

Sada tutoriálů představujících jednotlivé nástroje, zdroje a aplikace v praxi daného oboru

Sada tutoriálů

6 – 10 let

**nástrojů
zdrojů**

aplikací

TABLETY DO ŠKOL

— POMŮCKA PRO PEDAGOGA
VE SVĚTĚ DIGITÁLNÍHO VZDĚLÁVÁNÍ

ANGLICKÝ JAZYK



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost

INVESTICE
DO ROZVOJE
VZDĚLÁVÁNÍ

Pavlína Hublová

květen 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

Obsah.....	3
1 Aplikace M8!.....	4
1.1 Základní informace o aplikaci.....	4
1.2 Stručný popis funkcí aplikace.....	4
1.3 Základní struktura aplikace a ovládání.....	4
1.4 Rozšířené funkce aplikace.....	6
2 Aplikace Spell A Word	7
2.1 Základní informace o aplikaci.....	7
2.2 Stručný popis funkcí aplikace.....	7
2.3 Soutěž skupin.....	8
3 Aplikace TickTock reads the clock	9
3.1 Základní informace o aplikaci.....	9
3.2 Stručný popis funkcí aplikace.....	9
4 Aplikace Kids Story Builder	11
4.1 Základní informace o aplikaci.....	11
4.2 Stručný popis funkcí aplikace.....	11
5 Aplikace FlashMe	13
5.1 Základní informace o aplikaci.....	13
5.2 Stručný popis funkcí aplikace.....	13
6 Další užitečné odkazy	15
6.1 Aplikace pro Windows	15
6.2 Online aplikace.....	17
7 Doporučená literatura a citace.....	21

1 Aplikace M8!

1.1 Základní informace o aplikaci

- Zdarma
- Vydavatel: Weydo (Copyright © 2014, Weydo)
- Kategorie: Produktivita
- Přibližná velikost: 0,7 MB
- Věkové hodnocení: 3+

Odkaz ke stažení aplikace: <http://goo.gl/68nSo8>

1.2 Stručný popis funkcí aplikace

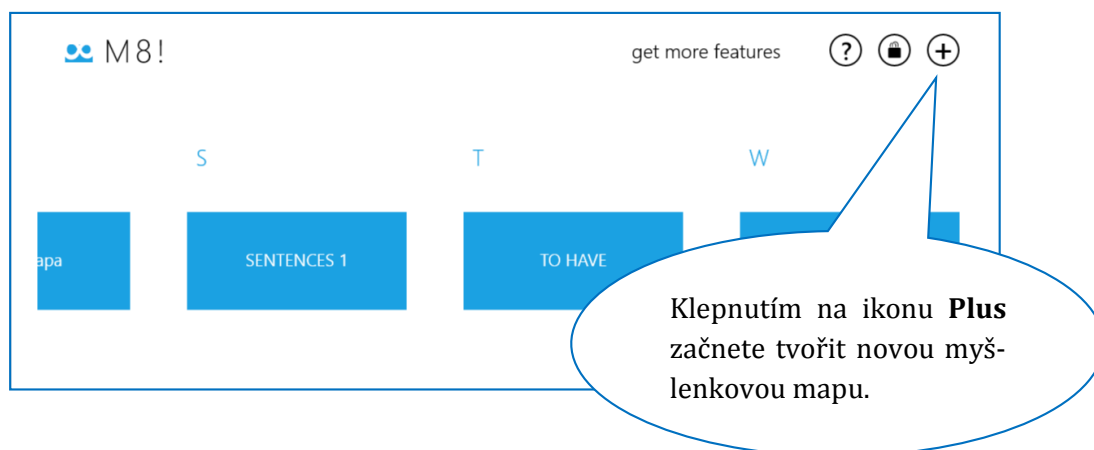
Aplikace **M8!** patří mezi výrazně univerzální aplikace, tj. není zaměřena na konkrétní předmět, ale lze ji úspěšně využívat v různých vzdělávacích oblastech i pro různé okruhy výuky.

