

Kahoot -lecție

Kahoot este o aplicație **ușor de utilizat, gratis**, și putem face **chestionare** care captivează cursanții.

Elevii percep utilizarea acestei aplicații ca pe **un joc**, ei nu simt că sunt evaluați, sunt relaxați și dornici de a interacționa cu tehnologia digitală (telefon, laptop, calculator, tabletă, etc) care este conectată la internet.

Avantajele aplicației:

- Antrenează și elevilor le place asta
- Ușor de folosit
- Rezultate în timp real
- Capabil să descarce rezultatele pentru analiză

Dezavantajele aplicației:

- Fiecare elev trebuie să aibă un dispozitiv compatibil cu internetul
- pinul pentru conexiune apare târziu

Testele create în Kahoot se pot **folosi în orice moment al activității**: în recapitularea cunoștințelor, în fixarea cunoștințelor, în etapa de predare, ca evaluare formativă sau chiar ca evaluare sumativă.

Kahoot este util

pentru profesori la:

- ✓ Îmbunătățirea calității actului de predare-învățare-evaluare;
- ✓ Ridicarea standardelor la nivelul competențelor digitale;
- ✓ Dezvoltarea creativității în proiectare.

pentru elevi la:

- ✓ Îmbunătățirea abilităților digitale;
- ✓ Dezvoltarea autocontrolului;
- ✓ Înțelegerea reciprocă;
- ✓ Dezvoltarea încrederii de sine.

Chestionarele din kahoot au întrebări cu alegere multiplă și întrebări cu fals sau adevărat. Se pot adăuga imagini, clipuri și diagrame pentru a face textul cât mai plăcut.

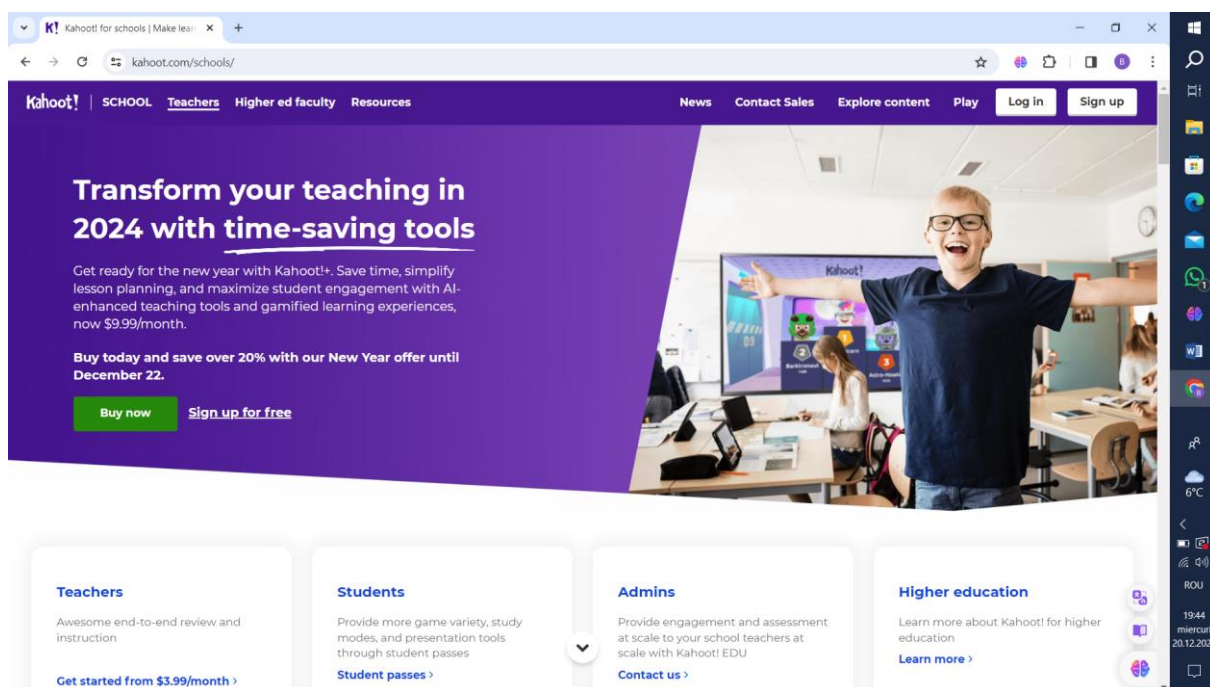
Importanța utilizării aplicației kahoot în evaluare:

- ✓ Obiectivitatea evaluării rezultatelor
- ✓ Factorul uman implicat în evaluare este, prin natura sa, subiectiv, de aceea și actul evaluativ este influențat de subiectivism. Printr-o evaluare asistată de calculator elevul nu va mai avea senzația că a fost defavorizat într-un fel sau altul.
- ✓ Feed-back imediat pentru elev și profesor

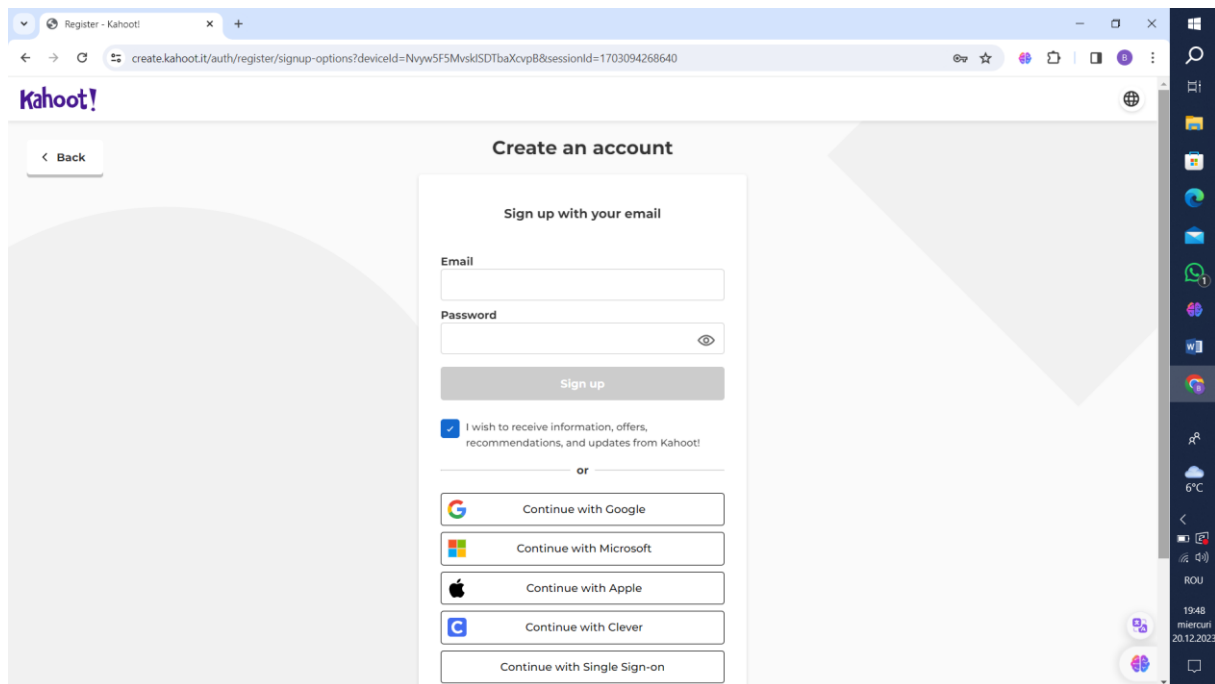
- ✓ Folosirea acestor aplicații asigură corectarea imediată a răspunsurilor, elevul dându-și astfel seama ce parte a materiei stăpânește mai puțin, iar profesorul își poate proiecta mult mai rapid activitățile de reglare.
- ✓ Utilizarea acestor aplicații în evaluare încurajează crearea unui climat de învățare plăcut, relaxat.
- ✓ Centralizarea și stocarea rezultatelor
- ✓ Stocarea rezultatelor elevilor la diferite teste și interpretarea grafică a acestora permite crearea unei baze on-line cu informații referitoare la nivelul lor de cunoștințe, dobândite la nivelul evaluărilor și oferă o perspectivă de ansamblu asupra activității elevilor pe o perioadă mai lungă de timp.
- ✓ Diversificarea modalităților de evaluare
- ✓ Folosirea acestor aplicații îmbogățesc practica evaluativă, evitând rutina și monotonia.
- ✓ Interactivitate
- ✓ Dezvoltarea perspicacității, atenției, distributivității și creativității.

