

Kahoot!





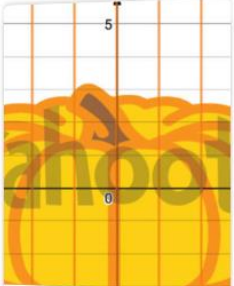



Kahoot! yra žaidimų pagrindu sukurta virtuali mokymosi aplinka (<https://kahoot.com>), skirta viktorinoms, apklausoms ir diskusijoms rengti. Ji gali būti naudojama mokykloje, darbe arba namuose bet kokio amžiaus žmonių. *Kahoot!* naudotis yra smagu, nes dalyviai skatinami varžytis, po kiekvieno atsakymo pateikiamas asmeninis įvertinimas ir užimama vieta, o ryškios spalvos bei smagi muzika sukuria ypatingą nuotaiką. Todėl *Kahoot!* kūrėjai šioje virtualioje aplinkoje rengiamas viktorinas vadina mokymosi žaidimais. *Kahoot!* veikia daugumoje interneto naršyklių su įvairiais mobiliaisiais įrenginiais, išmaniaisiais telefonais ir kompiuteriais. Taip pat yra sukurtos ir mobiliosios programėlės ([App Store](#), [Google Play](#)).

Žaiskite neprisijungę!

Kahoot! bendruomenės sukurtus mokymosi žaidimus galima kviesti žaisti ir neprisijungus prie paskyros. Tai daugybė žaidimų (anglų kalba), skirtų mokytis matematikos, gamtos mokslų, geografijos, istorijos, kalbos ir kitų dalykų. Taip pat yra ir įvairių teminių mokymosi žaidimų, pavyzdžiui, apie šv. Kalėdas, atostogas. Šiuos atvirus mokymosi žaidimus rasite *Kahoot!* svetainės (<https://kahoot.com>) pagrindinio puslapio apačioje paspaudę *Explore games*.

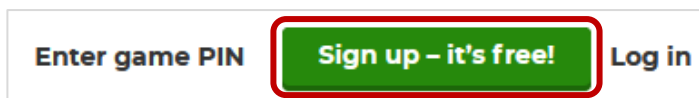
About	Solutions	Resources	Terms and conditions
Company	At school	Explore games	Terms and Conditions
Leadership	At work	Blog	Privacy Policy

Kahoot! bendruomenės sukurti mokymosi žaidimai suskirstyti grupėmis, pavyzdžiui:

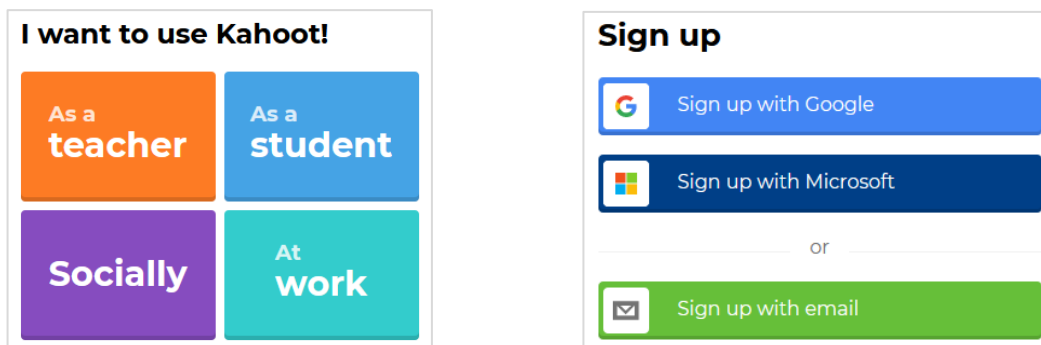
 <p>Math by Kahoot! – Number Systems</p>	 <p>Physical Science by Kahoot!</p>		
 <p>Science by Kahoot! – Chemistry</p>	 <p>World History by Kahoot!</p>		
 <p>Math games for Texas by Kahoot!</p>	 <p>ELA by Kahoot! – grades 6-8</p>	 <p>Math by Kahoot! – Ratios and proportions</p>	 <p>ELA by Kahoot! – Reading Comprehension</p>

Kaip sukurti savo paskyrą?

