**WEB-СЕРВИС KAHOOT! – НОВЫЙ ТРЕНД**

**В ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

Разваляева Татьяна Алексеевна,

учитель информатики,

МОУ СШ № 89,

Дзержинский р-н,

г. Волгоград

Технологии не усложняют нашу жизнь, если использовать их осознанно, то можно сэкономить большое количество времени и потратить его на отдых. Использование современных Web-технологий в образовании позволяет придать традиционному уроку новые краски, оживить его, а также повысить уровень мотивации обучающихся к предмету и как следствие повысить качество обучения.

Одним из новых и эффективных подходов в проведении учебных занятий является «игрофикация» - это различное применение техник, характерных для компьютерных игр для неигровых процессов. Цель «игрофикации» повысить уровень заинтересованности учеников к учебному процессу. Бывают ситуации, когда подросткам не хочется учиться, причиной этому могут быть плохое самочувствие или настроение. Но при этом они всегда могут играть – такова уж человеческая природа. Ученикам нравится соревноваться с другими, они жаждут наград и поощрений, и хотят, чтобы их достижения замечали. Потому включая в обучение игровые элементы становится возможно повысить интерес учеников, а также подтолкнуть к усовершенствованию своих результатов.

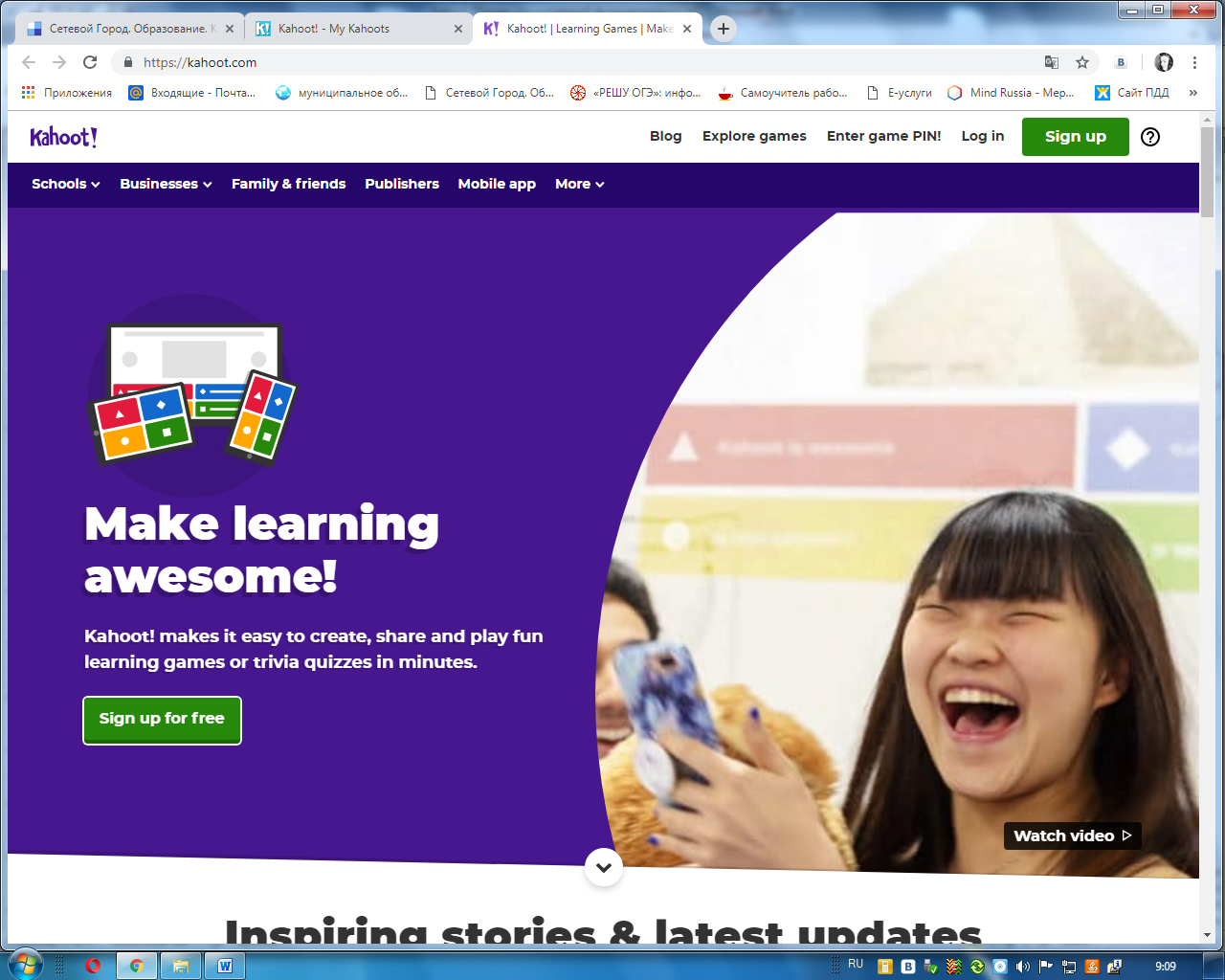
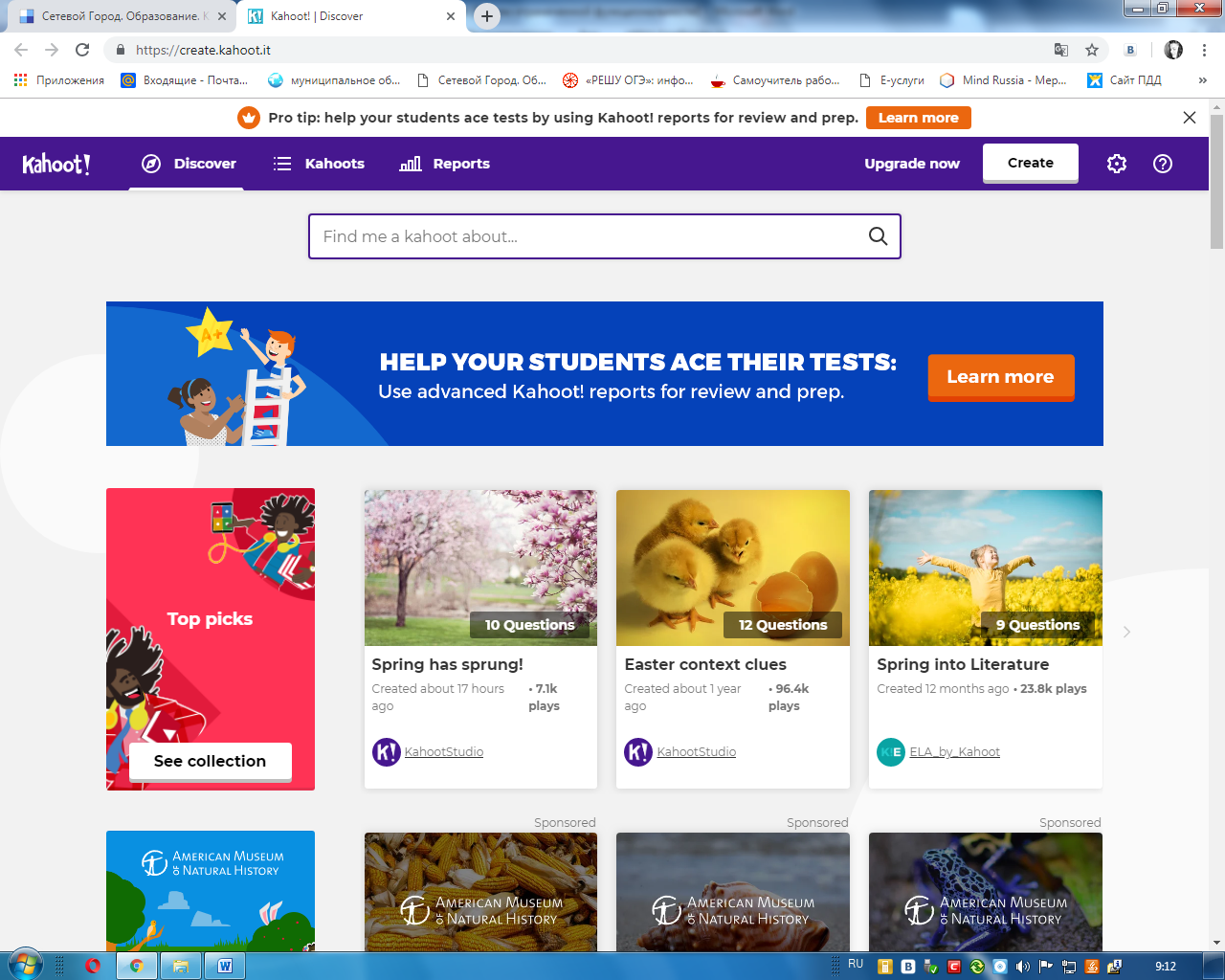
Существует ряд интернет ресурсов, позволяющих в игровой форме изучать, отслеживать и контролировать знания учеников, примером такого сервиса является приложение Kahoot.

