

Комунальний заклад

«Центр професійного розвитку педагогічних працівників Вінницької міської ради»

Методична розробка

Оновлений Kahoot! та чому його варто спробувати”

консультант

Слободянюк Андрій Миколайович

WWW.KAHOOT.COM (електронні тестові ігри)

Електронні тести на сайту «WWW.KAHOOT.COM» застосовуються для перевірки предметних мистецьких компетентностей учнів на етапах рефлексії чи актуалізації опорних знань, а також формувального та контрольного оцінювання опрацьованого учнями матеріалу з теми, розділу. За видовою специфікою – це навчальні та контрольні тести, за рівнем складності – I та II рівень.[1]

Платформа дає доступ до великої кількості учнів під час тестування (100учнів) і детально відображає результати відповідей кожного учня в таблиці Excel. В безкоштовній версії є лише 2 види питань: перше вибрати правильну відповідь з 2-ох, 3-ох чи 4-ох відповідей або дати відповідь на запитання «правда» чи «неправда». Kahoot! чудово підходить для змагань в групах чи класу в цілому. На платформі є 2 режими гри – «Challenge» і «Host live».

Спосіб перший Challenge:

Режим для гри у класі, в якому учитель обирає тест по темі і на етапі актуалізації опорних знань, рефлексії чи експрес-опитування використовує наступний алгоритм гри: PLAY – TEACH – CLASSIC



По завершенні гри PODIUM покаже тільки 3 призових місця. Результати інших учнів можна подивитися з закладці REPORT натиснувши на тему вибираємо:

Challenge details - Players

Спосіб другий Host live:

Режим Challenge, який дає учням код доступу чи посилання для виконання тесту всім класом вдома чи самостійно одній кімнаті, бачучи потім таблицю результатів інших гравців. В такому режимі виставляється день і час коли тестова робота закриється (дедлайн).

Такий варіант доречний для контрольної чи семестрової перевірки теоретичних мистецьких компетентностей учнів.

ЦІКАВІ ОНОВЛЕННЯ ТА НОВІ МОЖЛИВОСТІ:

1. Натискаючи кнопку ПОЧАТИ - відкривається меню в якому є стандартний КЛАСИЧНИЙ та КОМАНДНИЙ режим та тимчасово безкоштовні ігри з преміум сегменту
2. ВИДИ ІГОР ПРЕМІУМ З ОБМЕЖЕНИМ ЧАСОМ

Загублена піраміда

Спробувати безплатно зараз
Змінити план

- Максимум гравців: 40
- З вчителем
- Обговорення

Приєднайся до команди — співпрацюйте й станьте першими, хто дістанеться до загубленої піраміди. У цій стратегічній командній грі потрібно діяти спільно для досягнення вершини.

Важливо: розділи учасників на групи, щоб було цікавіше грати

Команда субмарини

Спробувати безплатно зараз
Змінити план

Тривалість

5 хв (рекомендовано)

- Максимум гравців: 30
- Переглянути
- Класна робота

Ви з командою застрягли в глибокому синьому морі! За вами женеться голоднюча риба. Відповідай правильно на запитання, прискорюй субмарину й виконуй інструкції, щоб утекти

Підкорення космосу

Спробувати безплатно зараз
Змінити план

Тривалість

3 хв (рекомендовано)

- Максимум гравців: 40
- Переглянути
- Командна гра

Королівства кольорів

Спробувати безплатно зараз

Змінити план

Тривалість

3 хв (рекомендовано)

- Максимум гравців: 40
- Переглянути
- Командна гра

Співпрацюй з іншими, щоб пофарбувати землі королівства у свій колір! Правильно відповідай на запитання, отримуй кольорові земельні ділянки й розширюй кордони своєї імперії.

Скарбниця

Спробувати безплатно зараз

Змінити план

Тривалість

3 хв (рекомендовано)

- Максимум гравців: 40
- Переглянути

Правильно відповідай на запитання й збирай скарби у свою скриню! Швидко натискай на скарби, що пролітають поруч. Але стережися, жадібність може спрацювати проти тебе.

