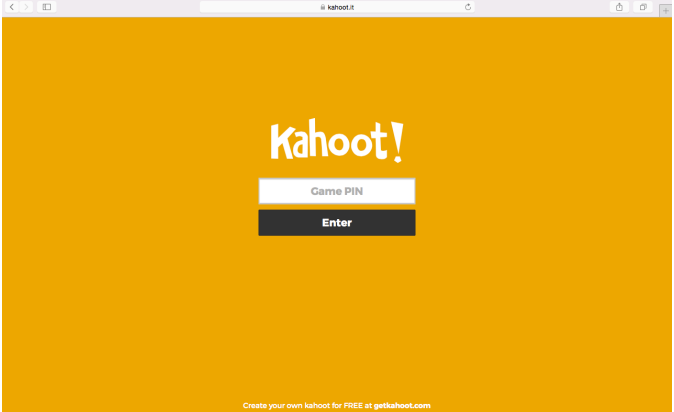
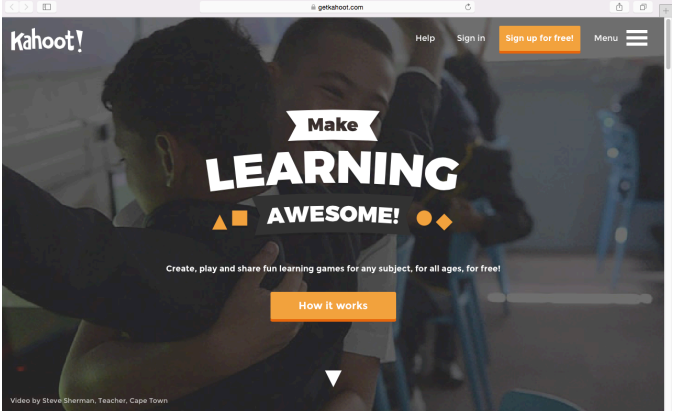
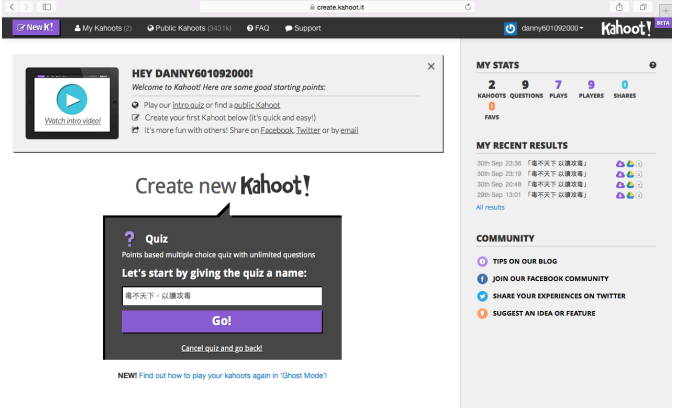


