

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Vzdělávací aktivity v jazyce českém

Oborová uživatelská příručka pro učitele



Lukáš Bajer a kolektiv

Příručka byla vypracována ve spolupráci s Jednotou školských informatiků.



Vzdělávací aktivity v jazyce českém
Oborová uživatelská příručka pro učitele
Lukáš Bajer a kolektiv
itelligence a. s., Brno
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.

ISBN 978-80-260-8169-2

Toto dílo je licencováno pod licencí:

[Uveďte autora – Neužívejte komerčně – Zachovejte licenci]



Obsah

Úvod	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	4
1.	Pět zásad výuky s využitím technologií	5
1.1	Používejme postupy, které vaši žáci znají	5
1.2	Postavme úkoly na samostatné práci žáků	5
1.3	Cíl/smysl úkolu je důležitější, než použitá technologie	6
1.4	Tvorba obsahu je důležitější než jeho konzumace	6
1.5	Nepředpokládejme, že žáci všechno znají	6
2.	Jazykový korpus a další nástroje pro základní práci v češtině	6
2.1	Jazyková korektura v textových editorech	7
2.2	Český národní korpus v hodinách	7
2.3	Sdílení klasických pracovních listů	8
2.4	Oprava sdílených dokumentů	9
2.5	Rychlé testy s využitím formulářů	9
2.5.1	Oprava "testů" v nástroji Google Formuláře	10
2.6	Sdílený pracovní poznámkový blok	10
2.7	Příprava jednoduchého výstupu	10
2.8	Příprava obsáhlejšího výstupu	11
2.9	Diigo	11
2 4 0	Lingt	11
2.10		
2.10 2.11	Rozvíjejme rychlost čtení žáků	12
2.10 2.11 3.	Rozvíjejme rychlost čtení žáků	12 13
 2.10 2.11 3. 3.1 	Rozvíjejme rychlost čtení žáků	12 13
 2.10 2.11 3. 3.1 3.2 	Rozvíjejme rychlost čtení žáků	12 13 13
 2.10 2.11 3. 3.1 3.2 4. 	Rozvíjejme rychlost čtení žáků	12 13 13 14 14
 2.10 2.11 3. 3.1 3.2 4. 5. 	Rozvíjejme rychlost čtení žáků Netradiční nástroje pro tvorbu prezentací Sway Prezi QR kódy v češtině neboli digitální stopovaná Vyprávění jinak: svět digitálních příběhů	12 13 13 14 14 14
 2.10 2.11 3. 3.1 3.2 4. 5. 5.1 	Rozvíjejme rychlost čtení žáků Netradiční nástroje pro tvorbu prezentací Sway Prezi QR kódy v češtině neboli digitální stopovaná Vyprávění jinak: svět digitálních příběhů Komiks jako nástroj vizuální komunikace	12 13 13 14 14 15
 2.10 2.11 3. 3.1 3.2 4. 5. 5.1 5.1.1 	Rozvíjejme rychlost čtení žáků Netradiční nástroje pro tvorbu prezentací Sway Prezi QR kódy v češtině neboli digitální stopovaná Vyprávění jinak: svět digitálních příběhů Komiks jako nástroj vizuální komunikace StoryboardThat	12 13 13 14 14 15 15
 2.10 2.11 3.1 3.2 4. 5.1 5.1.1 5.1.2 5.1.2 	Rozvíjejme rychlost čtení žáků Netradiční nástroje pro tvorbu prezentací Sway Prezi QR kódy v češtině neboli digitální stopovaná Vyprávění jinak: svět digitálních příběhů Komiks jako nástroj vizuální komunikace StoryboardThat	12 13 13 14 14 15 15 16
 2.10 2.11 3.1 3.2 4. 5.1 5.1.1 5.1.2 5.1.3 5.1.4 	Rozvíjejme rychlost čtení žáků Netradiční nástroje pro tvorbu prezentací Sway Prezi QR kódy v češtině neboli digitální stopovaná Vyprávění jinak: svět digitálních příběhů Komiks jako nástroj vizuální komunikace StoryboardThat Pixton MakeBeliefsComics	12 13 13 14 14 15 16 16 16
2.10 2.11 3. 3.1 3.2 4. 5.1 5.1 5.1.1 5.1.2 5.1.3 5.1.4 5.2	Rozvíjejme rychlost čtení žáků 1 Netradiční nástroje pro tvorbu prezentací 1 Sway 1 Prezi 1 QR kódy v češtině neboli digitální stopovaná 1 Vyprávění jinak: svět digitálních příběhů 1 Komiks jako nástroj vizuální komunikace 1 Pixton 1 MakeBeliefsComics 5 Storify 1	12 13 13 14 14 15 16 16 16 16
2.10 2.11 3. 3.1 3.2 4. 5. 5.1 5.1.1 5.1.2 5.1.3 5.1.4 5.2 5.2.1	Rozvíjejme rychlost čtení žáků Netradiční nástroje pro tvorbu prezentací Sway Prezi QR kódy v češtině neboli digitální stopovaná Vyprávění jinak: svět digitálních příběhů Komiks jako nástroj vizuální komunikace StoryboardThat Pixton MakeBeliefsComics Storify Vytváření e-booků neboli elektronických knih	1 2 1 3 1 3 1 4 1 4 1 5 1 6 1 6 1 6 1 6 1 6 1 6 1 6 1 6 1 7 1 8
2.10 2.11 3. 3.1 3.2 4. 5. 5.1 5.1.1 5.1.2 5.1.3 5.1.4 5.2 5.2.1 5.2.2	Rozvíjejme rychlost čtení žáků 1 Netradiční nástroje pro tvorbu prezentací 1 Sway 1 Prezi 1 QR kódy v češtině neboli digitální stopovaná 1 Vyprávění jinak: svět digitálních příběhů 1 Komiks jako nástroj vizuální komunikace 1 StoryboardThat 1 Pixton 1 Vytváření e-booků neboli elektronických knih 1 Storybird 2 Calibre 2	12 13 13 14 14 15 16 16 16 16 16 16 17 18 19
2.10 2.11 3. 3.1 3.2 4. 5. 5.1 5.1.1 5.1.2 5.1.3 5.1.4 5.2 5.2.1 5.2.2 5.2.3	Rozvíjejme rychlost čtení žáků Netradiční nástroje pro tvorbu prezentací Sway Prezi QR kódy v češtině neboli digitální stopovaná Vyprávění jinak: svět digitálních příběhů Komiks jako nástroj vizuální komunikace StoryboardThat Pixton MakeBeliefsComics Storybird Calibre CreateBook	12 13 13 14 14 15 16 16 16 16 16 17 18 19 20
2.10 2.11 3. 3.1 3.2 4. 5. 5.1 5.1.1 5.1.2 5.1.3 5.1.4 5.2 5.2.1 5.2.2 5.2.3 6.	Rozvíjejme rychlost čtení žáků 1 Netradiční nástroje pro tvorbu prezentací 1 Sway 1 Prezi 1 QR kódy v češtině neboli digitální stopovaná 1 Vyprávění jinak: svět digitálních příběhů 1 Komiks jako nástroj vizuální komunikace 1 StoryboardThat 1 Pixton 1 MakeBeliefsComics 1 Storify 1 Vytváření e-booků neboli elektronických knih 1 Závěr 2	12 13 13 14 14 15 16 16 16 16 16 17 18 19 20 20
2.10 2.11 3. 3.1 3.2 4. 5. 5.1 5.1.1 5.1.2 5.1.3 5.1.4 5.2 5.2.1 5.2.2 5.2.3 6. Přílol	Rozvíjejme rychlost čtení žáků 1 Netradiční nástroje pro tvorbu prezentací 1 Sway 1 Prezi 1 QR kódy v češtině neboli digitální stopovaná 1 Vyprávění jinak: svět digitálních příběhů 1 Komiks jako nástroj vizuální komunikace 1 StoryboardThat 1 Pixton 1 MakeBeliefsComics 1 Storybird 2 Calibre 2 Závěr 2 na 1: Bajka v QR kódech – pracovní list 2	12 13 14 14 15 16 16 16 16 16 16 17 18 19 20 20 20 21

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.

