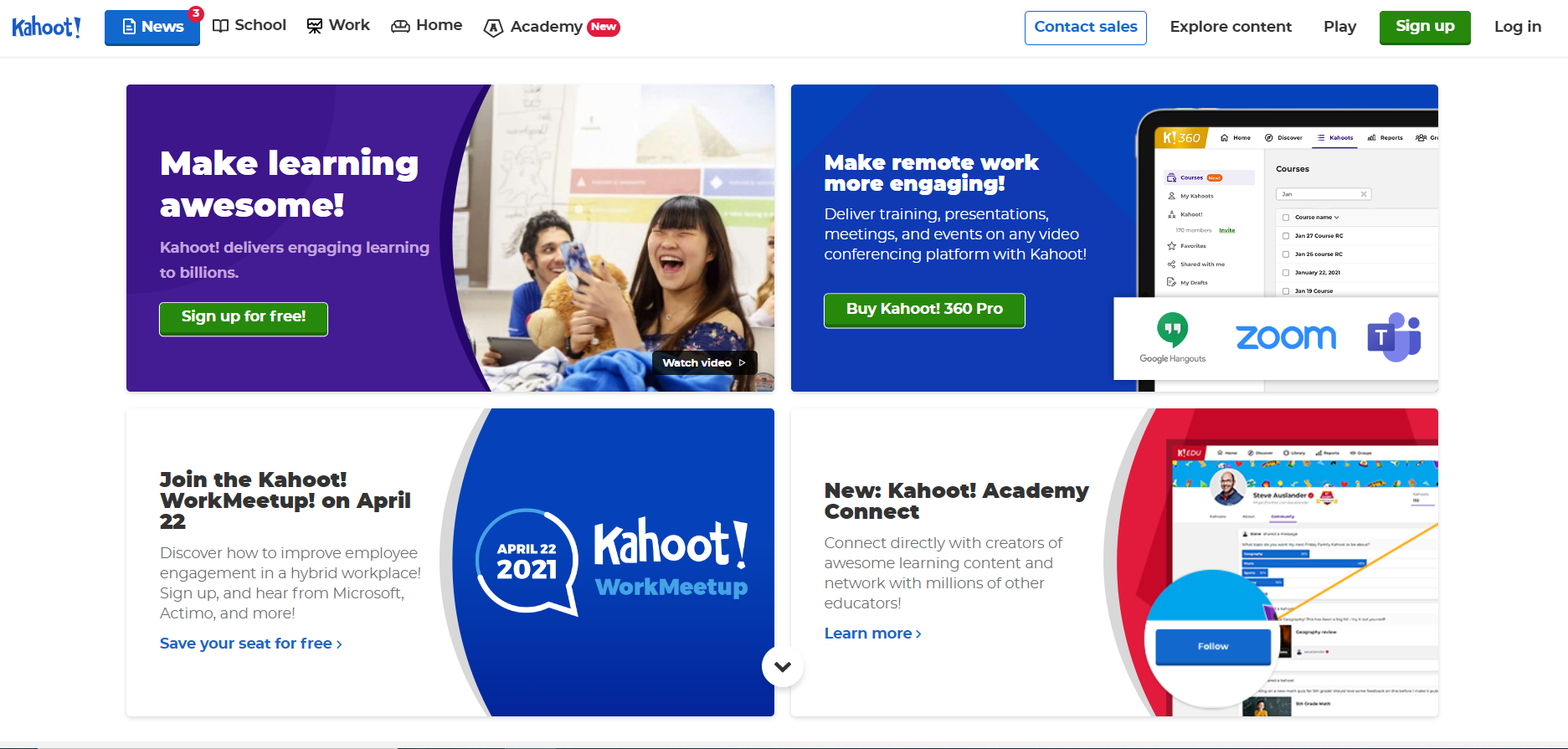
**Лабораторна робота №3**

**Тема: Робота з сервісом Kahoot**

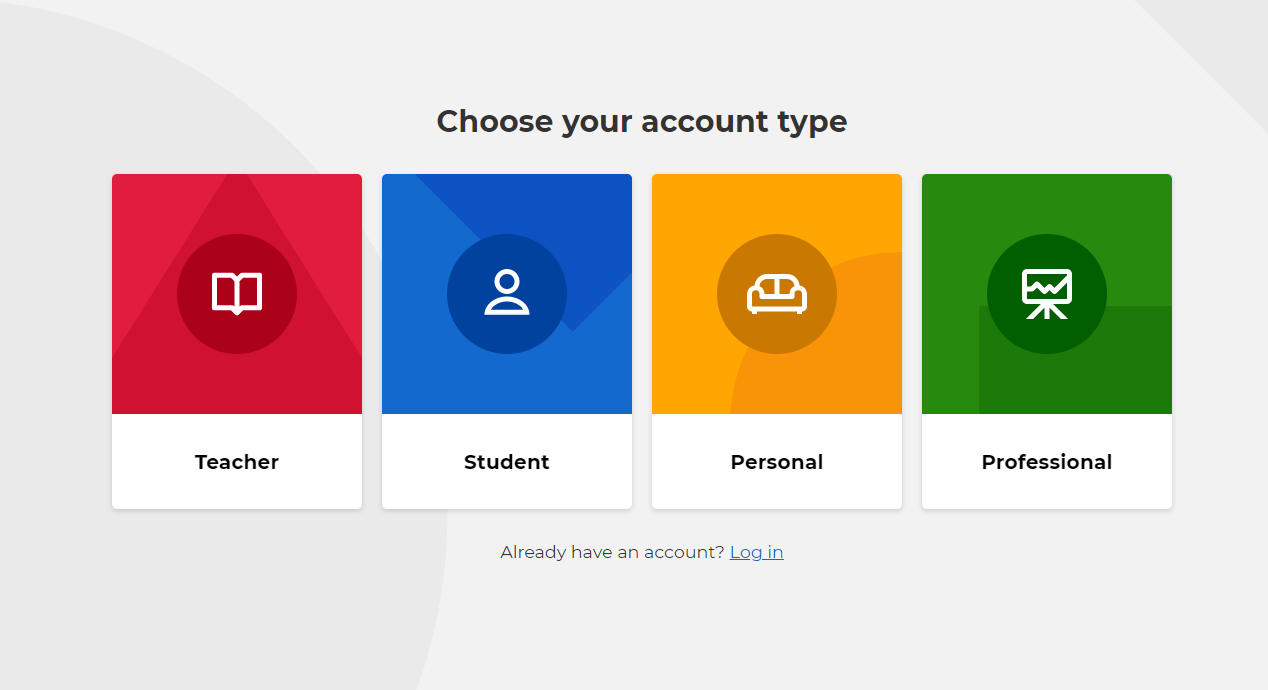
**Хід роботи:**

***1. Зареєструватись на сайті.***

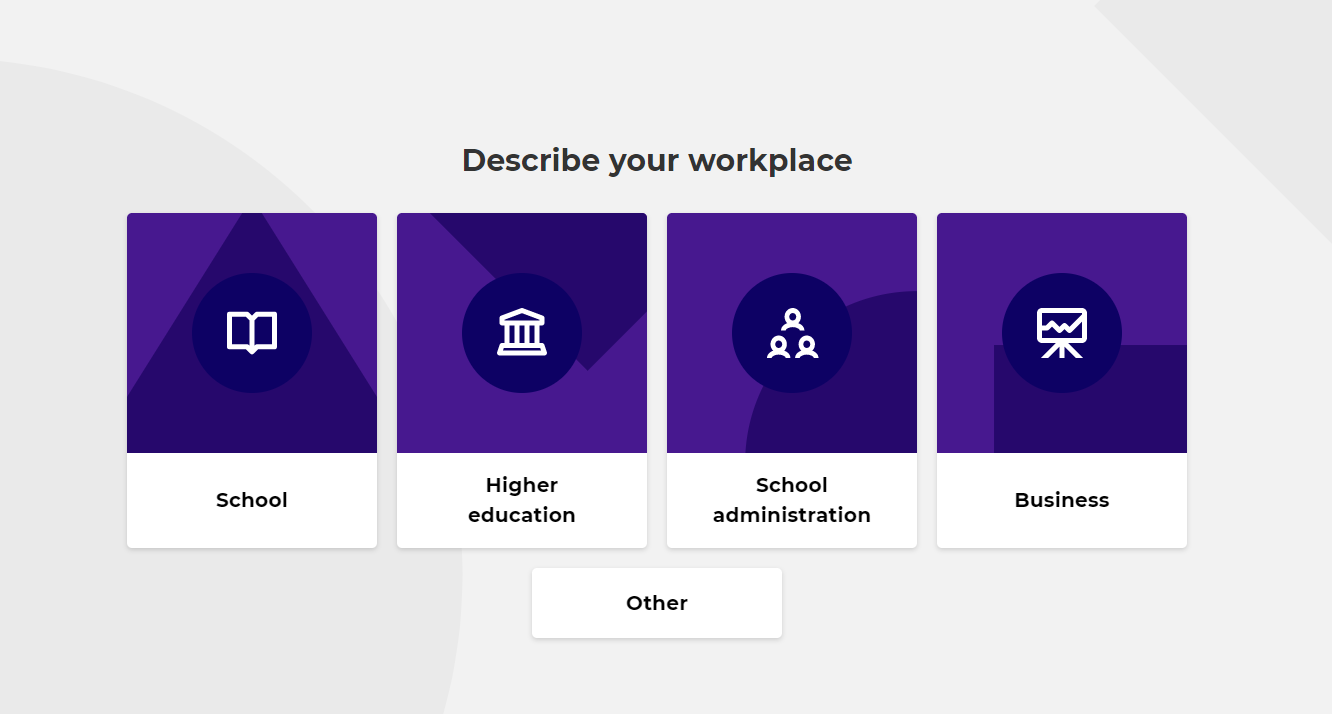
