

Příprava interaktivních materiálů pro žáky základních a středních škol



V rámci tohoto modulu se účastníci naučí připravovat interaktivní multimediální materiály atraktivní pro žáky základních a středních škol. Pozornost bude věnována obsahové, metodické, technické, grafické i jazykové stránce přípravy materiálů vhodných pro různé věkové skupiny žáků.

Obsah:

- Základní informace o projektu PVBV
- Pokyny pro autorskou práci v projektu PVBV
- Tvorba interaktivních materiálů
- Odkazy na multimédia



Tento materiál vznikl z finanční podpory Evropského sociálního fondu a státního rozpočtu České republiky v rámci projektu „Popularizace vědy a badatelsky orientované výuky“, registrační číslo CZ.1.07/2.3.00/45.0007.

Příprava interaktivních materiálů pro žáky základních a středních škol

V rámci tohoto modulu se účastníci naučí připravovat interaktivní multimediální materiály atraktivní pro žáky základních a středních škol. Pozornost je věnována obsahové, metodické, technické, grafické i jazykové stránce přípravy materiálů vhodných pro různé věkové skupiny žáků.

Autoři:

PhDr. Lucie Rohlíková, Ph.D.

PaedDr. Jana Vejvodová, CSc.

**K plnohodnotnému využití této studijní opory je nutný přístup
k on-line zdrojům a materiálům.**

Tento materiál vznikl z finanční podpory Evropského sociálního fondu a státního rozpočtu České republiky v rámci projektu „Popularizace vědy a badatelsky orientované výuky“, reg .č. CZ.1.07/2.3.00/45.0007.

Milí kolegové,

vítejte v on-line kurzu, jehož cílem je usnadnit vám tvorbu interaktivních materiálů pro podporu badatelsky orientovaných činností ve volnočasových aktivitách žáků základní a střední školy. Tento kurz je elektronickou podporou určenou pro samostudium a je doplňkem prezenčního školení.

Přejeme příjemné studium

Lucie Rohlíková a Jana Vejvodová

Veškeré v kurzu použité obrázky a printscreeny pocházejí od autorek kurzu.

1 Pokyny pro autorskou práci v projektu PVBV

V této části kurzu se prosím seznamte se záměrem a filozofií celého projektu. Podrobněji se budeme věnovat klíčovým aktivitám KA2 a KA3, v jejichž rámci jsou připravovány elektronické materiály pro podporu popularizace vědy se zaměřením na volnočasové kroužky. Materiály vytvářené v projektu budou primárně sloužit učitelům a vedoucím volnočasových kroužků. Zpracovány budou obecné didaktické zásady popularizace a metodické listy ke konkrétním činnostem. Současně je zde prostor pro přípravu atraktivních materiálů, se kterými budou moci pracovat přímo děti/účastníci popularizačních aktivit a kroužků.

Základní informace o projektu PVBV – Popularizace vědy a badatelsky orientované výuky

Projekt PVBV

Cílem projektu je především vzdělávání akademických pracovníků, vědeckovýzkumných pracovníků a studentů Západočeské univerzity v Plzni v metodách a formách práce podporující přírodní a technické vzdělávání.

Výstupem projektu budou výukové moduly využívající zakoupené přístroje v rámci IPo (číslo výzvy 44) a moduly z oblasti metodologie výuky přírodních a technických věd.

V rámci dalších aktivit bude navázána a upevňována dlouhodobá spolupráce mezi ZČU, středními a základními školami. V rámci workshopů budou definovány potřeby sekundárního školství v přírodovědných a technických oborech.

Lektoři ZČU budou předávat zájemcům o vědu a výzkum novinky z oborů v rámci tematických soustředění, letních škol, kroužků, brigád v odborných laboratořích apod. Vybraní zájemci o vědu s výzkum budou vzdělávání v oblasti science communication a po proškolení budou moci působit přímo v provozu Techmania Science Center.

Cílové skupiny budou akademičtí a vědeckovýzkumní pracovníci, studenti VŠ, SŠ, ZŠ a pedagogové ZŠ, SŠ.

Projekt bude realizován za pomoci partnerů: Regionální rozvojová agentura Plzeňského kraje, Techmania Science Center, Církevní SOŠ Spálené Poříčí, Gymnázium Plzeň, SŠINFS Plzeň, VOŠ a SPŠE Plzeň, ZŠ a MŠ Žinkovy.