Učitelům českého jazyka se tradičně klade za úkol žáky nejen naučit používat mateřský jazyk jako plnohodnotný nástroj komunikace, ale i připravit je v oblasti studijních dovedností, a to především v oblasti čtenářských a prezentačních kompetencí. Můžeme s tím nesouhlasit, můžeme se přít, ale nic s tím nenaděláme. Naštěstí nám češtinářům mohou počítače s rozvojem zmíněných dovedností výrazně pomoci.

V současné době je možné na internetu nalézt velké množství nástrojů, které pomohou proměnit často staletí staré (a pro žáky nezajímavé) literární texty, v hodinách diskutovaná obyčejná i neobyčejná témata, méně záživné, leč potřebné gramatické a pravopisné učivo, slohové úkoly i literární útvary v zajímavé a mnohdy i napínavé cesty za dobrodružstvím a "moderní" učební zážitek. Není však vše zlato, co se třpytí. Než se vydáme na cestu za poznáním různých aplikací a jejich možných využití, pojďme se podívat na několik zásad vyžití technologií v hodinách.

V příloze této příručky naleznete vzorovou hodinu, využívající mnohé popsané nástroje, tj. pracovní listy se zadáním pro žáky a metodický postup pro učitele.

Lukáš Bajer, lukas@lukasbajer.cz

1. Pět zásad výuky s využitím technologií¹

Motto: Ze špatného učitele ani počítač dobrého neudělá.

A stejně tak ani špatně postavené téma či hodinu počítač nezachrání. Než se pustíme do práce na složitých přípravách, podívejme se na několik zásad práce s technologiemi ve vyučovacích hodinách.²

1.1 Používejme postupy, které vaši žáci znají

Všichni žáci mají své oblíbené nástroje. Může to být internetový prohlížeč, různé sociální sítě, PowerPoint, program na stříhání videí nebo třeba jen chytrý telefon. Žáci je používají jednak ke svým oblíbeným aktivitám, jako je sdílení fotografií, komentování statusů svých přátel na sociálních sítích s různými druhy obsahu (YouTube, Vimeo, Facebook, Snapchat, Pinterest, Twitter a další), jednak (*nepřekvapivě* méně oblíbenému) tvoření referátů, různých slohových prací a jiných výstupů či závěrečných absolventských prací.

Tyto nástroje při přípravě do školy používají jednoduše proto, neboť jejich prostředí důvěrně znají. V drtivé většině případů při sestavování prací postupují stejným, zavedeným způsobem. Během práce na školních úkolech často živě diskutují na sociálních sítích a ještě stíhají sledovat další oblíbené kanály informací. Nakolik se toto projeví na kvalitě výstupů, ponechme stranou. Proč však ve škole nevyužít toho, že žáci tyto různé nástroje ovládají, a nedat jejich použití nový, edukativní rozměr? Vyzkoušejte to a uvidíte, že vaše žáky bude práce, i když *nucená*, docela bavit.

1.2 Postavme úkoly na samostatné práci žáků

Reforma základního i středního školství směřovala k změně přístupu v učení. Namísto učitele jako jediného zdroje poznání a formy předávání informací se mělo dostat do popředí rozvíjení dovedností žáků formou jejich samostatné, popřípadě skupinové práce na v tématu definovaných očekávaných výstupech. Část zamýšlených změn vzala postupnými úpravami za své.

Něco podobného se přihodilo i ICT materiálům. Drtivou většinu DUMů vytvořených pro portál <u>www.rvp.cz</u>, nebo na portálech vzniklých v rámci projektu EU peníze školám, totiž tvoří materiály určené především pro frontální výuku, jako jsou prezentace nebo interaktivní materiály pro dotykové tabule.

Současná technologie však umožňuje prezentaci individuálně nabídnout žákům a snadno tak změnit frontální výuku ve výuku formou samostatné práce. Využijme naplno příležitostí, které mobilní technologie nabízí a přenesme učení na bedra žáků. Bude se nám pak učit snadněji.

¹ Z anglického Computer Assisted Learning - počítačem podporovaná výuka.

² Tipy pro využití ICT srov. MILLER, M. 10 timeless tips for teaching with technology. 2014. DitchThatTextbook.com. [cit. 2015-4-3]. Dostupné z: http://ditchthattextbook.com/2014/08/18/10-timeless-tips-for-teaching-with-technology/.

TIP: Chceme-li se dozvědět několik univerzálních kroků, jak zadávat samostatnou práci, využijeme sice starší, ale stále platný návod <u>9 kroků k samostatné práci žáka</u>.³

1.3 Cíl/smysl úkolu je důležitější, než použitá technologie

Říká se, že když má člověk v ruce kladivo, připadá mu celý svět jako hřebík. Obdobně to vypadá i ve chvíli, kdy se učiteli dostane do rukou počítač.

Technologie není cílem výuky, technologie je pouze nástroj. Soustřeďme se na to, co si žáci mají z našeho oboru, tj. jakou znalost či dovednost, v rámci zadané práce osvojit. A teprve potom rozhodněme, zda je počítač nástrojem, který jim jejich rozvoj umožní nebo alespoň usnadní.

1.4 Tvorba obsahu je důležitější než jeho konzumace

V době internetu není jednoduššího úkolu, než požadovat po žácích vyhledat informace. V drtivé většině případů je toto bohužel typický úkol, který žáci na internetu zpracovávají. Současné technologie však umožňují velmi snadno na zjištěných informacích budovat vlastní výstupy: prezentace, jednoduché www stránky, online štítky, nástěnky, komiksy, sdílené referáty, fotomontáže, zvukové záznamy, videozáznamy, sdílené myšlenkové mapy a další možnosti. Využívejme nových nástrojů dosyta, iniciativě se meze nekladou.

1.5 Nepředpokládejme, že žáci všechno znají

Obecně se učitelé domnívají, že když žáci tráví s mobilními telefony a počítači tolik času, ovládají je naprosto bezchybně. Není to pravda.

Většinou totiž platí, že ovládají úzkou skupinu nástrojů, s nimiž se denně setkávají (zejména různé sociální sítě či ze zájmů vyplývající aplikace, např. pro střih videa či úpravu fotografií). Jinak se jejich znalosti "pracovních" nástrojů blíží znalostem učitelským. Jediným, ovšem podstatným rozdílem mezi učiteli a žáky je fakt, že se žáci v drtivé většině případů nebojí experimentovat. Využijme proto toho, co žáci znají a rozšiřme jejich znalosti o nové postupy (a nástroje), v nichž mohou svých dovedností využít.

Jazykový korpus a další nástroje pro základní práci v češtině

Každý učitel českého jazyka má své oblíbené stránky, které používá pro výuku. Zde nabízím přehled svých nejoblíbenějších (přehled rozhodně není vyčerpávající).

³ Viz

https://onedrive.live.com/view.aspx?cid=26E1415D414278BF&resid=26E1415D414278BF%211996&app= WordPdf

Pokusme se naučit i žáky, aby je využívali.

- pravidla pravopisu: <u>www.pravidla.cz</u>
- internetová jazyková příručka AV ČR: <u>http://prirucka.ujc.cas.cz</u>
- kurzy pravopisu a dalších mluvnických témat: <u>www.mojecestina.cz</u>
- diktáty
 - a) Ewa: http://diktaty.ewa.cz
 - b) diktáty: http://diktaty.cz
 - c) čeština s diktáty: diktáty: http://cestina.diktaty.cz
 - d) testy z češtiny: http://testy.nanic.cz/testy/cestina/
- literatura
 - a) česká literatura na internetu: http://www.ceskaliteratura.cz/www/
 - b) iLiteratura: http://www.iliteratura.cz
 - c) portál české literatury: <u>http://www.czechlit.cz/odkazy/literarni-periodika/na-internetu/</u>
 - d) čtenářský deník Českého rozhlasu: http://www.rozhlas.cz/ctenarskydenik/portal/

2.1 Jazyková korektura v textových editorech

Málokdo, zejména z mladších žáků, ví o korektuře (nebo ji používá) v základních kancelářských balících (MS Word, LibreOffice/OpenOffice Writer, Dokumenty Google v prohlížeči Chrome). Jak korekturu pravopisu aktivovat? Přinášíme malý návod:

- **MS Word verze 2007 a vyšší:** Pás karet *Revize > Jazyk > Nastavit jazyk kontroly pravopisu.* Kontrola gramatiky a pravopisu se spouští i tlačítkem F7.
- OpenOffice/LibreOffice Writer: Nástroje > Jazyk. Český slovník pro kontrolu pravopisu je nutné nainstalovat. Je možné jej stáhnout z českých stránek OpenOffice⁴. Stažený soubor nejprve rozbalíme v Průzkumníku (v Dokumentech): pravým tlačítkem myši > Extrahovat vše. Druhou možností je soubor přejmenovat na *.oxt. V instalaci v aplikaci Writer pokračujeme volbou Nástroje > Správce rozšíření > Přidat a vybereme v extrahované složce soubor s příponou oxt.
- **Dokumenty Google** v prohlížeči Chrome: je velmi pravděpodobné, že kontrola pravopisu bude fungovat automaticky. Pokud ne, spustíme ji výběrem na liště: *Nástroje > Pravopis*.

