

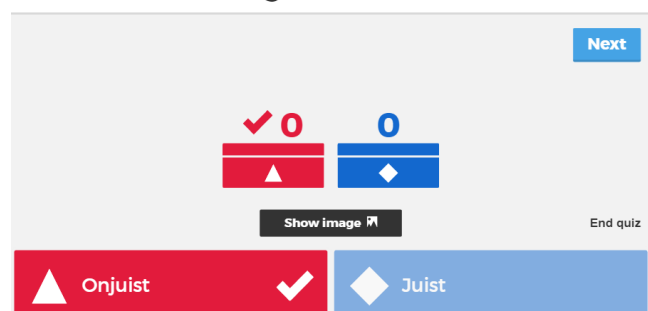
# Kahoot!

<b>Doel</b>	<b>Kennis toetsen</b>
<b>Korte beschrijving</b>	Tool waarmee je een quiz kunt maken waarbij studenten punten krijgen voor snel en goed antwoorden. Na afloop is zichtbaar hoeveel studenten het goede antwoord hebben gegeven. Met muziek en een tussenstand met de scores van de 5 beste studenten. Via de bijbehorende app kunnen studenten snel antwoorden.
<b>Leerfase</b>	Verwerking, toetsing
<b>Didactiek</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdens de les de uitleg op speelse wijze toetsen</li> <li>• Tijdens de terugblik op de vorige les of bij de introductie van de nieuwe les</li> </ul>
<b>Soort werkvorm</b>	Spelvorm
<b>Website</b>	<a href="https://create.kahoot.it/">https://create.kahoot.it/</a>
<b>Materiaal</b>	Docent: Computer met account bij Kahoot! Studenten: Eigen device met internet (BYOD) bij voorkeur met de app Kahoot! (alleen voor Android-toestellen)
<b>Vorbereidingstijd</b>	10 – 30 min.
<b>Uitvoeringstijd</b>	10 - 15 min.
<b>Aantal studenten</b>	1 - 2 per device, onbeperkt aantal studenten
<b>Moeilijkheidsgraad</b>	Eenvoudig
<b>Talenten</b>	Verbaal Linguïstisch, Visueel Ruimtelijk, Intrapersoonlijk, Logisch Mathematisch
<b>Taal</b>	Engels
<b>Gebruik</b>	Gratis

### Voorbeeld:

Vraag 1 van de Kahoot over leerstijlen en de verwerking daarvan in het model van ervaringsleren.

### Een denker wil graag weten of hij het goed doet

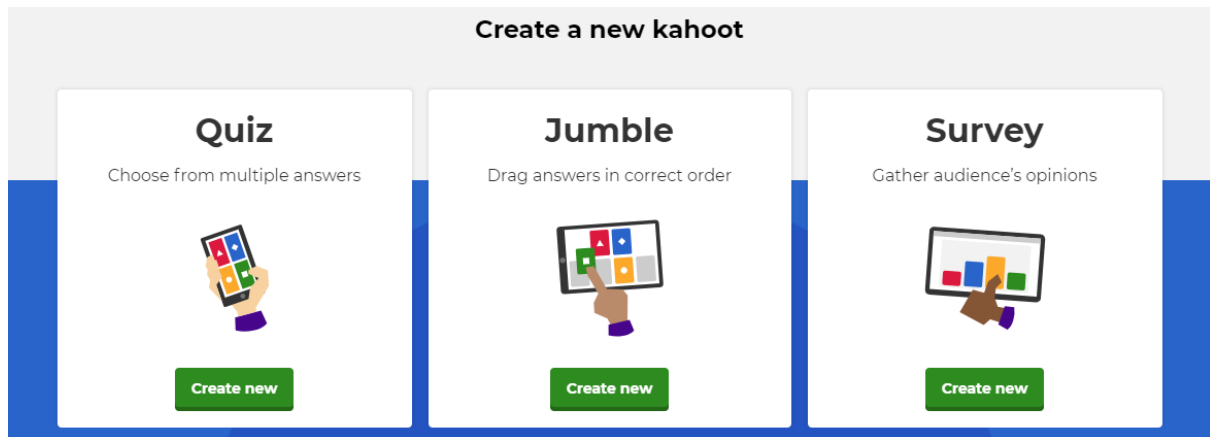


### Uitleg:

- Ga naar <https://kahoot.com/> en maak een account aan via de knop 'sign up for free'. De volgende keer kun je je aanmelden via 'sign in'.
- Op de homepage kun je een nieuwe kahoot maken door te kiezen voor 'create'.

