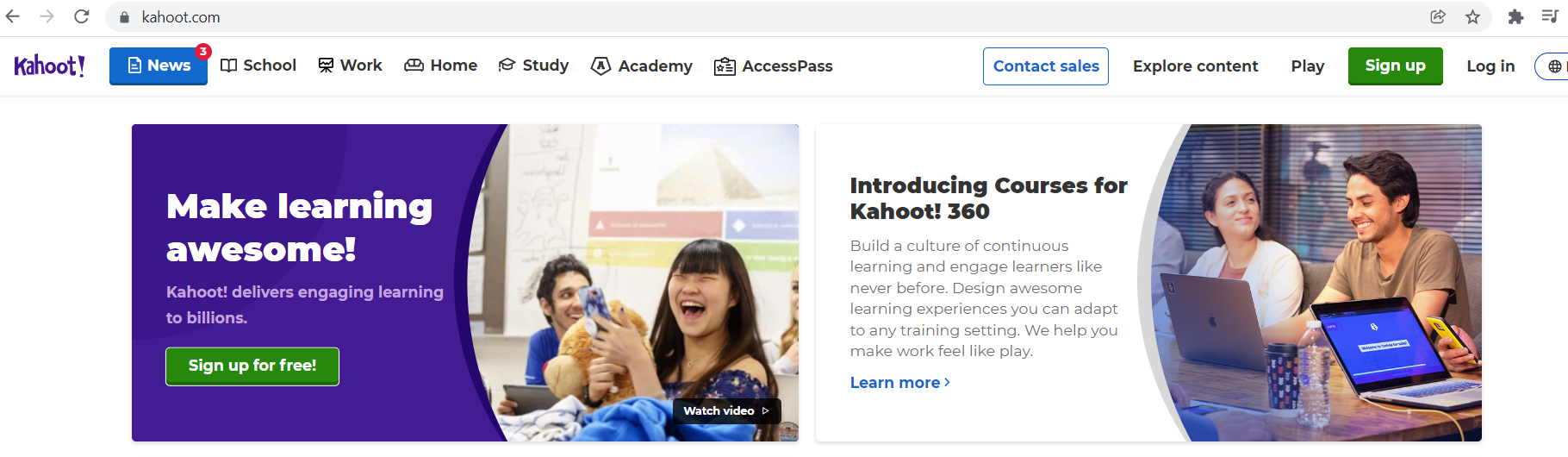
**ИНСТРУКЦИЯ**

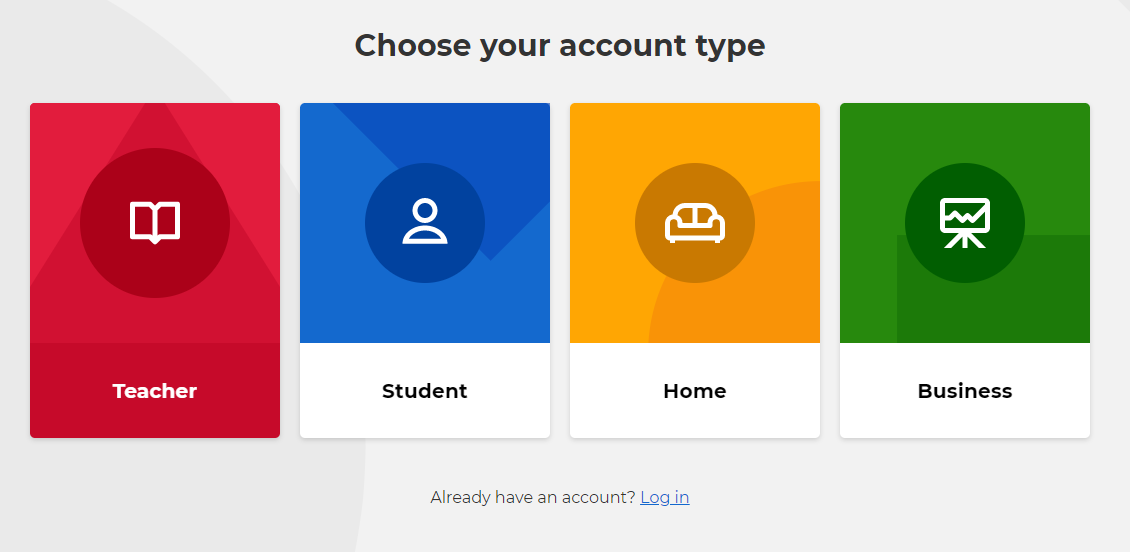
**за регистриране и създаване на тест**

**в Kahoot**

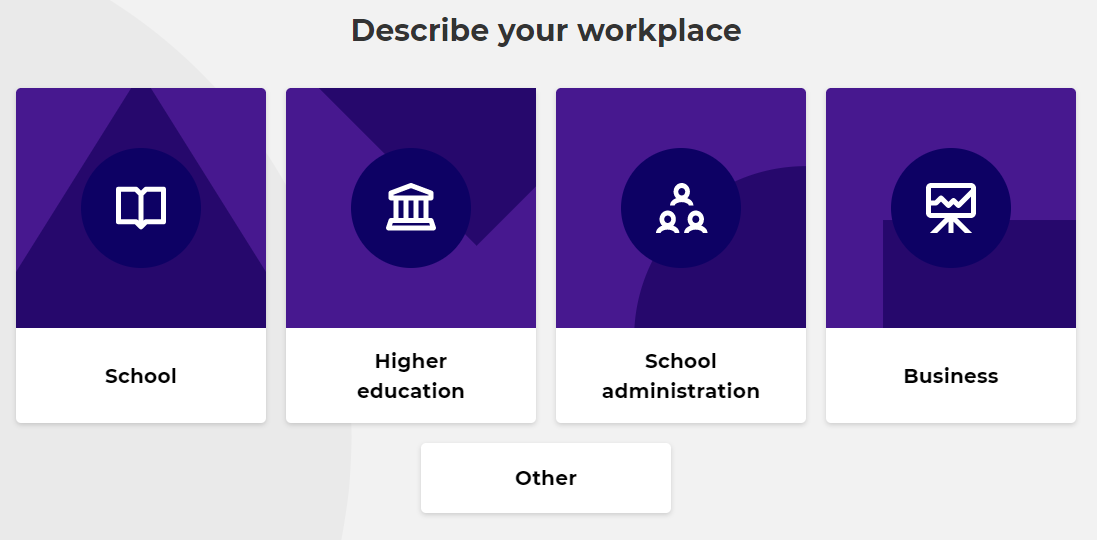
1. Регистриране в сайта <https://kahoot.com/>



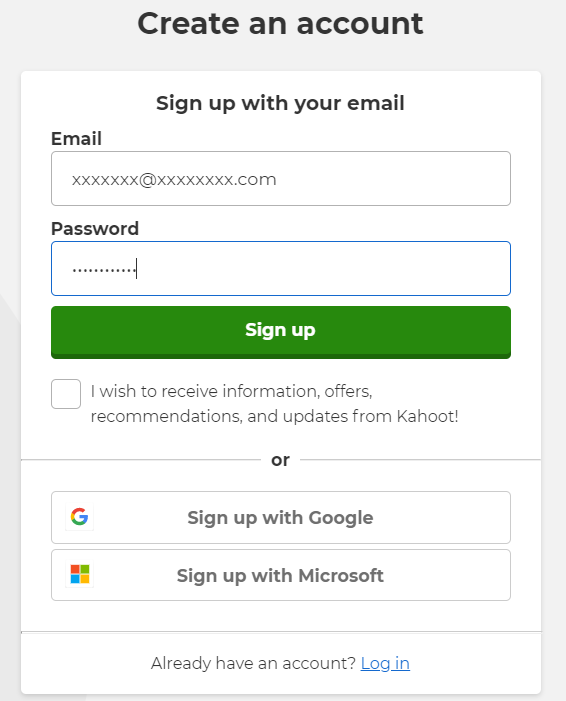
1. Избиране на типа на регистрирания.



1. Избиране на местоработата.

