AVANTAJELE

utilizării aplicaţiei Kahoot

Pentru crearea unui cont se accesează pagina www.getkahoot.com, opțiunea Sign up for free! unde se vor înregistra datele personale. Pentru crearea unui test se alege comanda Quiz, care deschide pagina unde se vor înregistra datele testului. Prin opțiunea Ok, go! se trece la scrierea întrebărilor, apăsând, pentru fiecare întrebare nouă opțiunea Add question. Varianta corectă de răspuns, este marcată cu bifă. Pot fi atașate imagini sau filmulețe video, dacă răspunsurile sunt date după imagine sau filmuleț. Butonul Next, trimite către scrierea unei alte întrebări. Prin accesarea opțiunii Save, întregul test este salvat și publicat, iar cu opțiunea I’m done se ajunge pe pagina unde testul poate fi accesat cu ajutorul opțiunii Play.

Pentru a începe testul/ jocul, se deschide prima pagină a testului, unde se alege comanda Classic, pentru a oferi acces individual tuturor elevilor. După încărcarea testului se va genera un cod (pin), format din 6-7 cifre. Elevii pot intra în aplicația Kahoot, introducând acest cod. După opțiunea Enter, fiecare elev își va scrie propriul nume (Nickname), iar după opțiunea Ok, go! fiecare elev va fi înregistrat în joc și își va vedea numele la videoproiector. Cadrul didactic verifică dacă toți elevii sunt înscriși și pornește testul prin opțiunea Start. Apare întrebarea și apoi variantele de răspuns, cărora le sunt atribuite forme geometrice colorate. Aceleași forme geometrice apar și pe dispozitivele lor, de unde vor alege și vor atinge varianta corectă. După terminarea timpului sau după ce au răspuns toți elevii, va apărea situația cu răspunsurile tuturor. Prin comanda Next se va trece la întrebarea următoare. Pe dispozitivele copiilor va apărea, în timp real, culoarea verde, dacă au dat un răspuns corect sau culoarea roșie, dacă răspunsul a fost incorect. La sfârșitul jocului apare podiumul. Prin opțiunea Get results se văd punctajele tuturor elevilor. Rezultatele pot fi salvate în calculator prin opțiunea Save results unde se vor vedea elevi care au răspuns corect și la care întrebări au fost și răspunsuri incorecte.

Se pot aduce modificări testului, pe pagina de început, unde apar toate testele, cu ajutorul opțiunii Edit.

Jocurile/testelecreate în Kahoot se pot folosi în orice moment al activității: în recapitularea cunoștințelor, în fixarea cunoșințelor, în etapa de predare, ca evaluare formativă sau chiar ca evaluare sumativă. Se pot juca individual sau în grup.

Jocurile sau testele pot fi accesate de către elevi de pe dispozitivul mobil sau intrând pe site-ul kahoot.it, în acest caz putând fi folosit și calculatorul sau laptopul.

Avantajele utilizării aplicației KAHOOT în lecţii:

**pentru profesori:**

– Îmbunătățirea calității actului de predare-învățare-evaluare;

– Ridicarea standardelor la nivelul competențelor digitale;

– Dezvoltarea creativității în proiectare.

**pentru elevi:**

– Îmbunătățirea abilităților digitale;

– Dezvoltarea auto – controlului;

– Înțelegerea reciprocă;

– Dezvoltarea încrederii de sine.

**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.

Reducerea factorului stress

Utilizarea acestor aplicații în evaluare încurajează crearea unui climat de învăţare 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 activităţii elevilor pe o perioadă mai lungă de timp.

Diversificarea modalităților de evaluare

Folosirea acestor aplicații îmbogățesc practica evaluativă, evitând rutina şi monotonia.

Interactivitate

Dezvoltarea perspicacității, atenţiei, distributivității şi creativității.

 Prof. Botgros Didina