Create

Je kunt daarbij kiezen uit het maken van een quiz, een jumble of het uitvoeren van een survey.



### Quiz

Bij de quiz kun je onbeperkt aantal mutple choice-vragen maken. Je geeft jouw quiz eerst een herkenbare naam onder 'title', zodat je deze later goed kunt terugvinden. Vervolgens voer je bij 'description' een beschrijving in en kun je de instellingen van zichtbaarheid en de taal wijzigen. Daarnaast kun je eventueel een afbeelding toevoegen om je quiz te representeren. Klik als je klaar bent bovenin op 'Ok, go'. Het ontwerpen van je quizvragen kan nu beginnen.

### Jumble

Bij de Jumble-optie ontwerp je een vraag waarop het antwoord een bepaalde volgorde van antwoorden bevat. De deelnemer moet in deze optie namelijk de gegeven antwoordopties op de juiste volgorde zetten. Het aanmaken van een Jumble gaat op dezelfde manier als de quiz met een naam, beschrijving en eventueel een afbeelding en andere instellingen.

### Vragen en antwoorden:

- In het volgende scherm kun je vragen toevoegen. Voor een vraag heb je 95 tekens tot je beschikking. Houd de vraag dus kort en krachtig.
- Bij de vraag vul je minimaal 2 antwoorden in.  
TIP: Als je in de quiz kiest voor 2-keuzevragen met antwoordopties juist en onjuist, start dan met onjuist. De studenten zien namelijk alleen de kleurtjes van de antwoorden op hun device en het eerste antwoord is rood. Het tweede antwoord is blauw. Als je kiest om 'juist' als eerste antwoord neer te zetten, moeten de studenten op rood klikken voor een goed antwoord (als het antwoord juist is). Dat is heel verwarrend.

- Als je kiest voor tekst in de antwoorden, kies dan voor korte antwoorden. Dit komt de snelheid van antwoorden ten goede.  
Je kunt bij de quiz maximaal 4 antwoorden intypen. Geef met het vinkje achter de juiste antwoordoptie aan dat dit het goede antwoord is.  
Bij de Jumble is het verplicht om 4 antwoordopties in te typen, meer of minder is niet mogelijk.

### **Punten en tijd**

Onder de vraag kun je keuzes aangeven met betrekking tot punten en tijd.

Time limit

20 sec

Award points ?

