VAIDA ŠIAUČIŪNĖ (v.siauciune@gmail.com)
Elektroniniai įrankiai, palengvinantys mokytojo darbą: KAHOOT

Įrankis	Svetainės adresas mokytojams	Svetainės adresas mokiniams
	https://create.kahoot.it/login Mokytojas turi susikurti paskyrą	https://kahoot.it Mokiniai prisijungia įvedę mokytojo nurodytą prisijungimo kodą.

Mokytojo paskyros meniu

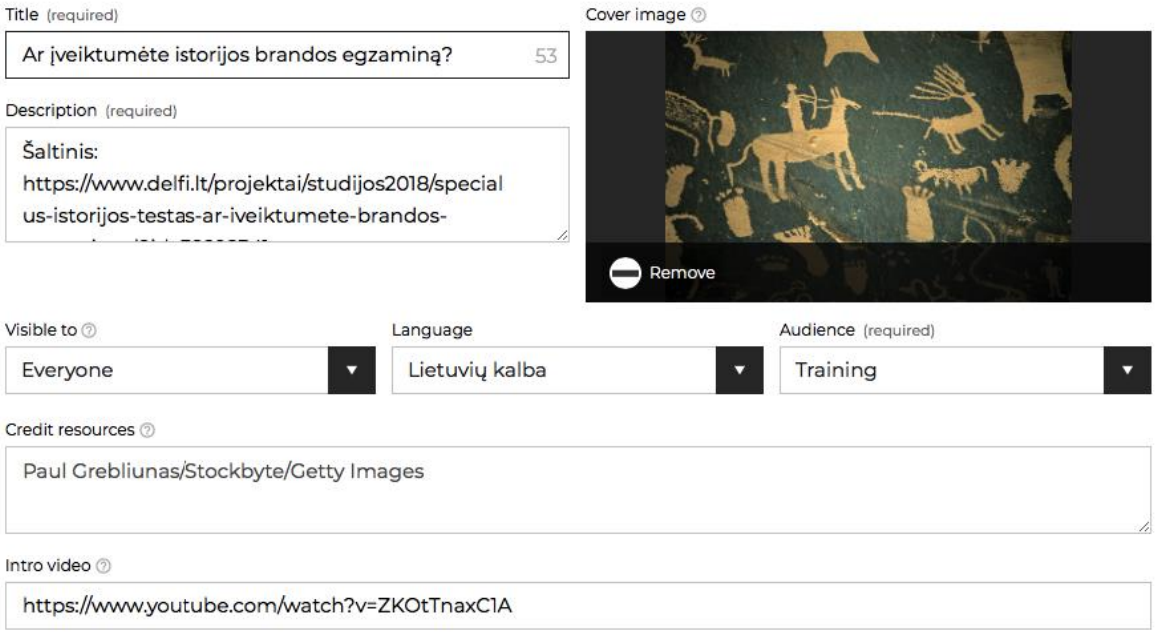
Grįžti į pagrindinį meniu	Ieškoti jau sukurtų testų	Mano sukurti testai	Rezultatų apžvalga. Galima parsisiųsti .excel formatu.	Pirkti mokamą versiją	Sukurti savo testą	Paskyros nustatymai	D.U.K.

CREATE – testo kūrimas

Viktorina – teisingo atsakymo pasirinkimas iš pateitų variantų		,,Kratinys" - nuvesti teisingus atsakymus į reikiamą vietą.
Diskusija – klausimas auditorijai		Statistinė apklausa

