

# PLATFORMA INTERACTIVĂ KAHOOT FOLOSITĂ ÎN CADRUL ORELOR DE MATEMATICĂ


PROF. BABA IOANA FLORINA

ȘCOALA GIMNAZIALĂ "OLTEA DOAMNA" ORADEA

Platformele interactive sunt modalități moderne de stimulare a învățării experiențiale, de exersare a capacităților de analiză, de dezvoltare a creativității copiilor. Prin folosirea acestor platforme, elevii depun un efort intelectual, de exersare a proceselor psihice, de abordare a altor demersuri interdisciplinare prin studiul mediului concret și prin corelațiile elaborate interactiv, în care își asumă responsabilități, formulează și verifică soluții.

De asemenea, aceste platforme activează toți copiii și le dezvoltă comunicarea, creativitatea, independența în gândire și acțiune, îi ajută să ia decizii corecte și să argumenteze deciziile luate. Aceste metode presupun respectarea particularităților de vârstă, îmbinarea diferitelor forme de activitate, îmbinarea muncii individuale cu munca pe grupuri și activitatea frontală, evaluarea corectă a rezultatelor obținute și reconstituirea relației profesor-elev.



De ce !? Kahoot! este un spectacol de joc chiar în clasă, care evidențiază foarte bine conținutul pe care profesorului dorește să-l transmită. Acest instrument versatil poate fi folosit în mai multe moduri în clasă și în școală. Este educativ, și mai mult decât atât este și GRATUIT. Este Kahoot! ([getkahoot.com](http://getkahoot.com)) și dacă nu ați auzit de această platformă, ar putea fi noul instrument digital preferat al anului. Kahoot! transformă clasa într-un spectacol de joc. Există întrebări pre-scrise de către profesorul desigur. Există dispozitive pe care toți participanții le folosesc pentru a răspunde (orice dispozitiv gata de utilizare pe Internet ... folosesc [kahoot.it](http://kahoot.it) ca adresă web pentru a răspunde la întrebări). Și, bineînțeles, există un clasament. Configurarea unui Kahoot! este atât de simplă. Se pot scrie întrebări și răspunsuri pentru un Kahoot de 10 întrebări! în aproximativ cinci minute. Există chestionare (puneți întrebări pentru a juca jocul), sondaje rapide (o singură întrebare pentru a aduna informații) și sondaje (pentru a colecta feedback). Un dispozitiv pentru fiecare elev (sau cel puțin unul pentru grupuri mici de elevi) este necesar pentru a face Kahoot!.

Kahoot! face învățarea matematicii să fie mai ușoară și mai distractivă pentru că ne pune la dispoziție posibilitatea de a adăuga videoclipuri, imagini și diagrame asociate întrebărilor pentru a amplifica angajamentul. Pentru că totul se bazează pe joacă, această stimulează competiția, creând acel "moment de foc", încurajând jucătorii să caute și să sărbătorească împreună. În afară de a crea propriile dvs. kahooti, puteți căuta printre milioane de jocuri existente. După un joc, putem încuraja jucătorii să creeze și să împărtășească proprii lor kahooti pentru a aprofunda înțelegerea, stăpânirea și scopul, precum și pentru a se angaja în discuții conduse de colegi. Când un cursant devine lider, este un adevărat moment magic! Practica este perfectă! Cu caracteristica de provocare și aplicația noastră mobilă, îi puteți atribui kahooturilor ca temă. Elevii joacă kahooti pe telefoanele lor pentru revizie și armare, pregătindu-și superputerile

din clasă oricând. În provocările la domiciliu, întrebările și răspunsurile vor apărea pe ecranele telefonului. Alegem o pauză, alocăm-o ca provocare și partajăm link-ul sau codul PIN cu studenții. Faceți temele minunate!