Jei norite sukurti savo mokymosi žaidimą (viktoriną), privalote susikurti paskyrą ir prisijungti. Tai labai paprasta. *Kahoot!* svetainės dešiniame viršutiniame kampe spustelėkite *Sign up – it's free!*:



Nurodykite, kokiais tikslais naudosite šią aplinką: kaip mokytojas, kaip mokinys, darbe ar laisvalaikiui. Po to užsiregistruokite naudodami *Google* paskyrą, *Microsoft* paskyrą arba elektroninio pašto adresą.



Kai turėsite savo paskyrą *Kahoot!* svetainėje, prie jos prisijungsite spustelėję mygtuką *Log in*. Sukūrę paskyrą turėsite pasirinkti, kokį vartotojo planą naudosite: nemokamą (*Basic*) ar mokamus (*Pro* arba *Premium*). Mokamo plano galimybės svetainėje ir mobiliosiose programėlėse žymimos specialiu ženkliu 🍷. Toliau aptarsime tik nemokamo plano galimybes.

Viktorinos klausimyno kūrimas

Prisijungę prie savo *Kahoot!* paskyros (<https://create.kahoot.it>), galėsite kurti klausimynus viktorinoms (svetainėje vadinama *kahoot*). Spustelėkite mygtuką *Create* ir pasirinkite, kaip norite tęsti: kursite klausimyną viktorinai nuo pradžių (*New kahoot*) ar naudosite vieną iš pateiktų šablonų (*Template*).

Toliau aptarsime viktorinos klausimyno kūrimą nuo pradžių.

Nustatymai

Viršutiniame kairiame tinklalapio kampe spustelėkite mygtuką *Settings* ir įveskite pagrindinę informaciją apie savo kuriamą viktorinos klausimyną.



Pavadinimas (*Title*). Įrašykite prasmingą pavadinimą, tiksliai apibūdinantį Jūsų viktorinos klausimyną. Tai padės kitiems vartotojams jį rasti tarp paieškos rezultatų ir suprasti, ar jis tinkamas.

Aprašymas (*Description*). Paieškos algoritmas naudoja aprašyme esančius žodžius. Prieš žodžius galite pridėti #, kad pažymėtumėte juos kaip glaudžiai susijusius su Jūsų viktorinos klausimynu (pvz., „Viktorina apie #panašiuosius #trikampus“).

Viršelio vaizdas (*Cover image*). Pridėję viršelio vaizdą, suteiksite daugiau konteksto savo viktorinos klausimynui, jį lengviau galės rasti kiti vartotojai.

Matomumas (*Visibility*). Jūsų klausimynas gali būti matomas visiems arba tik Jums.

- **Visiems** (*Everyone*): klausimynas pasirodys puslapio *Discover* paieškos rezultatuose; *Facebook*, *Twitter* ir *Slack* peržiūrės klausimyno pavadinimą, aprašymą ir viršelio vaizdą.

- **Tik Jums (Only you):** klausimynas nebus rodomas paieškos rezultatų puslapyje *Discover*.

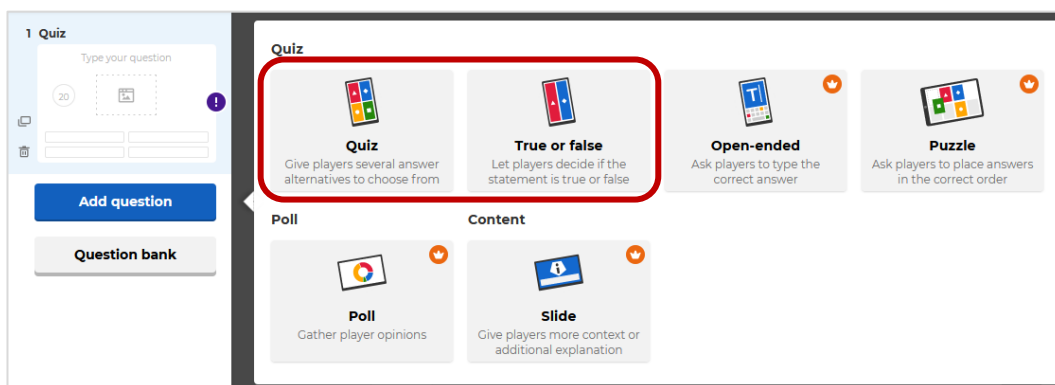
Pradžios vaizdo įrašas (Lobby video). Čia įrašykite *YouTube* vaizdo įrašo URL, o vaizdo įrašas bus rodomas ekrane, kol mokiniai (dalyviai) prisijungs prie šios viktorinos. Tai gali būti muzikinis, linksmas arba mokomasis vaizdo įrašas.

