

Kahoot!

Ucz się przez zabawę



Kahoot!

Zabawa i nauka w jednym

Tworzenie dla uczniów interesujących i atrakcyjnych testów

Grupowe rozwiązywanie na: komputerach, smartfonach, tabletach

Zawartość	Strona 1
O Kahoot	Strona 2
Rejestracja	Strona 3
Logowanie	Strona 6
Tworzenie testów	Strona 8
Realizacja testu z uczniami	Strona 13

Kahoot to narzędzie umożliwiające szybkie tworzenie testów. Jest ono w pełni dostosowane do zróżnicowanych potrzeb nauczyciela. Nie ma znaczenia jakiego przedmiotu nauczamy oraz dla jakiej grupy wiekowej będą przeznaczone testy. Kahoot sprawdzi się zarówno przy tworzeniu prostych zadań matematycznych dla pierwszoklasistów, jak i przygotowywaniu testów sprawdzających wiedzę z zakresu chemii dla licealistów.

Podstawowe zalety Kahoot to:

- możliwość utworzenia prostego testu w ciągu kilku minut
- dostęp do stworzonych treści z poziomu dowolnego urządzenia podłączonego do Internetu
- zapewnienie przystępnej formy nauczania zachęcającej do poznawania nowych zagadnień
- silne wsparcie dla pracy zespołowej
- swobodne wykorzystanie treści multimedialnych (obrazy i filmy)

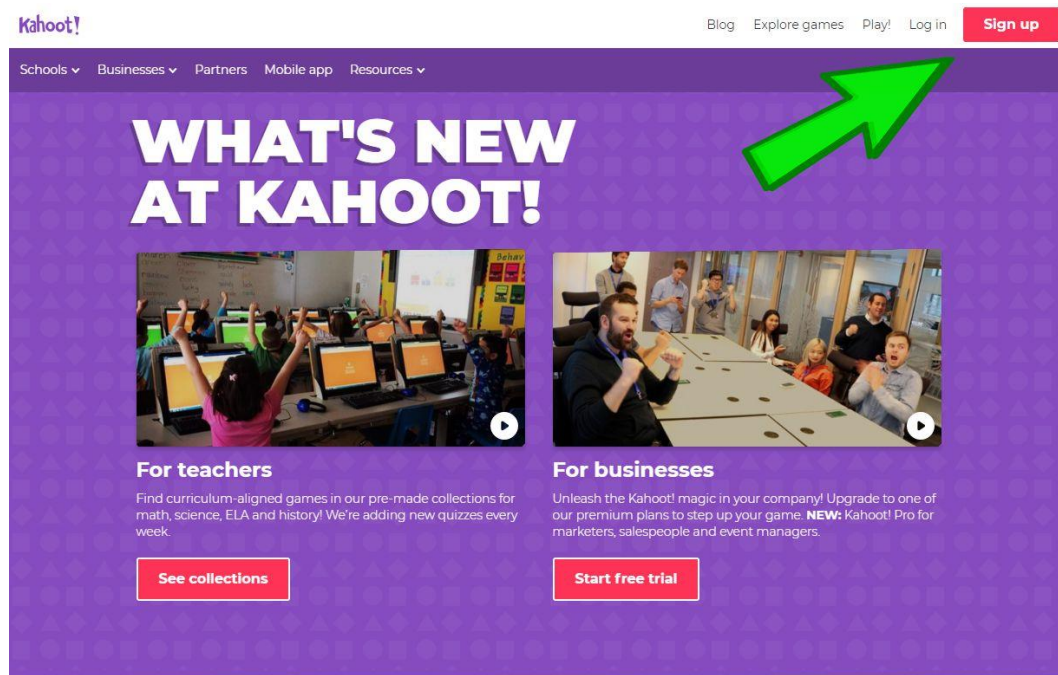


Kahoot jest środowiskiem, które sprawdzi się nie tylko w szkole, ale również w wielu innych obszarach, gdzie wskazana jest aktywizacja uczestników oraz ich zespołowa praca. Odbiorcy treści uzyskują dostęp do pytań przy pomocy sieci Internet, dzięki czemu nie ma barier lokalizacyjnych. Jedynym ograniczeniem jest wyobraźnia i umiejętności, jakie posiada osoba odpowiedzialna za przygotowanie treści w Kahoot.

Darmowa wersja Kahoot jest w pełni wystarczająca do wykorzystania w warunkach szkolnych. Przekaz i odbiór testów jest wspierany przez przyjazną dla użytkownika technologię, która jest prosta i intuicyjna zarówno dla uczniów jak i nauczycieli.

Do rozpoczęcia pracy z Kahoot wymagana jest rejestracja na stronie <https://kahoot.com>

Po załadowaniu witryny w prawym górnym rogu widoczny będzie przycisk „Sign up” umożliwiający rejestrację (Obraz 1).



MAKE LEARNING AWESOME!

Obraz 1

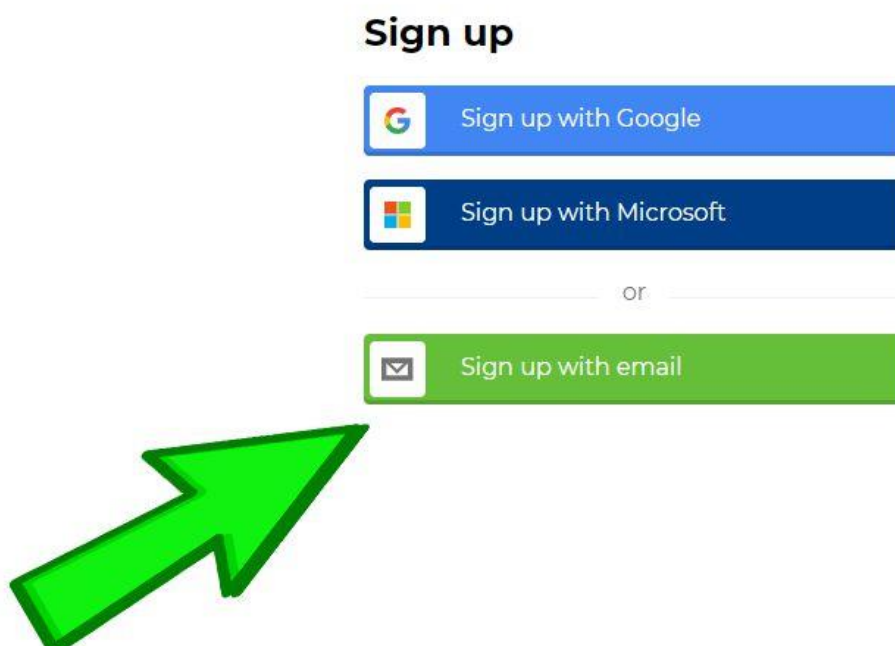
Określamy, że będziemy korzystać z narzędzia jako nauczyciele klikając tym samym przycisk „As a school teacher” (Obraz 2).



Obraz 2

Będziemy mieli możliwość zalogowania się naszym kontem na platformie Google (opcja „Sign up with Google”), kontem platformy Microsoft (opcja „Sign up with Microsoft”) lub rejestrację przy użyciu naszego adresu e-mail (opcja „Sign up with email”). Wszystkie opcje widoczne na obrazie 3.

Jeżeli zamierzamy utworzyć nowe konto wybieramy opcję rejestracji przy użyciu adresu e-mail (opcja „Sign up with email”).



Obraz 3

Wypełniamy formularz rejestracyjny podając:

- W polu „Add your school or university” nazwę naszej placówki edukacyjnej
- W polu „Pick a username” nazwę użytkownika, której będziemy używać do późniejszego logowania
- W polach „Add your email address” i „Confirm your email address” nasz adres e-mail (za jego pomocą również będziemy mogli się zalogować do Kahoot)
- W polu „” podajemy hasło

Dodatkowo musimy zaakceptować Regulamin oraz Politykę Prywatności Kahoot zaznaczając pole wyboru „I have read and agree with the Kahoot! Terms and Conditions. Kahoot! will collect and process data as described in the Privacy Policy and Children's Privacy Policy.”.

Po podaniu niezbędnych informacji klikamy przycisk „Join Kahoot!”, aby zarejestrować nasze nowe konto.

Poprawnie wypełniony formularz rejestracyjny został przedstawiony na obrazie 4.

Your account details

Add your school or university (optional)

Zespół Edukacyjny nr 3

Pick a username (required)

nauczyciel_ze3

Add your email address (required)

nauczyciel@ze3.zgora.pl

Confirm your email address (required)

nauczyciel@ze3.zgora.pl

Create a password (required)

.....

Have you played Kahoot! before? (optional)

Yes

No

- I have read and agree with the Kahoot! [Terms and Conditions](#). Kahoot! will collect and process data as described in the [Privacy Policy](#) and [Children's Privacy Policy](#). (required)
- I wish to receive information, offers, recommendations and updates from Kahoot!
- I want Kahoot! to send me information, exclusive invitations and special offers from other companies.

Join Kahoot!

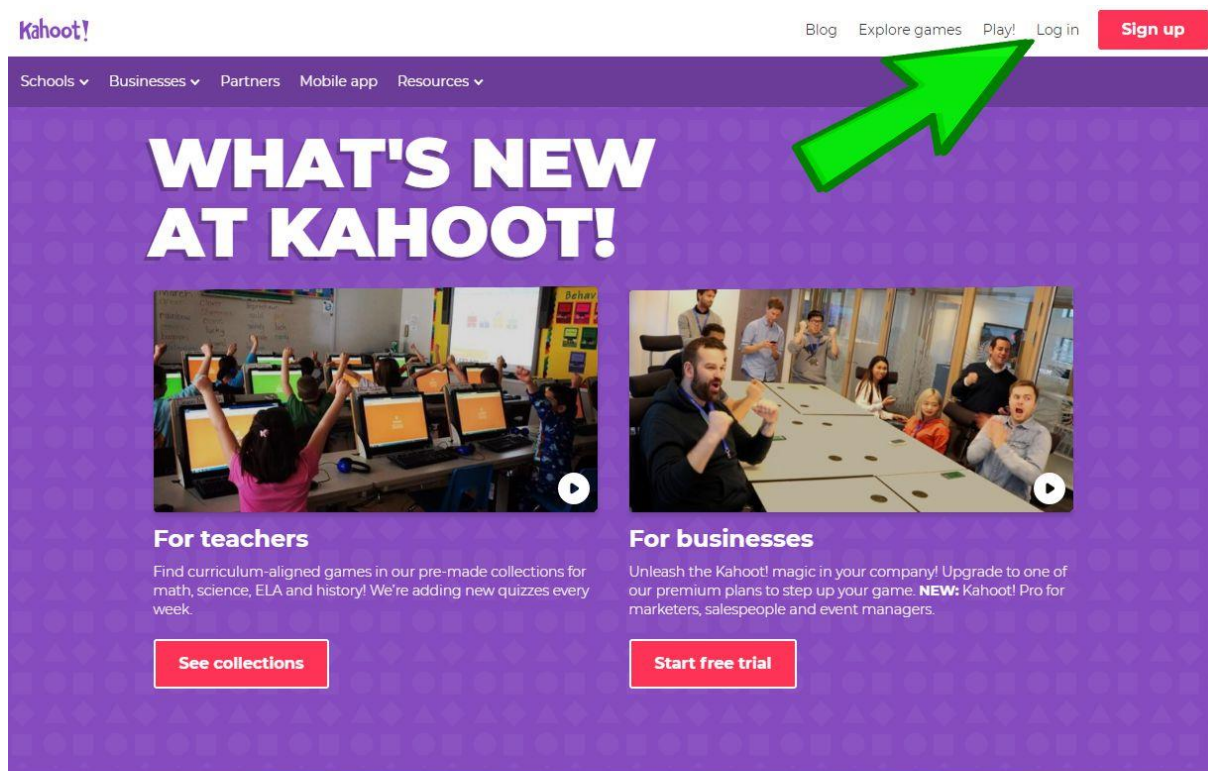
I understand that I can withdraw my consent at any time and the withdrawal will not affect the lawfulness of the consent before its withdrawal, as described in the Kahoot! [Privacy Policy](#).



Obraz 4

Jeżeli posiadamy już konto na platformie Kahoot możemy się na nie zalogować.

W tym celu wchodzimy na stronę <https://kahoot.com> i klikamy link „Log in” znajdujący się w prawym górnym rogu witryny (Obraz 5).



MAKE LEARNING AWESOME!


Obraz 5


Pojawi się formularz, w którym podajemy:

- W polu „Username or email” wybraną przez nas nazwę użytkownika lub adres e-mail
- W polu „Password” nasze hasło


Logowanie zostanie rozpoczęte po kliknięciu przycisku „Log in” (Obraz 6).


LOG IN

 Log in with Google

 Log in with Microsoft

or


 nauczyciel_ze3



Log in

[Lost your password?](#)

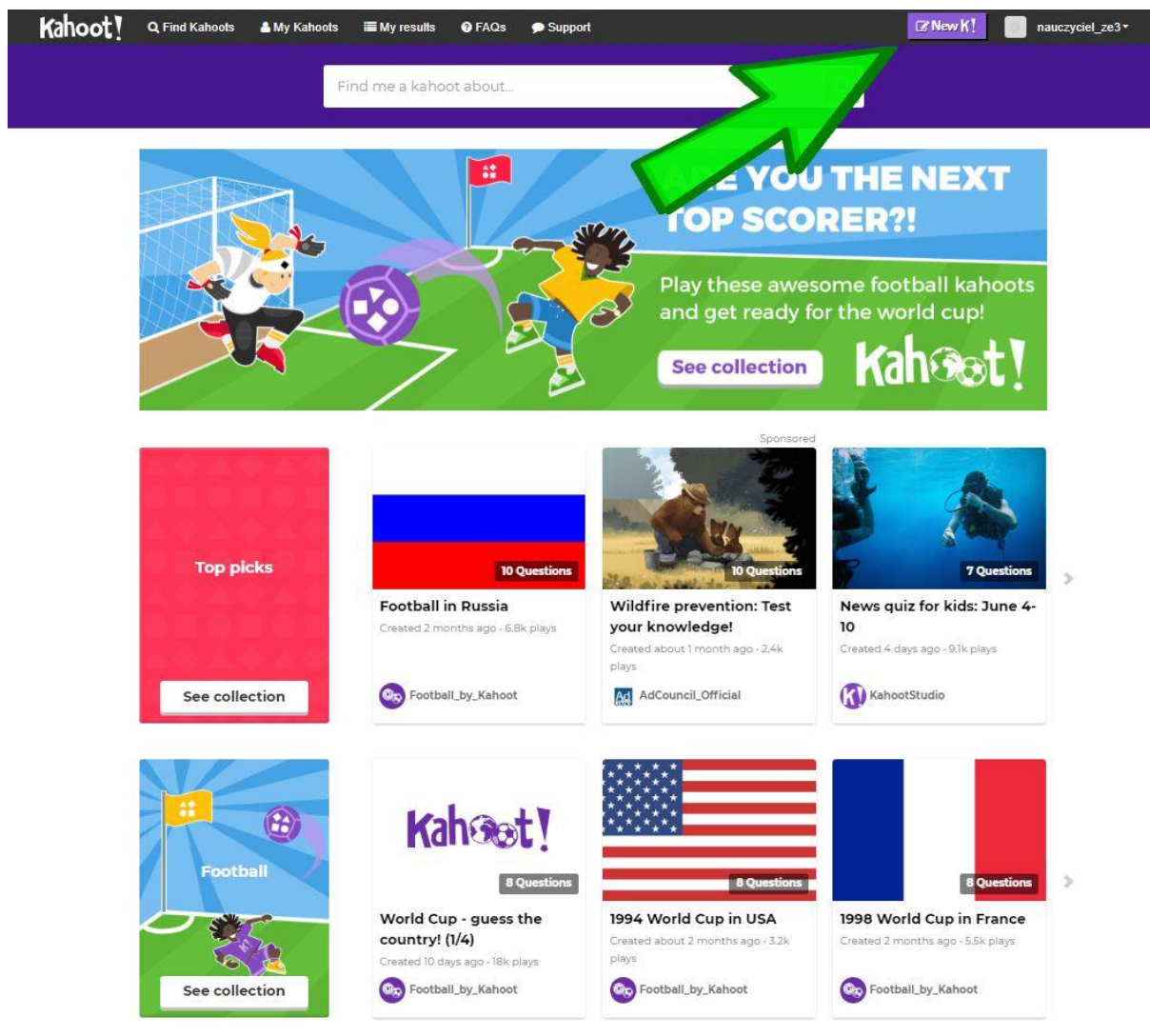
if you are stuck, please [let us know](#).



Obraz 6

Rozpoczęcie tworzenia testu jest możliwe po wcześniejszym zalogowaniu na platformie Kahoot.

Na górnym pasku menu odszukujemy przycisk **New K!** i go klikamy (Obraz 7).



Obraz 7

Następnie klikamy przycisk „Quiz” (Obraz 8).



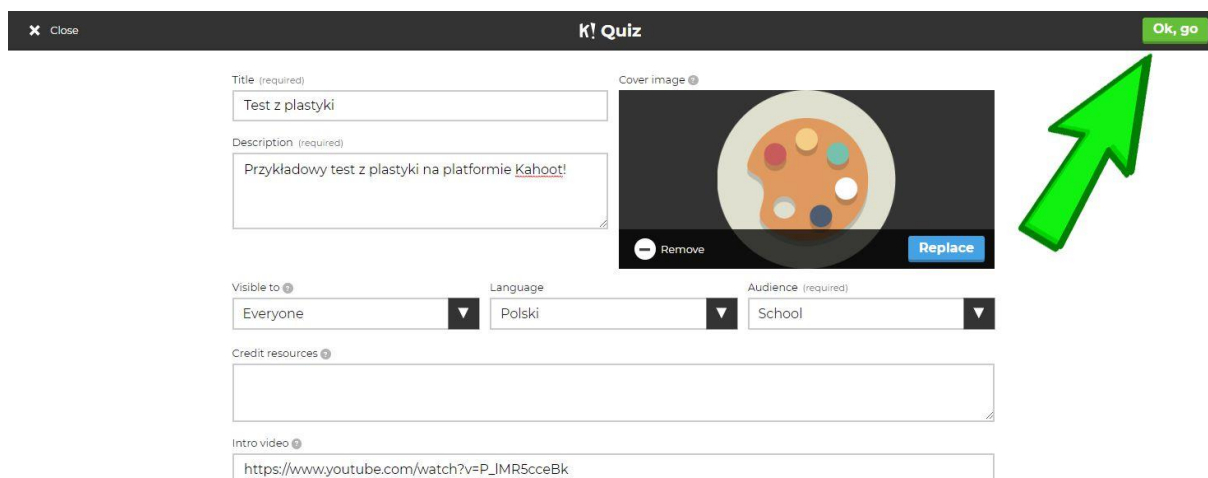
Obraz 8

Pojawi się nam formularz tworzenia testu (Obraz 9).

Uzupełniamy w nim:

- Pole „Title”, gdzie podajemy tytuł naszego testu
- Pole „Description”, gdzie podajemy opis testu
- Obszar „Cover image”, który służy do przeciągnięcia obrazu identyfikującego nasz test
- Listę wyboru „Visible to”, która odpowiada za widoczność naszego materiału („Only me” – widoczny tylko dla nas; „Everyone” – widoczny dla wszystkich)
- Listę wyboru „Language”, informująca o języku w jakim stworzono test
- Listę wyboru „Audience”, która definiuje charakter odbiorców testu (w przypadku testów wykorzystywanych w szkole należy zaznaczyć opcję „School”)
- Pole „Credit resources”, gdzie podajemy wszystkie źródła z jakich korzystaliśmy tworząc test
- Pole „Intro video”, gdzie możemy podać link do filmu w serwisie YouTube, który będzie odtwarzany przed rozpoczęciem testu


Po wypełnieniu wszystkich niezbędnych elementów formularza możemy przejść do dodawania pytań do naszego testu klikając przycisk **Ok, go** znajdujący się w prawym górnym rogu strony (Obraz 9).



K! Quiz Ok, go

Title (required)
Test z plastyki

Description (required)
Przykładowy test z plastyki na platformie Kahoot!

Cover image 
Remove Replace

Visible to Language Audience (required)

Credit resources



Intro video

Obraz 9

Dodawanie do testu kolejnych pytań realizujemy klikając przycisk:

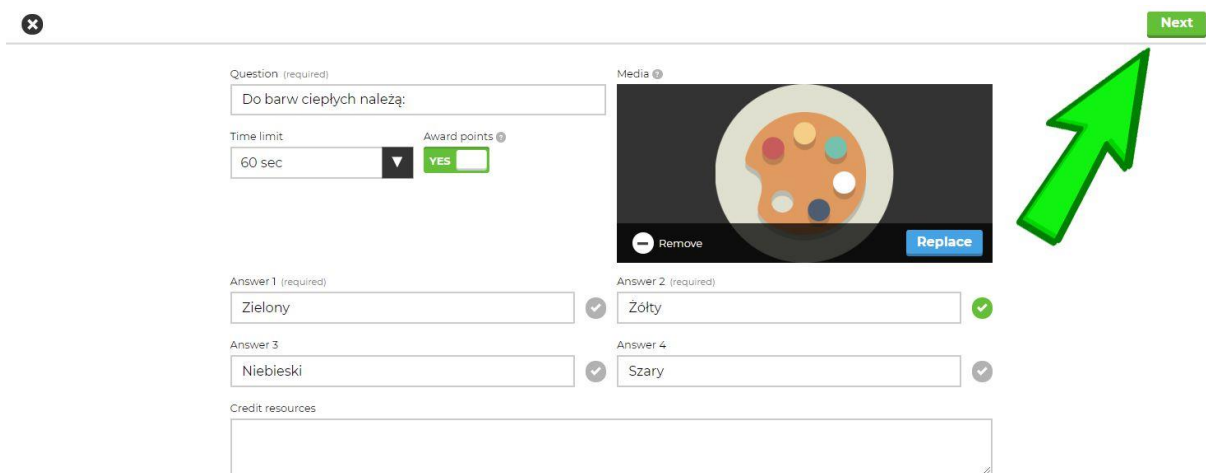


Po jego kliknięciu zostanie nam wyświetlony formularz (Obraz 10), w którym:

- Pole „Question” wypełniamy treścią pytania
- Listę wyboru „Time limit” uzupełniamy czasem, w którym uczeń musi wskazać poprawną odpowiedź
- Obszar „Award points” określa, czy uczniowi mają zostać przydzielone punkty za wskazanie poprawnej odpowiedzi (podświetlony na zielono napis „YES” oznacza przyznanie punktów; podświetlony na czarno napis „NO” oznacza nieprzydzielenie punktów)
- Obszar „Media” umożliwia rozszerzenie pytania o treści multimedialne (obraz lub film). Plik z obrazem należy przeciągnąć i upuścić na wyznaczonym obszarze. Film możemy dodać wyłącznie z serwisu YouTube przez wklejenie linku (opcja „Add Video”)
- Pola od „Answer 1” do „Answer 4” uzupełniamy propozycjami odpowiedzi na postawione pytanie. Podajemy zarówno poprawne jak i błędne odpowiedzi. Aby oznaczyć odpowiedź jako poprawną nauczyciel klika przycisk  przy odpowiednim polu „Answer”. Dla poprawnych odpowiedzi (może być więcej niż jedna poprawna odpowiedź dla konkretnego pytania) przycisk powinien być podświetlony na zielono 
- Pole „Credit resources”, gdzie wprowadzamy wszystkie źródła z jakich korzystaliśmy tworząc pytanie

Na obrazie 10 formularz dodawania pytań został wypełniony danymi dla przykładowego pytania z przedmiotu plastyka.

Pytanie zapisujemy w teście klikając przycisk **Next** znajdujący się w prawym górnym rogu witryny (Obraz 10).



The screenshot shows the Kahoot! question creation interface. At the top right, there is a green button labeled "Next". The main form contains the following fields:

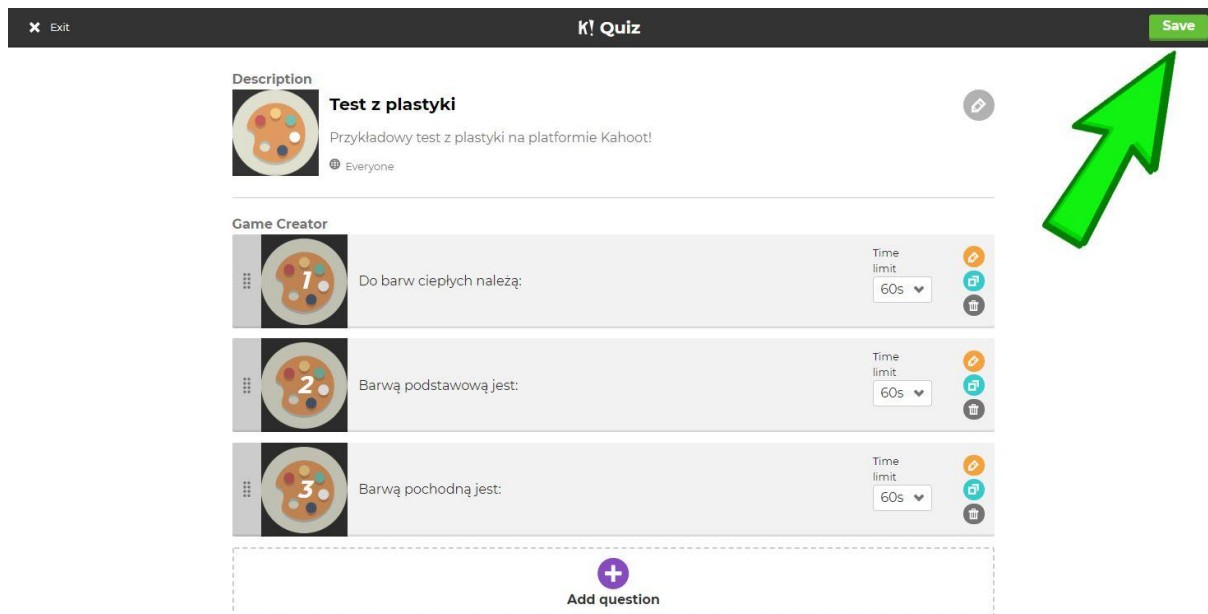
- Question (required):** Do barw ciepłych należą:
- Time limit:** 60 sec
- Award points:** YES
- Media:** An image of a paint palette with buttons for "Remove" and "Replace".
- Answer 1 (required):** Zielony
- Answer 2 (required):** Żółty
- Answer 3:** Niebieski
- Answer 4:** Szary
- Credit resources:** An empty text area.

A large green arrow points from the right side of the form towards the "Next" button.

Obraz 10

Na obrazie 11 przedstawiony został przykładowy test z plastyki wraz z dodanymi trzema pytaniami.

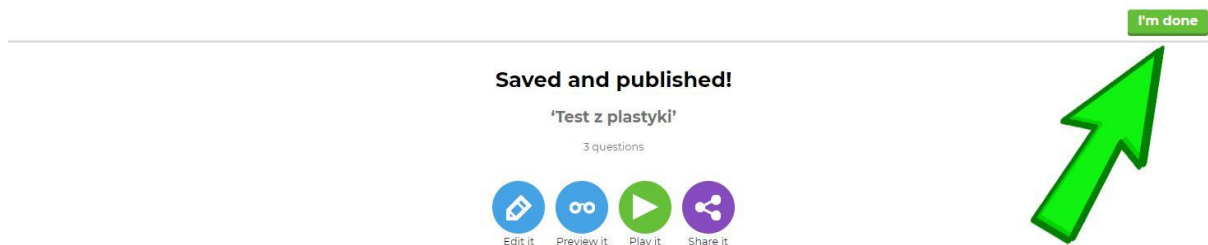
Po utworzeniu testu i dodaniu do niego wszystkich pytań zapisujemy materiał na platformie Kahoot klikając przycisk **Save** znajdujący się w prawym górnym rogu strony (Obraz 11).



Obraz 11

Zostaniemy poinformowani o pomyślnym ukończeniu operacji tworzenia testu (Obraz 12).

Klikamy przycisk **I'm done** (Obraz 12).

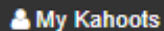


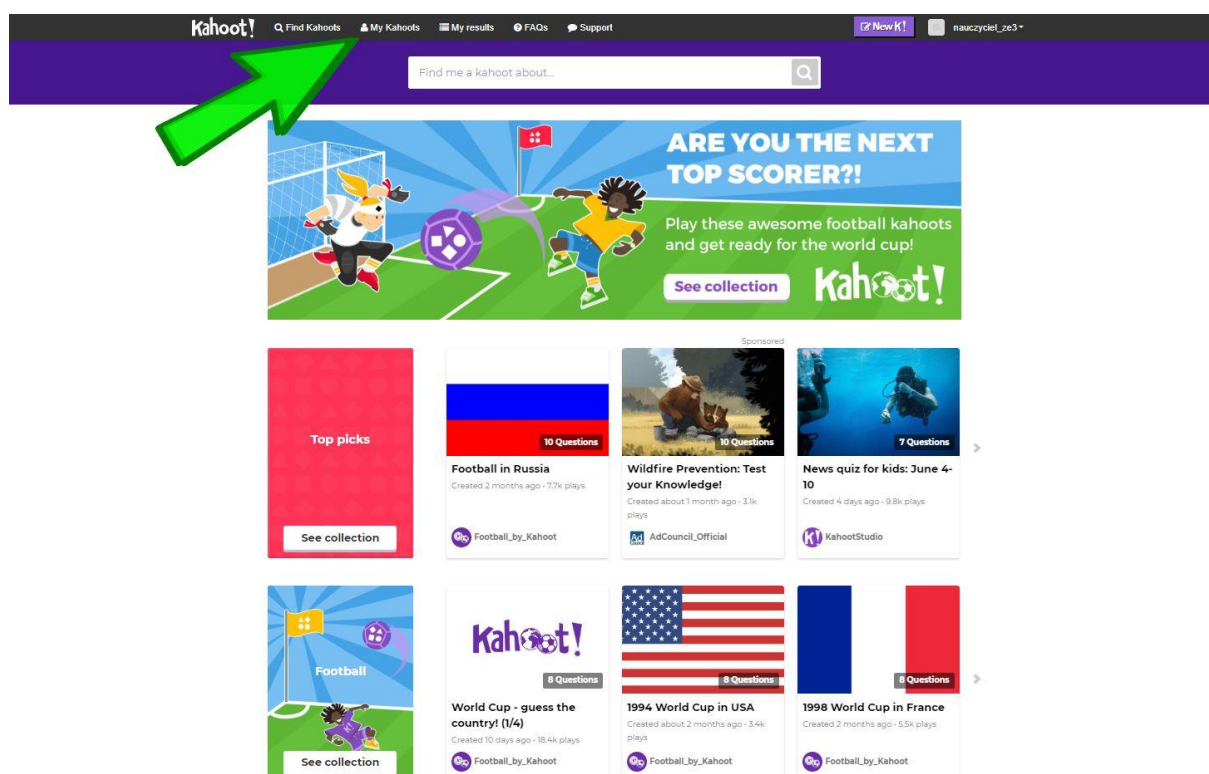
Obraz 12

Do realizacji testu z uczniami nauczyciel będzie potrzebował komputera i projektora.

Uczniowie biorący udział w teście potrzebują komputer lub smartfon / tablet z zainstalowaną aplikacją „Kahoot!”. Niezależnie od urządzenia wymagana jest dostęp do sieci Internet podczas wykonywania testu.

Aplikacja „Kahoot!” dostępna jest dla urządzeń mobilnych z systemami Android (Sklep Play) i iOS (App Store).

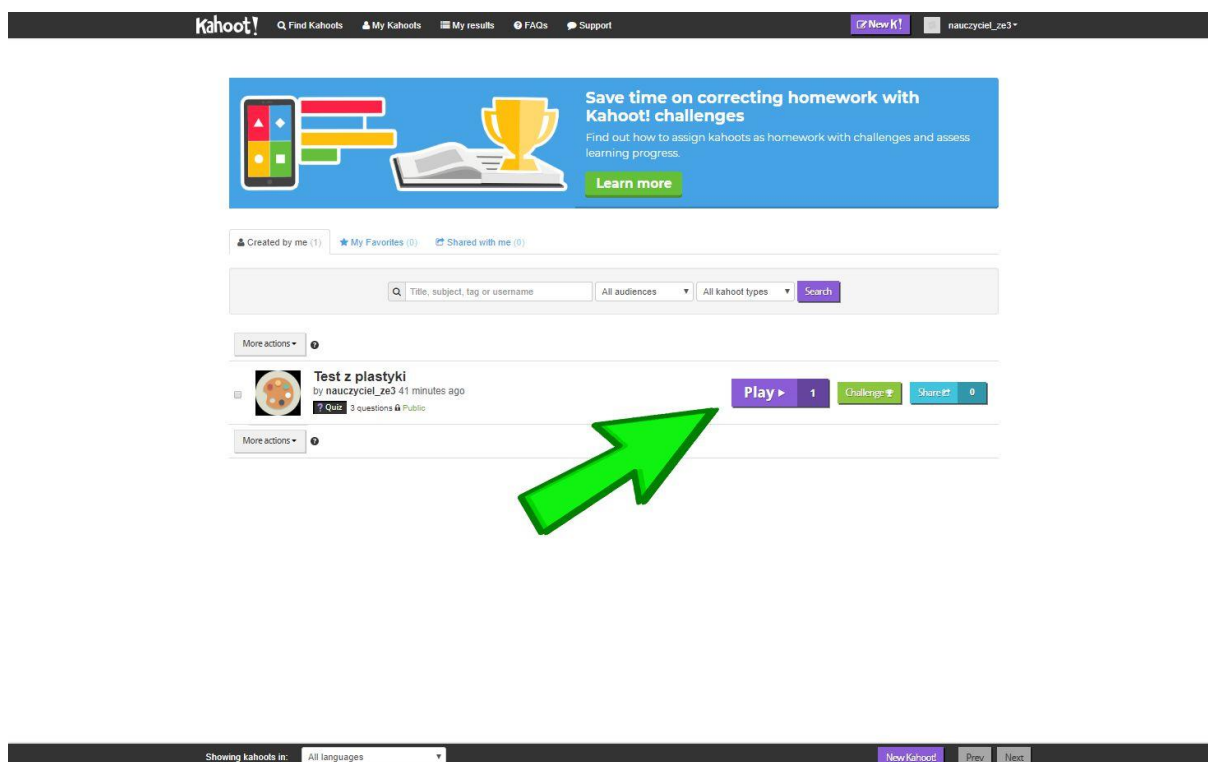
Nauczyciel loguje się na platformie Kahoot (<https://kahoot.com>) i wchodzi w link  znajdujący się na górnym pasku menu (Obraz 13).



Obraz 13

Z listy stworzonych testów wybiera ten, który będzie realizował z uczniami (Obraz 14).

Nauczyciel rozpoczyna test klikając na przycisk **Play ▶ 1** przypisany do wybranego przez siebie materiału (Obraz 14).



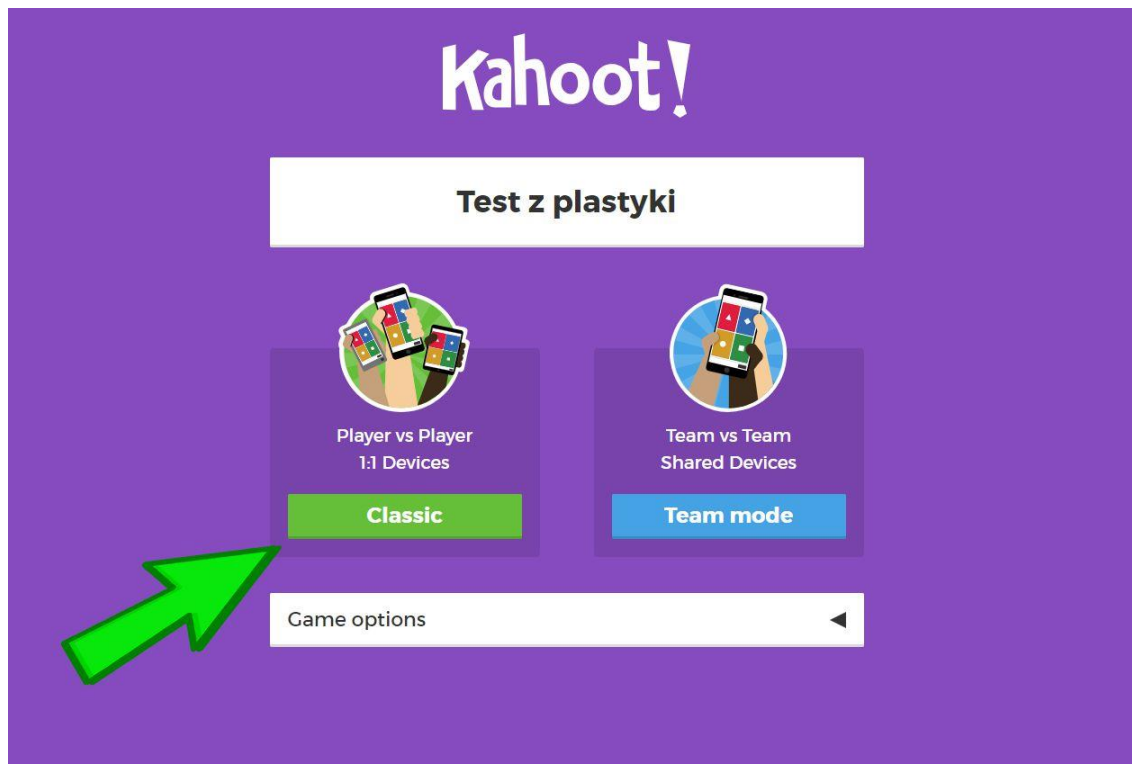
Obraz 14

Nauczyciel ma możliwość wybrania sposobu przeprowadzenia testu.

Dostępne są dwa tryby (Obraz 15):

- Tryb „Classic”, w którym każdy z uczniów rozwiązuje test i zdobywa punkty samodzielnie
- Tryb „Team mode”, gdzie uczniowie korzystają wspólnie z jednego komputera lub urządzenia mobilnego, rozwiązują test i zdobywają punkty jako drużyna (każde urządzenie biorące udział w teście reprezentuje daną drużynę)

Osoba realizująca test wybiera tryb przez kliknięcie odpowiedniego przycisku (Obraz 15).



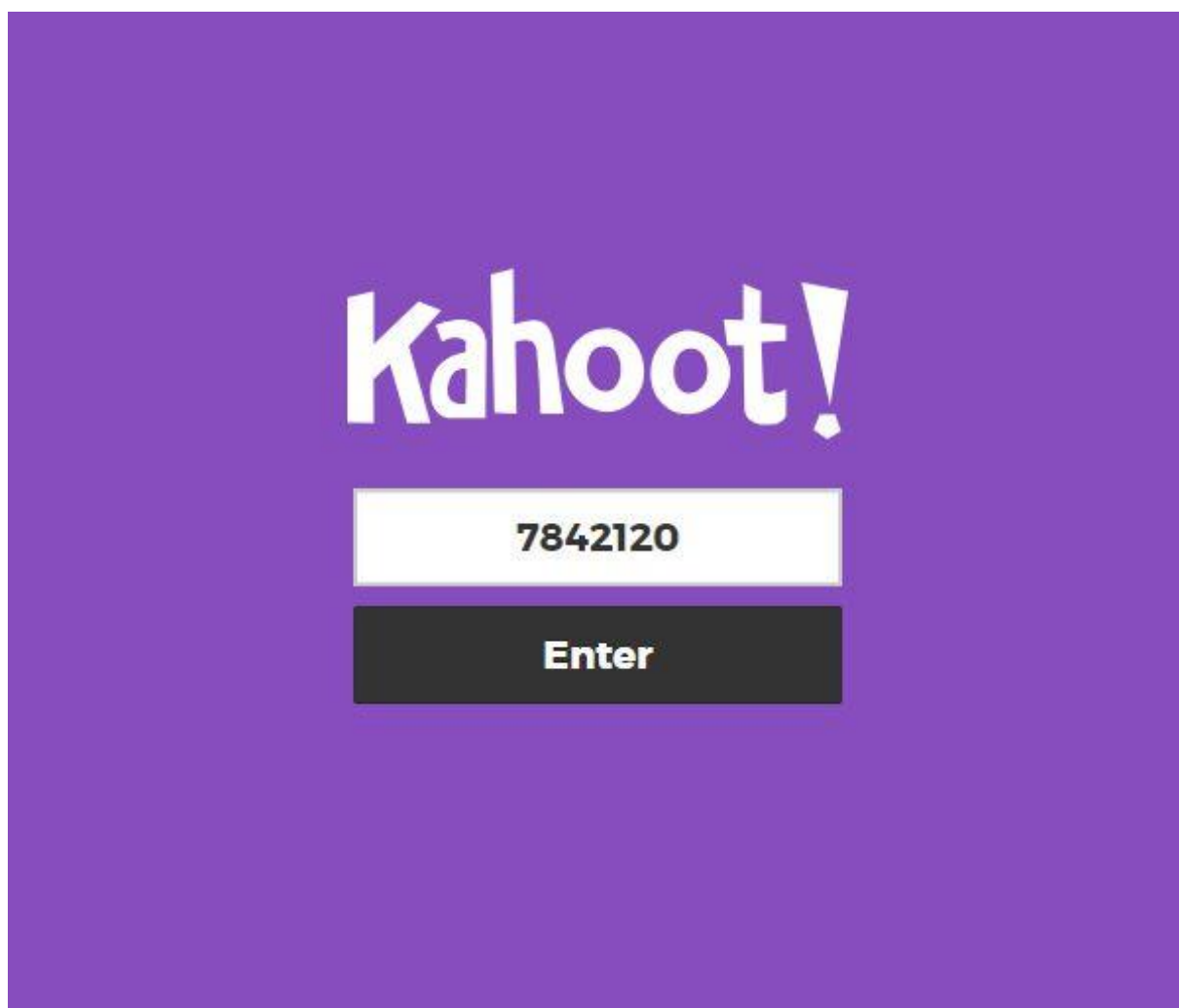
Obraz 15

Po wybraniu trybu testu nauczyciel generuje kod PIN, który umożliwia uczniom dostęp do testu na ich urządzeniach (komputery, smartfony, tablety) – Obraz 16.



Obraz 16

Uczniowie uruchamiają na swoich komputerach stronę internetową <https://kahoot.it> (Obraz 17) lub aplikację „Kahoot!” na urządzeniach mobilnych (smartfony, tablety) i podają w niej wygenerowany przez nauczyciela PIN.



Obraz 17

Po dołączeniu wszystkich uczniów nauczyciel uruchamia test klikając przycisk **Start** (Obraz 18).



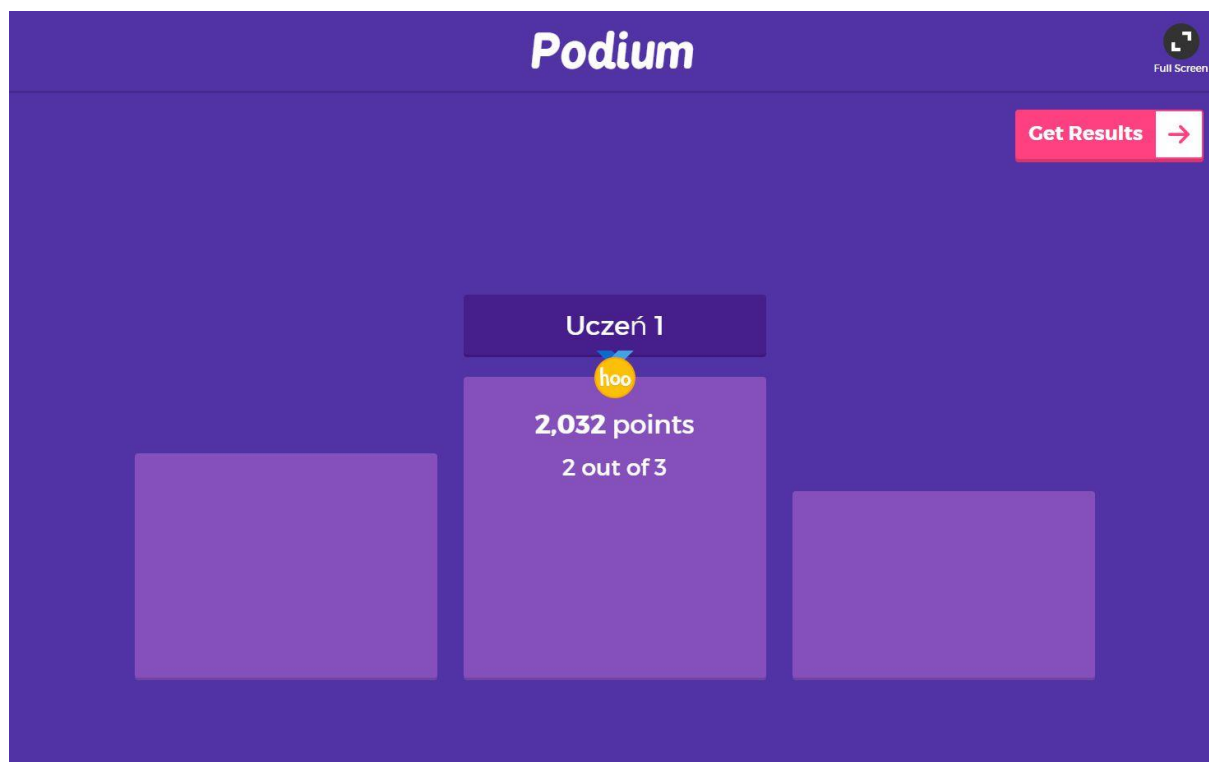
Obraz 18

Uczniowie odpowiadają na pytania zawarte w teście (Obraz 19).



Obraz 19

Nauczyciel po zakończeniu przez uczniów testu prezentuje jego wyniki (Obraz 20).



Obraz 20