

## Záverečná karta projektu

Názov projektu Evidenčné číslo projektu **LPP-0376-09**

**Identifikácia a rozvoj talentov prostredníctvom internetovej súťaže (IRTIS)**

Zodpovedný riešiteľ **RNDr. Vladimír Burjan**

Príjemca **EXAM testing, spol. s r. o.**

### Názov pracoviska, na ktorom bol projekt riešený

1. EXAM testing, spol. s r. o.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

### Názov a štát zahraničného pracoviska, ktoré spolupracovalo pri riešení

- 1.
- 2.
- 3.

### Udelené patenty/podané patentové prihlášky, vynálezy alebo úžitkové vzory, ktoré sú výsledkami projektu

- 1.
- 2.
- 3.

### Najvýznamnejšie publikácie (knihy, články, prednášky, správy a pod.) zhrňujúce výsledky projektu – uveďte aj publikácie prijaté do tlače

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

### Uplatnenie výsledkov projektu

Výsledkom projektu je celoslovenská (potenciálne medzinárodná) on-line vedomostná súťaž

SAPIENDO (www.sapiendo.sk), do ktorej sa mesačne zapájajú stovky žiakov základných a stredných škôl (a na naše prekvapenie občas aj dospelí). K 31. decembru 2012 bolo na stránke hry zaregistrovaných 3 976 používateľov, ktorí spolu odohrali takmer 19 000 hier, teda v priemere 6,3 hry na jedného súťažiaceho. Súťažiacim sa počas ich hier zobrazilo celkovo 213 519 otázok. V budúcnosti plánujeme (napriek ukončeniu grantu) zlepšiť propagáciu súťaže medzi žiakmi, a to najmä v zahraničí. Ďalej uvažujeme o využití naprogramovaného webového rozhrania hry aj na on-line testovanie žiakov pre potreby škôl. Výsledky projektu tak môžu nájsť aj ďalšie uplatnenie.

## **CHARAKTERISTIKA VÝSLEDKOV**

### **Súhrn výsledkov riešenia projektu a naplnenia cieľov projektu v slovenskom jazyku** (max. 20 riadkov)

Cieľom projektu bolo vytvoriť nový typ vedomostnej on-line súťaže pre žiakov základných a stredných škôl, ktorá by atraktívnou formou prispievala k propagácii prírodných a spoločenských vied a zároveň motivovala žiakov k ich hlbšiemu štúdiu. Môžeme konštatovať, že tento cieľ sa súťaži SAPIENDO podarilo splniť. Za tri roky existencie súťaže SAPIENDO sa na jej stránke www.sapiendo.sk zaregistrovalo takmer 3 976 používateľov, ktorí spolu odohrali neuveriteľných 18 959 hier. V rámci projektu sme vytvorili 6 531 súťažných otázok v slovenskom jazyku a 3 999 z nich sme preložili aj do anglického jazyka, aby sa do súťaže mohli zapájať aj zahraniční žiaci. Otázky sú z dvanástich tematických oblastí: Matematika, Fyzika, Geografia, Dejepis, Zoológia, Botanika, Astronómia, Chémia, Dejiny umenia, Biochémia, Náuka o spoločnosti a Biológia človeka. Súťaž má medzi žiakmi množstvo fanúšikov, o čom svedčí aj z roka na rok rastúci počet súťažiacich a počet odohraných hier. Za svoju popularitu svedčí hra viacerým skutočnostiam, z ktorých najdôležitejšie sú: široký výber súťažných tém, zaujímavé otázky, netradičné pravidlá súťaže (žiaci si sami volia náročnosť otázok, hodnotí sa aj čas a žiaci majú možnosť získať extra body za potvrdenie, že sú si svojou odpoveďou istí) a atraktívne grafické rozhranie súťaže.

### **Súhrn výsledkov riešenia projektu a naplnenia cieľov projektu v anglickom jazyku** (max. 20 riadkov)

The aim of the project was to create a new type of an online knowledge competition (quiz) for pupils of elementary and secondary schools. The competition was supposed to have an attractive form to make natural sciences and humanities appeal to schoolchildren and motivate them to study the subjects deeper. In this moment we can say that the aim has been fulfilled. During the three years of the existence of the online game SAPIENDO, 3 976 users have registered and they have played a total of 18 969 games. For the project's purposes we have created 6 531 questions in Slovak language and translated 3 999 of them into English to enable students from abroad to play as well. The questions cover twelve topic areas: Mathematics, Physics, Geography, History, Zoology, Botany, Astronomy, Chemistry, History of Art, Biochemistry, Social Studies and Human Biology. The competition has a lot of fans among students, the evidence being a growing number of players and games from year to year. The popularity of the competition is determined by several factors, the most important of which are: wide choice of topics, interesting questions, unusual rules of the game (pupils choose themselves the difficulty of the questions, they also get points for time and some extra points if they claim that they are sure about their answer), as well as an attractive graphic design of the webpage.

Svojím podpisom potvrdzujem, že údaje uvedené v záverečnej karte sú pravdivé a úplné a súhlasím s ich zverejnením.

**Zodpovedný riešiteľ**

RNDr. Vladimír Burjan

V Bratislave 30.01.2013

**Štatutárny zástupca príjemcu**

RNDr. Vladimír Burjan

V Bratislave 30.01.2013

.....  
podpis zodpovedného riešiteľa

.....  
podpis štatutárneho zástupcu príjemcu