Cum se folosește aplicația Kahoot?

1. Se deschide un web browser (de exemplu Google Chrome)
2. Se caută [www.Kahoot.com-----at school-----](https://www.kahoot.com/schools/)se deschide o pagină Kahoot



3. Sign up (înscrie-te)----choose your account type (alege tipul de cont) ----teacher ---- school----create an account

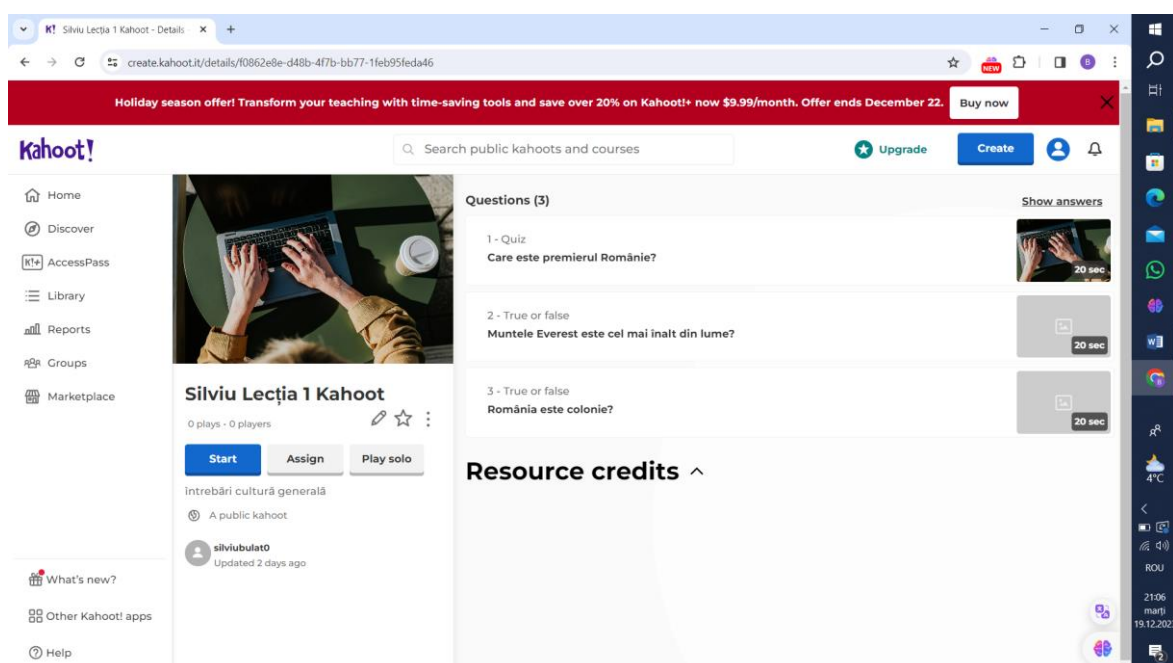


Se introduce email---(password) parolă---sign up

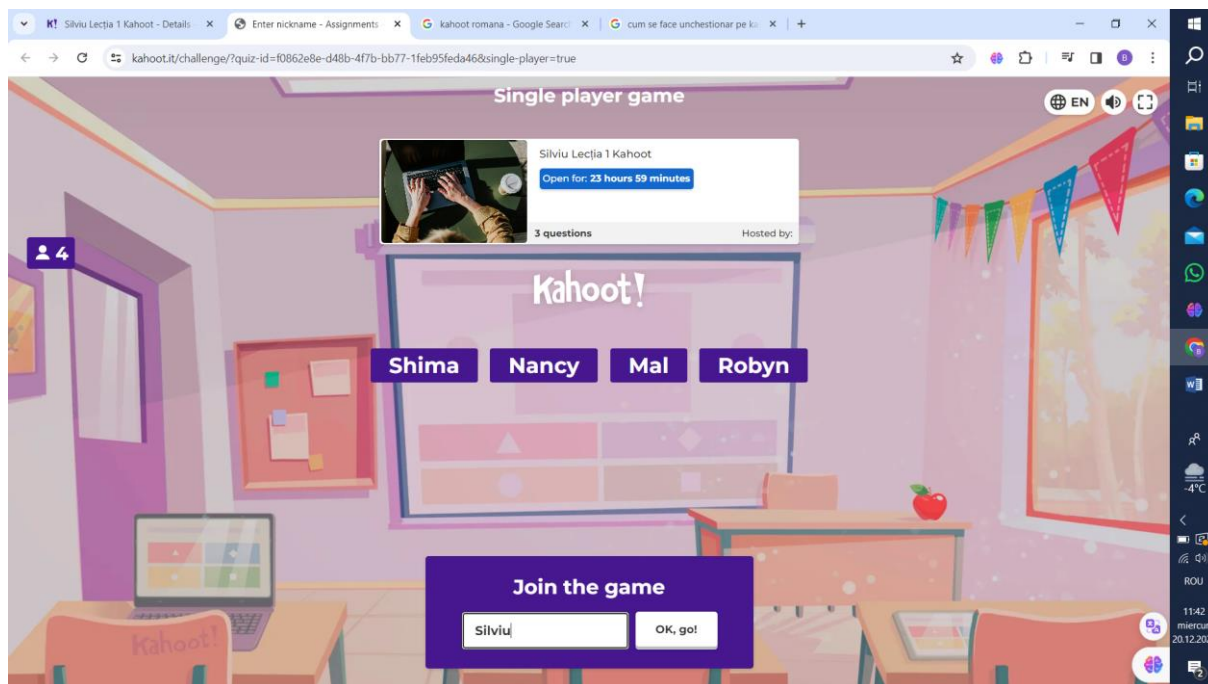
