

We werden er een beetje verdrietig van... 'Kahootjes!' in de les, bij presentaties van leerlingen, tijdens studiedagen en ouderavonden. Wat ons het meest stoorde: herhalende muziekjes, tijdsdruk, competitie en vooral herrie en chaos. Daarbij wordt het vaak gepresenteerd als tool om formatief te toetsen, terwijl zelden iets met de resultaten gedaan wordt. Met zo'n negatief begin voel je een 'maar' aankomen...

Sinds de opkomst en toenemende populariteit van 'student response systems' zoals [Kahoot!](#) en [Socrative](#) is er ook steeds meer onderzoek gedaan naar het effect op het leren van deze digitale tools. Wij hebben drie onderzoeken naar Kahoot! bekeken ([deze](#), [deze](#) en [deze](#)) en de resultaten samengevat. Uit deze onderzoeken blijkt dat het gebruik van Kahoot! een positief effect heeft op het leren, mits op de juiste manier ingezet. Hieronder de belangrijkste voordelen, valkuilen en aandachtspunten. De onderzoeken zijn gedaan bij zowel leerlingen als studenten. Wij spreken hieronder enkel van leerlingen.

Aandacht en focus

Op het moment dat een les relatief veel uitleg bevat, vinden leerlingen het fijn dat er afwisseling is. Kahoot! zorgt dan voor een moment van ontspanning. Het is een leuke activiteit die leerlingen nieuwe energie geeft. Dit zorgt er vervolgens voor dat ze na deze korte 'pauze' weer met meer aandacht de rest van de les kunnen volgen.

Tijdens het spelen van Kahoot zijn leerlingen gefocust op de vragen die zij binnen een bepaalde tijd moeten beantwoorden. Hun volledige aandacht gaat hier naar uit. Op die manier is de afleiding tot een minimum beperkt.

Interactie en betrokkenheid

De mogelijkheid om samen met de hele klas aan een activiteit mee te doen zorgt niet alleen bij individuele leerlingen voor een actievere houding, maar bevordert vooral een gevoel van verbondenheid. Het wordt als positief ervaren dat ieders inbreng hierbij in gelijke mate wordt meegenomen (in tegenstelling tot veel lesactiviteiten die gedomineerd worden door enkele extraverte leerlingen).

Leerlingen voelen zich veiliger om vragen te beantwoorden wanneer zij anoniem deelnemen. Let erop dat 'grappige' namen binnen Kahoot! bijdragen aan het speelplezier, maar ook voor veel afleiding kunnen zorgen. Waarschijnlijk dat leerlingen de eerste (paar) keer dat je Kahoot! inzet wel voor grappige namen kiezen, daarna is de lol er meestal wel vanaf. Maak hier afspraken over met je klas. Gebruik eventueel de 'friendly nickname generator'.

Ook het competitie-element is een sterke motivator. De wens om te winnen stimuleert leerlingen om zich vooraf voor te bereiden en met de lesstof bezig te zijn. We hebben in de onderzoeken niet terug gelezen dat leerlingen afhaken als ze op een onoverbrugbare achterstand staan.

De betrokkenheid van leerlingen bij hun leerproces wordt met name vergroot wanneer leerlingen [zelf een quiz](#) mogen maken voor anderen. Het zelfvertrouwen krijgt een boost wanneer leerlingen het goede antwoord wel weten en dit mogen uitleggen aan anderen.

Leren en behoud van kennis

Op het moment dat leerlingen weten dat hun kennis getest wordt door middel van een Kahoot zijn ze meer gemotiveerd om de kennis te onthouden om het goed te doen in de Kahoot!. Leerlingen geven aan dat ze kennis(concepten) hierdoor sneller beheersen én beter begrijpen. Dit valt te verklaren door het [testing effect](#) (het gebruik van een toets als leer- of instructiemiddel). Hierbij vinden zowel leerlingen als docenten het vooral prettig dat Kahoot! een snelle en eenvoudige manier is om het geheugen op te frissen en/of te peilen waar onduidelijkheden, problemen of misconcepties zitten.

Plezier en genot

Plezier en entertainment vormen de kern van Kahoot!. De game-functies maken Kahoot! aantrekkelijker dan andere student 'student response systems' en zorgen voor een toename van de motivatie van leerlingen om te leren.

Het competitie-element en de tijdsdruk geven het gevoel een game te spelen. Toch kunnen deze elementen ook de aandacht afleiden van de vragen omdat de vorm afleidt van de inhoud. Dit kan het leerrendement negatief beïnvloeden. Hieronder wordt besproken hoe dit te ondervangen.

Aandachtspunten

Het is belangrijk om de negatieve effecten van Kahoot! te minimaliseren. Hieronder een aantal tips:

- Zet Kahoot! in als een formatieve tool waarbij zowel jij als de leerlingen inzicht krijgen in hun leerproces en op basis hiervan vervolgstappen (leerstof nogmaals lezen, meer oefenen, extra uitleg...) bepalen. Beperk hiervoor de lengte van de Kahoot! en besteed meer tijd aan de bespreking van de antwoorden en de probleemoplossende strategieën om de juiste antwoorden te bereiken. Kahoot! heeft hiervoor een optie waarbij je als docent kunt bepalen wanneer je naar de volgende vraag gaat (automatically move through questions).
- Daarnaast kun je de Kahoot! ook inzetten als een diagnostische toets waarbij leerlingen de vragen in een willekeurige volgorde voorgeschied krijgen. Op die manier haal je het competitie-element uit Kahoot! door de mogelijkheid te bieden de quiz individueel en op elk moment te spelen. In de betaalde versie kun je 'personalized learning' aanzetten, waarbij leerlingen na de quiz de vragen die zij fout beantwoord hebben nogmaals kunnen herhalen.
- Zet de tool niet incidenteel in, maar maak er een vast 'ritueel' van in je lessen. Zoals eerder benoemd: als leerlingen weten dat er een Kahoot! aankomt, zullen zij meer gemotiveerd zijn zich te focussen op de lesstof. Ook verdwijnt hiermee de hilariteit bij het kiezen van namen.
- Om de tijdsdruk weg te halen kun je als docent maximaal 240 seconden geven voor een vraag, of zelf het tempo bepalen.
- Ervaren jij en/of je leerlingen het geluid als irritant, zet dit dan uit.

Wondermiddel?

Uit de tientallen (digitale) hulpmiddelen die voorhanden zijn, hoop je altijd de magische oplossing te vinden om de interesse van de leerling te wekken en de gewenste resultaten te bereiken. Kahoot! is hiervoor geen wondermiddel. Door Kahoot! bewust en doordacht in te zetten, is dit een zeer

effectieve tool om het leren te bevorderen.