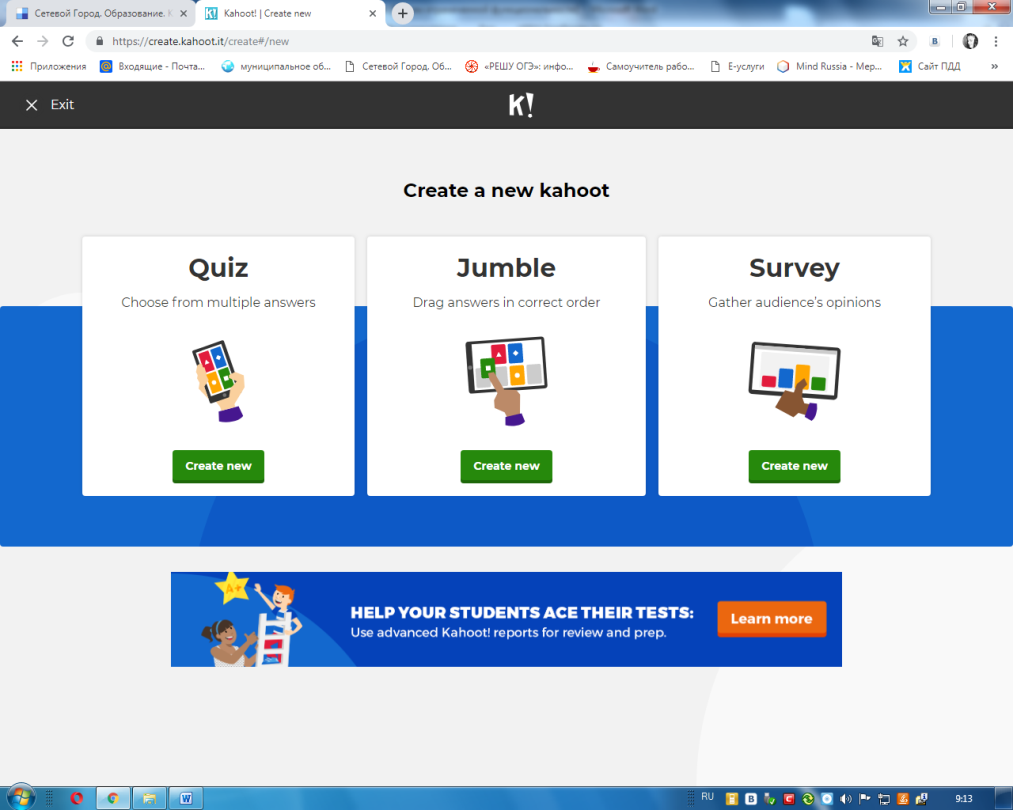
Kahoot – новый сервис, позволяющий абсолютно бесплатно проводить тестирования, опросы и дискуссии. Ученики могут отвечать на созданные учителем тесты с планшетов, ноутбуков, смартфонов, то есть с любого устройства, имеющего доступ к Интернету.

