

Sada
didaktických
rad a příkladů
dobré praxe

EDUBASE

ANGLICKÝ JAZYK

11 – 15 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	Představové rozhraní EduBase.....	8
3.1	Výběr vzdělávacího materiálu	8
3.2	Probírání nového učiva.....	9
3.2.1	Učebnice	9
3.2.2	Obrázky.....	9
3.2.3	Zvuky	10
3.2.4	Video	11
3.2.5	Interaktivní cvičení.....	11
3.2.6	Přiložené soubory.....	12
3.3	Synchronizace výuky	13
3.4	Kontrola a dohled nad přihlášenými uživateli.....	13
3.5	Učitel'ský tablet.....	14
3.6	Režim prezentace ad.....	14
4	Procvičování a ověřování znalostí	15
4.1	Testové otázky, jejich typy a využití.....	15
4.2	Otevřené otázky a jejich využití	16
4.3	Komplexní didaktické testy: spuštění, vypracování, dokončení, vyhodnocení, databáze.....	16
5	Aktivity na webovém rozhraní EduBase.....	18
5.1	Průřezové aktivity.....	18
5.2	Aktivity se slovy	20
5.2.1	Slova a věty.....	20
5.2.2	Náhodná písmena.....	21
5.2.3	Slovní hry a Slovní hry PLUS.....	22
6	Autorská aplikace EduBase – prostor pro vytváření výukových materiálů.....	24
6.1	Knihovna výukových materiálů.....	25

6.1.1	Práce s učebním textem.....	25
6.1.2	Poznámky	29
6.1.3	Otevřené otázky a testové otázky.....	29
6.2	Sestavení učebních materiálů	29
6.2.1	Učebnice	30
6.2.2	Test.....	30
6.2.3	Písemka	31
6.3	Tisk variací učebních materiálů.....	32
7	Použité zdroje	33

1 ÚVOD



Současná doba i současné vzdělávání je velmi úzce spjata s elektronikou a digitálními technologiemi. Na jedné straně je velké množství dostupných materiálů, které mohou být – pokud se najde vhodný způsob – efektivně zapojeny do výuky, na straně druhé je generace dnešních žáků druhého stupně ZŠ (nebo žáků odpovídajícího nižšího gymnázia), kteří s digitálními technologiemi vyrůstají už od malička. Na učiteli je, zda bude tento nový způsob života pouze hanět, nebo zda jej využije a umožní žákům, aby své dovednosti v oblasti ICT zužitkovali. Dá se předpokládat, že pro žáky bude hodina obohacená o prvky ICT mnohem zábavnější a přínosnější – jednoduše proto, že jim je toto prostředí blízké a umějí se v něm snadno pohybovat. Učitelé zase tyto technologie a vhodně zvolené programy usnadní práci jak ve fázi přípravy, tak během samotného vyučování.

Optimální možností je v tomto případě e-learningový systém EduBase, který nabízí komplexní zázemí pro přípravu a prezentaci učiva. Rozhodně se však nepředpokládá, že digitální technologie zcela nahradí klasickou náplň vyučování, a je na každém konkrétním pedagogovi, jak níže předložené informace pojme, přizpůsobí vlastním potřebám a jednotlivé prvky zařadí do výuky. Domníváme se ovšem, že jejich systematické a promyšlené užívání vaše vyučování obohatí, zefektivní a zpřístupní vašim žákům.

Na následujících stránkách získáte podrobné informace o programu EduBase, jeho možnostech a využití ve výuce v propojení s klasickými počítači a notebooky, ale i interaktivní tabulí, žákovskými tablety 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.

Systém EduBase nabízí jedinečnou možnost, jak novou látku zpracovat jednoduše a zábavně a využít při tom všechny dostupné výhody ICT prostředí. 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.

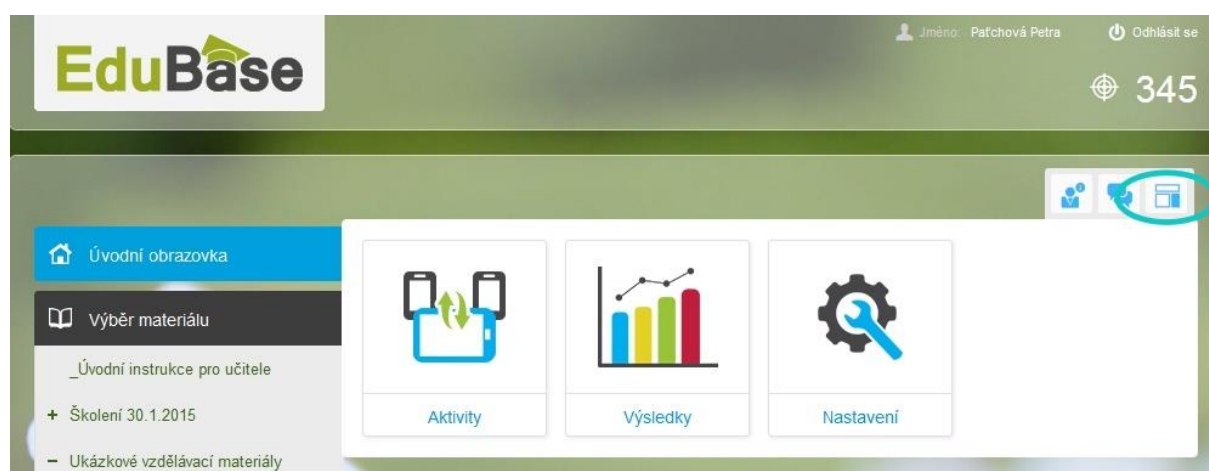
Následující text je rozdělen do čtyř kapitol. První kapitola představuje obecné informace o programu Edubase, který je dostupný na webovém rozhraní, a o autorské aplikaci EduBase určené pro tvorbu vzdělávacích materiálů. Ve druhé kapitole se podrobněji seznámíte s webovým rozhraním Edubase. Ukážeme si, 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

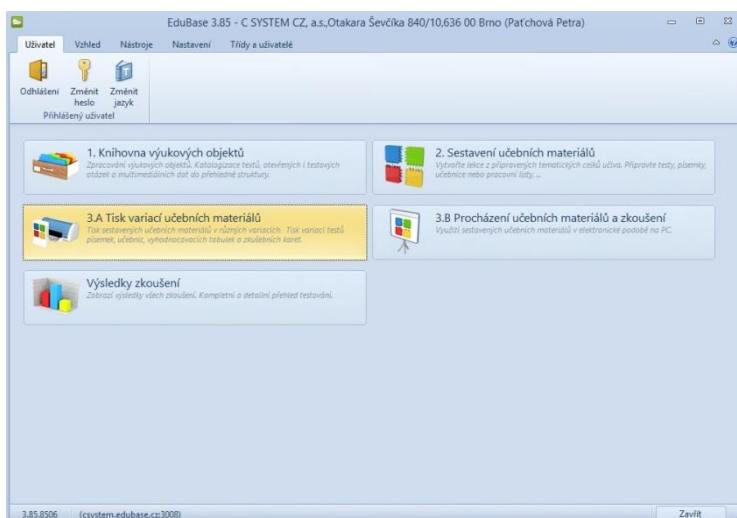
Program EduBase je rozdělen na dvě sekce, přičemž jedna je dostupná přes webové rozhraní www.edubase.cz a druhá – autorská aplikace – vyžaduje originální software. Do obou prostředí se uživatel přihlašuje svým uživatelským jménem a heslem.

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.



Prostředí autorské 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 otevření **Knihovny výukových materiálů** zobrazí po levé straně lišta s obdobně řešenou stromovou strukturou nabízející přehled dostupného materiálu.



