

1. Šajā "zināšanu vitamīnā" iemācīsies kā...
2. Pirms darba sākšanas...
3. Jauna testa izveidošana
4. Testa palaišana
5. Testu pārvaldīšana
6. Noderīgas saites

Elektroniska testa izveidošana – izmantojot Kahoot!

Atslēgvārdi: zibaptaujas, viktorīnas, spēle, tests, elektroniska, interaktīva, platforma, mācību platforma, tiešsaiste, tiešsaistes viktorīna, tiešsaistes tests, elektroniskais tests, interaktīvs uzdevums, klase, nodarbība, internets, interneta rīks, mācību stunda, klases mācīšana, planšetdators, viedtālrunis, tālrunis, mobilais tālrunis, mobilā ierīce, reāllaiks, sinhrona, sinhrona apmācība, Kahoot, Kahoot!

1. Šajā "zināšanu vitamīnā" iemācīsies kā...

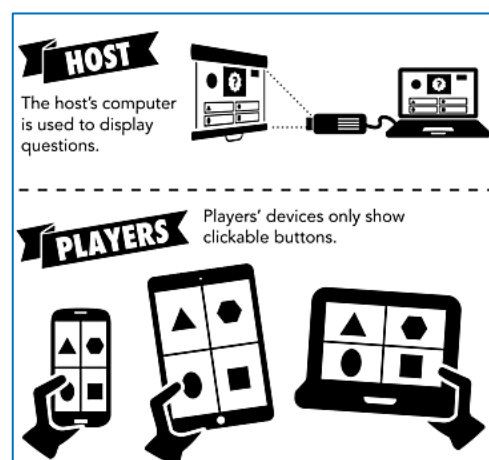
- uzstādīt Kahoot! kontu
- izveidot un sākt jaunu testu, ieskaitot atskaišu iegūšanu
- lietot, rediģēt, pielāgot un dalīties ar paša izveidotu testu

2. Pirms darba sākšanas... Kahoot!

Kahoot! ir bezmaksas spēlēs balstīta mācību platforma, kuras mērķis ir padarīt mācības izklaidējošas. Lai veiktu elektronisku testu, skolotājam ir jāizveido konts, savukārt izglītības guvējam – nav jāveido savs konts.

KĀ TAS STRĀDĀ Kahoot! Skolotājs veido testus (iespējams izveidot arī citus interaktīvus materiālus), palaiž to datorā, kuram ir pievienots aprīkojums attēla projicēšanai (piem. projektor + ekrāns) un izglītības guvēji sniedz atbildes reāllaikā savos datoros vai mobilajās ierīcēs (mobilais tālrunis, planšetes utt.). Jautājumus parāda uz lielā ekrāna, izglītības guvēji sniedz atbildes pieskaroties atbilžu variantu pogai savā ierīcē.

Tātad – vari izmantot **Kahoot!**, lai padarītu savas mācību stundas atraktīvākas, bet, ņem vērā – Kahoot Testu nevar uzdot kā mājasdarbu!



Jautājumus attēlo visai klasei, tie nebūs redzami izglītības guvēja ierīcē – tur attēlo tikai atbilžu pogas.

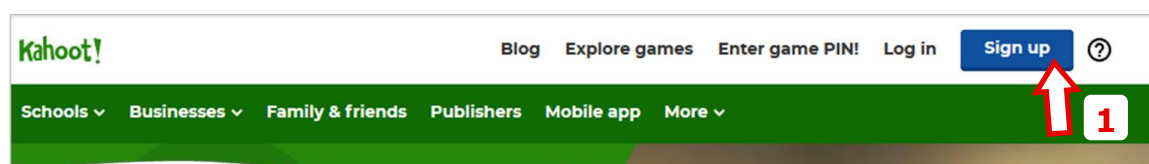
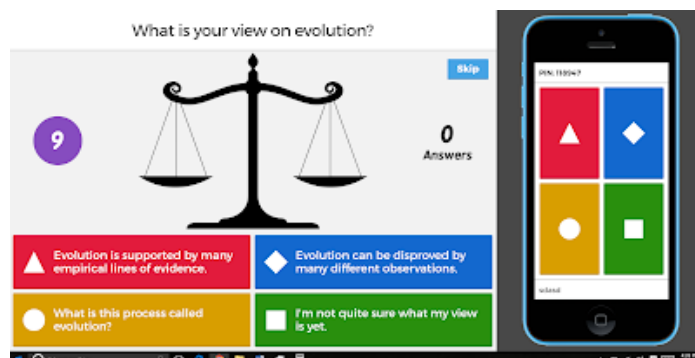
ATSKAITES. Katram testam iespējams izveidot MS Excel datni (xlsx), kurā ietverti testa rezultāti un statistika.

TESTA IZVEIDOŠANA Skolotājs var izveidot testu no nulles vai arī izmantot **Kahoot!** repozitorijā piedāvātos testus (iespējams rediģēt vai izmantot nemainītus).

IESPĒJAS DALĪTIES UN PRIVĀTUMS. Skolotājs, kas ir **Kahoot!** lietotājs var noteikt testus kā privātus vai arī ar tiem dalīties ar kolēģiem. Viņi var arī izmantot publiski pieejamos testus (**Kahoot!** repozitorijā).

