

### **ETT: GÖR EN LISTA MED BEGREPP I GOOGLE DOCS**

Gör först en lista med begrepp och förklaringar med endast TAB mellan begrepp eller glosor och förklaringar. Vid formulerandet av förklaringar gör dem så korta som möjligt. Lämpligt är att skriva endast ett ord eller begrepp i vänster kolumn. Sätt inte ut punkt i begreppslistan.

#### *Exempel på begreppslista*

Nollpunkt      Där företagets intäkter och kostnader är lika stora  
Paradigmskifte      Byte av vetenskapliga tankemönster  
Lathund      En lättöverskådlig manual

### **TVÅ: GÅ IN PÅ QUIZLETS HEMSIDA**

Gå in på hemsidan [quizlet.com](http://quizlet.com)

Logga in och skapa identitet och välj lärare, anslut gärna med hjälp av ditt Google-konto.

Välj skola, Hermods Gymnasium. Det räcker med att välja gratisversionen.

Klicka på "create a new studyset".

Döp övningen.

Skriv eller klistra in begrepp och förklaringar.

För att kopiera från Google Docs, klicka på "import from Google Docs" och då får du en plats för att klistra in listan enligt ovan.

För att skapa en klass, klicka på "create a class" i menyn till vänster.

Det går också att göra mappar där man kan samla "study sets" för exempelvis olika ämnen.

Klicka längre ned i samma meny: "Create a folder".

### **TRE: PUBLICERA Quizlet i Classroom**

Gå in i på hemsidan [quizlet.com](http://quizlet.com) och logga in.

Klicka på ett Study Set. Välj en av de runda cirklarna upp till vänster som heter "share".

Välj share "Google Classroom"

Välj en klass tex "FÖRMAD"

Välj skapa uppgift. Uppgiften publiceras automatiskt i vald klass.

### **FYRA: STARTA Quizlet Live**

När eleverna har bekantat sig med begreppen i uppgiften i flödet i Classroom, kan du göra en tävling. Det behöver vara minst 12 begrepp och minst 6 elever. När du är inne i ditt studyset klicka på "Live", då kommer det upp en webadress: [quizlet.live](http://quizlet.live) där det kommer upp en sex-siffrig kod som eleverna ska använda för att ansluta till spelet.

När eleverna ansluter till spelet är det viktigt att de använder sitt riktiga namn eftersom de kommer att delas in i grupper i spelet, om ingen känner igen namnet så kommer eleven inte att hamna i någon grupp. Du som lärare kan klicka på namnen för att "kasta ut" dem ur spelet, så att de får en chans till att döpa om sig.

När det är sex eller fler elever så kan du välja att starta spelet. Eleverna kommer nu att delas in i grupper om tre-fyra elever per grupp. Uppmana eleverna att sätta sig bredvid varandra i klassrummet, så att de ser varandras skärmar. När alla sitter i sina grupper startar du spelet. Spelet går att genomföra antingen med hjälp av app i mobilen eller elevdator.

Eleverna har nu alla begreppen uppdelade mellan sig på listor på sina skärmar. Alla i gruppen ser samma förklaring till ett begrepp på sina skärmar, men bara en av medlemmarna har det aktuella begreppen på sin skärm. Eleverna behöver alltså prata med varandra om vem det är som har rätt begrepp. Framme på tavlan ser alla poängställningen. Om ett lag svarar fel på ett begrepp åker laget ner på noll poäng. När ett lag har klarat av alla begrepp utan att svara fel vinner det laget. Du kan spela igen med samma lag, eller skapa nya slumpmässigt utvalda lag, genom att trycka på "randomize".