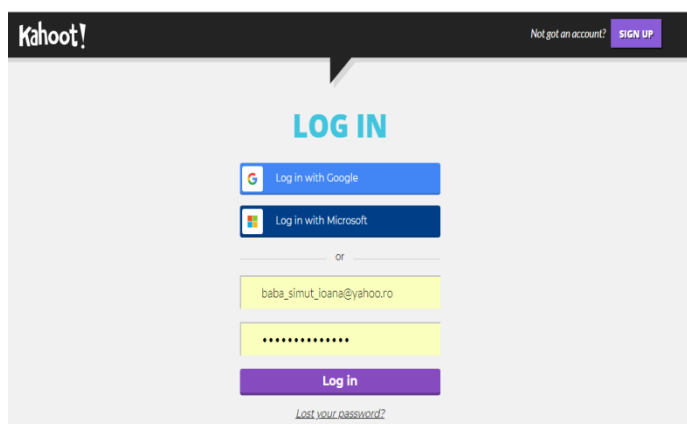
Kahoot este un joc educativ de învățare creat pe platforma Kahoot.it și poate fi utilizat la clasă, pentru orice disciplină de studiu. Această platformă este de un real ajutor atunci când vine vorba de matematică, având un rol important în gestionarea timpului. Elevul este, cumva obligat să se încadreze într-un timp dat pentru a finaliza scrinile cerute.

Folosirea Kahoot-ului la clasă permite profesorului:

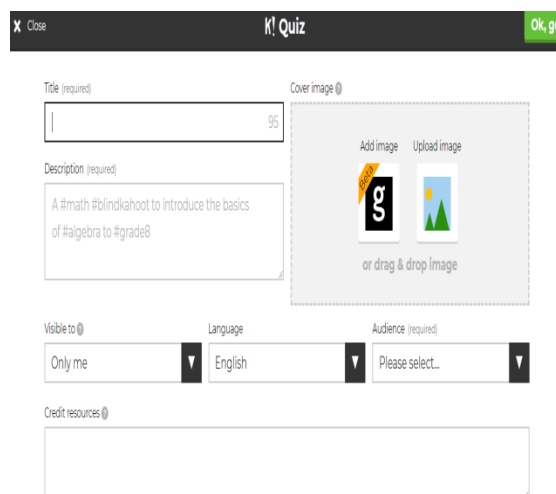
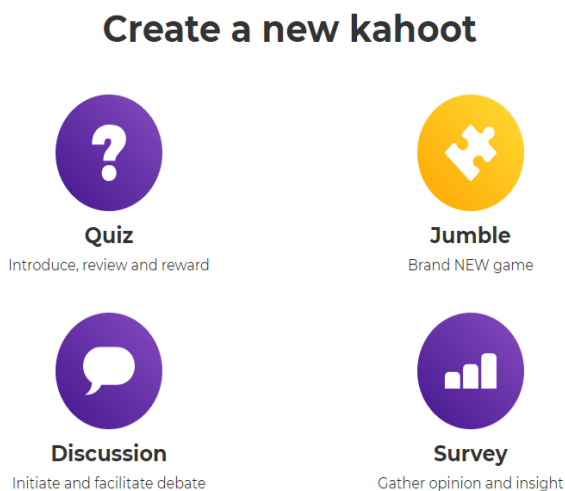
- să introducă un nou subiect.
- să facă o evaluare formativă.
- să inițieze o discuție pretest / post-test...

### Pași care trebuie urmați pentru a crea un Kahoot:

**Pasul 1:** Fă-ți un cont gratuit pe kahoot.it



**Pasul 2:** Crearea unui nou Kahoot.



### Pasul 3: Adăugați întrebările.

Question (required)  
Rezultatul calculului  $72-72:6:6$  este egal cu

Time limit  
60 sec

Award points  
YES

Media  
Add image Upload image Add Video  
or drag & drop image

Answer 1 (required)  
0

Answer 2 (required)  
66

Answer 3  
70

Answer 4  
60

1	Rezultatul calculului $72-72:6:6$ este egal cu	Time limit 60s
2	Suma numerelor intregi din intervalul $[-4;3]$ este	Time limit 60s
3	Media aritmetica a numerelor 3,4 si 1,6 este egala cu	Time limit 60s
4	Diametrul unui cerc este 40 cm. Lungimea creului este egala cu	Time limit 60s