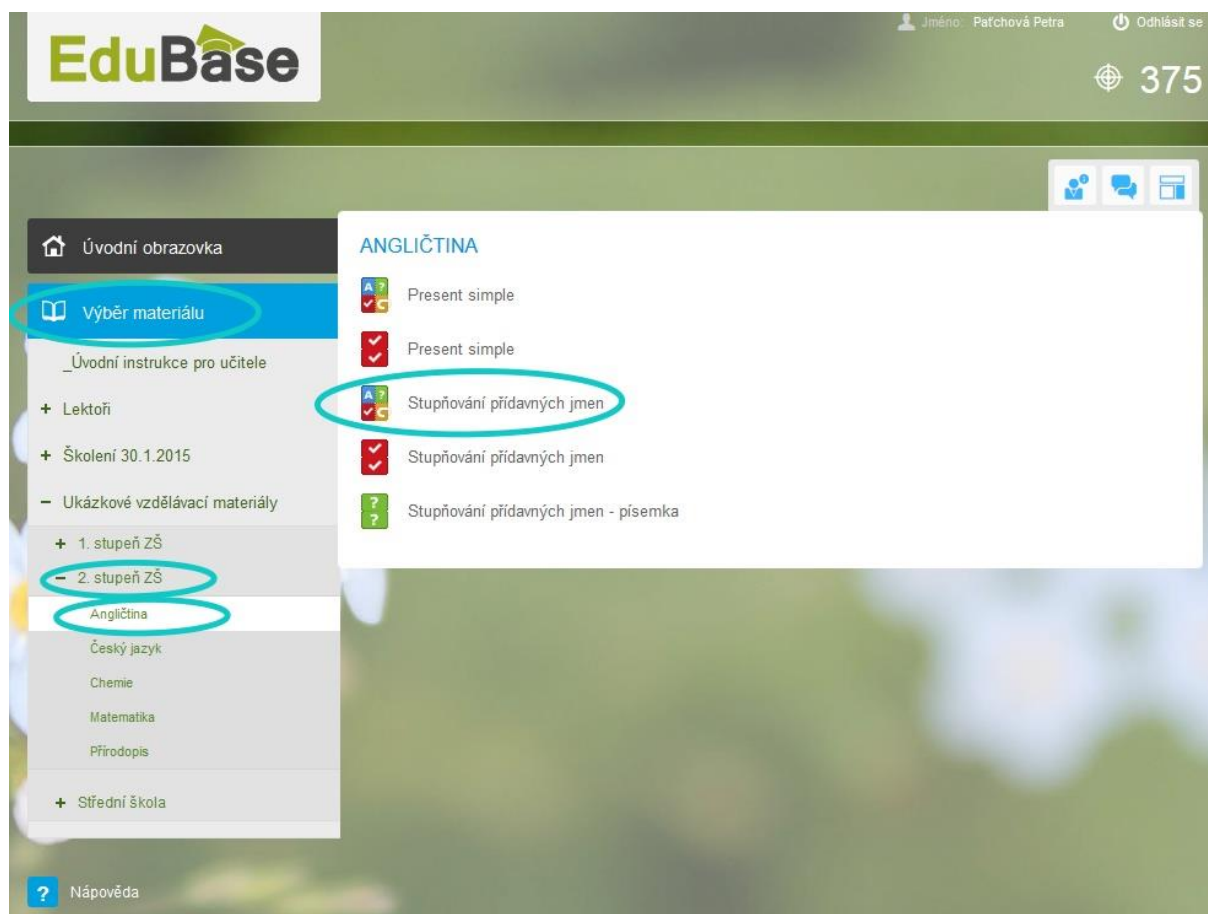
3 Předstabové rozhraní EduBase

V programu EduBase je vzdělávací materiál rozdělen podle účelu využití: učební texty obohacené o multimediální složku slouží k prezentaci 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

Ovládání programu EduBase na webovém rozhraní je velmi intuitivní a odpovídá potřebám uživatele, který je navyklý pracovat s běžnými operačními systémy. Přehled vzdělávacího materiálu (tzv. kapitol) je umístěn ve sloupci po levé straně úvodní obrazovky. Pro snadnou orientaci a pohyb v programu je důležitá ikona „otevřené knihy“  – 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.

Obrázek níže naznačuje, že konkrétní materiál se vybírá 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 sestavena z různých typů učebních materiálů. Učební texty tvoří její základ, ale zdaleka nenaplní její možnosti. Jak napovídá 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, proložit externími odkazy (v rámci kapitol učebnice i na web apod.) či doplnit o přílohy (soubory různých formátů).

Na níže uvedeném obrázku je právě otevřená kapitola Stupňování krátkých přídavných jmen pojatá jako učební text s vloženou tabulkou.

EduBase 244

STUPŇOVÁNÍ PŘÍDAVNÝCH JMEN

Výběr kapitol

- Přídavná jména - úvod
- Přídavná jména - tvary
- Stupňování přídavných jmen - užití
- Song
- Stupňování krátkých přídavných jmen
- Song
- Stupňování dlouhých přídavných jmen
- ☒ Zkuste si vytvořit druhý stupeň přídavných jmen
- Stupňování přídavných jmen - shrnutí
- Anotace a zdroje

STUPŇOVÁNÍ KRÁTKÝCH PŘÍDAVNÝCH JMEN

Short adjectives

Druhý stupeň (**comparative**) většiny krátkých přídavných jmen se tvoří přidáním koncovky - **er** za přídavné jméno.

Třetí stupeň (**superlative**) se tvoří přidáním určitého členu "**the**" před přídavné jméno a koncovky - **est**.

Adjective	Comparative	Superlative
long	longer	the longest
thick	thicker	the thickest
small	smaller	the smallest
short	shorter	the shortest
young	younger	the youngest
light	lighter	the lightest
great	greater	the greatest
narrow	narrower	the narrowest
sweet	sweeter	the sweetest
cheap	cheaper	the cheapest

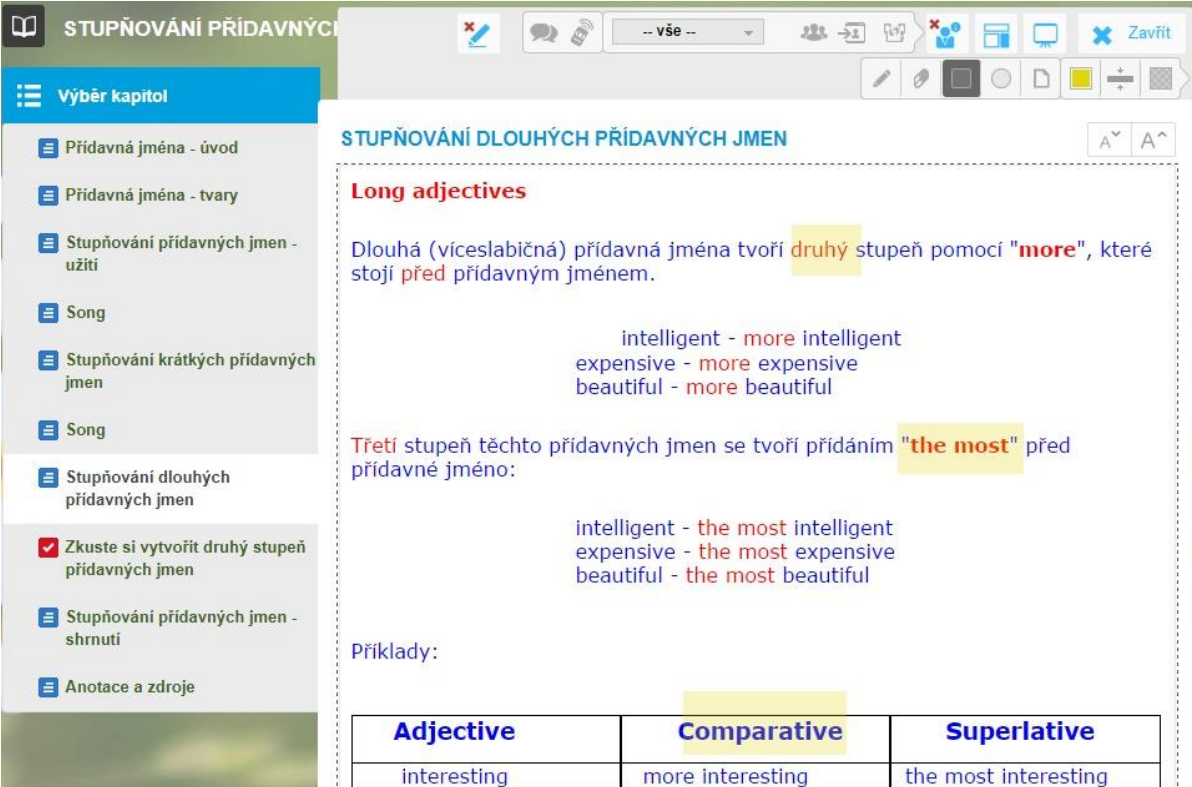
3.2.2 Obrázky

Obrázky tvoří běžnou složku 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.,



kteří studenti díky funkci **Kreslení**  mohou jednoduše doplňovat, spojovat, zvýrazňovat, podtrhávat apod.