4. Individual---continue for free---krate a new Kahoot---Qestion Generator.

Se pun întrebări cu variante de răspunsuri și se alege răspunsul corect. Se fac și întrebări cu adevărat / fals și se alege răspunsul corect. Pot fi atașate imagini sau video-clipuri dacă răspunsurile sunt date după imagini sau filmulețe.

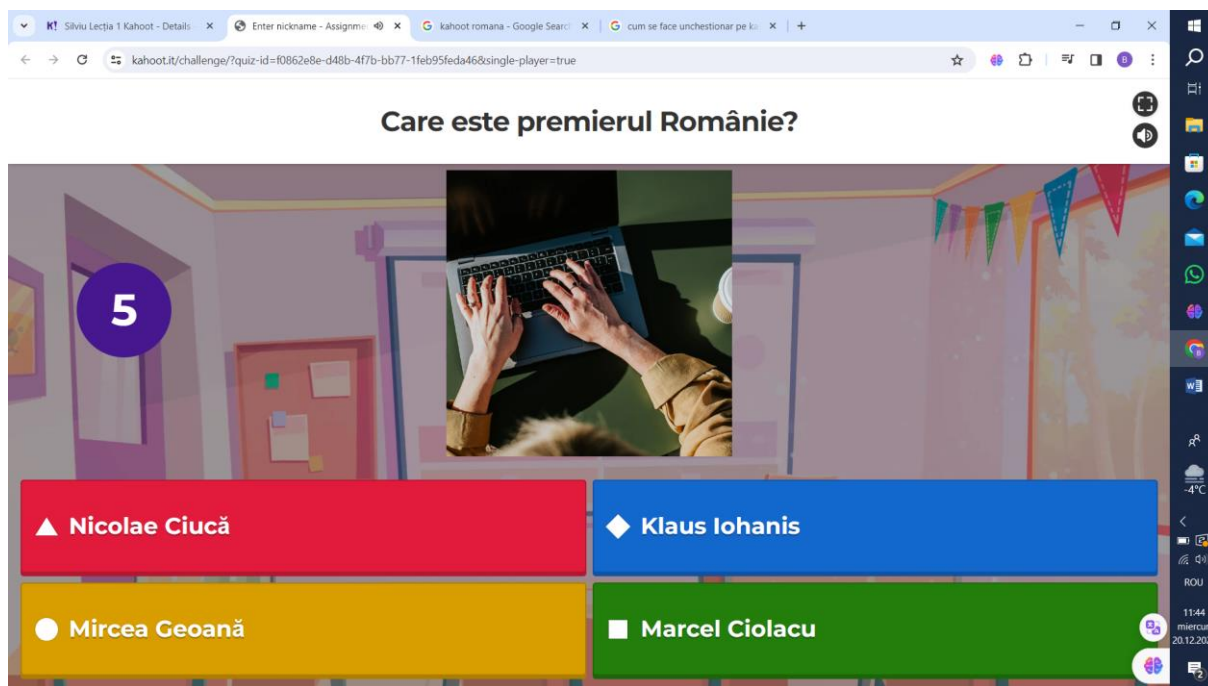
5. Preview (previzualizare)---Save---adăugăm un titlu și o descriere (exemplu Silviu Lecția 1 Kahoot)



