

КАК СОЗДАТЬ КАНООТ? (пошаговая инструкция для начинающих)

Kahoot! – бесплатная платформа для обучения в тестово-игровой форме, которая подходит для любого учебного предмета и любого возраста. Kahoot превращает процесс проверки понимания/обсуждение какого-то вопроса в настоящую увлекательную игру.

ВАМ НЕОБХОДИМЫ:

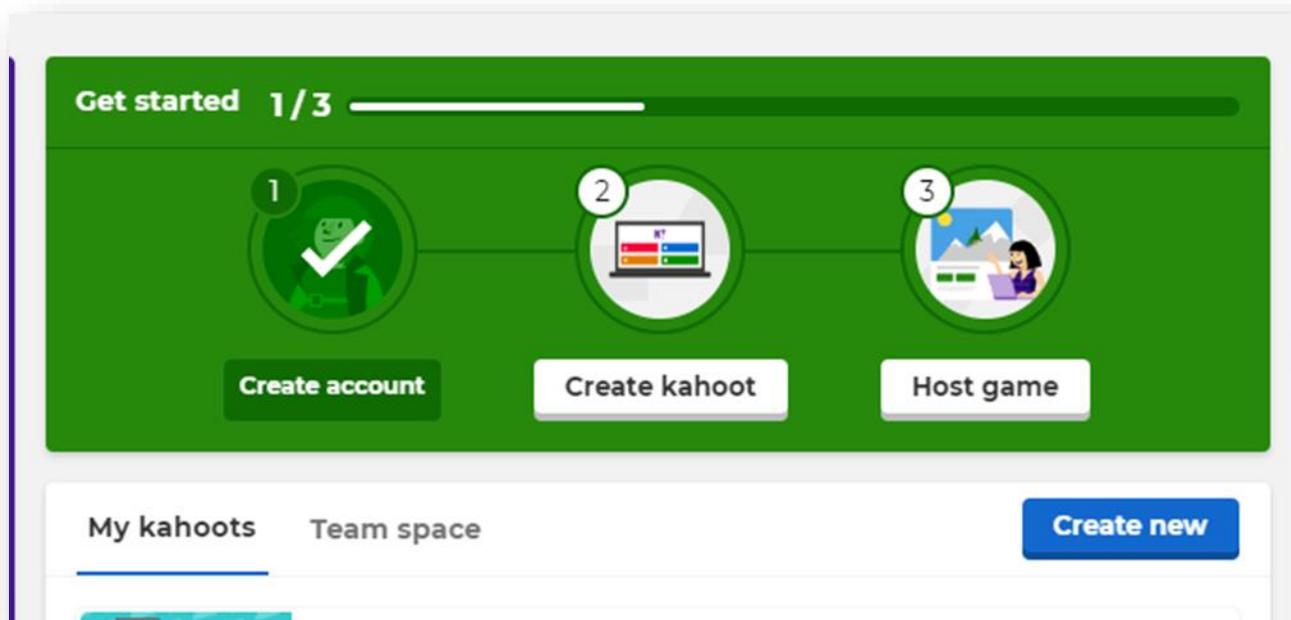
- компьютер
- мультимедийный проектор/телевизор в качестве экрана
- наличие смартфонов у ребят в классе
- подготовленные/продуманные заранее вопросы и 4 варианта ответов к ним

КАК СОЗДАТЬ СВОЙ КАНООТ?

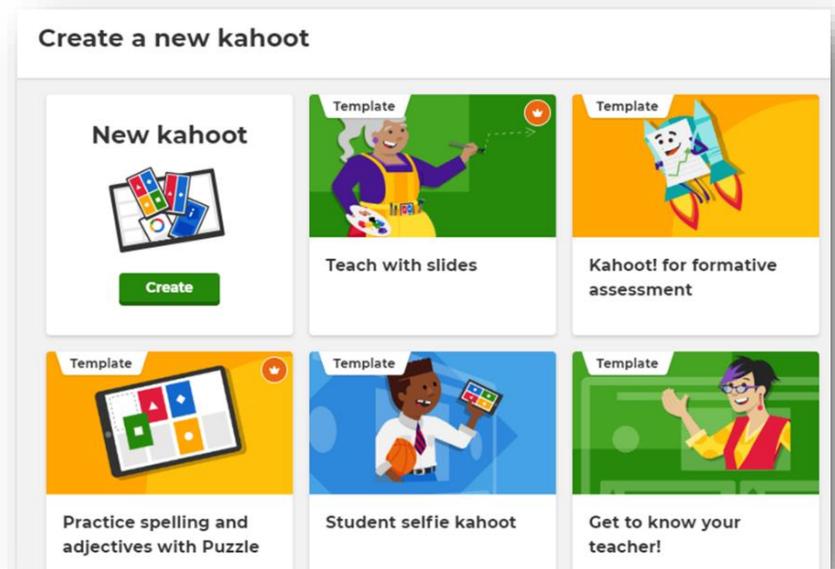
- **Шаг 1.** Пройдите по ссылке <https://getkahoot.com/> и создайте аккаунт, нажав **Sign Up** (или войдите в свой аккаунт, если он уже имеется – **Sign In**):