Klausimai

Kurdami viktorinos klausimyną, kairėje šoninėje juostoje galite naršyti tarp jos klausimų, taip pat pridėti naujų klausimų, naudodami mygtukus „Pridėti klausimą“ (*Add question*) ir „Klausimų bankas“ (*Question bank*). Galite pasinaudoti ir kita galimybe papildyti kuriamą klausimyną – šios juostos apačioje yra nuoroda „Importuoti iš skaičiuoklės“ (*Import from spreadsheet*).

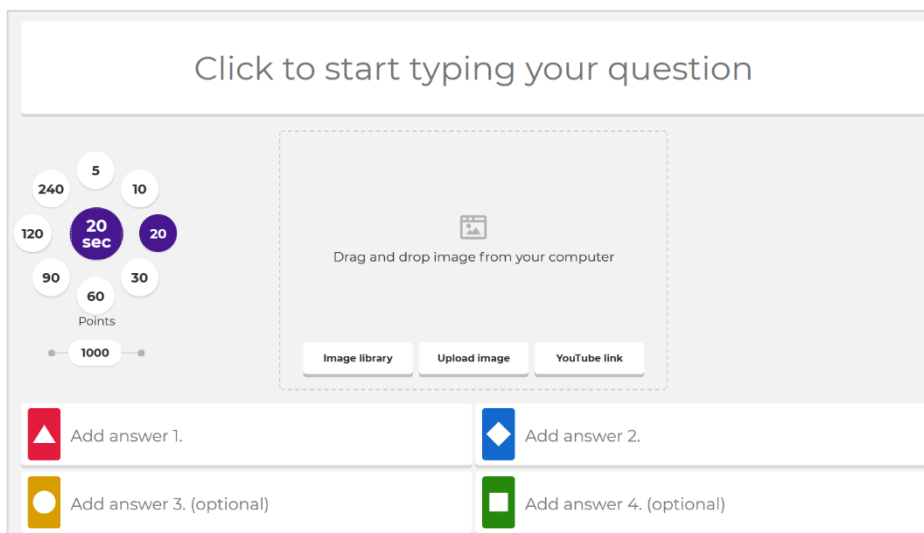
Spustelėkite klausimą kairėje šoninėje juostoje, kad galėtumėte jį redaguoti pagrindinėje ekrano srityje: įrašyti ar pakeisti klausimą, galimus atsakymų variantus, laikmatį, taškų skaičių. Pasirinkus klausimą, šalia atsiranda piktogramos, kurias spustelėjus galima sukurti to klausimo kopiją (*Duplicate*) arba jį ištrinti (*Delete*). Jei norite pakeisti klausimyno klausimų eiliškumą, vilkite juos aukštyn arba žemyn.

Spustelėkite mygtuką *Add question* ir pasirinkite klausimo tipą. Jei naudojate nemokamą vartotojo planą (*Basic*), tai savo klausimyne galite pasirinkti tik pirmuosius 2 klausimų tipus: *Quiz* arba *True or false*. Iš viso klausimyną gali sudaryti ne daugiau kaip 100 klausimų, tačiau dažniausiai juose būna ne daugiau kaip 20 klausimų.



Quiz tipo klausimai

Sukurkite klausimą su atsakymų variantais, nurodydami teisingus ir klaidingus atsakymus.



Klausimą gali sudaryti iki 120 simbolių. Laikmačio parinktis galite nustatyti nuo 5 sekundžių iki 4 minučių. Tai laikas, per kurį mokiniai gali pateikti atsakymą į klausimą. Kiekvienam klausimui galite nurodyti skirtingą laikmačio parinktį. Atsakymai gali būti sudaryti ne daugiau kaip iš 75 simbolių. Būtina įrašyti bent du atsakymus, daugiausia – keturis. Iš jų bent vieną turite pažymėti kaip teisingą. Atkreipkite dėmesį, kad galite pažymėti kelis atsakymus kaip teisingus (ar net visus), tačiau mokiniai galės pasirinkti tik vieną iš jų. Mokiniais skiriami taškai už teisingą atsakymą.

