

TUTORETZA-BIDEOA 1

GALDERA-ERANTZUN BIDEZKO KAHOOT!

PLATAFORMA NOLA ERABILI

Tutoretza-bideoaren helbidea: <http://youtu.be/0YWBk5NYEy0>

Tutoretza-bideo honek galdera-erantzun bidezko Kahoot! plataforma nola erabili azaltzen du.

1) Hasteko, idatzi honako URL hau esploratzailearen barran:

<http://getkahoot.com>

2) Plataforma barruan zaudenean, Kahoot!-ek bi aukera ematen ditu:

a . Doako kontu bat sortu.

b . Saioa hasi.

1) Hasteko, sortu doako kontu bat. Sakatu **Get my free account** botoia.

2) Bete datu-eremuak.

3) Erregistroa bukatzeko, egin klik **Create account** botoian.

4) Ondoren, kontua sortua dagoenean, sakatu **Sign in** botoia. Idatzi honako erabiltzailea eta pasahitza:

Erabiltzailea: matematikadbh

Pasahitza: matematikadbh

Saioa hasitakoan, galdetegiak, eztabaidak edo inkestak sortzeko aukera ematen du Kahoot!-ek. Tutoretza-bideo honetan galdetegi bat sortuko da, adibide moduan.

Honela:

1) Lehenengo egin klik **Quiz** botoian, eta, jarraian, eman izena galdetegiari.

2) Ondoren, sakatu **Go!** botoia.

Jarraian, galderak sortu behar dira. Tutoretza-bideo honetan galdera bat sortuko

dugu adibide moduan. Honela:

3) Galderak editatzeko hainbat aukera ematen ditu Kahoot!-ek: formatua aldatu, irudi edo bideo bat txertatu **Arakatu** dioen botoian klik eginez.

4) Galdera bat sortuko da adibide moduan. Honela.

5) Badira beste zenbait aukera ere. Bata galdera puntuagarria den ala ez erabaki, **Points question** edo **No points question** aukeratuta. Bestea galdera erantzuteko denbora-muga ezarri, horretarako, aukeratu segundo kopurua **Time limit** botoian klik eginez.

6) Ondoren, idatzi erantzunak. Lau erantzun baino gutxiago nahi badira, sakatu - botoia.

7) Idatzi erantzunak, eta aukeratu erantzun zuzena.

8) Galdera gehitu nahi denean, **Add question** botoia sakatu. Horrela nahi beste galdera gehitu daitezke.

9) Galdetegia bukatzeko, egin klik **Save & continue** botoian.

10) Nahi bada, zehaztu galdetegiaren parametroak zeintzuk izango diren:

hizkuntza (gogoratu ez duela euskararen aukera); arlo pribatuan edo publikoan ikusiko den; nori zuzendua dagoen; galdetegiaren deskribapena; zailtasun-maila; edota etiketak.

11) Dena prest dagoenean, egin klik berriro **Save & continue** botoian.

12) Kahoot!-ek aukera ematen du galdetegiaren azala sortzeko. Horretarako, sakatu **Arakatu** botoia, eta gehitu norberaren ordenagailutik irudia.

13) Bukatzeko, sakatu **Done** botoia.

Jarraian, galdetegia ikasleekin nola erabili azalduko du tutoretza-bideoak.

14) Sortutako jarduera ikasleekin erabiltzeko, klik egin zuzenean **Play now** botoian. **My Kahoot!** ataletik sartuta ere egin daiteke. Horretarako, aukeratu ikasleek jolastuko duten jarduera, eta klik egin **Play** botoian.

15) Jolas-parametroak zehazteko aukera ematen du Kahoot!-ek. Horretarako, egin klik **Launch** botoian.

16) Irakaslearen pantailan, PIN kode bat agertuko da.

17) Irakasleak PIN kode hori ikasleei jakinarazi behar die.

Ikasleek bere aldetik honako pausu hauek jarraitu beharko dituzte:

18) Ikasle bakoitzak bere ordenagailu, *tablet* edo sakelakotik honako Interneteko helbidean sartu behar du: <https://kahoot.it/>

19) Behin barruan, idatzi irakasleak emandako zenbakia **Game pin** laukitxoan. Jarraian, idatzi erabiltzaile-izen edo ezizen bat **Nickname** laukitxoan.

20) Irakasleak jolasean sartzen direnean, parte-hartzaileen izen edo ezizenak irakaslearen pantailan agertuko dira.

21) Irakasleak erabakiko du jolasa noiz hasi. Horretarako, irakasleak klik egin behar du irakaslearen pantailan ageri den **Start now** botoian. Jolasa hasiko da.

22) Adi, irakaslearen pantailak ikusgai egon behar du beti, arbel digital edo proiektore batean, galderak bertan ikus daitezzen. Ikasleen pantailetan erantzunak soilik agertuko dira. Honela.

23) Jolasa bukatutakoan, parte-hartzaile bakoitzak zenbat puntu jaso duen agertuko da pantailan. Sakatu **End** botoia bertatik irteteko.

24) Ikasleak aukera du jolasari buruz duen iritzia emateko, jolasa bukatutakoan automatikoki agertuko den **Rate the quiz** atalean. Iritzia eman ez gero, irakasleak emaitza guztiak jasoko ditu kalkulu-orri batean: ikasle bakoitzak jakin dituen eta kale egin dituen galdera kopuruez gain, jolasari buruz duen iritzia. Horretarako, egin klik **Final results** botoian.

25) Kalkulu-orria gorde nahi bada, egin klik **Download results** botoian.