

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

# Vzdělávací aktivity v jazyce anglickém

Oborová uživatelská příručka pro učitele



Miroslav Kučera, Lukáš Bajer a kolektiv Příručka byla vypracována ve spolupráci s Jednotou školských informatiků.



Název:	Vzdělávací aktivity v jazyce anglickém
	Oborová uživatelská příručka pro učitele
Autor:	Mgr. Miroslav Kučera, Mgr. Lukáš Bajer a kolektiv
Vydavatel:	itelligence a. s., Brno
Vydání:	první, v Brně 2015

Určeno pro projekt: Operační program Vzdělávání pro konkurenceschopnost Název projektu: Didaktika pro kyberprostor Číslo projektu: CZ.1.07/1.3.00/51.0027

Tento projekt je spolufinancován z Evropského sociálního fondu a státního rozpočtu České republiky.

#### Toto dílo je licencováno pod licencí:

[Uveďte autora – Neužívejte komerčně – Zachovejte licenci]



# Obsah

Úvod		4
1.	Výhody a nevýhody začlenění mobilních dotykových zařízení ve výuce	5
2.	Nové formy a metody výuky	6
2.1	Nové formy výuky	6
2.1.1	Individualizace výuky	6
2.1.2	Práce ve skupině	7
2.1.3	Projekt	7
2.1.4	Diferenciace	8
2.2	Nové metody výuky	8
2.2.1	Převrácená třída	8
2.2.2	Hry (simulace) a virtuální realita	11
2.2.3	Virtuální realita	15
2.2.4	Myšlenkové mapy	16
2.2.5	Flashkarty při výuce slovní zásoby	18
2.2.6	QR kódy ve výuce cizích jazyků	20
2.2.7	M-learning	20
2.2.8	Příběhy	21
2.2.9	Komiks	21
2.2.10	Tradiční výuka	22
3.	Doporučení	23
Závěi	ſ	23
Přílol	na – ukázky aktivit	23
Zdroj	e	27

# Úvod

Tato příručka je součástí oborových uživatelských příruček pro pedagogy, mezi něž patří:

- 1. Vzdělávací aktivity v jazyce anglickém.
- 2. Vzdělávací aktivity v jazyce českém a literatuře.
- 3. Vzdělávací aktivity v matematice.
- 4. Vzdělávací aktivity v humanitních a přírodovědných předmětech.

V současné době prochází výuka cizích jazyků řadou změn. Ty jsou vyvolány nejen požadavky široké veřejnosti, příp. odborníky z pedagogické oblasti, ale také ministerskými úředníky, potažmo úředníky z Evropské unie.

Změny se týkají především rozsahu učebních hodin v rámci jednotlivých ročníků a počtu cizích jazyků v povinné školní docházce. Žáci se musí učit dvěma cizím jazykům, což s sebou přináší vyšší nároky na zajištění kvalitních pedagogů. Jestliže byla v minulosti kvalita pedagoga reprezentována oborovými znalostmi a pedagogickými dovednostmi, v dnešní době se k tomu přidává požadavek využívat technické pomůcky. Zatímco v řadě vyučovaných předmětů i v pedagogice dochází ke změnám v obsahu jen zřídka (výjimkou budiž např. biologie a chemie), technika zvláště v posledních letech přináší nové možnosti prakticky každý den. Naší snahou by mělo být využít tyto změny i při vlastní výuce.

V minulosti byl nedílnou součástí výuky cizího jazyka kazetový přehrávač, později CD přehrávač, které jsou s příchodem počítačů nahrazovány jinou technikou. Zpočátku bylo nosným médiem stále CD, dnes však je většina materiálů k dispozici online. Díky počítačům může dnes učitel cizího jazyka využívat i kvalitnější zvukovou soustavu, která bývá součástí vybavení učebny.

Jedním z negativ uvedeného řešení však je ztráta mobility, což lze vyřešit (a popsaný hendikep odstranit) použitím mobilního dotykového zařízení.

Využití moderních technických zařízení však ještě výuku nezmodernizuje. Současně s používáním techniky je také vhodné a žádoucí změnit výukové metody. Tento materiál by měl sloužit k seznámení právě s takovými metodami a činnostmi, které umožní využít potenciál technických zařízení v co nejvyšší možné míře.

# 1. Výhody a nevýhody začlenění mobilních dotykových zařízení ve výuce

Podobně jako v jiných předmětech je výuka cizího jazyka komplexní proces. V jeho rámci by měl učitel vhodně kombinovat "tradiční" formy a metody s těmi "moderními". Jejich kombinací by měl naplnit požadavek na obsahovou stránku, srozumitelnost, názornost a zajímavost. Použitím moderních dotykových zařízení je pak možné splnit všechny uvedené požadavky. Dotyková zařízení může učitel využívat v celém rozsahu vyučovací hodiny, ať už se jedná o prezentaci, výklad nového učiva, procvičení, příp. opakování.

Nespornou výhodou mobilních dotykových zařízení je také šíře jejich možného využití pro rozvoj klíčových kompetencí, a to možnost sdílení, objevování a kreativity. Vždy je však dobré mít na paměti cíl, který chci použitím moderních technologií dosáhnout.

Dalším pozitivem ve výuce anglického jazyka je šíře a rozsah materiálů, aplikací a webových stránek, které se dají v mobilních zařízeních využít. V případě aplikací není nutné ve většině případů online připojení, proto je možné je používat i při výuce bez wifi připojení, příp. mimo budovu školy. Podobně je tomu i s fotoaparátem, příp. kamerou, které bývají součástí tabletu. Díky sluchátkům pak může tablet využívat každý žák zcela samostatně bez toho, že by rušil ostatní.

Současné technologie umožňují využívat i soukromá mobilní dotyková zařízení žáků, tedy jejich mobilní telefony, příp. tablety. Využití žákovských zařízení v rámci výuky se nazývá BYOD. Pak je ovšem rolí učitelů, aby žáky seznámili s edukativními možnostmi, která uvedená zařízení umožňují, tedy individualizaci, možnost volit vlastní tempo i náročnost výuky, rozmanitost i okamžitou zpětnou vazbu.

V této souvislosti je zmiňováno tzv. *prostojové učení,* v jehož případě výuka probíhá ve volných chvílích, např. při čekání na dopravní prostředky a při vlastním cestování. Pokud ale učitel nebude znát možnosti dotykových zařízení, bude je jen velmi těžko předávat svým žákům. Ti pak nejspíš budou tato zařízení využívat pouze jako komunikační prostředek s kamarády, ke sledování "svých" videí a hraní her.

Učitelé cizích jazyků se navíc ve velké míře zapojují do mezinárodních projektů a právě mobilitu těchto zařízení pak mohou využít i v rámci práce na projektech, a to nejen ve výuce samotné, ale např. při výjezdech do zahraničí.

Jednou z nevýhod, kterou přináší zavádění mobilních dotykových zařízení do výuky, je poměrně náročný technický a technologický proces, který jejich implementaci do výuky provází. V rámci tohoto procesu je potřeba v rámci školy nejen vybudovat funkční wifi připojení, ale také zajistit jeho správnou funkci, především pak z hlediska bezpečnosti jeho uživatelů. V současné době je většina wifi připojení na školách poddimenzovaná a nedokáže zajistit současné, natož možné budoucí potřeby připojení v rámci výuky.

