

Komplexný prehľad a porovnanie interaktívnych kvízových platforiem

The complex overview and comparison of the interactive quiz apps

Andrea Salayová

Abstrakt: Tento príspevok ponúka komplexný prehľad a komparatívnu analýzu siedmich najpopulárnejších kvízových aplikácií používaných vo výuke jazykov (Kahoot!, Quizizz, Socrative, Blooket, Mentimeter, Wordwall, Gimkit). S postupne sa zvyšujúcou integráciou technológií do výuky sa z týchto platforiem stal neoceniteľný nástroj na zvýšenie aktivity študentov a upevňovanie ich jazykových schopností. Každá aplikácia je analyzovaná z hľadiska jej špecifických vlastností, vzhľadu, pedagogickej hodnoty a potenciálu, a adaptovateľnosti rôznych výukových kontextov. Analýza týchto kritérií zdôrazňuje silné a slabé stránky každej aplikácie, čím ponúkne pedagógom možnosť výberu najvhodnejšej aplikácie pre ich individuálne potreby a výukové ciele. Porovnaním kľúčových funkcií, akými sú druhy otázok, herná mechanika, spätná väzba v reálnom čase, jednoduchosť použitia, sa tento príspevok snaží motivovať pedagógov k zefektívneniu výuky skrze využitie interaktívnych kvízových technológií.

Kľúčové slová: interaktivita vo výuke, kvízové aplikácie, technológia vo výuke

Abstract: This article provides a comprehensive overview and comparative analysis of the seven of the most popular quiz applications used in language teaching (Kahoot!, Quizizz, Socrative, Blooket, Mentimeter, Wordwall, Gimkit). With the increasing integration of technology in education, these platforms have become essential tools for enhancing student engagement and reinforcing language skills. Each app is examined in terms of its unique features, user interface, pedagogical value and potential, and adaptability to different teaching contexts. The analysis highlights the strengths and limitations of each platform, offering educators insights into selecting the most appropriate tool based on their specific classroom needs and teaching objectives. By comparing key functionalities such as question types, game mechanics, real-time feedback, and ease of use, the article aims to guide language educators in optimizing their instructional strategies through the effective use of quiz-based learning technologies.

Key words: interactive teaching, quiz applications, technology in teaching

Úvod

V neustále sa rozvíjajúcom prostredí vzdelávania predstavuje nástup technológií nezvratný bod, ktorý niekedy odmietame prekročiť. Integrácia technológií do výuky úplne transformovala tradičné výukové metódy a priniesla nové možnosti ako študentov zahrnúť do výuky a ako posilniť výukové ciele. Medzi týmito inováciami sa vynorili aj kvízové platformy, z ktorých sa pre mnohých vyučujúcich a študentov stala neoddeliteľná súčasť výuky a učenia jazykov. Nielenže tieto aplikácie

predstavujú dynamický spôsob, akým podporiť učenie jazykov a hlbšie a trvalejšie udržanie informácií, ale zároveň pomáhajú vytvárať interaktívne učebné prostredie, ktoré signifikantne zlepšuje motiváciu a zapájanie sa študentov do hodiny.

Efektívne využívanie technológií vo výuke predstavuje viac, než len snahu o udržanie pozornosti študentov, hrá totiž dôležitú rolu v podpore dlhodobého uchovávaní informácií. Keď sa študenti počas výuky nenudia, je pre nich omnoho jednoduchšie ponoriť sa do procesu učenia a toto sústredenie im okrem toho pomáha lepšie pochopiť študijnú látku. Interaktívne herné aplikácie, ako sú aj kvízové aplikácie, poskytujú študentom okamžitú spätnú väzbu a pocit úspechu, čo môže podporiť záujem o jazyk ako taký a vyvolať v študentovi túžbu hlbšie tento jazyk preskúmať aj mimo učebne.

O pozitívnom dopade interaktívnych aplikácií a technológií na učenie študentov už vzniklo množstvo vedeckých štúdií a publikácií, odporúčam hlavne sekciu *How Multimedia Can Improve Learning and Instruction* vo vynikajúcej publikácii *The Cambridge Handbook of Cognition and Education* (pp. 460–479), kde autor R. E. Mayer vysvetľuje, že využívaním rôznych aplikácií a technológií dochádza u študentov k zapájaniu viacerých zmyslov, čím sa dosahuje omnoho efektívnejšie a dlhodobejšie udržiavanie informácií. Autori Hew a Cheung analyzovali dostupné štúdie o dopade využívania webových nástrojov na výuku už v roku 2013 a hoci väčšina skúmaných štúdií využívala ako výskumnú metódu iba rozhovory so študentami, zistenia boli naprieč všetkými štúdiami výhradne pozitívne. Tieto zistenia sú publikované v článku *Use of Web 2.0 technologies in K-12 and higher education: The search for evidence-based practice*, ktorý vyšiel v publikácii *Educational Research Review* 9 (s. 47–64). Dôraz na potrebu využívania technológií vo výuke kladie aj publikácia *Rethinking Pedagogy for a Digital Age: Designing for 21st Century Learning* (Beethan, Sharpe, 2013) a špeciálne na vyššie vzdelanie sa sústreďuje publikácia NMC Horizon Report: 2015 Higher Education Edition (Johnson, Adams Becker, Estrada, Freeman, 2015). Veľmi dobre štruktúrovaný prehľad zásad využívania technológií vo výuke prinášajú autori Koehler a Mishra (2009) v článku *What is Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)?* (Contemporary Issues in Technology and Teacher Education, 9(1), 60–70), kde sa zameriavajú na tri piliere, tzv. TPACK – Technology (technológia), Pedagogy (pedagogiku) a content knowledge (znalosť obsahu). Využívaniu technológií vo väčšej miere a dokonca tvorbe celých online kurzov sa venuje publikácia *The Theory and Practice of Online Learning* (Anderson, 2008). V súčasnosti je téma využívania technológií vo výuke stále viac a viac aktuálna, čo je reflektované aj v aktuálnom výskume. Autori Almufarreh a Arshad v článku *Promising Emerging Technologies for Teaching and Learning: Recent Developments and Future Challenges* (Anbarjafari, 2023) skúmajú najnovšie technologické trendy (jako napr. virtuálnu realitu) a ich možnú aplikáciu vo výuke budúcnosti. Podobne aj článok *Augmented Reality: Current and New Trends in Education* skúma trend augmentovanej reality a jej možného využitia vo výuke.

