

KAHOOT -OHJEET

Oman Kahootin tekeminen

1. [Kirjaudu sisään](#) tai luo itsellesi [käyttäjätili](#). Pääsivu löytyy osoitteesta: <https://getkahoot.com/>

2. Uuden Kahootin pääset tekemään kohdasta **Create a new kahoot**. Tarjolla on useampia Kahoot -pelityyppejä
 - **Quiz** eli tietovisa on käytetyin Kahoot -peli. Siinä tallennetaan vastaajien ajat sekä pisteet ja katsotaan lopuksi kuka voitti tiedolla ja nopeudella pelin. Nopeista vastauksista saa lisäpisteitä.
 - **Discussion** eli keskustelu on yksittäinen kysymys, jolla saadaan luokan mielipide johonkin tiettyyn asiaan .
 - **Jumble** eli sekamelska on uusin Kahootin peleistä. Siinä tarkoituksena on järjestää vastaukset oikeaan järjestykseen esimerkiksi historialliset tapahtumat tai pienimmästä suurimpaan.
 - **Survey** eli tutkimus on periaatteessa sama kuin **Quiz**, mutta siinä ei anneta pisteitä ja näin ollen se ei ole kilpailullinen. **Surveyn** avulla voidaan antaa esimerkiksi palautetta tai katsoa, minkälaiset tiedot oppilailla on.

Create a new kahoot



Quiz

Introduce, review and reward



Jumble

Our brand new game



Discussion

Initiate and facilitate debate



Survey

Gather opinion and insight

3. Seuraavaksi luot pelin perustiedot

"Title" eli pelin nimi esimerkiksi Päihteet
"Description" kohdassa kuvaile lyhyesti peliä esim. Tietovisa päihteistä yläkoululaisille. Tägien avulla visailut löytyvät helpommin, mikäli haluat jakaa ne julkisina esimerkiksi #päihteet #alkoholi #tupakka #huumeet
"Visible to" kohdasta voit valita kenelle visailu näkyy (vain sinulle, kaikille)
"Language" kohdassa valitaan kieli, jolla visailu on tehty ja
"Audience" kohdassa valitaan visailun kohdeyleisö (koulu, yliopisto, tapahtuma...)
"Credit resources" kohdassa voit antaa kunnian alkuperäiselle lähteelle esimerkiksi linkki, tekijän nimet, kirjan nimi
"Intro video" kohdasta voit lisätä YouTubeista visailuun liittyvän introvideon. Oikeassa yläkulmassa
"Cover image" kohdasta voit halutessasi lisätä visailulle kansikuvan, joka on tallennettu tietokoneellesi. Lopuksi painetaan yläkulmasta painiketta **"Ok, go."**

Title (required) 95
 Description (required)
 Cover image
 Visible to Language Audience (required)
 Credit resources
 Intro video

4. Seuraavaksi luodaan kysymykset. Game Creatorissa Paina "+Add question."

Description



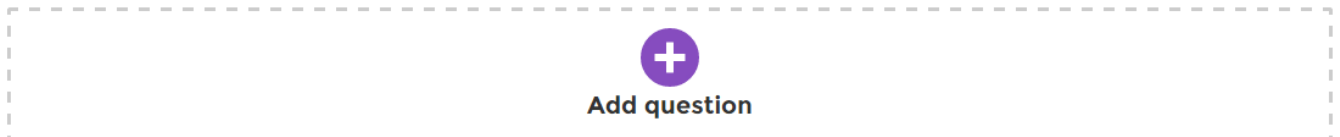
Päihteet

Tietokilpailu päihteistä yläkoululaisille #tupakka #alkoholi #huumeet

Only me



Game Creator



"Add question" painikkeen takaa aukeaa seuraava sivu. **"Question"** kohtaan voit kirjoittaa 95 merkkiä pitkän kysymyksen. Myös välilyönnit lasketaan merkeiksi. **"Time limit"** kohdasta voit määrittää, kuinka kauan kysymys pysyy auki. **Answer** -kenttään kirjoitetaan maksimissaan 60 merkkiä käsittävä vastaus. Vastausvaihtoehdot tulee olla vähintään kaksi. Klikkaamalla vihreäksi vastaus -laatikon perässä oleva oikein merkki merkataan oikea vastausvaihtoehto oikeaksi. Myös kysymyksiin voi lisätä kuvan, videon ja **"Credit resources"** eli mainita kysymyksen lähteen. Kun kysymys ja vaihtoehdot ovat valmiina, painetaan vihreää Next painiketta oikeasta yläkulmasta.