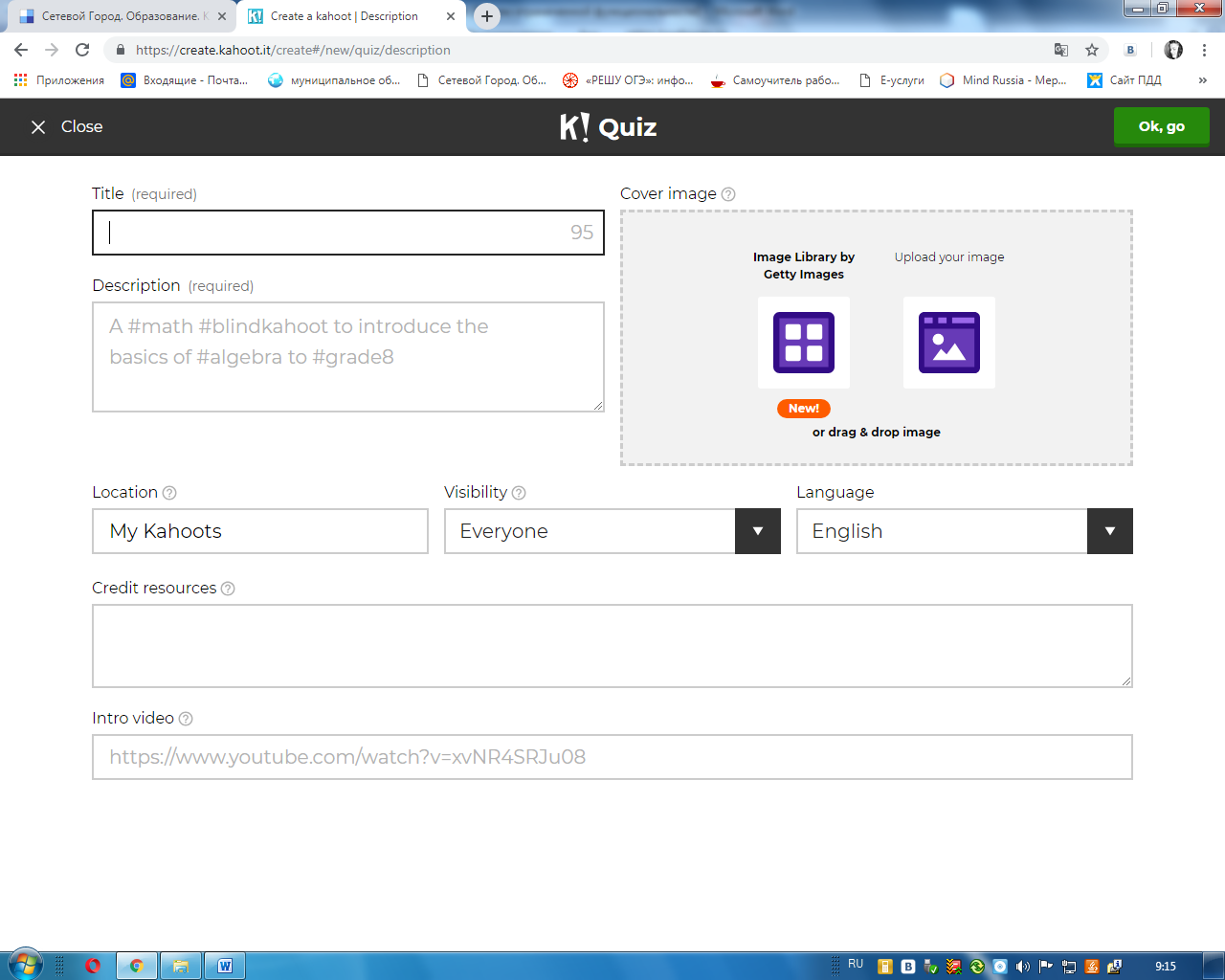
Использование этого инструмента является прекрасной заменой покупке дорогостоящих пультов для системы обратной связи в классе. Все, что вам понадобится это свой компьютер, проектор и наличие смартфонов у ребят в классе. Процесс проверки понимания, или обсуждение какого-то вопроса превратится в настоящую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

Как создать свой Kahoot?

Пошаговая инструкция:

1. Пройдите по этой ссылке  [https://kahoot.com](https://kahoot.com/) и создайте аккаунт, нажав на кнопку «SignUp» (или войдите в свой аккаунт, если он уже имеется — LogIn).
2. Для создания нового учебного материала нажмите «Create» (создать новый).
3. Выберите какой из видов Kahoot Вам подходит: тест — Quiz, анкетирование — Survey или последовательность — Jumble.

