

On-line feladatkészítő a
tanítási gyakorlatban

Bevezetés a Kahoot! oldal használatába - lépésről-lépésre

Bánné Mészáros Anikó SZTA, RPI
2017.szeptember

Tartalom

A Kahoot!-ról	1
Feladattípusok a Kahoot-ban.....	6
Quiz feladattípus	8
Feladatsor kitöltetése a tanulókkal	16
Jumble feladattípus.....	22
Survey feladattípus	31
Discussion feladattípus.....	32
Játék Ghost módban	34
Saját munkák áttekintése	38
Eredmények letöltése Excelben	39
Zárszó	41

A Kahoot!-ról

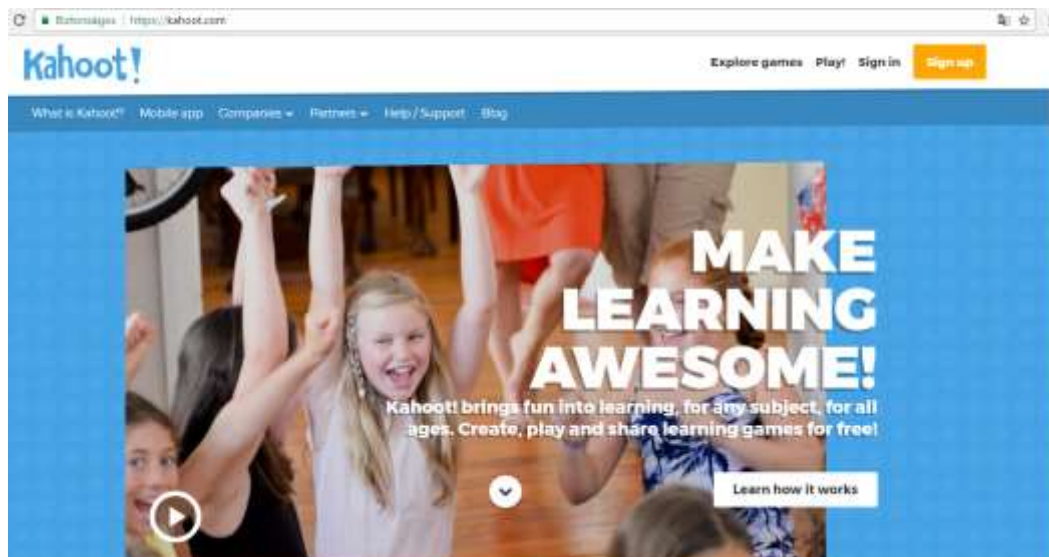
A program online, a <https://kahoot.com> oldalon érhető el. Lehetőséget ad feladatsorok, úgynevezett” kahoot-ok” összeállítására, valamint ezek megoldására szintén on-line módon, az internet segítségével. 4 féle feladattípust tartalmaz. Ezek közül kettő olyan, ahol pontozásra is van lehetőség. A feladattípusok egymással nem keverhetők egy feladatsoron belül. Egy kahoot csak egyetlen feladattípusból állhat. Az alkalmazás nagy előnye, hogy a feladatsor megoldható okos telefonról, tabletről és laptopról is. Lehetőséget ad csoportmunkára is.

Tanulók is regisztrálhatnak, de 16 éves kor alatt korlátozott a tevékenységük a kahoot oldalon. (Pl. nem oszthatják meg a munkájukat.) A tanulók a játékba úgy tudnak bekapcsolódni, hogy látják a tanár kivetítőjén a feladat azonosítóját és a neten a kahoo.it. oldalon az azonosító szám ismeretében tudnak csatlakozni a játékhoz. Vagyis a kahoot használatához minimum 2 db, internetes hozzáféréssel rendelkező informatikai eszköz szükséges. Az egyikén kerülnek kivetítésre a feladatok, a másik eszközön csak négy különböző színű téglalap látható. Ezek közül azt a téglalapot kell kiválasztani, amely szín a tanári kivetítőn a helyes választ tartalmazza.

Az alkalmazás fut Apple iOS, Android és Windows rendszereken is.

Ha a tanulók nincsenek beregisztrálva, akkor az eredmények nem kerülnek eltárolásra, csak közvetlenül a játék befejezése után lehet azokat letölteni.

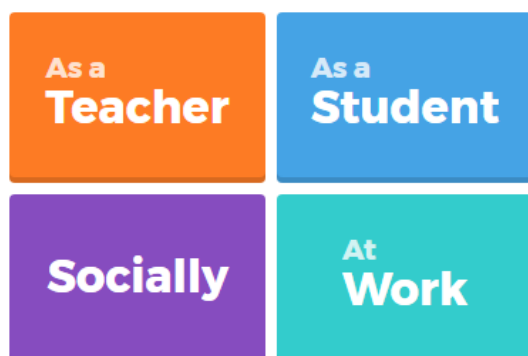
A kahoot alkalmazás elérhető a <https://kahoot.com> oldalon.



A jobb felső sarokban a Sign Up gombra kattintva lehet regisztrálni.

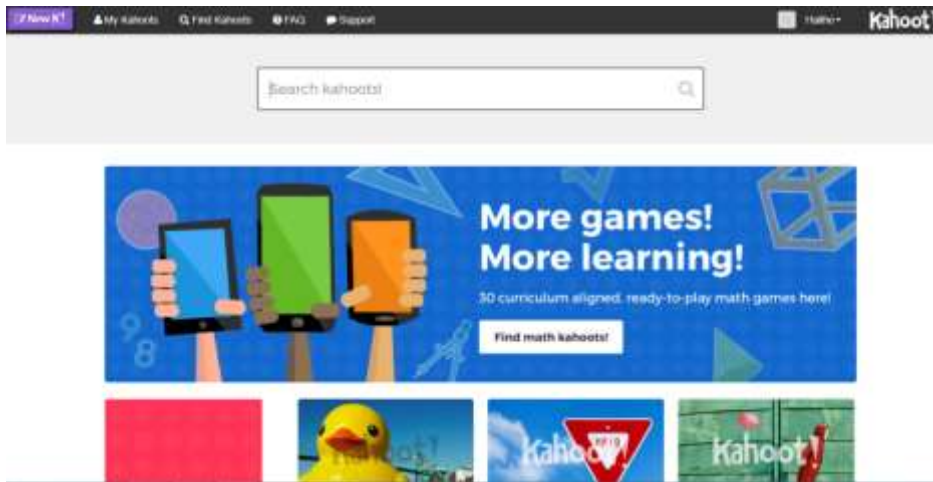
A regisztráció első lépéseként ki kell választanunk, hogy milyen minőségben regisztrálunk az oldalon. Regisztrálni lehet tanárként, diákként, valamint közösségi célból és a munka céljából.

I want to use Kahoot!



A regisztráció során meg kell adni egy tetszőleges felhasználónevet (username) vagy e-mail címet és egy jelszót. A Sign in sorra kattintva megtörténik a regisztráció. A későbbiekben elfelejtett jelszó esetén lehetőség van a megadott e-mail címre új jelszót kérni. (Lost your password? sorra kattintva.) Ha valamivel gondunk van a regisztráció vagy a belépés során, akkor a „If you are stuck, please let us know.” sorra kattintva átkerülünk a cég Support (terméktámogatás) oldalára, ahol sok érdekes dolgot olvashatunk a Kahoot-ról és az alkalmazásáról.

A regisztrált felhasználók a nyitóoldal jobb felső sarkában a Sign in feliratra kattintva tudnak belépni a felületre, ahol ez a nyitóoldal fogadja őket:

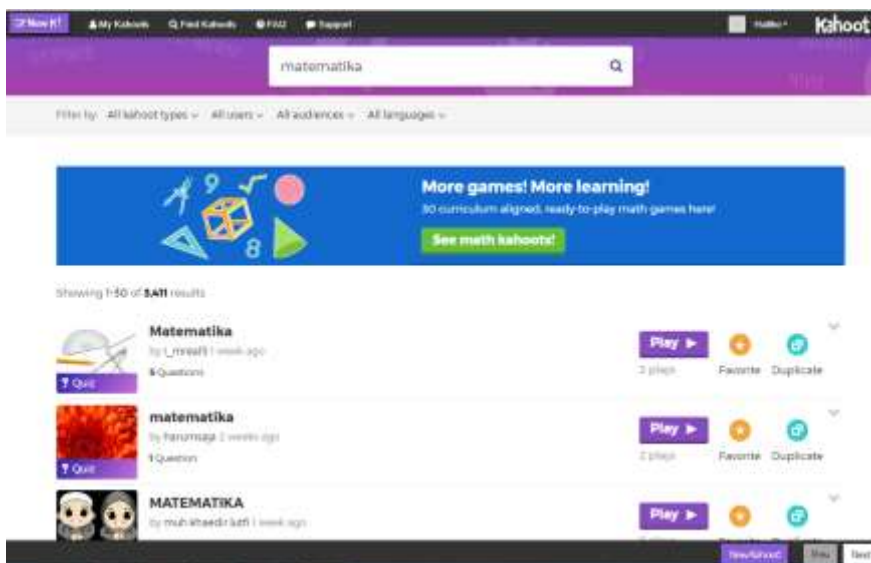


Itt a felső menüsorban lehetőségünk van új kahoot készíteni (New K!), belépni már eddig készített feladtsorainkat (My Kahoots) vagy keresni az oldalon a megosztott kahoot-ok között (Find Kahoots).

Ha a keresést választjuk akkor a keresősorba be kell írni a kulcsszót, amire rá akarunk keresni.



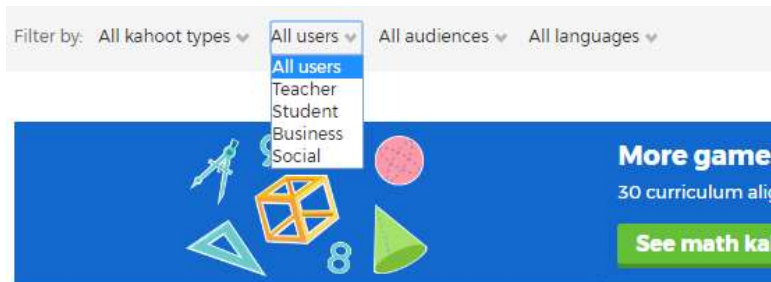
Példaként a matematika szót írtam be, melyre több ezer (3411 db) találatot kaptam.



A keresést szűkíthetjük keresési beállítások megadásával. Beállíthatjuk a kahoot típusát (Ezekről a későbbiekben lesz szó.),

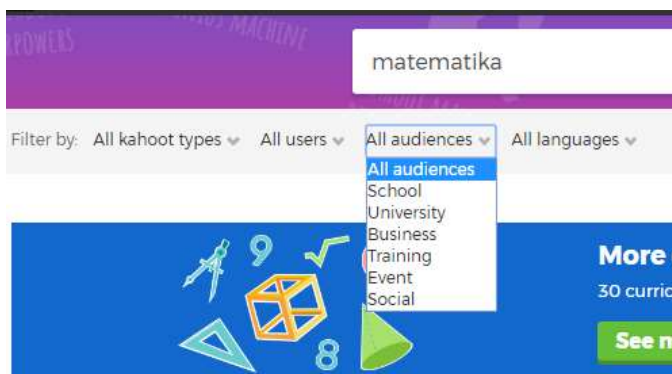


a felhasználók típusát, akik által készítve lett az adott feladat,

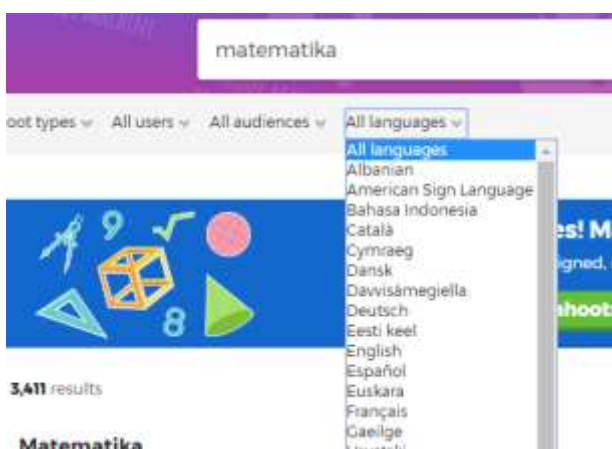


Showing 1-30 of **3,411** results

hogy a feladatsor mely célközönség számára lett készítve



és a feladatsorok nyelvét.



Ezeket a jellemzőket természetesen új kahoot készítésénél kötelező megadni, hiszen ezen adatok nélkül a keresés sem lenne megvalósítható.

