

VELKÉ OPAKOVÁNÍ

CÍLE HODINY

- Žák za pomoci spolužáků odpoví správně na většinu otázek, které shrnují učivo předchozích tří vyučovacích hodin.

CO JE POTŘEBA ZAJISTIT PŘED HODINOU

- Projít si podrobný průběh hodiny a vybrat si, jestli budeme používat Bingo nebo Kahoot.
- Zajistit připojení k internetu pro digitální zařízení žáků pro Kahoot
- Připravit si na Kahoot: projektor, tabuli + fixy/křídly, lepicí papírky
- Připravit si na Bingo: tabulky na Bingo a k tomu rozstříhané otázky (soubor *list_pro_ucitele.pdf* ve složce)

OČEKÁVANÉ VÝSTUPY V RVP

- I-9-4-03 vybírá nejvhodnější způsob připojení digitálních zařízení do počítačové sítě; uvede příklady sítí a popíše jejich charakteristické znaky
- I-9-4-05 dokáže usměrnit svoji činnost tak, aby minimalizoval riziko ztráty či zneužití dat; popíše fungování a diskutuje omezení zabezpečovacích řešení



Kvíz Jak funguje internet:

<https://create.kahoot.it/details/f4426cac-8cc9-4872-9690-607c2d1e410b>

Průběh podrobně

KVÍZ V KAHOOTU

Rozdělte žáky do skupin po 4. V každé skupině je potřeba jedno digitální zařízení (mobilní telefon nebo tablet). Vysvětlete pravidla hry: Kvíz bude mít 2 kola:

- v **prvním kole** budou otázky s nabídkou odpovědí. Správná odpověď se vybírá v Kahootu. Počítají se správné odpovědi nikoli vaše rychlost. Každá správná odpověď je za půl bodu.
- v **druhém kole** budou otevřené otázky a každá správná odpověď bude za bod, protože se jedná o složitější otázky. Odpovědi se budou psát na papír.
- V obou kolech nerozhoduje rychlost, záleží na správnosti odpovědí.
- Odpovědět musí skupiny před vypršením časového limitu.

Kvíz Jak funguje internet (viz QR odkaz výše)
(-> Start -> Team mode -> Teams on shared devices -> Start)

Žáci se přihlašují přes **kahoot.it**
Nechte žáky vymyslet název jejich týmu, přihlásit se, zároveň celou po dobu hry promítejte kvíz i projektorem či na interaktivní tabuli.

V prvním kole žákům správné odpovědi opravuje sám kvíz.

Ve druhém kole se žákům objevují pouze otázky. Odpovědi píšou na lepicí papírky. Ty následně chodí nalepit na tabuli. Učitel měří čas (doporučujeme 1-2 min na každou odpověď). Po uběhnutí časového limitu vyhodnotíme všechny odpovědi.

Na závěr hru vyhodnotíme sečtením bodů z prvního i druhého kola (první kolo: vpravo nahoře se objeví tlačítko **Next -> View Full report -> Players -> Show more** - každý tým lze rozkliknout a podívat se na počet správných a špatných odpovědí)

BINGO (OFFLINE ALTERNATIVA KE KVÍZU V KAHOOTU)

Žáci pracují samostatně. Každý dostane jeden pracovní list a do každého políčka tabulky vyplní jeden z nabízených pojmů.

My si vybereme, jestli pojmy budeme losovat nebo ne. Pokud ano, nastříháme si list pro učitele na proužky, sbalíme je a vhodíme je do vhodné losovací nádoby (hrnek, krabíčka, ...). Případně nemusíme stříhat a jen náhodně vybíráme vysvětlení z listu pro učitele.

Hra začíná signálem od učitele, nás. Určeným způsobem náhodně čteme vysvětlení pojmů, které děti mají v tabulkách. Pokud má dítě pocit, že pojem, který odpovídá vysvětlení, má zapsaný v tabulce, tak ho v tabulce škrtná či jinak barevně označuje. Po určeném časovém úseku (desítky vteřin) k vysvětlení přiřazujeme daný pojem.

Zeptejte se, zda někdo přiřadil jiné slovo. Pokud ano, diskutujte, proč daná odpověď není správná. Vyvarujte se prozrazení pojmů, které ještě mohou přijít na řadu.

Dítě vyhrává, dokáže-li spojit strany a nebo rohy tabulky (tři správné odpovědi v řadě). Musíme pak jen zkontrolovat, jestli skutečně správně zaškrtnulo pojmy.

Hru je vhodné pro upevnění pojmů hrát dvakrát.