

Sada
didaktických
rad a příkladů
dobré praxe

EDUBASE

ANGLICKÝ JAZYK

6 – 10 let

TABLETY DO ŠKOL

— POMŮCKA PRO PEDAGOGA
VE SVĚTĚ DIGITÁLNÍHO VZDĚLÁVÁNÍ



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost

INVESTICE
DO ROZVOJE
VZDĚLÁVÁNÍ

Petra Pačhová

Únor 2015

Název projektu: Tablety do škol - pomůcka pro pedagoga ve světě digitálního vzdělávání

Registrační číslo projektu: CZ.1.07/1.3.00/51.0002

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

Toto dílo je licencováno pod licencí Creative Commons.

[Uveďte autora – Neužívejte komerčně – Zachovejte licenci].



Obsah

1	Úvod.....	5
2	O programu EduBase.....	6
3	Představení vzdělávacích materiálů webové rozhraní EduBase	7
3.1	Výběr vzdělávacího materiálu	7
3.2	Probírání nového učiva.....	8
3.2.1	Učebnice	8
3.2.2	Obrázky.....	8
3.2.3	Zvuky	9
3.2.4	Video	9
3.2.5	Interaktivní cvičení.....	10
3.2.6	Přiložené soubory.....	11
3.3	Synchronizace výuky	11
3.4	Kontrola a dohled nad přihlášenými uživateli.....	11
3.5	Učitelův tablet.....	12
3.6	Režim prezentace ad.....	12
4	Procvičování a ověřování znalostí	13
4.1	Testové otázky, jejich typy a využití.....	13
4.2	Otevřené otázky a jejich využití	14
4.3	Komplexní didaktické testy: spuštění, vypracování, dokončení, vyhodnocení, databáze.....	14
5	Aktivity na webovém rozhraní EduBase.....	16
5.1	Průřezové aktivity.....	16
5.2	Aktivity se slovy	17
5.2.1	Slova a věty.....	17
5.2.1	Náhodná písmena.....	18
5.2.2	Slovní hry a Slovní hry PLUS.....	19
6	Autorská aplikace EduBase – prostor pro vytváření výukových materiálů	21

6.1	Knihovna výukových materiálů	21
6.1.1	Práce s učebním textem.....	22
6.1.2	Poznámky	25
6.1.3	Otevřené otázky a testové otázky.....	25
6.2	Sestavení učebních materiálů	26
6.2.1	Učebnice	26
6.2.2	Test.....	26
6.2.3	Písemka	27
6.3	Tisk variací učebních materiálů.....	28
7	Použité zdroje	30

1 Úvod

Současná doba poskytuje učitelům velké množství elektronických materiálů, ať už z CD nosičů přiložených ke klasickým učebnicím, nebo z internetu apod. Využití těchto materiálů by však mělo být systematické a jednotlivé prvky by měly být do výuky zařazeny tak, aby konkrétní učební jednotku obohatily a zpestřily, nikoli aby její klasickou náplň zcela nahradily.

Zásadní otázkou v tomto případě je, jak všechny tyto přístupné materiály třídit a uchovávat, aby byly vždy po ruce a mohly být použity opakovaně a efektivně. Jednu z možností nabízí e-learningový systém EduBase, který vám bude na následujících stránkách představen.

Získáte podrobné informace o programu EduBase, jeho možnostech a využití ve výuce v propojení s klasickými počítači a notebooky, ale i interaktivní tabulí, žákovskými tabletami či chytrými zařízeními pro mobilní telefony. Dozvíte se, jak je tento program sestaven, seznámíte se s prostředím, ve kterém výukové materiály vznikají, respektive kde si sami potřebné výukové materiály sestavíte.

Výuka na prvním stupni je velmi specifická a klade si nároky zejména při představování nového učiva. Jen těžko bychom žákům nabídli dlouhý teoretický text, gramatické poučky či strohý výpis nových slovíček. Naopak se budeme snažit děti zaujmout, přilákat je a ukázat jim taje nově probírané látky. Využijeme k tomu rozmanité postupy a možnosti, jako je mluvené slovo, psaný text, obraz, video, píseň, ale i báseň, hra, nápodoba apod., čímž zaujmeme různé typy žáků z hlediska smyslové preference. Vhodně zvolené podněty a jejich kombinace v procesu osvojování nového učiva hrají důležitou roli a určují rychlost a kvalitu jeho přijetí žákem.

Systém EduBase nabízí jedinečnou možnost, jak takovou látku zpracovat a využít při tom všechny dostupné výhody. Umožňuje sestavit lekci tak, aby obsahovala jak vizuální, auditivní, tak kinestetické podněty, a to vše přehledně a efektivně. Výraznou předností je forma zpracování a možnosti prezentace připravené látky. Učitel může využít tradiční projektor, interaktivní či dotykovou tabuli, ale i individuálního přístup žáků k učebnímu materiálu prostřednictvím osobního počítače či tabletu.

Při sestavování programu bylo dbáno na to, aby splňoval požadavky, které na učitele současný český vzdělávací systém klade. Jedná se především o souvislost s Rámcovými vzdělávacími programy, v nichž je zdůrazňován rozvoj klíčových kompetencí, mezipředmětové vztahy, spolupráce mezi žáky v podobě týmové, kolektivní činnosti, ale i spolupráce mezi žáky a učitelem.

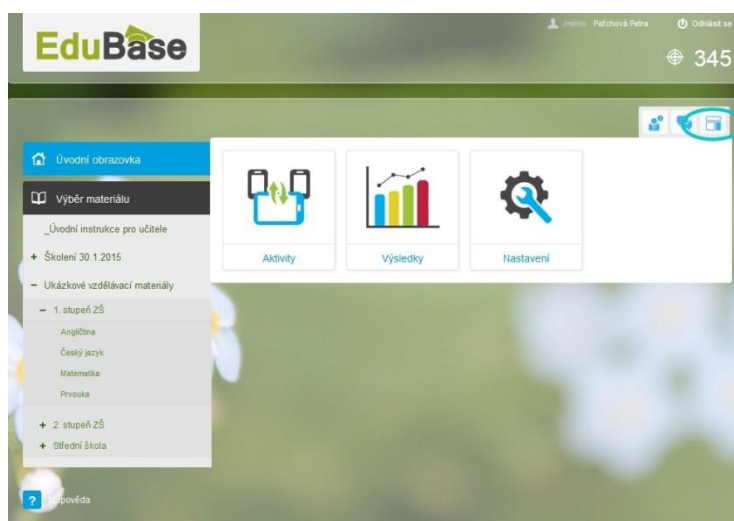
Následující text je rozdělen do čtyř kapitol. První kapitola představuje obecné informace o programu Edubase, který je dostupný na webovém rozhraní, a o autorské aplikaci EduBase určené pro tvorbu vzdělávacích materiálů. Ve druhé kapitole se podrobněji seznámíte s webovým rozhraním Edubase. Ukážeme si, kde jsou uloženy již hotové vzdělávací materiály a jak s nimi pracovat. Ve třetí kapitole se zaměříme se na další možnosti EduBase využitelné v praxi přímo ve výuce. Čtvrtá kapitola představuje stručný návod, jak vytvářet vlastní vzdělávací materiály v autorské aplikaci EduBase.

2 O programu EduBase

Program EduBase je rozdělen do dvou částí, přičemž jedna je dostupná přes webové rozhraní www.edubase.cz a druhá – autorská aplikace – vyžaduje originální software. Do obou prostředí se uživatel přihlašuje svým uživatelským jménem a heslem.

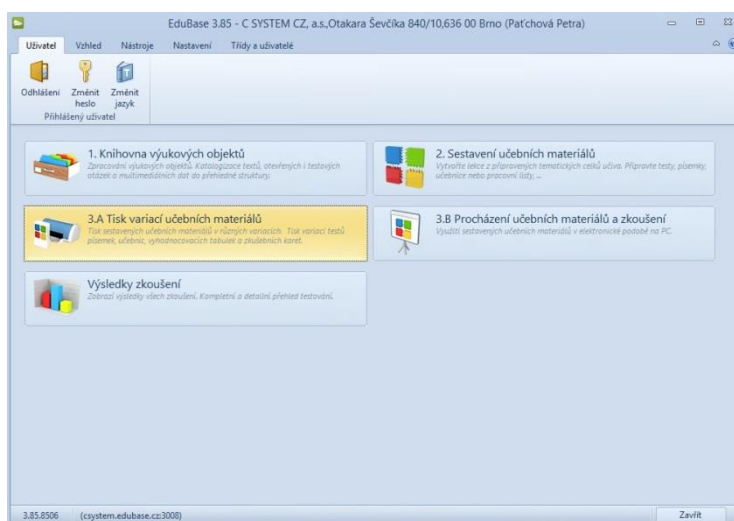
Obě tyto podoby EduBase jsou z hlediska uspořádání a uživatelských potřeb totožné, odlišuje je však jejich účel. Zatímco EduBase na webovém rozhraní koncentruje již připravené vzdělávací materiály pro učitele i žáky a nabízí další aktivity využitelné přímo ve výuce, slouží autorská aplikace výhradně učitelům, kteří jej využijí v přípravné fázi pro vyučování. Autorská aplikace umožňuje využít databázi dostupných materiálů, a ty přepracovat či upravit, vytvořit materiál zcela nový, a dále s připraveným materiálem pracovat, variovat jej a připravovat jej do tisku.

První obrázek představuje webové rozhraní EduBase. Celý program je uspořádán tak, aby se v něm uživatel snadno orientoval a mohl se kdykoliv vrátit na úvodní stránku, o krok zpět apod. Jednotlivé prvky jsou označeny jak slovně, tak ikonicky, což umožňuje již po krátkém čase užívání bezproblémový a intuitivní pohyb v programu. Po levé straně je umístěna lišta stromové struktury, umožňující jednoduché procházení vzdělávacími materiály. Pokud by pro vás při výkladu či práci s interaktivní tabulí bylo pohodlnější mít ovládací prvky



na jiném místě, jednoduše je přemístíte pomocí ikony  v menu.

Autorská aplikace může na první pohled vypadat složitěji, ale i zde jsou jednotlivé prvky a jejich označení promyšleny a sestaveny tak, aby příprava vzdělávacích materiálů byla co nejsnazší. I zde se po rozkliknutí **Knihovny výukových materiálů** zobrazí po levé straně lišta s obdobně řešenou stromovou strukturou nabízející přehled dostupného materiálu.



