

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

Sada tutoriálů

ČESKÝ JAZYK

16 – 18 let

**nástrojů
zdrojů**

aplikací

TABLETY DO ŠKOL

— POMŮCKA PRO PEDAGOGA
VE SVĚTĚ DIGITÁLNÍHO VZDĚLÁVÁNÍ



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost

INVESTICE
DO ROZVOJE
VZDĚLÁVÁNÍ

Petr Kofroň

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 Úvod	4
2 Možnosti zpracování materiálů pro výuku s využitím multimédií.....	5
2.1 Získání textu pro další zpracování	5
2.1.1 Příklad stáhnutí online knihy z Městské knihovny v Praze.....	5
2.2 Tvorba e-knihy.....	6
2.3 Tvorba audioknihy	7
2.3.1 Text to Speech Converter.....	7
2.3.2 TextAloud	8
2.4 využití brainstormingu a Myšlenkové Mapy	8
2.4.1 Brainstorming	9
2.4.2 Myšlenková mapa	10
2.5 Příprava Prezentace	13
2.5.1 Tvorba v RM Easiteach.....	13
2.5.2 Tvorba v MS PowerPoint a Word.....	14
2.5.3 Další odkazy pro práci k tématu.....	15
2.6 Příprava testu	15
2.6.1 Připravené testy na Internetu	15
2.6.2 Vytvoření vlastního testu.....	15
2.7 Aplikace	20
3 Doporučená literatura a Zdroje	22

1 Úvod

Tento tutoriál se zaměřuje na využití interaktivní techniky a aplikací v předmětu český jazyk pro studenty ve věku od 16 do 18 let. Názorně ukazuje, jak pracovat se zdroji, programy a aplikacemi uvedenými v manuálu. Měl by sloužit k tomu, aby si pedagog udělal přehled o dostupných zdrojích použitelných ve výuce s ohledem na věk studentů a dostupnou techniku.

Tutoriál popisuje, jak si najít jednotlivé zdroje a začít je používat. Pro zpestření výuky je možné jednotlivé zdroje v hodině kombinovat. Doporučujeme používat společně s manuálem.

Pro ukázkou práce s technikou bylo použito téma Karel Čapek a zpracováno různými způsoby pomocí multimédií.

2 Možnosti zpracování materiálů pro výuku s využitím multimédií

Pro práci s dílem Karla Čapka využijeme projekt Městské knihovny v Praze, kde jsou jeho díla volně ke stažení. Nalezneme je na stránce <http://www.mlp.cz/karelcapek/>

2.1 Získání textu pro další zpracování

2.1.1 Příklad stáhnutí online knihy z Městské knihovny v Praze

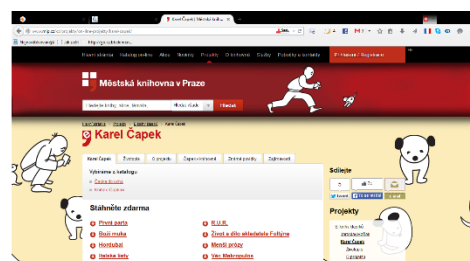
Knihovna nabízí stažení titulů zdarma ve formátu:

- *.txt
- *.pdf
- *.ePub apod.

Volba formátu ve kterém budete stahovat závisí na činnosti, kterou budete s materiálem dále potřebovat.

Nejčastější způsoby použití jednotlivých formátů

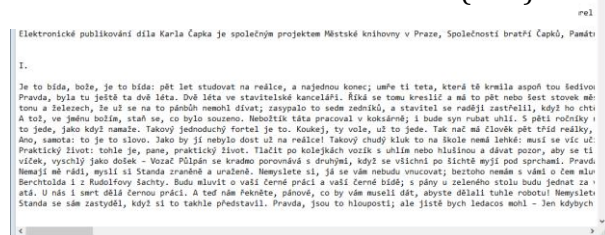
*.txt – text je v programu Poznámkový blok. Otevřeme v OS XP, Vista, Windows 7, 8. Doporučujeme převést do používanějšího formátu v programu MS Word. S textem můžeme dále pracovat. Vytvořit pracovní list nebo prezentaci s použitím části textu. Studenti si mohou knihu v této podobě přečíst na PC, notebooku nebo tabletu a dělat si do textu poznámky.



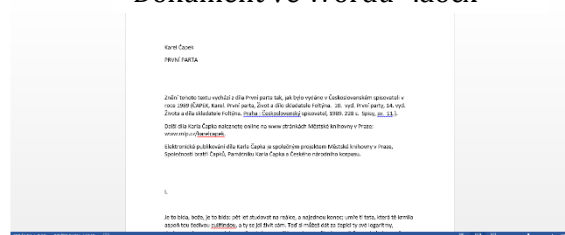
Stránka MK v Praze

*.pdf – text je v souborovém formátu vyvinutý firmou [Adobe](http://www.adobe.com) pro ukládání dokumentů nezávisle na softwaru i hardwaru, na kterém byly pořízeny. Soubor typu PDF může obsahovat text i obrázky, přičemž tento formát zajišťuje, že se libovolný dokument na všech zařízeních zobrazí stejně. Vytvářet PDF dokumenty lze jak v komerčním softwaru Acrobat od Adobe, tak v dalších programech (často však pouze jako export do PDF). Text je vhodný k promítnutí na interaktivní tabuli a ke čtení studentů při domácí přípravě. Otevřít lze v PC, notebooku, tabletu i iPadu.

Dokument v Poznámkovém bloku (*.txt)



Dokument ve Wordu *.docx



*.ePub – tex je v svobodném softwaru vytvořeném pro e-booky dle standardu organizace International Digital Publishing Forum (IDPF). Jako formát pro elektronickou publikaci splňuje tzv. reflowable, to znamená, že čtenář si může přizpůsobit rozvržení textu pro konkrétní čtecí zařízení. ePub se stal neoficiálním českým formátem pro elektronickou knihu.

2.2 Tvorba e-knihy

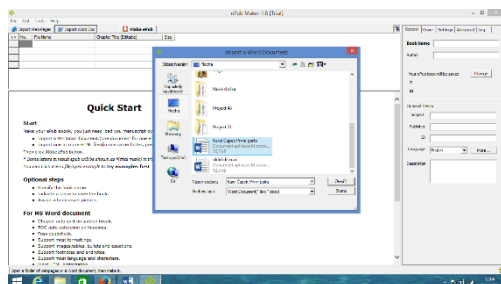
Pro převod textu do podoby e - knihy využíváme program ePub Maker 1.8. Stahujeme program ze stránky <http://www.slunecnice.cz/sw/epub-maker/>. **ePub Maker** je aplikace pro vytváření elektronických knih pomocí konverze dokumentů v DOC nebo HTML formátu do souborů typu ePub. Tento formát je používán například v tabletu iPad, čtečkách SONY Reader apod. Ovládání programu je velmi snadné a před konverzí lze samozřejmě nastavit celou řadu detailních parametrů.

Instalace probíhá klasickým způsobem. Po kliknutí na nabídku stáhnout si uložíme soubor do Stažených souborů. Tam ho najdeme a dvojklikem spustíme instalaci. Po úspěšné instalaci nalezneme program v nabídce Startu po přejetí dolů na aplikace. Jedná se trial verzi.

Postup převodu knihy z Wordu

Otevřeme si program z aplikací uvedených výše.

