

## Hodnoticí aktivita

### Soutěž v reálném čase

#### Anotace

*Cílem hodnoticí aktivity je tvorba kvízu v aplikaci Kahoot!. V hodnoticí aktivitě si žáci založí účet v aplikaci Kahoot! a připraví kvíz pro své spolužáky. Téma kvízu se váže na libovolnou látku některého předmětu, který žáci společně navštěvují. Před samotnou tvorbou žáci zhodnotí, co k realizaci potřebují, co již ovládají a co se musí naučit. Vytvořený kvíz nechají vyplnit své spolužáky. Následně vyhodnotí nejen to, co se v průběhu tvorby naučili, ale zamyslí se také nad efektivitou učení touto herní formou. Žák zde upevní především kompetenci k učení.*



*Komplexní systém hodnocení, CZ.02.3.68/0.0/0.0/15\_001/0000751*



## Věk – cílová skupina

6.–9. třída

## Časová dotace (rozsah výuky)

45 minut

## Znalostní a kompetenční předpoklady žáků

Pro práci s kahoot.com je nezbytná dovednost základní práce s počítačem, internetem a znalost angličtiny nebo němčiny na úrovni A2.

## Prostorové a materiální požadavky na realizaci

Připojení na internet, PC nebo smartphone.

## Vzdělávací obor

Informační a komunikační technologie

## Očekávaný výstup

ICT-9-2-01 ovládá práci s textovými a grafickými editory i tabulkovými editory a využívá vhodných aplikací.

## Hodnocená klíčová kompetence

**Kompetence k učení.**

## Podrobnější informace k hodnoceným schopnostem a dovednostem klíčové kompetence

Při řešení hodnotící aktivity budou žáci uplatňovat následující schopnosti a dovednosti:

- reflektovat proces vlastního učení,
- vyhledávat a dekodovat informace.

## Součásti hodnotící aktivity

- Soutěž v reálném čase – zadání
- Soutěž v reálném čase – pracovní list 1 – založení účtu na kahoot.com
- Soutěž v reálném čase – pracovní list 2 – vytvoření soutěžního úkolu
- Soutěž v reálném čase – pracovní list 3 – sebehodnocení
- Soutěž v reálném čase – záznamový arch a hodnocení

- Soutěž v reálném čase – závěrečný hodnoticí arch pro učitele

## Struktura a organizace realizace hodnoticí aktivity

1. Motivace. Vést diskusi: Baví vás soutěžit? Je hra způsobem, jak se dá něco naučit? Znáte kahoot? Používali jste ho jako soutěžící, nebo i jako tvůrci? Nyní si zkusíte druhou variantu.
2. Rozdat Soutěž v reálném čase – zadání a Soutěž v reálném čase – pracovní list 1 – založení účtu na kahoot.com. Pomáhat studentům s řešením.
3. Rozdat Soutěž v reálném čase – pracovní list 2 – vytvoření úkolu. Pomáhat studentům s řešením. Úkol může mít de facto jakýkoli obsah, např. probírané učivo.
4. Vybrat z žákovských úkolů a uspořádat soutěž ve třídě. Žáci se připojují přes kahoot.it zadáním PIN.
5. Rozdat Soutěž v reálném čase – pracovní list 3 – sebehodnocení a nechat ho žáky vypracovat.
6. Vybrat pracovní listy.

## Rozsah hodnocení

Je na zvážení učitele, zda bude hodnocení provádět jen pro omezený počet žáků vzhledem k náročnosti využití dostupných podkladů, nebo pro celou skupinu žáků.

## Obměna hodnoticí aktivity ve výuce

Variantnost řešení spočívá v libovolnosti obsahu úloh, jež žáci vytvářejí.