

Voorkennis activeren met Kahoot!

Het activeren van voorkennis biedt elke leerling de gelegenheid om te denken: hé, dat ben ik al eerder tegengekomen! Met deze Kickstarter leer je een interactieve quiz op te zetten met Kahoot! om voorkennis te activeren bij leerlingen. Bovendien: superleuk!



LESVOORBEREIDING

1 Maak een account aan

- Ga naar www.kahoot.com
- Klik op 'Sign up'
- Doorloop registratieformulier

2 Maak een nieuwe Kahoot! aan

- Klik bovenin op de knop 'New K!'
- Kies voor de 'Quiz'
- Geef jouw Quiz een titel en een beschrijving
- Kies bij 'Audience': 'School'
- Klik bovenin op 'Ok, go'

3 Voeg een vraag toe

- Klik op 'Add question'
- Vul bij 'Question' de vraag in
- Optioneel: pas de tijdslimiet aan en bepaal of leerlingen punten kunnen verdienen met deze vraag

Question (required)
Hoe heet de Griekse god van de zee

Time limit
60 sec

Award points (0)
YES

4 Voeg een afbeelding of video toe

- Klik op 'Upload image' of kies een van de afbeeldingen van Kahoot! door op 'Add image' te klikken
- Een video van YouTube kan je toevoegen door op 'Add video' te klikken



5 Geef de mogelijke antwoorden

- Voer onderin de antwoorden in
- Geef aan welke antwoorden correct zijn
- Klik op 'Next'
- Herhaal stap 3, 4 en 5 totdat de quiz klaar is. Klik dan bovenin op 'Save' en 'I'm done'

Answer 1 (required) Answer 2 (required)

Poseidon Hades

Afronden

- Je ziet jouw quiz onder 'My Kahoots'
- Je quiz is klaar! Op naar de les.

TIJDENS DE LES

1 Open de Quiz

- Ga naar www.kahoot.com
- Log in met jouw account
- Klik op 'My Kahoots'
- Klik op de 'Play' knop achter jouw quiz

2 Voorbereiding van Quiz

- Open de 'Game options'
- Zet 'Display Game PIN' op YES
- Zet 'Show minimized intro' op YES
- Toon de quiz op een digibord en kies voor 'Classic' of 'Team' (afhankelijk van het aantal devices)

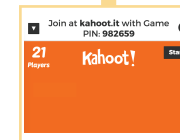
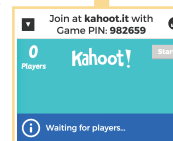
4 Docent

- Vertel de leerlingen om met hun device naar kahoot.it te gaan

- Wacht tot alle leerlingen aangemeld zijn en klik op 'Start'

- Nu zie je de vraag met de mogelijke antwoorden. De leerlingen mogen nu stemmen!

- Bekijk na afloop hoe de antwoorden gegeven zijn. Daarna krijg je ook de score per leerling



4 Leerling

- Pak telefoon, laptop of tablet
- Ga naar kahoot.it
- Voer Pincode in
- Voer naam in

- Nu begint de quiz. Kijk naar de vraag en stem met je device

- Bekijk hoe je gescoord hebt en wie de hoogste score heeft!





LEERLING 2020



030-2324890

leerling2020@schoolinfo.nl

www.leerling2020.nl

Het project Leerling 2020 wordt uitgevoerd door Schoolinfo in opdracht van de VO-raad

RESULTAAT

Voor jou:

- Inzicht in de kennis van jouw leerlingen.
- Inzicht in de mening van jouw leerlingen.

Voor de leerlingen:

- Activatie van hun voorkennis.
- Betrokkenheid bij het onderwerp.
- Fun!

MINDER GESCHIKT VOOR

- Offline momenten: telefoon, tablet of laptop met internetconnectie is noodzakelijk om te kunnen stemmen.
- Elke vraag is een meerkeuzevraag en moet een antwoord hebben. Hiermee is het minder geschikt voor open enquêtes of brainstormen.

GOUDEN TIPS

- Gebruik 'peilingen' als het wedstrijdelement voor teveel onrust zorgt.
- Docenten gebruiken Kahoot! bijvoorbeeld als opwarmer om de leerlingen te laten stemmen over hoe je een bepaald woord schrijft. Anderen laten leerlingen zelf een quiz maken om te zien of ze in staat zijn hoofd- en bijzaken te onderscheiden.
- Kahoot! stopt een filmpje als iedereen gestemd heeft. Wil je dat het filmpje door blijft lopen, log dan zelf ook in als leerling maar stem niet. Kahoot! 'wacht' nu op jouw stem, waardoor het filmpje blijft afspelen.

HOE VERDER

Verder Kahoot! leren?

- video met uitleg: bit.ly/kahootuitleg

Vergelijkbare tools:

- www.mentimeter.com: eenvoudig anoniem meningen peilen en vragen stellen.
- www.socrative.com, vergelijkbaar met Kahoot!, met meer zeggenschap over tempo en feedback door de docent.
- www.plickers.com, vragen beantwoorden door leerlingen kaarten in de lucht te laten steken.
- www.answer garden.ch, brainstormen of meningen peilen via een woordenwolk: woorden die meerdere personen invoeren komen groter in beeld.