VALODA. Rīks pieejams tikai angļu valodā, bet tas nav netraucē izveidot un lietot testus jebkurā vēlamajā valodā.

Nav nepieciešama uzstādīšana datorā. Vienīgā prasība ir izveidot kontu. Dodies uz <https://kahoot.com/> un klikšķini **Sign up/Pierakstīties (1)** loga augšējā labajā stūrī.



The diagram shows the registration process in three steps:

- Step 2:** A selection screen titled "I want to use Kahoot!" with four options: "As a teacher" (orange), "As a student" (blue), "Socially" (purple), and "At work" (teal). A red arrow points from "As a teacher" to the next step.
- Step 3:** A "Sign up" screen with three options: "Sign up with Google" (blue), "Sign up with Microsoft" (dark blue), and "Sign up with email" (green). A red arrow points from "Sign up with email" to the next step.
- Step 3a:** A "Your account details" form with fields for: "Add your school or university (optional)", "Workplace details (required)" (a dropdown menu), "Pick a username (required)", "Add your email address (required)", and "Create a password (required)".
- Step 3b:** A blue button labeled "Join Kahoot!" with a red arrow pointing to it from the "Sign up with email" button.
- Step 3c:** A blue button labeled "Join Kahoot!" with a red arrow pointing to it from the "Create a password" field.

Atvērtajā tīmekļa lapā nosaki, ka izmantosi rīku **As a teacher/ Kā skolotājs (2)**, pēc tam **piraksties**, izmantojot kādu no **piedāvātajām metodēm (3)**. Ja izvēlies pogu **Sign up with email/ Reģistrēties ar e-pastu (3a)**, būs jāaizpilda dati **Your account details/ Konta dati (3b)** formā un jāklikšķina poga **Join Kahoot!/ Pievienoties kahotam! (3c)**, lai pabeigtu konta izveidi.

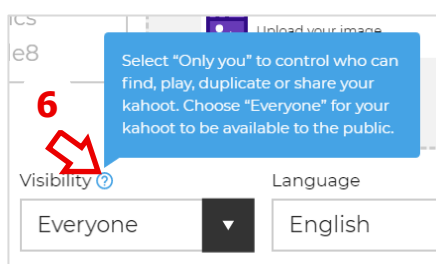
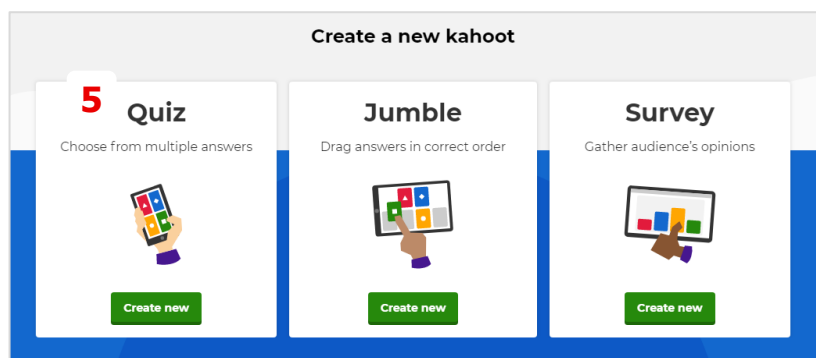
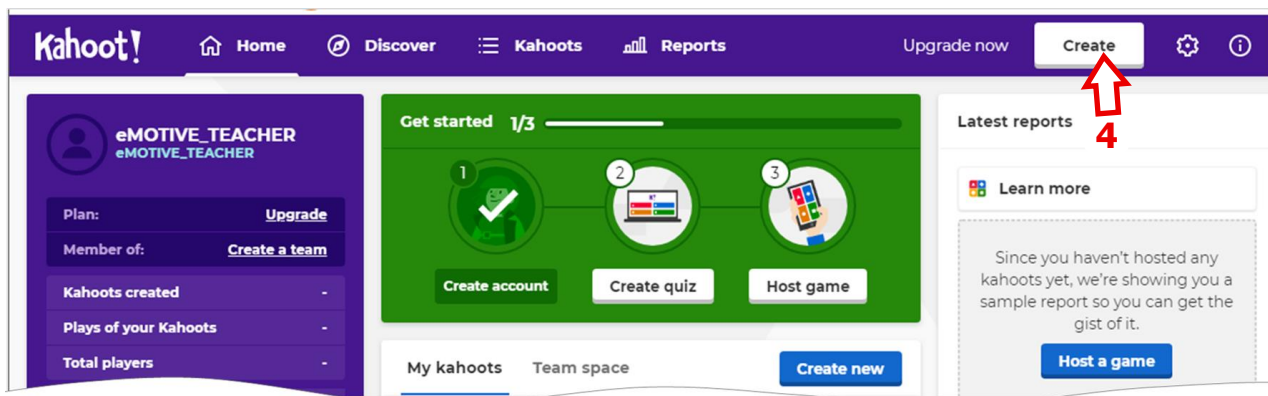
PIEZĪME. Tiks atvērta tīmekļa vietne ar Kahoot! versijām: bezmaksas un maksas versijas. Izvēlieties bezmaksas. Atvērtajā logā ieraksti lietotājevārdu.

