

É um sistema de perguntas e respostas em que os alunos utilizam o seu dispositivo móvel para responder às perguntas.

É uma ferramenta simples de elaboração de questionários como a preparação de testes, *quizzes*, etc., mas pode ser também usada para receber *feedback* em tempo real da aprendizagem do aluno em sala de aula.

Para começar a usar o Kahoot basta:

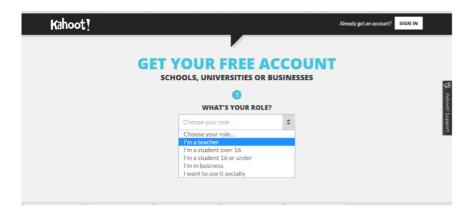
- Ter um computador e dispositivos móveis com ligação à internet.
- Ter um projetor.
- Ter uma conta no Kahoot (Só o professor).

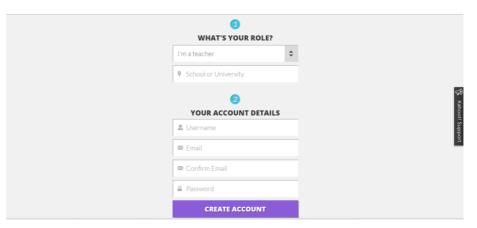
0. CRIAR UMA CONTA NO KAHOOT:

- Aceder em https://getkahoot.com/
- Criar uma conta:



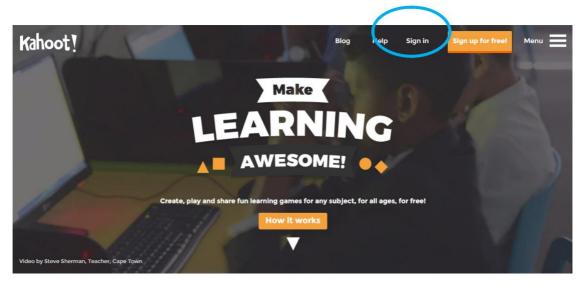
• Preencher os dados solicitados:



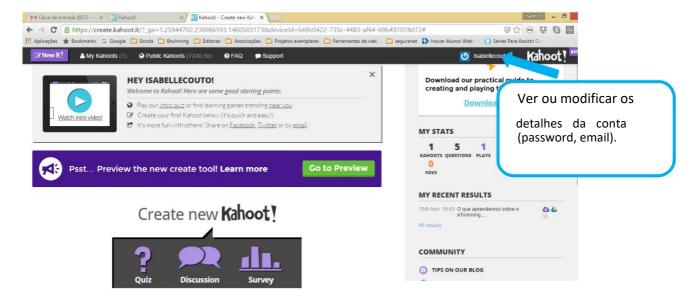


2. EXPLORAR O PAINEL:

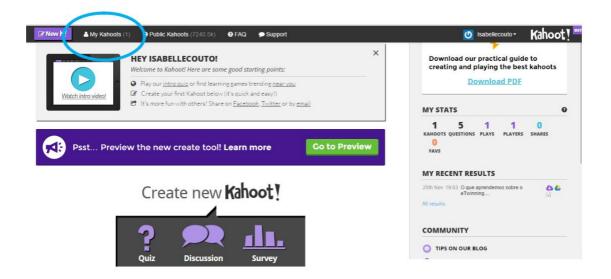
• Aceder à nossa conta.

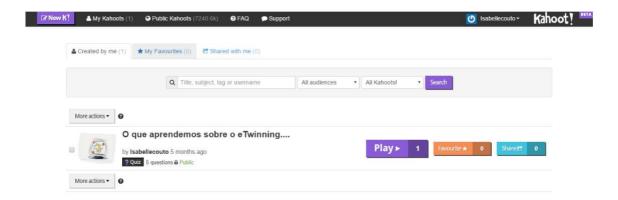


 Painel (Settings) – local onde vamos ter acesso aos nosso testes, as nossas turmas e aos nossos relatórios de avaliação:



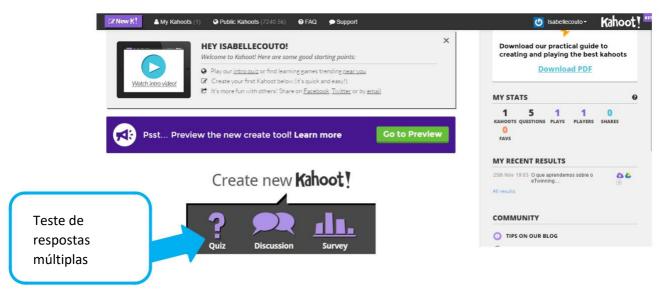
• My kahoots – Local onde estão arquivado os nossos testes:

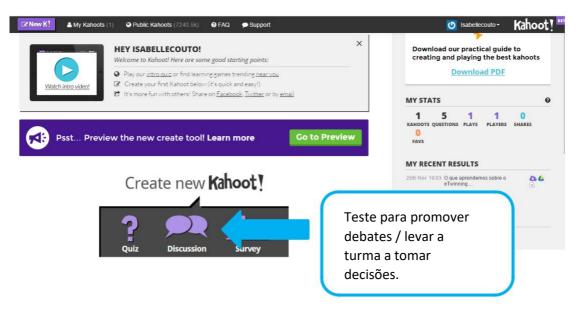


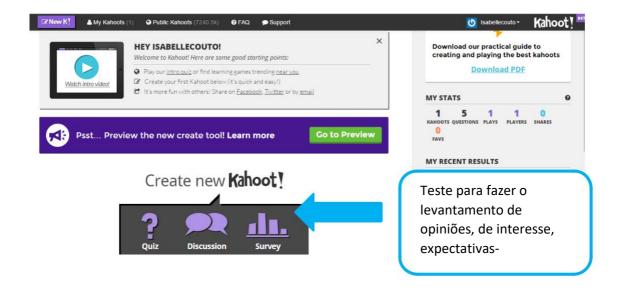


1º Passo - Criar um teste:

1º Escolher o tipo de teste:

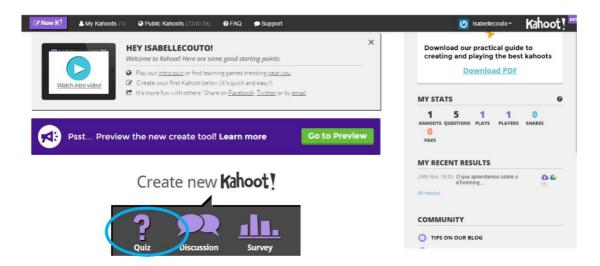






A – Quiz

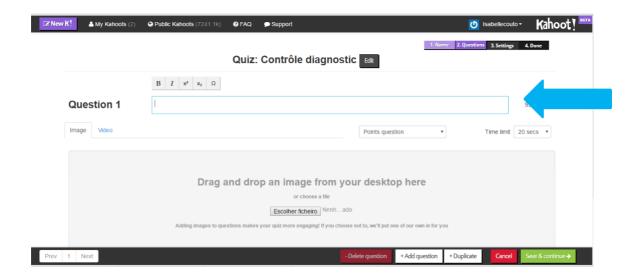
1º Clicar no ponto de interrogação:



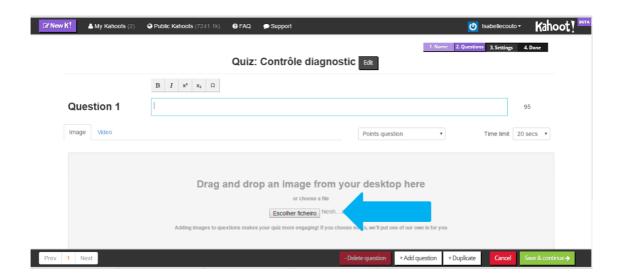
2º Dar um nome ao quiz:



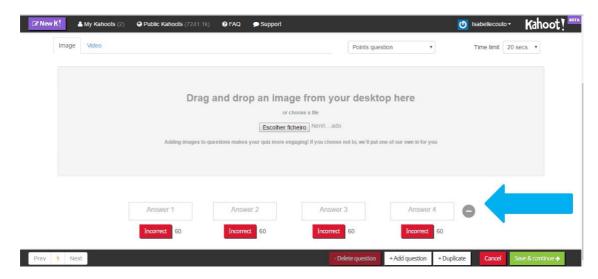
3º Escrever as perguntas



4º Podemos inserir uma imagem para ilustrar a nossa pergunta:

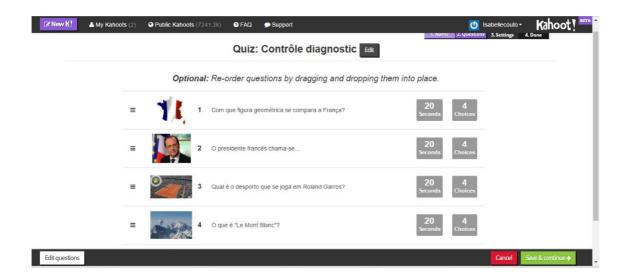


5º Depois de elaborarmos as nossas perguntas, devemos preencher as respostas, selecionando a correta:



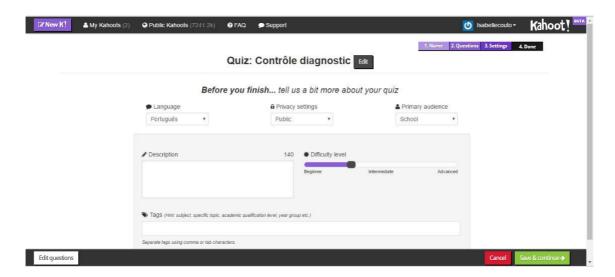
Nota: Para acrescentar perguntas, devemos clicar no botão **Add question**. Devemos repetir este passo até acabarmos o teste. No fim, devemos clicar em **save and continue.**

