

Explorând Potențialul Educațional al Platformelor Quizizz și Kahoot: O perspectivă Asupra Resurselor Educaționale Deschise

Prof. Demetrescu Mihaela Ligia-Lic. Charles Laugier, Craiova

Resursele educative deschise pe platformele Quizizz și Kahoot sunt o modalitate excelentă de a aduce diversitate și accesibilitate în învățământ. Iată câteva aspecte importante:

-Accesibilitate globală: RED-urile de pe Quizizz și Kahoot sunt disponibile pentru oricine are acces la internet, ceea ce le face potențial disponibile pentru milioane de elevi din întreaga lume.

-Variație și diversitate: RED-urile sunt create și încărcate de o varietate de educatori și profesioniști din domeniul învățământului, ceea ce duce la o gamă largă de materiale educaționale pentru diferite subiecte și niveluri de cunoștințe.

-Interactivitate și angajament: Atât Quizizz, cât și Kahoot sunt cunoscute pentru caracteristicile lor interactive și de tip joc, care pot ajuta la creșterea angajamentului și a atenției elevilor în timpul procesului de învățare.

-Adaptabilitate și personalizare: Educatorii pot adapta și personaliza RED-urile existente pentru a se potrivi nevoilor și obiectivelor lor specifice de învățare.

-Comunitate și colaborare: Utilizarea și crearea de RED-uri pe aceste pQERlatforme poate duce la dezvoltarea unei comunități de educație care împărtășește și colaborează pentru a îmbunătăți continuu experiența de învățare a elevilor.

-Monitorizare și evaluare: Educatorii pot utiliza datele și instrumentele de analiză oferite de platforme pentru a monitoriza progresul elevilor și pentru a evalua eficacitatea materialelor și a metodelor de predare.

Quizizz și Kahoot sunt platforme educaționale care oferă soluții pentru a susține teze online și teste școlare digitale. Sunt ușor de utilizat și funcționează în browser-uri web pe tablete, computere și smartphone-uri .

Pentru ambele platforme, profesorul alege un test pentru a începe testarea. Este furnizat un **cod de joc din cinci- șapte cifre** . Jucătorii încarcă în browsere join.quizizz.com sau kahoot.it și introduc codul jocului, împreună cu numele lor.

Dacă profesorul dorește să facă o pauză după fiecare întrebare, pentru diverse comentarii, atunci Kahoot este mai bun . Clasa se poate opri și discuta după fiecare întrebare, abordând imediat concepțiile greșite dar la fel ca și la Quizizz, jucătorii pot rezolva întrebările în ritmul lor, limitând toate discuțiile după ce toate întrebările au primit răspuns.

Deci **Kahoot** este conceput și pentru a afișa întrebări pe un ecran mare sau a partaja ecranul profesorului iar elevii trebuie să răspundă făcând clic pe butoanele de pe dispozitivele lor care corespund răspunsurilor pe care doresc să le aleagă. **Quizizz** adoptă doar abordarea prin care jucătorii nu trebuie să aștepte ca întreaga clasă să răspundă la o întrebare înainte de a continua la următoarea.

Față de **Quizizz care este doar în ritmul jucătorului**, Kahoot poate fi gestionat de profesor. Folosind Quizizz, jucătorul va avea **vizualizare în timp real** a rezultatelor jocului. Quizizz arată numărul total de întrebări la care s-a răspuns corect și incorect. Quizizz afișează, de asemenea, bare de progres în timp real pentru fiecare jucător. Dintr-o privire, profesorul poate vedea la câte întrebări a răspuns corect un jucător sau câte întrebări mai are de parcurs până la finalul testului.

Ambele jocuri au opțiunea „teme” care poate menține testul deschis timp de până la două săptămâni. Cu această opțiune, jocurile Quizizz pot fi alocate ca teme pentru acasă.

Quizizz oferă **opt setări de joc pentru** a oferi profesorului un bun control asupra testului.

Clasamentul și temporizatorul de întrebări stimulează concurența, dar profesorul le poate dezactiva atunci când se dorește ca elevul să nu simtă prea multă anxietate atunci când concurează.

Lansat în anul 2013, deși funcționează excelent ca instrument de asistență pentru învățarea copiilor, Kahoot are multe neajunsuri, cum ar fi: tipuri limitate de întrebări, tipuri limitate de diagrame, puține opțiuni de personalizare, fără suport pentru întrebări și discuții deschise iar sistemele sale de prețuri scumpe reprezintă, de asemenea, un obstacol mare pentru noii utilizatori.