Question (required)

Time limit

20 sec





Award points [?]

YES

Media [?]

Add image Add Video



or drag & drop image

Answer 1 (required)



Answer 2 (required)



Answer 3



Answer 4



Credit resources

Kun kysymykset on valmiit, paina oikeasta yläkulmasta **"Save"**.



Edit it



Preview it

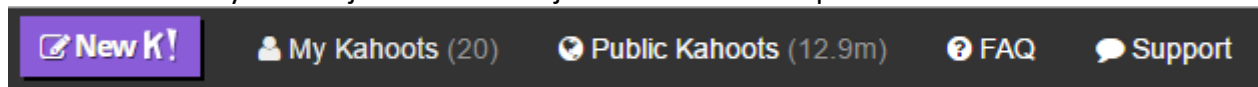


Play it

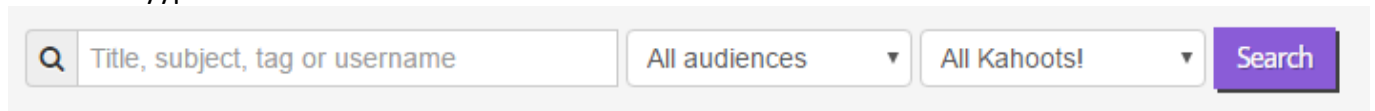
Tämän jälkeen tekemäänsä Kahootia voi vielä muokata **"Edit"** esimerkiksi vaihtamalla kysymysten järjestystä raahaamalla kysymyksiä paikasta toiseen. Kahootin voi esikatsella **"Preview it"** painikkeen kautta tai pelata painamalla **"Play it"**.

Kahootin pelaaminen

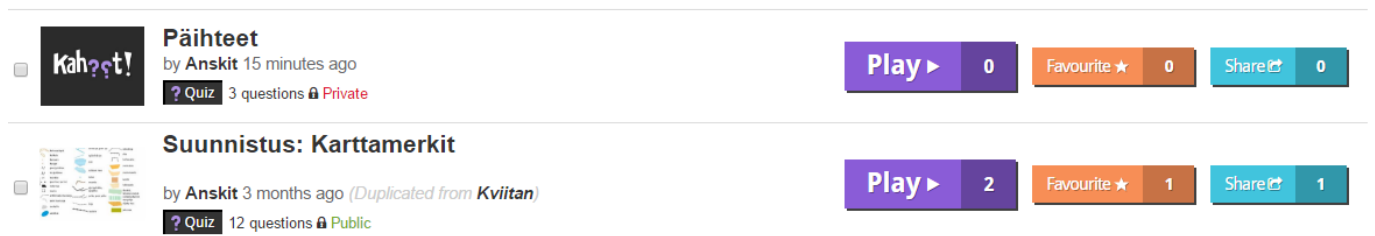
Voit peluuttaa oppilailla itse tekemäsi Kahootin, jonka löydät pääsivun ylälaudasta "My Kahoots" kohdasta. Voit myös etsiä julkisia Kahooteja "Public Kahoots" painikkeen takaa



