

B.I.B.S., a. s.



Využití EduBase ve výuce 5

Projekt Vzdělávání pedagogů v prostředí cloudu

reg. č. CZ.1.07/1.3.00/51.0011

Mgr. Jitka Kominácká, Ph.D. a kol.



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

2015

1 Obsah

1	Obsah	2
2	Úvod	3
3	Základní informace o EduRibbon	4
4	Webové prostředí EduRibbon.....	5
5	Tvorba interaktivní aktivity v autorské aplikaci	6
6	Akce/aktivity	8
7	Závěry.....	10

2 Úvod

Příprava výukových materiálů probíhá v autorské aplikaci. Čtvrtý výukový materiál se věnoval úvodu do autorské aplikace a tvorbě učebních textů v části aplikace Knihovna výukových objektů. Tato 5. část je zaměřena na tvorbu interaktivních snímků pro použití EduBase společně s interaktivní tabulí.



EduBase je funkčně propojen s EduRibbon, což je webová aplikace pro tvorbu aktivit pro interaktivní tabuli.

EduRibbon

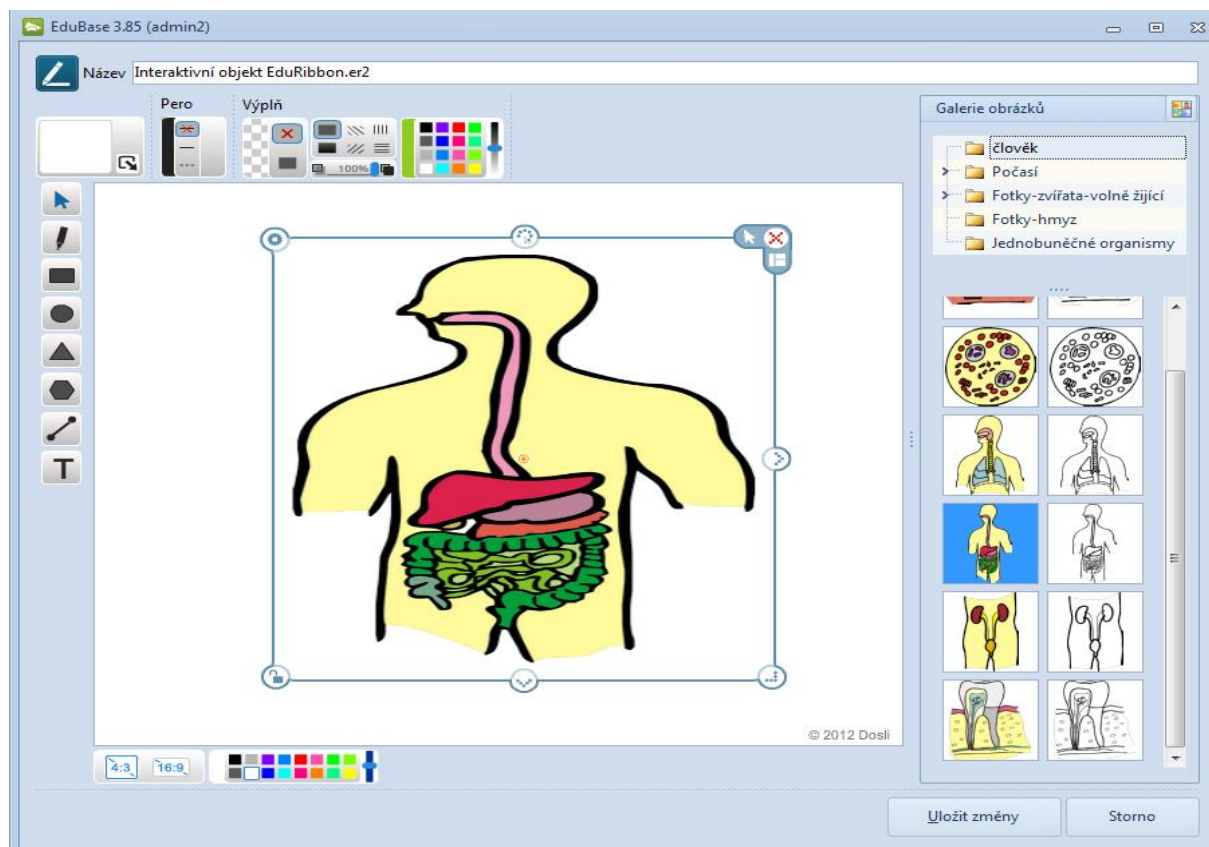
3 Základní informace o EduRibbon

EduRibbon je webovou aplikací a také nástrojem v autorské aplikaci pro tvorbu aktivit určených pro širokou škálu interaktivních tabulí:

- eBeam
- SmartBoard
- ActiveBoard
- Mimio
- Hitachi
- Interwrite
- Casio
- ...

