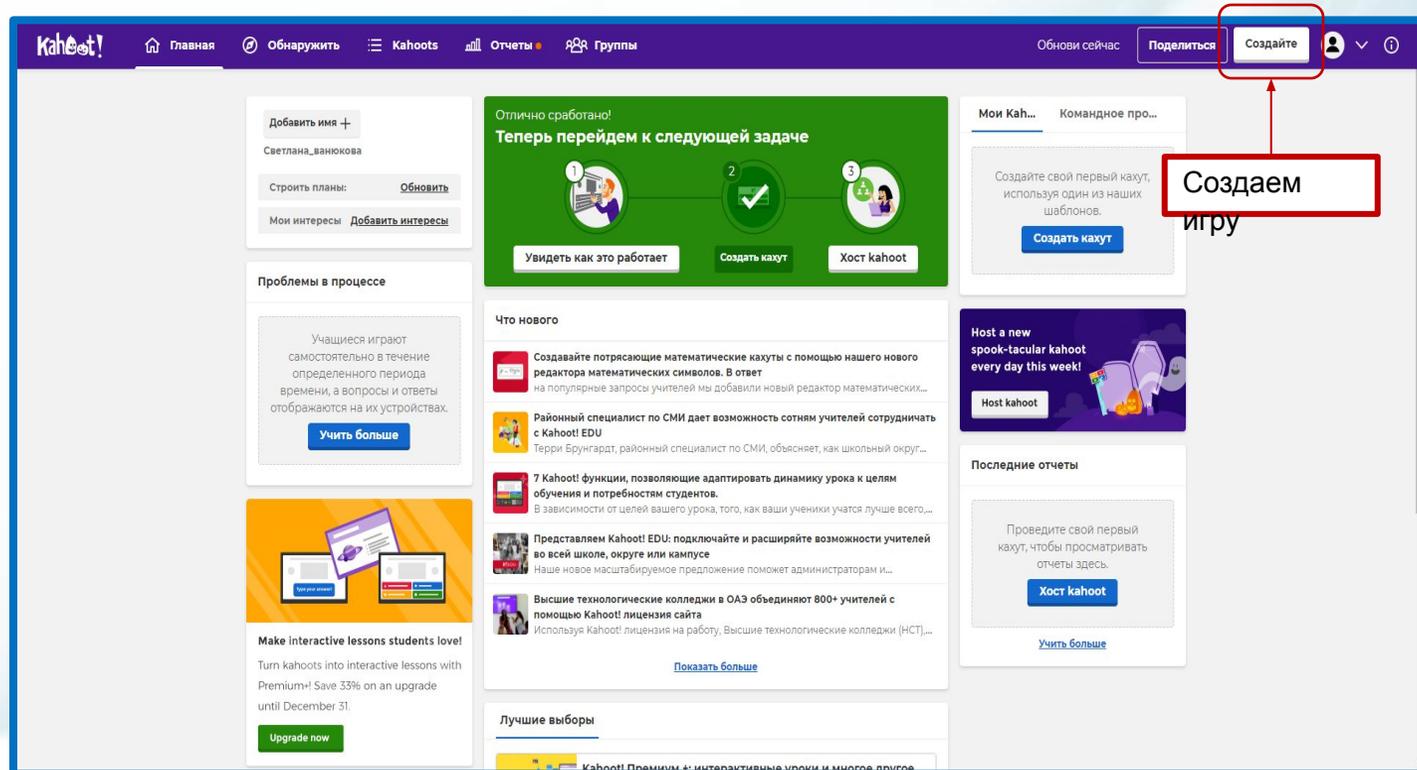


3 шаг. Нажимаем на иконку «Профиль», выбираем настройки, редактируем личные данные. Можно добавить свою фотографию, изменить имя пользователя, регион, выбрать язык, указать учебное заведение, задать тип аккаунта, то есть для чего вы будете его использовать (учитель, студент, бизнес). Здесь же можно изменить пароль, настроить конфиденциальность.

