

## Övning 7

### ”Kahoot”

---

På ett enkelt sätt skapa en interaktiv frågesport. Eleverna får möjlighet att leka fram kunskap eller testa av kunskap de redan har.

Syfte	Eleverna får på ett lekfullt och interaktivt sätt möjlighet testa av sina kunskaper om gymnasieskolan, de 18 nationella gymnasieprogrammen och övrig utbildningsinformation.
Mål	Eleverna ska få en större kunskap och mer information om gymnasieskolan, de 18 nationella gymnasieprogrammen och övrig utbildningsinformation.
Genomförande	Skapa en Kahoot genom att följa instruktionerna som följer nedan. Övningen kan med fördel kombineras med övning 4 ”Gy-koll”



# Kort instruktion för att komma igång med Kahoot!



## Vad är Kahoot?

Kahoot är en webbsida där du skapar ett konto (gratis) för att sedan skapa interaktiva frågesporter så kallade Quiz. Du skapar frågesporten genom frågor, svarsalternativ och du har också möjligheten att infoga bilder. Du väljer själv hur många frågor och hur många svarsalternativ du vill ha i din Quiz

För att skapa Kahoot: <https://getkahoot.com/> eller <https://create.kahoot.it/>

För att spela: [Kahoot.it](https://kahoot.it)

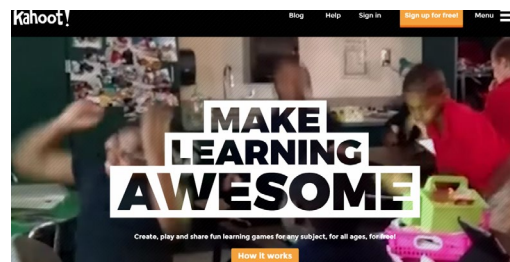
## Vad behöver eleverna?

Eleverna kopplar upp sig till Kahoot (Kahoot.it), fyller i den "gamepin" som genereras när spelet startas och besvarar sedan frågorna i den "quiz" du valt att spela. Eleverna får återkoppling om de har svarat rätt. Du som lärare får återkoppling på vad ni behöver repetera och träna på ytterligare. Eleverna behöver inte skapa konto eller uppge någon mailadress- det enda eleven behöver är en "device" (dator, iPad/ smartphone), internet och den kod som spelet genererar när du som lärare tryckt "play".

## Här kommer en steg-för-steg beskrivning som kanske kan vara till hjälp!

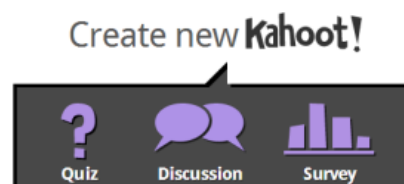
### 1) Skapa konto

Som lärare skapar du först ett konto. Det gör du på [getkahoot.com](https://getkahoot.com) eller [create.kahoot.it](https://create.kahoot.it) (se ovan). Då kommer du till en inloggningssida där du väljer att skapa ett gratis konto.



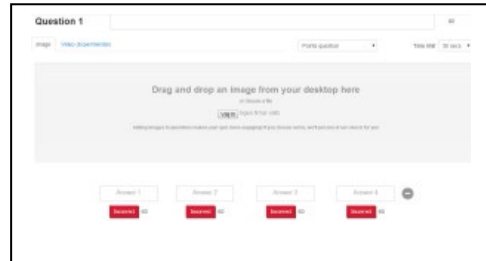
### 2) Välj vad du vill göra

När du skapat ett konto så väljer du vad det är du vill göra. Vill du göra en frågesport så klickar du på quiz.

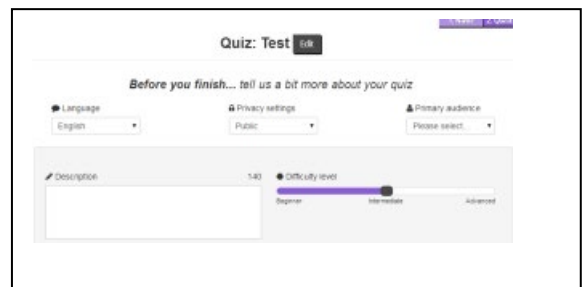


### 3) Skapa frågor

Sen är det bara att sätta igång att skapa frågor:( Här kan du med fördela använda frågorna "Har du gymnasiekoll" Övning 4. )Du skriver in dina fråga och sen är det valfritt om du vill välja att lägga till en bild. Längst ner har du fyra svarsalternativ, tänk på att EN måste du ändra så den blir "correct" och lyser grön. Det gör du genom att klicka på den röda rutan.

