

Kahoot!

*Un mod distractiv
de a face teme
și de a recapitula!*



Prof. FLORESCU LAURA
C. N. Pedagogic "Carol I



I. Introducere

Ideea pentru **Kahoot!** l-a venit profesorului norvegian în domeniul informaticii și al jocurilor de tehnologie de la Universitatea Norvegiană de Tehnologie și Știință (NTNU) din Trondheim, Norvegia, numit **Alf Inge Wang**.

Interfața cu utilizatorul pentru **Kahoot!** este construită folosind tehnologii web - deci folosim HTML, CSS și JavaScript.

Platforma **Kahoot!** este (și a fost întotdeauna) liberă pentru sălile de clasă. Misiunea platformei este pentru a scoate la suprafață cel mai profund potențial al fiecărui elev, indiferent de vârstă sau context, și acest lucru se face prin învățarea distractivă, magică și antrenarea intelectului prin jocuri. Profesorii și elevii se pot înregistra, creându-și un cont, și apoi pot găzdui și distribui jocuri de învățare, precum și căutarea în rândul a milioane de cărți publice disponibile pe platformă.

În plus, față de școli, Kahoot! este utilizat în mod activ la locul de muncă pentru scopuri de instruire. În octombrie 2017, a fost lansată o versiune premium plătită, numită **Kahoot! Plus** pentru a satisface nevoile angajatorilor la locul de muncă.

În contextul de astăzi, co-creatorii platformei s-au gândit și la faptul că nu în toate sălile de clasă pot fi calculatoare pentru toți elevii, dar în schimb fiecare copil are un SmartPhone. Există aplicația și pentru IOS, dar și pentru Android, pentru a da tuturor elevilor șansa de a repeta și singuri acasă și de a-și face temele online.

II. Live kahoot

Este o modalitate excelentă de a antrena orice audiență, indiferent de vârsta lor, cu orice subiect pe care îl dorim să-l discutăm sau să-l predăm. Pentru ca experiența să fie spectaculoasă, există câteva lucruri de făcut pentru a ne pregăti, precum și câteva lucruri pe care să le avem în minte în timp ce realizăm aceasta lecție de recapitulare sau testare.

Un *Live kahoot* este destinat să fie afișat pe un ecran mare (cum ar fi un proiector conectat la calculatorul unui profesor) în fața unei audiențe (ca o sală de clasă a elevilor). Membrii audienței utilizează propriile dispozitive (smartphones) conectate la internet pentru a introduce codul Testului/Jocului în aplicația mobilă IOS / Android sau la kahoot.it în browser-ul lor pentru a răspunde la întrebări.

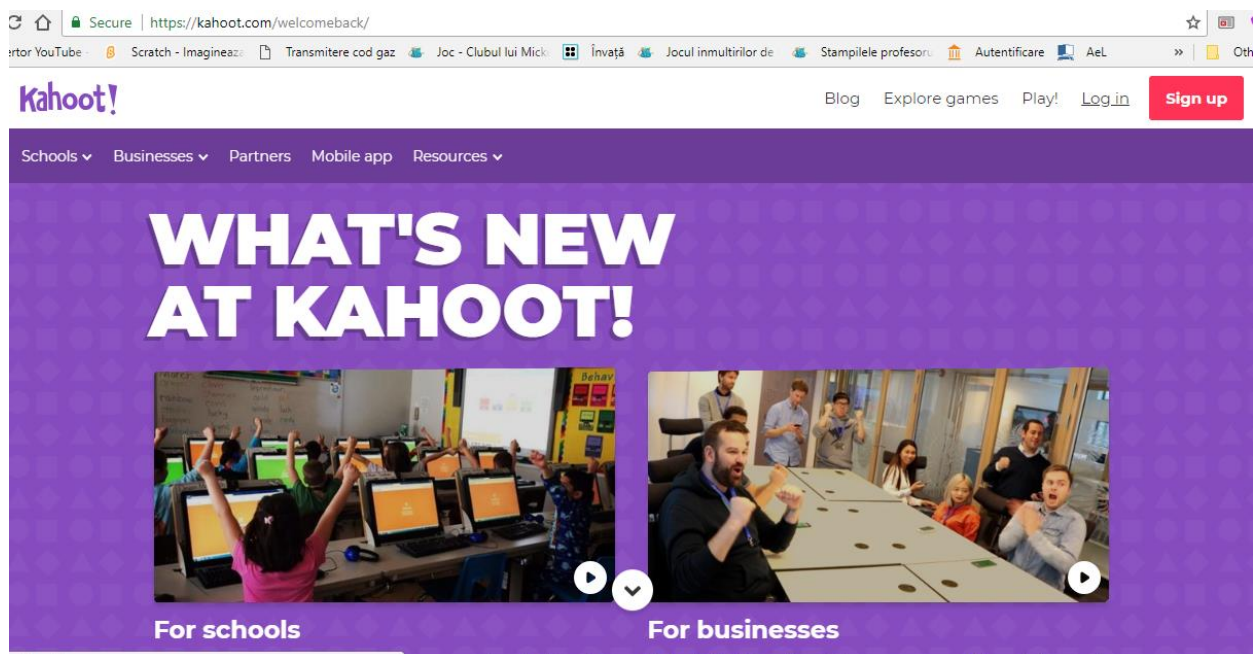
Kahoot! este un serviciu bazat pe internet, conectivitatea este crucială pentru un eveniment de succes. De aceea este foarte important ca înainte de realizarea evenimentului live, sa verificam conectivitatea fiecărui participant în parte.

