



Učíme s tablety

Anglický jazyk (11 – 15 let)

Mgr. Radim Kříž

Připraveno v rámci projektu Cloud je budoucnost vzdělávání

Číslo projektu: CZ.1.07/1.3.00/51.0034



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Tento studijní materiál vznikl za finanční podpory Evropského sociálního fondu a rozpočtu České republiky v rámci řešení projektu Operačního programu Vzdělávání pro konkurenceschopnost

Název: Cloud je budoucnost vzdělávání
Číslo: CZ.1.07/1.3.00/51.0034
Realizace: Základní škola Bučovice, Školní 710, Bučovice
Datum: 30. 11. 2014

1 Úvod

Výuka cizího jazyka je komplexní proces sestávající z řady prvků. Zásadní úlohou učitele ve třídě je zkombinovat vhodně tyto prvky tak, aby srozumitelně prezentoval vytýčený obsah a přitom upoutal pozornost svých žáků. Pomocníkem v této věci může být zařazení digitálních učebních materiálů do vyučovacího procesu, ať už ve fázi prezentace a vysvětlování nového učiva, procvičování nebo testování znalostí.

Samotné použití současných hardwarových možností – počítačů, tabletů, chytrých telefonů, interaktivních tabulí – bez správně zvoleného software zpravidla nepovede k naplnění očekávaných vzdělávacích cílů. Ačkoli dnes není problémem zakoupit na trhu nesčetné množství výukových programů pro jakýkoli předmět a věkovou kategorii, tyto programy díky své povaze nemohou nikdy reflektovat specifické potřeby učitele, jakými jsou možnost volby konkrétního vzdělávacího obsahu, vyučovací metody či formy výuky.



Jistou alternativu představuje e-learningový systém nazvaný EduBase. Učitelům umožňuje připravit si vlastní učební materiály a následně je prezentovat při výuce. Žákům se naopak nabízí možnost přihlásit se k systému i z domova a kdykoli si tak zpětně zopakovat prezentované učivo, ověřit si pochopení učební látky v testových úlohách či vypracovat domácí úkol. Bezespornou výhodou programu je jeho variabilita, neboť učitel může každý vzdělávací materiál doplňovat a modifikovat, a tím reagovat na odlišnou úroveň znalostí vzdělávaných žáků.

Program EduBase funguje na bázi sdíleného úložiště. Obsahuje řadu autorských nástrojů, s jejichž pomocí lze připravit následující výukové objekty:

- Učební texty doplněné o multimediální prvky (video, MP3, interaktivní obsah souborů vytvořených v aplikacích MS Office, SMART Notebook, EduRibbon apod.)
- Otevřené otázky (náměty pro volné psaní, otázky k autentickému poslechovému materiálu, překladová cvičení, úkoly pro práci s cizojazyčným textem apod.)
- Testové otázky (klasické, přiřazovací, uspořádací, doplňovací)

Výukové objekty jsou v programu EduBase uspořádány v přehledné knihovně do tzv. tematických celků. Z připravených výukových objektů se sestavují e-learningové učební materiály, které EduBase promění v atraktivní živé prezentace. Učební materiál lze samozřejmě sestavit tak, aby rozvíjel všechny čtyři jazykové dovednosti, tzn. čtení, psaní, poslech s porozuměním i konverzaci. Učební materiál může například obsahovat:

- Úkoly a aktivity pro opakování učiva
- Aktivity pro vyvozování nového učiva
- Učební texty pro výklad nové látky
- Úkoly pro procvičení učiva
- Testy a mnohé další.

Žáci k elektronickým vzdělávacím materiálům přistupují přes webové rozhraní programu EduBase. Uživatelé mají své přihlašovací jméno a heslo. Může však nastat situace, kdy tablety chcete využít s žáky, kteří v systému navedeni nejsou. I s tím si EduBase poradí – je možné využít přihlášení pomocí PIN kódu učitele, kdy žák zadá kód a své jméno.

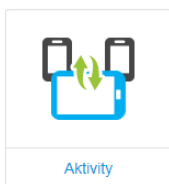
Jednou připravený vzdělávací materiál se díky EduBase přizpůsobí libovolnému zařízení – od mobilu a tabletu, přes počítač, interaktivní tabuli až po tisk. Pokud mají žáci tato zařízení k dispozici, krom sledování výuku mohou také individuálně plnit úlohy nebo hrát interaktivní hry. Při řešení testových otázek program automaticky vyhodnotí odpovědi žáků a uloží výsledky (u otevřených otázek musí odpovědi vyhodnotit vyučující). Navíc tablety využijete jako podpůrný nástroj pro různé aktivity, ve kterých se žáci učí týmové spolupráci a komunikaci.

Učitel je schopen pomocí svého zařízení:

- Dálkově ovládat zobrazený vzdělávací materiál na tabuli (posun stránky, přechod na jinou kapitolu)
- Zobrazit své poznámky k probíranému učivu
- Vyvolat hlasování a sledovat příchozí odpovědi od žáků
- Sledovat výsledky testů jednotlivých žáků a hodnotit jejich odpovědi na otevřené otázky
- Sledovat aktivitu žáků na jejich zařízeních
- Ovládat zobrazení vzdělávacího materiálu na žákovských zařízeních

V následujících kapitolách se na konkrétních příkladech blíže seznámíte s možnostmi využití programu EduBase při výuce jazyka anglického.

2 Výukové aktivity s tablety



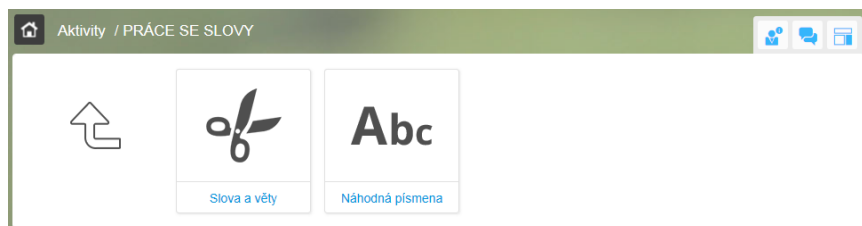
Aktivita

Jednou z funkcí programu EduBase jsou *Výukové aktivity*. Jedná se o jakousi předpřipravenou šablonu, kterou učitel snadno a rychle naplní svým vzdělávacím obsahem. Takto vytvořenou aktivitu následně rozešle na jednotlivá zařízení žáků, obdobně jako kdyby rozdával hrací karty. Aktivity lze uplatnit efektivně při procvičování slovní zásoby, gramatiky, poslechu i čtení s porozuměním.

Výukové aktivity jsou dostupné po přihlášení přímo ve webovém rozhraní programu EduBase. Po zvolení  **Úvodní obrazovka** v základním menu se zobrazí mj. nabídka *Aktivita*. Při její volbě uvidí učitel všechny aktivity, žák má dostupné pouze aktivity pro individuální procvičení učiva. Je na rozhodnutí učitele, zda své žáky nechá pracovat individuálně, ve dvojicích nebo podpoří jejich sociální interakci volbou skupinových aktivit.

2.1 Práce s větami, slovy a písmeny

Pro výuku cizích jazyků je v programu EduBase využitelná kategorie **skupinových aktivit** nazvaná *Práce se slovy*. Jejich smyslem je podpořit týmovou spolupráci a komunikaci mezi žáky. Tablety tak nad rámec jakési elektronické učebnice získávají nový rozměr, neboť žáci musí pro správné vyřešení úkolu spolupracovat se svými spolužáky v učební skupině.