Vyberu si v nabídce převod textu z Wordu Import Word Doc. Jedná se o druhou ikonu vlevo nahoře. A najdu si soubor, který chci otevřít. Soubor se převede do programu ePub.



Výběr souboru



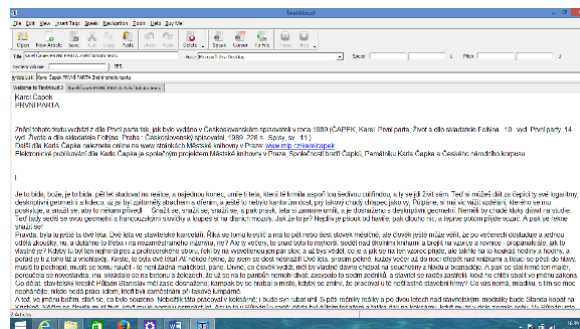
Export textu do *.ePub

Vyplníme tabulku (označeno v obrázku). Zadáme si údaje, které chceme u knihy mít. Zároveň zde nalezneme údaje pro stažení knihy ve formátu pro iPad, kde máme knihu uloženou v počítači. Uložení můžeme změnit kliknutím na tlačítko Change a výběrem nového uložení souboru. Program automaticky vybírá cestu C:/ePubTrial/My book, kde ve složce MyBook nalezneme převedené knihy. Soubor si pak uložíme nebo pošleme do svého iPadu.

Postup převodu knihy z internetových stránek:

Otevřeme si program z aplikací uvedených výše.

Vyberu si v nabídce převod z internetových stránek Import Web Pages. Jedná se o první ikonu vlevo nahoře. A najdu si soubor, který chci otevřít. Internetová stránka je převedena do textového pole programu a po kliknutí na Make ePub převedu text do formátu pro iPad.



2.3 Tvorba audioknihy

2.3.1 Text to Speech Converter

K tvorbě audioknihy můžeme použít například program Text to Speech Converter. Program je ke stažení na stránce <http://www.instaluj.cz/text-to-speech-converter>.

Text to Speech Converter je solidní nástroj, který nabízí tyto funkce a vlastnosti:

- tvorba vlastní audioknihy

Program překonvertuje text, dokumenty nebo webové stránky do audio knihy. Následně přečte text hlasitě, podporuje více jazyků s různými možnostmi hlasu.

- poslech dlouhých dokumentů

Text to Speech Converter umožňuje pohodlnou práci s dlouhými dokumenty (čtení Microsoft Word .DOC , webových stránek v html formátu, prostého textu .txt a pdf souborů)

- produkce audio knih ve formátu WAV a MP3

Toto umožňuje si vytvořené audio knihy snadno vypálit a vzít si je kamkoliv sebou a přehrát na přehrávači.

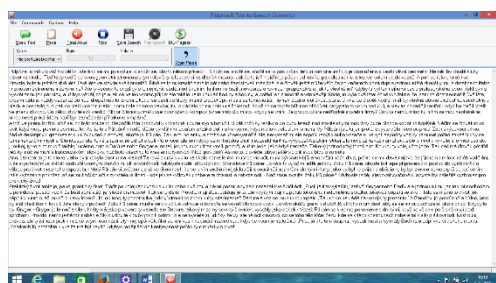
Pistonsoft Text to Speech Converter podporuje texty a dokumenty jakýchkoliv velikostí a vytvoří nepřetržité audio jakékoliv délky.

Instalace

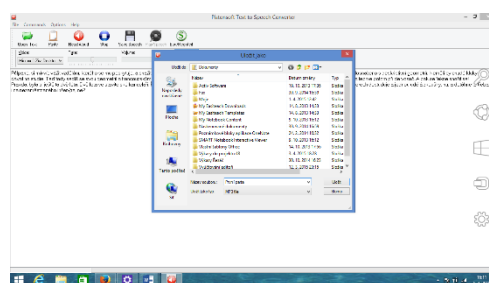
Na stránce <http://www.instaluj.cz/text-to-speech-converter> kliknete na nabídku stáhnout program. Instalační soubor se uloží do stažených souborů. Dvojklikem na tento soubor spustíme klasickou instalaci. Program si vytvoří zástupce na ploše.

Postup

Po spuštění programu se objeví úvodní obrazovka. Zvolíme nabídku Open text. Vložíme text do pracovního okna. A zvolíme nabídku File Save as MP3.



Vložený text



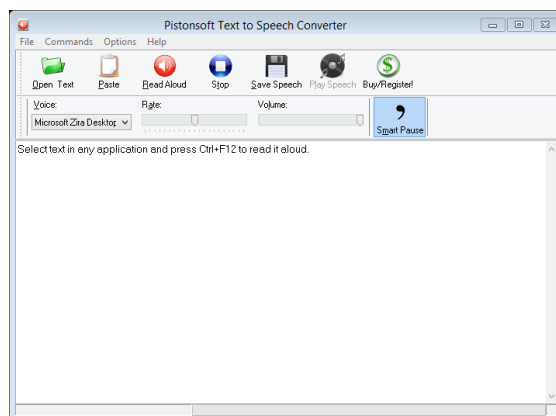
Uložení ve formátu MP3

Program je placený. Pokud si stáhnete trial verzi zadarmo, tak můžete převádět najednou pouze 200 znaků.

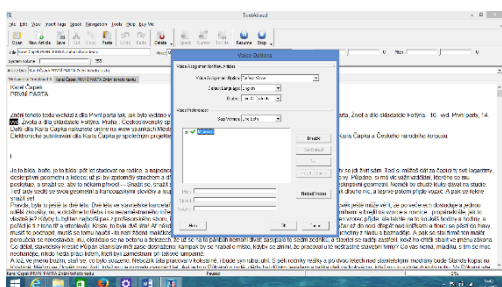
2.3.2 TextAloud

Další program pro převod textu na řeč je TextAloud. Program je ke stažení na stránce <http://textaloud.cs.downloadastro.com/>.

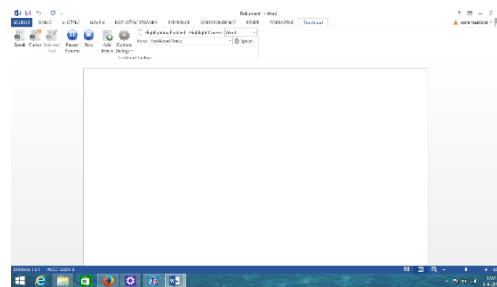
Jedná se o všestranný, snadno použitelný nástroj k převodu textu na řeč. Program má mnoha výkonných funkcí. Převádí text ve formátu PDF, Word dokumenty a e-mail. Můžete se rozhodnout, zda chcete poslouchat text hned, nebo si ho převeďte do MP3 nebo WMA souboru a budete ho poslouchat později. Pokud si MP3 nebo WMA soubor uložíte, můžete ho poslouchat na libovolném zařízení. Nahrávku je potom možné pustit studentům pomocí notebooku/PC na interaktivní tabuli, tabletu. Studentům je možné nahrávku poskytnout, aby si ji mohli přehrávat v telefonech, tabletech apod.



Úvodní obrazovka



Výběr jazyka



Program se automaticky nainstaluje do Wordu



Text můžeme rovnou přehrávat pomocí tlačítka Speak.

