

INTERAKTYWNE SPRAWDZIANY WIEDZY Z PLASTYKI

ŁĄCZĄC NAUKĘ I ZABAWĘ – PROPOZYCJA WYKORZYSTANIA NARZĘDZI KAHOOT'A PRZY TWORZENIU SPRAWDZIANÓW Z WIEDZY O PLASTYCE

- **ARCHITEKTURA ŚREDNIOWIECZA I STARODRUKI**

<https://create.kahoot.it/share/plastyka-6-architektura-sredniowiecza-starodruki/c06d9b07-3782-43b8-bafa-9899719e6346>

- **RYSUNEK, BARWA, KRESKA**

<https://create.kahoot.it/share/plastyka-rysunek-kreska-barwa/75a79a69-93eb-4bf3-8e40-6acaad73f627>

- **O KOMPOZYCJI**

<https://create.kahoot.it/share/plastyka-5-z-kompozycja-na-ty/a26d6a40-915c-44f3-b83b-9cf664a9ffcc>

- **SZTUKA XIX WIEKU**

<https://create.kahoot.it/share/plastyka-6-sztuka-xix-wieku/87650bdc-21e5-40f7-bc10-865aae0fcf45>

- **TECHNIKI MALARSKIE, RZEŹBIARSKIE, ARCHITEKTURA**

<https://create.kahoot.it/share/plastyka-7-techniki-malarskie-i-rzezbiarskie-architektura/8340f823-73c9-44df-972a-cfef39d89824>

- **KOMPOZYCJA I RZEŹBA**

<https://create.kahoot.it/share/plastyka-kompozycja-i-rzezba/d9149506-b3be-4647-938e-3b222d465662>

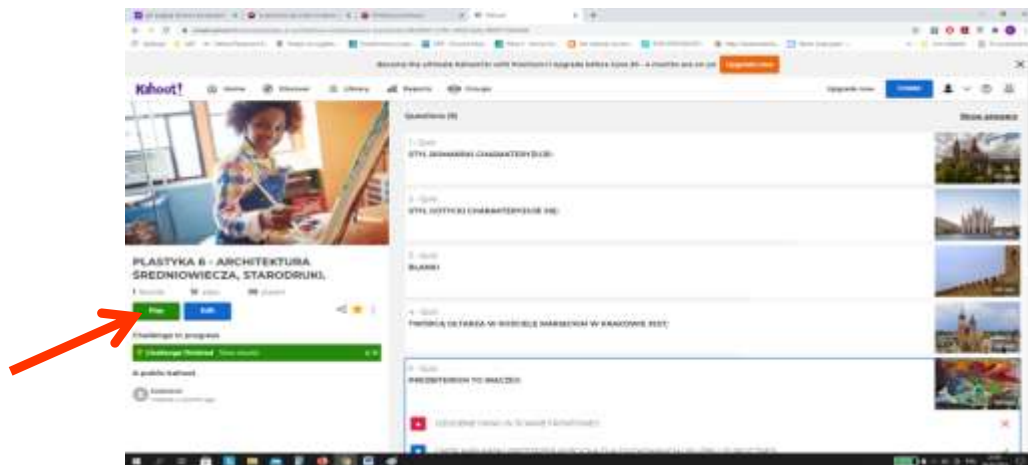
NAUCZYCIEL:

- Wchodzisz na stronę wybranego sprawdzianu – quizu:

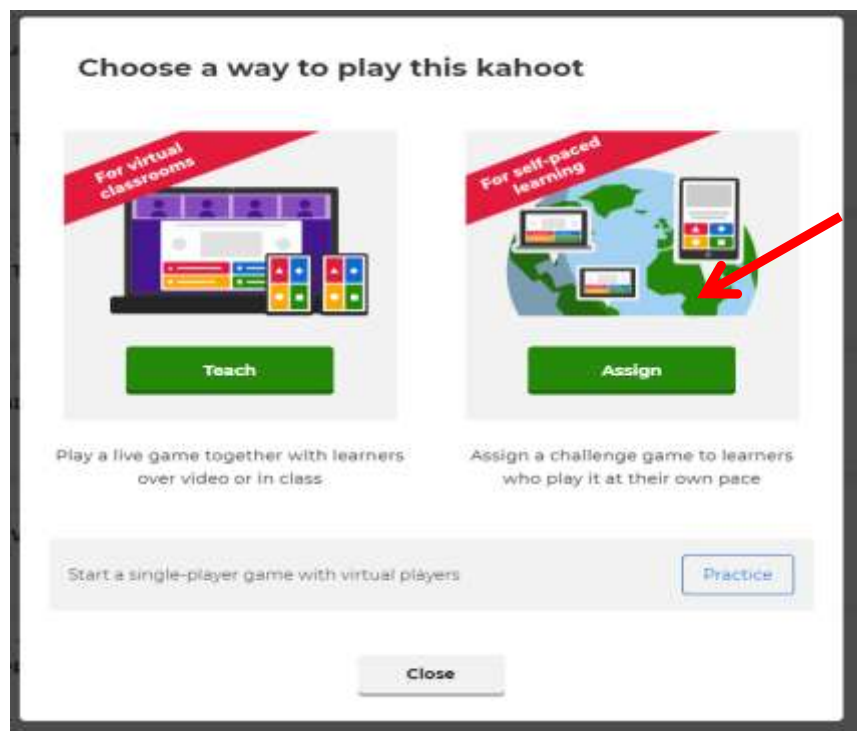
<https://create.kahoot.it/share/plastyka-6-architektura-sredniowiecza-starodruki/c06d9b07-3782-43b8-bafa-9899719e6346>

