

Dobra praktyka:

Tworzenie interaktywnych quizów z wykorzystaniem narzędzia Kahoot!

Cel dydaktyczny:

Utrwalenie wiedzy z dowolnego zakresu umiejętności i wiadomości – możliwość stosowania na każdym przedmiocie.

Wykorzystane TIK:

- Komputery / smartfony uczniów
 - Tablica interaktywna
 - Platforma **Kahoot!** (kahoot.com)
-

Opis działania:

- 1. Przygotowanie quizu przez nauczyciela**
Nauczyciel tworzy quiz w serwisie Kahoot! – może to być test wyboru, prawda/fałsz, quiz z obrazkami itp. Quiz zawiera 10–15 pytań na temat ostatnich lekcji.
 - 2. Rozpoczęcie lekcji z quizem**
Nauczyciel uruchamia quiz na tablicy interaktywnej. Uczniowie dołączają do gry na komputerach lub swoich urządzeniach, wpisując kod PIN sesji Kahoot.
 - 3. Zabawa i nauka jednocześnie**
Uczniowie odpowiadają na pytania – rywalizują między sobą, zdobywając punkty za poprawne i szybkie odpowiedzi. Na koniec quizu widać ranking – co wprowadza element rywalizacji.
 - 4. Omówienie wyników**
Nauczyciel wspólnie z uczniami omawia poprawne odpowiedzi i wyjaśnia ewentualne trudniejsze zagadnienia.
-

Efekty i korzyści:

- **Aktywizacja uczniów** – quizy są dynamiczne, angażujące i przyjazne dla uczniów.
- **Natychmiastowa informacja zwrotna** – zarówno dla uczniów, jak i nauczyciela.
- **Wzrost motywacji** – forma gry edukacyjnej sprawia, że uczniowie chętniej się uczą.
- **Rozwijanie kompetencji cyfrowych** – uczniowie korzystają z urządzeń cyfrowych w sposób odpowiedzialny i celowy.

Opracowała: Iwona Cygnarowicz – nauczyciel matematyki i informatyki.