* ***Для цього перейдіть за посиланням*** [***https://kahoot.com/***](https://kahoot.com/) ***та натисніть кнопку Sing up***



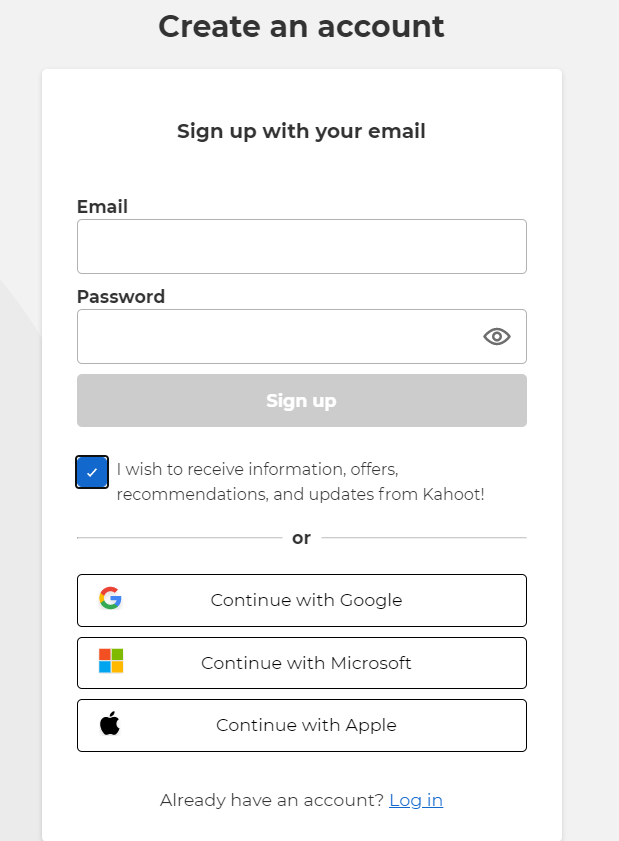
* ***Оберіть тип вашого облікового запису Teacher***