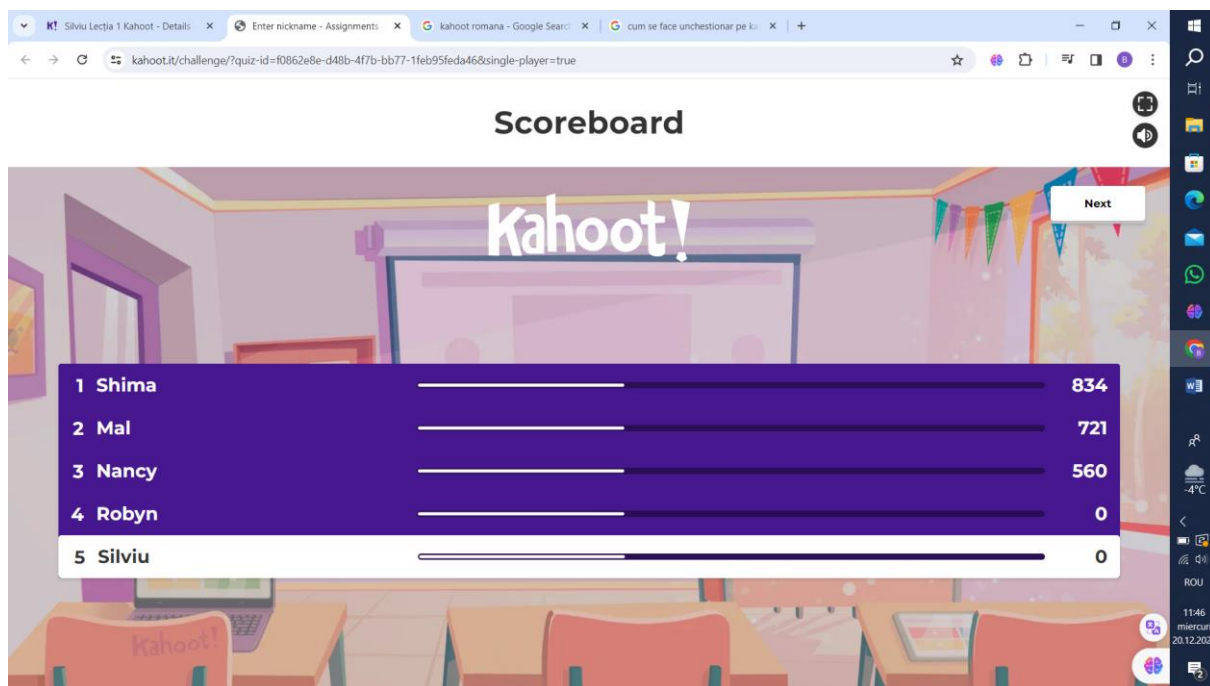
6. Să începem să-l folosim. Singur să văd dacă funcționează
Play solo----classic mode--- join the game (introduc numele-Silviu)---Ok, go
Aplicația are 4 persoane predefinite (Shima, Nancy, Mal, Robyn).