Ha elvégeztük a keresőfeltételek nekünk megfelelő beállítását (Quiz, Teacher, School, Magyar), akkor már csak 246 db találatot kell átnéznünk, hogy kiválasszuk a számunkra megfelelőt.

The screenshot shows the Kahoot! search results for the keyword 'matematika'. At the top, there is a search bar with 'matematika' entered and a magnifying glass icon. Below the search bar, there are filter options: 'Filter by: Quiz', 'Teacher', 'School', and 'Magyar'. A blue banner with math icons and the text 'More games! More learning! 30 curriculum aligned, ready-to-play math games here! See math kahoots!' is visible. Below the banner, it says 'Showing 1-30 of 246 results'. Three quiz results are shown:

- Matematika** by ak.lu.am8 10 months ago, 4 Questions, 14 plays. Buttons: Play, Share, Report.
- Matematika** by Barka008 3 months ago, 11 Questions, 0 plays. Buttons: Play, Favorite, Duplicate.
- Matematika** by Xximicica2005xX 2 months ago, 0 plays. Buttons: Play, Favorite, Duplicate.

A találatokat a Play gombbal játszhatjuk le, hogy megnézzük, tényleg olyan-e a tartalom, mint amire szükségünk van.

Lehetőségünk van Duplicate gombbal másolatot készíteni a talált kahoot-ról. Ekkor a másolat átkerül a saját kahoot-ok között és tetszésünk szerint át is dolgozhatjuk azt. (Continue editing gomb)

The screenshot shows the 'My Kahoots' page on Kahoot!. At the top, there are navigation links: 'My Kahoots', 'Find Kahoots', 'FAQ', and 'Support'. A blue banner with math icons and the text 'More games! More learning! 30 curriculum aligned, ready-to-play math games here! See math kahoots!' is visible. Below the banner, there are filter options: 'Created by me', 'My Favorites', and 'Shared with me'. A search bar with 'Title, subject, tag or username' and 'All audiences', 'All kahoot types' is present. Below the search bar, there are three quiz results:

- (Draft) Duplicate of Matematika** by Halihó 9 minutes (Chartered from ak.lu.am8), 0 questions, Public. Buttons: Continue editing, How do I publish my Kahoot?.
- Felemérés** by Halihó 2 months ago, 2 questions, Private. Buttons: Play, Favorite, Share.
- Mi a véleményed erről az alkalmazásról?** by Halihó 2 months ago, 0 questions, Private. Buttons: Play, Favorite, Share.

A Kahoot feladatsorról több információt is kapunk. Hány darab kérdést tartalmaz, hány játékos játszotta már le és hányan „favirozálták” vagyis értékelték jóra.

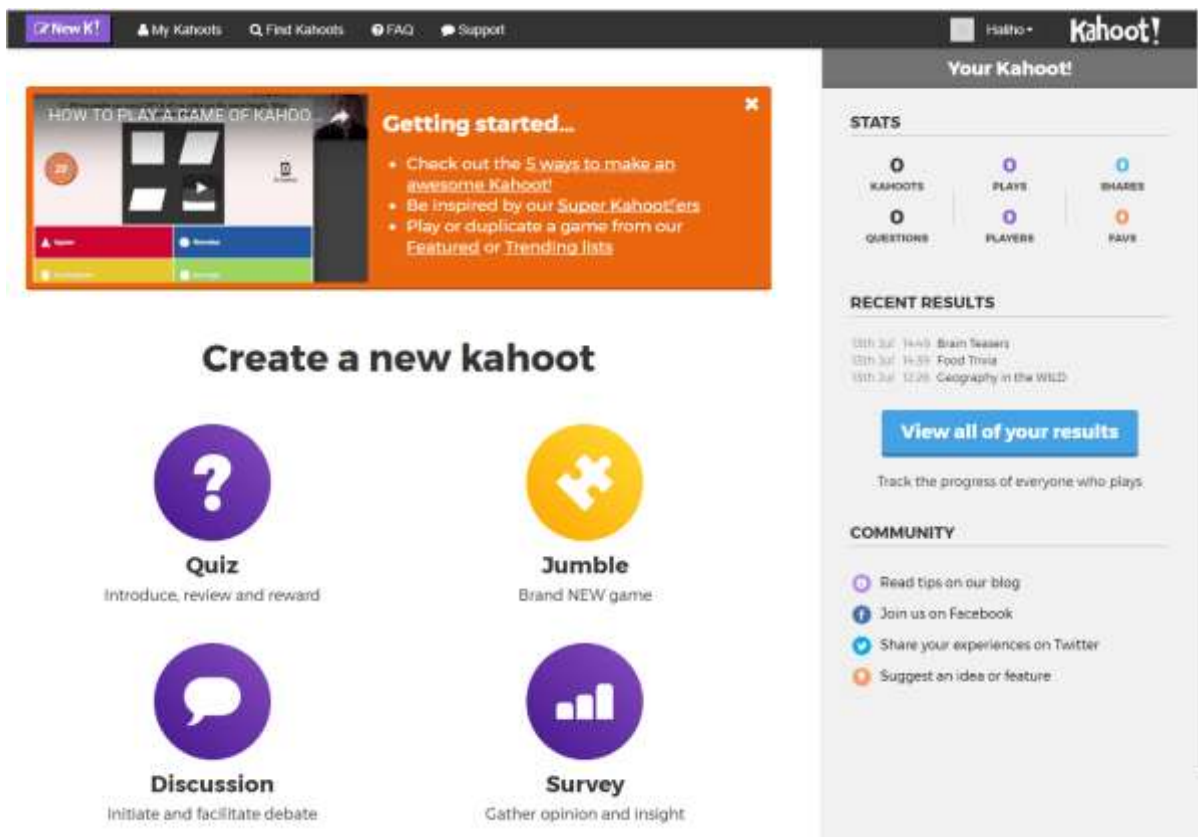


Feladattípusok a Kahoot-ban

Az oldal regisztráció nélkül is használható. Regisztráció után szélesebb körű szolgáltatásokat érünk el és feladatokat is összeállíthatunk.

Feladatot készíteni bejelentkezés után a <https://create.kahoot.it/> oldalon lehet.

A feladatkészítés első lépéseként ki kell választani a feladat típusát.



Minden feladattípus készítése során el kell végeznünk az alábbi beállításokat:

Meg kell adni, hogy a feladatsor publikusságát, vagyis, hogy ki láthatja: Everyone= Minden regisztrált felhasználó számára elérhető lesz, vagyis rá lehet keresni, ki tudom tölteni, ki tudom tölteni a tanulókkal, vagy a linkjét megoszthatom mások számára.

Only me = Csak én láthatom, más számára nem érhető el.

The screenshot shows the 'K! Quiz' creation interface. The 'Visible to' dropdown menu is open, showing three options: 'Everyone' (selected), 'Only me', and 'Everyone'. The form includes the following fields:

- Title (required): gyakorlás
- Description (required): #joy
- Cover Image: Add image (with a 'Beta' badge) and Upload image (with a landscape icon), or drag & drop image
- Language: English
- Audience (required): Please select...
- Intro video: <https://www.youtube.com/watch?v=xvNR4SR3u08>

A legördülő menüből ki kell választani a felhasználás nyelvét. Értelemszerűen válasszuk a magyart.

The screenshot shows the 'K! Quiz' creation interface with the language dropdown menu open. The 'Magyar' option is highlighted in the list. The form includes the following fields:

- Title (required): gyakorlás
- Description (required): #joy
- Cover Image: Add image (with a 'Beta' badge) and Upload image (with a landscape icon), or drag & drop image
- Language: Magyar (highlighted)
- Audience (required): Please select...
- Visible to: Only me
- Credit resources: (empty field)
- Intro video: <https://www.youtube.com/watch?v=xvNR4SR3u08>

Meg kell adnunk a felhasználás „közönségét” vagyis hogy milyen célból, kik számára készítjük a feladatsort. Ez a kategorizálás az feladatsorok közötti célirányos, eredményesebb keresést segíti elő. Iskolai felhasználásra szánt feladatsornál válasszuk a School kategóriát.



Visible to: Only me

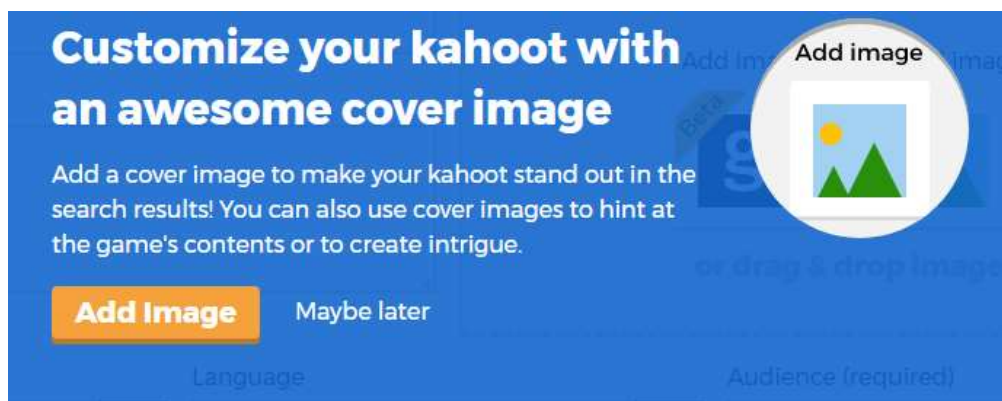
Language: Magyar

Audience (required): Please select...
Please select...
School
University
Business
Training
Event
Social

Credit resources

Intro video: <https://www.youtube.com/watch?v=xvNR4SR3u0B>

Javasolja, hogy a feladatsorhoz adjunk meg képet is. Ezt megtehetjük a szerkesztés folyamán most, vagy a későbbiekben is.



Add image-t lehetőséget választva egy képgyűjteményből választhatunk. (Maybe later: Talán később, vagyis a későbbiekben is van még lehetőségünk nyitóképfeltöltésre.)

Quiz feladattípus

A feladat összeállítása során egy kérdéshez maximum 4 db válaszlehetőséget adhatunk meg, melyek között jelölni kell a helyes megoldásként elfogadottat. A felület logikájából kifolyólag a megoldás során csak egy helyes választ lehet jelölni, hiszen egy válasz jelölése esetén a program már nem fogad a játékostól újabb választ. Ha mégis két jó megoldást is megadunk a feladat összeállításakor, az csak úgy lehetséges, ha alternatív válaszaink vannak és meg akarjuk adni a lehetőséget a tanulóknak, hogy bármelyiket is válasszák, megkapják rá a pontszámot. (Ennek alkalmazását nem javaslom, mert elbizonytalanítja a tanulókat.)

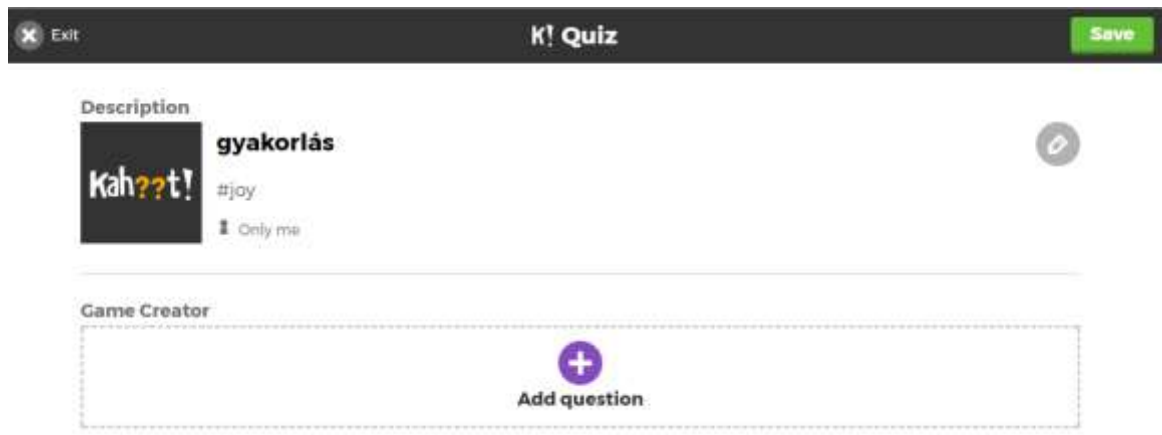
A helyes megoldás esetén a tanuló pontszámot kap. A megoldás során minden feladat után megjelenik az eredménytáblázat az aktuális pontszámokkal, aktuális helyezési sorrenddel.

Ajánlott új témák bevezetéséhez, rövidebb tananyagrészek számonkéréséhez.

