



# Викторины КМ-Школы

Короповская Вера Павловна, сотрудник  
Мурманского ОИПКРОиК

# Викторины можно использовать:

## на уроке

- для закрепления учебного материала
- для повторения учебного материала

## на внеклассных мероприятиях

- для проведения викторин, конкурсов, КВН и др.


Викторину можно проводить во фронтальном и в сетевом режиме. Использование викторины на уроке или на внеурочном мероприятии позволяет сделать занятие увлекательным и интересным, что побуждает и стимулирует работу мышления ученика.

# Два типа викторины

## Случайный вопрос

## Тематическая викторина

Команда "Профи"	Команда "Энтузиасты" <input type="checkbox"/>
0	0

Крутить барабан

Завесилить викторину

Команда "Профи"	Команда "Энтузиасты" <input type="checkbox"/>
0	0

Тематическая Викторина -Проба-

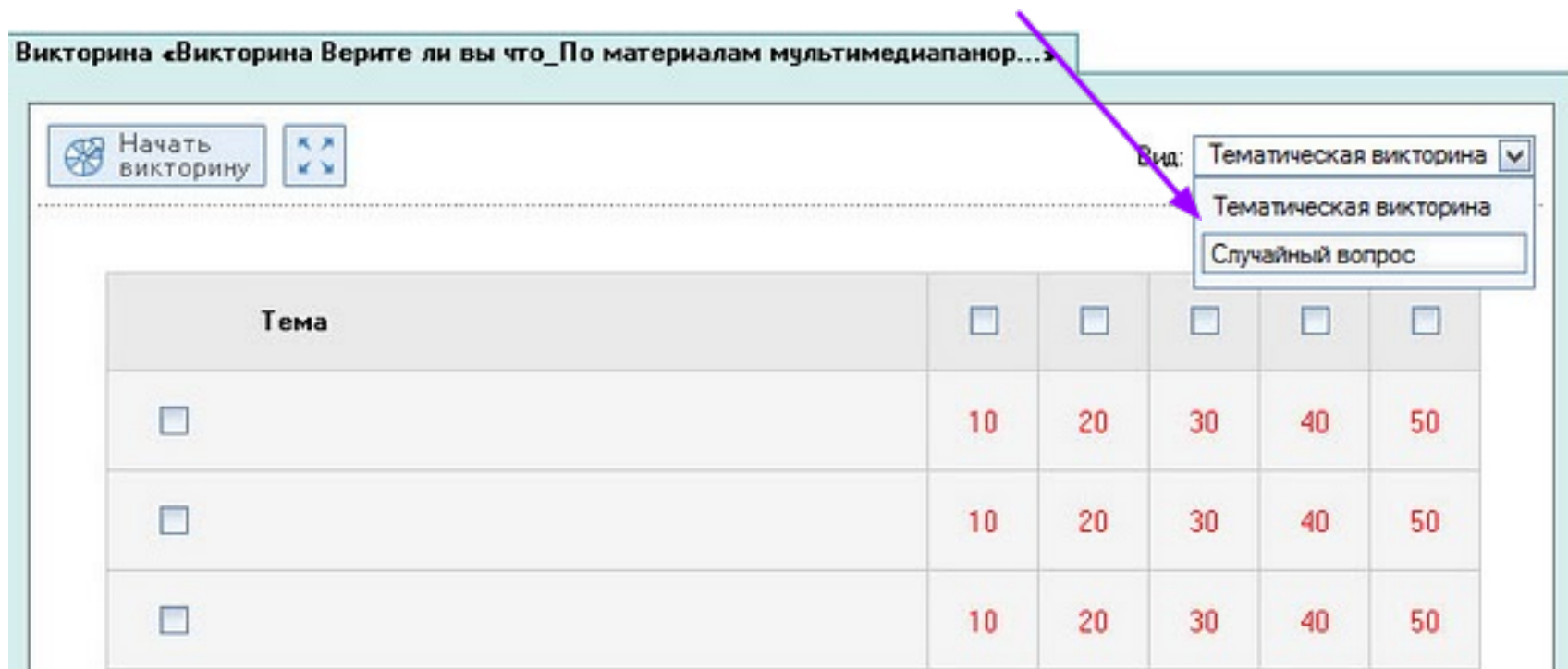
Информация	30	40
Кодирование информации	20	30

Завесилить викторину

# Выбор типа викторины

По умолчанию, при открытии редактора викторин устанавливается тип викторины "Тематическая викторина".

В одном файле можно создавать как один выбранный тип викторины, так и оба типа викторины.