A. Viktorinos kūrimo žingsniai:

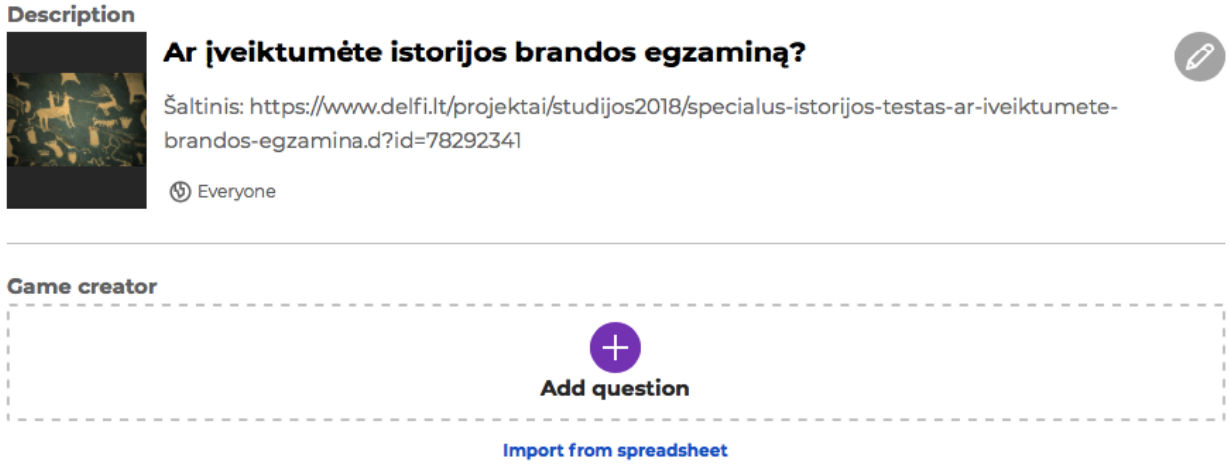
1. Viktorinos aprašymas:



Aprašius, dešiniąjame viršutiniame kampe spausti "Ok, go!"

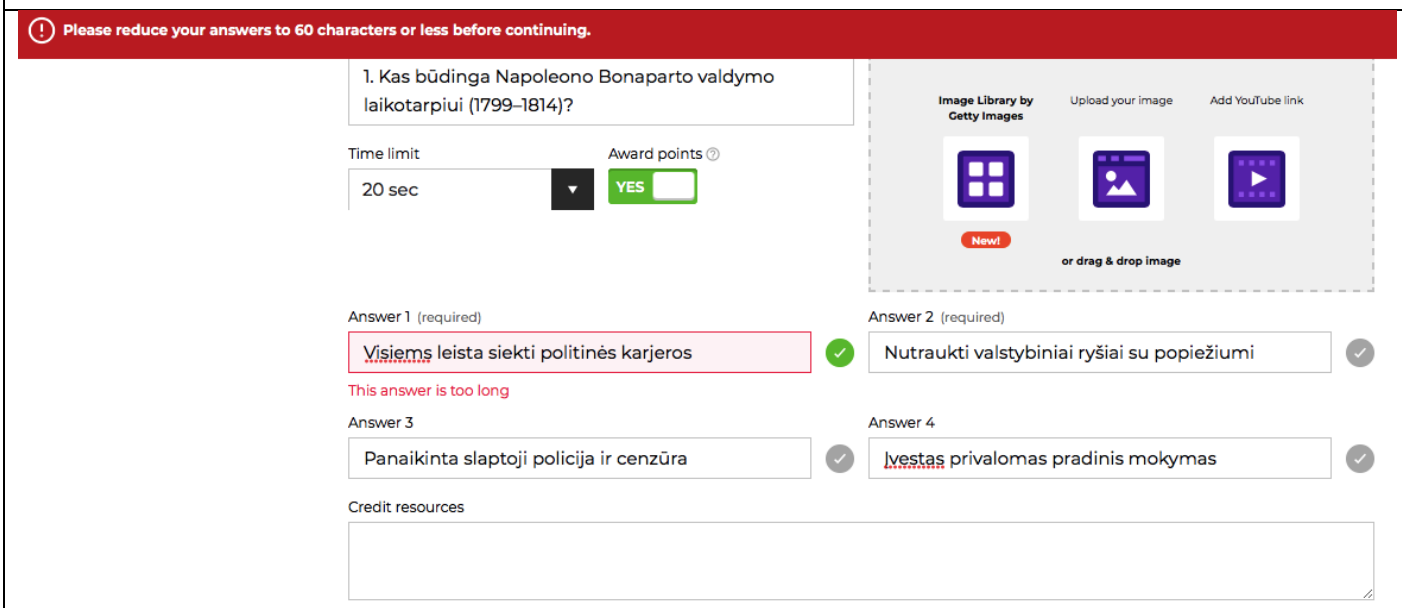
2. Viktorinos klausimų kūrimas

VAIDA ŠIAUČIŪNĖ (v.siauciune@gmail.com)