- **Шаг 2.** Для создания нового учебного материала нажмите **Create new** (создать новый):



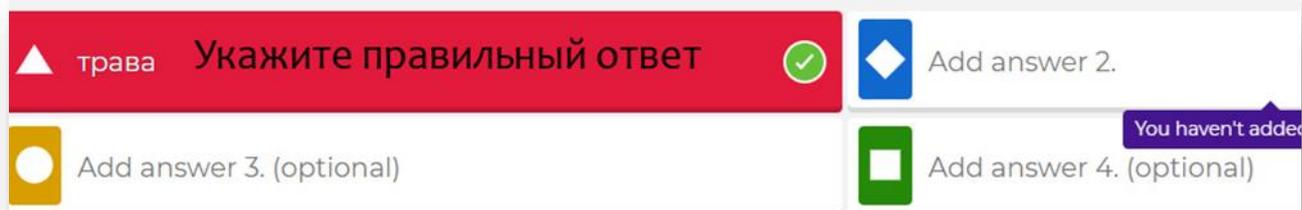
- Шаг 3. Выберите **тип задания**:



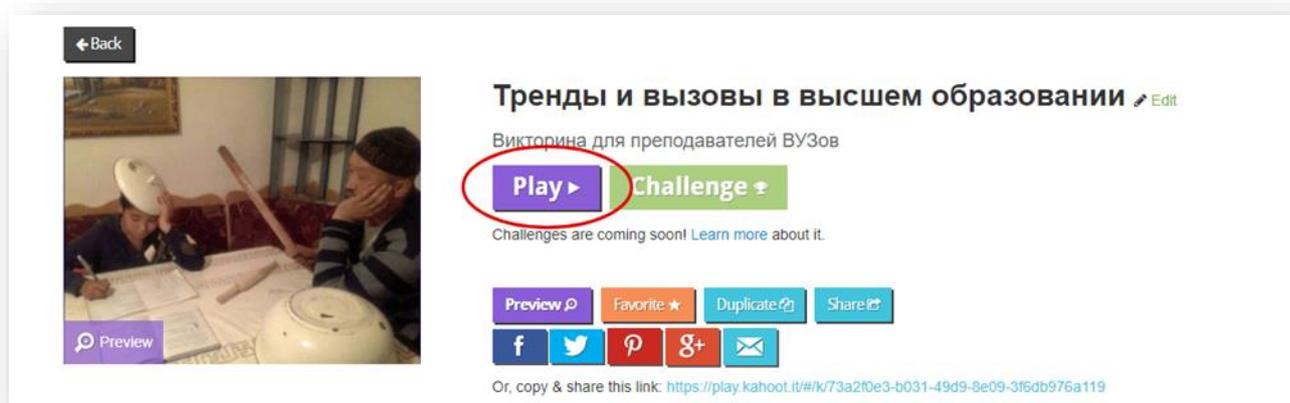
- Шаг 4. Заполните **основные данные** о типе задания и нажмите **Ok, go**:

- Шаг 5. Далее нажмите **Add question**, чтобы приступить к добавлению вопросов:

- **Шаг 6.** Добавьте **вопросы и варианты ответов**. В вопрос можно вставить картинку/видео. Прежде чем перейти к добавлению следующего, не забывайте **сохранять каждый вопрос**. Когда викторина готова, сохраните её, нажав **Done**, и сохраните/**запишите код игры** (генерируется автоматически):

