

# Voorkennis activeren met Kahoot!

Het activeren van voorkennis biedt elke leerling de gelegenheid om te denken: hé, dat ben ik al eerder tegengekomen! Met deze Kickstarter leer je een interactieve quiz op te zetten met Kahoot! om voorkennis te activeren bij leerlingen. Bovendien: super leuk!



## LESVOORBEREIDING

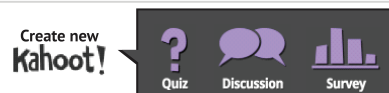
### 1 Maak een account aan

- Ga naar [www.getkahoot.com](http://www.getkahoot.com)
- Klik op 'Sign up op free!'
- Doorloop registratie formulier

Sign up for free!

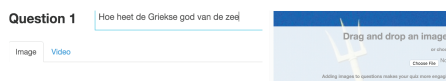
### 2 Maak een nieuwe Kahoot! aan

- Klik op 'Quiz'
- Geef jouw Quiz een naam en klik op 'Go!'



### 3 Verzin een stelling

- Voer de stelling in bij 'Question 1'
- Voeg eventueel een plaatje toe bij 'Drag and drop an image from your desktop here'



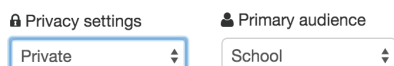
### 4 Geef de mogelijke antwoorden

- Voer onderin de antwoorden in
- Geef aan welk antwoord 'goed' is door op 'incorrect' te klikken
- Klik op 'Save & Continue'



### 5 Pas de instellingen ('settings') aan

- Maak de 'Privacy setting': private
- Maak de 'Primary audience': school
- Klik op 'Save & Continue'



### Afronden

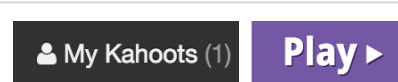
- Voeg eventueel een plaatje in
- Klik op 'Done'

Je quiz is klaar! Op naar de les

## TIJDENS DE LES

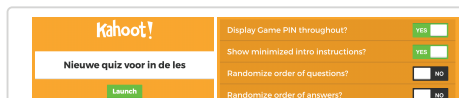
### 1 Open de Quiz

- Ga naar [www.getkahoot.com](http://www.getkahoot.com)
- Log in met jouw account
- Klik op 'MyKahoots (1)'
- Klik op 'Play'



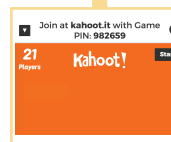
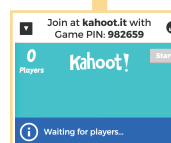
### 2 Voorbereiding van Quiz

- Zet 'Display Game PIN' op YES
- Zet 'Show minimized intro' op YES
- Toon op digibord en klik op 'Launch'



### 4 Docent

- Vertel de leerlingen om in te loggen op kahoot.it
- Wacht tot alle leerlingen aangemeld zijn en klik op 'Start'
- Nu zie je de vraag met de mogelijke antwoorden. De leerlingen mogen nu stemmen!
- Bekijk na afloop hoe de antwoorden gegeven zijn. Daarna krijg je ook de score per leerling



### 4 Leerling

- Pakt telefoon, laptop of tablet
- Gaat naar [kahoot.it](http://kahoot.it)
- Voert Pincode in
- Voert naam in
- Nu begint de quiz. Kijk naar de vraag en stem met je device
- De leerlingen zien hoe ze gescoord hebben en wie de hoogste score heeft





# LEERLING 2020



030-2324890

leerling2020@schoolinfo.nl  
www.leerling2020.nl

Het project Leerling 2020 wordt uitgevoerd door Schoolinfo in opdracht van de VO-raad

## RESULTAAT

### *Voor jou:*

- Inzicht in de kennis van jouw leerlingen.
- Inzicht in de mening van jouw leerlingen.

### *Voor de leerlingen:*

- Activatie van hun voorkennis.
- Betrokkenheid bij het onderwerp.
- Fun!

## MINDER GESCHIKT VOOR

- Offline momenten: telefoon, tablet of laptop met internetconnectie is noodzakelijk om te kunnen stemmen.
- Elke vraag is een meerkeuze vraag en moet een antwoord hebben waarmee het minder geschikt is voor open enquêtes of brainstormen.

## GOUDEN TIPS

- Gebruik 'peilingen' als het wedstrijdelement voor teveel onrust zorgt.
- Docenten gebruiken Kahoot! bijvoorbeeld als opwarmer om de leerlingen te laten stemmen over hoe je een bepaald woord schrijft. Anderen laten leerlingen zelf een quiz maken om te zien of ze in staat zijn hoofd- en bijzaken te onderscheiden.
- Kahoot! stopt een filmpje als iedereen gestemd heeft. Wil je dat het filmpje door blijft lopen, log dan zelf ook in als leerling maar stem niet. Kahoot! 'wacht' nu op jouw stem, waardoor het filmpje blijft afspelen.

## HOE VERDER

### *Verder Kahoot! leren?*

- video met uitleg: [bit.ly/kahootuitleg](https://bit.ly/kahootuitleg)

### *Vergelijkbare tools:*

- [www.mentimeter.com](https://www.mentimeter.com): eenvoudig anoniem meningen peilen en vragen stellen.
- [www.socrative.com](https://www.socrative.com), vergelijkbaar met Kahoot!, met meer zeggenschap over tempo en feedback door de docent.
- [www.plickers.com](https://www.plickers.com), vragen beantwoorden door leerlingen kaarten in de lucht te laten steken.
- [www.answer garden.ch](https://www.answer garden.ch), brainstormen of meningen peilen via een woordenwolk: woorden die meerdere personen invoeren komen groter in beeld.