Se pot crea propriile aplicații Kahoot pentru a le folosi sau pentru a economisi timp prin folosirea de kahoots publice existente împărțite pe platformă de către comunitatea noastră. Dacă alegeți să jucați o aplicație kahoot creată de altcineva, cel mai bun mod de a examina întrebările, corectitudinea informației și relevanța pentru publicul dvs. este prin utilizarea funcției "Previzualizare". Dacă s-a găsit o aplicație care se poate folosi și la clasa unde predăm, atunci se poate duplica în contul nostru și se poate modifica conform cerințelor.

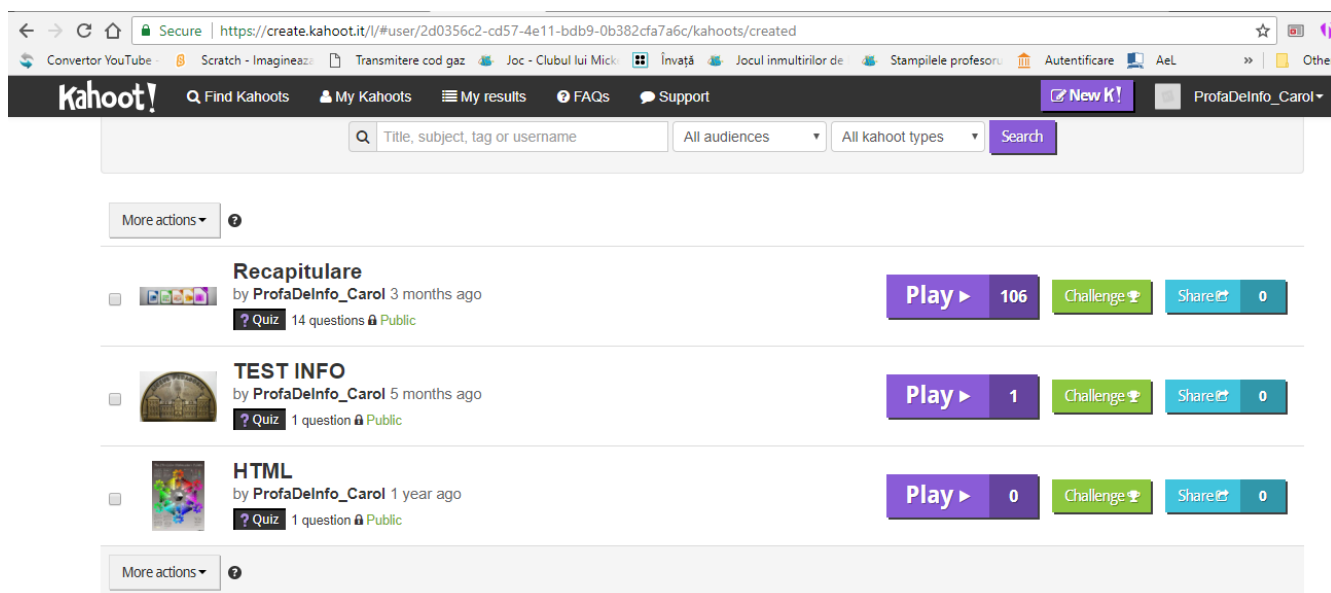
Între întrebări, se poate lua timp pentru a discuta răspunsurile cu elevii. Se poate folosi metoda brainstorming, pentru a împărtăși informații suplimentare în aceste momente și pentru a îmbunătăți învățarea.