2.1.1 Slova a věty



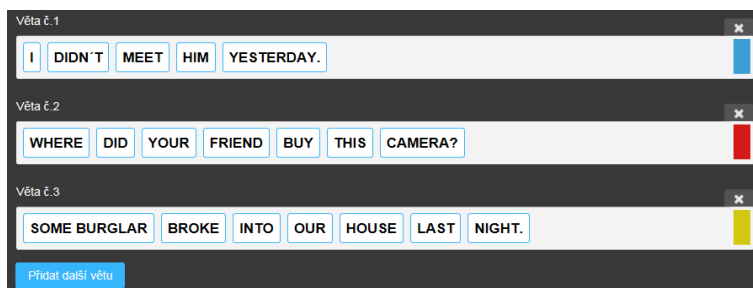
Slova a věty

Aktivita *Slova a věty* umožňuje odeslat na zařízení žáků úseky textů, věty rozdělené na části nebo jednotlivá slova, případně slova rozdělená na slabiky či jednotlivá písmena. Sady vět a slov je možné připravit předem a uložit je, při vyučování pak stačí uloženou sadu načíst a rozeslat.

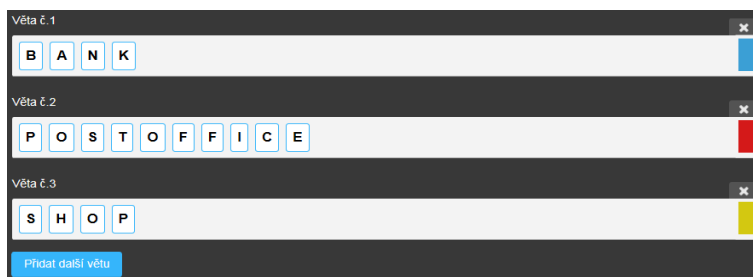


Příklady využití aktivity *Slova a věty* v jazykovém vyučování:

- Věta rozdělená na slova - řazení slov do správného pořadí. Takto je možné procvičovat např. slovosled vět ve všech slovesných časech a druzích vět, tzn. ve větě kladné, záporné i otázce. Máte-li více vět k rozeslání, program umožňuje nastavit u každé věty jinou barvu pozadí. Žáci pak skládají věty ve skupině spolužáků náhodně sestavené na základě barevného pozadí na jejich tabletu.



- Slovo rozdělené na slabiky/písmena – řazení do správného pořadí. Činnost vhodná především pro upevnění slovní zásoby, kdy žáci skládají slova spadající do aktuálně probíraných tematických okruhů.



- Třídění slov do skupin – hledání vzájemných vazeb. Žáci hledají vazby mezi zaslánými slovy a vytváří logické skupiny (např. čísla, části těla, dny v týdnu apod.)
- Sdělení rozdělené na dvě části – hledání začátku a konce sdělení. Aktivita je vhodná pro sestavování idiomatických spojení (např. přísloví, přirovnání), sestavování vět dle smyslu, spojování otázky s vhodnou odpovědí na ni, spojování slovíčka s jeho definicí apod. Možnosti využití jsou neomezené, záleží pouze na fantazii učitele a probírané učební látce. V tištěných učebnicích by se jednalo o typ úlohy, kdy žák spojuje výraz ze sloupečku A s výrazem ze sloupečku B.

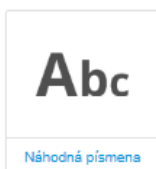


- Pomíchaná krátká sdělení – čtení s porozuměním. Napište dva až tři krátké texty, např. jeden o USA, druhý o Austrálii, třetí o Velké Británii. Jednotlivé věty rozešlete na tablety žá-

ků a sledujte, zda na základě významu vět správně vytvoří tři skupiny. Obsah textů můžete libovolně modifikovat.

- Pomíchaný text – čtení s porozuměním. Cílem je sestavit z jednotlivých vět zaslaných na tablety žáků krátký text v logickém sledu – může jít o rozhovor dvou osob, krátký příběh apod. Se sestaveným textem lze samozřejmě dále pracovat. Pro každý jeden text navolte jiné barevné pozadí.
- Pomíchaná píseň – poslech autentických materiálů. Při poslechu cizojazyčné písně lze postupně sestavovat její text. Ještě před samotným poslechem odešlete na tablety jednotlivé verše/úseky písně.
- Hádání osob/zvířat/věcí/povolání – konverzační aktivita. Žáci se snaží odhalit slova odeslaná na tablety svých spolužáků tím způsobem, že jim kladou uzavřené otázky (odpovědi ANO-NE). Aktivita může probíhat současně v celé třídě nebo při volbě barevného pozadí ve dvojicích/trojicích, kdy si otázky kladou žáci střídavě, a hledá se první správný hádající.

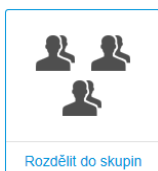
2.1.2 Náhodná písmena



Ideálním doplňkem jazykového vyučování je rovněž aktivita *Náhodná písmena*. Díky této funkci odešlete náhodně na tablety žáků písmeno abecedy, přičemž k dispozici je také možnost volby barevného pozadí. Aktivitu lze dobře využít ve vyučovací hodině pro vyplnění zbývajících času ve formě mnoha soutěžních činností. Po každém kole navíc doporučuji změnit soutěžního partnera, aby byl zajištěn osobní kontakt na co nejvíce úrovních. S odeslanými písmeny žáci pracují:

- Ve skupině určené barevným pozadím skládají žáci z kombinace písmen anglická slova. Staví se do řady vedle sebe, učitel přidělí skupině za každé správně vytvořené slovo jeden bod.
- Žáci soutěží navzájem ve dvojicích. V časovém limitu se snaží zapsat maximum slov, která začínají na jim zaslaná dvě písmena.
- Žáci soutěží navzájem ve dvojicích. V časovém limitu jmenují střídavě slova začínající jedním z jim zaslaných písmen. Bod získá ten, který vysloví v daném limitu slovo jako poslední.
- Žáci musí říci slovo ze zadaného tematického okruhu (např. animals), které začíná obdrženým písmenem. Kdo tak neučiní, vypadává ze hry. V dalším kole učitel přidělí žákům jiné náhodné písmeno a určí jinou tematickou oblast. Neúspěšný žák opět vypadává ze hry. Pokračujeme stejným způsobem tak dlouho, než zůstane jeden vítězný hráč.

2.2 Průřezové aktivity



Kategorie Průřezové aktivity/Rozdělení do skupin umožňuje dělit žáky ve třídě náhodně do skupin. Učitel ve svém profilu vidí, kolik žáků je přihláшено a může zadat, do kolika skupin je chce rozdělit. Zároveň vybere, zda budou skupiny označeny písmenem, číslicí nebo vlastním názvem. Nejde-li vám pouze o náhodné rozdělení žáků do skupin, ale hledáte k tomu ještě nějakou přidanou hodnotu, osvědčí se především možnost vlastního pojmenování skupin. Ve vyučovací hodině toho lze využít např. následujícím způsobem:

- Tematické okruhy – jmenování slov. Zadáním počtu skupin rozdělíte žáky do dvojic. Vlastní označení skupiny (např. family, holiday, travelling, in the house, in the town, at the station, in the cinema apod.) bude zároveň zadáním pro každou dvojici. Žáci musí v daném časovém limitu jmenovat střídavě slova z tematického okruhu, který se jim zobrazil na jejich tabletech. Bod získá ten z dvojice, který vysloví v daném limitu slovo jako poslední. Činnost můžete opakovat několikrát za sebou, vždy s novým rozdělením žáků do skupin.
- Témata pro konverzaci/přípravu krátkého rozhovoru. Rozhodněte o počtu žáků ve skupině a odešlete jim na jejich tablety téma pro konverzaci (téma konverzace = vlastní název skupiny).

Aktivita / PRŮŘEZOVÉ AKTIVITY

Rozdělit do skupin

ROZDĚLIT DO SKUPIN

Je přihlášen 0 uživatelů. Do kolika skupin je chcete rozdělit?

Označení skupin:

Vyberte, jak budou skupiny označeny. V případě vlastního označení skupin oddělte jednotlivé názvy tlačítkem Enter nebo Tab.

