



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

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



Крутить барабан

Завесилить викторину

Тематическая викторина

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

Тематическая Викторина -Проба-

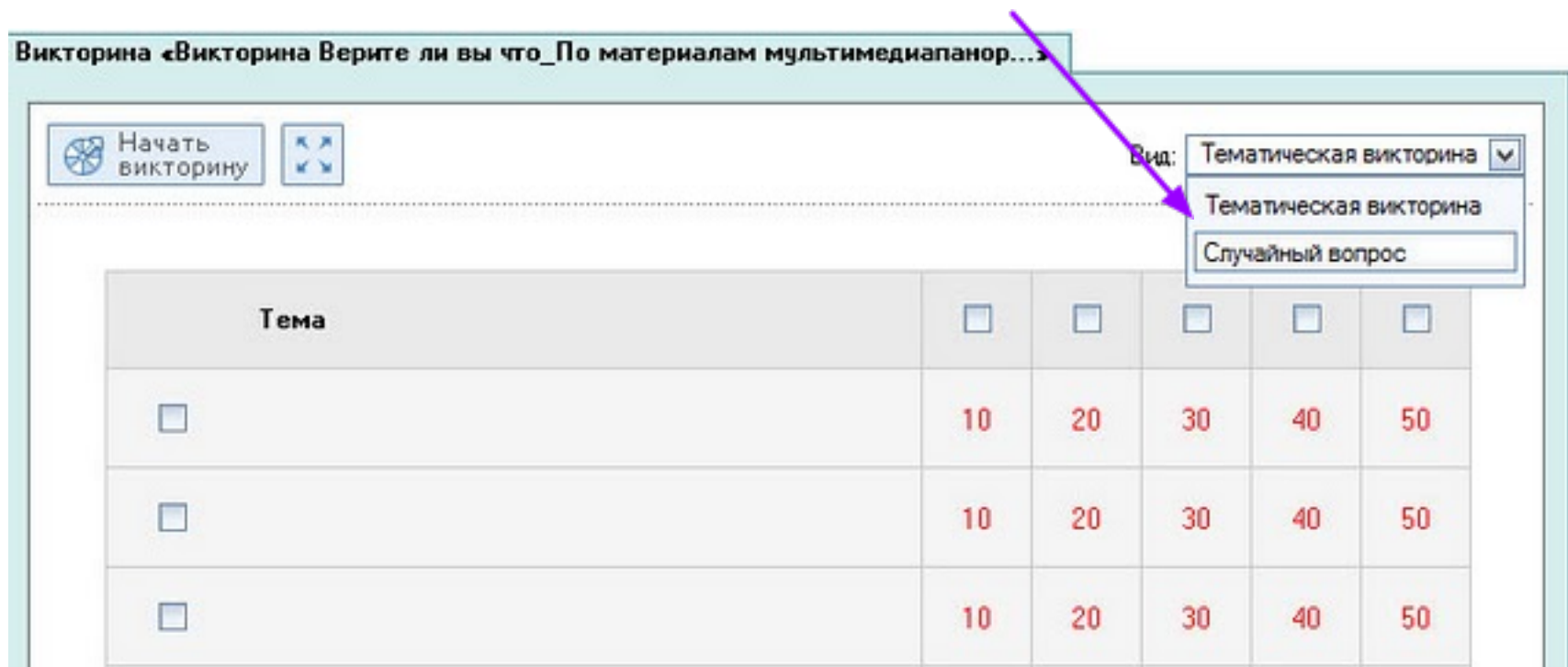
Информация	30	40
Кодирование информации	20	30