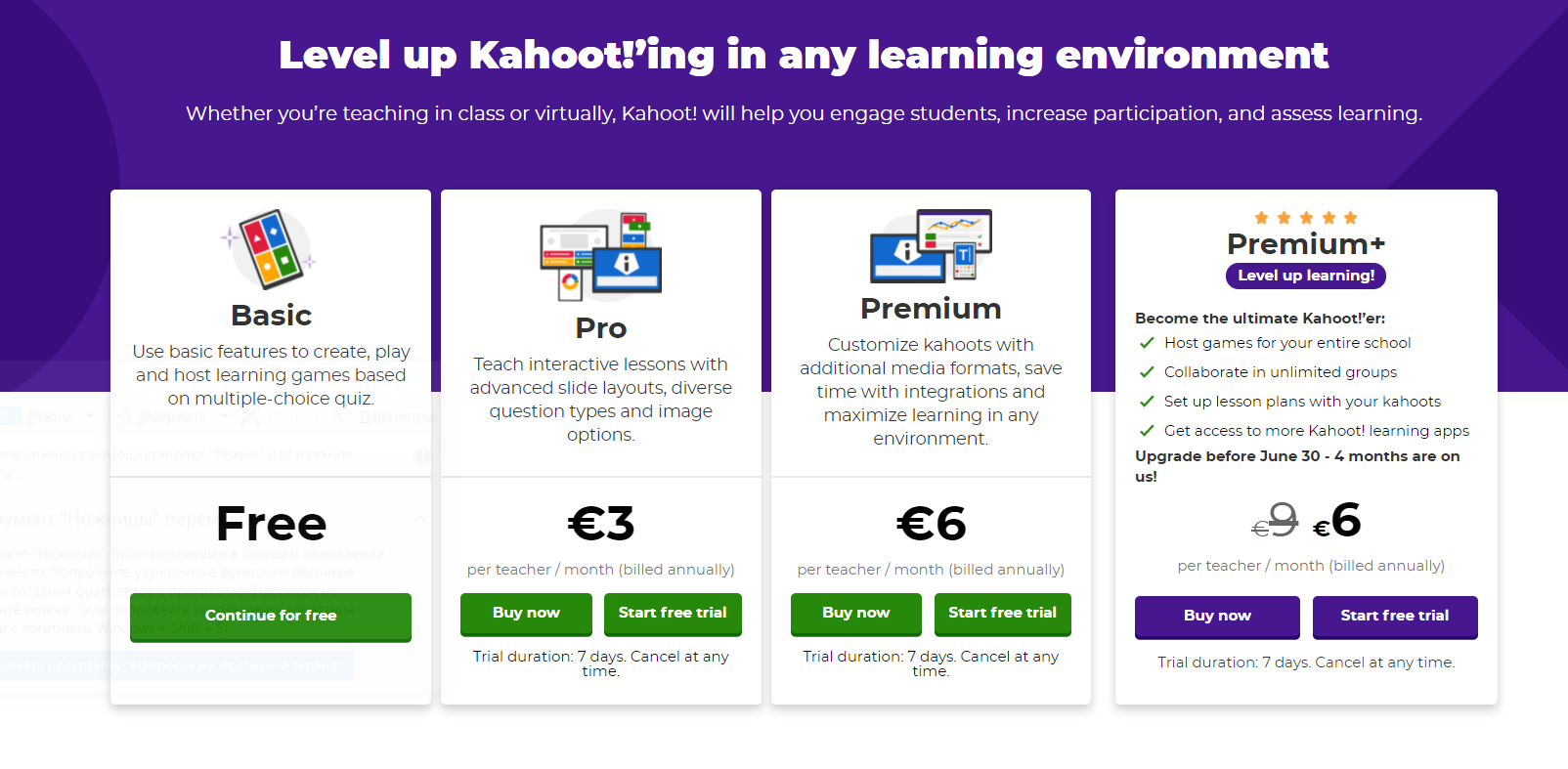
* ***Оберіть місце роботи***



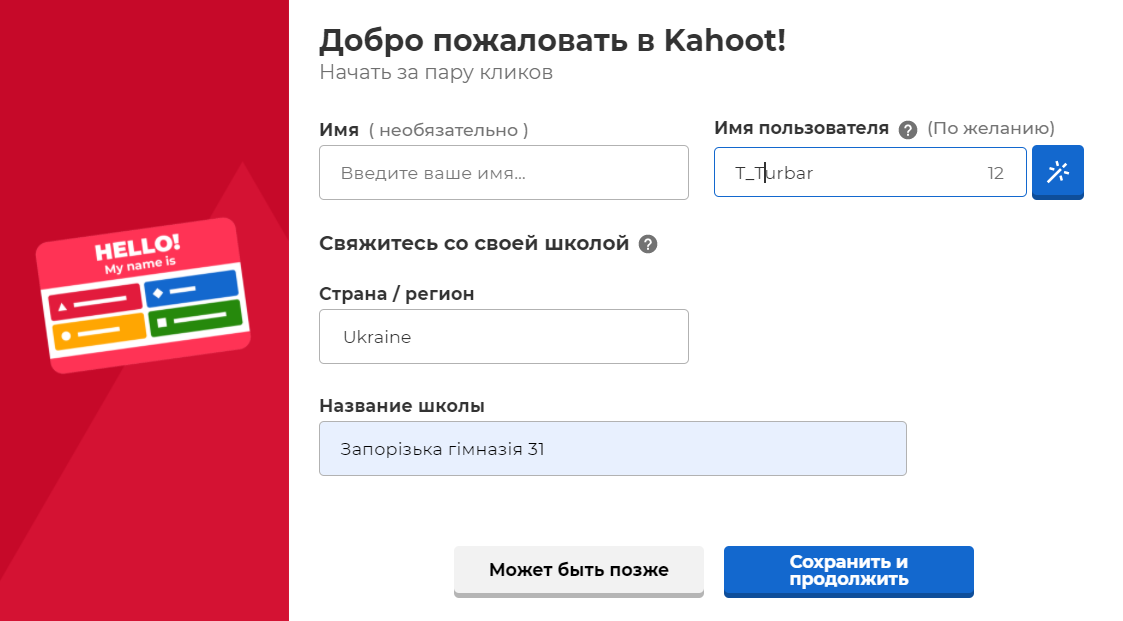
* ***Створіть власний обліковий запис***



* Після введення адреси електронної пошти (логін) і пароля відкривається сторінка з вибором варіанти підписки, де вибираємо «**Безкоштовно**», натискаючи «**Продовжити безкоштовно**»



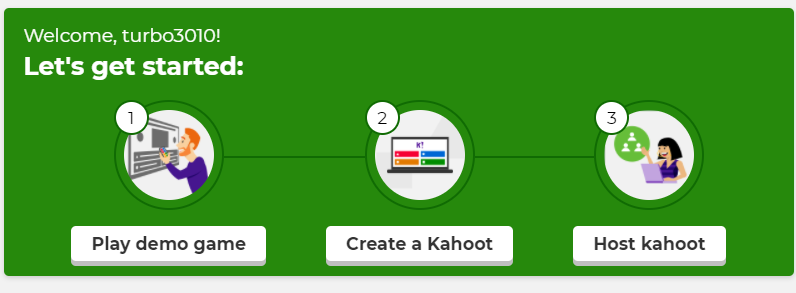
* Після вибору відкриється сторінка, де необхідно внести дані: ваше «**Ім'**я» і «**Ім'я користувача**»



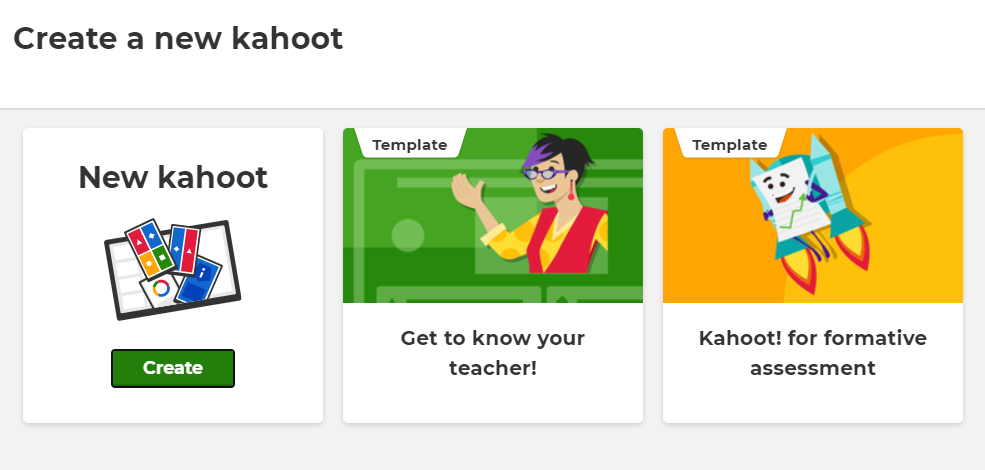
* Після закінчення реєстрації відкриється ваша домашня сторінка, на якій будуть зберігатися всі створені опитування і вікторини, а також результати проходження цих опитувань і вікторин