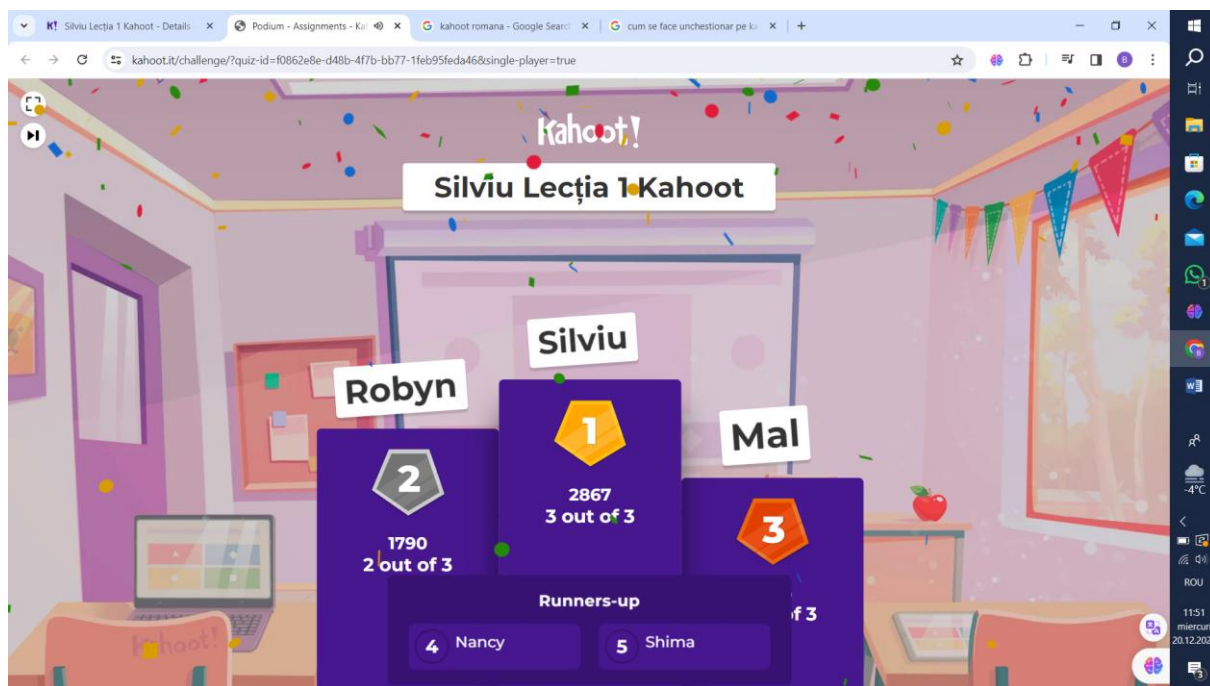
7. După ce apăsăm OK, go---apare prima întrebare din chestionar și dăm răspunsul la prima întrebare. Întrebările au un timp în care trebuie să răspundem și un punctaj pe care putem să-l dăm, astea când am creat chestionarul.