2.2 Český národní korpus v hodinách

<u>Korpus</u> je soubor počítačově uložených textů (v případě mluveného jazyka - přepisů záznamu mluvy), který primárně slouží k jazykovému výzkumu. K práci s korpusy slouží speciální vyhledávací program <u>KonText</u>. S jeho pomocí je možné vyhledávat slova a slovní spojení v kontextu a zjistit jejich frekvenci v korpusu i původní textový zdroj. Umožňuje i další zpracování nalezeného (např. abecední třídění apod.). U některých korpusů lze vyhledávat i podle slovních druhů.

<u>Český národní korpus</u> (ČNK) je akademický projekt, zaměřený na budování rozsáhlého počítačového korpusu především psané češtiny. Pracuje na něm Ústav Českého národního korpusu

⁴ Viz http://www.openoffice.cz/stahnout/doplnky/cesky-slovnik.

na Filozofické fakultě Univerzity Karlovy v Praze (ÚČNK). Od svého založení roku 1994 má ÚČNK na starosti budování ČNK, jeho rozvoj a rovněž činnosti související, zvláště v oblasti výuky a pěstování oboru korpusová lingvistika (<u>http://ucnk.ff.cuni.cz/index.php</u>).⁵

Nástroje pro práci s korpusem nalezneme na stránce <u>korpus.cz</u>, kde se nachází i výše zmíněný nástroj <u>KonText</u>, dále pak nástroj na vyhledávání variant <u>SyD</u>, <u>Morfio</u>, <u>manuál</u> a poradnu uživatelů a další.

Korpus vám usnadní změnit hodiny češtiny ze struktury výklad jevu – procvičení – použití jevu pro do dnešní dobu aktuálnější podoby pozorování – hypotéza – pokusné ověření, tedy sledu kroků, které v klasických hodinách češtiny nebývají běžné.

Žáci mohou pracovat s různými druhy jazykového materiálu, vytvoří si představu o tom, jak se daný jev v kontextu různých textů chová a následně na jiných textech svůj předpoklad ověří. Obdobně také mohou pracovat s různými složkami jazyka či s jeho různými útvary.⁶

TIP: Vyhledávání je v omezené míře dostupné uživatelům bez přihlášení. Pokud se chceme registrovat a využít pokročilejší funkce práce s online aplikací, je nutno vyplnit na stránce Korpus požadované údaje a vyčkat cca jeden až dva dny na potvrzení registrace. Dále nutno potvrdit, že svůj účet nepoužijeme ke komerčním účelům.

Velmi zajímavé aktivity s korpusem pro žáky základních i středních škol můžeme nalézt v textu J. Šindelářové a S. Škodové <u>Práce s korpusy ve výuce žáků-cizinců</u>.

Český národní korpus můžeme ve výuce českého jazyka použít:

- k vyhledávání slovních map,
- k vytváření přehledu či analýza pravopisných jevů,
- k vyhledávání využití dialektismů a slov z různých útvarů jazyka,
- k práce s homonymy (s/z, homofona aj.),
- k zjišťování kolokací, atd.

2.3 Sdílení klasických pracovních listů

Každý učitel má v zásobě nespočetné množství pracovních listů, které pravidelně rozdává svým žákům. Mohou to být jednak obyčejná pravopisná cvičení, dále zásobníky úkolů pro práci s textem určené do hodin literatury nebo různé formy cvičení či aktivity věnované právě rozvoji čtenářských dovedností.

Stačí, když pracovní list uložíme do cloudové služby jako například **Dokumenty Google** nebo **MS Word Online** (nebo v rámci služby Office 365) a nabídneme našim žákům ke sdílení.

⁵ Citace: nezn. Český národní korpus. [cit. 2015-3-1] Dostupné z: <u>http://ucnk.ff.cuni.cz/index.php</u>.

⁶ Srov. Šindelářová, J., Škodová, S. Práce s korpusy ve výuce žáků-cizinců, 20. 6. 2013. [cit. 2015-4-3]. Dostupné z: <u>http://clanky.rvp.cz/clanek/c/z/17481/PRACE-S-KORPUSY-VE-VYUCE-ZAKU-CIZINCU.html/</u>

2.4 Oprava sdílených dokumentů

Existuje několik způsobů, jak sdílený pracovní list s žáky (či bez nich) opravit. Zde nabízím dva nejčastější.

- 1. Žáci odešlou vytvořený dokument e-mailem učiteli jako přílohu. Bohužel tím však "zaplaví" každý den naši schránku minimálně dvaceti až třiceti e-maily, s nimiž se budeme muset později vypořádat. Není to tedy úplně nejšťastnější řešení. Mimo jiné hrozí i nebezpečí, že žáci po odeslání udělají v dokumentu ještě nějaké úpravy a nebudeme mít tedy k dispozici jeho poslední aktuální verzi. Připravme se pak na debaty na téma, že žák již přece chybu opravil a že tedy chce, abychom do hodnocení započítali jeho konečné řešení úkolu.
- 2. Využijeme možnosti sdíleného dokumentu. Díky tomu budeme mít vždy nejaktuálnější verzi úkolu. Žák zpracovávaný, případně výsledný úkol nasdílí, my dostaneme do e-mailu pouze odkaz a budeme tak mít k dispozici vždy poslední verzi dokumentu. Pak můžeme žákovi práci opravit pomocí komentářů a revizí. Žák uvidí všechny změny a naše zásahy. Stačí, když si zobrazí historii změn dokumentu.

Variantou sdílení může být rozdělení jednoho úkolu několika žákům v rámci jedné skupiny. Žáci potom společně tvoří jeden dokument a přitom se učí dovednostem, jako je schopnost spolupracovat v rámci týmu, domlouvat se nad zadanou prací, nebo jen nerušit své spolupracovníky při práci. Sdílené dokumenty nabízí jednotlivým žákům také možnost opravovat práci kolegům, případně dalším sdílením opravit i práci žáků z jiných skupin.

Během práce na cvičeních můžeme žákům dovolit *chatovat*. Tímto způsobem se i nudná práce na nudném pracovním listů stává zejména u žáků druhého stupně základní školy zajímavým online zážitkem.

MS Office Online: "Chat" probíhá prostřednictvím Komentářů.

Google Dokumenty: Klikneme na možnost **Zahájit diskusi** (komiksová bublina) v pravé části lišty ikon vedle přihlášených uživatelů. Výměna informací prostřednictvím komentářů zde ovšem funguje také.

2.5 Rychlé testy s využitím formulářů

K rychlému ověření znalostí vašich žáků nemusíme vytvářet složité aplikace v profesionálních a náročných programech či na internetu dostupných anglických aplikací. Volně dostupné aplikace (zejména v anglickém jazyce) často bohužel nepodporují české znaky.

V současné době dostupné nástroje v rámci online kancelářských balíků umožňují vytvořit pomocí formulářů jednoduchou "anketu", kterou pomocí odkazu předáme svým žákům. Výsledná data z ankety se potom sbírají do tabulky, kterou lze následně opravit.

