

Государственное бюджетное учреждение культуры Архангельской области  
«Архангельская областная научная ордена “Знак Почета”  
библиотека имени Н. А. Добролюбова»

Центр международных информационных ресурсов

## **Создание онлайн-викторин. Kahoot**

*Методические рекомендации*

Архангельск  
2021

Создание онлайн-викторин. Kahoot : Методические рекомендации / Архангельская областная научная библиотека имени Н. А. Добролюбова ; [Дорофеева М. В.] – Архангельск, 2021. – 25 с.

## Оглавление

Что такое «kahoot!»?.....	4
Что необходимо для проведения kahoot-викторины? .....	4
Регистрация на платформе «kahoot!» .....	5
Как провести уже существующую чужую kahoot-викторину? .....	8
Как не потерять чужую викторину, которую вы хотели бы использовать в будущем? .....	17
Как создать kahoot-викторину самостоятельно? .....	19
Как заново войти на сайт в качестве пользователя? .....	25

### **Что такое «kahoot!»?**

«Kahoot!» — платформа для создания и проведения в онлайн-режиме викторин, разработанная при поддержке Норвежского университета естественных и технических наук. Запуск платформы состоялся в 2013 году, а в 2017 году количество ее пользователей ежемесячно составляло около 50 миллионов.

### **Что необходимо для проведения kahoot-викторины?**

Для проведения kahoot-викторины необходим один общий экран, на который выводятся вопросы викторины и отображаются результаты и который должен быть виден всем участникам викторины. Устройство, с которого изображение выводится на экран, в обязательном порядке должно быть подключено к сети Интернет. Участники викторины также должны иметь доступ в Интернет на своих устройствах, с помощью которых они отвечают на вопросы викторины. Так, например, на занятиях Клуба английского языка в АОНБ им. Н. А. Добролюбова общим экраном служил экран телевизора, изображение на который выводилось с подключенного ноутбука, а участники викторины использовали собственные смартфоны.

## Регистрация на платформе «kahoot!»

Для участия в kahoot-викторине необязательно регистрироваться на платформе «Kahoot!»; однако тому, кто ее проводит, зарегистрироваться необходимо. Это даст возможность выбирать и проводить уже разработанные другими пользователями викторины из архива платформы, а также создавать викторины самостоятельно.

Регистрация осуществляется на веб-сайте kahoot.com. Следует обратить внимание, что на данный момент сайт не имеет русскоязычного интерфейса, хотя допускает использование кириллического алфавита для создания викторин. Для более удобной работы с сайтом можно воспользоваться услугами встроенного переводчика веб-страницы (например, установив расширение «Google Переводчик», если вы используете браузер «Google Chrome»); в инструкции же мы будем использовать англоязычную версию сайта. Для регистрации необходимо кликнуть по клавише «Sign Up» в верхней правой части экрана.

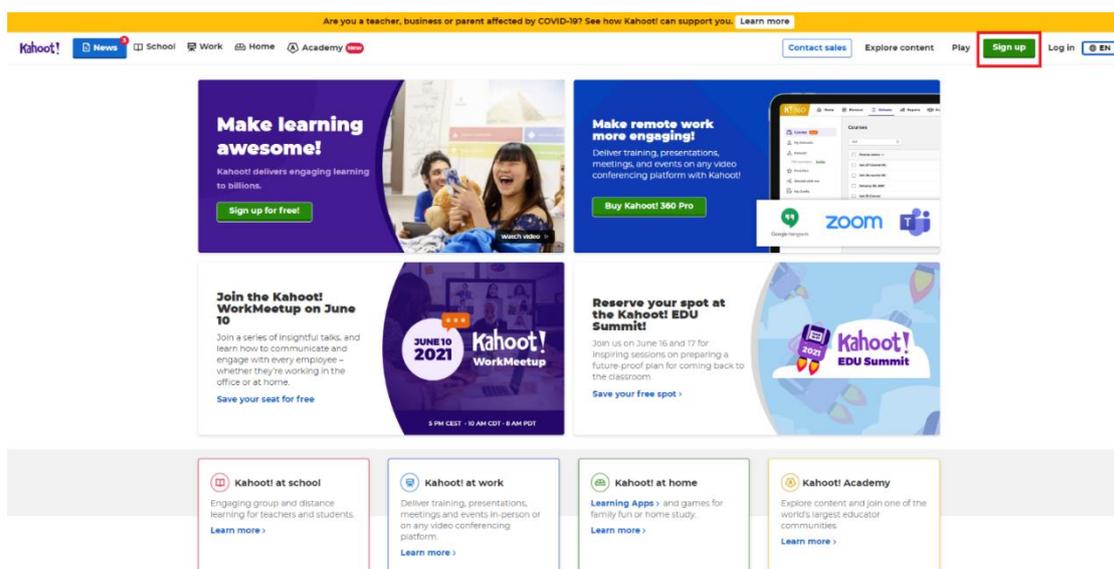


Рисунок 1

Платформа предложит вам выбрать тип аккаунта: для педагога, для учащегося, личный или профессиональный. Для проведения викторины в рамках библиотеки будет вполне достаточно «личного» аккаунта, который наиболее прост в заполнении.

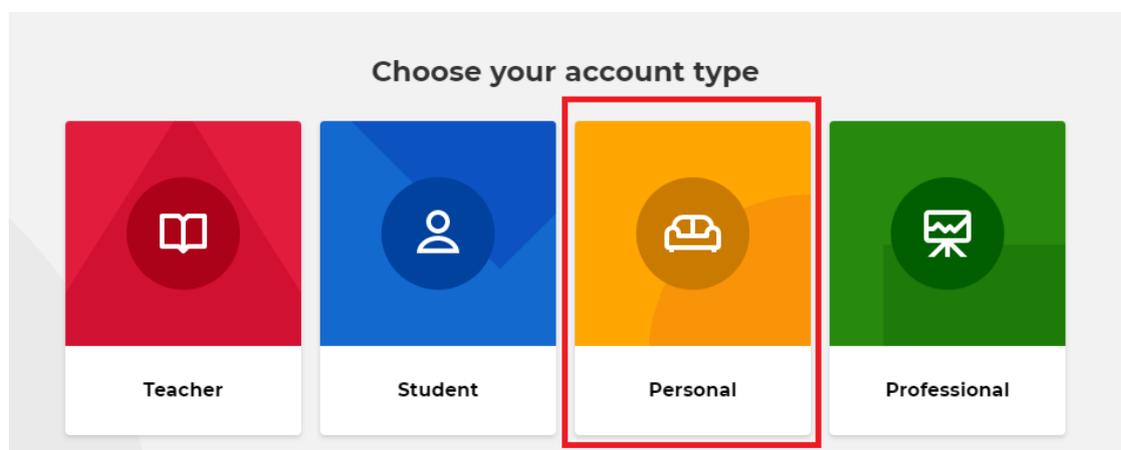
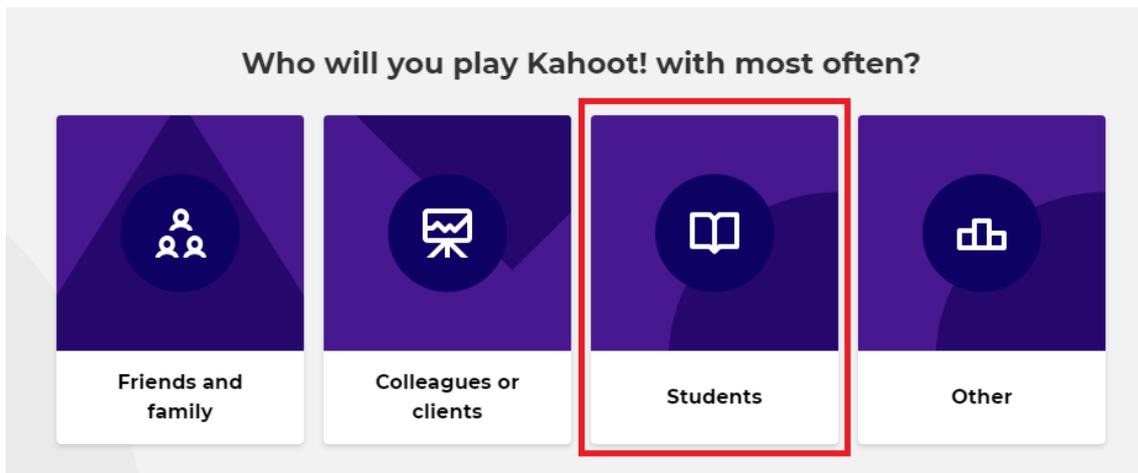


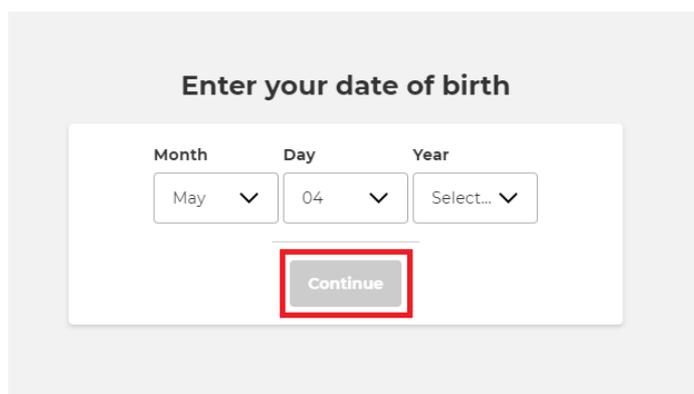
Рисунок 2

Далее необходимо выбрать ответ на вопрос «С кем вы чаще всего собираетесь играть в “Kahoot!”»? Ответ на этот вопрос ни на что не влияет, поэтому вы можете выбрать любой из них, например «С учащимися».