Na webu EduRibbon se uvádí: „Příprava interaktivních snímků probíhá v intuitivním on-line editoru – stačí se zaregistrovat. Pro použití ve vašich interaktivních snímcích nabízí EduRibbon.cz tisíce fotek, klipartů, obrázků a tvarů. Do snímku je vložíte jednoduchým přetažením z galerie. Použít můžete také vlastní obrázky a fotky.“

„Uspořádejte si pro svou hodinu posloupnost vybraných vlastních snímků i snímků ostatních autorů a vytvořte si tak prezentaci přesně dle svých požadavků. Prezentace lze sdílet, vkládat nebo poslat jako domácí úkol.“



4 Webové prostředí EduRibbon

Webové prostředí EduRibbon.cz je dostupné po přihlášení. Lze zde stahovat už hotové a nasdílené interaktivní aktivity a také si vytvářet nové pro svou potřebu.

Doporučujeme



Slovní druhy
uspořádej slovní druhy jak jdou za sebou



Druhy zeleniny
rozdělte zeleninu podle druhů do bedýnek



Laboratorní hodnoty -
Přiřaďte laboratorní položku k číselnému rozmezí.



Regular and irregular verbs
Procvičte si přiřazování minulého času k infinitivu sloves (nebo naopak).

Základní účet je zdarma a nabízí jen funkci tvorby interaktivních snímků. Premiový účet, který je již za měsíční poplatek, nabízí navíc tvorbu celých prezentací, zasílání domácích úloh žáků a galerii více než 7.000 obrázků.

Možnosti portálu



TVORBA SNÍMKŮ

Vytvořte vlastní interaktivní snímky pomocí jednoduchého webového rozhraní Vašeho prohlížeče. Neomezujte se instalací různých aplikací.



PREZENTACE

Interaktivní snímky je možné jednoduše přidat do prezentace. Tím si vytvoříte jednoduchou osnovu vyučovací hodiny.



SDÍLENÍ

Sdílejte vytvořené snímky a prezentace prostřednictvím e-mailu, sociálních sítí nebo si snímky vložte přímo na svůj web.

