####

**Správa o činnosti pedagogického klubu**

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Prioritná os
 | Vzdelávanie |
| 1. Špecifický cieľ
 | 1.1.1 Zvýšiť inkluzívnosť a rovnaký prístup ku kvalitnému vzdelávaniu a zlepšiť výsledky a kompetencie detí a žiakov |
| 1. Prijímateľ
 | ZŠ s MŠ Podolínec |
| 1. Názov projektu
 | Cieleným rozvojom gramotností k lepším vzdelávacím výsledkom. |
| 1. Kód projektu ITMS2014+
 | **312011V796** |
| 1. Názov pedagogického klubu
 | **Informačné technológie** |
| 1. Dátum stretnutia pedagogického klubu
 | 23.03.2021 |
| 1. Miesto stretnutia pedagogického klubu
 | ZŠ s MŠ Podolínec |
| 1. Meno koordinátora pedagogického klubu
 | Mgr. Ľubomír Bujnovský |
| 1. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy
 | https://zspodolinec.edupage.org/ |

|  |
| --- |
| 1. **Manažérske zhrnutie:**

Kľúčové slová stretnutia : Testy online, kahoots kvízy, testy, hry |
| **Kahoot**je [vzdelávacia](https://sk.wikipedia.org/wiki/Vzdel%C3%A1vac%C3%AD_syst%C3%A9m) [platforma](https://sk.wikipedia.org/wiki/Platforma) založená na hre, používaná ako vzdelávacia technológia v učebniaciach a iných [vzdelávacích inštitúciách](https://sk.wikipedia.org/wiki/Vzdel%C3%A1vacia_in%C5%A1tit%C3%BAcia). **Kahoots**, sú kvízy s možnosťou výberu, ktoré umožňujú generovanie používateľov a sú prístupné prostredníctvom [webového prehliadača](https://sk.wikipedia.org/wiki/Webov%C3%BD_prehliada%C4%8D). Vytváranie, prehrávanie a zdieľanie zapájajúcich kvízov na akúkoľvek tému.Kahoot môže byť použitý na preskúmanie vedomosti študentov, pre formatívne hodnotenie, alebo ako prestávka od tradičných školských aktivít.Kahoot je možné prehrávať prostredníctvom rôznych [webových prehliadačov](https://sk.wikipedia.org/wiki/Webov%C3%BD_prehliada%C4%8D) a [mobilných zariadení](https://sk.wikipedia.org/wiki/Mobiln%C3%A9_zariadenie) prostredníctvom svojho webového rozhrania.Okrem online verzie, môžeme nájsť aj Kahoot! verziu do mobilných zariadení, či už [iOS](https://sk.wikipedia.org/wiki/IOS) alebo [Android](https://sk.wikipedia.org/wiki/Android_%28opera%C4%8Dn%C3%BD_syst%C3%A9m%29). Registrácia je nutná. **Bezplatná registrácia je** na adrese [kahoot.com](https://kahoot.com/)Cez podstránku [**create.kahoot.it**](https://create.kahoot.it/)  môžete vytvárať, upravujete a spúšťate samotné kvízy, ktorých zadania sa žiakom premietajú cez dataprojektor. Žiaci hrajú kvízy na tabletoch alebo smartfónoch cez aplikáciu, ktorá musí byť nainštalovaná na každom zariadení, na ktorom chcete hrať. Pre Android ju stiahnete  [cez Obchod Google](https://play.google.com/store/apps/details?id=no.mobitroll.kahoot.android&hl=sk). Žiaci môžu hrať aj na počítačoch s pripojením na internet. Stačí, ak si v prehliadači otvoria webstránku [kahoot.it](https://kahoot.it/). Vzhľadom k danej pandemickej situácii a aktuálnemu online vyučovaniu je tvorba kahoot kvízov veľkým spestrením a prínosom pre žiakov škôl. **Vytvorenie novej hry (nazývame ju "kahooty") je rýchle a jednoduché.**Môžete si vyhotoviť klasický kvíz s radom otázok s viacerými možnosťami alebo vyskúšať nový formát hry, Jumble, kde musia byť odpovede umiestnené v správnom poradí. **Pridávať môžete rôzne videá, obrázky a schémy** pre ešte zábavnejšie interakciu so žiakmi.Vytvorený kvíz je možné **označiť ako verejný** - Public Kahoot. Vďaka tomu si ho môžu vyhľadať ostatní užívatelia. Kvízy ale samozrejme môžete komukoľvek **zaslať ako odkaz alebo ich zdieľať na sociálnych sieťach** .Tvorba testov, kvízov so spätnou väzbou, reflexiou je pre žiakov v predmetoch spestrením. **Okrem vytvárania vlastných kahootov môžete využiť aj tie existujúce, ktoré sa týkajú vašej témy.**Kahoot sa najlepšie hrá v skupinovom prostredí, napríklad práve v triede. Hráči odpovedajú na otázky na svojich zariadeniach - počítačoch, tabletoch i mobiloch. |
| 1. **Závery a odporúčania:**

Členovia klubu sa zhodli na tom, že tvorba online testov, kvízov kahoots je v aktuálnej dobe výborným doplnkovým učivom pre žiakov v akomkoľvek predmete pre viaceré učivá a témy. Každý dobrý učiteľ by mal mať v zálohe viacero metód na efektívne opakovanie a upevňovanie vedomostí. Rovnako ako každá iná ľudská činnosť aj táto fáza vyučovacieho procesu baví najviac vtedy, ak v sebe zahŕňa istú dávku zábavy, vzrušenia, súťaživosti a hravosti. Ani dobrá hra však nebaví večne. Preto je vhodné ich pravidelne obmieňať a žiakov prekvapiť niečím novým a neopozeraným, čo najčastejšie. Práve Kahoot je výborným nástrojom pre tvorbu testov a kvízov. |

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Vypracoval (meno, priezvisko)
 | Mgr. Veronika Lutzová  |
| 1. Dátum
 | 23.03.2021 |
| 1. Podpis
 |  |
| 1. Schválil (meno, priezvisko)
 | Mgr. Silvia Reľovská |
| 1. Dátum
 |  |
| 1. Podpis
 |  |

**Príloha:**

Prezenčná listina zo stretnutia pedagogického klubu



|  |  |
| --- | --- |
| Prioritná os: | Vzdelávanie |
| Špecifický cieľ: | 1.1.1 Zvýšiť inkluzívnosť a rovnaký prístup ku kvalitnému vzdelávaniu a zlepšiť výsledky a kompetencie detí a žiakov |
| Prijímateľ: | ZŠ s MŠ Podolínec |
| Názov projektu: | Cieleným rozvojom gramotností k lepším vzdelávacím výsledkom. |
| Kód ITMS projektu: | **312011V796** |
| Názov pedagogického klubu: | **Informačné technológie** |