Klíčová aktivita 2

KA 2 - Výukové moduly a metodologie využívající přístroje z IPo (výzva 44)

V rámci této KA (část A výzvy) bude vytvořeno 7 elektronických výukových modulů (s podporou tisku) pro podporu metodologie výuky technických a přírodovědných oborů ve volnočasových aktivitách novými badatelsky orientovanými formami na základních a středních školách.

Partnerské školy dodají seznam nově pořízeného zařízení v rámci projektu CZ.1.07/1.1.00/44.0002 využívaného v rámci volnočasových aktivit s žáky SŠ a ZŠ.

Autoři v první fázi navrhnou koncepce jednotlivých modulů, které budou konzultovány s vybranými zástupci z řad pedagogů SŠ a ZŠ. V další fázi budou (v souladu s koncepcemi upravenými dle

připomínek oborové rady a projektového týmu) konkretizovány tematické plány a autorsky zpracovány elektronické studijní opory. V průběhu přípravy je možná návštěva pedagogů na pracovištích ZČU.

Po obsahové stránce budou moduly zaměřené na metodické náměty a doporučení, jak ve výuce a volnočasových aktivitách využívat vybavení z projektu IPo OP VK výzvy č. 44 - Podpora technického a přírodovědného vzdělávání v Plzeňském kraji. Dále, jak je možné do volnočasových aktivit zařazovat aktuální výsledky VaV a kde čerpat relevantní aktuální informace.

Realizační tým KA2

Realizační tým bude tvořen autory ze ZČU, specialisty na vzdělávání volnočasových aktivit z řad pedagogů na ZŠ a SŠ (RRA), garantem vzdělávacích modulů (RRA) a koordinátorem aktivity (RRA).

Pro podporu autorů bude k dispozici metodik, oborový didaktik, specialista na multimédia (animace, audio, video) a IT specialista, který zajistí technické nastavení systému pro tvorbu elektronických studijních materiálů, aktualizace systému a zálohování.

Vzhledem ke specifičnosti vybavení škol z projektu IPo č. 44 bude probíhat spolupráce i s dalšími odborníky a fakultami ZČU. Pro zajištění garance odborného obsahu bude vedle autorů na každém modulu spolupracovat také odborný konzultant.

Jazykovou správnost materiálů bude revidovat jazykový korektor.

V rámci KA6 proběhne školení využití pro pedagogy partnerských ZŠ a SŠ.

Přehled modulů KA2

- Bádáme na ZŠ
- Bádáme v kroužku fyziky
- Bádáme v kroužku chemie
- Bádáme v kroužku elektrotechniky
- Bádáme v kroužku informatiky
- Bádáme v kroužku biologie
- Bádáme v kroužku ekologie

Po obsahové stránce budou moduly zaměřené na metodické náměty a doporučení, jak do volnočasových aktivit zařazovat aktuální výsledky vědy a výzkumu a kde čerpat relevantní aktuální informace. Vytvořené moduly budou využity v rámci výuky didaktických předmětů pro studenty Fakulty pedagogické a v rámci kurzů dalšího vzdělávání pro učitele základních a středních škol - např. jako doporučená literatura.

Podrobnější popis modulů (příloha projektové žádosti):

https://phix.zcu.cz/moodle/pluginfile.php/118193/mod_book/chapter/8538/KA2.pdf

Přístup k jednotlivým modulům v LMS Moodle:

<https://phix.zcu.cz/moodle/course/category.php?id=121>

Klíčová aktivita 3

KA3 - Tvorba výukových modulů z oblasti metodologie výuky přírodních a technických věd

V rámci této klíčové aktivity (spadající do části A výzvy) bude vytvořeno 24 elektronických výukových modulů pro podporu metodologie výuky technických a přírodovědných oborů na základních a středních školách.

Materiály budou určeny pro studenty učitelství Fakulty pedagogické ZČU, u kterých se předpokládá další systematická práce s CS zájemci o VaV (žáci ZŠ a SŠ) např. v rámci volnočasových aktivit.

Autoři v první fázi navrhnu koncepcce jednotlivých modulů, které budou evaluovány oborovou radou a projektovým týmem. V další fázi budou (v souladu s koncepcemi upravenými dle připomínek oborové rady a projektového týmu) konkretizovány tematické plány a autorsky zpracovány elektronické studijní opory.

Studijní opory budou připraveny v podobě multimediálních studijních materiálů v elektronické podobě v LMS Moodle.