Pomocí Kreslení lze ovšem upravovat i jakýkoliv jiný materiál otevřený v EduBase. Zde například text k prezentaci nového učiva, který můžete během výkladu různě zvýrazňovat a označovat.



STUPŇOVÁNÍ DLOUHÝCH PŘÍDAVNÝCH JMEN

Long adjectives

Dlouhá (víceslabičná) přídavná jména tvoří **druhý** stupeň pomocí "**more**", které stojí **před** přídavným jménem.

intelligent - **more** intelligent
expensive - **more** expensive
beautiful - **more** beautiful

Třetí stupeň těchto přídavných jmen se tvoří přidáním "**the most**" před přídavné jméno:

intelligent - **the most** intelligent
expensive - **the most** expensive
beautiful - **the most** beautiful

Příklady:

Adjective	Comparative	Superlative
interesting	more interesting	the most interesting
delicious	more delicious	the most delicious

3.2.3 Zvuky

Do učebního materiálu lze v EduBase vkládat i různé zvukové záznamy, což je nezbytnou a neocenitelnou součástí každé výuky cizích jazyků. V EduBase můžete pracovat s různými formáty (VAW, MP3, MP4 ad.), přičemž formát MP3 lze přehrát přímo v učebním textu. Stačí kliknout na šipku „play“ na malém přehrávači a zvukový záznam se spustí.



3.2.4 Video

Součástí vzdělávacího materiálu může být i video. Prostřednictvím různých videoklipů rozšíříte výuku jak o mluvené slovo, tak o sledování mluvčího během projevu. Žák může pozorovat jeho mimiku při výslovnosti, typická gesta apod. Běžně se zařazují také videoklipy písní, 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

Obrovskou výhodou programu EduBase je propojení s programem EduRibbon. Ten slouží jako databáze interaktivních úloh a zároveň je prostředím, kde si takové úlohy můžete snadno vytvořit.

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.eduribbon.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).

Do učebního textu je možné vložit i odkaz na stránky EduRibbon a studenti tak mohou danou úlohu vypracovat on-line.

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.

STUPŇOVÁNÍ PŘÍDAVNÝCH JMEN

Výběr kapitol

SONG

POSLOUCHEJTE A DOPLŇTE...

Adjectives in song

EduRibbon
YOUR INTERACTIVE WORLD

"Everything At Once"
Lenka

As _____ as a fox, as _____ as an ox
As _____ as a hare, as _____ as a bear
As _____ as a bird, as _____ as a word
As _____ as a mouse, as _____ as a house

All I wanna be, all I wanna be, oh
All I wanna be is everything

As _____ as a wolf, as _____ as a tooth
As _____ as a bite, as _____ as the night
As _____ as a song, as _____ as a wrong
As _____ as a road, as _____ as a toad

strong deep big
mean sly neat
long ugly right
sweet brave free sharp
quiet fast dark

Slovíčka, která nenáší, si vyhledaj ve slovníku a zapíš do sešitu.
Příkladu si můžeš poslechnout zde:
<https://www.youtube.com/watch?v=wE3KvDNGTgE>

© 2012 Dosli

Sdílet na Facebook Odeslat snímek učiteli

3.2.6 Příložené soubory

Mimo výše uvedené multimediální prvky 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 výraz „Lyrics“.

3.3 Synchronizace výuky

Unikátní funkcí EduBase, která se vám bude hodit během vyučování, je **synchronizace výuky**.

Nachází se v **Učitelských nástrojích** pod ikonou  **Poslat studentům**. S její pomocí rozešlete na žákovská zařízení materiály, s nimiž chcete pracovat. Současně tyto materiály i na studentských zařízeních ovládáte, takže máte jistotu, že studenti 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.



Takto 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 můžete využít 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 můžete pracovat se dvěma základními skupinami otázek: testovými  a otevřenými .

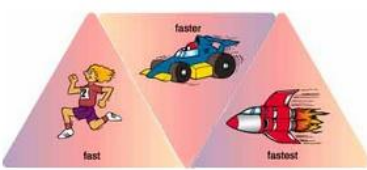
4.1 Testové otázky, jejich typy a využití

V rámci testových otázek nabízí program EduBase čtyři základní typy, a to:

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.

4 / 9

Vyber správnou odpověď:



A ☐ A car is slower than a space rocket.
B ☐ A car is as fast as a space rocket.
C ☐ A boy is faster than a car.

Uspořádací otázka: Odpověď na tuto otázku je složena z několika částí, které je potřeba seřadit do správného pořadí. Otázka na obrázku např. vybízí studenta k tomu, aby seřadil tvary přídavného jména od prvního do třetího stupně. Podobně lze tento typ otázky použít na uspořádání slovosledu ve větě, sestavení logické posloupnosti dějů ve vypravování apod.

5 / 9

Uspořádej tvary přídavného jména od prvního do třetího stupně:

2

1

3

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

3 / 9

Přiřaď obrázek k textu:

1  A ☐ A caterpillar is faster than a snail

2  B ☐ The dog is smaller than a cow.

3  C ☐ Al is fattest of them.

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 zadané 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 (better – BETTER – Better atd.)

6 / 9

Doplň správné tvary přídavných jmen:

32540

The dog is ... friend of a man. (good)



4.2 Otevřené otázky a jejich využití

Otevřené otázky jsou takové otázky, na které student odpovídá vlastními slovy. V tomto případě není v možnostech programu, aby otázku opravil, a proto hodnocení a správné řešení poskytuje studentovi 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 student svou vlastní verzi testu, čímž se eliminuje možnost opisování, ale ani jeden student, 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.

A^v A[^]

4 / 9

32876

Spoj první a třetí stupeň přídavných jmen

1	bad	A	≡	the eldest
2	good	B	≡	the worst
3	old	C	≡	the best

< Předchozí
✓ Vyhodnotil test a zobrazil výsledky
Další >

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

VÝSLEDKY

Jméno: Patchová Petra	Třída:
Doba zahájení: 26.2.2015 23:21	Doba ukončení: 26.2.2015 23:31
Celkový počet otázek: 9	Zobrazeno otázek: 9
Rozsah bodů: 0 → +9	Dosaženo bodů: 7