3. Jauna testa izveidošana

Kahoot! mājaslapā klikšķini **Log in** (labajā stūrī) vai dodies pa taisno <https://create.kahoot.it/login>. Pieslēdzies.

PIEZĪME. Rīkā testi un aptaujas (un citi pieejamie interaktīvo materiālu veidi) tiek sauktas par kahoot un kahootiem, un turpmāk tā arī tos sauksim šajā "zināšanu vitamīnā".

Atvērtajā logā klikšķini pogu **Create/ Izveidot (4)**. Redzēsi pieejamos kahootu veidus (interaktīvie materiāli). Klikšķini jebkur **Quiz/Tests (5)** kvadrātā.



K! Quiz logā, rakstīsi **tava kahoot aprakstu**. Ja tev ir **šaubas par ko rakstīt vai izvēlēties** noteiktajā laukā, virzi peli virs jautājuma zīmes (6) ikonās, lai saņemtu papildu informāciju un/vai skaidrojumu.



Vari **pievienot fona attēlu** savam testam – izmanto iespēju lauku **Cover image/ Fona attēls (7)**. Attēls **uzreiz tiks parādīts** šajā laukā.

Laukā **Visibility/Redzamība (8)**, izvēlies **Only you/Tikai tu**, ja vēlies **noteikt, kam būs piekļuve tavam testam**.

Kad pabeidz, klikšķini pogu **Ok, go/Labi, aiziet (9)**, lai sāktu pievienot jautājumus. Atvērsies logs **K! Question 1** jautājumu veidošanai. Ja izlem, ka **vēlies veikt izmaiņas aprakstā**, klikšķini **Edit your kahoot description/Rediģēt tava kahoot aporakstu (10)** lai atgrieztos **K! Quiz** logā. Klikšķini pogu **Add question/Pievienot jautājumu (11)**, lai izveidotu jautājumu.

Logā **K! Question 1/K! Jautājums1** **ieraksti jautājumu un vismaz 3 atbildes, norādī kura atbilde ir pareiza** – klikšķini uz ikonas ar tp (12a). Tev ir arī jānosaka **laiks, kurā izglītības guvējam jāsniedz atbilde (12b)**. Lai padarītu jautājumu interesantāku, vari pievienot arī **grafiku** – izmanto iespējas laukā **Media (12c)**.

Testu var izpildīt **novērtēšanas nolūkā** vai tikai tādēļ, lai uzzinātu izglītības guvēju pašreizējo zināšanu līmeni par konkrēto tēmu. Otrajā gadījumā var izslēgt apbalvošanas punktus atbildēm (12d). Lai pabeigtu, klikšķini uz pogas **Next/Tālāk (12e)**.

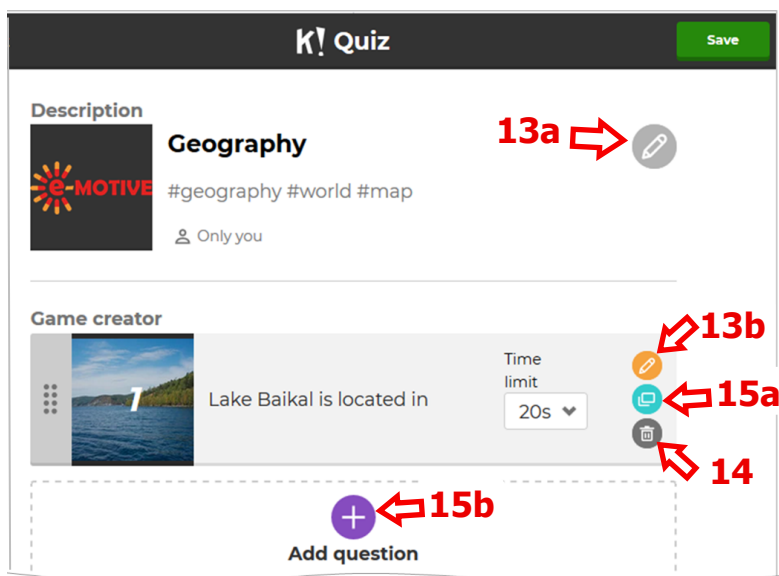
PIEZĪME. Tas pats logs tiek atvērts, kad rediģēsi konkrēto jautājumu. Klikšķini pogu **Next (12e)**, ieviestās izmaiņas tiks saglabātas.