Cea mai bună modalitate de a începe un joc este să ...

1. Mergeți la <https://kahoot.com> și conectați-vă la contul dvs. sau înscrieți-vă.

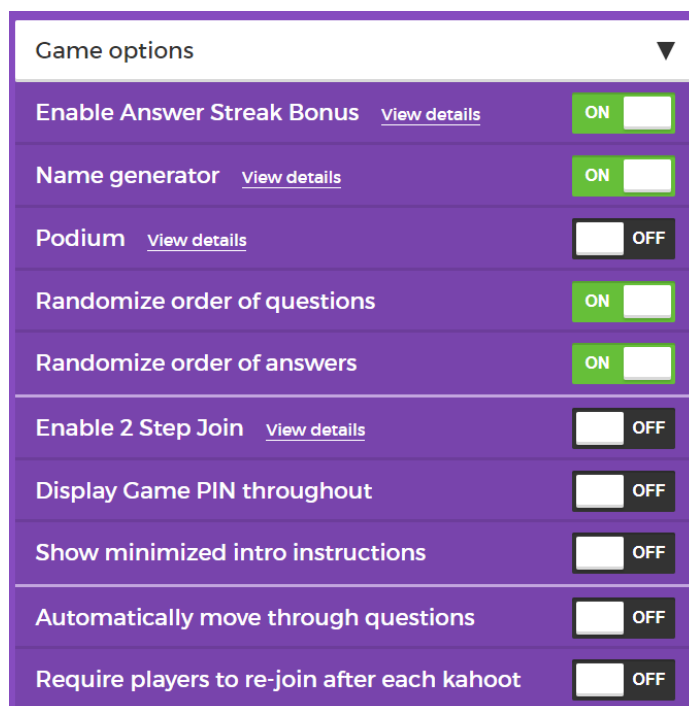


2. Găsiți jocul pe care doriți să-l găzduiți.

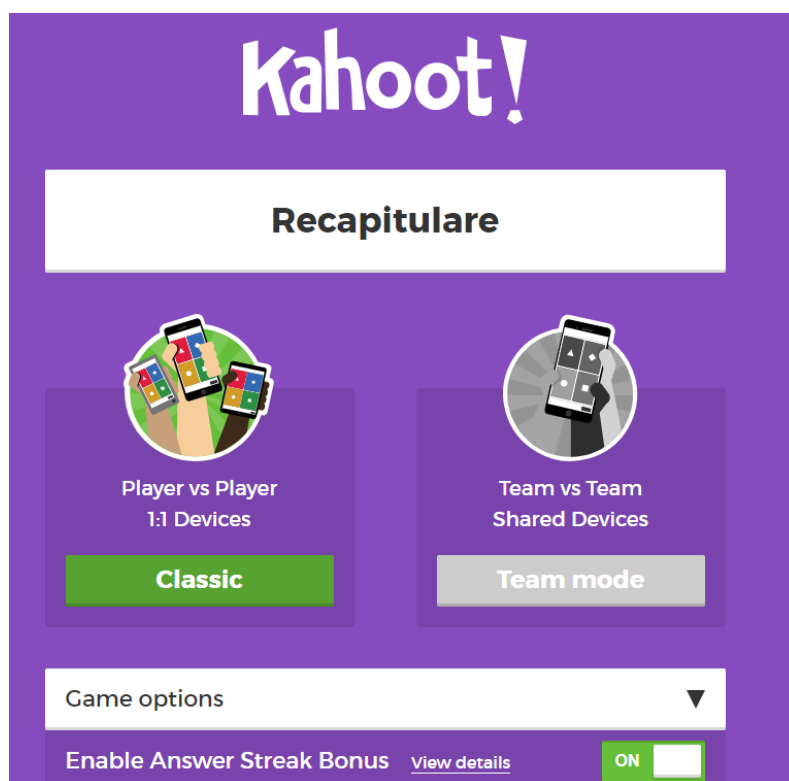


3. Faceți clic pe "Redare"/"Play" pentru a lansa jocul. Amintiți-vă că întrebările