Norėdami padidinti mokinių susidomėjimą ar papildyti klausimą, galite įkelti vaizdą iš savo kompiuterio (*Upload image*) ar iš *Kahoot!* vaizdų bibliotekos (*Image library*). Taip pat galite įterpti *YouTube* vaizdo įrašą (*YouTube link*). Vaizdai turi būti PNG, JPEG arba GIF formato, RGB spalvų režimu, taip pat ne didesni kaip 5 MB, 3264 × 3264 taškų. Vaizdo įrašai bus rodomi prieš įsijungiant laikmačiui, bet jau paaiškėjus atsakymų galimybėms. Mokiniai galės pasirinkti atsakymą vaizdo įrašo demonstravimo metu. Jei nenorite, kad būtų rodomas visas vaizdo įrašas, galite nurodyti įrašo pradžios (*Start at*) ir pabaigos (*End at*) laiką sekundėmis.

True or false tipo klausimai

Suformuluokite teiginį, kurio teisingumą mokiniai turės įvertinti. Pavyzdžiui, „Skaičius keturi yra lyginis“ arba „Visos stačiakampio kraštinės yra lygios“.

Galimi atsakymai yra du ir jie jau būna užpildyti: „Tiesa“ (*True*) ir „Netiesa“ (*False*). Atsakymų teksto taisyti negalima, jis yra anglų kalba. Tik vieną atsakymą galima pažymėti kaip teisingą. Mokiniais skiriami taškai už teisingą atsakymą.

Kitos *True or false* tipo klausimų savybės tokios pačios kaip ir *Quiz* tipo klausimų.

Taškai

Kai pridedate kurti ar redaguojate klausimą, galite nurodyti, kiek taškų suteikti už teisingą atsakymą. Numatytasis taškų skaičius – 1000, tačiau galite jį pakeisti į 0 arba 2000.

Taškai viktorinoje dalyvaujantiems mokiniams skiriami atsižvelgiant į atsakymo greitį. Jie apskaičiuojami pagal toliau pateiktą formulę, o gautas rezultatas suapvalinamas iki sveikojo skaičiaus:

$$(1 - ((\{\text{atsakymo laikas}\} / \{\text{klausimui skirtas laikas}\}) / 2)) \cdot \{\text{galimi taškai}\}.$$

Mokiniais taip pat skiriami papildomi (premijos) taškai už teisingus atsakymus iš eilės. Jei nustatytas taškų skaičius už klausimus 0, mokiniams papildomi taškai nebus skiriami.

Kai klausimui skirtas taškų skaičius padidinamas iki 1000 arba 2000, mokiniai, atsakydami iš eilės teisingai į klausimus, gali gauti net iki 500 papildomų taškų. Jei mokiniai iš eilės teisingai atsako daugiau nei į 6 klausimus, jiems toliau skiriama tik 500 papildomų taškų. Pateikus neteisingą atsakymą, teisingų atsakymų iš eilės skaičius pradedamas skaičiuoti iš naujo.

1000 arba 2000 (klausimui skirtas taškų skaičius)						
Teisingų atsakymų iš eilės skaičius	× 1	× 2	× 3	× 4	× 5	× 6
Papildomi taškai	0	100	200	300	400	500

Klausimų bankas

Kurdami viktorinos klausimyną, galite pasinaudoti ir kitų vartotojų sukurtais klausimais. Spustelėkite mygtuką *Question bank* ir pradėkite rašyti klausimą ar raktinį žodį, kurį norite rasti. Galite pridėti kelis klausimus vienu metu spustelėdami mygtuką *Add* kiekvieno klausimo dešinėje. Klausimų banko klausimus galima redaguoti taip, kaip ir klausimą, sukurtą nuo pradžios.

Klausimyno kūrimo pabaiga

Kurdami viktorinos klausimyną, naudokitės peržiūros režimu, kad įsitikintumėte, ar Jūsų sukurti klausimai ir atsakymai yra tinkami, ar mokiniams pakaks laiko pateikti atsakymus. Tai padaryti galite dešiniajame viršutiniame ekrano kampe spustelėję mygtuką *Preview*.

Norėdami baigti kurti viktorinos klausimyną, spustelėkite mygtuką *Done*. Sistema pasiūlys išbandyti sukurtą viktoriną (*Test this kahoot*), kad įsitikintumėte, jog ji veikia. Pasinaudokite tuo – patogiai viename ekrane galėsite matyti Jūsų (mokytojo) ir mokinių (apklausos dalyvių) atliekamus veiksmus. Jei vėliau norėsite patobulinti viktorinos klausimyną, galėsite tai padaryti pasirinkę *Edit*.