Celková úspěšnost: 78%

↻ Zkusit znovu

1 / 9

new

✗

👁 Ano

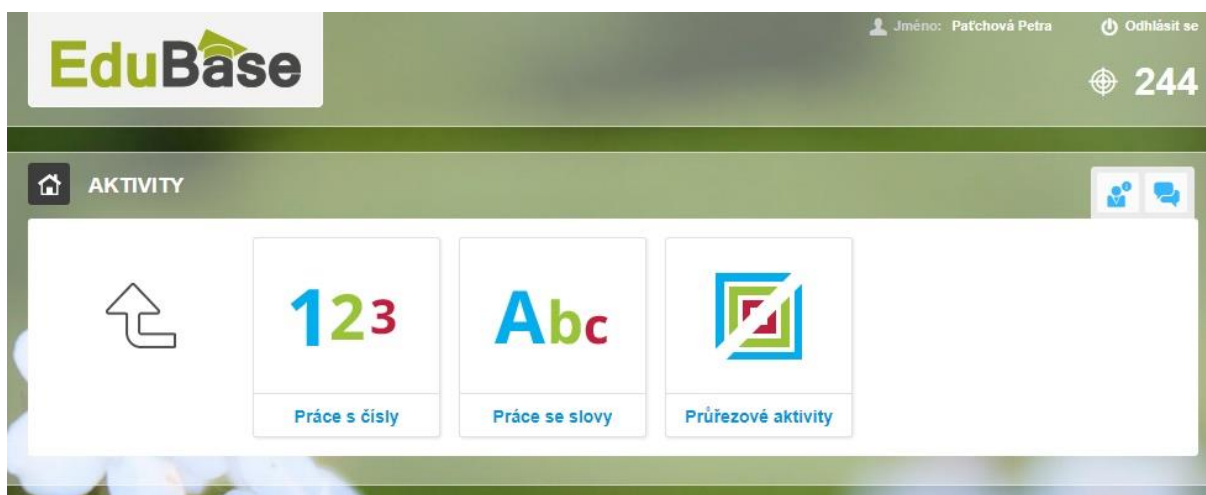
✓ newer

🚩 0

< 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 primárně vyvinuty 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 studenty 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 student přidělen. U označení **Vlastní** můžete volit takový název, který žáky rozdělí tematicky, podle probíraného učiva.

ROZDĚLIT DO SKUPIN

Momentálně je k Vašemu účtu přihlášeno 0 uživatelů. Do kolika skupin je chcete rozdělit:

5

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

☐ Číslem

☐ Písmenem

☒ Vlastní

NÁZVY SKUPIN:

good

long

nice

old

short

NASTAVENÍ:

☒ Různé barvy skupin

Odeslat aktivitu

?

Rychlá otázka

Rychlou otázku volíte tehdy, chcete-li zjistit aktuální stav ve třídě. Pomocí této funkce rychle a jednoduše určíte, jestli žáci dovedou odpovědět na otázku týkající se znalostí probíraného učiva (porozumění textu, procvičení slovní zásoby apod.) nebo se dozvíte, jaký mají názor na danou problematiku (hlasování) apod. Můžete použít buď zjišťovací otázku (student odpovídá ano/ne), testovou otázku (student volí z možností a, b, nebo c), nebo otevřenou otázku (student odpoví vlastními slovy). Poté, co studenti na otázku odpoví, zobrazí se učiteli graficky zpracované výsledky.

RYCHLÁ OTÁZKA

TYP OTÁZKY
Rychlá otázka se zašle všem přihlášeným z vybrané třídy a všem přihlášeným přes PIN.

☐ Ano
☐ Ne

A☐
B☒
C☐

4x

Odeslat aktivitu

Aktivita bude odeslána na 0 zařízení.

19

5.2 Aktivita se slovy

Pomocí programu EduBase můžete velmi jednoduše reagovat na aktuální situaci ve třídě. S Aktivitami EduBase jste během krátkého času schopni zadat cvičení celé třídě – vyžaduje pouze aktivní studentská zařízení, na která se z učitelského zařízení rozešlou potřebné informace.

Jedná se o jakousi alternativu k práci s nejrůznějšími 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.



5.2.1 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 studentská zařízení. Pokud je zatržena volba **Různé barvy vět**, mohou studenti 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 studenty) vymyslíte.

SLOVA A VĚTY

Moje sady Uložit sadu

Zadejte slova nebo věty. Pomocí tlačítka ENTER oddělíte jednotlivá slova, části vět nebo celé věty, které se rozhodí a zobrazí na žákovských tabletech. Každá věta může mít jiný barevný podklad.

Momentálně je k Vašemu účtu přihlášeno 0 uživatelů.
Vaše sada obsahuje 15 slov.

SADA:

Věta č. 1

Help I need somedoby

Věta č. 2

help not just anybody

Věta č. 3

help you know I need someone

Věta č. 4

Help!

+ Přidat větu

5.2.2 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 studentům zobrazí a která ne (níže na obrázku vidíte jejich barevné rozlišení, kdy zatržená na černém pozadí studenti neobdrží). Studenti 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:

3 Počet barev pozadí

☒ Zobrazovat malá písmena

☐ Zobrazovat velká písmena

5.2.3 Slovní hry a Slovní hry PLUS

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

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.

Obrázky níže ukazují, jak vidí aktivitu Slovní hry PLUS pedagog při zadávání (zvolená písmena, průběžné vyhodnocování a aktivita jednotlivých studentů zapojených do hry) a jak se zobrazuje studentovi.

SLOVNÍ HRY

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:

0 Časový limit v minutách (0 – bez časového limitu)

10 Počet písmen

☒ Zobrazovat velká písmena

☐ Preferovat samohlásky

☐ Opakovat písmena (maximálně 2x)

☐ Zobrazit výsledky

Aktivita bude odeslána na 0 zařízení.

Slova a věty

Náhodná písmena

Slovní hry

Slovní hry PLUS

SLOVNÍ HRY PLUS

Vybrat a použít data

Moje sady

Aktualizovat

Nová sada

PÍSMENA:

c	e	n	t	y	u	r	d
p	l	o					

NASTAVENÍ:

-

2

+

Časový limit v minutách (0 = bez časového limitu)

00:11

Podle jména

Podle slov

Jméno:	Počet slov:	Slova:
Marek Slabý	3 (2)	cent century plenty
Jiří Honzík	3 (2)	cent rent turn
255	4 (3)	century red ten you
Hana Nováková	2 (0)	century plenty

Odeslat aktivitu

Zobrazit výsledky

Aktivita bude odeslána na 4 zařízení.