Возможно платформа предложит заполнить данные при регистрации, тогда сейчас этого повторять не нужно.

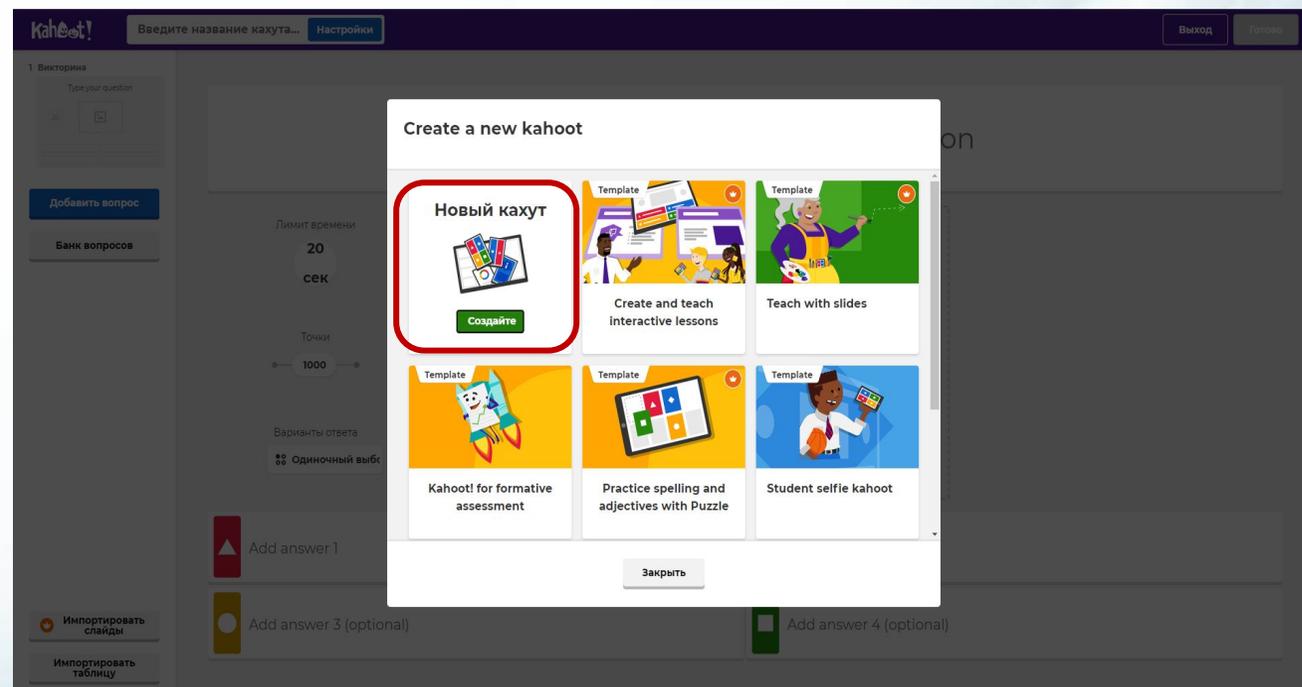


4 шаг. Создаем игру.
Нажимаем кнопку «Создайте».



The screenshot shows the Kahoot! website interface. The top navigation bar includes links for 'Главная', 'Обнаружить', 'Kahoots', 'Отчеты', and 'Группы'. On the right side of the navigation bar, there are buttons for 'Обнови сейчас', 'Поделиться', and 'Создайте'. The 'Создайте' button is highlighted with a red box, and a red arrow points from a text box labeled 'Создаем игру' to it. The main content area features a green banner with the text 'Отлично сработано! Теперь перейдем к следующей задаче' and three numbered steps. Below this, there are several promotional cards and a 'Что нового' section with news items. The bottom right corner of the page shows a laptop and some books.

5 шаг. Выбираем вид игры.