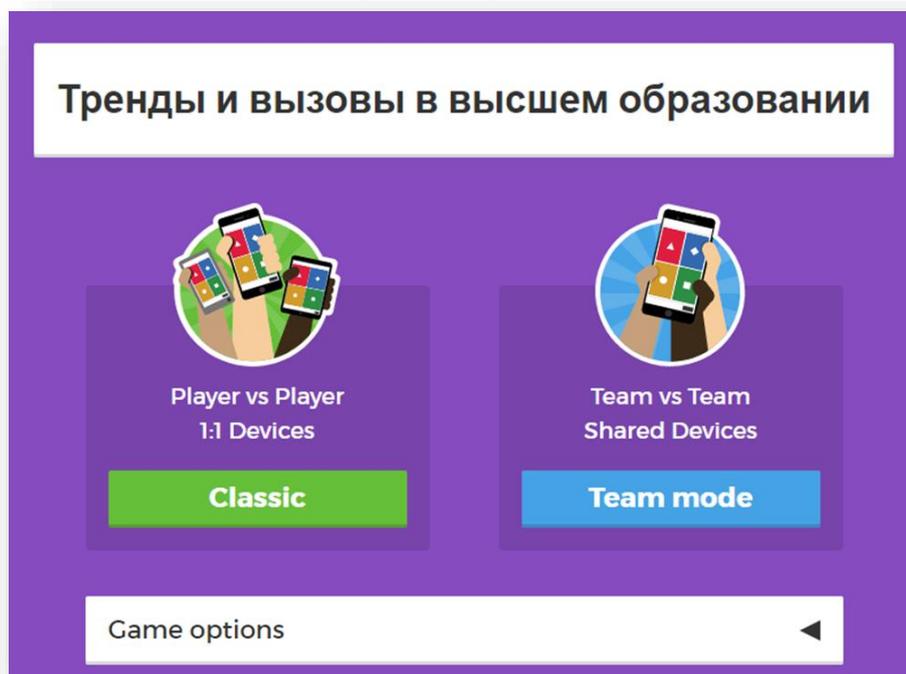


- **Шаг 7.** Запускаем тест-игру для учеников, нажав **Play**:

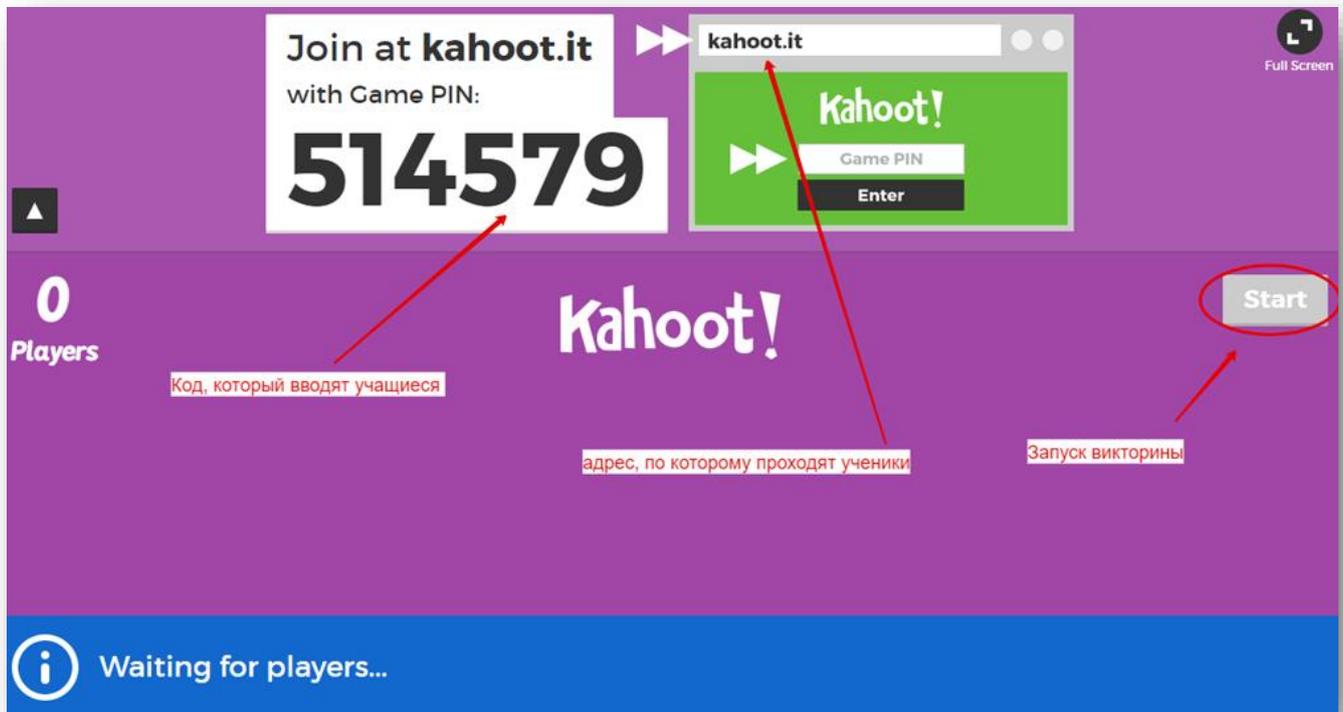


- **Шаг 8.** Укажите, **как будет организована** тест-игра:
 - ✓ классическим способом (каждый за себя) – время для ответа запускается сразу же
 - ✓ в командах – даётся **дополнительно 5 секунд** для обсуждения, прежде чем запустится время для ответа

Также здесь можно указать **настройки** игры (**Game options**):



- **Шаг 9. Подключаем учеников** к игре. Учащиеся со своего компьютера / смартфона:
 - ✓ переходят по ссылке kahoot.it
 - ✓ вводят код игры, который им сообщает учитель
 - ✓ вводят своё имя



- **Шаг 10.** После того, как все ученики вошли под своим именем в игру, учитель **запускает тест/викторину**, нажав **Start**. Вопросы теста/викторины и варианты ответов появляются на экране учителя, а дети отвечают со своих компьютеров / мобильных телефонов.