*Рисунок 3*

Затем необходимо ввести дату своего рождения (месяц / день / год) и кликнуть на экране кнопку «Continue».



*Рисунок 4*

Затем вам нужно будет придумать себе юзернейм (т. е. имя вашего аккаунта, оно будет отображаться, например, в авторских данных разработанных вами викторин). Длина юзернейма — до 20 знаков, используйте буквы латинского алфавита и цифры для его создания. Если придуманный вами юзернейм уже используется другим пользователем, платформа предложит вам варианты его замены самостоятельно.

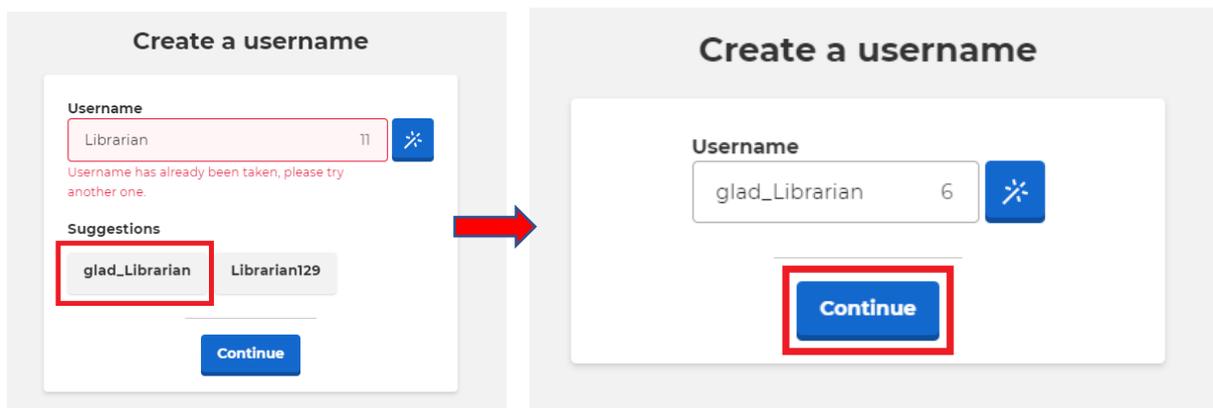


Рисунок 5

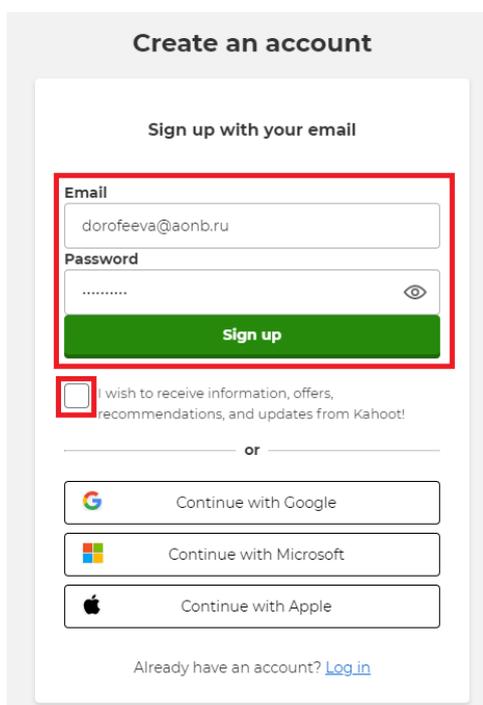


Рисунок 6

Затем необходимо будет ввести в появившуюся форму свой электронный адрес и придуманный пароль. Галочку с пункта «I wish...» лучше убрать, если вы не хотите, чтобы платформа регулярно присылала вам информацию о всяких происходящих на ней событиях. Для завершения внесения данных кликните на кнопку «Sign up».

«Kahoot!» предоставляет пользователям гибридный спектр услуг: базовый простейший функционал доступен всем, а за оплату можно приобрести расширенный пакет услуг. В данной инструкции мы рассмотрим именно базовый функционал. Для того чтобы стать бесплатным пользователем «Kahoot!», выберите опцию пользования Free.



Рисунок 7

## Как провести уже существующую чужую kahoot-викторину?

По умолчанию для только что вошедшего пользователя сайт имеет следующий вид.

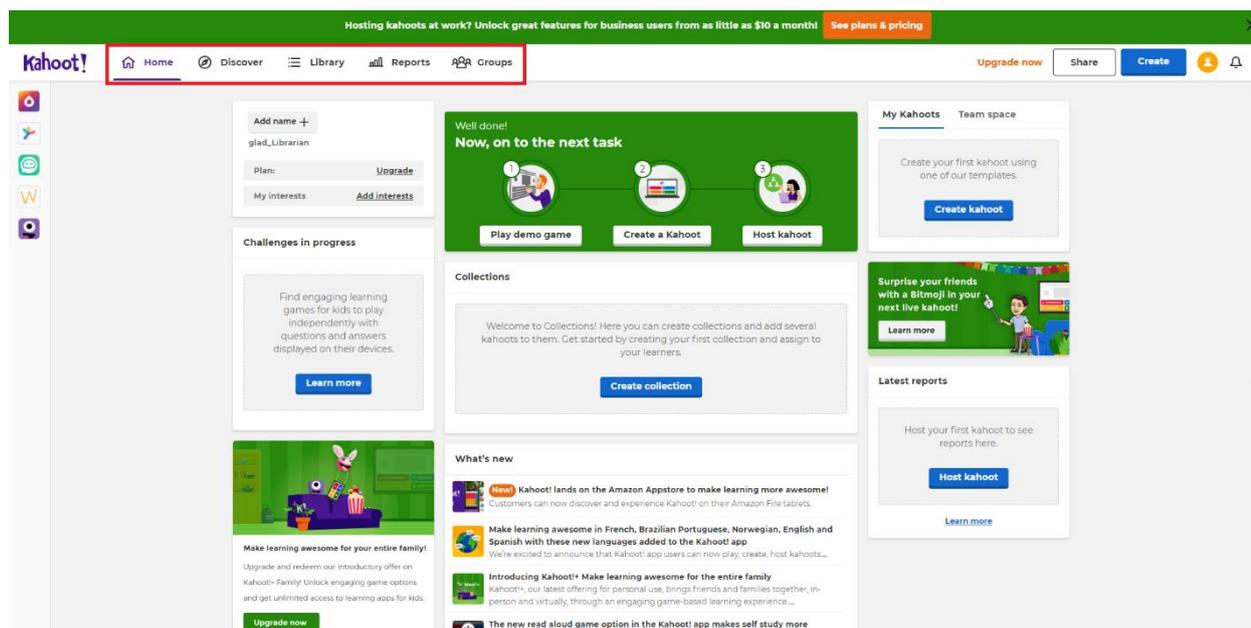


Рисунок 8

На верхней панели необходимо кликнуть по вкладке Discover. Это позволит выйти на страничку поисковой системы платформы.



Рисунок 9

В поисковую строку необходимо ввести интересующее вас ключевое слово и нажать на клавиатуре «Enter». Для примера в инструкции используется ключевое слово «Пушкин».

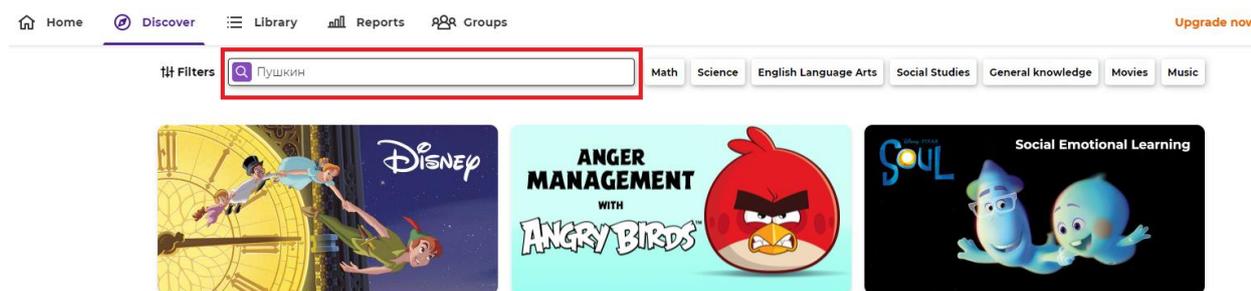


Рисунок 10

Поисковик платформы отобразит все викторины, в вопросах которых упоминается слово «Пушкин»: на данный момент это более 5 тысяч викторин. Отображение результатов поиска можно расположить по степени релевантности, по востребованности и по качеству (т. е. пользовательской оценке).