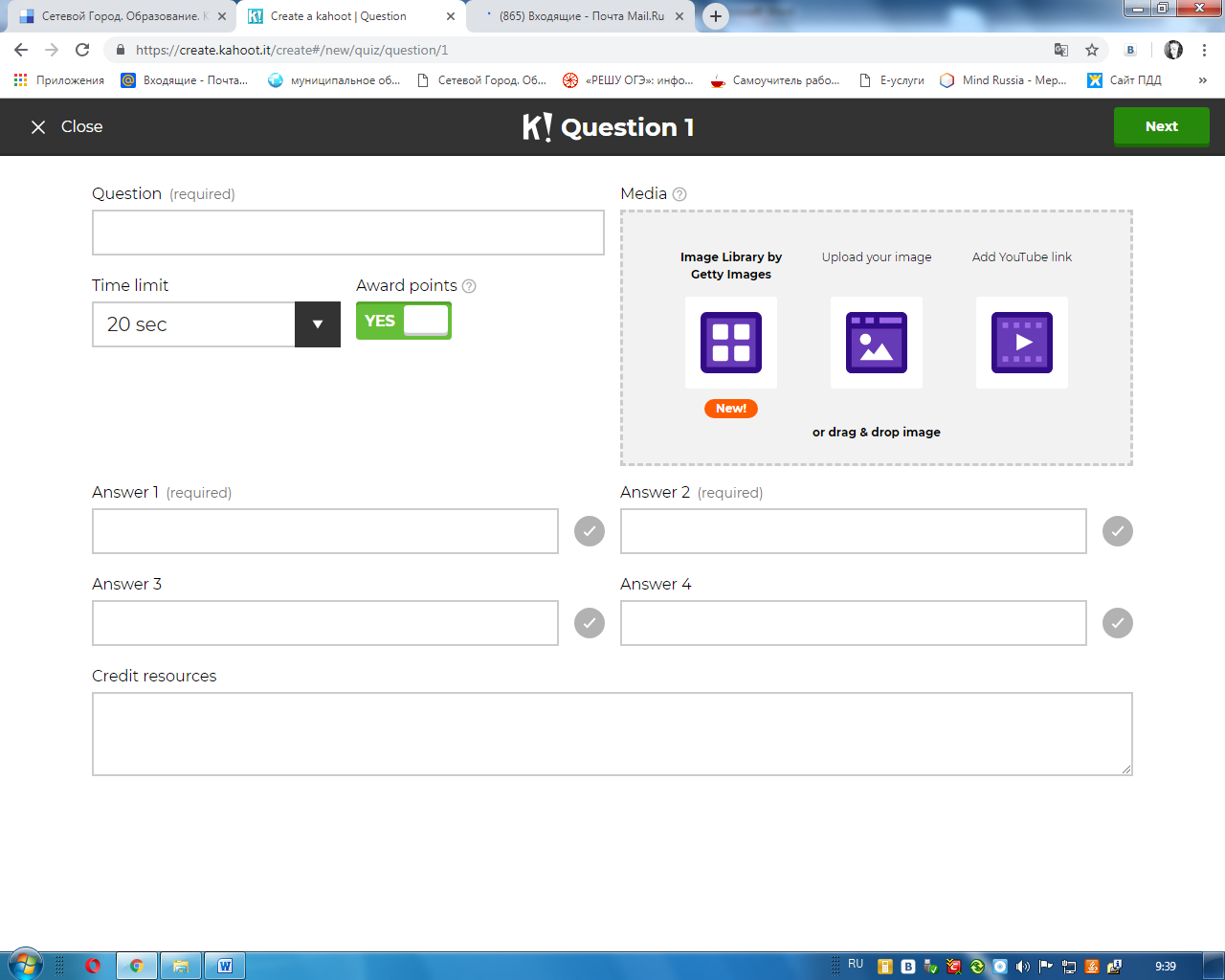


1. Рассмотрим теперь каждую опцию отдельно, более подробно я остановлюсь на разделе "Тестирование" потому, что все остальные опции сделаны по его подобию. Нажимаем кнопку "Quiz" и перед нами открывается титульная страница нашего тестирования.