Veľmi zaujímavý dialóg nastoľuje špeciálna edícia periodika *Educational sciences* s názvom *The Role of Technology in Education: Progress, Problems, and Possibilities* (2023), kde sa do popredia dostávajú témy spojené s využitím umelej inteligencie ako je Chat GPT a všetky výhody a riziká s tým spojené.

Pri snahe vyučujúcich o prispôsobenie svojich výukových stratégií diverzným potrebám rôznych študentov je správny výber kvízovej platformy veľmi dôležitý. Každá aplikácia má svoje špecifické vlastnosti a možnosti, čo ovplyvňuje, ako efektívne sa dá využiť na konkrétne pedagogické ciele. Niektorým skupinám študentov vyhovujú aplikácie, ktoré sú strohé a jednoznačné, ako Socrative, no mladším generáciám, ktoré vyrastali s technológiami, vyhovujú zložitejšie aplikácie, ktoré sú vizuálne pútavé a obsahujú rôzne herné módy, ako napríklad Blooket.

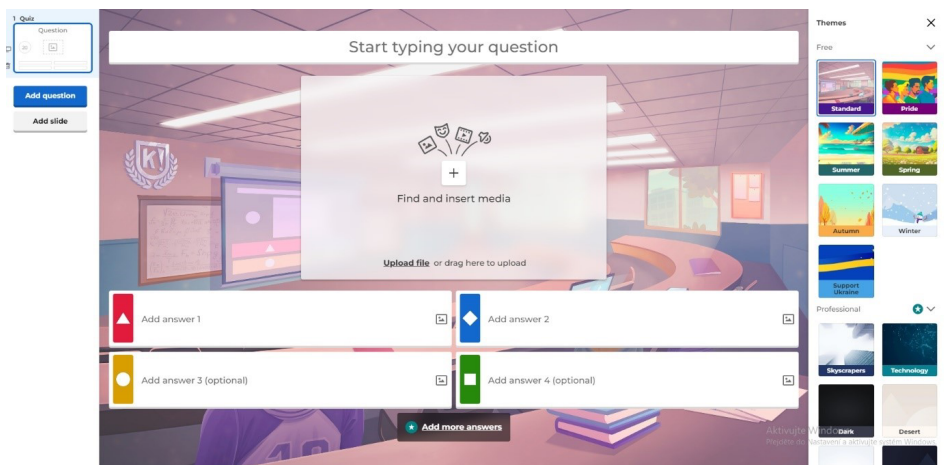
Tento článok poskytuje komplexný prehľad a komparatívnu analýzu siedmich najpopulárnejších kvízových platforiem – Kahoot!, Quizizz, Socrative, Blooket, Menti-meter, Wordwall a Gimkit. Ku každej budú poskytnuté všetky dôležité informácie o ich funkciách a možnostiach, no takisto o rozdieloch v platenej a neplatenej verzii. Tieto informácie môžu pedagógom pomôcť s výberom vhodnej kvízovej aplikácie pre ich špecifické potreby, prípadne dodať odvahu tento druh aktivity vo výuke vyskúšať prvýkrát.

Informácie v článku čerpám prevažne z vlastných skúseností s využívaním týchto aplikácií počas výuky odbornej lekárskej terminológie na Lekárskej fakulte Masarykovej univerzity; používam pozorovanie, rozhovory so študentami a spätnú väzbu z predmetovej ankety, ktorú študenti vyplňajú na konci každého semestra, a v ktorej využívanie interaktívnych aplikácií opakovane vyzdvihujú. Cieľom článku nie je vedecky analyzovať dopad využívania aplikácií na priebeh výuky, ale zdieľať osobné skúsenosti z pedagogickej praxe a inšpirovať k ich užívaniu, prípadne aj k ich výskumu na základe zozbieraných dát.

1 Kahoot!

Kahoot! je rozhodne jednou z najpopulárnejších kvízových aplikácií, ktorú študenti väčšinou dobre poznajú už z prostredia strednej alebo dokonca základnej školy. Táto aplikácia vznikla už v roku 2013 a odvtedy ju v rôznych kapacitách každoročne používa približne polovica všetkých študentov. Efektivita tejto aplikácie bola už dôkladne preskúmaná a všetky poznatky sú zhrnuté v štúdií „*The effect of using Kahoot! for learning – A literature review*“ (Wang, Tahir, 2020, s. 1–20).

Platforma Kahoot! poskytuje priestor pre veľmi jednoduché vytvorenie kvízu, ktorý vyučujúci následne spustí, študenti sa pripoja, kvízové otázky sa zdieľajú na obrazovke a študenti označujú správne odpovede na svojich zariadeniach. Užívateľské prostredie je veľmi jednoduché, čo je pravdepodobne aj dôvodom, prečo si študenti túto aplikáciu vyberajú, keď majú kvíz vytvoriť sami.