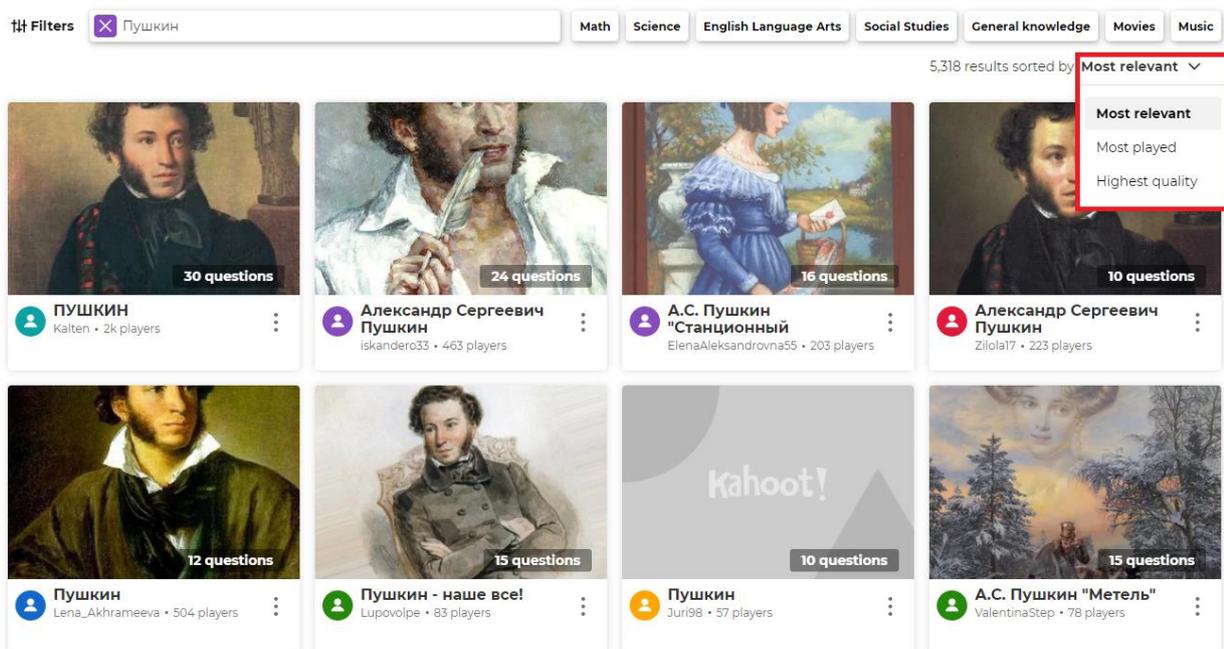


Рисунок 11

На заставке каждой викторины отображается первичная информация о ней: название, количество вопросов в ней, а также общее количество игроков, принявших участие в ее розыгрыше (что, с некоторыми допущениями, является параметром популярности). Нажав на символ с тремя точками в нижнем правом углу заставки, а затем вкладку «Play» в выпавшем меню, можно сразу же запустить викторину для участников-игроков.

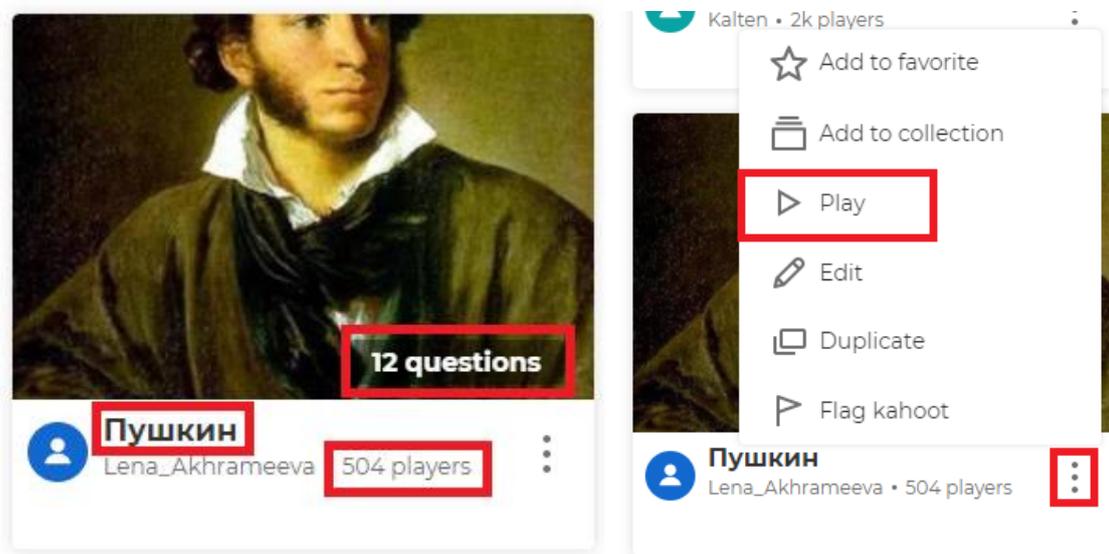


Рисунок 12

Однако следует помнить о том, что некоторые kahoot-викторины созданы непрофессионалами и потому качество предлагаемых ими вопросов, а также формулировки ответов могут не удовлетворять вашим профессиональным требованиям. Кликнув по названию викторины, вы сможете увидеть формулировки вопросов, отведенное на выдачу ответа время, а кликнув на каждый вопрос отдельно — предлагаемые автором викторины ответы, в том числе ответ или ответы, отмеченные как правильные.

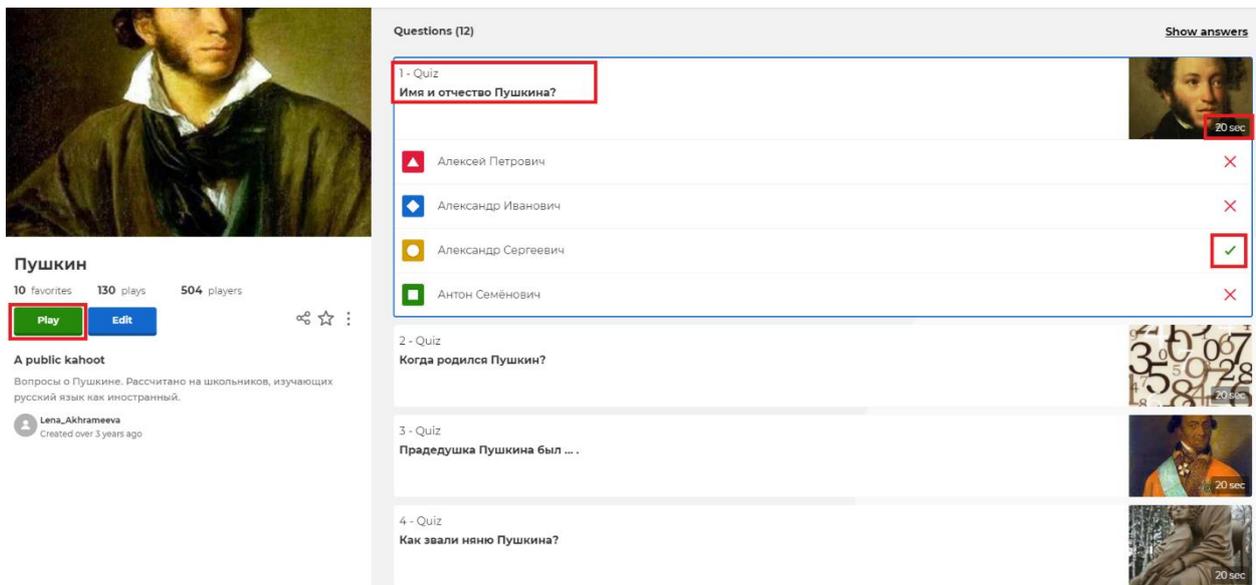


Рисунок 13

В левой части экрана расположена клавиша «Play», клик по которой также запустит викторину в игровой режим. Разумеется, во время предварительного изучения викторины лучше отключить экран, чтобы его не видели игроки (особенно если вы проверяете правильность ответов); либо предварительный этап с изучением вопросов следует проводить заранее. О том, как не потерять понравившуюся вам викторину, будет написано в следующем разделе.

После клика по опции «Play» из любого режима платформа спросит вас, как именно вы хотите повзаимодействовать с данной викториной. В качестве ведущего вам нужен вариант «Host».

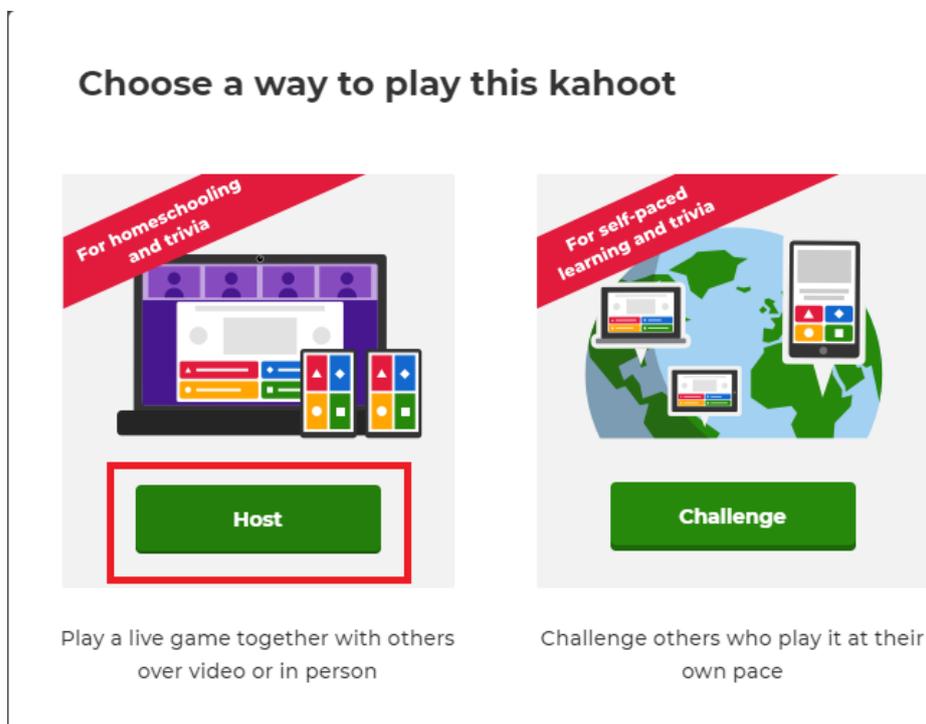


Рисунок 14

На базовом бесплатном аккаунте в викторине могут принимать участие до 10 игроков. Перед запуском викторины вы, как ведущий, выбираете формат игры — классический или командный. Классический формат предполагает, что каждый игрок входит в игру со своего собственного девайса, именно его мы и рассматриваем в данной инструкции. Разумеется, в реальности этот формат легко адаптируется в командный: с одного девайса ответ может предлагать пара или даже целая команда игроков.