***2. Створення власного Kahoot***

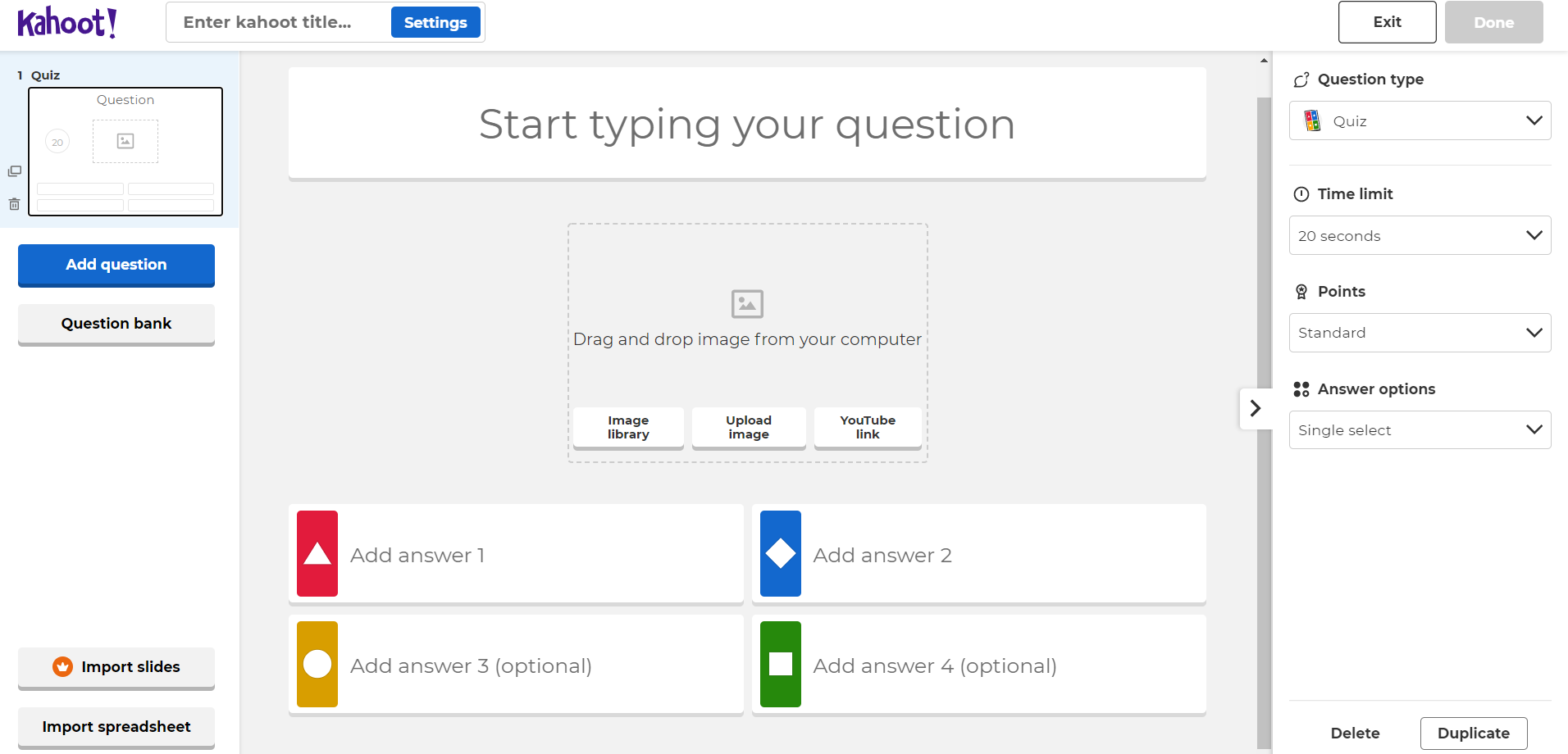
* Для створення нового опитування необхідно натиснути «**Створити Kahoot**» в особистому кабінеті



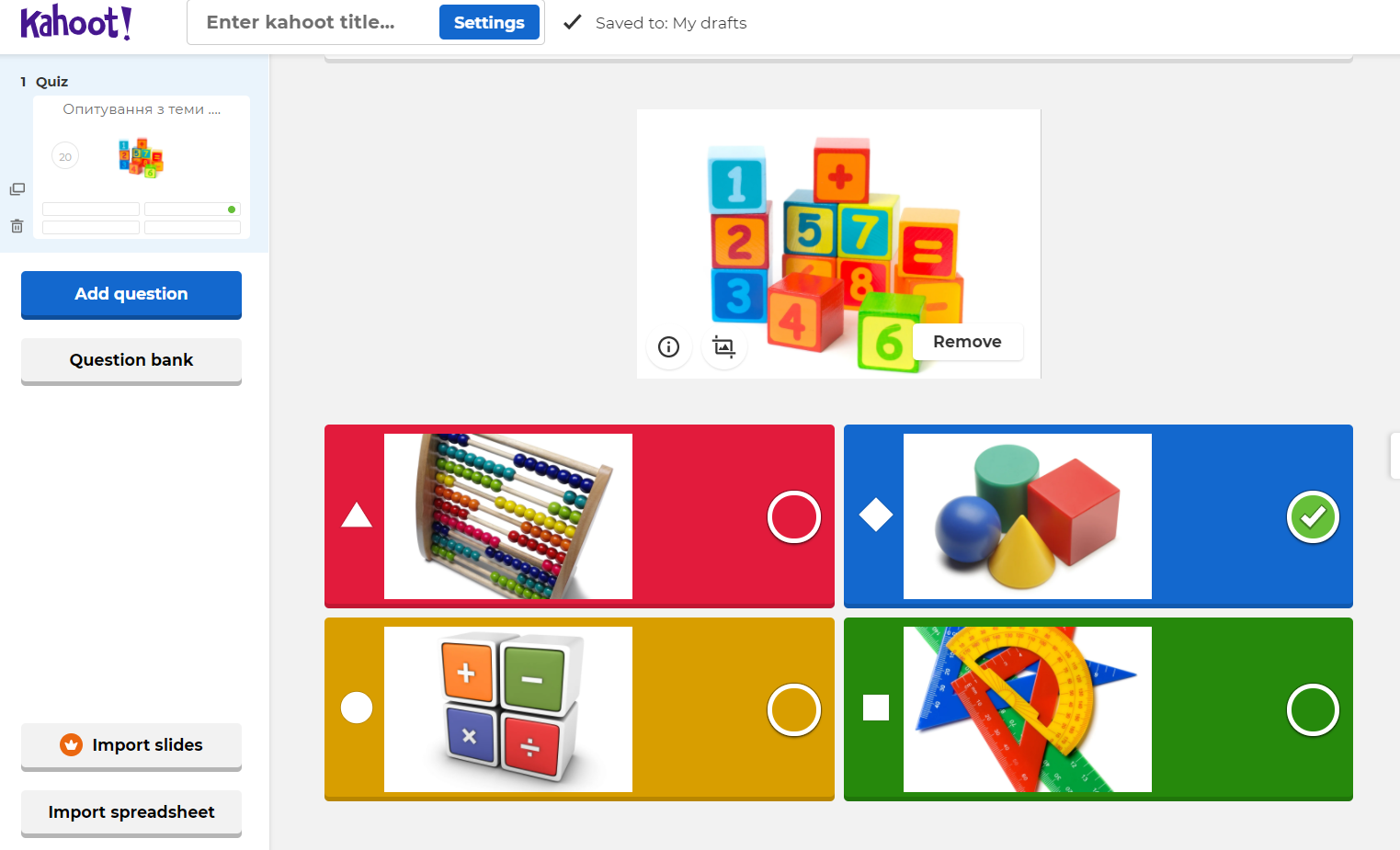
* На сторінці, обираємо «**Новий Кахут**»