# При создании викторины можно:

- добавлять **"Личные тесты"** с использованием конструктора тестов КМ-Школы

•  $\int$

ВОПРОСЫ		ОЧКИ
<input checked="" type="checkbox"/>		10
<input checked="" type="checkbox"/>		10

"

ВОПРОСЫ	
<input checked="" type="checkbox"/>	
<input checked="" type="checkbox"/>	

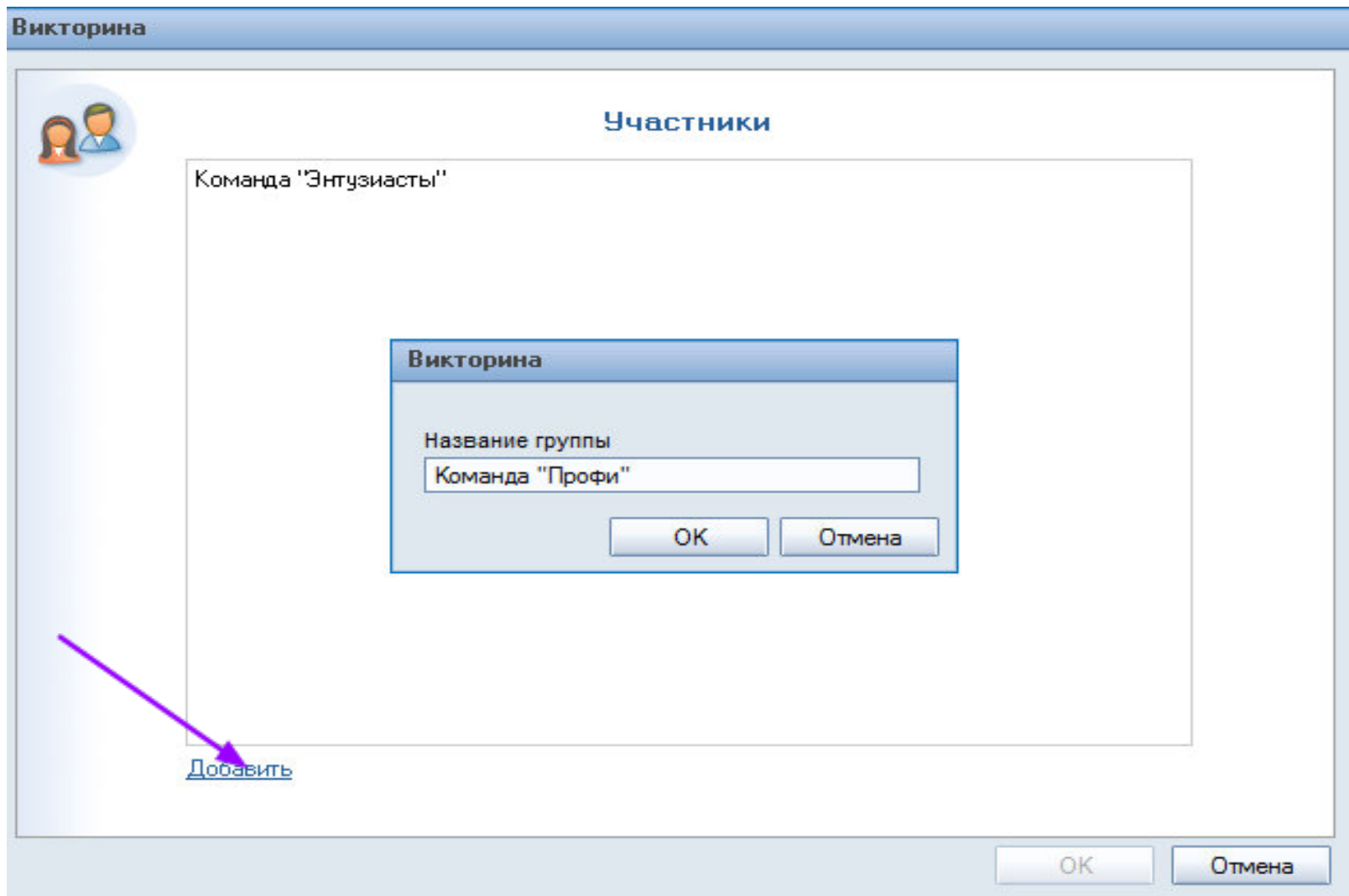
Викторина «Проба»

Рубрикатор репетиторов

- [-] Английский язык
- [+] Биология
- [+] География
- [-] Информатика
  - [-] Основы информационной культуры
    - [?] Информатика – предмет и задачи. Информационное общество
    - [?] Информация и информационные процессы
    - [?] Кодирование и измерение информации
  - [+] Техническая база информационной технологии. Системное программное обеспечение
  - [+] Инструментарий технологии программирования
  - [+] Прикладное программное обеспечение компьютера
  - [+] Информационные сетевые ресурсы
- [+] История

