DIGITĀLĀ RĪKA “KAHOOT” IZMANTOŠANA MĀCĪBU STUNDĀS

SINTIJA ANČEVA

JĀŅA EGLĪŠA PREIĻU VALSTS ĢIMNĀZIJA

22.08.2022.

KAHOOT!

- Kahoot! ir uz spēli balstīta mācīšanās platforma, ko izmanto miljoniem cilvēku katru dienu visā pasaulē.
- Kahoot! var izmantot jebkuram mācību priekšmetam, jebkura vecuma skolēniem un ar jebkuru ierīci (datoru, viedierīci, planšetdatoru) un skolēniem nav nepieciešama reģistrēšanās jeb konta izveide.
- Platforma ir paredzēta tam, lai mācītos jautri.
- Platforma dod iespēju izstrādāt jaunus testus vai izmantot jau gatavus, citu skolotāju sagatavotus piemērus.

LIETOTNES IZMANTOŠANAS MĒRĶI

Lietotne “Kahoot” ir ļoti daudzfunkcionāla. To var izmantot kā izcilu mācību palīglīdzekli gan klasē, gan attālinātajā mācību procesā. Tas ir ļoti labs rīks, ko var izmantot, lai nodrošinātu efektīvu un aizraujošu mācību procesu.

1. KAHOOT KLASĒ

Lietotni “Kahoot” var izmantot izglītības iegūšanas nolūkiem klasē. To var spēlēt jebkurš skolnieks no sava viedtālruņa. Šīs lietotnes mērķi izglītības jomā ir:

- Palīdzēt atkārtot kādu tēmu;
- Nostiprināt stundā iegūtās jaunās zināšanas;
- Palīdzēt skolēniem sagatavoties eksāmeniem;
- Padarīt aizraujošāku un interesantāku mācību procesu;
- Iespēja novērtēt zināšanas līmeni kādā tēmā;
- Palīdzēt saliedēt klasi;
- Mācību apguve šajā lietotnē notiek sacensību veidā, līdz ar to, tas skolēnam sniedz lielāku motivāciju mācīties.

2. KAHOOT ATTĀLINĀTAJĀ MĀCĪBU PROCESĀ

"Kahoot" ir izglītojoša videospēle, kuru klase var kopīgi spēlēt pat tad, ja neatrodas vienā telpā, bet katrs savā mājā. Šīs lietotnes mērķi attālinātajā mācību procesa efektīvākai apguvei ir:

- Nodrošināt maksimāli elastīgāku veidu kā mācīties gan skolēniem, gan skolotājiem;
- Nodrošināt iespēju uzturēt saikni skolotājiem ar skolniekiem pat, ja mācības notiek no mājām;
- Dot iespēju turpināt mācību procesu tiešsaistē, neatpaliekot no mācību programmas;
- Nodrošināt skolotājiem iespēju šajā lietotnē uzdot skolēniem mājasdarbus, kas būs daudz aizraujošāki nekā klasiskie mājasdarbi;
- Nodrošināt maksimāli vieglāku jaunās vielas apguvi pašmācības ceļā;
- Nodrošināt iespēju pārbaudīt savas zināšanas dažādās jomās, lai varētu saprast, kas jau ir apgūts un kam vēl būtu jāvelta papildus laiks.

LIETOTNES IESPĒJAS

Lietotnē “Kahoot” ir ļoti plašas iespējas ikvienam. Šī lietotne ir paredzēta dažāda vecuma cilvēkiem un tā nodrošina iespēju pavadīt aizraujošu un lietderīgu laiku, kā nostiprināt jau esošās zināšanas un iegūt jaunas zināšanas.

1. KAHOOT SKOLOTĀJIEM

Šī lietotne skolotājiem sniedz plašas iespējas, lai varētu pēc iespējas efektīvāk un labāk palīdzēt skolniekiem apgūt mācību programmā iekļautās zināšanas. “Kahoot” atvieglo skolotājiem darbu ar skolēniem klātienē un, it īpaši, attālināti. Lietotne “Kahoot” sniedz skolotājiem šādas iespējas;

- Veidot interaktīvās nodarbības;
- Veidot testus dažādos mācību priekšmetos un par dažādām tēmām;
- Ietaupīt laiku, izmantojot lietošanai jau gatavu saturu;
- Izsekot skolēnu zināšanu progresam;
- Izsekot klases kopējam zināšanu līmeņa progresam;
- Veidot interesantus mājasdarbus;
- Aktīvi iesaistīt mācību procesā arī skolēnus;
- Sadarboties ar kolēģiem;
- Palīdzēt skolniekiem apgūt jaunas zināšanas patīkamā atmosfērā.

2. KAHOOT SKOLĒNIEM

Mūsdienās skolēnus ļoti aizrauj videospēles, tāpēc šī lietotne ir lielisks veids kā piesaistīt maksimāli lielu skolēnu uzmanību mācībām un tā sniedz skolēniem šādas iespējas:

- Gatavoties eksāmeniem;
- Atkārtot un nostiprināt zināšanas par kādu tēmu;
- Pildīt aizraujošus mājasdarbus;
- Sekot līdzi savam zināšanu līmeņa progresam;
- Mācību procesu pavadīt aizraujošā un patīkamā atmosfērā;
- Sazināties ar skolotājiem un klasesbiedriem;
- Aktīvi iesaistīties mācību procesā;
- Salīdzināt savu zināšanu līmeni ar klasesbiedru;
- Veidot prezentācijas, viktorīnas un cita veida darbus un tos prezentēt klasei.

LIETOTNES IZMANTOŠANAS IZMAKSAS

Šajai lietotnei ir pieejami bezmaksas un arī maksas plāni. Bezmaksas plānā ir ļoti daudz dažādu iespēju, tomēr nedaudz samaksājot, var iegūt daudz plašākas iespējas. Lietotnē ir pieejami četri plāni- basic, pro, premium un premium +.

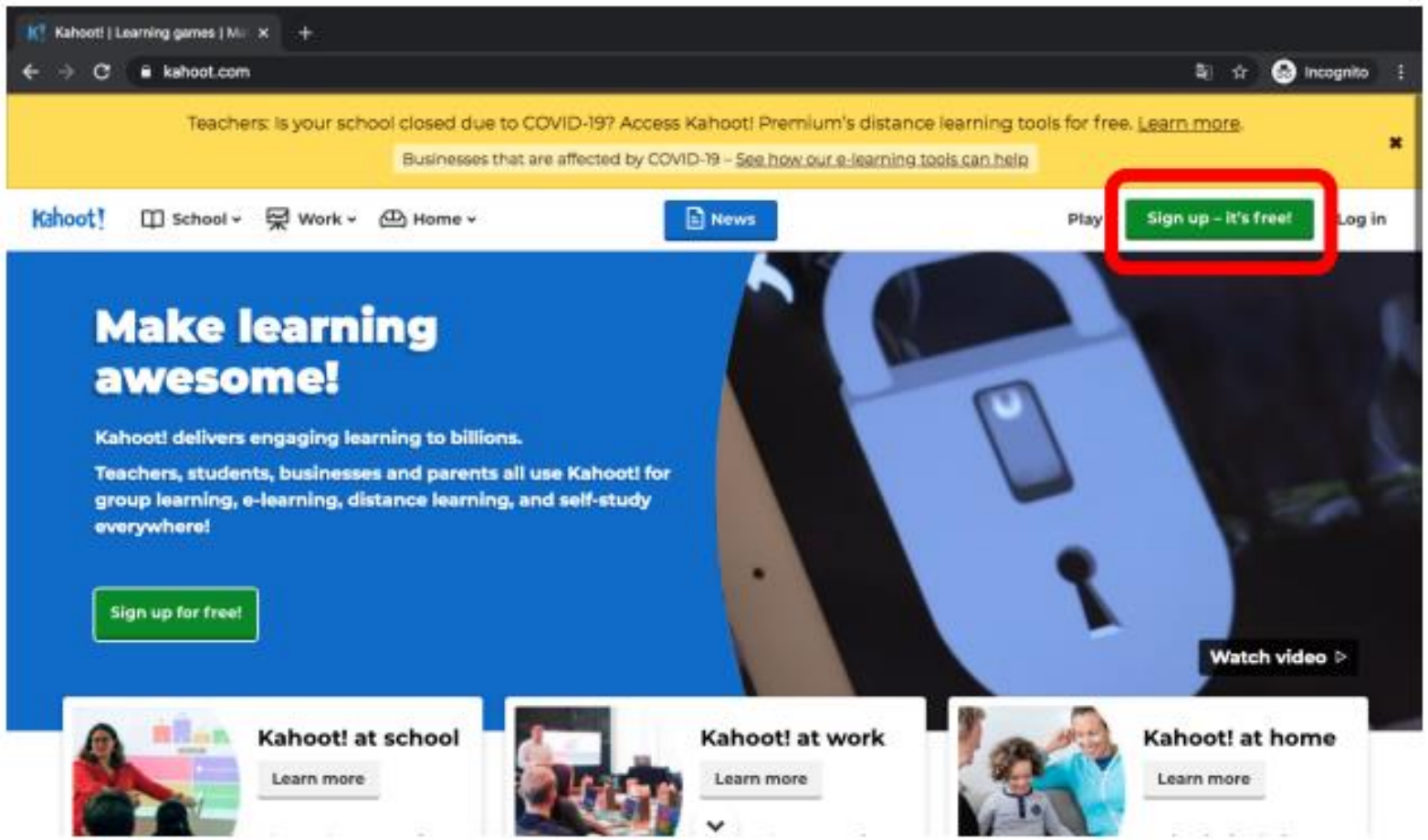
LIETOTNES LIETOŠANA

Lietotni “Kahoot” lietot ir ļoti viegli. Lai veidotu spēles, vispirms ir nepieciešams izveidot savu profilu. Skolēniem, kuri paši neveido spēles, bet tikai piedalās skolotāju izveidotā spēlē, nav nepieciešams veidot savu profilu.

