**Semestrální projekt – Mobilní technologie 1**

Golláň – d22129

**Název aktivity:** Opakovací hra – Blooket

**Vzdělávací oblast:** CJ-5-3-02 – rozumí slovům, se kterými se v rámci tematických okruhů opakovaně setkal (zejména má-li k dispozici vizuální oporu) – anglická slovíčka na téma SAFARI

**Cíl aktivity:** žák si procvičí učivo formou hry

**Časová dotace:** 10 minut

**Potřebné mobilní aplikace a nástroje:**

* Žáci – stačí Jakékoliv chytré zařízení s přístupem k internetu pro každého žáka
* Učitel – interaktivní tabule/projektor

**Detailní harmonogram aktivity:**

1. Minuta – vysvětlení aktivity

2. Minuta – žáci se napojí pomocí QR kódu nebo kódu na tabuli/projektor

3. - 7. Minuta – Samotná hra (učitel spouští otázky, žáci odpovídají a např. získávají body)

8. Minuta – Vyhodnocení aktivity a udělení známky pro 3 nejlepší žáky

9. Minuta – prostor pro zpětnou vazbu (učitel se zeptá žáků, jestli se jim kvíz a hra líbily a bude prostor na otázky ohledně učiva a náročnosti)

10. Minuta – rezerva, kdyby nastaly technické potíže, zpětná vazba trvala déle, uklidnění žáků apod.

**Přesný popis činnosti učitele:** učitel během aktivity převážně spouští jednotlivé otázky, ukazuje průběžné pozice žáků a udržuje kázeň a pořádek, řeší technické potíže s připojením, řeší možné organizační potíže

**Přesný popis činnosti žáka:** žák během aktivity plní pokyny učitele – připojí se pomocí QR kódu nebo číselného kódu do aktivity (hry) a snaží se získat co nejvyšší umístění ve hře.

**Možná rizika:**

* u každé aktivity formou hry nastávají rizika se nadměrnou nekázní a nezdravou soutěživostí, posměšky žákům s horším umístěním, bojkotování aktivity, agresivita, pokud se žákovi nebude dařit
* dále mohou nastat technické potíže s připojením do aktivity, připojením k internetu, výkonem (sekáním) používaného zařízení, nedostatečně nabitým zařízením apod., většina těchto problémů jde ale vyřešit použitím např. školních tabletů, které by měly mít zkontrolované, jestli na nich daná aktivita funguje dobře, zkontrolované připojení k internetu, zkontrolovaný stav baterie apod.

**Závěr:** Tuhle aktivitu jsem si vybral, protože jsem sám jako žák měl velmi rád procvičování formou hry, protože mě motivovala k co nejlepším výsledkům. Aktivitu jsem mířil pouze jako procvičení již dosažených znalostí k závěru hodiny, protože si myslím, že forma hry není úplně vhodná na výklad učiva apod. Nástroj Blooket funguje trochu podobně jako další podobné kvízové nástroje (Kahoot, apod.), ale s tím rozdílem, že místo kvízu hrají žáci opravdovou hru a otázkami získávají různé body, zlato, apod. Myslím si, že velká výhoda je v jednoduchosti a motivaci hrou, ale k tomu se váže také riziko přehnané soutěživosti a nekázni při použití chytrých zařízení a hraní her.