



Kahoot!

☑☑Zabavan, jednostavan ☑☑Ne zahtijeva kreiranje korisničkog računa za prisustvo kvizu ☑☑Koristi igru za bolju motivaciju učenika ☑☑Potiče takmičarski duh ☑☑Pruža povratne informacije u realnom vremenu ☑☑Podržan je na različitim uređajima i platformama

Kahoot! je interaktivni digitalni alat namijenjen za izradu kvizova, diskusija i upitnika.

Kahoot je ujedno i jednostavan alat koji omogućava odličan način motivisanja i uključivanja učenika u nastavu. Korištenjem Kahoot-a nastavnici svoje učenike potiču na razmišljanje o novim temama ili čak ponavljanje nekog gradiva mogu učiniti zanimljivijim. Elementi igre kod učenika mogu potaknuti takmičarski duh i na taj ih način motivisati kako se više posvetiti nastavnom sadržaju i pripremanju za nastavu. Alat se također može primijeniti na način da učenici poučavaju jedni druge, potiču na učenje. Prednost je što se može koristiti na bilo kojem uređaju koji ima preglednik, pristup internetu. Rezultat se učenika prati samo na jednom kvizu i to u vrijeme kada se on održava.

Važno je naglasiti kako intenzivno koristi elemente učenja igrom u stvarnom vremenu. Sistem bodovanja se temelji na bodovima dobivenim za točan odgovor i u vremenu unutar kojeg se daje tačan odgovor. Učenik koji unese tačan odgovor u trećoj sekundi od početka odbrojavanja, imat će više bodova od učenika koji tačan odgovor unese u šestoj sekundi. Alat je osmišljen na način da se pitanje prikazuje učenicima (npr. preko projektora) kako bi ga mogli pročitati i nakon pet sekundi započinje se s odbrojavanjem i prikazuju se odgovori označeni bojama i oblicima. Učenici na svojim uređajima s kojima pristupaju kvizu imaju prikazane samo odgovarajuće boje i oblike vezane za odgovore (bez teksta odgovora) i odabiru ono polje koje označuje odgovor za koji smatraju da je ispravan. Nakon svakog odgovora dobiju povratnu informaciju o tome jesu li odabrali tačan odgovor, koliko su bodova osvojili, koje su mjesto na skali prema rezultatima ocjenjivanja i ukupan broj bodova koji su do sada osvojili. Na ekranu se nastavniku prikazuje, nakon svakog pitanja, koliko je učenika odabralo koji odgovor i skala poretka gdje je prikazano pet učenika s najviše bodova.

Nastavnici koji žele koristiti Kahoot! alat u svojoj nastavi moraju se registrovati i odabrati ulogu „I'm a teacher“. U nastavku će unijeti obrazovnu ustanovu u kojoj rade, svoje korisničko ime, e-mail adresu i šifru. Ukoliko nastavnik želi da njegovi učenici kreiraju svoje kvizove, upitnike i diskusije, oni se, također, trebaju registrovati. Važno je napomenuti kako Kahoot! ima ograničenja za učenike koji imaju 16 godina ili manje, jer alat podržava neke društvene elemente. Učenici koji su stariji od 16 godina mogu stvoriti korisničke račune na isti način kao i nastavnici. Učenici koji pripadaju kategoriji 16 godina ili manje uz već navedene podatke što se traže, dodatno moraju unijeti datum i godinu rođenja. Za vrijeme stvaranja korisničkog računa učenicima će se aktivirati ograničenja koja

obuhvataju nemogućnost javne objave sadržaja i pregledanje javno podijeljenog sadržaja kojeg su drugi izradili.

Za učešće u kvizovima, upitnicima i diskusijama učenici ne trebaju kreirati korisničke račune. Potrebno je u preglednik odabranog uređaja unesu adresu www.kahoot.it i unijeti lični identifikacijski broj (PIN) koji će nastavnik podijeliti s njima. I kada se svi uloguju kreće zabava.

Na časovima svakako preporučujem da se pored kreiranja vlastitih kvizova da prilika i đacima da naprave neki.

Collections

Objava