Lišta TextAloudu ve Wordu

2.4 využití brainstormingu a Myšlenkové Mapy

Metoda myšlenkové mapy s podporou brainstormingu má hluboké neurovědné opodstatnění. Autor metody, kanadský psycholog T. Buzan, vycházel z poznatku, že si informace ukládáme do paměti nikoli v lineárním uspořádání, v jakém je získáváme, ale hierarchicky uspořádané ve formě jakýchsi trsů, od čehož se vyvinula i forma grafického zápisu myšlenkových map. Tento asociační paralelní způsob práce s myšlenkovými postupy vyhovuje lépe psychickému vybavení žáka základního vzdělávání než způsob lineární, jak jej nabízí klasický frontální výklad učitele nebo učebnice.

Ve srovnání s metodami, při nichž učitel celé třídy něco vysvětluje nebo ukazuje, motivují metody brainstormingu a myšlenkové mapy žáky k aktivitě, podporují tvořivé či kritické myšlení, posilují rozhodovací či komunikativní schopnosti a týmovou práci. Nejprůběžnější prostředí pro

rozvoj těchto dovedností nabízí forma projektů, při níž se mohou vzájemně propojit jednotlivé předměty a již se mohou zúčastnit žáci různých věkových skupin.

Metoda myšlenkové mapy s podporou metody brainstormingu využívající softwarový produkt z nabídky ICT, umožňuje vytvořit systematickou pojmovou strukturu projektu a jednotlivé pojmy vzájemně propojit. Grafické zobrazení struktury myšlenkové mapy poskytuje učitelům i žákům možnost vnímat jednotlivé fáze projektu v jejich systémové celistvosti a vzájemné provázanosti.

2.4.1 Brainstorming

je skupinová technika zaměřená na generování co nejvíce nápadů na dané téma. Je založena na skupinovém výkonu. Nosnou myšlenkou je předpoklad, že lidé ve skupině, na základě podnětů ostatních, vymyslí více, než by vymysleli jednotlivě. Více teorie v manuálu.

Postup pro brainstorming v hodině českého jazyka

1. Vybereme formu brainstormingu

- **Frontální brainstorming**, kdy jeden z žáků (nebo učitel) plní roli zapisovatele a ostatní chrlí nápady. Zapisovatel může stát před tabulí (flipem) tváří k ostatním. Třída může být také uspořádána do kruhu nebo „podkovy“.
- **Skupinový brainstorming**, kde zapisovatel sedí v kruhu s ostatními a nápady píše na obyčejný list papíru. Tato forma brainstormingu je vhodná pro práci v menších skupinách a nazývá se
- **Brainwritting** nebo **individuální brainstorming**, kdy žáci nemusejí své nápady vykřikovat, ale píší je po stanovený čas na papír nebo jednotlivé proužky papíru individuálně. Ty se následně přišpendlí na nástěnku nebo vylepí na jeden velký flipový list. (Před zveřejněním lze s těmito papírkami pracovat ve skupinách, například je rozdělit do různých kategorií.) Této formě brainstormingu se někdy říká.

2. zopakujeme zásady brainstormingu

- Před započítím ještě jednou problém zopakovat. Mluvit by měl v jednom okamžiku pouze jeden. Po fázi vymýšlení přijde na řadu výběr nejlepších nápadů ze všech zapísaných.
- Zveřejněné nápady by neměly být nikým komentovány ani hodnoceny. I ten zdánlivě nejloupežší může inspirovat ostatní.
- Podpora uvolněné atmosféry
- U brainstormingu jde především o kvantitu nápadů. Pomáhá neformální prostředí, tým, který se navzájem zná (účastníci by se jinak mohli obávat, že se „shodí“ před ostatními), žádná kritika ostatních. Dobrá nálada podporuje divergentní (rozbíhavé) myšlení.
- Všechno zapisovat

2.4.2 Myšlenková mapa

Postup, jak udělat myšlenkovou mapu

- Definujeme si hlavní téma – problém. Zpravidla do středu, pořádně ho označíme, obkroužíme, aby bylo jasné, co se zde řeší.
- Z tématu vyved'te hlavní podtémata, na která se větví. U jednodušších problémů může stačit třeba i jen jedna úroveň, zpravidla se však i dílčí témata větví do dalších ve stromové struktuře.
- Pro zpřehlednění nákresu můžete využívat barev, symbolů a obrázků.

V čem mapy vytvořit

Pro vytvoření vaší myšlenkové mapy můžete použít:

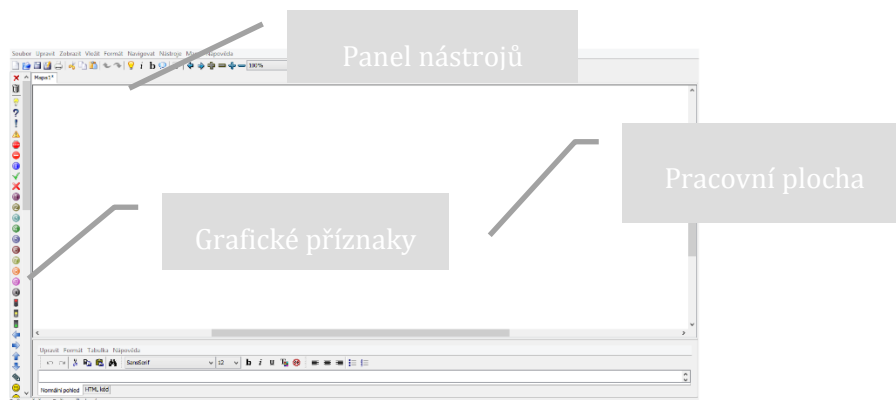
- papír a tužku
- speciální software

Na poli software existuje obrovský počet pomůcek, od jednoduchých opensource nástrojů jako je [Freemind](#), až po složité online nástroje, umožňujících pokročilé grafické zpracování mind-map a týmovou spolupráci. Velmi populární jsou pak také aplikace pro tablety jako je [iPad](#), protože jejich plocha je pro takovéto nákresy takřka ideálním prostředkem.

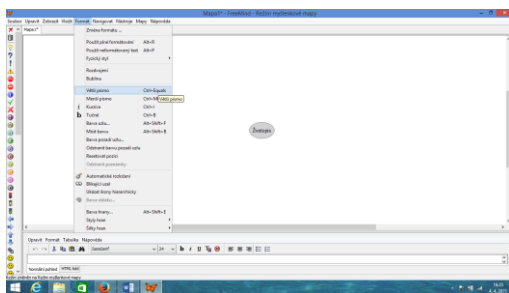
Popis práce s opensource softwarem Freemind

Program lze stáhnout na stránce <http://freemind.sourceforge.net/wiki/index.php/Download>.

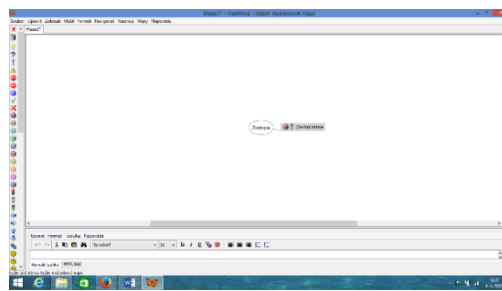
Instalace probíhá klasickým způsobem. Po kliknutí na nabídku stáhnout si uložíme soubor do Stažených souborů. Tam ho najdeme a dvojklikem spustíme instalaci. Po úspěšné instalaci nalezneme program v nabídce Startu po přejetí dolů na aplikace.



