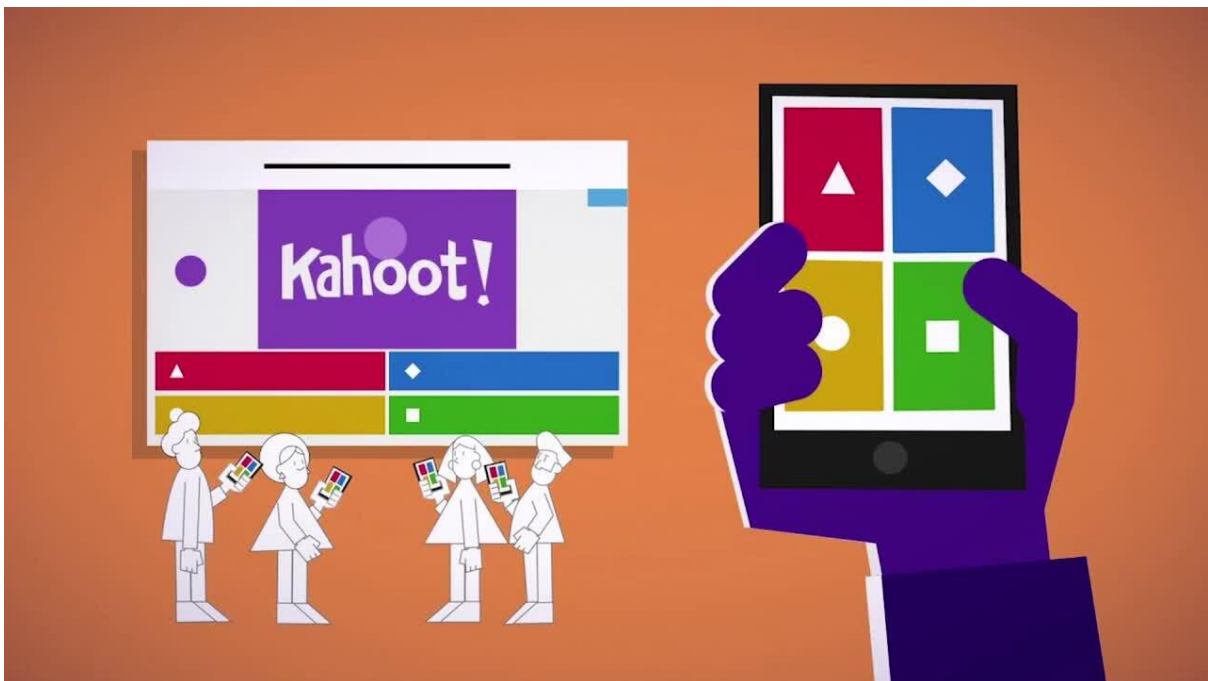


LIETOŠANAS INSTRUKCIJA SKOLOTĀJIEM

Kahoot - uz spēli balsīta mācību platforma



Kahoot! ir globāla mācību platforma, kas ļauj ikvienam viegli izveidot, kopīgot un spēlēt mācību spēles, kas veicina pārliecinošu iesaistīšanos mācību saturā apgūvē.

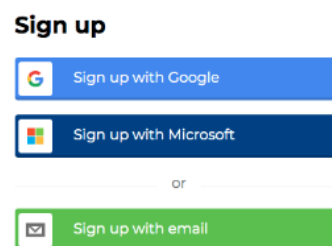
Kahoot! spēles aizrauj skolēnus, iesaista, veicina interesi, ļauj gūt gandarījumu, pārvarot grūtības, saliedē grupu un sniedz atgriezenisko saiti par apgūto mācību saturu.

Kahoot.com skolotāja konta izveidošana

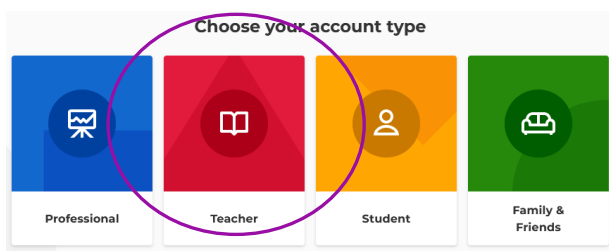
- 1) Atveriet interneta pārlūku un ievadiet adresi www.kahoot.com – **autorizācija caur Gmail e – pastu.**
- 2) Lapas augšējā labajā stūrī, **spiediet uz SIGN UP** (ja kods nekad nav bijis) / **LOG IN** (ja kods jau ir izveidots).