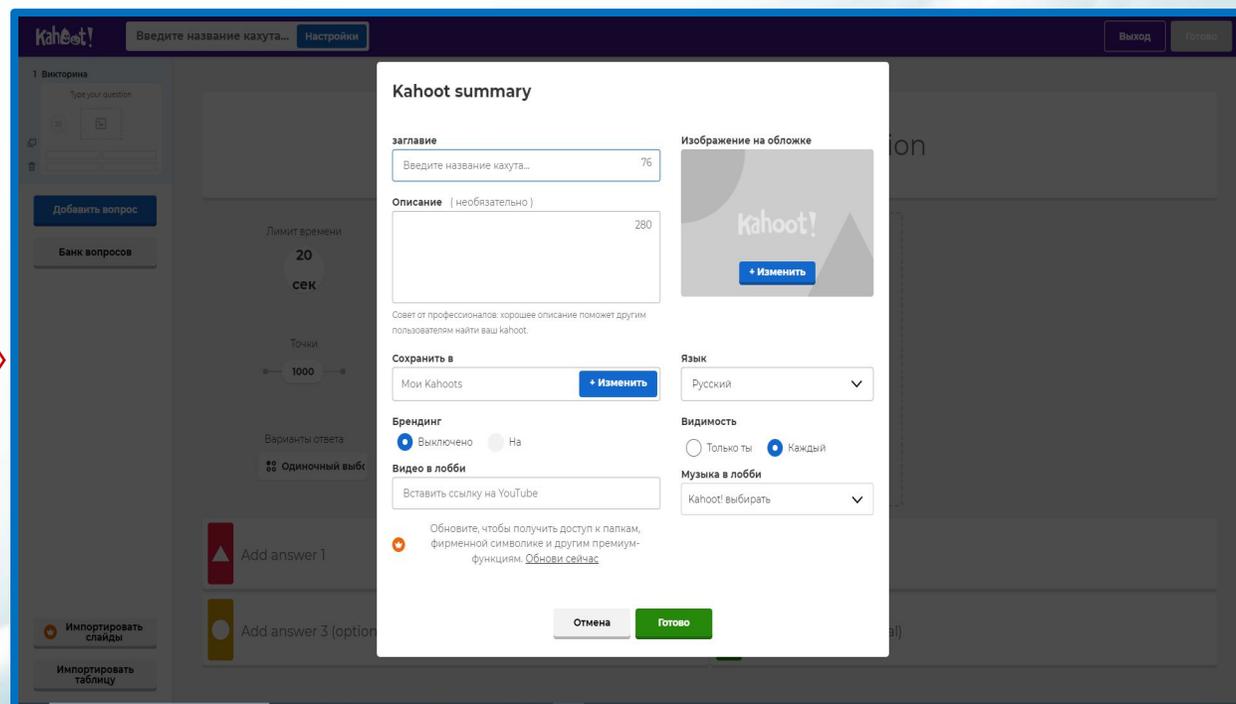


6 шаг. Настраиваем основные данные об игре: название, устанавливаем лимит времени, в течение которого игрок может отвечать на вопрос, варианты ответа (один вариант в бесплатной версии).

The screenshot shows the Kahoot! quiz creation interface. At the top, there is a purple header with the Kahoot! logo, a text input field for the quiz name, and a 'Настройки' (Settings) button. A red box highlights the 'Настройки' button, with an arrow pointing to a red box containing the word 'Названи' (Name). Below the header, there is a large white text area for the question, with the text 'Click to start typing your question'. To the left of the main area, there is a sidebar with a 'Добавить вопрос' (Add question) button and a 'Банк вопросов' (Question bank) button. In the center, there is a 'Лимит времени' (Time limit) section with a circular timer set to 20 seconds. A red box highlights the '20 сек' (20 sec) value, with an arrow pointing to a red box containing the text 'Настраиваем время' (Setting time). Below the timer, there is a 'Точки' (Points) section with a slider set to 1000. To the right of the timer and points, there is a 'Варианты ответа' (Answer options) section with a red box highlighting the 'Одиночный выбор' (Single choice) option. Below the answer options, there are four input fields for adding answers: 'Add answer 1', 'Add answer 2', 'Add answer 3 (optional)', and 'Add answer 4 (optional)'. At the bottom left, there are buttons for 'Импортировать слайды' (Import slides) and 'Импортировать таблицу' (Import table). At the bottom right, there are buttons for 'Библиотека изображений' (Image library), 'Загрузить изображение' (Upload image), and 'Ссылка на YouTube' (YouTube link). The interface is framed by a blue border.