### Pasul 4: Completați setările.

Title (required)  
Simulare Evaluare Nationala 68

Description (required)  
Clasa a 8-a

Cover image  
Remove Replace

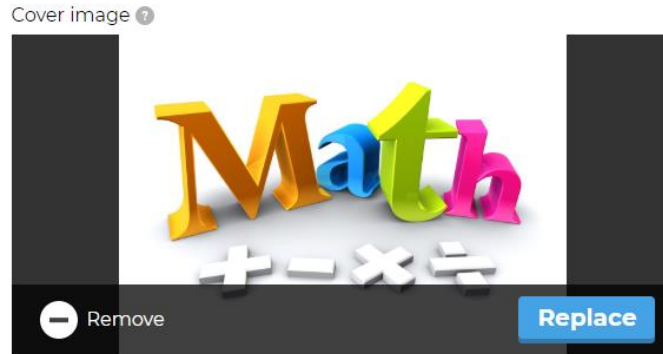
Visible to  
Only me

Language  
Român

Audience (required)  
School

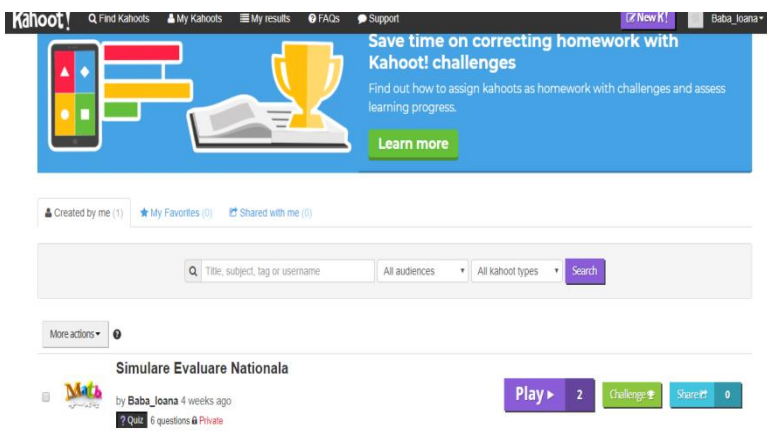
Credit resources  
Photo: © 2017 Getty Images <http://www.gettyimages.com>

**Pasul 5:** Adăugați o imagine de copertă.

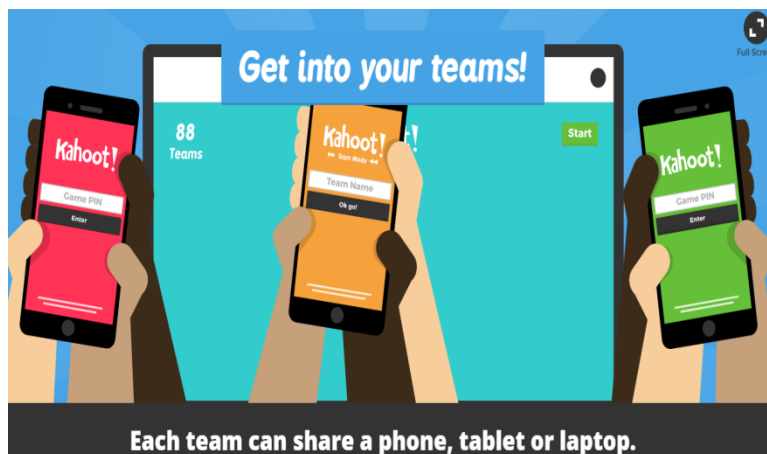


**Cum se procedează la clasă?**

Creaiți / Alegeți Kahoot.



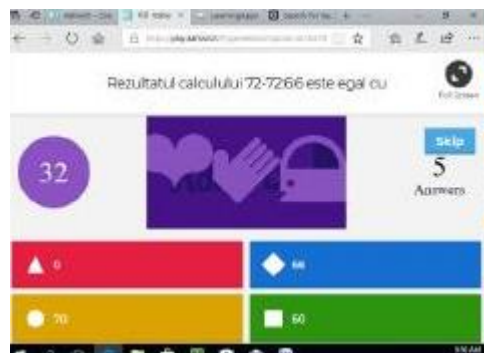
Lansați Kahoot pe tabla interactivă.



Cereți elevilor să se alăture (Tot ce au nevoie este acceseze kahoot.it și să introducă PIN-ul care va apărea pe tabla interactivă).



Răspundeți la întrebări.



Răspunsurile corecte și greșite apar pe tabla interactivă (copiii le place acest lucru!)

Câștigătorul este postat!



Evaluati experiența dvs. (opțional)

Descărcati rezultatele.

#### **Bibliografie:**

<https://kahoot.com/welcomeback/>

<http://mate.info.ro/Stirea-902-prezentare-kahoot-un-joc-educativ-de-invatare.html>