Nu esi logā **K! Quiz**, kurā ir uzskaitīti testa jautājumi. Tagad redzam tikai tos, ko tikko izveidojām. No šī loga vari atgriezties iepriekšējā logā:

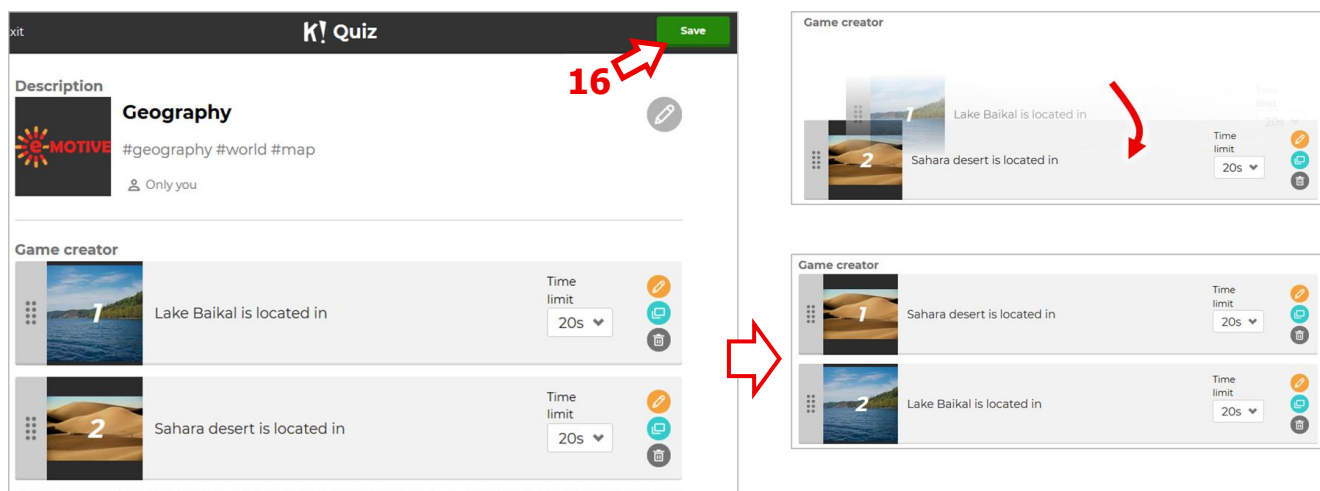
- Klikšķini pogu **Edit your kahoot description/Rediģē sava kahoot aprakstu (13a)**, lai rediģētu testa aprakstu
- klikšķini pogu **Edit this question/ Rediģēt šo jautājumu (13b)**, lai rediģētu noteikto jautājumu – kad tu
- klikšķini pogu **Delete this question/ Izdzēst šo jautājumu (14)**, lai izdzēs jautājumu.

Ir divi veidi kā izveidot jautājumu:

- klikšķini **Duplicate this question/ Dublēt jautājumu (15a)** noteiktajā jautājumā, kuru vēlies pārkopēt kā jaunu jautājumu, tad veic izmaiņas (izmanto pogu **Edit/Rediģēt (13a)**, lai dotos uz rediģēšanas logu)
- klikšķini pogu **Add question /Pievienot jautājumu (15b)**, lai atvērtu jauna jautājuma izveides logu (**K! Question n** logs, kurā veido jautājumus).



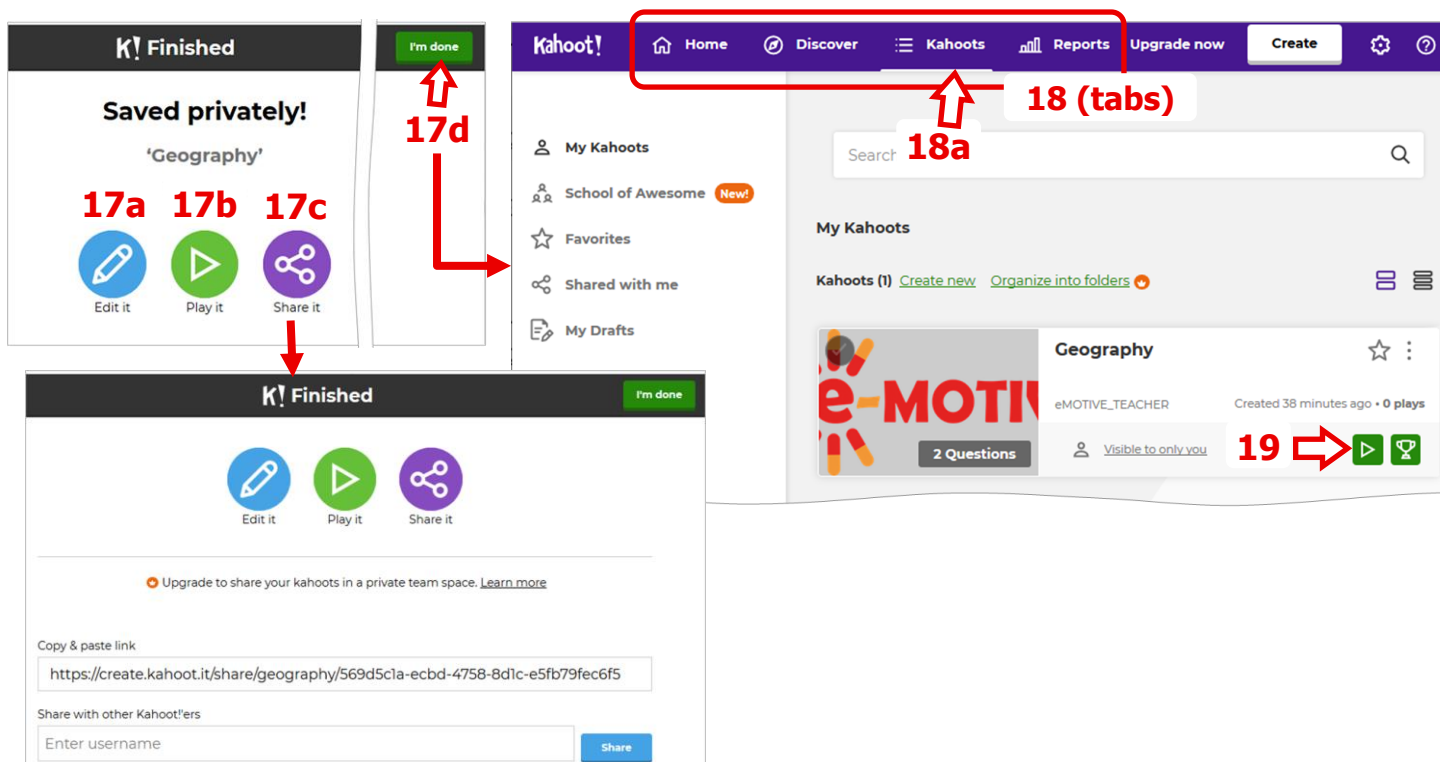
Logā **K! Quiz** vari **mainīt jautājumu secību** – klikšķini jautājuma kasti un – turot peles pogu – virzi to lejā.