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"/>	

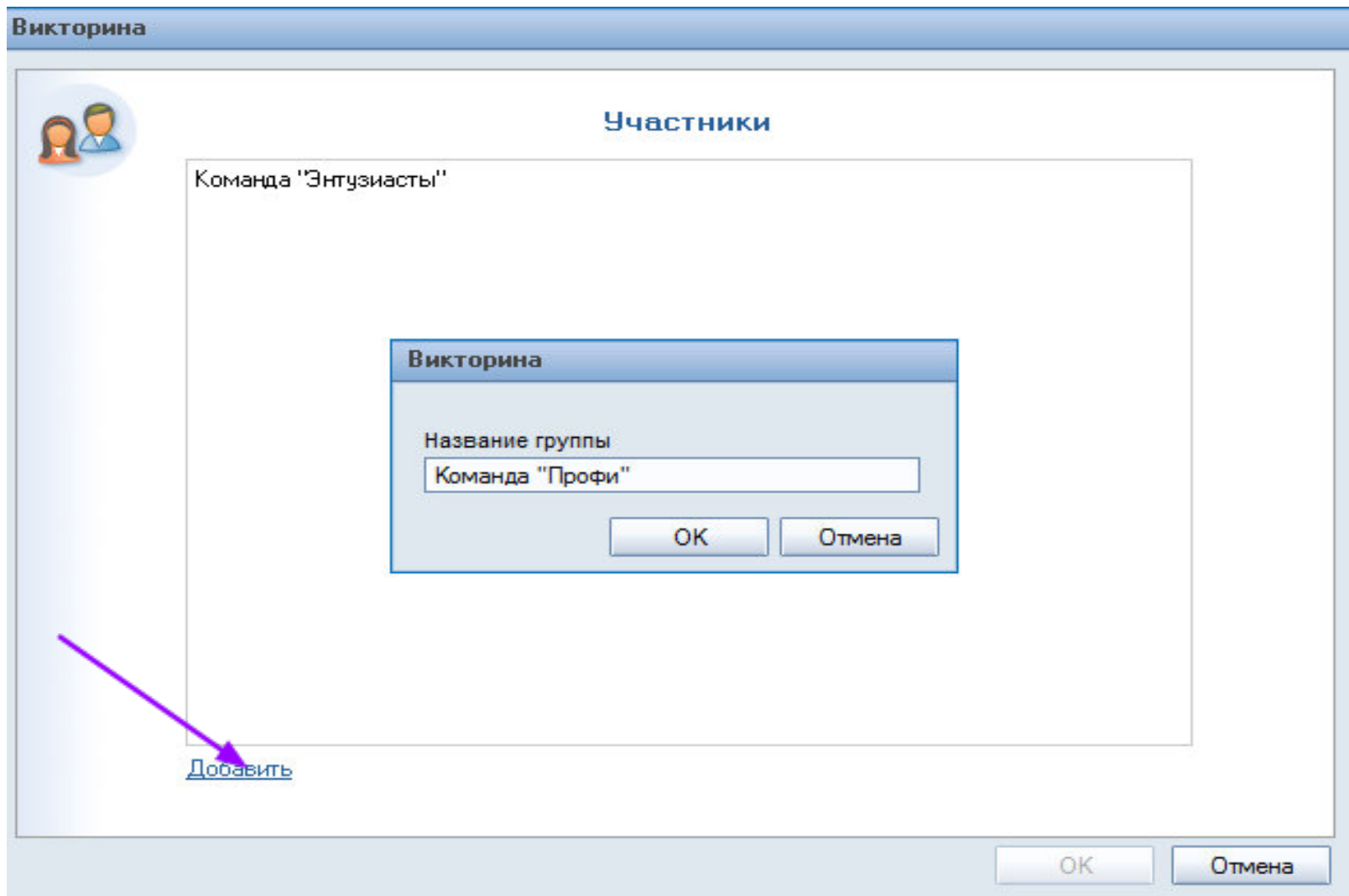
Викторина «Проба»