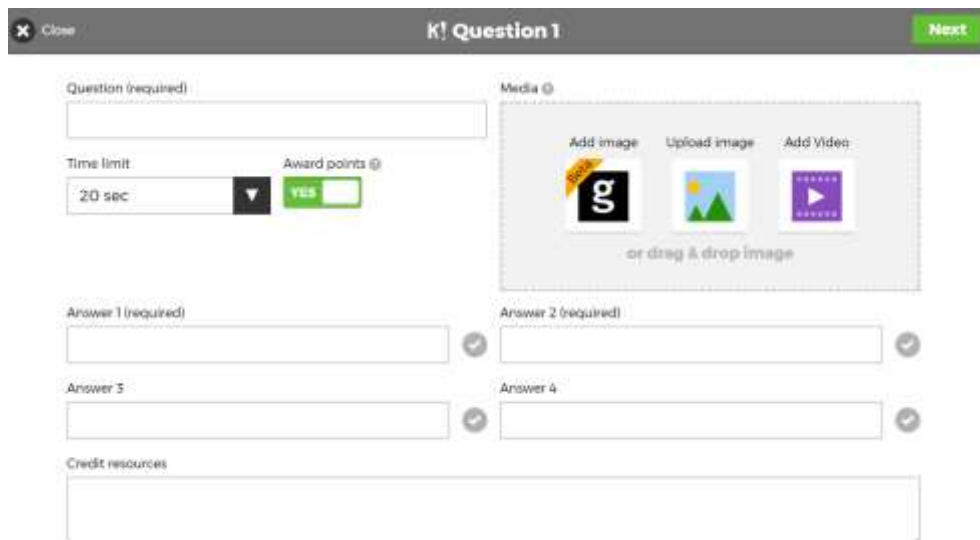
<https://kahoot.uservoice.com/knowledgebase/articles/916035-what-is-a-blind-kahoot>

Quiz összeállítása

A Quiz sorhoz egyenként adogatjuk hozzá kérdéseket az Add question gombbal.

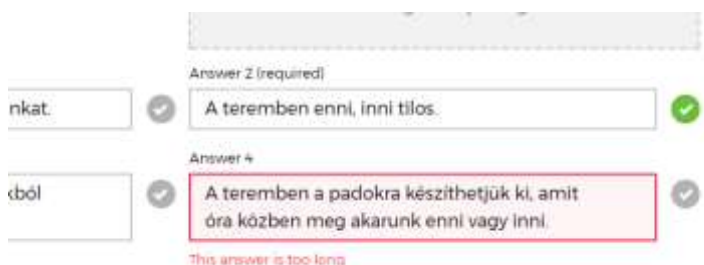


Maximum 4 válaszlehetőséget adhatunk meg.



A sorok végén található pipára kattintva jelölhetjük, hogy melyik a helyes válasz. Több helyes válasz is tartalmazhat a kérdés, de csak olyan értelemben, hogy vagy az egyik vagy a másik helyesnek jelölt válasz teljes értékű felelet, mert két jó választ nem adhat meg egy tanuló. A feladatsor kitöltésénél az első választás után már nincs lehetőség újabb választásra.

Miközben írjuk a válaszlehetőségeket, a program számolja a karakterhelyeket. 60 karakterhely a maximum. Írni enged a 60 karakter elfogyta után is, de a számok átválnak piros színűre és negatív előjelre, valamint a Next gombra kattintáskor (amikor mentenénk a feladatot) a következő visszajelzést kapjuk:



Vagyis, hogy a válasz túl hosszú a beírt szöveg.

A kérdés 95 karakter hosszúságú lehet.

Mi a tennivalók helyes sorrendje áraműtés esetén?

Time limit: 30 sec

Award points: YES

Switch the points off to survey learners, spark discussion or gauge gaps in knowledge.

Media: Add image, Upload image, Add Video, or drag & drop image

Answer 1 (required): Ralesetes mentése mentők értesítése

Answer 2 (required): Ralesetes mentése áramtalanítás mentők

A pontozás ki lehet kapcsolni, ekkor a Quiz csak szintfelmérésre szolgál. (Award points gomb alatti YES gomb lenyomásával-vagyis ki/bekapcsolásával.)

K! Question 1

Close

Next

Question (required): Melyik programot használod éppen?

Time limit: 20 sec

Award points: YES

Media: Add image, Upload image, Add Video, or drag & drop image

Answer 1 (required): Smart

Answer 2 (required): Kahoot

Answer 3: Redmenta

Answer 4: LearningApps

Credit resources:

A zöld pipa jelzi, hogy melyik válasz van helyesként jelölve.

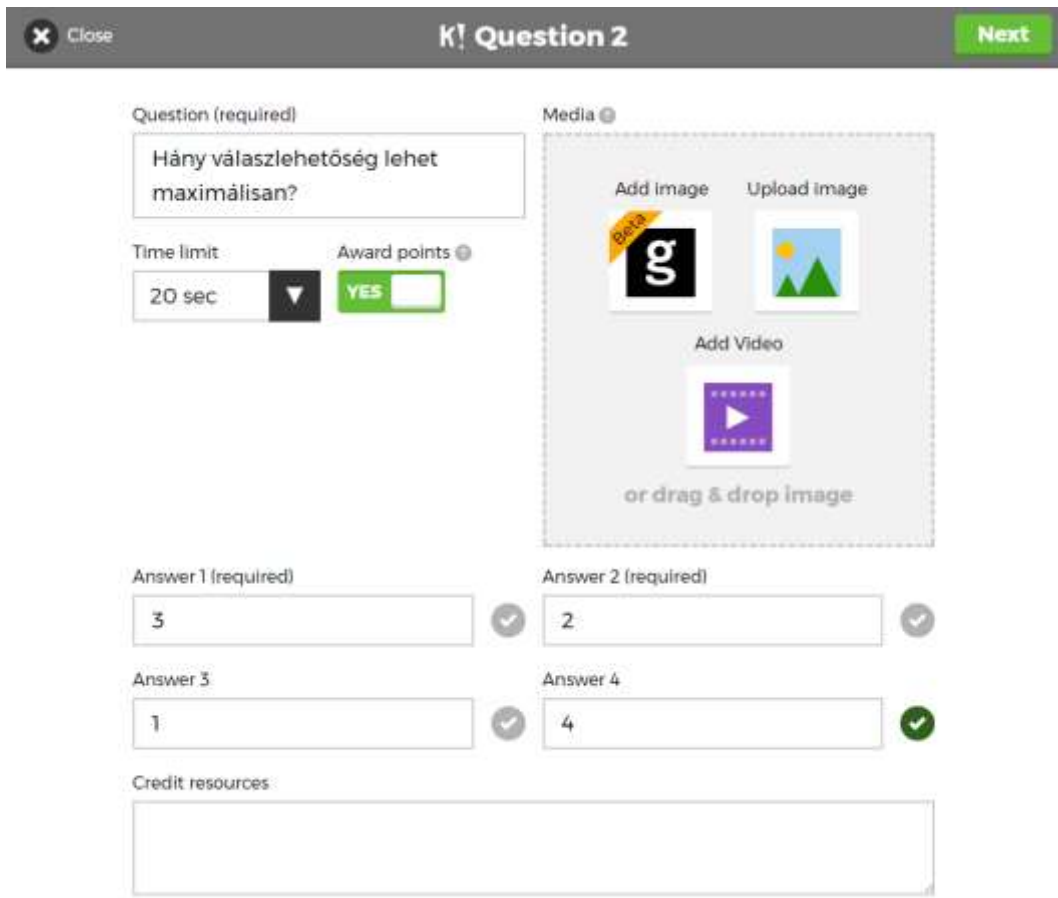
Elméletileg minden jól megválaszolt kérdés 1000 pontot érhet. Ezt a maximum csak elméleti lehetőség, akkor lehet megszerezni, ha a megjelenéstől számítva 0,5 másodpercen belül megérkezik a helyes válasz, ugyanis a kapott pontokat a válaszadás gyorsasága és a válaszra beállított limitidő nagysága határozza meg. Minimálisan 500 pont érhető el, vagy 0 pont, ha nem sikerül időn belül válaszolni, vagy rossz volt a válasz.

Pontok számítása: $(1000 * (1 - (([válaszidő] / [kérdés időzítő]) / 2)))$

(Ezt a program a háttérben megteszi helyettünk!)

Ha a lejátszási beállításoknál a "Answer Streak Bonus" "Válaszados bónusz" lehetőséget beállítjuk, akkor a játékosok további pontokat kapnak az egymást követő helyes válaszokért.

Ez egy egyszerű módja annak, hogy csökkentsük a találgatásokat és ösztönözzük a megfontolt válaszadást. Ez a bónusz akár 1500 pontot is jelenthet kérdésenként.

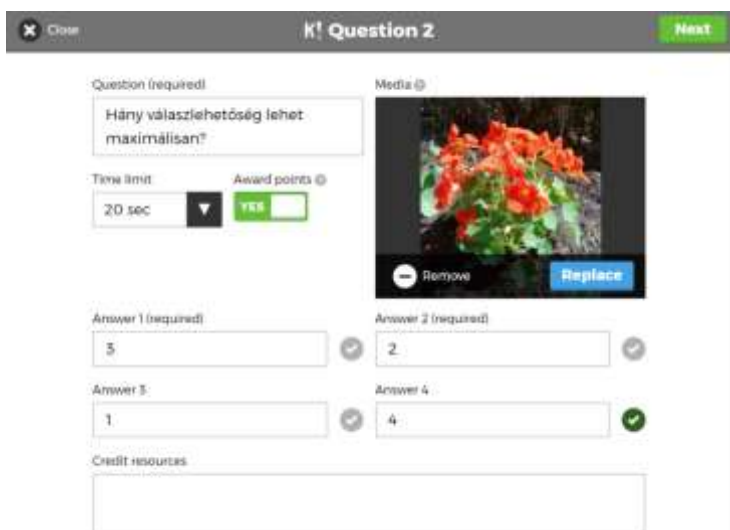


The screenshot shows a quiz question interface. At the top, there is a 'Close' button on the left and a 'Next' button on the right. The question is 'Hány válaszlehetőség lehet maximálisan?' (How many possible answers can there be at maximum?). The time limit is set to 20 seconds, and the award points are set to 'YES'. The media section includes options to 'Add Image' (with a 'Beta' badge), 'Upload image', and 'Add Video', along with a 'drag & drop image' instruction. Below the question, there are four answer fields: Answer 1 (3), Answer 2 (2), Answer 3 (1), and Answer 4 (4). Each answer field has a checkmark icon to its right, indicating it is a correct answer. At the bottom, there is a 'Credit resources' section.

Az egyes feladványokhoz képet is tölthetünk fel. A kép nem csak dekoráció, hanem a feladvány szerves része is lehet, a kérdés kapcsolódhat a képhez.

Az Add image gombbal képtárból választhatunk, míg az Upload image: Háttértárról tölthetünk fel elmentett (saját) képet.

Akár videót is feltölthetünk az Add Video gombbal.