7 шаг. Нажав на кнопку «настройки названия кахута», открывается всплывающее окно, где можно озаглавить игру, дать краткое описание, цели, задачи, рекомендации, выбрать язык и т.д.



8 шаг. Приступаем к наполнению содержания игры.

- Добавляем вопросы, нажимаем кнопку «click to start typing your question».
- Для улучшения восприятия информации можно добавить изображение к вопросу (изображение можно выбрать из предложенной библиотеки, собственных изображений, которые Вы заранее подготовили, или же дать ссылку на [YouTube](#)).
- Добавляем варианты ответов. Они могут быть представлены в виде слов, фраз для читающих детей или взрослых, а также в виде изображений.

Кahoot!

Сказки А.С. Пушкина Настройки Saved to: My drafts Предварительный просмотр Выход Готово

1 Викторина

Time your question

Click to start typing your question

Добавляем вопрос

Добавить вопрос

Банк вопросов

Лимит времени

20 сек

Добавляем варианты ответов

Добавляем изображение к вопросу

Перетащите изображение с вашего компьютера

Библиотека изображений Загрузить изображение Ссылка на YouTube

Одиночный выбор

Add answer 1 Add answer 2

Add answer 3 (optional) Add answer 4 (optional)

Импортировать слайды

Импортировать таблицу

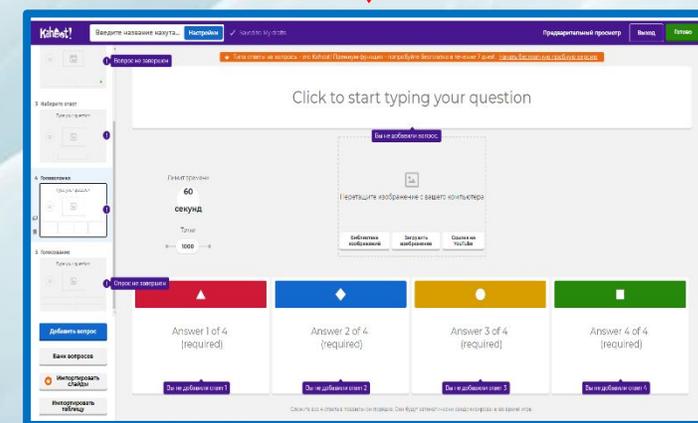
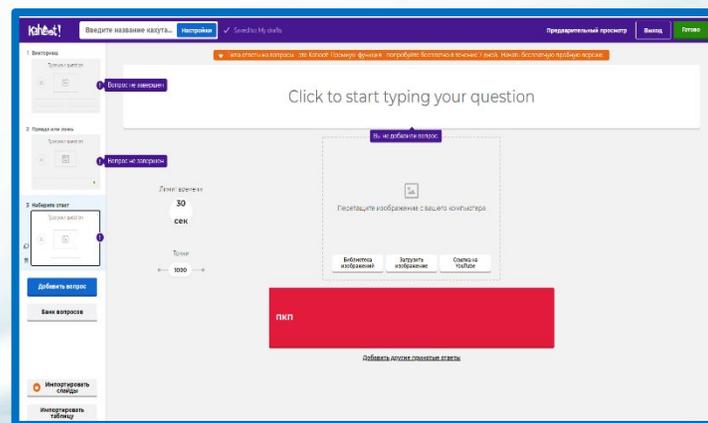
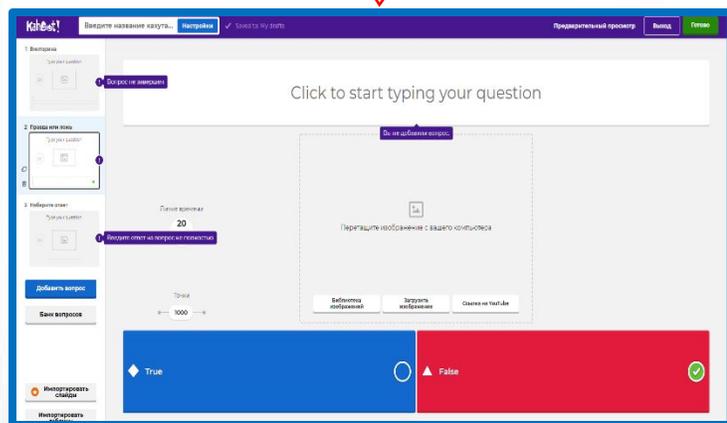