Obr. 1: Kahoot! užívateľské prostredie

Kahoot! neoplyva možnosťami výberu rôznych typov otázok, čo však môže byť výhodou pre menej technicky zdatných vyučujúcich. Zároveň poskytuje možnosť výberu grafického prostredia kvízu (na obrázku vpravo), od farebných až po viac profesionálne pôsobiace šablóny. Do zadania otázky je taktiež možné umiestniť obrázok alebo dokonca video, prípadne zvuk, čo je pri výuke jazykov veľmi vítané. Ďalším pozitívom tejto aplikácie je, že študenti môžu pracovať aj v tímoch.

Hlavnou nevýhodou je okrem obmedzených možností pri tvorbe otázok hlavne obmedzenie funkcií v neplatenej verzii, ktoré Kahoot! zaviedol počas roka 2023, hlavne čo sa týka počtu účastníkov kvízu, ktorá je aktuálne v neplatenej verzii iba 10, čo môže byť dostačujúce pre niektoré menšie študijné skupinky, no v triede bežného typu by vyučujúci musel tento nedostatok obísť zadáním práce vo dvojiciach alebo by bol nútený využívať niektorú z platených verzii, ktorých ceny sa pohybujú mesačne od cca 8 do 20 eur. Už pri najlacnejšej verzii však stúpa povolený počet účastníkov na 100.

Ďalšou nevýhodou tejto aplikácie je dôraz na rýchlosť pri odpovedaní, čo môže niektorým študentom spôsobiť stres alebo úzkosť. U niektorých učebných skupín môže táto forma kvízu vyvolať aj pomerne hlučné prostredie.

Zhrnutie: Kahoot! je vhodná aplikácia pre úplných začiatocníkov pri práci s technológiami alebo pre využitie na krátke aktivizačné kvízy v malých študijných skupinách.

		Basic	Kahoot!+ Start for Higher ed educators	Kahoot!+ Premier for Higher ed educators	Kahoot!+ Max for Higher ed educators
		Free	€7.99 per educator per month €96 billed annually	€11.99 per educator per month €144 billed annually	€19.99 per educator per month €240 billed annually
			Buy now	Buy now	Buy now
Player limit					
Synchronous player limit	?	10	100	200	400
Creation set					
Create private kahoots	?	×	✓	✓	✓
Premium image library	?	×	✓	✓	✓
Teaching guides	?	×	✓	✓	✓
Audio in questions	?	×	✓	✓	✓
New! Question generator (AI assisted)	?	×	×	×	✓
New! PDF-to-kahoot generator (AI assisted)	?	×	×	×	✓
Co-writer (AI assisted) - Coming soon	?	×	×	×	✓

Obr. 2: Kahoot! platené verzie

2 Quizizz

Pravdepodobne najpopulárnejšou novšou aplikáciou a zároveň aplikáciou s najširším využitím je Quizizz. Quizizz je omnoho viac než len kvízová platforma s nádhernou grafikou, umožňuje totiž aj tvorbu prezentácií s interaktívnymi prvkami a zadávanie kvízov v herných módoch, kde študenti okrem odpovedania na otázky hrajú rôzne mini hry. Okrem toho je zatiaľ táto aplikácia veľmi dobre využiteľná aj v neplatenom móde, obmedzuje iba niektoré konkrétne a komplexnejšie druhy otázok.

Užívateľské prostredie je veľmi príjemné a intuitívne, s možnosťou vkladania obrázkov k otázkam alebo odpovediam priamo v aplikácii, bez nutnosti sťahovať obrázky z internetu do počítača. Otázky je taktiež možné importovať z dokumentu alebo nechať vytvoriť pomocou umelej inteligencie zo zadaného textu.

Veľkou výhodou tejto aplikácie je aj to, že kvíz je možné spustiť aj ako domácu úlohu a študenti ho môžu vyplňať kedykoľvek v rámci zadaného časového úseku. Vyučujúci môže odpovede kedykoľvek skontrolovať a aplikácia dokonca generuje aj zaujímavé štatistiky, ako úspešnosť konkrétnych otázok alebo na ktoré otázky potrebovali študenti najviac času.

Zhrnutie: Táto aplikácia je všestranná a veľmi obľúbená u študentov, hlavne keď je kvíz spustený v hernom móde, ktorý sa nazýva „Mastery Peak“ a obsahuje mini

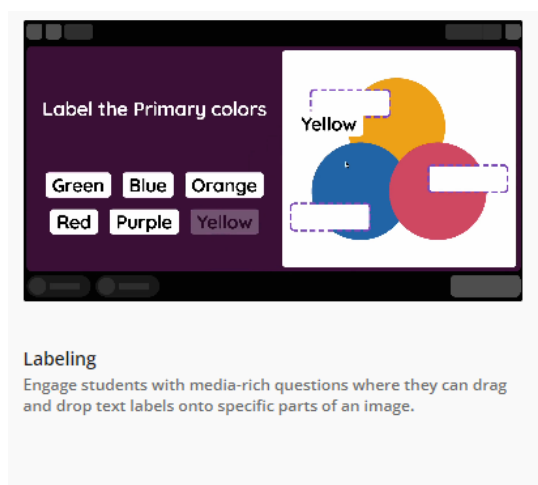
Search questions from quizzes made by other teachers