00:21

×

c	e	n	t	y	u	r	d
p	l	o					

×

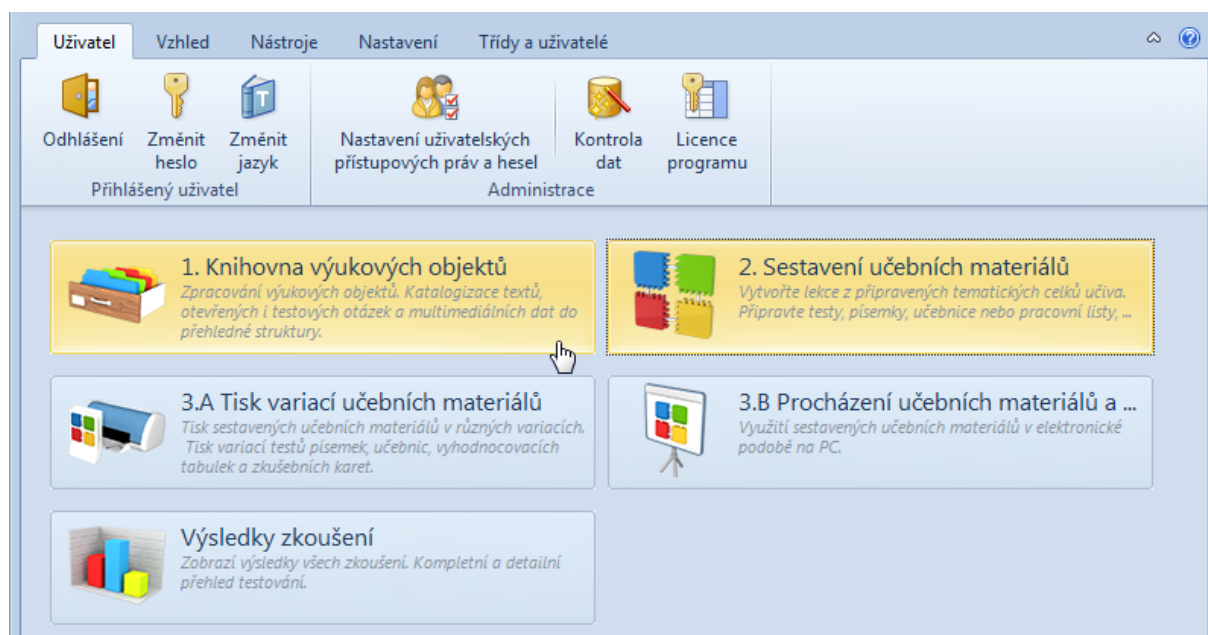
duty

✓

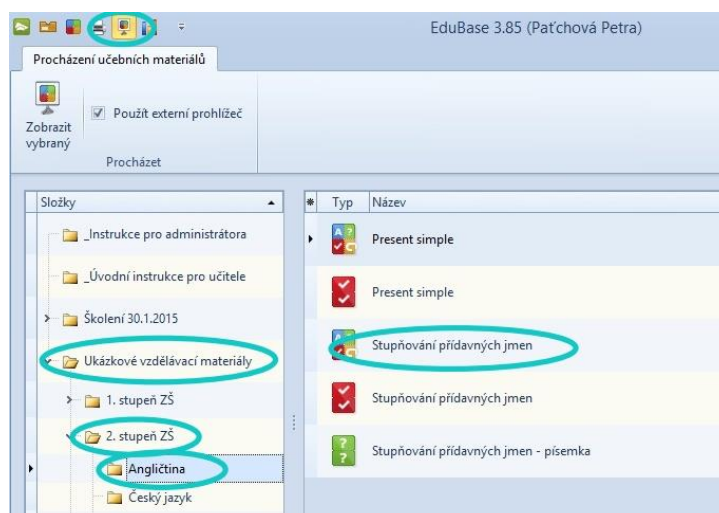
century red ten you

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 studentech a jejich výsledcích.



Sekce Prohlížení učebních materiálů je velmi podobná již zmiňovanému prostředí EduBase dostupnému z webového rozhraní.



6.1 Knihovna výukových materiálů

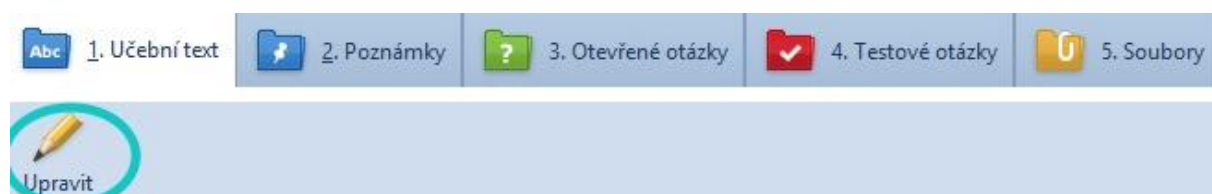
Na následujících stránkách se seznámíte s prostředím autorské aplikace EduBase, které je strukturováno obdobným způsobem jako EduBase dostupná na webovém rozhraní, a to díky stromovému uspořádání materiálů a propracovanému systému ikon, který usnadňuje orientaci a pohyb při tvorbě výukových objektů a 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.

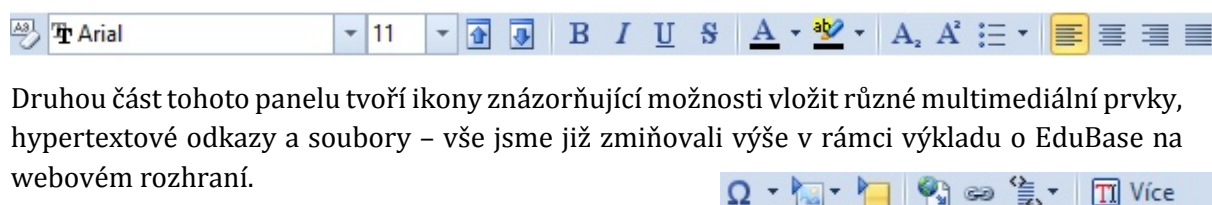
Horní lišta obsahuje ikony potřebné k tvorbě nových objektů, tužka „upravit“ skýtá možnost pracovat a upravovat již hotový objekt.



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.



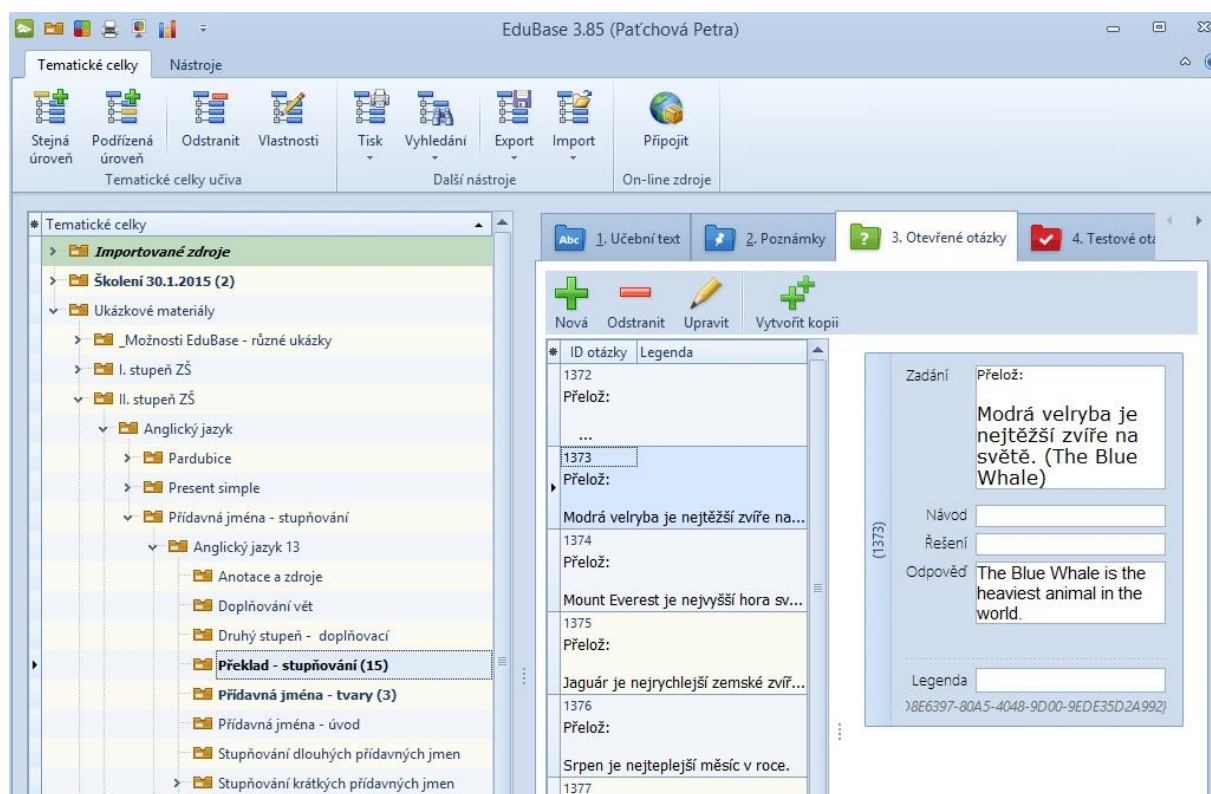
Druhou část tohoto panelu tvoří ikony znázorňující možnosti vložit různé multimediální prvky, hypertextové odkazy a soubory – vše jsme již zmiňovali výše v rámci výkladu o EduBase na webovém rozhraní.

Přídavná jména jsou slovní druhy, které **rozvíjejí** (popisují, určují) podstatná jména - jejich velikost, barvu, tvar, kvalitu, stáří, ...