Найвища вежа

Спробувати безплатно зараз

Змінити план

Тривалість

3 хв (рекомендовано)

- Максимум гравців: 40
- Переглянути
- Командна гра

Побудуй разом із командою найвищу вежу. Відповідай правильно на запитання, отримуй блоки й зроби вашу вежу найепічнішою!

Релакс-арт

Спробувати безплатно зараз

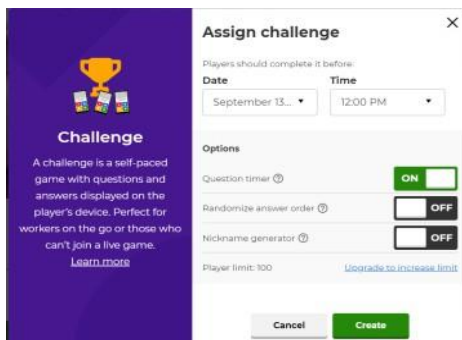
Змінити план

Тривалість

3 хв (рекомендовано)

- Максимум гравців: 40
- Переглянути
- Класна робота

Відпусти думки й створи прекрасні витвори мистецтва! Відповідай правильно на запитання, отримуй пензлі й разом з іншими відкривай шедеври.



такому режимі алгоритм гри: PLAY – ASSIGN, де в опціях учитель обирає день і час завершення тесту та, по бажанню, може обрати «рандомні» відповіді.

Приклад рефлексійної роботи на уроці в платформі «Kahoot!»

Приклад результатів тестової роботи на платформі «Kahoot!» у режимі Challenge



Електронні тести з музичного мистецтва 5 – 7 класи та мистецтва 8 – 11 класи у всіх шести типах уроків:

- Уроки засвоєння нових знань;
- Формування навичок і вмінь;
- Узагальнення і систематизація знань і вмінь;
- Контролю і корекції знань і вмінь;
- Практичного застосування знань, навичок і умінь;
- Комбіновані.

Схема застосування КАНООТ на різних етапах уроку з музичного мистецтва

Структура уроку	Платформа Kahoot
Організація класу	
Актуалізація опорних знань	тест за минулої теми у форматі Host live
Пояснення нового матеріалу	
Розспівування. Розучування пісні	
Слухання музики	
Закріплення вивченого матеріалу. Оцінювання	рефлексійний тест з нової теми



ДОДАТКИ

ДОДАТОК №1

МАТЕРІАЛИ В ЕЛЕКТРОННОМУ ВИГЛЯДІ Є НА БЛОЗІ:

<https://dj-sam30.blogspot.com>

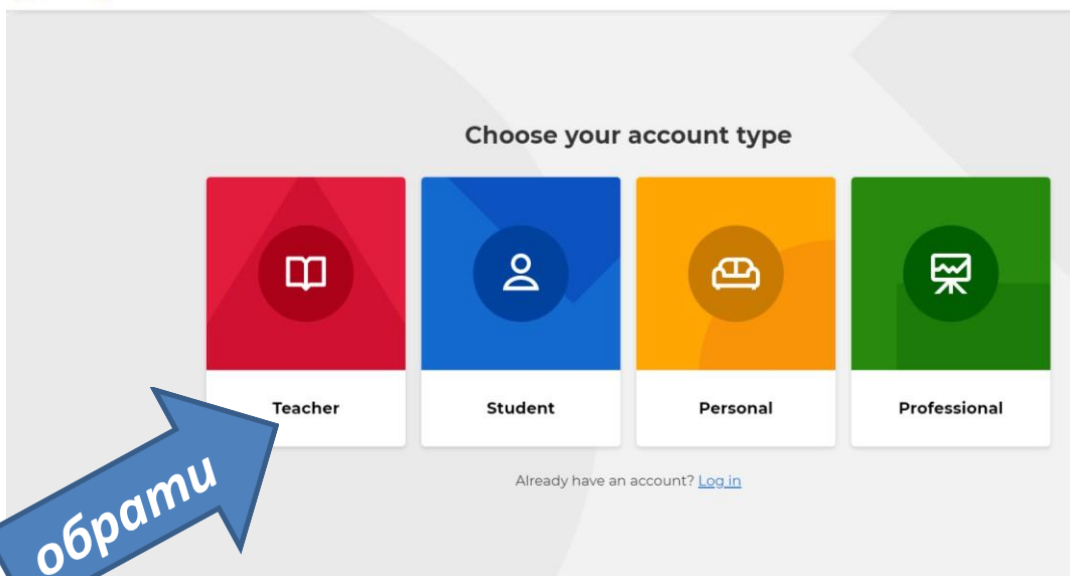
ВКЛАДКА «Е.О.Р. 2021».

