

# Kahoot! v E-learningu\*

Adam Škurla

Slovenská technická univerzita v Bratislave  
Fakulta informatiky a informačných technológií  
xskurla@stuba.sk

15. október 2020

## Abstrakt

V tejto práci sledujeme použitie Kahoot! v E-learningu ako súčasť game-based learningu. Kahoot! je vzdelávacia platforma založená na hre a interaktívnej forme kvízov, kde študenti môžu ihneď reagovať a zlepšuje to ich komunikáciu s učiteľom počas učiva. Kahoot! je aplikácia, ktorá sa momentálne používa najmä kvôli tomu, že študent dostane takmer okamžitú spätnú väzbu. V tejto práci, by sme sa chceli zaoberať s tým, ako študenti a aj učitelia zlepšili svoje výsledky práve pomocou aplikácie Kahoot!. Študentom sa zvýšila úspešnosť na vyučovacích predmetoch práve vďaka tejto aplikácii. Dôvodom je najmä to, že väčšina študentov si túto aplikáciu pochvaľovala najmä preto lebo mohli lepšie a rýchlejšie reagovať a učitelia mohli vytvárať omnoho lepšie otázky a dať tak študentom omnoho lepšie skúsenosti pri výučbe.

## 1 Úvod

V posledných rokoch môžeme sledovať zvýšený nárast popularity používania mobilu alebo inej technológie ako súčasť výučby. Tento nárast umožnilo najmä to, že dnes vlastní smartfón až 3,5 miliarda ľudí, čo je 44,81% svetovej populácie [5] a toto číslo bude už len narastať. Technológie sa už dostali vo veľkom aj do škôl, kde uľahčujú prácu učiteľom a zároveň zlepšujú motiváciu študentov sa učiť. Najmä hry a interaktívne formy učenia si získali na škole veľké publikum. Študenti totižto viac obľubujú hravú formu učenia, vo forme súťaží, kvízov alebo hrania inej hry [6]. Prebúdza to v nich väčšiu pozornosť a skôr sa tak sústredia a zapamätávajú si nové učivo. Pre učiteľov je zase pozitívum to, že väčšinou tieto technológie a aplikácie nie sú ťažké a tak sa s nimi naučia rýchlo pracovať, zároveň tak dostávajú lepšiu spätnú väzbu od svojich študentov ako rozumejú učivu, lebo im súčasne môže odpovedať aj viac študentov naraz. Medzi také obľúbené herne aplikácie pri učení patria Socrative, Quizlet alebo Kahoot!. [3] Práve Kahoot! je z týchto aplikácií najslávnejší a najčastejšie používaný.

Cieľom tohto článku je predstaviť aplikáciu Kahoot!, ktorá sa v poslednej dobe dostala vo výučbe do popredia, uvedieme schopnosti a vlastnosti tejto aplikácie, ukážeme jej pozitíva a negatíva a v závere sa pozrieme aj na experiment,

---

\*Semestrálny projekt v predmete Metódy inžinierskej práce, ak. rok 2020/21, vedenie: Fedor Lehocki

ktorý potom celý zhodnotíme. Ešte predtým ako si toto cele povieme si musíme vysvetliť, čo znamená pojem game-based learning.

## 2 Game-based learning

Game-based e-learning je v dnešnej dobe celkom normálny spôsob učenia na škole, napriek tomu aj tak nemá presnú definíciu. Za game-based learning môžeme považovať taký štýl učenia, kde použitie videohry podporuje výučbu učiteľa a zároveň pomáha žiakovi sa lepšie učiť. [4]

Mnoho ľudí keď sa povie slovo videohra, tak si to predstavia ako aktivitu, ktorá nás len oberá o čas pri učení, preto si to poďme pozrieť z pohľadu učiteľa a študenta [4]. Z pohľadu študenta môže použitie videohry pri učení mať viacero možností, môže sa totižto naučiť niečo nové a zároveň zažiť srandu, brať to ako výzvu alebo ako súťaž a prekonávať svoje maximum v hre alebo súťažiť s kamarátom [4]. Veľa študentov uvádza, že práve hranie videohier ich naučilo cudzí jazyk.

Z pohľadu učiteľa je použitie videohry ako štýl učenia najmä kvôli tomu aby sa priblížil ku novej generácii študentov s médiom, ktoré poznajú aj oni. Učitelia môžu pri vysvetľovaní nejakej novej témy odporučiť svojim študentom hru, ktorá prehĺbi alebo dokonca zlepší ich vedomosti z daného učiva [4].

Game-based learning sa dá použiť aj najmä na zlepšenie komunikácie medzi učiteľmi a študentmi. Učitelia použijú aplikácie ako slid.io alebo Kahoot!, kde napíšu napríklad nejakú otázku a študent cez mobil alebo iné zariadenie môže napísať alebo si vybrať správnu odpoveď. Zlepšuje to tak spätnú väzbu medzi učiteľmi a študentami, keďže sa do toho dokáže zapojiť omnoho vyššie množstvo študentov. U študentov zároveň stúpa ochota a motivácia splniť zadanie od učiteľa, práve kvôli tomu, že to je cez videohru. [4] Študenti sa aj ochotnejšie zapájajú lebo väčšina videohier a aplikácií umožňuje aby sa študenti prihlasovali pod anonymným menom a nemusia sa báť výsmechu z prípadnej zlej odpovede.

Stručne povedané, game-based learning je momentálny častý spôsob vyučovania na škole a to najmä kvôli, že študenti sa môžu cez svoje mobilné zariadenia aktívnejšie zapájať do výučby.

