



A HAZA SZOLGÁLATÁBAN

Cím: Izgalmas, látványos, hasznos – a Kahoot világa

Kulcsszavak: online kvíz, számonkérés, asszociációs játék, közös gondolkodás, gamification

A jó gyakorlat leírása: a Kahoot egy interaktív, játékos online kvíz, amely jelenléti módon (pl. egy tanteremben) és távoktatás keretében is alkalmazható – többek között – számonkérésre (tudásellenőrzésre), vélemények begyűjtésére és a közös gondolkodás beindítására.

Elsőként természetesen egy kvízre van szükségünk. A Kahoot adatbázisában számos kvíz érhető el a legkülönbözőbb témakörben, azonban „elegánsabb”, ha mi magunk állítjuk össze a kérdéssort. A kérdések lehetnek

- kvíz jellegűek (pl. igaz-hamis, egyszeres választás, többszörös választás, sorba rendezés, párosítás, hiányzó szó pótlása stb.)
- véleményfelmérők (akár anonim módon)
- asszociációs jellegűek (pl. mi jut eszedbe egy szóról?)

Ezt követően a kvízt meg kell osztani a résztvevőkkel (hallgatókkal). A Kahoot „szépsége” természetesen a jelenléti oktatásnál rajzolódik ki igazán. Az oktató a projektorhoz csatlakoztatott számítógépén elindítja a kvízt, majd a hallgatók a telefonjaik (vagy laptopjaik) segítségével – a nevük vagy a Neptun-kódjuk megadásával – csatlakoznak a játékhoz. (A játékban egyénileg vagy csoportosan is részt lehet venni.) Ezt követően a projektoron jelennek meg a kérdések, a hallgatók pedig a telefonjaik segítségével válaszolnak. A program minden kérdés után kiértékeli a helyes válaszokat (a válaszadás gyorsaságát is mérve), egyben megmutatva azt is, hogy kik vannak az élen a versengésben. A végén természetesen nem marad el a látványos eredményhirdetés sem, de csak a dobogón végzeteket mutatja a program – mindezt zenével, látványos és vicces animációval kísérvé.

Fontos, hogy a program teljes körűen naplózza a válaszokat és az eredményeket, és néhány kattintással látható lesz, hogy kik voltak a legjobban/leggyengébben teljesítő hallgatók, ahogyan az is, hogy melyik kérdés okozta a legnagyobb nehézséget a résztvevőknek.

A kvíz természetesen távolléti módon, tetszőleges időpontban is kitölthető, de ekkor elvész a valós idejű versengés varázsa. A Kahoot az online oktatásban is használható, azaz a kérdések megválaszolásához nem szükséges fizikailag is egy helyen lennie a hallgatóknak.

Megjegyzendő, hogy a hallgatók részéről nem szükséges a Kahoot telepítése a telefonra, bár az applikációval kényelmesebb a kvíz használata.

Módszertan:

A résztvevők száma gyakorlatilag mindegy; akár 1 fő is csatlakozhat; a felső határnak pedig csak a licenc típusa szab határt. Kisebb létszám esetén a módszer a számonkérés (tudásellenőrzés) mellett alkalmas pl. az asszociációs játékokra is, míg nagyobb létszám esetén főként az előbbire használható.

Eszközök: számítógép, projektor, okostelefon, internet

Fejlesztett kompetenciák:

- lexikális tudás
- problémafelvetés
- közös gondolkodás

A jó gyakorlat illeszkedése az egyetem stratégiájához:

A módszer hozzájárul az élményalapú tanuláshoz, a frontális oktatás okozta „unalom” oldásához.

A jó gyakorlat megvalósításának tanulságai:

A hallgatói visszajelzések alapján egyértelműen pozitív a Kahoot-kvízek fogadtatása. Kiválóan alkalmas a gyors számonkérésre (tudásellenőrzésre), a vélemények begyűjtésére stb. Az oktató számára is könnyebbséget jelent, hogy nem kell bajlódni a válaszok kiértékelésével. Bár egy-egy kvíz összeállítása időigényes lehet, de egy kvíz a későbbiekben korlátlanul „bevethető”.

Álláspontom szerint a Kahoot kiválóan oldja az órák egyhangúságát, és gyors visszacsatolást nyújt a hallgatók felkészültségéről. A hallgatók szétültetésével és kellően komoly kérdések megfogalmazásával egy kvíz akár egy zh-t is ki tud váltani.

Költségek:

A Kahoot-nak van egy ingyenes verziója (Basic), ami erősen limitált, és egyrészt csak az alapvető funkciók érhetőek el rajta, másrészt pedig a kvízhez legfeljebb 20 résztvevő csatlakozhat.

Az egyetemi szintű licenrdíjakat nem tünteti fel a honlap.

A NKE-nek 2022. februártól 2023. februárig volt előfizetése, azonban ez sajnos lejárt; a meghosszabbítása folyamatban van.

Adaptálhatóság lehetőségei: bármilyen témakörben, bárhány résztvevő esetén alkalmazható

A jó gyakorlat elsajátításának időigénye: Az alapvető funkciókat hozzávetőlegesen 1 óra alatt el lehet sajátítani, de további 4-5 óra ráfordítással az egész platform megismerhető.

A jó gyakorlat kidolgozója:

Államtudományi és Nemzetközi Tanulmányok Kar
Alkotmányjogi és Összehasonlító Közjogi Tanszék
Dr. Horváth Attila
egyetemi docens
horvathattila@uni-nke.hu

