

KAHOOT -- “ՄՈՎՈՐԵԼԸ ԴԱՐՁՆԵՔ ԱՎԵԼԻ ՀԵՏԱՔՐՔՐԱՇԱՐԺ”

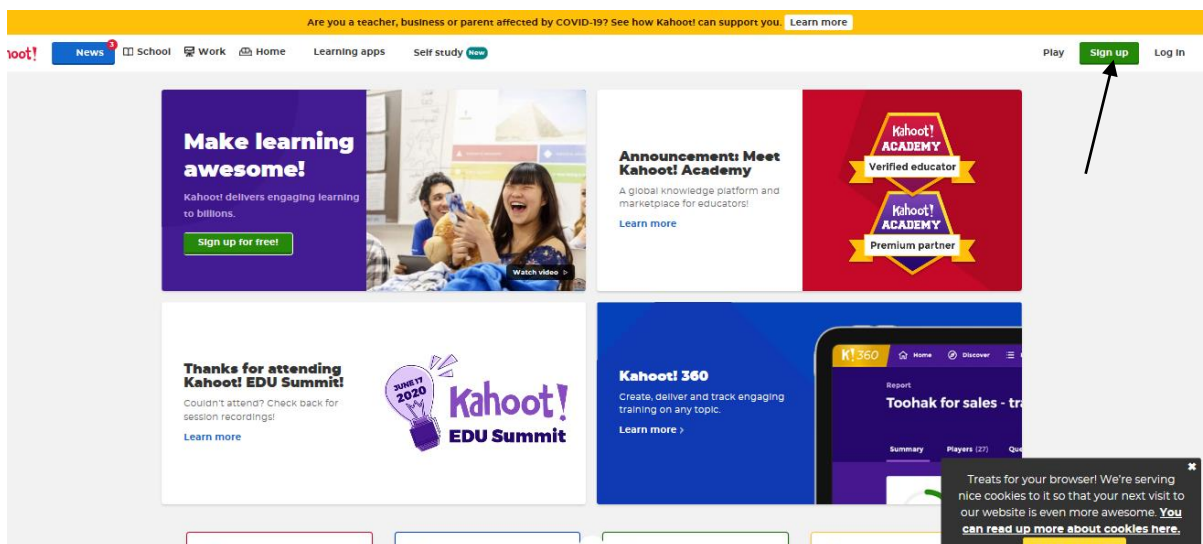
Kahoot ի միջոցով որևէ հարց քննարկելու գործընթացը վերածվելու է իսկական հետաքրքիր խաղի:

Ո՞րն է Kahoot-ը դասապրոցեսում համաժամանակյա օգտագործելու նպատակը.

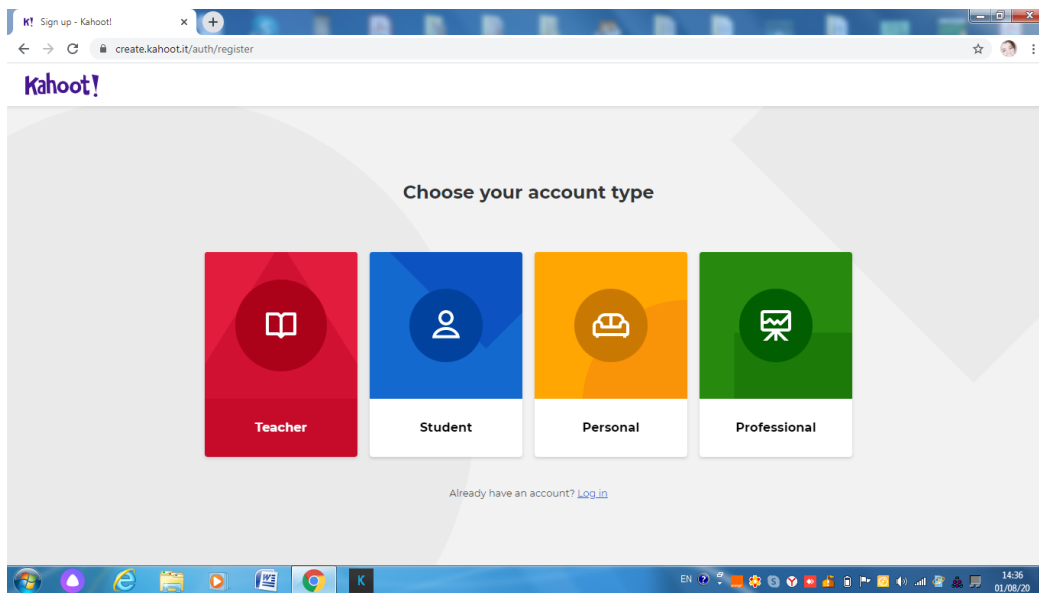
- ✓ աշակերտների կողմից ուսումնական նյութի ընկալման ստուգում.
- ✓ ուսումնական գործընթացում հետադարձ կապ ստանալը կամ տրամադրելը.
- ✓ գիտելիքների ճշգրտում և դասապրոցեսի պլանավորում՝ ստացված արդյունքների հիման վրա. քննարկում անցկացնել, հարցում անցկացնել, քվեարկություն անցկացնել:

Ինչպե՞ս ստեղծել ձեր սեփական Kahoot-ը

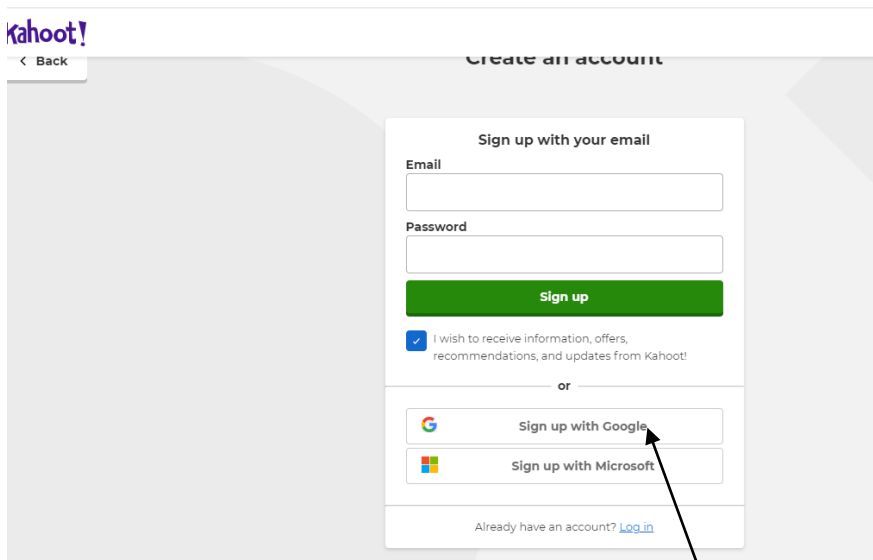
Մուտք եք գործում <https://getkahoot.com/> կայք,



Սեղմեք վերևի աջ անկյունում գտնվող sign up ,բացվում է պատուհան,որտեղից ընտրում եք ձեր կարգավիճակը՝ ուսուցիչ /teacher/, աշակերտ /student/, անհատ /personal/, պրոֆեսիոնալ /professional/.