Quizizz Kahoot

Jocuri de teste	<input checked="" type="checkbox"/> Da	<input checked="" type="checkbox"/> Da
Acces la biblioteca de imagini	<input checked="" type="checkbox"/> Da	360 USD anual
Sesiune de întrebări și răspunsuri	<input checked="" type="checkbox"/> Da	Nu
Raspunsuri cu alegeri multiple	<input checked="" type="checkbox"/> Da	360 USD anual
Export raport in Excel	<input checked="" type="checkbox"/> Da	<input checked="" type="checkbox"/> Da
Opțiuni maxime pentru fiecare test	<input checked="" type="checkbox"/> 5	<input checked="" type="checkbox"/> 4
Întrebări deschise	<input checked="" type="checkbox"/> Da	<input checked="" type="checkbox"/> Nu
Opțiuni pentru diapozitive de conținut	<input checked="" type="checkbox"/> Da	360 USD anual
Tipuri de diapozitive mixte în prezentare	<input checked="" type="checkbox"/> Da	360 USD anual
Intrarea participantului	<input checked="" type="checkbox"/> Cod arbitrar aleatoriu	<input checked="" type="checkbox"/> Cod arbitrar aleatoriu
Planuri educaționale disponibile		Plan standard de la 6 USD / lună

Într-un joc Kahoot standard , întrebările pot fi afișate elevilor pe un proiector sau ecran. Elevii răspund pe propriile dispozitive.

KAHOOT

Pro

- **Este o experiență comună.** Toată lumea poate răspunde în același timp. Asta înseamnă, de asemenea, că putem oferi feedback tuturor în același timp.
- Există o mare oferta de jocuri publice care se pot duplica și personaliza **de către fiecare profesor**

Contra

- Viteza unui joc Kahoot tradițional este mică!

Caracteristici unice

- **Mod invizibil.** Kahoot! își amintește cum a punctat fiecare elev la fiecare întrebare. Elevii își pot compara încercarea actuală cu încercările anterioare de a vedea cum au progresat.
- **Generatorul prietenos de porecle.** Generatorul le va permite elevilor să se întoarcă pentru a alege dintre trei opțiuni de poreclă adecvate.

QUIZZZZ

Pro

- **Este ritmul elevilor.** Nimeni nu se supără din cauză că dispozitivul său nu a încărcat jocul suficient de repede pentru a concura.
- **Profesorii pot afișa un tablou de bord al progresului elevului** pe proiector pentru a vedea progresul fiecărui elev și pentru a vedea instantaneu câte întrebări a răspuns clasa corect / greșit.

Contra

- Cu Kahoot ! toată clasa poate răspunde la aceeași întrebare și toți elevii își exprimă opinia pe o anumită parte a conținutului

Caracteristici unice

- Sunt afișate imagini cu mesaje distractive după ce se răspunde la o întrebare pentru a arăta dacă este corect sau greșit. Se pot utiliza imaginile preîncărcate sau se pot încărca altele.
- **Mod teme.** Se poate folosi această opțiune pentru a face ca testul să fie finalizat până la un termen limită.
- **Adăugați audio, imagini și ecuații matematice.** Pentru o întrebare nouă, se pot utiliza pictogramele de lângă întrebare pentru a încărca simboluri matematice, sunet sau imagine.
- Întrebările corecte le oferă studenților aceste puteri, precum imunitatea (a doua șansă după un răspuns incorect), jocul de putere (toată lumea primește cu 50% mai multe puncte timp de 20 de secunde) și x2 (puncte duble pentru o întrebare).

În ambele platforme, profesorii pot vizualiza rapoarte pentru a vedea teste care rulează în prezent și teste completate. Rapoartele Quizzizz sunt la fel de frumoase ca cele ale lui Kahoot. Puteți vizualiza datele în funcție de elev sau de întrebare . De asemenea, puteți descărca o foaie de calcul Excel codificată color cu datele.

Ambele platforme oferă opțiunea ca fiecare elev să primească întrebările într - o ordine diferită. Prin acest lucru face dificilă posibilitatea ca elevii să „primească ajutor” unul de la celălalt. Se poate modifica această opțiune dacă se dorește ca întrebările să apară în ordinea originală pentru toată lumea.

De asemenea ambele platforme oferă posibilitatea ca răspunsurile să fie amestecate pentru fiecare întrebare (fiecare elev primește o altă ordine.) Acest lucru este ideal atunci când nu doriți să vă faceți griji cu privire la amestecarea răspunsurilor creând în același timp testul.

Se poate dezactiva această opțiune dacă se dorește ca răspunsurile să apară în ordinea originală pentru toată lumea.

Se pot salva automat setările preferate atât pentru jocurile live, cât și pentru temele pentru acasă. Acest lucru ne scutește de dificultatea de a schimba setările de fiecare dată când lansăm un test. De fiecare dată când va începe un nou joc live sau pentru teme, se vor prelua setările care au fost folosite în jocul anterior. Se pot alege diferite setări pentru jocurile live și pentru teme.

Ambele platforme pot fi utilizate pentru evaluare formativă în timp real, testare, chestionare și discuții în clasă dar oferă și posibilitatea unei evaluări dirijată de profesor către elev ca o sarcină extracurriculară.