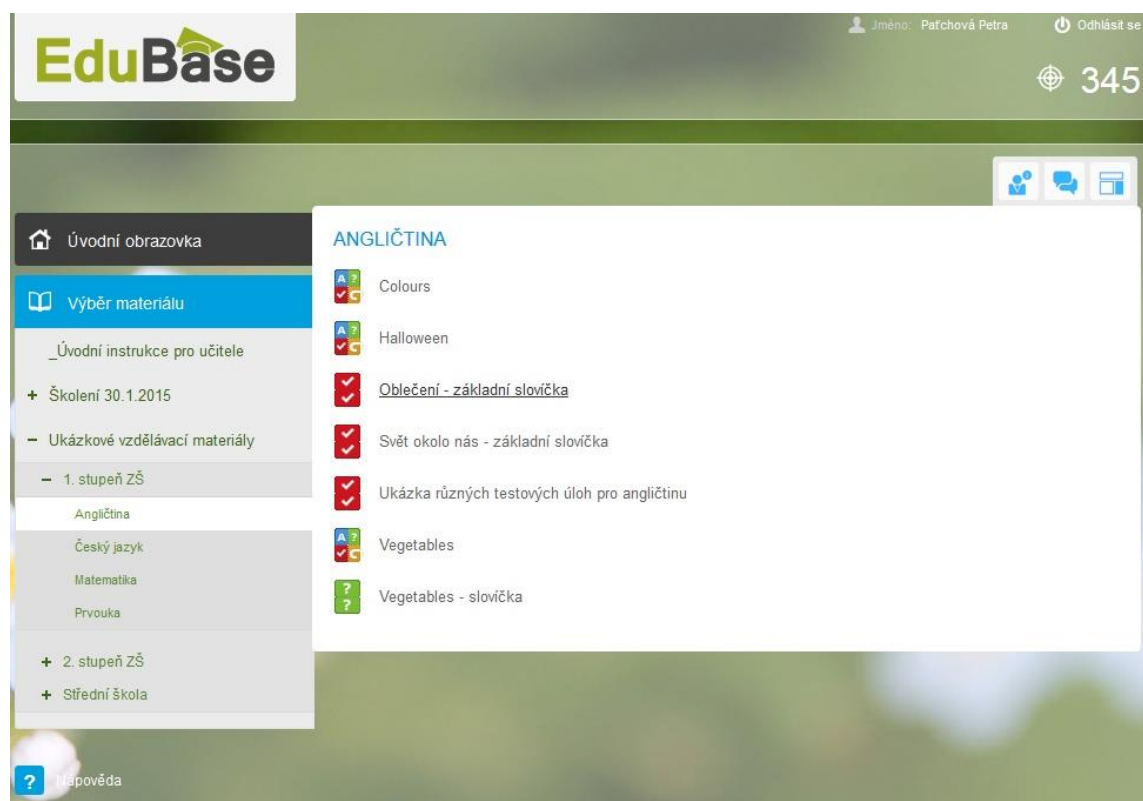
3 Představení vzdělávacích materiálů webové rozhraní EduBase

V programu EduBase je vzdělávací materiál rozdělen podle účelu využití: učební texty obohacené o multimediální složku slouží k představení nového učiva, různé typy otázek pak využijete k procvičování učiva či při ověřování znalostí žáka. Jednotlivé učební prvky se při sestavování vzdělávacího materiálu dají různě kombinovat, přičemž typ „učebnice“ představuje komplexní složku, obsahující všechny dostupné vzdělávací prvky.

3.1 Výběr vzdělávacího materiálu

Na webovém rozhraní EduBase je přehled vzdělávacího materiálu (tzv. kapitol) umístěn ve sloupci po levé straně úvodní obrazovky. Pro snadnou orientaci a pohyb v programu je důležitá ikona „otevřená kniha“  – naleznete ji během své práce vždy na stejném místě a kliknutím na ni se pohodlně vrátíte do výchozí pozice. Podobně vás ikona „domku“  navrací na úvodní obrazovku.

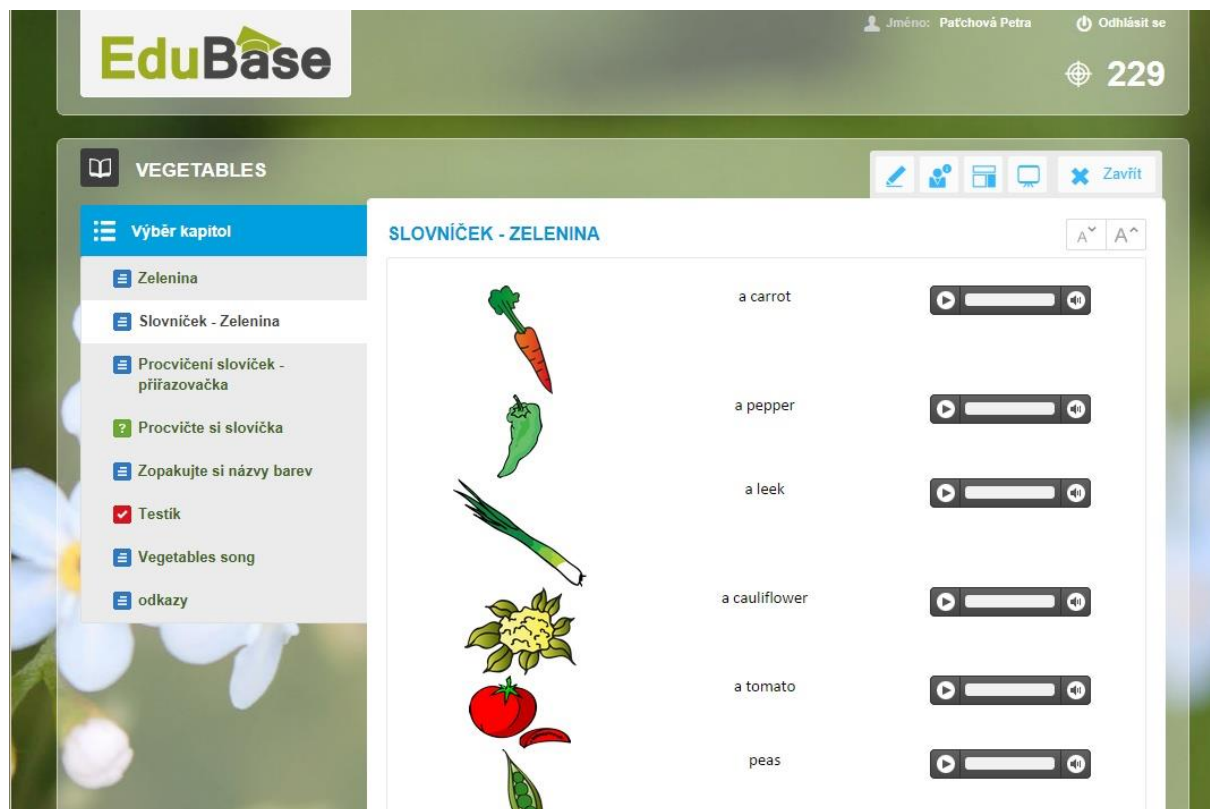
Jak je vidět na obrázku níže konkrétní materiál vybíráte postupně, a to v pořadí stupeň → předmět → zvolený materiál.



3.2 Probírání nového učiva

3.2.1 Učebnice

Učebnice  v EduBase je obdobně jako její klasická papírová podoba složena z různých typů učebních materiálů. Učební texty tvoří její základ, ale zdaleka nenaplní její možnosti. Jak například ikona, v učebnici nalezneme i testové otázky (testy) a otevřené otázky (písemky, domácí úkoly, zkoušení u tabule apod.), vše můžeme obohatit o multimediální prvky, jako jsou obrázky, zvuky, videa či interaktivní cvičení, prošípkovat externími odkazy (v rámci kapitol učebnice i na web apod.) či doplnit přílohami (soubory různých formátů).



3.2.2 Obrázky

Obrázek/ilustrace je běžnou součástí učebního textu. Výhodou digitální podoby obrázku v EduBase je, že může fungovat jako prostředek pro umístění odkazu či sám být interaktivní úlohou. Jako obrázek se do textu totiž vkládají i interaktivní prvky, jako osmisměrky, křížovky, rébusy apod., které žáci díky funkci **Kreslení**  mohou jednoduše doplňovat, spojovat, zvýrazňovat, podtrhávat apod.





3.2.3 Zvuky

Další funkcí programu EduBase je možnost vkládat do učebního textu různé zvukové záznamy, což je nepostradatelnou a nedocenitelnou součástí každé výuky cizích jazyků. V EduBase můžete pracovat s různými formáty (VAW, MP3, MP4 ad.), z nichž MP3 lze přehrát přímo v učebním textu. Stačí kliknout na šipku „play“ na malém přehrávači a zvukový záznam se spustí.



3.2.4 Video

Dále může být součástí vzdělávacího materiálu video, které umožňuje obohatit výuku nejen o mluvené slovo, ale i sledování rodilého mluvčího během mluveného projevu. Žák může pozorovat jeho mimiku při výslovnosti, typická gesta apod. Běžně se zařazují také videoklipy, pohádky atd. EduBase je kompatibilní s webovým portálem Youtube (www.youtube.com), a tak jednotlivá videa stačí jednou umístit do učebního textu a během výuky je přímo přehrávat bez stahování či přecházení na originální webovou stránku.

3.2.5 Interaktivní cvičení

Nejsnazším postupem pro práci s interaktivním cvičením je vložit jej přímo do textu a pracovat s ním pomocí ovládacích prvků. To lze za předpokladu, že:

1. znáte webové stránky **www.edu-ribbon.cz**, kde je nespočet již připravených interaktivních cvičení rozdělených podle tematických okruhů a kde lze jednoduše interaktivní cvičení připravit a následně ho vložit do učebního textu,

2. vaše zařízení disponuje technologií Flash (což by neměl být problém u operačního systému Windows, možné komplikace mohou nastat např. s Android a iOS, ale i zde je spouštění interaktivních cvičení řešitelné).

Další možností je přiložit soubory vytvořené ve SMART notebook. I ty je možné stáhnout či zobrazit v on-line aplikaci SMART notebook Express. Zde je ale nutné vyzkoušet si kompatibilitu konkrétního souboru s webovou aplikací, aby nedošlo k nevyžádanému rozházení učebního textu, či dokonce nefunkčnosti připraveného cvičení.