8. După prima întrebare apăsăm Next și ne arată o ierarhizare a participanților.

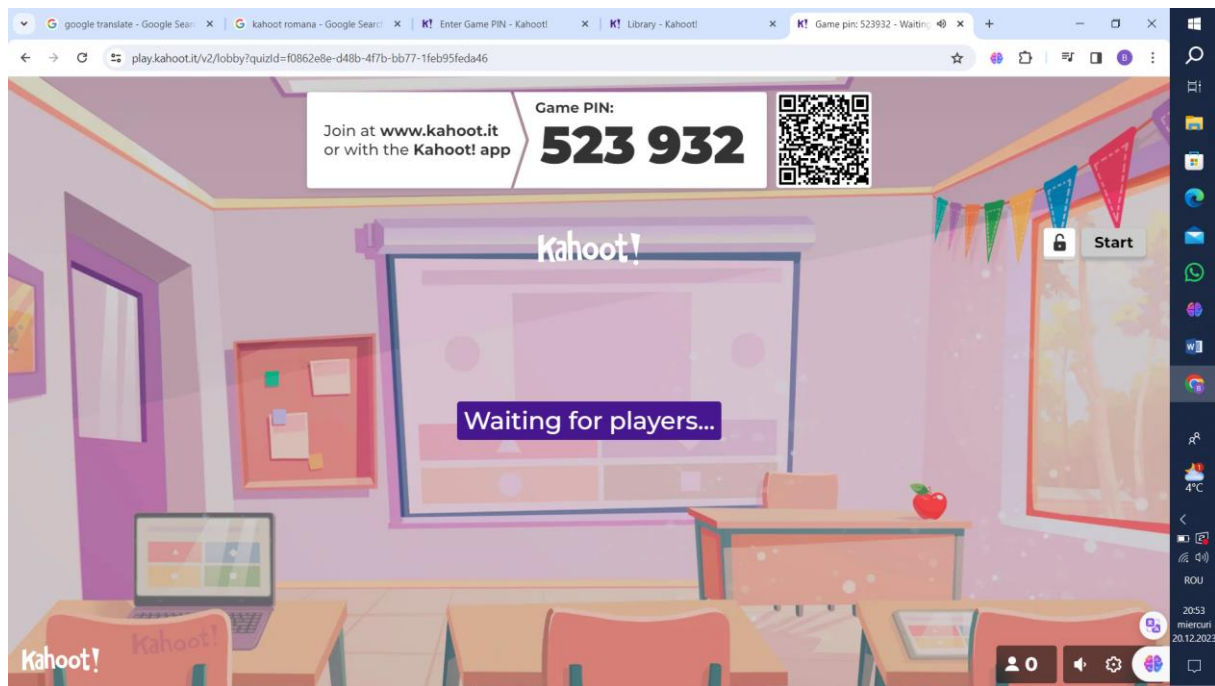


9. Și tot așa până se termină chestionarul. La terminarea chestionarului se face un podium și vedem pe ce poziție ne aflăm. La clasificare pe podium contează corectitudinea răspunsului și viteza de reacție (cât de repede alegem răspunsul)

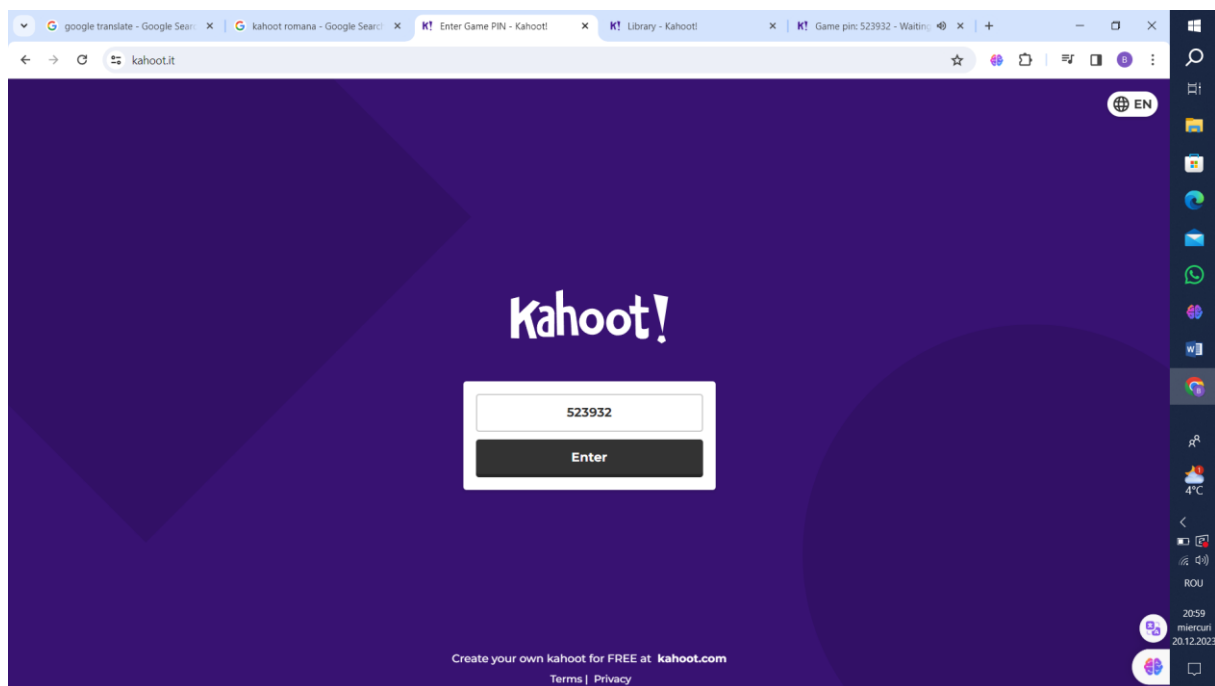


Cum dăm chestionarul la elevi?