W trakcie użytkowania nie może być włączone automatyczne tłumaczenie stron.

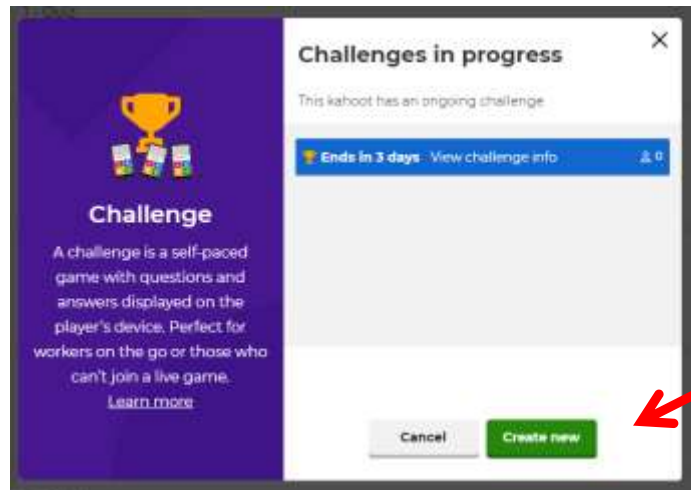
- Po lewej stronie wybierasz opcje „PLAY”.



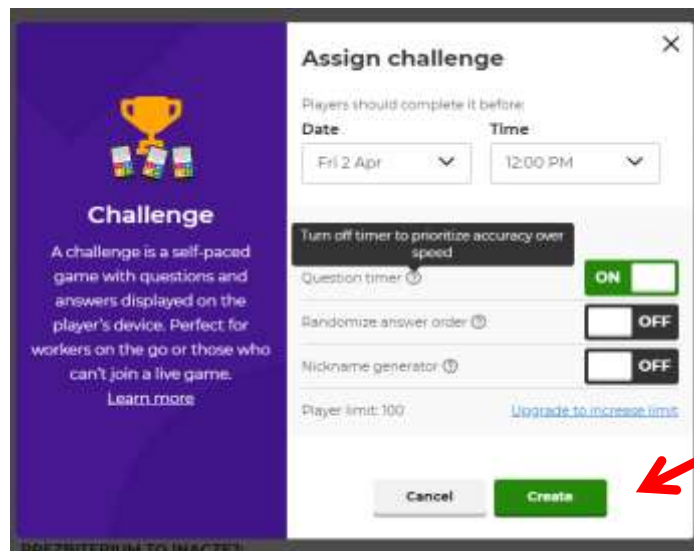
- Pojawi się kolejne okno: „Choose a way to play this kahoot”, w którym wybierasz opcję: „ASSING”.



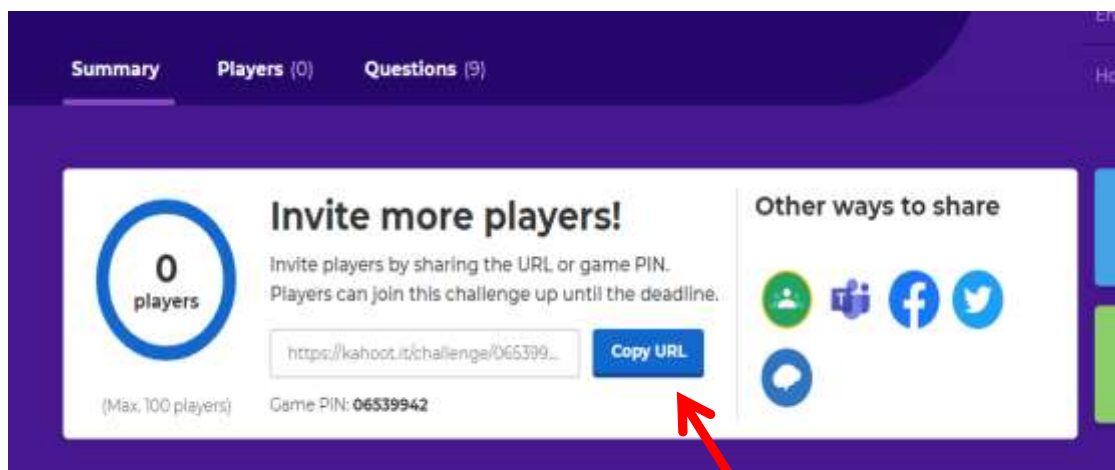
- W kolejnym oknie: „Challenges in progres” wybierasz: „**CREATE NEW**”.



