

کاربرد فناوری آموزشی

مریم فلاحي

دانشجوی دکترای تکنولوژی آموزشی

Kahoot!

کاهوت

حوزه مجازی امتحانات

دارد آزمون را شروع کند؛ مثلاً وقتی تعداد شرکت کنندگان به ۱۵ نفر رسید یا هنگامی که ۵ دقیقه از اعلام زمان آزمون گذشت.

دانش آموزان از طریق کدی که معلم به آن‌ها می‌دهد، یکی یکی وارد محیط آزمون می‌شوند. پس از اینکه همه دانش آموزان وارد محیط آزمون شدند و در صف انتظار قرار گرفتند، معلم آزمون را شروع می‌کند. سؤال‌ها به ترتیب روی صفحه نمایشگر محیط کلاس به نمایش درمی‌آیند و گزینه‌ها روی صفحه‌های نمایش تلفن همراه دانش آموزان ظاهر می‌شوند، گزینه صحیح باید در مدت زمان معین انتخاب شود. در نهایت، پس از اتمام فرصت پاسخ‌دهی به هر سؤال، رتبه دانش آموزان شرکت کننده در آزمون مشخص می‌شود. یک بار به‌طور مخصوص برای هر سؤال و یک بار هم در کل و با توجه به مجموع عملکرد دانش آموزان.

در خصوص چگونگی به پایان رسیدن آزمون دو حالت احتمال دارد: ■ هنگامی که همه به سؤال پاسخ داده باشند، حتی اگر زمان در نظر گرفته شده تمام نشده باشد؛

■ هنگامی که زمان در نظر گرفته شده تمام شده باشد، حتی اگر همه به سؤال پاسخ نداده باشند.

سؤال‌هایی که در این برنامه می‌توان ایجاد کرد، انواع و کاربردهای متفاوت دارند. برای مثال می‌توان یک نظرسنجی ایجاد کرد یا با داشتن قابلیت‌هایی نظیر «کشیدن و رها کردن»^۲ محیط تصویری جذاب‌تری برای سؤال‌ها خود ایجاد کرد. بعد از ایجاد سؤال‌ها، به سه شیوه می‌توان در کاهوت بازی کرد. دانش آموزان این امکان را دارند که با وارد کردن کد مسابقه طراحی شده به سؤال‌ها جواب بدهند و امتیاز بگیرند. نکته جالب این است که واحد پولی بازی «کاهوت» نام دارد؛ یعنی اگر به سؤال‌ها پاسخ درست داده شود، پنجاه کاهوت امتیاز گرفته می‌شود. همچنین، می‌توان مانند بازی «کوئیز آف کینگز»^۳ مسابقه‌ای برخط داشت. یعنی صبر کرد یک نفر به بازی ما ملحق شود و دونفره با هم مسابقه داد. حالت سوم هم مسابقه یک گروه با گروه دیگر است که می‌تواند در بحث‌های آموزشی بسیار جذاب باشد.

اشاره

کاهوت یک نرم‌افزار تلفن همراه است که می‌توان آزمون‌های درسی را با آن به راحتی و سریع برگزار و مدیریت کرد. این نرم‌افزار رابط کاربری خوبی دارد. کار کردن با آن بدون چالش است و محیط دلچسبی برای فعالیت فراهم می‌کند. برای مرور درس جلسه قبل خوب است. ذهن دانش آموز را آماده می‌کند تا مباحث جدید را با مباحث قبلی ارتباط دهد و طرح مناسبی از درس برای خود ایجاد کند.