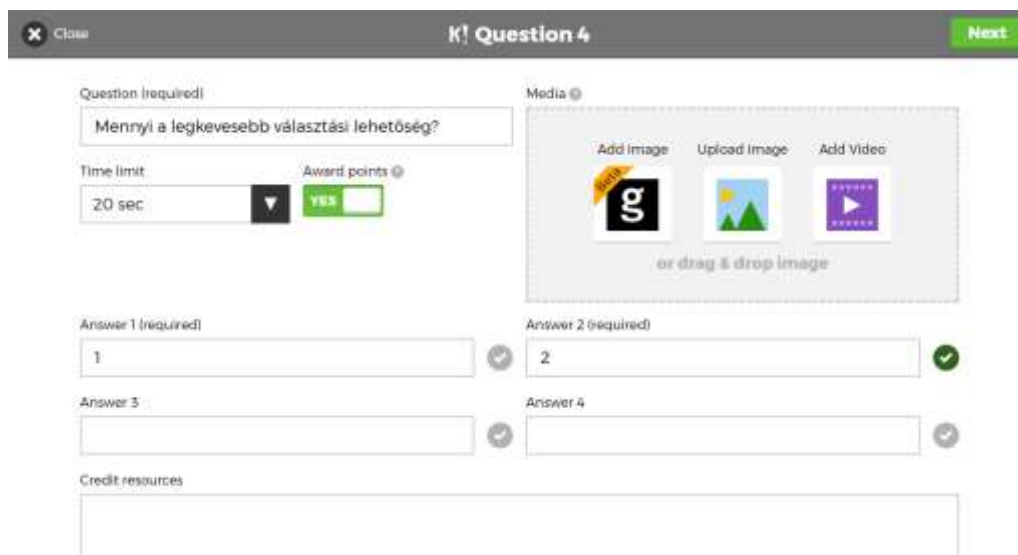
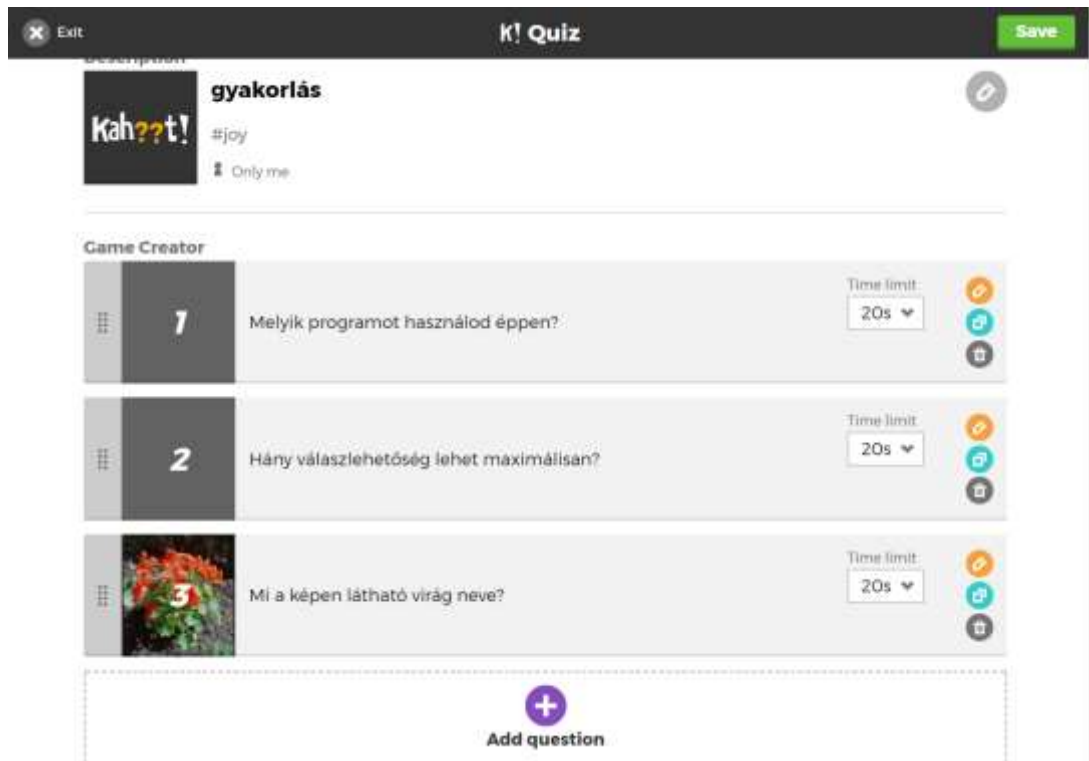


The screenshot shows a quiz question interface. At the top, there is a 'Close' button on the left and a 'Next' button on the right. The question is 'Hány válaszlehetőség lehet maximálisan?' (How many possible answers can there be at maximum?). The time limit is set to 20 seconds, and the award points are set to 'YES'. The media section shows a selected image of red flowers with 'Remove' and 'Replace' buttons. Below the question, there are four answer fields: Answer 1 (5), Answer 2 (2), Answer 3 (1), and Answer 4 (4). Each answer field has a checkmark icon to its right, indicating it is a correct answer. At the bottom, there is a 'Credit resources' section.

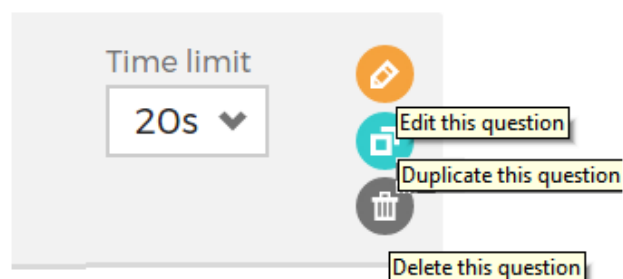
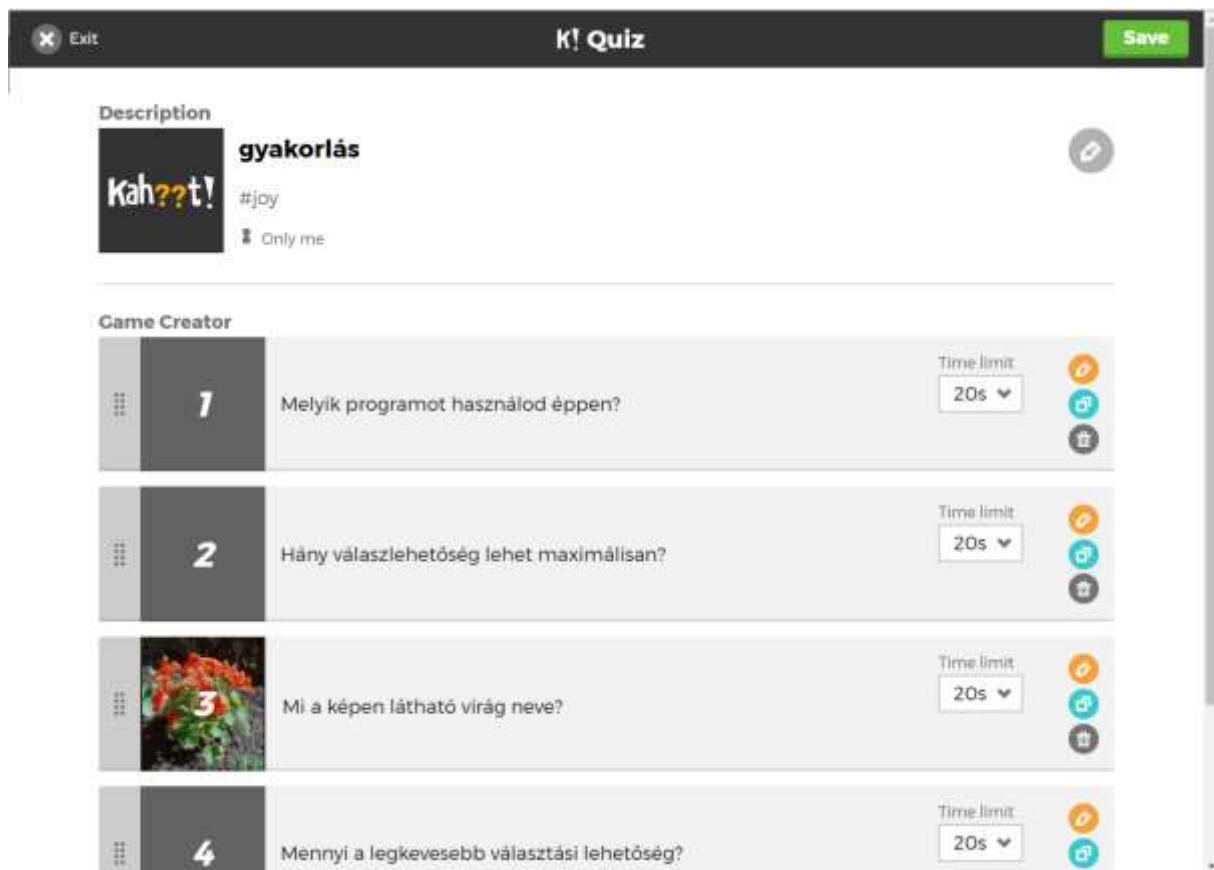
Tévesen beillesztett képet a Remove gombra kattintással távolíthatunk el. Lecserélni egy újabb képre a Replace gombbal lehet.

A kérdés elkészülte után a Next gombbal léphetünk tovább az újabb kérdés készítéséhez.

A kérdések sorrendjét utólag is módosíthatjuk a kérdés sorszama előtt álló pöttyös részen megfogva és a kívánt helyre mozgatva az adott feladatot.

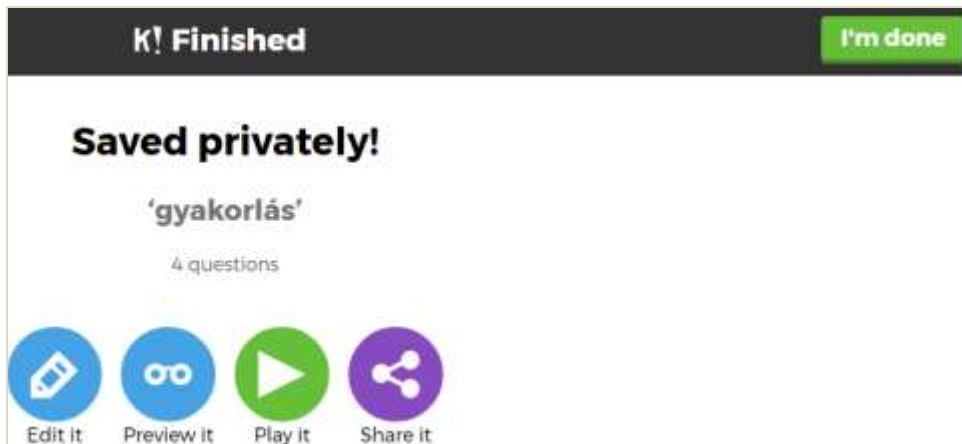


Négyenél kevesebb válaszlehetőséget is megadhatunk, és ez esetben a feladatban csak két válaszlehetőség jelenik meg két különböző színű téglalapban.



Az egyes feladatoknál látszik a feladatra beállított időlimit. A sárga színű ceruza ikonnal lehet a feladatot utólag szerkeszteni. A zöld dupla lap ikonnal lehet duplázni, másolatot készíteni, illetve a kuka ikonnal lehet egy adott feladatot törölni.

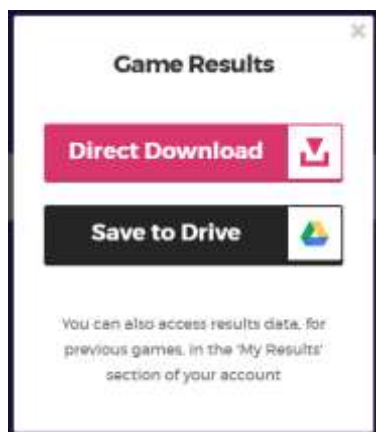
A teljes feladatsort a jobb felső sarokban található Save gombra kattintással kell elmenteni.



A megjelenő oldalon lehetőségünk van még a feladatsor Szerkesztésére (Edit it), Előnézetének betöltésére (Preview it), lejátszására (Play it), illetve megosztására mások számára (Share it)

Az I'm done- nal kell nyugtázni, hogy elkészítettük, vagyis ezzel kell menteni.

A kahoot le lehet tölteni vagy el lehet menteni Drive-ra is.



Az Előnézet lejátszása során szimulálhatjuk, hogy a tanulók hogyan töltik majd ki a tesztet. Pl. Leellenőrizhetjük, hogy elegendő-e a feladatra szánt idő.

A feladatsor előnézetének lejátszása során nincs szükség második eszközre, hanem a tanári gép monitora lesz megosztva és itt bal oldalon végezhetjük el azokat a műveleteket (bejelentkezés, válaszadás), melyet a tanulók majd a saját eszközeiken tesznek meg.

Melyik programot használod éppen?

19 Kahoot! 0 Answers

Smart Kahoot! Bedtime LearningApps



Hány válaszlehetőség lehet maximálisan?

Next

0 0 0 1

Show image End quiz

3 2 1 4

Mi a képen látható virág neve?