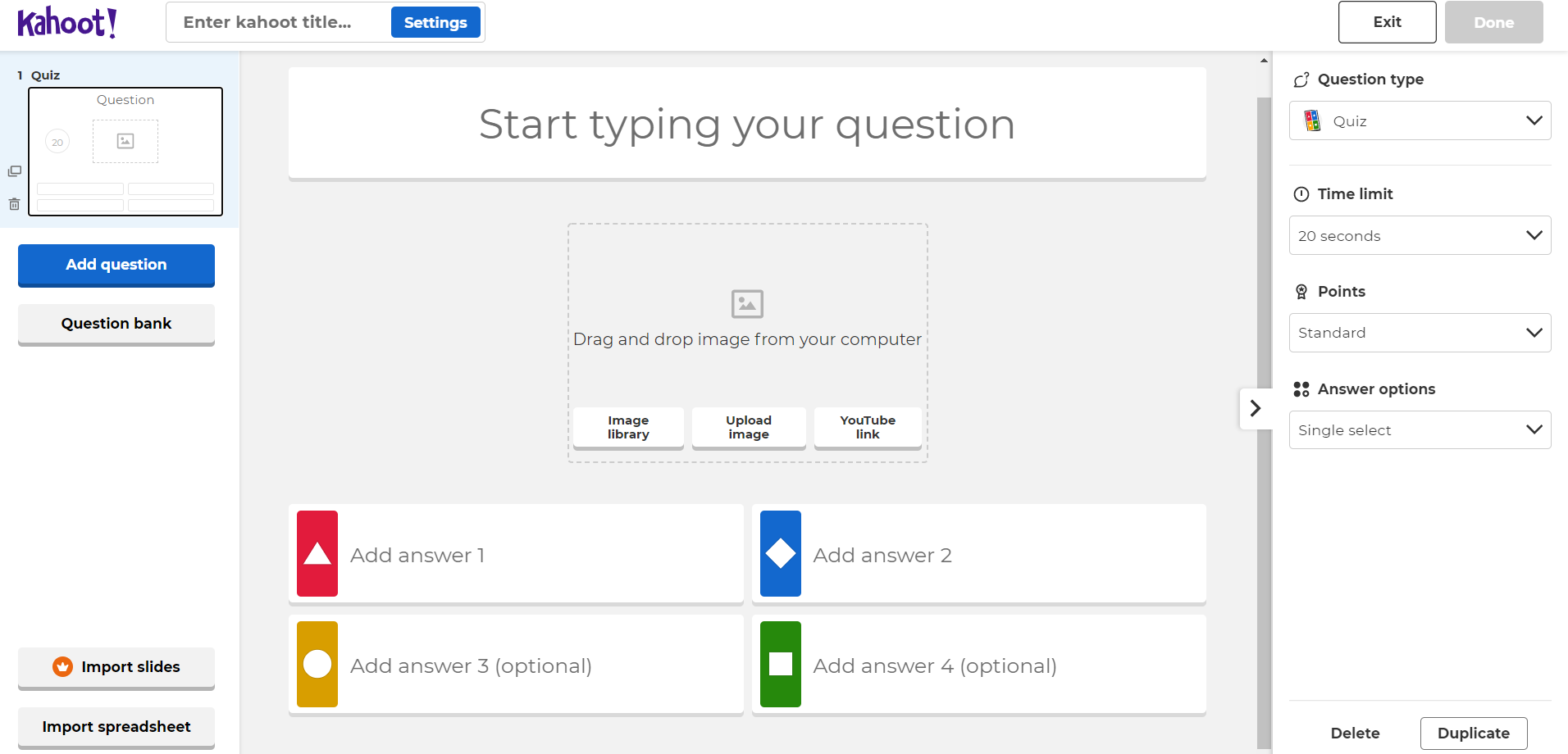
* Далі відкривається сторінка зі створення Кахут, на якій безпосередньо вносяться питання і відповіді на них



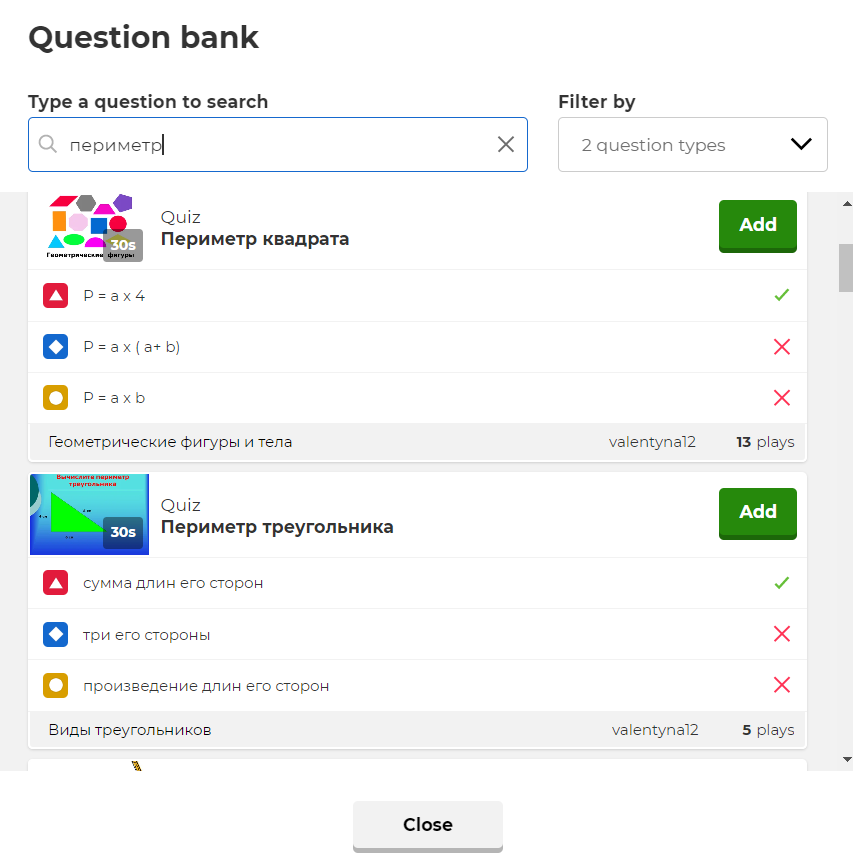
* При натисканні на «Додати зображення або відео» відкриється сторінка з додаванням зображення або відео
* У вікні, що відкрилось є можливість скористатися бібліотекою безкоштовних зображень GettyImages, що дуже полегшує пошук і завантаження необхідних зображень. Відео ж додається з Youtube, що означає необхідність попереднього завантаження свого матеріалу на цей ресурс або використання наявних Якщо картинка не обрана вами, на її місці Кahoot вставляє своє фірмове зображення з геометричними фігурами
* При додаванні варіантів відповідей є також можливість додати картинки, що в зокрема актуально для дітей дошкільного віку.



* Для додавання наступного питання необхідно натиснути **«Додати питання»**, після чого відкриється наступна станиця для внесення даних питань
* Крім додавання питань необхідно вирішити, скільки часу відводиться на відповідь на кожне питання. Для цього в кожному питанні необхідно, натиснувши на поле «**Ліміт часу**», вибрати необхідне значення. Під час опитування після завершення часу, відведеного на відповідь, той, хто не встиг відповісти вчасно, вважається, що відповів не вірно.



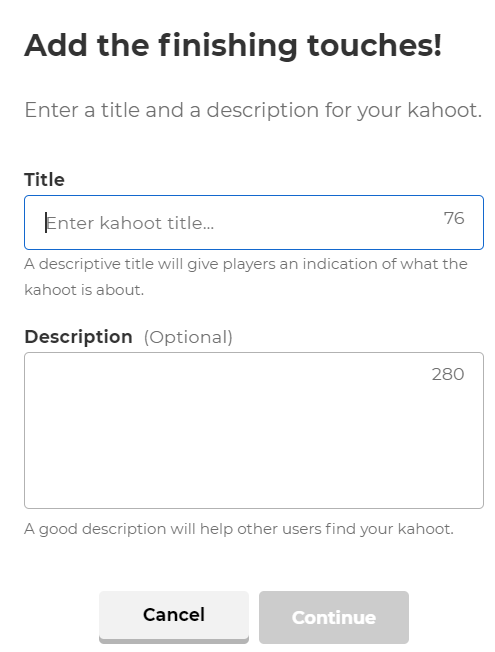
* Зверніть увагу, що є можливість вибрати питання з «**Банку питань**». Банк питань – це простір, де зберігаються питання, створені іншими користувачами.



