



Spolufinancované z  
programu Európskej únie  
Erasmus+



**Stredná odborná škola gastronómie  
a cestovného ruchu, Levická 40, Nitra 950 03**

**ERASMUS+**

**KA101 - Mobilita pracovníkov v oblasti  
školského vzdelávania**

**Projekt „Šťastní učitelia, šťastná škola“  
číslo projektu 2019-1-SK01-KA101-060197**

**Vypracovala: Petra Poláková**

Aktivity a vedomosti získané počas kurzu som využívala predovšetkým v triede III.R. v školskom roku 2019/2020 .Poznatky boli implementované do výučby aj v šk.r. 2020/2021 (IV.R).

Najviac som v triede využívala nasledovné aktivity:

1. Quizizz - <https://quizizz.com/join>

Pri tejto aktivite je potrebné, aby si učiteľ založil, na vyššie uvedenej stránke, svoje vlastné konto, kde si môže samostatne vytvoriť kvíz k danému učivu alebo môže použiť kvíz vytvorený iným učiteľom.

Neskôr sa vygeneruje číslo kvízu a po tom, ako sa prihlásia študenti na stránku, musia toto číslo použiť na prihlásenie sa do konkrétneho kvízu. Študenti môžu pracovať samostatne alebo v skupinách (o tom rozhoduje učiteľ).

**Konkrétny príklad z hodiny:**

- Zvolila som text vhodný pre tému hodiny (The quidditch)
- Študenti si text prečítali a dostali inštrukciú, aby si zapamätali čo najviac informácií
- Učiteľka vytvorila kvíz s otázkami vzťahujúcimi sa na daný text
- Po spustení kvízu študenti pracovali vo dvojiciach a snažili sa čo v najkratšom čase odpovedať na otázky z kvízu
- Vyhrala dvojica, ktorá mala najviac správnych odpovedí v najkratšom čase

\*Táto aktivita bola tiež použitá počas otvorenej hodiny a počas dňa otvorených dverí, kedy sa zapájali aj budúci nádejní študenti našej školy a ich rodičia.

**Využitie pre predmety:**

- Aktivita je vhodná pre všetky predmety (na zopakovanie vedomostí alebo získanie nových vedomostí)
- Aktivitu je možné použiť v triede alebo zadať úlohy na diaľku

2. Kahoot - <https://kahoot.com/>

S kahootom sa pracuje na rovnakom princípe ako v prípade predchádzajúcej aktivity. Táto aktivita je veľmi obľúbená medzi študentami.

3. Dance - <https://www.gonoodle.com/>

Aktivitu je vhodné použiť počas nultých hodín, kedy sú študenti ešte ospalí 😊

**Využitie pre predmety:**

- Cudzie jazyky, TV, Zumba, Animačné aktivity

#### 4. Google drive - <https://mail.google.com/>

Túto aktivitu som využívala najmä počas lockdownu, kedy som pomocou účtu Google Drive (gmail) vytvárala pre študentov testy a dotazníky. Po tom, ako študenti dotazníky vyplnili, dostala som email s ich odpoveďami, na základe ktorých som mohla študentov ohodnotiť.

Je možné nastaviť aj automatické vyhodnocovanie testov a dotazníkov a je možné „ozvláštniť“ ich obrázkami.

#### **Využitie pre predmety:**

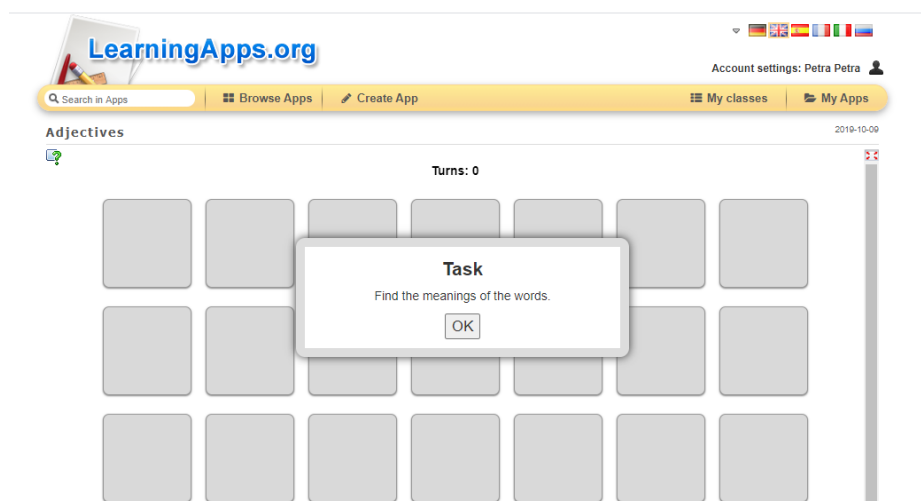
- Všetky predmety

#### 5. Learning apps - <https://learningapps.org/login.php>

Pomocou tejto aplikácie je možné vytvoriť aktivity ako sú napr. puzzle, flash cards, osemsmerniky... Záleží na kreativite učiteľa.

Opäť je potrebné, aby si učiteľ vytvoril na stránke svoj vlastný účet, v ktorom si aktivity tvorí sám alebo sa inšpiruje už zostavenými aktivitami.

#### **Konkrétny príklad z hodiny:**



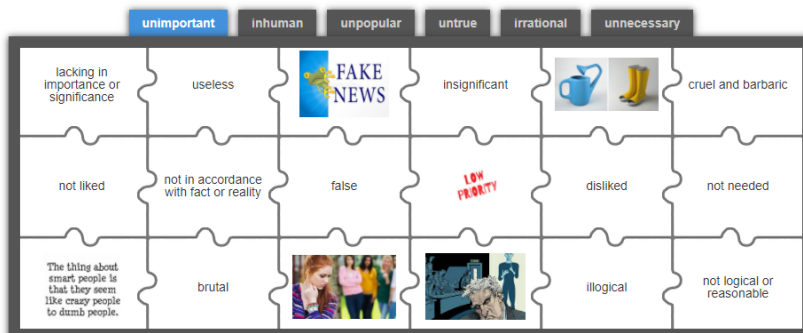
- Na hodine sme precvičovali prídavné mená a ich význam
- Na jednej z kariet bolo napísané prídavné meno a študenti museli nájsť jeho význam
- Tak ako v puzzle, museli si zapamätať pozície rôznych kariet

#### **Využitie pre predmety:**

- Cudzie jazyky, slovenský jazyk, náboženská výchova, občianska výchova...

6. Ďalšiu aktivitu, ktorú som použila počas hodiny bola opäť z <https://learningapps.org/login.php>

- Na hornej lište som uviedla prídavné mená



- V tabuľke sú uvedené definície a obrázky, ktoré tieto prídavné mená definujú
- Ak sú správne spárované, postupne sa odkrýva celý obraz (tak, ako je to vidieť na obrázku pod týmto textom)



- Keď sa obrázok objavil celý, po splnení úlohy, žiaci dostali úlohu obrázok opísať a vyjadriť sa k nemu

### Využitie pre predmety:

- Aktivitu je možné využiť takmer na všetkých predmetoch

