



Kahoot!-visailut älylaitteilla

Kesto: 15 min

Kenelle: kaikki ikäluokat (valitse ikäluokalle sopiva kysely)

Missä: luokassa

Milloin: kaikkina vuodenaikoina

Tarvikkeet: kaikille älylaite (älypuhelin tai tabletti, pelaaminen ei onnistu tietokoneella) ja opettajalla tietokone & videotykki

Eräpassin osio: kaikki, valitse oikea kysely

Oppimistavoitteet: Kerrataan jo käsiteltyä aihetta tai tutustutaan uuteen aiheeseen.

OHJEET:

1. Opettajan on rekisteröidyttävä Kahoot-palvelun käyttäjäksi osoitteessa: <https://getkahoot.com/register/>, mutta oppilailta tätä ei vaadita. Rekisteröityminen on erittäin helppoa ja nopeaa!
2. Kun sinulla on oma tili, pääset katsomaan julkisia Kahoot-visailuja valitsemalla yläpalkista "Public".
3. Tämän jälkeen kirjoita hakusanakenttään "**Eränkavija**" ja klikkaa "search" jotta saat näkyviin kaikki Eräpassiin sisältyvät visailut. Valitse niistä sopiva ja klikkaa "Play".
4. Voit valita tiettyjä visailun ominaisuuksia (esim. tulevatko kysymykset järjestyksessä vai sekaisin yms.), valitse niistä itsellesi mieluisimmat.
5. Klikkaa "Launch" ja ruudulle ilmestyy pelikoodi, joka annetaan kaikille senkertaiseen peliin osallistujille (koodi vaihtuu aina kun visailu aloitetaan uudestaan).
6. Oppilaat avaavat omilla älylaitteillaan sivun kahoot.it ja kirjoittavat avautuvalla sivulla näkyvään kenttään opettajan antaman visailukoodin. Seuraavaksi kahoot.it pyytää pelaajia kirjoittamaan oman nimensä ja klikkaamaan "Play now".





7. Opettajan koneelle (kahoot.it sivulla) ilmestyy kaikkien tämänkertaiseen peliin osallistuvien nimet.
8. Peli voi alkaa, kun koko ryhmä on kirjautunut! Opettaja painaa omalta koneeltaan "Play"-painiketta.
9. Oppilaat vastaavat opettajan tietokoneen kautta taululle heijastettuihin kysymyksiin omilla laitteillaan (vastausvaihtoehtoja on neljä, joista vain yksi on aina oikea). Vastaaminen tapahtuu painamalla oikean väristä painiketta. Oppilaan älylaitteen ruudulle ilmestyy välittömästi tieto siitä oliko vastaus oikein ja kuinka monta pistettä eli "kahoottia" siitä sai. Pisteiden määrään vaikuttaa nopeus.
10. Opettajan tietokoneelle ilmestyy pylväsdiagrammina kaikki ryhmän jäsenten vastaukset. Jos haluat palata kysymykseen ja keskustella kysymyksestä, klikkaa "re-show image", jolloin edellinen kysymys ilmestyy näkyviin.
11. Seuraava kysymys aukeaa, kun opettajan koneelta klikkaat "Next" -painiketta. Kun kaikki kysymykset on käyty läpi, ilmestyy ruudulle visailun voittajan nimi ja hänen saamansa pisteet. Kaikkien ryhmän jäsenten pisteet saa näkyviin klikkaamalla "Final scoreboard". Koko ryhmän tulokset voi myös ladata excel-tiedostona, jossa näkyy kuinka monta oikeaa ja väärää vastausta kukin on pelin aikana saanut.

Opetusvideo kahootin käyttämisestä: <http://quick.as/nyyt7b>
(Internet Explorerilla avattaessa voi ilmetä ongelmia)