Search from millions of free quizzes

Or select a question type to add question

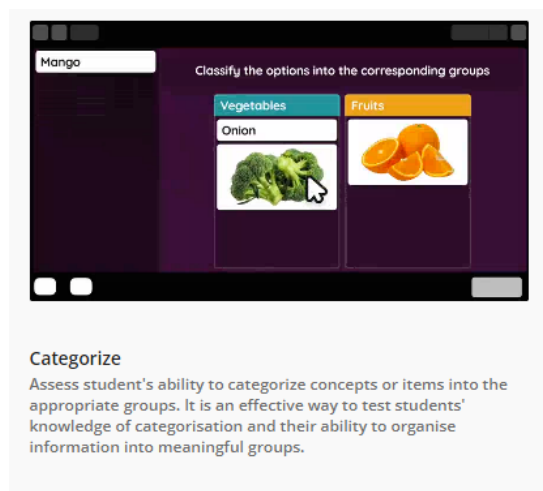
- ☒ Multiple Choice
- ☐ Comprehension
- ☐ Fill in the Blank
- Open ended responses
 - ☐ Draw
 - ☐ Video Response
 - ☐ Poll
 - ☐ Open Ended
 - ☐ Audio Response
 - ☐ Word Cloud
- Interactive/Higher-order thinking
 - ☐ Match
 - ☐ Drag and Drop
 - ☐ Hotspot
 - ☐ Categorize
 - ☐ Reorder
 - ☐ Drop Down
 - ☐ Labeling
- Mathematics
 - ☐ Math Response
 - ☐ Graphing
- Other

Obr. 3: Quizizz možnosti výberu otázky



Obr. 4: Quizizz – Příklad otázky „Labeling“

hry. Variácie druhov otázok poskytujú priestor na dôkladné zopakovanie učebnej látky, či už priamo na hodine alebo zadané ako domáca úloha. Tvorba kvízu je jednoduchá a časovo nenáročná, no výsledok je efektívny. Platená verzia Quizizz



Obr. 5: Quizizz – Příklad otázky „Categorize“

aplikácie stojí 144 dolárov ročne, no pre potreby bežnej výuky nie je vôbec nevyhnutná.

3 Socrative

Ďalšou aplikáciou je Socrative, ktorý spolu s aplikáciou Kahoot! patrí k priekopníkom kvízových aplikácií. Do širšieho povedomia sa táto aplikácia dostala hlavne počas dištančnej výuky z obdobia covidových reštrikcií, no v akademickom prostredí sa využívala už aj predtým, hoci nie až tak bežne. Využitelnosť Socrativu je podobná ako v prípade aplikácie Quizizz, no graficky oveľa menej pútavá a v neplatenej verzii omnoho obmedzenejšia (aktuálne je možné v neplatenej verzii využívať len 5 rôznych kvízov). Užívateľské prostredie je však stále pomerne príjemné a intuitívne, s možnosťou nechať kvíz „zapnutý“ na dobu neurčitú, a študenti sa tak k nemu môžu kedykoľvek vrátiť. Druhy otázok sú však veľmi obmedzené, v podstate povoľujú len výber z možností, otvorenú otázku alebo otázku typu áno/nie.

Zhrnutie: Socrative je v podstate menej využiteľný Quizizz. Pokiaľ neexistovali iné aplikácie, tak bol veľmi prínosný, no momentálne je v neplatenej verzii iba ťažko využiteľný. 5 kvízov, ktoré sú k dispozícii, sa však dajú využiť ako nepovinné opakovanie na konci roka alebo semestra, ktoré vyučujúci umiestni do interaktívnej osnovy.

1. Aký je komparatív od adjektíva malum? 1 point

A ☐ minor

B ☐ minus

C ☐ malius

D ☐ plura

E ☒ peius

+ Add Answer

i An explanation, if you like.

2. Vytvorte superlatív od adjektíva magna

Obr. 6: Socrative – užívateľské prostredie pri tvorbe otázok

Choose a Plan

Already have a License Key? [Enter License Key](#)

Annually **SAVE 50%** Monthly

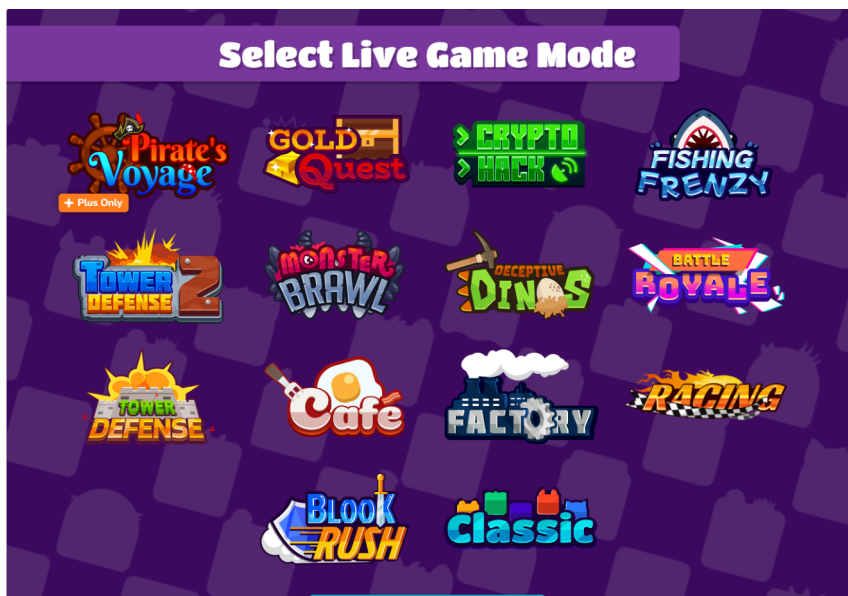
Free YOUR PLAN	Essentials	MOST POPULAR Pro
Assess and engage your students in real-time with a variety of activities.	Close feedback loops faster with timely and transparent communication of learning progress.	Scale assessment for impact with collaborative team features that simplify quizzing for large classes.
\$0.00 Forever	\$14.99 \$9.99 Per Seat/Month Billed Annually	\$24.99 \$16.99 Per Seat/Month Billed Annually
Current Plan	Upgrade	Upgrade Team Purchase
What's included: 5 quizzes 1 room 50 students per activity 30-day report history - Automatic grading	Everything in Free, plus: - Unlimited quizzes 5 rooms 90-day report history - Give partial marks - Pause activities - Rostered rooms - Advanced reports	Everything in Free, plus: 30 rooms 20 shared libraries 300 students per activity - Unlimited report history - Priority support