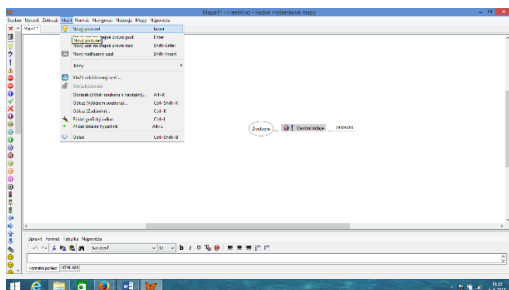
Práce s programem je velice jednoduchá a intuitivní. Pro začátek se omezíme na maximální možnou práci s myší. Pomocí pravého tlačítka lze jednoduše přidávat uzly, upravovat atributy nebo popisky jednotlivých bodů. Samozřejmě stejně tak můžete vytvářet vztahy mezi jednotlivými uzly.



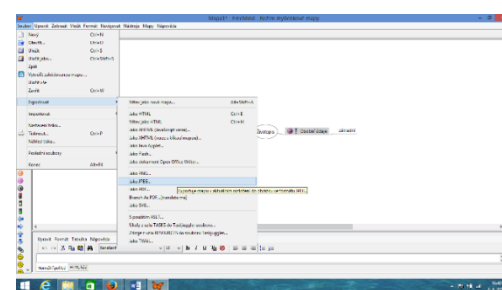
Úprava uzlu (velikost písma...)



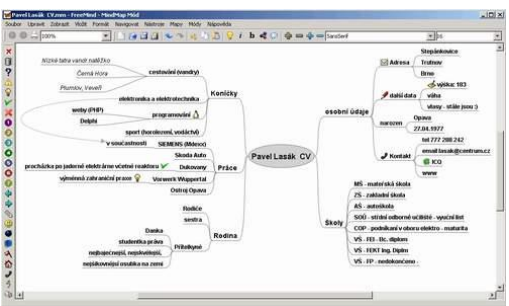
Vkládání poduzlu



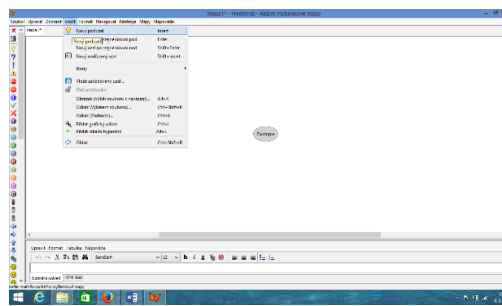
Úprava poduzlu



Vkládání dalšího poduzlu



Hotová myšlenková mapa



Export do JPEG

FreeMind má oproti papíru tu základní výhodu, že sám jednotlivé uzly organizuje tak, aby se nepřekrývaly a obrázek byl pokud možno co nejpřehlednější. Pokud začínáme mapu tvořit bez nějaké předchozí představy o tom, jak bude vypadat, jedná se o pomoc více než užitečnou. Velkou výhodou programu také je, že můžete určité části mapy schovat prostým poklepnutím na nadřazený uzel. To umožňuje mnohem větší přehlednost mapy a její snazší tvorbu a tato funkce také usnadňuje použití mapy ve výuce.

Rozhodně se nebojme používat grafické příznaky z levého menu – je jich dostatek a snadno nám umožní na mapě rozlišit různé logické celky či posloupnosti úkonů. Pokud chceme zdůraznit logickou souvislost nějaké oblasti, můžeme jí umístit do speciálního obláčku. Ostatně i další možnosti FreeMind jsou poměrně bohaté.

Klávesové zkratky

Pokud již v tvorbě poněkud pokročíme, jistě zjistíme, že klávesové zkratky nám mohou výrazně zvýšit komfort i rychlost práce. Proto uvádíme alespoň některé, které by se nám mohly hodit:

Ins – vložení uzlu do nižší úrovně.

Enter – nový uzel na stejné úrovni.

F2 – editace textu v uzlu.

Del – smazání uzlu.

Mezerník – sbalení/rozbalení podstromu daného uzlu.

Šipky – pohyb po jednotlivých uzlech.

Výstupy

Pokud již máme mapu hotovou, můžeme si ji samozřejmě uložit či exportovat. Ukládání probíhá ve formátu mm, který je možný v FreeMind znovu upravovat. Export slouží pro publikaci výsledků a jeho možnosti jsou relativně široké – od obrázků až po Javu či Flash. Myšlenkou mapu si můžeme samozřejmě také vytisknout.

Spojujeme myšlenkové mapy

Čas od času se stane, že potřebujeme spojit dvě myšlenkové mapy dohromady. Například máme nějaký častěji se opakující se vzorec nebo jednotlivá podtémata řeší různí lidé a my se je snažíme spojit dohromady.

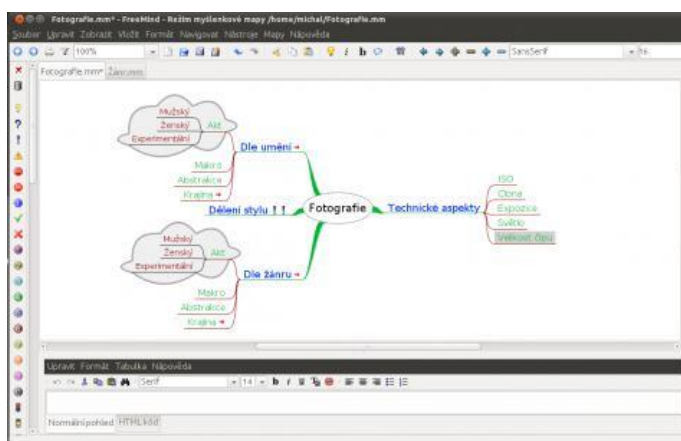
Postup je poměrně jednoduchý. FreeMind umožňuje pracovat na více projektech současně a ty je možné mít otevřené v kartách (podobně jako jednotlivé stránky ve webovém prohlížeči).

Části, které chceme připojit k nějakém projektu, utvoříme do takové podoby, aby nám se nám mohli pěkně navázat, a uložíme je. Pak již jen stačí v „mateřské mapě“ v menu Soubor kliknout na Importovat a zde vyberete položku Větev. Metodou táhni a pusť, umístíme tuto část struktury na správné místo. Postup je možné samozřejmě libovolně opakovat. Stejně tak, jako nemusí být pravidlem, že importujeme menší strukturu do větší. Záleží jen na nás.

Na tomto místě je dobré se zmínit o možné manipulaci s uzly. Ty je možné přesouvat pomocí dvou způsobů. Jeden je metodou táhni a pusť. FreeMind nám vždy ukazuje – pomocí černobílého gradientu – zda přetahovaný uzel umísťujete o úroveň výše či níže. Druhou možností je užití klasických klávesových zkratk CTRL+C a CTRL+V. Kopírujeme vždy aktivní uzel a vkládáme pod aktivní uzel.

Vložení obrázků, odkazů a vztahů

Do myšlenkové mapy nemusíme vkládat jen předdefinované grafické značky z levého panelu, ale můžeme do ní umísťovat libovolné obrázky. Ty se automaticky vkládají v původní velikosti (to lze sice změnit, ale není to úplně jednoduché), a proto doporučujeme si obrázky přiměřeně zmenšit, než je budeme vkládat. Opět máme k dispozici dvě základní možnosti. Buď je můžeme přidat do mapy skrze menu Vložit a Obrázek nebo můžeme sáhnout po klávesové zkratce ALT+K.



Další věcí, kterou je možné vkládat, jsou odkazy. Zřejmě nejvíce užijeme odkazy do sítě internetové. Můžeme v menu Vložit vybrat odkaz a do dialogového okna zadat URL adresu, nebo použít zkratku CTRL+K. Pokud na takový uzel klikneme, automaticky se otevře webový prohlížeč se zadanou stránkou.