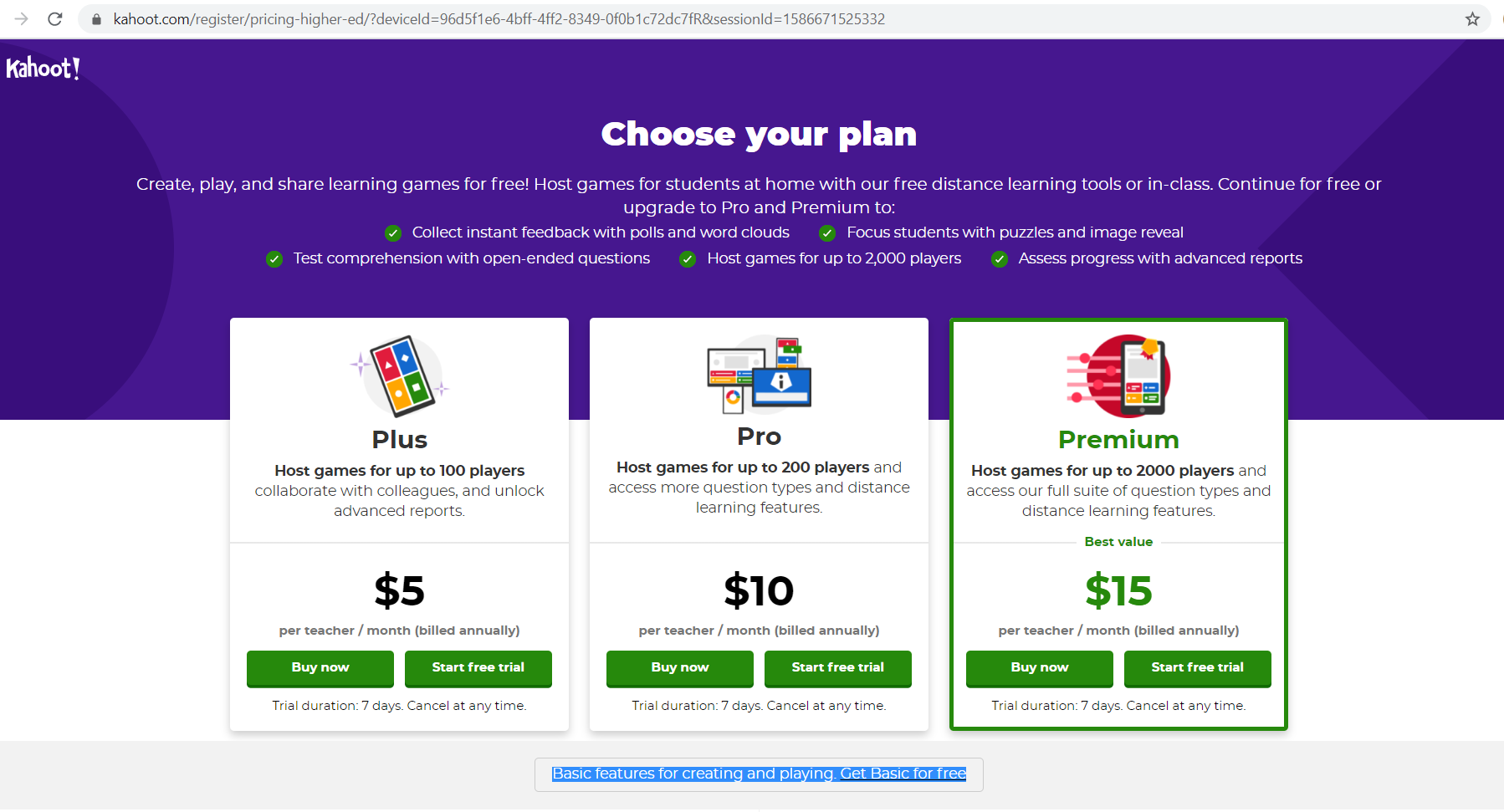


1. Регистриране с електронен адрес и парола.

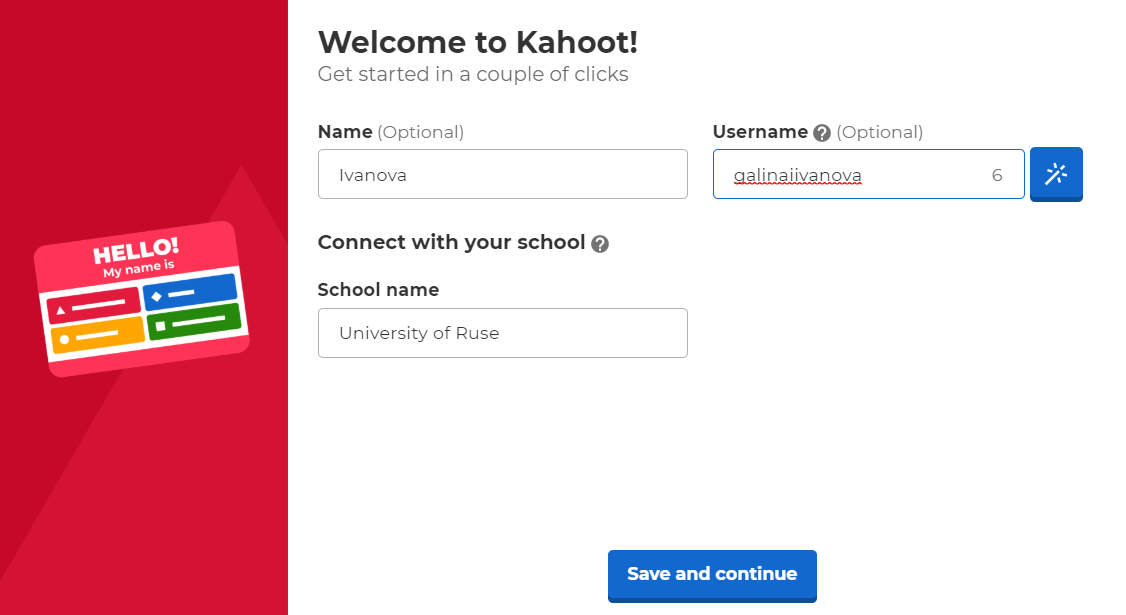


1. Избиране на план. Може да се избере безплатен план с основните възможности

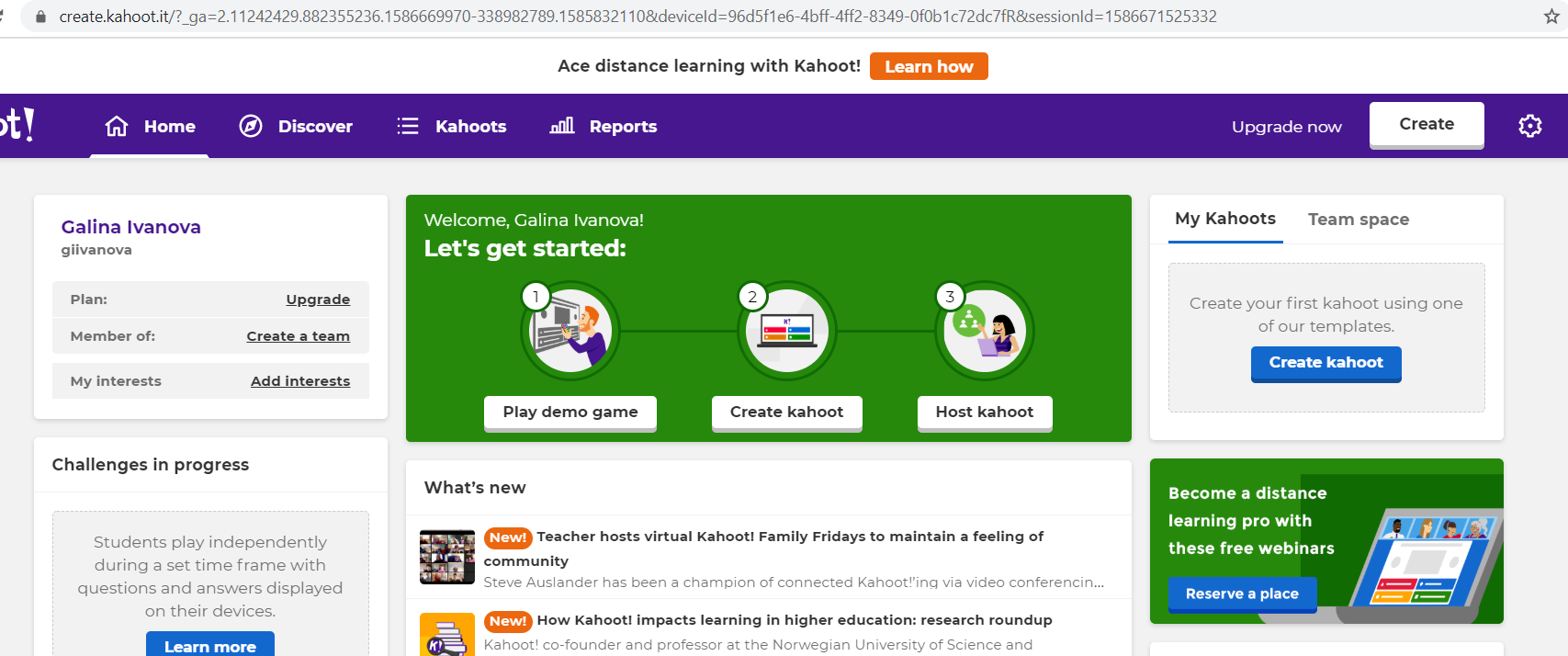
(Basic features for creating and playing. Get Basic for free).



1. Въвеждане на име, потребителско име и име на учебното заведение.

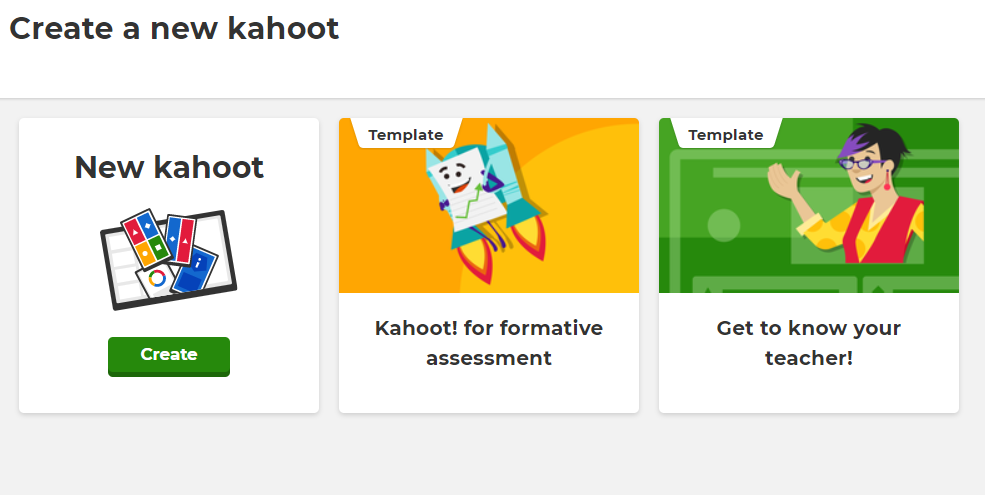


1. Тестовете се създават в секцията My Kahoots. Нов тест се създава с бутона Create.