Samostatnou kapitolou je ochrana uživatelů internetového připojení. Na některých školách je pro žáky prakticky nemožné se k wifi síti připojit a pokud ano, v řadě případů se nemohou připojit na žádné internetové stránky. Na jiných školách pak naopak neexistuje prakticky žádné omezení připojení, a tedy ani jeho kontrola. Z hlediska dalších nároků zavádění dotykových zařízení do škol, je určitě vhodné zmínit potřebu, zajistit jejich dobíjení, příp. správu obsahu těchto zařízení. Jednou z možností je speciální klimatizované zařízení, které plní funkci nabíjecí, synchronizační, zabezpečovací a řízeného přístupového bodu wifi až pro třicet zařízení najednou. Vlastní software dokáže zařízení udržovat synchronizovaná, nakonfigurovaná a aktualizovaná. Pomocí funkce monitoringu máte všechna připojená zařízení jednoduše pod kontrolou.

Další nevýhodou je technická, technologická a uživatelská náročnost při využívání těchto zařízení. Uživatelská znalost mobilních dotykových zařízení je v populaci učitelů velice slabá a ve většině případů se omezuje na obsluhu dotykového telefonu. Učitelé, kteří tato zařízení již dnes používají ve výuce, jsou spíše výjimkou.

Často zmiňovaným problémem je překvapivé množství různých aplikací, programů a webových stránek, které mohou učitelé ve své výuce či přípravě použít, a které vede u řady z nich k pocitu zahlcení. Představa, že by se měli orientovat ve všech možnostech, je již dopředu paralyzuje a u některých učitelů pak může dojít k úplné rezignaci na používání. Velice často je to způsobeno časovou náročností vyhledání správného programu či aplikace pro danou vyučovací hodinu a jeho/její zvládnutí.

Možností, jak všechny tyto problémy odstranit, je využít zkušeností ostatních. Ať už se jedná o ředitele škol, správce ICT nebo učitele. Sdílení je totiž jednou z nejlepších věcí, které nám v současné době internet nabízí, ať už se jedná o sdílení zkušeností, příprav na hodinu či jiných materiálů.

# 2. Nové formy a metody výuky

V současnosti jsou v oblasti inovací v rámci pedagogického procesu a zavádění dotykových zařízení do škol stále více zmiňovány nové formy, trendy a metody výuky. Rozlišit však, co je forma a co metoda, je v poslední době stále obtížnější.

# 2.1 Nové formy výuky

Mezi nové formy výuky řadíme především individualizaci, práci ve skupinách, diferenciaci a projekt (projektovou výuku). Součástí těchto forem pak mohou být postupy, jako např. *převrácená třída, využití hry* (zde je myšlena počítačová hra, která není primárně určená k výuce), *virtuální realita, brainstorming, myšlenkové mapy, práce s chybou, sdílení.* 

# 2.1.1 Individualizace výuky

Konstruktivistická výuka přistupuje k učení jako k aktivnímu interakčnímu procesu mezi novými prvky a dosavadním (tj. aktuálním) poznáním. Podle tohoto pojetí výuky je nositelem informací kdokoli a žák si osvojuje nové vědomosti a dovednosti v rámci jednotlivých dílčích kroků. K tomu, aby mohl pokračovat dále, musí splnit krok předchozí. Individualizace umožňuje, aby se žáci učili způsobem, který jim vyhovuje. Mozky jednotlivých žáků se liší tempem práce a vnímáním skutečností. Vzdělávací cíle jsou však pro všechny žáky stejné, v rámci individualizace však žáci mohou volit různé tempo dle svých schopností a díky mobilním zařízením, pak volit i místo a čas, který jim vyhovuje.

Individualizace umožňuje více času věnovat žákům slabším, ale také žákům nadanějším. Jednou z možností, jak posunout klasickou výuku k té moderní, je využití žáků, kteří své úkoly splnili dříve než ostatní. Mohou pomáhat žákům, kteří mají naopak problém s dokončením úkolů. V rámci této činnosti se posilují sociologické vazby v rámci třídy a žáci si při vysvětlování učiva svým spolužákům sami hlouběji ujasňují danou problematiku, takže i pokročilejším žákům takový postup pomáhá.

Jako příklad zde uvedeme činnosti v jedné americké státní škole se 600 žáky. Text je převzatý z článku B. Brdičky, jednoho z předních odborníků na technologie ve školství. Je velice zajímavé, jak dobře tento článek reflektuje situaci, která u nás teprve nastává, přestože byl napsán v roce 2010: "Když přijdete do libovolné třídy, můžete spatřit žáky při různých aktivitách, většinou individuálně zaměřených. V reálné výukové situaci jsou třeba druháci paní učitelky Tamiky Lowe rozděleni tak, že čtyři čtou knihu, pět jich právě ručně na papír zaznamenává své zážitky ze čtení, jeden poslouchá zvukovou nahrávku knihy, jeden dělá specializovaný test čtení firmy Scholastic na laptopu, další čtyři tvoří na počítačích v Tech zóně příspěvky do třídního blogu a pět se učí na interaktivní tabuli, správně používat číslice, pomocí jakéhosi programu vytvořeného na University of South Carolina".<sup>1</sup> Celý článek pak popisuje další možnosti individualizace a také proces, kterým škola musela projít, při zavádění individualizace do výuky.

# 2.1.2 Práce ve skupině

Chcete-li vyzkoušet něco opravdu nového, můžete použít *sněhovou kouli* (tzv. *nabalování*). Při této aktivitě žáci začínají pracovat ve dvojici, pak se spojí ve čtveřici a tak dále, až na posledním úkolu pracuje celá třída. Cílem této aktivity je konfrontace výstupů jednotlivých skupin tak, aby výsledný výsledek vznikl součinností všech žáků. Součinnost je pojem používaný v rámci konstruktivního vyučování. Jde o práci **oddělených subjektů** na jednom projektu, příp. ve sdíleném prostředí, na rozdíl od **spolupráce**, kde má každý subjekt zadaný určitý úkol a úkoly jednotlivých subjektů pak na sebe navazují. Příkladem spolupráce může být např. stavba domu. Někdo vykope základy, jiný je vylije betonem, další vybetonuje základovou desku, pak se postaví obvodové zdi, atd. Naproti tomu o součinnosti hovoříme např. při práci jednotlivých týmů ve výzkumném ústavu (sdílené prostředí), příp. různých týmů na stejném úkolu. Důležité je v tomto případě sdílení informací.

# 2.1.3 Projekt

Projekt mohu do vyučování zařadit jako metodu, nástroj, organizační formu, prostředek, prostředí, strategii a podobně. Při realizaci projektu je řešena nějaká konkrétní, reálná situace.

V rámci projektu mohou žáci pracovat samostatně, spolupracovat, příp. pracovat v součinnosti. Další možností je samozřejmě skupinová práce. Role učitele se v projektech zásadně proměňuje, oslabuje se role jako jediného zdroje informací. Stává se z něj konzultant, pomocník, průvodce. Roli řídícího prvku si ponechává, tato jen přechází z pozice viditelné (explicitní) na skrytou (implicitní).

<sup>&</sup>lt;sup>1</sup> Bořivoj Brdička: <u>http://www.spomocnik.cz/index.php?id\_document=2479</u>

Projekt má několik charakteristik:

- řeší konkrétní problém,
- je časově ohraničen,
- je konečný,
- je hodnocen průběžně,
- končí reálným výstupem (sada fotografií, manuál, nástěnka, video, exkurze atd.).

Při vlastní realizaci projektu dochází k rozvoji široké škály dovedností žáků. Činnost na projektu pomáhá rozvíjet intelektuální dovednosti vyššího řádu, jako je tvořivost, laterální myšlení (kreativní řešení problémů), hodnocení, analýza a syntéza. Přestože jsou projekty často skupinovou prací, dochází k posilování samostatnosti (v rámci součinnosti), dále k rozvoji schopnosti řešit problémy, učit se z různých zdrojů apod. Nenásilnou cestou se spolu s kognitivními dovednostmi rozvíjejí také sociální dovednosti žáků a vyučování získává výrazný aktivizující ráz.