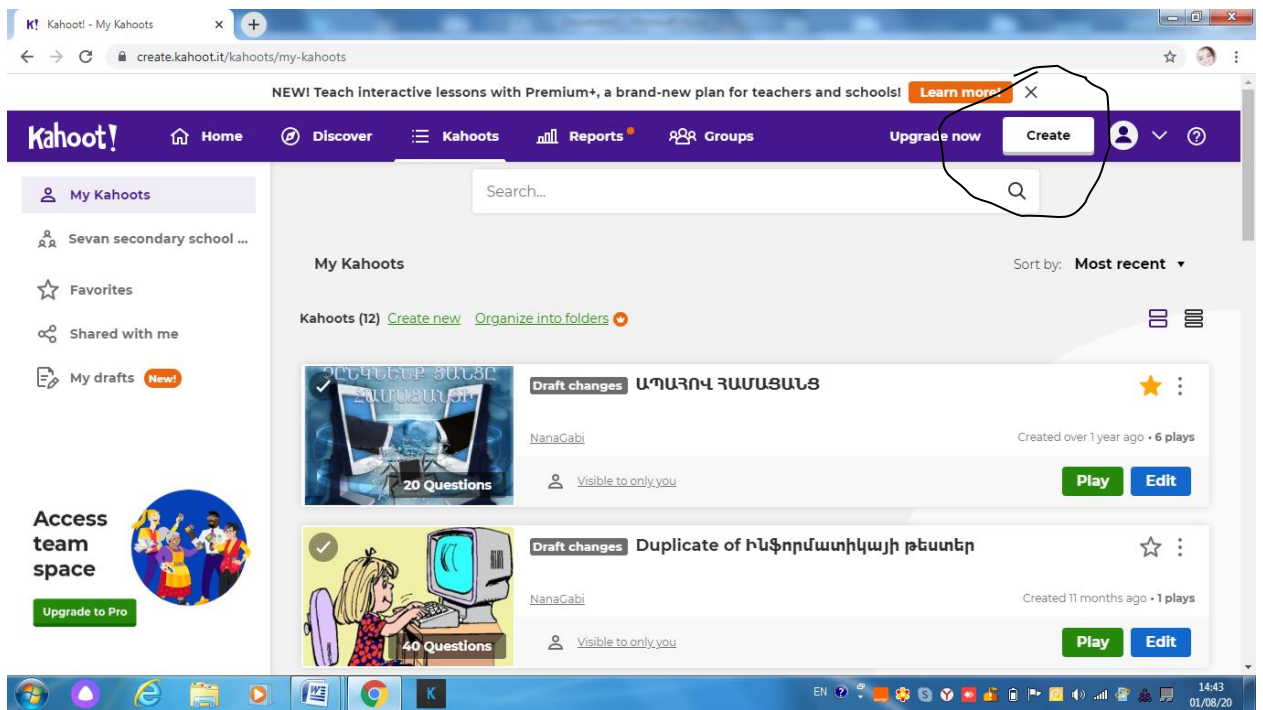


Եթե ընտրում եք ուսուցիչ **/teacher/**, հաջորդ պատուհանում ընտրում եք **school**, հաջորդիվ գրանցվում եք ձեր էլ. փոստով



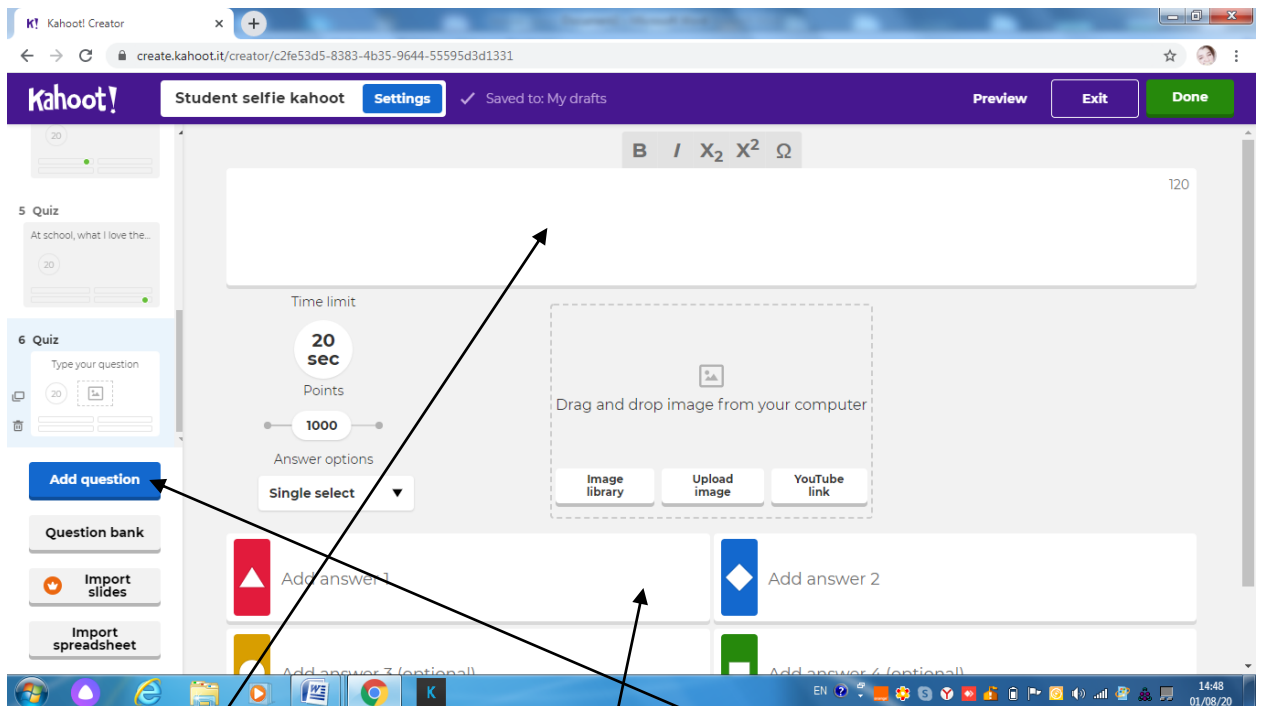
կամ եթե ունեք Google հաշիվ սեղմեք **Sign up with Google**, բացված պատուհանում հաստատեք ձեր Google հաշիվը, և կբացվի ձեր էջը:

Ձեր առաջին թեստ –վիկտորինան ստեղծելու համար սեղմեք **Create**,

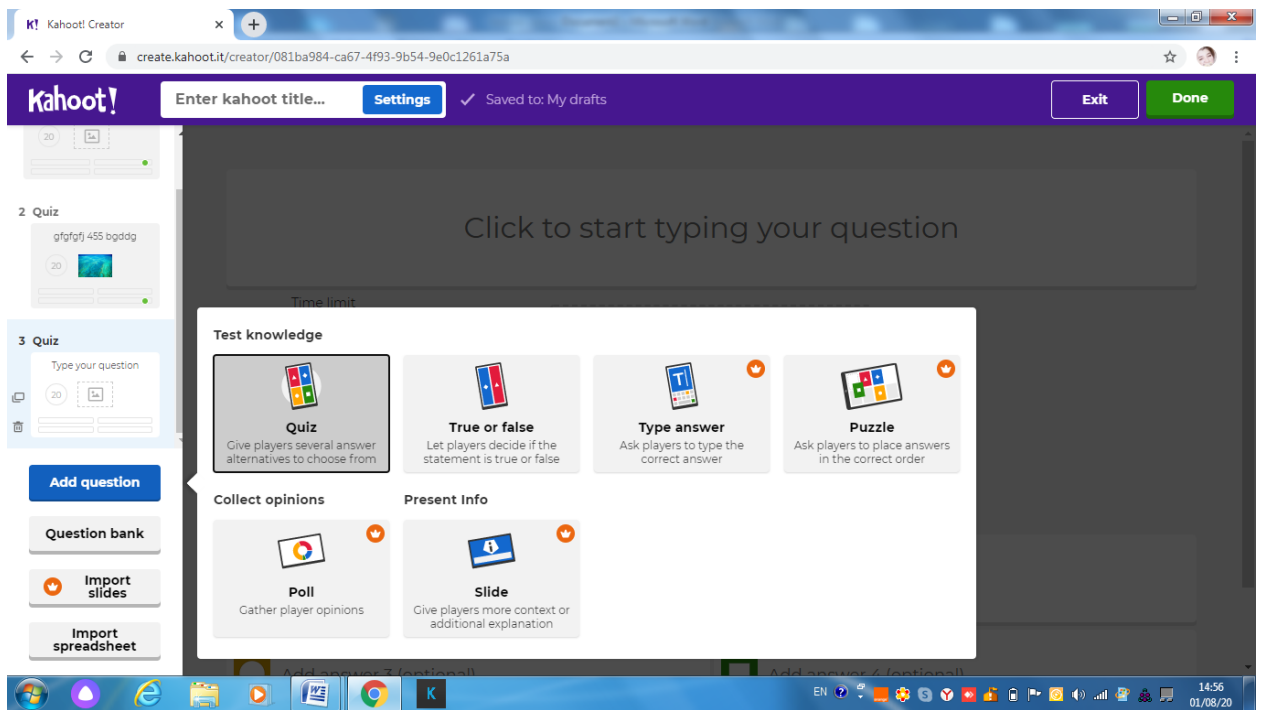


բացվում է թեստ ստեղծելու պատուհանը:

Ընտրում ենք **New Kahoot**,

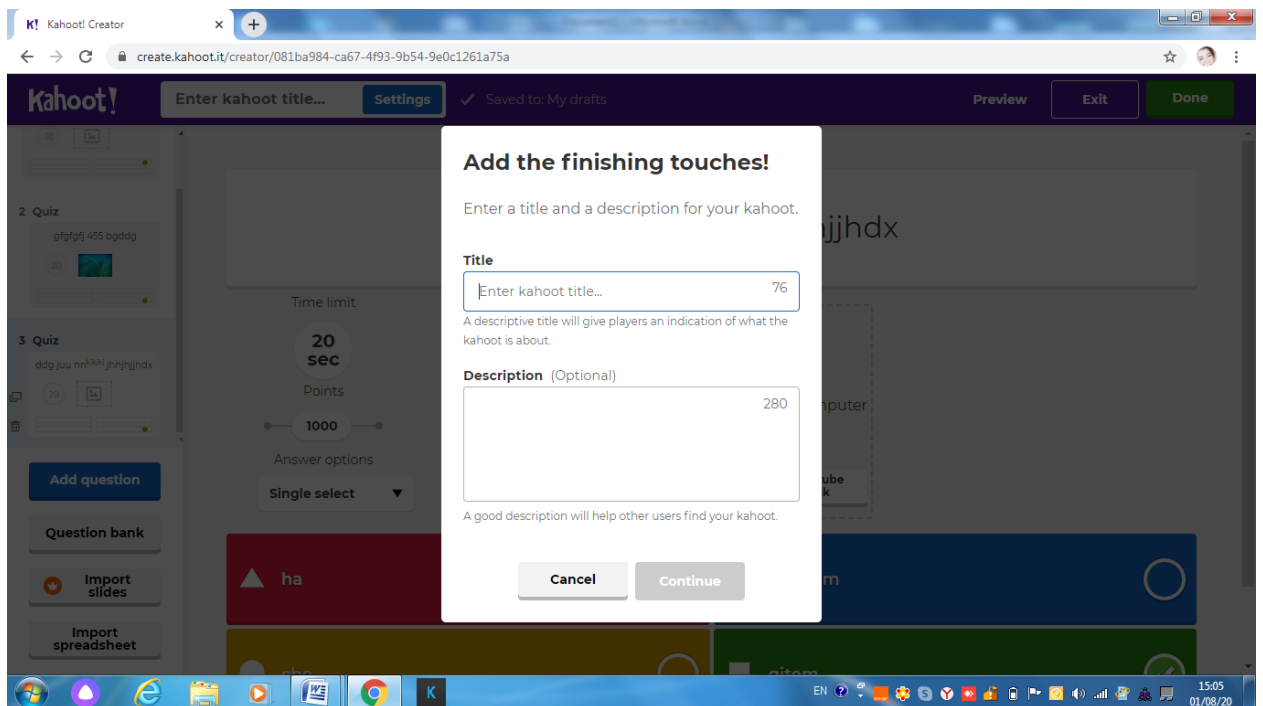


հավաքում ենք հարցը, հնարավոր պատասխանները, անպարզան նշում ճիշտ պատասխանը, անցնում ենք հաջորդ հարցին՝ սեղմելով ձախ կողմում գտնվող **Add question**, այդ պահին բացված պատուհանում նշում ենք թե ինչպիսին է լինելու հարցի պատասխանը՝ <տարբերակներով>/**Quiz**/, թե <այո կամ ոչ>/**True or false** /, մյուս տարբերակները վճարովի են:

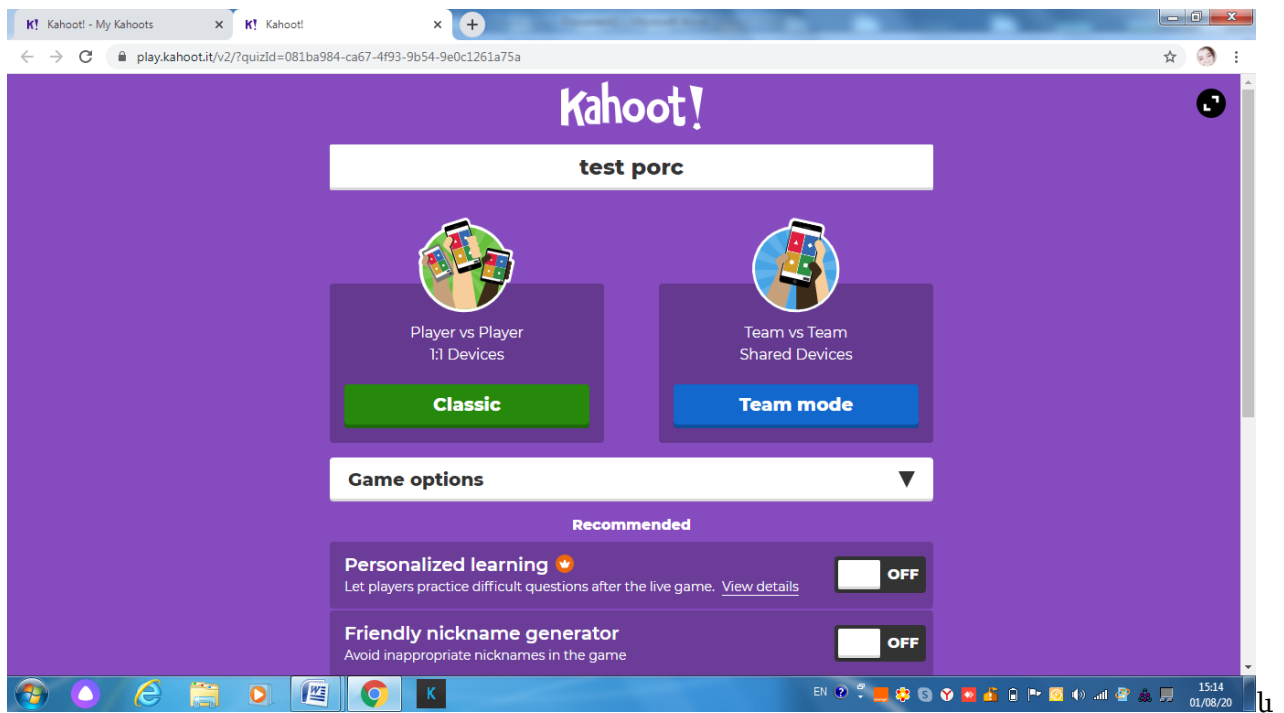


Հարցերը հավաքելիս նշում ենք նաև հարցն սրվող ժամանակը **/20 sec/**,կարող ենք հարցին կցել նկար **Drag and drop image from your computer** բաժնից՝ եղած գրադարանից, ներբեռնել նկար կամ տեղադրել հղում YouTube ից :

Վերջացնելուց հետո սեղմում ենք **Done** ,բացված պատուհանում տալիս ենք վիկտորինայի անվանումը **/Title/**,նկարագրությունը **/Description/** և սեղմում **Continue**:



Բացված պատուհանում սեղմեք **Done** :Ձեր ստեղծած վիկտորինան հայտնվում է **My Kahoots** ներդիրում,որտեղից էլ կարող եք բացել,սեղմել **Play** ,հետո ընտրել **Classic** տարբերակը,



անմիջապես ուսուցչի էկրանին հայտնվում է 6-նիշանոց թվով կոդ, որը հավաքում են աշակերտները խաղին միանալու համար:

Աշակերտները խաղին միանում են բրոուզերից հավաքելով **kahoot.it** ,բացված պատուհանում **Game PIN** դաշտում գրում են ուսուցչի տված կոդը **Enter** ,հավաքում են իրենց անունը,սեղմում **Enter** և միանում խաղին:Աշակերտները ընտրում են այն գույնը,որ գույնով այդ պատասխանը հայտնվում է ուսուցչի էկրանին:

Հաճելի խաղի անցկացում