☐ Číslem ☐ Písmenem ☒ Vlastní

Názvy skupiny:

IN THE SHOP FIRST CONTACT AT THE TRAVEL AGENCY IN THE HOTEL AT THE STATION
BACK FROM HOLIDAY IN THE BANK

Možnosti:

☒ Různé barvy skupin

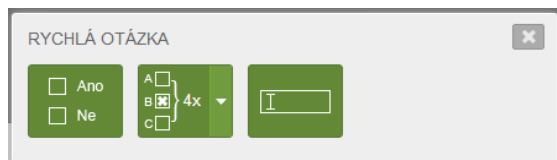
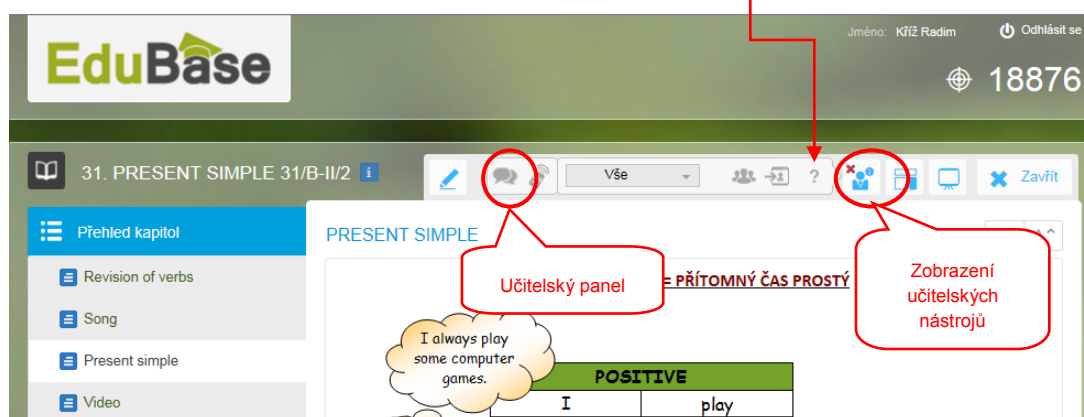
Odeslat

Výhodou všech výše jmenovaných výukových aktivit je vedle jejich atraktivity také nenáročnost z hlediska přípravy a okamžitá dostupnost. Obdobně zajímavé pro žáky a informačně nosné pro učitele je zařazení hlasování do vyučovací hodiny. Hlasovacím systémům je proto věnovaná následující kapitola.

3 Hlasovací systém na tabletech

Provádíte výklad nové látky a potřebujete zjistit rychle stav momentálních vědomostí žáků? Stačí využít libovolné zařízení (počítač, tablet, chytrý telefon) a software EduBase. Otázka ani nemusí být připravena předem v e-learningové prezentaci. Výhodou je, že ji můžete kdykoli vymyslet podle aktuálně probíraného tématu.

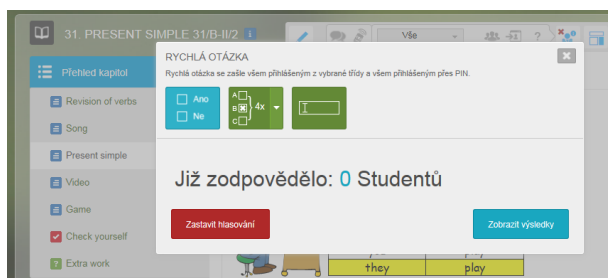
Za pomoci funkce nazvané *Rychlé otázky* zašlete všem přihlášeným žákům na jejich zařízení formulář pro výběr nebo zapsání odpovědi. Funkce *Rychlé otázky* je dostupná z **panelu nástrojů** nebo **učitelského panelu** na vašem tabletu.



Rychlé otázky nabízí 3 typy formulářů:

- 1) Odpověď ANO-NE
- 2) Odpověď A-B-C (a volitelně až F)
- 3) Otevřená odpověď žáka (volné psaní)

Po vyslovení otázky klikněte na příslušnou ikonu a na všech žákovských zařízeních se zobrazí odpovědní formulář. Vám se v okně *Rychlá otázka* průběžně aktualizuje počet přijatých odpovědí od žáků. Po dokončení hlasování zobrazíte souhrnné grafické znázornění výsledků.



Jelikož hlasování slouží primárně k rychlému zjištění názorů nebo znalostí, výsledky se proto po ukončení hlasování nikam neukládají a nelze se k nim již vrátit.

Možnosti využití hlasování jsou v jazykovém vyučování neomezené. Uvádím některé z nich:

- Ověření porozumění čtenému nebo mluvenému textu – učitel klade otevřené otázky k textu; pravdivá a nepravdivá tvrzení k textu apod.
- Vyhledávání chyby v předložené větě – žák odesílá správné znění věty/chybné slovo.
- Opakování slovní zásoby – co nepatří do řady slov (Monday, July, Friday, Saturday)?

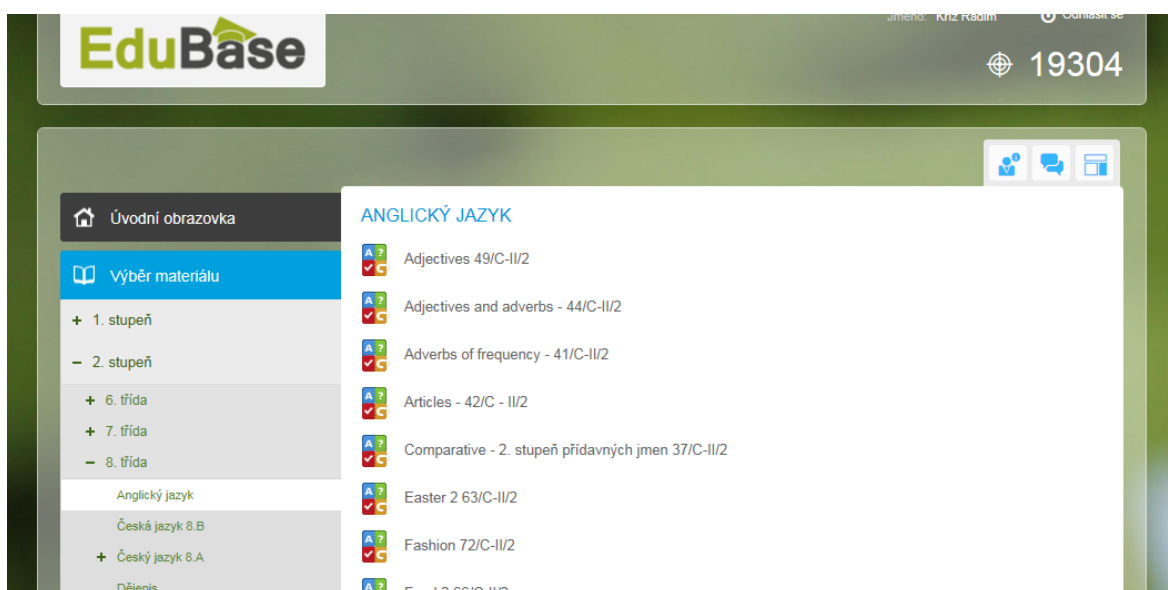
4 Procházení e-learningových materiálů

E-learning je moderní způsob vzdělávání s využitím počítačů. Program EduBase se jeví jako vhodný pomocník pro jeho uvedení do života, neboť dokáže nejen poskytnout studujícím materiály přes internet, otestovat jejich znalosti, nabídnout ke stažení příslušné soubory, ale disponuje také řadou interaktivních nástrojů, které ožíví a zatraktivní konečnou prezentaci ve třídě před žáky.

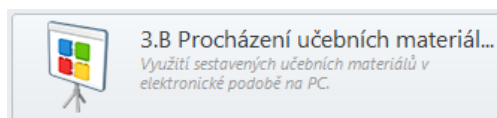
4.1 Zobrazení učebních materiálů

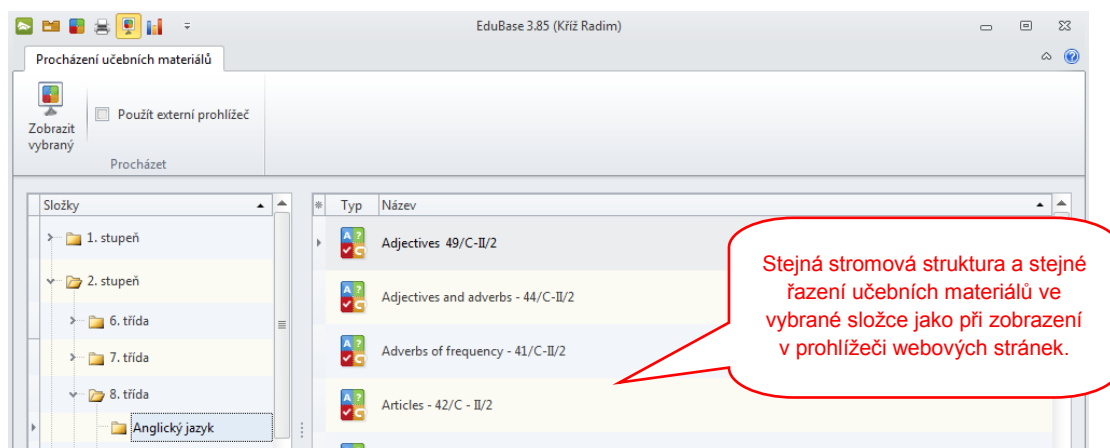
Jednou připravený vzdělávací materiál se díky EduBase přizpůsobí libovolnému zařízení – od mobilu a tabletu, přes počítač, interaktivní tabuli až po tisk. Program nabízí dvě možnosti zobrazení sestavených učebních materiálů, přičemž v obou případech je materiál zobrazen totožně.

Nejjednodušší a nejrychlejší možností zobrazení vzdělávacího obsahu je **zobrazení v prohlížeči webových stránek** (e-learning), kdy učitel/žáci přistupují k materiálům prostřednictvím internetu např. z domácího počítače nebo tabletu. Webovou adresu vašeho e-learningového portálu EduBase by vám měl sdělit váš administrátor. Obrázek níže zobrazuje v menu při levém okraji uspořádání vytvořeného vzdělávacího obsahu do složek, v centrálním okně pak obsah aktuálně navolené složky.



Druhou možnost zobrazení využije spíše učitel. Ten může zobrazit materiál přímo **v okně aplikace EduBase** (např. při prezentaci učebního materiálu prostřednictvím dataprojektoru nebo na interaktivní tabuli) – v tomto případě použije funkci *Procházení učebních materiálů a zkoušení*.





4.2 Skladba učebních materiálů

Vhodně sestavený výukový materiál zásadně zjednoduší práci učitele při jeho následné prezentaci ve vyučování. Obecně platí, že čím je materiál pestřejší z hlediska zařazených aktivit, tím více pozornosti žáků dokáže upoutat. Navíc množství zapamatovaných informací ovlivňuje množství vstupních kanálů zapojených do procesu učení.

Víte, že...?

Pokud učivo pouze slyšíte, zapamatujete si přibližně 20 % látky, pokud dané vidíte, později si vybavíte přibližně 30%, pokud současně slyšíte i vidíte, uchová se vám v paměti již 50% dané látky. Pokud informaci slyšíte, vidíte a v praxi si ji vyzkoušíte, zvedá se úroveň zapamatování na 90%.

Program EduBase umožňuje sestavit materiál tak, aby při přijímání informací a procvičování učební látky docházelo k účelnému zapojení všech výše uvedených vjemových kanálů.

Všechny materiály snadno vytvoříte díky propracovaným autorským nástrojům, které jsou v programu integrovány. Samozřejmě je můžete doplnit také o materiály vytvořené v jiném, vámi oblíbeném, software (např. MS Office, Smart Notebook aj.), aniž by žáci při následné prezentaci na jejich domácích počítačích naráželi na potíže způsobené absencí potřebného software. Při využití EduBase nemusíte řešit ani exportování a nahrávání materiálů na web, neboť program se o vše postará sám. Stejně jednoduchá je i aktualizace vytvořených materiálů. Změny provedete v autorském nástroji a ty se po uložení okamžitě projeví v materiálech na webu.



Při procházení učebnice je zobrazené okno rozděleno na dvě části:

Ikony v obsahu učebního materiálu znamenají:

-  Textová kapitola
-  Kapitola s testy
-  Kapitola s otevřenými otázkami

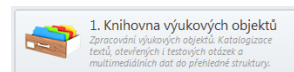


4.2.1 Textová kapitola

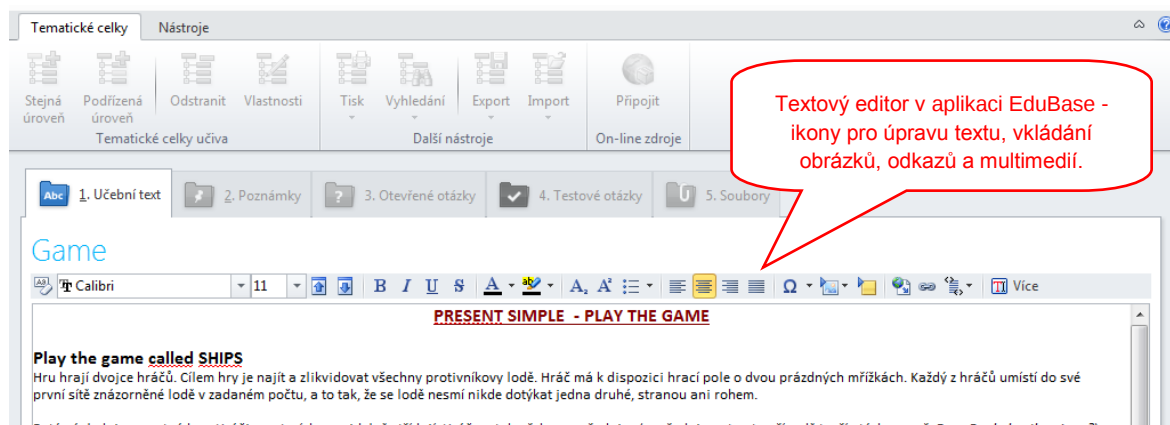
 Textová kapitola může obsahovat až 4 části - učební text, zápis, poznámku pro studující a poznámku pro učitele - nebo jejich libovolnou kombinaci. Pro vkládání a úpravu textu je určen editor textu. Mimo běžnou práci s textem umožňuje také vkládání obrázků, objektů, symbolů, horních a dolních indexů a jednoduchou tvorbu tabulek. Při práci s editorem textu pracujete jako se standardním textovým editorem (např. Word).

Učební text připravíte v programu EduBase kliknutím na tlačítko

v rozcestníku programu. Po vytvoření tematického celku zvolte záložku  **Učební text**



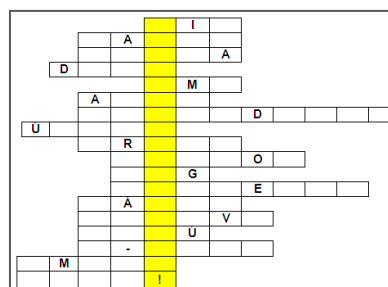
1. Knihovna výukových objektů
Zpracování výukových objektů. Katalogizace
textů, otevřených i testových otázek a
multimediálních dat do přehledné struktury.



Aby byla textová kapitola živá a pro žáky zajímavá, je možné přímo do textu vložit multimediální prvky (video, zvuky, interaktivní úlohy), internetové odkazy, odkazy na jiné interní výukové objekty nebo na přiložené soubory. Těmto možnostem je podrobně věnována kapitola číslo 5. (Pozn.: Některé vybrané prvky jsou použitelné rovněž v otevřených a testových otázkách.)

4.2.2 Kapitola z otevřených otázek

 Otevřenými otázkami se myslí otázky, na které musí žák zapsat vlastní odpověď. Jejich nevýhodou je, že každou odeslanou odpověď musí učitel individuálně posoudit a vyhodnotit. Otevřených otázek využijete zejména při překladových cvičeních, při volném psaní (esej na zadané téma, popis obrázku, hledání rozdílů mezi podobnými obrázky, dokončení předloženého příběhu), při testování porozumění čtenému i slyšenému textu, pro zápis tajenky vylustěné křížovky, rébusu, osmisměrky apod.



Watch the video and answer the questions. - Podívejte se na video a odpovíte na otázky.

Present simple tense

Hi, love.

Daisy si povídá se svým bratrem Oliverem a jeho nejlepším kamarádem Alfim o svém novém příteli.

- What's the name of her boyfriend?
- Why aren't they able to meet?
- What sport does Daisy's boyfriend do?

< Předchozí

✓ Odeslat odpovědi

Další >

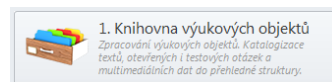
Příklad otevřené otázky:

Úloha je zaměřena na porozumění slyšenému textu, proto je součástí zadání otevřená otázka vložené video.

Žák shlédne video, do rámečku
zapiše odpovědi na tři jemu
položené otázky a odpověď
odešle učiteli.

Výhodou je, že si žák může samostatně opakovaně přehrávat ty pasáže videa, kterým zcela neporozuměl.

Otevřenou otázku vytvoříte v *Knihovně výukových objektů* klepnutím na záložku  *Otevřené otázky* ve zvoleném tematickém celku.



Tematické celky Nástroje

Stejná úroveň Podřízená úroveň Odstranit Vlastnosti Tisk Vyhledání Export Import Připojit

Tematické celky učiva Další nástroje On-line zdroje

* Tematické celky

Importované zdroje

Kříž Radim

AJ

AJ 4. ročník

AJ 5. ročník

Apostrof následovan...

Letters and postcards

Present simple

Game

Present

Revision

Song

Spr

Testov

Video

THIS / THESE

Vocabulary Unit 2

Vocabulary Unit 3

What a wonderful w...

Where are you from

Nová Odstranit Upravit Vytvořit kopii

Nová otázka Legenda

the video and answer the questions. - Podívej se na video a odpověz na otázky....

Pokud jste u otevřené otázky vyplnili části *Návod*, *Řešení* nebo *Odpověď* a při sestavení materiálu jste povolili jejich zobrazení, objeví se pod zadáním otázky tlačítka pro zobrazení těchto částí. Teprve po kliknutí na jednotlivá tlačítka se zvolená část zobrazí. Tyto funkce ovšem naleznou plnohodnotné uplatnění spíše v jiných předmětech než při výuce jazyků.

Editaci otevřené otázky zahájíte klepnutím na tlačítko *Nová*. Vyplníte pole *Zadání*, dle potřeby stejně *Návod*, *Řešení* a *Odpověď*. Po dopsání textu vše uložíte. Již připravenou otázku můžete kdykoli upravit.

Daisy si povídá se svým bratrem a jeho nejlepším kamarádem. Ona má nového přítele.

1. What's the name of her brother?
2. Why aren't they able to meet?
3. What sport does Daisy's brother like to do?

Návod
Řešení
Odpověď
Legenda

4.2.3 Testové otázky

✓ Testová kapitola obsahuje testové otázky. Pomocí tlačítek *Další* a *Předchozí* projde žák celý test a odpoví na jednotlivé otázky. Po zodpovězení všech otázek klepne na tlačítko *Vyhodnotit*. Program ihned vyhodnotí jeho odpovědi a zobrazí se dialog, který obsahuje výsledky zkoušení a celkové informace o testu (počet otázek, celkový a dosažený počet bodů). Test si žák může znovu prolistovat a zjistit tak, u kterých otázek chyboval. Výsledky se ukládají v seznamu výsledků na serveru školy. Přihlášený žák vidí pouze své výsledky zkoušení. Učitel si může zobrazit  historii a uvidí výsledky jednotlivých žáků v podobě grafu nebo podrobných výsledků.

CHECK YOURSELF



VÝSLEDKY

Jméno:	Kříž Radim	Třída:	
Doba zahájení:	12. 10. 2014 7:59	Doba ukončení:	12. 10. 2014 8:14
Celkový počet otázek:	12	Zobrazeno otázek:	12
Rozsah bodů:	0 → +16	Dosaženo bodů:	13
		Hodnocení:	Čeká na vyhodnocení

Celková úspěšnost: **81%**

Zkusit znovu

4 / 12

42184

O víkendu nevstáváme v 7 hodin.

A ☐ At the weekend we doesn't get up at 7 o'clock.

B ☐ At the weekend we get not up at 7 o'clock.

C ☒ At the weekend we get up at 7 o'clock.

D ☐ At the weekend we don't get up at 7 o'clock.

Ano

 D

 0

< Předchozí

Zkusit znovu

Další >

Test je možné kdykoli spustit znovu a při bohaté databázi otázek program automaticky vygeneruje novou variantu testu - jiné otázky, pomíchané pořadí otázek nebo odpovědí. Počty a typy testů

vých otázek v testu může učitel ovlivnit předchozím nastavením parametrů testu. K dispozici je pět typů testových otázek:

Klasickou otázku (multiple-choice) tvoří zadání a možný výběr z minimálně dvou odpovědí. Maximální počet odpovědí není omezen. Limitován není ani počet správných odpovědí - správná může být jediná odpověď, dvě, všechny nebo klidně žádná z uvedených odpovědí.

1 / 12

O víkendu nevstáváme v 7 hodin.

A ☐ At the weekend we get not up at 7 o'clock.

B ☐ At the weekend we get up at 7 o'clock.

C ☐ At the weekend we doesn't get up at 7 o'clock.

D ☐ At the weekend we don't get up at 7 o'clock.

Přiřazovací otázka obsahuje zadání a nejméně 2 dvojice, které k sobě logicky patří a které má žák správně přiřadit. Přiřazovat můžete cizojazyčné ekvivalenty k českým, odpovědi k otázkám, slovíčka k jejich definicím, texty k obrázkům apod.

5 / 13

Přiřaď obrázek k textu.

1  A ☐ He works at school.

2  B ☐ This man builds houses.

3  C ☐ He doesn't cook Italian food.

4  D ☐ Does he read a lot?

Uspořádací otázka obsahuje zadání a nejméně dva prvky (slova, věty, texty, obrázky apod.), které má žák uspořádat do správného pořadí. Počet prvků v posloupnosti není omezen. Tento typ otázky je ideální pro trénink správného slovosledu vět nebo logické struktury textu.

5 / 12

Uspořádej slovosled otázky.

1 PARENTS

2 WHEN

3 ?

4 TV

5 WATCH

6 YOUR

7 DO

Doplňovací otázka je ve skutečnosti otevřená otázka. Žák odpovídá vlastními slovy, ale správná odpověď je natolik jednoznačná, že počítač je schopen ji vyhodnotit. Odpověď je vhodné limitovat na jedno až dvě slova.

6 / 12

Který výraz ve větě chybí? What time ____ they get up?

44957

Dichotomickou otázku tvoří zadání a výběr ze dvou možných odpovědí - ANO/NE, případně PRAVDA/NEPRAVDA. Tímto typem úloh lze zjišťovat mj. faktografické znalosti nebo porozumění textu (např. Is Ireland a part of the USA? - ANO/NE; Halloween is usually celebrated in October – PRAVDA/NEPRAVDA).

11 / 12

Spojení DOES NOT odpovídá jeho zkrácený tvar DON'T.

A ☐ Pravda

B ☐ Nepravda

Dialog pro tvorbu textových otázek otevřete klepnutím na záložku  **Testové otázky** v okně *Knihovny výukových objektů*.

Klepnutím na **Nová** zvolte typ otázky a vyplňte **Zadání** a **Odpovědi**. Otázku uložte.

Základní typy otázek: Klasická, Přřazovací, Uspořádací, Doplnovací

Prodefinované otázky: YES/NO, TRUE/FALSE, ANO/NE, Pravda/Nepravda

Součástí **Zadání** otázky může být také vložené video, hudební soubor, obrázek aj.