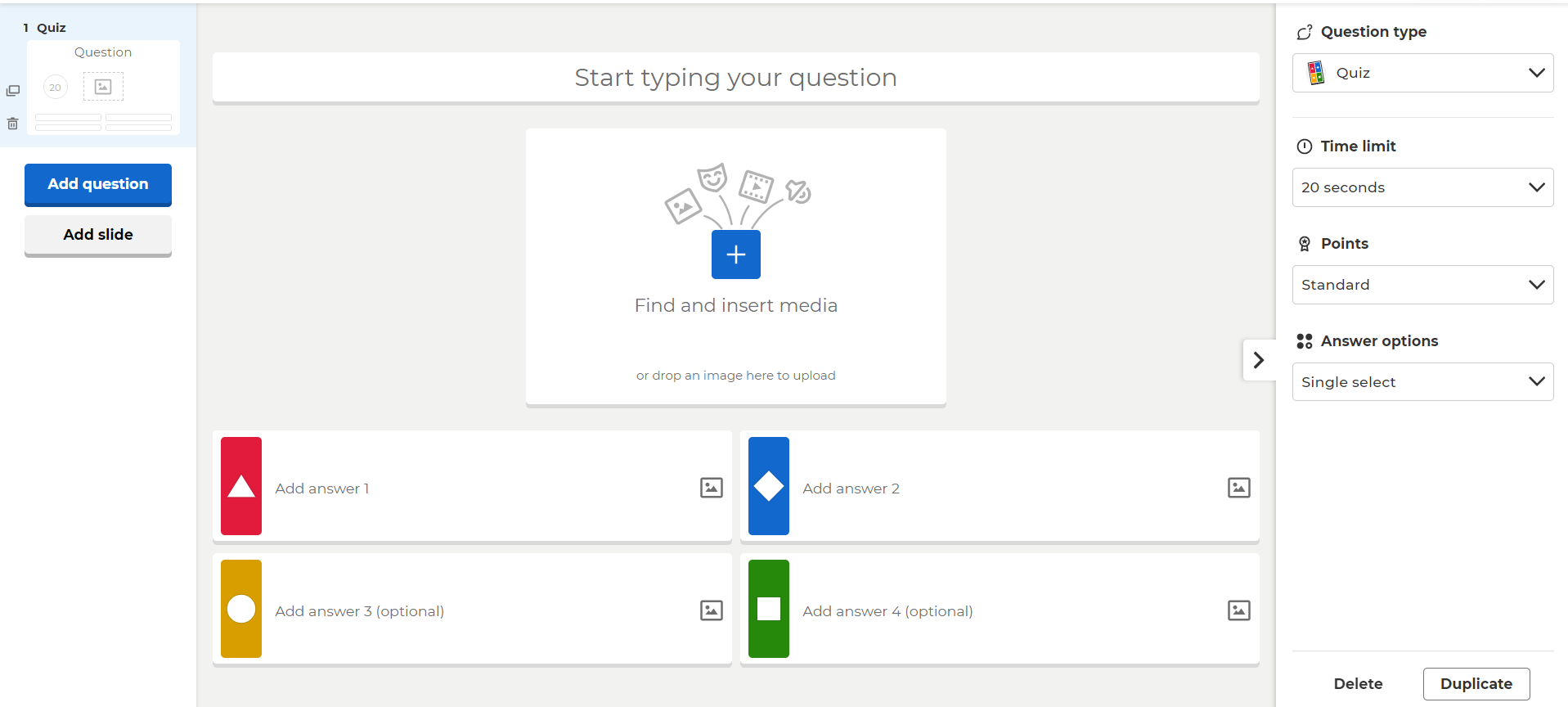


1. Kahoot предлага да се създаде нов тест или да се използват готови темплейти. Препоръчваме да се разгледат и готовите темплейти, които са с интересни идеи за въпроси по различни тематики.

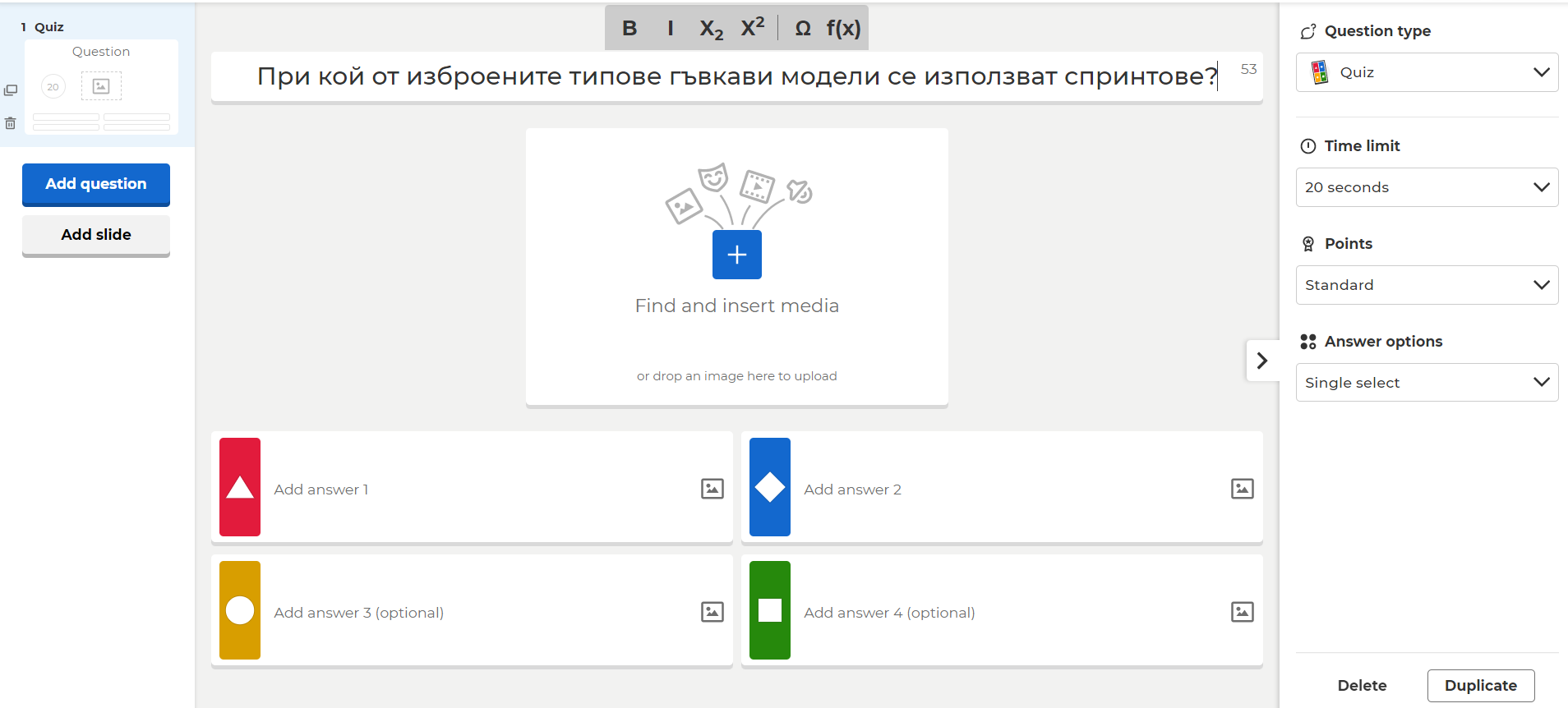
В инструкцията ще продължим със създаване на нов тест.



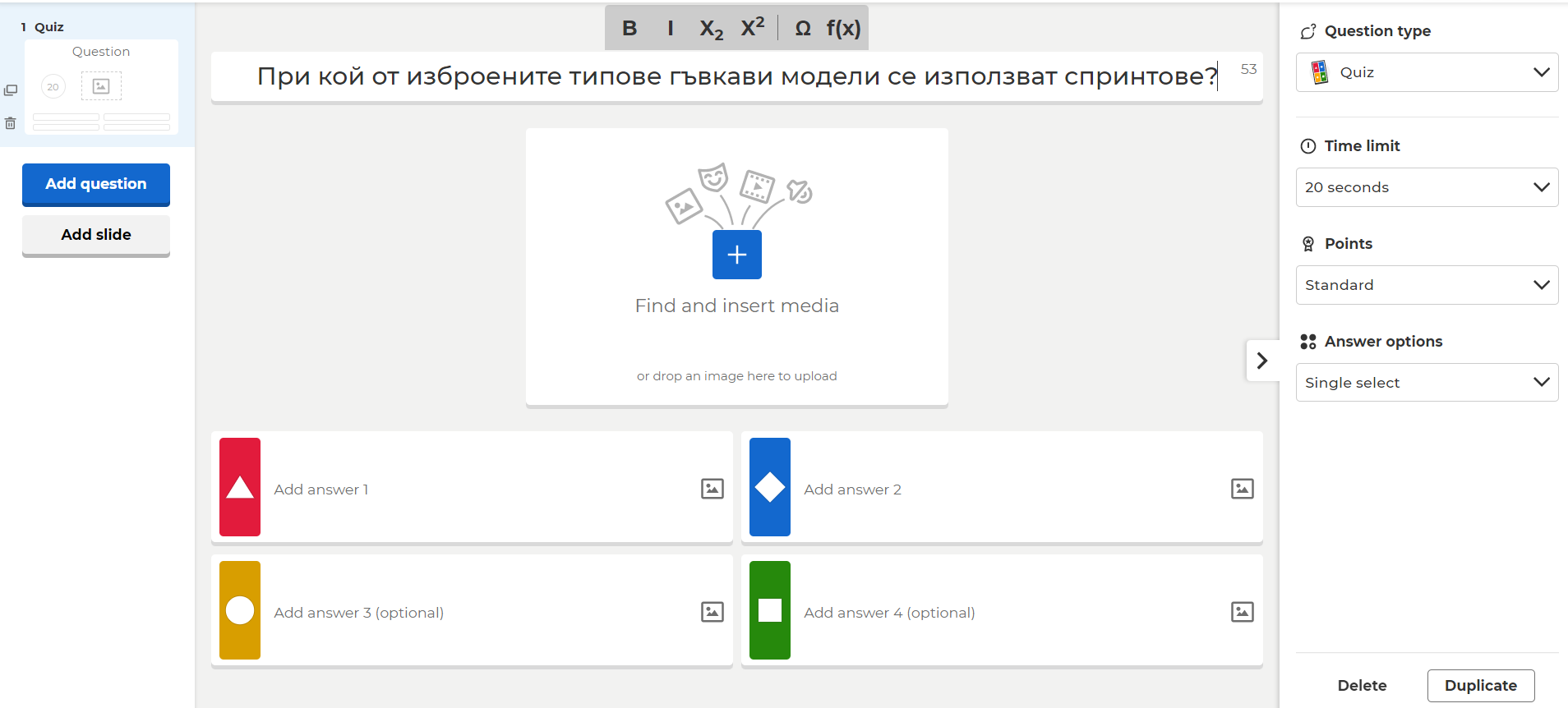
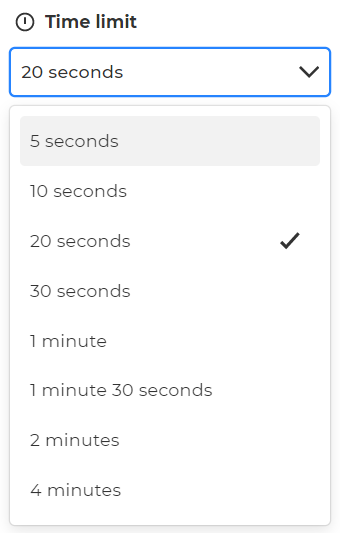
1. Форма за попълване на тестов въпрос.