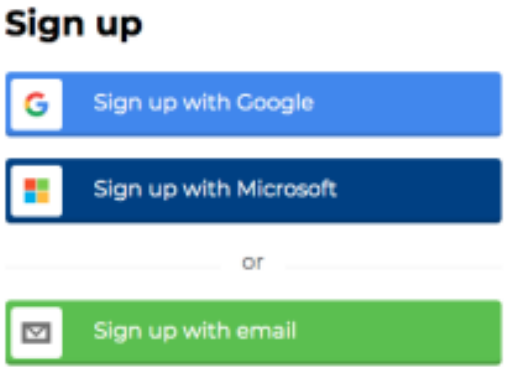
Profila izveide

1. Atveriet interneta pārlūku un ievadiet adresi **kahoot.com**

2. Spiediet **Sign up – it's free!**, lai izveidotu jaunu profilu

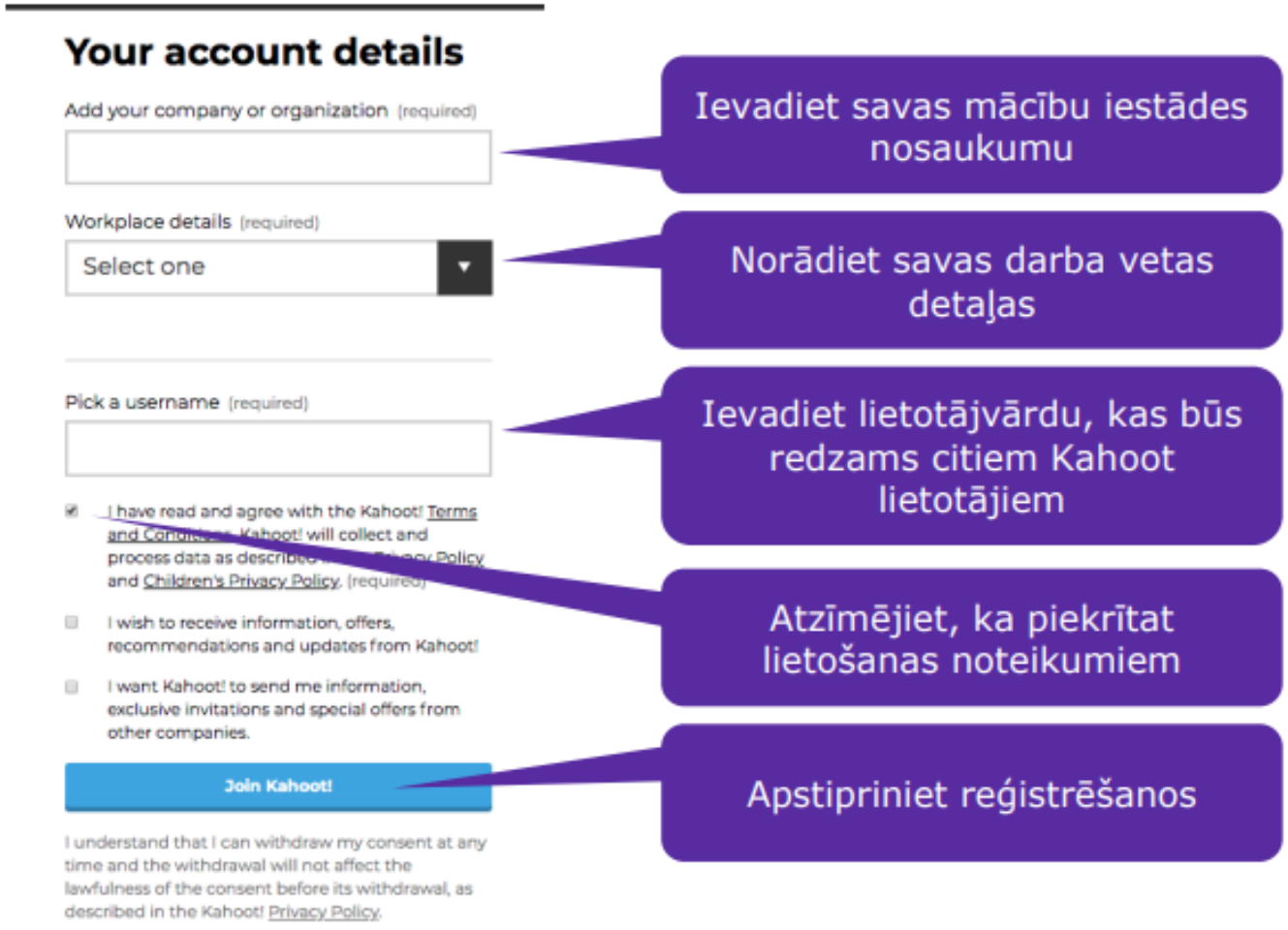


3. Izvēlieties sev vēlamo reģistrēšanās veidu un spiediet uz tā



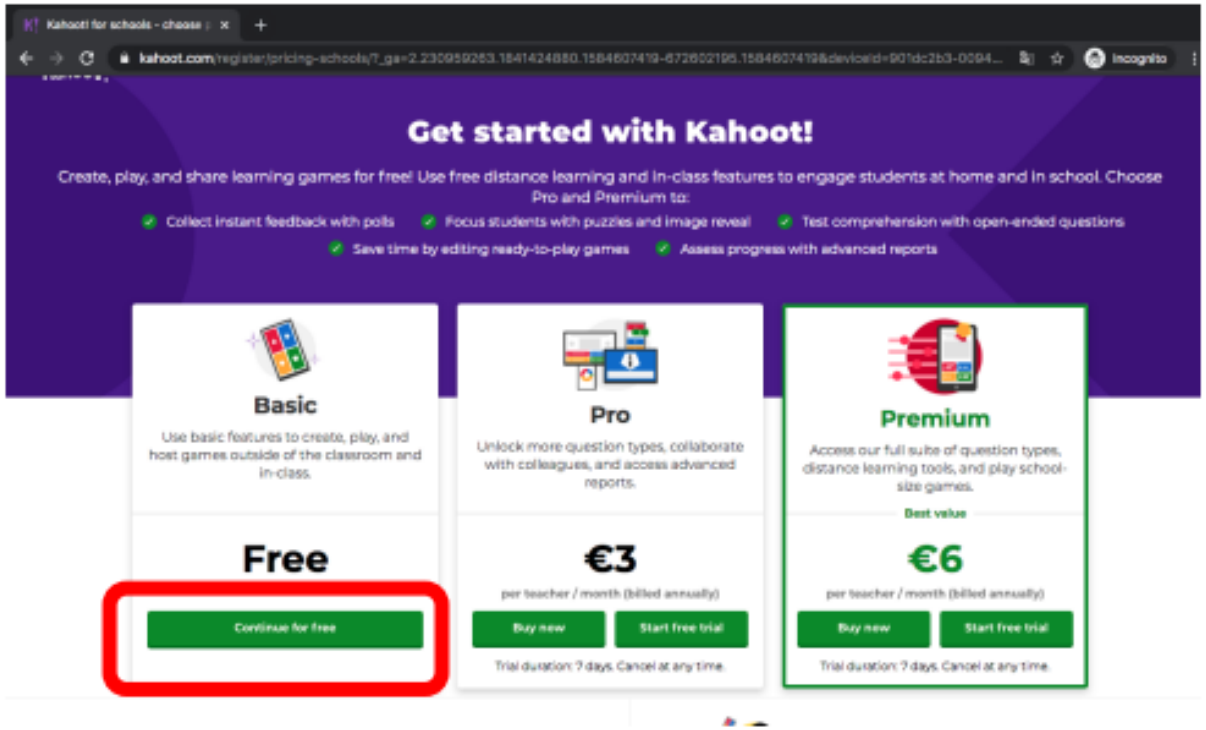
1

4. Aizpildiet nepieciešamo informāciju un apstipriniet reģistrēšanos (piemērs, izvēloties reģistrēšanos ar Google)

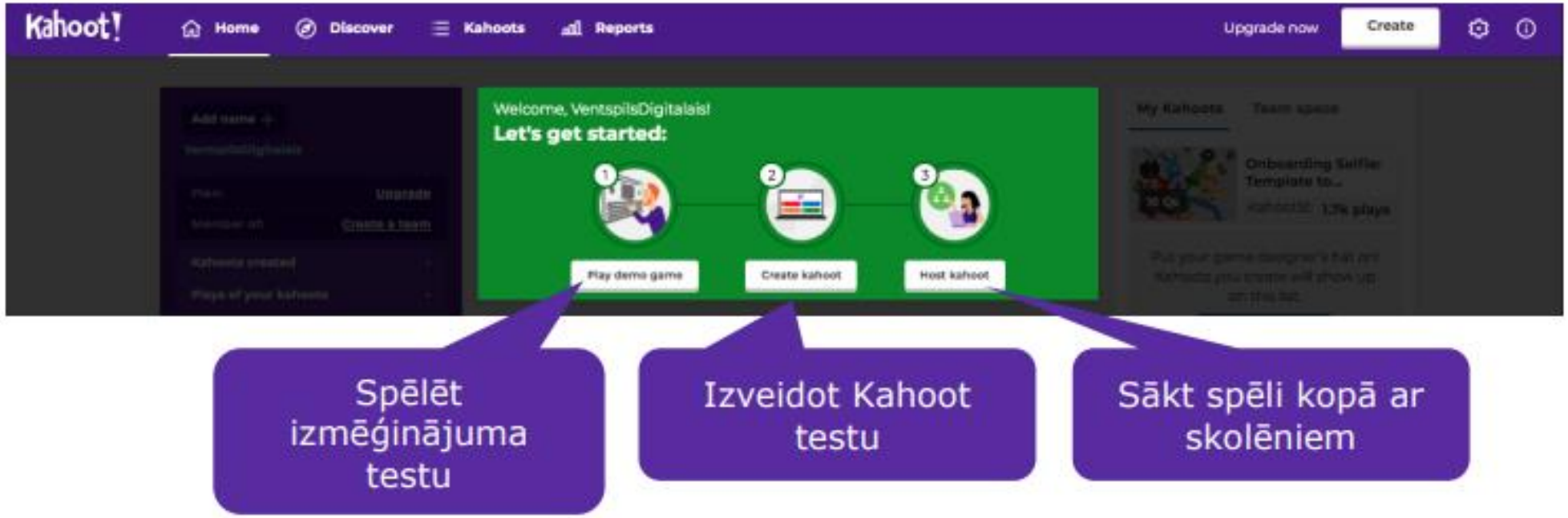


Testa izveide

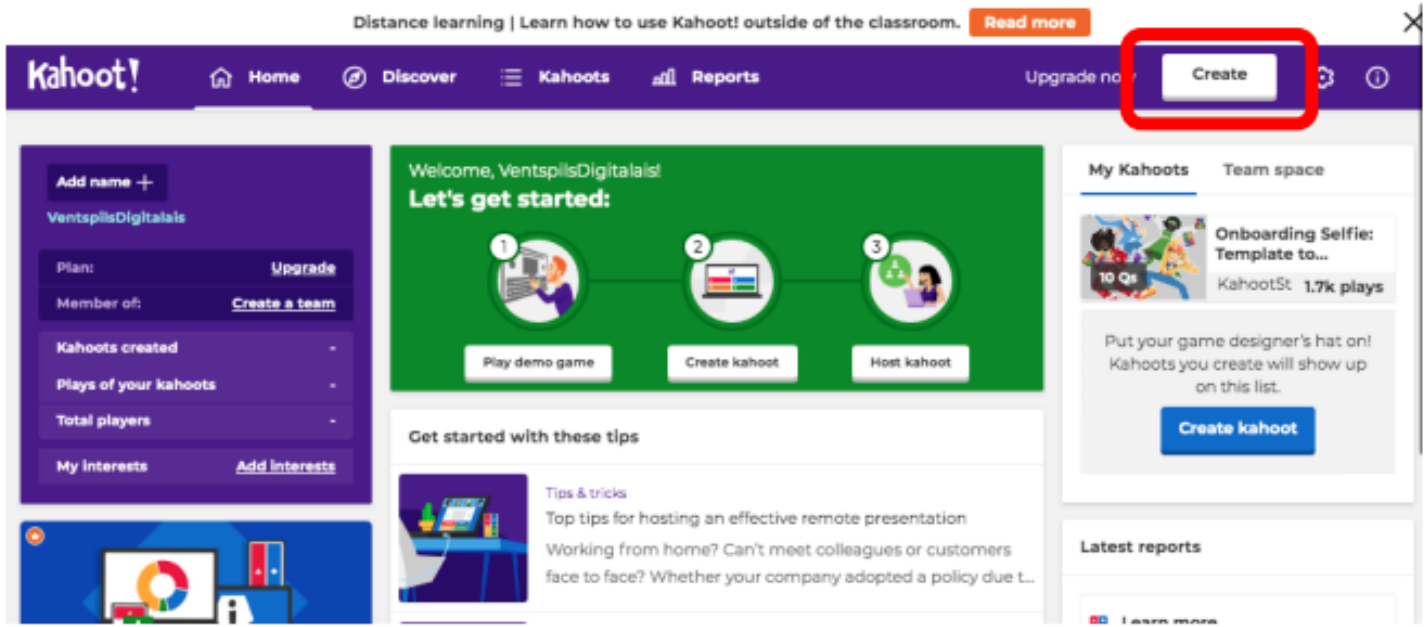
1. Šāds logs Jums parādīsies regulāri, atverot Kahoot. Izvēlieties **Continue for Free**



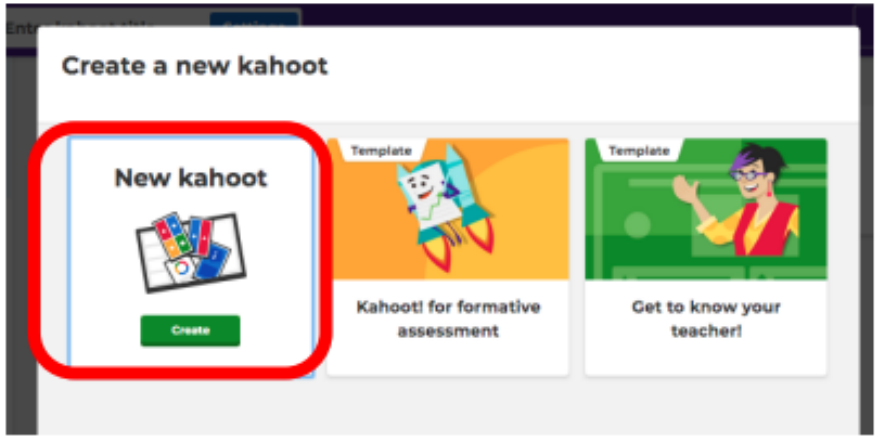
2. Pirmo reizi atverot Kahoot, Jums tiks piedāvāts iepazīties ar Kahoot iespējām (lai šīs opcijas aizvēru, noklikšķiniet jebkurā brīvā vietā, ārpus zaļā loga)



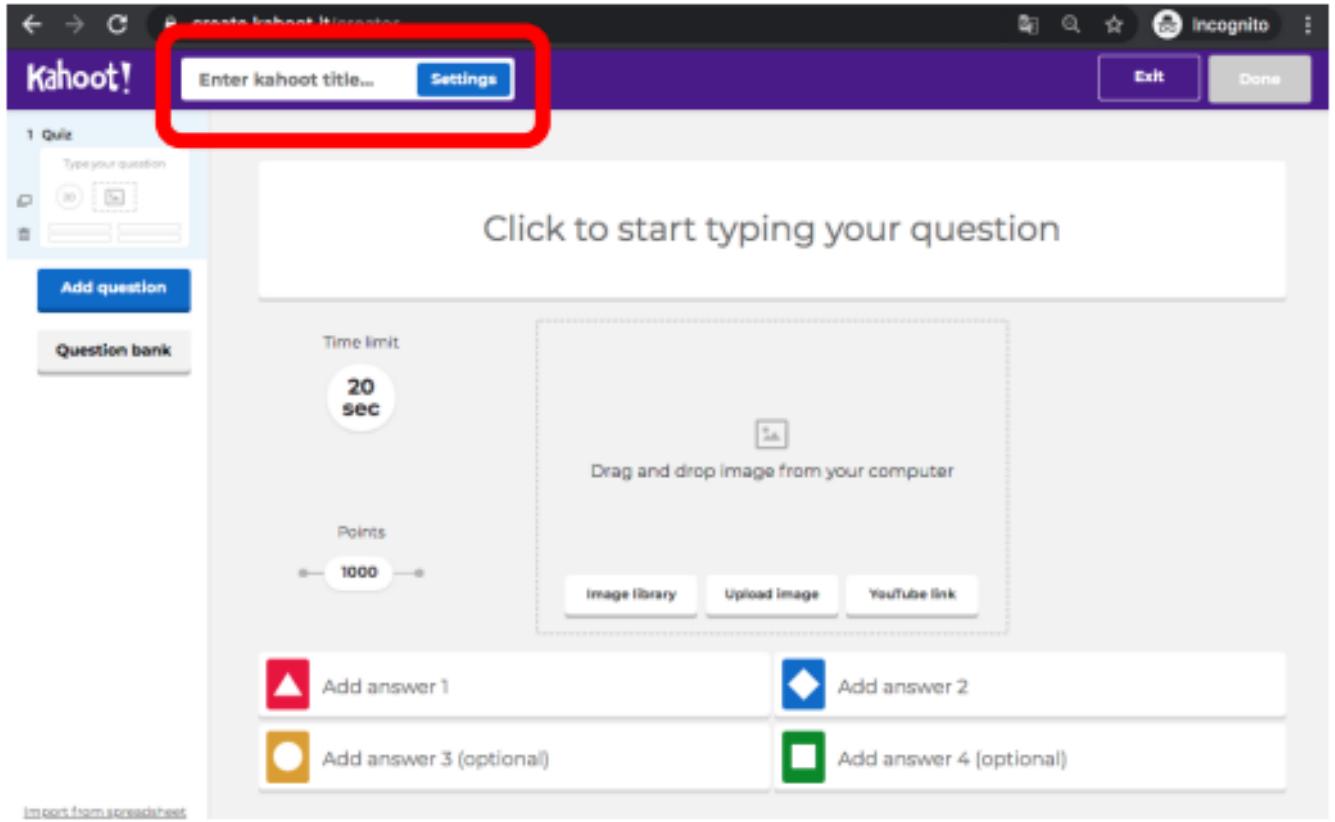
3. Lai izveidotu jaunu testu, spiediet uz