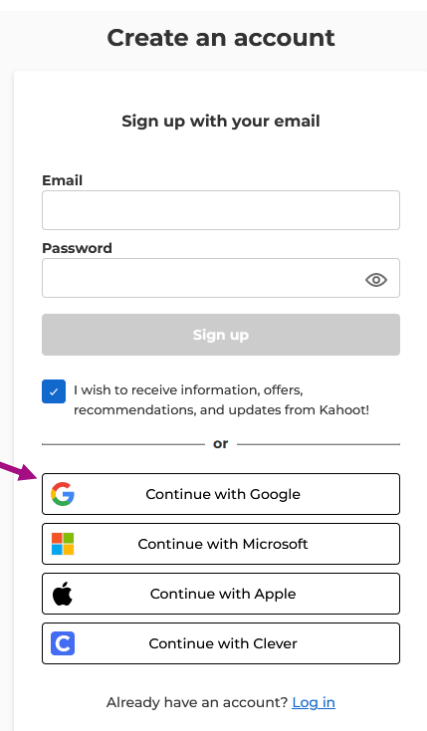
- 3) Izvēlieties reģistrēšanās veidu (atzīmējam ar – **Sign up with Google**).



- 4) Izvēlieties lietotāja tipu – **Skolotājs** (Teacher), norādiet darbavietu – **skola** (school).

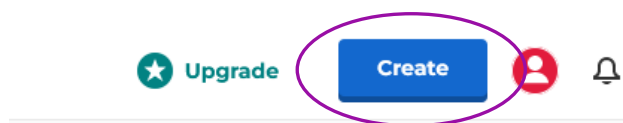


- 5) Vēlreiz klikšķiniet virsū uz – **Continue with Google** (turpināt reģistrāciju ar Gmail kontu).

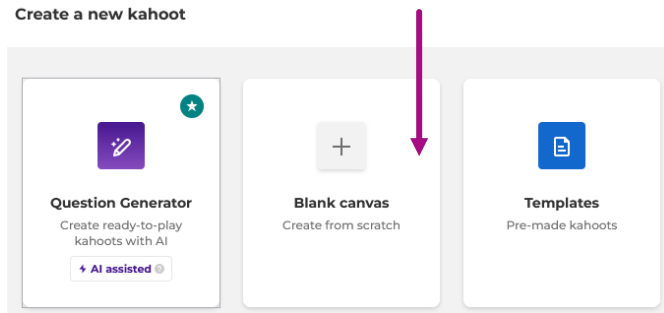


Kā izveidot un sākt jaunu testu?

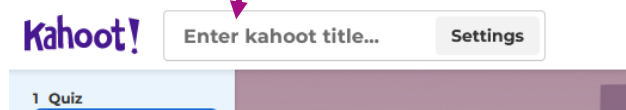
- 1) Lai izveidotu jaunu testu, spiediet uz **Create**



2) Izvēlieties **Blank Canvas** (tukša veidne).



3) Atvērsies testa veidnes logs, kurā varēsiet sākt gatavot testu – **visspirms nepieciešams ievadīt testa nosaukumu**, lai vēlāk būtu vieglāk orientēties savos izstrādātajos Kahoot testos.



4) Atvērsies dotais logs, kurā jāievada informācija par testu:

Kahoot summary

Testa virsraksts (Title): Enter kahoot title... 76

Testa apraksts (nav obligāts) (Description (Optional)): 500

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

Atlasiet mūziku, kura skanēs testa laikā (Save to): My folders Change

Testa attēls (nav obligāts) (Cover image): Change

Testa valoda (var norādīt latviešu) (Language): English

Testa privātuma iestatījumi (Visibility): Private Public

Saglabāt! (Save)

Cancel Done

5) Darba vide testa jautājumu sagatavošanai (skat. attēlu):

Ievadīt jautājumu!

Pievienot jaunu jautājumu!