Obr. 7: Socrative – platené verzie

4 BlooKet

Menej známa aplikácia, ktorá však stále viac a viac naberá na popularite medzi študentami je herná kvízová platforma BlooKet. Kvízy sú graficky upravené tak, že pripomínajú rôzne klasické videohry a zároveň aj obsahujú herné prvky.

Vyučujúci môže vybrať na spestrenie kvízu akýkoľvek herný mód, pri móde „Gold Quest“ napr. študenti odpovedajú na otázky, za správne odpovede získavajú zlato, no majú aj možnosti zlato ukradnúť spoluhráčom. V móde „Cafe“ zasa študenti obsluhujú zákazníkov v kaviarni a zarábajú si odpoveďami na otázky. Všetky hry je možné spustiť aj ako domácu úlohu a dokonca aj v tímovom móde.



Obr. 8: Blooket – herné módy

Level Up Your Classroom

Starter	Plus	Plus Flex
Free	\$4.99	\$9.99
forever	per month, charged yearly (\$59.88)	per month
- Create or Discover Sets - Unique Game Modes - Question Set Search - Up to 60 Players	- All Starter Features - Exclusive Game Modes - Enhanced Game Reports - Question Set Folders - Verified Curriculum - Copy & Duplicate Sets - Up to 300 Players	- All Plus Features - Pay Monthly - Cancel Whenever
Already Owned	Buy Now	Buy Now

Aktivujt
Prejete d

Obr. 9: Blooket – platené verzie

Nevýhodou tejto aplikácie je niekedy až prehnaná súťaživosť a obmedzené druhy otázok (podobne ako v prípade aplikácie Socrative je možnosť len výber z odpovedí alebo otázky typu áno/nie). Niektoré funkcie sú skryté v neplatenej verzii, no aplikácia je dobre využiteľná aj tak, s maximálnym počtom hráčov až 60.

Zhrnutie: Blooket je veľmi príjemná aktivizačná aplikácia, ktorá študentov baví a do kvízov sa aktívne zapájajú aj inak introvertní študenti. Kvôli obmedzenému druhu otázok nie je ideálna na komplexné opakovanie, ale na druhej strane je vynikajúcim nástrojom na ozvláštnenie výuky a „prebudenie“ študentov.

5 Mentimeter

Mentimeter je trochu iná aplikácia ako predchádzajúce, v zmysle, že nevytvára kompletný kvíz, ale je veľmi vhodná na krátke otázky, získavanie spätnej väzby od študentov alebo ich aktivizáciu. Táto aplikácia vytvára z odpovedí slovné mapy, ktoré sú veľmi efektívne a študenti si ich môžu uložiť, prípadne sa k nim vyučujúci môže vracieť v rámci semestra.

Užívateľsky je aplikácia veľmi jednoduchá, vyučujúci zadá otázku a nazdieľa kód a študenti odpovedajú na svojich zariadeniach a sledujú ako sa na obrazovke vytvára z ich odpovedí slovná mapa (najčastejšie uvádzané odpovede sú na mape najväčším písmom a v strede) alebo anketa. Podobne ako Quizizz, aj Mentimeter umožňuje tvorbu interaktívnych prezentácií, ktoré zahŕňajú ankety, kvízové prvky alebo spomínané slovné mapy.

Zhrnutie: Veľmi praktická aplikácia na zahrnutie do výuky, či už na začiatku, na zistenie očakávaní študentov alebo na konci, na zisťovanie dojmov alebo termínov, ktoré si študenti najlepšie zapamätali. Keďže je odpovedanie anonymné, často sa vyjadria aj hanblivejší študenti a odpovede sú úprimnejšie, keď sa jedná o spätnú väzbu k výuke. V neplatenej verzii je Mentimeter dobre využiteľný, no sú samozrejme funkcie, ktoré sú dostupné len v platenej verzii, hlavne sa však jedná o nástroje pri tvorbe prezentácií.

6 Wordwall

Veľmi flexibilnou a široko aplikovateľnou aplikáciou je Wordwall, ktorý ponúka veľké množstvo šablón na mini hry a kvízy, ktoré sa následne vytvárajú veľmi jednoducho a sú graficky pútavé. Veľkou výhodou je, že vytvorené aktivity sa dajú voľne zdieľať a hoci v neplatenej verzii sa dá vytvoriť iba 5, všetky aktivity vytvorené počas využívania platenej verzie zostávajú prístupné aj po prechode naspäť na verziu neplatenú. Výhodou je aj to, že aplikácia je dostupná aj v slovenčine aj v češtine.

Poznáte nejaké latinské slová/citáty?