* Після завершення створення опитування (до якого можна буде повернутися і виправити при необхідності) необхідно у верхньому правому кутку натиснути «**Виконано**»



* Після натискання відкривається сторінка, на якій необхідно внести назву і опис, які будуть доступні учасникам



* Після створення опитування відкриється домашня сторінка, на якій в правій частині ви побачите свій створене опитування. Нижче після проходження будуть доступні результати опитувань

***3. Презентувати створене завдання (8-10 запитань на практичному занятті)***

Після того як ви створили вікторину, ви можете провести її для своїх учнів двома способами:

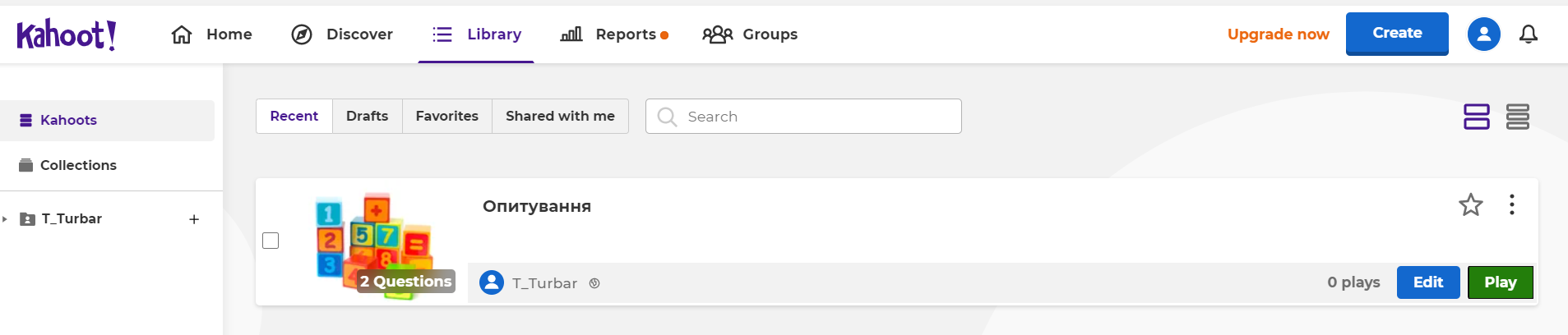
***Спосіб 1.*** Провести вікторину в режимі реального часу разом з учнями в класі або через онлайн-трансляцію

***Спосіб 2.*** Дати можливість проходити учням вікторину асинхронно (в своєму темпі і в зручний час)

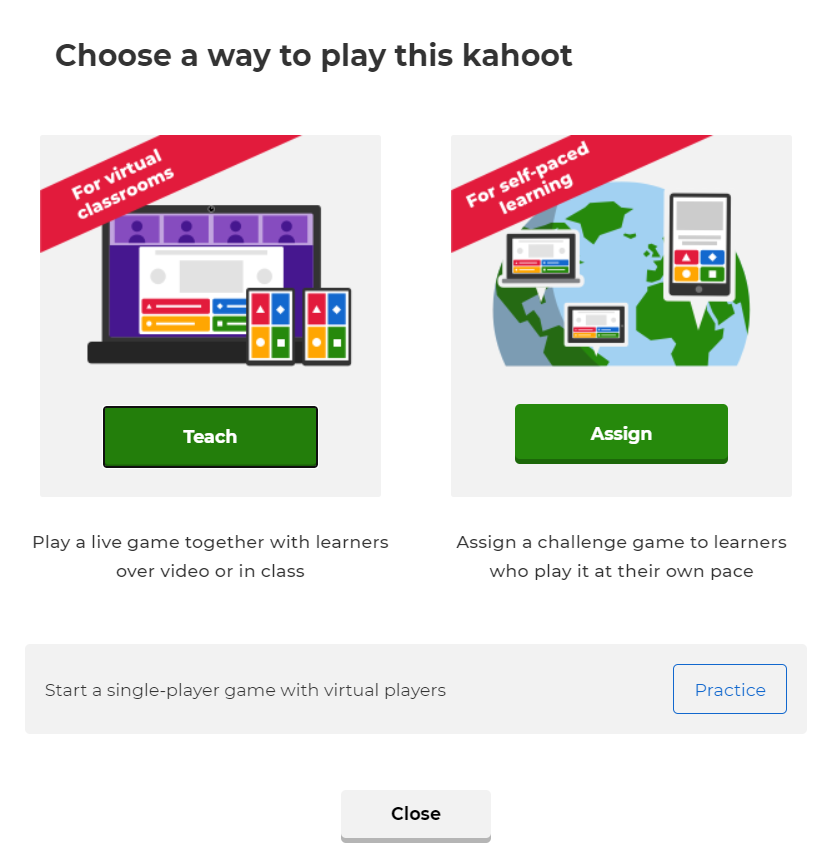
Для того щоб створити вікторину в режимі реального часу (Спосіб 1) **потрібно**:

1. Вибрати вікторину на домашній сторінці в списку створених раніше

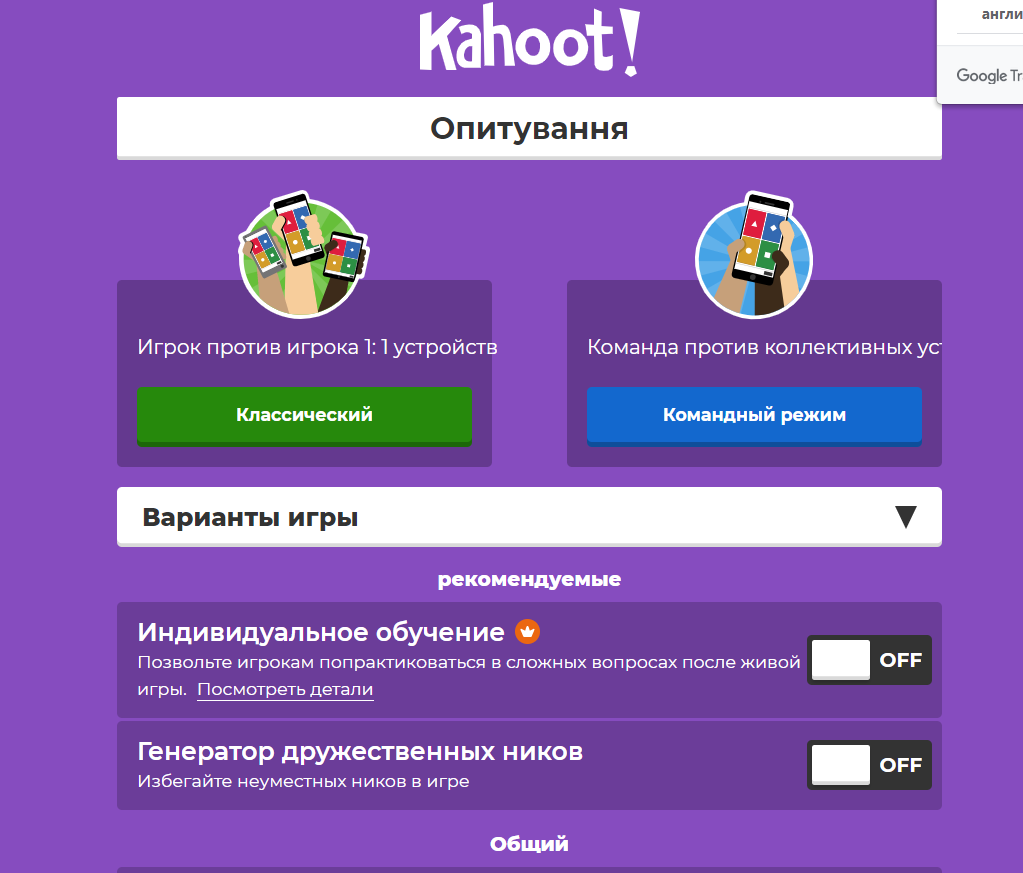
2. На сторінці, натиснути кнопку «Грати»



* У вікні вибрати лівий пункт меню «**Teach**»



* Далі налаштувати параметри гри



* Для початку виберіть режим гри «Класичний» - кожен учень заходить зі свого пристрою і проходить гру самостійно або «Командний режим» - кілька людей заходять в гру з одного пристрою - в командному режимі.