Po obsahové stránce budou moduly zaměřené na metodické náměty a doporučení, jak do volnočasových aktivit zařazovat aktuální výsledky vědy a výzkumu a kde čerpat relevantní aktuální informace. Vytvořené moduly budou využity v rámci výuky didaktických předmětů pro studenty Fakulty pedagogické a v další práci s CS zájemci o VaV.

Realizační tým KA3

Realizační tým bude tvořen autory ze ZČU, specialisty na vzdělávání volnočasových aktivit z řad pedagogů na ZŠ a SŠ, garantem vzdělávacích modulů a koordinátorem aktivity.

Pro podporu autorů bude k dispozici metodik, oborový didaktik, specialista na multimédia (animace, audio, video) a IT specialista, který zajistí technické nastavení systému pro tvorbu elektronických studijních materiálů, aktualizace systému a zálohování.

Pro zajištění garance odborného obsahu bude vedle autorů na každém modulu spolupracovat také odborný konzultant. Jazykovou správnost materiálů bude revidovat jazykový korektor.

Přehled modulů KA3

- Využití mobilních zařízení a speciálních přístrojů pro popularizaci vědy - fyzika, chemie
- Využití mobilních zařízení a speciálních přístrojů pro popularizaci vědy - geografie, biologie
- Využití mobilních zařízení a speciálních přístrojů pro popularizaci vědy - informatika, matematika
- Využití dostupných cizojazyčných materiálů v popularizaci vědy pro žáky SŠ - fyzika, chemie
- Využití dostupných cizojazyčných materiálů v popularizaci vědy pro žáky SŠ - informatika, matematika

- Využití dostupných cizojazyčných materiálů v popularizaci vědy pro žáky SŠ - geografie, biologie
- Mezipředmětové vztahy a badatelské metody v popularizaci vědy - chemie
- Mezipředmětové vztahy a badatelské metody v popularizaci vědy - fyzika
- Mezipředmětové vztahy a badatelské metody v popularizaci vědy - informatika, matematika
- Mezipředmětové vztahy a badatelské metody v popularizaci vědy - geografie, biologie
- Využití dostupných historických zdrojů v popularizaci vědy - fyzika, chemie, biologie
- Využití dostupných historických zdrojů v popularizaci vědy - informatika, matematika, geografie
- Popularizace vědy ve volnočasových aktivitách žáků SŠ - chemie
- Popularizace vědy ve volnočasových aktivitách žáků SŠ - fyzika
- Popularizace vědy ve volnočasových aktivitách žáků SŠ - informatika
- Popularizace vědy ve volnočasových aktivitách žáků SŠ - matematika
- Popularizace vědy ve volnočasových aktivitách žáků SŠ - geografie
- Popularizace vědy ve volnočasových aktivitách žáků SŠ - biologie
- Popularizace vědy ve volnočasových aktivitách žáků ZŠ - chemie
- Popularizace vědy ve volnočasových aktivitách žáků ZŠ - fyzika
- Popularizace vědy ve volnočasových aktivitách žáků ZŠ - informatika
- Popularizace vědy ve volnočasových aktivitách žáků ZŠ - matematika
- Popularizace vědy ve volnočasových aktivitách žáků ZŠ - geografie
- Popularizace vědy ve volnočasových aktivitách žáků ZŠ – biologie

Podrobnější popis modulů (příloha projektové žádosti):

https://phix.zcu.cz/moodle/pluginfile.php/118193/mod_book/chapter/8539/KA3.pdf

Přístup k jednotlivým modulům v LMS Moodle:

<https://phix.zcu.cz/moodle/course/category.php?id=122>

Seznam partnerských škol a přístrojů, šablonu popisu dílčího projektu v KA2 a šablonu popisu aktivit a metodických listů v KA3 najdete v externím souboru!

2 Tvorba interaktivních materiálů

V této části kurzu se budeme soustředit tipy na vhodné nástroje pro vytváření atraktivních elektronických materiálů. Podrobně se seznámíte s LMS Moodle a jeho možnostmi z hlediska autorské práce. Jako další inspirativní autorské nástroje si představíme Prezi, Blendspace, eduClipper a další.

Základy práce v LMS Moodle

Na obrázku se podívejte, jak vypadá e-learningové rozhraní v Moodleu ve studentském režimu.

The screenshot shows the Moodle course page for 'Kurz pro vzdělavatele účastníků dalšího vzdělávání'. The interface is in a three-column layout. The left column contains a navigation menu with options like 'Moje stránka', 'Hlavní nabídka', and 'Moje kurzy'. The middle column displays the course title and a welcome message from Lucie Rohlíková and Jan Topinka. The right column features several widgets: 'Prohledat fóra', 'Poslední novinky', 'Nadcházející události', and 'Nedávná činnost'. The top of the page shows the user is logged in as 'Jan Topinka' and the language is set to 'Čeština (cs)'.