Viktorinos organizavimas

Viktoriną galima organizuoti tiesiogiai (*Live game*) arba netiesiogiai – paskirti mokiniams iššūkį (*Challenge*).

Tiesioginė viktorina

Tiesioginė viktorina (*Live game*) organizuojama tuo pačiu metu vienoje patalpoje esantiems mokiniams. Klausimus mokiniai mato dideliame ekrane, o atsakymus pasirenka naudodami savo įrenginius. Iš karto po kiekvieno klausimo pateikiama bendra atsakymų statistika. Mokiniais po kiekvieno atsakymo pateikiamas asmeninis įvertinimas ir užimama vieta.

Mokytojui reikalinga techninė įranga

- Stalinis kompiuteris, nešiojamasis kompiuteris, planšetė ar mobilusis įrenginys, kuriame būtų įdiegta palaikoma interneto naršyklė (*Chrome, Firefox, Safari, Edge ir IE*) arba mobilioji programėlė.

- Projektorius ir didelis ekranas ar interaktyvi lenta arba interaktyvus ekranas.

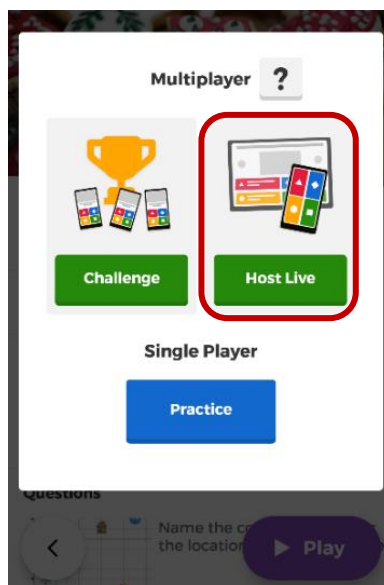
- Stabilus interneto ryšys.

Kaip pakviesti mokinius dalyvauti tiesioginėje viktorinoje?

1. Parinkite klausimyną viktorinai.

Jei naudojate interneto naršyklę, prisijunkite prie *Kahoot!* paskyros (<https://kahoot.com>), raskite savo sukurtą klausimyną *Kahoots* puslapyje arba viktorinos klausimyną *Discover* puslapyje ir spustelėkite mygtuką *Play*.

Jei naudojate mobiliąją programėlę, atverkite ją, prisijunkite prie paskyros, raskite norimą klausimyną ir spustelėkite mygtuką *Play*. Po to pasirinkite *Host Live*:



2. Parinkite viktorinos savybes (*Game options*):

Section	Option	Value
Recommended	Personalized learning	OFF
	Friendly nickname generator	OFF
General	Lobby music	Winter holidays
	Randomize order of questions	OFF
	Randomize order of answers	OFF
	Show minimized intro instructions	OFF
	2-Step Join	OFF
Advanced	Automatically move through questions	OFF
	Rejoin after every game	OFF

Draugiškas slapyvardžio generatorius (*Friendly nickname generator*). Viktorinoje dalyvaujantiems mokiniams slapyvardžiai sugeneruojami. Mokiniai turi spustelėkite mygtuką *Spin!* ir pasirinkti siūlomą slapyvardį. Iš viso slapyvardžiai siūlomi tris kartus. Jei pirmuosius du kartus slapyvardžio mokinyš nepasirinko, tai jam priskiriamas trečias pasiūlytasis. Šią savybę geriau rinktis tada, kai Jums nėra svarbūs viktorinoje dalyvavusių konkrečių mokinių rezultatai.

Atsitiktinė klausimų tvarka (*Randomize order of questions*). Įjunkite, jei norite, kad klausimai būtų pateikiami atsitiktine tvarka.

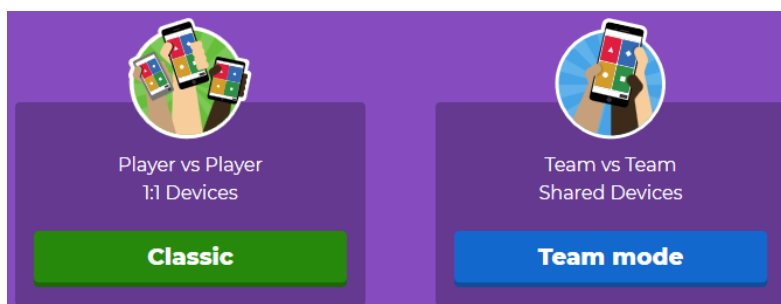
Atsitiktinė atsakymų tvarka (*Randomize order of answers*). Įjunkite, jei norite, kad atsakymai ekrane būtų išdėstomi atsitiktinai.

