



Kahoot!-frågesporter på smartenhet

Tidsåtgång: 15 min

För vem: alla årskurser

Var: i klassen

När: under alla årstider

Material: en smartenhet för varje deltagare (smarttelefon eller surfplatta, det går inte att spela på dator!) och dator & videoprojektor för läraren

Del i Vildmarkspasset: alla, välj rätt frågesport

Inlärningsmål: man repeterar ett ämne som redan har behandlats eller stiftar bekantskap med ett nytt ämne

ANVISNINGAR

1. Läraren måste registrera sig som användare av webbtjänsten Kahoot på <https://getkahoot.com/register/>, men det är inte nödvändigt att eleverna är registrerade. Det går snabbt och enkelt att registrera sig!
2. När du har ett eget konto kan du se de allmänna Kahoot-frågesporterna genom att välja "Public" i fältet högst upp.
3. Skriv sedan in "Erankavija" i sökfältet och klicka på "search", så visas alla frågesporter som ingår i Vildmarkspasset. Välj en lämplig frågesport och klicka på "Play".
4. Du kan välja olika egenskaper för frågesporten (t.ex. om frågorna ska komma i en viss ordning eller blandade). Välj de egenskaper som du önskar.
5. Klicka på "Launch" så visas en spelkod på skärmen. Ge ut koden till alla som deltar i just den här frågesporten (man får en ny kod när man startar en ny spelomgång).
6. Eleverna öppnar sidan kahoot.it på sina smartenheter skriver in koden till frågesporten i det fält som syns på sidan som öppnas. Därefter ber kahoot.it alla spelare att skriva sitt eget namn och klicka på "Play now".





7. På lärarens dator (på sidan kahoot.it) visas nu namnen på alla som deltar i den här frågesporten.
8. Spelet kan börja när alla har loggat in. Läraren klickar på "Play" på sin egen dator.
9. Eleverna använder sina egna enheter till att svara på de frågor som projiceras på tavlan via lärarens dator (det finns fyra alternativ, av vilka endast ett är rätt svar). Man svarar genom att trycka på den knapp som har rätt färg. På elevens smartenhet visas omedelbart om svaret var rätt och hur många poäng (eller "kahooter") det gav. Poängantalet beror på hur snabbt man har svarat.
10. På lärarens dator visas alla deltagares svar i form av ett stapeldiagram. Om du vill gå tillbaka till en fråga för att diskutera den, klicka på "re-show image", så visas föregående fråga.
11. Följande fråga visas när läraren klickar på "Next" på sin dator. När man har klarat av alla frågorna visas vinnarens namn och poängantal på skärmen. Poängen för alla deltagare får man fram genom att klicka på "Final scoreboard". Man kan också spara resultaten för hela gruppen i en Excel-fil, som visar hur många rätt och fel svar varje deltagare har gett under frågesporten.

Länktips:

instruktionsvideo för Kahoot: <http://quick.as/nyyt7b>