Next

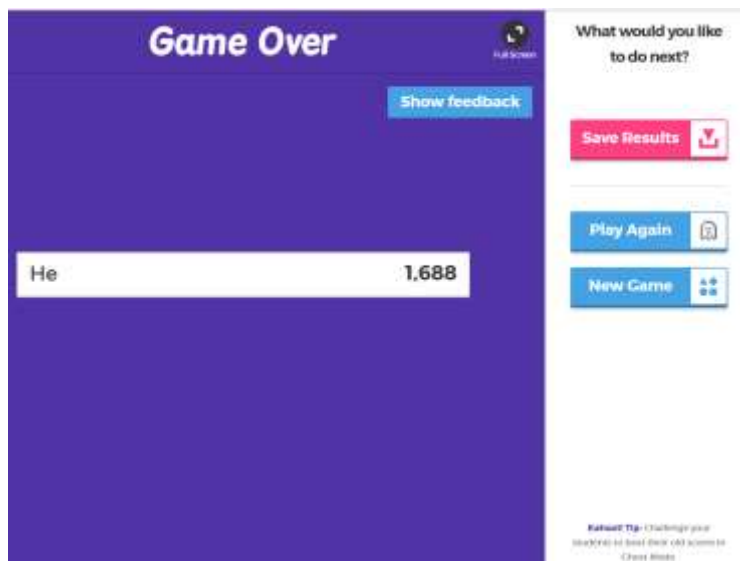
0 0 1 0

Show image End quiz

Tulipán Szegő Sarkantyűvirág Centranthus



Visszajelzések, ha csak egy tesztjátékos volt:



Feladatsor kitöltetése a tanulókkal

The image shows a screenshot of a Kahoot! game page. At the top, there is a navigation bar with 'New!', 'My Kahoots', 'Find Kahoots', 'FAQ', 'Support', and the Kahoot! logo. Below this, a 'Back' button is visible. The main content area features the Kahoot! logo on the left and the game title 'Balesetvédelmi szabályok' on the right. Under the title, there are social media hashtags (#balesetvedelem, #szabalyok, #informatika) and two buttons: 'Play' and 'Challenge'. A note states 'Challenges are coming soon! Learn more about it.' Below this are social sharing icons for Twitter, Facebook, Pinterest, Google+, and Email. A URL is provided: 'Or copy & share this link: https://play.kahoot.it/#/K7De64ae-e67f-46a7-9c66-041770f00d13'. A metadata bar shows 'Type: Quiz', 'Visibility: Public', 'Created: 3 days ago', 'By: Hálho', 'Audience: School', and 'Language: Magyar'. A statistics bar displays: 8 Questions, 2 Plays, 2 Players, 1 Favorites, and 0 Shares. A large blue button asks 'Ready to join?'. Below this is an image of a laptop and four smartphones, all displaying the Kahoot! interface. At the bottom, a black banner reads 'Get your phone, tablet or laptop out now!'.

Minden játéknak van egy egyedi PIN kódja.

A játék PIN-kódjai egyediek az egyes kahoot munkamenetekhez. Ezeket akkor generálódik, amikor egy kahoot elindítottak kitöltésre. Ezt a kódot a játékot elindító személy látja. Ezt a kódot közölni kell a csatlakozni szándékozó tanulókkal. A kódot beírva válnak láthatóvá számukra a feladatok.

A tanulóknak előzetes regisztráció nem szükséges.



A kész feladatsort a következőképpen kell „lejátszani”. A játék indításakor ki kell választani, hogy egyéniben (Classic) vagy csapatban (Team mode)-ban indítjuk-e el.



A csapat esetében több gyereknek van közösen egy visszajelző készüléke.

Kivetítjük a feladatot. A négy lehetséges válasz négy különböző színű téglalpon jelenik meg. A tanulóknak egyszerűen csak rá kell egérrel kattintani, vagy érintőképernyőnél rábökni a

helyes válasz területére. (A színekben megjelenő geometriai alakzatoknak nincs jelentősége, csak a jobb azonosíthatóságot biztosítja, gondolva itt szintévesztő vagy akár színvak felhasználókra.) A kép itt nem hordoz információt, csak dekorációként tette be a program.

Bal oldalon a hátralévő időt számolja a program. Jobb oldalon mutatja, hogy hány válasz érkezett már be.

Mi a tennivalók helyes sorrendje áraműtés esetén?

9

Skip

12 Answers

▲ Balesetes mentése, mentők értesítése, áramtalanítás	◆ Balesetes mentése, áramtalanítás, mentők értesítése
● Áramtalanítás, balesetes mentése, mentők értesítése	■ Mentők értesítése, áramtalanítás, balesetes mentése

Minden válasz beérkezte – vagy az idő letelte után megjelenik az összesítés. A képen látható, hogy beérkezett 12 válasz és abból 11 db helyes, 1 pedig rossz válasz.

Mi a tennivalók helyes sorrendje áraműtés esetén?

Next

11

1

0

0

Show media

End Game

▲ Balesetes mentése, mentők értesítése, áramtalanítás	◆ Balesetes mentése, áramtalanítás, mentők értesítése
● Áramtalanítás, balesetes mentése, mentők értesítése ✓	■ Mentők értesítése, áramtalanítás, balesetes mentése

Minden feladat után feltűnik a pontverseny állása is, mutatva a pontverseny legelején állókat. Itt a Next gombra kattintva lehet továbblépni a következő feladatra.

Amikor elértünk az utolsó feladathoz, akkor a pontszámok után az első három helyezett neve a dobogóra (Podium) is felkerül.

Scoreboard



[Next](#)

OT	9366
Levi	9108
br	9099
rg	9065
Bence	9045




Fantastici szr got the maximum Answer Streak of 8!

Podium



[Get Results](#) →

<div style="background-color: #333; color: white; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">Levi</div>  <p>9,108 points 8 out of 8</p>	<div style="background-color: #333; color: white; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">OT</div>  <p>9,366 points 8 out of 8</p>	<div style="background-color: #333; color: white; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">br</div>  <p>9,099 points 8 out of 8</p>
---	---	---

Játék csapat módban:

A nyitóképernyőn válasszuk a Team mode opciót.



Az alábbi képeken részletesen bemutatjuk a bejelentkezés menetét.

Az első képen a tanári gép képernyője látszik.

Megjelenik a feladatsor kódszáma. Ezt a program minden egyes indításkor újból generálja. Ezen kód ismeretében tudnak a tanulók csatlakozni a játékhoz. A képernyőn látszik az is, hogy a beállított mód a csapatjáték. A program arra vár, hogy a csapatok csatlakozzanak a játékhoz a kódszám, a csapatnév és a csapat tagjai nevének beírásával.

A tanulók az alábbi képet látják, amely bejelentkezésre szólítja őket:



Látszik, hogy a Dolphin és a Hoovers csapat bejelentkezett.



A feladatsor végén a tanulók véleményezhetik több lehetőség közül választhatnak.

Lementhetik az eredményüket. (Ha nem regisztrált játékosként játszottak, akkor az eredményük nem kerülnek tárolásra, csak itt van lehetőség a letöltésére.)

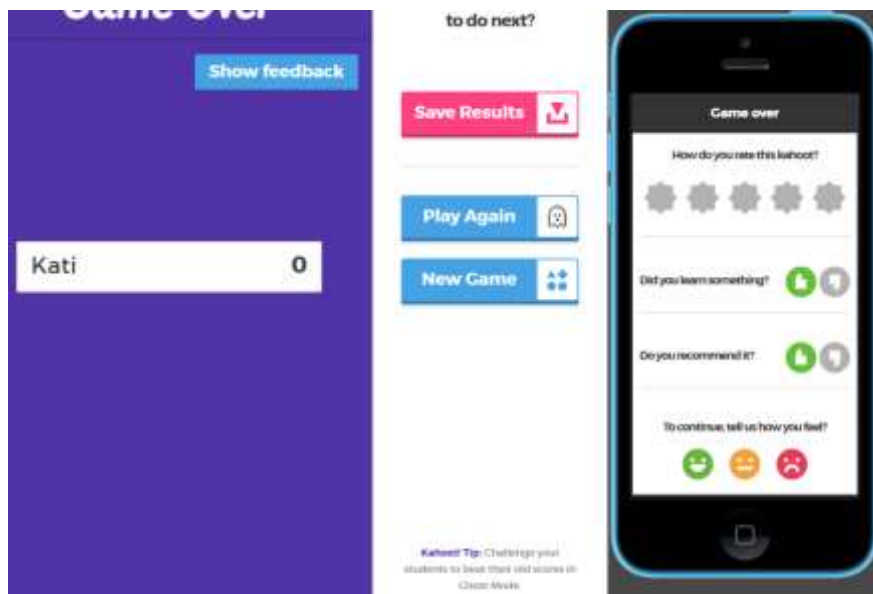
Lejátszhatják újra a játékot (Play Again) vagy új játékot kezdenek (New Game), illetve véleményezhetik a feladatsort.

How do you rate this kahoot? – Hogyan értékeled ezt a kahoot? kérdésre válaszolva a tanulók nullától öt csillagot adhatnak a feladatsorra a szerint, mennyire nyerte el a tetszésüket.

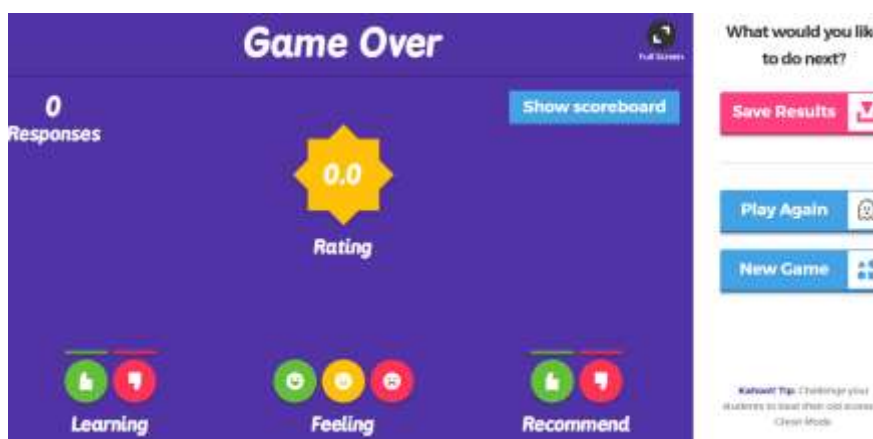
Did you learn something? - Tanultál valamit? – vagyis hasznos volt számodra? kérdésre lájkot nyomhatnak és ugyanígy a

Do you recommend it?- Ajánlanád ezt? értsd: valaki másnak, hogy ő is töltsse ki? kérdésre is.

To continue, tell us how you feel? és végül a tanulót megkérjük, hogy mondja el nekünk, hogyan érzi magát. Itt három hangulatjel közül választhat.



Ha több tanuló töltötte ki a tesztet, akkor ezek a visszajelzések összesítve is megjelennek majd az ikonok fölötti számokkal.



Jumble feladatípus

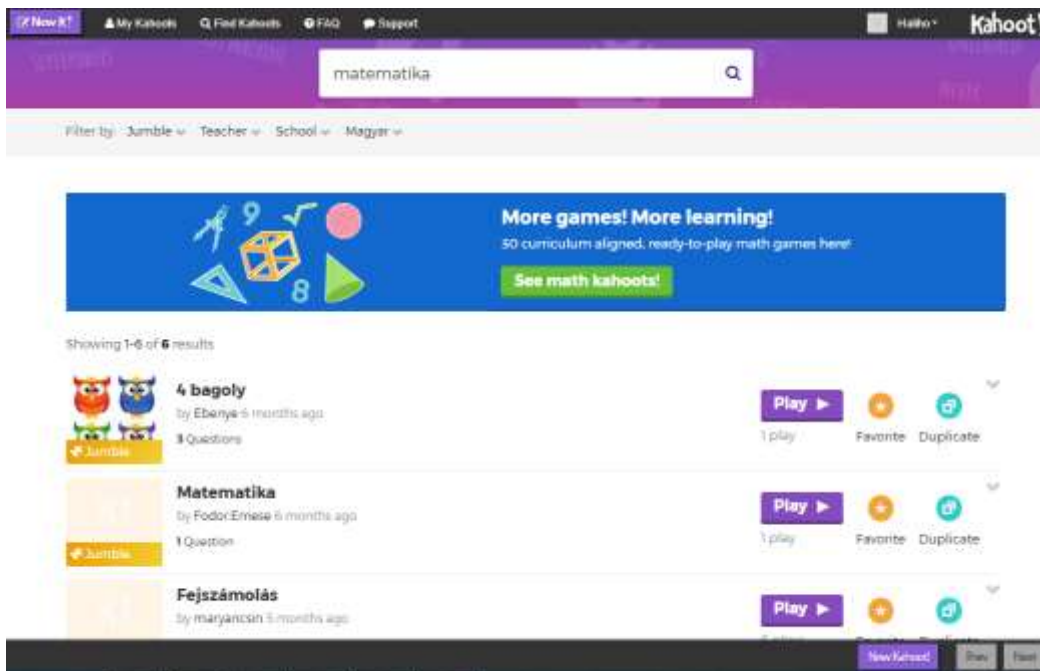
A feladat elnevezése zűrzavarra utal. A válaszlehetőségek vannak összekavarodva, így ez egy sorrendbe rakó feladat.

A feladat során helyes sorrendbe kell rakni az állításokat. A jó megoldásért pont jár. (Csakúgy, mint a Quiz-ben.)

A Jumble eredményei nem kerülnek tárolásra, nem tölthetők le, de a Kahoot- oldal már dolgozik ezen a fejlesztésen.

Ez a feladattípus nem használható team vagy Ghost módban.

