



KAHOOT!



PLATFORMĂ DE ÎNVĂȚARE BAZATĂ DE JOC

Descriere:

Kahoot este o platformă de învățare bazată pe joc care utilizează un sistemul elev-răspuns. Sala de clasă este transformată temporar într-un spectacol de jocuri.

Jocurile de învățare numite „Kahoots” produc întrebări cu variante multiple, care sunt accesibile prin intermediul browserului sau al unei aplicații.

Această platformă poate avea un efect pozitiv asupra performanței învățării, dinamicii clasei, evaluării formative, revizuirii cunoștințelor elevilor și multe altele.

Kahoot este conceput pentru învățarea socială, pe măsură ce elevii se adună pentru a juca jocul și a împărtăși cunoștințele.

Kahoot!



Preț: Gratuit pentru planul de bază

Apoi, prețurile Premium variază între 3€ și 6€ pe lună.

Accesibil pentru:

Elevii din ciclul primar și gimnazial:

- Elevii cu tulburări specifice de învățare deoarece Kahoot este interactiv și poate fi adaptat nivelului și punctelor forte ale elevului.
- Elevii cu tulburări de atenție (ADD/ADHD), deoarece le permite elevilor să interacționeze între ei și să mențină concentrarea și motivația.
- Elevii surzi sau cu probleme de auz, deoarece oferă soluții alternative la predarea directă.

Gradul de accesibilitate:



Kahoot este ușor de utilizat pentru elevi. Pagina de autentificare, aspectul și structura fiecărui joc sunt bine concepute, astfel încât să nu existe confuzii.

Idei practice:

- Folosește jocuri Kahoots preproiectate: există sute de jocuri Kahoots bine concepute în „Biblioteca publică” de pe platformă, nu ezita să le folosești!
- Stabiliți câteva reguli Kahoot: nu fiți un învins supărăcios, nu ghiciți răspunsul, nu copiați răspunsurile altcuiva etc.
- Atribuiți provocările Kahoots drept teme: acest lucru va permite elevilor să se implice mai activ în temele lor de acasă și să schimbe monotonia învățării online.
- Utilizați rapoartele Kahoot pentru evaluări formative: după un joc, veți vedea datele rezultatelor elevilor dvs., care vă vor arăta, în schimb, punctele care necesită revizuire sau clarificare.

<https://create.kahoot.it/>



DIGITALL

CUM SE UTILIZEAZĂ?



(TEACHER)

Kahoot are două înregistrări principale; unul pentru profesor, unul pentru elev.

Profesorul creează un joc Kahoot, adaugă întrebările și răspunsurile, se decide asupra imaginilor și imaginilor. Apoi profesorul trimite codul elevilor, care se conectează.

