

Актуальность данной темы заключается в том, что ИКТ технологии является непосредственной частью жизни современного человека. На сегодняшний день трудно представить свою жизнь без интернета и социальных сетей. В связи с этим компьютерный дизайн является широким спектром возможностей, которые преподаватель может использовать в своей работе.

Применение данных знаний не ограничивается специфичностью какого-то отдельного предмета, а является универсальной для каждого учителя.

Также хотелось бы отметить, что президент России в последнем слове федеральному собранию уделил отдельную часть цифровому образованию, которое в настоящее и будущее время будет, является флагманом в области образования.

После не продолжительной работы учителя у меня встал вопрос, Что делать для того, чтобы достичь наибольшего эффекта от своих уроков. Я нашел два пути либо заставить ребёнка делать то, что он должен или заинтересовать его тем, что он опять же должен делать. Для себя я чётко решил, что заинтересовать важнее и лучше как для учителя, так и для ребенка.

Поэтому я бы хотел вам представить сегодня опыт своей работы с информационными технологиями а непосредственно сервисом Кахут который позволяет заинтересовать детей в получении знаний заинтересовать ребёнка в уроке.

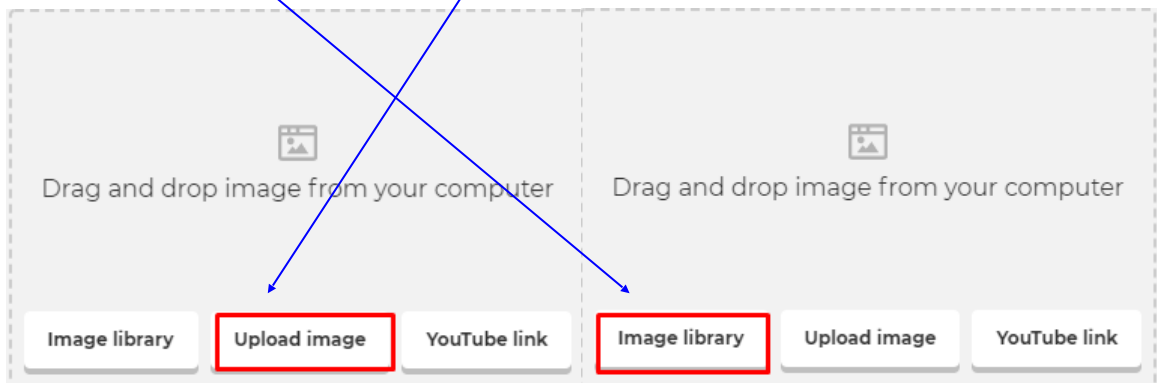
Также мне понравилось, что данный сервис позволяет учителю экономить бумагу экономить время на опрос детей иметь таблицу для анализа решенных заданий без непосредственного вмешательства. Я бы рекомендовал данную работу выполнять на этапе мотивации или рефлексии.

Инструкция по созданию викторины в сервисе Kahoot!

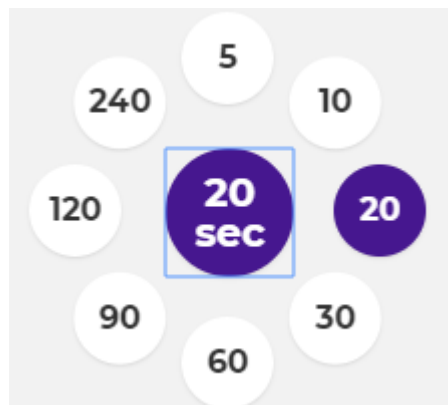
1. Введите вопрос в строку.

Click to start typing your question

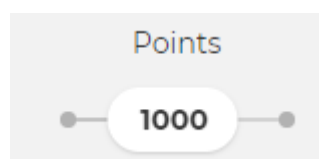
2. Загрузите картинку с рабочего стола, либо выберите изображение из библиотеки сервиса.



3. Выберите время ответа на вопрос, нажатием на круг с временем (в секундах).



4. Выберите, передвигая ползунок с очками, максимальное количество очков за правильный ответ.