Hlavními výukovými metodami, které prostřednictvím aplikace M8! můžete využívat, jsou:

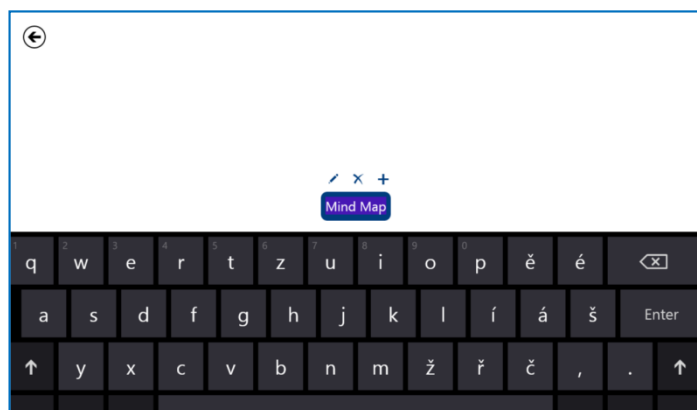
- myšlenkové mapování (mindmapping);
- zapisování strukturovaných poznámek;
- brainstorming.

1.3 Základní struktura aplikace a ovládání

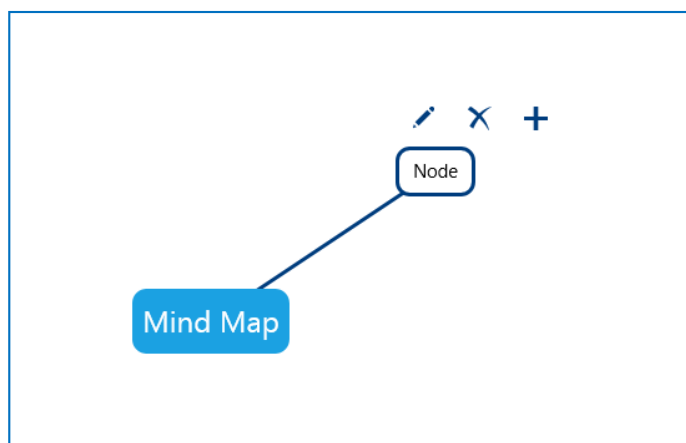
Vytvořené myšlenkové mapy se v aplikaci rovnají podle abecedy (viz obrázek).



Po vytvoření nové myšlenkové mapy se ve středu pracovní plochy nabídne první textové pole. Do tohoto pole napište hlavní téma myšlenkové mapy (název). Z něho budou pak vycházet podřízené větve.



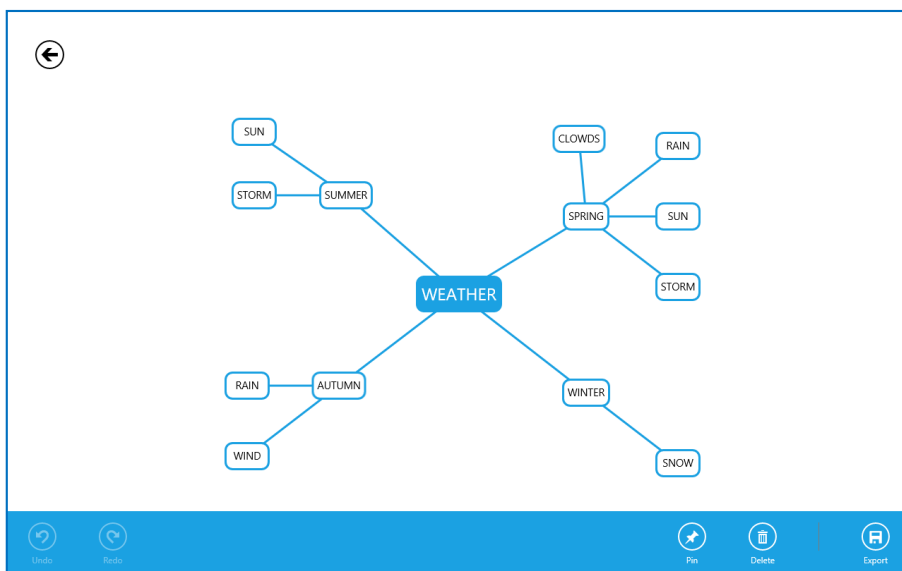
U každého textového pole máte k dispozici tři ovládací prvky – editovat, odstranit, vytvořit podtéma.