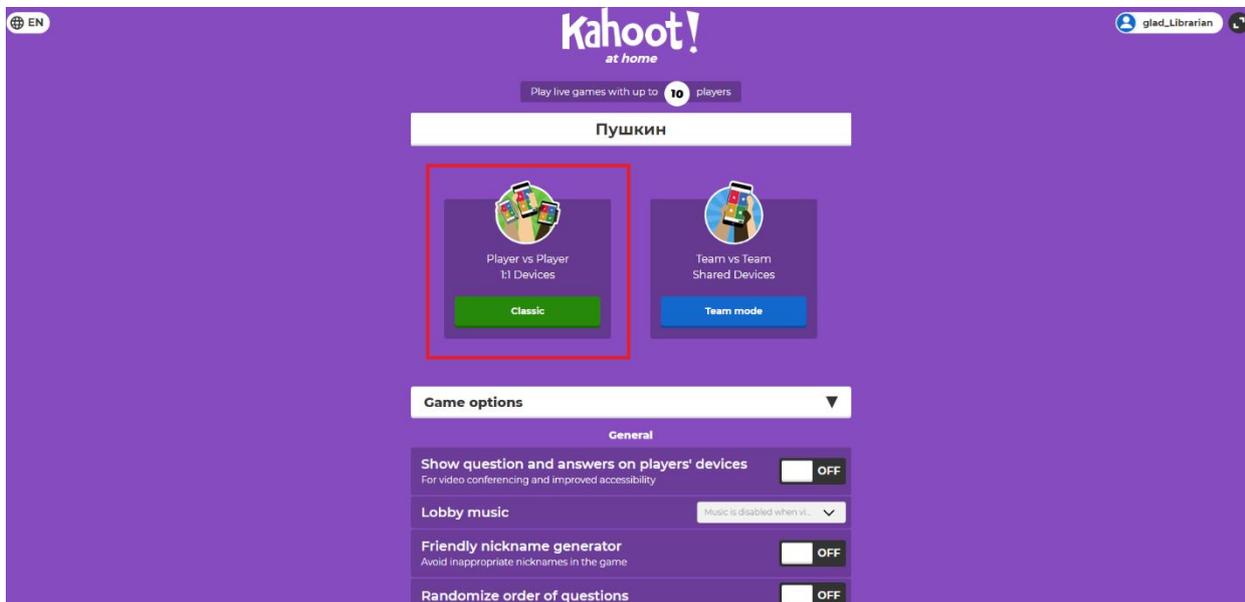


Рисунок 15

Также в нижней части экрана у ведущего есть возможность задать режиму игры некоторые опции, в том числе:

- отображение вопросов и ответов на девайсах игроков (этот формат подходит для проведения викторин в дистанционном режиме и является сравнительно недавним нововведением);



Рисунок 16

- рандомизация порядка вопросов викторины и вариантов ответов;

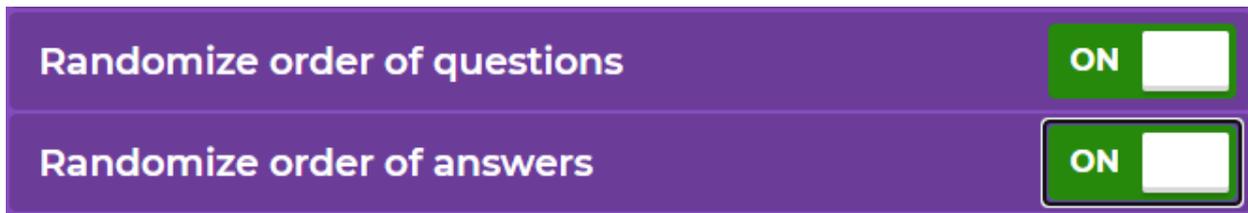


Рисунок 17

— автоматический переход от вопроса к вопросу.



После того как вы выберете модус игры (в нашем случае, как уже говорилось, «Классический»), платформа перекинет вас в комнату ожидания игроков. Игроки подключаются к игре через приложение «Kahoot!» или через интернет-браузеры смартфонов на сайте [kahoot.it](http://kahoot.it), куда они вводят цифровой код, отображаемый на страничке комнаты ожидания. По мере присоединения игроков к викторине их ники отображаются в комнате ожидания.

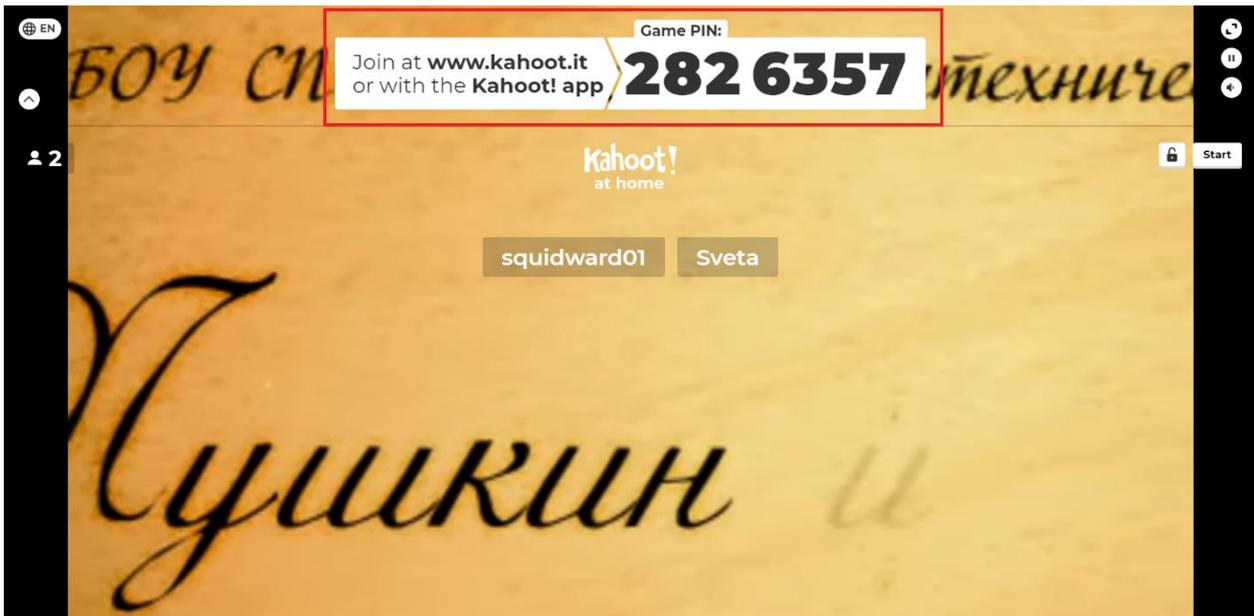


Рисунок 18

А вот так процесс присоединения выглядит на экране смартфонов игроков:

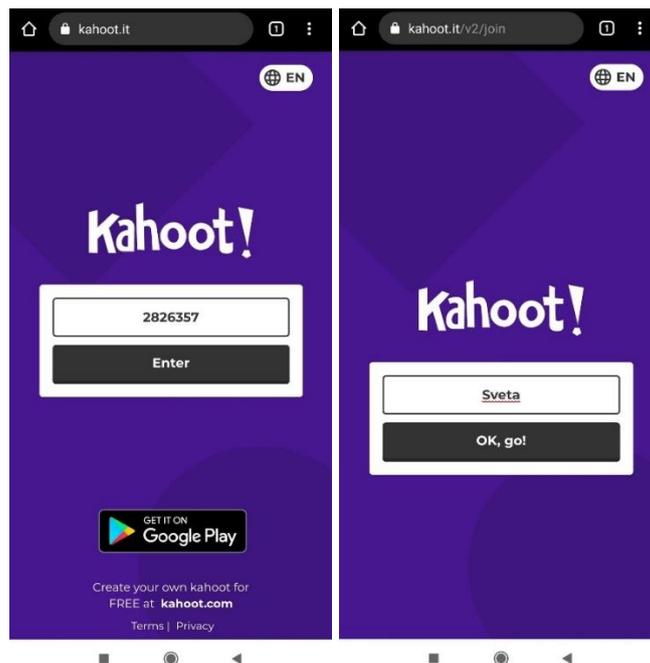


Рисунок 19

**ВАЖНО:** тот, кто проводит викторину, работает с сайтом [kahoot.com](https://kahoot.com). Игроки присоединяются к викторине через сайт [kahoot.it](https://kahoot.it). Оба этих сайта принадлежат платформе «Kahoot!», но различаются по функционалу.

Изначально на экране отображается только сам вопрос. Затем появляются и варианты ответа, из которых игрокам нужно выбрать тот, который они считают правильным.



Рисунок 20

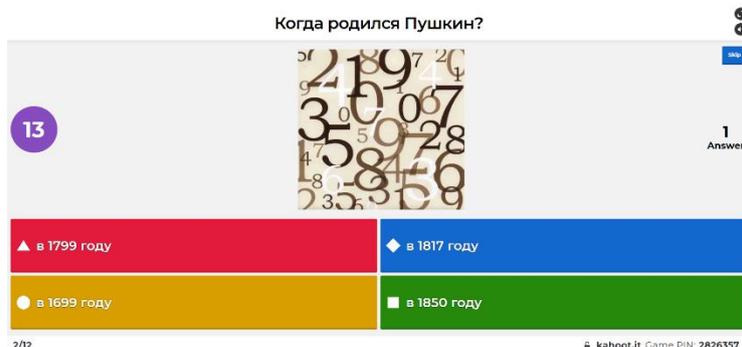


Рисунок 21

На экранах смартфонов игроков не отображается текст вариантов ответа, а только прямоугольники соответствующих цветов с геометрическими рисунками на них. Игроки касаются соответствующего прямоугольника, чтобы дать свой ответ.

