

Kahoot! v E-learningu*

Adam Škurla

Slovenská technická univerzita v Bratislave
Fakulta informatiky a informačných technológií
`xskurla@stuba.sk`

15. október 2020

Abstrakt

V tejto práci sledujeme použitie Kahoot! v E-learningu. Kahoot! je vzdelávacia platforma založená na hre a interaktívnej forme kvízov, kde študenti môžu ihneď reagovať a zlepšuje to ich komunikáciu s učiteľom počas učiva. Kahoot! je aplikácia, ktorá sa momentálne používa najmä kvôli tomu, že študent dostane takmer okamžitú spätnú väzbu. V tejto práci, by sme sa chceli zaoberať s tým, ako študenti a aj učitelia zlepšili svoje výsledky práve pomocou aplikácie Kahoot! a to najmä v učení cudzích jazykov. Študentom sa zvýšila úspešnosť na predmete práve vďaka tejto aplikácii. Dôvodom je najmä to, že väčšina študentov si túto aplikáciu pochvaľovala najmä preto lebo mohli lepšie a rýchlejšie reagovať a učitelia mohli vytvárať omnoho lepšie otázky a dať tak študentom omnoho lepšie skúsenosti s cudzím jazykom v písanej forme.

1 Úvod

V posledných rokoch môžeme sledovať zvýšený nárast v interaktívnych technológiách. Tento nárast umožnilo najmä to, že dnes vlastní smartfón alebo iné technologické zariadenie až 3,5 miliarda ľudí, čo je 44,81% svetovej populácie a toto číslo bude už len narastať. Technológie sa už dostali vo veľkom aj do škôl, kde uľahčujú prácu učiteľom a zároveň zlepšujú motiváciu žiakov sa učiť. Najmä interaktívne technológie a aplikácie si získali na škole veľké publikum. Žiaci totižto viac obľubujú hravú formu učenia, vo forme súťaží, kvízov alebo niečoho podobného. Prebúdza to v nich väčšiu pozornosť a skôr sa tak sústredia a zapamätajú si nové učivo. Pre učiteľov je zase pozitívum to, že väčšinou tieto technológie a aplikácie nie sú ťažké a tak sa s nimi naučia rýchlo pracovať, zároveň tak dostávajú lepšiu spätnú väzbu od svojich žiakov ako rozumejú učivu, lebo im súčasne môže odpovedať aj viac žiakov naraz. Medzi také obľúbené interaktívne aplikácie patrí Socrative, Quizlet alebo Kahoot! Práve Kahoot je z týchto aplikácií najslávnejší a najčastejšie používaný.

*Semestrálny projekt v predmete Metódy inžinierskej práce, ak. rok 2020/21, vedenie: Fedor Lehocki

2 Nejaká časť

Z obr. 1 je všetko jasné.

Aj text môže byť prezentovaný ako obrázok. Stane sa z neho označný plávajúci objekt. Po vytvorení diagramu zrušte znak % pred príkazom `\includegraphics` označte tento riadok ako komentár (tiež pomocou znaku %).

Obr. 1: Rozhodujúci argument.

```
«««i HEAD
===== »»»i 298a0562592e45ba4da56c05b112c56b65884fd4
```

3 Iná časť

Základným problémom je teda... Najprv sa pozrieme na nejaké vysvetlenie (časť 3.1), a potom na ešte nejaké (časť 3.1).¹

Môže sa zdať, že problém vlastne nejestvuje [?], ale bolo dokázané, že to tak nie je [?,?]. Napriek tomu, aj dnes na webe narazíme na všelijaké pochybné názory [?]. Dôležité veci možno *zdôrazniť kurzívou*.

3.1 Njaké vysvetlenie

Niekedy treba uviesť zoznam:

- jedna vec
- druhá vec
 - x
 - y

Ten istý zoznam, len číslovaný:

1. jedna vec
2. druhá vec
 - (a) x
 - (b) y

3.2 Ešte nejaké vysvetlenie

Veľmi dôležitá poznámka. Niekedy je potrebné nadpisom označiť odsek. Text pokračuje hneď za nadpisom.

¹Niekedy môžete potrebovať aj poznámku pod čiarou.

4 Dôležitá časť

5 Ešte dôležitejšia časť

6 Záver

« « « | HEAD