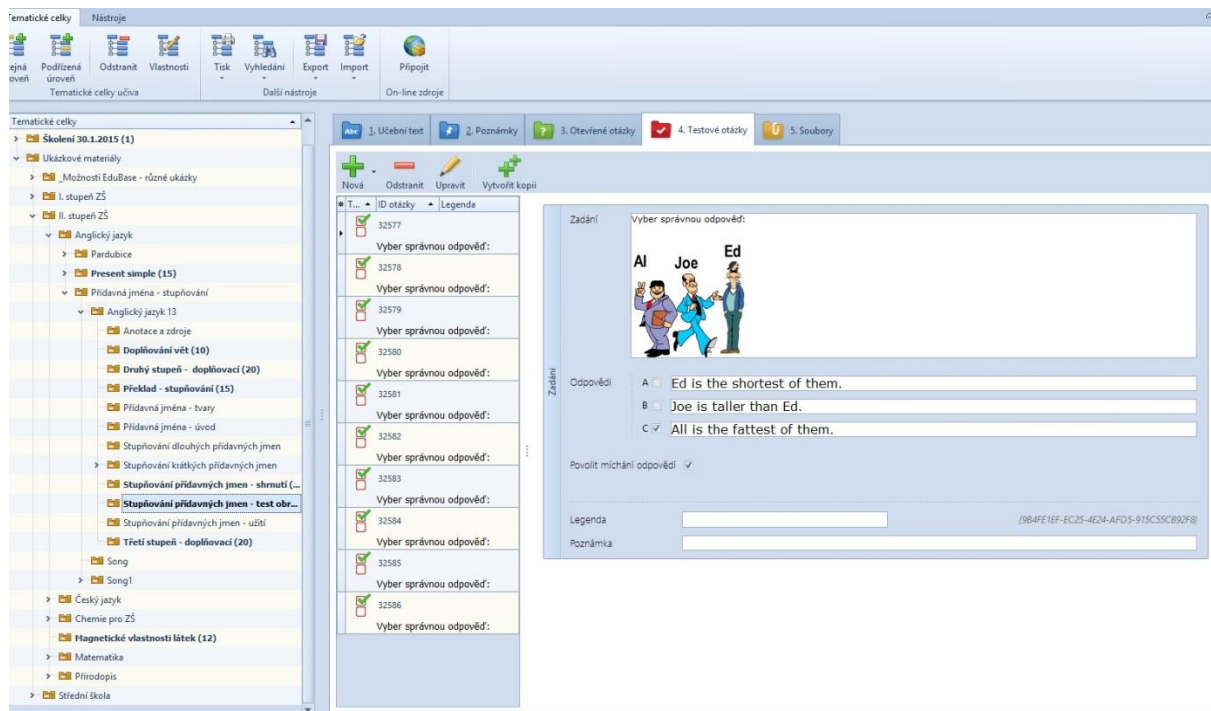


Přídavná jména mají v anglickém jazyce ve všech osobách čísla jednotného i množného **stejný tvar**. Nevýjadřují tedy rod, číslo ani pád.

Ukázka prostředí, ve kterém se tvoří otevřené otázky:

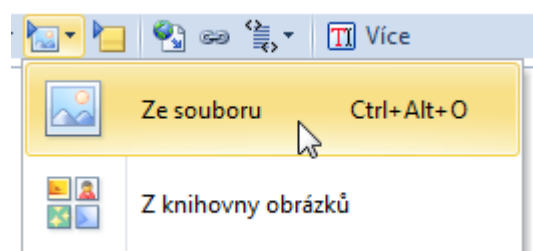


A obdobně tvorba testové otázky:



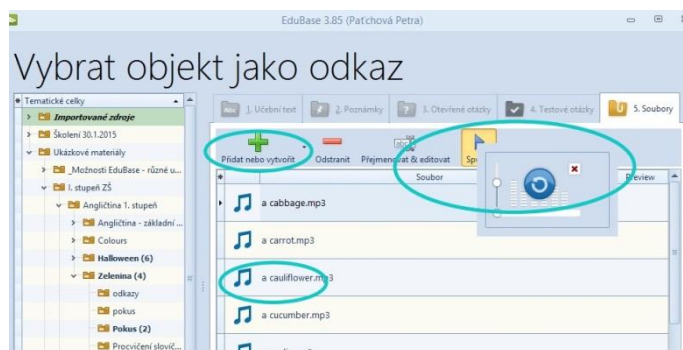
- **Obrázek**

Obrázek lze vkládat přímo do textu prostřednictvím ikon 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 EduBase.



- **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.

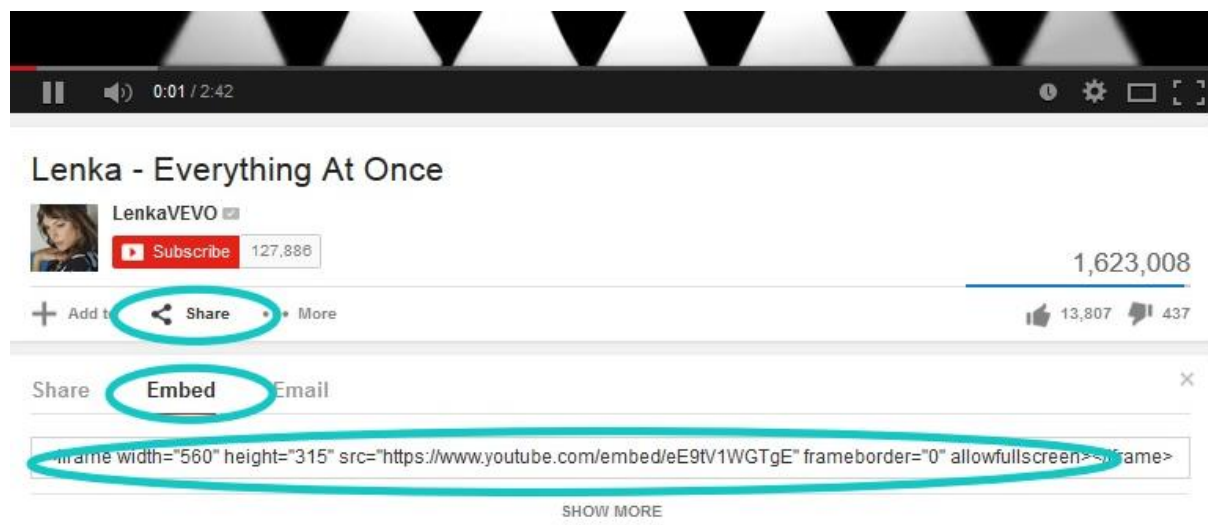


Vkládání zvukového záznamu

- **Video**

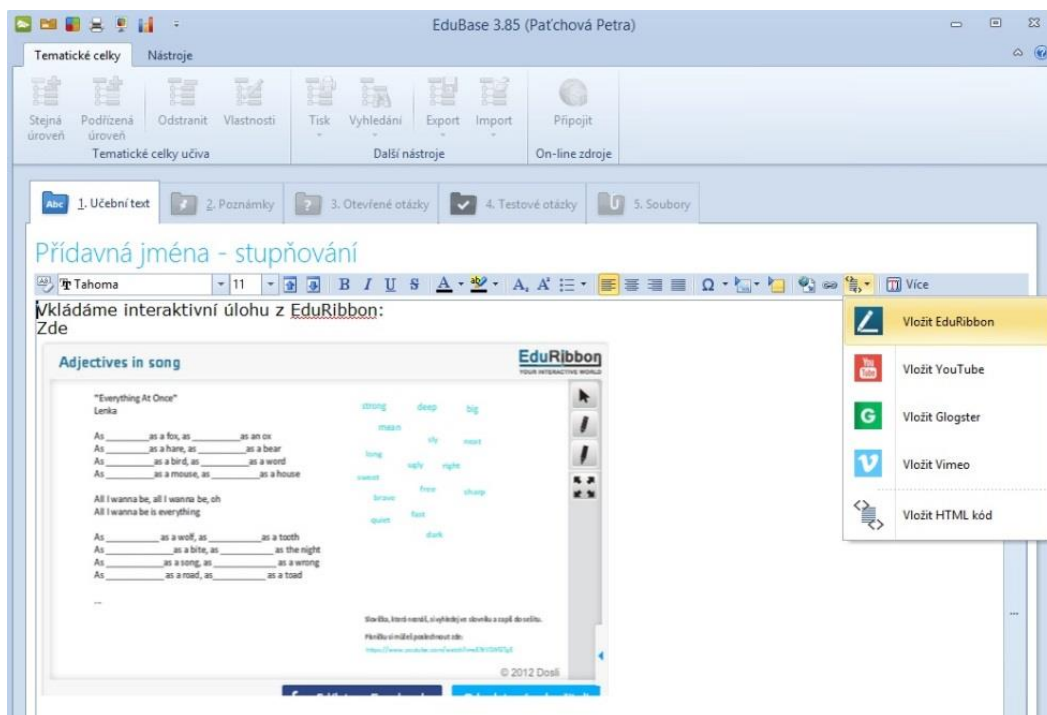
Vložit video, které půjde v učebním textu přímo přehrát, je záležitost několika jednoduchých úkonů. Pokud zvolíte portál Youtube, stačí pod vybraným videem kliknout na tlačítko Sdílet/Share, dále Vložit/Embed a zkopírovat (CTRL+C) zobrazený HTML kód. Ten následně vložíte (CTRL+V) do odpovídajícího políčka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