V Office 365 se jedná o nástroj **Průzkum v Excelu**, v prostředí Google Apps jde o **Google Formulář**. Obě aplikace jsou k dispozici zdarma a velmi jednoduše se ovládají. Nezapomeňme v obou nástrojích zadat jako první úkol žákům, aby zapsali své jméno a příjmení.

2.5.1 Oprava "testů" v nástroji Google Formuláře

Na rozdíl od Office 365 Průzkum v Excelu můžeme výsledky získané v anketě pomocí Google Formuláře opravit pomocí volně dostupného nástroje jménem <u>Flubaroo</u>. Ovládání není složité, nástroj "nainstalujeme" do vytvořeného formuláře (jako skript) a Flubaroo od žáků sesbírané výsledky opraví, případně – pokud si od žáků při vyplňování dotazníků vyžádáme i jejich e-mailovou adresu – opravené výsledky automaticky rozešle žákům z vašeho e-mailu přidruženého k formuláři.

Návod na opravu pomocí doplňku **Flubaroo**: Lišta ikon – *Doplňky > Získat doplňky > Flubaroo >* nainstalovat kliknutím na tlačítko *Zdarma*.⁷

Pro Excel v současné době obdobné řešení neexistuje, pro jednoduchou opravu však postačí využít např. podmíněně formátování nebo jednoduchou funkcí **KDYŽ()**.

2.6 Sdílený pracovní poznámkový blok

Mezi časté úkoly, které učitelé svým žákům zadávají, patří také spolupráce na různých druzích referátů. Ověřujme si, zda žáci práci nestáhli. Nic si nenalhávejme, žáci se snaží ulehčit si práci, jak je to jen možné. Existuje mnoho nástrojů, které nám pomohou zjistit, odkud překvapivě kvalitní práce žáků pocházejí.

Google vyhledávání: Narazíme-li v práci na větu, frázi či spojení slov, které na žáka "nesedí", zadáme tuto "anomálii" do vyhledávacího pole Google v uvozovkách. Google bude na webu vyhledávat toto spojení jako celek.

Odevzdej.cz: Vyžadujeme-li po svých žácích delší texty (referáty, domácí slohové práce), lze vyzkoušet službu *Odevzdej.cz*. Aplikaci vyvinula <u>MU v Brně</u> pro kontrolu plagiátorství seminárních prací žáků. Pro základní kontrolu služba nevyžaduje registraci. Podezřelou práci zašleme e-mailem a zpět získáme verdikt v podobě procentuálního zhodnocení, nakolik obsah práce souhlasí s obsahem prací uložených v databázi MU. Přehled obdobných služeb pro anglicky psané texty nalezneme na stránce <u>Opisování.cz</u>.

Tvorba každého referátu ovšem nejprve vyžaduje kvalitní průzkum. Chceme-li i v této záležitosti u žáků rozvíjet schopnost spolupráce pomocí některého z online dostupných nástrojů, je vhodné práci na výzkumu zadat několika žákům najednou. V takovém případě je však nutné nejprve domluvit, jak bude mít každý z členů skupiny neustále k dispozici výsledky práce i zjištění kolegů v týmu.

2.7 Příprava jednoduchého výstupu

V mnoha případech postačí vytvořit dvojici obyčejných sdílených dokumentů. Do jednoho dokumentu budou žáci sbírat informace, ve druhém samostatném dokumentu pak tvořit osnovu a následně i výstup.

V případě spolupráce žáků na více dokumentech je veďme k vytváření jedinečných, vždy pro jeden úkol vytvořených "projektových" složek (stejně jako složka *Dokumenty* v harddisku v počítači se totiž online prostor stane velmi snadno nepřehledný). V této projektové složce si v případě delších úkolů mohou žáci pomocí tabulek vytvářet i "projektové plány" a úkoly si pomocí sloupců tabulek sami rozvrhovat.

⁷ Nebudeme-li si vědět s ovládáním nástroje rady, mohl by pomoci starší, ale stále platný návod: <u>http://lukasbajer.cz/staci -nekolik-kliknuti-a-ukoly-jsou-opravene/</u> nebo wiki stránka věnovaná doplňku Flubaroo na portálu RVP.cz: <u>http://goo.gl/VvJS3H</u>

2.8 Příprava obsáhlejšího výstupu

Vyžadujeme-li však po žácích složitější či dlouhodobější práci, v jednom dokumentu by mohl z poznámek žáků vzniknout velký zmatek. Pro rozsáhlejší projekty proto využijeme pokročilejších nástrojů. Na trhu v současné době existují aplikace, které sdílení poznámek z nastudovaného učiva, obrázků, grafů, tabulek i celých souborů, značně usnadní.

Žáci si vytvoří poznámkový blok, který připomíná klasický sešit a do něj zapisují, přidávají či mažou poznámky a hesla, vkládají nalezené ilustrační obrázky. Lze přidávat nové stránky nebo celé oddíly.

Mezi poznámkové bloky umožňující sdílení patří např. aplikace <u>Evernote</u>⁸ nebo na všech zařízeních se systémem Windows 8.1 (a nově předinstalovaná také na zařízeních společnosti Samsung s operačním systémem Android) dostupná aplikace Microsoft <u>OneNote</u>.⁹ Pro oba programy existují mobilní aplikace na všech v současnosti používaných operačních systémech, tedy jak na Androidu, na Windows Phone na (v ČR značně rozšířených) telefonech bývalé Nokie, nebo na iOS.

Obě aplikace navíc umožní přístup do sdíleného poznámkového bloku přes prohlížeč formou online přihlášení a není nutné je do počítače instalovat.

Naučíme-li žáky s těmito nástroji pracovat, připravíme je nenásilně do dnes běžné praxe práce na dálku, která probíhá právě pomocí online projektových nástrojů a aplikací. Z jednodušších a běžně dostupných uveďme například *Basecamp* či *Trello* (fungují však na zcela odlišných principech, zde jsou uvedeny jen pro ilustraci).

2.9 Diigo

O nástroji Diigo jsme se zmínili již v předchozích příručkách. Jeho využití v hodinách nejen českého jazyka je poměrně pestré: diigo

- tagování (štítkování) obsahu www stránek,
- sbírání a třídění stránek pro následnou tvorbu referátu,
- sdílení zajímavých stránek,
- studium z jednoho online zdroje ve skupinách vyhledávání klíčových slov, formulace vlastních závěrů, atd.

2.10 Linolt

O aplikaci <u>Linolt</u> (Linoit), umožňující vytvořit obrovskou nástěnku, na kterou jednotliví uživatelé (přihlášení nebo nepřihlášení) vkládají barevným ležícím lístečkům podobné poznámky, jsme se již také zmínili.¹⁰

⁸ Viz <u>https://evernote.com/</u>.

⁹ Viz <u>http://www.onenote.com/</u> a příručku Seznamte se prosím, OneNote, která popisuje využití aplikace v praxi učitele, viz

https://onedrive.live.com/view.aspx?cid=26E1415D414278BF&resid=26e1415d414278bf%212181&wacqt_sharedby&app=WordPdf&wdo=1.

¹⁰ Poznámky mohou mít různou formu: text, odkazy na webové stránky, obrázky nebo vložená videa.

Pozor pouze na to, že aplikace Linolt je, podobně jako jiné služby, registrovaná ve Spojených státech a její licenční podmínky vychází z tamních platných zákonů. Zákon na ochranu dětí na internetu (COOPA) umožňuje registrovat tuto službu pouze pro uživatele starší 13 let. Pokud chceme používat Linolt i s mladšími žáky, můžeme využít dvě možnosti.

- Nebudeme po žácích vyžadovat registraci, pomocí jednoho učitelského účtu vytvoříme sdílenou veřejně dostupnou nástěnku, odkaz předáme svým žákům a oni budou své poznámky vkládat jako anonymní uživatelé.
- Vytvoříme dle potřeby návratku a požádáme rodiče svých žáků, aby svým dětem používání aplikace dovolili pod jejich dohledem. Pro inspiraci přikládám odkaz na <u>návratku</u>¹¹, kterou na naší škole používáme pro získání souhlasu rodičů k užívání aplikace *Edmodo*.