* Title: название вашего теста, данная информация необходима, без нее вы не сможете перейти на страницу с вопросами заполнять можно на любом языке.
* Description: описание теста. Данная опция тоже обязательна. Можно подробно описывать, о чем будет тест, а можно написать одно-два слова.
* Cover image: изображение на обложке теста. Сюда, обычным способом можно, по желанию, загрузить любую подходящую картинку.
* Visible: кому будет виден тест. Только для вас и ваших учеников: выбираете из раскрывающегося списка only me. А если для всех пользователей: everyone.
* Language: язык. Из списка выбираете любой язык.
* Audience: аудитория, для которой предназначен тест. Выбираем из списка: School - школа, University - университет, Business - бизнес, Training - обучение, Event - событие, Social - общество.
* Затем идет длинное горизонтальное поле с названием credits - это баллы, которые вы хотите, чтобы система выставляла за правильный ответ. Я здесь ничего не меняю, обычно, там предустановленно 1000 баллов за правильный ответ. Можно ввести любое количество, по желанию.
* И последнее поле Intro video - вступительное видео, сюда можно вставить адрес видео на сайте [https://www.youtube.com](https://www.youtube.com/), которое будет проигрываться, пока игроки присоединяются к игре.

Когда мы заполнили все поля, нажимаем на кнопку в верхнем правом углу, с надписью "OK, GO" и переходим на страницу создания вопросов теста.