Pro vytvoření dokumentace k projektu pak může velice dobře posloužit kamera, která je součástí mobilních dotykových zařízení. Projekt pak může být sdílen prostřednictvím webových stránek školy, příp. projektu. V současnosti jsou velice často na školách realizovány mezinárodní projekty, v nichž je hlavním komunikačním jazykem angličtina, a které často využívají speciální platformy pro sdílení výstupů.

# 2.1.4 Diferenciace

Diferenciace ve výuce má ve své podstatě velice blízko individualizaci. V rámci individualizace jsou jednotlivým žákům zadávány úlohy různé obtížnosti, příp. každý žák může plnit různé úlohy.

# 2.2 Nové metody výuky

# 2.2.1 Převrácená třída

V rámci této metody je část aktivit žáků přesouvána mimo vlastní vyučovací hodinu. Žáci dostanou za úkol shlédnout video, projít prezentaci, přečíst článek. Důležitou roli hraje nejen obsah materiálů, ale také forma a zajímavost pro zvolenou skupinu žáků. Zvláště vhodná je pro výuku nových slovíček z dané oblasti. Výbornou možností je pak tuto metodu využít společně s programem iTřída.

Na začátku vlastního vzdělávacího celku učitel žákům poskytne materiál, příp. odkaz, s jehož pomocí získají určité znalosti, vědomosti. V tomto konkrétním uvedeném příkladu chceme, aby žáci pracovali se slovíčky v oblasti oblečení. S vlastní slovní zásobou se seznámí žáci doma, odkazy na potřebná videa jim vyučující nasdílí přes iTřídu. Součástí zadání by měla být i aktivita, kterou žáci musí splnit.

	Testovací	~
Ţ.	Miroslav Kučera Publikováno dne: 04.05.2015 v 18:48 Projděte si obě videa a na papír nakreslete lidskou postavu s oblečením. Jednotlivé typy oblečení popište českými i anglickými názvy. Minimální počet je 8 druhů oblečení. https://www.youtube.com/watch?v=MgsHPm https://www.youtube.com/watch?v=jNg3KuU	
0	komentáře ~	

Obrázek 1. iTřída

Použití těchto videí<sup>2</sup> je zvláště vhodné u žáků, kteří s jazykem začínají. Většina rodičů jim není s výslovností schopná pomoci a učit se slovíčka doma je v řadě případů kontraproduktivní.



Obrázek 2. Video - oblečení



Obrázek 3. Video - oblečení

Videa by neměla být dlouhá, zvláště pro menší děti by jejich stopáž neměla přesáhnout 10 minut. Celkovou dobu aktivity "na doma" je pak vhodné rozvrhnout na 30 minut. Vlastní činnost v hodině pak pokračuje ve dvojicích. Úkolem žáků je vzájemná kontrola připravených obrázků a gramatická správnost zapsaných slovíček. Celou práci v hodině učitel řídí s využitím iTřídy.



Obrázek 4. iTřída

Součástí úkolu v iTřídě může být nasdílený pracovní list, do kterého mají žáci ve dvojici doplnit správné názvy oblečení. Tento vyplněný list pak opět v rámci iTřídy vloží do komentáře vyučujícímu. Druhou variantou může být pracovní list v papírové podobě. Žáci vypracovaný úkol nafotí a odešlou vyučujícímu. Kontrola může být okamžitá, učitel jednotlivé pracovní listy zobrazuje na tabuli a společně s žáky provádí kontrolu.

V další části hodiny pak učitel společně s žáky projde obě videa a opakují jednotlivá slovíčka, příp. slovní spojení. Zde by mělo dojít k případné korekci výslovnosti.

<sup>&</sup>lt;sup>2</sup> <u>https://www.youtube.com/watch?v=MqsHPmqsdE , https://www.youtube.com/watch?v=jNg3KuUF kxU</u>

Jednou z dalších činností je opět práce ve dvojici. Učitel zašle žákům pracovní pokyny v programu iTřída. Někteří pedagogové by v tomto případě mohli namítat, že stačí úkoly zadat slovně, ale v řadě případů pak jednotlivá zadání úkolů musíme opakovat, a to několikrát. Takto je mají žáci v písemné formě a mohou se k nim kdykoliv vracet, a to i následně doma.



Obrázek 5. iTřída

Po vypracování zadání, které žáci vloží do komentáře, následuje průběžná kontrola, příp. může učitel zobrazit pouze správná vypracování, aby si žáci neupevňovali chybná řešení. V další části hodiny je představena aplikace *Voki.*<sup>3</sup> Pokud se jedná o první setkání žáků s touto aplikací, je vhodné je s ní pouze seznámit a zbytek nechat na nich. Ve dvojicích pak mohou objevovat podrobnosti a zajímavosti této aplikace.



Obrázek 6. Aplikace Voki

V rámci iTřídy a možnosti vkládat komentáře, může dojít i ke sdílení poznatků s ostatními skupinami. Pokud již aplikaci znají, opět může následovat úkol zadaný v iTřídě. Výhodou je, že úkoly může mít učitel dopředu připravené, skryté a pro přehlednost uložené ve složce *oblíbené*. Pak je může žákům zobrazit v potřebném pořadí.

<sup>&</sup>lt;sup>3</sup> <u>http://www.voki.com/create.php</u>



Obrázek 7. iTřída

Aplikace umožňuje namluvit zvolené postavičce zvukovou stopu v rozsahu 60 vteřin. Další činnosti již žáci mohou plnit v rámci domácích úkolů. V iTřídě může pedagog zvolit termín i čas odevzdání úkolu. V obměněném zadání, pak lze nadefinovat přesný vzhled výsledného avatara (postavy v aplikaci) podle předem zadaných kritérií. Barva vlasů, výška hlavy, šíře ramen, čepice, triko, košile... Součástí zadání pak bude nahrát avatarovi několik vět, týkajících se jeho oblečení, vše samozřejmě v anglickém jazyce. Velkou výhodou je však možnost volby dalších jazyků, včetně čínštiny, příp. jazykových dialektů, kdy je na výběr americká, britská, australská a irská angličtina.

Další možností je vložení textu do aplikace, který avatar následně přečte ve zvoleném jazyce. Pro žáky může být velice zajímavé, jak si avatar poradí s česky napsanou větou. Návod na tuto aplikaci naleznete na webových stránkách projektu.

U vyšších ročníků je vhodné metodu převrácené třídy použít pro přípravu esejí na určité téma. Jako přípravný materiál je možné použít videa z <u>youtube</u>, příp. ze serveru <u>www.videacesky.cz</u>, kde nalezneme velké množství otitulkovaných videí z řady oblastí lidské činnosti, včetně vzdělávací.

Na principu převrácené třídy je ostatně postavena i <u>Khanova škola</u>. Tento server obsahuje videa v anglickém jazyce ať už otitulkovaná, nebo dabovaná, využitelná především v přírodovědných oborech. Lze je využít i v rámci výuky metodou CLIL.

# 2.2.2 Hry (simulace) a virtuální realita

Jen málokterý učitel ve výuce využívá hry. Mám teď na mysli hry, které nebyly primárně pro výuku vytvořeny. Hry jsou přitom nedílnou součástí života žáků, a to od těch nejjednodušších, až po složité a náročné. Řada her skýtá velké didaktické možnosti využití. Přitom je možné seznámit žáky s jejich dalším využitím tak, aby vnímali hry i jako prostředek svého dalšího vzdělávání.

Například hry typu **"Adventure** jsou počítačové hry, ve kterých hlavní hrdina řeší rozličné úkoly (tzv. questy – z angl. slova poslání). Hráč postupuje 'klikatým' příběhem k vzdálenému cíli, přičemž je kladen důraz na mnohost řešení zápletek a hádanek."<sup>4</sup> Komunikace může probíhat jak psanou, tak i akustickou formou. Pokud se hráč nechce příliš zdržovat, je nutné mít osvojenou určitou slovní zásobu.