Rákereshetünk erre a feladattípusra is. (Jumble)



Ha saját kahoot akarunk készíteni, akkor itt is először ki kell választani a feladattípust és meg kell adni a kötelező beállításokat, melyek majd a későbbiekben lehetővé teszik a keresést.



Ehhez tárgyszavakat is meg kell adnunk a Description szövegdobozban.

Title (required)
 76

Cover image

Description (required)

[Add a description here](#)

Visible to Language

Beállíthatjuk, hogy történjen-e pontozás, értékelés a feladatsor megoldás során.

Mi a tennivalók helyes sorrendje áramutés esetén?

Time limit Award points YES

[Switch the points off to survey learners, spark discussion or gauge gaps in knowledge.](#)

Media
 Add image Upload image Add Video

 or drag & drop image

Answer 1 (required) Answer 2 (required)

Beírom a feladat szövegét. Az állításokat már eleve a helyes sorrendben kell megadni.

K! Jumble Question Close Next

Question (required)

Time limit Award points YES

Media
 Add image Upload image Add Video

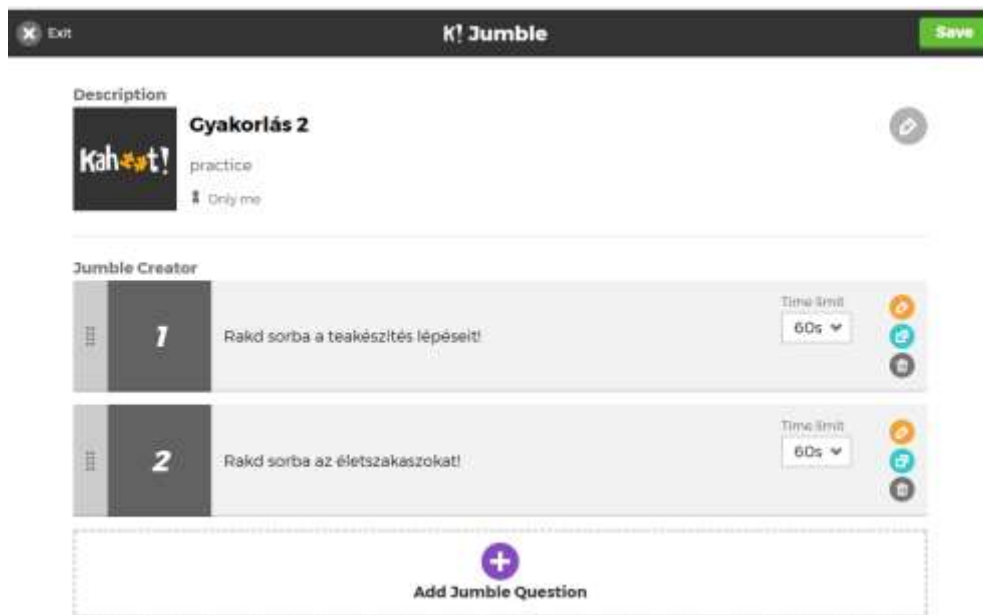
 or drag & drop image

Answer 1/A (required) Answer 2/A (required)
 Answer 3/A (required) Answer 4/A (required)

Note: Please add your answers in the correct order. The order will automatically be randomized during the game.

Credit resources

A feladatsorunk már két feladatot tartalmaz:



Próbáljuk ki a játékunkat előnézet módban. Ezt azért is érdemes elvégezni, hogy kiderüljenek az esetleges hibák, elírások, mielőtt még „élesben” a tanulók elé vinnénk.

Indítjuk az előnézeti játékot. Ezt a típust team módban nem lehet játszani.



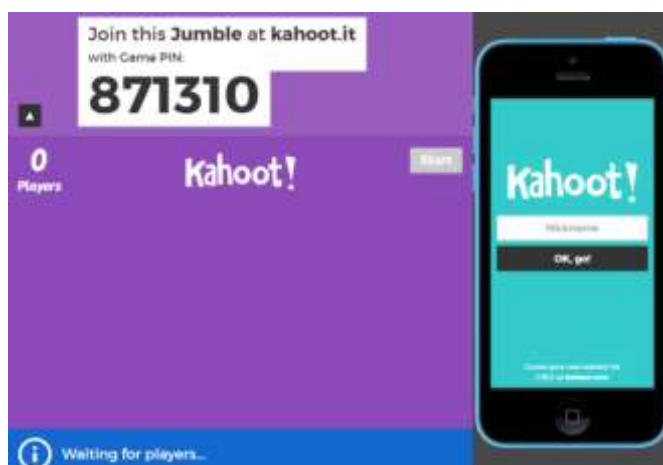
A képernyő csatlakozásra szólít fel.



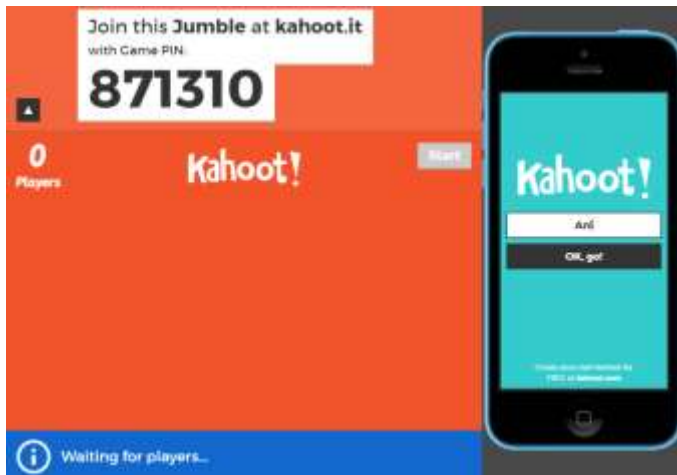
Beírjuk a játék PIN kódját és a



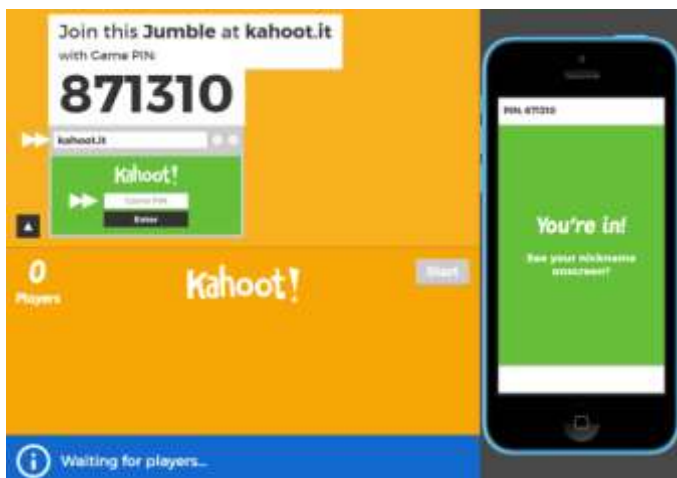
és a nevünket



Az OK, go! gombra kattintva



Kapunk egy üdvözlő szöveget és megkérdezi, hogy a kijelzőn megjelenhet-e a nevünk?



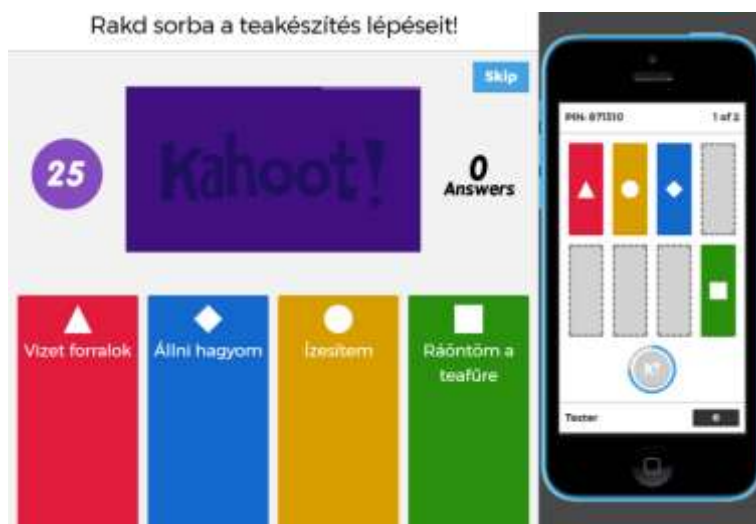
Rövid várakozást követően



betöltődik az első feladat:



A képen a feladat megjelenésekor látható,

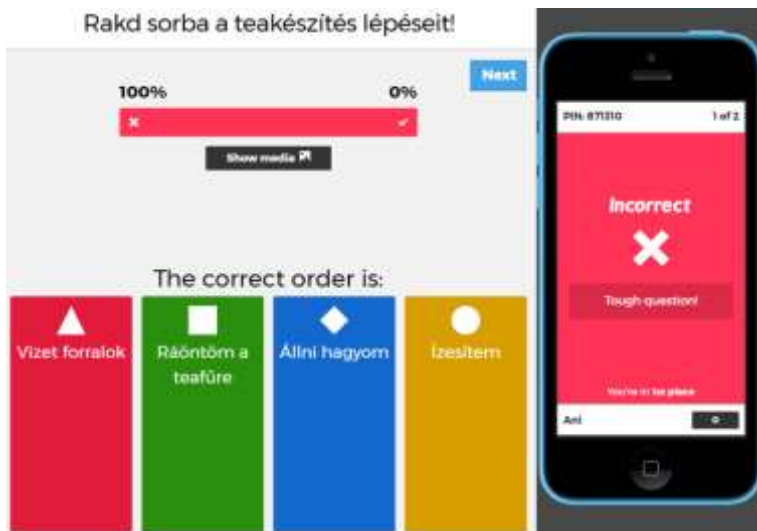


majd a félkész feladat, amikor már csak egy téglalpot kell a helyére húzni.



... és a kész feladat.

Sajnos nem volt helyes a megoldás, így ezt a válaszüzenetet kapjuk:



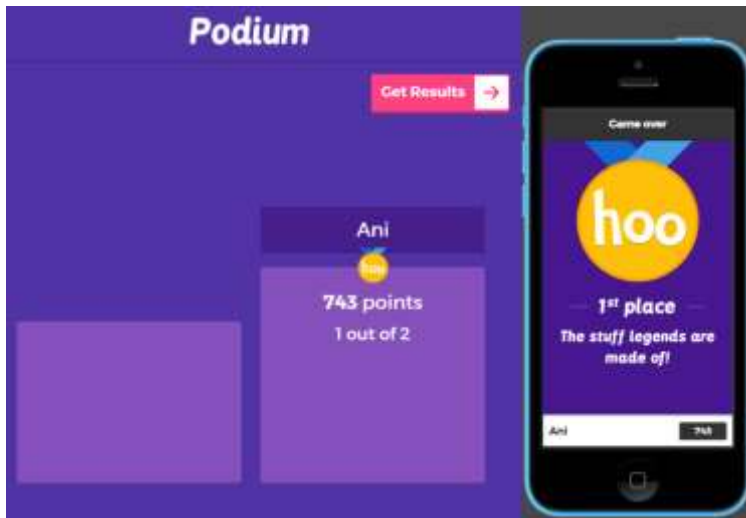
A második feladattal talán nagyobb szerencsénk lesz:



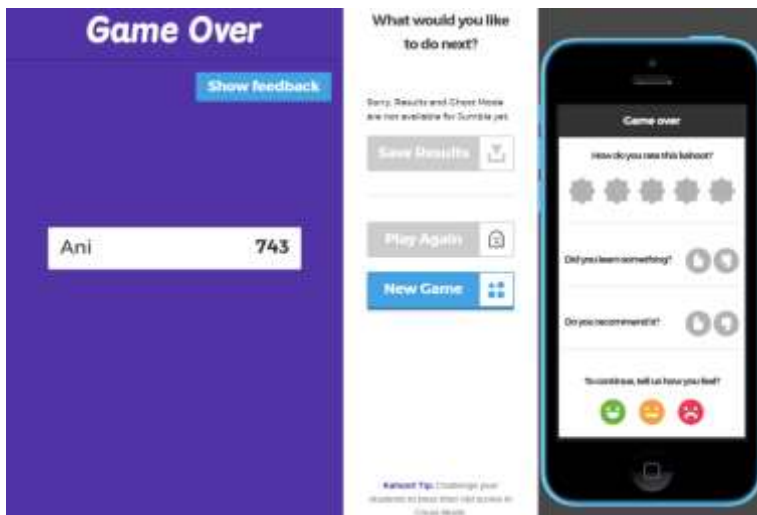
Sikerült megadni a helyes sorrendet, a válaszuk „Correct”



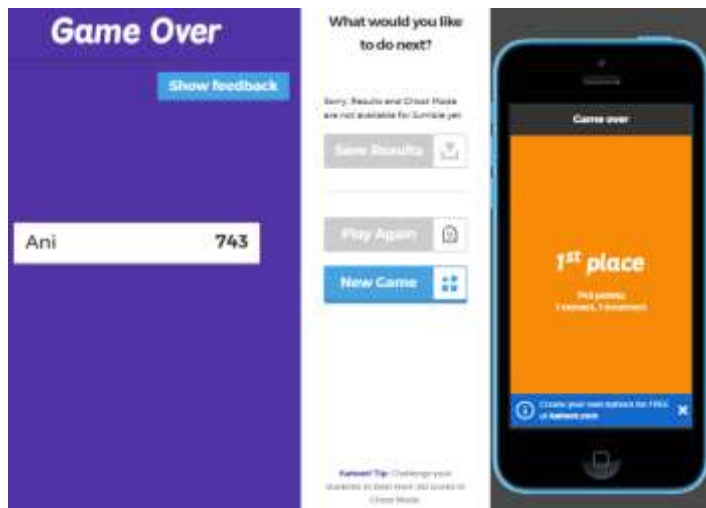
Mivel az előnézeti játékban csak egy játékos volt, így ő lett a győztes.