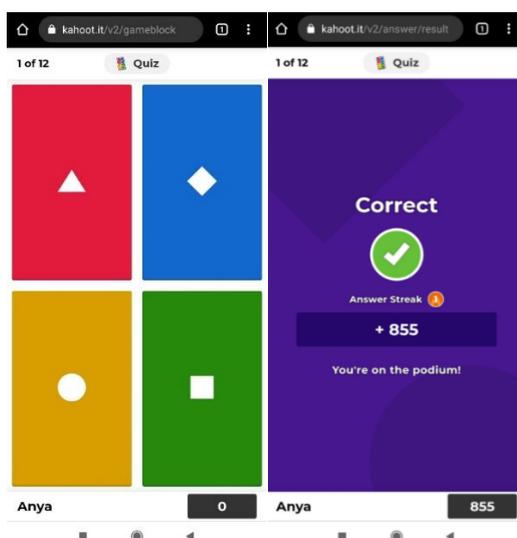


Рисунок 22

В случае, если ответ был правильный, на этом экране при подведении итогов по вопросу высвечивается сообщение о том, сколько очков игрок набрал за него. При начислении очков учитывается также скорость, с которой был дан ответ.

По мере того как игроки дают ответы, на экране ведется подсчет их количества (правая часть экрана). Итоги по вопросу подводятся по истечении времени, отведенного на него (левая часть экрана), либо досрочно — если все игроки дадут ответ достаточно быстро. Время на вопрос можно также сократить самостоятельно; с помощью кнопки «Skip» в верхней правой части экрана.

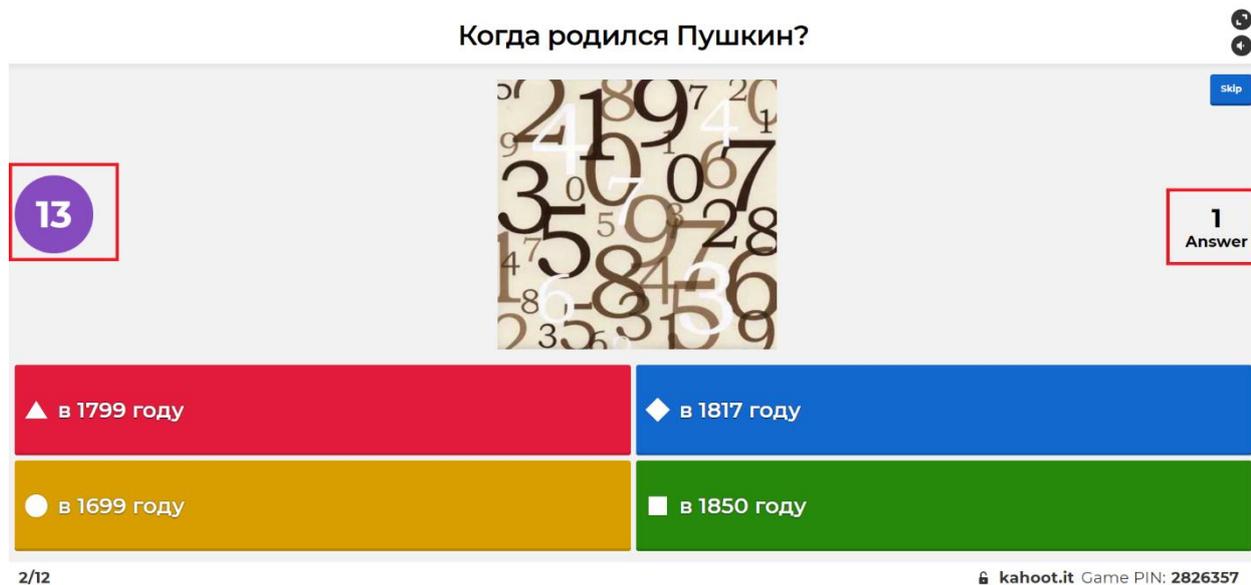


Рисунок 23

Во время подведения итогов по вопросу платформа отображает количество игроков, выбравших тот или иной вариант ответа:



Рисунок 24

Начисление очков игрокам происходит на общем экране одновременно. Очки начисляются только за правильные ответы. Если правильный ответ дали несколько игроков, больше очков получит тот, кто ответил раньше. Очки за ответы на разные вопросы суммируются, поэтому лидеры могут меняться от вопроса к вопросу. Обратите внимание на то, что переход от вопроса к начислению очков и от начисления очков к следующему вопросу осуществляется при помощи кнопки «Next» в верхней правой части экрана.

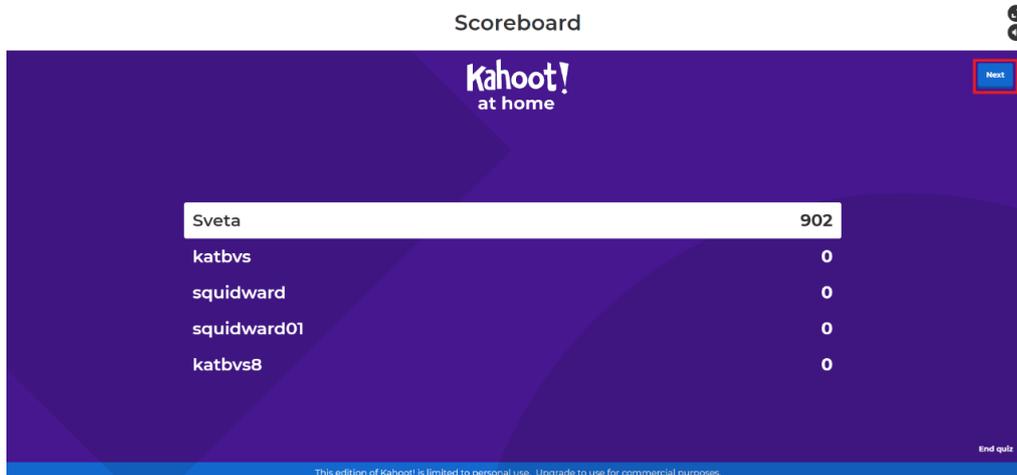


Рисунок 25

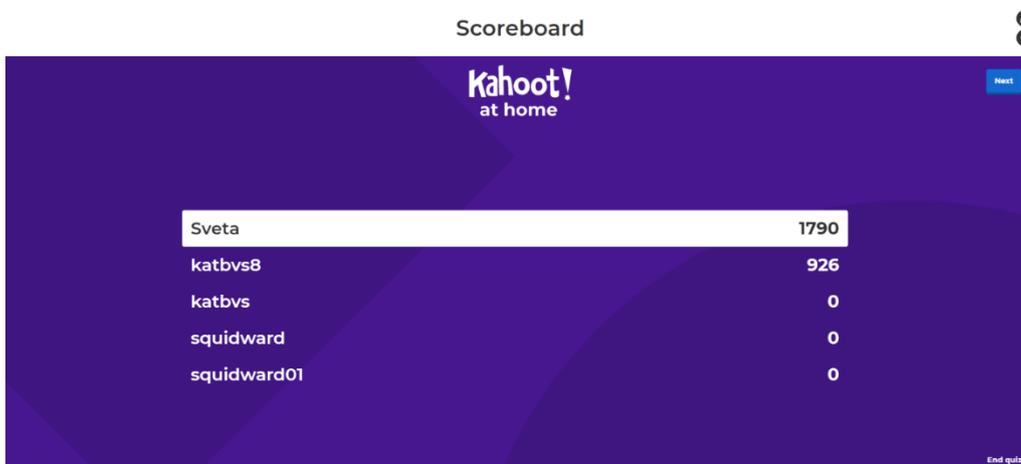


Рисунок 26

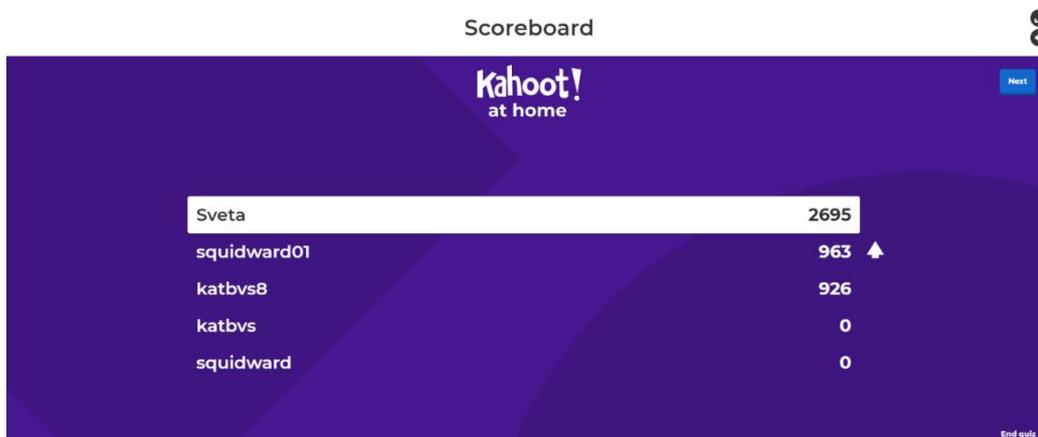


Рисунок 27

После того как участники справятся с последним вопросом викторины, платформа отобразит «подиум» — то есть имена трех игроков с наилучшими результатами. Такая визуализация соревновательного процесса обычно находит живой отклик у участников викторины.