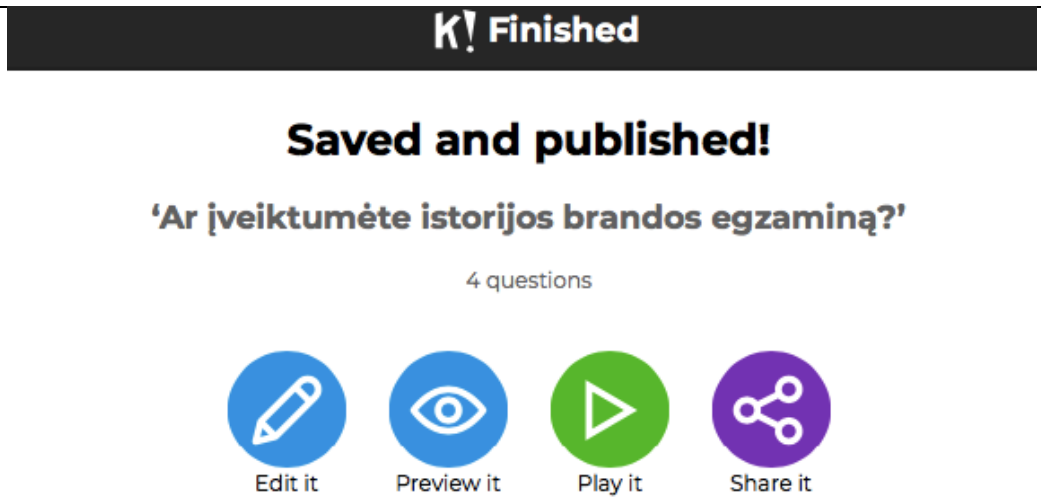


Klausimus galima įkelti ir iš .excel failo, prieš tai reikia parsisiųsti Kahoot šabloną.

2.1. Viktorinos klausimų kūrimas



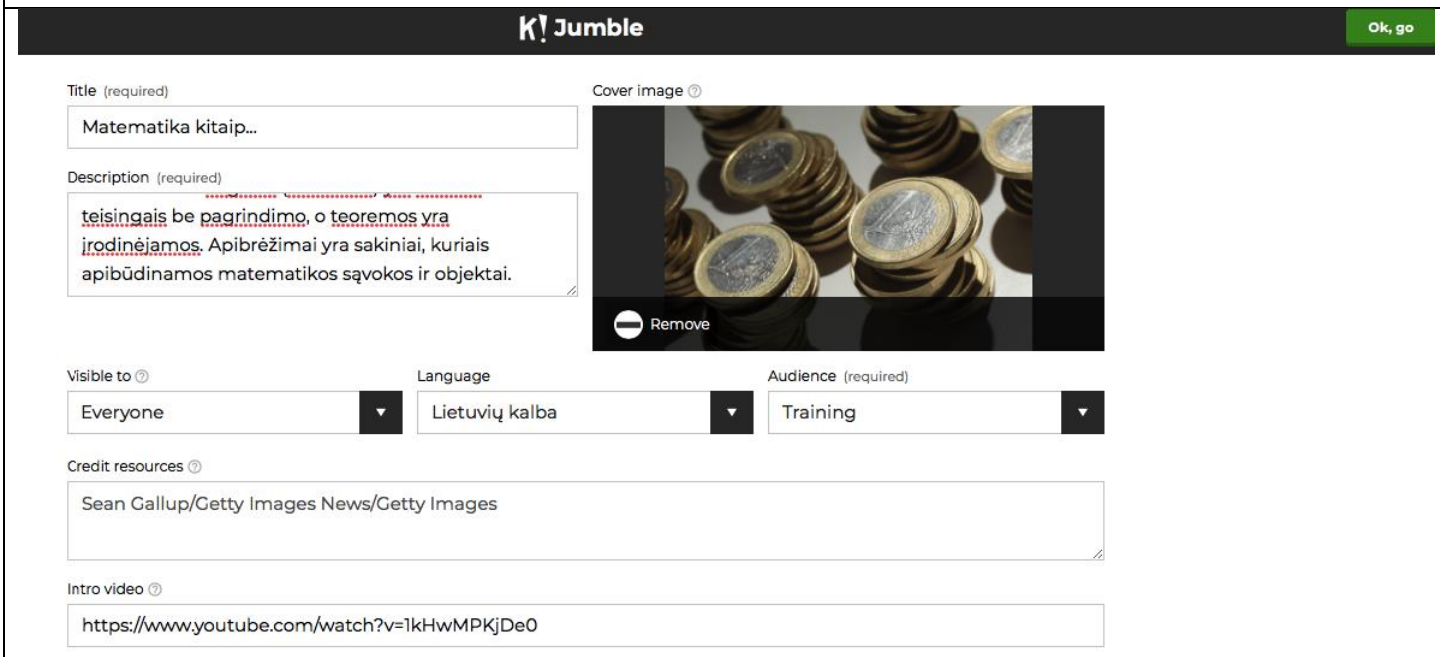
Sukūrus viktoriną, dešiniąjame viršutiniame kampe spausti "Ok, go!"