Využití Linolt v hodinách českého jazyka je opět velmi široké, viz například:

- brainstorming referátů, slohových prací, evokace učiva,
- sdílení odkazů na materiály týkající se tématu (recenze, texty na internetu, knihy, návody, videa apod.),
- zaznamenání názorů žáků z probíhajících diskusí,
- nástěnka pro zadávání práce a domácích úkolů,
- nástěnka pro sbírání poznámek k učivu,
- různé analýzy příběhů, básní, knih, povídek, analýza postav a literárních hrdinů,
- příprava na testy apod.

2.11 Rozvíjejme rychlost čtení žáků

Je velmi pravděpodobné, že se v praxi bude po našich žácích požadovat zvládnutí velkého množství textů. Obchodní dopisy, pracovní návrhy, smlouvy i odpočinkové čtení vyžaduje, aby se z žáků stali čtenáři, kteří se s textem vypořádají rychle. Proto jsou dnes minimálně v manažerské oblasti velmi populární kurzy, které naučí účastníky technikám *rychlého čtení*.¹²

Podobně jako je možné vycvičit psaní deseti prsty (hmatovou metodou poslepu), je možné pomocí počítačů, respektive volně dostupných online nástrojů, zvyšovat rychlost čtení našich žáků. Aplikace jako *Zapreader*¹³ a *Spreeder*¹⁴, dostupné přímo z prohlížeče, nevyžadují registraci a bez problémů se vypořádají s českými znaky. Mezi online aplikacemi komunitního typu získalo ocenění české <u>Rozečtise.cz</u>.¹⁵ Obdobně funguje také placená aplikace <u>Reading Trainer</u>¹⁶ (ve Windows Store).

¹¹ Viz

https://onedrive.live.com/view.aspx?resid=26E1415D414278BF! 4625&ithint=file%2cdocx&app=Word&a uthkey=!AHyS21Yzu0MTNF8.

¹² V ČR si ochrannou známku pro *rychločtení, rychlé čtení* a další registroval psycholog a velký propagátor osobnostního rozvoje PhDr. David Gruber <u>http://www.gruber.cz</u>. Pro zájemce o bližší informace doporučuji knihu Gruber D. *Rychločtení, rychlostudium a Info Management.* 7. vyd. Management Press, Praha 2009.

¹³ Viz <u>http://www.zapreader.com</u> .

¹⁴ Viz <u>http://www.spreeder.com/app.php</u> .

¹⁵ Viz <u>http://www.rozectise.cz/cze/</u>.

¹⁶ Viz <u>http://apps.microsoft.com/windows/en -us/app/schneller-lesen/9c10cbaf-7ac1-4053-bf75-</u> 893de0eef266.

Návod na využití aplikace Spreeder/ZapReader:

- 1. Do textového pole vložíme text, který chceme číst.
- 2. Čtení spustíme po stisku tlačítka (Zap It/Spreed).
- 3. Aplikace zobrazují jednotlivá slova v rychlém sledu za sebou.
- 4. Pokud si chceme čtení poněkud ztížit, nastavíme v aplikaci současné zobrazení více slov najednou, případně zvýšení rychlosti "čtení".

Ve škole je pak možné, uspořádat soutěže ve čtení, které budou končit jednoduchým testem čtenářské gramotnosti. Jeho výsledky umožní zjistit, kolik si žáci z textu zapamatovali a nakolik pochopili jeho význam. Pokud na žáky naší školy čeká v profesním životě velké množství textů, jistě by se vyplatilo tyto aktivity strukturovat do plánů dlouhodobějšího rozvoje jednotlivých žáků.

3. Netradiční nástroje pro tvorbu prezentací

Ačkoliv to v češtině nebývá příliš běžné, i v tomto předmětu bychom po žácích měli požadovat kvalitní prezentace. Vedle tradičních významných literárních a kulturních osobností či historického vývoje uměleckých směrů, lze zadávat referáty o přečtených knihách, o zhlédnutých filmech, o různých formách smluv a o dalších textech či dokumentech administrativního stylu.

Mezi tradiční nástroje, které se k vytváření prezentací používají, patří notoricky známá aplikace *MS PowerPoint*. Kvalita prezentací však bývá velmi rozdílná. Je mimo rámec této příručky věnovat se podrobněji požadavkům na kvalitní, atraktivní a především velmi působivé prezentace, doporučuji však i učitelům českého jazyka se s nimi seznámit.¹⁷

Kromě PowerPointu mají žáci k dispozici mnoho online aplikací, např. *Google Prezentace, Zoho Office* apod., které fungují na stejném principu, tj. tvorby obsahu, jako řady po sobě jdoucích snímků.

3.1 Sway

Vytvořenou prezentaci např. v aplikaci *Sway* můžeme žákům prezentovat obdobně, jako prezentaci aplikace PowerPoint. Obdobně jako prezentace uložené v prostředí PowerPoint Online, můžeme i prezentace prostředí *Sway* svým žákům nasdílet. V současné době je aplikace *Sway* zcela zdarma a k přihlášení postačí aktivní účet u společnosti Microsoft. Blíže se o této aplikaci zmiňovala předchozí (úvodní) příručka, popisující *mobilitu a cloud ve výuce*.

Tipy pro využití aplikace SWAY (nejen) v českém jazyce:

- prezentace učiva,
- shrnutí učiva,
- webquest,
- jednoduchá www stránka pro sdílení slohové práce doplněné o multimediální obsah, apod.

¹⁷ Viz e-book <u>O prezentacích</u>, vytvořený na toto téma pro web <u>www.mitvsehotovo.cz/</u>, blíže viz <u>https://onedrive.live.com/view.aspx?cid=26E1415D414278BF&resid=26E1415D414278BF%211993&app=WordPdf</u>.

3.2 Prezi

Připomeňme, že snímky v Prezi jsou uspořádané do plochy a pohybují se podle nastavené linky (čáry) animace.

Tipy pro využití aplikace Prezi ve výuce českého jazyka jsou velmi široké:

- pro záznam zadání a brainstormingu tématu slohové práce,
- pro předání nového učiva,
- jako diagram množin (Vennův diagram) pomocí prostupujících rámců (frame),
- pro videa z <u>YouTube.com</u> (knižní a filmové trailery aj.),
- jako myšlenková mapa pro shrnutí/opakování učiva,
- jako slovník pojmů z nového učiva,
- pro vytváření grafických organizérů pro uspořádání učiva,
- pro sdílení materiálů (např. ve formátu pdf),
- pro práci s obrázky využitím zoomovací (přibližovací/oddalovací funkce) lze postupně odhalovat části obrázku při slohových pracích, literárních tématech atd.

4. QR kódy v češtině neboli digitální stopovaná

Tipy pro využití QR kódů v českém jazyce jsou také velmi bohaté:

- zadání úkolů na pracovních listech,
- lov QR kódů rozmístěných po třídě/budově školy s novým učivem,
- slohová práce úvodní části (věty, odstavce, jednotlivá slova, která žáci musí použít apod.) zadané slohové práce (či jiného úkolu), na které mají žáci navázat,
- řešení úkolů zadaných v pracovních listech,
- zadání domácích úkolů,
- roztříštěný příběh kombinace částí textu prokládaných QR kódy, které obsahují vynechané části textu,
- kombinovaný výklad během výkladu zamlčet některé části učiva, předat informace v podobě QR kódu (např. názvy děl, významné události ze života osob atd.),
- roztříštěné básně části básní dodat žákům v QR kódech, žáci básně dle rýmové či významové struktury následně uspořádají,
- odkazy na knižní a filmové trailery,
- odkazy na recenze na knihy, filmy,
- odkazy na články na webu týkající se probíraného tématu,
- odkazy na zdroje, které mají žáci použít při vypracování referátů,
- odkazy na práce žáků publikované online (lze také vlepit do sešitů, aby se na online výstupy mohli podívat ti, kteří jen listují sešity) apod.