trebuie să fie afișate pe un ecran mare, astfel încât toți jucătorii să poată vedea.

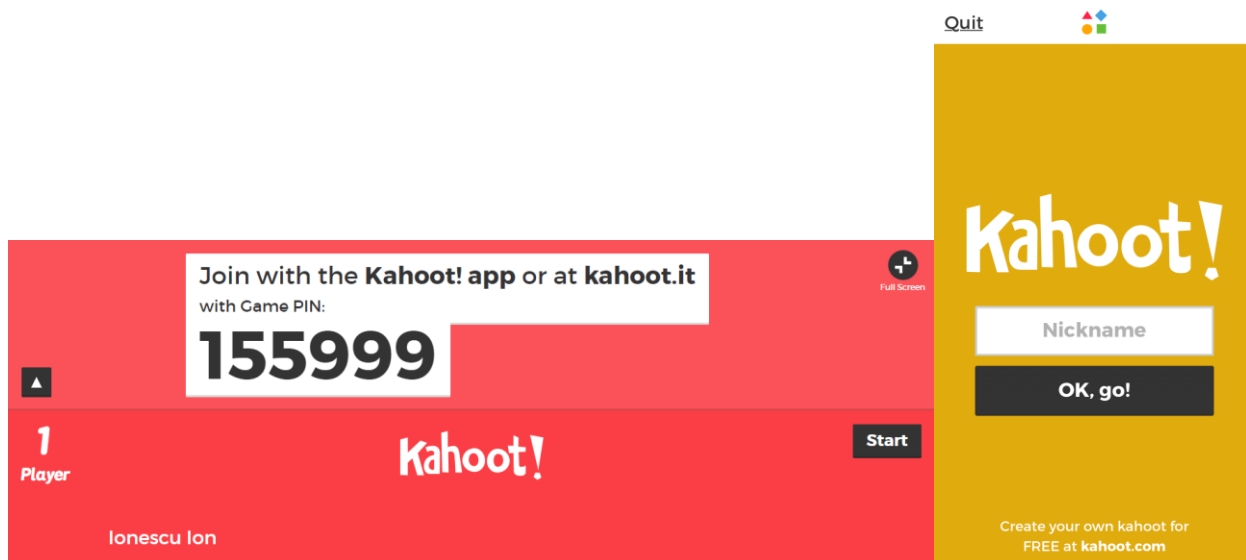
4. Examinați ce opțiuni de joc sunt activate / dezactivate și ajustați preferințele dvs. - de exemplu, dacă doriți să dați aleatorie ordinea întrebărilor sau să utilizați caracteristica generatorului de pseudonime pentru jucători.