Zem sadaļas (Themes) varat mainīt testa aizmugurē esošo motīvu (bezmaksas pieejami 6 dažādi motīvi)

Attēlu pievienošana jautājumam (bezmaksas versijā var augšupielādēt attēlus no sava datora krātuves)

Ievadiet atbilžu variantus, ja vēlaties mazāk par 4, tad atstājat lauciņu tukšu

Uzklikšķinot vēlreiz uz sadaļas (Themes) atvēršies logi, kuros varēsiet uzstādīt testa jautājumam **atvēlēto laika limitu, **punktu aprēķināšanas veidu** un atzīmēt, ka skolēni izvēlas vienu pareizo atbildi –**

Norāda atbildes iesniegšanas laiku (no 20 sec – 4 min)

Atzīmējiet, ja vēlaties piešķirt punktus par testa jautājumu pareizajām atbildēm (standarta 1000 p, dubultā – 2000 p), kā arī iespēja nedot punktus

Piemērs, kā izskatās darba vides logs, kad tests sagatavots

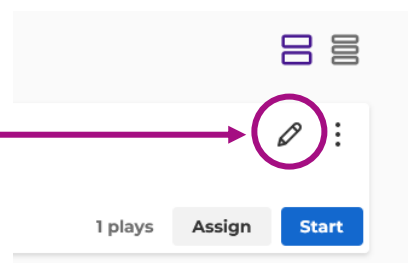


Kad visi testa jautājumi ir izveidoti, **testu saglabājam, nospiežot Save!** Tests būs pieejams **Kahoot testu bibliotēkā** (Library), tur to varēsiet gan rediģēt, gan uzdot saviem skolēniem aizpildīšanai.

Kā lietot, rediģēt, pielāgot un dalīties ar paša izveidotu testu?

1) Lai redzētu visus savus sagatavotos Kahoot testus, galvenajā Kahoot sākulapā **spiediet uz Library** (lapas kreisajā malā) **vai** meklējam sadaļu **My Kahoots** (lapas labajā malā).

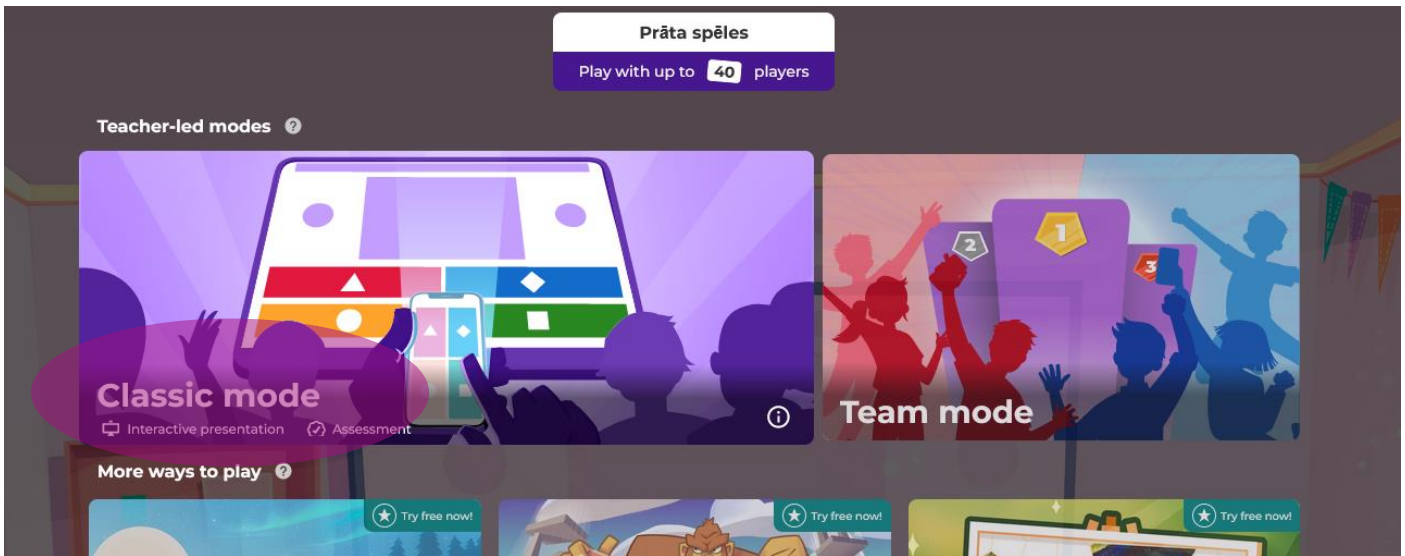
2) Lai testu rediģētu, **spiediet uz zīmuļa ikonas:**



3) Kad tests rediģēts, neaizmirstiet saglabāt to, nospiežot **SAVE** logu.