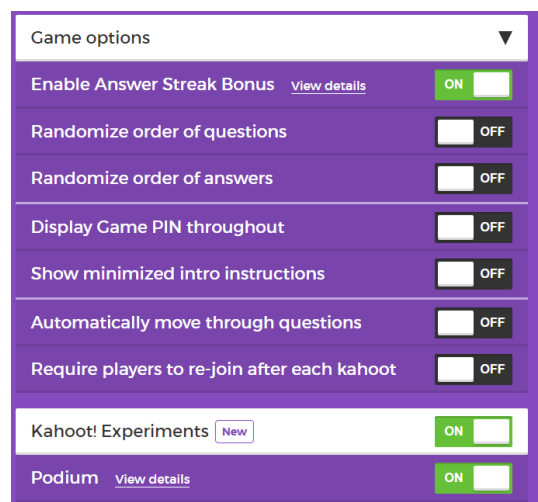
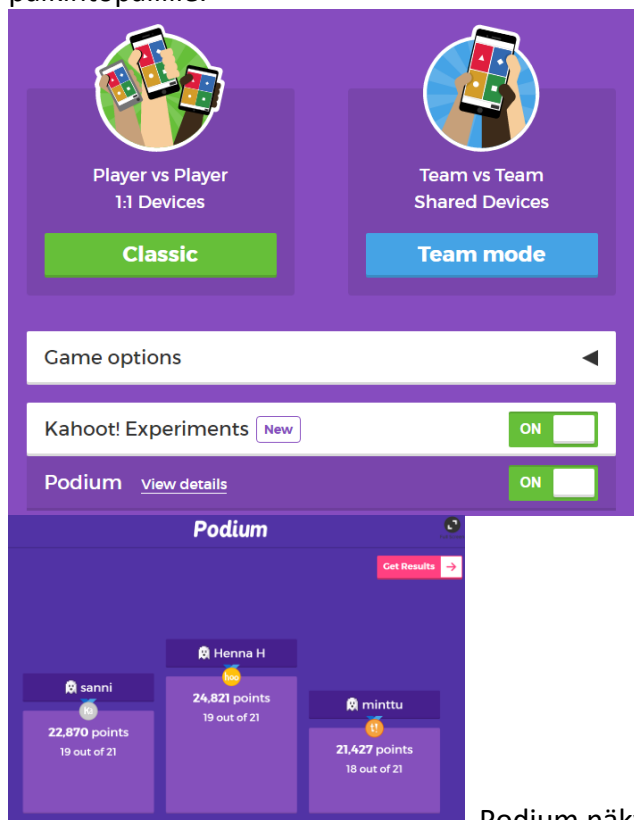
Jos haluat etsiä muiden tekemiä Kahooteja, aukeaa **Public Kahoots** painikkeen takaa sivu, jossa on hakukentät. Voit etsiä kahooteja nimen, tägin tai käyttäjänimen mukaan ja rajata hakua kohdeyleisön tai Kahootin tyyppin mukaan.



Kun olet löytänyt mieleisesi Kahootin, jota peluutat luokalle paina "Play"