Рисунок 28

## Как не потерять чужую викторину, которую вы хотели бы использовать в будущем?

Kahoot-викторины можно сохранять в библиотеку в своем личном кабинете следующими способами:

- в случае, если вы сохраняете ее без перехода на страницу самой викторины, из результатов поиска по ключевому слову: через опцию «Add to favourites» при нажатии на символ «три точки»;

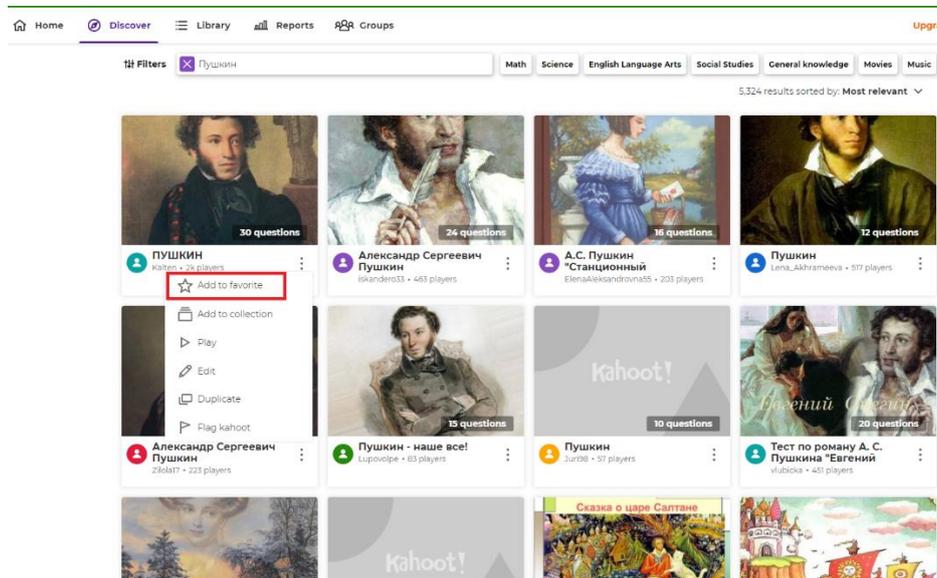


Рисунок 29

- в случае, если вы сохраняете викторину, находясь на ее странице — через отметку символа «звездочка» в левой части экрана.

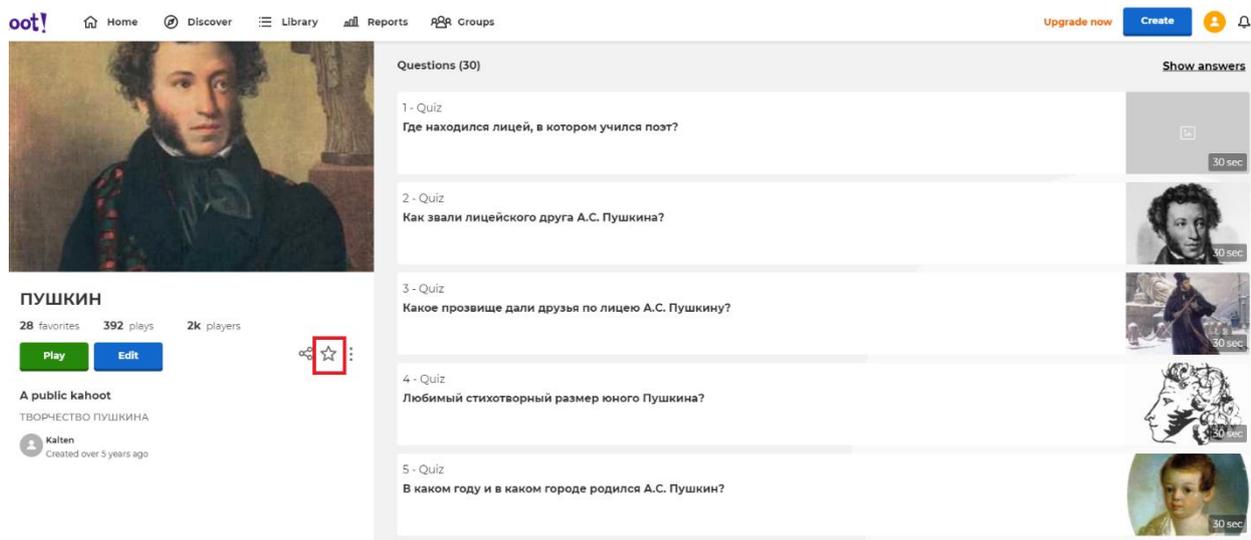


Рисунок 30

Подборка отмеченных вами викторин доступна в разделе «Library» (перейти в него можно по клику в верхней пользовательской панели), в подразделе «Favourites». Запуск викторины осуществляется, как и всегда, по клику на кнопку «Play».

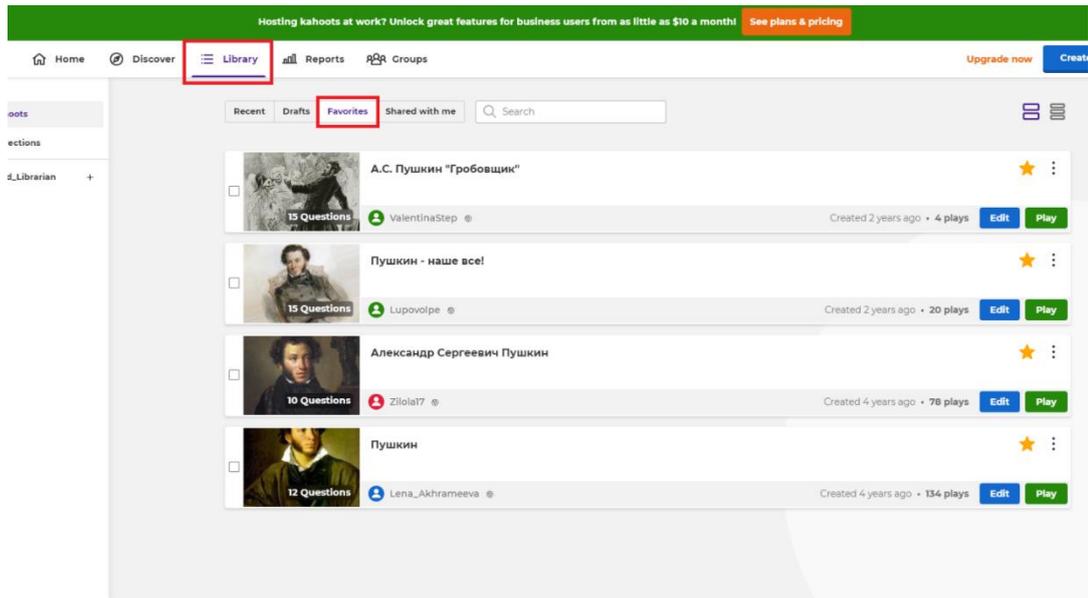


Рисунок 31

## Как создать kahoot-викторину самостоятельно?

Если вы вошли на сайт как зарегистрированный пользователь платформы, то в любом его разделе в верхней части экрана для вас будет отображаться пользовательская панель. Чтобы создать собственную викторину, нажмите кнопку «Create» в правой ее части.

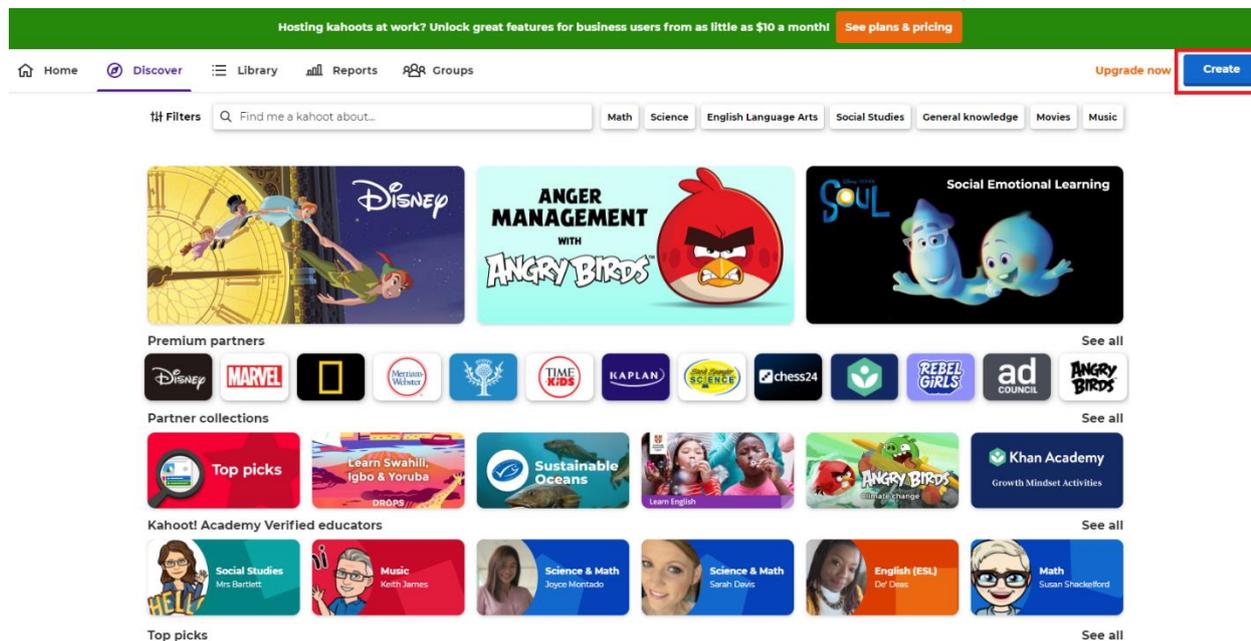


Рисунок 32

Затем нажмите ее еще раз.