5. Vyprávění jinak: svět digitálních příběhů

Příběhy zákazníků prodávají. Jednoduchá marketingová poučka, kterou lze velmi snadno přenést i do školního prostředí. Samostatnou kapitolu tvoří práce s příběhy skrytými v literárních dílech, které v rámci hodin s žáky rozebíráme. Pro tyto příležitosti nabízí svět technologií nespočet možných aktivit, od vytváření komiksů z příběhu, přes analyzování osnovy, vytváření různých grafických organizérů, osnov pomocí nástrojů pro vytváření časových os (např. <u>Dipity</u> nebo<u>Timeline</u>) až po fotopříběhy.

Tyto běžné aktivity však můžeme použít i méně tradičně. Např. pomocí aplikace *Pixton* lze vytvořit komiksy, jejichž hlavní postavy provádí jazykové rozbory (a vysvětlují základní kroky postupu). Obdobně lze vytvářet aktivity spojené s různými slohovými tématy od popisu pracovního postupu (vytvoříme např. jednoduchou e-knihu složenou z fotografií a popisků), přes složitější vypravování formou sdílené knihy (např. pomocí aplikace Storybird - viz dále) až po komplikované příběhy tvořené různými videovýstupy¹⁸.

5.1 Komiks jako nástroj vizuální komunikace

Dnes již tradiční použití komiksů může naše hodiny ozvláštnit. Na internetu máme k dispozici velké množství aplikací, které umožňují základní tvorbu zdarma. Namísto kreslení budou žáci budovat svá díla pomocí přednastavených objektů, které přetáhnou do vyhrazených políček komiksu.

Mezi velké výhody využití některého z těchto nástrojů oproti klasickému kreslení patří, že se žáci mohou více soustředit na obsah, než na vzhled či postup během kreslení nebo při tvorbě klasických prezentací, zaplněných textem. I to je jedním z hlavních důvodů, proč se komiksům, např. ve formě návodu či postupu marketingové kampaně, začíná dostávat pozornosti i v pracovním světě¹⁹. Příběhová struktura díla totiž dovolí zabalit jinak strohý obsah do množství emocí.

Tipy na využití komiksů/storyboardů ve výuce českého jazyka:

- shrnutí obsahu literárního díla,
- ilustrace důležitých části textu,
- různé formy postupů,
- postup jazykového rozboru,
- rozbor stavby věty,
- rozbor výstavby textu,
- práce s dialogem,
- postup při vyjednávání,
- trénink formulací či frází asertivní komunikace apod.

¹⁸ Tvorba rozsáhlých videovýstupů přesahuje rámec tohoto materiálu. Zájemcům o toto téma doporučuji popis projektu <u>Podívejte se na památky očima dětí</u>, realizovaný před několika lety s žáky 8. ročníku: <u>http://clanky.rvp.cz/clanek/k/z/18099/PODIVEJTE -SE-NA-PAMATKY -OCIMA-DETI-ANEB-PROJEKT.html/</u>

¹⁹ Viz například Google Chrome Comic na <u>https://www.google.com/googlebooks/chrome/</u>.

5.1.1 StoryboardThat

Aplikace <u>StoryboardThat</u> nabízí příležitost vytvořit vlastní storyboardy, tedy obrázky podobné komiksům, které se dnes využívají při vytváření prezentací, reklam či při natáčení filmů.

Základní verze aplikace je zdarma, s její pomocí ale můžeme vytvořit pouze komiksy se třemi políčky. To ovšem plně postačí na to, abychom i z psaní obyčejné slohové práce vytvořili nevšední zážitek. Pokud nevyhovuje délka textu, můžeme například žáky rozdělit do skupin, v nichž si nejprve připraví příběh a následně jej jako jednotlivci poskládají z třípolíčkových výstupů. Nestačí-li tento rozsah, můžeme zakoupit <u>prémiové</u> služby. Za 50 žáků zaplatíme \$10/měsíc, případně < \$60/rok.

Návod na použití StoryboardThat

- 1. Klikneme na políčko Create a můžeme tvořit.
- V horní liště se nabízí objekty, které žáci přetáhnou do svého příběhu. Zvolit mohou z různých prostředí (Settings), postav (Characters), komiksových bublin (Textables) nebo mohou nahrát své vlastní fotografie. (Pozor! Zde platí o mezení věku lidí na fotkách od 13 let výše.)
- V dolní liště pod políčky nastavte vzhled příběhu (Storyboard layout), dle potřeby změňte velikost (Size) či pořadí oken (Move) nebo přidávejte další políčka komiksu (Add cells- pouze v placené verzi, v základní se nabízí pouze 3 políčka).

5.1.2 Pixton

Aplikace **Pixton** nabízí uživateli možnost vytvářet digitální komiksy. V základní verzi je aplikace zdarma, vyžaduje však registraci a uvedení nepravdivého údaje o věku přihlašovaných (důvod: aplikace u účtů zdarma nefiltruje již vytvořený obsah, který se přihlášeným uživatelům nabízí). Učitelská verze Pixtonu, která vedle zrušení nabídky obsahu, umožňuje vytvářet také uzavřené kruhy uživatelů, stojí < \$9 měsíčně (s možností vytvořit až 200 žákovských účtů), školní verze potom vyžaduje roční platbu a pohybuje se okolo < \$2 na uživatele. Ovládání je velmi podobné jako u nástroje StoryboardThat. (Blíže viz obrázek jazykových rozborů výše, práce žáků 8. ročníku).

5.1.3 MakeBeliefsComics

Obdobně jako výše uvedený Pixton funguje také aplikace <u>MakeBeliefsComics</u>. K jejímu používání není nutná registrace, stačí otevřít stránku v prohlížeči a kliknout na pole *Create Comics* (v liště odkazů v dolní části obrazovky). I vlastní ovládání je jednoduché – obsah se do zobrazovaných polí vkládá klikáním na výběr pod bílým prostorem, kde se komiks vytváří. Vytvořené komiksy lze potom vytisknou do formátu PDF nebo zaslat e-mailem.

5.1.4 Storify

V současné době funguje většina veřejných institucí (Český rozhlas, Česká televize a další média), časopisů a novin (Host Brno, Respekt, Reflex, Týden a mnoho dalších), velké množství osobností medií (redaktoři, reportéři aj.) a kultury (zejména herci, méně literáti aj.) vedle klasických webových stránek také na sociálních sítích.

Prvním krokem k vytváření digitálních příběhů může být zpracování tématu (např. různé osobnosti, významné události (rok 1989, 1968 aj.) pomocí volně dostupné aplikace <u>Storify</u>.

Aplikace umožňuje uživateli vytvořit "digitální" příběh sestavený z obsahu tří nejrozšířenějších sociálních sítí – <u>Facebook</u>, <u>Instagram</u> a <u>Twitter</u>. Uživatelé aplikace prohledávají připojené sociální sítě a přidávají do svého příběhu zajímavé příspěvky, z nichž pak aplikace vytvoří veřejně přístupné "vlákno". Ukázku digitálního příběhu na téma <u>ePortfolio pro učitele</u> vytvořila Pavlína Hublová.

Návod k využití aplikace Storify

- 1. Po přihlášení do účtu se dostaneme na úvodní obrazovku.
- 2. Klikneme na zelené tlačítko New Story.
- 3. Pracovní plocha nového příběhu je rozdělena na dvě části. V levé části editujeme vlastní obsah pomocí "textových polí" (rozbalovací nabídka + Insert) nebo rozdělovací čáry (*Horizontal Rule*).
- Pomocí pravé části vkládáme pomocí odkazů patřičné příspěvky z různých sociálních sítí (nejprve musíme propojit jednotlivé účty s aplikací Storify).
- 5. Tvorbu příběhu dokončíme kliknutím na tlačítko Publish.

5.2 Vytváření e-booků neboli elektronických knih

E-knihy se začínají na českém trhu stále více prosazovat. Nabízí je stále větší počet distributorů, v rámci vydání vlastním nákladem často vznikají i knihy, které se jiné, než e-podoby, ani nedočkají. E-knihy lze snadno vytvářet i ve školním prostředí, oživit jimi výuku českého jazyka a žákům tak představit nástroj, který se může stát základnou jejich portfolia, nebo jim může posloužit jako jeden z budoucích nástrojů propagace sebe či vlastních firem.