WWW.KAHOOT.COM

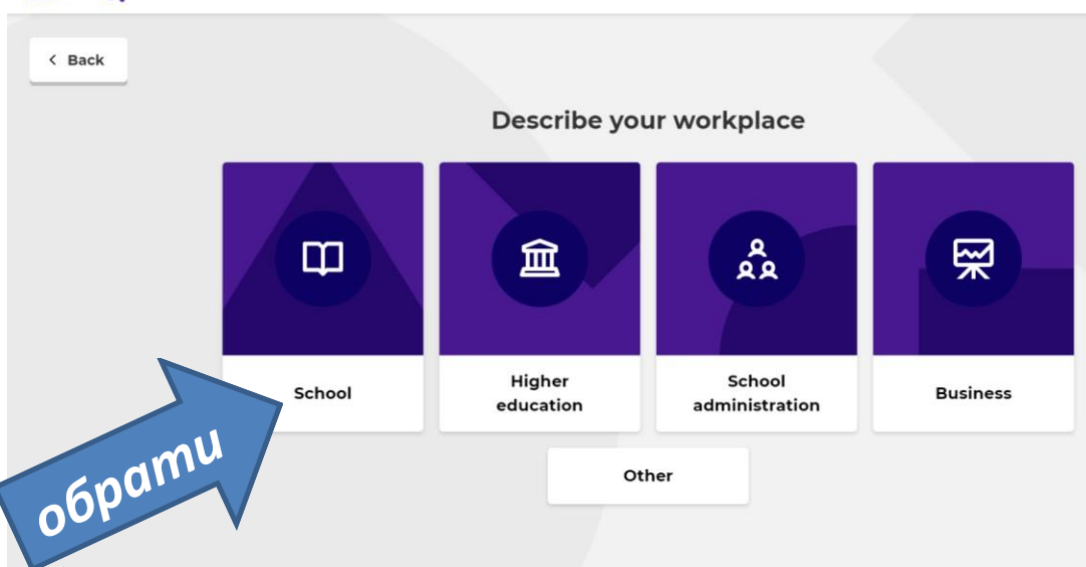
АЛГОРИТМ РОБОТИ НА САЙТІ:

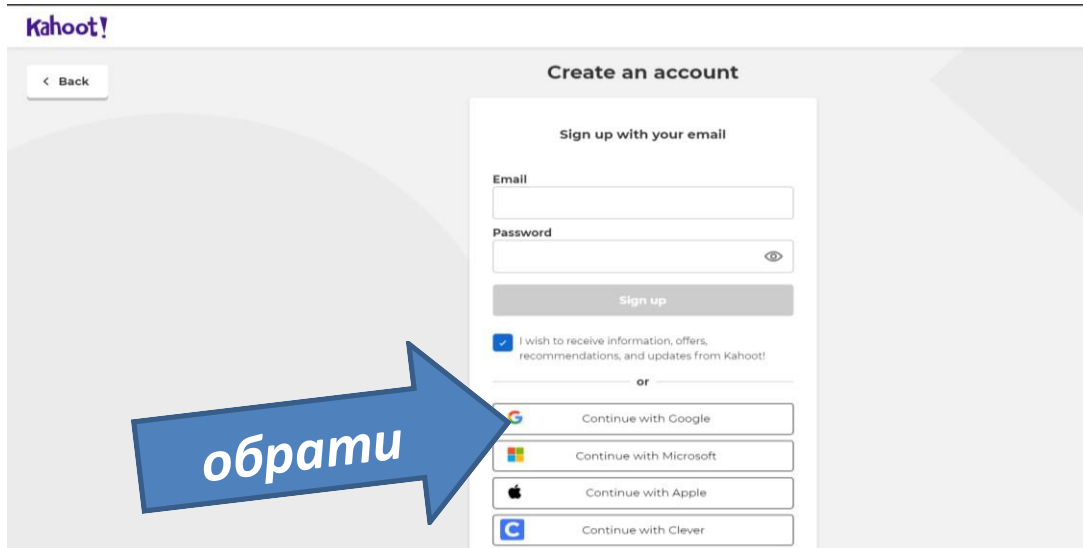
1. Зареєструватися на сайті «WWW.KAHOOT.COM» вибираючи на платформі варіанти за зразком:

Kahoot!

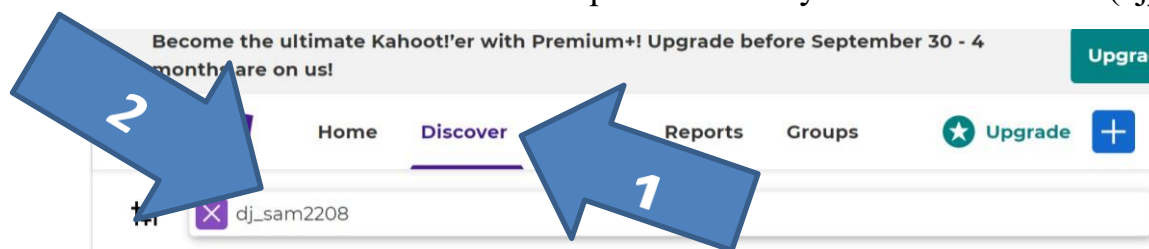


Kahoot!





2. Знайти слово Discover та зробити пошук за нік-неймом(dj_sam2208)



Обравши потрібний клас та тему для гри обираємо PLAY – TEACH, а для копіювання і за потреби редагування його обираємо EDIT – DUPLICATE та вгорі в путографці SETTING підписуємо свою назву тесту або залишаємо без змін і натискаємо DONE. Останній етап – це збереження цього тесту у власний профіль - натискаємо на значок SAVE.

3. Щоб швидко знайти та дублювати собі тестові завдання пряме посилання на профіль Андрія Миколайовича де є тести музичного мистецтва 5 – 7 клас та мистецтва 8 – 11 клас:

<https://create.kahoot.it/profiles/3c9e8ee4-0247-466a-8161-8ab7f548dc0e>



або QR – cod на електронні тести
5 – 11 класу платформи «Kahoot!»

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

Електронні ресурси:

1. МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ ЩОДО ФОРМУВАННЯ ТЕСТОВИХ ЗАВДАНЬ І ТЕСТІВ. ст.296 - 300
<https://lpnu.ua/sites/default/files/2020/pages/2137/26metodychnirekomendaciyi-296-311.pdf>.
2. МОН. Положення про електронні освітні ресурси, (Київ, 17 липня 2019 р.)
[Електронний ресурс]. Режим доступу
https://jurliga.ligazakon.net/news/187737_mon-onovilo-vimogi-do-elektronnikh-osvtnkh-resursv.
3. Сорока Т. В. Скрайбінг як сучасна форма візуалізації навчального матеріалу
[Електронний ресурс] / Т. В. Сорока // Видавнича група «Основа» - режим доступу до ресурсу: <https://journal.osnova.com.ua/article/51806>.
4. Ставицька І. В. ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ОСВІТІ
[Електронний ресурс] / І. В. Ставицька // Сайт КПІ. – 2012. – Режим доступу до ресурсу: <http://confesp.fl.kpi.ua/node/1103>.