Velice důležité je přidávání vztahů mezi jednotlivými uzly. Ty obecně nejsou striktně lineární, ale mohou se nejrůznějším způsobem ovlivňovat – souviset spolu. Vybereme uzly, které chceme propojit (držíte Shift a klikáte levým tlačítkem) a pak stiskneme CTRL+L.

Dalším možností jak zdůraznit vztahy je bublina, která graficky oddělí část mapy. Ta je ale vždy fixována na určitou část podstromu a není možné do ní zahrnovat uzly z větví, mezi kterými není lineární vztah.

Popisky

Rozhodně užitečnou možností je umístění textů k jednotlivým uzlům. To použijeme například při programování. Máme problém rozložen na jednotlivé atomické díly a ke každému uzlu potřebujeme vložit zdrojový kód. Jiným příkladem může být plánování dovolené – máme seznam míst a k nim potřebujeme zadat informace z průvodce.

K této činnosti slouží spodní menu, do kterého můžeme vkládat libovolný formátovaný text. K dispozici je jak klasický mód, tak také možnost pracovat přímo s HTML. Součástí takového texty mohou být tabulky, seznamy nebo celé odstavce. Má-li nějaký uzel přiřazenou poznámku, signalizuje to ikonka, která se u něj objeví.

Existují i další metody využitelné v hodinách literatury. Doporučené další zdroje ke studii vhodných metod jsou uvedeny v manuálu.

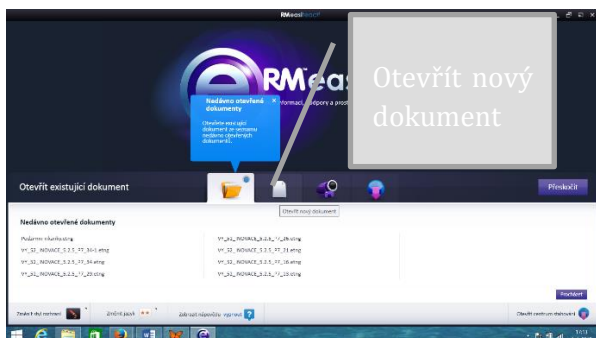
2.5 Příprava Prezentace

2.5.1 Tvorba v RM Easiteach

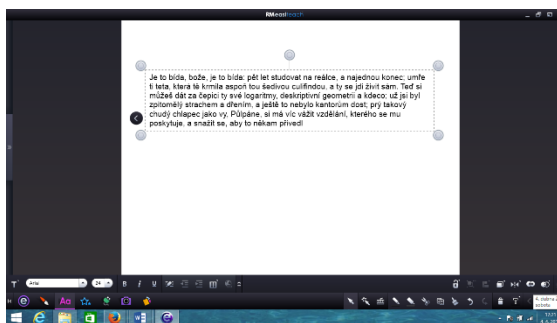
<http://easiteach.com/worldwide.htm>

V aplikaci RMeasiteach Next Generation si ukážeme přípravu s využitím nástroje doplňovacích úloh. Jedná se o nástroj pro odstranění interpunkce (ideální pro testování interpunkce jejím odstraněním z bloku textu a následným vyzváním třídy, aby ji doplnila zpět na správná místa) a schránka slov (pro použití společně s těmito nástroji).

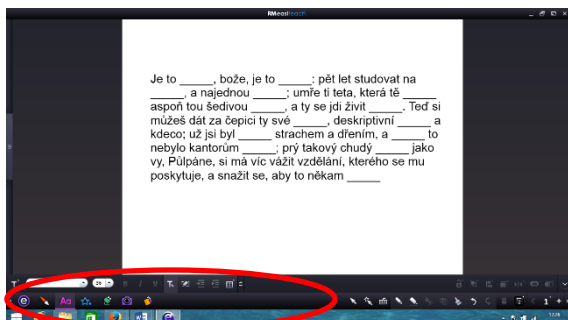
Otevřeme si program RMEasiteach. Program je umístěn v aplikacích v nabídce Startu.



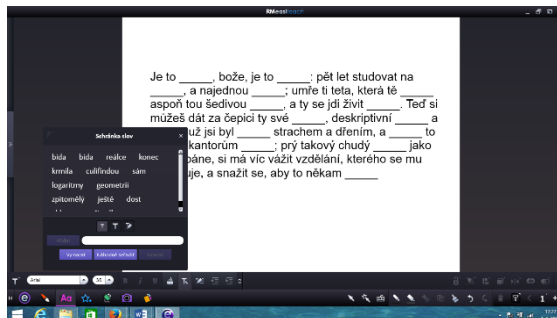
Otevření nového dokumentu



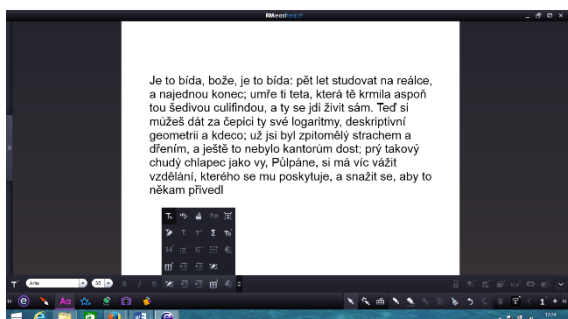
Vložení textu



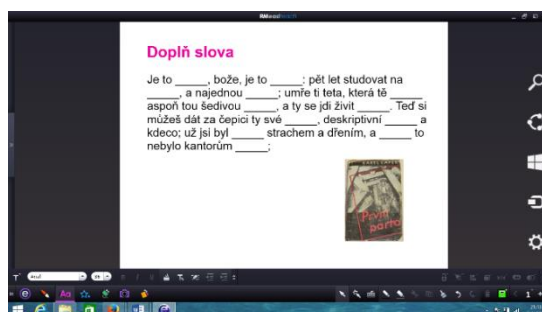
Úprava textu



Nástroj doplňovacích úloh



Schránka slov



Snímek připravený k použití ve výuce

2.5.2 Tvorba v MS PowerPoint a Word

Doporučujeme využívat materiály, které jsou již vytvořené. Pro vlastní výuky si je můžete upravit podle vlastních představ.

Prezentace z portálu DUMY.cz - <http://dumy.cz/material/33479-karel-capek>

Pracovní list z portálu DUMY.cz - <http://dumy.cz/material/20105-j-hasek-k-capek-b-hrabal>

Pracovní list – hra – z portálu RVP.cz - <http://dum.rvp.cz/materialy/karel-capek.html>

2.5.3 Další odkazy pro práci k tématu

Video – dokument o životě Karla Čapka - <https://www.youtube.com/watch?v=AOXVLs-Mu3c>

Informace o životě Karla Čapka - <http://www.spisovatele.cz/karel-capek>

E-knihy ke stažení - <http://search.mlp.cz/cz/titul/r-u-r/3347581/>

Facebook - <http://www.statnimaturita-cestina.cz/autor/karel-capek>

Studentský underground - <http://www.cesky-jazyk.cz/zivotopisy/karel-capek.html>

2.6 Příprava testu

2.6.1 Připravené testy na Internetu

Stačí pouze vyplnit a nechat si vyhodnotit výsledek.

<http://pravopisne.cz/2012/05/test-karel-capek-10-2/>

<http://testy.nanic.cz/testy/literatura/karel-capek-1/>

<http://www.rozhlas.cz/ctenarskydenik/kvizy/zprava/znate-karla-capka--1428284>

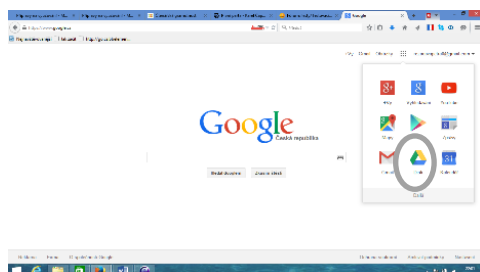
<http://www.slideshare.net/knihovnalednice/test-znalost-o-karlu-apkovi>

<http://www.testpark.cz/testy/literatura/literatura-ve-svete-1305>

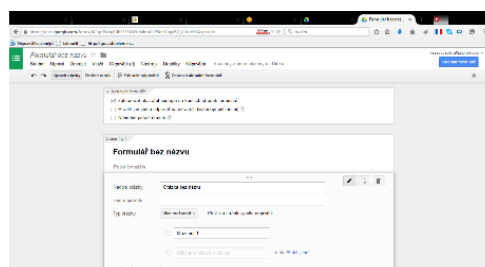
2.6.2 Vytvoření vlastního testu

Google test

1. Na svém účtu na Googlu si otevřete Disk (nemáte-li, zříd'te si účet)
2. Klikněte na červený obdélník Vytvořit a roletového menu vyberte Formulář




Výběr Disk



Formulář

-
- nářek,
- ☐
- neuvěřitelný,
- ☐
- násti,
- ☐
- zář. The second question is 'Která slova nepatří do skupiny sloves?' (Which words do not belong to the group of verbs?). The options are:
- ☐
- top,
- ☐
- nos,
- ☐
- řev,
- ☐
- žně. There is a 'Nastavit' (Settings) button and a progress bar showing 100% completion. The footer says 'Vytvořeno pomocí Google Dokumentů' (Created using Google Docs)."/>



The screenshot shows the GitHub repository page for 'peterdinklage/docker-ansible'. The repository has 1 commit and 1 branch. A 'Create pull request' dialog box is open, showing the 'Compare branches' section with 'peterdinklage:master' selected. The 'Create pull request' button is highlighted in blue.

[illegible]

16

Tip Připravte si test a vyplňujte ho online v hodině pomocí tabletů nebo v počítačové učebně. Výsledky si můžete promítnout na interaktivní tabuli.

iTESTING.cz

Testy si můžete sami nadefinovat, sdílet v rámci školy či použít již vytvořené testy ze šablon. Test vytvoříte velice rychle a jednoduše ve Vašem internetovém prohlížeči. Během pár minut ho můžete poslat Vaším studentům. Jakmile test vyplní, hned vidíte jejich úspěšnost.

Správné výsledky a hodnocení můžete nechat zobrazit testovanému po každé odpovědi, na konci testu nebo vůbec. Vy vidíte jednotlivé výsledky přehledně v seznamu u daného testu s body, které testovaní získali, a můžete si zobrazit i přesné odpovědi, jaké zadali.

Testy si můžete uložit a použít později, sdílet je či je vytisknout.

U testů můžete nastavit časový limit na jejich vyplnění a též datum od kdy do kdy budou testy dostupné pro vyplnění. Umožníte tak například udělání domácího úkolu pouze ve Vámi požadovaném čase.

Online test je dostupný komukoliv, kdo bude znát jeho adresu URL (zašlete mu ji) a z jakéhokoliv zařízení (PC, Notebook, Tablet, chytrý telefon...). Můžete však omezit přístup na test pouze ze zadaných IP adres (například pro Vaši firmu či školu).

Online testy můžete navíc zaheslovat a umožnit tak přístup jen testovaným, kteří budou znát hesla.

Postup tvorby testu

Registrace

Pro tvorbu testu je nutné se zaregistrovat svým emailem. Během několika minut na Váš email přijde heslo, které můžete použít s emailem pro přihlášení do programu.

Po otevření programu je možné doplnit, upravit nebo změnit uživatelské údaje v tabulce vpravo nahoře.

Přihlášení

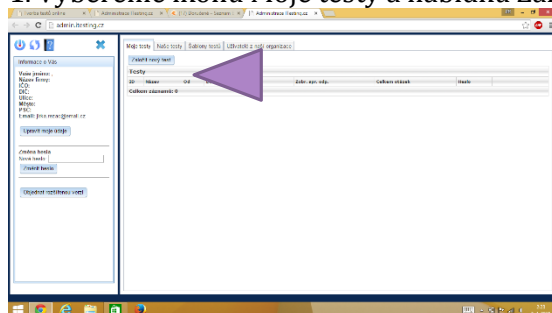
Přihlašujete se ikonou zámečku vpravo na hlavní stránce <http://www.itesting.cz/>



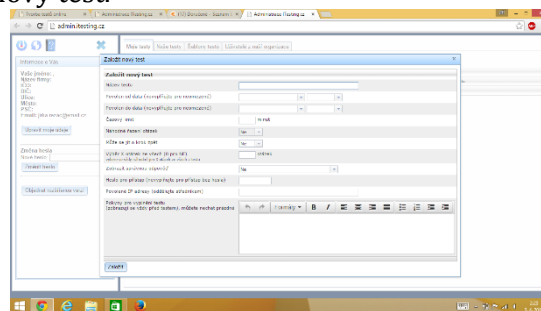
Přihlašování pro tvorbu testů

Tvorba vlastního testu

1. Vybereme ikonu Moje testy a nabídku Založit nový test.



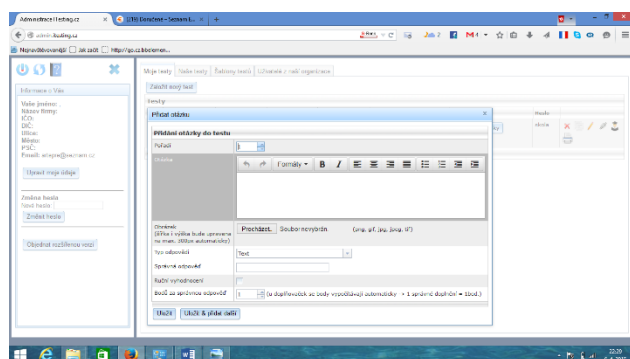
Bod 1



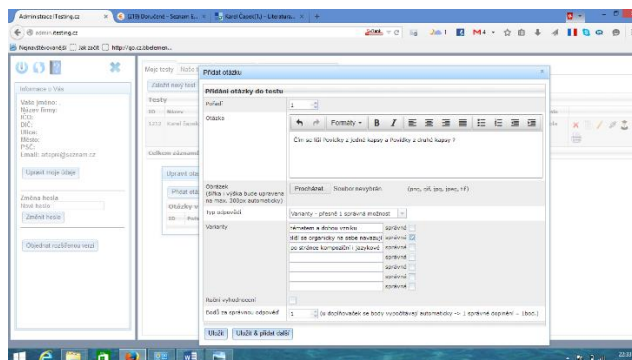
Bod 2

2. Objeví se formulář, do kterého vyplníme základní údaje o testu.

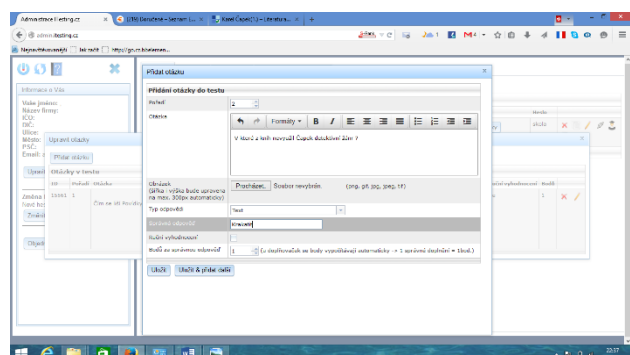
3. Postupně přidáváme jednotlivé otázky do testu.