5. Alegeți modul "Clasic" sau "Echipă".

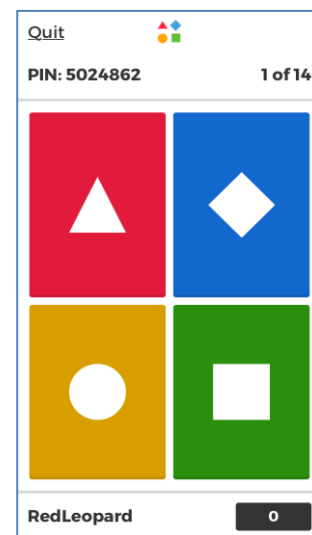
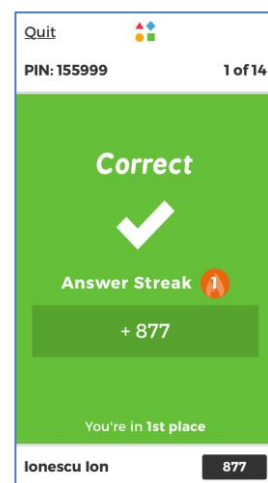
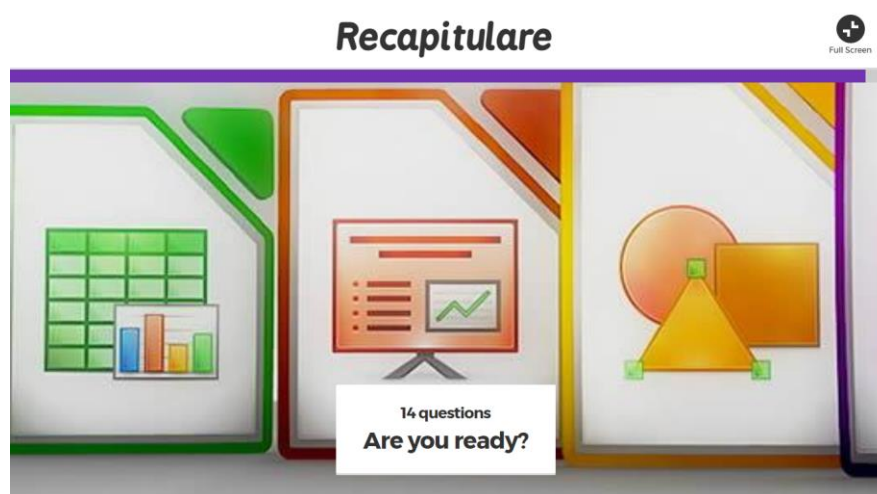


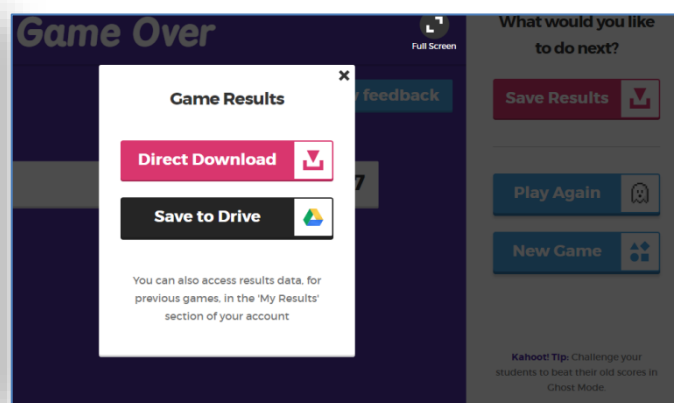
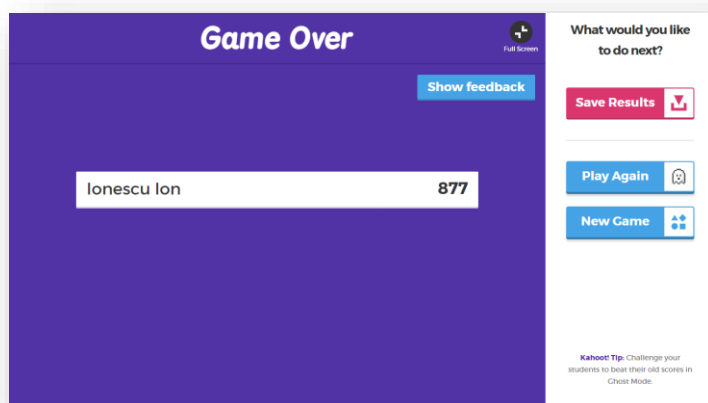
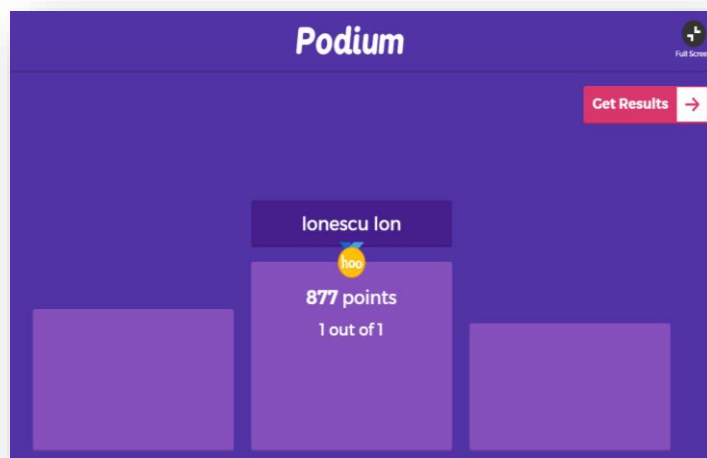
6. Așteptați ca toți să se alăture introducând codul de pe tabla în dispozitivul care îl au la îndemână, apoi se face clic pe "Start".