Kad jautājumi un to secība ir noteikta, klikšķini **Save/Saglabāt (16)** (augšējais labais stūris). Atvērsies logs **K! Finished/K!Pabeigts**. Izmantosim pogu **Play it/Spēlē to (17b)**, lai **palaistu testu**, bet tagad paskatīsimies, kam vēl varam izmantot šo logu (tikai paskatīsimies, nespied nevienu no pogām):

- poga **Edit it (17a)**, lai atgrieztos logā **K! Quiz**
- poga **Share it/Dalīties ar to (17c)**, lai nosūtītu/ piedāvātu saiti skolotājiem un izglītības guvējiem uz **Kahoot!**

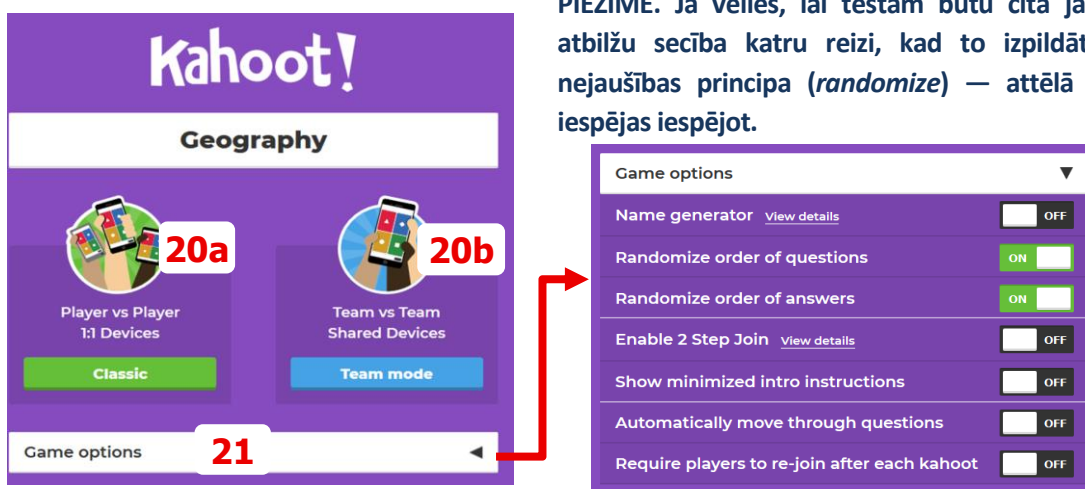
- poga **I'm done/ Esmu pabeidzis (17d)**, ja vēlies lietot savu kahoot vēlāk. **Atvērsies** tavas **Kahoot! konts**, kurā būs atvērta cilne **Kahoots (18a)**. Neapspriedīsimi to tagad. Tik atceries, ka šis ir logs, kurā redzēsi visus savus kahoots un vari tos palaist izmantojot pogu **Play it (19)**.



4. Testa palaišana

Klikšķini **Play it (17b)** vai pogu **(19)**. Logā, kurš atvērsies:

- Izlem kā **izglītības guvējiem būs jāpiedalās**:
 - izvēlies **Classic/Klasika (20a)**, ja vēlies, lai izglītības guvēji sacenšas savā starpā;
 - izvēlies **Team Mode/ Komandas režīms (20b)**, ja vēlies, lai izglītības guvēji strādā komandā, lai sniegtu vienu vienotu atbildi.
- Klikšķini **Game options/ Spēles iespējas (21)**, lai **to izvērstu** un noteiktu **vairākus papildus testa iestatījumus**.