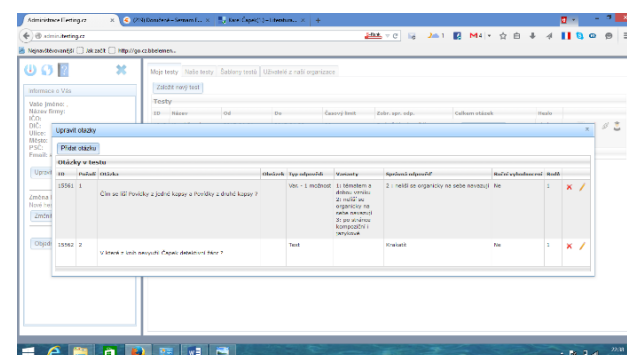
Bod 3



Ukázka přidání otázky s variantami



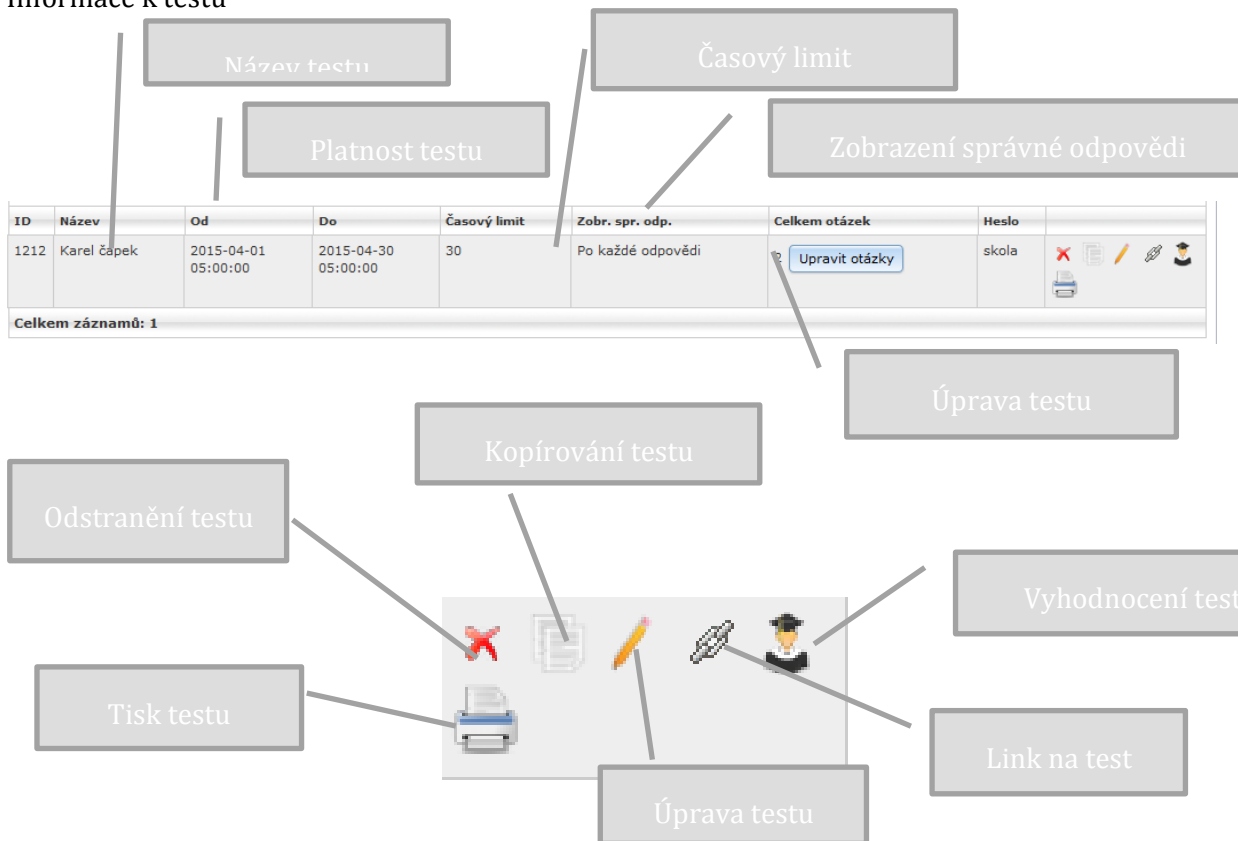
Ukázka přidání otázky s odpovědí
ve formě textu



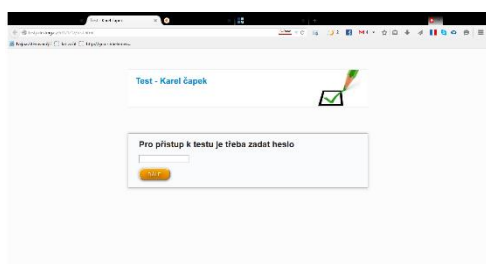
Úprava otázek

4. Test lze dále upravovat např. kopírovat a vytvořit si testy pro více skupin.

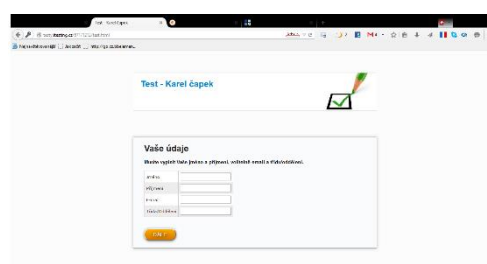
Informace k testu



5. Po kliknutí na link získáváte adresu, kterou potřebují ke spuštění testu. Studenti musí od učitele dostat – link a heslo.

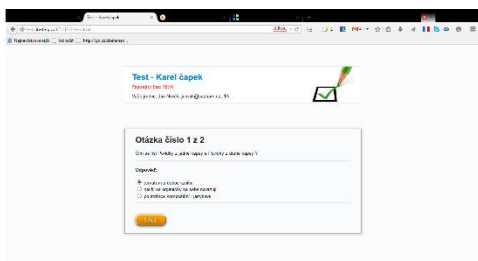


Přístup k testu

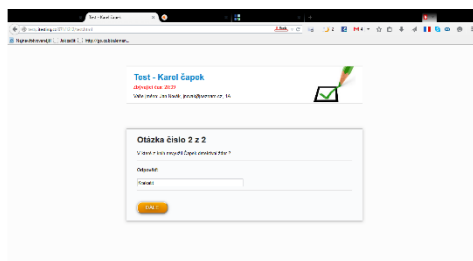


Vyplnění údajů studenta

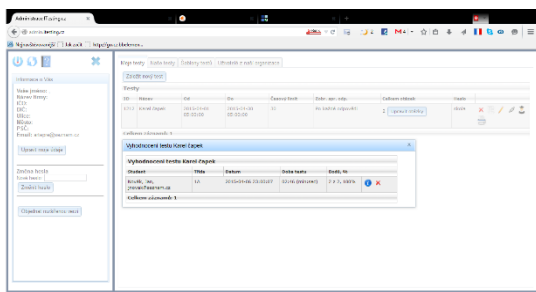
6. Po zadání údajů se studentům objeví test a začne se odpočítávat čas na vyplnění testu.