<sup>&</sup>lt;sup>4</sup> Přispěvatelé Wikipedie, Adventura [online], Wikipedie: Otevřená encyklopedie, c2015, Datum poslední revize 30. 04. 2015, 16:40 UTC, [citováno 14. 05. 2015]< <u>http://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Adventura&oldid=12551526</u>>

Další možností jsou strategické hry. Opět je zde potřeba mít zásobu specifických slovíček, ale také pojmů, příp. slovních spojení. V rámci strategických her je totiž velice často důležitá diplomacie, která se neobejde bez komunikace. Využití si ukážeme na dvou starších strategických hrách, které fungují i na starém operačním systému MS DOS. K jejich spuštění je potřeba speciální software. V rámci instalace může vyučující (v rámci ICT) seznámit žáky s vývojem operačních systémů.

Další možností je využití didaktických her. V tomto případě se opět dají využít i mobilní zařízení. Jako zdroj inspirace je zde uveden odkaz na didaktickou knihu **111 her pro atraktivní výuku** angličtiny.<sup>5</sup>

## 2.2.2.1 XENOS Isle

Chcete se stát součástí komunity na ostrově? Zvát ostatní na utkání (týmové hry či jeden proti jednomu)? Nebo hrát jen sami za sebe? Procházet různými zónami (tržiště) a objevovat, co vše na ostrově je, a přitom využívat obrovské množství slovní zásoby, emailovou schránku, volbu obtížnosti, dílčí hry? To vše nalezneme v této hře, v níž můžete být žákem, později mentorem (vidí, co přátelé dělají, pomáhá ostatním v pokroku, atd.) či nakonec jako učitelem (pravděpodobně řídí činnost a kontroluje výsledky).

Primárně byla tato hra určená přistěhovalcům do USA pro výuku angličtiny. Hra je určena žákům od třinácti let a funguje ve dvou časových pásmech tak, aby se dala využít i pro účastníky z jiných světadílů. Původně to byl dvouletý projekt (2012–2013), v současné době by součástí měly být další jazyky a hra by měla být upravena pro dotyková zařízení.



Obrázek 8. XENOS

<sup>&</sup>lt;sup>5</sup> http://www.ereading.cz/nakladatele/data/ebooks/7539\_preview.pdf

#### 2.2.2.2 Civilization

Hra je postavena na klasické tahové strategii. Hráč má za úkol rozvíjet svou civilizaci od prvopočátku (4 000 let před naším letopočtem), až po objevování jiných hvězdných systémů. Hráč zakládá města,

objevuje kontinenty, komunikuje s protivníky, uzavírá dohody, vyměňuje zboží, a to vše ve velice jednoduché grafice. Vše probíhá v angličtině.



Obrázek 9. Počítačová hra



Obrázek 10. Počítačová hra

Hráč musí postupně vynalézat, objevovat a získávat znalosti, s jejichž pomocí může budovat další budovy a produkovat lepší jednotky.

Vše se odehrává na pozadí náboženských a kulturních rozdílů. V úvodu si hráč může zvolit národ, za který bude hrát, již tím je nastaven rozdíl pro jednotlivé hráče. Každý národ totiž získává na začátku jiné znalosti. Hráč může dále volit množství pevniny, klima a další nastavení, která simulují různé podmínky pro vlastní hru.

A jak může tedy vypadat výuka tuto hru využívající? V první fázi učitel žákům ukáže, kde hru získat a jak ji spustit (ve vyšších ročnících to může být i součástí zadání pro žáky – to je vhodné použít ve vyšších ročnících, minimálně od 8. ročníku základní školy, příp. tercie víceletého gymnázia).

Pak už může následovat zadání:

- a) Prozkoumej úvodní znalosti všech národů a stanov, který z národů má nejlepší startovací podmínky pro svůj rozvoj vzhledem ke zvolené strategii. Jednotlivé národy vypiš i s úvodními vědomostmi:
  - válečný, agresivní,
  - umírněný rozvoj,
  - aktivní, obchodní.
- **b)** Na mapě je velké množství polí s různým terénem. Zjisti, která pole jsou nejvýhodnější, a na kterém z nich je nejlepší založit město. Jednotlivé možnosti vypiš a charakterizuj.
- c) Zjisti, které jednotky můžeš produkovat v roce 2000 před naším letopočtem. Vypiš je a charakterizuj jejich vlastnosti.
- **d)** Na každém poli uvnitř města se vyskytují tři symboly. Dále jsou zde žluté kříže a modré lampičky. Zjisti, co tyto symboly představují. Popiš je a charakterizuj.

Všechny tyto dotazy samozřejmě učitel zadává v angličtině. Slovní zásobu přizpůsobuje úrovni žáků, stejně tak jako zadání vlastních úkolů. Výstupem mohou být různé prezentace, ale také myšlenkové mapy nebo komiksy.

#### 2.2.2.3 Colonization

Tato hra je dílem stejných autorů, jako již zmiňovaná Civilization. Její děj je zasazen do období kolonizace Ameriky s počátkem v roce 1492. Největší rozdíl mezi oběma hrami je v jejich zaměření. Zatímco Civilization je postavena především na válečné strategii, Colonization je zaměřená na obchod.



Obrázek 11. Počítačová hra



Obrázek 12. Počítačová hra

Na začátku si hráč zvolí jednu ze čtyř koloniálních mocností (Anglie, Španělsko, Francie a Nizozemí). Hráč poté vypluje do Nového Světa, kde buduje své kolonie, pěstuje potraviny, tabák, cukrovou třtinu a získává další suroviny. Ty potom v Evropě prodává a zpět vozí to nejdůležitější pro rozvoj své kolonie – kolonisty, dále dárky pro indiány, koně, zbraně, nástroje. Opět musí budovat specializované budovy, z nichž nejdůležitější je stavba se zvony svobody. Hru totiž ukončí povstáním proti králi, který mu v průběhu hry neustále zvyšuje daně.



Obrázek 13. Počítačová hra



Obrázek 14. Počítačová hra

Kolonisté se mohou školit na specializovaná povolání a jejich produkce, např. výroba doutníků či těžba stříbra, se pak radikálně zvyšuje. Proces učení se urychlí postavením školy, kde učitelem je vždy příslušník daného cechu. Pro vyšší odbornosti je potřeba postavit střední a nakonec i vysokou školu.

V novém světě samozřejmě není jen jeden kolonizátor. Hráč potkává nejen domorodé Indiány, kteří jsou někdy přátelští a jindy plení jeho sklady, ale také příslušníky dalších koloniálních mocností, se kterými může válčit, nebo uzavřít mír. Celým vývojem hráče provází skutečné historické osobnosti z dějin kolonizace Ameriky, které pomáhají hráči v rozvoji. Pokud si vybere nějakého rádce, vždy se v textu zobrazí, proč byl důležitý a jak pomohl při rozvoji kolonií. Další zajímavostí pak může být i rozdíl mezi jednotlivými národnostmi, ať už je to ochota vycestovat do Nového světa (Angličané), výborné vztahy s Indiány (Francouzi), zdatnost v obchodování

(Holanďané) či bonus při útoku na indiánské vesnice (Španělé). Využití je obdobné jako u hry Civilization.



Obrázek 16. Počítačová hra



Obrázek 15. Počítačová hra

### 2.2.3 Virtuální realita

Stále častěji se také setkáváme s "virtuální realitou". V ní si účastníci vytváří vlastní svět, ať již skutečný, či imaginární. Virtuální realita je již dnes běžnou součástí řady odvětví, ať již je to v lékařství, sportu, vojenství nebo stavebnictví. Jednou z firem, která se podílí na řadě projektů, je Active Worlds. Vytvořila virtuální prostředí, které je určeno nejen na chat, ale také např. k získání pozemků, stavbě vlastního domu, nakupování apod. Vše se odehrává ve virtuální realitě a prostředí vytvářejí sami uživatelé. Nápady, postřehy a myšlenky, které se tu objeví, pak firma využívá ve svém komerčním programu.<sup>6</sup>

Mnohem více se o virtuální realitě VR dozvíte v dalším odkazu, článek<sup>7</sup> pana Brdičky vás seznámí s minulostí a přítomností této zajímavé možnosti vzdělávání.