9 шаг. Добавляем вопрос викторины, нажимая на кнопку.
Нам предлагают выбрать варианты игры.

«Правда или ложь»
- выбрать 1 верный ответ.

«Наберите ответ»
- самостоятельно набрать
слово или фразу.

«Головоломка» -
выложить верную
последовательность
слов, фраз.

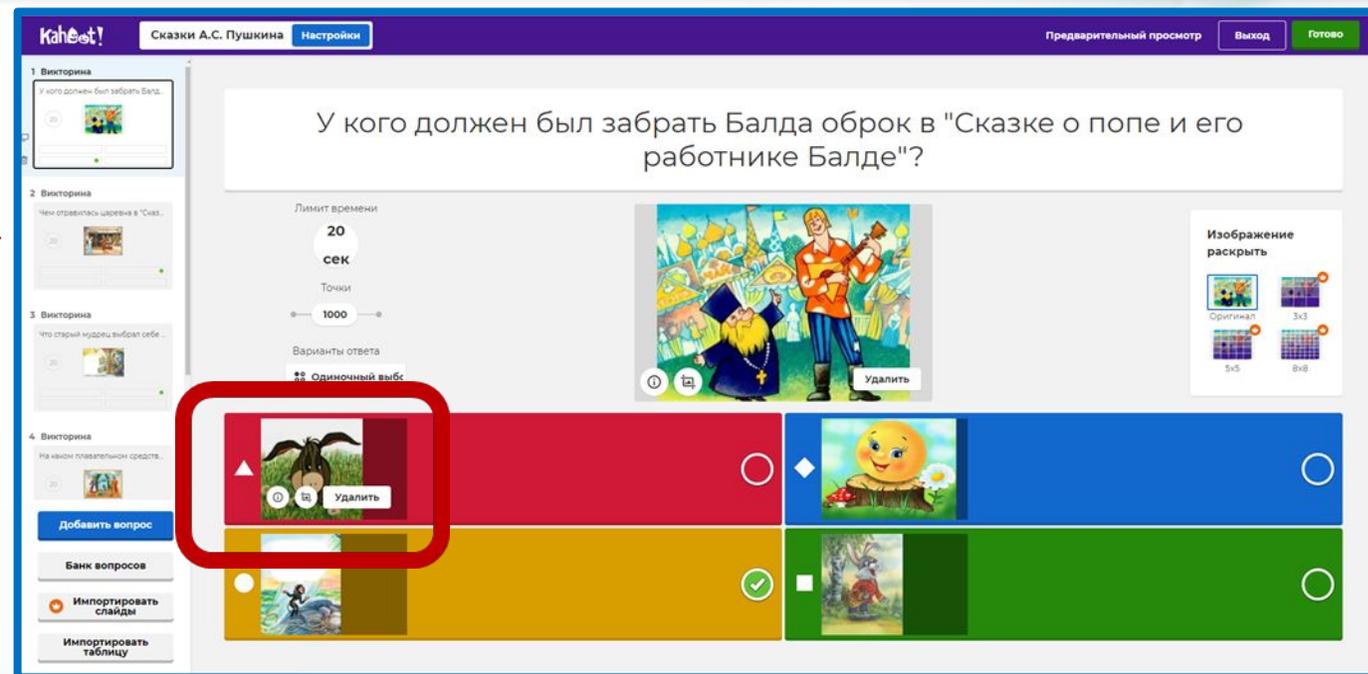


10 шаг. Продолжаем создавать викторину, добавляя необходимое количество вопросов.

