 Autor: Ivana Gabričević

Kahoot u projektnoj nastavi u OŠ Novi Marof

Kahoot! je jednostavan digitalni alat koji omogućava novi način motiviranja i uključivanja učenika u nastavu. Korištenjem Kahoot! alata učitelji/profesori svoje učenike potiču na razmišljanje o novim načinima da učenici poučavaju jedni druge i međusobno se potiču na učenje. Prednost alata je što se može koristiti na bilo kojem uređaju koji ima preglednik i pristup internetu. Nedostatak je nemogućnost dugotrajnog praćenja rezultata učenika jer takva funkcija u alatu ne postoji. Rezultat učenika se prati samo na jednom kvizu/ diskusiji/ upitniku i to u vrijeme kada se on održava. Alat je interaktivan i koristi elemente učenja igrom u stvarnom vremenu. Sustav se bodovanja temelji na bodovima dobivenima za točan odgovor i vremenu unutar kojeg se točan odgovor daje. Učitelji/ profesori koji žele koristiti Kahoot! moraju se registrirati i odabrati ulogu „I’m a teacher“. U nastavku će unijeti obrazovnu ustanovu u kojoj rade, svoje korisničko ime, e-mail adresu i lozinku. Ukoliko učitelj/profesor želi da njegovi učenici kreiraju vlastite kvizove, upitnike i diskusije, oni se također moraju registrirati. Važno je napomenuti kako Kahoot! ima ograničenja za učenike koji imaju manje od 16 godina. Učenici koji su stariji od 16 godina mogu stvoriti korisničke račune na isti način kao i učitelji/ profesori. Učenici koji pripadaju kategoriji 16 godina ili manje uz već navedene podatke koji se traže, dodatno moraju unijeti datum i godinu rođenja. Kahoot! sadrži jednostavno sučelje za izradu pitanja. Nove teme ili ponavljanje starog gradiva može učiniti zanimljivijim. Elementi igre u učenicima mogu potaknuti natjecateljski duh i na taj način motivirati učenike. Ovaj digitalni alat se može primijeniti za izradu kviza, upitnika ili diskusije. Ovom zanimljivom alatu posvećen je poseban blog s raznim tutorijalima, iskustvima drugih korisnika te primjeri primjene u nastavi. Pogodan je za suradničko učenje te je automatski zahvalan za primjenu u projektnoj nastavi, posebice u online uvjetima, između učenika iz više zemalja za vrijeme trajanja pandemije.

**U sklopu međunarodnog Erasmus+ projekta „SOFT“, projektni tim škole (Josip Beštek, Ivana Gabričević, Katarina Marenčić, Zdravko Petek) organizirao je 26.3.2021. međunarodno natjecanje iz Geografije za učenike iz šest škola zemalja članica projekta (Hrvatska, Finska, Litva, Grčka, Rumunjska, Portugal) koristeći Kahoot! putem Zoom komunikacijske platforme. Koncept natjecanja osmislili su koordinatori projekta „SOFT“, tehničku provedbu i podršku je odradio Josip Beštek učitelj Informatike. Pitanja na školskoj razini osmišljavali su učenici, a na međunarodnoj učitelji/ profesori geografije.**

[Erasmus+ projekt “SOFT” međunarodno kviz natjecanje iz geografije održano virtualno iz Novog Marofa (sjeverni.info)](https://www.sjeverni.info/erasmus-projekt-soft-medunarodno-kviz-natjecanje-iz-geografije-odrzano-virtualno-iz-novog-marofa/?fbclid=IwAR1OZRFqHePhwkRD-Dft2wfIphS8gIbU4GyKy1R3DMIuO2QPv6tpRfTswQk)

<https://carnet-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/ivana_gabricevic_skole_hr/EWjsj5jRArxDvdWl4ezgw9QBVOB2QultPah61w49_V_IuQ?e=fGZpN5>

<https://carnet-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/ivana_gabricevic_skole_hr/ETXYCXS3xlFGnAZR7-gGn5oBKWGduNk5TE33EH2DoKFXtA?e=7PIhiv>

<https://carnet-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/ivana_gabricevic_skole_hr/EW1HNlbynhtBm1W8Nwkf2k4BpaWfEAbu_SOhUUi4dOHHNw?e=E67QkO>

<https://carnet-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/ivana_gabricevic_skole_hr/ES5aVVml2xtDptMTWqSDT0kBIhZvgWgyeeE5I7Hag1AKLg?e=2L5fXL>

<https://carnet-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/ivana_gabricevic_skole_hr/ERTX5C3RloxLokLgY4A9zMwBPWZb4mUK_h6yfzeak7zG0g?e=oxBi9J>

<https://carnet-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/ivana_gabricevic_skole_hr/Ebf6LPga8EtGpbFXJu9XrDMBOWGCunoPjcXwRU1h-nrxHw?e=iLGwaW>

https://kahoot.it/challenge/0333235?challenge-id=78ee582e-0aa3-491d-a841-551166cc7875\_1616084489526&showPodium=true