

Kahoot ve výuce matematiky

Zpracovala: Jitka Rambousková

Věk (stupeň školy)	2. stupeň ZŠ
Vstupní požadavky na žáky	žák umí pracovat běžným způsobem s PC či mobilním dotykovým zařízením (např. tablet)
Cíl aktivity	<ul style="list-style-type: none">• Žák vytváří vlastní výukový materiál
Rozvíjené kompetence	<ul style="list-style-type: none">• kompetence k učení<ul style="list-style-type: none">○ Aplikuje znalosti a dovednosti z různých vyučovacích předmětů• kompetence sociální a personální<ul style="list-style-type: none">○ Spolupracuje ve skupině○ Obhájí svá řešení• digitální kompetence: komunikace a kolaborace<ul style="list-style-type: none">○ Sdílení prostřednictvím digitálních technologií• digitální kompetence: technologická kompetence<ul style="list-style-type: none">○ Práce s aplikacemi○ Práce s PC nebo mobilním dotykovým zařízením
Potřebný HW a SW	<ul style="list-style-type: none">• PC či tablet s připojením k internetu• Aplikace Kahoot

Průběh výuky

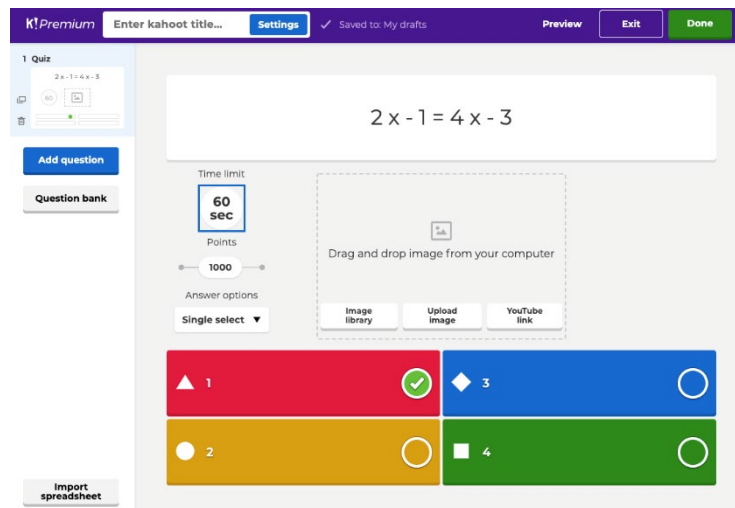
Příprava na výuku

Tvůrce textu si vytvoří účet na stránce <https://kahoot.com/>. K přihlášení může i svůj účet Google či Microsoft. Na své mobilní zařízení případně nainstaluje aplikaci Kahoot (viz <https://kahoot.com/home/mobile-app/>).

Možnosti tvorby otázek v Kahoot

Varianta 1.

Test pak tvoří - *CREATE* přímo v prohlížeči a postupně zadává příklady a označuje správná řešení. Tento způsob je vhodný pro jednoduchá textová zadání.



Obrázek 1: Tvorba testové otázky (varianta 1)

Varianta 2.

Pro složitější matematické zápisy tvůrce využije některý textový editor s tvůrcem rovnic a připraví si zadání v něm.



$$\frac{x+1}{4} = \frac{x}{3}$$

Obrázek 2: Matematický zápis

Jednotlivá zadání pak například pomocí aplikace Výstřižky uloží jako obrázek a vloží do zadání otázky v Kahoot.