Další podobnou aktivitou té virtuální je "reálná realita". V následujícím odkazu se seznámíte s velice zajímavým počinem v rámci vzdělávání a využití mobilních zařízení. Jedná se o online procházku. Pomocí mobilního zařízení se mohou žáci prakticky z celého světa seznámit se zajímavostmi vaší školy či města. Tato aktivita je výhodná i v rámci mezinárodních projektů,

kdy se žáci mohou stát online průvodci a seznámit ostatní se svou prací ve škole, zajímavostmi, přírodou, apod.<sup>8</sup>



Obrázek 17. Virtuální realita

<sup>&</sup>lt;sup>6</sup><u>http://web.activeworlds.com/index.php</u>

<sup>&</sup>lt;sup>7</sup><u>http://it.pedf.cuni.cz/~bobr/MUVE/</u>

<sup>&</sup>lt;sup>8</sup><u>http://www.uctesnami.cz/tvorime-spolecne/borivoj-brdicka-online-prochazky---priklad-opravdove-inovace</u>

## 2.2.4 Myšlenkové mapy

"Myšlenkové mapy jsou nástrojem, který umožňuje jedinci hledat, zpracovávat, zaznamenávat a uchovávat myšlenky a informace pomocí nelineárního zápisu."<sup>9</sup> Především možnost rozrůstajících se myšlenkových map do všech stran dobře odráží funkci lidského mozku, který nefunguje lineárně či sériově. Jejich tvorba pak aktivuje celý mozek a synergické myšlení. Naše myšlenky se obvykle ubírají různými směry, mozek nefunguje lineárně či sériově. Postupné rozrůstání nápadů do stran pomáhá v hledání nových myšlenek, propojování starých a nových myšlenek a umožňuje lepší pochopení problému.

Využití myšlenkových map má široké možnosti, od znázornění myšlenkových postupů, souvislostí mezi pojmy až po znázornění stavby vět. Při použití této metody si žák upřesňuje své myšlenky, zařazuje je do grafického modelu, a tím je upevňuje. Přitom si vytváří, např. při řešení problémů nebo problémových situací, hierarchickou strukturu.

"Funkce a užitek myšlenkovým map plyne právě z jejich schopnosti správně a relativně snadno aplikovat principy Bloomovy taxonomie. Ve spojení tohoto systému a myšlenkových map dáváme našim dětem účinný nástroj na správný způsob myšlení, ale také na správný způsob řešení problémů, krizí nebo i na optimální plánování každodenních povinností či úkolů. Pomocí myšlenkových map totiž aplikujeme jednotlivé posloupnosti Bloomovy taxonomie do praxe. Při tvorbě mapy můžeme lépe pochopit i zapamatovat. Pomocí myšlenkové mapy můžeme lépe pochopit i syntézu – novou mapu. V neposlední řadě pomocí myšlenkových map můžeme skutečně efektivně hodnotit i dojít k nápadu na nové, opravdu výjimečné řešení. Zkrátka – při správné aplikaci můžeme učit naše děti správně přemýšlet, a to tak, že jim to bude ku prospěchu po celý život."<sup>10</sup>

Tématu myšlenkových map se podrobněji věnuje také krátký e-book Lukáše Bajera *Není mapa jako mapa*, který je dostupný zdarma online.<sup>11</sup>

Pro tvorbu myšlenkových map existuje celá řada aplikací, od těch nejjednodušších, až po nejsofistikovanější. Velice účinným nástrojem je *SpiderScribe*.<sup>12</sup> Tato aplikace totiž umožňuje do myšlenkových map, vkládat nejen textová pole, ale také obrázky nebo fotografie. Její součástí je návodné dvouminutové video, s jehož pomocí se aplikaci snadno naučíte využívat a díky němuž je opět možné tuto aplikaci použít v modelu převrácené třídy.

<sup>&</sup>lt;sup>9</sup> Michal Černý, Dagmar Chytková:

http://www.phil.muni.cz/journals/index.php/proinflow/article/view/781/913

<sup>&</sup>lt;sup>10</sup> Miloslav Hubatka, [9.3.2015]: <u>http://www.mindmaps.cz/myslenkove-mapy-ucme-nase-deti-premyslet/</u>

<sup>&</sup>lt;sup>11</sup> Lukáš Bajer (2008). http://jdem.cz/bscys5

<sup>&</sup>lt;sup>12</sup> <u>http://www.spiderscribe.net/</u>

😣 spiderscribe.net 🐃 🦘 🕐 💠 🗙 🗑 🔒 TheoWorlds.com	n   Send feedback   Help   Logout
ACME Confer (search the map ) updated over 7 minutes ago by TheoWorlds	s.com 💊 public to me 👔 Share
ACME conference - acmeconf.com	Properties
KeyWest, FL, USA	Navigator »
Key-West ing	

Obrázek 18. Myšlenková mapa

Další možností je pak *MindMup*, velice jednoduchá aplikace s intuitivním ovládáním.<sup>13</sup>

### 2.2.4.1 Coggle.it

Zdarma nabízená aplikace *Coggle.it*<sup>14</sup> umožňuje uživateli vytvářet graficky pěkné a přehledné mapy. K registraci je třeba mít účet Google, poté budete moci Coggle mapy vytvářet rovnou z prostředí svého Disku Google, a to i společně s jinými uživateli. Jeden z uživatelů mapu vytvoří a kliknutím na tlačítko + pozve ostatní spolupracovníky (zasláním e-mailu). (Pozor! Aplikace vyžaduje přístup k vašim kontaktům!)



Obrázek 20. Prostředí aplikace Coggle.It

Za pět liber ročně budete moci vytvářet spojnice mezi různými uzly po celé mapě (zdarma funguje pouze ve formátu klasické mapy od centra směrem ven) a vkládat neomezeně velké obrázky.

Přehled řady aplikací je uveden v práci pana Černého, který rozebírá jednotlivé aplikace z hlediska uživatelů, především učitelů.<sup>15</sup> Různé formy digramů a organizérů můžete vytvářet také v Google Drawings, které se nabízí zdarma jako doplněk prohlížeče Google Chrome.

<sup>&</sup>lt;sup>13</sup> https://www.mindmup.com/#m:new--1422836641626

<sup>&</sup>lt;sup>14</sup> <u>http://coggle.it</u>

<sup>&</sup>lt;sup>15</sup> <u>http://www.phil.muni.cz/journals/index.php/proinflow/article/view/781/913</u>

# 2.2.5 Flashkarty při výuce slovní zásoby

Vedle myšlenkových map mohou při výuce slovní zásoby pomoci také memokartičky, tzv. flashcards. Využít můžete hned několik aplikací.

## 2.2.5.1 Flashcard Maker

Chcete-li, aby si žáci memo karty vytvořili a dále s nimi pracovali v papírové podobě, vyzkoušejte online aplikaci *Free Printable Flashcard Maker* od Kitzkikz<sup>16</sup>, kterou lze spustit v kterémkoli internetovém prohlížeči. Prostředí aplikace je přehledné a práce s ní nevyžaduje velké znalosti angličtiny.

Na úvodní obrazovce žáci vyplní do jednoho sloupce nová slovíčka či fráze. Ta se zobrazí na přední straně karty, do druhého potom žáci vyplní obsah zadní strany karty. Kliknutím na tlačítko *"More"* lze přidat další řádky.