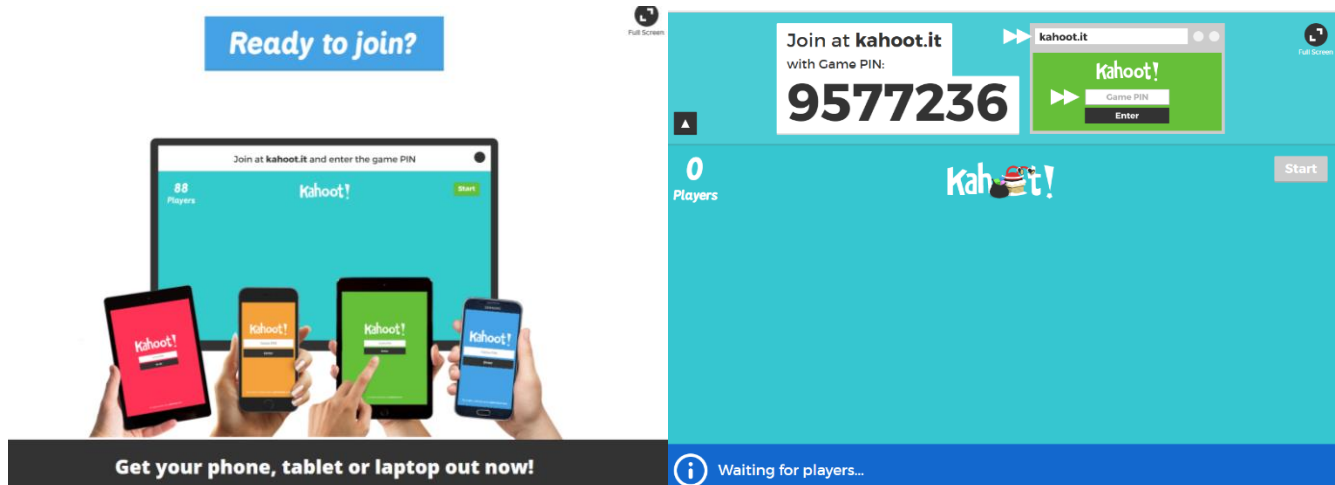


Seuraavaksi aukeaa pelin asetusten sivu, jolta voi valita pelataanko pelaaja vs pelaaja peliä niin, että jokaisella pelaajalla on oma päätelaite vai pelataanko joukkue vs joukkue, jolloin joukkueella on yksi pelilaite. "Game options" -painikkeen takaa löytyy erilaisia vaihtoehtoja, joilla voi säädellä esimerkiksi sitä tulevatko kysymykset satunnaisessa järjestyksessä tai näkykö pelin PIN-koodi läpi pelin. Jos valitset "Podium" vaihtoehdon päälle näkyvät tulokset lopuksi niin, että kolme parasta nostetaan palkintopallille.



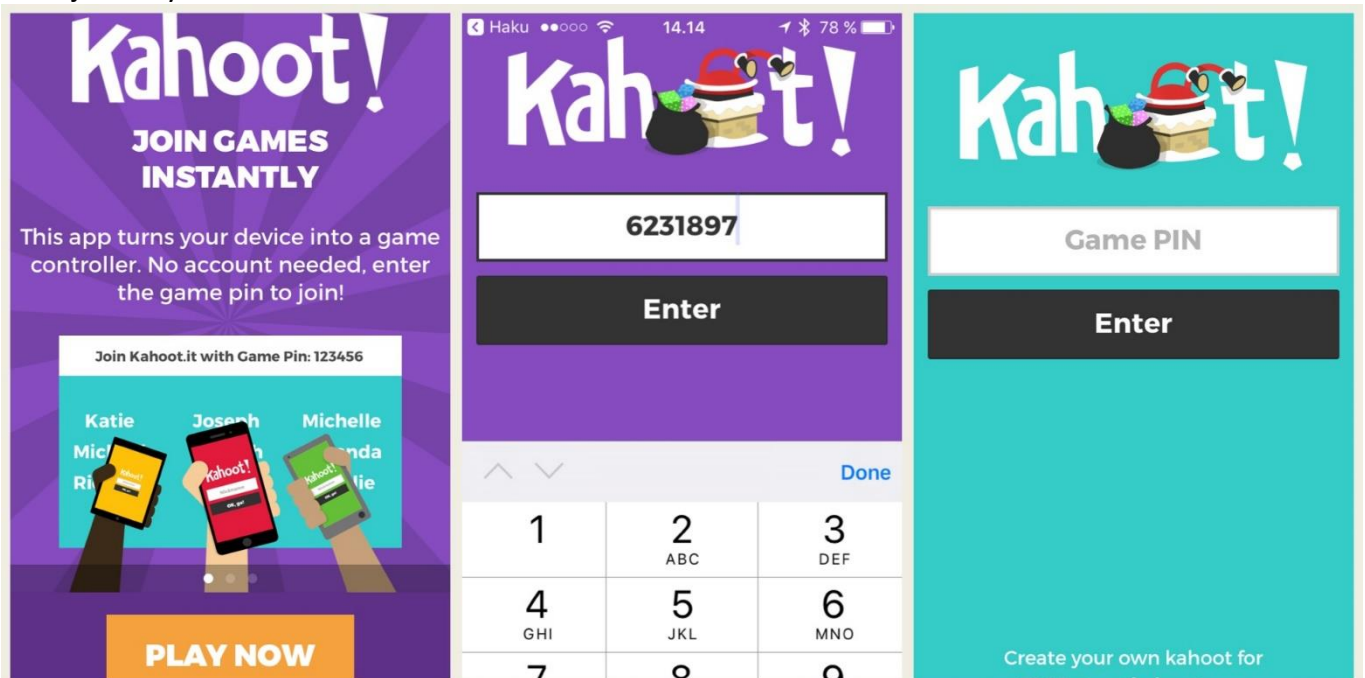
Podium näkymä pelin lopussa

Kun olet tehnyt ensin "Game options" ja "Kahoot! Experiments" valinnat, paina "Classic" tai "Team mode". Seuraavaksi aukeaa "Ready to join?" -ikkuna ja sen jälkeen aukeaa sivu, jolla näkyy pelin PIN.