VAIDA ŠIAUČIŪNĖ (v.siauciune@gmail.com)

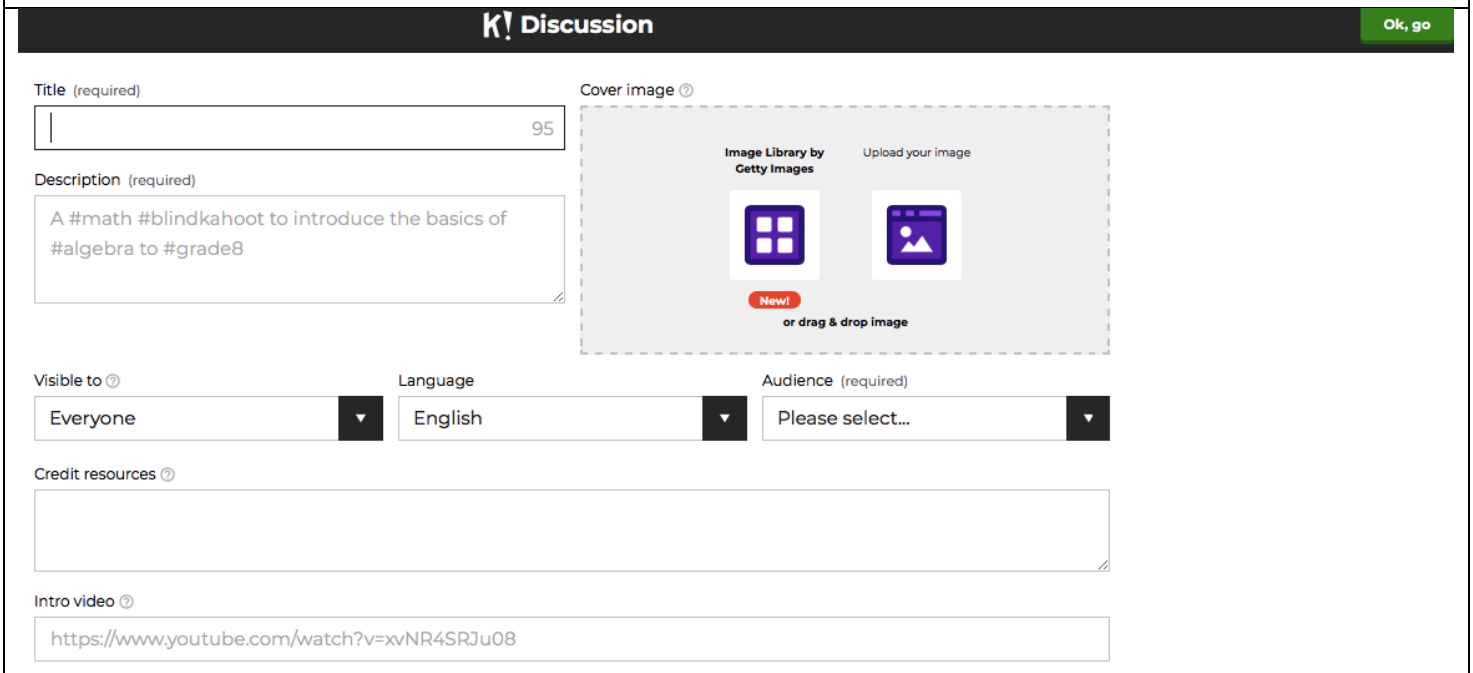
Dalintis galima nusiuntus nuorodą; taip pat dalintis su kitu Kahoot vartotoju, nurodžius jo/jos vardą.