کلیدواژه‌ها: نرم‌افزار، کاهوت، بازی، آموزش، آزمون

مقدمات

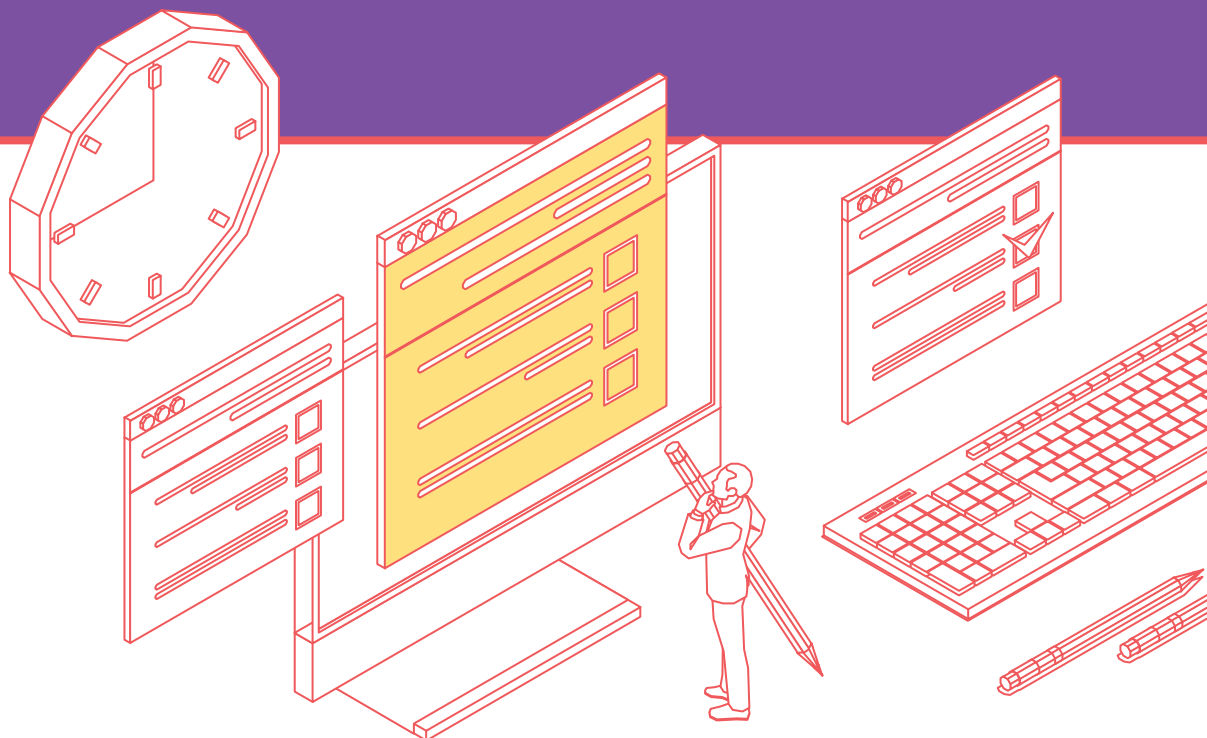
برای دریافت این برنامه می‌توان از طریق گوگل پلی و یا اپ‌استور اقدام کرد. در صورتی که کاربر امکان استفاده از نرم‌افزار را نداشته باشد، می‌تواند از طریق بستر «یلتفرم» وبگاه اینترنتی به این محیط دسترسی پیدا کند. برای ورود به محیط این نرم‌افزار و استفاده از امکانات آن، هر فرد، چه معلم و چه دانش آموز، باید یک حساب کاربری مخصوص به خود ایجاد کند. می‌توان با دو نقش در این محیط فعالیت کرد:

۱. به عنوان میزبان (معلم و استاد)

۲. به عنوان مهمان (دانش آموز و شرکت کننده)

برگزاری آزمون در کاهوت

نرم‌افزار کاهوت محیطی را فراهم می‌آورد که توسط آن معلمان می‌توانند دانش آموزان را با آزمون‌های چندسؤالی بسنجند. به این صورت که معلم سؤال‌ها را در محیط کاربری وارد می‌کند و برای هر کدام زمان مناسبی در نظر می‌گیرد. این زمان می‌تواند بین ۳۰ تا ۱۲۰ ثانیه باشد. برگزارکننده آزمون این قدرت را دارد که هر زمان تمایل



عمل افراد را هم حساب می‌کند. یعنی اگر دانش‌آموز چهار سؤال برای جواب دادن داشته باشد و هر سؤال ۱۰ امتیاز داشته باشد، کسی که هر سؤال را در ثانیه اول جواب می‌دهد، نسبت به کسانی که در ثانیه هفتم به سؤال‌ها جواب می‌دهند، امتیاز بالاتری کسب خواهد کرد.