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

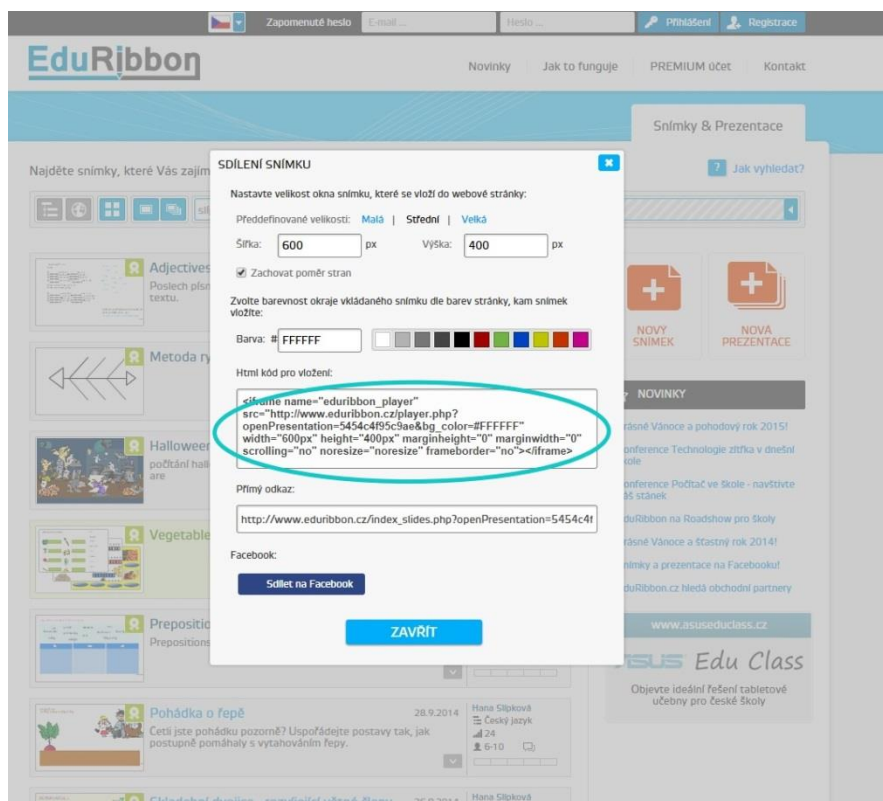


- **Interaktivní úloha**

Interaktivní úloha se vkládá podobným způsobem jako video. Pomocí internetového prohlížeče se připojíte na službu EduRibbon (www.eduribbon.cz), kde najdete (nebo si vytvoříte) požadovanou úlohu a pomocí ikony či tlačítka sdílet  zobrazíte dialogové okno s uvedeným HTML kódem. Ten opět zkopírujete a vložíte již v aplikaci EduBase do odpovídajícího pole.



Otevřené dialogové okno s HTML kódem:



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

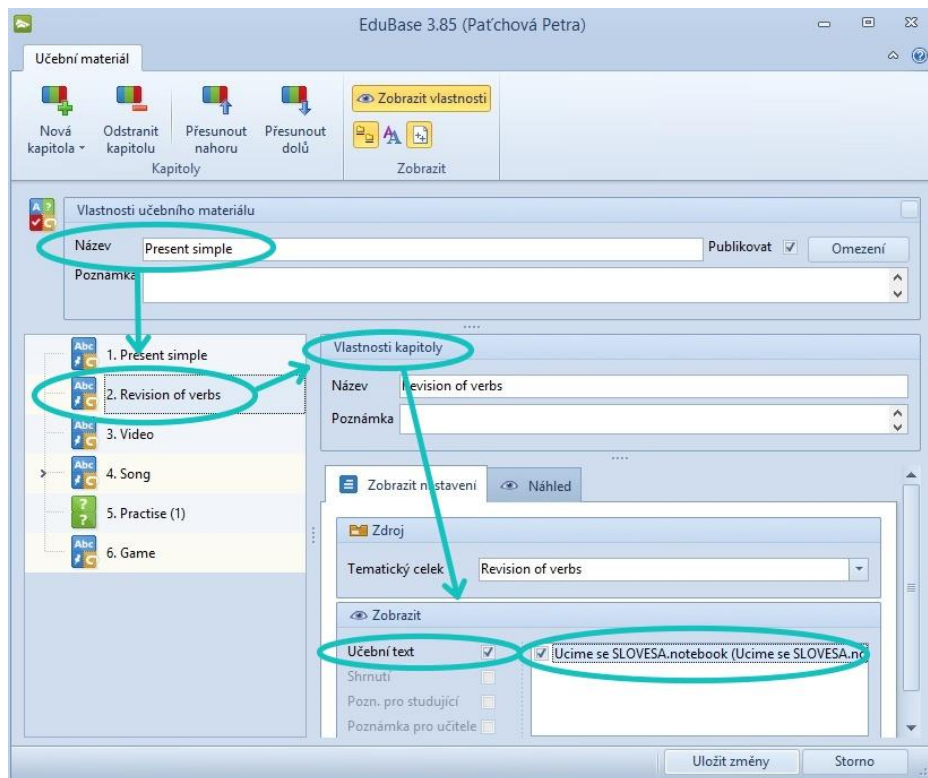
V knihovně výukových objektů tvoříme taktéž otevřené  a testové otázky . V obou případech jednoduše klepnete na tlačítko **Nová** a vyplníte pole zadání a dál postupujete v zadávání parametrů otázky (zadaná Odpověď, popřípadě Návod a Řešení, respektive typ testové otázky, počet možných odpovědí apod.).

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.