3.2.6 Příložené soubory

Kromě výše uvedených multimediálních prvků je do učebního textu možné vkládat klasické přílohy, jako je například dokument Word či prezentace vytvořená v Powerpointu, formát PDF a mnoho dalších. Příložené soubory lze buď stáhnout a uložit, nebo otevřít přímo v textu. Jestli lze danou přílohu zobrazit přímo, vám naznačí ikona „oka“ vedle názvu příloženého souboru.



Odkaz na příložený soubor je možné umístit do učebního textu v podobě hypertextového slova či obrázku. U výše uvedeného obrázku se jedná o obrázek hada a výrazu „slovička“.

3.3 Synchronizace výuky

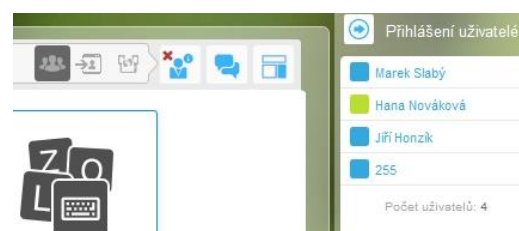
Jedinečnou funkcí, kterou oceníte při vyučování, je **synchronizace výuky**. Skrývá se v **Učitel-ských nástrojích** pod ikonou  **Poslat studentům**. S její pomocí rozešlete na žákovská zařízení materiály, s nimiž chcete pracovat. Současně tyto materiály i na žákovských zařízeních ovládáte, takže máte jistotu, že žáci dělají to, co mají.



3.4 Kontrola a dohled nad přihlášenými uživateli

Dalším kontrolním prvkem v učitelských nástrojích je Ikona **Zobrazit přihlášené uživatele**. Umožňuje vám zobrazit přihlášené uživatele, přičemž jsou barevně odlišeni ti, kteří pracují na zadaném tématu (zelený čtvereček), ti, kteří dělají něco jiného (modrý čtvereček); modrá ikona s vykřičníkem značí, že dané zařízení má problém s připojením k internetu apod.

Tímto způsobem můžete sledovat aktivitu uživatelů, kteří jsou do programu přihlášení svým uživatelským jménem a heslem, ale i uživatele, kteří se přihlásili pomocí vašeho



pinu (na obrázku uživatel s modrým čtverečkem a číslem 255, což znamená, že při přihlašování nevyplnil kolonku „jméno“).

3.5 Učitelský tablet



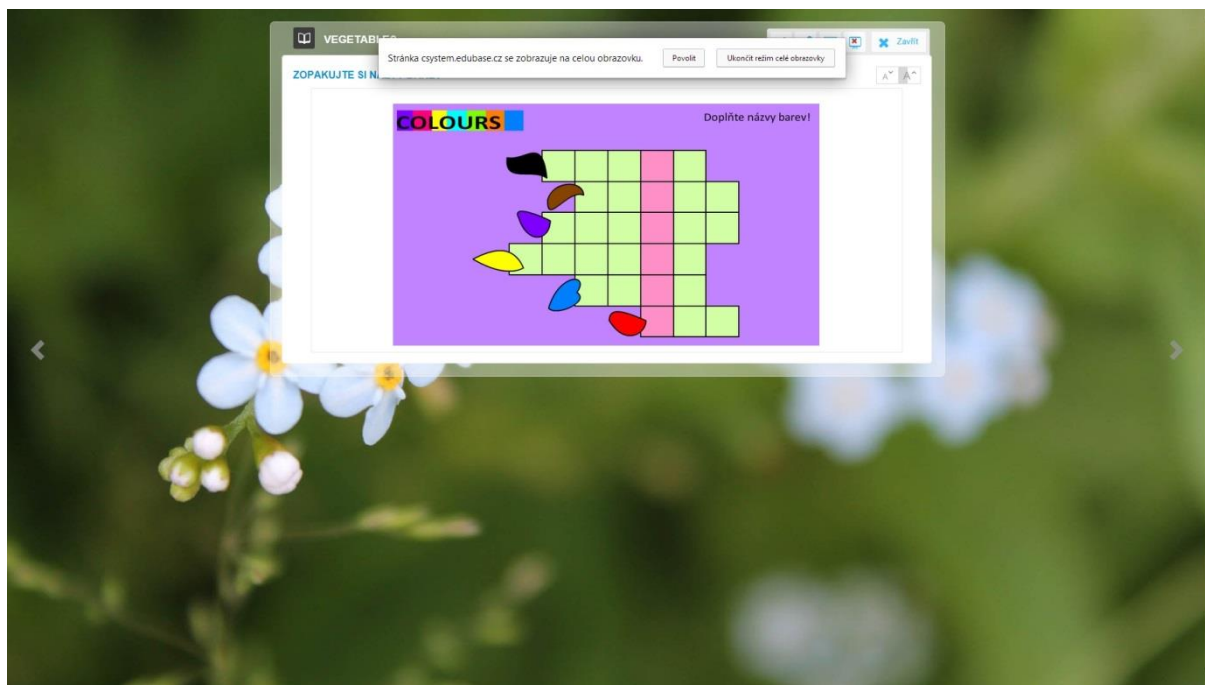
Pokud se rozhodnete pracovat s učitelským tabletem, můžete využít funkce **Učitelského panelu**. Ten nabízí možnost dálkového ovládání prezentace na interaktivní tabuli či ve spojení se synchronizací výuky kontrolu všech žákovských zařízení.

Dále si zde můžete zobrazit podpůrné a doplňující informace k výuce či své osobní poznámky k výsledkům testu, práci jednotlivých žáků apod.

3.6 Režim prezentace ad.

 Při práci s interaktivní tabulí či projektorem jistě využijete funkci **Prezentační režim**, ve kterém se probíraný učební materiál zobrazí přes celou obrazovku a skryje tak ostatní, někdy rušivé prvky. V prezentaci se můžete jednoduše pohybovat pomocí šipek.

 Další možnost prezentace učiva představuje využití šipek, s jejichž pomocí můžete text a další vložené prvky zvětšovat a zmenšovat podle aktuální potřeby.



4 Procvičování a ověřování znalostí

Program EduBase umožňuje učiteli prezentovat žákům vedle učebních textů doplněných o multimediální prvky i materiály k procvičování či ověřování znalostí, tzv. didaktické testy, které jsou prostředkem k získání zpětné vazby o úrovni znalostí žáků. V programu EduBase jsou tyto mechanismy rozděleny do dvou základních skupin, a to na testové otázky  a otevřené otázky .

4.1 Testové otázky, jejich typy a využití

Program EduBase nabízí čtyři základní typy testových otázek. Jedná se o tyto otázky:

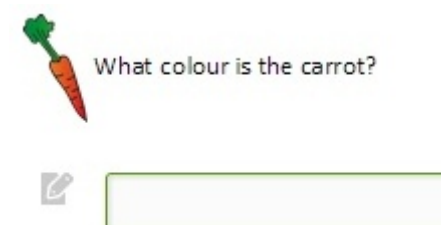
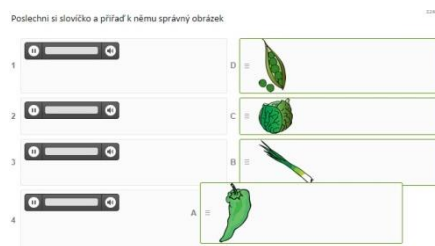
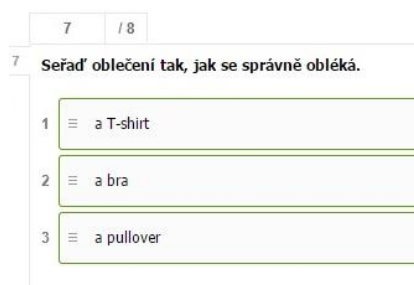
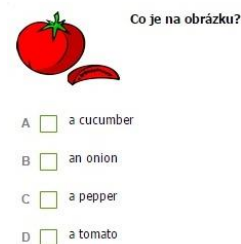
Klasická testová otázka, kdy žák volí odpověď z více možností. Odpověď může být správná pouze jedna, ale může jich být i více. Jak do zadání/otázky, tak do odpovědi můžete místo slov použít např. obrázek, video, zvuk. Obrázek, např. fotografii, lze kliknutím zvětšit na původní velikost pro lepší zobrazení detailů apod.

Uspořádací otázka: Odpověď na tuto otázku je složena z několika částí, které je potřeba seřadit do správného pořadí. Otázka na obrázku např. vybízí žáka k tomu, aby seřadil jednotlivé kusy oblečení tak, jak se na sebe běžně vrství. Žák ke správnému vyřešení tedy potřebuje znát nejen slovíčka, ale musí si uvědomit i praktické okolnosti daného jevu. Podobně lze tento typ otázky použít na uspořádání slovosledu ve větě, sestavení logické posloupnosti dějů ve vypravování apod.

Přiřazovací otázka obsahuje minimálně dvě k sobě patřící dvojice. Úkolem žáka je, aby odhalil významovou podobnost a přiřadil k sobě vždy správné části. Na obrázku se přiřazuje obrázek ke zvukovému záznamu. Další možností je spojovat dvě části věty, slovo a jeho anglický ekvivalent, obrázek a text apod.

Doplňovací otázka je velmi podobná otázce otevřené, avšak s tím rozdílem, že učitel při zadávání doplňovací otázky uvede konkrétní správnou odpověď, kterou od žáků očekává.

Při vytváření takovéto otázky je důležité dbát na parametry zadání otázky a její jednoznačnost. Jakákoliv odchylka od uvedené správné odpovědi je programem vyhodnocena jako nesprávná (např. žák odpověď napíše malými písmeny). Učitel může do programu možné odpovědi uvést (orange – ORANGE – Orange atd.)



4.2 Otevřené otázky a jejich využití

Otevřené otázky jsou takové otázky, na které žák odpovídá vlastními slovy. V tomto případě není v možnostech programu, aby otázku opravil, a proto hodnocení a správné řešení poskytuje žákovi učitel. Tyto otázky lze využít při různých příležitostech. Učitel si může připravit sérii otevřených otázek pro zkoušení u tabule, jako domácí úkol (jako odpověď může být i delší text, případně slohová práce na dané téma) či sestavit písemku pro ověření žakovských znalostí.