V případě velkého množství slovíček lze využít možnost "Import" a vkládat obsah do textového pole. Jeden řádek tvoří jednu kartičku, přední a zadní část lze odlišit pomocí speciálního znaku (tzv. delimiter, přednastavený je tabulátor, lze si ale zvolit vlastní, což při psaní na tabletu uvítáte). *"Oddělovač"* můžete změnit také dodatečně v případě, že jste si vytvořili seznam slovíček např. v textovém souboru či tabulkovém editoru (řádek search for [] and replace with []).

Karty exportujete kliknutím na tlačítko PDF. Rozložení karet na stránku (ve výchozím čtyři na stránku) lze změnit kliknutím na tlačítko *Modify settings*. Ideální nastavení nabízí následující snímek obrazovky, pro oboustranný tisk vyberte možnost, duplex". Kliknutím na tlačítko *Download PDF,* stáhnete PDF soubor do počítače. Současně se po pravé straně obrazovky zobrazuje odkaz na online verzi souboru, která bude přístupná po třicet dnů od vytvoření. Po uplynutí této doby se obsah znepřístupní.

			PDF Options:					
Front (Question)	Back (Answer)		Layout: 6 per page 2 per page 1 per page Business Cards (buy) Post Cards (buy)	Borders: Front(Question) Double Line Single Line None	Guides: Cold Guides Cut Guides	Bask	Layout: 6 per page Border (Q): Double Line Border (A): Double Line Fold Guides: No Cut Guides: Yes Dugles: No Numbers: No Max Font: None Max Pont: None	Vew PDF Vew PDF (new window Downteed PDF
			Duplex (for 2-sided printing) Number each card	Back(Answer): Double Line Single Line None				
More	import	PDF	Max Font Size (pt): <none< td=""><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></none<>					

Obrázek 21. Free Printable Flashcard Maker

<sup>&</sup>lt;sup>16</sup> <u>http://www.kitzkikz.com/flashcards/</u>

#### 2.2.5.2 Quizlet

Na rozdíl od předchozí aplikace nabízí aplikace *Quizlet*<sup>17</sup> daleko více možností pro práci s kartami, zde vytváříte karty jako sady (sets) a v různých studijních a testových "modulech" s nimi můžete dále pracovat. Vedle různých forem her a procvičování, vkládání obrázků z databáze Flickr (pouze uložených v této aplikaci jinými uživateli) nabízí aplikace režim text-to-speech, kdy se obsah karet předčítá v daném jazyce (k dispozici angličtina, němčina, francouzština, ruština a dalších 14 jazyků).

Studenti mají aplikaci vždy zdarma, v základní verzi je zdarma i verze učitelská a vedle sad karet učiteli umožní vytvořené karty v rámci virtuálních tříd sdílet (méně než 8 tříd), ovšem za cenu zobrazené reklamy (studentům se nezobrazuje). Za \$25 ročně se zbavíte reklam a budete moci sledovat postup svých žáků, vytvářet neomezené množství tříd a především vkládat do karet neomezené množství vlastních obrázků nebo nahrávat zvuky.

Sadu karet v aplikaci vytvoříte kliknutím na tlačítko *Create* a *Set*, pojmenujete ji, vyberte jazyk první a druhé strany karty a vypíšete patřičné pojmy. Již dokončenou sadu můžete dále upravit tlačítkem *Add or Remove Terms*. Sadu můžete následně přiřadit ke třídě, zařadit do složky, vytisknout nebo sdílet, příp. vytvářet kopie karet a kombinovat s jinými sadami (vhodné pro diferenciaci žáků), vložit ji do www stránky nebo exportovat do PDF.

Ukazka	🔌 4 terms by lukasba (	•				
STUDY Flashcards	<b>F</b> Learn	<b>∢))</b> Speller	Test	PLAY	→→ Space Race	TOOLS  Edit Share Add to Class Print Add to Folder More
	List Class Progress Original Alphabetical	NEW: Info				Upgrade to remove ads
	cat	kočka			☆ 4) 🞍 🖉	
	dog	pes			☆ 4) 🎍 🧪	
	sheep	ovce			☆ 4) 🞍 🧪	
					☆ = = = = = = = = = = = = = = = = = = =	

Obrázek 22. Quizlet

Studijní moduly v aplikaci *Quizlet* nabízí šest možností, jak s kartami dále pracovat. Modul *Flashcards* zobrazí (a přečte) obsah prvního sloupce s možností otočit si nápovědu. V modulu *Learn* žáci vpisují překlad karet, obdobně v *Spelleru* vpisují, co slyší přečteného. Modul *Test* umožňuje nastavit různé formy testu, od klasického spojování výrazů, přes vpisování správné odpovědi, volby odpovědi z více možností až po odpovědi pravda/nepravda. (Testový modul lze také snadno vytisknout.) V modulu *Scatter* žáci přetahují správné karty na sebe (měří se čas) a v posledním modulu *Race* vpisují pojmy, které před nimi na obrazovce ubíhají.

Pro tuto aplikaci existují také mobilní aplikace, pro Android a iPhone (iOS) existují aplikace nativní, pro Windows Phone existují aplikace, které můžete na svoji databázi karet v Quizlet napojit (např. Flash Quiz).<sup>18</sup>

<sup>&</sup>lt;sup>17</sup> <u>https://quizlet.com</u>

<sup>&</sup>lt;sup>18</sup> <u>http://tinyurl.com/p22juoo</u>

## 2.2.6 QR kódy ve výuce cizích jazyků



*Quick-Response* kódy neboli *QR kódy* nabízejí velmi rychlou interaktivitu a současně využívají žáky oblíbené nástroje. Čtečky QR kódů jsou k dispozici pro všechny operační systémy dostupných zařízení (viz nabídka<sup>19</sup> vyzkoušených aplikací).

QR kódy lze při výuce cizích jazyků využít pro mnoho typů aktivit. Mezi nejpopulárnější patří aktivity typu *Scavenger Hunt* neboli lov pokladů, kdy žáci luští v kódech ukryté zprávy (zadání, otázky, správná řešení aj.)

QR kódy vytvoříte snadno, např. pomocí stránky <u>http://goqr.me</u>. Několik tipů k využití QR kódů včetně návodu na vytváření, naleznete také v materiálu věnovanému výuce českého jazyka v projektu (Bajer, 2015) nebo v článku A. Osborne 50 QR Code Resources for the Classroom.<sup>20</sup>

Ukázku využití QR kódu k procvičení otázky v předpřítomném čase (have you ever) naleznete v metodické části materiálu.

## 2.2.7 M - learning

Mobilní výuka, tak by se zjednodušeně dal přeložit nadpis této kapitoly, neboť v rámci této výuky se používají mobilní technologie, a tudíž musí být k dispozici internetové připojení. Některé aplikace však dokáží po určitou dobu pracovat offline, a po připojení aktualizovat data. Mezi nesporné výhody použití tohoto způsobu výuky patří využití i malé chvíle volného času, jde o tzv. *prostojové učení*, uskutečňované např. při čekání na zastávce nebo při jízdě dopravními prostředky. Jednou z těch, která je pro tento způsob výuky přizpůsobena, je aplikace **DuoLingo**.<sup>21</sup>

Ještě před pár měsíci se tato aplikace dala použít jen při současné výuce dvou cizích jazyků. Jako rodný jazyk se musela volit angličtina, druhým jazykem pak mohla být němčina, francouzština nebo např. španělština. Dnes je již k dispozici pro volbu prvního jazyka i čeština.