6º Podemos ver, reordenar, editar as perguntas bem como ver a temporização que pretendemos atribuir a cada pergunta:

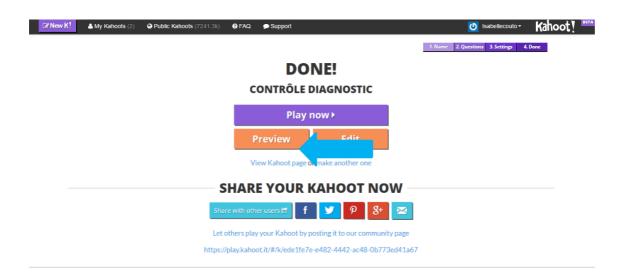


Nota: No fim, devemos clicar em save and continue.

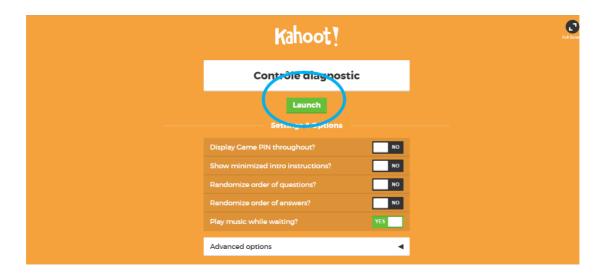
7º. Nesta página, pode escolher a língua, se quer o exercício privado ou público, qual é o público-alvo, o grau de dificuldade.



8º Agora podemos ver como fica o quiz clicando em **Preview** ou editar se for necessário alterar algo ou então jogar. Podemos partilhar o nosso quiz nas redes sociais ou enviar a alguém por *email*.



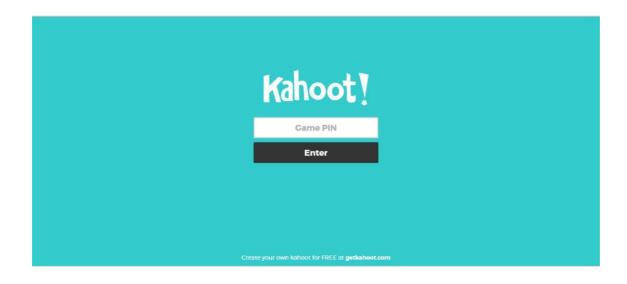
9º Para podermos jogar com os nossos alunos, devemos clicar em Launch



Nota: Ao clicar **Launch**, é gerado automaticamente um código que deverá ser facultado aos nossos alunos.



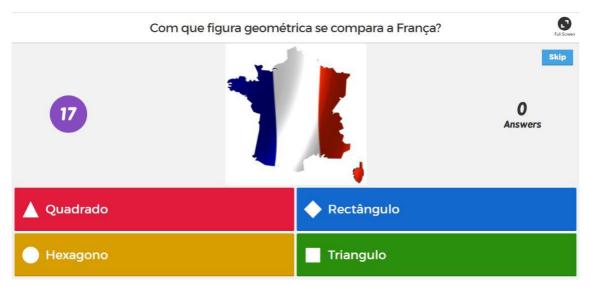
10º Para poderem jogar, os alunos devem aceder ao site https://kahoot.it/#/ ou descarregar esta aplicação para o seu telemóvel.



Nota: Quando entramos neste endereço, é-nos pedido um pin que surge quando o professor lança o seu quiz. Os alunos devem escrevê-lo e clicar em **Enter**. Vai surgir uma página onde deverá escrever o nome próprio. Se o nome digitado pelo aluno não agradar ao professor este pode clicando nele eliminá-lo originando no ecrã do dispositivo do aluno o ecrã em vermelho.



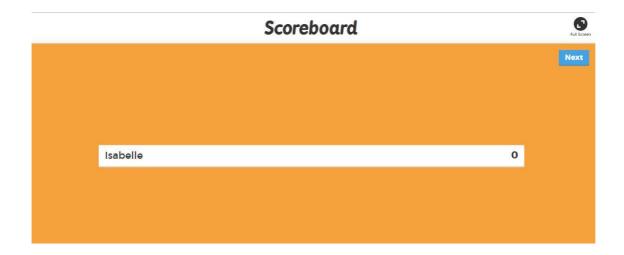
Estas imagens mostram o que acontece no computador do professor e do aluno, enquanto o programa carrega as opções para os aluno responder.



Esta imagem mostra a resposta correta e as respostas dos alunos pontuadas.



No final das questões surge a pontuação alcançada pelos cinco melhores alunos.



O jogo termina mostrando quem foi o aluno vencedor mostrando os pontos obtidos, as respostas corretas e incorretas e a possibilidade do professor mostrar a todos os alunos os resultados de cada um dos alunos .