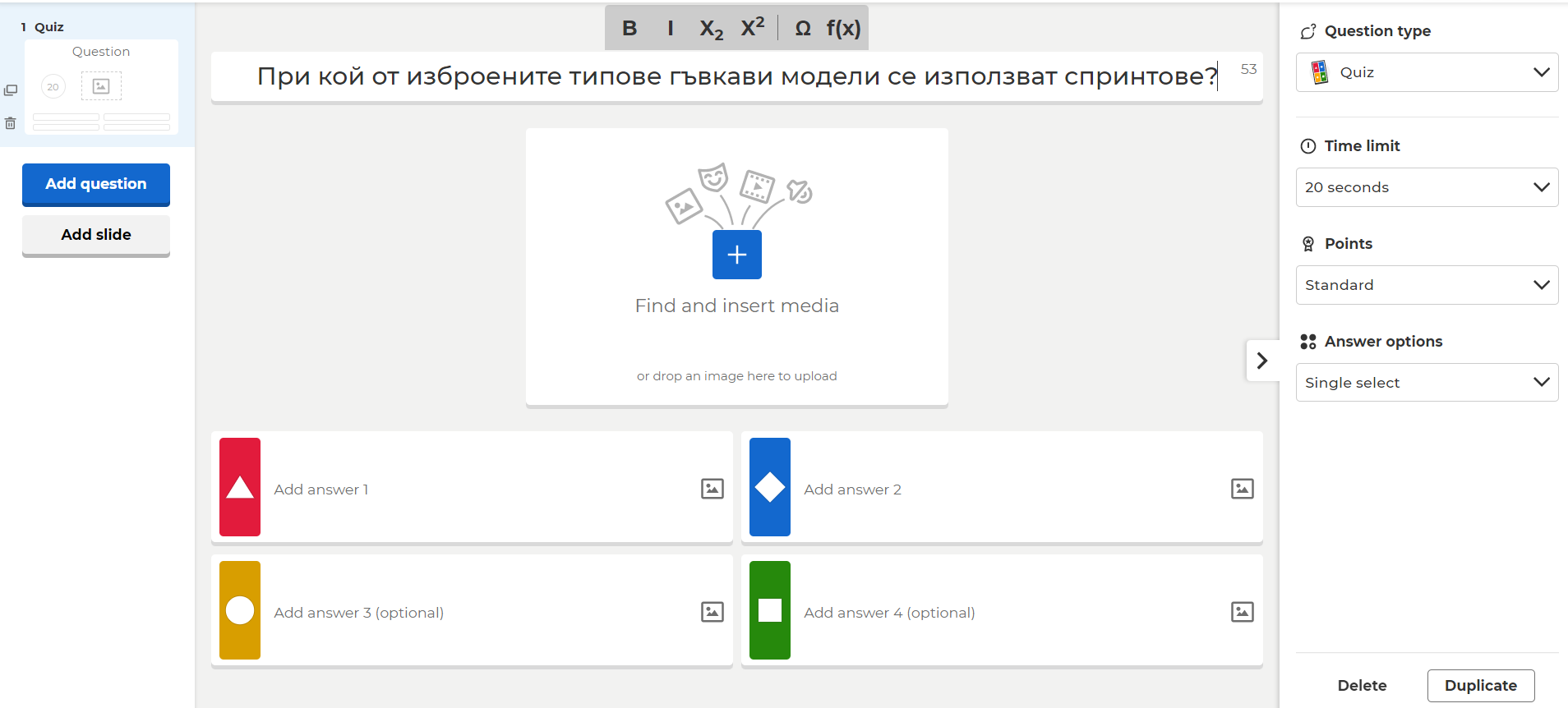
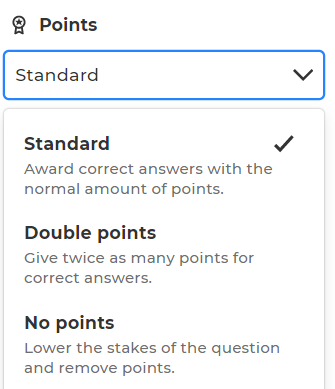
1. Въпросът се въвежда на първия ред.



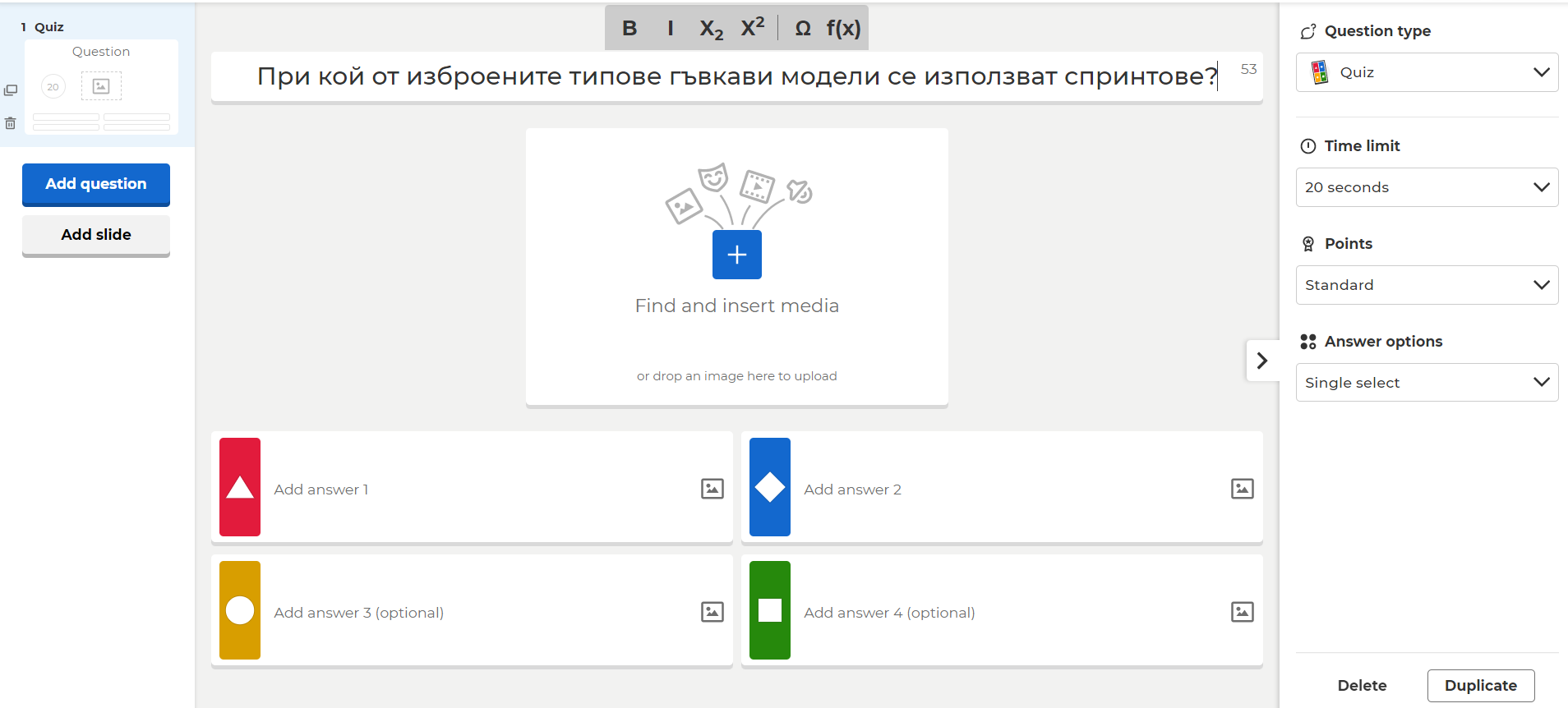
1. Лимитът за време за отговаряне на всеки въпрос се задава в секунди.