5. Введите в каждую ячейку варианты ответа.

 Add answer 1.	 Add answer 2.
 Add answer 3. (optional)	 Add answer 4. (optional)

6. После ввода всех вариантов ответа, **выделите правильный ответ** галочкой, нажав на кружок.


 ответ 1 	 Ответ 2 
 ответ 3 	 ответ 4 

7. Для создания следующего вопроса (слайда), необходимо нажать на «Add question» – следующий вопрос.

1 Quiz





Type your question

20





8. Выберите вопрос в виде викторины, нажав на кнопку с названием «Quiz».

Quiz

 Quiz Give players several answer alternatives to choose from	 True or false Let players decide if the statement is true or false	 Open-ended Ask players to type the correct answer	 Puzzle Ask players to place answers in the correct order
---	---	---	---

Poll

 Poll Gather player opinions	 Slide Give players more context or additional explanation
--	--

9. Повторите все действия с 1-6 пункты.

10. После завершения составления всех вопросов нажмите кнопку “Setting” – настройка.



11. В сплывающем окне введите название викторины в строку под названием “Title”, далее введите описание викторины в окно “Description”. Выберите начальное изображение викторины, которое будет видно всем, в зоне под названием “Cover image”, нажмите “Change”, нажмите кнопку “Image library” – изображение библиотеки, выберите из предложенного списка. После этого нажмите кнопку “Done” – сделано.

Kahoot summary

Title
Enter kahoot title... Название викторины 76

Description (Optional)
Описание викторины 280
Pro tip: a good description will help other users find your kahoot

Save to
My Kahoots **Change**

Language
Русский язык ▾

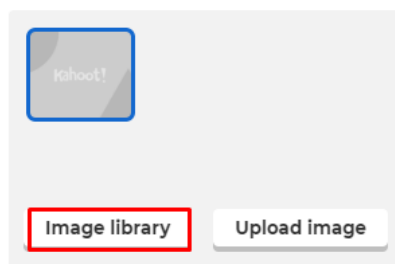
Branding
 Off Avel

Visibility
 Only you Everyone

Cover image
Выбрать начальное изображение викторины
Kahoot!
Change

Cancel **Done**

Cover image



12. Для того чтобы сохранить викторину нажмите кнопку “Done” – сделано, в правом верхнем углу.



13. В сплывающем окне нажмите “Done”.



Yay! The kahoot is ready to be played

You can now host it, share it and play it.


Here are some tips to make it even better:

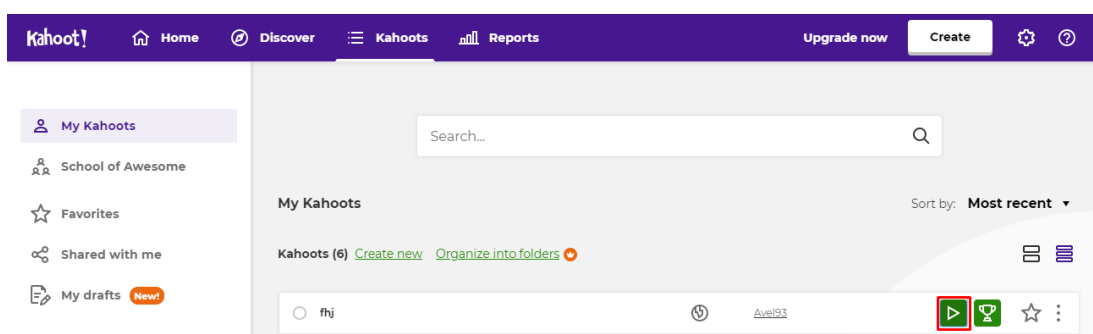
★ Add a cover image

[Improve now](#)

[Back to edit](#)

[Done](#)

14. После завершения создания викторины, необходимо её запустить. В сплывающем окне нажмите на знак , чтобы начать играть.



15. Далее выберете вид игры, одиночная (каждый сам за себя) или командная. Нажимаем “Classic” – одиночная.



16. Дождитесь всех игроков, и нажмите кнопку “Start” – начать.



Хорошей игры!!!