V nejjednodušší podobě se za e-knihu může považovat i dokument k nastudování, převedený do *pdf* souboru a připomínající "knihu", který distribuujeme skupině žáků. Pro tvorbu e-knihy pro klasické "čtečky" můžeme pomocí nástroje <u>Calibre</u> (viz níže) převést textový soubor do formátů.*mobi* (čtečka*Kindle*) nebo *.epub* (čtečka*Sony, Nook* a další, včetně aplikací pro Android, např. <u>MoonReader</u>).

Obsah e-knih vytvářených žáky se bude lišit podle věku, od jednoduchých návodů po rozsáhlejší elektronické verze referátů. Současné nástroje na tvorbu e-knih příliš nelimitují obsah, který lze na stránku vložit. Proto se můžeme setkat s e-knihami obsahujícími vedle textu, odkazů na www stránky, ozdobných grafických prvků, také různé formy obrázků, hudebních záznamů či videí.

Tipy na vytváření e-knih a využití v českém jazyce:

- Návody k použití. Namísto popisu pracovního postupu využijeme digitálního fotoaparátu (v mobilním telefonu, tabletu či klasického) a nafotíme (či natočíme) postup práce. Tyto multimediální záznamy vložíme na jednotlivé stránky a doplníme textovým popisem.
- **E-kniha s učivem.** Nejmladší žáci si mohou pomocí nástroje na tvoření e-knih vytvořit obrázkový "slabikář" s vlastními slovy a větami, starší žáci potom vlastní pomůcky s pravopisnými jevy (např. e-kniha na vyjmenovaná slova, nejčastější chytáky při psaní předpon s/z, mě/mně, přehled větných členů a vedlejších vět apod.).
- **E-kniha jako referát.** Místo klasického referátu necháme žáky vytvořit z textového dokumentu e-knihu, kterou doplní o multimediální obsah. Tuto e-knihu potom můžeme rozšířit (pomocí funkcí sdílení) mezi zbývající žáky a dále s ní pracovat.
- **E-kniha jako výsledek spolupráce.** Místo spolupráce na velkém flipchartu necháme žáky spolupracovat na vytváření e-knihy na konkrétní téma jako třeba přehled nového učiva, shrnutí nových pojmů, digitální příběh, zprávu z realizovaného projektu a další.

5.2.1 Storybird

Aplikace <u>Storybird</u> umožňuje registrovaným uživatelům vytvářet digitální knihy – příběhy. V anglickém jazyce navíc nabízí další možnosti, jako např. skládání básní z předem vygenerovaných slov. Pokud se zaregistrujeme do aplikace svým učitelským e-mailem, získáme možnost vytvořit 35 studentských účtů, které budou připojeny k našemu účtu v soukromé třídě. Současně budeme mít možnost snadno zadávat úkoly, kontrolovat práce svých žáků a vytvářet neomezené množství e-knih. Limitovaná však bude nabídka obrázků, které mohou naši žáci pro práci použít. Všechny obrázky v aplikaci jsou pro použití licencované, nehrozí tedy, že bychom se jejich použitím dostali do rozporu s autorskými právy.

V StorybirdPro verzi (cena <\$30/rok) lze knihy navíc exportovat do PDF, hodnotit práce žáků známkami a odznaky, rozšíří se nabídka obálek knih a další rozšířené možnosti. Další účty nad 35 žáků nad 35 žáků se již platí, ceny se pohybují v řádu < \$0,7/rok, při počtu např. za 65 žáků zaplatíme \$19.50/rok.

Návod pro využití aplikace StoryBird

- 1. Po zaregistrování se objevíme v prostoru své pracovní plochy.
- 2. Klikneme na odkaz *Write* v hodní části obrazovky.
- 3. Z nabídky obrázků ("artwork") vybereme kliknutím obrázek, který má sloužit jako obálka knihy.
- Klikneme na modré tlačítko Use this artwork a z rozbalovací nabídky vybereme požadovaný formát knihy (Longform Book – kniha s více kapitolami, Picture Book – obrázková kniha vhodná pro mladší žáky, Poetry – poezie, generuje nabídku veršů v angličtině.)
- Kliknutím na tlačítko +Insert můžeme vkládat nové obrázky do stránky (Artwork) nebo ozdobný rozdělovač stránky (Divider).



Pracovní plocha aplikace Storybird.

5.2.2 Calibre

Nástroj <u>Calibre</u> je volně dostupný pro Windows, Linux a Mac OS.²⁰ Po stažení vytvoří v domovském adresáři vlastní podsložku s databází e-knih, kam ukládá soubory, se kterými pracuje, a které převádí do jiných formátů. Jde o ucelený produkt, který usnadní správu celé databáze e-knih. Vlastníme-li čtečku, můžeme si ji s tímto programem propojit a e-knihy si do zařízení velmi snadno nahrávat.

Návod k použití aplikace Calibre pro převod dokumentu do formátu e-knihy

- 1. Pomocí příkazu *Nahrát z jednoho adresáře* vložíme do databáze požadovaný soubor.
- 2. Příkazem Převést změníme soubor do požadovaného formátu.
- 3. V nabídce dialogového okna vybereme požadovaný typ souboru (.mobi čtečka Kindle, .epub většina dalších čteček, aplikace ke čtení knih pro dotyková zařízení).
- 4. Upravíme metadata knihy (autor, název knihy atd.).
- 5. Převádíme-li z dokumentu, který obsahuje české znaky, vybereme v možnosti *Vzhled a chování* v rozbalovací nabídce *Kódování vstupních znaků* možnost *cp1250*. Tím zajistíme patřičné zobrazování.
- 6. Klikneme na tlačítko OK a dokončíme převod. V pravém panelu se u převedené knihy zobrazují dostupné formáty uložené v databázi. Do patřičného souboru se dostaneme kliknutím na požadovaný formát.

²⁰ Existuje také ve verzi Portable, na vyzkoušení je tedy možné spustit jej z flashdisku, aniž by vyžadoval instalaci do počítače.

5.2.3 CreateBook

Nástroj <u>CreateBook</u> je placeným nástrojem (70 Kč, v multilicenci 20+ pro školu 55 Kč) na vytváření e-knih na dotykových zařízeních s operačním systémem Windows 8. Aplikace je k dispozici zdarma pouze ke čtení, zkušební verze (ač se ve Windows Store nabízí ke stažení) je víceméně nepoužitelná.

Pomocí aplikace CreateBook vytvoříme e-knihy, do kterých můžeme vedle textu vkládat také multimediální obsah jako video, zvukovou stopu nebo obrázky. Vzhledem k tomu, že se ve Windows Store jedná v této době o jedinou aplikaci svého druhu (ke dni 1. 4. 2015), v rámci projektu DIKYPR pro ni byl vytvořen samostatný videotutoriál. Proto se nebudu popisu aplikace dále věnovat.

6. Závěr

Současné technologie vnášejí do oblasti školství velké množství změn. Počítač nebo tablet nejsou na "učitelích vynucené zlo", jak se nám někdy snaží namluvit kritici nebo skeptici zavádění technologií do školství. Jejich využití je jen důsledkem přirozeného vývoje společnosti. Mění se učitelé, mění se i žáci a zejména se mění jejich přístup k tomu, co v hodinách dělají i jak se chovají. Co se však nemění, jsou požadavky kladené na učitele.

Absolventi našich škol (zejména vyšších stupňů) by měli technologie prioritně vnímat nikoliv jako nástroje krácení zábavy, ale jako prostředku k plnému využití nejen pro konzumaci obsahu, k realizaci přání či potřeb, ale především k vytváření zisku. Jinak se stanou jen "čas žeroucími" vymoženostmi, odvádějícími pozornost od opravdových hodnot do světa povrchní zábavy.

Na druhou stranu skrývá využití technologií ve výuce mnoho záludností. Vyučující si nemusí být jist svými ICT dovednostmi, což žáci mohou vycítit, během hodiny toho navíc může selhat daleko více, než v průběhu klasické vyučovací hodiny. Přesto se nebojme technologie začít využívat.

