

## Aplicația Kahoot!

Aplicația Kahoot! se poate folosi pentru reactualizarea și fixarea cunoștințelor însușite anterior, precum și în evaluare, în special în evaluarea formativă. Aplicația are o versiune gratuită, care poate fi utilizată cu succes la orice materie și de pe orice dispozitiv mobil. Varianta gratuită are și anumite limitări (text restrâns, limitare la alegerea tipurilor de itemi, etc.), dar aceste aspecte nu împiedică realizarea unui test/exercițiu bine realizat.

Datorită interfeței prietenoase, studenții/elevii percep această aplicație ca pe un joc, iar atunci când este utilizată în evaluare, nu resimt stresul evaluării. Un alt aspect important este că oferă un feedback imediat, o imagine clară cunoștințelor însușite.

### Pasul 1

Accesarea aplicației la adresa <https://create.kahoot.it/> și crearea unui cont sau conectarea cu adresa de [utilizator@gmail.com](mailto:utilizator@gmail.com), selectând opțiunea de profesor ca și utilizator și alegând varianta gratuită a aplicației.

### Pasul 2

Se deschide aplicația și se pot accesa mai multe pagini. În figura 1 sunt descrise o parte dintre funcțiile butoanelor.

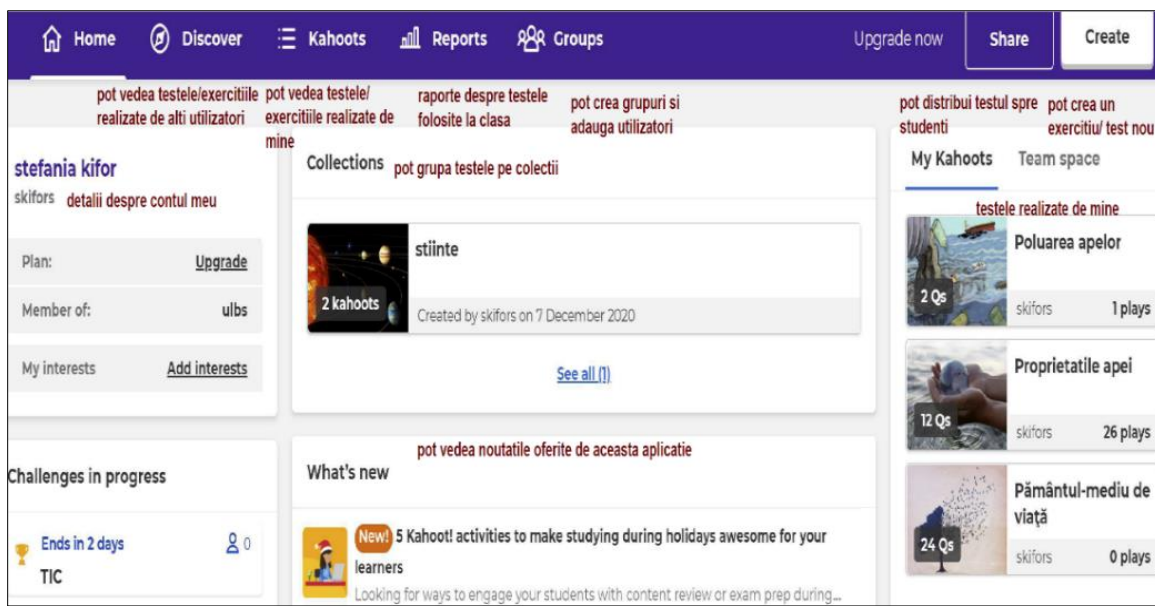


Fig.1 Aplicația Kahoot\_pagina principală

### Pasul 3

Pentru realizarea unui exercițiu sub forma de test, se acționează butonul *Create – New Create* și se introduc: titlul, descrierea, o imagine sugestivă, se setează cine are dreptul să îl vizualizeze și, opțional, se poate adauga un link spre un video, care se poate viziona în momentul când se așteaptă să se conecteze toți studenții/elevii (figura 2).

**Kahoot summary**

**Title**  
Titlul testului/exercitiului 76

**Description (Optional)**  
o scurta descriere a testului 280

Pro tip: a good description will help other users find your kahoot.

**Save to**  
My Kahoots Change

**Language**  
Aplicatia nu are versiune in limba romana

**Branding**  
Off On

**Lobby video**  
putem introduce un link spre un video, care poate fi vizualizat in timp de studentii se logheaza

Upgrade to get access to folders, branding and other premium features. Upgrade now

**Only you - daca utilizam aplicatia doar la clasa**  
Only you Everyone

**Lobby music**  
Kahoot! pick Everyone - daca vrem sa integram aplicatia in Google Classroom sau sa trimitem lin-ul pe e-mail

Cancel Done

Fig. 2 Introducere titlu, descriere, imagine sugestivă

### Pasul 4

Se construiește testul adăugând pe rând întrebările și variantele de răspuns (răspunsul corect se bifează) ca în figura 3. Când se scrie întrebarea, dacă nu se încadrează în numărul de caractere permise pe versiunea gratuită, se poate adăuga continuarea întrebării sub formă de imagine (Fig.3)