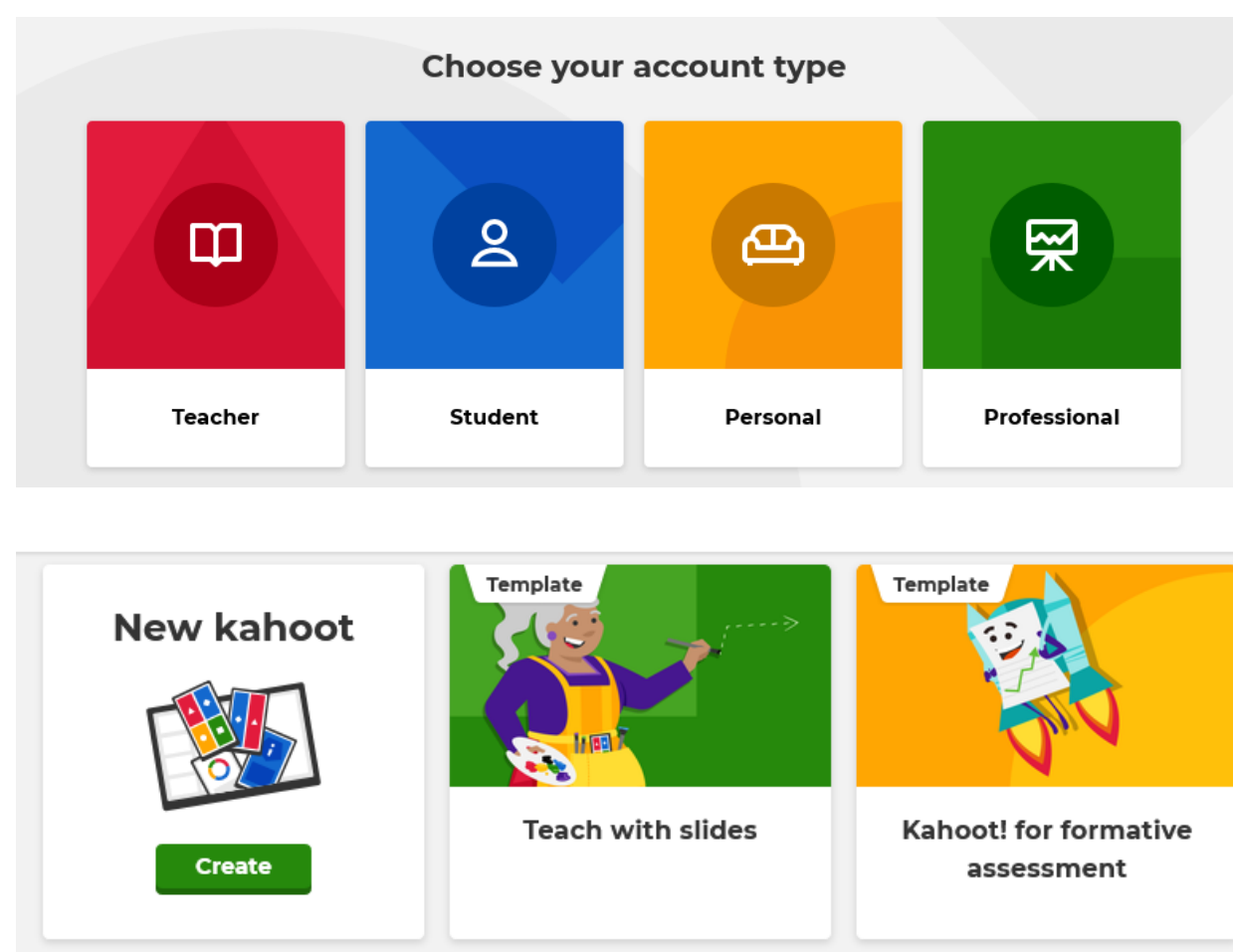
Pasul 1.

Creează un cont, selectându-ți rolul. Va trebui să introduceți informații de bază (e-mail, nume etc.).

Explorați diferitele funcții, apoi faceți clic pe: Creați un Kahoot.

Alegeți tipul de Kahoot pe care doriți să îl creați.

Selectați un șablon prestabilit sau creați un șablon nou.



Pasul 2.