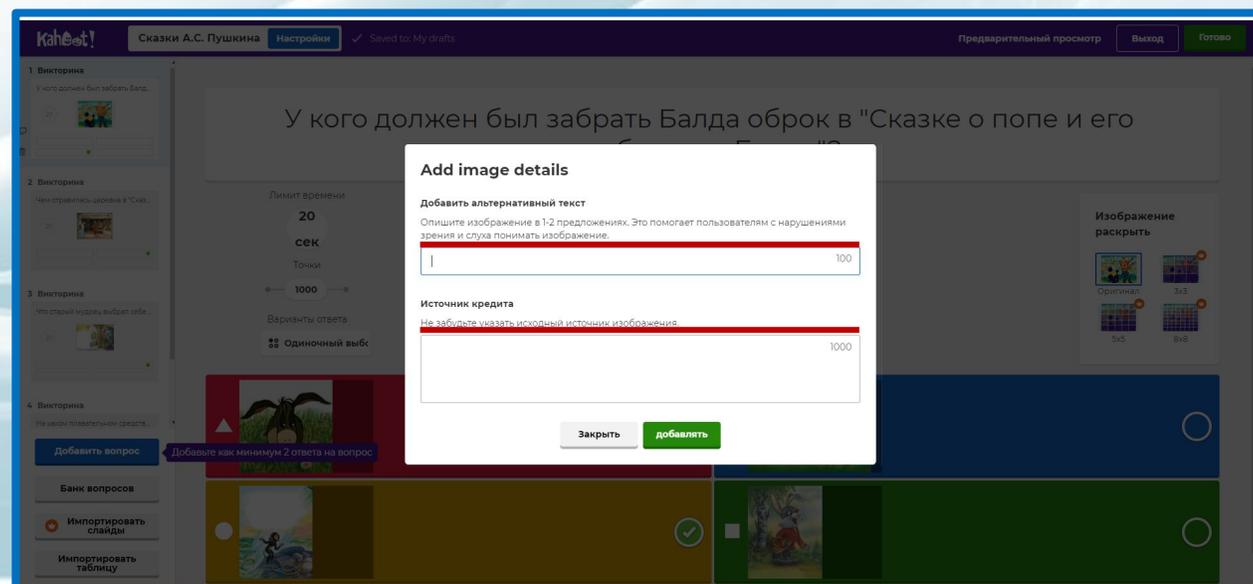
The screenshot shows the Kahoot! interface for creating a quiz. The top navigation bar includes the Kahoot! logo, the current quiz title 'Сказки А.С. Пушкина', the 'Настройки' (Settings) tab, and a 'Saved to: My drafts' indicator. On the right side of the top bar are 'Выход' (Logout) and 'Готово' (Done) buttons. The main content area is titled '1 Викторина' and contains a question: 'У кого должен был забрать Балду...'. Below the question is a 'Добавить вопрос' (Add question) button and a 'Банк вопросов' (Question bank) section. The 'Проверить знания' (Check knowledge) section is active, displaying several question types: 'Викторина' (Quiz), 'Правда или ложь' (True or False), 'Наберите ответ' (Enter answer), 'Головоломка' (Puzzle), 'Собирайте мнения' (Gather opinions), and 'Настоящая информация' (True information). The 'Викторина' option is highlighted with a red box, and a callout box points to it with the text 'Продолжаем создавать викторину'. At the bottom of the interface, there are buttons for 'Импортировать слайды' (Import slides) and 'Импортировать таблицу' (Import table). The background of the interface shows a preview of the quiz slides with various illustrations.



Каждое изображение можно отредактировать или удалить.