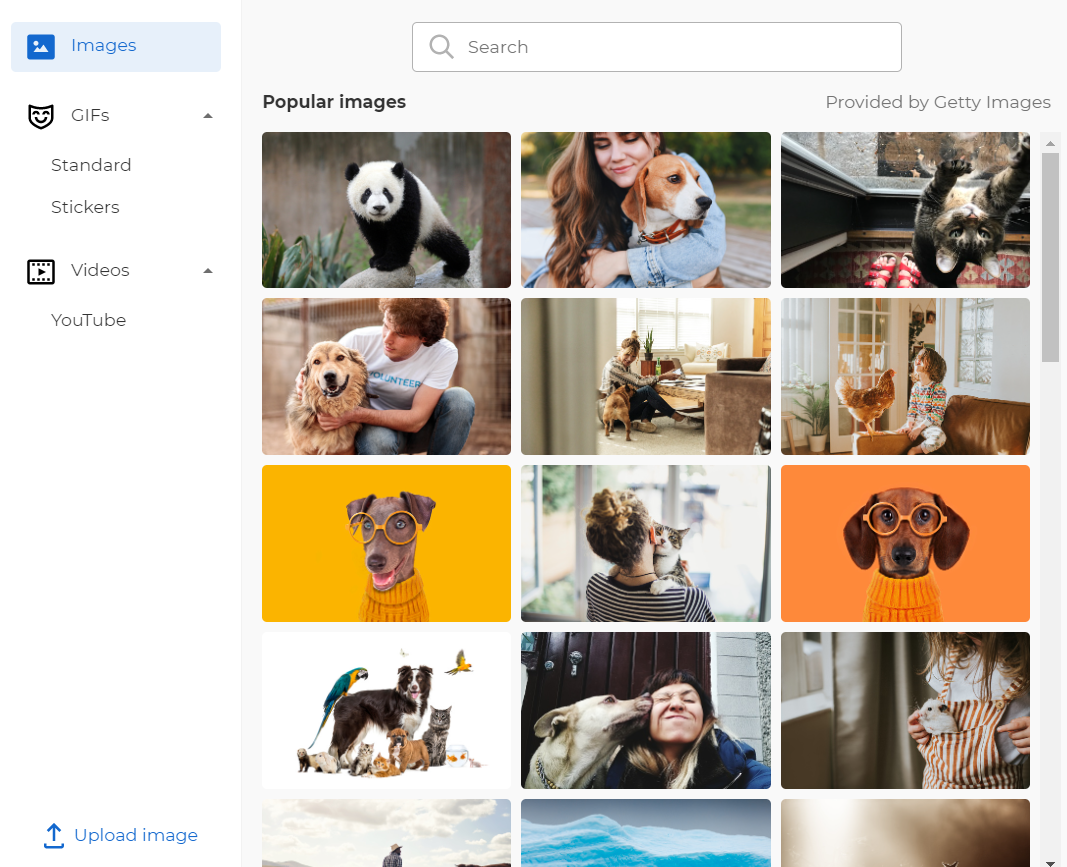
 

1. Точките за всеки въпрос се задават по скала, като са възможни три варианта - стандартни, удвоени точки, без точки

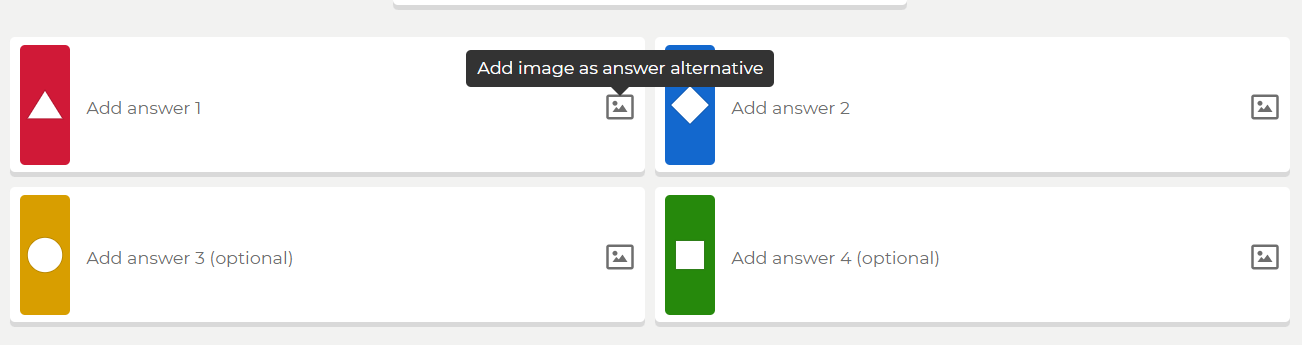
 

1. За публикуване на изображение към въпроса има няколко възможности: Drag and drop влачене и поставяне на картинка и вмъкване на изображения/медия с + (Image library (библиотека с изображения), Upload image (вмъкване на изображение от компютъра) и линк към клип в Youtube).

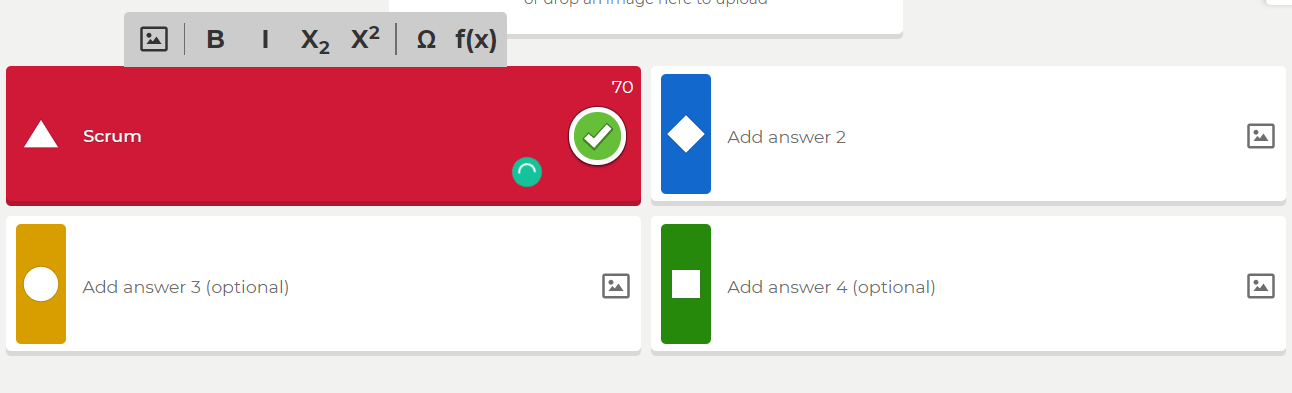




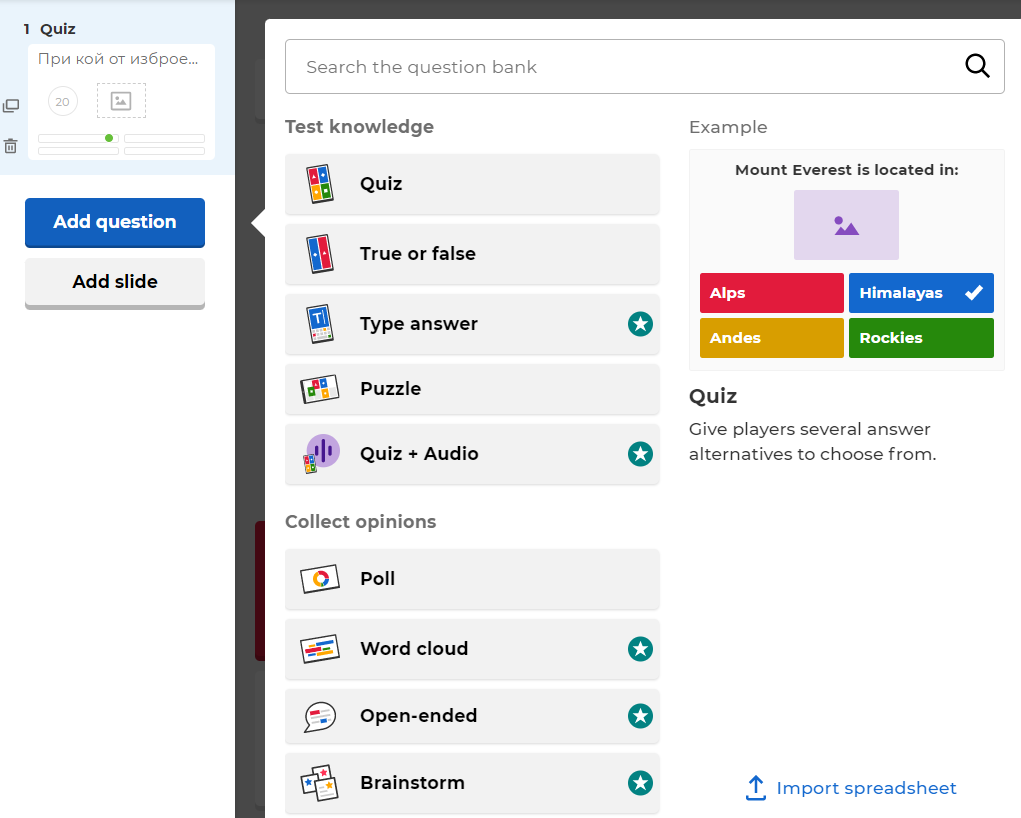
1. В качеството на отговор може да се въведе текст като се избере Аdd answer или картинка (Add image as answer alternative).



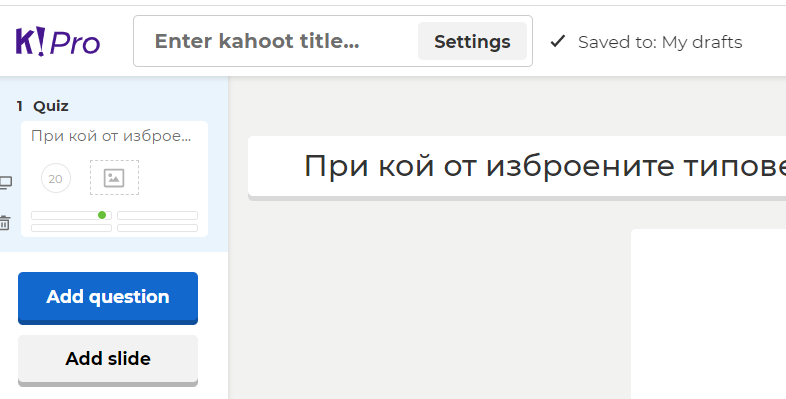
1. Верният отговор се отбелязва с отметка в кръга до него.