Rodyti sumažintas prisijungimo instrukcijas (*Show minimized intro instructions*). Jei mokinių jungimosi prie viktorinos metu yra rodomas pradžios vaizdo įrašas, galima prisijungimo instrukcijas rodyti mažesnėje ekrano dalyje. Tai leis ekrane matyti daugiau prisijungusių mokinių slapyvardžių, nereikės ekrano vaizdo slinkti žemyn.

Prisijungimas dviem veiksmais (*2-Step Join*). Mokiniai gali pasidalyti Jūsų viktorinos PIN kodu su kitais mokiniais, kurių nėra klasėje. Įjunkite, kad įsitikintumėte, jog viktorinoje dalyvauja tik mokiniai, matantys PIN kodą. Tuomet įvedę PIN kodą, mokiniai dar turės spustelėti keturis spalvų mygtukus, kaip bus rodoma ekrane. Spalvų modelis keičiasi kas septynias sekundes.

Prisijunkite iš naujo po kiekvienos viktorinos (*Rejoin after every game*). Kai mokiniai viktoriną baigia, jie gali pradėti ją dar kartą arba iš grojaraščio pasirinkti kitą viktoriną. Pagal numatytuosius nustatymus mokiniams prisijungti iš naujo nereikia. Įjunkite, jei norite, kad mokiniai dar kartą įvestų PIN kodą ir slapyvardį.

3. Parinkite dalyvavimo viktorinoje būdą:



Klasikinis (*Classic*). Kiekvienas mokinys naudoja savo įrenginį.

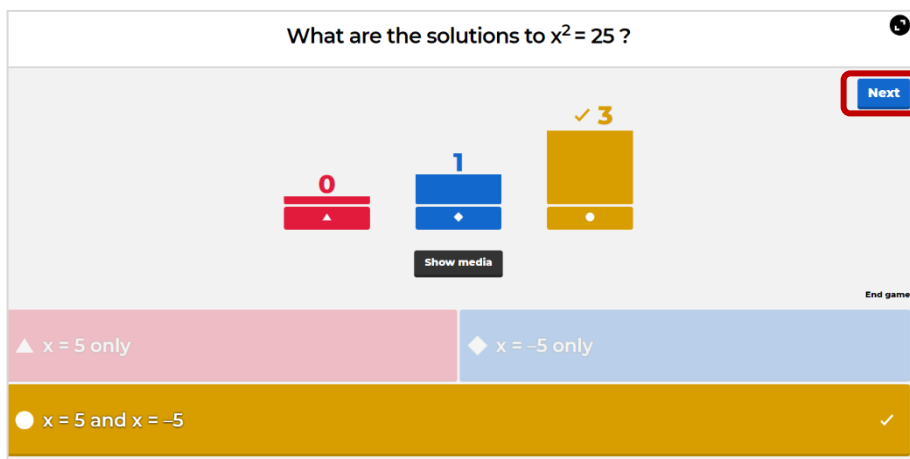
Komandinis (*Team mode*). Mokiniai sudaro komandas ir naudoja po vieną įrenginį vienai komandai.

4. Pradėkite tiesioginę viktoriną.

Pasirinkus dalyvavimo viktorinoje būdą, jos turinys bus atsiųstas į Jūsų įrenginį, kad greičiau galėtumėte vykti viktorina. Ekrane bus rodomas trumpas vaizdo įrašas. Jame mokinių prašoma pasiruošti tinkamus įrenginius. Po to Jūsų tiesioginei viktorinai bus priskirtas prisijungimo PIN kodas ir rodomas ekrane mokiniams. Turite palaukti, kol visi mokiniai prisijungs, tada ekrano dešinėje spustelėti mygtuką *Start*.