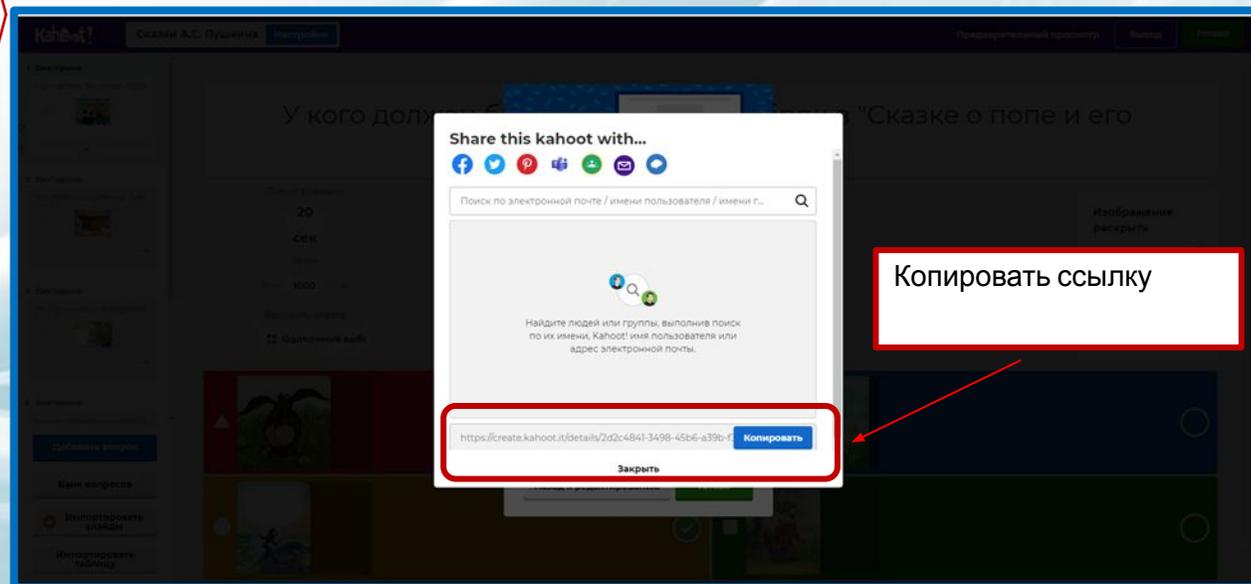
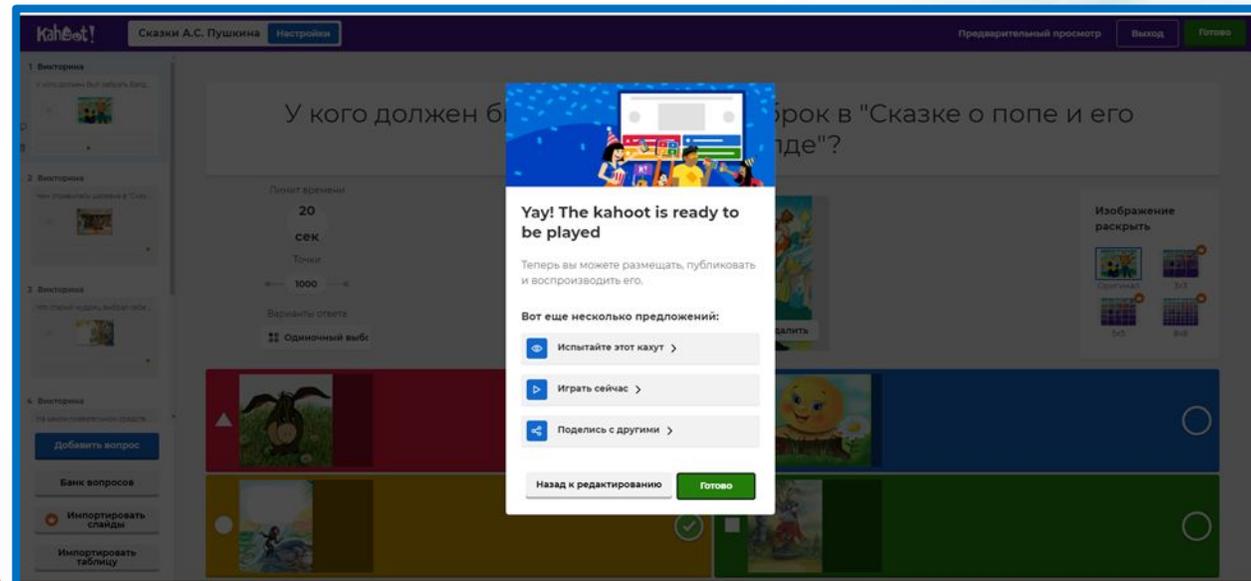