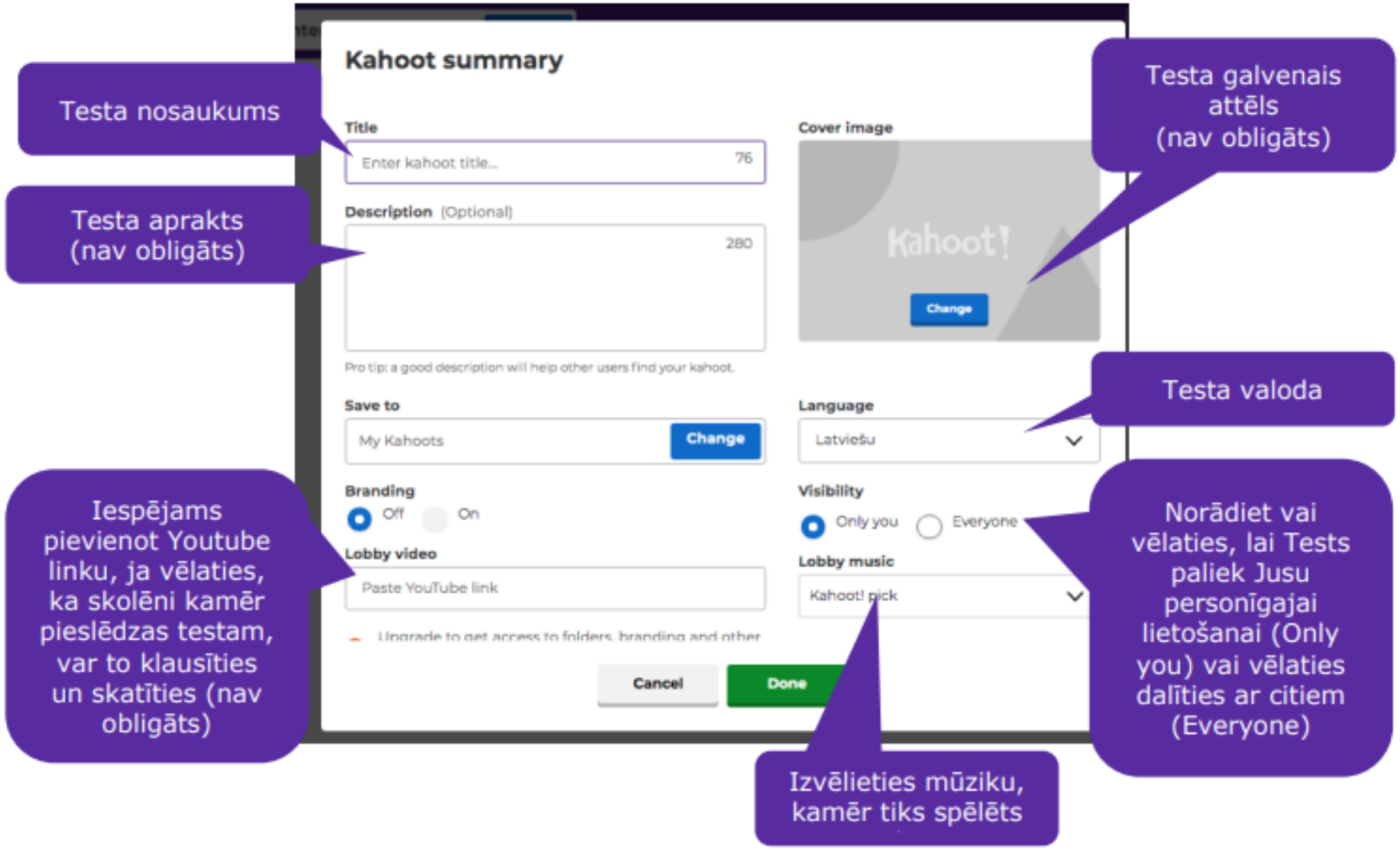
4. Spiediet uz **New Kahoot create**



5. Jums tiks parādīts testa veidošanas logs, kurā nepieciešams ievadīt testa nosaukumu, lai Jums vēlāk ir vieglāk orientēties savos izstrādātajos Kahoot testos