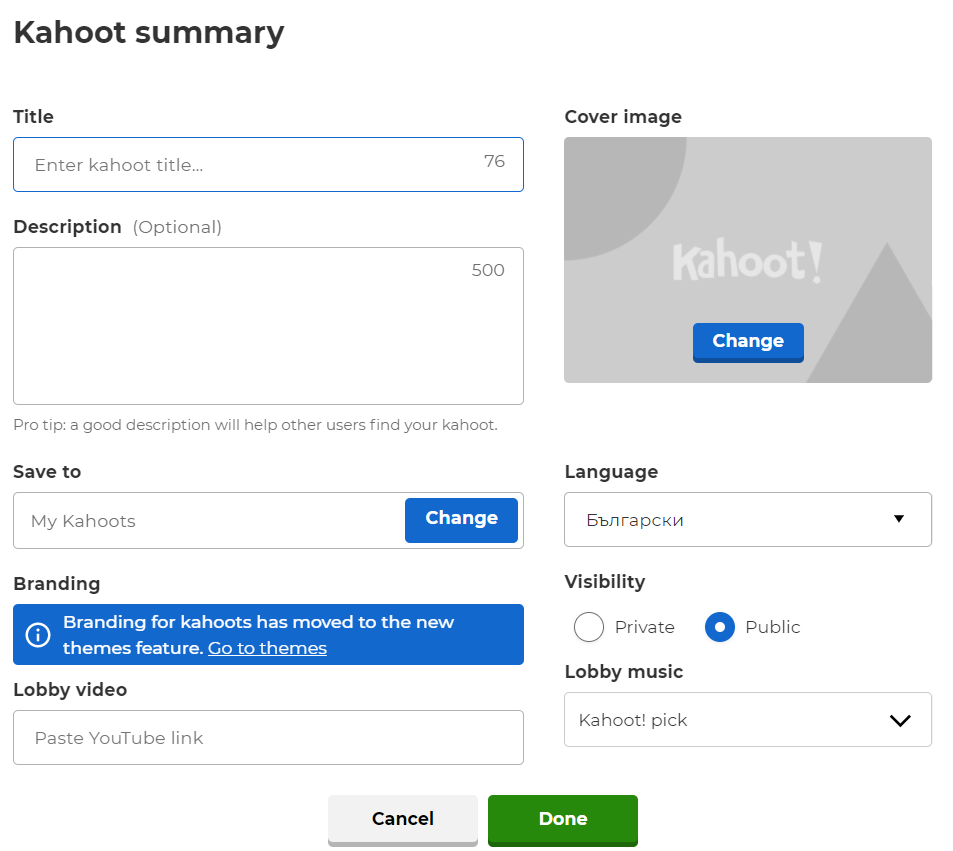
1. Нов въпрос се добавя с бутона Add question. В безплатната версия са възможни два типа въпроси (Quiz и True or False).



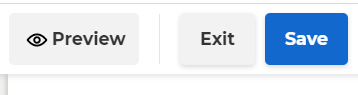
1. Задаване на име на теста и други настройки могат да се направят с бутона Settings.



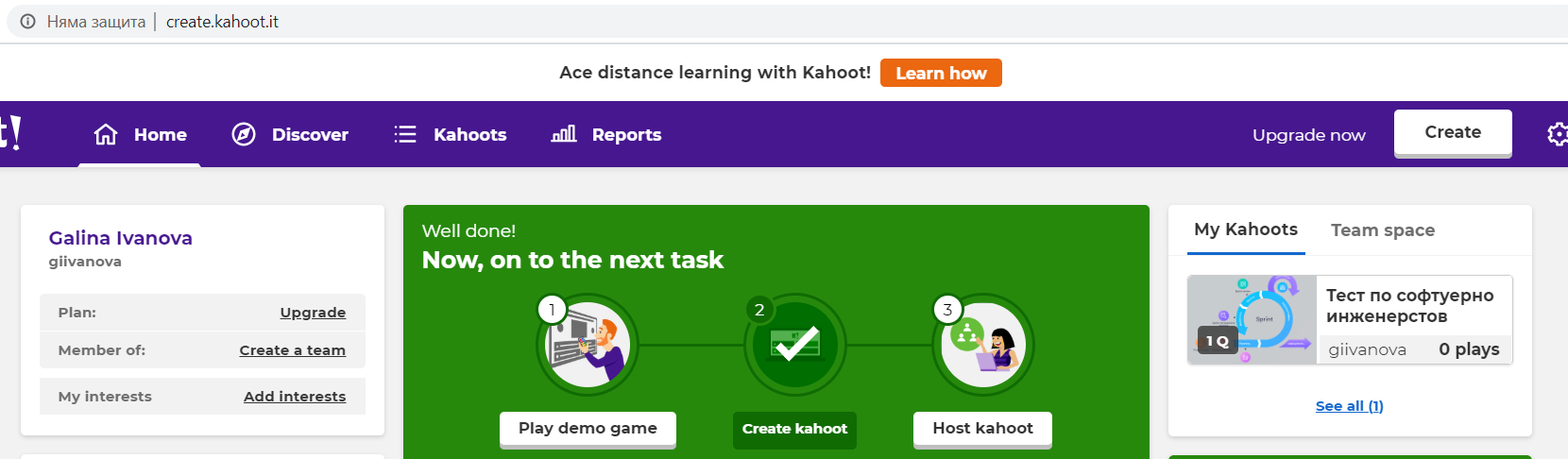
1. За всеки тест може да се напише име (Title), Описание (Description), Визуализиране Visibility - само за Вас (Private) или за всички (Public) и други настройки за музика и видео, които Ви препоръчваме да оставите по подразбиране. Когато сте готови, избирате Done.



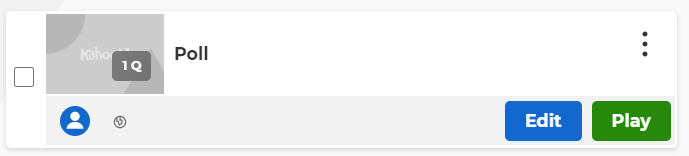
1. След завършване на теста, е необходимо това да се потвърди с Save бутона в горния десен ъгъл. Преди приключване на теста, той може да бъде прегледан предварително с Preview.



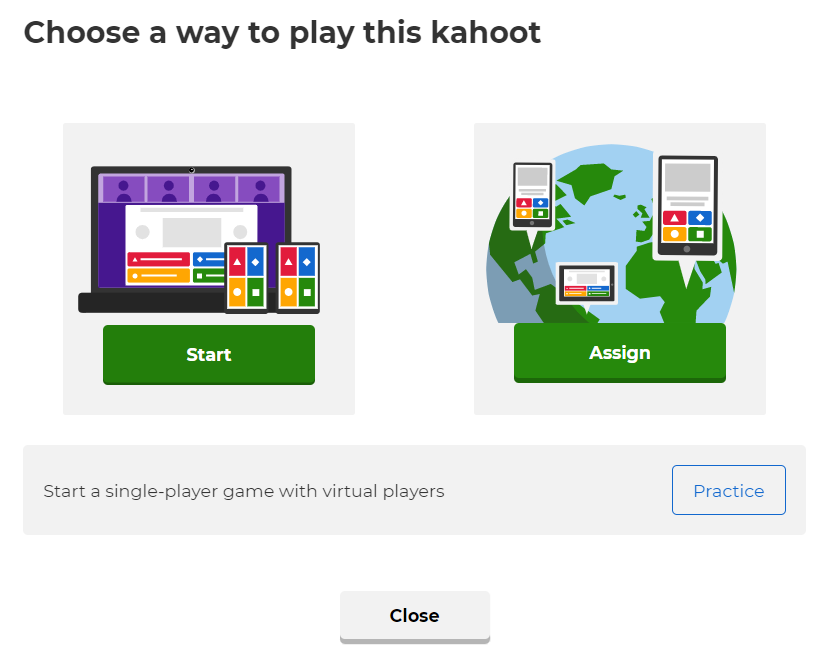
1. Всички тестове се съхраняват в My Kahoots в горния десен ъгъл. За да ги прегледате, е необходимо да изберете See all.



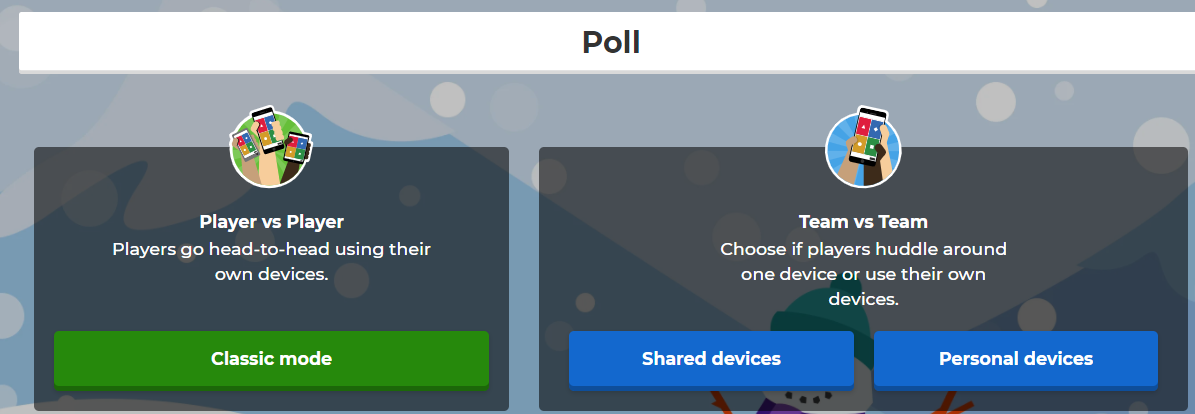
1. За да стартирате игра с вече създаден тест, е нужно да изберете Play.



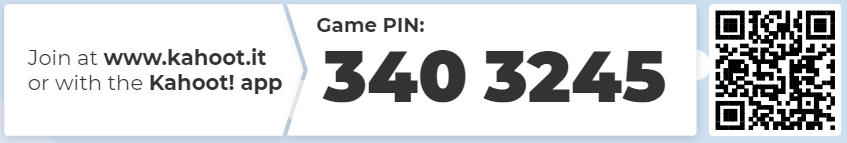
1. Възможни са два варианта на игра: Start в класна стая (или виртуална класна стая) или Assign – задание за самостоятелно тестване. Може да се тества играта с Practice с виртуални участници.