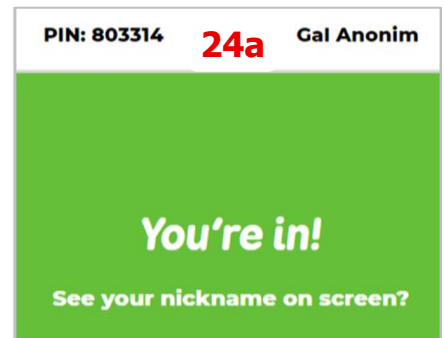
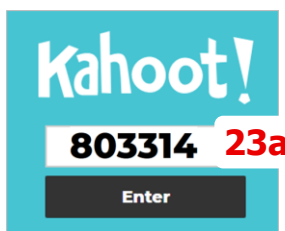
PIEZĪME. Ja vēlies, lai testam būtu cita jautājumu un/vai atbilžu secība katru reizi, kad to izpildāt, nosaki - pēc nejaušības principa (*randomize*) — attēlā redzams kā šīs iespējas iespējot.



Ja izvēlēsies **Classic (20a)**, uzreiz atvērsies testa logs.

Game PIN/Spēles PIN (22) tiek ģenerēts pēc nejaušības principa un izglītības guvēji tiek aicināti sekot saitei <https://kahoot.it/> (bet var arī vienkārši pārlūka adresu joslā ierakstīt **kahoot.it**).

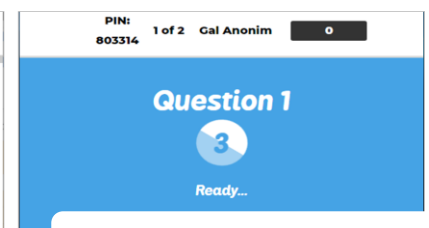
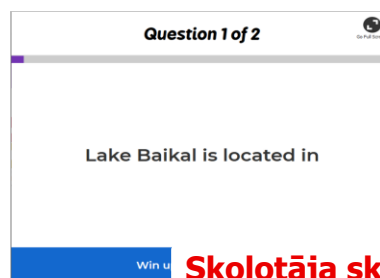
Timekļa vietnē, kura atvērsies, **izglītības guvēji ierakstīs Game PIN (23a)** un apstiprinās to nospiežot klaviatūras pogu **Enter**, būs jāieraksta **nickname/Segvārds (23b)** un jāklikšķina **OK, go!** poga. Tā viņi pievienosies testam **(24a) (24b)**.



Kad **pietiekams skaits dalībnieku pieteiksies spēlei**, skolotājs nospiež pogu **Start/Sākt (25)**, lai uzsāktu testu.



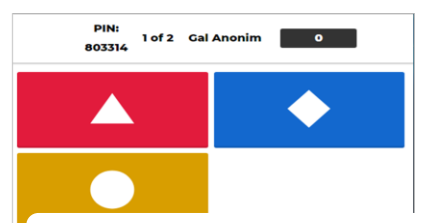
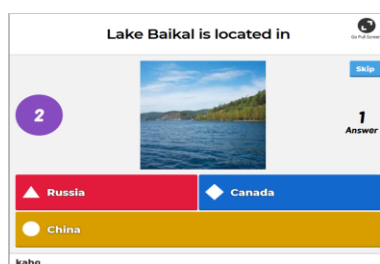
Pēc sākotnējā testa ekrāna, **parādīsies pirmais jautājums**.



Skolotāja skats

Izglītības guvēja skats

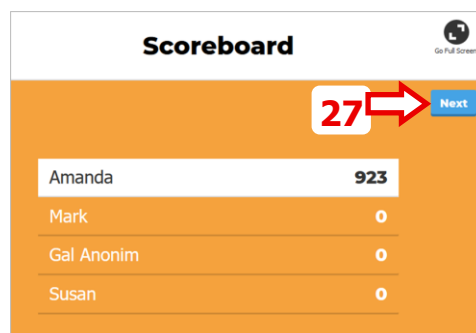
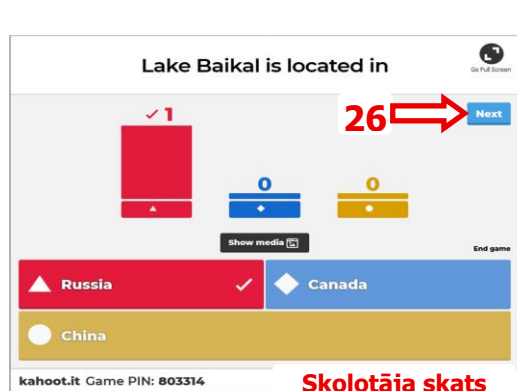
Tad parādīsies lapa ar atbildēm.