Viktorinos rezultatai

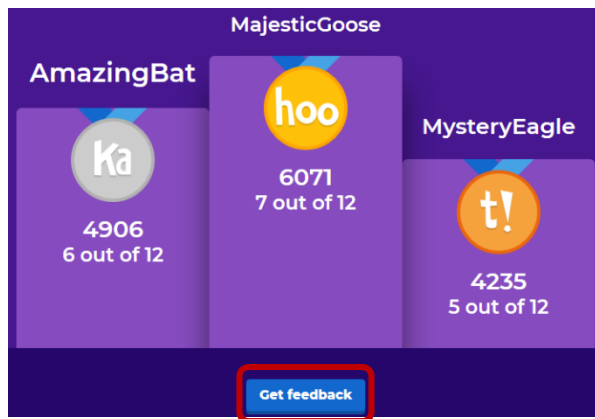
Pradėjus tiesioginę viktoriną, ekrane pasirodys pirmasis klausimas. Klausimus galite skaityti garsiai visai klasei arba leisti tai daryti mokiniams savarankiškai. Kai visi mokiniai pateikia savo atsakymą į klausimą arba pasibaigia tam numatytas laikas, ekrane pasirodo rezultatai. Jie rodo, kiek mokinių pasirinko teisingą atsakymą ir kiek jų pasirinko kiekvieną variantą. Taip pat ekrane matomas pats klausimas ir galimi atsakymai. Galite kartu išsiaiškinti, kodėl tam tikri atsakymai buvo teisingi ar neteisingi, arba paprašyti mokinių paaiškinti, kodėl jie pasirinko tam tikrus atsakymus.



Mokytojui paspaudus mygtuką *Next*, ekrane rodomas mokinių penketukas, surinkęs daugiausiai taškų. Jei dalyvių yra mažiau negu penki, tuomet rodomi visų rezultatai. Pasidžiaukite komentuodami, kas yra pirmaujančiųjų sąrašė, arba kai kas nors naujas atsiranda pirmaujančiųjų sąrašė.

Username	Score
MajesticGoose	898
MysteryEagle	872
AmazingBat	830
FriendlySeal	0

Mokytojui vėl paspaudus mygtuką *Next*, ekrane rodomas antrasis klausimas ir vėl viskas kartojasi. Pasibaigus viktorinai, ekrane rodomas geriausiai atsakiusių mokinių trejetas.



Jei ekrano apačioje paspausite mygtuką *Get feedback*, mokiniai galės įvertinti šią viktoriną. Atsakymų duomenys bus pateikti viktorinos ataskaitoje (*Reports*).

Kaip mokiniam prisijungti prie tiesioginės viktorinos?

Mokiniui arba komandai reikia turėti:

- stalinį kompiuterį, nešiojamąjį kompiuterį, planšetę ar mobilųjį įrenginį, kuriame būtų įdiegta palaikoma interneto naršyklė (*Chrome, Firefox, Safari, Edge ir IE*) arba mobilioji programėlė;
- stabilų interneto ryšį;
- viktorinos PIN kodą.

Mokiniam nereikia turėti *Kahoot!* paskyros, kad galėtų dalyvauti *Kahoot!* įrankiu sukurtose viktorinose. Pirmiausia mokiniai savo įrenginio interneto naršyklėje turi atverti <http://kahoot.it> arba atidaryti mobiliąją programėlę ir spustelėti *Enter PIN*. Po to reikia įvesti viktorinos PIN kodą:



Jei mokytojas įjungė „Draugiško slapyvardžio generatoriaus“ parinktį, tai mokiniai turės pasirinkti siūlomą atsitiktinį slapyvardį. Jei ne, įvesti pačių pasirinktą slapyvardį.

Tiesioginės viktorinos metu mokiniai klausimus mato dideliame ekrane, o atsakymus pateikia naudodamiesi savo įrenginiu.

Netiesioginė viktorina

Naudodami *Kahoot!* virtualią mokymosi aplinką, mokinius galite pakviesti dalyvauti ir netiesioginėje viktorinoje (*Challenge*). Mokiniai, dalyvaudami netiesioginėje viktorinoje, nuo vieno klausimo prie kito gali judėti savo tempu. Klausimai ir atsakymų alternatyvos pateikiami kiekvieno mokinio įrenginyje. Mokytojas turi nustatyti terminą ir pasidalyti viktorinos PIN kodu ar nuoroda su mokiniais. Mokiniai turi pateikti atsakymus į kiekvieną klausimą iki mokytojo nustatyto termino.

Netiesioginės viktorinos gali būti skiriamos mokiniam savarankiškam darbui klasėje, namų darbams ar nuotolinėms treniruotėms.

Kaip pakviesti mokinius dalyvauti netiesioginėje viktorinoje?