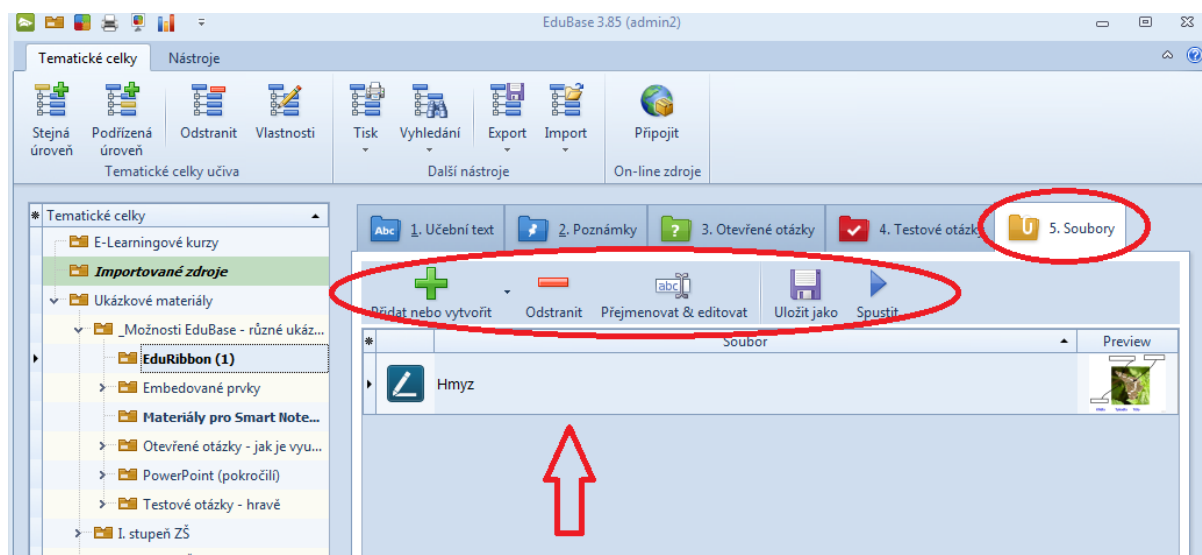


POSÍLÁNÍ ÚKOLŮ

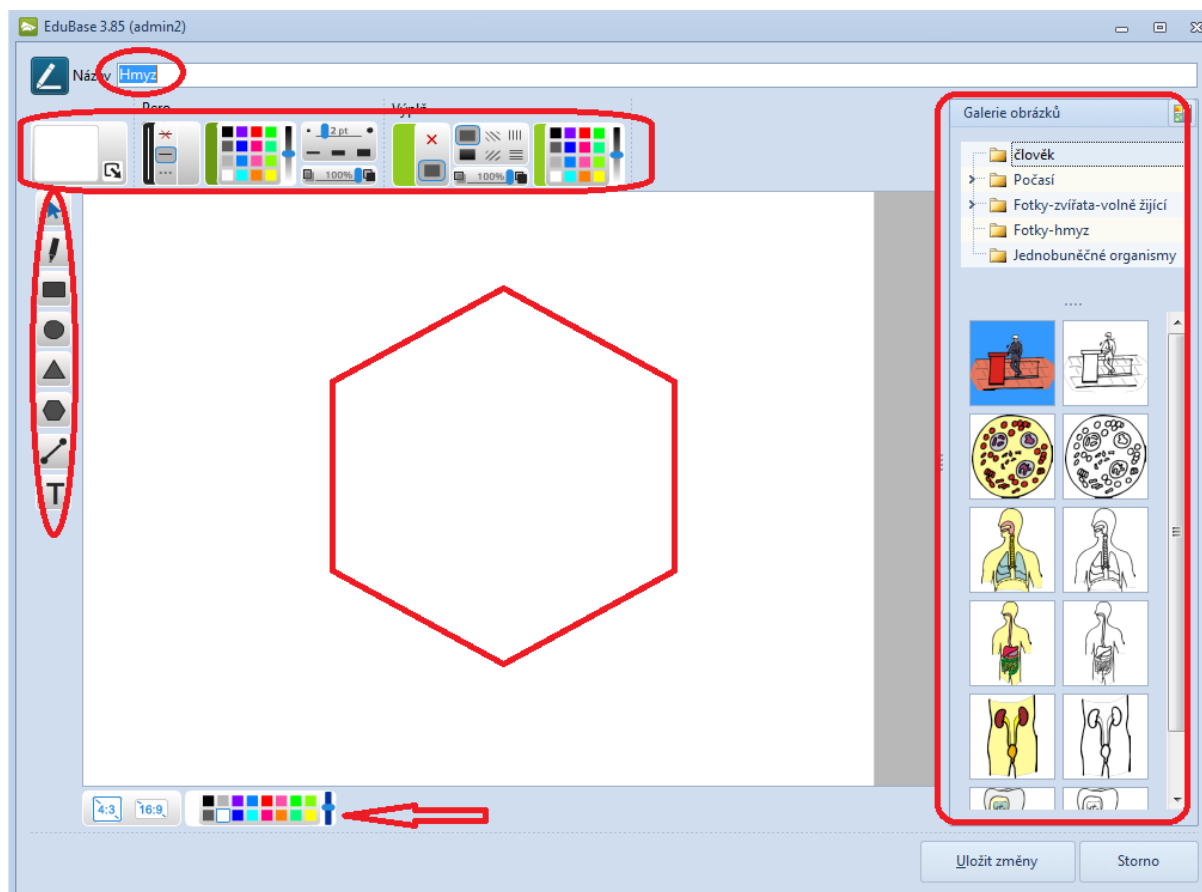
Zašlete svým žákům připravený interaktivní snímek nebo prezentaci e-mailem. Za domácí úkol mohou interaktivní úlohu vyřešit a zaslat zpět své řešení.