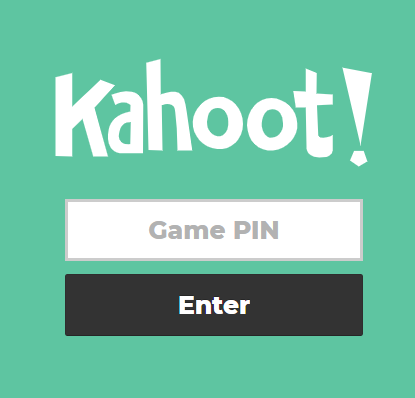
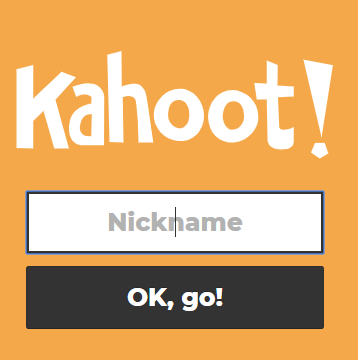
1. Играта в класна стая е възможна в два варианта: Classic mode (класически вариант) – с едно устройство отговаря един играч и Team mode (отборен вариант) – с едно устройство отговаря отбор от няколко играча.



1. След избиране на бутон Classic или Team mode се стартира играта, като се генерира код PIN (той е различен при всяко стартиране и не може да се използва за следващи игри). Студентите трябва да отворят браузер, да въведат адрес – [www.kahoot.it](http://www.kahoot.it) и да въведат пина на играта или да сканират QR кода за да отворят играта.



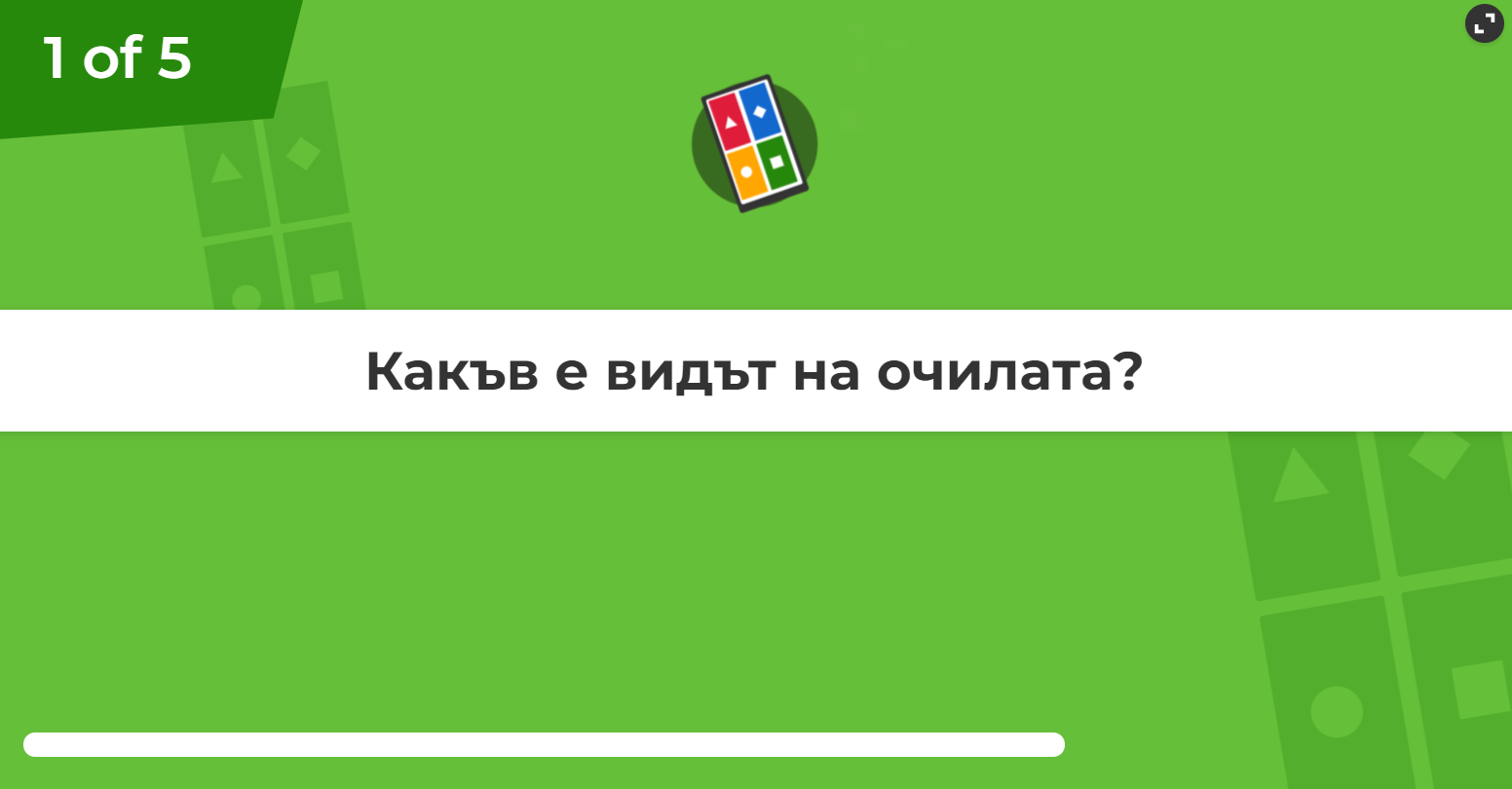
1. Това са екраните, които виждат студентите. След въвеждане на пин (Game PIN), системата изисква въвеждане на име (Nickname).

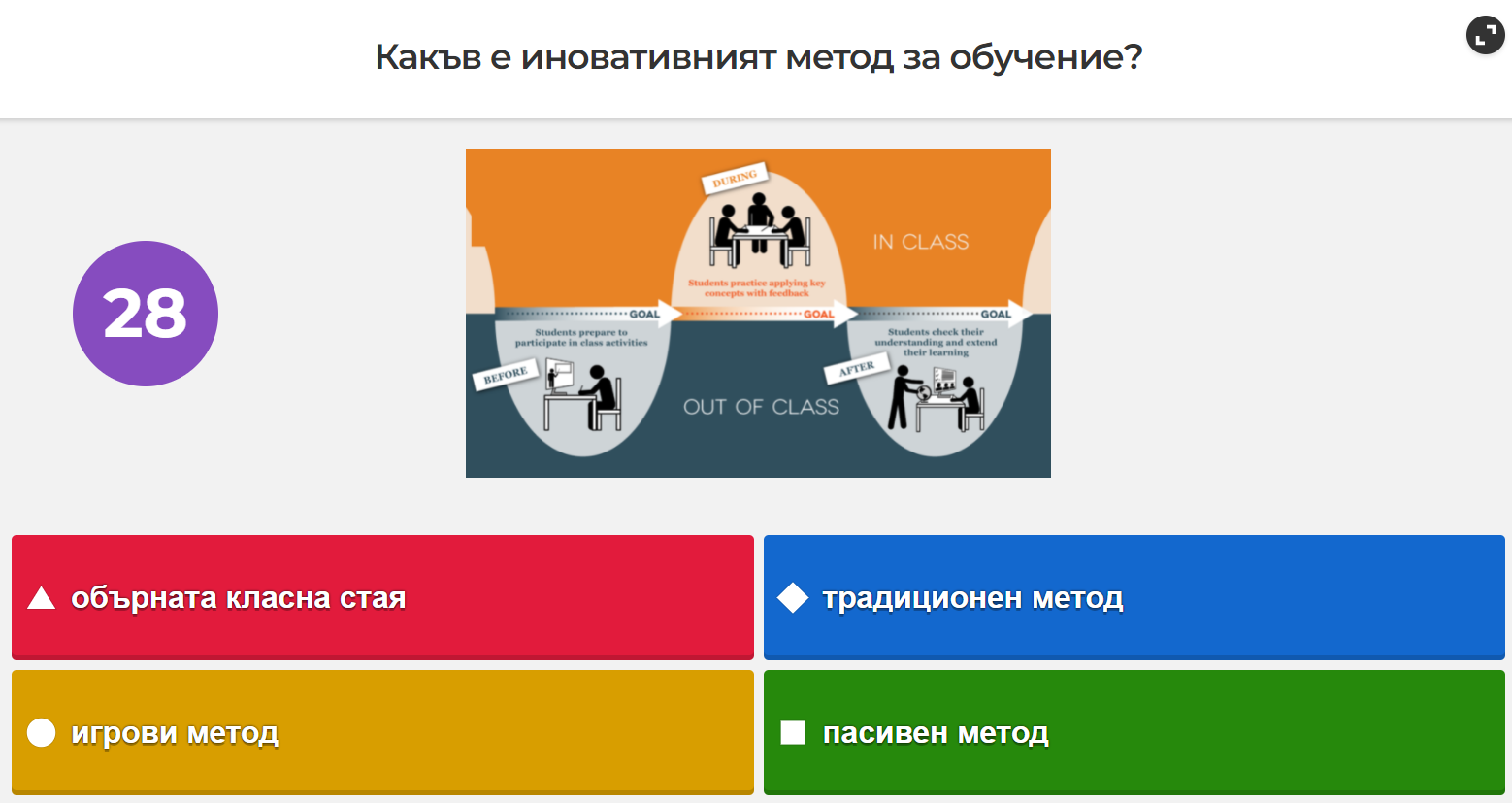
1. Преподавателят вижда на екрана си, кои играчи се влезли, тъй като техните имена се изписват. След като всички играчи са успели да влязат в играта, тя се стартира с бутона Start.