4) Lai izspēlētu testu ar skolēniem klasē uz vietas, **UZ sagatavotā testa spiediet pogu START.**

5) Atvērsies logs, kur jāizvēlas prezentēšanas skats → **Classic mode!**

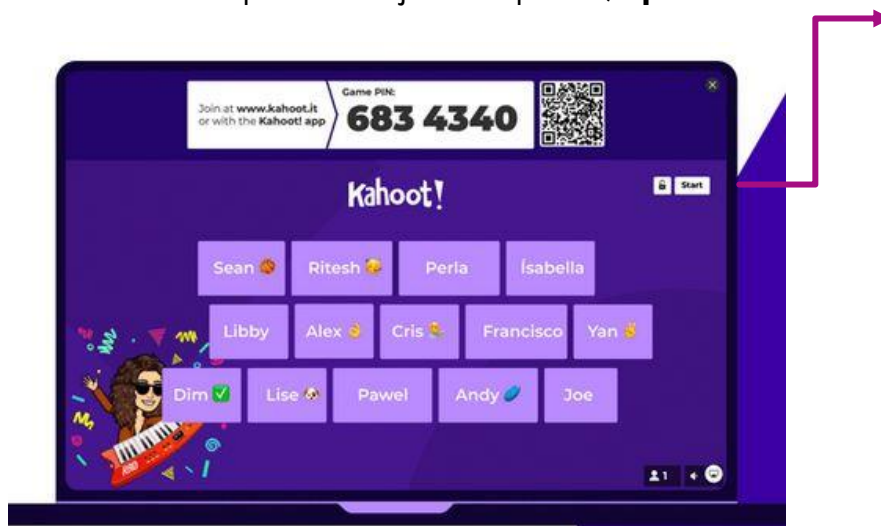


6) Tālāk atvērsies jauns logs, kurā skolēniem ar savām viedierīcēm jāpieslēdzas jūsu sagatavotajam testam. Viņi var gan **noskenēt doto qr kodu**, gan **manuāli ievadīt spēles kodu** (tas būs redzams prezentēšanas logā).

7) Skolēni testam pieslēdzas, atverot interneta **vietni www.kahoot.it** vai **mobilaajā lietotnē**.

SVARĪGI! Skolēniem pieslēdzoties, jāievada savi lietotāja vārdi (lai pēc tam varētu sekot līdz viņa sniegunam, aiciniet savus skolēnus izmantot īstos vārdus, uzvārdus, nevis izdomātus vārdus), kā arī jāatceras, ja uzsāksiet spēli no jauna (piemēram, to pašu testu uzdosiet citai klasei) – **PIN kods mainīsies!**

8) Kad visi skolēni ir pievienojušies spēlei, **spiediet START.**



Kā eksportēt testa rezultātus Excel vidē?

Sadaļā **Reports** var piekļūt izpildīto testu rezultātiem un tos eksportēt Excel failā uz jūsu datoru. Atverot konkrēto testu, redzēsiet zemāk skolēnus, kas izpildījuši testu un viņu iegūto punktu skaitu.

The screenshot shows the Kahoot! interface. On the left, the 'Reports' menu item is highlighted with a purple arrow. In the center, the 'Report options' dropdown menu is highlighted with a purple circle, showing 'Download report' as the selected option. The main report area shows 'Well played!' with a 57% correct score and a 'Play again' button. The right sidebar shows '19' players, '5' questions, and '6 min' time.

Uzklīkšķiniet uz sadaļas **Report options**, izvēlieties **Download report**, un jūsu datora mapē **Lejupielādes** (Downloads), saņemsiet testa pārskatu Excel failā.

The screenshot shows an Excel spreadsheet with the following data:

Rank	Player	Total Score (points)	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5
1	JACK LUKKIS	4551	435	435	435	435	435
2	Alina radika	4052	418	418	418	418	418
3	Čička	4168	445	457	426	422	428
4	gab	4108	417	425	427	427	427
5	Čička (1)	3758	419	427	431	438	4
6	Māris	3271	743	434	475	493	4
7	nicola andrija	3258	745	4	518	788	787
8	Čička (2)	2838	4	414	419	424	4
9	Čička un Gabra	2760	4	485	418	413	4
10	Māris (1)	2740	482	4	415	415	4

Šeit varēsiet pārredzēt un iegūt rezultātus par katru jautājuma atbildi, tādējādi ir arī iespēja izlikt skolēnam formatīvo vērtējumu par apgūstamo tematu, manuāli ievadot to E-klases žurnālā.

VEIKSMI DARBOS!