### Create a new kahoot

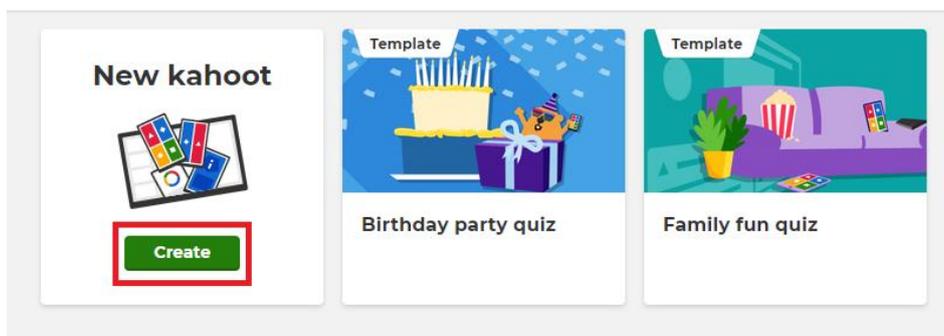


Рисунок 33

Страница создания викторины выглядит следующим образом:

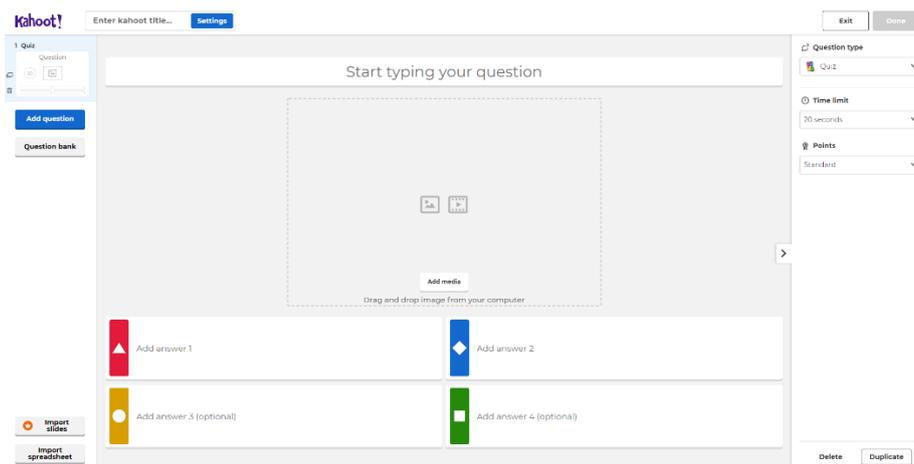


Рисунок 34

В верхней части экрана вы можете ввести название и описание для вашей викторины (или изменить внесенные ранее), а также добавить картинку для заставки, кликнув по кнопке «Settings». Обратите внимание на то, что количество символов для названия и описания ограничено системой. Чтобы сохранить внесенное название или описание или изменения в них, нажмите кнопку «Done».

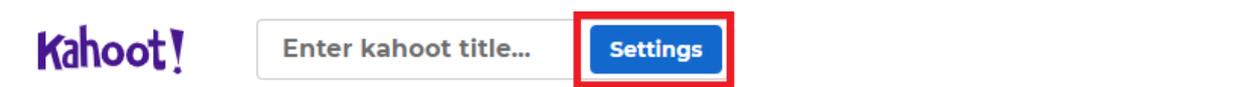


Рисунок 35

### Kahoot summary

**Title**  
Сказки Писахова 80

**Description (Optional)**  
Викторина подготовлена ко дню рождения знаменитого северного сказочника С. Г. Писахова. 193

Pro tip: a good description will help other users find your kahoot.

**Save to**  
My Kahoots [Change](#)

**Branding**  
Use your custom branding

**Lobby video**  
Paste YouTube link

**Cover image**

**Language**  
Русский

**Visibility**  
 Only you  Everyone

**Lobby music**  
Kahoot! pick

Branding is a business feature. Upgrade to a business plan to use it in your events, presentations and training sessions! [Upgrade now](#)

[Cancel](#) [Done](#)

Рисунок 36

Обратите также внимание на опцию «Visibility». Отметив опцию «Everyone», вы соглашаетесь на то, что, когда ваша викторина будет готова, к ней смогут иметь доступ все пользователи сайта (например, те, кто обнаружит ее, воспользовавшись поисковой системой). Если вы отметите опцию «Only you», то доступ к викторине будет только у вас, как у ее создателя.

Теперь можно приступить к созданию первого вопроса. Его текст можно набрать, кликнув по пустой строке в верхней части экрана. Количество символов в тексте вопроса — не более 120 знаков.

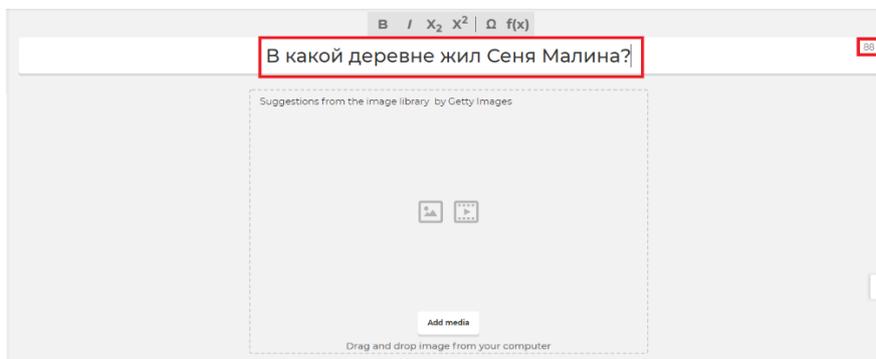


Рисунок 37

Вопрос можно сопроводить файлом-картинкой или видео с платформы YouTube, кликнув на кнопку «Add media» в нижней части поля для вопроса. Опция «Image library» дает возможность поискать подходящее изображение из числа уже загруженных на сайт. Опция «Upload image» позволяет загрузить файл-картинку с собственного компьютера. Наконец, опция «YouTube link» позволяет вставить предварительно скопированный адрес того или иного YouTube-видео — платформа прогрузит его в тело вопроса самостоятельно.

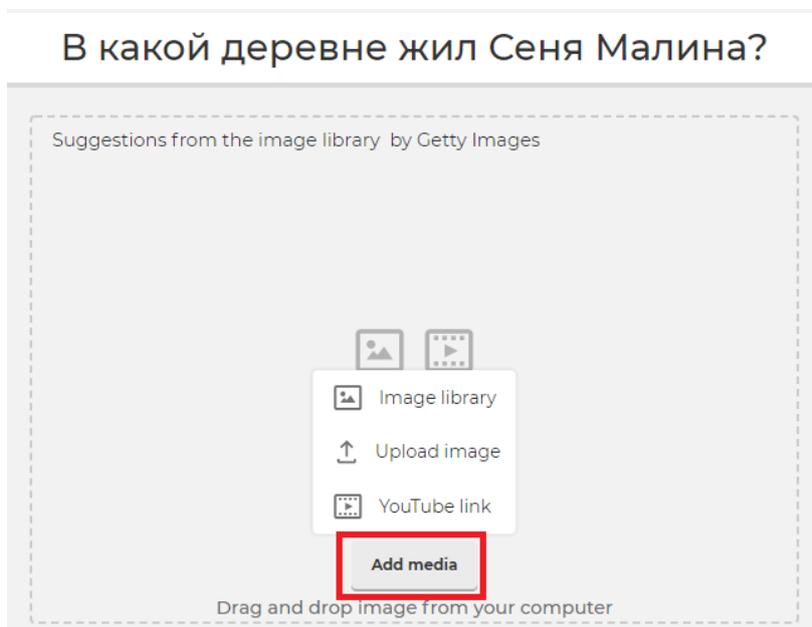


Рисунок 38

Варианты ответов (минимум — два, максимум — четыре) вносятся в разноцветные поля внизу экрана. Обязателен для заполнения только верхний ряд; если для вашего вопроса достаточно двух вариантов ответа — оставьте другие прямоугольники незаполненными. Отметьте правильный вариант ответа, щелкнув по кружку в соответствующем прямоугольнике.

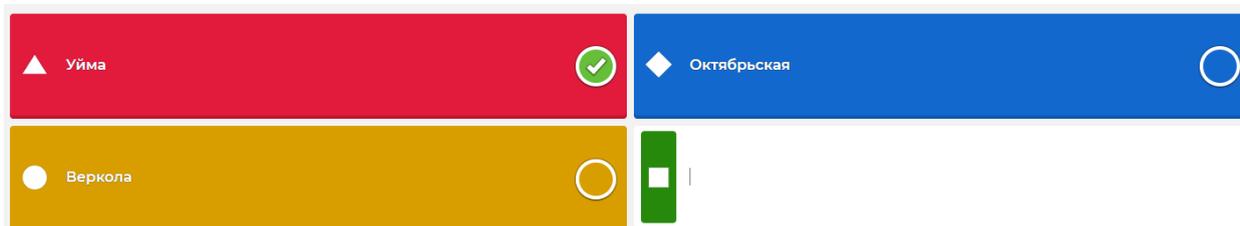


Рисунок 39

В правой части экрана можно задать вопросу дополнительные параметры: время на ответ (от 5 секунд до 4 минут) и количество начисляемых за него очков (стандартное, двойное или нулевое — это позволяет ранжировать вопросы викторины по сложности).

Там же, в правой части экрана, есть возможность через опцию «Question Type» переключиться на второй тип вопроса, доступный пользователям базовых бесплатных аккаунтов, — «True or False» («Верно / Неверно»): этот формат отличается от предлагаемого по умолчанию «Quiz» отсутствием возможности изменить панель вариантов ответа, там всегда будет только две опции: True — «Верно» и False — «Неверно», прописанные латиницей.