1.4 Rozšířené funkce aplikace

Po vyvolání spodního ovládacího panelu zobrazíte další funkce – ty se týkají práce s celou myšlenkovou mapou:

- krok zpět / dopředu;
- **Pin** – mapu můžete připnout na hlavní plochu WIN8 tabletu, abyste ji snadno vyhledali a dále s ní pracovali;
- **Delete** – celou mapu smažete;
- **Export** – vytvořenou mapu můžete ukládat např. do One Drive a dále sdílet s uživateli, kteří mají také aplikaci instalovanou ve svém zařízení.



2 Aplikace Spell A Word

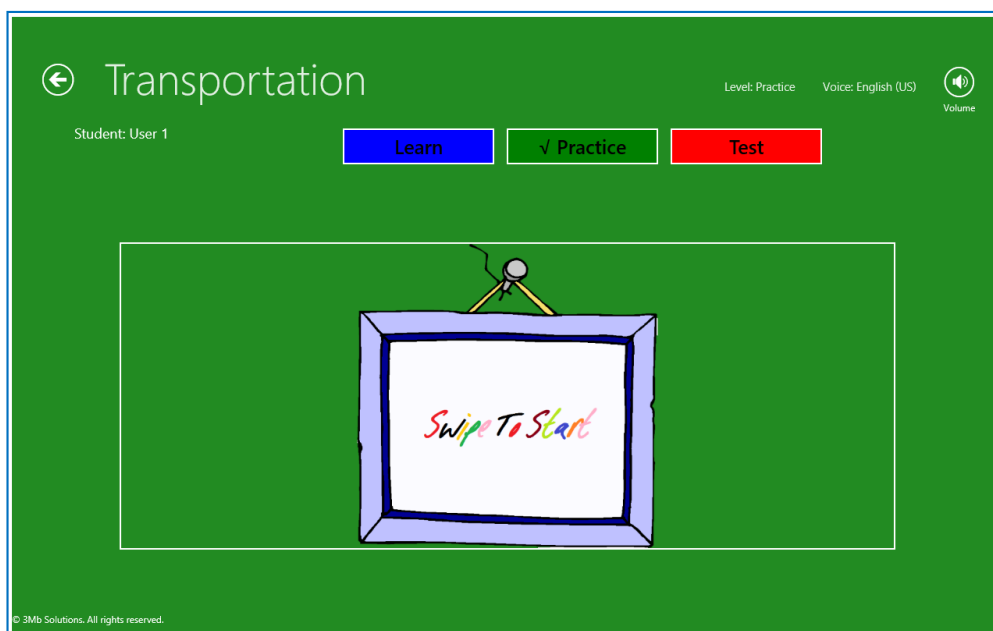
2.1 Základní informace o aplikaci

- Zdarma
- Vydavatel: 3Mb Solutions (Copyright © 2014, 3Mb Solutions, Inc.)
- Kategorie: Vzdělání
- Přibližná velikost: 45,3 MB
- Věkové hodnocení: 3+

Odkaz ke stažení aplikace: <http://goo.gl/Si2Pu0>

2.2 Stručný popis funkcí aplikace

Aplikace Spell A Word nabízí výuku, procvičení a testování slovní zásoby v konkrétních okruzích: animals, fruits, numbers, seasons, vegetables, transportation, colors, food, miscellaneous, body, kapes, house & home. Umožňuje práci pouze s připravenou slovní zásobou.



Po klepnutí na téma můžete volit 3 varianty:

1. Výuka (Learn): žák sleduje automatické zobrazení obrázku, pojmenování i doplňování písmen ve správném pořadí (spolu s výslovností, tzv. spellingem).

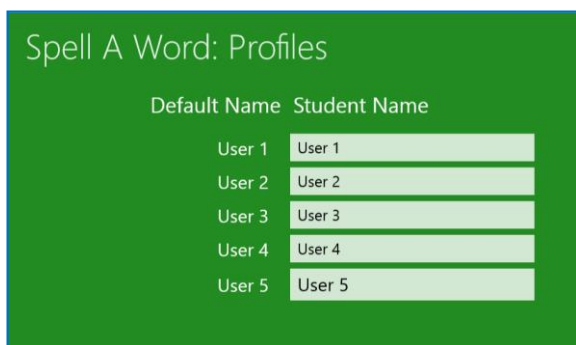
2. Procvičování (Practice): žák musí aktivně doplňovat písmena do pojmenování obrázku. Pokud udělá chybu, má k dispozici slovní nápovědu a navíc si může nechat slovo automaticky doplnit (a tím má šanci si je zapamatovat).



