

# MAAK EEN DIGITALE QUIZ

Het activeren van voorkennis biedt elke leerling de gelegenheid om te denken: hé, dat ben ik al eerder tegengekomen! Met deze inspiratiefolder leer je een interactieve quiz op te zetten met Kahoot! om voorkennis te activeren bij leerlingen. Deze gamification activiteit is een niveau 1 activiteit. Op niveau 1 gebruiken leerkrachten bestaande spellen tijdens hun lesactiviteiten. Denk bij de spelletjes aan individuele leerspelletjes onder andere op de computer maar ook aan bordspellen eigenlijk bedoeld voor de consumentenmarkt. De leerkracht vervult tijdens de activiteit geen speciale rol.



## LESVOORBEREIDING

### 1. Maak een account aan

- Ga naar [create.kahoot.it/login](https://create.kahoot.it/login)
- Klik op 'sign up'
- Voltooi de registratie

### 2. Maak een nieuwe Kahoot

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

### 3. Verzin een vraag

- Voer een vraag in bij 'Question 1'
- Voeg een leuke afbeelding toe.

### 4. Geef de mogelijke antwoorden

- Voer onderin de antwoorden in
- Geef aan wat het goede antwoord is bij elke vraag
- Klik op 'Save en Continue'

### 5. Pas de instellingen aan

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

### 6. Afronden

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

## TIJDENS DE LES

### 1. Open de Quiz

- Ga naar [www.kahoot.it](https://www.kahoot.it)
- Log in met jouw account
- Klik op 'MyKahoots (1)'
- Klik op 'Play'

### 2. Voorbereiding van de Quiz

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

### 3. Docent

- Laat de leerlingen inloggen op [kahoot.it](https://kahoot.it)
- Start als alle leerlingen zijn aangemeld
- Bespreek na afloop de gegeven antwoorden

### 4. Leerling

- Pakt telefoon, laptop of tablet
- Gaat naar [kahoot.it](https://kahoot.it)
- Voer de Pincode in
- Voert naam in.
- Speel de quiz!



Samengesteld door: T. Koers (het Rijks)

Als onderdeel van project STOER van Academische  
Opleidingsschool Passie voor Leren.  
[www.passievoorleren.eu](http://www.passievoorleren.eu)

## 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](http://www.mentimeter.com): eenvoudig anoniem meningen peilen en vragen stellen.
- [www.socrative.com](http://www.socrative.com), vergelijkbaar met Kahoot!, met meer zeggenschap over tempo en feedback door de docent.