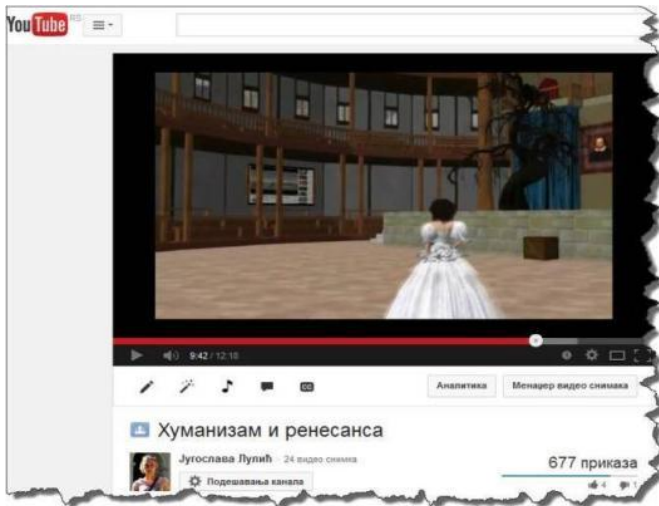


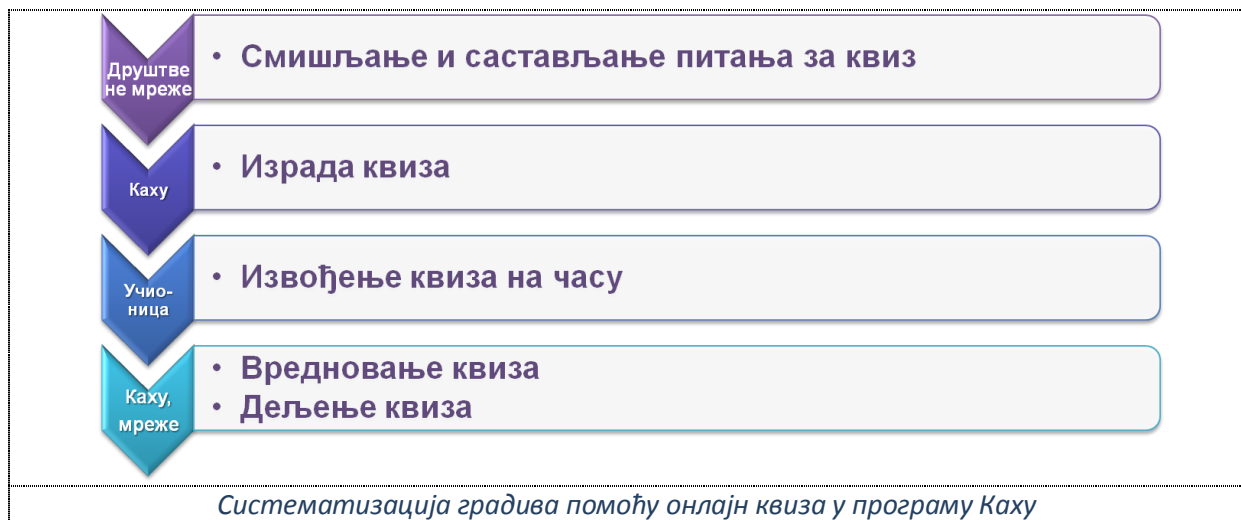
# Учење кроз игру – Каху (Kahoot)

## Како смо учили о епохи хуманизма и ренесансе помоћу ИКТ

- обрада наставне теме по моделу изокренуте учинице (видео-лекција на Јутјубу)
- продубљивање знања кроз вршњачко учење (форум-дискусија; истраживачки задаци; презентовање задатака у алату по избору: Муви мејкер, Пауер Поинт, Прези...)
- систематизација знања кроз игру (Каху платформа)



Видео лекција снимана у виртуелном свету на Мул учioniца - форум и истраживачки задаци локацији посвећеној проучавању ренесансе



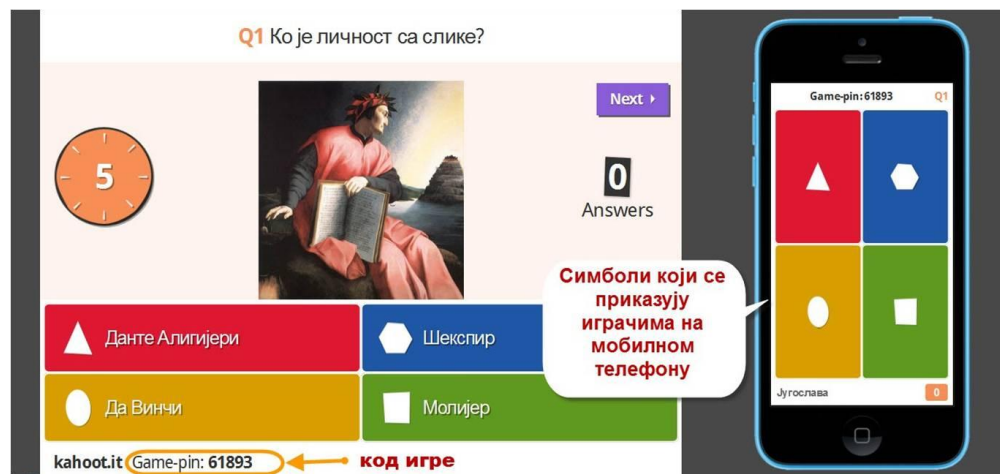
## Зашто (и како) Каху



Као алат за израду и презентовање квиза, коришћена је платформа за учење кроз игру Каху (Kahoot), због своје специфичности - **ученици решавају квиз користећи сопствене мобилне уређаје** - као и увођења **елемената игре** у систематизацију градива, што час може учинити динамичнијим и узбудљивим.

Квиз се решава на часу, тако што ученици преко мобилних телефона одговарају на питања која се пројектују на видео биму. Када аутор/водителј покрене квиз, Каху даје ПИН игре који учесници виде на видео биму или великом екрану. Затим се преко својих мобилних уређаја конектују на веб страну [www.kahoot.it](http://www.kahoot.it) и укуцавањем ПИН-а додељеног квизу, укључују у игру.

На телефонима ученика се не појављују питања, већ геометријски облици који симболишу одређени одговор. Свако питање има временско ограничење и бодује се **тачан одговор**, али и **брзина**. После сваког одговора ученици на видео биму могу да виде тачан одговор и ранг листу учесника. На крају игре, програм проглашава победника, а сви учесници имају могућност да дају повратну информацију аутору кроз вредновање квиза. Наставник може да презуме табелу са резултатима квиза и види појединачне одговоре сваког учесника, као и брзину давања одговора и на тај начин вреднује знање ученика.



Квиз је јавно доступан на интернету и може послужити као наставни материјал на часовима српског језика и књижевности, историје и других сродних предмета. Регистровани корисници га могу копирати, мењати, дорађивати.

Ученицима се допало што су на часу утврђивања градива **могли да користе технологију коју користе и у свакодневном животу** и да провере своје знање на нов, узбудљив и забаван начин. Технологија им је омогућила да **испоље своју креативност** и од интернет конзумента постану ствараоци на интернету.

До изражаја је дошло **вршњачко учење** јер су они били ти који су израђивали презентације и имали улогу предавача/презентера на часу, оцењивали једни друге, продубљивали тему кроз дискусије на форуму и на крају **израдили квиз за проверу знања**.