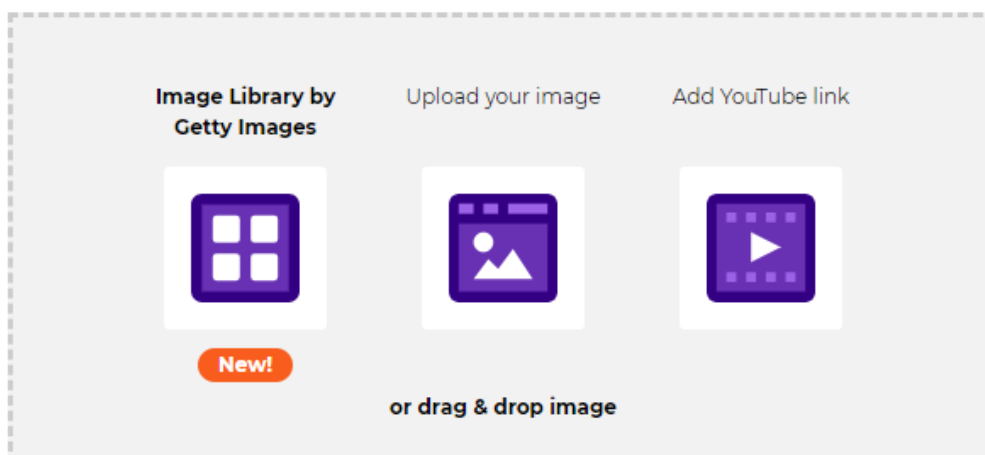
YES

- **Tijd:** Je kunt voor de antwoordtijd kiezen uit een reeks van 5 – 120 seconden. Voor korte vragen is 20 seconden meestal een goede keuze. Goed om te weten is dat deze bedenktijd gaat pas ingaat, nadat de vraag al enkele seconden getoond is.
- **Punten:** Bij 'Award points' geef je aan of je wel of niet met punten wilt werken. De standaard is met punten omdat dit ook de kracht van Kahoot! is. De punten bepalen de ranking van de studenten die meedoen en dat verhoogt het spelelement als je de quiz uitvoert.

### **Afbeeldingen en video's**

- Je kunt bij de vraag een passende afbeelding plaatsen. Je kunt kiezen uit de afbeeldingenbibliotheek van Kahoot zelf of zelf een afbeelding uploaden. De afbeelding moet in jpg, png or gif formaat zijn met een maximale resolutie van 3264x3264 en een maximale grootte van 5Mb.
- Je kunt bij de vraag ook een (fragment uit) een passende video laten zien. Voeg de url van de YouTube video die je daarvoor wilt gebruiken in en geef aan vanaf welk moment in de video je deze video wilt laten zien en wanneer deze moet eindigen.

Media ?

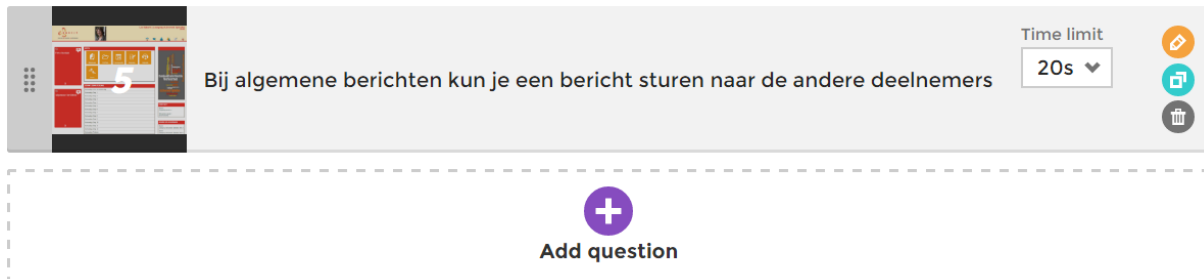


The image shows a media selection interface with three main options: 'Image Library by Getty Images', 'Upload your image', and 'Add YouTube link'. Each option has a corresponding icon: a grid for the library, a camera for upload, and a play button for YouTube. Below the icons, there is a 'New!' badge under the library icon and the text 'or drag & drop image' centered at the bottom.



Als je je vraag hebt aangemaakt, klik je op 'next'. Je komt dan in het volgende scherm waarbij je al jouw vragen op een rijtje ziet.

Je kunt ervoor kiezen om vragen te bewerken (edit question), dupliceren (duplicate question) of te verwijderen (delete question). Ook kun je vragen toevoegen door op 'Add question' te klikken.

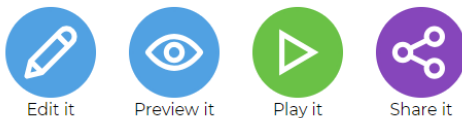


Als alle vragen, plaatjes, tijd en punten kloppen, klik je rechts bovenin op 'Save'.