5 Tvorba interaktivní aktivity v autorské aplikaci

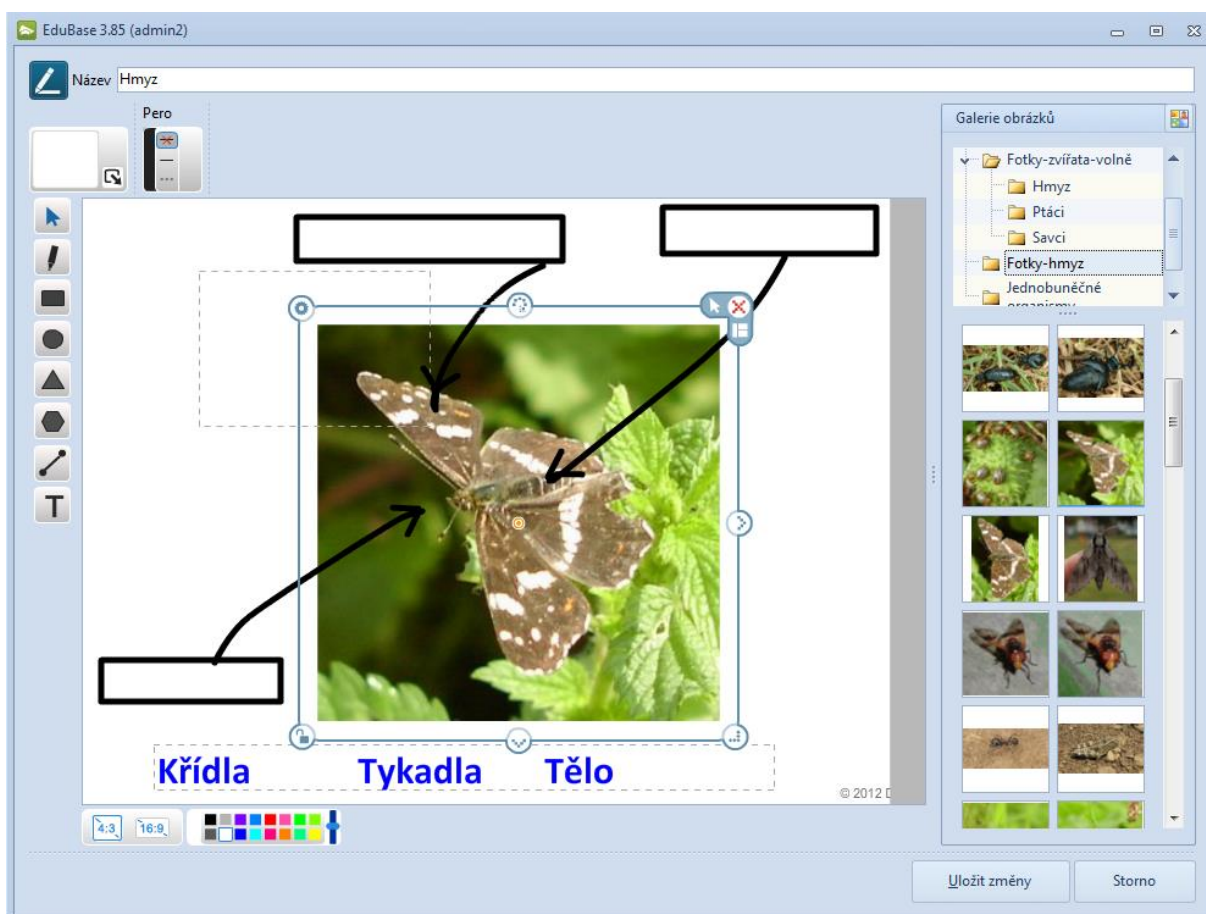
V první kroku je třeba v Knihovně objektů v části Soubor vytvořit nový interaktivní snímek. Každý vytvořený interaktivní snímek lze pak také odstranit, přejmenovat, editovat, uložit a spustit.