Není však třeba se jen podřizovat době a měnit se v *"populárního učitele, protože von nás na těch tabletech nechá dělat, co chceme* ". Zavedením technologií do výuky se cíl výuky nemění a každé jejich využití v hodině či při realizaci projektu se žáky, musí mít hlubší význam, být promyšlené. Musí vycházet z porozumění, proč právě v tuto chvíli nástroj v hodině používáme, z přesně stanoveného vzdělávacího cíle, a v neposlední řadě z cíle rozvíjet dovednosti, které budou naši žáci schopni prakticky využít v profesním životě. Jedině tak se podaří překonat bariéru, která, jak se zdá, existuje zejm. v hodinách češtiny, v nichž se "jen" učíme jazyku či historickému přehledu literárních děl. K tomu, aby se ICT nástroje staly naším silným spojencem, nikoli nepřítelem, vám přeji mnoho štěstí.

Příloha 1: Bajka v QR kódech - pracovní list

Ezop: ___

Zadání práce

O čem je tento příběh? Pomocí čtečky Barcode Readlt (http://goo.gl/oue2MM) instalované v tabletu, rozlušti text Ezopovy bajky. (Text bajky²¹ si přepiš na samostatný list papíru, nebo pomocí tlačítka Windows a tlačítka Ztlumení hlasitosti vytvoř snímky obrazovky s jednotlivými úryvky textu. Obrázky ořízni, aby zbyl jen text bajky a vlož je do samostatného textového dokumentu.)



- 2. Jak na sebe úryvky navazují? Pročti si text bajky a uspořádej jednotlivé QR kódy s úryvky tak, aby bajka dávala smysl. QR kódy podle pořadí očísluj.
- 3. Jak se příběh jmenuje? Vytvoř název textu a nadepiš jej na prázdný řádek.
- 4. Co chtěl autor tímto textem vyjádřit? Vytvoř se spolužákem jednu větu s ponaučením z bajky, to společně zakódujte do QR kódu (http://goqr.me) a uložte jako obrázek ve formátu png. Obrázek nahrajte na sdílenou stránku v aplikaci Linoit.com (http://linoit.com). Použijte přitom pouze žlutý štítek. Do štítku s nahraným obrázkem QR kódu nezapomeňte napsat svá jména.

²¹ Citace bajky: ŠRUT, Pavel. Ezopovy bajky. 1. vyd. Praha: Albatros, 1998. 140 s. Klub mladých čtenářů. ISBN 8000005611.

5. *Kdo se trefil nejlépe?* Pomocí čtečky QR kódů přečtěte z nástěnky v aplikaci *Linoit.com* ponaučení ostatních spolužáků a porovnejte se svým. Vyber se spolužákem nejvýstižnější ponaučení a hlasujte pomocí červeného lístečku (umístěte jej na vybrané ponaučení).

Volitelný úkol: Příběh bajky jako komiks

- Převeď text bajky do tří obrázků komiksu pomocí aplikace StoryboardThat (<u>http://www.storyboardthat.com</u>). Nemusíš se přesně držet postav či prostředí příběhu, vytvoř svou vlastní interpretaci. Zachovej pouze přímé řeči, které nalezneš v textu bajky, jinak můžeš např. změnit zvířecí postavy v bajce na lidské postavy. Vyber si vhodné prostředí a vhodné bubliny pro text. Nezapomeň, že ne všechny druhy písma (fonty) umí české znaky.
- 2. Ulož svůj komiks jako obrázek *png* a nahraj jej na sdílenou nástěnku v aplikaci *Linoit*, kam jsi vkládal své ponaučení.

Příloha 2: Bajka v QR kódech - metodický návod

Ročník: 6. ročník
Předmět: Český jazyka a literatura
Téma: Bajky / Ezopova bajka²²
Délka: 45 min (90 min v případě realizace volitelného úkolu)

Pomůcky:

- Kopie pracovních listů
- Tablety s Windows 8.1 pro žáky s nainstalovanou aplikací Barcode ReadIt
- Připojení k internetu prostřednictvím Wifi
- Projektor

Příprava před hodinou

QR kódy v žákovských pracovních listech obsahují text Ezopovy bajky *Lev a myš*, převyprávěný Pavlem Šrutem. Text bajky je rozdělen do částí a převeden do QR kódů. Úkolem žáků je, text rozluštit, seřadit a ve spolupráci se spolužákem vytvořit ponaučení. Pomocí online nástroje *Linolt* svá ponaučení žáci dále sdílí a hlasováním vybírají nejlepší ponaučení ve třídě. Jako volitelný úkol mohou žáci vytvořit z textu bajky vlastní komiksovou interpretaci.

Příprava před hodinou

- Připravte (možno i oboustrannou) kopii pracovního listu pro každého žáka. V případě, že ve škole využíváte zařízení Lenovo Yoga 11e, které disponuje pouze slabší webkamerou nad displejem, zkopírujte QR kódy s úryvky bajky a zvětšete je na samostatný list papíru (od velikosti A5 výše). Tyto listy připravte pro jednotlivé skupiny žáků.
- Zkontrolujte, zda je v tabletech s Windows 8.1 nainstalována aplikace Barcode Readlt (<u>http://goo.gl/oue2MM</u>). Využít lze také mobilní telefony žáků (pokud mají aplikace k dispozici).
- 3. Na stránce Linoit.com (<u>http://linoit.com</u>) vytvořte sdílenou nástěnku. (Pozn. Online aplikace vyžaduje registraci učitele, žáci registraci nepotřebují.)

 ²² Citace bajky z přílohy 1: ŠRUT Pavel. *Ezopovy bajky*. 1. vyd. Praha: Albatros, Klub mladých čtenářů. 1998, 140 s. ISBN 80-00-00561-1.

Návod na vytvoření sdílené nástěnky v aplikaci Linoit (vyžaduje registraci):

- 1. V nabídce My Canvases klikněte na modře podbarvenou volbu Create a new canvas.
- 2. Novou nástěnku pojmenujte.
- 3. Upravte nabídku dle níže uvedeného obrázku (pokud si nejste jistí či nevyžadujete, aby se žáci ve službě registrovali).
- 4. Klikněte na tlačítko Create canvas.
- Zkopírujte odkaz z lišty prohlížeče, vložte jej do zkracovače HTML adres (např. <u>http://goo.gl</u>) a nasdílejte žákům.



V průběhu hodiny

 Demonstrujte žákům (v případě, že se jedná o jejich první práci s tímto nástrojem), jak s pomocí svého zařízení přečtou QR kód. Dále názorně předveďte, jak se vytváří snímek obrazovky (stiskněte současně tlačítko Windows a hardwarové tlačítko pro Ztlumení hlasitosti; vyžaduje to trochu cviku).

Ukázka obsahu jednoho z převedených kódů:



- 2. Průběžně sledujte, jak žáci snímají QR kódy a případně pomáhejte (snímání kódů tabletů Lenovo Yoga 11e vyžaduje trochu cviku, buďte proto svým žákům k dispozici).
- 3. Pomocí projektoru promítejte nástěnku v aplikaci Linolt, na kterou žáci umísťují své QR kódy.
- Po dokončení práce s úryvky prodiskutujte s žáky pořadí QR kódů v příběhu (řešení po řádcích zleva: 1 − 4 − 5 − 7 − 8 − 3 − 6).
- 5. Požádejte žáky, aby jednotlivá ponaučení přepsali na tabuli (příp. do barevných, např. zelených lístečků v aplikaci Linolt). Zhodnoťte hlasování.
- 6. Prodiskutujte jednotlivá ponaučení. V případě nejasných či nepřesných variant požádejte žáky, aby práci svých spolužáků doplnili (lze realizovat např. ve skupinkách a následně prodiskutovat).
- 7. Dle časových možnosti nabídněte žákům možnost vypracovat volitelný úkol tvorbu komiksu s příběhem.
- 8. Samostatná příprava na další hodinu: Požádejte žáky, aby do příští hodiny vyhledali tři informace o bajkáři Ezopovi. Tyto informace mohou v následující hodině zapisovat např.:
 - a) do online ankety vytvořené pomocí nástrojů Google Formulář nebo Průzkum v Excelu),
 - b) opět do nástěnky v aplikaci Linolt,
 - c) do sdíleného dokumentu (Google Dokument nebo MS Word Online).