89 responses

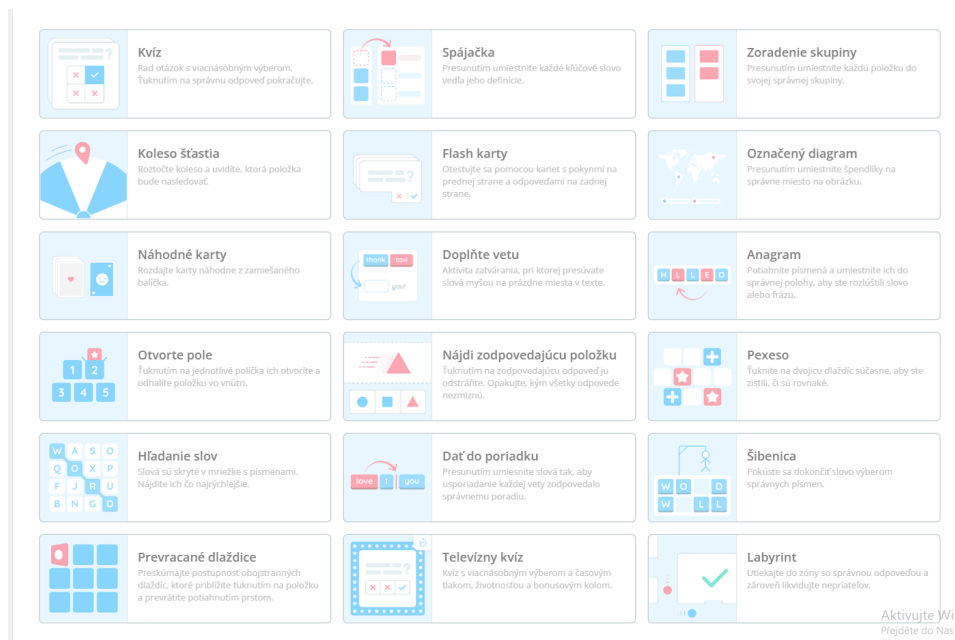


Obr. 10: Mentimeter – slovná mapa

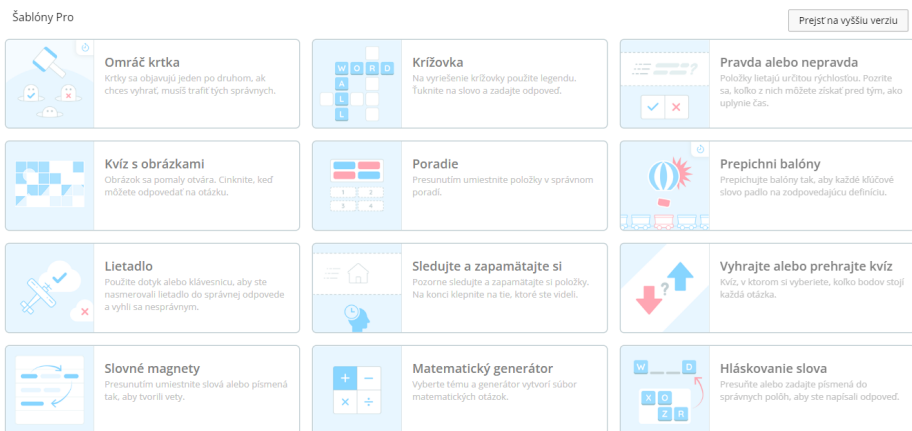
Free	Basic	Pro	Enterprise
Getting started? Explore how to make meetings of all types engaging for free.	Engage audiences as part of your usual presentation toolset and analyse results.	Bring engagement to your workplace and use your own logo.	Perfect for 10+ presenters. Get in touch and improve engagement levels today.
\$0.00 USD	\$11.99 USD	\$24.99 USD	Custom
Per presenter/month Billed yearly, excl. tax.	Per presenter/month Billed yearly, excl. tax.	Per presenter/month Billed yearly, excl. tax.	
Current plan	Upgrade to Basic	Upgrade to Pro	Learn more
Includes ✓ 50 participants per month ✓ Unlimited participants once per month ✓ Word clouds, polls, quizzes, slides and much more ✓ Edit Mentis together with your team	All Free features, plus ✓ Unlimited participants per month ✓ Import slides from other tools ✓ Export results to Excel	All Basic features, plus ✓ Add your own company logo and branding ✓ Create team templates ✓ Edit presentations with your colleagues or specific team members	All Pro features, plus ✓ Company-wide branding ✓ Single Sign-On ✓ SCIM ✓ Success manager

Obr. 11: Mentimeter – platené verzie

Zhrnutie: Wordwall je vynikajúci nástroj na ozvláštnenie výuky a aktivizáciu študentov v situáciách, keď ich pozornosť opadáva. Príprava mini hier je vďaka šablónam jednoduchá a vyučujúcemu nezaberie veľa času, dokonca ju môže zdieľať s kolegami. Pripravené aktivity sa dajú jednoducho umiestniť do interaktívnej osnovy a sú prístupné kedykoľvek po kliknutí na odkaz, bez nutnosti registrácie.



Obr. 12: Wordwall – šablóny v základnej verzii



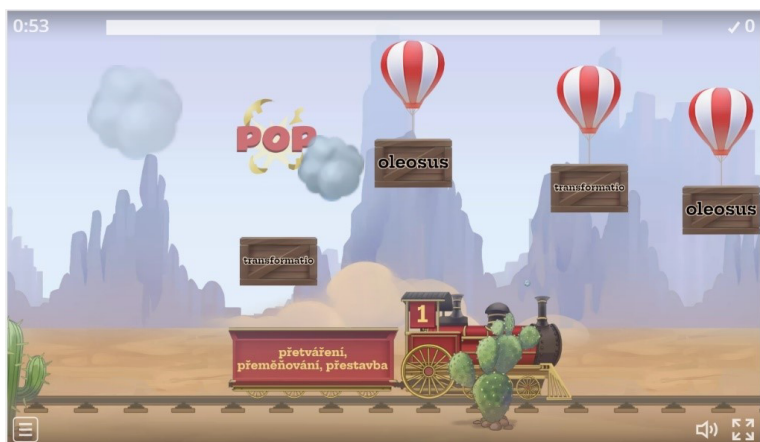
Obr. 13: Wordwall – šablóny v Pro verzii