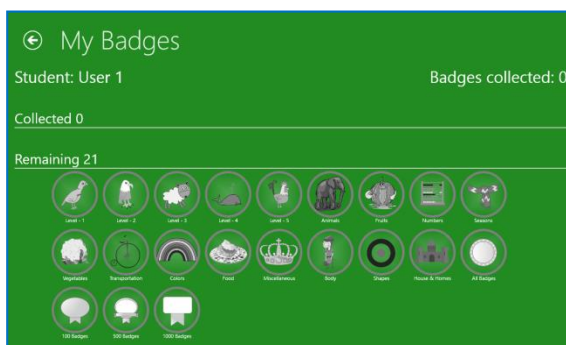
3. Testování (Test): žák dostane 10 úkolů, zpětná vazba je až v závěru celého testu.

2.3 Soutěž skupin

Aplikace umožňuje vytvořit až 5 profilů. Můžete ve třídě vytvořit stálé skupiny (až 5) a nastavit je jako uživatele. Skupiny pak mohou postupně soutěžit v získávání odměn (odznaky).



Aplikace umožňuje vytvořit až 5 profilů.



Skupiny mohou soutěžit v získávání odměn.

3 Aplikace TickTock reads the clock

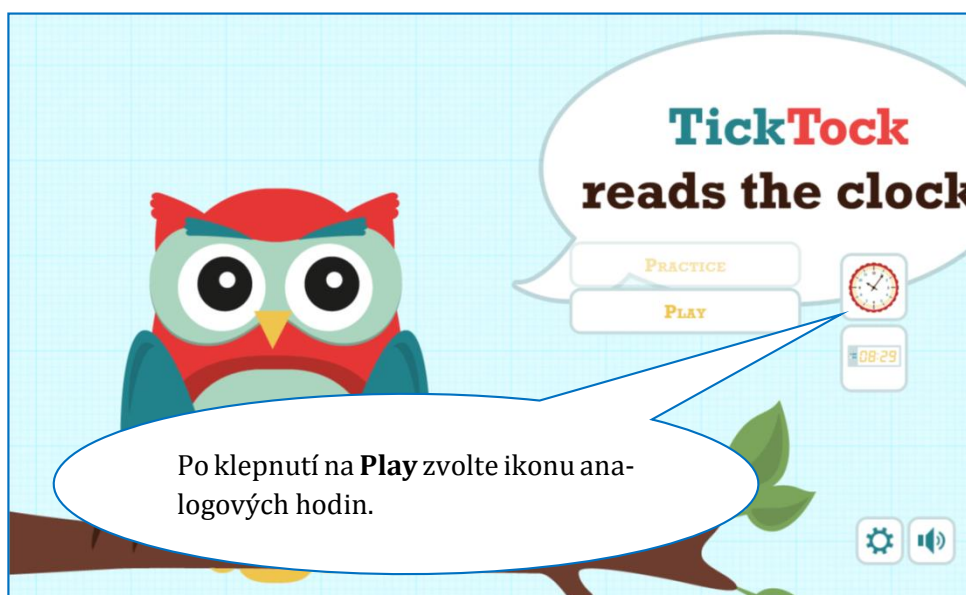
3.1 Základní informace o aplikaci

- Zdarma
- Vydavatel: Crispy Apps (Copyright © 2014, Crispy Apps)
- Kategorie: Vzdělání
- Přibližná velikost: 4,0 MB
- Věkové hodnocení: 3+

Odkaz ke stažení aplikace: <http://goo.gl/H2FI5R>

3.2 Stručný popis funkcí aplikace

Aplikace **TickTock** umožňuje procvičování určování hodin – analogových i digitálních. Vše je doprovázeno kvalitním slovním doprovodem. Pro naši potřebu využijeme možnost Play s analogovými hodinami.