Нажав на кнопку «информация» изображение можно дополнить описательной информацией, не забудьте, что у каждого изображения есть свой автор, всегда указывайте исходный источник изображения.



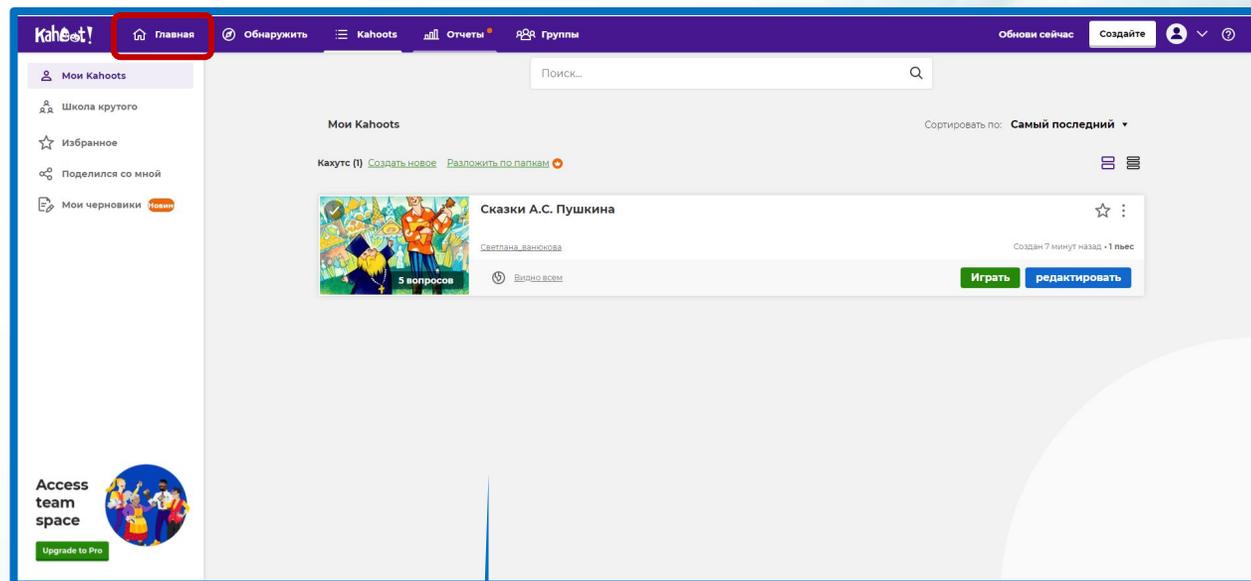
11 шаг. Если Вы уверены, что внесли всю информацию викторины, нажмите кнопку «Готово». Теперь вы можете размещать, публиковать и воспроизводить его. Откроется всплывающее окно, в котором предложены дополнительные варианты:

- «Испытайте этот кахут» - предлагают опробовать игру с другими игроками;
- «Играть сейчас» - предлагают играть в игру;
- «Поделиться с другими» - предлагают поделиться с другими ссылкой или скопировать.



Копировать ссылку

После того как викторина сохранена, переходим на главную страницу, нажав на иконку «дом». Викторина готова, на этой странице Вы можете ее редактировать в любой момент.



В качестве примера предлагаю викторину «Сказки А.С. Пушкина»
<https://create.kahoot.it/share/2d2c4841-3498-45b6-a39b-f3ffcae2198b>



Спасибо за внимание!