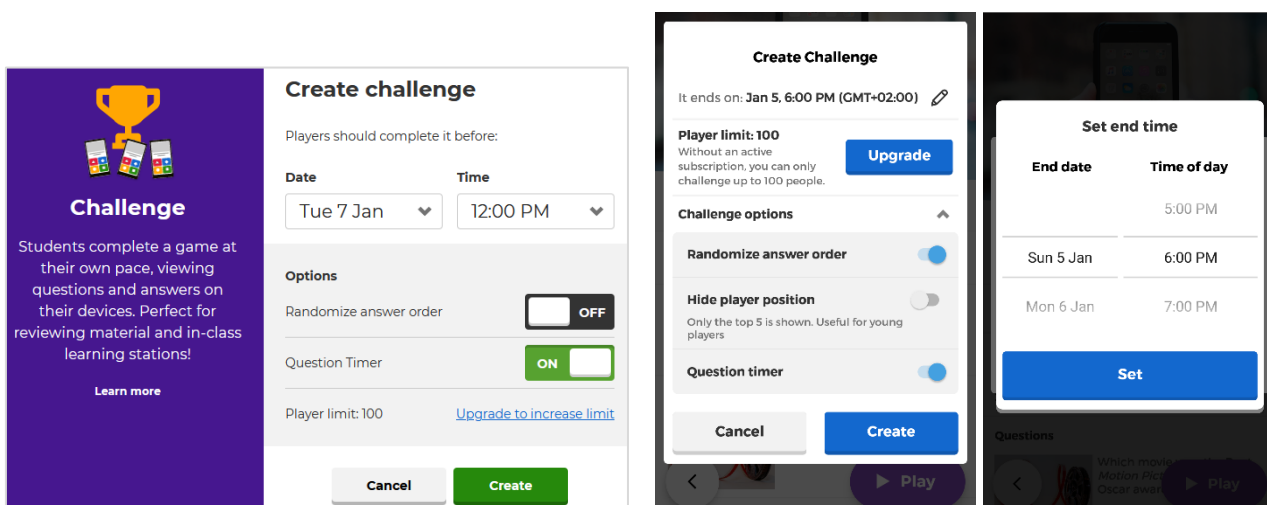
1. Parinkite klausimyną viktorinai.

Jei naudojate interneto naršyklę, prisijunkite prie *Kahoot!* paskyros (<https://kahoot.com>), raskite savo sukurtą klausimyną *Kahoots* tinklalapyje arba viktorinos klausimyną *Discover* tinklalapyje ir spustelėkite mygtuką *Challenge*.

Jei naudojate mobiliąją programėlę, atverkite ją, prisijunkite prie paskyros, raskite norimą klausimyną ir bakstelėkite mygtuką *Play*. Po to pasirinkite *Challenge*.

2. Nustatykite netiesioginės viktorinos savybes.

Vaizdas naudojant interneto naršyklę ir mobiliąją programėlę šiek tiek skiriasi, tačiau parinktys tos pačios.



Data ir laikas (*Date* ir *Time* arba *End date* ir *Time of day*). Jei naudojate interneto naršyklę, datą galėsite nustatyti iki 28 dienų į ateitį, jei mobiliąją programėlę – iki 31 dienos į ateitį. Laikas nustatomas iki konkrečios valandos (ne minutės ar sekundės).

Savybės (*Options* arba *Challenge options*). Pakeistos savybės išlieka prieš Jūsų viktoriną, jos metu ir po jos.

Atsitiktinė atsakymų tvarka (*Randomize answer order*). Įjunkite, jei norite, kad atsakymai ekrane būtų išdėstomi atsitiktinai.

Klausimų laikmatis (*Question Timer*). Išjunkite, jei norite mokiniams suteikti neribotą laiką atsakyti į klausimus. Taškai už teisingus atsakymus bus skiriami, neatsižvelgiant į laiką.

Spustelėkite mygtuką *Create* ir gausite viktorinos PIN kodą arba nuorodą. Pasidalykite jais su savo mokiniais el. paštu, el. dienyne, naudojamoje bendradarbiavimo aplinkoje ar tiesiog padiktuokite.

Taip pat galite pradėti daugiau negu vieną netiesioginę viktoriną, naudodami tą patį klausimyną. Nereikia laukti, kol viena pasibaigs prieš pradėdant kitą.

Daugiau apie virtualios mokymosi aplinkos *Kahoot!* naudojimą galite rasti oficialioje svetainėje adresu <https://support.kahoot.com>.