Ikony v seznamu již vytvořených otázek prozrazují typ otázky.

Nová, Odstranit, Upravit, Vytvořit kopii

Seznam otázek:

- 4218 Kde...
- 4218 O víkend neustavám v 7 hodin.
- 44976 How often does she call her sister?
- 44958 Uspořádej slovosled otázky.
- 44956

Detailní pohled na otázku:

Zadání: How often does she call her sister?

Odpovědi:

- A ☐ every Friday
- B ☒ every Saturday
- C ☐ every Sunday

Povolit míchání odpovědí ☒

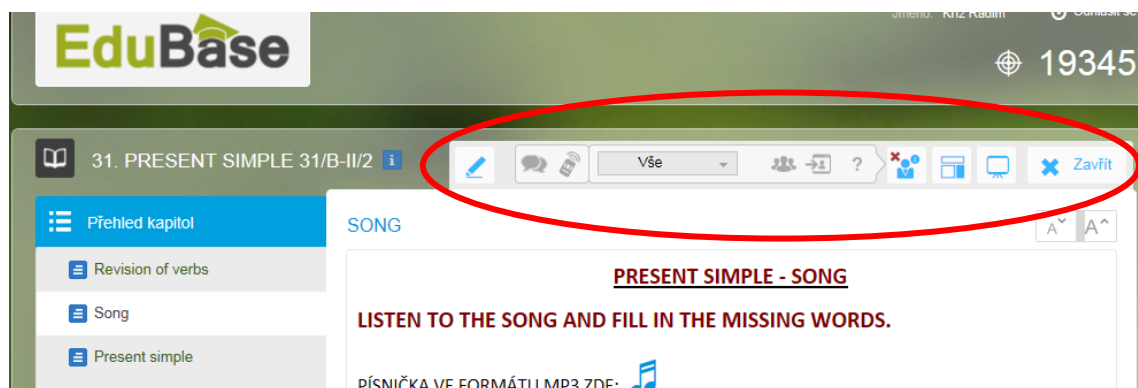
Legenda: A-BD24-F7F1EAE2F8D6j

Poznámka

Zpět

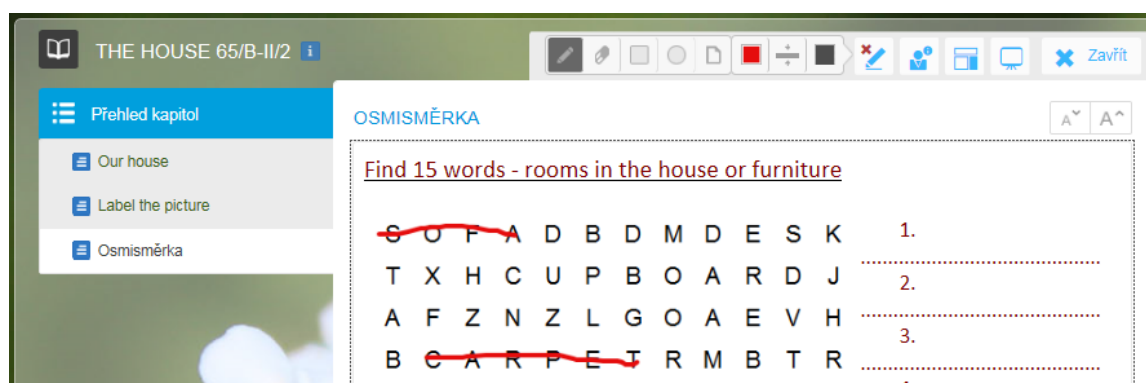
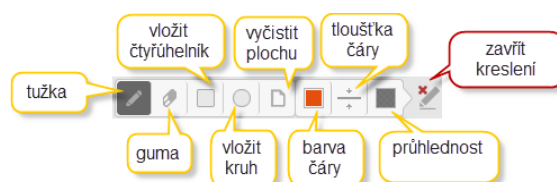
4.3 Výklad u interaktivní tabule

Učíte-li ve třídě s interaktivní tabulí nebo projektorem, můžete přidat vytvořeným výukovým materiálům další rozměr. K tomu slouží společné ovládací prvky.



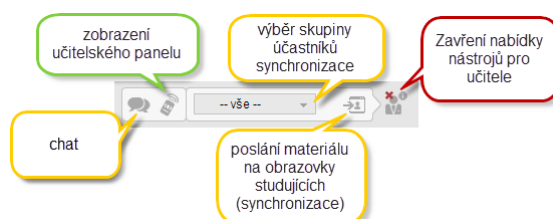
Funkce  *Prezentační režim* zobrazí okno procházení na celou plochu obrazovky.

Funkce  *Kreslení* obsahuje jednoduché nástroje pro popis obrazovky. Při výkladu můžete podtrhávat důležitá sdělení, vpisovat vlastní text, vkládat tvary.

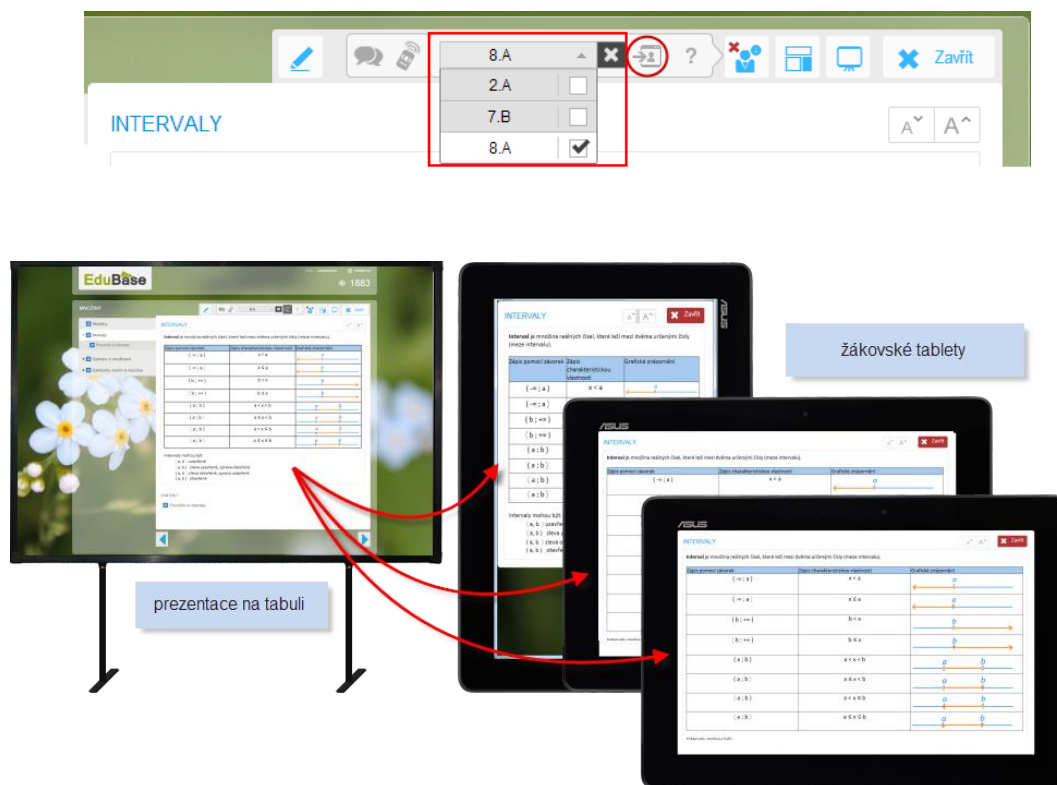


Obrázek znázorňuje praktické využití nástroje *Tužka* při prezentaci učební látky.

Funkce  *Učitelské nástroje* umožňuje zobrazit učitelský panel a přenést ho na jinou obrazovku, dálkově ovládat prezentaci nebo synchronizovat výuku na studentských počítačích a mobilních zařízeních.



Synchronizací výuky se rozumí odeslání přesně té stránky e-learningové učebnice, kterou právě probíráte, na počítače/tablety vybraných žáků. Při přechodu na další kapitolu se stránka všem žákům automaticky aktualizuje.

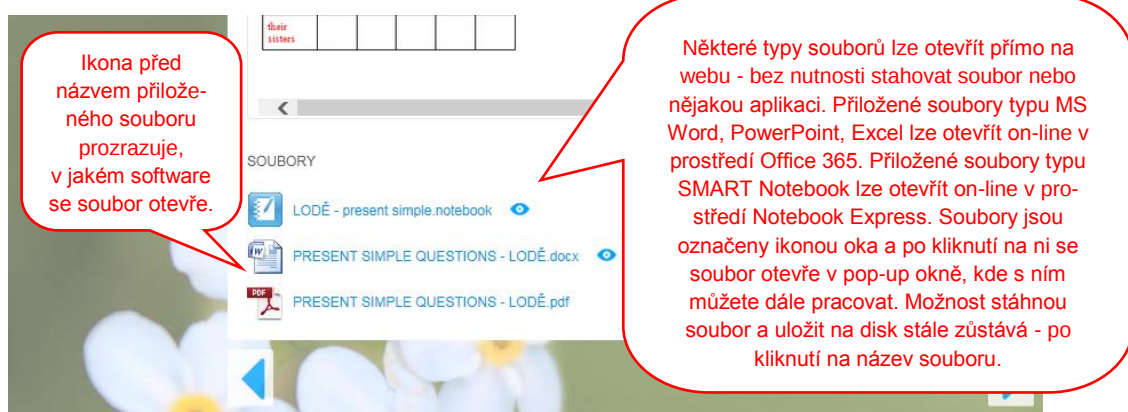


5 Přiložené soubory, vložená multimédia

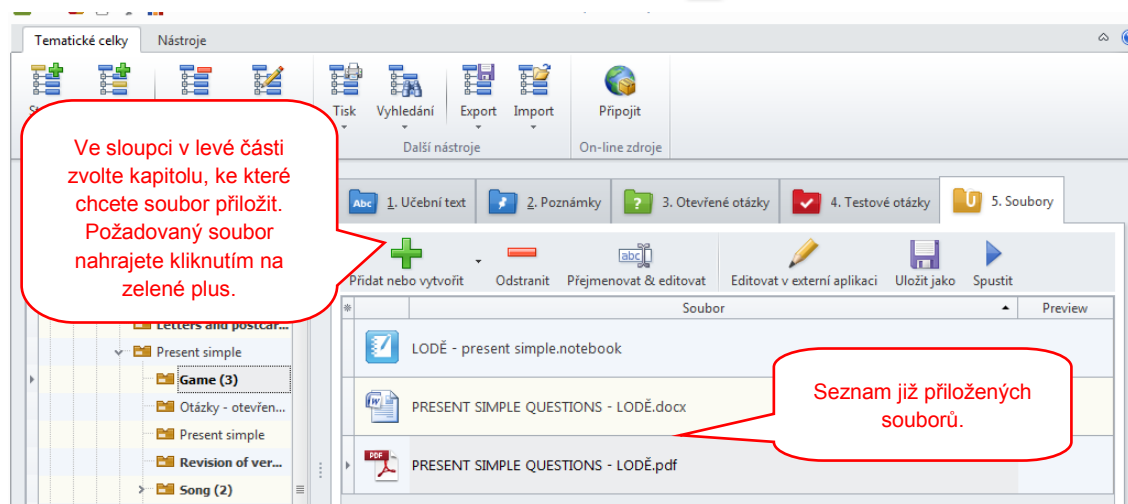
Jak již bylo zmíněno v kapitole 4.2.1, texty ve vytvořené učebnici lze obohatit o další, nejen interaktivní, prvky. Disponujete-li zajímavými materiály vytvořenými v nejrůznějším software, můžete soubory přiložit k učebnímu materiálu buď jako přílohu nebo je přímo vložíte do textu jako výukový objekt.

5.1 Přiložené soubory

Přiložené soubory se zobrazují při procházení výukového materiálu na webu pod učebním textem té kapitoly, ke které byly přiloženy.



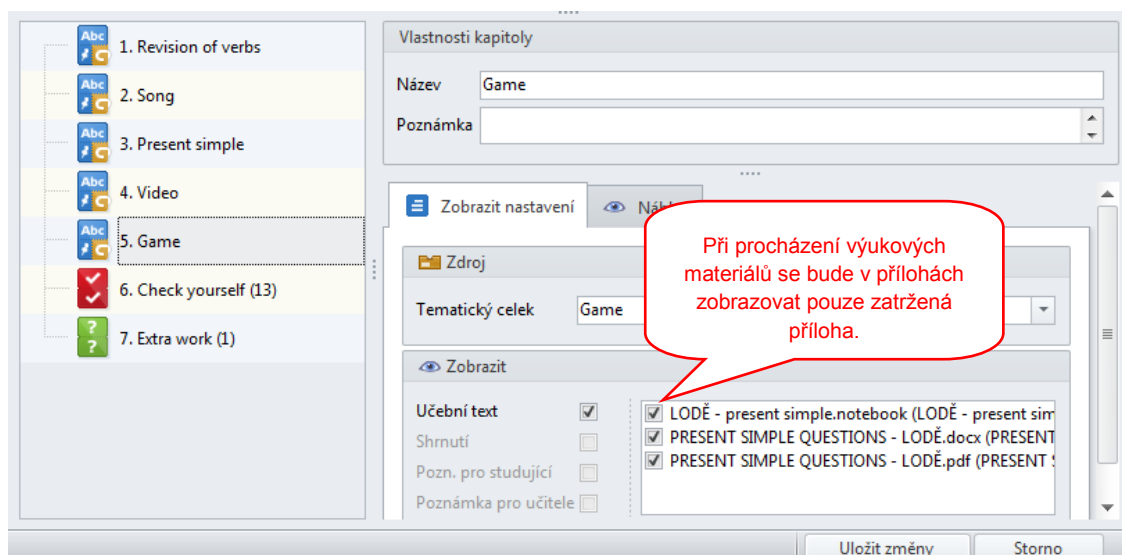
Prvotním předpokladem pro zobrazení libovolného souboru v učebním materiálu je jeho nahrání v *Knihovně výukových objektů* v záložce *Soubory*.



Poté při Sestavení učebního materiálu

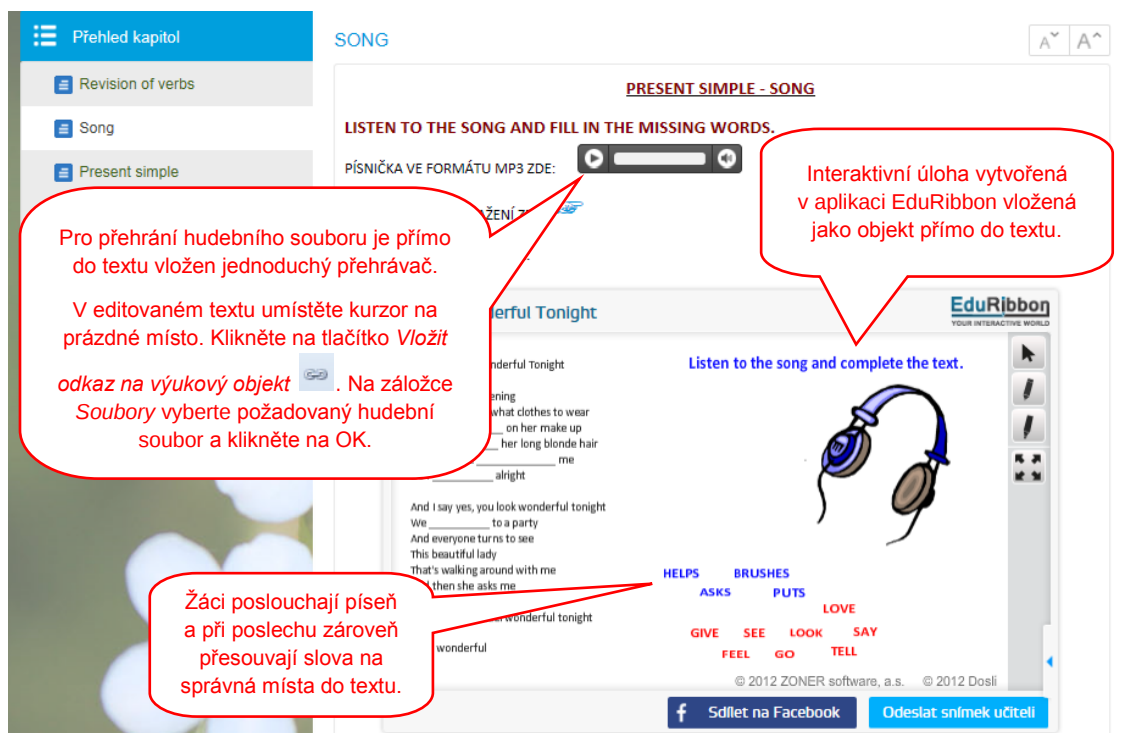
kapitolu a zaškrtnutím vyberte soubory, které chcete zobrazit jako přílohu této kapitoly.