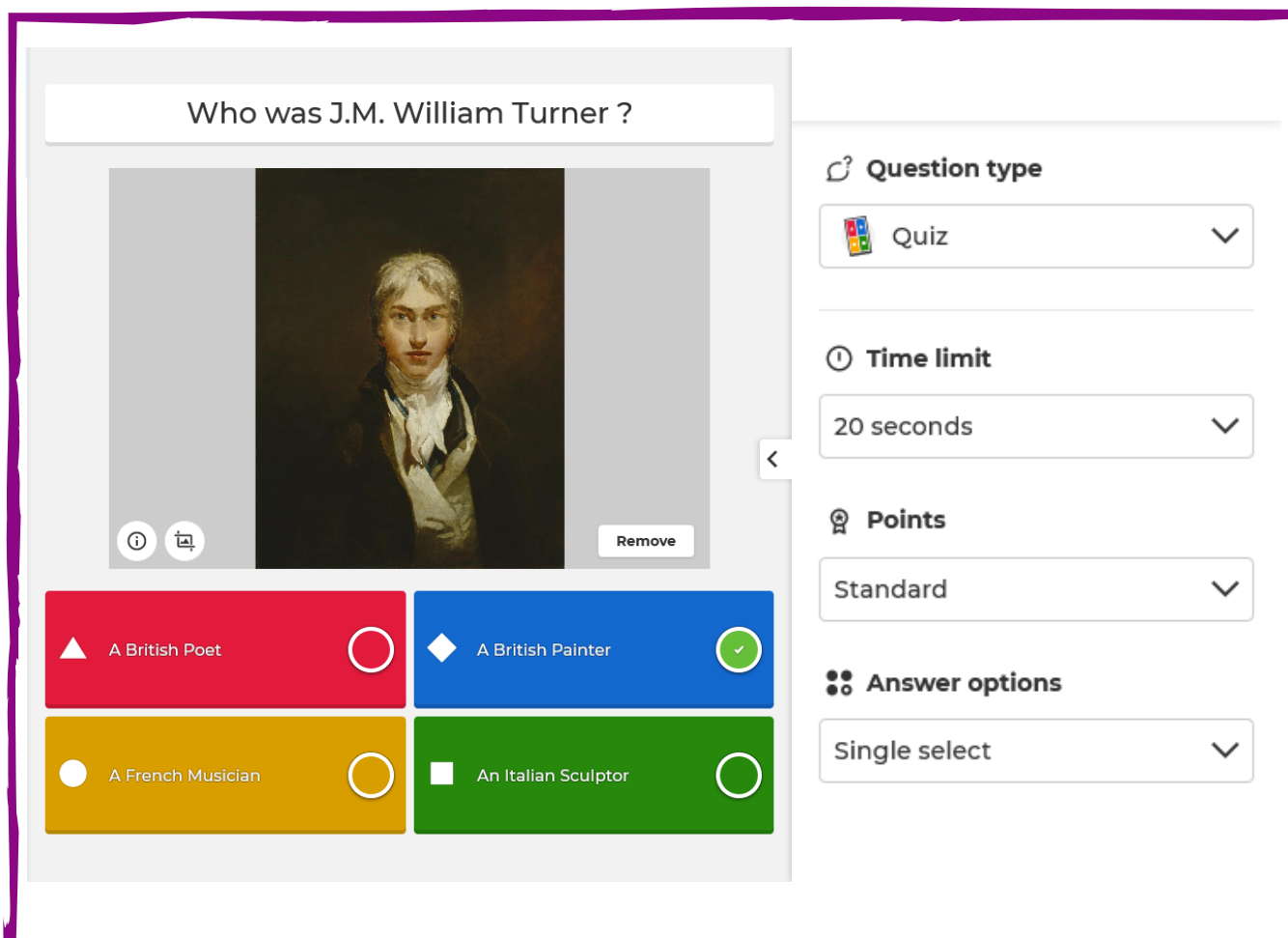
Selectați parametrii dvs.:

- Test sau Fals/Adevărat (versiunea acces gratuit)
- Limită de timp
- Punctaj
- Tipul răspunsurilor

Inserați o imagine sau un suport media (recomandat cu insistență).

Pentru a termina, introduceți răspunsurile în casete.

Repetați procesul pentru a adăuga întrebări/diapozitive.



Pasul 3.