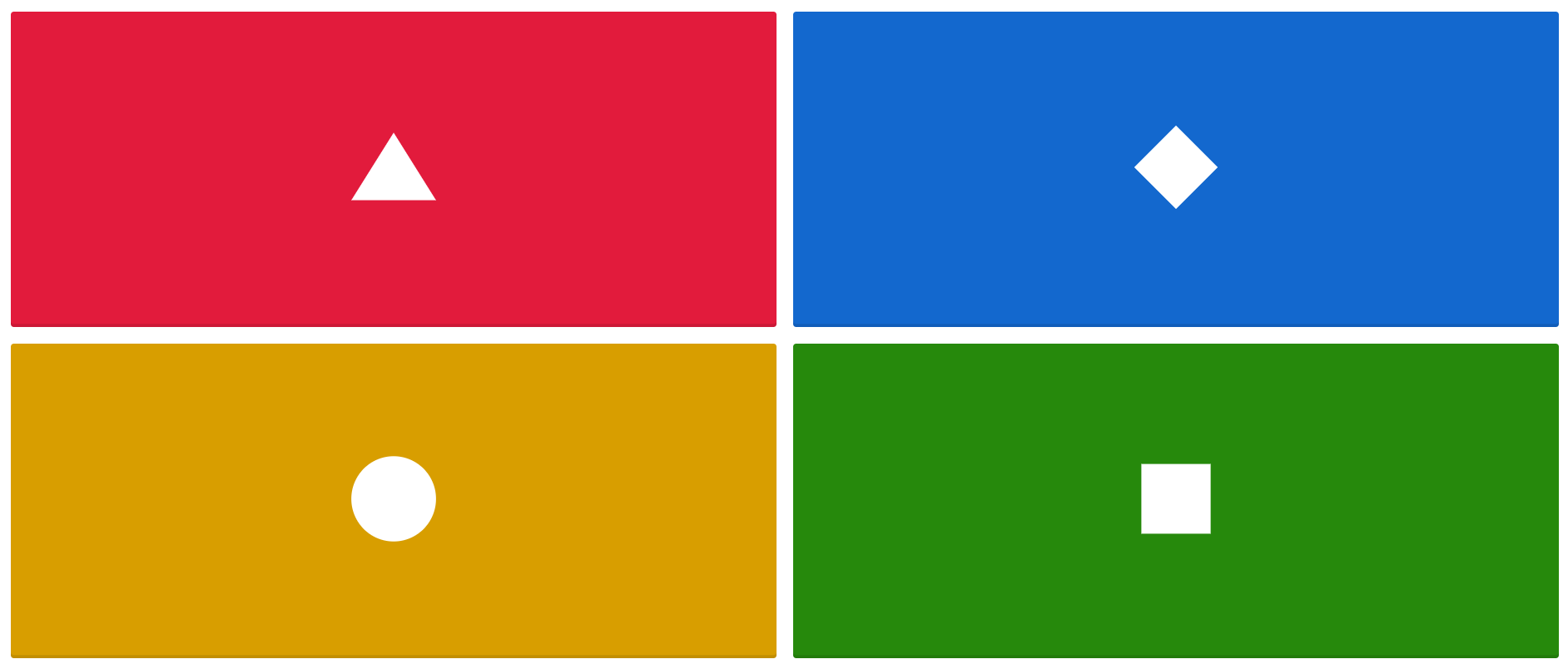
1. След започване на играта, първо се визуализира въпросът за няколко секунди и след това играчите виждат възможните отговори.



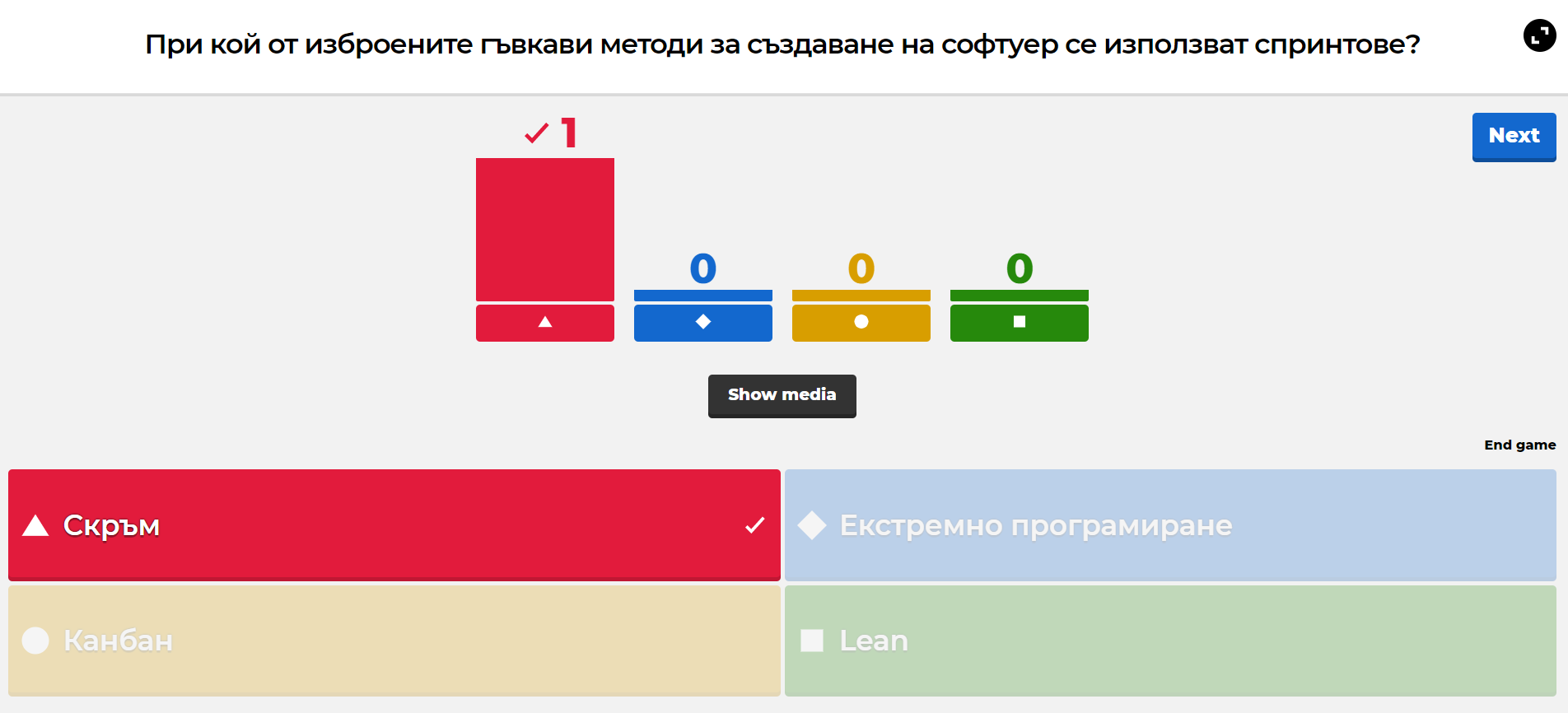
1. Това е екранът, който се проектира на дъската – отчита се и се визуализира времето и броят на отговорилите.



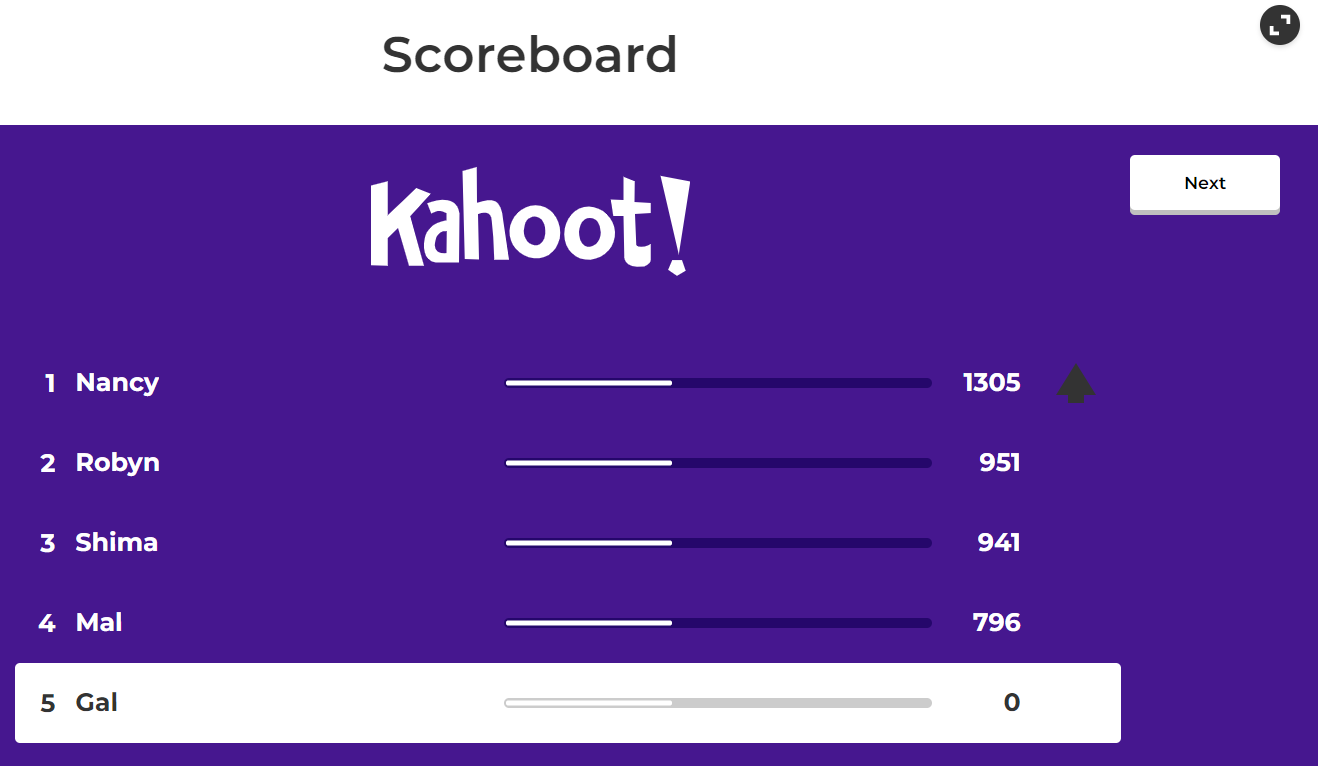
1. Студентите виждат на дъската въпроса и отговорите, а на своите екрани (телефони) виждат само четирите правоъгълника (съответните цветове и фигури), един от който трябва да изберат, за да отговорят на въпроса.



1. След приключване на зададеното време за отговор, на екрана се изобразява, колко от играчите са дали верни и грешни отговори.



1. След всеки въпрос на екрана се проектира временното класиране - първите пет играчи по точки до този момент на играта.



1. След приключване на теста, тримата участници с най-добри резултати се класират на първо, второ и трето място.