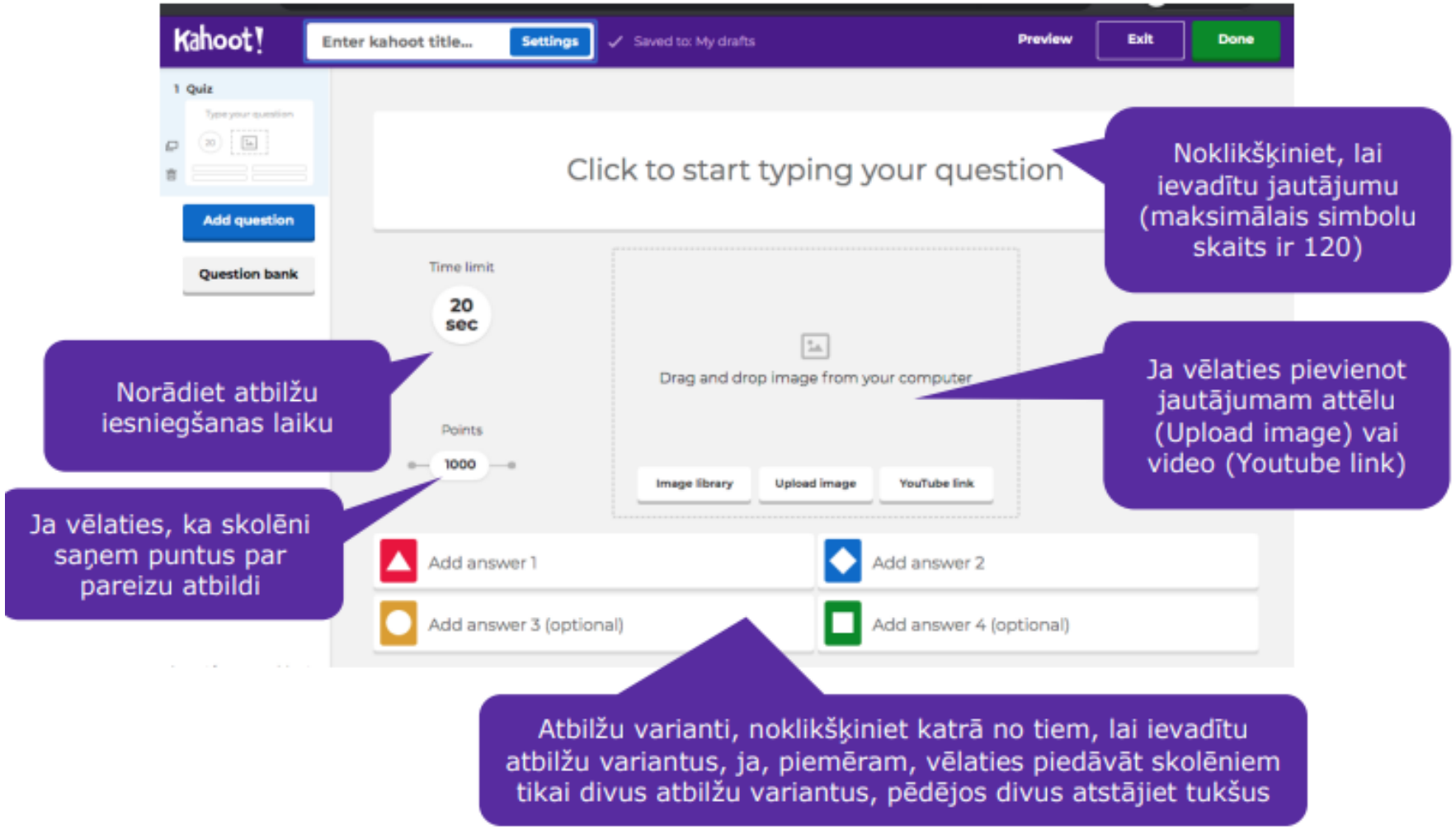


6. Šajā logā Jums ir jāievada informācija par testu



7. Tad, kad visi augstākminētie logi tiks ievadīti, spiediet pogu **Done**

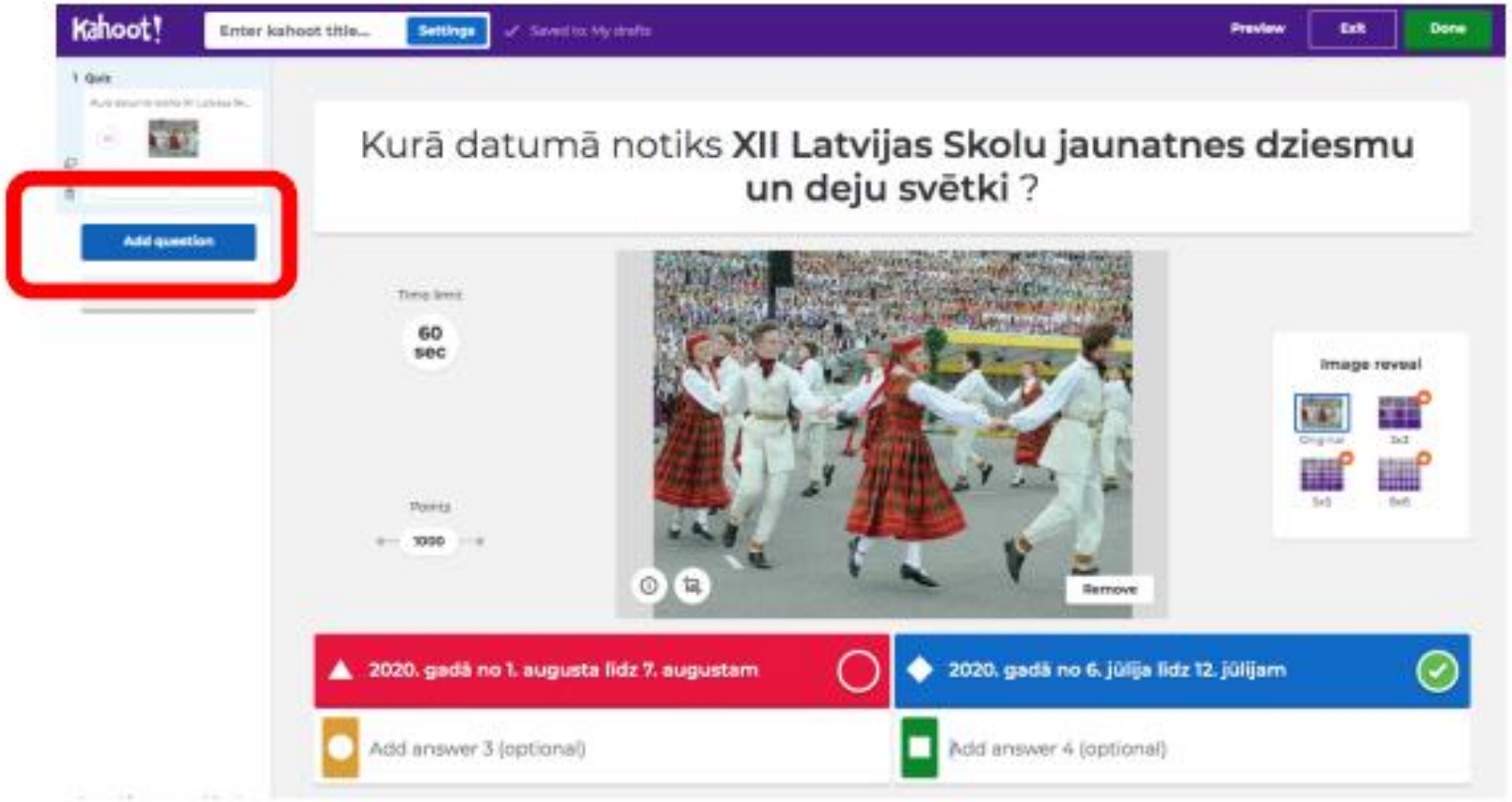
8. Ievadiet pirmā jautājuma informāciju



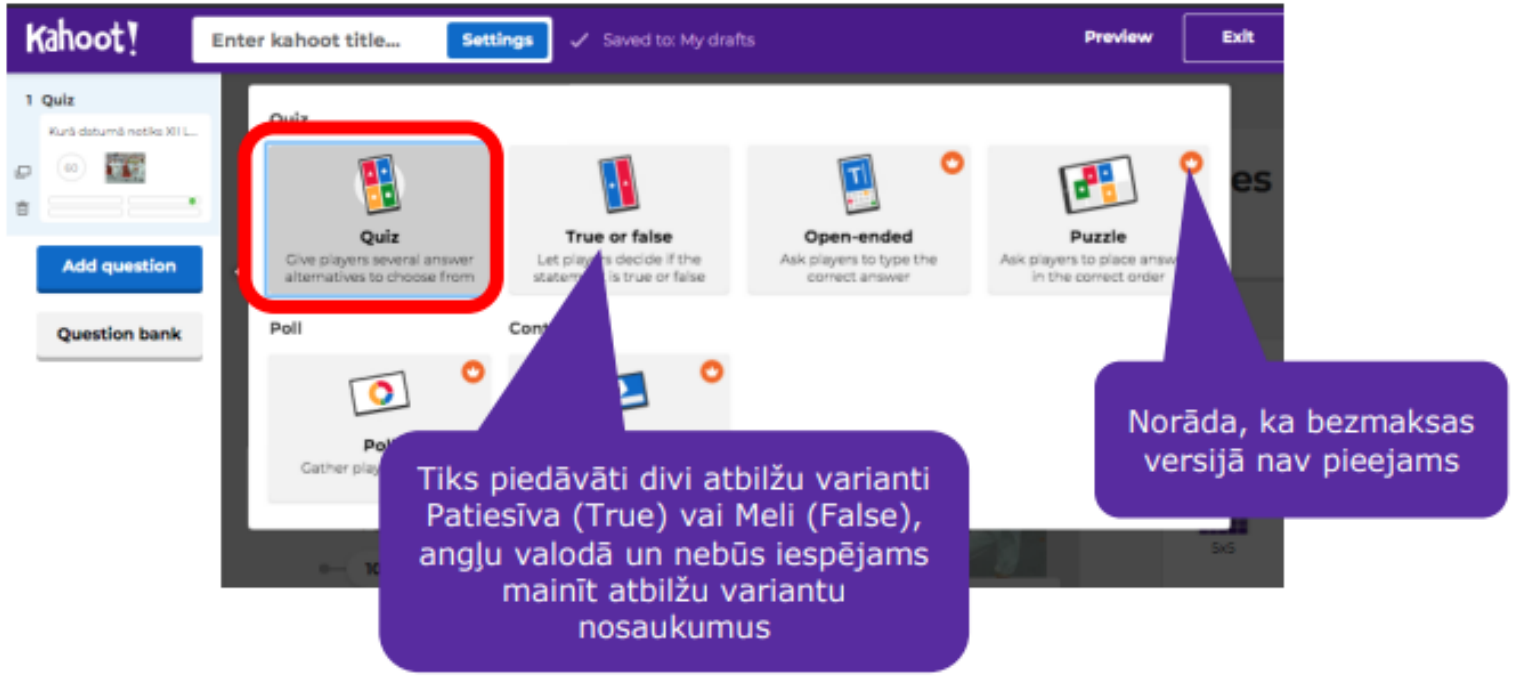
Piemērs:

Kurā datumā notiks **XII Latvijas Skolu jaunatnes dziesmu un deju svētki** ?
Time limit
60 sec
Points
1000
Remove
2020. gadā no 1. augusta līdz 7. augustam
2020. gadā no 6. jūlija līdz 12. jūlijam
Add answer 3 (optional)
Add answer 4 (optional)