**Adaug intrebarea, daca nu ma incadrez in 120 de caractere pot adauga continuarea intrebării sub forma de imagine**

Time limit: 90 sec  
Points: 1000  
Answer options: Single select

S-a notat cu x%y restul împărțirii numărului întreg x la numărul întreg nenul y și cu {a} partea întreagă a numărului real a.  
Scrieți valoarea care se va afișa dacă se  
03456

citește n (număr natural)  
x=0  
p=1  
cât timp n>0 execută  
c=n%10  
n=[n/10]  
dacă c%3=0 atunci  
x=x+p\*(9-c)  
p=p\*10  
scrie x  
Remove

Image reveal  
Original 3x3 5x5 8x8

pot scrie text

pot scrie un numar 345

pot introduce simboluri @

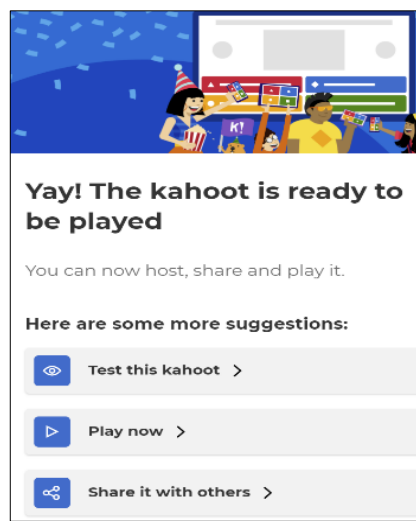
$$x = \frac{-b \pm \sqrt{b^2 - 4ac}}{2a}$$

Fig. 3 Construirea testului

## Pasul 5

Dacă s-a terminat de construit testul, se acționează butonul DONE și există trei posibilități (fig.4):

- Test this Kahoot - să se testeze înainte de a se utiliza la clasă printr-o simulare
- Play now - să se utilizeze efectiv la clasă acționând butonul Teach (fig. 5) sau să se trimită studenților ca temă pentru a-l parcurge în ritmul propriu, acționând butonul Assign. Aici se poate selecta data de finalizare a temei și elimina timpul (Question timer) pentru a putea fi parcurs în ritm propriu (fig.6). Tema se poate trimite fie sub formă de link pe e-mail, rețele de socializare încărcă pe Google Classroom, Teams (fig. 7).
- Share it with others – partajarea testului



sau

Fig. 4 Utilizarea testului

Choose a way to play this kahoot



Fig. 5 Folosirea testului la clasa sau ca și tema

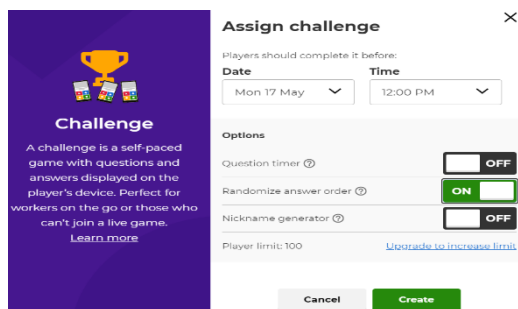


Fig. 6 Selectarea datei și eliminarea timpului de parcurgere a testului

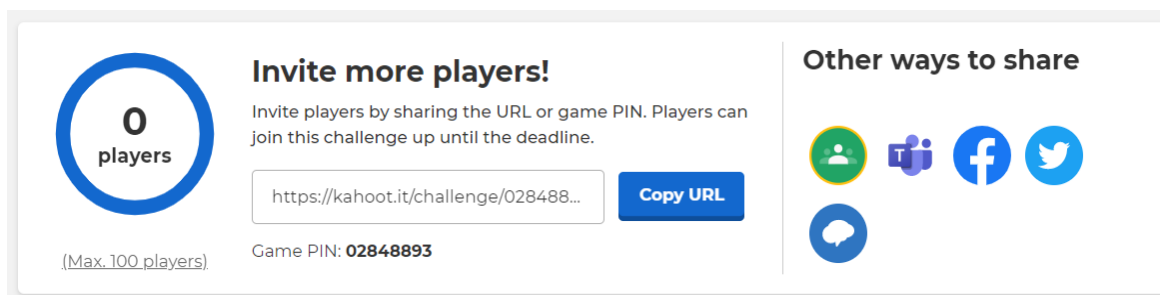


Fig. 7 Modalități de trimitere a temei

## Pasul 6

Studentii pot trimite un feedback la finalul testului, dacă profesorul solicită acest aspect.