Vzhled Moodleu je nastavitelný včetně rozložení stránky - autor nebo administrátor kurzu si může vybrat jednotlivé bloky a jejich zobrazení ve sloupcích.

V našem rozhraní Moodle je stránka tvořena třemi sloupci.

1. sloupec slouží jako navigace:

- **Účastníci** - tato sekce zobrazuje seznam všech studentů kurzu. Je možné prohlédnout si jejich profily a poslat jim zprávu.
- **Správa** - zde si student může upravit svůj profil (změnit osobní údaje a heslo) a kontrolovat vlastní známky.
- **Moje kurzy** - nabízí seznam všech kurzů, do kterých je student přihlášen.

2. (prostřední) sloupec nabízí přehled všech kapitol. U každé kapitoly je uveden popis toho, co kapitola obsahuje, a výčet činností. Činnosti jsou označeny vlastními ikonami, které usnadňují orientaci.

3. sloupec slouží jako prostor pro informování o nejnovějších aktivitách v kurzu.

Studijní články

Úvodní stránka kurzu neboli plán studia je rozcestníkem ke studijním článkům a činnostem.

Kurz pro vzdělavatele účastníků dalšího vzdělávání

Jste přihlášení jako [Jan Topinka](#) ([Odhlásit se](#))

Čeština (cs) ▾

[Hlavní stránka školy](#)

[Titulní stránka](#) ▶ [Moje kurzy](#) ▶ [Kurz pro vzdělavatele](#)

Vypnout režim úprav

Studijní články

Studijní články slouží k samostatnému studiu. Při jejich tvorbě má autor dvě možnosti: psát je přímo v autorském programu Moodle nebo pomocí jiného nástroje na editaci textů a multimédií. Autoři mohou pro texty prezentované v Moodle použít také formát .pdf, .ppt apod.

[Kurz pro vzdělavatele](#) ▶ [MODUL 1 - Základní pravidla při vzdělávání dospělých](#) ▶ [Základní pravidla při vzdělávání dospělých](#)



Kdo je dospělý studující?

Pojďme si představit typického účastníka vzdělávacího kurzu pro dospělé. Nebudeme chvíli myslet na rekvalifikační kurzy, na které Úřad práce posílá dělníky, kteří se nechťejí vůbec nic učit.

Představme si studujícího, který naprosto vědomě a s prvotní vnitřní motivací vstupuje do vzdělávacího programu, aby si při zaměstnání rozšířil či zvýšil kvalifikaci anebo jen získal kompetence, které uplatní ve své každodenní praxi.

Předchozí zkušenosti a paměť

Studující (posluchač, účastník kurzu) je dospělý člověk, zpravidla středního věku. Má tedy **několik desítek let společenských zkušeností** a jednu až tři desítky let zkušeností z hospodářské praxe. Má jisté zkušenosti a dovednosti jako vedoucí pracovník, dobrou a pružnou paměť schopnou uchovávat i velmi složité poznatky. Své zkušenosti ze společenské a ekonomické praxe **dovede dávat do souvislosti** a vyniká tím nad zcela mladého člověka. Může mít menší nedostatky v pružnosti a stálosti paměti, způsobené věkem a nedostatkem cviku v učení. Je schopen abstraktního myšlení.

**Někdo mlčí,
protože neví,
a někdo mlčí,
protože ví své.**

Miroslav Horníček



Dospělý člověk má plně vyvinoutou představivost a oceňuje používání schémat, grafů, diagramů atd.



Je vhodné neustále spojovat teorii s praxí a navozovat názorné představy simulování praktických situací.

Účastníci

Rádi byste se seznámili se svými kolegy studenty nebo jim poslali zprávu? Jejich osobní profily naleznete v sekci **Moje kurzy** pod záložkou **Účastníci**.