Atzīmējiet, kura atbilde ir pareiza (iespējams atzīmēt vairāk kā vienu)

9. Lai **pievienotu nākamos jautājumus**, spiediet uz **Add question**



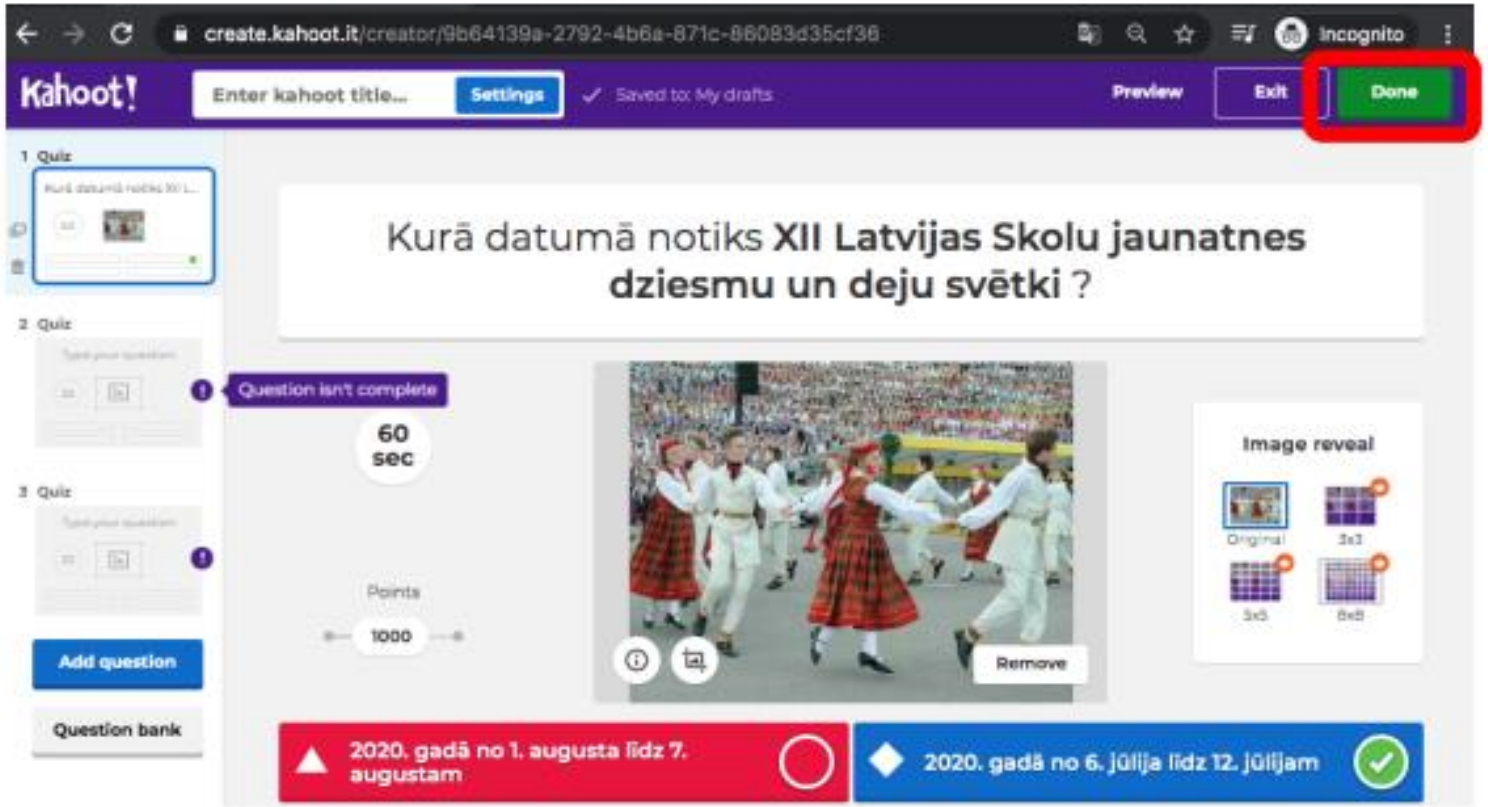
10. Norādiet testa jautājuma veidu **Quiz**



11. Nākamajiem jautājumiem veiciet attiecīgi tos pašus soļus jautājuma un atbilžu variantu ievadei, kā 8.punktā

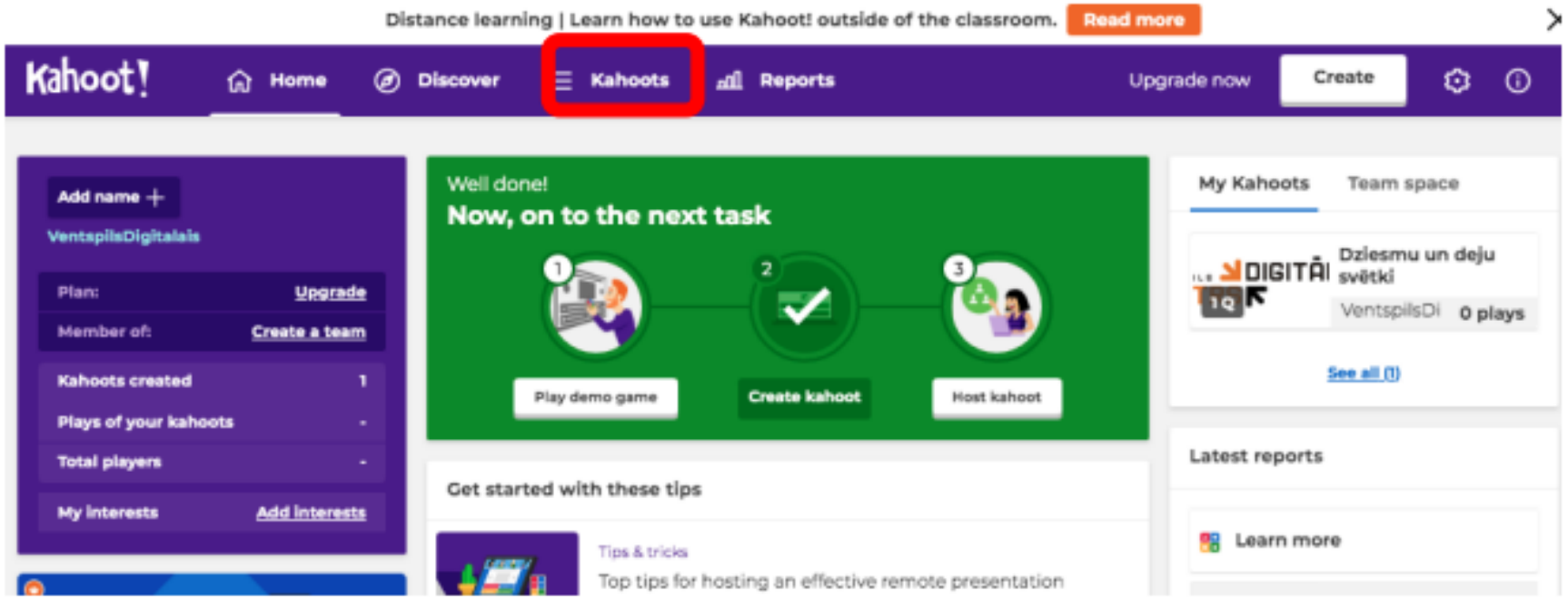
12. Lai **mainītu jautājumu secību**, līdzīgi kā PowerPoint veidnēs, iespējams, jautājumu slaidus pārvilkt, piespiežot un turot jautājuma slaidu ar peles kreiso pogu