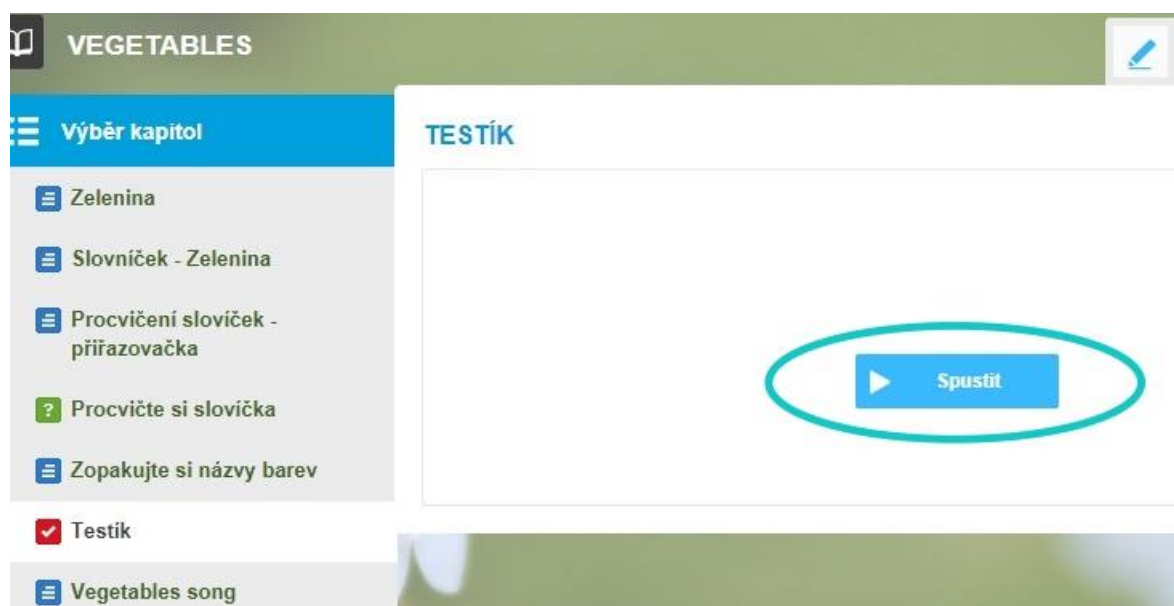
Jako otevřená otázka může být postavena i odpověď na správné řešení doplňovačky, křížovky, osmisměrky, tedy tajenky, apod. Žák jednoduše dopíše svou odpověď do prázdné kolonky pod otázkou.



4.3 Komplexní didaktické testy: spuštění, vypracování, dokončení, vyhodnocení, databáze

Nastrádané otázky obou typů lze opakovaně používat a vytvářet si nekonečné množství vlastních didaktických testů. Variabilita je ještě umocněna funkcí EduBase, díky které můžete otázky v testu nechat náhodně promíchat. Nejen že tak může mít každý žák svou vlastní verzi testu, čímž se eliminuje možnost opisování, ale ani jeden žák, který může test vyplňovat opakovaně, se nesetká se stejnou verzí dvakrát. K docílení dobrých výsledků, proto žákovi nestačí, aby se naučil, že v první otázce je správná odpověď za a), ve druhé za c) a podobně, musí danou látku skutečně ovládat.

Práce s didaktickým testem je rozdělena do několika fází. Po zvolení konkrétního materiálu se objeví tlačítko **Spustit**, poté následuje řada otázek, které je třeba zodpovědět, přičemž je nutné dojít až k poslední otázce, u které se nachází tlačítko dokončit. Následuje vyhodnocení



a možnost prohlédnout si výsledky, případně všechny otázky s vlastním i správným řešením.

TESTÍK

1 / 4

Co je na obrázku?



A ☐ a pepper

B ☐ an onion

C ☐ a cucumber

D ☒ a tomato

< Předchozí

✓ Vyhodnotit test a zobrazit výsledky

Další >

Tabulka výsledků
zaznamenává veškeré potřebné údaje vyplněného testu a výsledky se dále ukládají do databáze dostupné pouze učitelům. To vám umožňuje sledovat vývoj žáka během určitého období a dát mu zpětnou vazbu např. ve slovním hodnocení.

TESTÍK

VÝSLEDKY

Jméno:	Pačhová Petra	Třída:	
Doba zahájení:	25.2.2015 23:52	Doba ukončení:	25.2.2015 23:58
Celkový počet otázek:	4	Zobrazeno otázek:	4
Rozsah bodů:	0 → +4	Dosaženo bodů:	4

Celková úspěšnost: 100%

Zkusit znovu

1 / 4

Co je na obrázku?



A ☐ a pepper

B ☐ an onion

C ☐ a cucumber

D ☒ a tomato

✓ Ano
✓ D
✓ 1

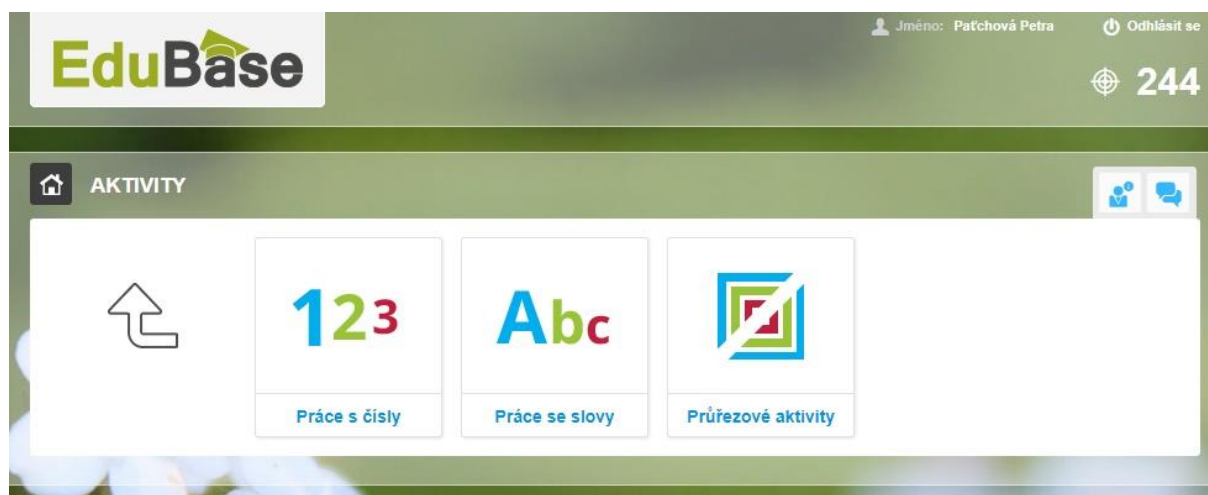
< Předchozí

Zkusit znovu

Další >

5 Aktivity na webovém rozhraní EduBase

Program EduBase na webovém rozhraní nabízí tři skupiny aktivit využitelných přímo ve výuce. Jedná se o **Aktivity s čísly**, **Aktivity se slovy** a **Průřezové aktivity**. Pro výuku jazyků využijete poslední dvě uvedené skupiny.



5.1 Průřezové aktivity

Průřezové aktivity jsou vyvinuty speciálně pro potřeby pedagoga. Nahrazují mnohdy složité postupy při organizaci, které by ideálně neměly zabrat moc času. Jedná se o funkci **Rozdělit do skupin** a **Rychlá otázka**.



Rozdělit do skupin

Nástroj **Rozdělit do skupin** je velmi snadno ovladatelný a zároveň účinný. Do příslušných políček zadáte, do kolika skupin chcete žáky rozdělit, zvolíte, jak budou jednotlivé skupiny pojmenovány (čísla, písmena, vlastní pojmenování) a odešlete aktivitu. Na žákovská zařízení se odešle informace, do které skupiny byl ten který žák přidělen. U označení **Vlastní** můžete volit takový název, který žáky rozdělí tematicky, podle probíraného učiva.



Rychlá otázka

Rychlou otázku volí pedagog tehdy, chce-li zjistit aktuální stav žáků. Pomocí této funkce jste schopni rychle a jednoduše určit, jestli jsou žáci způsobilí odpovédět na otázku týkající se znalostí probíraného učiva (porozumění textu, procvičení slovní zásoby apod.) nebo se dozvědět, jaký mají názor na danou problematiku (hlasování) apod. Můžete použít buď zjišťovací otázku (žák odpovídá

ano/ne), testovou otázkou (žák volí z možností a, b, nebo c), nebo otevřenou otázkou (žák odpoví vlastními slovy). Poté, co žáci na otázku odpoví, zobrazí se učiteli graficky zpracované výsledky.

5.2 Aktivita se slovy

Jednou z výhod digitálních technologií je možnost reagovat na aktuální stav ve třídě a potřeby žáků. S Aktivitami EduBase jste během velmi krátkého času schopni zadat cvičení celé třídě – vyžaduje pouze aktivní žákovské tablety, na které se z učitelského zařízení rozešlou potřebné informace.

V podstatě jsou tyto aktivity jakousi alternativou k práci s různými kartičkami, obrázky apod., přičemž jak příprava, tak jejich organizace zabere zlomek původního času. Jednotlivé aktivity jsou na pochopení velmi jednoduché, jsou vždy po ruce v různých variacích (stačí vybrat či různě kombinovat již připravené sady, nebo připravit během chvilky sadu novou, odrážející aktuální potřeby).

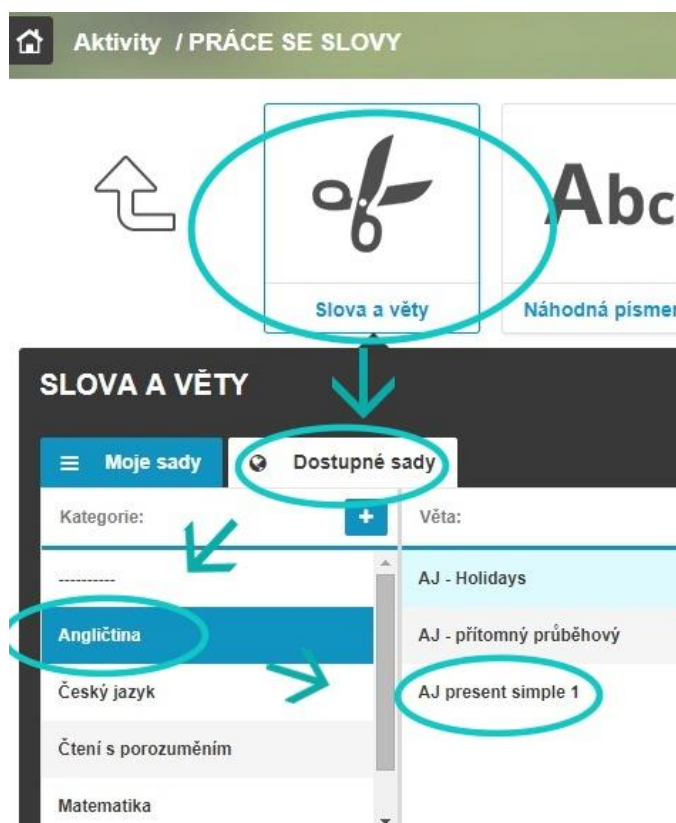
Vedle primárního rozvoje slovní zásoby mohou všechny níže uvedené aktivity podporovat spolupráci v kolektivu a komunikaci mezi žáky. Pravidla je možné nastavit tak, aby žáci mohli pracovat individuálně, či naopak museli spolupracovat se spolužáky. Je tedy vhodné zařadit tyto aktivity do výuky k podněcování a obnovování pozornosti a elánu či např. jako ledolamku na začátku vyučování pro navození správné pracovní atmosféry. Aktivity jsou zábavné a osvěžující nejen pro děti.