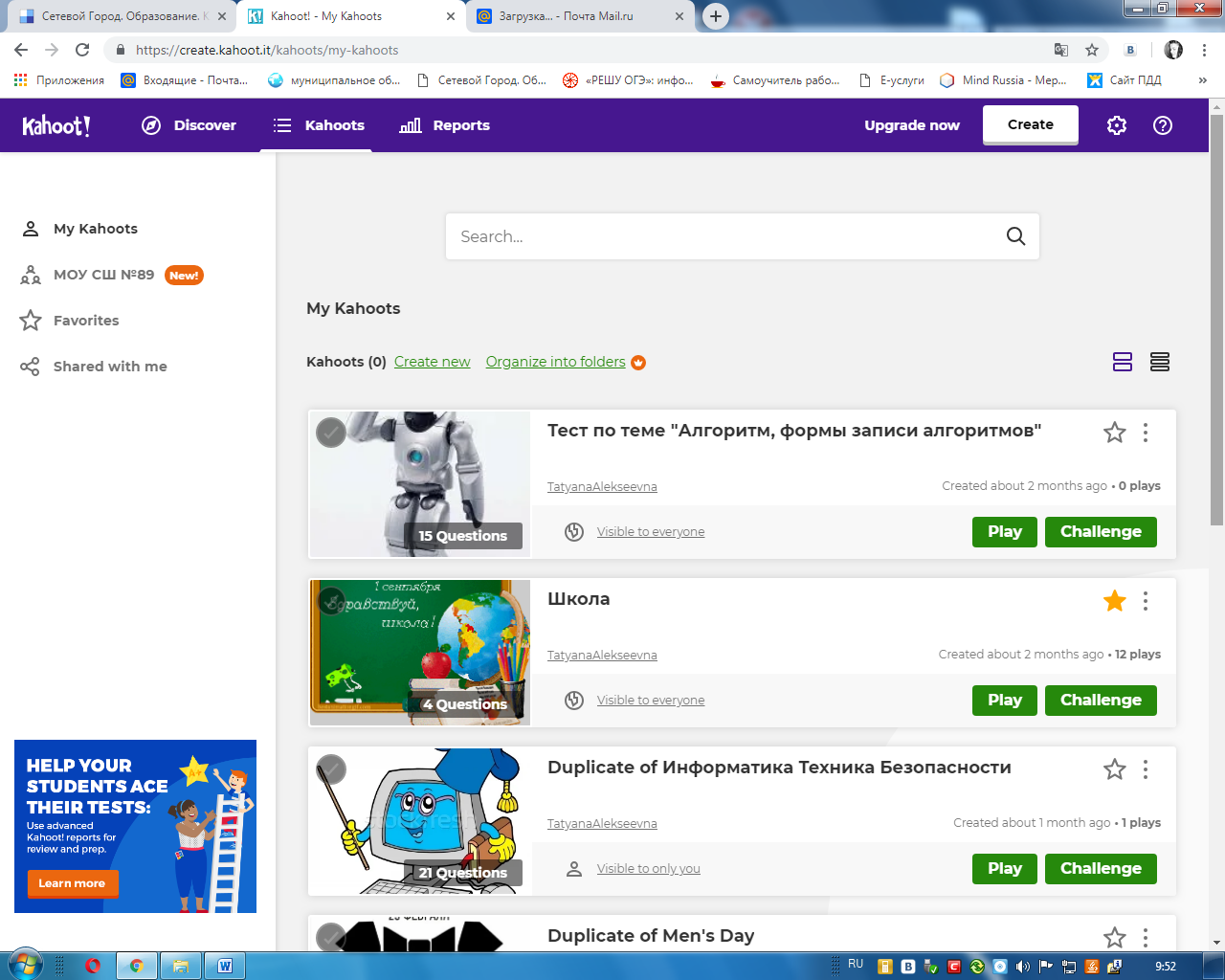
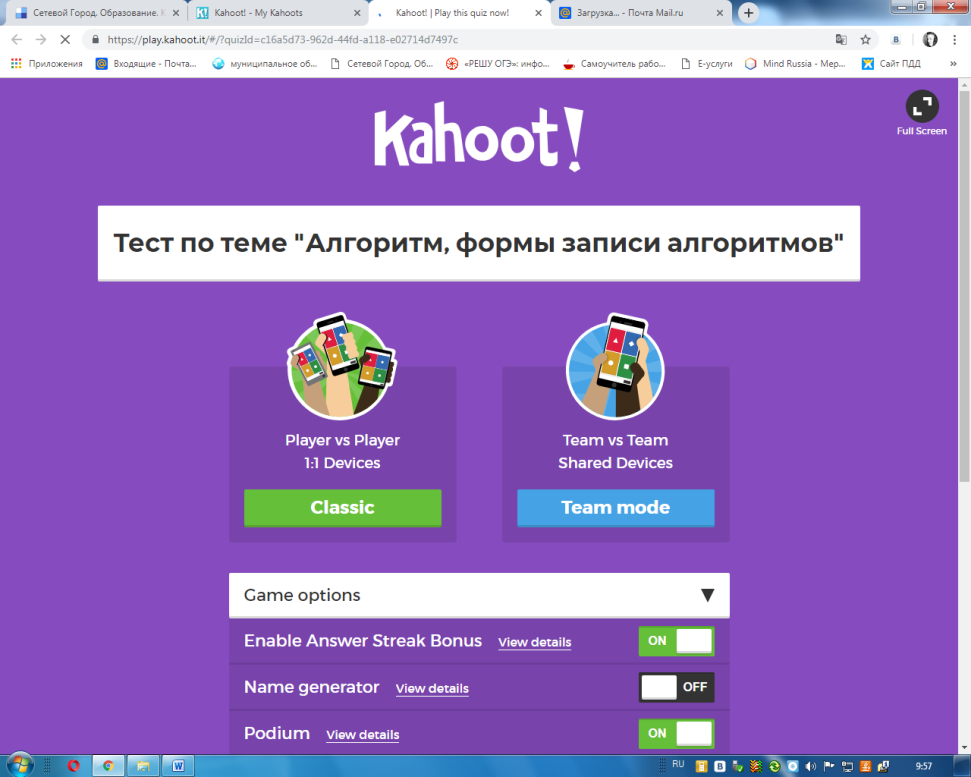
1. Далее нажимаем «Add question», чтобы приступить к добавлению вопросов. Заполняем все поля:

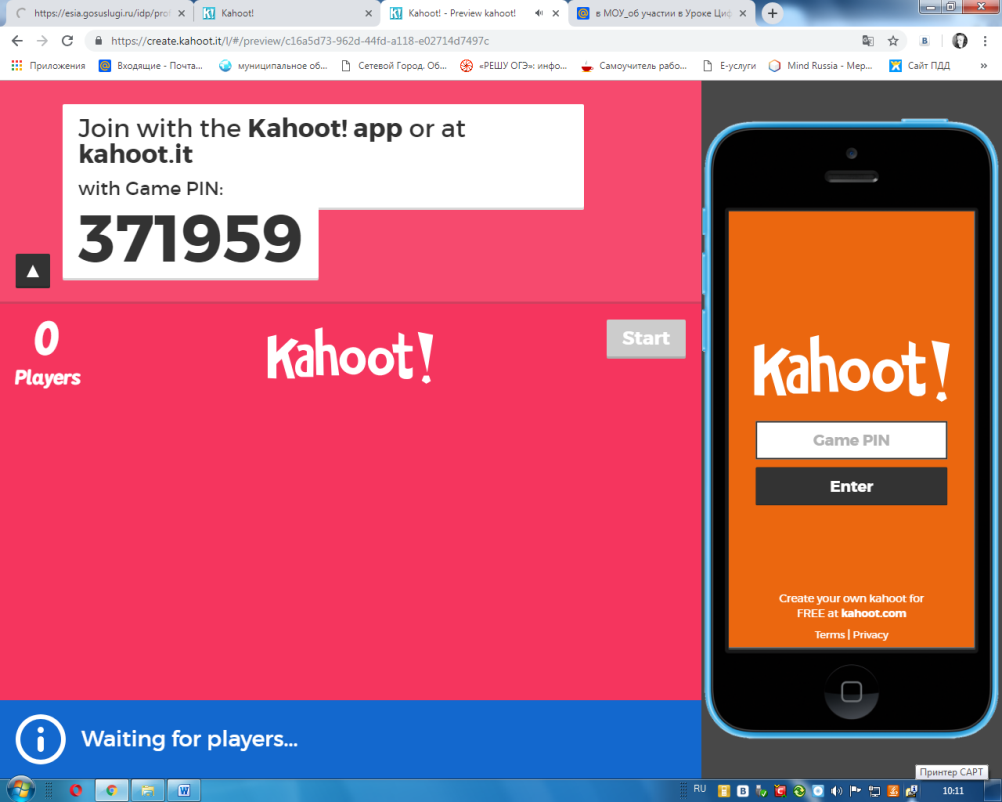


* Question (required): в этом поле вводим сам вопрос. Далее поле, в котором можно установить время ответа. По умолчанию это 20 секунд.
* Award points: нужно выбрать, будут ли на правильный ответ начисляться очки. По умолчанию - да.
* Справа мы можем добавлять картинку или видео, а снизу 4 поля для ввода ответов. Их должно быть не меньше двух вариантов.

В вопросе не может содержаться более 95 символов, а в ответах не более 60, потому что ответы и вопросы дети будут читать с экрана интерактивной доски. После того, как все готово, нажимаем в правом верхнем углу зеленую кнопку "Next". И переходим к созданию следующего вопроса. Когда все необходимые вопросы добавлены, мы нажимаем кнопку "Save" в правом верхнем углу экрана, что означает "Сохранить".

Давайте теперь посмотрим, что же происходит, когда мы создали свое тестирование и у нас все готово: урок, на котором мы будем его применять, ученики с мобильными устройствами, имеющими доступ в Интернет, учительский компьютер, также с выходом в Интернет и интерактивная доска, которую видят все, сидящие в классе.

1. В верхней части экрана в черном поле есть кнопка MyKahoots - мои кахуты, заходим туда и выбираем тестирование, которое хотим применить на уроке.
2. Нажимаем на фиолетовую кнопку Play справа от нужного теста. На этой же кнопке можно видеть, сколько раз это тестирование было пройдено.
3. На учительском компьютере появится поле, с выбором режима: слева классический режим, его можно выбирать, когда в классе у каждого ученика есть свой телефон с выходом в интернет, справа - это режим команды, когда ребята объединяются в группы вокруг "счастливчика" с телефоном.
4. После выбора режима, игроки объединяются в команды и заходят на сайт kahoot.it, вводят пин-код, который отображен на компьютере учителя и своё имя.



1. Когда все вступили в игру, учитель нажимает на кнопку "Start".
2. В конце игры будут показаны все игроки по убыванию, с количеством набранных очков.

Пример тестирования с разными видами заданий, созданного в Web-сервисе Kahoot! – <https://create.kahoot.it/share/eb6ae73c-8dd1-4884-aef6-d2750ccea267>

# Тест по теме «Алгоритмы, формы записи алгоритмов» – <https://create.kahoot.it/share/c16a5d73-962d-44fd-a118-e02714d7497c>

Таким образом, компьютерные технологии, в частности приложение Kahoot, приносят удовольствие от преподавания, радость от результатов своего труда и, что немаловажно, доставляет учащимся наслаждение от процесса обучения.