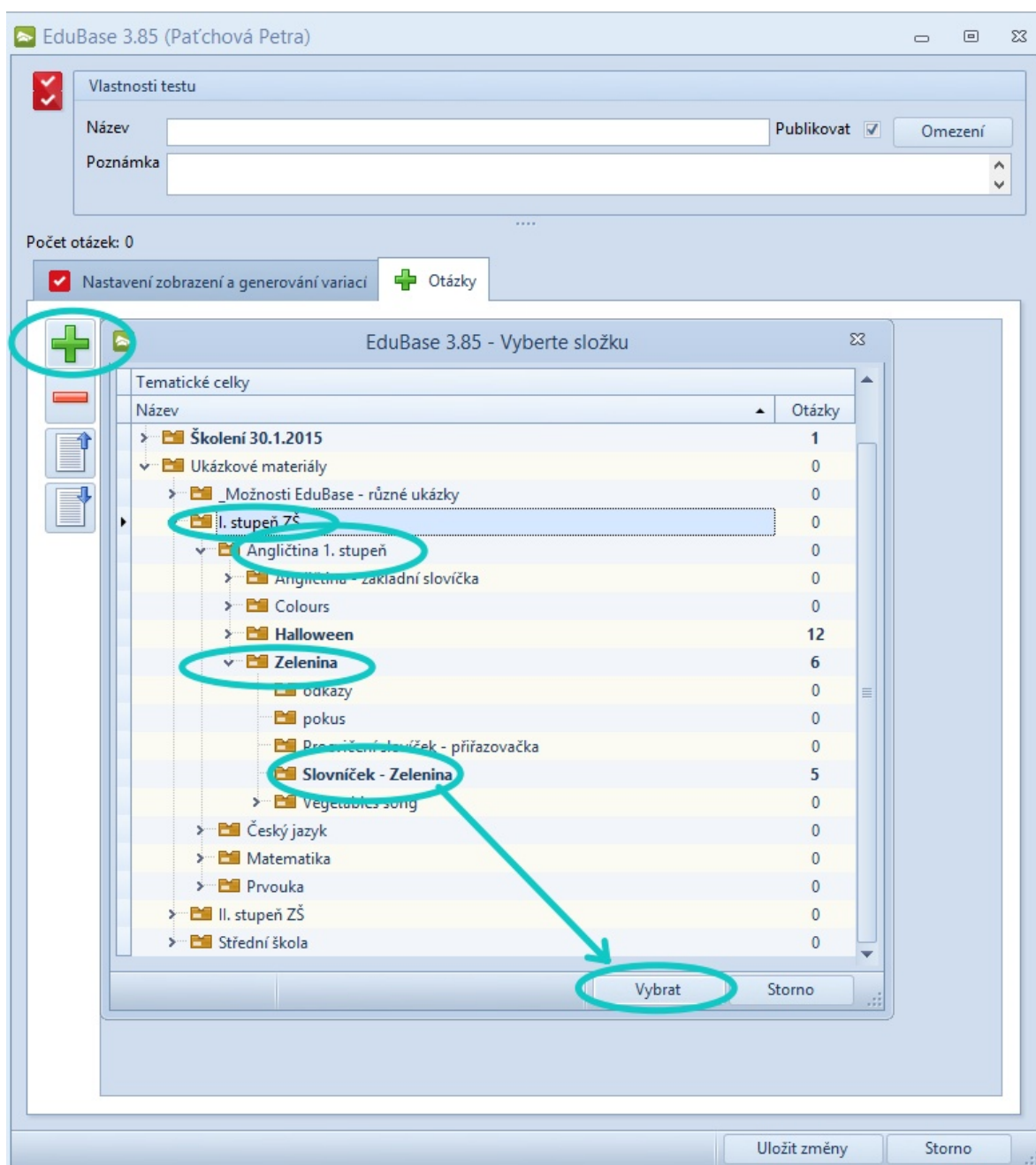
6.2.1 Učebnice

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.



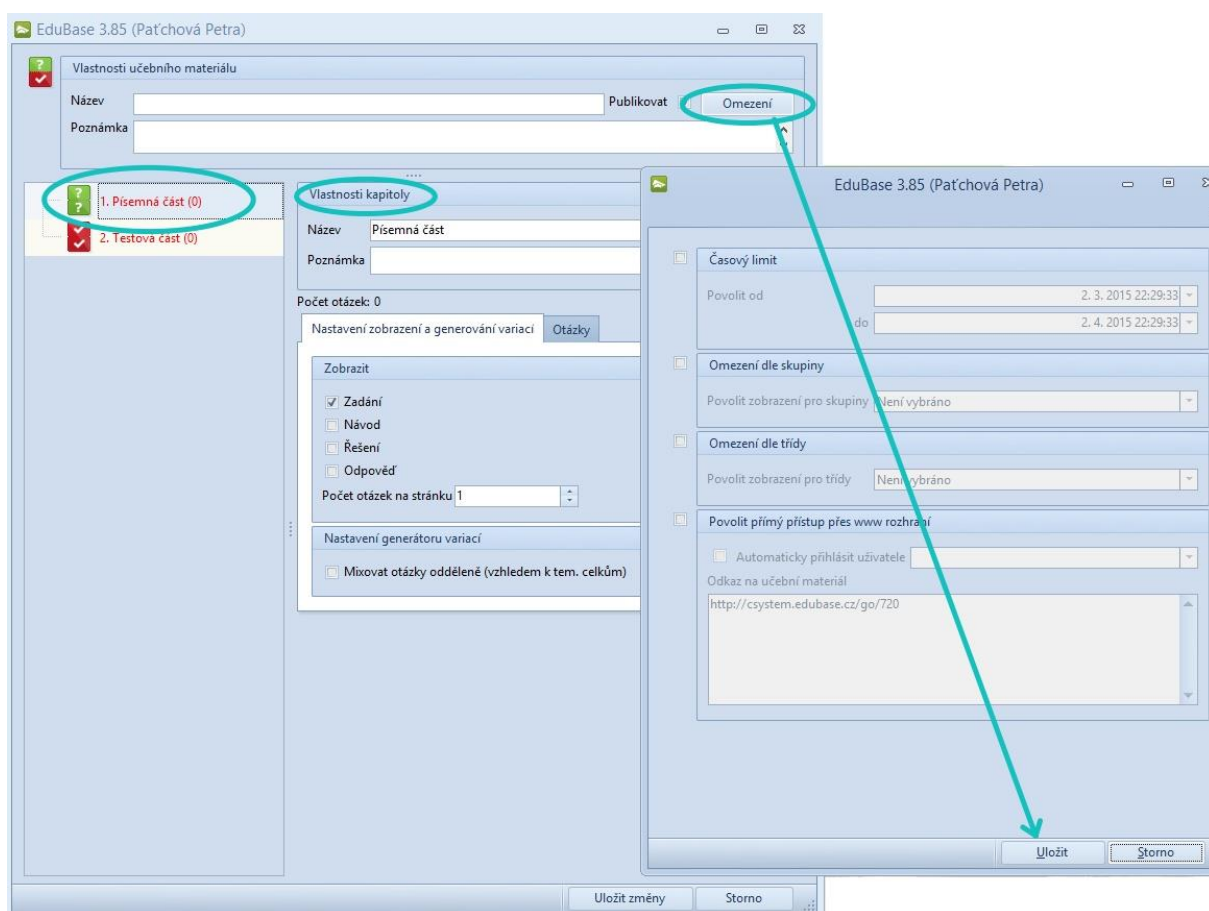
6.2.2 Test

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

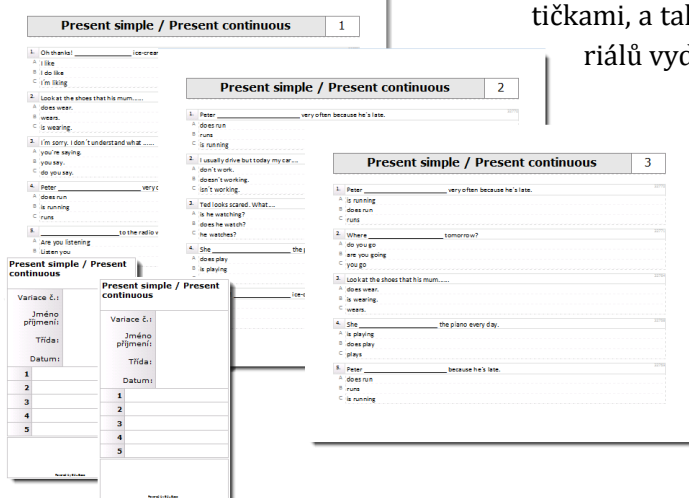
Písemka obsahuje pouze otevřené otázky. Lze ji využít jak pro získání zpětné vazby od žáka, tak jako zkušební materiál u tabule či ji použít jako domácí úkol. Vyhodnocení písemky je individuální vzhledem k užitému typu otázek a učitel rozesílá výsledky žákovi sám.



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 studenti dostanou stejnou variantu testu, nebo bude mít každý student variantu jinou.

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



7 Použité zdroje

Ostatní obrázky jsou náhledy prostředí EduBase.