**Далі по пунктах:**

• **Персоналізоване навчання** - дана установка доступна тільки в платній підписці і дозволяє учням після проходження вікторини ще й ще раз повторювати складні питання

• Дружній нікнейм генератор - програма запропонує кожному гравцеві забавне прізвисько замість імен

• Музика - виберіть мелодію, яка звучатиме до початку гри, поки учасники підключаються до вікторини

• Випадковий порядок питань - при включенні цього пункту програма буде перемішувати питання у вікторині

• Випадковий порядок відповідей - перемішування варіантів відповідей при кожному включенні вікторини

• Показувати згорнуті вступні інструкції - інструкції по роботі з вікториною або опитуванням в Kahoot

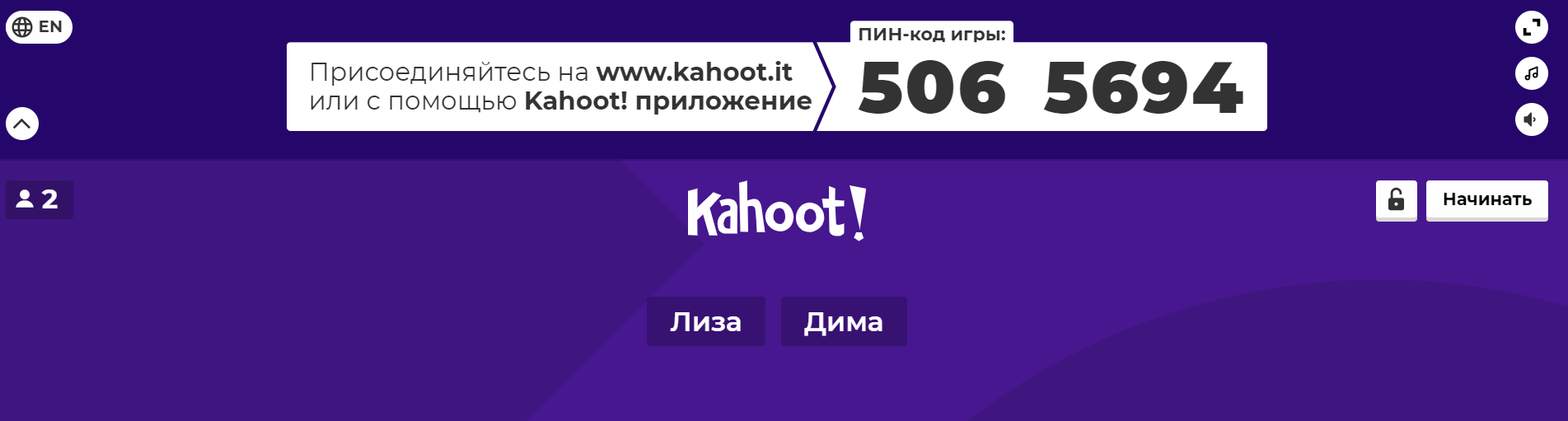
• Двоступінчасте з'єднання - додавання кімнати очікування і персонального підтвердження автором вікторини всіх гравців (можливість модерувати підключаються до вікторині або опитуванням)

• Автоматично переміщатися з питань - як тільки всі гравці дали відповідь на питання, гра переходить на наступне питання. В іншому випадку педагог контролює запуск кожного питання вручну.

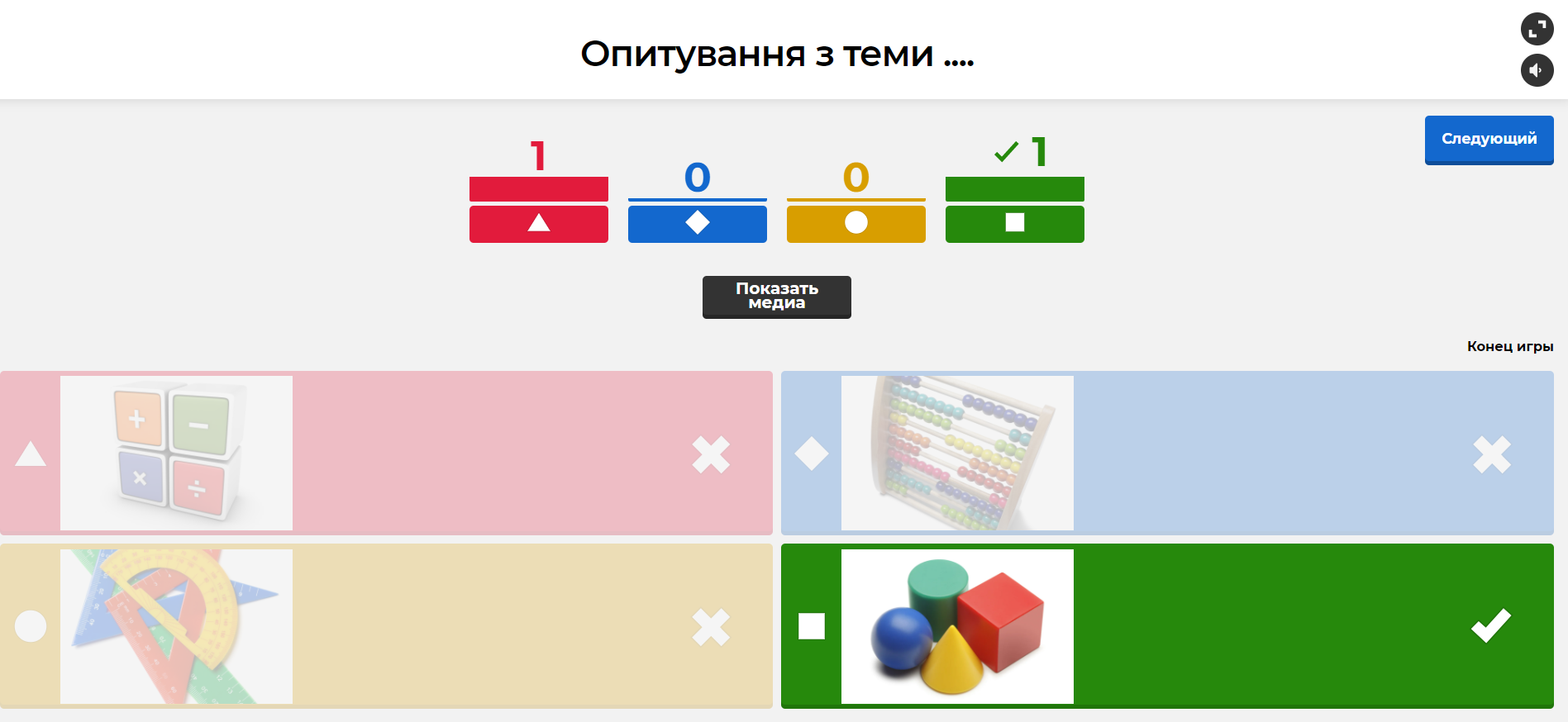
* Після налаштування вікторини або опитування відкриється вікно з інструкціями з підключення