- după afișarea podiumului, pe ecran, în partea dreaptă apare un buton albastru „get feedback” care se acționează de către profesor (fig.8)



Fig. 8 Butonul „Get feedback,,

- se deschide pagina de mai jos și se selectează din nou butonul “get feedback” (fig.9)

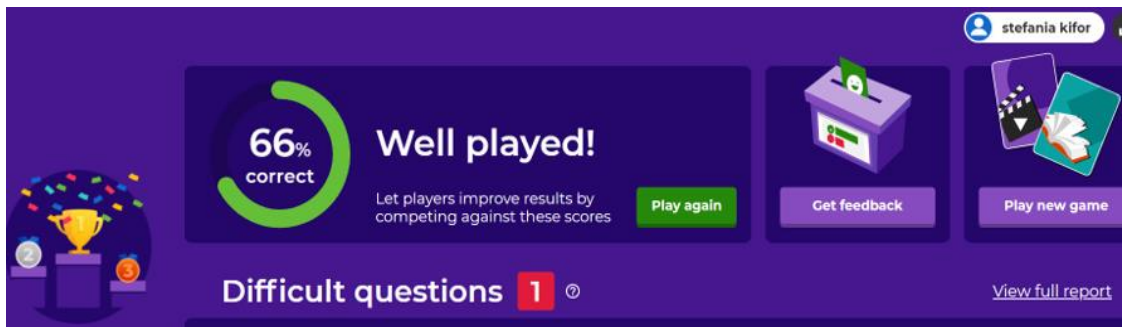


Fig. 9 Solicitare feedback de către profesor

- Studenții primesc un mesaj, ca cel din fig.10, și îl completează

**Feedback**

How do you rate this kahoot?

★ ★ ★ ★ ★

Did you learn something?

👍 👎

Do you recommend it?

👍 👎

Tell us how you feel

😊 😐 😞

**Submit**

Fig. 10 Feedback respondenți

## Pasul 7

Pagina **Reports** oferă o imagine clară asupra lecției/cursului evaluat printr-un feedback imediat (Fig. 11)

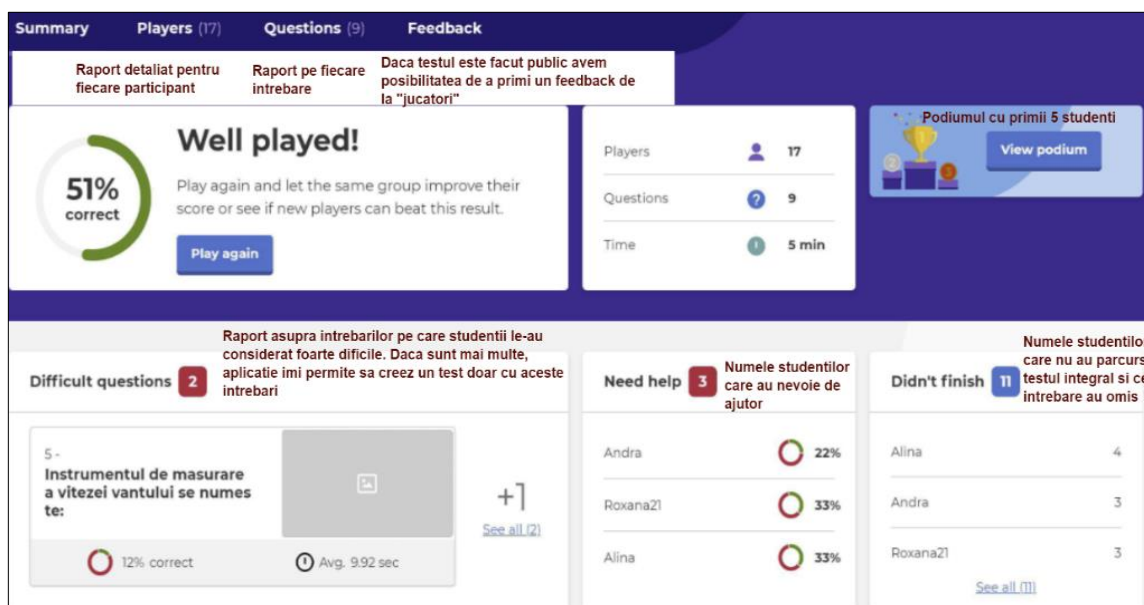


Fig. 11 Pagina Reports

De asemenea există posibilitatea de a descărca raportul într-un fișier Excel, de a printa sau de a șterge (Fig.12).

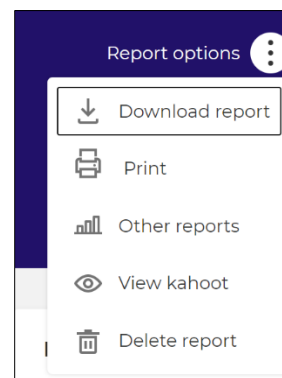


Fig. 12 Opțiuni raport

- Dacă aplicația se utilizează în sala de clasă, studenții/elevii nu au nevoie de cont, ei pot accesa testul introducând codul dat de profesor la adresa <https://kahoot.it/>.
- Toate testele se păstrează în cadrul aplicației și se pot refolosi anii următori, se pot modifica oricând se dorește acest lucru.
- Pe pagina **Discover** se pot căuta și utiliza teste realizate de alți utilizatori ai aplicației. Toate testele sunt împărțite pe categorii și permit selectarea anumitor filtre. Aplicația permite editarea unui test realizat de un coleg și apoi să se adapteze clasei, să se adauge la favorite, în colecția proprie de teste sau să se utilizeze așa cum este realizat.