Všichni účastníci: 7

Křestní jméno : **Vše**AÁBCČDDĚÉĚFGHIJKLMNŇOÓPQRŘSŠTŤUÚVWXYÝZŽ
Příjmení : **Vše**AÁBCČDDĚÉĚFGHIJKLMNŇOÓPQRŘSŠTŤUÚVWXYÝZŽ

Obrázek uživatele	Křestní jméno / Příjmení	E-mailová adresa	Město/obec	Země	Poslední přístup ↑	Výběr
	Jan Topinka	topas1111@gmail.com	Sokolov	Česká republika	47 sekund	<input type="checkbox"/>
	Iva Hnátková	hnatkova@isste.cz	Březová	Česká republika	11 dny 14 hodin	<input type="checkbox"/>
	Jaroslav Vlček	vlcek@isste.cz	Sokolov	Česká republika	Nikdy	<input type="checkbox"/>
	Pavel Janus	janus@isste.cz	Sokolov	Česká republika	Nikdy	<input type="checkbox"/>
	Andrea Gregorová	gregorova@wm.cz	Sokolov	Česká republika	Nikdy	<input type="checkbox"/>
	Pavel Staněk	stanek@asista.cz	Sokolov	Česká republika	Nikdy	<input type="checkbox"/>
	Silvie Petrusová	petrusova@isste.cz	Sokolov	Česká republika	Nikdy	<input type="checkbox"/>

Objeví se přehled všech vašich spolužáků. Kliknutím na jméno nebo fotografii vybraného kolegy zobrazíte jeho profil. Kromě informací o jeho osobě si také můžete přečíst všechny jeho komentáře v záložkách **Příspěvky ve fóru** a **Blog**.

Poslat zprávu

Prostřednictvím Moodle můžete své kolegy také kontaktovat. Ve spodní části profilu klikněte na **Poslat zprávu**. Tím otevřete okno zprávy - ve vrchní části je kontaktovaná osoba a historie zpráv, ve spodní části okénko pro vlastní zprávu. Jestliže chcete poslat zprávu více spolužákům najednou, vraťte se na seznam všech účastníků, označte ty, které chcete kontaktovat, a pod jmenným seznamem vyberte možnost "S vybranými uživateli... Poslat zprávu". Řešíte-li otázky vztahující se k učební látce, doporučujeme konzultovat je v diskusním fóru, protože tak můžete pomoci i dalším kolegům.

Zprávy: Pavel Janus

Hlavní stránka školy

Titulní stránka ► Můj profil ► Zprávy

Navigace



















- Titulní stránka
- Moje stránka
- Hlavní nabídka
- Můj profil
 - Zobrazit profil
 - Příspěvky ve fóru
 - Blogy
 - Zprávy**
 - Osobní soubory
- Moje kurzy

Nastavení

- Nastavení mého profilu
 - Upravit profil
 - Změnit heslo
 - Zprávy
 - Blogy

Navigace zpráv: ...h IT technologií v procesu DV

Účastníci

-  [Andrea Gregorová](#) X  
-  [Iva Hnátková](#) X  
-  [Pavel Janus](#) X  
-  [Silvie Petrusová](#) X  
-  [Pavel Staněk](#) X  
-  [Jaroslav Vlček](#) X  

 **Jan Topinka**

 **Pavel Janus**
[Přidat kontakt](#) | [Blokovat kontakt](#)

[Všechny zprávy](#) | [Nedávné zprávy](#)

(Nebyly nalezeny žádné zprávy)

Zpráva

Nyní zvolte možnost odebírání: chcete-li zasílat reakce do e-mailové schránky nebo je číst přímo v Moodle. Posledním krokem je posláni příspěvku do fóra.

Jestliže se o vašem problému v diskusi již mluví, není třeba otevírat nové téma, ale stačí reagovat na příspěvky kolegů v probíhající diskusi. Vyberte požadované diskusní vlákno, otevřete jej a klikněte na **Odpovědět**.

**Test**
autor [Jan Topinka](#) - Úterý, 2. červenec 2013, 11.49

Test

[Upravit](#) | [Odstranit](#) | **[Odpovědět](#)**

Úkoly

Odevzdání úkolu

K úkolům, které se využívají pro ověření znalostí nabytých v kurzu, se dostanete opět přes hlavní stránku, odkazy na úkoly naleznete v seznamu studijních činností u jednotlivých kapitol.


[Tipy pro vzdělávání dospělých - úkol](#)

Po kliknutí na vybraný úkol se objeví konkrétní zadání. Pokračujte na **Nahrát soubor**, kterým se dostanete k formuláři pro posláni úkolu. Vyberte tlačítko **Vložit soubor** a prostřednictvím běžného průzkumníku Windows nahrajte soubor, který máte uložený v počítači. Na závěr potvrďte odevzdání úkolu tlačítkem **Uložit změny**. Úkol byl tímto odevzdán tutorovi, který jej vyhodnotí.



Hodnocení

Nastavení -||

▼ **Správa kurzu**

 [Známky](#)

Hodnocení hledejte v levém sloupci v sekci **Správa** pod odkazem **Známky**. Kromě známek a procentuálního ohodnocení za jednotlivé úkoly může tutor přidat i hodnocení slovní. Komentář vám bude pravděpodobně doručen také e-mailem, proto není třeba soustavně kontrolovat hodnocení na Moodle.

Položka hodnocení	Známka	Rozsah	Procentuální hodnota	Komentář
 Kurz pro vzdělavatele účastníků dalšího vzdělávání				
 Vzdělávání dospělých - malý testík	-	0-100	-	
 Tipy pro vzdělávání dospělých - úkol	-	0-100	-	
 Práce s LMS - malý testík	-	0-100	-	
 Moderní technologie - malý testík	-	0-100	-	
 Celkem za kurz	-	0-100	-	

Anketa, wiki a interaktivní slovník

Anketa

Moodle nabízí rozmanité možnosti pro sdílení zpracovaných úkolů, vyslovení názorů, hlasování apod. Rychle a snadno - jednoduchým kliknutím - se můžete vyjádřit v anketě.

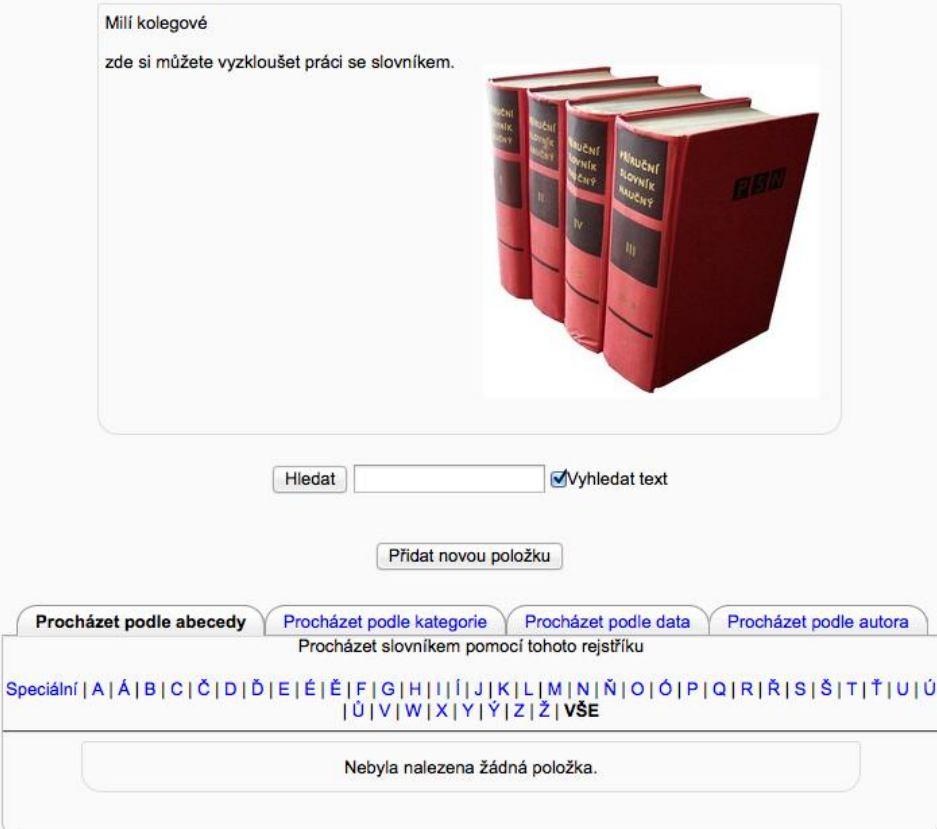


Zdá se Vám LMS systém Moodle přehledný?


ANO NE NEVÍM TEPRVE ZJIŠŤUJI

Interaktivní slovník

Interaktivní slovník v Moodle není jen tradičním slovníkem pro vyhledávání pojmů, ale umožňuje také studentům samostatně vytvářet nebo rozšiřovat již existující pojmy, a společně tak vytvářet banku termínů a pojmů k danému tématu. Pokud to tutor kurzu umožní, lze také jednotlivé položky komentovat a hodnotit.



Milí kolegové
zde si můžete vyzkoušet práci se slovníkem.



Vyhledat text

Procházet podle abecedy | [Procházet podle kategorie](#) | [Procházet podle data](#) | [Procházet podle autora](#)

Procházet slovníkem pomocí tohoto rejstříku


[Speciální](#) | [A](#) | [Á](#) | [B](#) | [C](#) | [Č](#) | [D](#) | [Ď](#) | [E](#) | [É](#) | [Ě](#) | [F](#) | [G](#) | [H](#) | [I](#) | [J](#) | [K](#) | [L](#) | [M](#) | [N](#) | [Ň](#) | [O](#) | [Ó](#) | [P](#) | [Q](#) | [R](#) | [Ř](#) | [S](#) | [Š](#) | [T](#) | [Ť](#) | [U](#) | [Ú](#) | [V](#) | [W](#) | [X](#) | [Y](#) | [Z](#) | [Ž](#) | [VŠE](#)

Nebyla nalezena žádná položka.

Wiki

Aplikace Wiki slouží k vytváření a editování webových stránek. Účastníci kurzu mohou pracovat v kolaborativním režimu a sdílet své znalosti při tvorbě společné on-line příručky, nebo v režimu individuálním vytvářet svou vlastní Wiki.

Prosím, uveďte vždy Vaše jméno a pak Váš tip pro vzdělávání dospělých.



Zobrazení Upravit Komentáře Historie Mapa Soubory Správa

[Tisková verze](#)

Tipy pro vzdělávání dospělých

Lucie Rohlíková:
Nikdy se k dospělým nechovejte jako k dětem. Školsky je nenapomínejte, nepeskujte, nepoučujte. Je to jedna z nejčastějších a nejšílenějších lektorských chyb :-)

Pro zájemce

Wiki nabízí široké možnosti využití, např. vytvoření opravdové wiki s provázanou strukturou pojmů. Chcete-li se o možnostech Wiki dozvědět více, pokračujte zde:

<https://lms.ciskom.cz/help.php?module=wiki&file=howtowiki.html>

Autorská práce LMS Moodle

Autor kurzu může přidávat a editovat texty, nahrávat multimediální materiál, nastavovat zobrazení stránky atd. Všechny tyto úpravy provádí prostřednictvím **režimu úprav**, který může zapnout pod svým jménem v levém horním rohu nebo v levém sloupci v sekci *Správa kurzu*.

Jste přihlášení jako [Jan Topinka](#) ([Odhlásit se](#))











Čeština (cs) ↕



Zapnout režim úprav

Režim úprav

Režim úprav umožňuje vytváření a editaci studijních textů a činností. Změny provádíme pomocí funkčních ikonek, které se zobrazí vedle každého objektu.








-  první ikonka slouží k úpravě názvu souboru
-  šipkami posunete soubor v naznačeném směru
-  tato ikona slouží k libovlnnému přemístění souboru na stránce
-  ikonka ozubeného kolečka umožňuje aktualizaci a editaci studijního materiálu nebo činnosti
-  touto ikonkou lze vybraný soubor duplikovat (kopírovat)
-  křížkem soubor odstraníte
-  ikonkou oka skryjete vybranou činnost pro studenty, jako autoři ji však stále uvidíte. Obnovit ji můžete ikonkou zavřeného oka, která se objeví na stejném místě v seznamu ikon.
-  tato ikona umožňuje přidělení rolí jednotlivým účastníkům
-  žárovkou označíte vybrané téma jako aktuální
-  touto ikonkou přidáte novou kapitolu, činnost nebo studijní materiál

Studijní materiály

V zapnutém režimu úprav naleznete pod každou kapitolou odkaz .

Přidat činnost nebo studijní materiál

Kliknutím na něj se zobrazí kompletní seznam všech činností a studijních materiálů včetně popisu jejich funkce. V následujících kapitolách si představíme jednotlivé aplikace, nejprve se zaměříme na typy studijních materiálů.

-  **Balíček IMS** - dovoluje importovat do kurzu zabalené soubory (např .zip).
-  **Kniha** - je vícestránkový materiál rozčleněný na kapitoly (případně i podkapitoly) podobně jako běžná kniha.
-  **Popisek** - komponenta umožňující vložení obrázku, textu nebo multimediálních prvků mezi odkazy dalších činností.
-  **Složka** - tato aplikace funguje jako běžná složka, do které můžeme nahrát více souborů.
-  **Soubor** - slouží jako studijní materiál, který si mohou studenti otevřít přímo v Moodle nebo stáhnout do počítače.
-  **Stránka** - je jednou z nejpoužívanějších možností pro uspořádání studijních materiálů, proto jejímu použití věnujeme samostatnou kapitolu.
-  **URL** - znamená webový odkaz na stránku, která je zdrojem materiálu.