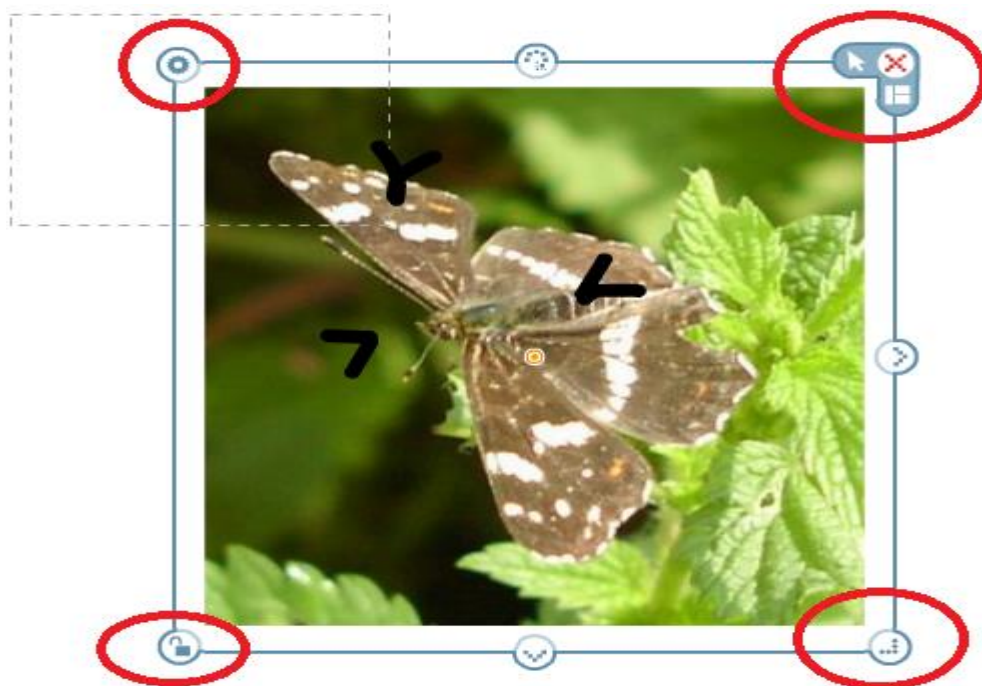
Ovládání je poměrně intuitivní. Na plochu snímku se vkládají obrázky, text a různé tvary. Každému objektu lze nastavovat různé parametry.



Obrázek ukazuje aktivitu, v rámci které má žák pojmenovat části těla hmyzu.



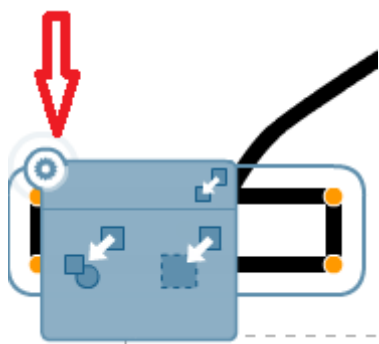
Každý objekt má kolem své hranice nástroje na ovládání, jako je změna velikosti, uzamčení polohy a editace, ...



6 Akce/aktivity

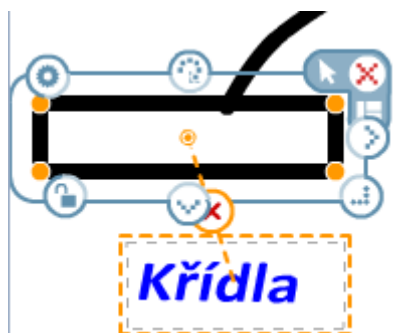
V levém horním rohu vybraného objektu je nabídka akce přiřazování. Funkce umožňuje vytvořit úlohy, kdy mají žáci popsat obrázek přiřazením názvů nebo roztřídit objekty do skupin.

Žáci při řešení úloh získávají okamžitě zpětnou reakci – správně přiřazený objekt (např. název části těla hmyzu k příslušnému obrázku) se automaticky připojí na správné místo, ale špatně přiřazený objekt se vrátí zpět na svoje původní místo.



Levá možnost umožňuje určit jiný objekt (obrázek, nakreslený tvar nebo i skupina objektů), ke kterému se objekt má přiřadit.

Pravá možnost pak ručně nakreslit obdélníkovou oblast přiřazení.



Při prvním pohybu kurzorem se zobrazí čára od objektu a pohybem kurzoru ji nasměrujete k cílovému místu. V případě přiřazení k objektu se automaticky ohraničí objekt, na který kurzor najede. Kliknutím myši jen potvrdíte umístění přiřazované oblasti. V případě ručního určení oblasti musíte přiřazovanou oblast tažením myši na příslušném místě vyznačit (nakreslit obdélník).

Oranžová orientační čára a oblast přiřazení je viditelná pouze při editaci snímku a pouze u právě vybraného objektu. Při prezentaci žákům pomocné čáry vidět nejsou. Jeden objekt může být přiřazen pouze k jedné oblasti. Ale naopak - k jednomu objektu můžete přiřadit více objektů.

Oblast přiřazení lze zrušit tlačítkem .

7 Závěry

Pátý výukový materiál se zabýval tvorbou aktivit pro interaktivní tabuli v prostředí EduRibbon. Výhodou tohoto prostředí je využitelnost na libovolné interaktivní tabuli. Žáci mohou aktivitu využívat také na svých tabletech.



BIBS
VYSOKÁ ŠKOLA

Vzdělávání pedagogů v prostředí cloudu

Reg. číslo: CZ.1.07/1.3.00/51.0011

Realizátor projektu:
B.I.B.S., a.s.



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