Otázka 1



Otázka 2

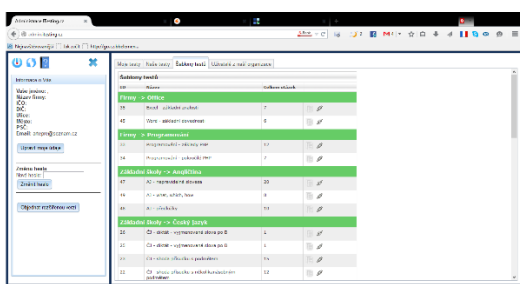


Vyhodnocení testu

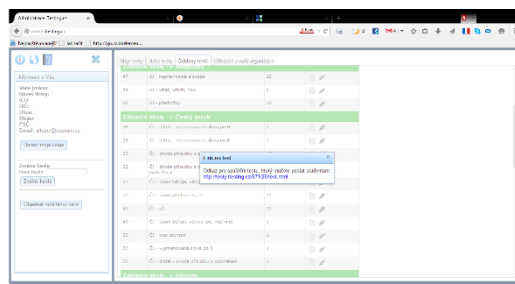
7. Studentům dáte k dispozici link a heslo. Každý student může vyplnit test v časovém limitu zadaném v testu. Test můžete vyplňovat online v hodině na PC/notebooku nebo tabletu. Studenti si mohou test vyplnit i doma. Po skončení časového limitu již není možné test vyplňovat.

8. Po kliknutí na vyhodnocení testu lze průběžně sledovat výsledky jednotlivých studentů.

9. Je možné využít i připravených testů v záložce Šablony testů. U každého připraveného testu je link, který můžete studentům poskytnout.



Šablony testů



Link testů

10. Další postup je stejný jako u vlastního testu.

2.7 Aplikace

Pro zpestření hodiny lze využít aplikace osmisměrky.

Aplikace osmisměrky je k dispozici v českém jazyce. Témata osmisměrek se zabývají slavnými citáty. Zdarma jsou k dispozici citáty známých osobností.

Vlastnosti aplikace

Luštění osmisměrek dotykovým ovládáním

Tajenka osmisměrky dokončí citát známé osobnosti

Několik sad osmisměrek s tematicky laděnými citáty

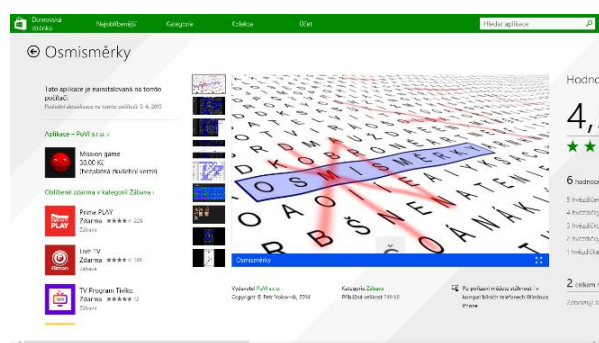
Překlápění osmisměrek při otočení displeje

Měření času luštění osmisměrky

V budoucnu nové sady osmisměrek

Synchronizace vyluštěných částí mezi Windows a Windows Phone

Tip Aplikace jde využít k práci u interaktivní tabule frontálně, k práci s tablety nebo telefony individualizovaně nebo skupinově. Popisy jednotlivých metod v manuálu.



Aplikace ve Windows Store



Nová osmisměrka



Vyplňování osmisměrky

3 Doporučená literatura a Zdroje

Přispěvatelé Wikipedie, *Interaktivní tabule* [online], Wikipedie: Otevřená encyklopedie, c2015, Datum poslední revize 8. 02. 2015, 22:44 UTC, [citováno 22. 03. 2015] <<http://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Interaktivní%20tabule&oldid=12219529>>

Přispěvatelé Wikipedie, *IPad* [online], Wikipedie: Otevřená encyklopedie, c2015, Datum poslední revize 12. 03. 2015, 17:30 UTC, [citováno 22. 03. 2015] <<http://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=IPad&oldid=12346827>>

Mgr. DOBEŠOVÁ, Pavla. *Disertační práce - Multimédia v hodinách českého jazyka na 2. stupni ZŠ* [online]. [cit. 23.3.2015]. Dostupný na WWW: <https://www.email.cz/download/i/Gii24BfTuRwFVlt-DloH1BmC9kgLPYQZ37xdfsfW2J01Cz8pmZIXoIb2Qx1pInFNm5KjfcIA/1341922342.pdf>

Přispěvatelé Wikipedie, *Brainstorming* [online], Wikipedie: Otevřená encyklopedie, c2014, Datum poslední revize 25. 08. 2014, 12:01 UTC, [citováno 23. 03. 2015] <<http://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Brainstorming&oldid=11768763>>

Přispěvatelé Wikipedie, *Pojmová mapa* [online], Wikipedie: Otevřená encyklopedie, c2014, Datum poslední revize 15. 03. 2014, 10:49 UTC, [citováno 23. 03. 2015] <<http://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Pojmová%20mapa&oldid=11307987>>

Mgr. GOŠOVÁ, Věra. *RVP* [online]. [cit. 23.3.2015]. Dostupný na WWW: <http://wiki.rvp.cz/Knihovna/1.Pedagogický%20lexikon/A/Aktivizující%20v%20metody/I.N.S.E.R.T>

Mgr. KOŠTÁLOVÁ, Hana. *Čtenářská gramotnost jako vzdělávací cíl pro každého žáka* [online]. [cit. 23.3.2015]. Dostupný na WWW: <http://www.google.cz/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0CCAQFjAA&url=http%3A%2F%2Fwww.csicr.cz%2Fgetattachment%2F43a087c-c044-4761-adcc-e4282774ae7a&ei=I4sQVc7pC878albagLgE&usq=AFOjCNHfTf9JyElohm-l eg32j-IBEnolg&bvm=bv.89184060.bs.1.d.ZWU>

KOUBEK, Petr. Diskusní pavučina (zaměřeno na sdílení). Metodický portál: Články [online]. 31. 01. 2012, [cit. 2015-03-23]. Dostupný z WWW: <<http://clanky.rvp.cz/clanek/c/Z/14945/DISKUSNI-PAVUCINA-ZAMERENO-NA-SDILENI.html>>. ISSN 1802-4785.

<https://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Speciální:Citovat&page=M%20j%20Karel%20Hynek%20M%20cha%29&id=11965913>

ČERNÝ, Michal. *Myšlenkové mapy* [online]. [cit. 4.4.2015]. Dostupný na WWW: <http://www.myslenkove-mapy.cz/myslenkove-mapy/tvorba-myslenkovych-map/tipy-a-triky-pro-freemind/>

KOLISEK, J.. *Google Play* [online]. [cit. 5.4.2015]. Dostupný na WWW: <https://play.google.com/store/apps/details?id=cz.okhelp.testy>

PMQ SOFTWARE. *Google Play* [online]. [cit. 5.4.2015]. Dostupný na WWW: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.pmqsoftware.languagerules>

QUANTUM LABS. *Google Play* [online]. [cit. 5.4.2015]. Dostupný na WWW: <https://play.google.com/store/apps/details?id=nauc.se.cesky>