Itt is lehetőségünk van a visszajelzésekre.



Itt csak új játék kérésére van lehetőség. Enél a feladattípusnál nem lehet az eredményt letölteni és újraátszásra sincs lehetőség.



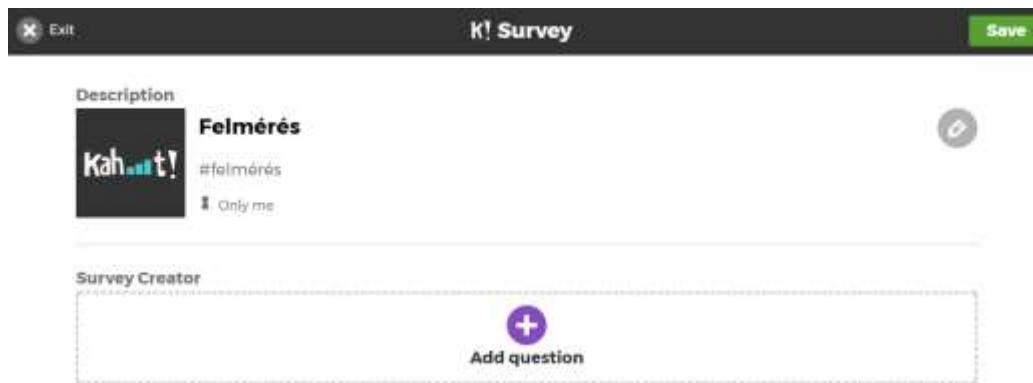
Survey feladattípus

A Survey feladattípus felmérést tesz lehetővé, de nem abban az értelemben, hogy a magyar oktatásban használjuk. A magyar nyelvű „felmérés” elnevezés azt sugallná, hogy ezzel a típussal lehet dolgozatot íratni, de ez a feladattípus másra jó. Itt a felmérés csak helyzetfelmérést és nem értékelést jelent. Ezzel a feladattípussal tájékozódhatunk a tanulók ismereteiről. Itt nincsenek meghatározva a jó és a rossz válaszok és pontot sem lehet rá kapni. A válaszok aránya egy oszlopdiaagramok jelenik meg, amely azt mutatja, hogy hányan (a válaszadók hányad része) választotta az adott lehetőséget. Ez a gyors kimutatás lehetőséget teremt arra, hogy az eredményekhez, a visszajelzésekhez igazodva folytassuk a téma további feldolgozását, vagyis összegyűjti a véleményét rátekintést ad a kitöltők felkészültségére. Alkalmazható team módban is.

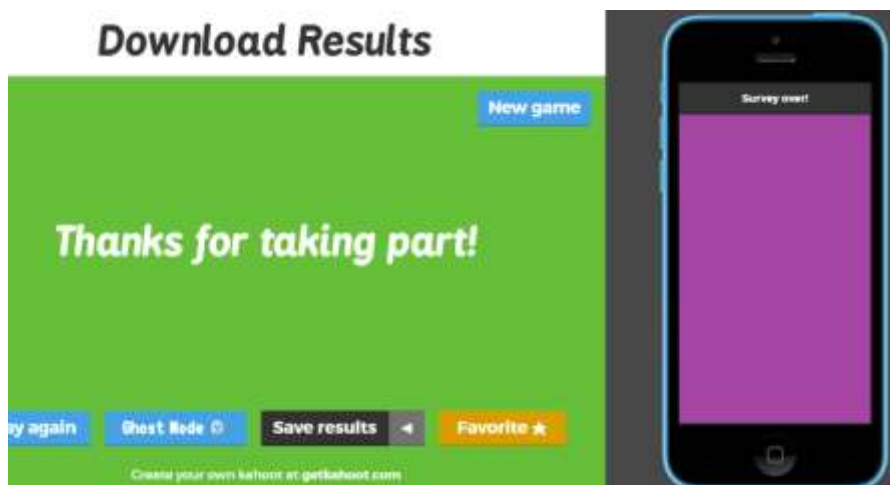
Elkészítése a szokásos módon történik:

Feladattípust választunk, megadjuk a kötelező beállításokat és kérdésenként összerakjuk a feladatsort. (Az Ok, go gombbal lépünk tovább.)

Az Add question gombra kattintva adhatunk új kérdést a feladatsorunkhoz.



A megoldás után a visszajelző képernyőn csupán ennyit látunk: Visszajelző képernyő:



Discussion feladattípus

A feladattípus elnevezése vitára utal. Alkalmazásával kezdeményezhetjük és gördülékenyebben levezethetünk egy vitát. (Természetesen itt a vita, mint pedagógiai módszer szerepel, ez nem konfliktushelyzetekben kialakult viták megoldására szolgál.)

Azonnali gyors kérdés-felelet feladattípus. Alkalmazhatjuk pl. egy vita kiindulásakor, amikor a résztvevőket azonnali, gyors állásfoglalásra készítjük, majd a témát vita formájában alaposan körbejárjuk. A válaszok automatikusan rögzítésre kerülnek, melyeket később ki lehet elemezni. A feladat létrehozása megegyezik a Survey (Felmérés) feladattípussal, de ebben az esetben csak egyetlen kérdést lehet létrehozni. A feladattípust a vita során egy újabb kérdéssel újra bevethetjük, így kaphatunk rálátást a vita során az állítás mellett vagy ellene érvelők számáról.

Összeállítása a szokásos módon történik:

Megadjuk a kötelező adatokat:

K! Discussion Ok, go

Title (required)
 Mi a véleményed erről az alkalmazásról?

Description (required)
 #vélemény

Cover image
 Add image Upload image
 or drag & drop image

Visible to: Only me **Language**: Magyar **Audience (required)**: School

Credit resources

Intro video
<https://www.youtube.com/watch?v=wVfRkSRJUD8>

A kahoot-hoz hozzáadunk egy kérdést:

K! Discussion Save

Description
 Kahoot! **Mi a véleményed erről az alkalmazásról?**
 #vélemény
 Only me

Discussion Creator
 Add question

Beírjuk a kérdés szövegét:

K! Question 1 Next

Question (required)
 Mi a véleményed erről az alkalmazásról?

Time limit
 20 sec

Media
 Add image Upload image Add Video
 or drag & drop image

Answer 1 (required)
 Nagyon szuper

Answer 2 (required)
 Egész jó

Answer 3
 Van másik kedvencem, az jobb

Answer 4
 Nem tetszik

Credit resources

Mivel csak egyetlen kérdésből állhat ez a kahoot, így hamar készen is vagyunk:

Saved privately!

'Mi a véleményed erről az alkalmazásról?'

1 question

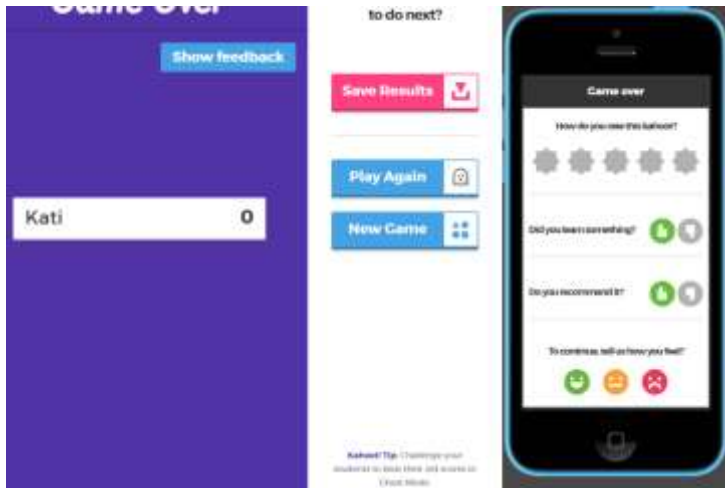


Az összeállított kérdést előzetesen a Preview it (Előnézet) ikon alatt nézhető meg, bár a feladattípus jellege miatt itt ritkán van erre szükség.



Játék Ghost módban

A Quiz feladatsorok megoldása után a „Szellem” módban az egyszer már megoldott Kahoot feladatsort oldhatjuk meg újra. (Ikonja a kis szellemfej.)

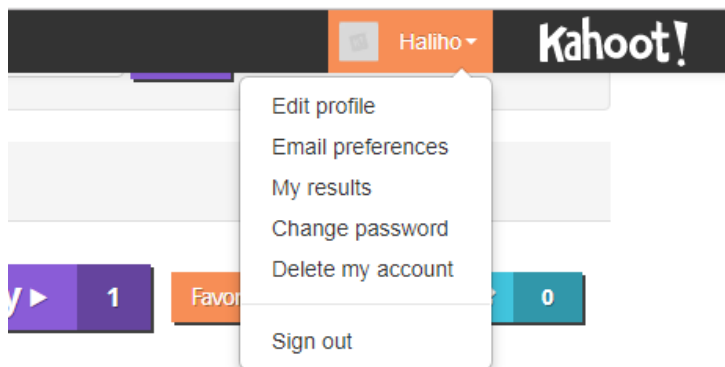


Play once, play again, and beat your score! - Játssz egyszer, játszd újra és győzd le az eddigi pontszámaidat – buzdít a program.

Ezt három féleképpen tehetjük meg.

Az első változatban a feladatsor megoldása után azonnal újrakezdjük a játékot. Miután a játék végén megjelent a győztes (legtöbb pontot elérő) játékos neve), kattintsunk a Click Feedback & Results (Visszajelzés és Eredmények), majd a Final Results (Végleges eredmények) gombokra. Ekkor látható lesz egy Ghost Mode (Szellem mód) gomb. Erre kattintva a játék újra lejátszható és megpróbálhatunk jobb eredményt elérni, mint az első alkalommal.

A második lehetőség az, amikor a tanév folyamán egy későbbi alkalommal szeretnénk kitölteni újra ugyanazt a feladatsort, hogy láthassuk a tananyagban elért fejlődést. Ehhez regisztrált felhasználónak kell lenni. Be kell jelentkezni a saját Kahoot! fiókba (Regisztrálni a www.kahoot.com oldalon lehet.), és a jobb felső sarokban a saját felhasználói névre, majd a My Results (Eredményeim) sorra



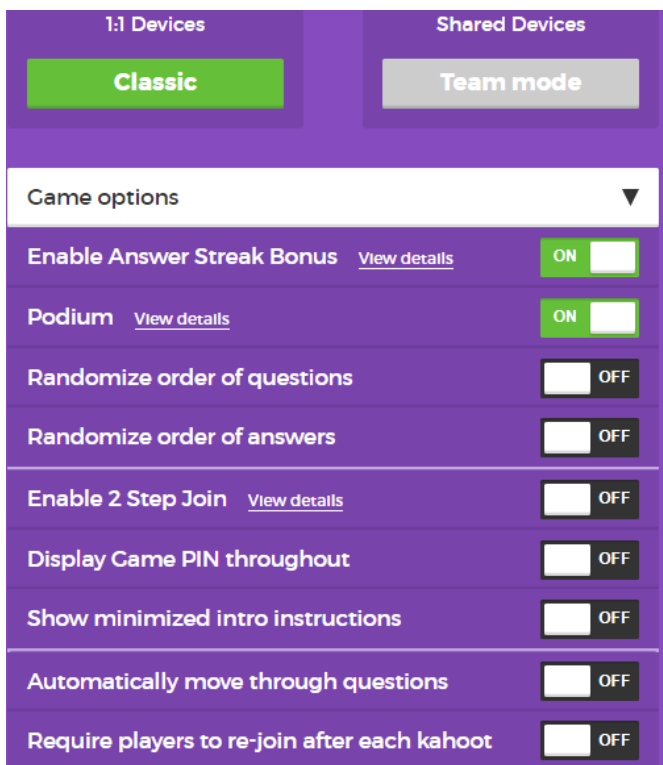
kattintva megjelennek azon feladatok listája, amit valaha megoldottunk:



Itt a kiválasztott feladatsor végén álló szellemet ábrázoló Play Again (Játszd újra) gombra kattintva betöltődik a feladatsor (pl. Felmérés című feladatsor).