## 3 Kahoot!

Kahoot! je online aplikácia, ktorá je na stiahnutie zadarmo a môže byť používaná pre všetkých učiteľov na rôznych úrovniach a pre rôzne predmety [3]. Táto aplikácia obsahuje základné herné elementy: body, tabuľku, okamžitú spätnú väzbu a aj vyhodnotenie víťaza. [3] Kahoot! oficiálne spustili v roku 2013 za účelom aby vypomáhala učiteľom pri kreatívnejšom učení a aby viac študentov malo záujem o dané učivo. Aplikáciu Kahoot! používa mesačne už viac ako 70 miliónov aktívnych používateľov po celom svete [3]. Toto číslo bude ale určite narastať, lebo tento typ aplikácii naberá v poslednej dobe na trende a zároveň je súčasťou game-based learningu, ktorý je dnes vo výučbe veľmi používaný.

Popularitu aplikácie Kahoot! zapríčiňuje najmä to, že ponúka až 4 rôzne typy hier [3]:

- Kvíz

- Puzzle
- Doplnovačka
- Diskusia

### 3.1 Ako prebieha výučba v Kahoot!

Použitie aplikácie Kahoot! počas vyučovacej hodiny je ľahké, najmä preto ako jednoducho je postavená aplikácia [3]. Učiteľ môže po vysvetlení učiva študentom vytvoriť hru v Kahoot!, kde si vyberie jednu zo 4 možností, ktorá mu pre daný moment vyhovuje najviac, napríklad ak chce aby si študenti preopakovali učivo, tak si zvolí kvíz. V kvíze potom vytvorí otázky a vytvorí aj kľúč správnych odpovedí. Potom ako už je kvíz vytvorený učiteľ dostane pin kód, ktorý povie svojim žiakom, vďaka ktorému sa budú môcť napojiť a zaručí to, že sa budú môcť napojiť len študenti, ktorí sú na hodine. Učiteľ sa môže rozhodnúť v aplikácii, či chce aby boli vytvorené tímy, alebo aby bol každý individuálne. Študenti potom čo sa napoja si môžu napísať svoje meno, ale pokojne môžu aj napísať čokoľvek iné v rámci zachovania anonymity odpovede počas kvízu [6]. Po skončení hry, aplikácia vyhodnotí kto nazbieral najviac správnych odpovedí a stane sa víťazom, učiteľ potom môže vytvoriť ďalší kvíz alebo zvoliť iný typ hry. Na obrázku 1 môžeme vidieť ako vyzerá prostredie aplikácie Kahoot!



Obr. 1: Prostredie aplikácie. Zdroj: <https://eltplanning.com/2018/08/27/lesson-idea-kahoot-for-word-stress/>

### 3.2 Výhody aplikácie

Každá aplikácia má svoje výhody. Aplikácia Kahoot! ich má viacero a medzi najväčšie výhody aplikácie Kahoot! patrí:

- Učiteľ môže použiť Kahoot! presne pre ich špeciálne požiadavky. [2]. Ako som už spomínal v podkapitole vyššie, aplikácia Kahoot! je pre ovládanie veľmi jednoduchá a učiteľ si ju tak dokáže ľahko prispôbovať podľa požiadaviek, ktorá si jeho hodina vyžaduje

- Deti zbožňujú túto aplikáciu najmä kvôli hravému prostrediu. [2] Aplikácia je totiž veľmi farebná a doslova lákavá najmä pre mladšie deti.
- Super spôsob ako zapojiť technológie do učenia. [2]
- Kahoot! zapisuje aj nesprávne odpovede a študent si potom môže spätne pozrieť, že kde urobil chybu a poučiť sa do budúcnosti aby sa tejto chybe vyvarovali. [2]

### 3.3 Nevýhody aplikácie

Napriek viacerým výhodám prináša táto aplikácia aj určité nevýhody medzi, ktoré patria

- Odpoveď môže byť iba krátka, v štýle áno, nie alebo viac správnych odpovedí, ale vývojári aplikácie sa to už snažia napraviť a snažia sa zlepšiť systém odpovedí. [2]
- Študenti získavajú bonusové body ak odpovedia čo najrýchlejšie a to môže spôsobiť, že niekedy sa študenti radšej ponáhľajú aby odpovedali čo najrýchlejšie, miesto toho aby sa zamysleli nad otázkou. [2]
- Študenti si síce môžu vymyslieť vlastné meno aby si zachovali anonymitu, ale aplikácia neumožňuje filtrovanie vulgarných slov, preto sa v mene hráča môžu objaviť aj vulgarizmy [1]
- Študenti potrebujú na hranie hry mobil alebo iné zariadenie a zároveň pripojenie na internet. A práve pripojenie na internet nie je na väčšine škôl veľmi stabilné, čo môže spôsobovať výpadky počas hrania. [1]

## 4 Experiment

### 4.1 Výsledok experimentu

## 5 Záver

## Literatúra

- [1] GCarill. Kahoot! in classrooms – pros and cons, 2019. Online; accessed September 2019.
- [2] Lauren Hodson. Technology review: Kahoot! in the classroom, 2017. Online; accessed January 2017.
- [3] Licorish, Owen, and Daniel. Students' perception of kahoot!'s influence on teaching and learning. July 2018.
- [4] Perrotta, Featherstone, Aston, and Houghton. *Game-based Learning: Latest Evidence and Future Directions*. National Foundation for Educational Research, 2013.
- [5] Ash Turner. How many smartphones are in the world?, 2020. Online; accessed November 2020.

- [6] Alf Inge Wang and Rabail Tahir. The effect of using kahoot! for learning – a literature review. *Computers & Education*, 149:103818, 2020.