Po přihlášení je nutná volba nastavení, v němž si každý může určit minimální časový interval, který chce výuce denně věnovat. Pokud se nepřihlásí a nebude program používat po minimální stanovenou dobu, aplikace zašle na mail motivační text, ve kterém uživatele upozorní, že dnes ještě nesplnil nastavené podmínky. Tyto intervaly mohou být od 15 minut po několik hodin. Jednotlivé lekce se skládají z řady různých úkolů od správného přečtení textu, zopakování zvukového záznamu, až po doplnění správného textu do věty. Díky možnosti zvolit dva jazyky, se skvěle hodí pro výuku druhého jazyka při současném procvičování angličtiny. Další velkou výhodou je, že přihlášení lze realizovat z různých zařízení – mobilu, tabletu, počítače. Aplikaci si totiž můžete stáhnout pro různé operační systémy. Vše se ukládá na server, takže výsledky máte k dispozici kdekoli a vždy můžete pokračovat tam, kde jste skončili.

<sup>&</sup>lt;sup>19</sup> Pro Android Google Play <u>http://jdem.cz/bscyx2</u>, iTunes pro iOS <u>http://jdem.cz/bscze3</u>, pro Windows 8 <u>http://jdem.cz/bscyv8</u>, pro Windows Phone <u>http://tinyurl.com/qd6v3tz.</u>

<sup>&</sup>lt;sup>20</sup> http://jdem.cz/bscyz8

<sup>&</sup>lt;sup>21</sup> <u>https://www.duolingo.com/</u>

duolingo		Jazyk webové stránky: Čeština 🗸 🛛 Přihlášení
	Přihlášení	
	Tato stránka se zobrazí až po vašem přihlášení.	
	Heslo	
	Přihlášení	
	zapomnēli jste heslo?	

Obrázek 23. DuoLingo

## 2.2.8 Příběhy

Ve výuce cizího jazyka lze s úspěchem použít i příběhy, nejčastěji detektivní. Účastník zde plní jednotlivé úkoly a prochází dějem tak, aby nalezl pachatele. Překvapení, napětí, tajemství, to jsou ingredience, které řadu žáků donutí projít celým příběhem. Takový zajímavý detektivní příběh naleznete na stránkách *Goethova institutu*.<sup>22</sup>

Při řešení úloh v těchto příbězích, lze s výhodou opět použít iTřídu ke sdílení nových věcí. Jednou z žákovských aktivit může být tvorba svého vlastního příběhu, pro kterou lze využít řady nástrojů, ať už je to komiks, časová osa, video, nebo myšlenková mapa. Tvorba vlastního příběhu je přitom velice kreativní činností a úspěšně ji lze použít i v rámci projektu. V následujícím odkazu se pan Brdička věnuje nejlepším digitálním příběhům, které vytvořili sami žáci.<sup>23</sup>

# 2.2.9 Komiks

Velice zajímavou aktivitou ve výuce, a nejen cizích jazyků, je využití komiksu. Žákům je dán prostor pro jejich tvořivost a představivost. U menších dětí není potřeba velká motivace, prostě je to baví. Ve vyšších ročnících je potřeba vhodně zvolit motivaci. Stejně jako u myšlenkových map, i tady existuje řada aplikací pro jejich tvorbu. Některé umožňují vytvořit pouze tři snímky, některé umožňují vkládat i vlastní obrázky, v řadě případů je však problém s uložením, respektive sdílením či exportem vytvořeného komiksu. Jedním z nejpropracovanějším nástrojem je Pixton.<sup>24</sup>

<sup>&</sup>lt;sup>22</sup> http://www.goethe.de/ins/cz/pra/lrn/web/lad/csindex.htm

<sup>&</sup>lt;sup>23</sup> <u>http://spomocnik.rvp.cz/clanek/18903/VYPRAVEJ-SVUJ-PRIBEH-DIGITALNE-2014.html</u>

<sup>&</sup>lt;sup>24</sup> http://www.pixton.com/



Obrázek 24. Komiks

Pro volbu aplikace je důležitý cíl, který chceme s žáky naplnit. Pokud je naším cílem nějakou jednoduchou formou vyjádřit příběh a použít např. typické anglické fráze, pak nepotřebujeme použít Pixton. Pokud ale budeme chtít výstup někde prezentovat, je Pixton asi nejlepší volba. Jen budou žáci věnovat mnohem více času vlastní tvorbě komiksu než výuce. Další velmi dobré nástroje pro tvorbu komisků naleznete na níže uvedených odkazech.<sup>25</sup> Na následujícím odkazu jsou další možné aplikace, včetně jejich popisu.<sup>26</sup>

Stejně tak lze využít angličtinu v jiných předmětech. Na přiloženém odkazu<sup>27</sup> nalezneme velké množství aplikací a výukových videí. Filtrovat můžeme podle předmětů, oblastí a podle úrovně (typu) školy.

# 2.2.10 Tradiční výuka

Při výuce je stále větší důraz kladen na získání dovedností a pracovních postupů, které jsou důležité při dalším vzdělávání a později v zaměstnání. Při výuce cizího jazyka však stále velkou roli hraje dril a vlastní znalosti. Bez slovní zásoby není možné postoupit do vyšších úrovní použití cizího jazyka, proto je v některých případech opravdu důležité si vědomosti osvojit klasickým způsobem. K tomu může posloužit aplikace *Drill and Skill*. Její použití je při výuce placené, pro jednotlivce však nikoliv. Na druhou stranu aplikace nabízí i velice zajímavé možnosti pro výuku nejen angličtiny, proto již některé školy využívají placené verze.



Obrázek 25. Drill and skill

<sup>&</sup>lt;sup>25</sup> <u>http://comicscreator.cz/</u>, příp. <u>http://www.comiclife.com/</u>.

<sup>&</sup>lt;sup>26</sup> http://spomocnik.rvp.cz/clanek/17163/KOMIKS-VE-VZDELAVANI.html

<sup>&</sup>lt;sup>27</sup> http://concord.org/stem-resources

# 3. Doporučení

Cizí jazyk, to je především slovní zásoba a komunikace. Slovní zásobu si každý žák musí vytvořit sám. Ke komunikaci již někoho potřebuje. A tady může alespoň částečně pomoci mobilní dotykové zařízení. Stejně ale nenahradí komunikaci s člověkem, učitelem. Všechny aktivity by tedy měly směřovat ke konečnému cíli, kterým je slovní sdělení, komunikace. K tomu může částečně přispět např. aplikace Voki.

V poslední době se diskutuje o vlivu našeho proslulého dabingu na znalost cizích jazyků, především angličtiny. Je opravdu možné, že pokud by většina filmů nebyla dabovaná, celková úroveň znalosti cizího jazyka napříč populací by byla vyšší. Zároveň je velice často zmiňován fenomén amerických a v některých případech i britských seriálů. Jejich sledování v původním znění pomáhá při zvládání základní slovní zásoby, vede k pochopení stavby věty a v řadě případů tzv. rozmluví jejich diváky.

# Závěr

Papír, tužka, kniha, tabule, mapy, plakáty, modely, to vše jsou didaktické pomůcky, které učiteli pomáhají ve výuce. S jejich pomocí pak žákům lépe zprostředkovává probíranou látku. Stále častěji k nim přiřazuje projektor, počítač. Přiřadit k nim i mobilní zařízení však bude mnohem těžší. Oproti svým žákům jsou totiž v nevýhodě. To co je pro žáka zcela běžné, učitel musí teprve objevit. Navíc musí při použití mobilních technologií změnit i pracovní metody. A projekty, jako tento, financované obvykle z Evropského sociálního fondu a státního rozpočtu České republiky, umožňují školám získat techniku a učitelům znalosti a dovednosti, nutné pro její využívání. Je ovšem potřeba si uvědomit, že nejdůležitější role zůstává stále na učiteli, na něhož jsou s rozvíjejícími se technologiemi kladeny čím dál vyšší nároky.