1.1.1 Slova a věty

První z nabízených aktivit je aktivita **Slova a věty**. Učitel, může do prázdných políček zadat různá slova, ale i na části rozstříhané věty (vznikají tzv. sady, jež lze ukládat pro opakované užití), které jednoduše rozešle na žákovská zařízení. Pokud je zatržena volba **Různé barvy vět**, mohou žáci po obdržení konkrétního slova hledat své kolegy podle stejné barvy a na logickém sestavování úkolu pracovat až v hotové skupině.

Tuto aktivitu využijete např. takto:

- jednotlivá slova rozčleníte na písmena, ze kterých žáci zpětně skládají tatáž slova; z daných písmen mohou sestavovat i slova jiná,
- párování otázky a odpovědi,
- hledání dvou částí souvětí,
- rozdělování slov do jednotlivých kategorií, skupin apod.



Využití této aktivity je nedozírné, záleží jen na vás, jaké obměny (možná i s žáky) vymyslíte.

5.2.1 Náhodná písmena

Tato aktivita má převážně soutěžní charakter a dá se využít kdykoliv během vyučování; díky krátkému trvání je např. ideální ke konci vyučování.

Z vybrané abecedy můžete jednoduchou volbou určit, která písmena se žákům zobrazí a která ne (níže na obrázku vidíte jejich barevné rozlišení, kdy zatržená na černém pozadí žáci neobdrží). Žáci pak po jejich obdržení na svá zařízení mohou například vymýšlet co nejvíce slov v zadané kategorii (zapisování do sešitů). Mohou také pracovat ve skupině a vymýšlet konkrétní slovní druh na počáteční písmeno. Tuto aktivitu také využít jako losování písmene ve hře „Město, jméno...“.

NÁHODNÁ PÍSMENA

ABECEDA:

☒ Základní ☐ Česká ☐ Německá ☐ Ruská

PÍSMENA:

Písmena, která nechcete posílat, označte kliknutím.

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

NASTAVENÍ:

Počet barev pozadí

☒ Zobrazovat malá písmena

☐ Zobrazovat velká písmena

Odeslat aktivitu

5.2.2 Slovní hry a Slovní hry PLUS

Tyto aktivity jsou zaměřeny jak na rozvoj slovní zásoby, tak na utvrzování vědomostí. Žáci na svá zařízení obdrží skupinu až šestnácti písmen, ze kterých mají za úkol sestavit co nejvíce možných slov souvisejících se zadaným tématem.

SLOVNÍ HRY

[Vybrat a použít data](#)

ABECEDA:

☒ Základní ☐ Česká ☐ Německá ☐ Ruská

PÍSMENA:

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

NASTAVENÍ:

Časový limit v minutách (0 – bez časového limitu)

Počet písmen

☒ Zobrazovat velká písmena

☐ Preferovat samohlásky

☐ Opakovat písmena (maximálně 2x)

Odeslat aktivitu ☐ Zobrazit výsledky

Aktivita bude odeslána na 0 zařízení.

V aktivitě **Slovní hry** lze zadané písmeno použít pouze jednou (jako například u stolní hry Scrabble), **Slovní hry PLUS** umožňují využít zadaná písmena opakovaně – dokud žák zvládne sestavit (smysluplná) slova odpovídající zadání.

SLOVNÍ HRY PLUS

Vybrat a použít data

Moje sady

Uložit sadu

PÍSMENA:

NASTAVENÍ:

- 0 +

Časový limit v minutách (0 – bez časového limitu)

Odeslat aktivitu

☐ Zobrazit výsledky

Aktivita bude odeslána na 0 zařízení.

L	E	A	K	C	R	O	T
N	I						

✗

✓

LEAK

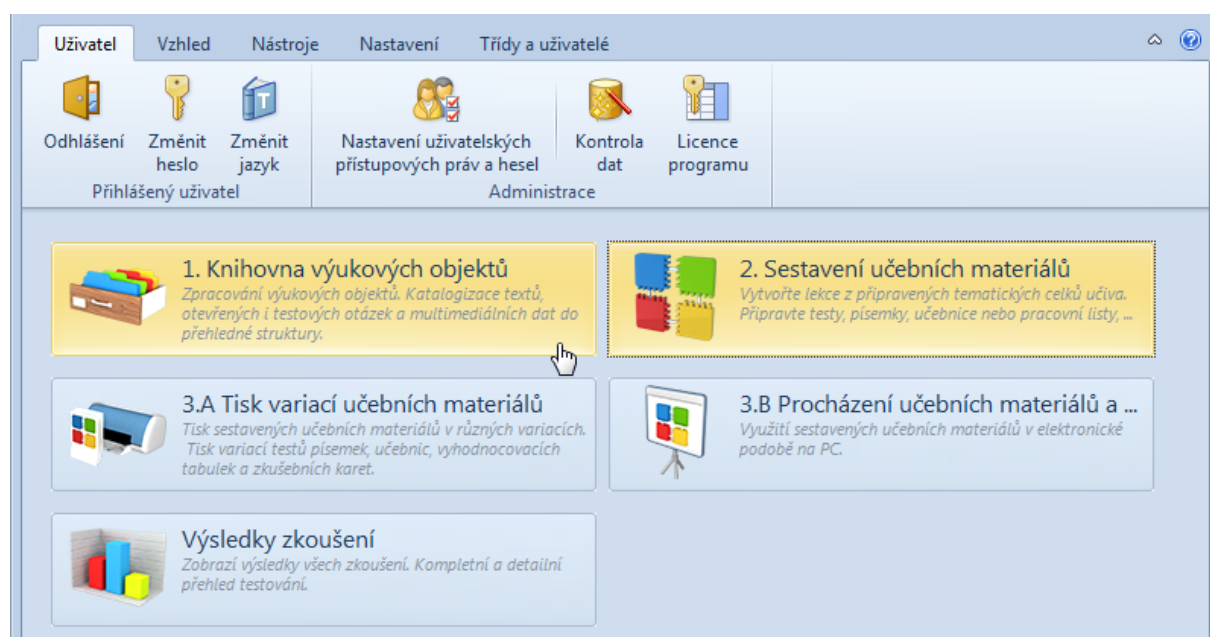
CARROT

ONION

KROCAN

6 Autorská aplikace EduBase – prostor pro vytváření výukových materiálů

Autorská aplikace EduBase, určená pro ukládání, spravování a přípravu učebních materiálů, je rozdělená do tří základních skupin. Jedná se o Knihovnu výukových objektů (1.), Sestavení učebních materiálů (2.), Tisk variací učebních materiálů (3. A) a Procházení učebních materiálů (3. B). Další záložku tvoří databáze výsledků zkoušení, která učiteli poskytuje kompletní přehled o všech žácích a jejich výsledcích.



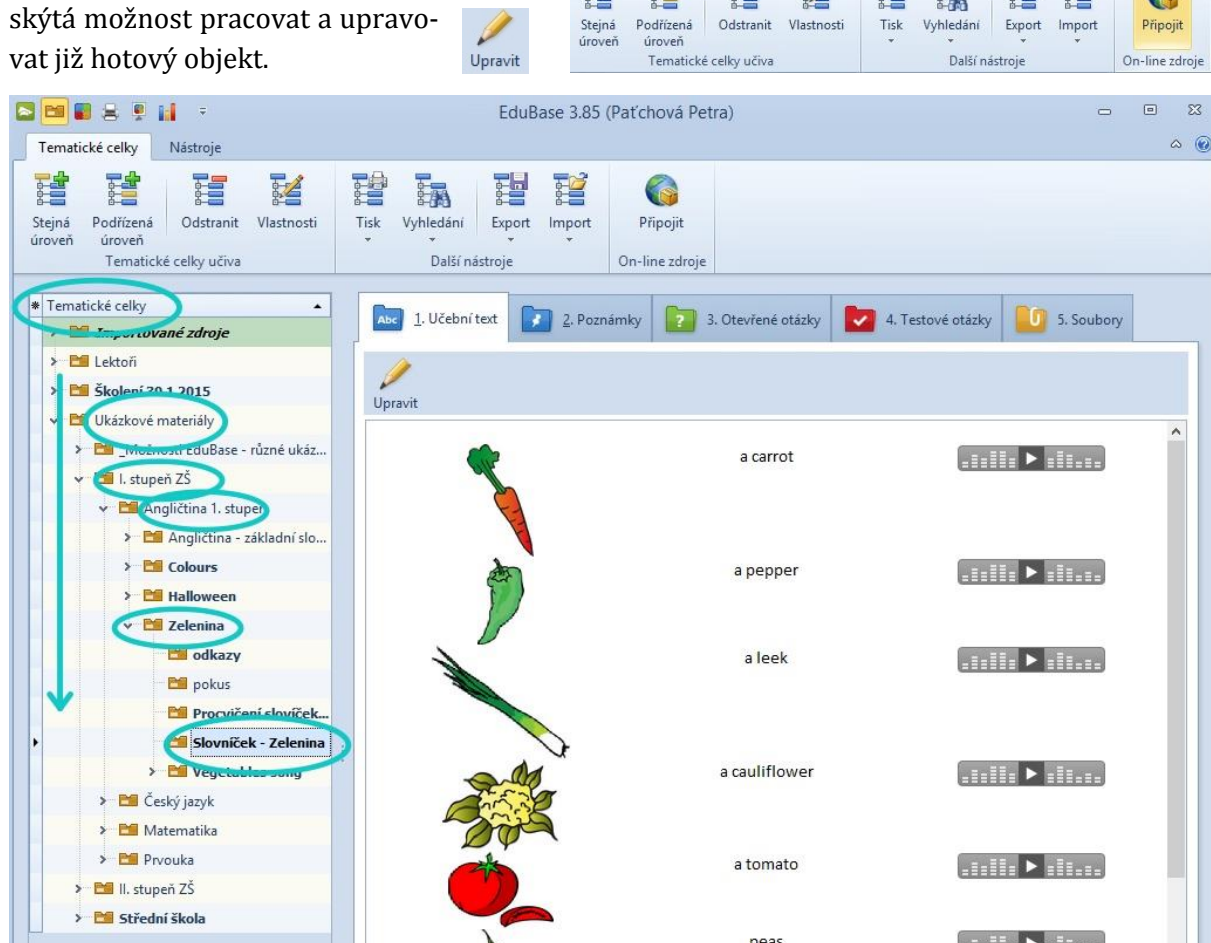
6.1 Knihovna výukových materiálů

Výše jsme se seznámili s prostředím programu EduBase, který je dostupný z webového rozhraní. Nyní si ukážeme, jak vypadá EduBase v autorské aplikaci. Jak už jsme uvedli, obě prostředí jsou si velmi podobná, a to zejména díky stromové struktuře a propracovanému systému ikon, který usnadňuje orientaci a pohyb při tvorbě výukových objektů a sestavování učebních materiálů.