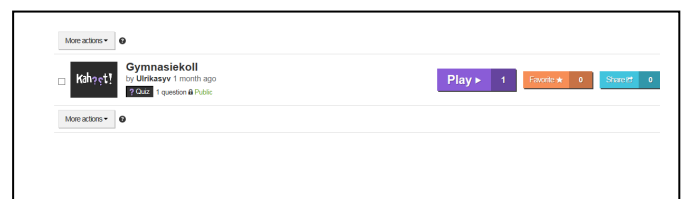


Sedan går du vidare genom att klicka på "Add question" och lägger till så många frågor du vill ha. När du känner att du är klar, klickar du på "save and "continue". Då kommer det upp en ruta där du ska fylla i vilken typ av ålder/stadie den riktar sig till, språk, en beskrivning av "quizen" och framförallt, glöm inte att ställa in på "public" så att vi andra har möjlighet att ta del av din quiz. För om vi alla hjälps åt att skapa en "bank" av bra Kahoot-frågesporter, tänk så mycket tid vi sparar åt varandra! Glöm inte bort – "sharing is caring"

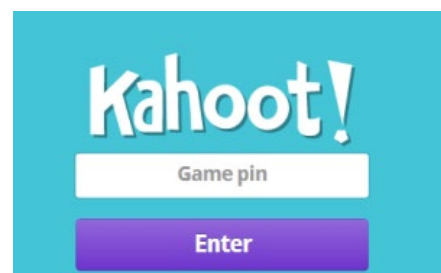


### 4) Spela Kahoot

När du sedan ska spela Kahoot med dina elever går du in på ditt konto och trycker Play på den "quizen" du vill spela.



Under tiden går eleverna in på adressen kahoot.it. På deras skärm kommer följande bild upp:



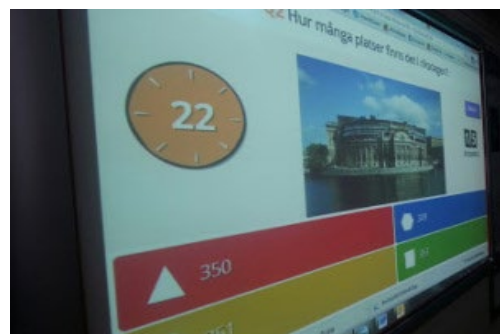
Samtidigt, på smartboarden (kanonen eller där du kopplat upp datorn till skärm) kommer följande bild upp:

Eleverna fyller in den ”gamepin” som står framme på duken i sina mobila enheter och sen är det bara att välja ett smeknamn och köra igång!

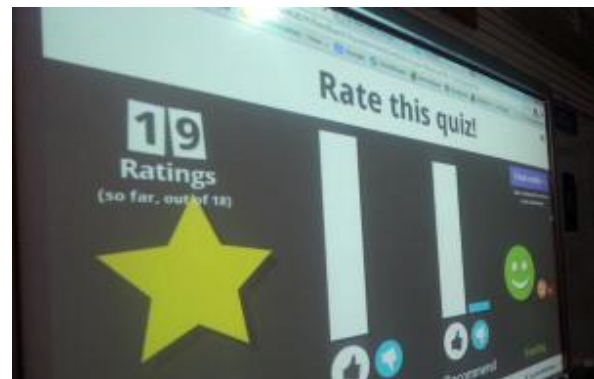


På ett enkelt sätt har du skapat en interaktiv frågesport som både engagerar och motiverar dina elever!

### Test av kunskap – under tidspress



Mellan varje fråga kommer en topp-5 lista och eleverna ser hur de ligger till. När quizen är slut kan allas resultat laddas ner och exakt vilka frågor eleverna svarat rätt respektive fel på kommer upp. I slutet av quizen får eleverna en chans att utvärdera den enligt ”tumme upp – tumme ned” principen.



Kan man leka fram kunskap? Klart man kan! Vi leker *alldeles för lite* i våra klassrum! För att främja lust till lärande måste vi se till att *lusten kommer in i klassrummet!*

Våga testa – varken du eller dina elever kommer bli besvikna!

Lycka till!