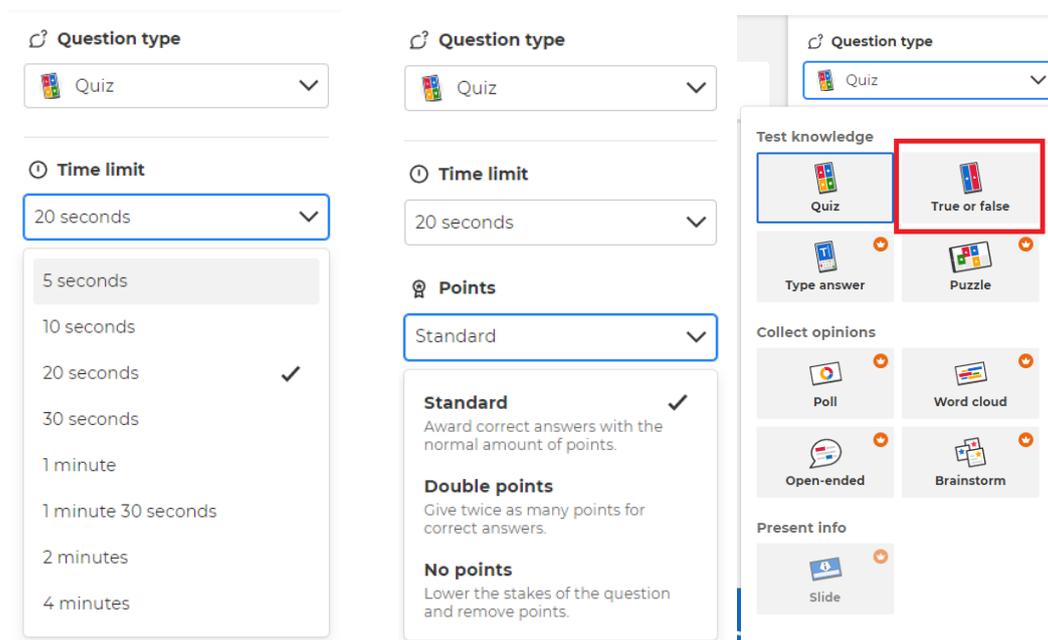


Рисунок 40

Следующий вопрос к викторине добавляется через кнопку «Add question» в левой части экрана и указание типа вопроса (обычный «Quiz» с несколькими вариантами ответа или «True / False»).

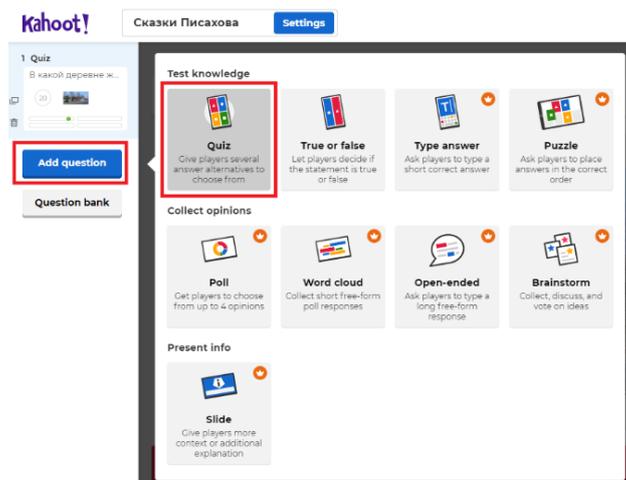


Рисунок 41

Во время вашей работы над викториной вносимые в нее изменения сохраняются автоматически. В любой момент, нажав на кнопку «Exit» в верхней правой части экрана, вы можете завершить работу над викториной на данный момент.

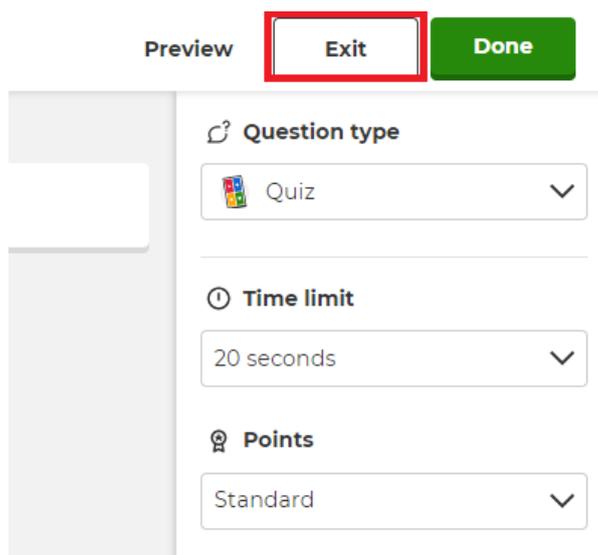


Рисунок 42

Вернуться к продолжению работы над ней можно через вкладку «Library» в пользовательской панели наверху экрана сайта: незавершенные заготовки викторин находятся в папке «Drafts».

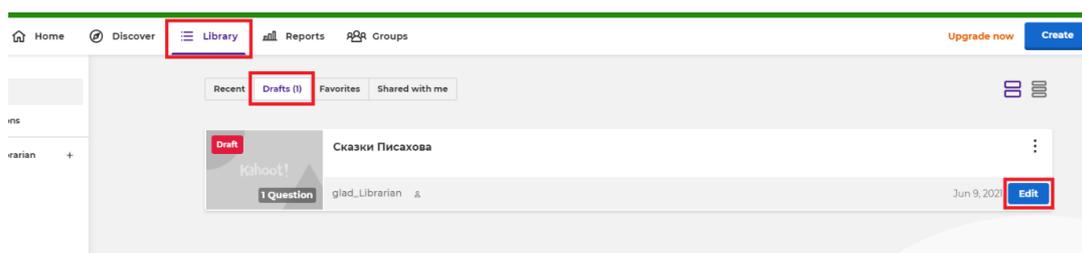


Рисунок 43

Для того чтобы завершить работу над викториной и преобразовать ее в формат, доступный для игры с участниками, следует нажать кнопку «Done» в верхней правой части экрана.

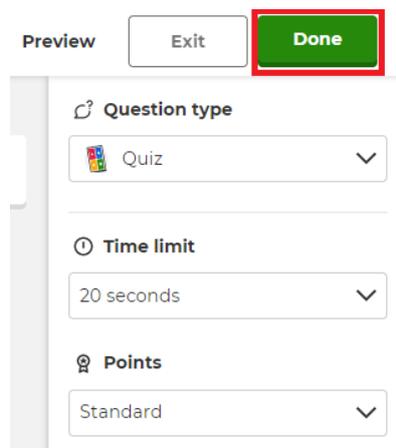


Рисунок 44

Преобразовав формат, платформа предложит вам следующие варианты: протестировать викторину (полезно для отлова опечаток в тексте, несогласований между картинками и тестом вопросов и т. д.), сыграть в получившуюся викторину немедленно или поделиться ею с другими людьми. Если ничего из этого вы делать не хотите, следует нажать кнопку «Done» еще раз.

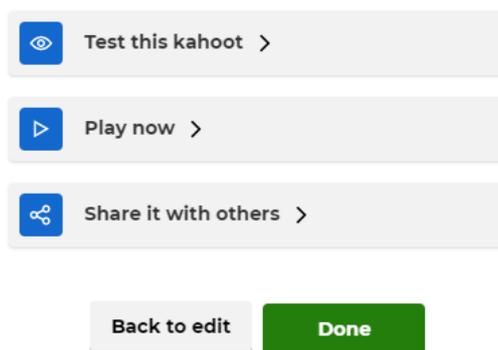


Рисунок 45

Запустить собственную викторину вы можете из раздела «Recent» вкладки «Library», нажав кнопку «Play». Также, с помощью кнопки «Edit», вы всегда сможете внести изменения в уже завершённую викторину.

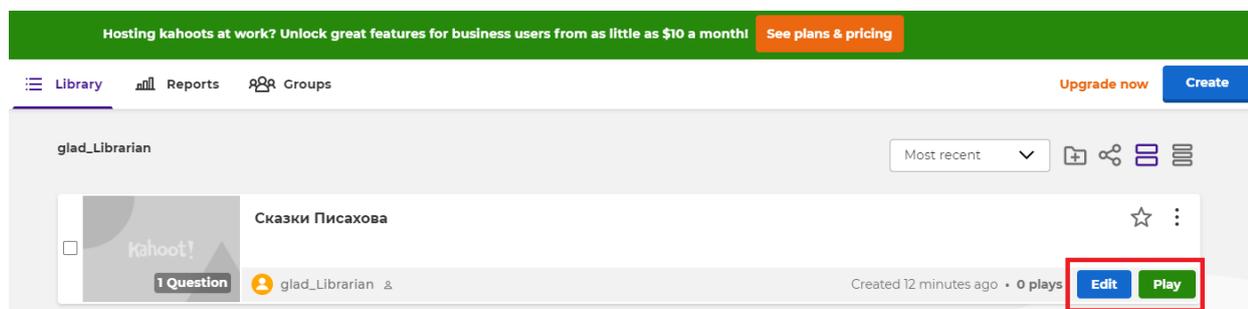


Рисунок 46

### Как заново войти на сайт в качестве пользователя?

Если вы зашли на сайт kahoot.com и обнаружили, что за время отсутствия вас «разлогинило» из системы платформы, кликните кнопку «Log in» в верхней правой части экрана и введите следующие данные: в первой строке юзернейм или свой электронный адрес, во второй — придуманный пароль.

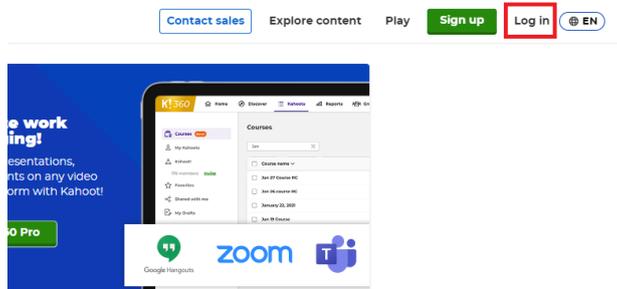


Рисунок 47

## Log in

**Username or email**

**Password**

Forgot password? [Reset your password](#)

Рисунок 48