B. „Kratinio" kūrimo žingsniai: „Kratinio" aprašymas



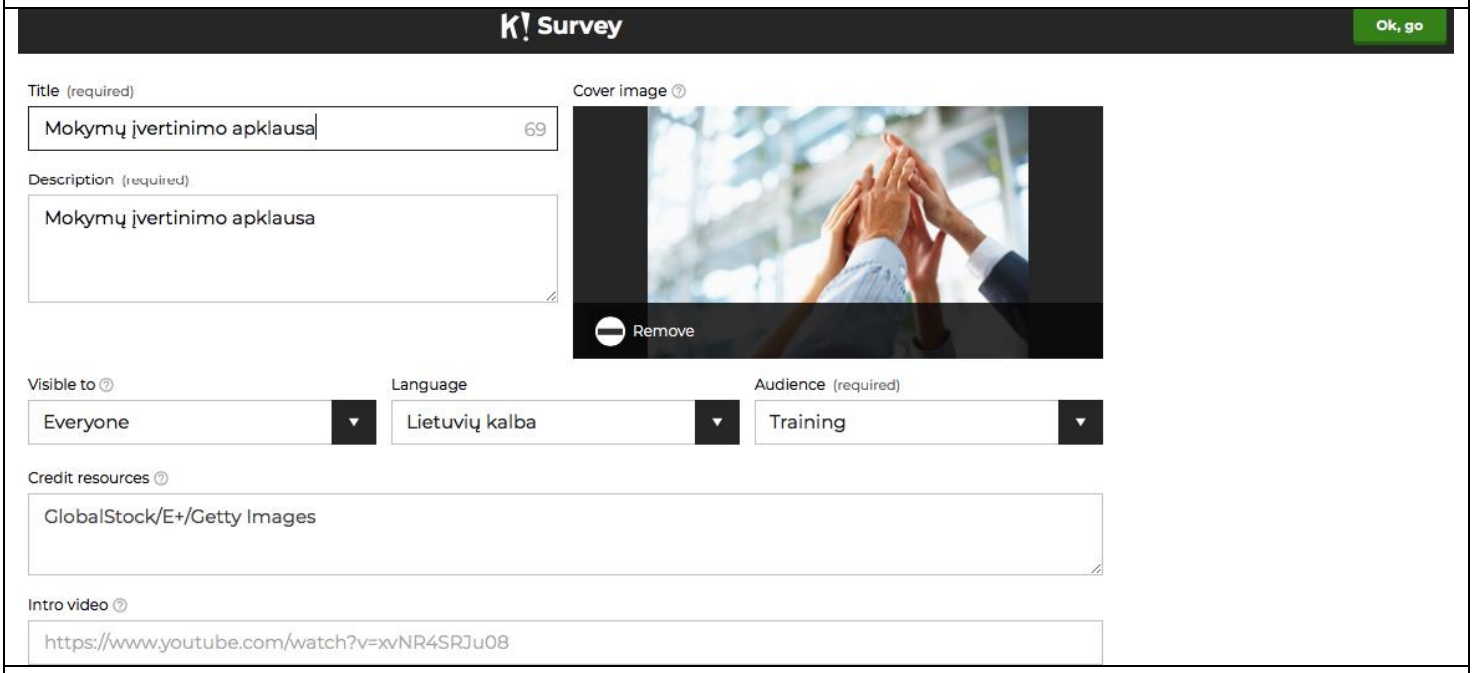
Spausti „Ok, go" ir pradėti kurti klausimus.

C. Diskusijos kūrimo žingsniai: Diskusijos aprašymas

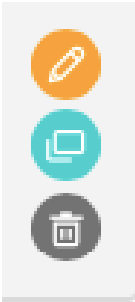


D. Apklausos kūrimo žingsniai:

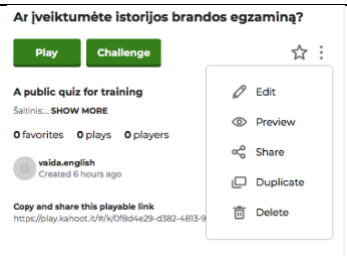
VAIDA ŠIAUČIŪNĖ (v.siauciune@gmail.com)
Elektroniniai įrankiai, palengvinantys mokytojo darbą: KAHOOT