K!Premium Enter kahoot title... Settings Saved to: My drafts Preview Exit Done

1 Quiz
 $2x-1=4x-3$

2 Quiz
Řeš rovnici

Add question

Question bank

Import spreadsheet

Time limit
60 sec

Points
1000

Answer options
Single select

Remove

Image reveal
Original
3x3
5x5
8x8

Řeš rovnici

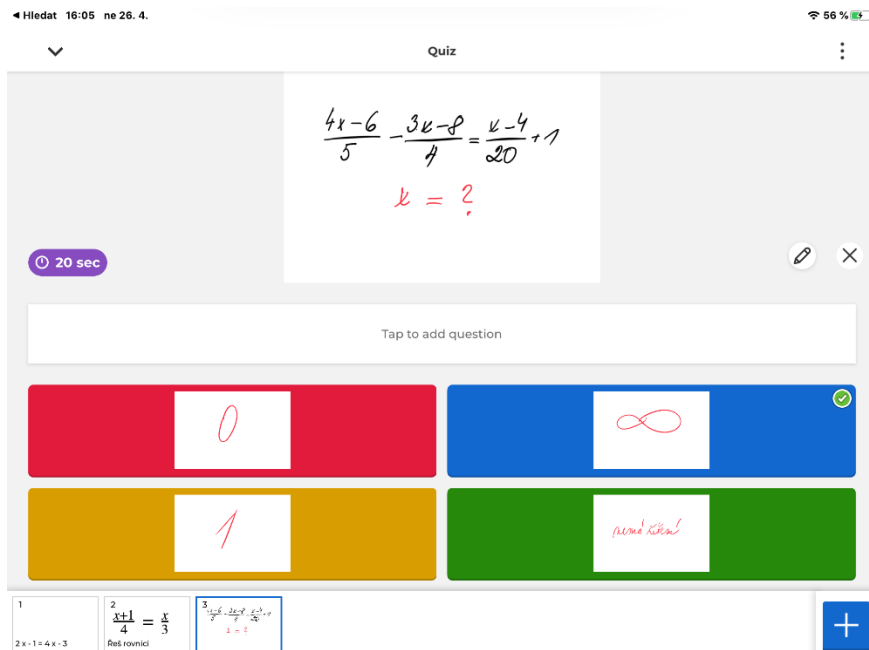
$$\frac{x+1}{4} = \frac{x}{3}$$

1 2 3 4

Obrázek 3: Tvorba testové otázky (varianta 2)

Varianta 3.

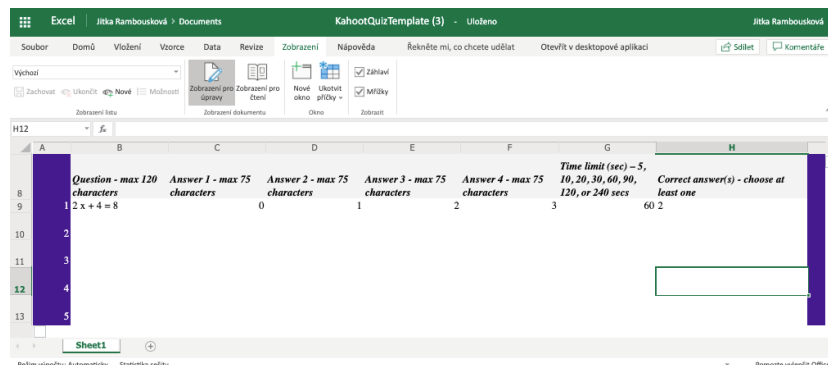
Při využití mobilní aplikace může vkládat zápis rukou a tím urychlit zadávání složitějších zadání.



Obrázek 4: Tvorba testové otázky (varianta 3)

Varianta 4.

Pro tvorbu lze využít i hromadné zadávání s využitím tabulky – *Import spreadsheet*. V prohlížeči lze stáhnout vzor tabulky (*Download our template*), vyplnit ho a nahrát zpět. Tato varianta je vhodná pro jednoduchá textová zadání.



Obrázek 5: Tvorba testové otázky (varianta 4)

Průběh a organizace výuky

Samostatná práce

Žák si předem připraví sadu příkladů (např. lineárních rovnic) - vždy zadání a 4 odpovědi, kde minimálně jedna je správná. Přihlásí se na svůj účet a vytvoří kvíz. Na tvorbu otázek využije variantu 1,2 nebo 3. Cvičně (*Preview*) se spolužákem Kahoot projde a opraví chyby. Na závěr ho sdílí učitel.

Skupinová práce

Žák si předem připraví jeden příklad s jedním správným řešením a tři špatná.

Učitel stáhne tabulku pro hromadné zadávání otázek a pomocí některé cloudové služby ho sdílí všem žákům. Každý žák vyplní jeden řádek. Učitel pak tabulku zkontroluje a naimportuje do Kahootu na svém účtu.

Spuštění kvízu

Vybrané kvízy Kahoot spouští učitel obvyklým způsobem. Při prvním spuštění se žáky probírá správná řešení a vysvětluje chyby.

Na co si dát pozor

Pokud si učitel chce žákovské práce duplikovat a ukládat na svůj účet, musí žáci při založení účtu použít typ účtu *Teacher*. Z žákovských účtů nelze totiž duplikovat. Je tako možné připravit si předem jeden žákovský účet a žákům jen sdělit přihlašovací údaje.

Je třeba kontrolovat obtížnost příkladů a zadanou dobu řešení. Vhodné jsou spíše jednodušší příklady. Celkově by Kahoot neměl být zbytečně dlouhý.

Pokud při skupinové práci vznikne mnoho otázek, je dobré při spuštění kvízu nastavit náhodné pořadí otázek a domluvit se na skončení např. po desáté otázce.

Alternativní řešení

- Další možné aplikace: Quizzez, Quizlet, Mentimeter, ...