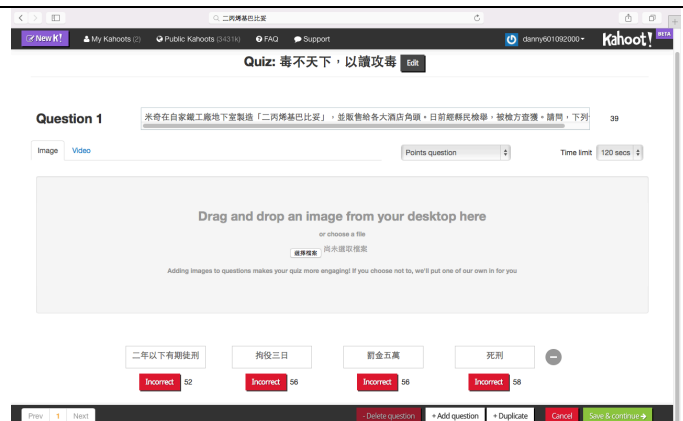
「反毒特工出任務」

KAHOOT 教師操作手冊

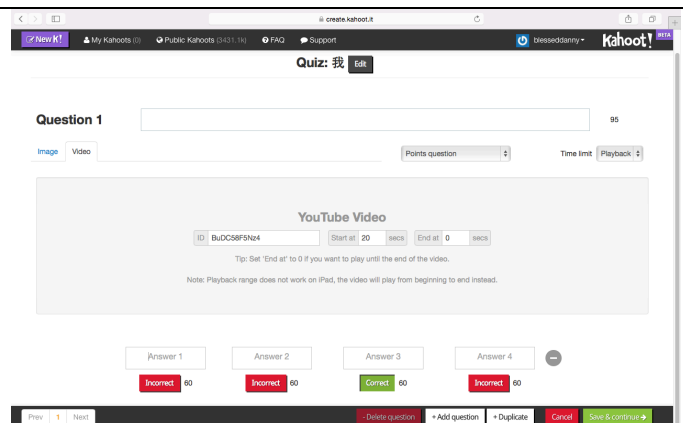
一、教師建置題庫階段

使用說明	螢幕圖示
<ol style="list-style-type: none"> 1. 請先進到 www.kahoot.it 網站首頁 2. 此頁面為學生進行活動時的初始頁面 3. 欲進入教師出題的後臺系統，請將游標移至網站首頁底部的「Create your own kahoot for FREE at getkahoot.com」。點選後即可進入出題系統初始頁面。 	
<ol style="list-style-type: none"> 4. 進到出題系統初始頁面後，請按右上角「Sign up for free」進行超簡單帳號註冊。 5. 註冊頁面會詢問您以下問題： <ol style="list-style-type: none"> A. 您的身份（教師） B. 您所任教的學校 C. 您要註冊的帳號名稱 D. 您的註冊用電子信箱 E. 再確認註冊用電子信箱 F. 密碼 	
<ol style="list-style-type: none"> 6. 帳號註冊完畢之後，請點選中間方框「Create new Kahoot!」中的「Quiz」，並且輸入您的試卷名稱，按下「Go!」即可進入出題頁面。 	

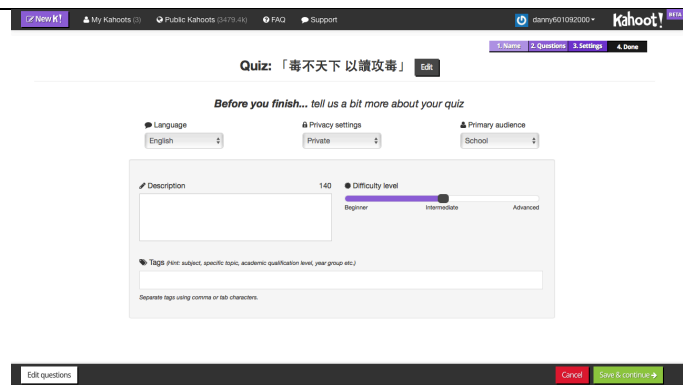
7. 首先，在頁面的最上方您可以看到「Quiz: 您所命名的試卷名稱」。
8. 在 Question1 旁邊您可以開始繕打第一題的題目。(注意：Kahoot 限制題綱字數最多不得超過 95 字)
9. 您可以在下方放入此題所需使用之圖片。(按選擇檔案後，上傳指定圖片)
10. 請在下面放入四個選項的答案(注意：每一選項不得超過 60 字)，並點選紅框標注正確答案(紅框為錯誤答案、綠框為正確答案。答案可設定為複選)
11. 您亦可設定是否為得分題，以及題目作答的時間 (Time Limit)



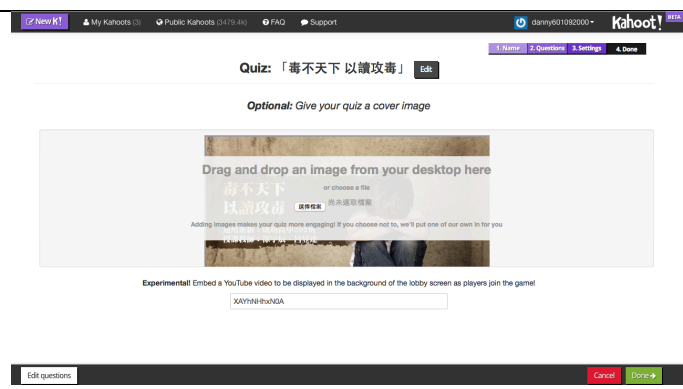
12. 您也可以放入影片，只要點選圖片選項「Image」旁邊的「Vedio」即可。
13. 請將 youtube 網址複製下來，貼到「ID」格內，Kahoot 系統會自動為它編碼
14. 之後設定播放起迄的秒數(如果設定為 0 表示從頭播放到尾)
例如：起始設定 20，結束設定 0，即表示這部影片從 20 秒播放到結束
15. 您可設定在影片播放完之後的答題時間 (Time Limit)



16. 出完題目之後，點選右下角的儲存與繼續，進到試卷分類的設定頁面。
17. 可以針對語言、公開性、教育階段、難度、介紹進行設定。



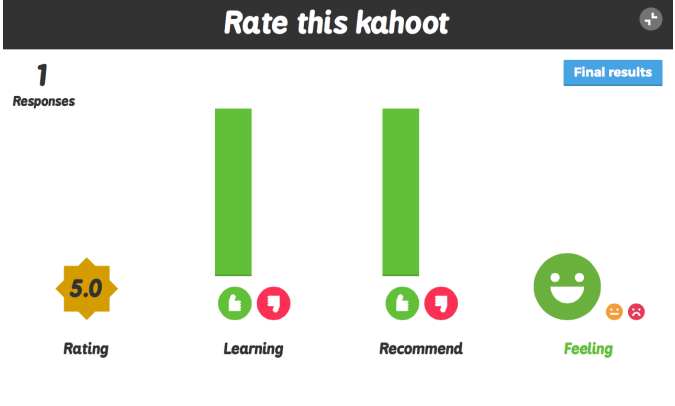
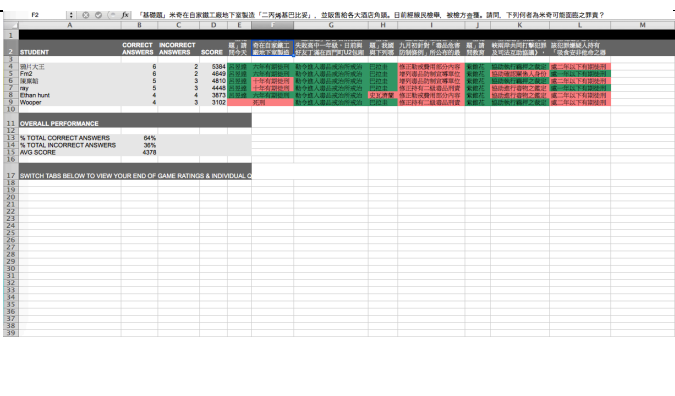
18. 之後可以對試卷封面設定照片(建議可以用授課簡報封面為主)
19. 另可以放置 youtube 連結作為開場音樂，若無設定，KAHOOT 會從內建音樂中隨機選擇進行播放。
20. 最後輸出考卷，即可完成建置作業。