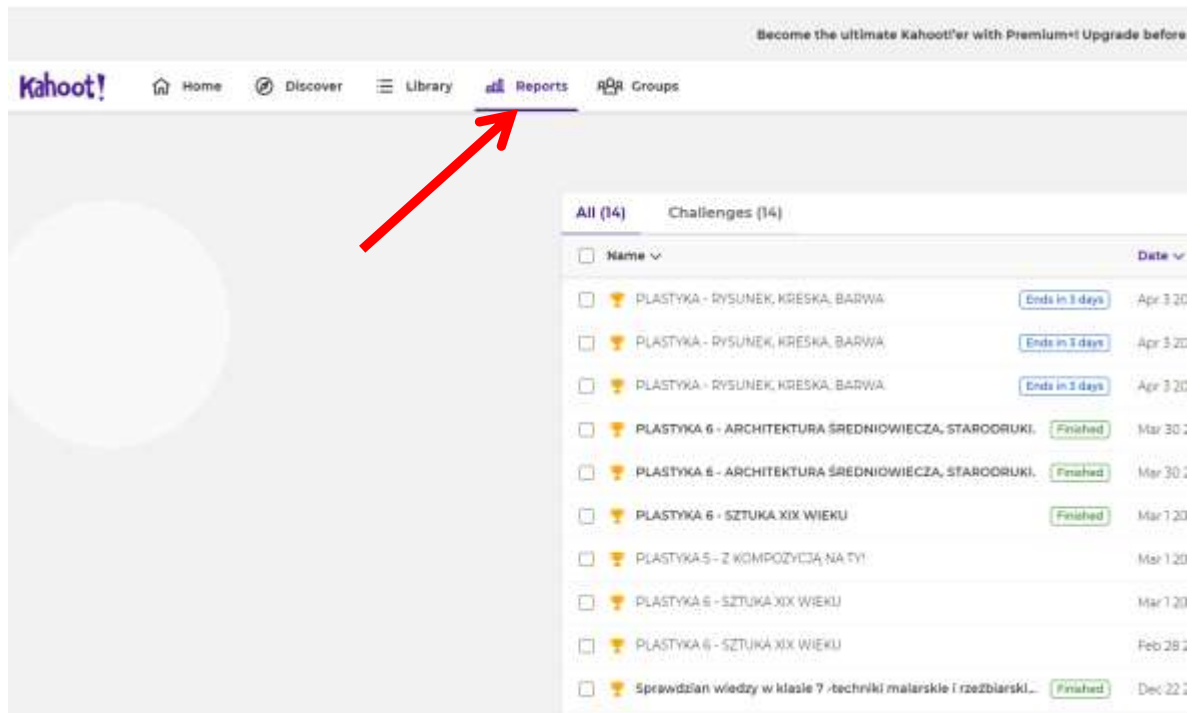
- Następnie w oknie: „Assigning challenge” wybierasz opcję: „**CREATE**”.



- W kolejnym oknie pojawi się link, który kopiujesz i udostępniasz uczniom.



- Nie zamykasz okna, w którym pobrany został link do quizu, ponieważ po zakończeniu pojawi się tam raport wyników poszczególnych uczniów, klikasz: „**REPORTS**”. Dobrze jest zatytułować wynik swoich uczniów: „**RENAME**” (po najechnaniu myszą na daną grupę użytkowników w zestawieniu „**REPORTS**”). Uwaga! Grupę rozpoznajemy po godzinie wygenerowania linku dla niej.



UCZEŃ:

- Wchodzi na link wskazany przez nauczyciela.
- Pojawi się okno: „Join the game”, w które wpisuje swoje nazwisko
- Klika „**ENTER**” – rozpoczyna zadanie.

Po zakończeniu udzielania odpowiedzi przez uczniów nauczyciel sprawdza wynik: „**REPORTS**”. System generuje podsumowanie indywidualne wyników uczniów – procentowy wynik poprawnych odpowiedzi oraz zestawienie poprawnych odpowiedzi w odniesieniu do kolejnych pytań. Raport wyników można sobie ściągnąć.

Po ściągnięciu raportu swoich uczniów usuwamy raport grupy ze strony Kahoot’a.

Szczegółowa instrukcja tworzenia quizów, testów i kart pracy za pomocą Kahoot’a znajduje się na stronie: <https://odn.zgora.pl/materialy-on-line/> w zakładce „narzędzia do prowadzenia zajęć na odległość”.

Milej pracy!

Opracowała: Katarzyna Lasik – doradca metodyczny