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

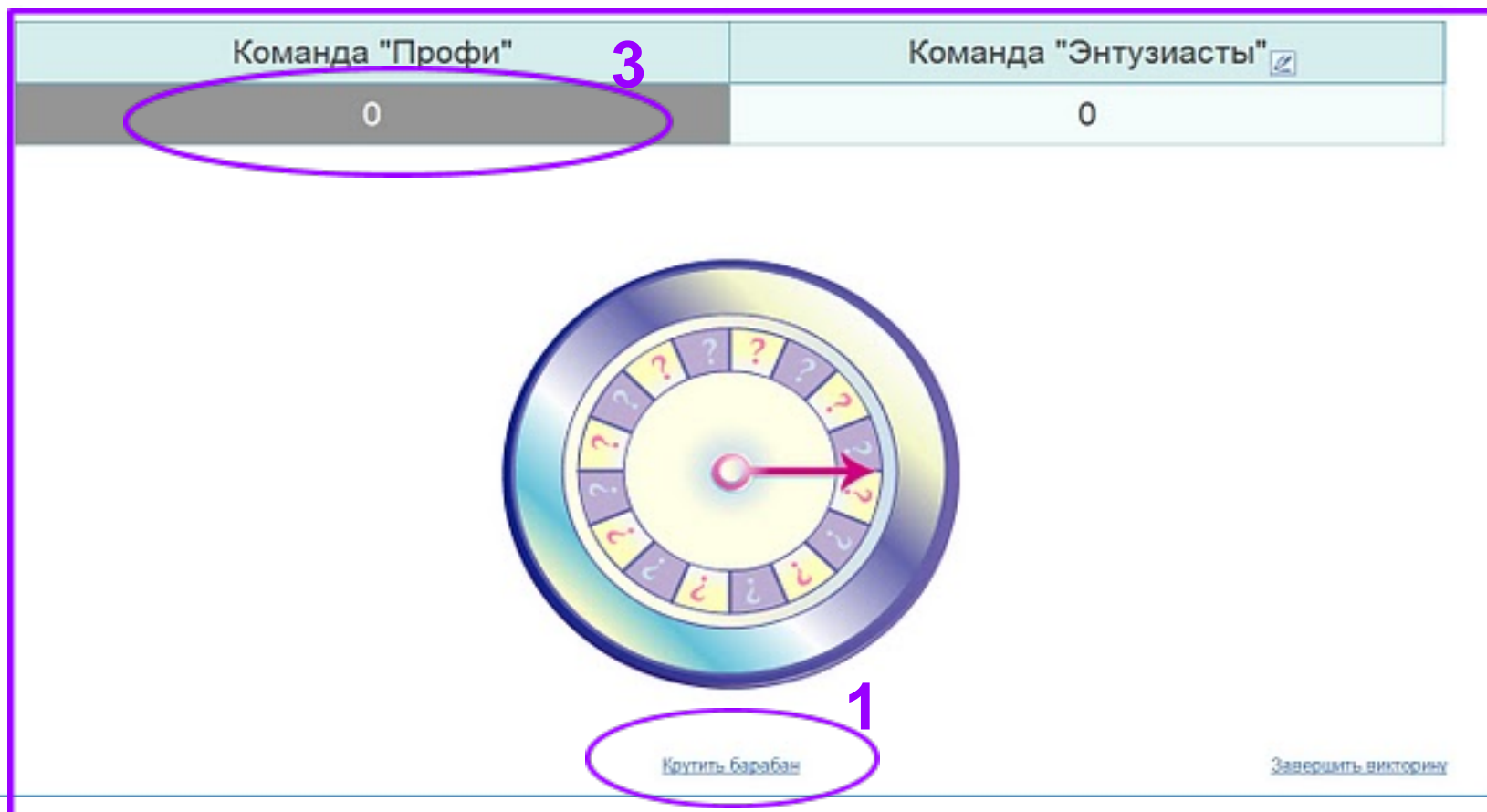
Количество команд-участниц

- 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: "Информация" and "Кодирование информации". The "Информация" row has a score of 30 in the first column and 40 in the second column. The "Кодирование информации" row has a score of 20 in the first column and 30 in the second column. A purple oval highlights the "40" score, with a purple number "2" above it. Another purple oval highlights the "Информация" row, with a purple number "1" 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
- Пример использования викторины на внеклассном мероприятии. Викторина «Мультфильмы „КМ-Школы“» http://km-school.ru/r9/common_6.asp