Pokud budete tento systém přípravy využívat pravidelně a zapojíte se všichni napříč učitelským sborem, vybudujete si tak objemnou databázi připravených materiálů, které jdou opakovaně využívat v různých typech učebních materiálů.

Na obrázku níže vidíte, jakým způsobem se zobrazuje požadovaný výukový objekt, a cestu, jak jsme k němu dospěli. Na liště po levé straně jsou zakroužkovány jednotlivé kroky, přičemž šipka naznačuje, že se postupuje od tématu hierarchicky nadřazenému, až k tomu na nejnižší úrovni (což je v našem případě aktivita vztahující se k probíraným slovíčkům).

Horní lišta obsahuje ikony potřebné k tvorbě nových objektů, tužka „upravit“ skýtá možnost pracovat a upravovat již hotový objekt.



6.1.1 Práce s učebním textem

Práce s učebním textem je obdobná jako v běžném textovém editoru (např. MS Word, Libre Office Writer apod.). Panel nástrojů nabízí srovnatelné funkce, jako je volba písma, jeho velikost, podtržení, kurzíva atd. Kliknutím na tlačítko více se dokonce upravovaný text otevře v samostatném okně, které se vzhledově blíží právě textovým editorům, na které jste běžně zvyklí.

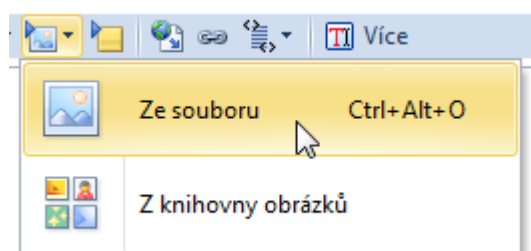


Druhou část tohoto panelu tvoří ikony znázorňující možnosti vložit různé multimediální prvky, hypertextové odkazy a soubory – vše jsme již zmiňovali výše v rámci výkladu o EduBase na webovém rozhraní.



- **Obrázek**

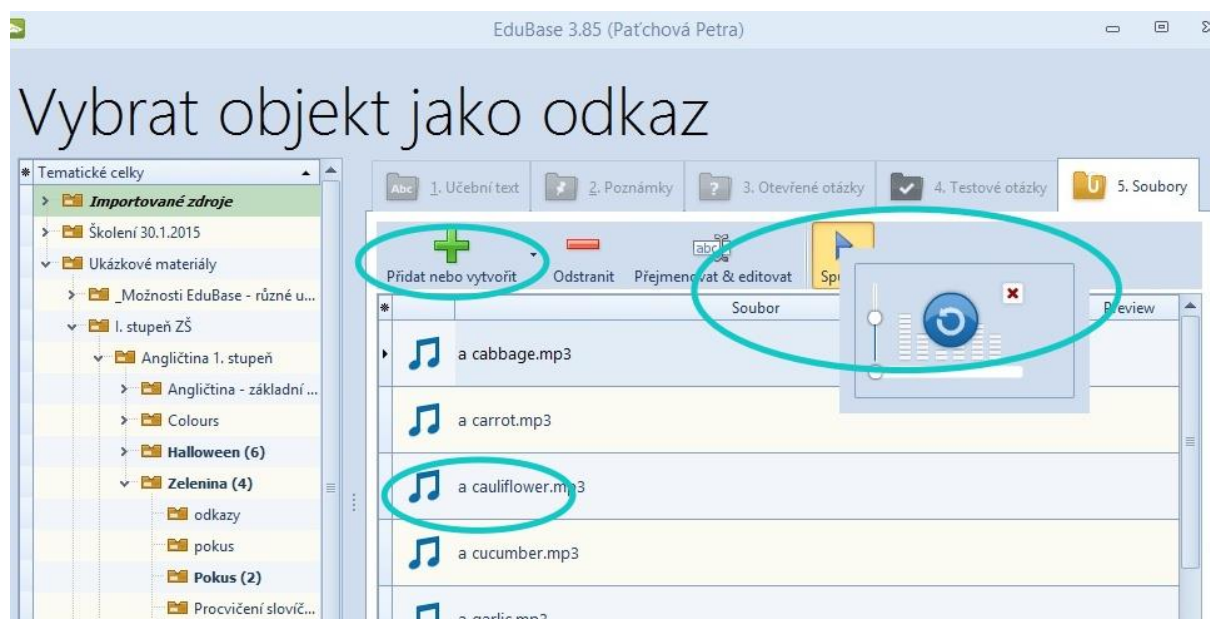
Obrázek lze vkládat přímo do textu prostřednictvím ikony na hlavním panelu. K jeho vybrání máte dvě možnosti, a to vybrat obrázek přímo ze souboru ve vašem počítači, nebo umístit již připravený obrázek z Knihovny obrázků v programu EdoBase.



- **Odkaz na výukový objekt**

Toto tlačítko využijete například pro vkládání zvukových záznamů. Nejprve je nutné nahrát a uložit požadované soubory MP3 na záložce Soubory (formát MP3 je ideální, program jej přehraje pomocí vloženého přehrávače přímo v textu), a ty poté vložit do učebního textu jako objekt, resp. odkaz na objekt. Na obrázku níže vidíte znázorněnou cestu, jak se zvukový soubor přidává či tvoří. Konkrétní záznam si můžete přehrát i během sestavování výukového materiálu a ujistit se tak, že se jedná o správný soubor a že je jeho kvalita optimální.