Cílem aktivity je, aby žák nastavil správný čas a dokázal si zkontrolovat, že nastavil / pojmenoval anglicky správně:

1. Žák otáčí minutovou ručičkou tak, aby hodinová i minutová byly na správném místě.
2. Klepne na **Tell me**.
3. Poslechne si správné pojmenování (a současně si vše i přečte).
4. Pro další nastavení hodin klepne na textovou bublinu sovy – může pokračovat v práci s hodinami.



4 Aplikace Kids Story Builder

4.1 Základní informace o aplikaci

- Zdarma
- Vydavatel: Jared Homes (Copyright © 2014, Jared Homes)
- Kategorie: Zábava
- Přibližná velikost: 9,2 MB
- Věkové hodnocení: 12+

Odkaz ke stažení aplikace: <http://goo.gl/upIRp5>

4.2 Stručný popis funkcí aplikace

Aplikace **Kids Story Builder** patří mezi další univerzální aplikace, tj. není zaměřena na konkrétní předmět, ale lze ji úspěšně využívat v různých vzdělávacích oblastech i pro různé okruhy výuky. Umožňuje velmi snadno tvořit tzv. e-knihy, které obsahují jednoduchý text, obrázek a záznam zvuku.

Tvorbu knihy začínáte na úvodní straně aplikace klepnutím na **Add Custom Story**. Vstoupíte do editace celé knihy.



Spodní panel umožňuje základní navigaci:

- návrat na úvodní stranu aplikace (**Home**);
- spustit prohlížení celé e-knihy (**View Story**);

- listování v editačním módu tvorba e-knihy (**Previous Page, Next Page**¹);
- odstranění aktuálně zobrazené stránky (**Remove Page**);
- přesun aktuální stránky (**Shift Page**).

Při prohlížení e-knihy vyvoláte ovládací prvky vytažením ze spodní části plochy:



- návrat na úvodní stranu aplikace (**Home**);
- vstup do editace e-knihy (**Edit Story**);
- uložení / export e-knihy (**Export Story**) – e-kniha se ukládá v originálním formátu a vy máte možnost zvolit si, kde bude uložena (doporučujeme sdílené prostředí One Drive apod.); druhou nabídkou je zkušební export do formátu ppsx, který se nám ale při testování neosvědčil.

¹ Klepnutím na **Next Page** současně tvoříte novou stránku e-knihy. Nová stránka se vytvoří v případě, že za současnou stránkou již žádná vytvořená neexistuje.

5 Aplikace FlashMe

5.1 Základní informace o aplikaci

- Zdarma
- Vydavatel: FlasMe (Copyright © 2013 , Betsegaw Tadele)
- Kategorie: Vzdělání
- Přibližná velikost: 0,1 MB
- Věkové hodnocení: 12+

Odkaz ke stažení aplikace: <http://goo.gl/A3dQNY>

5.2 Stručný popis funkcí aplikace

Aplikace **FlashMe** umožňuje vytvářet testovací kartičky ve formě text vs. text. Je tedy ideální k procvičování slovíček. Navíc tvorba „kartiček“ je velmi snadná a při testování si můžete určovat, nakolik jste již slovíčko zvládli nebo zda je chcete ještě procvičovat.

5.2.1 Tvorba testové skupiny slovíček

1. Po spuštění aplikace vyvolejte spodní lištu aplikace. Klepněte na ikonu **Add**.



2. Pojmenujte sbírku a potvrďte (volbu barvy doporučujeme řešit až v posledním kroku).
3. Opět vyvolejte spodní lištu aplikace a klepněte na ikonu **Add**.



4. Napište do políček slovíčka k procvičování (první slovíčko bude viditelné, druhé slovíčko musí žák nejprve říct). Pokud zaškrtnete *Add Opposite Card*, pak se automaticky vytvoří i kartička opačná.
5. Potvrďte klepnutím na **Add Card**.