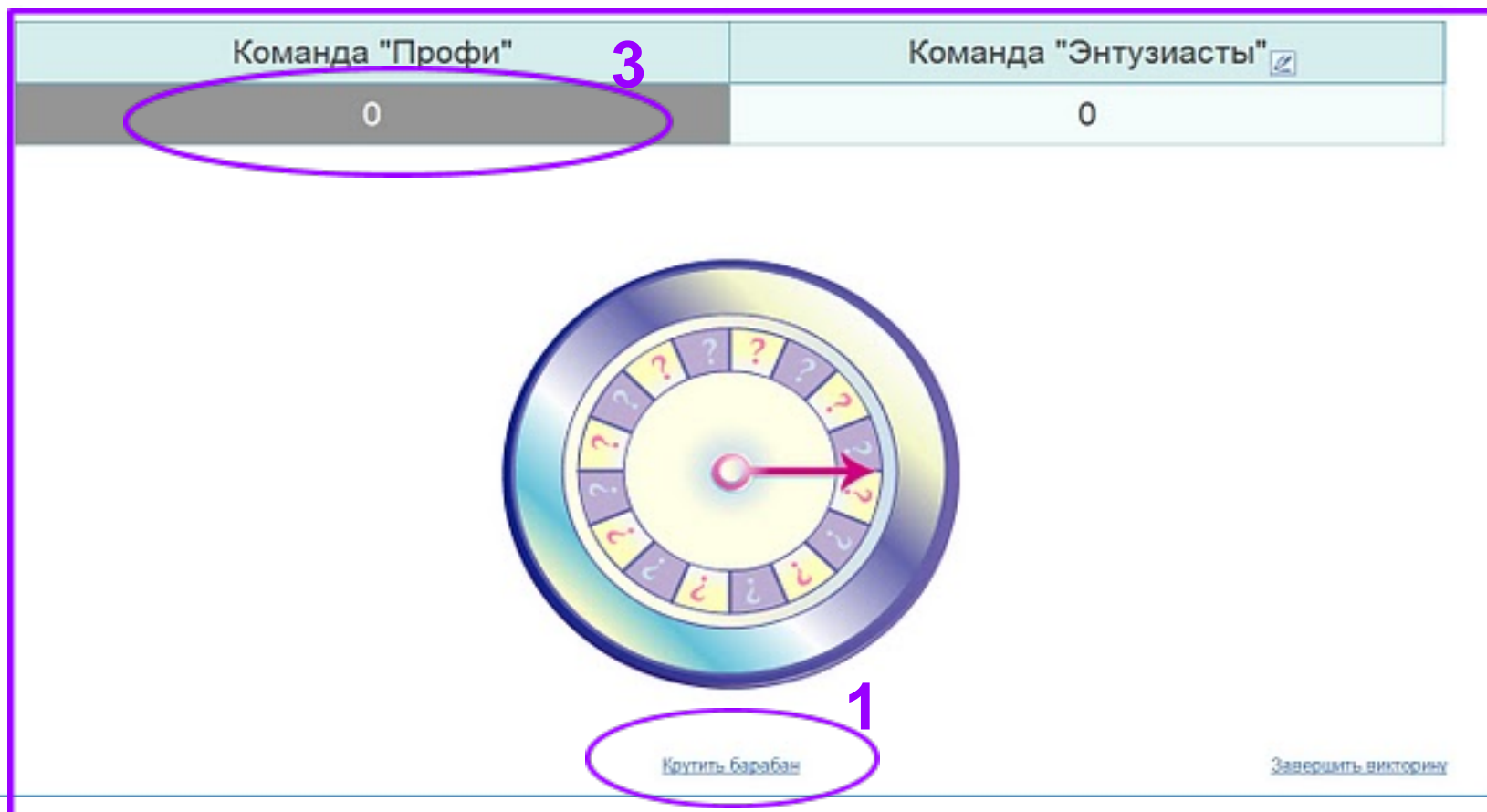
# Количество команд-участниц

- можно добавлять от 2-х до до 4-х команд-участниц



# Проведении викторины "Случайный вопрос"

1. Каждая команде по очереди крутит барабан
2. Вопросы выдаются случайным образом
3. При правильном ответе команде добавляются баллы



# Проведение викторины "Тематическая викторина"

1. Каждая команда по очереди выбирает тему
2. Выбирает вопрос на определенное количество баллов
3. При правильном ответе команде добавляются баллы

The screenshot shows a quiz interface titled "Тематическая Викторина -Проба-". At the top, there are two team names: "Команда 'Профи'" and "Команда 'Энтузиасты'", each with a score of 0. A purple oval highlights the score '0' for the "Профи" team, with a purple number '3' above it. Below the team names is a table with two columns: the first column lists topics, and the second and third columns show scores for the "Профи" and "Энтузиасты" teams respectively. A purple oval highlights the "Информация" topic, with a purple number '1' above it. Another purple oval highlights the score '40' for the "Энтузиасты" team in the "Информация" row, with a purple number '2' above it. At the bottom right, there is a button labeled "Завершить викторину".

Команда "Профи"	Команда "Энтузиасты"
0	0

Тематическая Викторина -Проба-

Информация	30	40
Кодирование информации	20	30

Завершить викторину



# Методические материалы на сайте <http://km-school.ru>

- Учимся работать с викториной «Случайный вопрос» [http://km-school.ru/r9/common\\_5.asp](http://km-school.ru/r9/common_5.asp)
- Пример использования викторины на внеклассном мероприятии. Викторина «Мультфильмы „КМ-Школы“» [http://km-school.ru/r9/common\\_6.asp](http://km-school.ru/r9/common_6.asp)