

Проект № 2021-1-BG01-KA122-VET-000035921,

„Улеснен достъп до дигитални възможности“

Програма „Еразъм+“, КД1 – Образователна мобилност за граждани, сектор  
„Професионално образование и обучение“

Добра практика

Използване на приложението Kahoot в часовете по Учебна практика - Увод в програмирането

Едва ли има учител по света, който да не се е оплаквал поне веднъж, че учениците му не са достатъчно мотивирани и ангажирани в учебните часове. Представяме ви инструмент, който „съживява” учебните часове и ги прави любими за учениците.

Kahoot е образователно приложение, в което се създават и решават тестове, които повишават ангажираността в учебните часове чрез заложените елементи на игровизация. Учителят създава въпросник по своя учебен материал и с помощта на проектор/екран в класната стая и мобилните устройства на учениците, организира интересен и полезен час, който ще мине неусетно.

В зависимост от това дали ползвате безплатната или платената версия на kahoot, може да се създават анкети с различни типове въпроси:

- стандартни куиз въпроси с 4 възможни отговора (верните отговори може да са от 1 до 3 за всеки въпрос);
- въпроси от типа „вярно или грешно“ е дадено твърдение;
- въпроси с кратък свободен отговор;
- въпроси за подреждане на елементи в даден порядък и др.

От какво имаме нужда, за да използваме Kahoot в класната стая?

На първо място трябва да си направим регистрация в платформата. Има безплатна версия и различни варианти за платени абонаменти. Може да създаваме нашите въпросници през мобилния си телефон, на компютър, или да използваме вече създадени въпроси в самата платформа от други учители. След като имаме създаден въпросник ни е необходим екран в класната стая, на който да прожектираме въпросите. Учениците ще отговорят от личните си мобилни устройства – могат да изтеглят мобилното приложение или да използват мобилната версия на сайта, за да

достъпват нашата анкета. Всяка анкета има уникален код, който се визуализира на екрана след стартирането ѝ. Важно нещо, което трябва да имаме предвид, е това, че въпросите се виждат **само на нашия екран**, заедно с отговорите, докато учениците виждат на своите екрани цветните квадрати на отговорите, т.е. добре е да осигурим достатъчно голям екран или да четем въпросите и отговорите на глас, за да ги виждат всички ученици.

За всеки наш въпрос, още при създаване на въпросника, задаваме време за отговор в секунди. След края на времето за отговор, на екрана се визуализира верният отговор и процентното разпределение на отговорите на учениците. След всеки въпрос има и справка за класирането на учениците. То се извършва на база бързина и коректност на отговора. В края на всеки въпросник ще видим визуализация с подиум за „награждаване“ на топ 3 участници.

## **Как можем да използваме Kahoot в класната стая?**

### **1. Kahoot за предаване на нови знания:**

Представете си, че трябва да надградите знания, които учениците вече имат. В този случай често се случва учениците да загубят интерес към урока, защото смятат, че всъщност това вече го знаят. А всеки учител знае, че загубеното внимание трудно се печели.

В Kahoot може да обърнете процеса по следния начин: създавате презентация с 2-3 въпроса, които да засягат темата на урока. Те служат за преговор и за преход към новата информация, която да се поднесе в презентацията. Оптимално би било да планирате поне 5-6 въпроса преди нови 3-5 слайда, за да се запази динамиката. Важна част при този начин на работа е да отделите достатъчно време между въпросите, за да обясните грешките. Особено ако на даден въпрос се окаже, че голяма част от учениците не знаят верния отговор.

### **2. Kahoot за проверка на разбирането:**

Анкетите в Kahoot могат да се превърнат в ритуал за края на всеки учебен час. Когато предаваме нов материал, използването на 3-5 въпроса за до 3 минути в края на урока ще ви позволят да оценим доколко добре учениците са разбрали темата. На база на това ще планираме следващия си час. От друга страна, ангажираността в самия час ще се повиши, когато учениците знаят, че предстои „препитване“ в края му и не могат да отлагат научаването на нещо за края на срока.

### 3. Kahoot за преговор:

Може да използваме Kahoot изцяло за проверка на натрупани знания. Голяма част от учебниците в страната така или иначе предлагат тестове в края на всеки раздел, т.е. може просто да ги пренесем в Kahoot и по този начин да направим преговора по-ангажиращ за учениците. В самия Kahoot вече има много въпроси на български – може да търсим по ключова дума и да открием вече създадени въпроси, които само да проверим.

В един стандартен учебен час от 40-45 минути спокойно може да се направи упражнение с поне 25-30 въпроса.

Съфинансиран от програма  
„Еразъм+“  
на Европейския съюз