6. Po zapsání všech slovíček klepněte na **Close**.

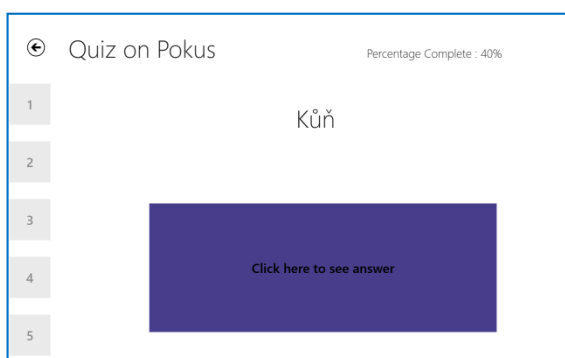
7. Nyní můžete upravit barevný vzhled celé sbírky a případně sbírku uložit do sdíleného prostředí, aby si ji mohli nahrát do svých tabletů žáci.

5.2.2 Procvičování slovíček a hodnocení znalostí

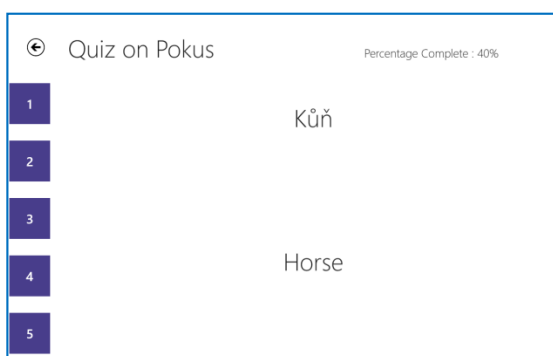
Procvičování vyvoláte klepnutím na **Quiz** v ovládací liště, kterou vyvoláte tažením ze spodní části aplikace.



Zobrazí se slovíčko, které je třeba správně přeložit. Pro kontrolu klepnete na velké barevné pole. Následně se ohodnotíte, tj. udělíte si body (1 body = slovíčko jsem vůbec neznal/a, 5 bodů = slovíčko bezpečně znám). Vpravo nahoře můžete sledovat svůj postup a úspěšnost (váha udělených bodů úspěšnost pochopitelně ovlivňuje).



Kontrolu vyvoláte klepnutím na velké barevné pole.



Své znalosti hodnotíte udělováním bodů 1 – 5.

6 Další užitečné odkazy

6.1 Aplikace pro Windows

6.1.1 Kids Encyclopedia

- Zdarma
- Vydavatel: salman shakeel
- Kategorie: Vzdělávání
- Přibližná velikost: 4,8 MB
- Věkové hodnocení: 3+



Odkaz ke stažení aplikace: <http://goo.gl/Wvqu7u>

6.1.2 I Can Read!

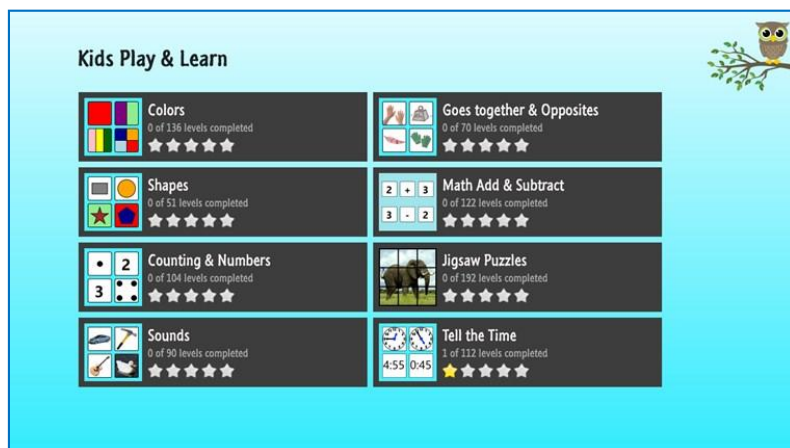
- Zdarma
- Vydavatel: 3Mb Solutions (Copyright © 2014, 3Mb Solutions, Inc.)
- Kategorie: Vzdělání
- Přibližná velikost: 11,2 MB
- Věkové hodnocení: 3+



Odkaz ke stažení aplikace: <http://goo.gl/Us39CE>

6.1.3 Kids Play & Learn

- Zdarma
- Vydavatel: Jimmi Bendtson (Copyright © 2014, Jimmi Bendtson)
- Kategorie: Games / Kids
- Přibližná velikost: 10,0 MB
- Věkové hodnocení: 12+