## Saved and published!

### 'Digitaal toetsen en infographics'

10 questions



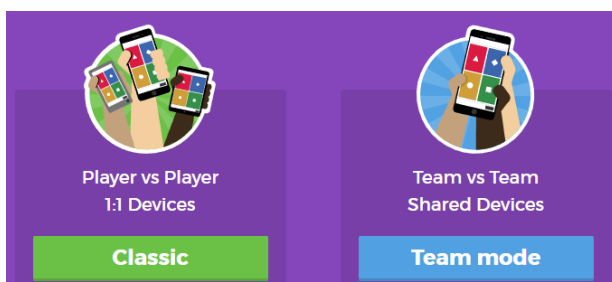
## Testen van de quiz

Je kunt jouw quiz testen met 'Preview it'. Je ziet dan hoe het tijdens je les gaat. Hoe je de quiz start, hoe de vraag, de antwoorden, de afbeelding of de film eruit ziet.

Naast het hoofdscherm zie je de afbeelding van een mobiele telefoon. Daarop zie je wat de student ziet en kun je jouw quiz testen. Een tip is om dit altijd te doen, zo kom je erachter of je bijvoorbeeld niet per ongeluk het foute antwoord hebt goedgekeurd.

## Spelen van de quiz

Bij de start van de quiz kun je kiezen voor 'Player vs Player' of 'Team vs Team'. Het verschil is of de studenten individueel of met een team met één device spelen.

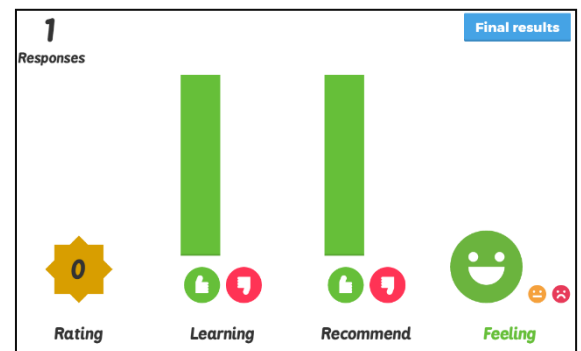


Daarnaast geef je in de 'Game options' aan wat de instellingen zijn van de quiz. Je kunt hier bijvoorbeeld de bonus voor het juist beantwoorden van meerdere vragen achter elkaar aan- of uitzetten (answer streak bonus), de namen van de deelnemers vereisen en instellen of er een tussenstand na iedere vraag wordt weergegeven (podium). Ook kun je instellen dat je gedurende de hele quiz de gamepin wilt laten zien, deze verschijnt dan linksonder in beeld. Je kunt ook nog aangeven dat de vragen automatisch doorlopen kunnen worden en dat spelers verplicht zijn opnieuw deel te nemen na de Kahoot.

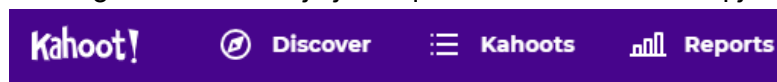
Wanneer je jouw quiz start, wordt er een game pin gegenereerd. Hiermee loggen de deelnemers in op <https://kahoot.it/>.

### Evaluatie

Na het gebruik van de Kahoot! kunnen je deelnemers feedback geven in de vorm van of ze ervan geleerd hebben, of ze de quiz aanbevelen en hoe ze zich voelen.



De volgende keer kun je jouw quiz vinden onder het kopje 'Kahoots'.



Als je een nieuwe Kahoot wilt maken, kun je ook kiezen voor: 'Het voeren van discussie' of het 'Uitvoeren van een survey'. Dit werkt volgens dezelfde principes als de quiz.

Bij een discussie werk je dan niet met het goede antwoord, maar met 'eens' en 'oneens'. Ter inspiratie kun je bij de Public Kahoots ook nog eens kijken of er misschien al een quiz over jouw onderwerp bestaat.

### Meer uitleg:

- Op de startpagina van Kahoot! kun je een prachtige handleiding in het Engels downloaden met heel veel tips bij het maken en gebruiken van Kahoot!
- <http://ict-idee.blogspot.nl/2013/09/168-kahoot-docent-stelt-vragen-op.html>
- <http://www.spons.nl/23936/educatieve-apps-amp-tools-deel-2-free/23942/3-kahoot>  
Hiervoor moet je wel een account aanmaken, maar dat is gratis. De gratis leerpaden over educatieve apps zijn de moeite waard.