زمانی که دانش‌آموز قصد دارد درس خاصی را بگذراند، می‌تواند به سادگی نام همان درس را در نرم‌افزار کاهوت جست‌وجو کند و تمامی رقابت‌های عمومی را که در این سامانه به وجود آمده است، ببیند و در آن‌ها شرکت کند. این کار دو مزیت عمده دارد: مزیت اول این است که معلم ملزم به وارد کردن سؤالات نیست و می‌تواند از سؤال‌های دیگران استفاده کند. همچنین می‌تواند مقایسه‌ای بین دانش‌آموزان خود و سایر دانش‌آموزان انجام دهد. از طرف دیگر، دانش‌آموزی که از مباحث کلاس جلوتر است، می‌تواند خود را وارد یک مسابقه کند و رکورد بزند. این کار مشارکت حداکثری افراد را جلب می‌کند.

جمع‌بندی

به صورت خلاصه، کار مهمی که این سیستم انجام داده، این است که تمرین کردن را با بازی ترکیب کرده است. این کار بر میزان تمرین کردن دانش‌آموزان افزوده است. البته باید این نکته را در نظر گرفت که کاربردهای این سیستم فراتر از مدرسه است و حتی در محیط کار می‌توان به سادگی از این سامانه استفاده کرد.

پی‌نوشت‌ها

1. kahoot
2. drag and drop
3. quiz of kings

استفاده از نرم‌افزار کاهوت در چه زمینه‌هایی به معلمان کمک می‌کند؟

■ بالا بردن سرعت ارزشیابی. مثلاً ظرف پنج دقیقه ارزشیابی از کل کلاس انجام می‌شود. در این صورت در وقت کلاس صرفه‌جویی می‌شود.

■ مرور سریع و مفهومی درس هر جلسه؛

■ افزایش سرعت عمل دانش‌آموزان در حل مسائل درسی؛ با توجه به اینکه بین دو دانش‌آموز که هر دو به سؤال پاسخ درست داده‌اند، کسی امتیاز بیشتری می‌گیرد که پاسخ درست را زودتر ثبت کرده باشد، سرعت بالا می‌رود.

■ پایین آمدن امکان تقلب دانش‌آموزان. به دلیل زمان‌بند کم و سرعتی بودن، فرصت به تقلب نمی‌رسد. همچنین، حتی اگر کسی تقلب هم کند، در نهایت امتیاز کمتری می‌گیرد، چون بقیه در زمان کمتری به سؤال مربوط پاسخ داده‌اند.

■ امکان ثبت اطلاعات اعم از نوع سؤالات و رتبه‌بندی افراد شرکت‌کننده هر آزمون در حافظه حساب کاربری برگزارکننده؛

■ استفاده چندین باره از هر آزمون.

کاهوت و کاربردهای آموزشی آن برای دانش‌آموزان

یکی از مشکلات معلمان این است که دانش‌آموزان در یک سطح نیستند و دلیل آن می‌تواند آموزش‌های فوق برنامه‌ای باشد که برخی دانش‌آموزان در بیرون از کلاس درس و مدرسه می‌بینند. به همین دلیل بین آن‌ها با سایر هم‌کلاسی‌هایشان شکاف ایجاد می‌شود. در این موارد، کاهوت نه تنها به دانش‌آموزی که عقب‌تر از هم‌کلاسی‌های خود است کمک‌های زیادی می‌کند، بلکه برای آن دسته از دانش‌آموزان که جلوتر از کلاس هستند نیز راهکارهایی دارد. یکی از امکانات خیره‌کننده نرم‌افزار کاهوت این است که میزان سرعت