

# Využitie platformy Kahoot! pri výučbe\*

Branislav Sivanič

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

11. október 2022

## Abstrakt

Článok na tému „Využitie platformy Kahoot! pri výučbe“ bude rozdelený do viacerých kapitol, v ktorých si popíšeme, čo je to vzdelávacia platforma Kahoot!, stručnú históriu tohto programu, možnosti využitia, spôsob, ako dokáže obohatiť výučbu na školách, jeho základné vlastnosti a opis prostredia pre učiteľa a študenta. Jadrom článku budú možnosti využitia tejto platformy vo vzdelávaní, opis vlastnej skúsenosti s touto platformou počas štúdia na základnej a strednej škole a spôsob, ako tento program implementovať do vyučovania na každej modernej škole na Slovensku. Na záver si vyhodnotíme kladné a záporné stránky tejto platformy a uvedieme naše stanovisko k implementácii tejto platformy do výučby na Slovensku.

## 1 Úvod

Predmetom môjho článku na tému Využitie platformy Kahoot! pri výučbe je aplikácia Kahoot!, ktorá má široké spektrum využitia v oblasti vyučovania a edukácie študentov počas ich štúdia. Nosnou časťou článku je princíp fungovania platformy Kahoot!, kde je možné ju využiť a spôsoby obohatenia vyučovania pomocou tejto aplikácie. V kapitole 2 je podrobnejšie popísané, čo je to aplikácia Kahoot!, na čo sa používa a história jej vzniku. V ďalšej časti 3 podrobne opisujem možnosti, kde sa táto platforma dá využiť a taktiež uvediem reálne príklady, kedy sa platforma Kahoot! najviac využívala. Nasledujúca časť 4 sa venuje rôznym možnostiam obohatenia klasickej výučby na školách alebo stretnutiach. Podkapitola 4.1 opisuje konkrétne príklady, kedy a ako je možné obohatiť často monotónnu výučbu. Kapitola 5 sa venuje opisu mojich skúseností s touto výučbovou platformou a vlastného názoru, či mi počas môjho štúdia pomohla. V časti kladné a záporné stránky 6 sú popísané výhody a nevýhody platformy Kahoot! pri výučbe na školách. Záverečná časť 7 sa venuje zhrnutiu nadobudnutých poznatkov ohľadom platformy Kahoot! a jej využitia.

---

\*Semestrálny projekt v predmete Metódy inžinierskej práce, ak. rok 2022/23, vedenie: Vladimír Mlynarovič

## 2 Platforma Kahoot!

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.

## 3 Využitie

Základným problémom je teda... Najprv sa pozrieme na nejaké vysvetlenie (časť ??), a potom na ešte nejaké (časť ??).<sup>1</sup>

Môže sa zdať, že problém vlastne nejestvuje [1], ale bolo dokázané, že to tak nie je [2,3]. Napriek tomu, aj dnes na webe narazíme na všelijaké pochybné názory [4]. Dôležité veci možno *zdôrazniť kurzívou*.

## 4 Obohatenie výučby

### 4.1 Príklady

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

### 4.2 Ešte nejaké vysvetlenie

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

---

<sup>1</sup>Niekedy môžete potrebovať aj poznámku pod čiarou.

## 5 Vlastná skúsenosť

## 6 Kladné a záporné stránky

## 7 Záver

## Literatúra

- [1] James O. Coplien. *Multi-Paradigm Design for C++*. Addison-Wesley, 1999.
- [2] Krzysztof Czarnecki, Simon Helsen, and Ulrich Eisenecker. Staged configuration through specialization and multi-level configuration of feature models. *Software Process: Improvement and Practice*, 10:143–169, April/June 2005.
- [3] Krzysztof Czarnecki and Chang Hwan Peter Kim. Cardinality-based feature modeling and constraints: A progress report. In *International Workshop on Software Factories, OOPSLA 2005*, San Diego, USA, October 2005.
- [4] Carnegie Mellon University Software Engineering Institute. A framework for software product line practice—version 5.0. [http://www.sei.cmu.edu/productlines/frame\\_report/](http://www.sei.cmu.edu/productlines/frame_report/).