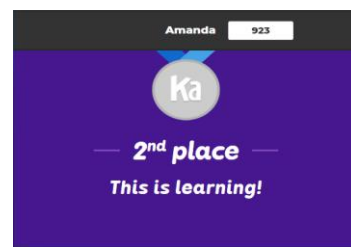
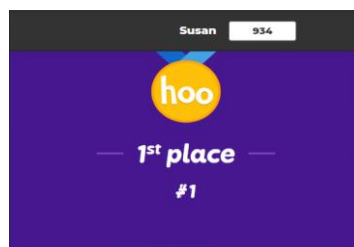
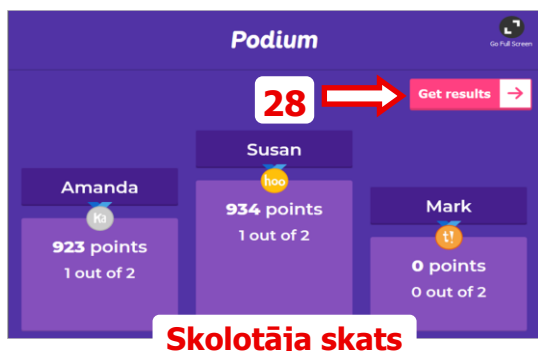
Skolotāja skats

Izglītības guvēja skats

Pēc tam, kad beigsies laiks, kas ir noteikts atbildes sniegšanai, **parādīsies pareizā atbilde uz jautājumu. Pareizā atbilde ir atzīmēta – skolotāja datorā.** Kad klikšķināsi pogu **Next/Nākamais (26)**, atvērsies **Scoreboard/Rezultātu tablo**.



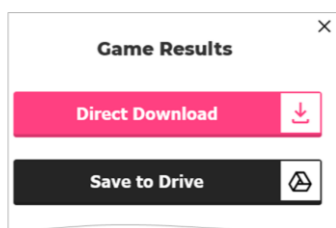
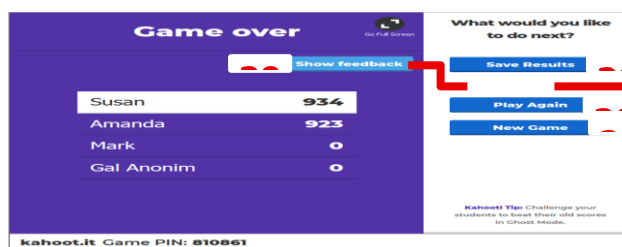
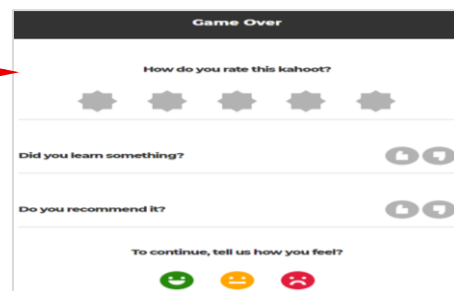
Noklikšķini uz pogas **Next/Nākamais (27)**, lai parādītu nākamo jautājumu. Un šādi tu ej līdz pēdējam jautājumam. Pēc pēdējā jautājuma tiek parādīts Podium. Noklikšķiniet uz pogas **Get results/Saņemt rezultātus (28)**.



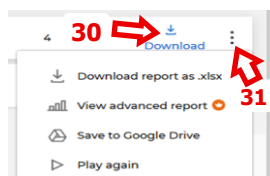
Izglītības guvēja skats

Kad tests ir pabeigts, katram izglītības guvējam tiek lūgts sniegt atsauksmes.

Kad ir apkopotas atsauksmes, vairākas iespējas kļūst pieejamas logā **Game over/ Spēle pabeigta**, piemēram: **(29a) saglabāt rezultātus, (29b) uzsākt testu atkārtoti** (ar tiem pašiem dalībniekiem), **(29c) doties uz Kahoot! Konta lapu** (tiek parādīta cilne **Home/Mājas (18)**), un **(29d)**, lai redzētu ko izglītības guvēji domā ar testu.

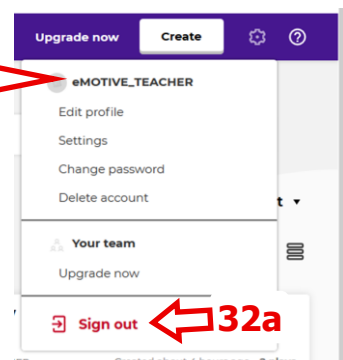
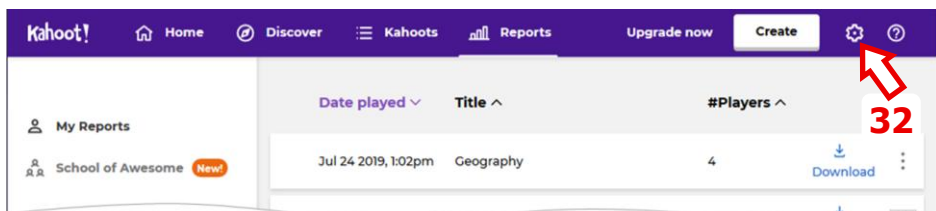


Ja izvēlēties **to save the results/saglabāt rezultātus (29a)**, tie būs pieejami Kahoot sadaļā Ziņojumi! tiks atvērts konta vietne, kā arī tiks atvērts uznirstošais logs a **Game Results /Spēļu rezultāti** ar iespējam lejupielādēt viktorīnas rezultātus. Tiek izveidots **MS Excel fails (xlsx)**.



Lai pabeigtu visu ar noteikto testu, klikšķini **New Game/Jauna spēle (29c)** un izvēlies **Reports/ Atskaite cilnī Kahoot! Konta lapā. Te uzskaitīti visi tavi testi.** Klikšķini ikonu **Download/Lejupielādēt (30)**, lai ģenerētu xlsx datni ar noteiktā testa rezultātiem vai klikšķini izvēlnes **(31)** ikonu un izvēlies kādu no tur piedāvātajām iespējām.