7. Folosiți bara de spațiu de pe tastatură sau butonul "următor" pentru a trece prin joc. În orice moment elevul poate părăsi aplicația. Pentru aceasta profesorul la finalul fiecărei aplicații poate vedea scorul obținut de elevi de pe podium, prin apăsarea butonului **Get Results**. Pentru a vizualiza toate rezultatele se poate descarca sub forma de fișier Excel sau

salva în drive. Dacă se dorește rejucarea/reluarea aceluiași joc/test se apasă pe butonul **“Play Again”**.





III. Pașii de creare al unui test de recapitulare

1. Înscrieți-vă sau conectați-vă

Accesați <https://kahoot.com> și conectați-vă la contul dvs. sau înscrieți-vă.

2. Alegeți un tip de joc

Faceți clic pe butonul "New K!" pe bara de navigare din dreapta sus și alegeți un tip de joc. Puteți alege între:

- **Quiz** - un joc competitiv cu întrebări multiple



- **Jumble** - un joc competitiv de sortare în care trebuie să plasați răspunsuri în ordinea corectă
- **Survey** - un joc cu mai multe opțiuni pentru a aduna opiniile (fără puncte)
- **Discuție** - un sondaj cu o singură întrebare

Tipul de joc/test pentru **Kahoot!** nu poate fi modificat după ce a fost creat.

3. Adăugați detalii și setări

Odată aleasă, completați detaliile și setările pentru **Kahoot!**. Opțional, adăugați un videoclip pentru a ajuta elevii să înțeleagă anumite notiuni. Nu uitați să adăugați o imagine de copertă!

4. Adăugați întrebări

Configurați întrebări și răspunsuri. Ajustați limitele de timp și punctele de pornire sau dezactivare. Adăugați o imagine sau un videoclip YouTube la întrebări.

În chestionare, trebuie să marcați cel puțin un răspuns corect. Setarea mai multor răspunsuri ca fiind corecte va permite orice răspuns corect la atribuirea punctelor. Jucătorii nu pot trimite mai mult de un răspuns pe întrebare.

5. Salvați progresul

Între adăugarea de întrebări, este bine să utilizați în mod regulat butonul "Salvați". Aceasta va actualiza baza noastră de date și vă va oferi opțiuni pentru a continua editarea, previzualizarea, redarea sau partajarea noului dvs.



IV. Tema ca o provocare

Ce este o "provocare"? De ce să le folosiți pentru teme?

În plus față de folosirea aplicației în clasă, se poate realiza și “provocări” pentru a face temele o experiență frumoasă și benefică! Elevii le realizează în timpul petrecut în afara clasei în aplicația mobilă.

Iată câteva motive pentru a încerca Kahoot! Provocări în loc de teme:

- ✓ În loc de sarcini pe hârtie, elevii își fac temele prin jocuri. Este distractiv și antrenant!
- ✓ Sporiți rata de finalizare a temelor: elevii pot juca provocările în orice moment, astfel încât temele ar putea fi făcute înainte de a ajunge chiar acasă.
- ✓ Economisiți timpul pe care l-ați pierde pentru corectarea manuală a temelor, pentru că provocările la domiciliu se corectează singure.
- ✓ Se poate evalua cu ușurință progresele înregistrate în procesul de învățare, cu ajutorul rapoartelor generate de aplicație.
- ✓ Nu în ultimul rând - face ca temele să fie antrenante și să nu fie stresante și pentru părinți!