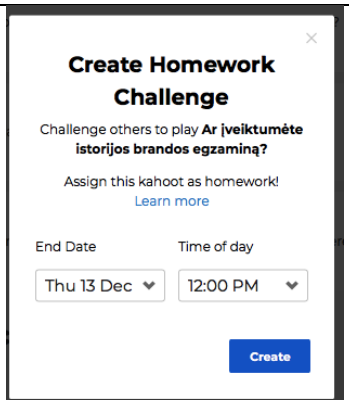
Svarbūs nustatymai:



Šie nustatymai leidžia: 1. Redaguoti; 2. Kopijuoti, 3. Ištrinti

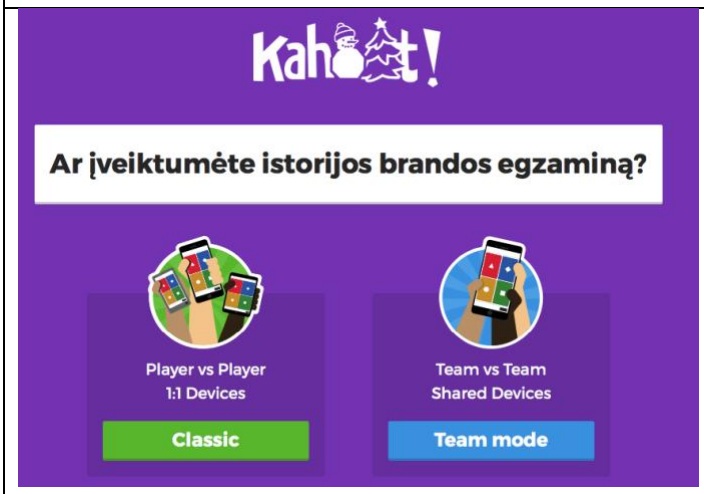


Šie nustatymai leidžia: ,,Edit“ – redaguoti; ,,Preview“ – peržiūrėti; ,,Share“ – pasidalinti; ,,Dublicate“ – sukurti kopiją; ,,Delete“ – ištrinti.



Nustatyti apklausą, kaip namų darbą: iš pasirenkamojo meniu pasirinkti namų darbo aktyvavimo dieną ir laiką.

Kahoot ,,paleidimas” mokiniams:



Mokytojas gali parinkti žaidimo režimą:
,,Classic“ – kai kiekvienas mokinys turi po vieną aktyvų įrenginį: telefoną, kompiuterį, planšetinį kompiuterį.

,,Team“ – komandinėms užduotims, kai vienu įrenginiu dalinasi keli mokiniai.

VAIDA ŠIAUČIŪNĖ (v.siauciune@gmail.com)
Elektroniniai įrankiai, palengvinantys mokytojo darbą: KAHOOT

Game options	Apklausos nustatymai: (ON – aktyvuoti; OFF – išjungti)
Enable Answer Streak Bonus View details — ON	Skirti papildomų taškų už teisingai atsakytą klausimą.
Name generator View details — OFF	Automatinis slapyvardžių generatorius.
Podium Hide details — ON Increase anticipation and give more players the chance to experience their own epic win by celebrating 1st, 2nd and 3rd.	Laimėtojų trejetuko skelbimas apklausos pabaigoje.
Randomize order of questions — OFF	Sumaišyti klausimų eilę.
Randomize order of answers — OFF	Sumaišyti pasirenkamųjų atsakymų eilę.
Enable 2 Step Join Hide details — OFF Adds an extra step when joining a kahoot to help secure the game to only the players in the room.	Įgalinti dviejų-žingsnių prisijungimą, t.y. po prisijungimo įvedant apklausos kambario numerį, reikės įvesti papildomą kodą.
Display Game PIN throughout — OFF	Rodyti apklausos kambario numerį viso žaidimo metu.
Show minimized intro instructions — OFF	Rodyti apklausos vykdymo instrukciją.
Automatically move through questions — OFF	Automatiškai pereiti prie kito klausimo.
Require players to re-join after each kahoot — OFF	Iš naujo prisijungti po kiekvienos atliktos apklausos.

Naudingi Kahoot šaltiniai:

https://kahoot.com/explore-games/

Tokį vaizdą mato prie aklausos kambario norintis prisijungti žaidėjas: