

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

Sada tutoriálů

ČLOVĚK A JEHO SVĚT

6 – 10 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

Ivana Hrubá Eliášová

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 Přehled zdrojů a aplikací.....	5
1.1 Android.....	5
1.2 iPad.....	6
1.3 Windows 8.....	7
2 Interaktivní prvouka.....	11
2.1 Kolik je hodin.....	11
2.2 Roční období.....	12
2.3 Části dne.....	12
2.4 Poznáváme stromy a rostliny.....	12
2.5 Poznáváme živočichy.....	12
3 Na venkově.....	13
4 Dopravní značky.....	15
5 Zdroje na Internetu.....	17
5.1 Interaktivní výuková aplikace Buňka.....	17
5.2 Po stopách.....	17
5.3 Vítejte na Zemi.....	17
5.4 Odpady útočí.....	18
5.5 Příručka první pomoci.....	18
5.6 Zemětřesení.....	18
5.7 Rizika silniční a železniční dopravy, dopravní výchova.....	18
5.8 Požáry.....	19
5.9 Zdroje elektrické energie.....	19
5.10 Houby.....	19
5.11 Vlastivěda.....	19
5.12 Slepá anatomie.....	20
5.13 Dvaasedmdesát jmen české historie.....	20
5.14 Všichni muži hradu.....	20
5.15 Slepé mapy.....	20
5.16 Čítanka k osobnostní a sociální výchově.....	20

5.17	Cram.com Flashcards	21
6	Použité zdroje	22

1 Přehled zdrojů a aplikací

V této příručce se seznámíte s dostupnými aplikacemi na tablety, které lze využít ve výuce vzdělávací oblasti Člověk a jeho svět na prvním stupni základních škol. Na trhu jsou tři základní platformy tabletů: iPady od firmy Apple (operační systém iOS), tablety s operačním systémem Windows 8 a tablety s operačním systémem Android. Každý operační systém má své výhody a nevýhody. Porovnávání výhod není předmětem této práce. Jak již bylo řečeno, představím vám dostupné aplikace, internetové stránky a online aplikace. Obsahová a didaktická úroveň zdrojů je značně rozdílná. Existují aplikace, které jsou pro výuku i naprosto nevhodné.

1.1 Android

Přehled dostupných aplikací najdete na Google play. Ukážeme si některé z nich.

Ekontíci

V programu jde o procvičování třídění odpadů. Kontíkem se rozumí kontejner na odpad. Aplikace obsahuje stručný popis záměru, s jakým byla vytvořena. Dále je její součástí kapitola Ekotipy. V této části se dozvíte různé zajímavosti z oblasti třídění odpadů. Např., že zavařovací sklenice je až z 70% recyklována. Tyto ekotipy se se průběžně objevují i v samotné hře. Po celou dobu hraje svižná hudba, se stále se opakujícím námětem, což již po krátké chvíli může být obtěžující. Pokud zvuk vypnete, neuslyšíte, že popelnice vydává nesouhlasný zvuk, neuslyšíte chrochtání prasátek, která se kolem popelnic objevují a další doprovodné zvuky. Verze 1.2, velikost 19M.

Hra

Na displeji jsou 4 kontejnery: na papír, plast, nápojový karton a sklo. Objevují se odpadky a vy je přesouváte do příslušného kontejneru. Ten se musí občas klepnutím vysypat. Vpravo nahoře se objevuje v procentech vyjádřená míra znečištění. Pokud třídíte dostatečně rychle, kolem kontejnerů poskakují králíci. Jakmile se odpadky začnou hromadit, králíci onemocní (leží na zemi) a objeví se prasátka. Po určité době, pokud netřídíte, i prasátka onemocní (leží na zádech). Při správném a rychlém třídění se dostanete do dalších kol. Na konci hry uvidíte skóre a máte možnost váš výsledek sdílet na Facebook nebo na Twitter.

Ekontíci II

Podobná aplikace jako Ekontíci, rozšířená. Velmi pěkná aplikace. Verze 2.0.3, velikost 23M.

Zeměpis České republiky

Zdařilá aplikace, v níž si můžete v přátelském prostředí procvičit znalosti o České republice v kapitolách Řeky, Povrch, Města a Kraje České republiky. Aplikace byla vytvořena v rámci projektu, jehož realizátorem byla ZŠ a MŠ Děčín IV. Verze 1.9.4, velikost 2.6M.

Řeky

Na displeji vidíte slepou mapu České republiky s vyznačenými řekami. Vpravo nahoře je v kartičce název řeky a vy ji klepnutím označíte v mapě. Při správné odpovědi se řeka obarví na modro, objeví se u ní popisek, pokud odpovíte špatně, ozve se nesouhlasný zvukový signál a můžete se pokusit o jinou odpověď. Máte i volbu tuto otázku přeskočit. V takovém případě program řeku na mapě zobrazí. Vpravo dole vidíte aktuální statistiku v počtu správných a chybných odpovědí.

Povrch, Města

Způsob ovládání je stejný, jako v kapitole Řeky.

Kraje České republiky

Na displeji vidíte mapu ČR rozdělenou na kraje. Vyberete si klepnutím kraj. Uvidíte 20 karet s pojmy. Vaším úkolem je najít pojmy, které k sobě patří. Např.: Kralický Sněžník – Hlavní evropské rozvodí, Litomyšl – Rodiště Bedřicha Smetany...

Kvíz zeměpis

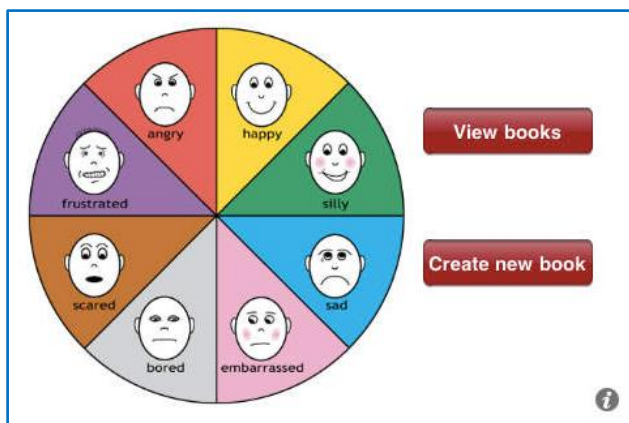
Zpoplatněná aplikace (274,88 Kč). Umožňuje výběr obtížnosti a oblasti testových otázek. Verze 1.1, velikost 3.0M.

1.2 iPad

Aplikací na iPady je celá řada. Existují hotové, které pouze používáte, ale i takové, které vám umožní tvořit vlastní přípravy. Pokud patříte mezi tvořivé učitele, máte možnost rozvíjet i vlastní kreativitu nebo zapojit žáky do příprav.

Feelings Book

Aplikace umožňuje zaznamenávat emoční stavy pomocí názorného grafického zobrazení v konkrétní životní události. Názvy u popisu aktivit jsou v angličtině, vy můžete vkládat popisky k emocím v češtině. Verze 1.0, velikost 7.2MB.



Joulinka

Česká aplikace skupiny ČEZ, animovaný program provede děti problematikou výroby elektřiny. Dozvíte se, jaké jsou energetické zdroje a jak elektřinou neplýtvat. Verze 1.1, velikost 55.2MB.

1.3 Windows 8

U tabletů s operačním systémem Windows 8 je sympatické, že na nich lze s úspěchem využívat nejen speciálně vyvinuté aplikace, ale také pracovat přímo v prostředí např. SmartNotebooku, ActivInspire apod. Můžete tedy rozšířit využití svých již hotových materiálů.

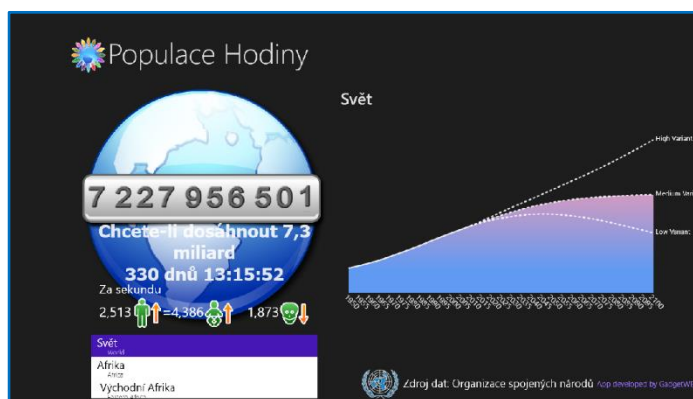
Přehledné informace o aplikacích najdete například na stránkách Microsoftu:

<http://www.microsoft.com/en-us/education/products/education-apps/default.aspx#fbid=w51GMH-OOCg>

Pokud nemáte tablet s Windows a chcete se podívat na dostupné aplikace a také si je vyzkoušet, stačí na PC s operačním systémem Windows 8.1 navštívit Windows Store.

Populace Hodiny

Jednoduchá aplikace, která ukazuje měnící se počet obyvatel na Zemi. Můžete si zvolit i jednotlivý světadíl. Součástí je i grafické znázornění křivky vývoje počtu obyvatel od roku 1950.



Astronomický snímek dne

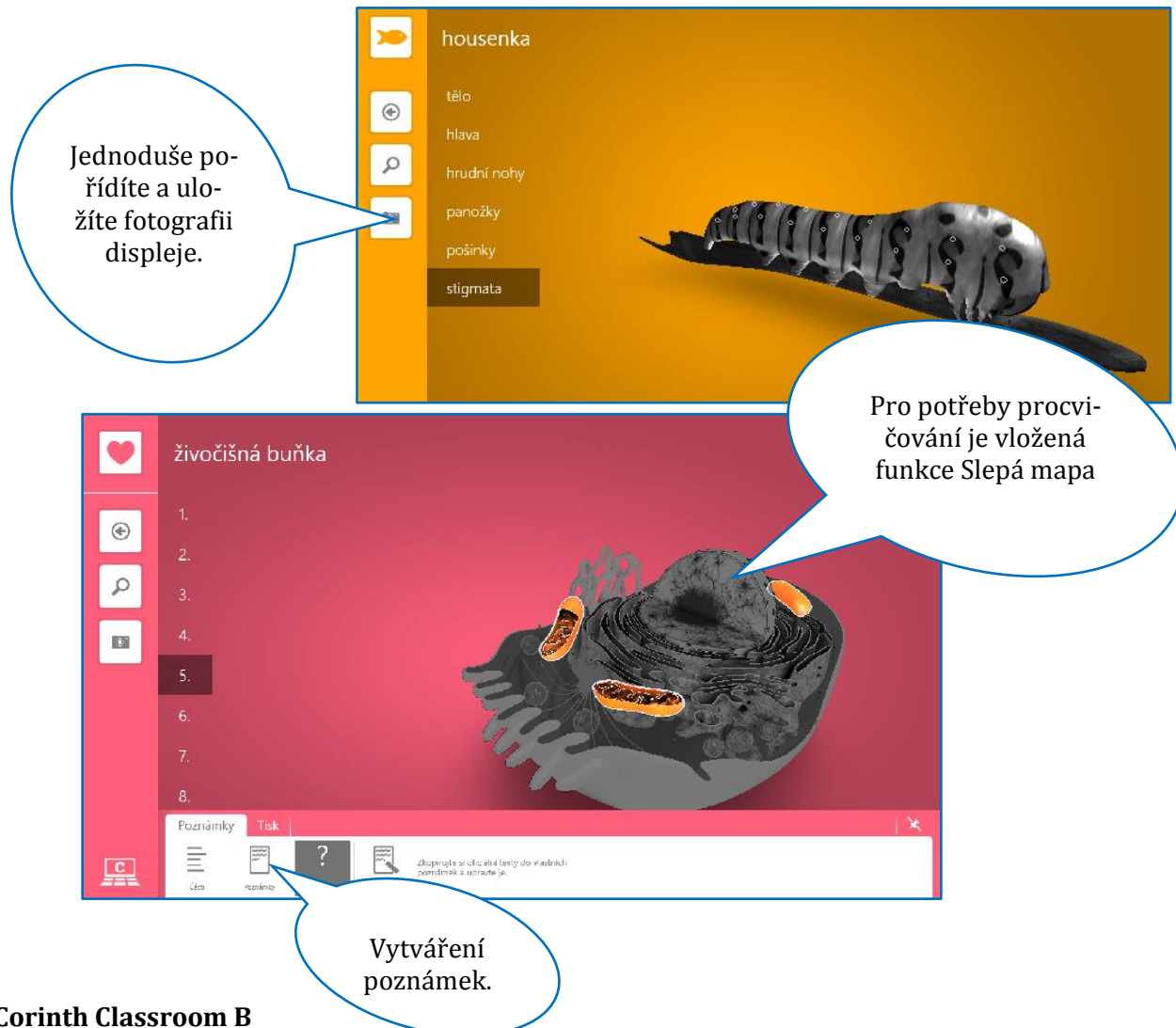
Aplikace každý den zobrazuje aktuální snímek, umožňuje prohlížení starších snímků. Jednoduchým způsobem lze přejít na web 'Astronomy Picture of the Day' (nutné připojení k internetu).

Anatomy atlas

Program není přímo určený pro děti 1. stupně základních škol. Na displeji jsou reklamy, anglický text, což jsou výrazné rušící prvky, znemožňující soustředění na danou problematiku. Celkově je aplikace špatně přehledná. Využít se zde dají anatomická zobrazení lidského těla.

Biologie Zvřítat, Biologie rostlin, Biologie člověka

Zpoplatněné aplikace, velmi vydařená. Ve verzi zdarma jsou velmi omezené funkce. V Biologii zvířat je zdarma dostupná jen Housenka. V Biologii člověka pouze Živočišná buňka. Aplikace jsou v českém jazyce. Co můžete od programu očekávat? Např.: 3D výukové objekty, možnost zvýraznění jednotlivých částí objektů, vyhledávání v názvech v knihovnách objektů. Přímou do aplikace lze jednoduchým způsobem zaznamenávat vlastní poznámky.

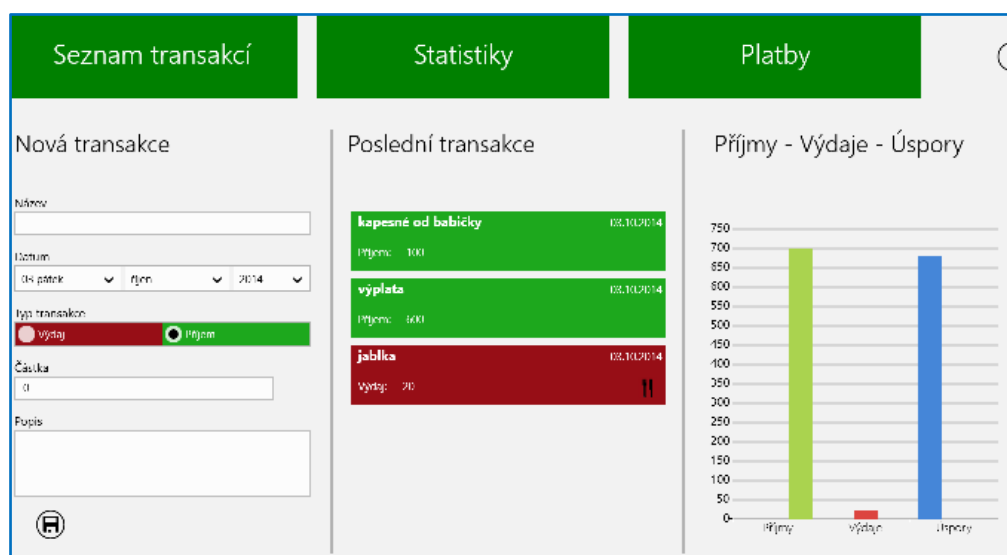


Corinth Classroom B

Aplikace obsahuje kapitoly: Biologie člověka, Biologie rostlin, Geologie, Kulturní dědictví a Technologie. V bezplatné verzi je velmi omezená. Pokud chcete rozšířit dostupný obsah programu, musíte vyplnit dotazník. Ovládání a možnosti jsou stejné, jako u předchozí, nadřazené, aplikace.

Rodinný rozpočet

Jednoduchá, přehledná aplikace. Vhodná při sestavování rodinného rozpočtu. Zadáte název položky, její hodnotu, vybere si, zda se jedná o příjem či výdaj, doplníte položku osobní poznámkou. U výdajů vyberete z rozbalovacího menu typ výdaje, např.: jídlo, zdraví, bydlení, auto... A pak sledujete graf, kde jsou přehledně ve sloupcích vidět vaše výdaje, příjmy a úspory.



České peníze

Oficiální aplikace České národní banky. Uvidíte detailní zobrazení všech českých bankovek a mincí s jejich ochrannými prvky. Zobrazení bankovky pod UV světlem. A také aktuální kurz k základním světovým měnám s možností přepočtu převodu měn. Data jsou aktualizována v 14:30.

Rehab a Relax

Jednoduchá, přehledná aplikace, podle které můžete procvičovat základní cviky pro posílení a správné držení páteře. Jsou uvedena obecná základní pravidla a upozornění. U každého cviku je pak upozornění na nejčastější chyby a správnou výchozí polohu těla.

Jaké je vaše BMI

Aplikace vyhodnotí v metrických či imperiálních jednotkách vaše BMI.

Joyful Animals for Kids

Aplikace je rozdělena do kapitol: V Africe, Na farmě a Na louce. Zdarma je kapitola Na louce, obsahuje 7 zvířat. Trošku zavádějící je skutečnost, že v této kapitole skládáte želvu a rybu. Každá kapitola se dá dokoupit za 30,- Kč. Hra je doprovázena hudbou, zvuk lze vypnout přímo v aplikaci.

Jste vyzváni k začátku hry. Objeví se strom se zvířaty. Vyberete si zvíře a musíte ho poskládat z jednotlivých částí. Puzzle se postupně obměňují. Například jsou vám nabídnuty kopyta zebry, ocásek veverky a oči kočky. Vy, protože skládáte veverku, přesunete ocásek na správné místo. Na displeji se znovu objeví 3 nové puzzle. Jakmile veverku sestavíte, jste vyzváni, abyste klepnutím označili, jak se zvíře jmenuje (pojmenování jsou zobrazena jako text). V dalším kole vybíráte z možností, kde zvíře žije - podle obrázků. Dokud neodpovíte správně, nedostanete se

do dalšího kola. Po vyřešení těchto tří úkolů se vracíte na první stránku a můžete si vybrat další zvíře.

Hustej internet

Internetová aplikace vychází ze stejnojmenné knihy autorek Lucie Seifertové a Lenka Eckertové. Obrázky jsou doplněné poučnými a vtipnými texty. Cílem aplikace je ukázat žákům úskalí Internetu. Součástí je i kapitola pro rodiče a pedagogy. Aplikace je určena dětem od 9 let. Ovládání je jednoduché, ne příliš vydařené.



Výukové kartičky

Aplikace rozdělená do 29 kapitol tematikou věci kolem nás. Zdarma jsou lesní, domácí a divoká zvířata, barvy, ovoce, hudba a nástroje. Cílem je rozpoznání správného předmětu. Grafické provedení, způsob práce s programem je stejný jako u Dopravních značek, kapitola 4.

2 Interaktivní prvouka

Česká aplikace. Rozdělená do dvou oblastí: **Čas** a **Příroda**. Grafické zpracování je přehledné a zdařilé. Ovládání aplikace je jednoduché v případě, že odpovíte správně. Zadávání opravy je zdlouhavé. Před spuštěním každé kapitoly je popsán návod na činnost s programem. U testových otázek jsou využívány zdařilé fotografie. V každé oblasti je na displeji vlevo zobrazen výčet kapitol. Kapitulu otevřete vpravo tlačítkem spustit. Aplikace je zdarma.

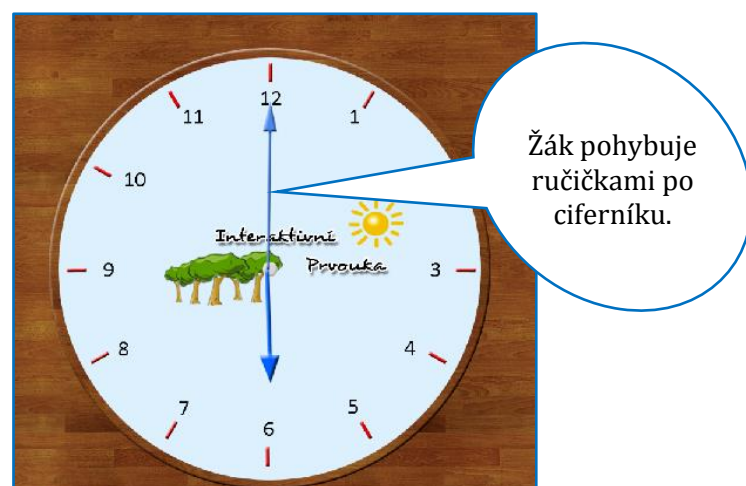
Čas obsahuje kapitoly: Kolik je hodin, Roční období, Části dne

Příroda obsahuje kapitoly: Poznáváme stromy a rostliny, Poznáváme živočichy



2.1 Kolik je hodin

V této části aplikace nejsou testové otázky.

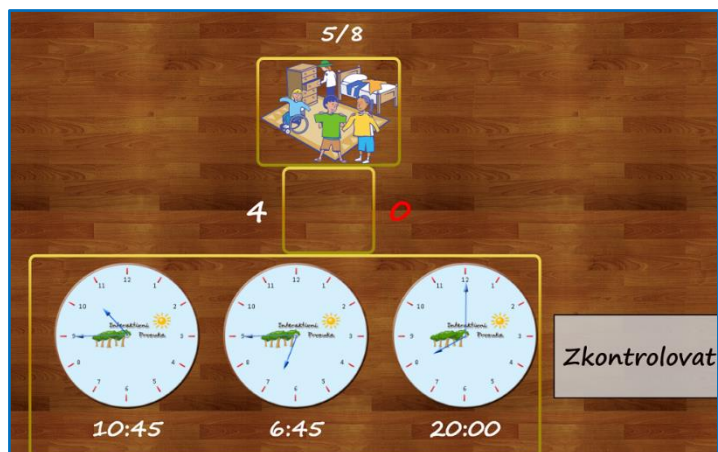


2.2 Roční období

Žák rozeznává podle fotografie roční období. Přiřazuje popis z nabídky. Pod fotografií se zobrazuje skóre správných (bílou barvou) a chybných (červenou barvou) odpovědí. Na displeji je také tlačítko kontrola. Při správné odpovědi se posouváte k další otázce, pokud odpovíte chybně, připočte se vám bod u chyb. Pak musíte chybnou odpověď vrátit do nabídky a vložit pod obrázek správné slovo. Znovu klepnete na tlačítko kontrola. Tentokrát se vám přičte bod do správných odpovědí. Některé fotografie mají nejednoznačnou vypovídající hodnotu. Během jednoho testu se některé fotografie opakují. Po skončení vám počítač aplikace poblahopře a ukáže počet správných a chybných odpovědí. Můžete si spustit nové kolo. V novém kole jsou naprosto stejné fotografie, pouze se mění jejich pořadí. Počet otázek - 27.

2.3 Části dne

Na displeji je obrázek vyjadřující nějakou denní činnost. Např. děti se převlékají, školní prostředí, dítě hraje fotbal apod. Pod obrázkem je volné pole, kam se přesouvá ciferník s určitým časem. Pod ciferníkem je ještě přepis do analogové podoby, aby bylo zřejmé, zda je dopoledne či odpoledne. Způsob zaznamenání odpovědi i vyhodnocení je stejný, jako v předcházející kapitole. Přesouvání chybných odpovědí zpět a vkládání nové odpovědi je zdlouhavé. I zde jsou některé obrázky nejednoznačné. Počet testových otázek - 8.



2.4 Poznáváme stromy a rostliny

Na fotografiích se zobrazují rostliny, keře a stromy. Styl práce s aplikací i vyhodnocení je stejné jako v předchozích kapitolách. Najdeme nepřesnosti, autor použil např. místo slova bedla tvar bedle. Počet otázek - 48.

2.5 Poznáváme živočichy

Na fotografiích se zobrazují různé živočichové. Styl práce s aplikací i vyhodnocení je stejné jako v předchozích kapitolách. Počet otázek je 51.

3 Na venkově

Animovaná aplikace, ručně kreslené obrázky s venkovskou tematikou přelomu 19. a 20. století. Na úvodní stránce se vám představí průvodce – kluk Martin. A hned na začátku uslyšíte reálné zvuky zvířat, přírody, které příjemně dokreslují atmosféru a vytvářejí představu naprosté idylly života na statku. Na 5 stránkách se dostanete do jednotlivých prostředí života na venkově – sečení louky, zazimování včel, výroba moštu apod. Průvodce nemluví, na displeji se objeví bublina s textem a až si text přečtete, klepnete na zelenou fajfku a tím se posunete v programu dál.

Martin vybídne děti, aby mu pomohly s prací na statku.

Pohybující se vykřičník – symbol pro otázku. Klepnout musíte na postavičku.



Máte možnost volby – pomůžete nebo ne.

Koník vypadá hladově. Měli bychom ho nakrmit a také nachystat víc zásob sena na zimu. Pomůžeš mi?



Za každou pomoc sbíráte odměnu. Nestačí ale pomoc jen slíbit, musíte činnost skutečně vykonat. V aplikaci se děti učí, že spolupráce mezi členy rodiny podle možností a sil jednotlivců je samozřejmostí a také, že je třeba se o zvířata starat, co zvířata jedí apod. V rodině jsou zastoupeny všechny generace. Občas je hra zavádějící. Dědeček vyzve Martina, aby šel hledat kosu, ale ta na stránce není. Pokud klepnete na nějaký obrázek, objeví se popis. Např.: to je pluh... Ovšem tento popis se objeví i v případě, když klepnete na ohlávku, která je hned vedle pluhu. Abyste kosu našli, musíte až na další stránku, popis k tomu, co máte udělat, se objevuje vpravo nahoře a je lehce přehlédnutelný.

Program je graficky velmi zdařilý, zvukové efekty jsou reálné a příjemné na poslech. Texty v bublinách jsou vtipné. Před prvním použitím dejte dětem základní instrukce k ovládání, aby je neodradily některé nedostatky aplikace.

Internetová verze: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.rde.cs_c_qge



4 Dopravní značky

S pomocí aplikace si můžete procvičit znalost dopravních značek. Obsahuje 20 kapitol, do kterých jsou značky rozděleny. Od nejjednodušších – základních, po složité. Prvních 6 kapitol je zdarma, ostatní lze dokoupit za 20,- Kč za položku. Ovšem jste upozorněni, že transakce může proběhnout v cizí zemi.

Každá značka má hlasový doprovod – pojmenování. Pojmenování jsou srozumitelná. Pokud ale budete hrát pexeso a u každého otočení kartičky uslyšíte – i poměrně dlouhé názvy – stává se zvukový doprovod nepříjemným. Zvuk přímo v aplikaci nelze zeslabit ani vypnout. Je tedy na zvážení, zda zvuk nevyužít pouze v některých kapitolách.



Prohlížeč

Na displeji se přesouváte pomocí šipek k jednotlivým obrázkům značek. Klepnutím na značku se ozve zvuková nahrávka – název značky. Klepnutím na symbol reproduktoru můžete nahrávku zopakovat. Pod obrázkem značky je její název také zapsán.

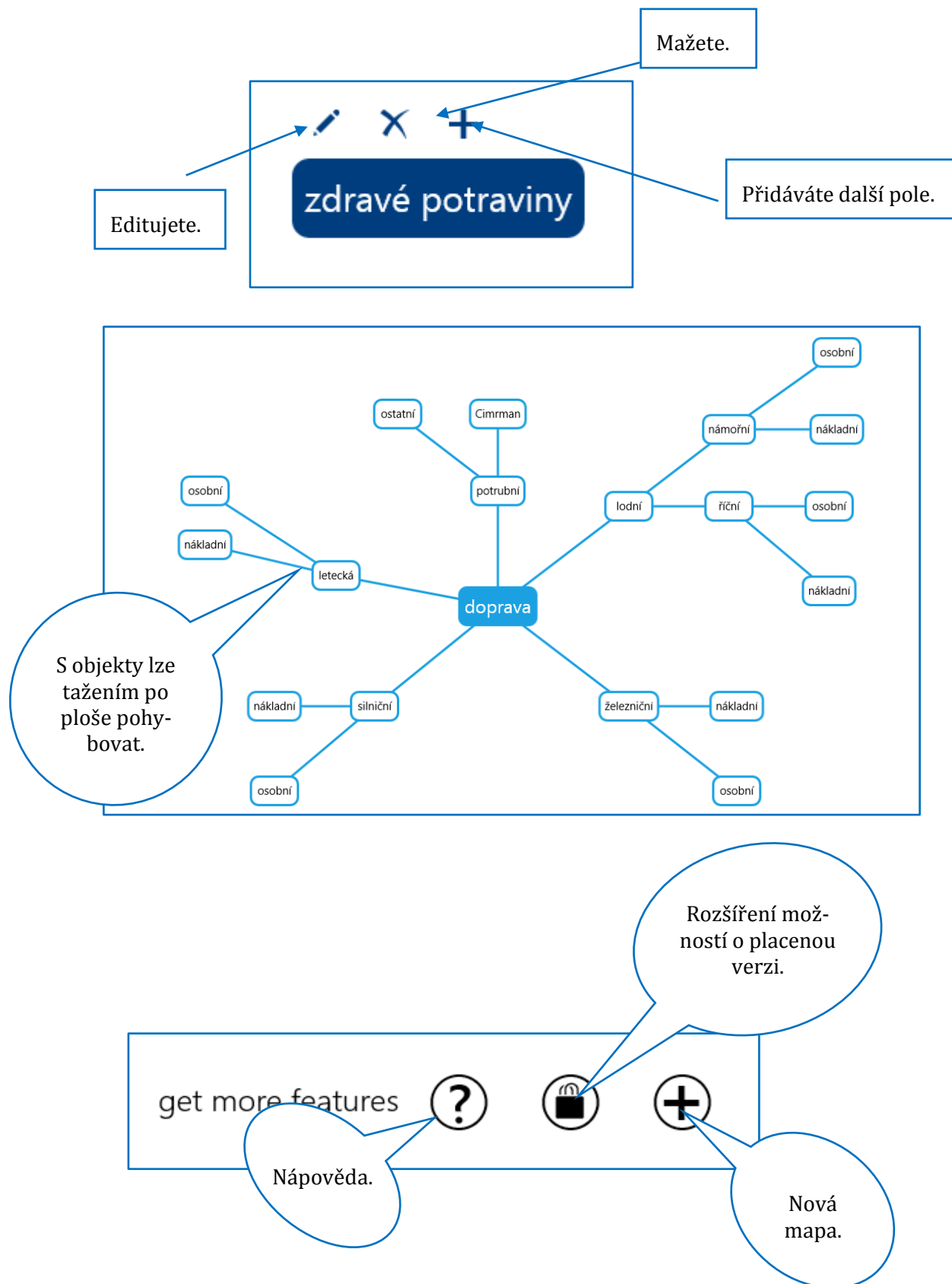
Poznej

Na displeji vpravo je 6 obrázků značek, vlevo karta s názvem. Máte klepnutím na značku najít správnou odpověď. Vše je doplněno texty a hlasovým doprovodem.

Pexeso

Hrajete pexeso s 20 kartami. Vlevo vidíte počet vašich pokusů. Po ukončení hry uvidíte celkový výsledek s hodnocením.

M8 Mind Map – aplikace sloužící k vytvoření myšlenkových map. Editace myšlenkových map je jednoduchá, intuitivní. Vytvořené myšlenkové mapy se ukládají samostatně do kategorií označených počátečním písmenem.



5 Zdroje na Internetu

V této kapitole se zaměřím na dostupné internetové zdroje, jež můžete využít v oblasti výuky Člověk a jeho svět. Seznámím vás se zajímavými adresami a stručně popíšu, co na stránkách lze do výuky najít a využít. Doporučuji propojit jejich zajímavý obsah s možnostmi nástrojů např. interaktivních tabulí nebo aplikací v tabletu a tím vytvořit zajímavý výukový materiál.

5.1 Interaktivní výuková aplikace Buňka

Není primárně určena pro žáky 1. stupně základní školy. Dají se zde využít obrázky z kapitoly Kolekce prezentací. V kapitole Pracovní listy najdete také zajímavé grafické materiály.

Zdroj: <http://www.sszdra-karvina.cz/bunka/index.htm>



5.2 Po stopách

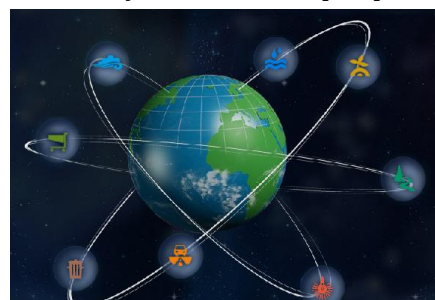
Pořad České televize s Miroslavem Vladykou mapující zajímavá místa v České republice a připomínající významné osobnosti z naší historie. Jednotlivé díly jsou dlouhé cca 13 minut.

Zdroj: <http://www.ceskatelevize.cz/porady/1127325727-po-stopach/404235100031005/>

5.3 Vítejte na Zemi

Velice zajímavá aplikace. Multimediální ročenka životního prostředí. Je rozdělena do kapitol: Krajina, Voda, Vzduch, Půda, Energie, Doprava, Odpady. Struktura všech kapitol je stejná. Najdete zde jednak informace k daným tématům, dále náměty na projektovou výuku, pracovní listy. Velmi zajímavá je kategorie Hry. Např. Znáte řeky ČR? Žáci si vyberou úmoří a pak podle zadání lokalizují řeku v daném území. Počítá se jim čas i skóre. Hry se dají využít i jako soutěžení mezi žáky navzájem. Další zajímavé hry: Koloběh kyslíku, Koloběh dusíku, Koloběh uhlíku. Pěkně je zpracovaná hra Cirkulace, která je doplněna o slepou mapu.

Zdroj: <http://vitejtenazemi.cenia.cz/cenia/>



5.4 Odpady útočí

Interaktivní hra o třídění odpadů. Je po celou dobu doplněna o zvukový doprovod, což může být po určité době nepříjemné. Na první stránce se seznámíte s obrázky odpadků, je zde něco málo z teorie, kliknete na: Jdu do toho. Z horní části padají odpadky a vy je musíte chytit (symbol panáčka) a přenést do správného kontejneru. V prvním kole třídíte do 3 kontejnerů a organický odpad. Pokud jste dostatečně rychlí a třídíte správně, dostanete se do dalších kol. Tady přibývají kontejnery a odpad padá rychleji. Když odpad dáte do správného kontejneru, tak se kontejner oblízne, pokud uděláte chybu, oklepe se a zašklebí. Navíc je chybná i správná řešení doprovázeno zvukovým efektem, který umocňuje hodnocení. Při neúspěšném pokusu opakujete danou úroveň. Více informací o hře a další zajímavé informace najdete na: www.ekodomov.cz

Zdroj: http://www.ekodomov.cz/fileadmin/3_Ekovychova/Odpady_utoci/odpady_utoci.swf

5.5 Příručka první pomoci

Příručkou provází bernardýn Beny, kterého namluvil Vladimír Čech. Pejsek postupně klade dětem otázky a za správné odpovědi jim dává soudečky. Pokud chtějí získat titul záchranář, musí mít všechny soudečky. Aplikace obsahuje nápovědu. Vyberete si kapitolu (celkem 36 kapitol), např. Jak správně přivolat pomoc. Pejsek dětem vysvětluje, co v takové chvíli mají dělat. Zvukový záznam lze pozastavit, vrátit se v časové ose. Hra obsahuje i bonusy, např. pěkný test o tom, jak se chovat při otráveních. Pejsek po celou dobu dětem říká, co mají dělat a u odpovědí je pochválí, pokud děti udělají chybu, upozorní je. Na stránce je také možné vypnout a zapnout text. Grafické provedení je zdařilé, ovládání intuitivní, hlasový doprovod příjemný.



Zdroj: <http://www.zachranny-ruh.cz/flash/ppp2011/web.swf>

5.6 Zemětřesení

Aplikace interaktivní formou v 7 krocích popisuje příčiny a průběh zemětřesení. Animace je zdařilá, doprovodný text dostačující a přehledný.

Zdroj: http://www.bbc.co.uk/czech/flash/05/tsunami/swf/earthquake_czech.swf

5.7 Rizika silniční a železniční dopravy, dopravní výchova

Děti vstoupí na začátku hry do řídicího střediska města, vyberou si téma, např. Chůze po chodníku. Postavička provází děti a sděluje jim základní pravidla, týkající se tématu. Hlasový doprovod je příliš rychlý, ale aplikace se dá pozastavit, nebo se můžete vrátit zpět a poslechnout si záznam znovu. Děti plní testy, sbírají písmenka a luští. Aplikace obsahuje nápovědu pro snadnější ovládání.

Zdroj: <http://www.zachranny-kruh.cz/flash/dopravka/web.swf?r=5754>

5.8 Požáry

Aplikace se věnuje problematice požárů v 10 kapitolách. Je rozdělena na Příručku první pomoci, Metodické listy a Hry. Aplikaci provází postavička panáčka. Je doprovázena zvukovým doprovodem. Má podobné ovládací prvky jako předchozí aplikace.

Zdroj: <http://www.zachranny-kruh.cz/flash/pozary1/www.swf>

5.9 Zdroje elektrické energie

Jednoduchá aplikace, která se zabývá statistickými údaji a porovnáním jednotlivých zdrojů elektrické energie. Zmiňuje se i o výhodách a nevýhodách zdrojů.

Zdroj: http://data.newslab.cz/2011/2011_06_SrovnaniElektraren/2011_06_EnergieNEWS.swf

5.10 Houby

Pěkná, jednoduchá aplikace, ve které si můžete prověřit své znalosti s rozpoznáváním jedlých i jedovatých hub, částí hub a základních informací o houbách. Rušivým momentem je reklamní banner uprostřed displeje na některých stránkách. Aplikace obsahuje vyhodnocení konkrétní testové otázky a celkový přehled se statistickými informacemi.

Zdroj: <http://skolakov3a.sweb.cz/PRVOUKA/houby/quiz.swf>



5.11 Vlastivěda

Autorské stránky pánů Lubomíra a Michala Šáry. Určené pro učitele vlastivědy ve 4. a 5. ročníku základní školy. Najdete zde nápady, tipy na pomůcky, hry, pracovní listy ke stažení, zajímavé odkazy a inspirace pro svoji výuku. Stránky jsou otevřené příspěvkům od dalších přispěvatelů. Rušivým momentem je přítomnost reklamních bannerů.

Zdroj: <http://vlastiveda.ic.cz/index.htm>

5.12 Slepá anatomie

Program určený k procvičování znalostí z anatomie. Vyhodnotí vaše znalosti a přizpůsobí test.

Zdroj: <http://www.slepaanatomie.cz/>

5.13 Dvaasedmdesát jmen české historie

Pořad České televize. Jednotlivé díly mají cca 12 minut.

Zdroj: <http://www.ceskatelevize.cz/porady/10169539755-dvaasedmdesat-jmen-ceske-historie/>

5.14 Všichni muži hradu

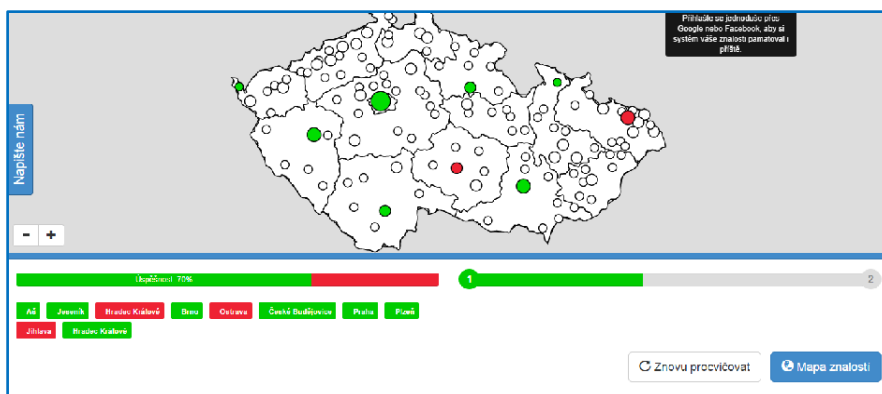
Fotografie, data, stručné základní informace o všech prezidentech ČR.

Zdroj: <http://www.ceskatelevize.cz/prezident-2013/casova-osa/>

5.15 Slepé mapy

Aplikace, v níž si můžete procvičit polohu států světa, Evropy, USA, dále kraje, pohoří a města ČR. Aplikace je jednoduchá, intuitivní. Po skončení testu uvidíte výpočet vaší úspěšnosti v %, červeně se zvýrazní vaše chyby a máte možnost celý test znovu zopakovat.

Zdroj: <http://slepemapy.cz/>



5.16 Čítanka k osobnostní a sociální výchově

Soubor textů využitelných v oblasti osobnostní a sociální výchovy. V úvodu najdete základní informace a návod, jak s texty pracovat.

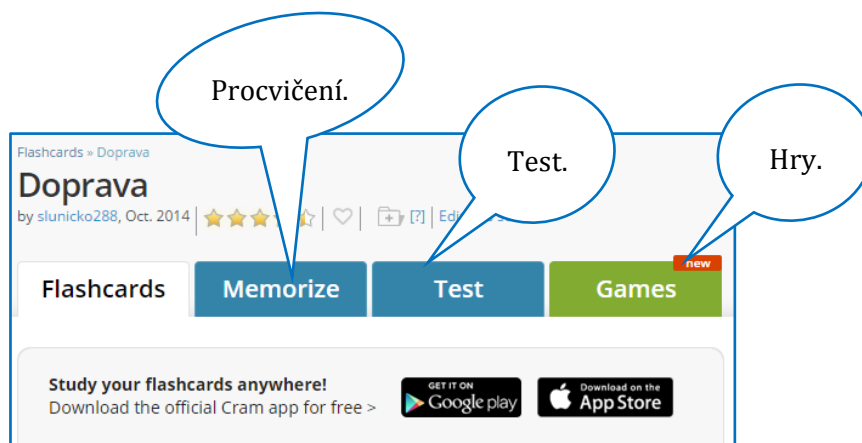
Zdroj: http://odyssea.cz/dokumenty/CITANKA_OSV.pdf

5.17 Cram.com Flashcards

Online aplikace, kterou lze využít pro tvorbu flashových karet i v jiných oblastech vzdělávání. Lze ji stáhnout také na Google Play a na App Store.

Zdroj: <http://www.cram.com/>

Velmi jednoduchá a intuitivní aplikace. Můžete kombinovat vkládání obrázek vs. obrázek, text vs. text a také kombinovat text s obrázkem. Obrázky jsou součástí aplikace, lze je tedy nahrát na stránku kartičky výběrem z nabídky, kterou aplikace umožňuje. Nabídka obrázků je veliká. Vytvořenou sadu kartiček můžete využít ke třem aktivitám:



Registrace:



Přihlášení.

Registrace.

Sign up for your FREE account

Choose a username
|

Choose a password
|

Enter your email
|

Sign Up

Or sign in with Facebook, Twitter or Google

Your Cram.com data will be completely private, secure and will not be posted to your Facebook wall or tweeted.

Sign Up with Facebook Sign Up with Twitter Sign Up with Google

Hry v aplikaci nejenže umožňují procvičení konkrétní oblasti vzdělávání, ale také posilují kombináční schopnosti.

6 Použité zdroje

[1] http://www.commxroads.com/index.php?option=com_content&view=article&id=27&Itemid=47

[2] <http://www.sszdra-karvina.cz/bunka/index.htm>

[3] <http://vitejtenazemi.cenia.cz/cenia/>

[4] <http://www.zachranny-kruh.cz/flash/ppp2011/web.swf> [5] Online nápověda Microsoft Office

[5] <http://skolakov3a.sweb.cz/PRVOUKA/houby/quiz.swf>

[6] <http://slepemapy.cz/>

[7] <http://www.cram.com/>