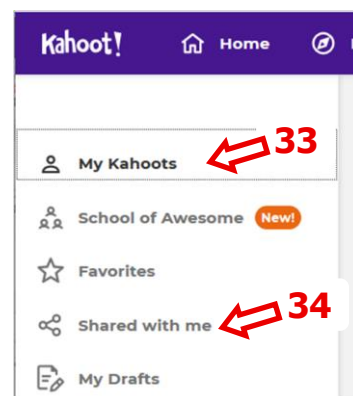
Lai pamestu **Kahoot!**, klikšķini pogu **(32)** un izvēlies **Sign out/Izrakstīties (32a)**.



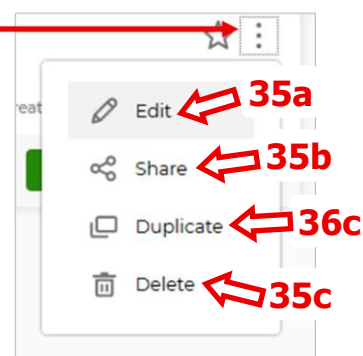
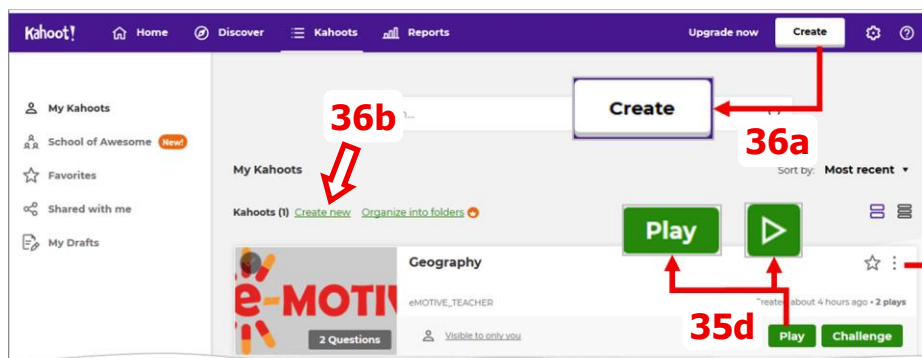
5. Testa pārvaldīšana

Vienmēr vari **pieslēgties Kahoot!** Un doties uz savu **Kahoot! Konta lapu**. Cilnē **Kahoots (18a)**, parādās visi tavi kahoots/testi. Tur ir:

- **Tevis izveidoti kahooti** – klikšķini **My Kahoots (33)** kreisajā izvēlnē, lai redzētu sarakstu (šis ir atvērts pēc noklusējuma); tos vari izmantot un rediģēt pēc nepieciešamības,
- **kahooti ar kuriem dalījušies citi lietotāji** – klikšķini **Shared with me/ Dalījušies ar mani (34)**, lai redzētu sarakstu; vari tos lietot (=sākt tos), bet neko citu.



Koncentrēsimies uz **kahootiem, kurus tu esi izveidojis.**



Vari: klikšķināt pogu **Edit/Rediģēt (35a)** un doties uz logu **K! Quiz**, kurā tu vari **modificēt testu**, klikšķini **Share (35b)** un ieraksti Kahoot's lietotāju, kuram vēlies **piešķirt piekļuvi savam testam**, klikšķini **Delete/Dzēst (35c)**, lai izdzēstu testu, klikšķini pogu **Play (35d)** lai sāktu testu. Vari arī **izveidot jaunus testus** – pieejamas **divas metodes**:

- **Create/Izveidot** poga **(36a)** vai **Create** jaunu **(36b)** saite, lai sāktu **pilnīgi jauna testa izveidi.**
- **Duplicate/ Duplicēt (36c)**, lai izmantotu **jau tevis izveidotu testu** – to nokopētu un pielāgotu pēc nepieciešamības.

6. Noderīgas saites

1. Kahoot! PALĪDZĪBAS & ATBALSTA CENTRS <https://support.kahoot.com/hc/en-us>
2. Kā izveidot testu (kahoot) Kahoot! Aplikācijā <https://www.youtube.com/watch?v=qfPH4GEo600>

PIEZĪME. Citos “zināšanu vitamīnos” mēs iepazīstinām ar to, kā izveidot un veikt elektronisku testu, izmantojot Quizizz rīku. Šo divu rīku līdzības un atšķirības aprakstītas šajos rakstos:

Kahoot un Quizizz salīdzinājums

3. Kahoot pret Quizizz – kāda ir atšķirība? - <https://infogram.com/kahoot-versus-quizizz-1g57pr4505q8201>
4. Klases testa spēles ar Quizizz (Kahoot alternatīva) - <https://learninginhand.com/blog/quizizz>
5. Kahoot! vs. Quizizz: Kāds ir labākais tavas klases veidošanas novērtējums? – <https://www.common sense.org/education/articles/kahoot-vs-quizizz-whats-the-best-formative-assessment-tool-for-your-classroom>