vložte *textovou*



5.2 Vložená multimédia

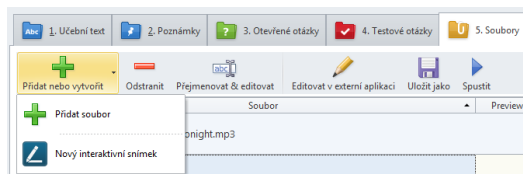
Při přípravě výukového objektu v *Knihovně výukových objektů* lze do kteréhokoli textového pole vložit odkaz na soubor, případně u některých typů souborů vložit přímo do textu obsah souboru jako objekt. Tato druhá možnost se týká videí, hudby a interaktivních úloh, kdy se při prezentaci spouští soubor přímo v okně EduBase. Pro přehrání těchto souborů tedy není nutné mít nainstalován žádný další software.



Připravit **interaktivní snímky** lze v intuitivním on-line editoru **EduRibbon.cz**, který nabízí mimo jiné tisíce fotek, klipartů, obrázků a tvarů. Do snímku je vložíte jednoduchým přetažením z galerie. Použít můžete také vlastní obrázky a fotky. Hotové interaktivní úlohy nemusíte řešit

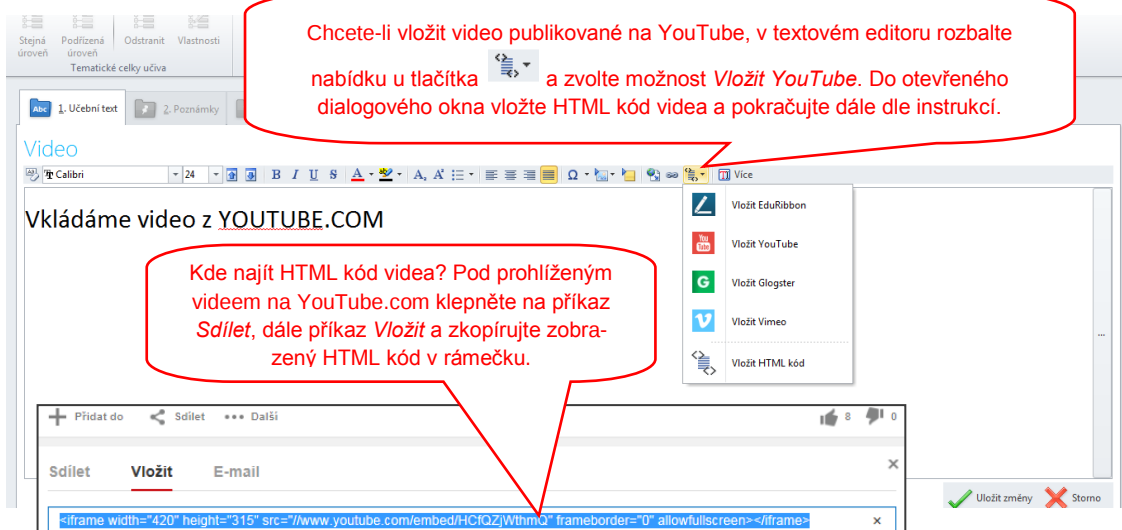
jen ve škole u interaktivní tabule. Snímky z EduRibbon.cz spustíte na libovolném zařízení s podporou FLASH a proto je můžete zobrazit a využít třeba na domácích počítačích žáků.

Editor je integrován rovněž v programu EduBase, naleznete ho v *Knihovně výukových objektů*. Vyberte tematický celek, pro který chcete nový interaktivní snímek vytvořit a na záložce *Soubory* rozbalte nabídku u tlačítka *Přidat nebo vytvořit*. Zvolte možnost *Nový interaktivní snímek*. Nyní můžete začít vytvářet snímek.



Pro podrobné seznámení s možnostmi editoru interaktivních snímků doporučuji navštívit portál **www.eduribbon.cz**.

Součástí e-learningové učebnice může být rovněž **vložené video z portálu YouTube.com**, kde je publikováno nemalé množství videí. Těmi můžete efektivně podpořit jazykové vzdělávání, především při rozvoji poslechových dovedností.



Pozn.: Obdobně jako video lze vkládat přímo do textu interaktivní úlohy z databáze úloh publikovaných na portále EduRibbon.

6 Závěr

V předloženém textu jsem se snažil představit program EduBase z hlediska jeho využití při výuce cizích jazyků. Program nabízí ještě další možnosti – tisk testů, průběžné sledování výsledků jednotlivých žáků, stahování hotových výukových materiálů do vaší EduBase apod. Více stránek by jistě zasloužilo i představení editoru interaktivních úloh EduRibbon. V rozsahu publikace ovšem není možné důkladně popsat veškeré tyto funkce.

Nejvíce možností objevíte sami při samotném využívání aplikace. Náповědu k programu naleznete v dokumentaci k programu, která je dostupná v elektronické podobě (on-line nebo PDF) z webových stránek www.edubase.cz nebo pomocí tlačítek *Náповěda* přímo v autorské aplikaci a webovém rozhraní programu.

7 Použité zdroje

- [1] EduBase – eDokumentace. Slova a věty [online]. [cit. 2014-11-06]. Dostupné z: <http://edoc.dosli.cz/go/427>
- [2] EduBase. Hlasovací systém na tabletech [online]. [cit. 2014-11-11]. Dostupné z: http://www.edubase.cz/hlasovaci-system-na-tabletech_2.html
- [3] EduBase – eDokumentace. Procházení učebních materiálů a zkoušení [online]. [cit. 2014-11-14]. Dostupné z: <http://edoc.dosli.cz/go/428>
- [4] EduBase – Žáci na tabletech vidí ... [online]. [cit. 2014-11-21]. Dostupné z: http://www.edubase.cz/zaci-na-tabletech-vidi-totez,-co-ucitel-prezentuje_5.html
- [5] EduBase – eDokumentace. Knihovna výukových objektů [online]. [cit. 2014-11-26]. Dostupné z: <http://edoc.dosli.cz/go/288>

8 Obsah

1	Úvod	3
2	Výukové aktivity s tablety	5
2.1	Práce s větami, slovy a písmeny	5
2.2	Průřezové aktivity	7
3	Hlasovací systém na tabletech	9
4	Procházení e-learningových materiálů	10
4.1	Zobrazení učebních materiálů	10
4.2	Skladba učebních materiálů	11
4.3	Výklad u interaktivní tabule	17
5	Přiložené soubory, vložená multimédia	19
5.1	Přiložené soubory	19
5.2	Vložená multimédia	20
6	Závěr	22
7	Použité zdroje	23
8	Obsah	24