

Data publikacji: 09.11.2014

Autor: Ewa Czerniecka

Game-based learning na urządzeniach mobilnych - portal Kahoot!

Jak wykorzystać smartfony i tablety uczniów (jak również szkolne komputery stacjonarne) do przeprowadzenia w klasie quizu-gry za pomocą internetowego portalu **Kahoot!**?

Pierwszym krokiem jest założenie przez nauczyciela konta w portalu Kahoot! oraz ułożenie quizu (bądź głosowania czy ankiety), co nie powinno przysporzyć większych trudności.

Podczas zajęć szkolnych nauczyciel musi mieć do dyspozycji komputer z Internetem przewodowym oraz rzutnik multimedialny i ekran / tablicę interaktywną do wyświetlania pytań.

Posiadacze urządzeń mobilnych z Androidem instalują wcześniej darmową aplikację Kahoot! W klasie potrzebują dostępu do szkolnej sieci wi-fi. Pozostali uczniowie mogą wykonywać quiz poprzez przeglądarkę internetową na komputerach stacjonarnych (konieczny Internet).

Zapraszam do obejrzenia filmu, jak przeprowadzić quiz w portalu Kahoot!

Na filmie pokazana jest aktywność trzech osób: nauczyciela, ucznia Adama i uczennicy Ewy. Ewa korzysta ze smartfona LG Swift L3 II (Android 4.1) - mimo wyświetlacza 3.20" jest w stanie bezproblemowo uczestniczyć w quizie. Jedyną niedogodność to słabe parametry sieci wi-fi (od czasu do czasu wyświetla się komunikat "slow network"). Adam nie korzysta z wi-fi, ponieważ wykonuje quiz na komputerze stacjonarnym na stronie <https://kahoot.it/>

Przeprowadzenie quizu w klasie jest poprzedzone przygotowaniem nauczyciela. Na stronie <https://getkahoot.com/> zakłada darmowe konto, a następnie tworzy zasób edukacyjny, w tym wypadku quiz z trzema pytaniami. Typ pytania to wielokrotny wybór z jedną poprawną odpowiedzią. Uczeń wybiera spośród maksymalnie

czterech odpowiedzi. Pytania mogą zawierać - oprócz treści tekstowej - obrazek lub fragment filmu z YouTube.

Podczas zajęć w klasie nauczyciel jest osobą głównodowodzącą, on decyduje, kiedy rozpocząć sesję testowania. Na filmie widzimy, jak nauczyciel loguje się na konto w portalu, następnie odszukuje swoje zasoby (My Kahoots) i wybiera quiz, który chce przeprowadzić (najpierw Play, potem Launch).

Portal uruchamia sesję zdalną, do której jest przypisany numer (game-pin) - to jest kluczowa informacja dla uczniów, która zostaje wyświetlona na ekranie. Aby dołączyć do sesji Adam wpisuje game-pin w okienku logowania na stronie <https://kahoot.it/> (na filmie widać to na trzeciej karcie przeglądarki). Ewa uruchamia na swoim smartfonie darmową aplikację, pobraną ze sklepu Google Play, zwaną Kahoot! i również wpisuje numer sesji. Ponadto każdy uczeń musi wpisać swój identyfikator / nick / nazwisko.

Nauczyciel czeka na uczniów (Waiting for players) - ich identyfikatory ukazują się na stronie nauczyciela, natychmiast po ich wejściu do gry. Wszystko to dzieje się "w chmurze", dzięki sieci Internet, dlatego ważne są parametry sieci, zwłaszcza bezprzewodowej - jeśli mamy wiele urządzeń mobilnych na sesji. Przyda się też sieć przewodowa, szczególnie nauczycielowi.

W minucie 1:15.8 Adam i Ewa są już w grze (You're In!) i czekają na akcję nauczyciela. Na filmie wracamy w przeglądarce do drugiej karty (nauczycielskiej) i rozpoczynamy quiz (Start now). Quiz zaczyna się od tytułu i strony startowej (obrazek, ilość pytań w quizie), następnie wyświetlają się po kolei pytania wraz z odpowiedziami. Aby uczniowie widzieli pytania niezbędne jest skorzystanie z rzutnika i ekranu / tablicy. Na filmie widać, że na każde pytanie mamy limit czasu 30 sekund. Uczniowie muszą skupić uwagę na ekranie / tablicy, aby odczytać treść pytania i treść odpowiedzi.

Na swoim urządzeniu mobilnym (bądź w oknie przeglądarki na komputerze stacjonarnym) widzą jedynie kolory i figury geometryczne przypisane do kolejnych odpowiedzi (na filmie minuta 1:35.8). Na stronie sesji śledzimy, jak spływają odpowiedzi (Answers). Jeśli wszyscy odpowiedzą przed czasem, możliwe jest rozpoczęcie kolejnego pytania. W minucie 1:41.9 pokazany jest feedback (na zielono) po udzielonej odpowiedzi, który informuje ucznia, ile otrzymał punktów (liczy się poprawność i szybkość udzielania odpowiedzi), na której jest pozycji i ile punktów brakuje mu do lidera. Na stronie sesji możemy odczytać, która odpowiedź jest poprawna oraz ile osób wybrało daną odpowiedź, a następnie ranking punktów graczy (Scoreboard). Ostatnie pytanie związane jest z filmem z YouTube - zegar

startuje dopiero po zakończeniu odtwarzania wybranego fragmentu filmu.

Na filmie nasi uczniowie "idą łeb w łeb", jednak Ewa myli się przy ostatnim pytaniu, w związku z czym wygrywa Adam. Nauczyciel kończy sesję (End) - zostaje wyświetlony zwycięzca z liczbą punktów i poprawnych odpowiedzi (minuta 3:26.2). Każdy gracz widzi uzyskane przez siebie wyniki na swoim urządzeniu / na swojej stronie sesji.

Następnie nauczyciel przechodzi do ostatniej części sesji zwanej Feedback & results. Uczeń ocenia, czy się dobrze bawił (w skali od 1 do 5), czy się czegoś nauczył, czy poleca ten quiz i jak się teraz czuje. Po dokonaniu ewaluacji sesji uczniowie widzą komunikat Game over. Na stronie sesji (minuta 4:00.5) wyświetlone zostają wyniki ewaluacji (przydatna rzecz!). Po zakończonej sesji nauczyciel wylogowuje się z portalu. Uczniowie zamykają przeglądarkę bądź aplikację Kahoot!

Zapraszamy na kurs doskonalący organizowany przez LSCDN pt. "Game-based learning z wykorzystaniem urządzeń mobilnych", na którym przewidujemy m. in. ćwiczenia praktyczne na platformach: Kahoot!, Quizizz i Zondle z wykorzystaniem smartfonów i tabletów z systemem Android.

- termin grupy B w Lublinie - dni weekendowe w marcu lub kwietniu 2016

Zapisy poprzez system LSCDN - [TUTAJ](#)

Ewa Czerniecka
eczerniecka@lscdn.pl
LSCDN Lublin

[Powrót do poprzedniej strony](#)

[Poprzednia strona](#)
[Następna strona](#)