13. Kad tests ir gatavs, to iespējams saglabāt, piespiežot pogu **Done**, ja būs kādas nepilnības, piemēram, kāds no svarīgajiem laukiem nebūs aizpildīts, Kahoot Jūs par to brīdinās, tests tiks saglabāts testu bibliotēkā **Kahoots,** tas tiks apskatīts nākamajos soļos

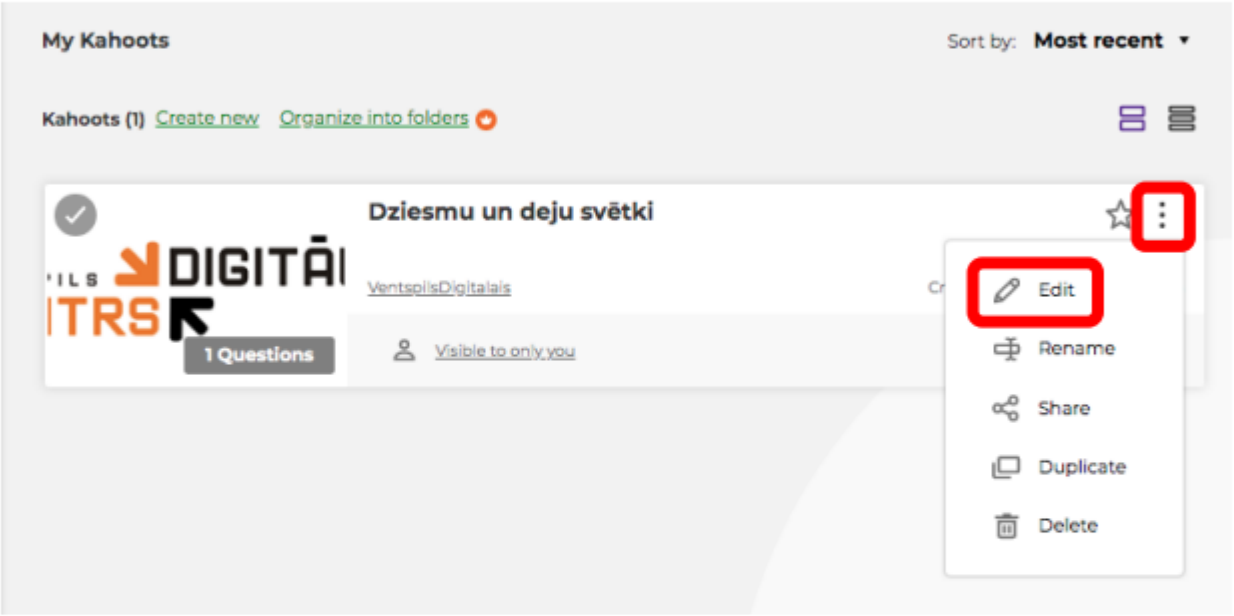


Izveidoto Kahoot testu rediģēšana un spēlēšana

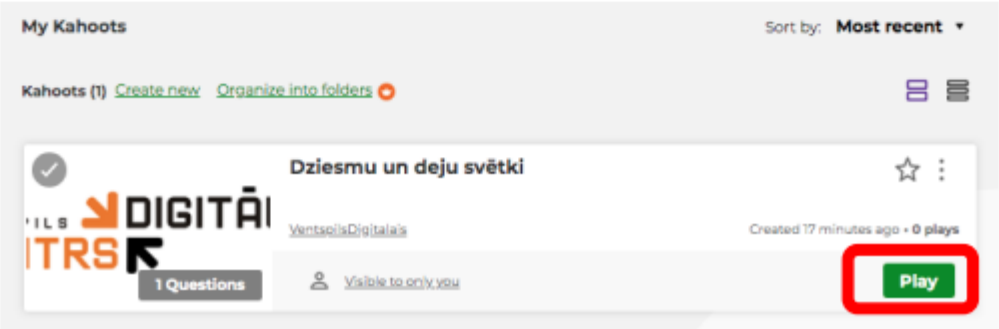
1. Lai atvērtu savus izveidotos Kahoot testus, spiediet uz **Kahoots**



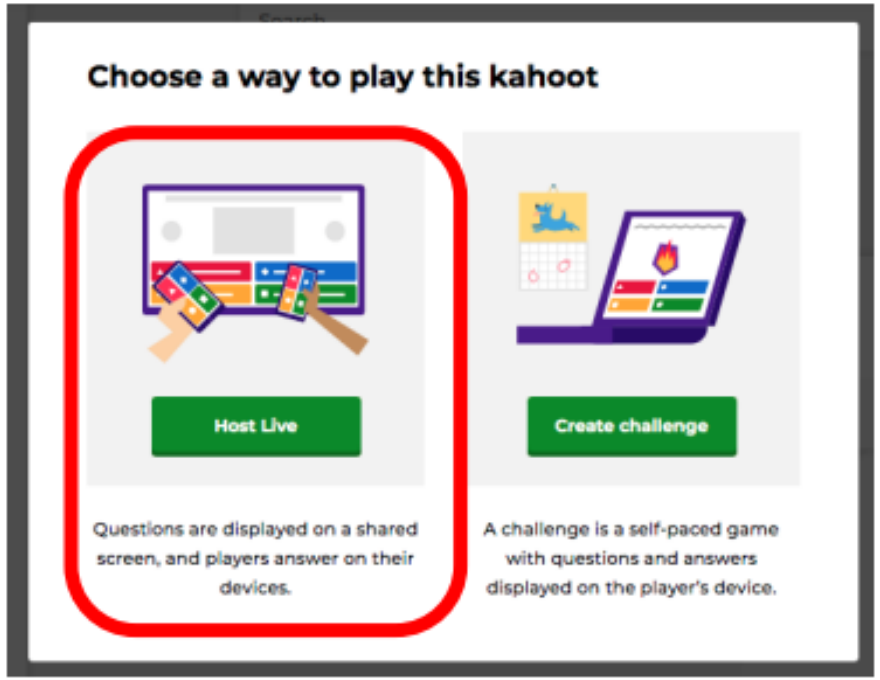
2. Un tiks parādīti visi Jūsu izstrādātie Kahoot testi
3. Lai Tos rediģētu, spiediet uz ⋮ un tad **Edit** (labot), obligāti pēc testa rediģēšanas spiediet uz pogu **Done**, lai darbs tiek saglabāts



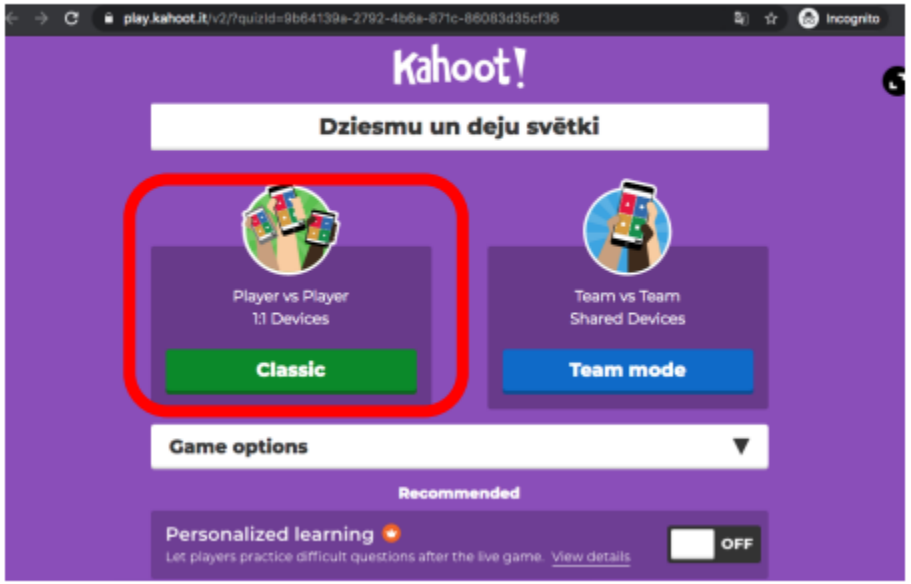
4. Lai spēlētu testu ar skolēniem, spiediet uz **Play**