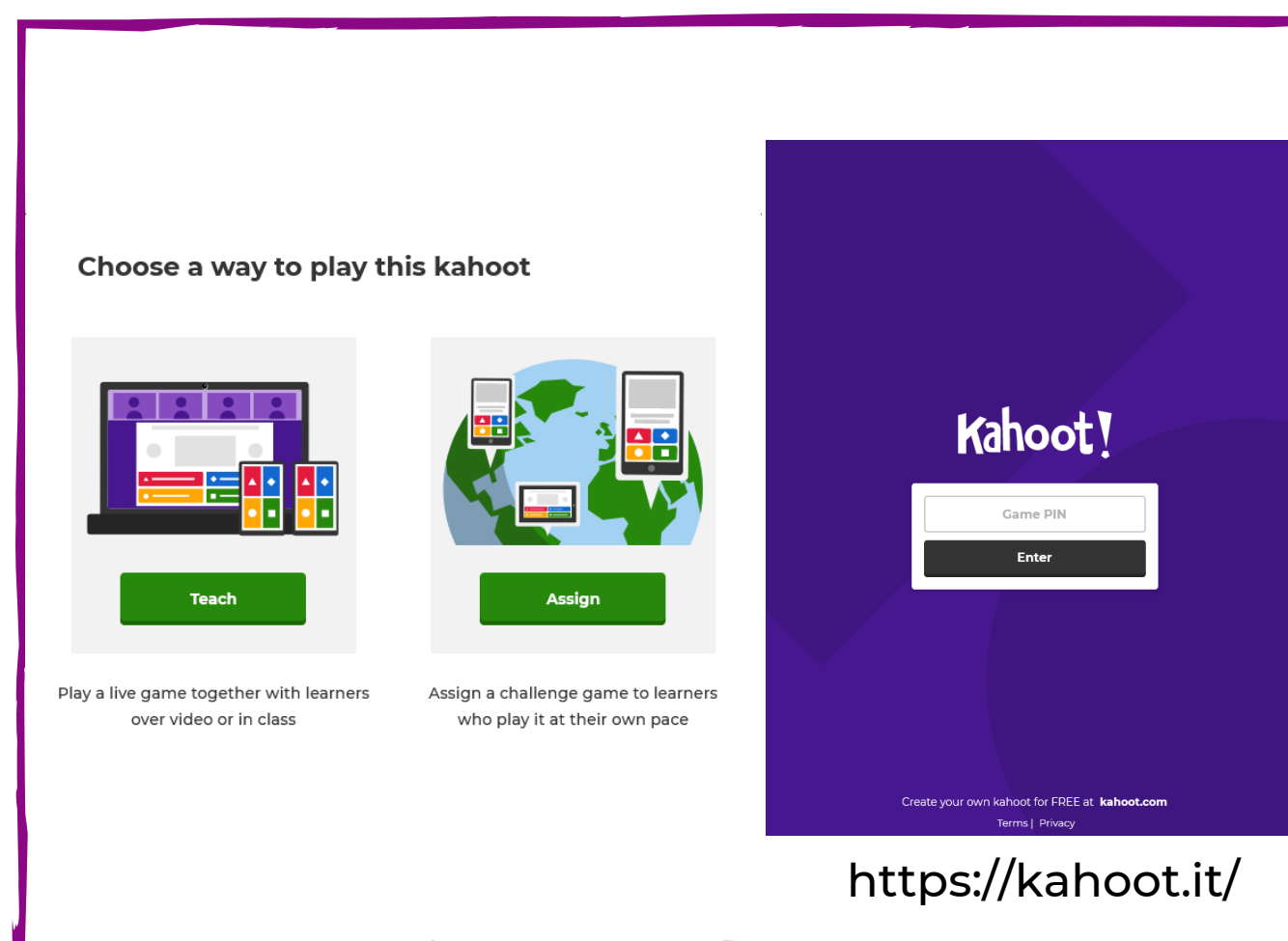
Finalizați lucrarea făcând clic pe: Salvare.

Apoi, înapoi din pagina de pornire, selectați: Găzduiește un Kahoot.

Decideți dacă doriți să îl „Predați” direct sau să îl „Atribuiți” pentru mai târziu.

Trimiteți codul Kahoot-ului studenților dvs. spunându-le să se conecteze folosind această adresă:

<https://kahoot.it/>



<https://create.kahoot.it/>