Odkaz ke stažení aplikace: <http://goo.gl/p603k1>

6.2 Online aplikace

6.2.1 Make a Face

Učivo: pojmenování částí obličeje a doplňků



Odkaz k zobrazení: <http://goo.gl/VBjAG>

6.2.2 The Picnic

Učivo: procvičování předložek, doplňování předložek do věty podle obrázku



Odkaz k zobrazení: <http://goo.gl/dhL0vU>

6.2.3 Word Hunt

Učivo: doplňování slov do vět podle obrázku



Odkaz k zobrazení: <http://goo.gl/1LU7>

6.2.4 Gingerbread Man

Učivo: poslech a čtení instrukcí k tématu tělo a oblečení, seznámení s pojmenováním geometrických útvarů



Odkaz k zobrazení: <http://goo.gl/stVT>

6.2.5 Ten Little Snowmen

Učivo: čtení instrukcí k tématu tělo a oblečení, v závěru za odměnu písnička



Odkaz k zobrazení: <http://goo.gl/TAtc>

6.2.6 Body Parts

Učivo: test z částí lidského těla



Odkaz k zobrazení: <http://goo.gl/LwV0Qt>

6.2.7 Pexeso: School

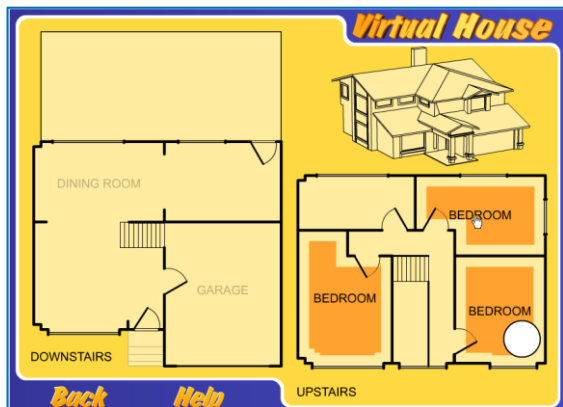
Učivo: procvičení a rozšíření slovní zásoby k tématu „škola“



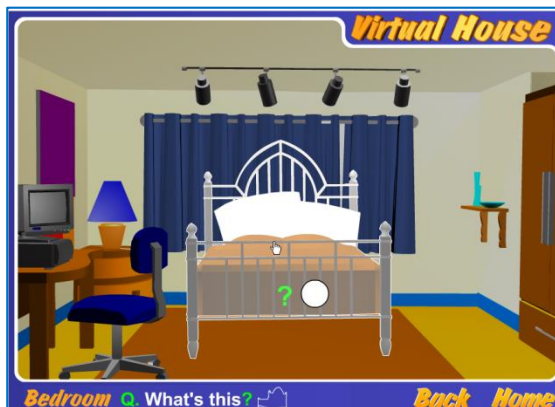
Odkaz k zobrazení: <http://goo.gl/pCuLdv>

6.2.8 Virtual House

Učivo: slovní zásoba k tématu „domov“, „bydlení“



Vstupní prostředí aplikace, volíte zde, kterou část domu chcete dále prozkoumat.



Ukázka ložnice – úkolem je pojmenovat vybrané součásti vybavení; klepnutím vyvoláte pojmenování (poslech i čtení).

Odkaz pro zobrazení: <http://goo.gl/4K1EJI>

7 Doporučená literatura a citace

1. **Sárközi, Radek.** Moderní vyučovací metody – 1. díl – Brainstorming a jeho variace (aktualizováno). *Čtenářská gramotnost a projektové vyučování*. [Online] 16. březen 2011. [Citace: 26. říjen 2014.] <http://www.ctenarska-gramotnost.cz/projektove-vyucovani/pv-metody/metody-1>.
2. **Herink, Josef.** Myšlenkové (mentální) mapy. *Metodický portál RVP.CZ*. [Online] 20. březen 2014. [Citace: 25. říjen 2014.] <http://clanky.rvp.cz/clanek/c/Z/18611/myslenkove-mentalni-mapy.html/>.

Obrázky použité v příručce jsou screenshoty popisovaných aplikací a programů.