Pelaajat menevät osoitteeseen www.kahoot.it tai avaavat puhelimella tai tabletilla sovelluksen. Pelaajat voivat pelata kirjautuneina tai kirjautumattomina käyttäjinä. Tunnukset luodaan samalla sivulla millä opettajakin loi tunnuksen. Pelaajat ilmoittavat PIN koodin antamisen jälkeen nimimerkin "Nickname", jolla pelaavat. Opettaja voi heittää ulos asiattomat nimimerkit.

Pelaajan näkymä:



Kun kaikki pelaajat ovat päässeet sisään peliin, opettaja painaa **"Start"**. Seuraavaksi tietokoneelle, jolta peliä ohjataan, tulee näkyviin kysymys, vastausvaihtoehdot sekä jäljellä oleva aika.

Fyysinen riippuvuus



22

Kahoot!

Skip

0
Answers

▲ aiheuttaa vapinaa

◆ ilmenee keskittymiskyvyttömytenä

● ilmenee tuskaisuutena

■ on ryhmän paineen alla uodostunut riippuvuuden muoto

Correct

Answer Streak 1

+ 871

You're in 1st place

Pelaajan näkymä. Pelaaja koskettaa kolmion, salmiakin, ympyrän tai neliön kuvaa sen mukaan minkä vastausvaihtoehdon arvelee olevan oikea. **"Answer Steak"** tarkoittaa peräkkäisten oikeiden vastausten määrää.

Fyysinen riippuvuus

Next

Show Image P

End quiz

aiheuttaa vapinaa ✓

ilmenee keskittymiskyvttömyytenä

ilmenee tuskaisuutena

on ryhmän paineen alla uodostunut riippuvuuden muoto

Opettajan näytöllä näkyy määrä, kuinka monta vastausta mihinkin vaihtoehtoon on tullut sekä oikea vaihtoehto. **"Next"** painikkeella siirrytään pelissä eteenpäin. Näkyviin tulee pistetilasto. Tässä huono esimerkki, kun pelaajia ei ole kuin yksi

Scoreboard

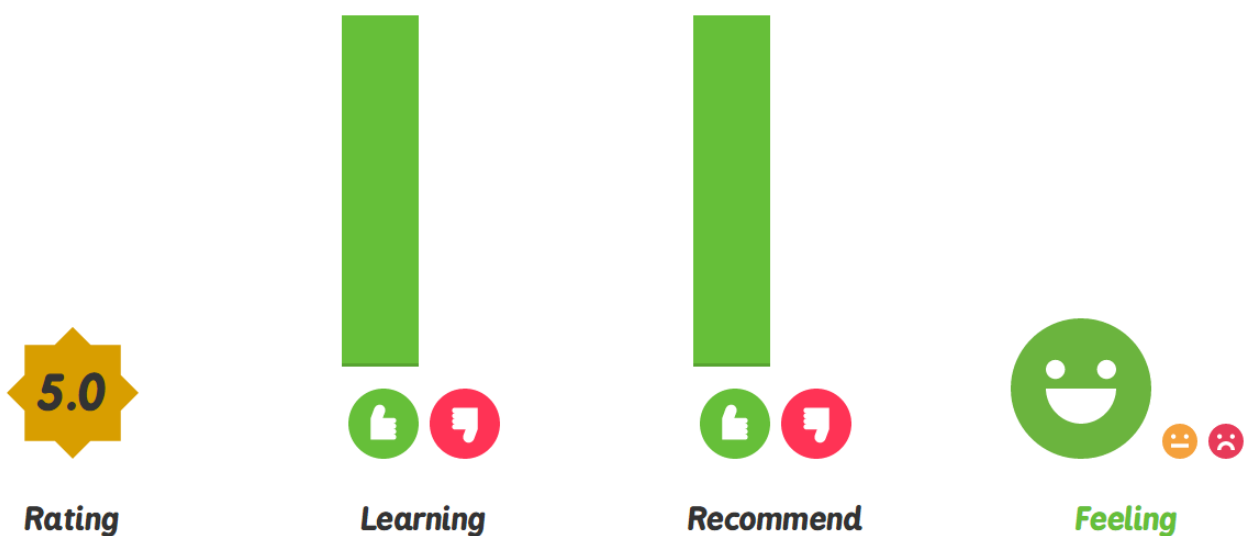
Next

Anna 871

Pelin loputtua pelaajilta kysytään vielä pelikokemuksesta. He pisteyttävät pelin yhdestä viiteen tähteen ja arvioivat oliko peli opettavainen, suosittelisivatko he sitä ja minkälainen tunne pelaamisesta jäi. Esimerkkikuva ei anna todellista käsitystä, koska vastaajia on ollut vain yksi.