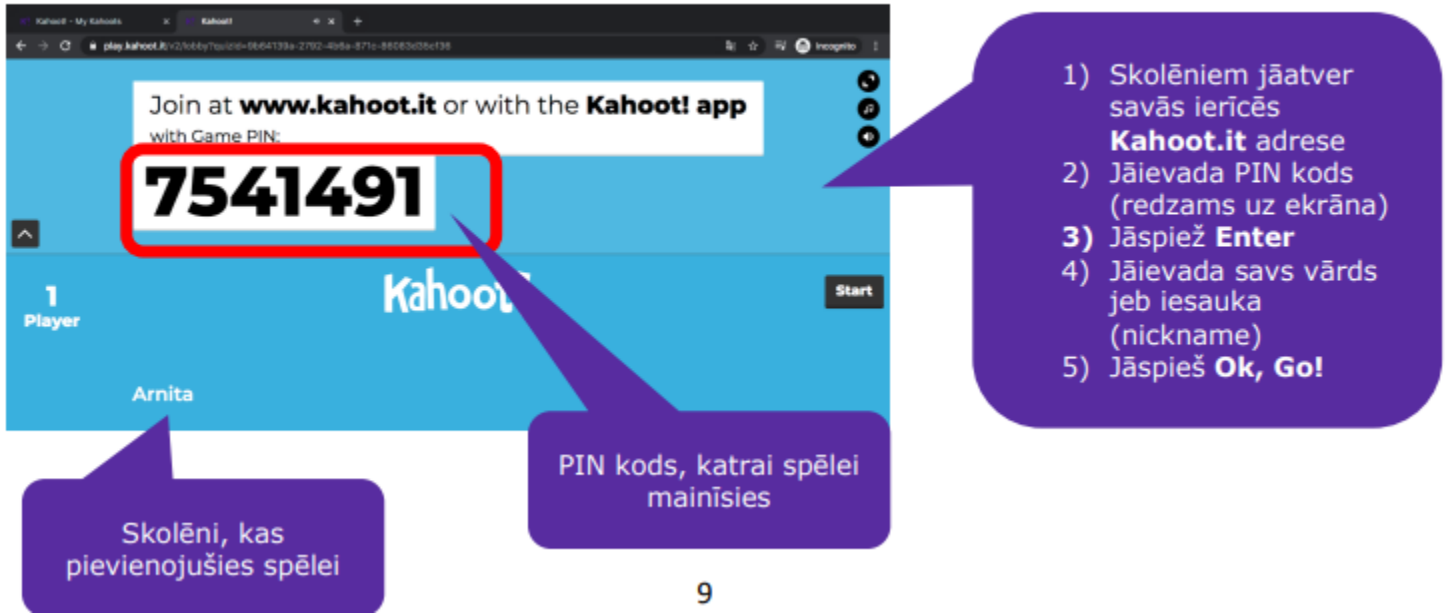
IZVĒLIETIES HOST LIVE, TAS NOZĪMĒ, KA VARAT AR SKOLĒNIEM KLASĒ VAI TIEŠSAISTĒ SPĒLĒT TESTU CREATE CHALLENGE – IESPĒJA NORĀDĪT LAIKU LĪDZ KURAM SKOLĒNI VAR PATSTĀVĪGI IZPILDĪT KAHOOT TESTU (APRAKSTS ZEMĀK)



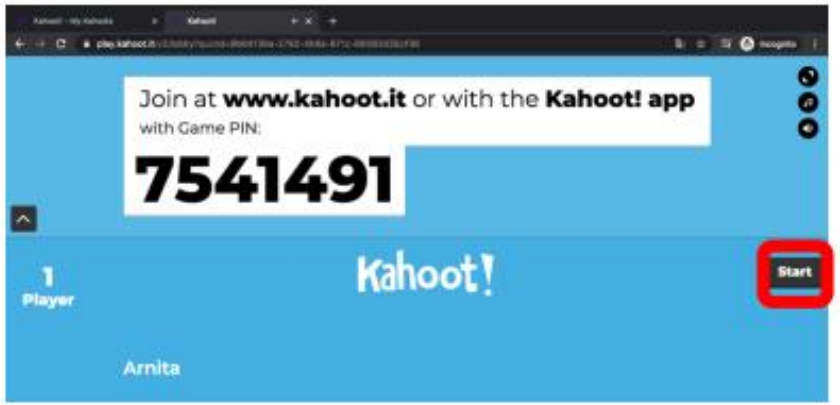
6. Izvēlieties Classic



7. Jaunā logā tiks atvērts spēles pirmais reģistrēšanās logs



8. Tad, kad spēlei ir pievienojušies visi skolēni, Jums jāspiež uz pogu **Start**

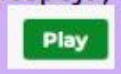


9. Uzdevumu kopskats

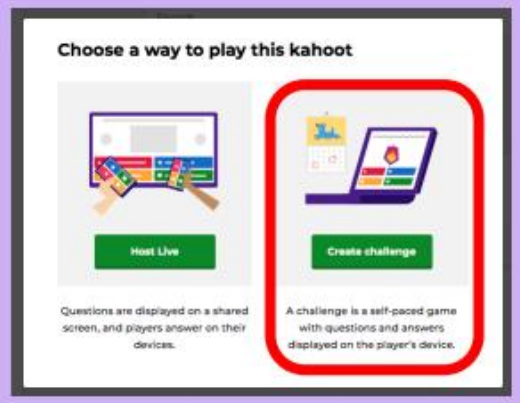
10. Rezultāts

Ja skolēns ir atbildējis pareizi, parādās zaļas krāsas ekrāns, ja nepareizi sarkans

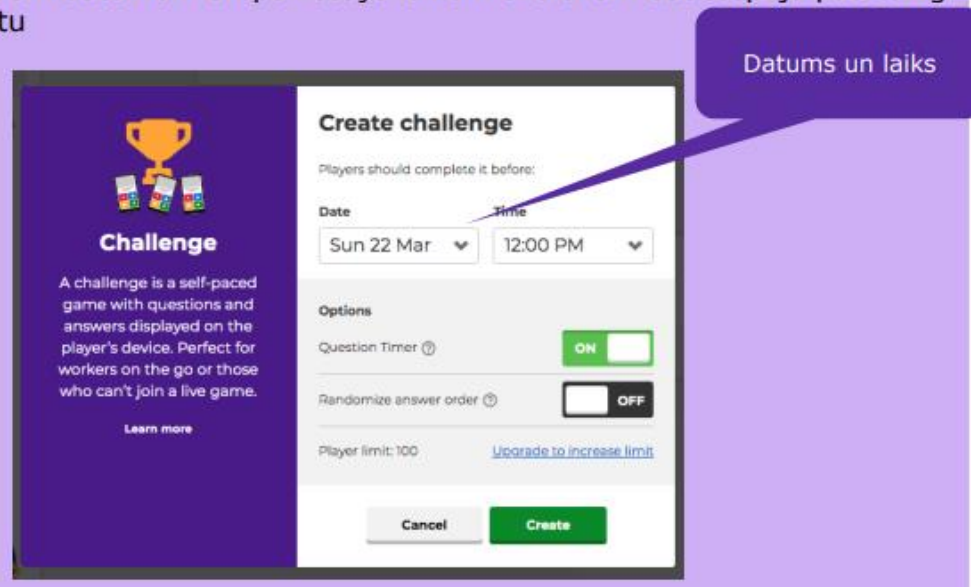
Ja izvēlaties iespēju, ka skolēni pilda Kahoot testu, piemēram, mājās vai patstāvīgi:

1. Jums pēc 

jāizvēlas opcija **Create challenge**

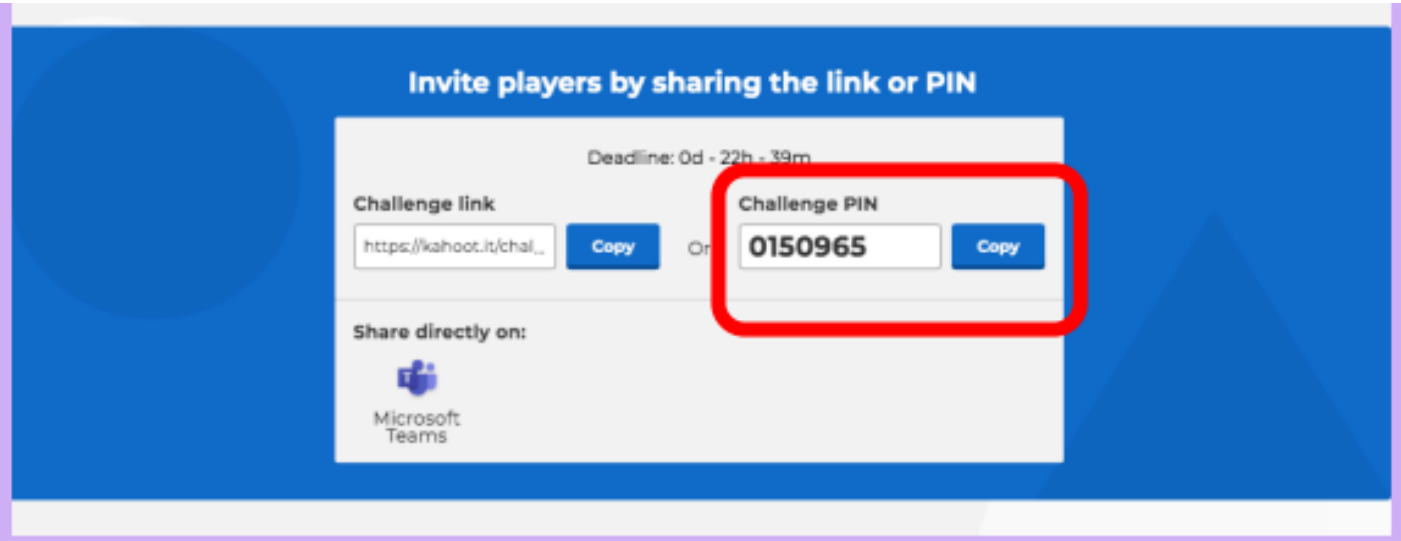


2. Norādiet līdz kuram datumam un pulksteņa laikam skolēnam būs iespēja patstāvīgi izpildīt Kahoot testu

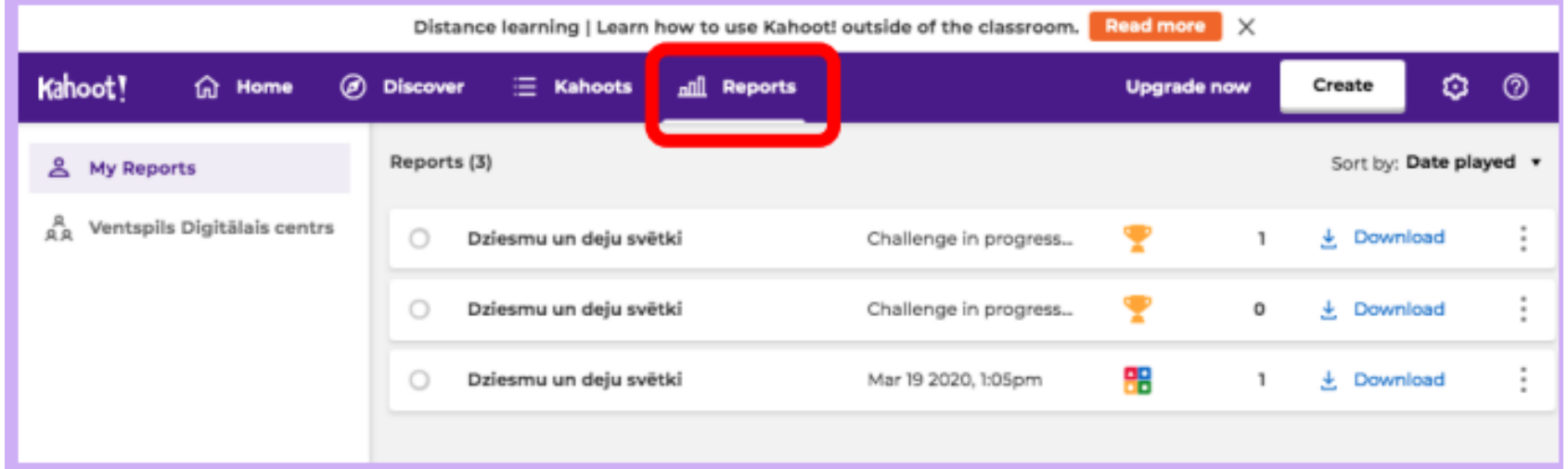


3. Spiediet

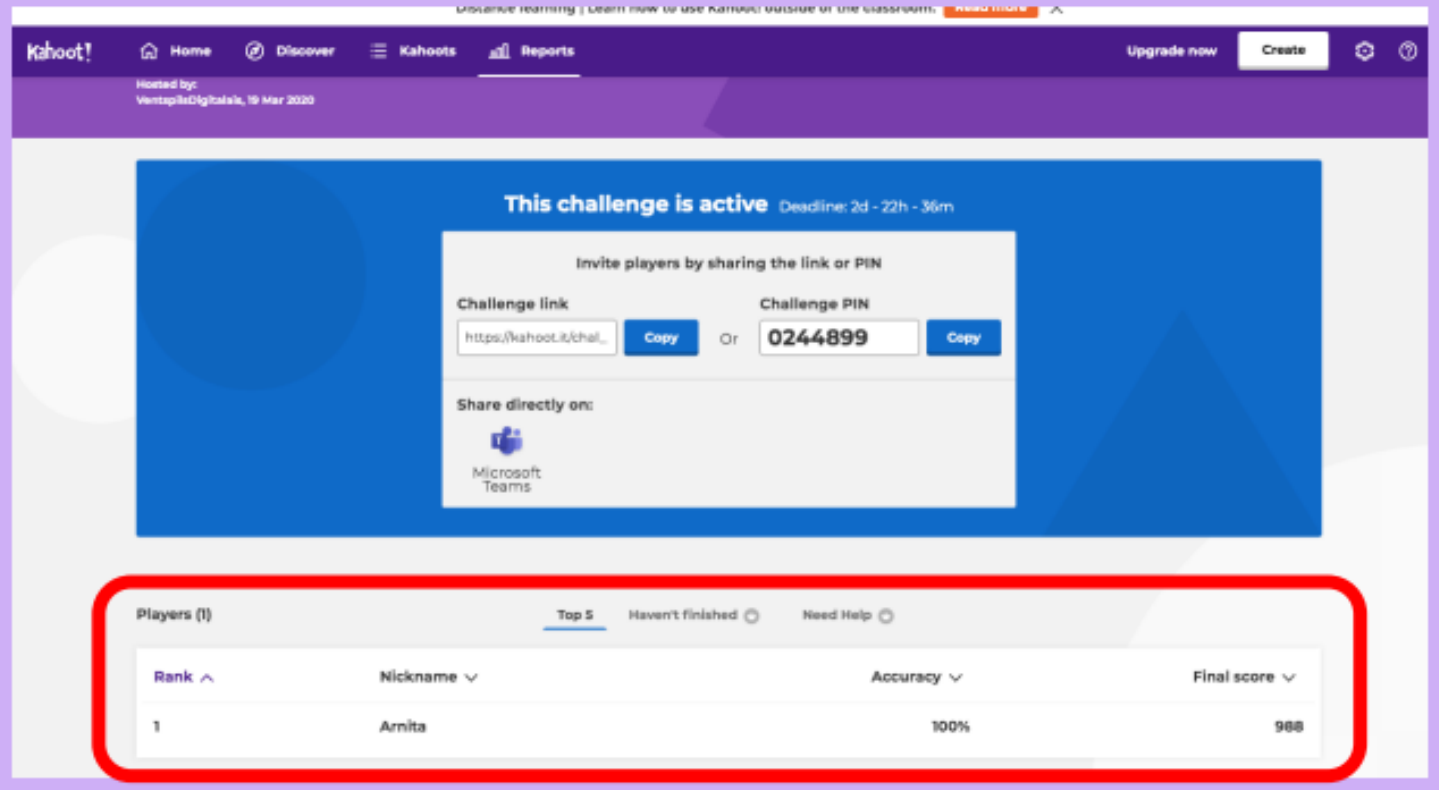
4. Jums skolēniem ir jānosūta Kahoot PIN kods (piemēram, Whatsapp vai e-klases ziņā), lai skolēns var atvērt Kahoot.it un ievadot Jūsu norādīto PIN kodu izpēlēt Kahoot testu



4. Sadaļā **Reports**, Jums ir iespējams apskatīt skolēnu paveikto

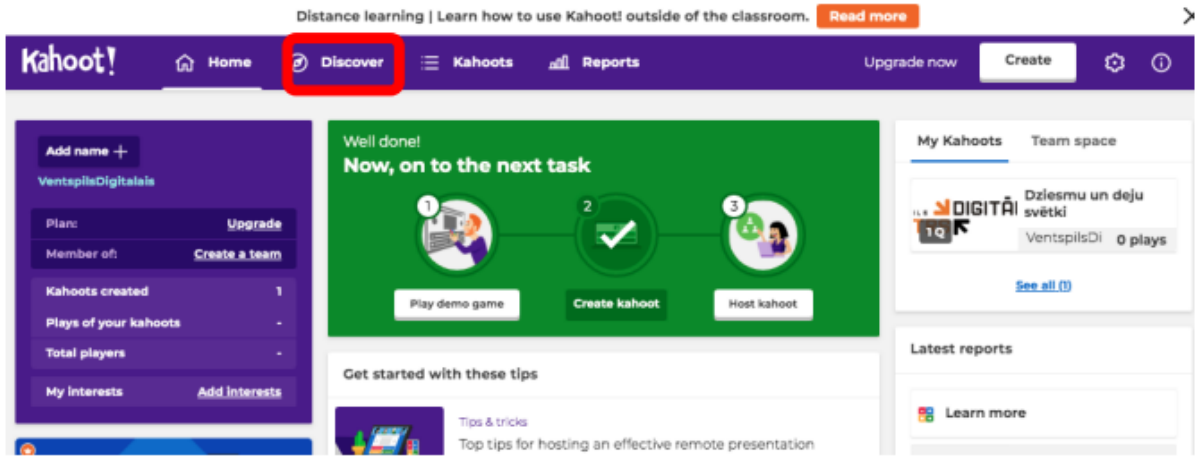


5. Atverot konkrēto testu redzēsiet zemāk skolēnus, kas izpildījuši tetsu un viņu punktu skaitu

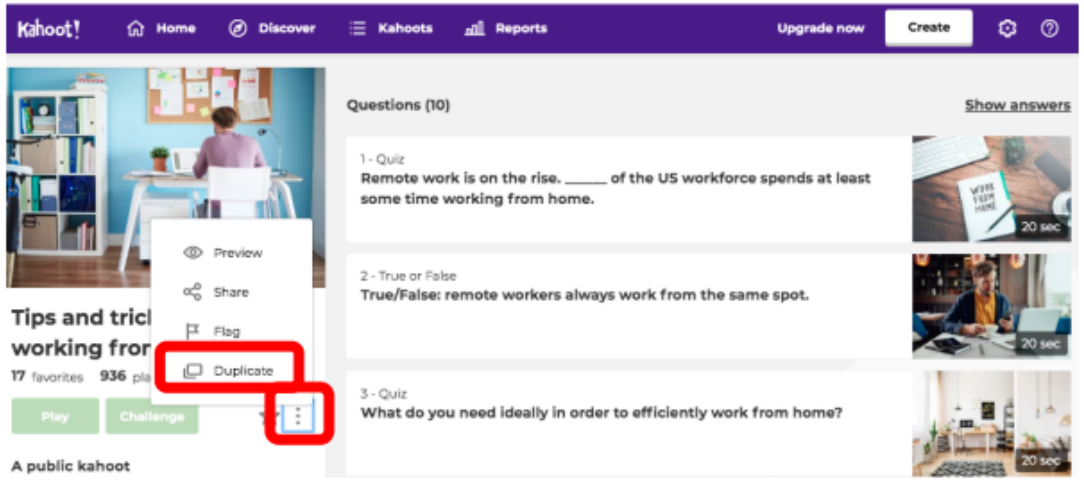


Gatavie Kahoot testi

1. **Discover** – dod iespēju meklētājā atrast citu skolotāju izveidotos Kahoot testus, kurus iespējams saglabāt savā bibliotēkā, spiežot



2. Lai nokopētu gatavos testus, atveriet šo testu un spiediet uz ⋮ un tad uz **Dublicate**



3. Jums šis nokopētais Kahoot tests tiks saglabāts bibliotēkā **Kahoot**, blakus pārējiem Jūsu sagatavotajiem Kahoot testiem

PALDIES PAR UZMANĪBU!