Módosíthatunk a lejátszási feltételeken is.



Az egyes kapcsolók jelentése:

Randomize order of questions - A kérdések véletlenszerűen következnek egymás után

Randomize order of answers – A válaszok sorrendje véletlenszerű

Enable answer streak bonus - Válassza a válasz sorozat bónuszt, vagyis ha egymást követően sorra jó válaszokat ad meg a játékos, akkor bónuszpontot is kap.

Enable 2 step join - engedélyezze a 2 lépéses csatlakozást

Throughout – A játék PIN kódja nyilvános a neten

Show minimized intro instruction – Csak minimális bevezető instrukciót mutat, vagyis gyakorlaott játékosok esetében nem húzza ezzel az időt

Automatically move through questions - automatikusan jönnek a kérdések

Require players to re-join after each kahoot- Megköveteli a játékosoktól, hogy újra csatlakozzanak minden egyes kahoot után.

Az alábbi képernyőn a Dolphin és a Hoowers nevű játékosok játszanak a szellemeik, vagyis a saját előző eredményeik ellen, hogy megdöntsék az akkor elér csúcsukat. a régi pontszámokat a szellemfigurák jelképezik.



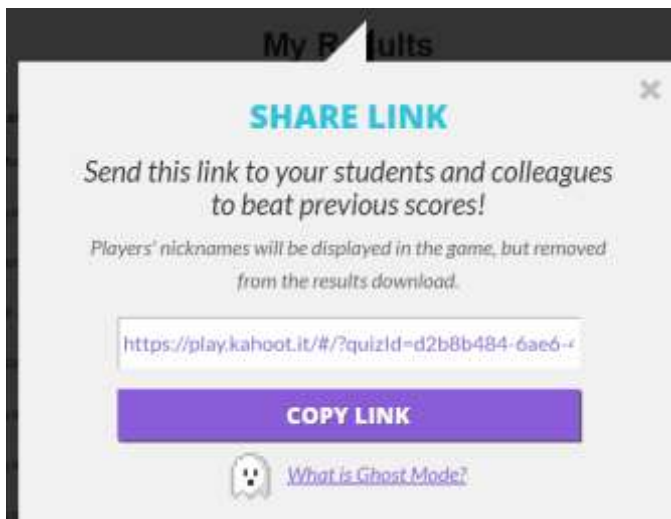
Az újabb forduló kimenetele itt látható, vagyis mindkét játékosnak sikerült megdönteni az előzőekben elért pontszámot, legyőzték a szellemeket.



Harmadik lehetőségként megoszthatjuk a játék linkjét. Ezt abban az esetben is megtehetjük, ha a feladatsort nem mi állítottuk össze, de kitöltöttük már valamikor a feladatsort.



A kiválasztott sor végén lévő Share link (Hivatkozás megosztása) felírra kattintva megnyílik az alábbi ablak:



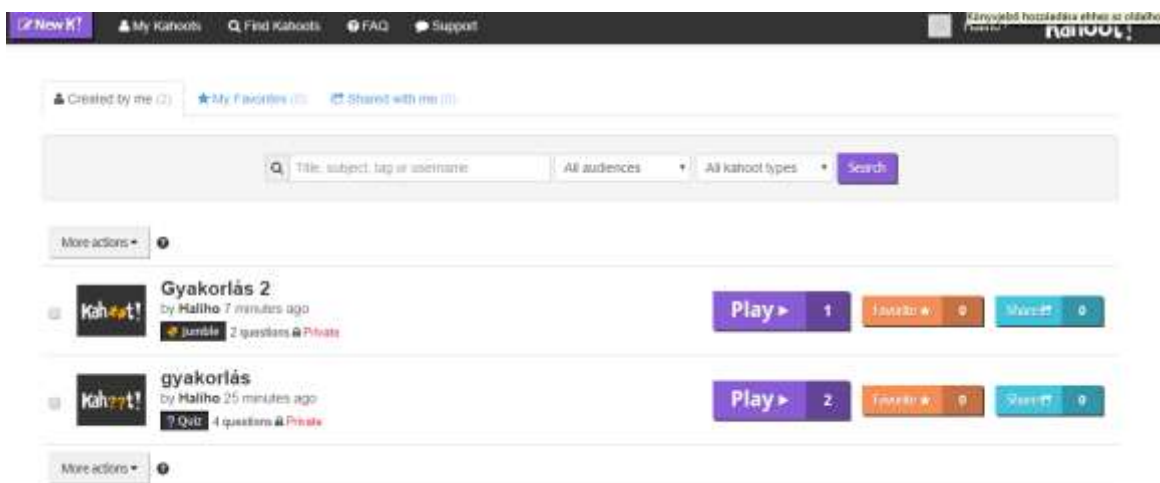
A képernyőn olvashatjuk, hogy javasolja, küldjük el a linket a diákjainknak vagy kollégáinknak, hogy megdöntsék az eddigi pontszámot. A játékosok felhasználóneve látható lesz a kijelzőn, de az előző pontszáma már nem lesz elérhető/letölthető. (Felülíródik az új pontszámmal.)

A fehér sorban megjelenő linket a Copy link gombra kattintva könnyen másolhatjuk, elküldhetjük e-mailben a diákjainknak otthoni gyakorlásra vagy megoszthatjuk a közösségi médiában.

Saját munkák áttekintése

Végül tekintsük még át munkáink listáját.

A Created by menüpontnál megjeleníthetők az összeállított kahoot- jaink.



Egyet kiválasztva megnézhetjük a kérdéseket és az egyes kérdések végén látható Show answer gombra kattintva megnézhetjük a válaszokat is, pipával jelölve a helyes választ. (Érdekességképpen a 3. kérdésnél két helyes válasz is meg van adva, a sarkantyúvirág magyar és latin neve is.)

Itt is elérhető az Előnézet funkció.

A feladatsorokat lehetőségünk van „kedvenc”-ként jelölni. Ezek a „My Favorite” menüben találhatóak.

Shared with me menüpont alatt a velem megosztott kahoot-kat találom.

Eredmények letöltése Excelben

A Quiz feladattípusban a tanulók eredményét le lehet tölteni. Ekkor egy több munkalapról álló excel fájl generálódik. A fájlneve pl:

results-1505120064747-673e64ae-e67f-46a7-8c66-041759f0dd13_8_a_20170911.xlsx

Itt megtaláljuk az QUIZRE vonatkozó összes adatot. A feladatok számát, a játékosok számát, az átlagosan elér pontszámokat, %-os eredményeket, a visszajelzések eredményét.

Balesetvédelmi szabályok				
Played on	11 Sep 2017			
Hosted by	Haliho			
Played with	12 players			
Played	8 of 8 questions			
Overall Performance				
Total correct answers (%)	98.95%			
Total incorrect answers (%)	1.05%			
Average score (points)	8772.42 points			
Feedback				
How fun was it? (out of 5)	0.00 out of 5			
Did you learn something?	0.00% Yes	0.00% No		
Do you recommend it?	0.00% Yes	0.00% No		
How do you feel?	0.00% Positive	0.00% Neutral	0.00% Negative	
Switch tabs/pages to view other result breakdown				

Egy másik fülön tanulónként láthatjuk a végeredményt, az összesített pontszámokat, a helyes és a rossz válaszok számát.

Balesetvédelmi szabályok				
Final Scores				
Rank	Players	Total Score (points)	Correct Answers	Incorrect Answers
1	OT	9366	8	0
2	Le	9108	8	0
3	br	9099	8	0
4	rg	9065	8	0
5	Be	9045	8	0
6	sa	9024	8	0
7	hn	9019	8	0
8	sz	8985	8	0
9	rl	8900	8	0
10	kn	8483	8	0
11	tb	7621	7	0
12	szv	7554	7	1
Switch tabs/pages to view other result breakdown				

Az egyes tanulók teljesítményét is áttekinthetjük. A piros színnel jelzett 0 pont azt jelenti, hogy a tanuló a megadott időintervallumon belül nem válaszolt.

Balesetvédelmi szabályok						
Question Summary						
Rank	Players	Total Score (points)	Q1	Melyik a helyes szabály?	Q2	Melyik szabály is
1	OT	9366	830	A teremben csak tanári felügyelet mellett tartózkodhatsz.	1012	A teremben enni
2	Le	9108	889	A teremben csak tanári felügyelet mellett tartózkodhatsz.	879	A teremben enni
3	Br	9099	816	A teremben csak tanári felügyelet mellett tartózkodhatsz.	917	A teremben enni
4	rg	9065	854	A teremben csak tanári felügyelet mellett tartózkodhatsz.	844	A teremben enni
5	Be	9045	876	A teremben csak tanári felügyelet mellett tartózkodhatsz.	957	A teremben enni
6	sa	9024	871	A teremben csak tanári felügyelet mellett tartózkodhatsz.	818	A teremben enni
7	hn	9019	811	A teremben csak tanári felügyelet mellett tartózkodhatsz.	918	A teremben enni
8	sz	8985	882	A teremben csak tanári felügyelet mellett tartózkodhatsz.	913	A teremben enni
9	ri	8900	818	A teremben csak tanári felügyelet mellett tartózkodhatsz.	846	A teremben enni
10	kn	8483	854	A teremben csak tanári felügyelet mellett tartózkodhatsz.	857	A teremben enni
11	tb	7621	0		898	A teremben enni
12	szv	7554	886	A teremben csak tanári felügyelet mellett tartózkodhatsz.	868	A teremben enni

A feladatsor egyes kérdéseit is áttekinthetjük, ahol még részletesebb adatokat találunk. Pl. hány másodperc alatt válaszoltak az egyes tanulók.

Balesetvédelmi szabályok						
Q1 Melyik a helyes szabály?						
Correct answers	A teremben csak tanári felügyelet mellett tartózkodhatsz.					
Players correct (%)	100.00%					
Question duration	30 seconds					
Answer Summary						
Answer options	A teremben bármikor bejuthatsz.*	A terem ábrájában nyissa el a tanuló ebből.*	A teremben csak tanári felügyelet mellett tartózkodhatsz.*	A terem ábráján a tanuló elmozdítja a portált.*		
Is answer correct?	x	x	x	x	x	x
Number of answers reached	0	0	11	0	0	0
Average time taken to answer (seconds)	0.00	0.00	14.88	0.00	0.00	0.00
Answer Details						
Players	Answer	Score (points)	Current Total Score (points)	Answer time (seconds)		
Be	A teremben csak tanári felügyelet mellett tartózkodhatsz.	876	876	12.97		
Le	A teremben csak tanári felügyelet mellett tartózkodhatsz.	889	889	16.44		
OT	A teremben csak tanári felügyelet mellett tartózkodhatsz.	830	830	14.79		
Br	A teremben csak tanári felügyelet mellett tartózkodhatsz.	816	816	18.35		
rg	A teremben csak tanári felügyelet mellett tartózkodhatsz.	811	811	15.54		
hn	A teremben csak tanári felügyelet mellett tartózkodhatsz.	854	854	17.94		
sz	A teremben csak tanári felügyelet mellett tartózkodhatsz.	882	882	13.85		
ri	A teremben csak tanári felügyelet mellett tartózkodhatsz.	818	818	16.25		
kn	A teremben csak tanári felügyelet mellett tartózkodhatsz.	854	854	13.85		
tb	A teremben csak tanári felügyelet mellett tartózkodhatsz.	0	0	13.14		
szv	A teremben csak tanári felügyelet mellett tartózkodhatsz.	886	886	12.72		

Zárszó

Nagyon remélem, hogy rövid leírással sikerült kedvet csinálni a Kahoot! használatához! Tanítási tapasztalataim alapján a tanulók örömmel fogadják a Kahoot oldalon készített feladatokat. Jó lehetőség ad a tanóra színesítéséhez, a korszerűbb ellenőrzési módok alkalmazására. Bízom benne, hogy sok új feladatba botlok majd az oldalon, melyet ezen ajánló hatására készítettek a kollégák!