

РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ  
ЯМАЛО-НЕНЕЦКИЙ АВТОНОМНЫЙ ОКРУГ  
ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ ПУРОВСКОГО РАЙОНА  
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №1» пгт.УРЕНГОЙ ПУРОВСКОГО РАЙОНА  
629860 ЯНАО, Пуровский район п. Уренгой, 4 мкр д.39А телефон/факс(34934) 93177 [Urengoi\\_1@mail.ru](mailto:Urengoi_1@mail.ru)

## ДЕНЬ СЛОВАРЯ на КАНООТ!

(литературно-познавательная викторина (игра) на образовательной платформе КАНООТ!)

Составитель: педагог-библиотекарь  
МБОУ «СОШ №1» п.г.т. Уренгой Пуровского района  
Юлия Анатольевна Чаусенко

2021 г.

## Сервис Kahoot!

Kahoot!- это удобное приложение для оценки знаний учащихся прямо на уроке или во внеурочное время. Провести опрос можно за считанные минуты в игровой форме. Для этого понадобятся мобильные телефоны учащихся и компьютер с выходом в Интернет, проектор.

Для работы понадобятся:

- Приложение Kahoot! На мобильном телефоне. планшете, компьютере.
- Браузер Google Chrome с запущенным сайтом <https://www.kahoot.com/> на вашем компьютере
- Мобильные телефоны учащихся с доступом в Интернет.

Алгоритм действий: учитель разрабатывает тест-викторину. Учащиеся запускают игру на своих мобильных телефонах. В личном кабинете Kahoot! Учителя формируется рейтинг результативности школьников. В разделе «Отчеты» можно скачать файл с полным раскладом участия и демонстрацией результатом перед классом.

## Выход сервиса Kahoot! в МБОУ «СОШ №1» п.г.т.Уренгой Пуровского района.

В начале учебного 2019-2020 года у нас возникла идея нового проекта- создание сайта «Книга Месяца» <https://urengoi1-kniga.ru/> .

Сайт является еще одной формой привлечения школьников к чтению. Ежемесячно аудитории учащихся-читателей предлагается художественная книга к прочтению. По итогам прочтения ученики могут нарисовать рисунок к книге и поучаствовать в викторине Kahoot! по содержанию книги. По рисункам идет онлайнголосование, в котором могут принять участие учащиеся, педагоги, родители и др. По итогам учащиеся награждаются дипломами и грамотами победителей и участников.



## О викторинах-тестах:

Место занятия в образовательном процессе: каникулы, предметные недели, внеклассные мероприятия.

Режим проведения: длительность – до 240 минут, место проведения: школьная библиотека.

Целевая группа: (для какой категории обучающихся предназначено данное мероприятие): учащиеся с 1-по 11 классы, педагоги, родители.

Цель проведения: способствовать формированию у обучающихся умения ориентироваться в мире инновационных технологий, используя развивающие программы.

Задачи:

1. Помочь сформировать у школьников представления о разнообразии развивающих и обучающих программах.
2. Дать возможность учащимся попробовать свои силы в новой форме участия на развивающей платформе.
3. Развитие самостоятельности, ответственности, мобильности в принятии решений при выполнении заданий.
4. Формирование навыков коммуникативной и управленческой деятельности в процессе индивидуальной и коллективной работы.
5. Формирование уверенности в своих силах применительно к реализации себя на развивающей платформе.

Планируемый результат:

Формирование представления о разнообразии развивающих сервисов. Оценка своих возможностей в разных формах деятельности. Развитие умения работать в программе, любознательности и познавательной инициативы.

Ресурсы: разработка мероприятия (тест), развивающая программа Kahoot!.

Оборудование: проектор, компьютер, интерактивная доска, мультимедиапроектор, телефон. Участие в игре дает возможность игрокам на практике отработать навыки формирования представления о предложенной теме. В игре школьники получают новые знания, приобретают коммуникативные навыки (эффективного общения в разных формах и условиях), умение продуктивно работать в программе.

Викторина может быть оформлена иллюстрацией, анимацией, звуком, графиками и пр.

По требованию учителя учащиеся запускают игру на своих мобильных телефонах.

В личном кабинете Kahoot! учителя формируется рейтинг результативности школьников.

В разделе «Отчеты» можно скачать файл с полным раскладом участия и демонстрацией результатом перед классом онлайн. Игрой можно поделиться (что я и делаю), отправить по электронной почте и пр.

**Мои КАНООТы на тему словарей:**

1. «Словарная викторина» «По страницам толкового словаря Даля», посвященная годовщине ко дню великого русского лексикографа Владимира Ивановича Даля (10 ноября 1801 г.) <https://create.kahoot.it/details/22867638-3339-40f1-ab17-63bcf76e7b69>
2. Литературно- познавательная игра «С ТОЛКОВЫМ СЛОВАРЕМ о ТОЛКОВОМ» по страницам "Толкового словаря русского языка" С.И.Ожегова и Н.Ю.Шведова для читателей 2 и 3 ступеней <https://create.kahoot.it/details/a40f6065-51e3-4191-83f1-461bdda785b0>

Использованные источники:

1. Ахмадиева Л.Л. Методическая учеба для учителей «Цифровые образовательные ресурсы». Занятие 2. «Сервис Kahoot: Руководство для учителя в картинках». -2020 г.
2. <http://didaktor.ru/kak-rabotat-s-kahoot/>
3. <http://urengoi1-kniga.ucoz.org/>