

A Kahoot egy internetes alkalmazás, amely a <https://kahoot.com/schools-u/> weboldalon érhető el. A weboldalra tanárként és tanulóként is lehet regisztrálni, előbbieknek ez elkerülhetetlen, ha feladatokat akarnak összeállítani diákjaik számára, utóbbiaknak elegendő a <https://kahoot.it/> weboldalt megnyitnia, majd a megjelenő oldalon a „GAME PIN” mezőbe a tanár által megadott kódot begépelnie!

REGISZTRÁCIÓ menete:

A regisztráció a <https://create.kahoot.it/auth/register> weboldalon történik! Itt négy fajta fióktípus regisztrációs lehetőségét nyújtja a rendszer számunkra. A lehetőségek az alábbiak: Teacher – Tanár; Student – Diák; Personal – Személyes (egyéni használat); Professional – Mester felhasználó (nem ajánlott, a tartalmak csak előfizetéssel érhetőek el!). A regisztráció email-cím megadásával (EMAIL-mező) és jelszó megadásával (PASSWORD-mező) kitöltésével történik minden esetben!

Az alábbiakban a tanár és tanuló regisztráció menetét fogom bemutatni, a többi opciót irrelevánsnak tartom részletezni!

Amennyiben a Teacher (Tanár) opciót választjuk az oldal további lehetőséget kínál nekünk arra, hogy kiválasszuk milyen iskolatípus tanárjaként szeretnénk regisztrálni, ezek az alábbiak: School (általános és középiskolák); Higher Education (felsőoktatás); School Administration (iskolai adminisztráció); Business (üzleti iskola); Other (egyéb, az előbbieken meg nem nevezett kategória esetén). A számunkra releváns opció kiválasztása után a rendszer a regisztrációs felületre továbbít, ahol a regisztráció email-cím megadásával (EMAIL-mező) és jelszó megadásával (PASSWORD-mező) történik!

Amennyiben a Student (Diák) opciót választjuk a rendszer továbbít minket egy olyan felületre, ahol a tanuló születési adatait kell megadnunk, ez hónap-nap-év formában történik (month-day-year). A dátum megadását követően egy olyan felületre érkezünk, ahol egy felhasználónevet (username) kell megadnunk, itt érdemes a gyerek nevét az alábbi módon megadni: keresztnév-vezetéknév-születési év, például: kovacsbel2005 (figyeljünk arra, hogy ékezetet nem használunk!). A felhasználónév megadását követően az oldal arra a felületre irányít, ahol a regisztráció email-cím megadásával (EMAIL-mező) és jelszó megadásával (PASSWORD-mező) történik!

A regisztrációt követően a <https://kahoot.com/business-u/> weboldalon, a felület jobb felső sarkában található „LOG IN” földre kattintva tudunk bejelentkezni az oldalra!

TANÁROKNAK:

A regisztrációt követően a <https://kahoot.com/business-u/> oldalon tudunk bejelentkezni az oldalra! A továbbiakban a tanárok számára lényeges funkciókat fogom részletezni, melyek a kvíz generálását, kvíz megosztását, a kitöltött kvízek visszajelzését fogják lefedni!

Kvíz létrehozása:

1. Miután beléptünk az oldalra a jobb felső sarokban található „CREATE” (kék alapon fehér írás) földre kattintunk!
2. Ezután a megjelenő ablakban a „NEW KAHOOT” pontot választjuk!
3. Miután kiválasztottuk a „NEW KAHOOT” pontot megjelenik a szerkesztő panel!
4. A szerkesztő panel bal oldalán tudunk új kérdéseket létrehozni az „ADD QUESTION” föllet!
5. Ha rákattintunk az „ADD QUESTION” földre felugrik egy oldal, ahol kiválaszthatjuk milyen fajta kérdést szeretnénk, két fajta típus érhető el ingyen, ezek a „QUIZ” és „TRUE OR FALSE” fülek!
6. A „QUIZ” fület választva egy többválaszos (több válasz közül kell a jót kiválasztani) kérdést hozhatunk létre!
7. A „TRUE OR FALSE” földre kattintva igaz-hamis kérdést (el kell dönteni, hogy az állítás igaz vagy hamis) hozhatunk létre!
8. Miután kiválasztottuk melyik kérdés típust szeretnénk létrehozni az oldal közepén található felületet fogjuk használni!
9. Az oldal közepe táján, egy téglalapban a „Start typing your question here” üzenetet láthatjuk, ide kell beírni a kérdést!
10. Miután beírtuk a kérdést, tölthetünk fel képeket a kérdéshez, ezt a kérdés alatt található „Drag and drop image from your computer” mezőben tehetjük meg, ahol a középső „Upload image” fület kell választanunk, majd a számítógépre lementett képet feltöltenünk!
11. A képfeltöltés mező alatt a válaszlehetőségeket lehet megadni, ez kvíz esetében négy (három rossz és egy jó)! A válaszokat a téglalapokba kell begépelni, miután ez megtörtént, a helyes választ a téglalapban (begépelés után) a válasz után megjelenő kör kipipálásával kell jelezni!
12. „TRUE OR FALSE” esetén az állítás begépelése után a fentebb leírtaknak megfelelően képet is tölthetünk fel, a válaszoknál azonban a True (igaz) és False (hamis) már eleve adott lesz, itt csak ki kell választanunk a helyes választ, szintén a téglalapban található kör bepipálásával!
13. További kérdések hozzáadása és szerkesztése a fentebb említett módon lehetséges!
14. A jobb oldalon található panelen a kérdés megválaszolására rendelkezésre álló időt (Time limit), a kérdés pontszámát (Points) és a válaszlehetőségeket (Answer option) állíthatjuk!
15. Az idő esetén érdemes mérlegelnünk a kérdés nehézségét, az esetlegesen szükséges gondolkodási időt (second-másodperc; minute-perc)!
16. A kérdések pontszámát a „Standard” (hagyományos), vagy „No points” (nincs pontszám) opcióban érdemes megadnunk!
 - a. Standard (hagyományos) – a gép által a helyes kérdésre adott pontszám!
 - b. No points (nincs pontszám) – a tanulók a válaszokért nem kapnak pontszámot!

17. A kvíz elkészítését követően a jobb felső sarokban található „DONE” (zöld alapon fehér írás) földre kattintva tudjuk befejezni!
18. Ezután a felugró ablakban meg kell adnunk a kvíz címét a „Title” felirat alatt található téglalapba!
19. A kahoothoz leírást is adhatunk a „Description” felirat alatt található téglalapban (opcionális)!
20. Ezután a „CONTINUE” (zöld alapon fehér írás) földre kattintva befejezhetjük a kvíz elkészítését, majd az ezután felugró ablakban ismét a „DONE” (zöld alapon fehér írás) fület kell választanunk!
21. A rendszer a fent leírtak elvégzése után a „My Kahoots” (saját kahootok) földre fog irányítani! Itt megtalálhatjuk a generált kahootot, és az összes többit, amelyet már csináltunk!

Kvíz megosztása:

1. A kvíz megosztásának egyik formája a „TEACH”, másik az „ASSIGNMENT”.
2. A „TEACH” történhet „CLASSIC” (egyéni) és „TEAM” (csapat) formájában!
3. A megosztás menete „CLASSIC” és „TEAM” formában:
 - I. A főoldalon a középső panelen a „KAHOOTS” fület választjuk, amely átirányt minket a létrehozott kahootjainkhoz!
 - II. Ezután a kahootok listájából kiválasztjuk a számunkra relevánsat, majd a téglalap jobb alsó sarkában található „PLAY” (játszani, zöld alapon fehér írás) földre kattintunk!
 - III. Ezután felugrik egy ablak, ahol kiválaszthatjuk, hogy „TEACH” vagy „ASSIGN” formában szeretnénk megosztani a kahootot!
 - IV. Amennyiben a „TEACH” módot választottuk egy új felületre továbbít minket a rendszer, ahol kiválaszthatjuk, hogy „CLASSIC” (egyéni) vagy „TEAM” (csoportos) módot szeretnénk!
 - V. Amennyiben lentebb görgetünk a beállítások panel fog látszani, itt érdemes az alábbiakat bekapcsolnunk:
 - a. Show question and answer on player devices – láthatóvá teszi a kérdéseket a diákok számára. (amennyiben ezt nem akarjuk, akkor a kérdéseket magunknak kell kivetítenünk, online formában képernyőmegosztással, jelenléti formában az interaktív táblán, vagy kivetítőn).
 - b. Randomize order of questions – a kérdések sorrendjét összekeveri!
 - c. Randomize order of answers – a válaszokat összekeveri!
 - d. A többi opciót „OFF” módban érdemes hagynunk!
 - VI. Ezután visszatekerünk a lap tetejére majd kiválasztjuk a „CLASSIC” módot, innen a rendszer egy kódot fog létrehozni, amit a diákoknak kell megadnunk!
 - VII. A diákok a kóddal a <https://kahoot.it/> oldalon tudnak belépni a kvízbe, a kód beírása után egy „NICKNAME” (játékosnevet) kell megadniuk, itt hívjuk fel a diákok figyelmét, hogy saját nevüket adják meg, így azonosíthatóak! (például: Kovács Béla).
 - VIII. A tanár az oldalon látni fogja kik csatlakoztak be, amennyiben nem megfelelő névvel csatlakozott be valaki, akkor a tanár a névre kattintva kitiltja a rendszerből, és csak új név megadása esetén léphet be a tanuló!
 - IX. A kvíz kitöltése során érdemes egy térben lennünk a diákokkal, ha a teszt súlyozásra kerül kizárhatjuk a csalás lehetőségét!

- X. Ha minden diák becsatlakozott, a START gombra kattintva elindíthatjuk a kvízt!
- XI. A kvíz inentől kezdve elkezdődött, a tanár a kérdéseket maga viszi tovább, a jobb felső részen található NEXT gombbal, ha minden diák válaszolt!
- XII. A kérdések után láthatunk egy aktuális állást a diákok között, itt szintén a „NEXT” gombra kell kattintanunk! (ez így ismétlődik az utolsó kérdésig).
- XIII. Az utolsó kérdés után a rendszer egy rangsort állít fel a három legjobb diák között!

A kvíz visszajelzése:

- 1. Amennyiben a tanulók eredményeit szeretnénk megtekinteni a főoldalon található középső sáv, „REPORTS” (visszajelzés) fület kell választanunk!
- 2. Ezen az oldalon a tanulók által kitöltött kvízeket, azok eredményeit nézhetjük vissza!
- 3. A „REPORTS” oldalon az általunk megtekinteni kívánt kvízre kell kattintanunk!
- 4. A kvíz megnyitása után egy összesítő oldalra hoz minket a rendszer, ahol az alábbiakat láthatjuk:
 - a. Difficult questions – nehéz kérdések: itt a tanulóknak legnagyobb gondot okozó kérdés(eket) láthatjuk!
 - b. Need help – segítségre van szükség: azok a tanulók, akik a legtöbb kérdést rontották el!
 - c. Didn't finish – nem fejezte be: azok a tanulók, akik a kérdéseket nem fejezték be, nevükre kattintva láthatjuk melyek voltak azok a kérdések!
 - d. A „PLAYERS” fület választva a tanulók százalékos eredményét láthatjuk!
 - e. A „QUESTIONS” fület választva a kérdések százalékos eredményét láthatjuk!

„TEAM” mód választása esetén:

- f. A „TEAM” mód előtt a fent leírtak érvényesek az V. pontban leírtakig!
- g. Team mód esetén a már előre kialakított csapatok vezetőit kell megbíznunk az oldalra való belépéssel!
- h. A belépés ugyan úgy, kóddal, a <https://kahoot.it/> oldalon történik!
- i. A kód beírása után a csoportok vezetőinek egy csapatnevet kell megadniuk, majd ezután a csapat tagjainak a neveit!
- j. A tanár itt szintén látja a csoportok neveit és azok tagjait!
- k. A csapatok megalakulása után a fent leírtaknak megfelelően történik a kvíz menete, a visszajelzés megtekintése!

„ASSIGN” mód esetében:

- l. A kahoot megosztása „ASSIGN” mód esetén hasonlóan történik a „TEACH” módhoz
- m. A kahoot listából kiválasztva a kahootot a „PLAY” (zöld alapon fehér írásra) fülre kattintva a felugró ablakban az ASSIGN módot választjuk!
- n. A mód kiválasztása után felugrik egy panel, ahol a határidőt, és kvíz opcióit tudjuk megadni!
- o. A határidő megadása DATE (nap-dátum-hónap) és TIME (óra AM-délelőtt, PM-délután történik). Például: Monday 15 March, 1:00 PM = Március 15. Hétfő, 13:00 óráig!
- p. A dátum beállítása alatt a Question Timer (időkorlát) és Randomize answer (válasz megkeverése) érdemes jóváhagynunk! A többit hagyjuk kikapcsolva!

- q. Ezután a „CREATE” (létrehoz) fület váalszta megtörténik az „ASSIGNMENT” (beadandó) létrehozása!
- r. A megosztása linken keresztül vagy a már megszokott kódon keresztül is történhet!
- s. A link és kód elérhetősége a 'CREATE” fül kiválasztása után, a megjelenő oldalon „INVITE MORE PLAYERS” téglalapban található!
- t. Innen a linket vagy kódot kimásolva a tanulók a már megszokott oldalon tudnak belépni a kóddal!
- u. Ügyeljünk, hogy a tanuló saját nevét írja be! (hívjuk fel rá figyelmét)
- v. A visszajelzés a fent leírtaknak megfelelően történik a „REPORTS” fül alatt, itt az „ASSIGN” módot a téglalapban egy „CHALLENGE” felirat jelzi.
- w. Visszajelzés megtekintésénél minden esetben a dátumra is hagyatkozhatunk! (melyik csoporttal, mikor töltöttük ki).

Javaslatok:

- I. A kahootot a diákok felügyelete mellett használjuk (kizárható a csalás)!
- II. Az „Assign” módot nem javaslom, a diákok kevésbé ellenőrizhetőek, a kvízt helyettük más is kitöltheti, hiszen a link megosztható!
- III. A diákok regisztrációját nem javaslom, ha csak nem kapnak olyan feladatot, ahol kahootot kell készíteniük!
- IV. Mindig hívjuk fel a diákok figyelmét arra, hogy saját nevüket adják meg, ne becenevet, játékos neveket!
- V. Csoportmunka esetén határozzuk meg a csapatokat előre, a kvízre való belépés után ellenőrizzük a csapatok nevét, valamint a csapat tagjait (mindenki szerepel-e a névsorban)!
- VI. A diákokat ellenőrizzük az oldal használata során, ugyanis fizetős tartalmak találhatóak az oldalon!
- VII. A fizetős tartalmakat egy sárga korona jelöli, vagy ha egy olyan funkciót választunk, akkor az „Updrage now” felirat jelenik meg! Minden esetben kapcsoljuk ki ezeket!
- VIII. A fentebb leírtaknak megfelelően főként a „CLASSIC” (egyéni) megosztási módot javaslom (egyén tudása mérhető)!

Az oldalra történő regisztrációt a tanároknak javaslom, hiszen így tudnak kvízeket létrehozni és a már kitöltött kvízek eredményeit megtekinteni! Az oldalt egy-egy témakör kisebb témáinak feldolgozására ajánlom, ezek lehetnek definíciók, történelem esetében évszámok, matematika esetében képletek stb... A kvíz dolgozatként való használatát abban az esetben ajánlom, amennyiben a csalás lehetősége a legminimálisabbra korlátozódik (megfelelő felügyelet)! Az oldal remek lehetőséget ad arra, hogy felmérjük a diákok tudását egy-egy témában, azonban ez leginkább az adatok ismeretére vonatkozik, az összefüggések megértése nem mérhető! Számomra az oldal nagyon megnyerő, az ingyenes funkciókkal is megfelelő kvízeket hozhatunk létre, a vizuális tanulást is elő tudjuk segíteni vele, valamint játékos formában tudjuk a diákokkal megismertetni az adott témát!

Eredményes kahoot készítést és játékos tanulást! Amennyiben bármilyen további kérdésük van, vagy segítségre van szükségük bátran keressenek a verner.ferenc2001@gmail.com email-címen.