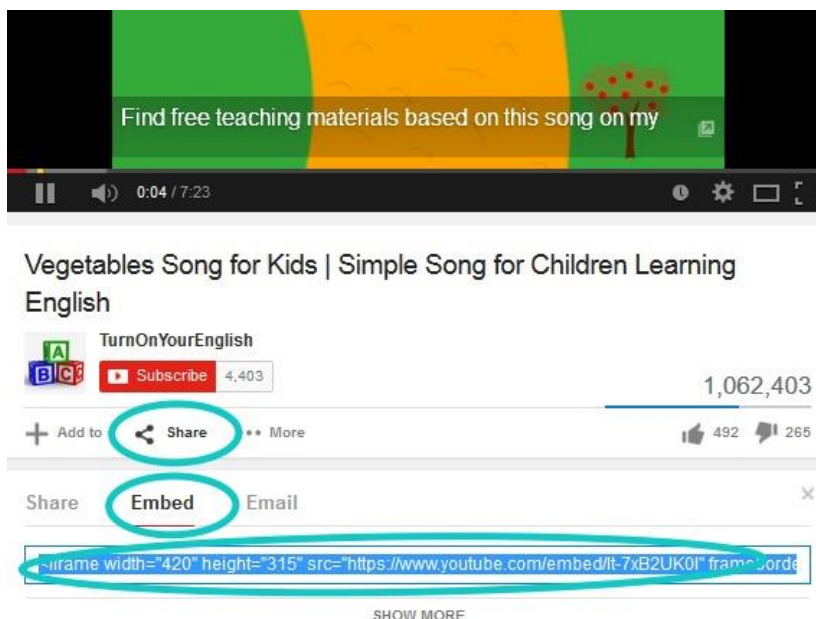
Vkládání zvukového záznamu

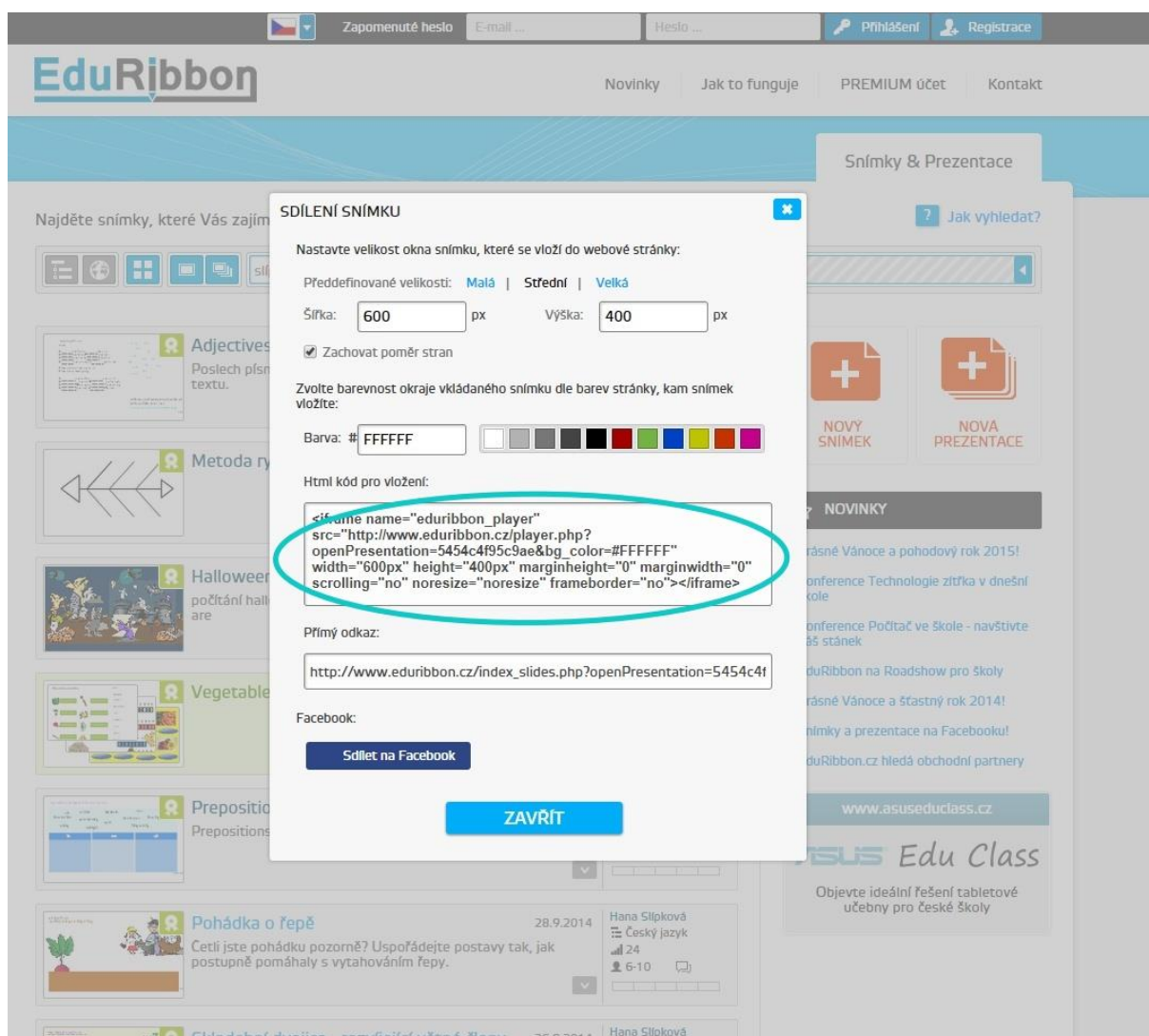


- **Video**

Vložit video, které půjde v učebním textu přímo přehrát, je záležitost několika jednoduchých úkonů. Pokud zvolíte portál Youtube, stačí pod vybraným videem kliknout na tlačítko Sdílet/Share, dále Vložit/Embed a zkopírovat (CTRL+C) zobrazený HTML kód. Ten následně vložíte (CTRL+V) do odpovídajícího políčka v autorské aplikaci EduBase.

Na panelu nástrojů hledejte ikonu Vložit HTML kód , po jejímž rozkliknutí se vám zobrazí nabídka, odkud chcete multimediální prvek vložit.





6.1.2 Poznámky

 V rámci učebnice můžete kromě učebního textu ukládat i **Poznámky**. Jedná se o tři typy informací, a to: **Shrnutí** (= to nejpodstatnější z látky ve zhuštěné podobě), **Poznámka pro studenty** (např. ke způsobu učení, tipy na domácí cvičení, odkazy na rozšiřující informace apod.) a **Poznámka pro učitele**, která se zobrazí pouze na učitelském zařízení, a může proto obsahovat i informace pro vlastní potřebu pedagoga (např. hodnocení žáků, výsledky testů, správné postupy, řešení apod.)

6.1.3 Otevřené otázky a testové otázky

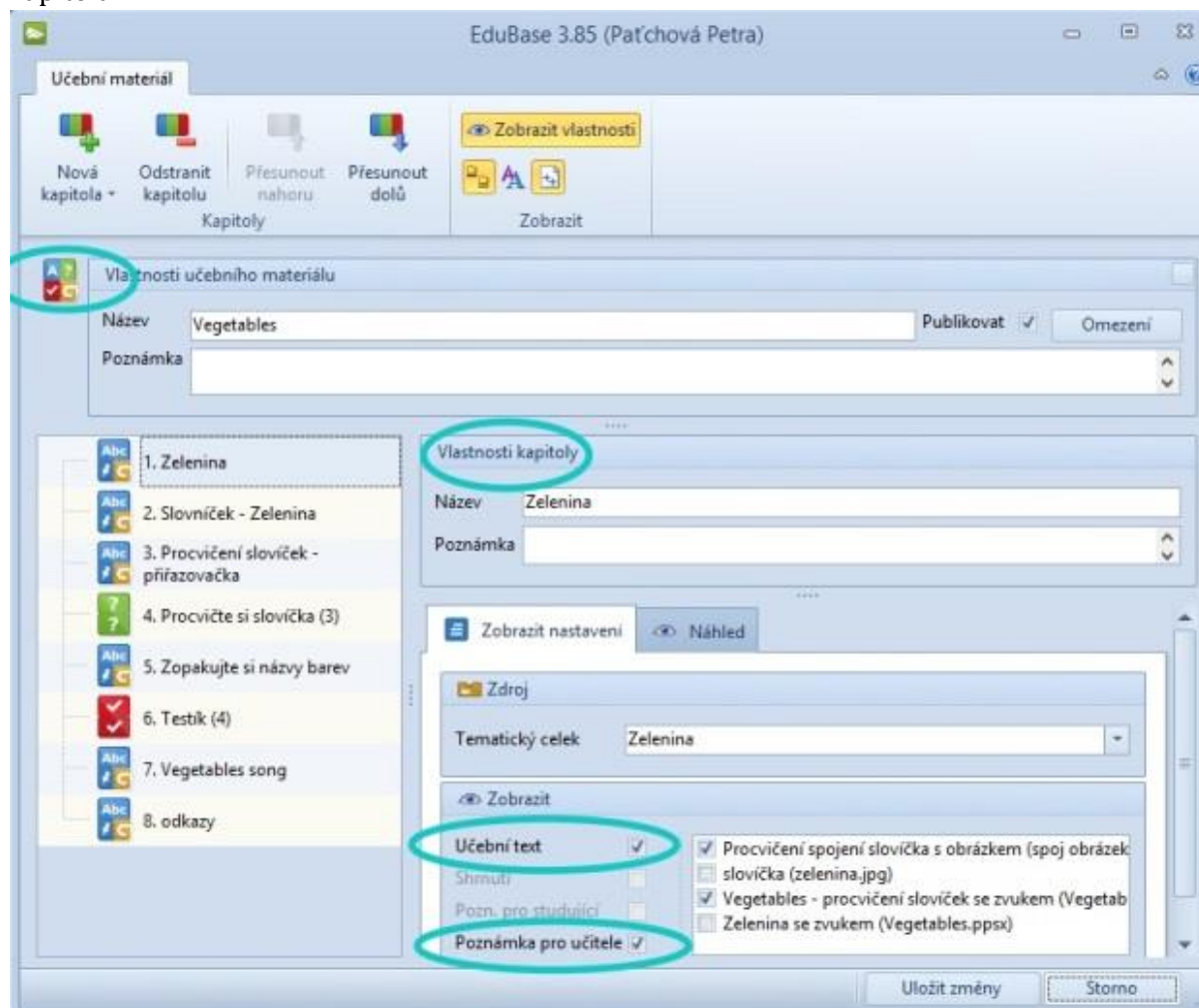
V knihovně výukových objektů tvoříme taktéž otevřené  a testové otázky . V obou případech jednoduše klepnete na tlačítko **Nová** a vyplníte pole zadání a dál postupujete v zadávání parametrů otázky (zadaná Odpověď, popřípadě Návod a Řešení, respektive typ testové otázky, počet možných odpovědí apod.).

6.2 Sestavení učebních materiálů

Učební materiály jsou vytvářeny z již hotových výukových objektů, které byly připraveny v Knihovně výukových objektů. Podle potřeby tak můžete vytvářet různé – předdefinované – typy učebních materiálů.

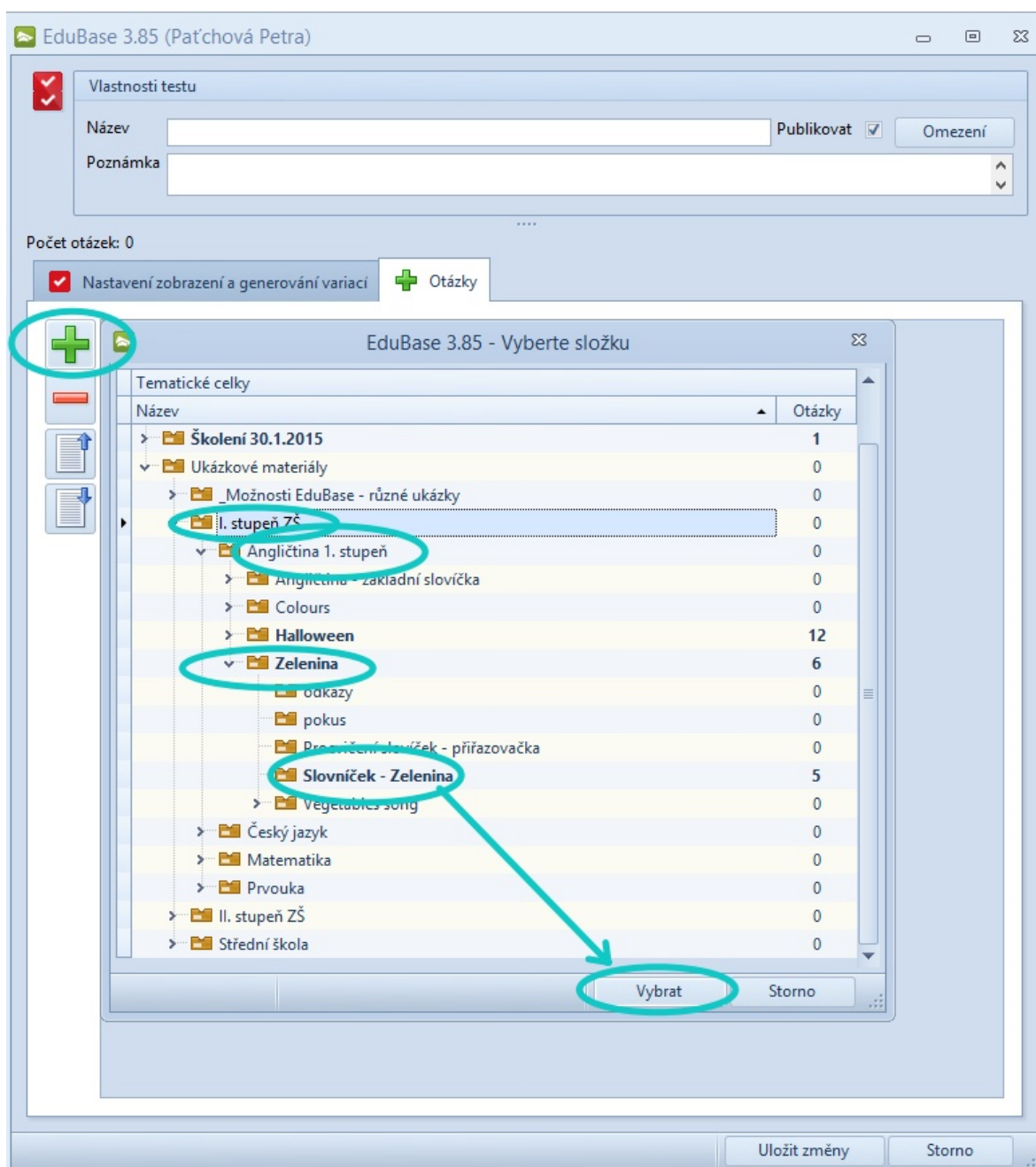
6.2.1 Učebnice

Jak bylo uvedeno výše, učebnice obsahuje veškeré možné typy výukových objektů a tvoří jejich logicky provázanou strukturu. Jednotlivé kapitoly učebnice mohou obsahovat **učební text** (doplňný o multimediální prvky, hypertextové odkazy a přiložené soubory), **testy** a **písemky**. Níže uvedený obrázek znázorňuje, jak se v autorské aplikaci nastavují parametry pro danou kapitolu.