Obr. 14: Wordwall – ukážka hry „Labyrint“



Obr. 15: Wordwall – ukážka hry „Omráč krtka“



Obr. 16: Wordwall – ukážka hry „Prepichni balóny“

Základný účet Zadarmo	Štandard Kč 110/mesačne CZK	Pro Kč 165/mesačne CZK
Aktuálny plán	Prechod na vyššiu verziu	Prechod na vyššiu verziu
To zahŕňa ✓ Vytvorte až 5 aktivít ✓ 18 štandardné šablóny zobraziť zoznam	To zahŕňa ✓ Vytvárajte neobmedzené aktivity ✓ Úprava možností aktivity ✓ Neobmedzené vyhľadávanie komunity ✓ Vytlačateľné ✓ 18 štandardné šablóny zobraziť zoznam	To zahŕňa ✓ Vytvárajte neobmedzené aktivity ✓ Úprava možností aktivity ✓ Neobmedzené vyhľadávanie komunity ✓ Vytlačateľné ✓ 18 štandardné šablóny ✓ 12 profesionálne šablóny zobraziť zoznam

Obr. 17: Wordwall – platené verzie

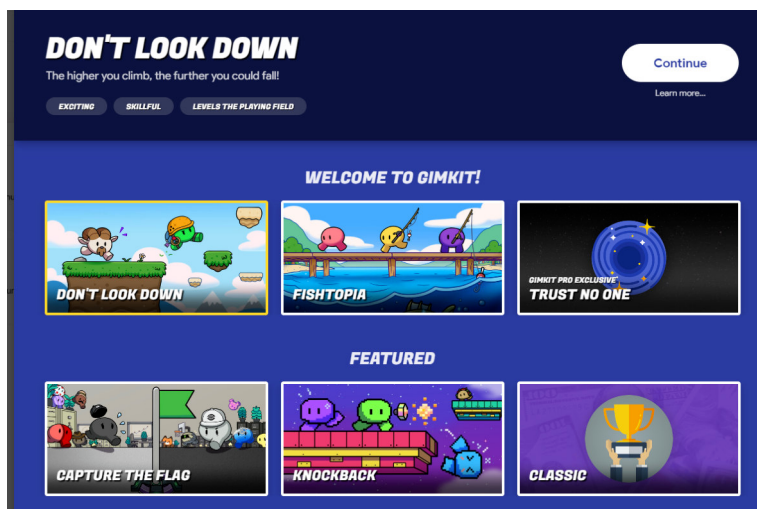
7 Gimkit

Gimkit je v našom prostredí zatiaľ menej známa kvízová aplikácia, no zo spomenutých najviac pripomína Blooket. Zaujímavé je, že ju vyvinul študent strednej školy, Josh Feinsilber, ako súčasť projektu, no platforma sa stáva stále viac a viac populárna medzi študentami aj vyučujúcimi, hlavne kvôli herným prvkom a graficky príjemnému prostrediu. Študenti za správne odpovede zarábajú tzv. „GimBucks“, hernú menu, ktoré potom vymieňajú za možnosť postupu v hre. Hra pokračuje až kým ju vyučujúci neukončí. Gimkit okrem správnych odpovedí vyžaduje od študentov, aby rozmýšľali nad stratégiou, ako herné peniaze čo najlepšie využijú. Podobne ako v prípade aplikácie Blooket, aj Gimkit obsahuje rôzne herné módy, ktoré je možné využívať vo výuke priamo alebo zadať ako domácu úlohu.

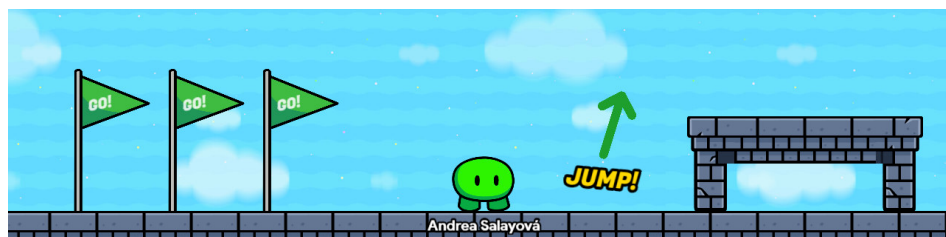
Zhrnutie: Gimkit je zaujímavý nástroj na diverzifikáciu výuky, no narábanie s hernými módmi je pre študentov o niečo náročnejšie ako pri iných aplikáciách. Na rozdiel od nich má však Gimkit veľmi silný herný aspekt a študenti hru aj reálne hrajú okrem odpovedania na otázky.

The screenshot shows the Gimkit interface for creating a question. At the top right, there are two radio buttons: "Multiple Choice" (selected) and "Text Input". Below this is a section titled "Question" with a text input field containing "Ask away..." and a small icon. Underneath the question field are three buttons: "Add Photo" (with a camera icon), "Add Audio" (with a microphone icon), and "Add Equation" (with a math symbol icon). Below these is a section titled "Answers". It contains four rows, each with a circular icon (a green checkmark for the first, and red X's for the others), a text input field containing "Correct answer..." or "Incorrect answer...", a small icon, and a three-dot menu. At the bottom right of the answers section is an "Add" button.