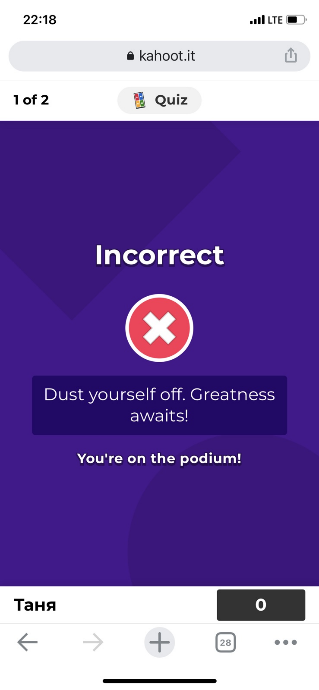
* Після того як учасники підключаться, необхідно натиснути «Start»



* Після натискання у викладача на екрані з'явиться питання і варіанти відповіді, а в учнів на екрані будуть показані кнопки вибору правильної відповіді.
* Звертаємо вашу увагу на те, що при цьому варіанті опитування учні на своїх пристроях не бачать ні питання, ні варіантів відповіді Якщо ви проводите онлайн-трансляцію, увімкніть «демонстрація екрану» перед початком вікторини. Інакше учасники не побачать питань.
* Після того, як всі учасники дали відповідь на питання чи час на відповідь закінчився, ми переходимо до проміжної статистики відповідей. На екрані вчителя з'являється загальна статистика класу без згадки імен, а на пристрої учня з'являється інформація про правильність чи неправильність його відповіді.



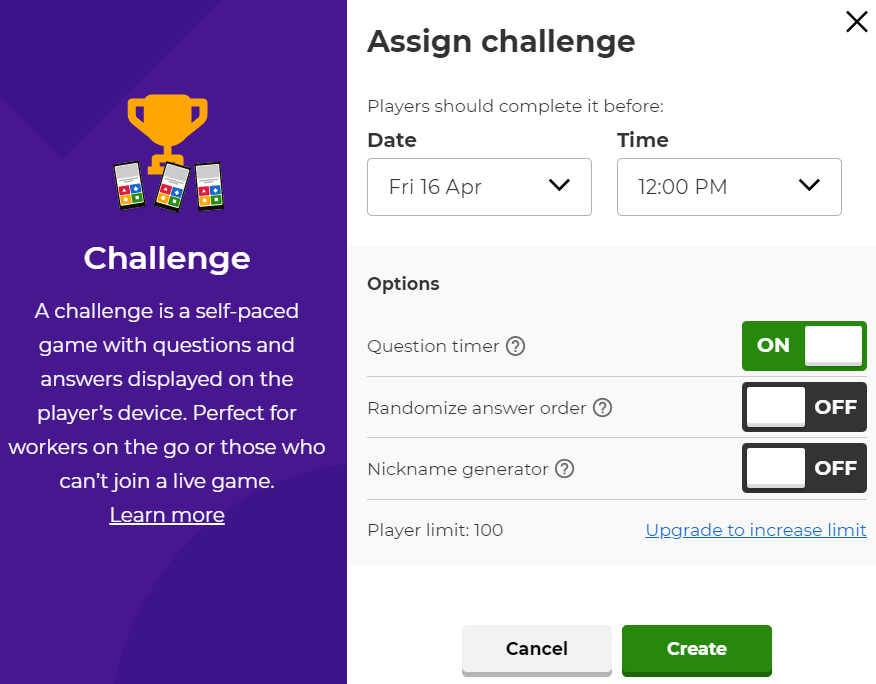
* Учасники на своїх екранах бачать результати відповіді



* Під час закінчення гри учасники можуть залишити свій відгук про вікторину, який в якості зворотного буде доступний вчителю.



* Для того щоб провести вікторину в режимі реального часу (Спосіб 2) **потрібно**:
* вибрати вікторину, яку ви хочете запропонувати учням і натиснути на кнопку "грати"
* у вікні зробіть необхідні налаштування.



• Дата і час - вибір дати і часу завершення збору відповідей на дану вікторину

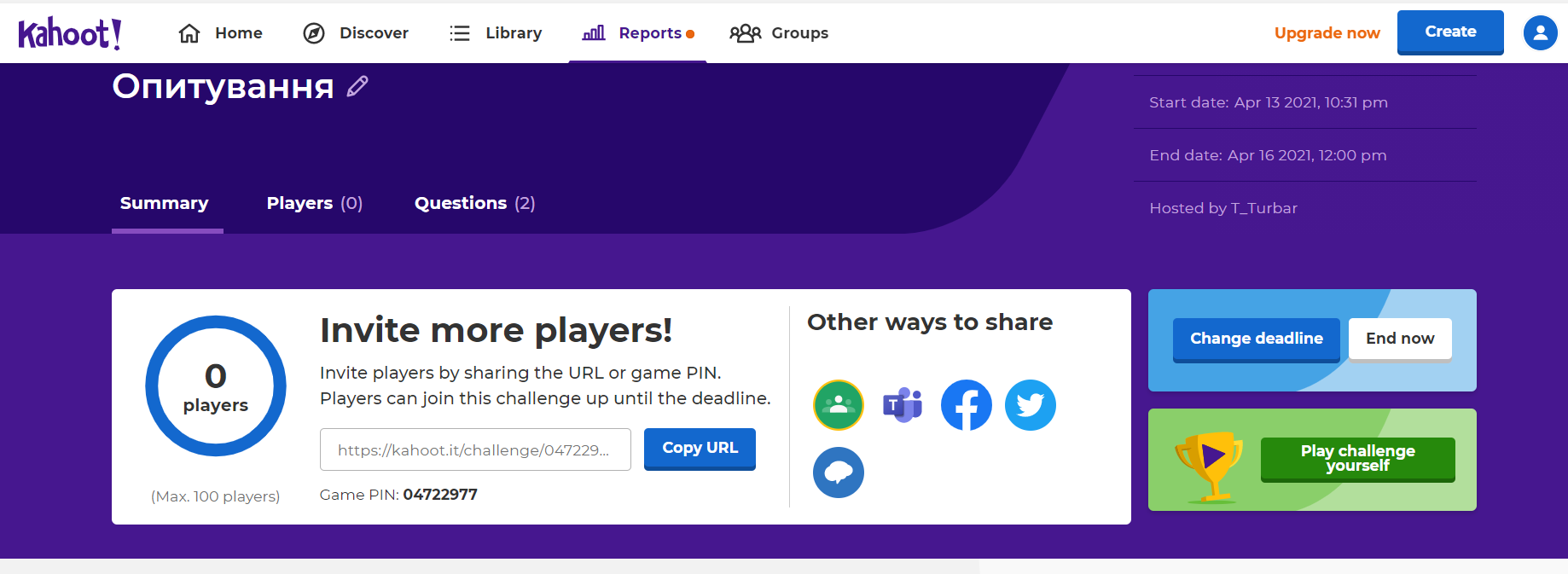
• Таймер - як і в версії опитування в режимі реального часу, так і в цьому режимі можливо встановлювати таймер збору відповідей на питання. Це дозволяє учням швидко і точно давати правильну відповідь

• Випадковий порядок відповідей - перемішує відповіді для всіх учасників

• Дружній нікнейм - програма сама пропонує варіанти імен (ніків) для учнів. Ввести власне ім'я при даній настройці можна

• Ліміт гравців - зверніть увагу на те, що в безкоштовній версії Кахута доступний збір відповідей до 100 гравців

* Після завершення налаштування гри вам буде запропоновано розіслати запрошення декількома способами:



* Ви можете копіювати і поширювати серед своїх учнів посилання на вікторину або пін-код гри.
* Після переходу за посиланням учасникам буде доступно проходження тесту.