二、課堂活動進行階段（教師端）

使用說明	螢幕圖示
<p>21. 點選首頁左上方的 My Kahoots，即可進到以建檔完成的考卷頁面。</p> <p>22. 選擇欲開啟之試卷，按下 Play 鍵。</p>	
<p>23. 在發佈試卷之前，系統會要求是否增加以下設定，教師可依照需求設定：</p> <p>A. 整份試卷皆呈現試卷 PIN 碼</p> <p>B. 簡化介紹指示</p> <p>C. 隨機排序問題</p> <p>D. 隨機排序選項</p> <p>E. 等待時間播放音樂</p>	
<p>24. 此為等待學生加入之畫面，學生須於載具上的 KAHOOT 頁面輸入試卷 PIN 碼（隨機決定），隨後輸入姓名（或組別名稱），教師的螢幕上（投影幕）會呈現目前有多少玩家加入，以及玩家的姓名。</p> <p>25. 所有參與者皆加入後，即可按下開始進入試卷。</p>	
<p>26. 建議可以先出一題測試題（不算分的題目，算分與否可於試卷建置階段進行設定，請見第 11 項說明）</p> <p>27. 題目會先播映出，給予學生一小段時間進行準備。</p>	

<p>28. 進入含有選項之頁面時起，電腦會開始計時（若在試卷設定時有開啟音效，會隨著時間而有變化）。</p> <p>29. 學生依照正確的選項，在其載具上選擇一樣的圖形或顏色的選項進行作答。</p>	
<p>30. 全部學生作答完畢或者該題時間終了時，系統會自動將設定好的正確答案標亮，其餘選項標暗，並且顯示各選項的答題情形。</p> <p>31. 教師即可針對錯誤率較高的選項進行解釋跟再說明。</p> <p>32. 解說完畢之後，按 NEXT 進到下一題。</p>	
<p>33. 在進到下一題之前，投影幕上會顯示本次玩家中，目前累積分數最高的前五名之成績。（每一題一千分，按造正確度及答題速度會有不同的積分。學生自己也能在其載具上看到自己累積的分數。）</p> <p>34. 所有學生的成績報表與答題狀況，需等到該份問卷終了時，教師才可以下載此份資料。</p>	
<p>35. 試卷所有問題作答完畢，系統會公佈分數最佳的前五名。</p> <p>36. 教師可以點選回饋與結果，邀請學生針對試卷做回饋，並且檢視答題狀況。</p>	

<p>37. 問卷分成幾個問題</p> <p>A. 評分</p> <p>B. 學習</p> <p>C. 推薦</p> <p>D. 感受</p> <p>38. 回饋結束之後，點選最終結果進行檢視</p>	
<p>39. 學生總體答題狀況的報告可以下載下來，便可知道各組各題的答題情形。提供教師分析與檢視教學成效的重要資源。</p>	

三、課堂活動進行階段（學生端）

使用說明	螢幕圖示	使用說明	螢幕圖示
<p>40. 學生透過 QR CODE 掃描或者經由輸入網址，皆可進到此遊戲首頁。</p> <p>41. 學生依照投影幕上的 PIN 碼輸入以進入遊戲。</p> <p>42. 接著學生輸入自己的名字或者小組的名稱。</p>		<p>43. 輸入成功之後，螢幕會顯示「你已經進入遊戲」的訊息，且參賽者可以在投影幕上看到自己的名字。</p>	

<p>44. 教師開始試卷後，題目會先顯示五秒後才會開始計時並顯示選項。</p>		<p>45. 學生載具上的選項畫面如圖示，選項內容會顯示於投影幕上，學生只須點選相應的選項即可。</p>	
<p>46. 每次答題結束後，學生可以即時知道自己作答是否正確，以及正確選項為何。</p>		<p>47. 試卷終了時，學生可以知道自己在全班的排名位字，以及答對題數及累積積分。</p>	
<p>48. 學生的回饋畫面，可以替該份考卷給分，並且回答是否學習到了東西、推不推薦這份考卷，以及學生的感受。</p>		<p>49.</p>	