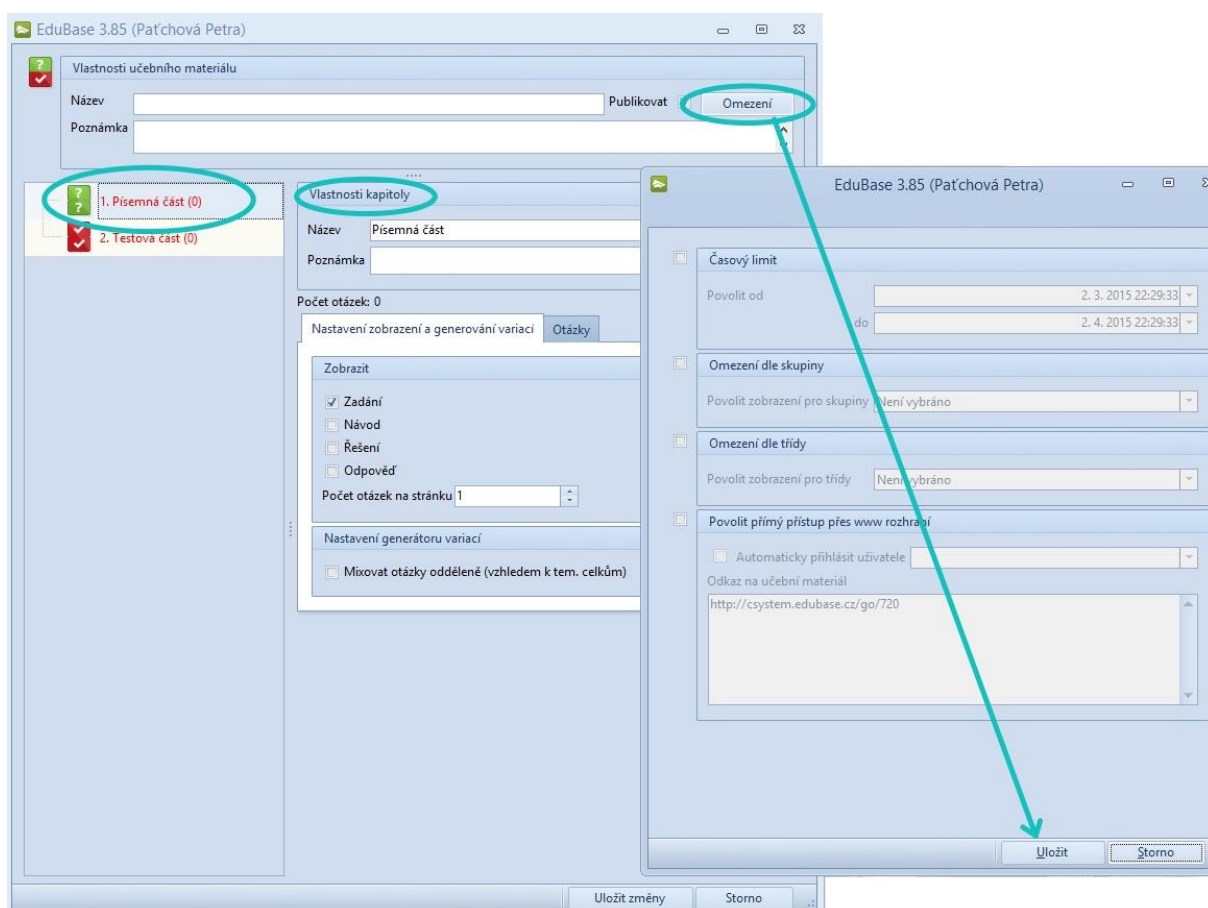
6.2.2 Test

Test je učební materiál složený pouze z testových otázek. Na základě svých požadavků navolíte v databázi testových otázek ty, které chcete do vytvářeného testu zařadit, případně z jakého tematického okruhu čerpat, jak otázky variovat, jestli povolit opakování testu. Můžete zvolit časový limit či jiná omezení a další parametry.



6.2.3 Písemka

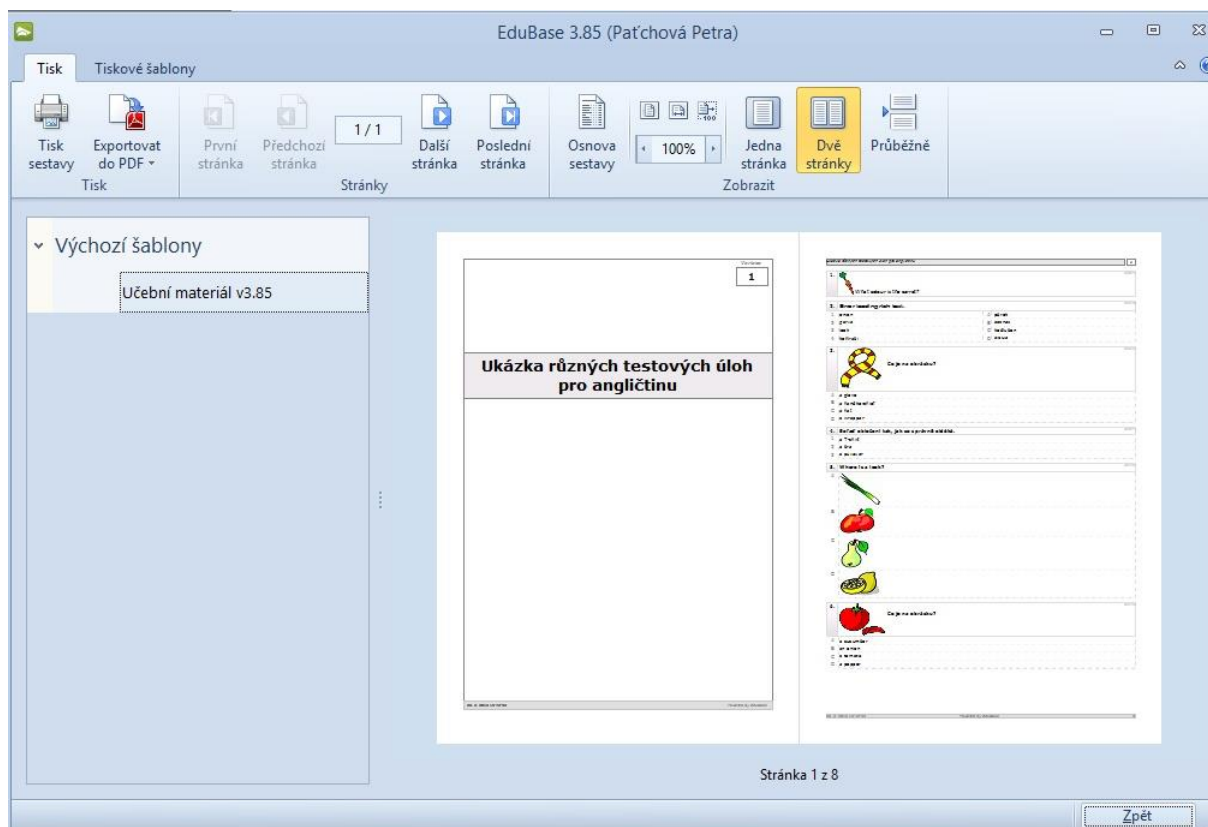
Písemka obsahuje pouze otevřené otázky. Lze ji využít jak pro získání zpětné vazby od žáka, tak jako zkušební materiál u tabule či ji použít jako domácí úkol. Vyhodnocení písemky je individuální vzhledem k užitému typu otázek a učitel rozesílá výsledky žákovi sám.



6.3 Tisk variací učebních materiálů

Další z výjimečných vlastností programu Edubase je tisk připravených učebních materiálů. Jednoduše ovladatelná funkce nabízí možnost jeden test variovat, a vy se tak můžete rozhodnout, zda všichni žáci dostanou stejnou variantu testu, nebo bude mít každý žák variantu jinou.

Pohodlný tisk např. testů lehce doplníte odpovědními kartičkami, a tak vám vytisknuté sady učebních materiálů vydrží i pro několik ročníků.



Present simple / Present continuous

1

- Oh thanks! _____ ice-cream.
A I like
B I do like
C I'm liking
- Look at the shoes that his mum.....
A does wear.
B wears.
C is wearing.
- I'm sorry, I don't understand what
A you're saying.
B you say.
C do you say.
- Peter _____ very often.
A does run
B is running
C runs
- _____ to the radio?
A Are you listening
B Listen you

Present simple / Present continuous

Variace č.:

Jméno

příjmení:

Třída:

Datum:

1

2

3

4

5

Present simple / Present continuous

Variace č.:

Jméno

příjmení:

Třída:

Datum:

1

2

3

4

5

Present simple / Present continuous

2

- Peter _____ very often because he's late.
A does run
B runs
C is running
- I usually drive but today my car.....
A don't work.
B doesn't working.
C isn't working.
- Ted looks scared. What.....
A is he watching?
B does he watch?
C he watches?
- She _____ the piano every day.
A does play
B is playing
C plays

Present simple / Present continuous

3

- Peter _____ very often because he's late.
A is running
B does run
C runs
- Where _____ tomorrow?
A do you go
B are you going
C you go
- Look at the shoes that his mum.....
A does wear.
B is wearing.
C wears.
- She _____ the piano every day.
A is playing
B does play
C plays
- Peter _____ because he's late.
A does run
B runs
C is running

7 Použité zdroje

Ostatní obrázky jsou náhledy prostředí EduBase.