

FORMATIVNO PREVERJANJE ZNANJA

KAHOOT:

Že od prej sem poznala Kahoot, saj sem ga že uporabila pri nekaterih predstavitvah. Zelo mi je všeč, saj lahko preverimo znanje na zabaven način. Učence pritegne k sodelovanju, zaradi njegove pisanosti, barvitosti in enostavne uporabe. S tem, ko ima časovno omejitev, posameznika pritegne, da čim bolj reši in v njemu uspodbudi tekmovalnost (zdravo in zabavno tekmovalnost). K tekmovalnosti pa pripomore tudi glasbe, ki se vrta v ozadju in s katero vzbuja napetost. Učenci takoj dobijo povratno informacijo o uspešnosti. Upošteva načela »game based learning«. Odgovarjanja lahko časovno omejimo, učenci zbirajo točke. Kahoot ti da možnosti izdelave kviza, diskusije in raziskovanja.

- Odgovori z več možnostmi (max. 4)
- Možnost vstavljanja slik
- Možnost vstavljanja videa

FORMATIVE:

Za drugo orodje sem izbrala Formative, ker je še ne poznam. Pri formativi mi je zanimivo sestavljanje vprašanj, ker imaš več možnosti za sestavo le teh (z več možnimi odgovori, za obkroževanje, označevanje, risanje, True/False in podobno). Učence motivira s slikovnim gradivom, različnim tipom nalog in pa s točkovanjem.

- Določanje različnega števila točk nalogam
- Dajanje povrtnih informacij
- Pregled odgovorov po vprašanjih ali pregled vseh
- Deljenje preko kode dostopa ali povezave

	Kahoot	Formative
Cena (plačljivost)	brezplačen	brezplačen
Funkcionalnost	Odgovori z več možnostmi (max. 4 odgovori), dodajanje vida, slik	Odgovori z več možnostmi (ni omejitev), dodajanja videa, slik, besedila, lahko rišemo, pišemo, obkrožujemo, barvamo itd.
Povratna informacija	takojšnja	takojšnja
Reševanje nalog	Preko računalnika, tablice ali telefona	Preko računalnika, tablice ali telefona
Časovna omejitev	da	ne
Točkovanje	da	da
Vstop	Vnosna koda	Vnosna koda

OVREDNOTENJE IN PRIMERJAVA:

Kot sem že prej omenila sem Kahoota bolj poznala in ga več uporabljala kot Formative.

Kot lahko vidimo iz preglednice, sta oba brezplačna, dobimo takojšnjo povratno informacijo, lahko vključimo točkovanje pri obeh, pri obeh pa dostopamo oz. rešujemo kar preko mobilnih telefonov. Po vsaki končani časovni omejitvi, se ti pokaže pravilni odgovor in izpiše, kolikšen delež učencev oz. sodelujočih je odgovorilo na kak odgovor. Poleg zapisanega števila, imamo možnost tudi izrisanje grafa ob koncu vsakega vprašanja. Pri Kahootu je slabost ta, da ima lahko največ 4 možne odgovore in ko rešujemo preko mobilnih telefonov nimaš na njem vidnih odgovorov. Formative nima ultimata glede odgovor, ker jih lahko nanizamo veliko število. To orodje nam nudi tudi možnost pregleda odgovorov po vprašanjih in s tem vidimo, katero vprašanje je učencem povzročalo največ težav. Mogoče manjša slabost, da ni tako barvit, kot je Kahoot, vendar vseeno enako funkcionalen. Prav tako si pri obeh lahko učenci izberejo svoje vzdevke v igri tako, da učitelj ne more točno vedeti kdo je kako odgovoril na vprašanje in kdo je bil bilj ali manj uspešen.

Obe orodji se mi zdita zelo zanimivi in motivacijski za učence, saj predstavljata drugačen način dela. S tem učence motiviramo, za učitelje pa je to lažje preverjanje razumevanja znanja. Učitelj dobi takojšnjo povratno informacijo o znanju učencev. Mogoče je Kahoot primeren za hiter pregled razumevanja saj učenci le izbirajo pravilne odgovore, medtem ko bi Formative uporabila za bolj natančen pregled razumevanja.. Formative ti ponuja podajanje lastnih odgovorov in ustvarjalnost. Otroci lahko rišejo, pišejo, sami podajajo odgovore ali pa le izbirajo med njimi. V vsakem primeru pa so učenci aktivni.

UČNA TEMA IN CILJI:

Izbrala sem si temo Programska oprema računalnika. Snov obravnavajo pri izbirnem predmetu računalništva in sicer v tretjem triletju.

Operativni učni cilji so:

- Poznajo programsko opremo in jo znajo ločiti
- Zna naštetih enote strojne opreme, ter enote programske opreme
- Zna razložiti zakaj uporabljamo strojno in programsko opremo
- Zna opisati naloge posamezne enote programske opreme