# Příloha- ukázky aktivit

Využití QR kódů ve výuce
7. a vyšší ročník
Anglický jazyk
Předpřítomný čas – tvoření otázky s <i>ever</i>
45 minut
Kopie pracovních listů – Tablety s Windows 8.1 pro žáky s nainstalovanou aplikací
Barcode Readlt (příp. jiné zařízení umožňující číst QR kódy)

# Find someone who...

**What's on today?** Use your QR code reader to decipher these codes. Then ask your friends and collect information. Use present perfect question (have/ever). Write your friends' answers bellow the codes.

Example: Have you ever been to London?



#### The Place We Live In (A Multimedia Project)

#### What's on Today?

We are going to track & learn some interesting facts about the town/village we live in and make a website. You are going to use your mobile phone/tablet. Then you are going to make a short website about our town using GoogleSites (or Webnode) with your partner. (And use a shared document, short presentation) And hey, don't worry: it's gonna be fun!

#### Step 1. Download and Install the QR code scanner on your portable device

Here are (just) a few of examples of apps:

Android Google Play (<u>http://jdem.cz/bscyx2</u>), iTunes for iOS (<u>http://jdem.cz/bscze3</u>), Windows 8 (<u>http://jdem.cz/bscyv8</u>), Windows Phone (<u>http://tinyurl.com/qd6v3tz</u>).

#### Step 2.

**Make pairs. In your pair, set up a shared document into which you will write the questions.** Use a text editor (MS Word Online, Google Docs), a shared spreadsheet (MS Excel Sheet, Google Tab) or a shared notebook (MS OneNote Online, Evernote shared notebook). Make a special section for **Tips and Ideas** in your shared document for collecting further ideas.

#### Step 3. Questions and Answers

- 1. Write down the questions/tasks you learn from QR codes. (There are 10 of them.) These questions cover the basics that HAVE to be included in your final report (=copy) published on website.
- 2. If you have any idea for useful information you'd love to see in your website, write it into your shared notebook under Tips and Ideas.
- 3. Work with a partner. Look-up the answers on the Internet. Use the shared document to collect your answers.
- Find 3 images from our town (preferably licensed under Create Commons license). Use <u>PhotosForClass.com</u> or your own images. Don't forget to collect bibliography (use <u>citace.com</u>). Collect these images in the shared document.
- 5. Be sure you have enough information for a text of 25-45 sentences. If not, look up some new facts.
- 6. If you are able to find it, add some info about places you love to hang out with your friends at. (You can use also your images.)

#### Step 4. Making the Copy

- 1. Make an outline of your text. List down everything you want to write. Use Bullets & Numbering feature in your shared document.
- 2. Distribute Writing Responsibilities. Divide between yourselves the parts of the text you are going to be responsible for. (Please, try to make them equal.)
- 3. Write first draft of the text into your shared document.
- Use Check Grammar and Spelling Feature in your text editor (MS Word 2007+ Revize > Jazyk > Angličtina, klávesa Shift + F7, Google Docs: Nástroje > Pravopis.
- 5. Use Comments to give your friend a feedback.
- 6. Share your document with your teacher for final proofing.

#### Step 5. Making the Website

One of you will make a new website using Google Sites (<u>sites.google.com</u>) or Webnode (<u>http://webnode.com</u>) (These apps are free, they just require a user account.) Then s/he will invite the other one from the pair to collaborate on your document. Include images you have collected into your website.

If you don't know how to use GoogleSites, here is a tutorial to begin with: <u>http://jdem.cz/aaqr0</u>. (Be careful: In Google Sites, only one of you can edit the page! Otherwise all changes you do when collaborating together won't be saved!) For Webnode check this tutorial: <u>http://jdem.cz/bsczb5</u>.

Share a link to your published website with your friends!

Job well done!

#### **Optional activities.**

Write a blog post about this hunt on your personal blog. Your post should be at least 10 sentences long and answer some of the following questions.

- 1. What did you do?
- 2. How did you like it?
- 3. How did you work? Describe your activity step by step.
- 4. Which activity did you like the most? Why?
- 5. Which activity did you dislike the most? Why?
- 6. What tools did you use? (List them and in one sentence describe what is each of them used for.)
- 7. Which tool was the most fun to work with? Why?
- 8. Who did you work with?
- 9. Who did you ask for help? Why this person?
- 10. What can you use the skills you've learnt in this project for in the future?

#### For teachers:

Here is a link to QR codes to print and distribute around school/classroom: <u>http://jdem.cz/bsczc9</u> Here is a link to a document with methodological description (in Czech): <u>http://jdem.cz/bsczd3</u>

# Zdroje

- [1] Boxed [online]. Dostupné z www: <u>http://www.boxed.cz/skoly\_neziskovky/produkty/interaktivni-technika/boxed-izkladna-002569</u>.
- [2] MIKESKOVÁ Šárka. Pojmotvorný proces, pedagogický konstruktivismus [online]. Dostupné z www: <u>http://danky.rvp.cz/clanek/c/OUC/15665/POJMOTVORNY-PROCES-PEDAGOGICKY-KONSTRUKTIVISMUS.html/</u>.
- [3] BRDIČKA Bořivoj. *Technologiemi posílená individualizace výuky* [online]. 31. 5. 2010.
   Dostupné z www: <u>http://www.spomocnik.cz/index.php?id\_document=2479</u>.
- [4] KUBÍNOVÁ Marie. *Projekty ve vyučování* [online]. 18. 10. 2005. Dostupné z www: http://clanky.rvp.cz/clanek/c/Z/334/projekty-ve-vyucovani.html/.
- Přispěvatelé Wikipedie, Adventura [online], Wikipedie: Otevřená encyklopedie, c2015, Datum poslední revize 30. 04. 2015, 16:40 UTC,
   <u>http://cs.wikipeda.org/w/index.php?title=Adventura&oldid=1255152</u>6>.
- [6] BRDIČKA Bořivoj. Online procházky příklad opravdové inovace. Metodický portál: Články[online]. 24. 4. 2014. Dostupný z WWW:
   <a href="http://spomocnik.rvp.cz/clanek/18713/ONLINE-PROCHAZKY-PRIKLAD-OPRAVDOVE-INOVACE.html">http://spomocnik.rvp.cz/clanek/18713/ONLINE-PROCHAZKY-PRIKLAD-OPRAVDOVE-INOVACE.html</a>>. ISSN 1802-4785.
- [7] ČERNÝ Michal, CHYTKOVÁ Dagmar. Heuristická analýza aplikací na tvorbu myšlenkových map v tabletu [online]. [2013]. Dostupné z www: <u>http://www.phil.muni.cz/journals/index.php/proinflow/article/view/781</u>.
- [8] BRDIČKA Bořivoj. Vyprávěj svůj příběh digitálně. [online]. 18. 6. 2014. Dostupné z www: http://spomocnik.rvp.cz/clanek/18903/VYPRAVEJ-SVUJ-PRIBEH-DIGITALNE-2014.html.
- [9] KŘÍŽ Daniel. Komiks ve vzdělávání [online]. 14. 2. 2013. Dostupné z www: http://spomocnik.rvp.cz/clanek/17163/KOMIKS-VE-VZDELAVANI.html.
- [10] Quizlet. Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation,
   2001 [cit. 2015-05-31]. Dostupné z www:
   <a href="http://en.wikipedia.org/wiki/Quizlet/">http://en.wikipedia.org/wiki/Quizlet/</a>.
- [11] Quizlet. Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2015-05-31]. Dostupné z www: <u>http://cs.wikipedia.org/wiki/Quizlet</u>.
- [12] OSBORNE Alice. 50 QR code resources for the classroom. Zdnet.com [online]. 2015 [cit.2015-05-31]. Dostupné z www: <u>http://www.zdnet.com/article/50-qr-code-resources-for-theclassroom/</u>.