Obr. 18: Gimkit – užívateľské prostredie pri tvorbe otázky



Obr. 19: Gimkit – herné módy



Obr. 20: Ukážka herného módu „Don't look down“

Záver

Vo svete, ktorý je stále viac a viac ponorený do digitálneho priestoru, je integrácia interaktívnych kvízových aplikácií ako Kahoot!, Quizizz, Socrative, Blooket, Menti-meter, Wordwall, a Gimkit revolučným krokom na poli vzdelávania. Každá z týchto aplikácií poskytuje unikátne vlastnosti, ktoré oslovujú veľké množstvo učebných štýlov, čo z nich vytvorilo neoceniteľný nástroj pre moderných pedagógov. Vďaka ich schopnosti premeniť tradičnú výuku na dynamický a pútavý zážitok, tieto aplikácie nielenže získavajú pozornosť študentov, ale podporujú aj ich motiváciu k učeniu.

Prehľadné porovnanie týchto platforiem zdôrazňuje dôležitosť výberu správneho nástroja v závislosti od špecifických potrieb konkrétnych študijných skupín a výukových cieľov. Zatiaľ čo Kahoot! a Blooket excelujú v podpore zapájania študentov

cez súťaživé herné formáty, Quizizz a Socrative poskytujú flexibilitu v hodnotení vďaka možnosti postupovať svojím vlastným tempom. Mentimeter a Quizizz okrem toho ponúkajú možnosť tvorby interaktívnych prezentácií a spolu s aplikáciou Wordwall poskytujú široké spektrum edukačných aktivít s rôznymi výukovými cieľmi. Gamifikácia Gimkitu a unikátny peňažný bodovací systém zasa pridávajú ďalšiu vrstvu motivácie a podporujú opakovanie a snahu byť najlepší.

Avšak kľúčom ku kumulácii všetkých benefitov týchto nástrojov je diverzifikácia. Žiadna aplikácia nevie pokryť všetky výukové potreby a ciele. Pre pedagógov je nevyhnutné, aby využitie rôznych technologických nástrojov kombinovali medzi sebou a zároveň ich podporovali tradičnými výukovými metódami, aby boli pokryté potreby čo najväčšieho množstva študentov. Domnievam sa, že zahrnutie technológií do výuky nielenže napomáha diverzifikácii, ale zároveň bližšie oslovuje mladšie generácie študentov, ktorým je učenie sa s pomocou technológií blízke a prirodzené.

Zatiaľ čo sa vzdelávania stále rýchlejšie vyvíja, prijatie rôznych druhov interaktívnych kvízových aplikácií poskytne pedagógom možnosť vytvoriť inkluzívne a efektívne učebné prostredie. Integrovaním technológií do výukových stratégií môžu vyučujúci jednoduchšie naplniť diverzné potreby študentov a zabezpečiť, že ich učenie je zaujímavé a relevantné aj v digitálnom veku.

Bibliografia

- ALMUFARREH, A. & ARSHAD, M. (2023). Promising Emerging Technologies for Teaching and Learning: Recent Developments and Future Challenges. *Sustainability* 15, 1–21.
- ANBARJAFARI, G. ET AL. (2023). Augmented Reality: Current and New Trends in Education. *Electronics* 12 (16). 1–32.
- ANDERSON, T. (2008). *The Theory and Practice of Online Learning*. AU Press.
- BEETHAM, H., & SHARPE, R. (Eds.). (2013). *Rethinking Pedagogy for a Digital Age: Designing for 21st Century Learning*. Routledge.
- HEW, K. F., & CHEUNG, W. S. (2013). Use of Web 2.0 technologies in K-12 and higher education: The search for evidence-based practice. *Educational Research Review*, 9, 47–64.
- JOHNSON, L., ADAMS BECKER, S., ESTRADA, V., & FREEMAN, A. (2015). *NMC Horizon Report: 2015 Higher Education Edition*. The New Media Consortium.
- KOEHLER, M. J., & MISHRA, P. (2009). What is Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)? *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 9(1), 60–70.
- MAYER, R. E. (2019). How multimedia can improve learning and instruction. In J. DUNLOSKY & K. A. RAWSON (Eds.), *The Cambridge handbook of cognition and education*, 460–479. Cambridge University Press.
- TIERNAN, P., & COSTELLO, E., & DONLON, E. (2023). The Role of Technology in Education: Progress, Problems, and Possibilities. *Educational Sciences* 13 (3).
- WANG, A. I. & TAHIR, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning – A literature review. *Computers & Education* 149, 1–22.

Gimkit – live learning game show. (n. d.). <https://www.gimkit.com/>

Interactive presentation software. (n. d.-b). Mentimeter. <https://www.mentimeter.com/>

Kahoot! (n. d.). <https://kahoot.it/>

Quizizz | free online quizzes, lessons, activities and homework. (n. d.). <https://quizizz.com/>

Socrative. (n. d.). <https://b.socrative.com/teacher/>

Wordwall – Rýchlejšie vytváranie lepších vyučovacích hodín. (n. d.). <https://wordwall.net/sk/>

Autorka

Mgr. Andrea Salayová, Ph.D., e-mail: asalayova@gmail.com, Language centre, Masaryk University, Brno. She completed her master's degree in Classical Philology at the Faculty of Arts of Comenius University. In 2021, she defended her dissertation entitled „Animals in magical context in literary and epigraphic sources in the area of Roman Empire“ at the Department of Classical Studies at Faculty of Arts, Masaryk University in Brno. Currently, she is an Assistant professor at the Faculty of Medicine / Language Centre at Masaryk University. In her research, she focuses on working with new technologies and using creative group exercises. She also continues her research in the field of ancient magic, ancient religion and history of medicine.