Správa o činnosti pedagogického klubu

1. Prioritná os	Vzdelávanie
2. Špecifický cieľ	1.2.1 Zvýšiť kvalitu odborného vzdelávania a prípravy reflektujúc potreby trhu práce
3. Prijímateľ	Hotelová akadémia, Baštová 32, 080 01 Prešov
4. Názov projektu	Zvyšovanie kvality odborného vzdelávania a prípravy v Hotelovej akadémii Prešov na základe potrieb trhu práce
5. Kód projektu ITMS2014+	312011ABR5
6. Názov pedagogického klubu	Klub IT zručnosti
7. Dátum stretnutia pedagogického klubu	10. 10. 2022
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	Hotelová akadémia, Baštová 32, Prešov, učebňa F4
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	Ing. Daniela Vargová
10. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy	http://www.hapresov.edu.sk/stranka/zvysovanie-kvality-odborneho-vzdelavania-a-pripravy/

11. **Manažérske zhrnutie:**

Kľúčové slová:

- inovatívne vyučovanie, interaktívna aplikácia Kahoot, tvorba kvízov, prehrávanie kvízov, rozvoj digitálnych kompetencií

Krátka anotácia

- jednou z možností inovatívneho vyučovania je používanie interaktívnej aplikácie Kahoot na podporu aktívneho zapájania sa žiakov do vyučovacieho procesu. Na stretnutí koordinátorka klubu predstavila návod na tvorbu kvízov a na používanie tejto aplikácie Učitelia tvorili vlastné kvízy, testovali funkcie a možnosti tohto prostredia. Kahoot je vhodný prostriedok na otestovanie žiakov, rozvíja tímovú spoluprácu a pre žiakov je to oživenie vyučovacej hodiny.

12. **Hlavné body, témy stretnutia, zhrnutie priebehu stretnutia:**
    1. Popis funkcií a prostredia aplikácie Kahoot
    2. Tvorba vlastných kvízov
    3. Diskusia

Hlavná téma stretnutia:

Aktivity na rozvoj digitálnej gramotnosti.

Zhrnutie priebehu stretnutia:

1. Ako jednu z aktivít na rozvoj digitálne gramotnosti sme si zvolili prácu v prostredí Kahoot. Učitelia vedia najlepšie používať rôzne kancelárske nástroje, vo využívaní interaktívnych aplikácii zaostávajú. Prostredia Kahoot poskytuje výborný spôsob interaktívneho zapojenia žiakov do práce na hodine. Koordinátorka klubu Ing. Vargová popísala spôsob registrácie, prihlásenia sa do prostredia a funkcie aplikácie. V menu Discover vieme prezerať už vytvorené kvízy na základe kľúčového slova, dajú sa duplikovať a upraviť do vlastnej podoby. V ponuke Library sa nám zobrazujú nami vytvorené kvízy, ktoré vieme ďalej upraviť alebo prehrať. V ponuke Reports si vieme zobraziť výsledky uskutočnených kvízov. Tlačidlom Create vytvárame kvízové otázky, označujeme správne odpovede, nastavujeme časový interval pre zodpovedanie otázky. Po uložení vytvoreného kvízu sa zobrazí link na zdieľanie kvízu alebo je tu druhá možnosť vygenerovaný PIN zadať do prihlasovacieho okna na stránke https://kahoot.it Vysvetlili sme si rôzne spôsoby prehrávania kvízu.
2. Po vysvetlení členovia klubu sa zaregistrovali, prihlásili, samostatne tvorili vlastné kvízy a testovali možnosti aplikácie Kahoot. Vzájomne si radili ako postupovať v jednotlivých krokoch a akým spôsobom je výhodné zdieľať kvíz študentom.
3. Na záver stretnutia sme diskutovali o spôsobe ako zdieľať vytvorený kvíz študentom. Kahoot pozná dva módy: hra jednotlivca alebo hra v tíme. Najefektívnejšie je použiť žiacke mobily na odpovedanie otázok a cez dataprojektor zobrazovať kvízové otázky študentom. Zároveň po prechode na ďalšiu otázku sa zobrazuje skóre, ktoré žiak dosiahol alebo jeho tím. Kahoot podporuje súťaživosť a tímovú spoluprácu. Nevýhodou je, že niektoré typy otázok a odpovedí sú spoplatnené- sú označené hviezdičkou.

13. **Závery a odporúčania:**

Zo stretnutia Klubu IT zručností vyplynuli nasledujúce závery a odporúčania:

- ak to obsah učiva dovoľuje, aplikovať Kahoot do výučby a zapojiť triedu do interaktívnych lekcií a testov,
- na hodinách preferovať prácu v tímoch, povoliť diskusiu žiakov k zobrazenej otázke, cez reporty zistiť, aké otázky boli pre žiakov problematické.

14. Vypracoval (meno, priezvisko)	Mgr. Zuzana Bavoľárová
15. Dátum	10. 10. 2022
16. Podpis	
17. Schválil (meno, priezvisko)	Ing. Daniela Vargová
18. Dátum	10. 10. 2022
19. Podpis	