1
responses

Final results



Paina lopuksi **"Final results"** saadaksesi näkyviin pelin lopullinen pistetilasto. Opettaja voi tallentaa pelin tulokset. **"Download"** avaa pelitulokset siistiksi ja informatiiviseksi Excell-taulukoksi ja **"Google Drive"** vaihtoehdon kautta saat tallennettua taulukon suoraan Google Driveen.

Kahootin muita toimintoja

Pääsivun oikeassa laidassa näkyy tekemäsi Kahootit ”Stats” -osion alla. ”Recent results” näyttää viimeksi pelatut Kahootit ja ”View all your results” -painikkeen takaa voit käydä tarkastelemassa kuinka peli on sujunut. Painikkeen takaa aukeaa tulokset eli ”Results”. Voit ladata ”Download” jonkun pelaamasi Kahootin (aukeaa siistiksi ja informatiiviseksi Excell-tilukoksi) tai tallentaa Google Driveen ”Save” tai pelata sen uudelleen ”Play again” yrittämällä parantaa vanhaa tulostasi. Tämä pelimuoto on nimeltään ”Ghost mode”. Sen ideana on kisata aikaisempaa omaa tulosta vastaan sekä muita vastaan. Peliin voi pelata uudelleen heti perään (mitä oppilaat usein pyytävät), jolloin ”Ghost mode” tuo lisäjännitystä peliin.

Painamalla ”Play again” aukeaa sivu, jolta voi valita pelataanko pelaaja vs pelaaja peliä niin, että jokaisella pelaajalla on oma päätelaite vai pelataanko joukkue vs joukkue, jolloin joukkueella on yksi pelilaite. ”Game options” -painikkeen takaa löytyy erilaisia vaihtoehtoja, joilla voi säädellä esimerkiksi sitä tulevatko kysymykset satunnaisessa järjestyksessä tai näkykö pelin PIN-koodi läpi pelin.

My Results

↩ Beat your score!

Ghost mode peli aloitetaan kuten tavallinen **Quizlet** peli. Aikaisemmat pelitulokset näkyvät kummituksina näytöllä.

Kun pelaaja vastaa kysymykseen tulee se näkyviin tavallisen pelitunnuksen tapaan.

 Henna A.	940
 vilho	923
Anna	914
 late	906
 totti	901

Kahootin pelityypit

Quiz eli tietovisa on käytetyin Kahoot -peli. Sen tekeminen ja käyttö on käyty läpi aikaisemmin ohjeessa. Vähemmän käytettyjä pelimuotoja ovat **Discussion**, **Jumble** ja **Survey**.

[Tästä](#) pääset Padlet-seinälle, jonne olen kerännyt ajatuksia siitä mihin muut Kahootin pelimuodot voisivat soveltua terveystiedon opetuksessa. Kaksoisklikkaamalla Padlettiä pääset kirjoittamaan omia ajatuksiasi.

Global classroom

Global classroomin idea on se, että pelissä voi olla ihmisiä mistä tahansa maapallon sijainnista oli se sitten viereinen luokkahuone, naapurikoulu, joku toinen koulu Suomesta tai muualta maailmasta. Avuksi pelaamiseen otetaan videoneuvotteluyhteys esimerkiksi Google Hangouts tai Skype.

Yhteistyökumppaneita voi etsiä [Kahootin Facebook sivuilta](#). Kahoot lupaa myös yrittää auttaa, jos yhteistyökumppania ei meinaa löytyä. Lisätietoa löydät Twitter keskusteluista #GlobalClassroom sekä [Kahootin Global classroom -sivuilta](#)