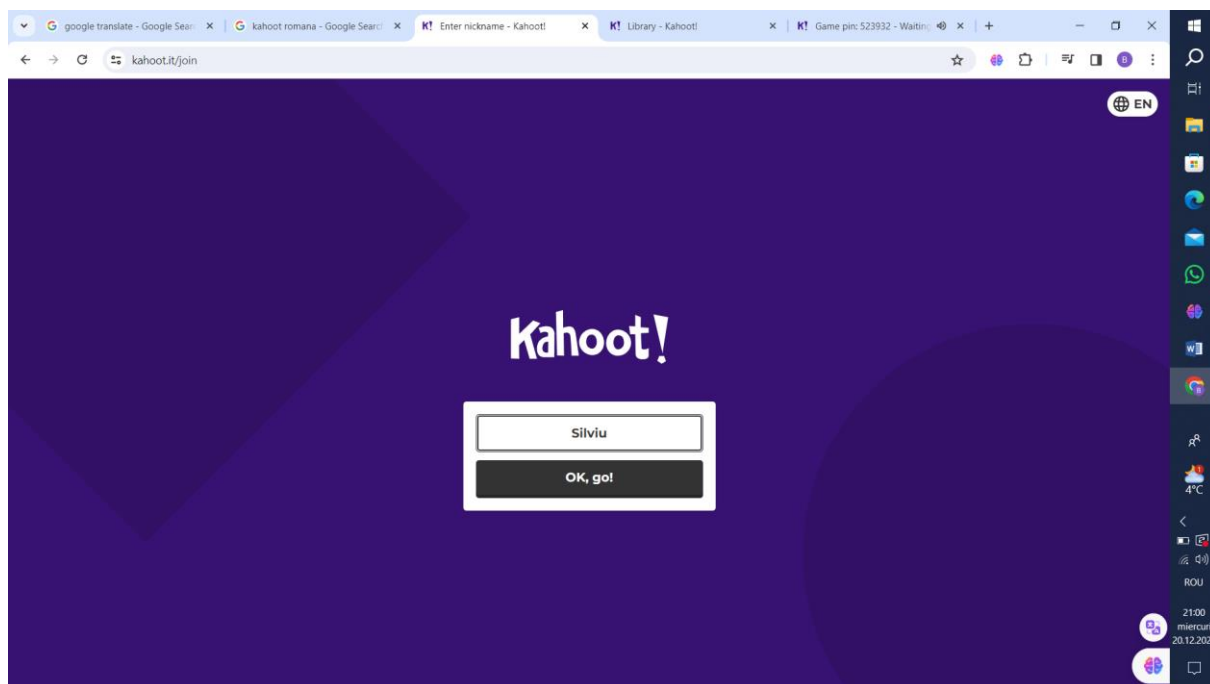
1. Deschidem www.Kahoot.com ne logăm și mergem la chestionarul nostru și dăm Start care va genera un Game pin. Codul se va trimite elevilor.



2. Elevii vor intra pe [www.Kahoot.it](https://www.kahoot.it) unde vor introduce codul (Game pin) și apoi Enter



3. Apoi vor introduce numele și Ok, go. Pe ecranul profesorului vor apărea toți elevii care sau înscris.



4. Apoi profesorul dă Start și elevii pot să răspundă la întrebări și apar rezultatele și clasificare. La dispozitivul profesorului apare întrebarea iar la elevii răspunsurile.

Puteți să încercați. SUCCES!!

Bibliografie:

1. Cursul CLOUD COMPUTING FOR EDUCATION, Istanbul, Turcia, 12-21 Aprilie 2023.
2. Internet
3. You tube.

Autori : prof i.p. BULAT Silviu

Prof. Oprescu Alina

PS: Vă rog să-mi trimiteți părerea (feedback- cum zice americanii), critici , curențe, idei de îmbunătățire, că poate fac o variantă mai bună. Mulțumesc anticipat!!!!