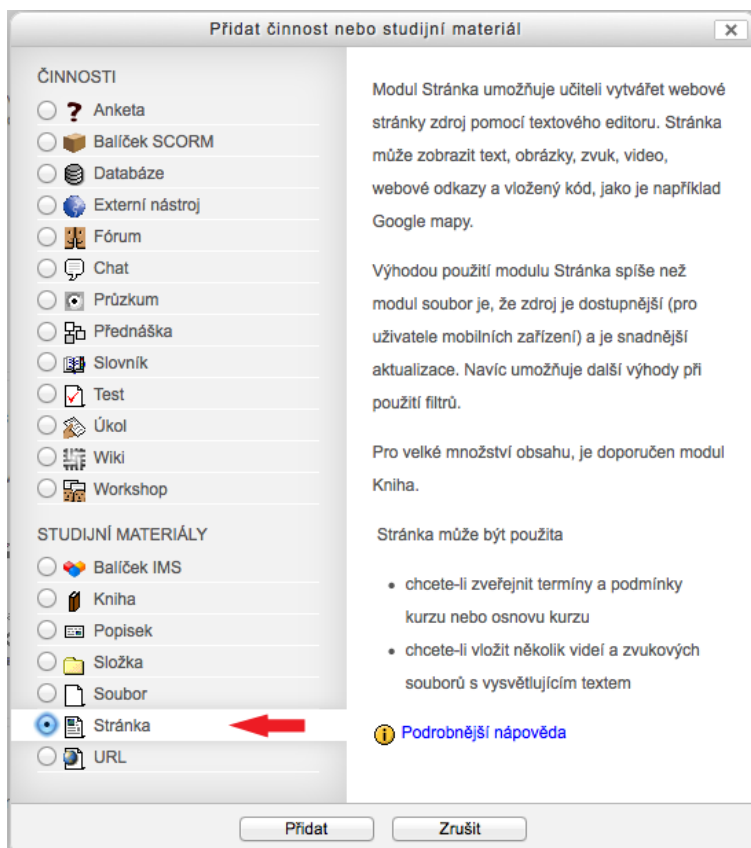
Webová stránka

On-line kurzy nejsou tvořeny pouze výukovými texty, ale také multimediálním materiálem, který učivo doplňuje a zpeštruje. V této kapitole se naučíme multimediální prvky v Moodle tvořit.

Prvním krokem je **zapnutí režimu úprav**.



V rozbalovací menu u jednotlivých kapitol klikněte na **Přidat činnost nebo studijní materiál** a vyberte volbu **Stránka**.



V dialogovém okně zadejte název článku a jeho popis. Ten slouží jako informace o článku a objevuje se v celkovém přehledu studijních materiálů.

Obecná nastavení

Název* Pokusný článek

Popis*

Tady bude krátký popis článku, který se zobrazí v přehledu studijních materiálů.

Cesta: p

Zobrazit popis na titulní straně kurzu

Obsah

Obsah stránky*

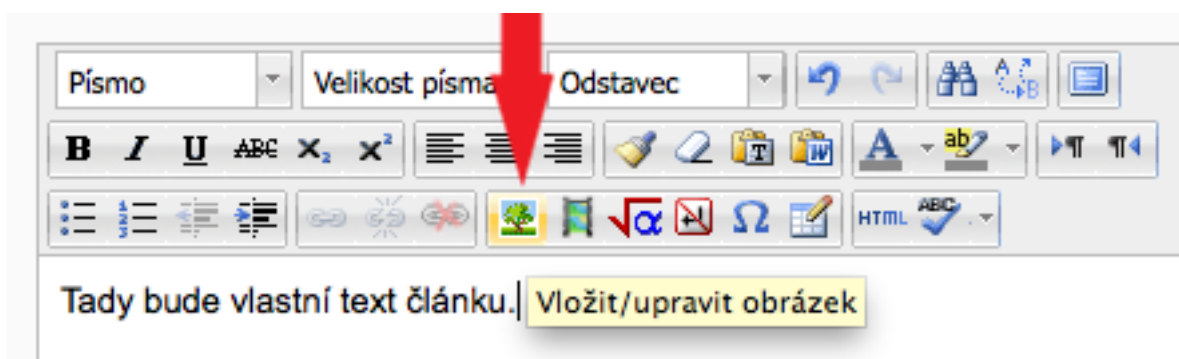
Tady bude vlastní text článku.

Cesta: p

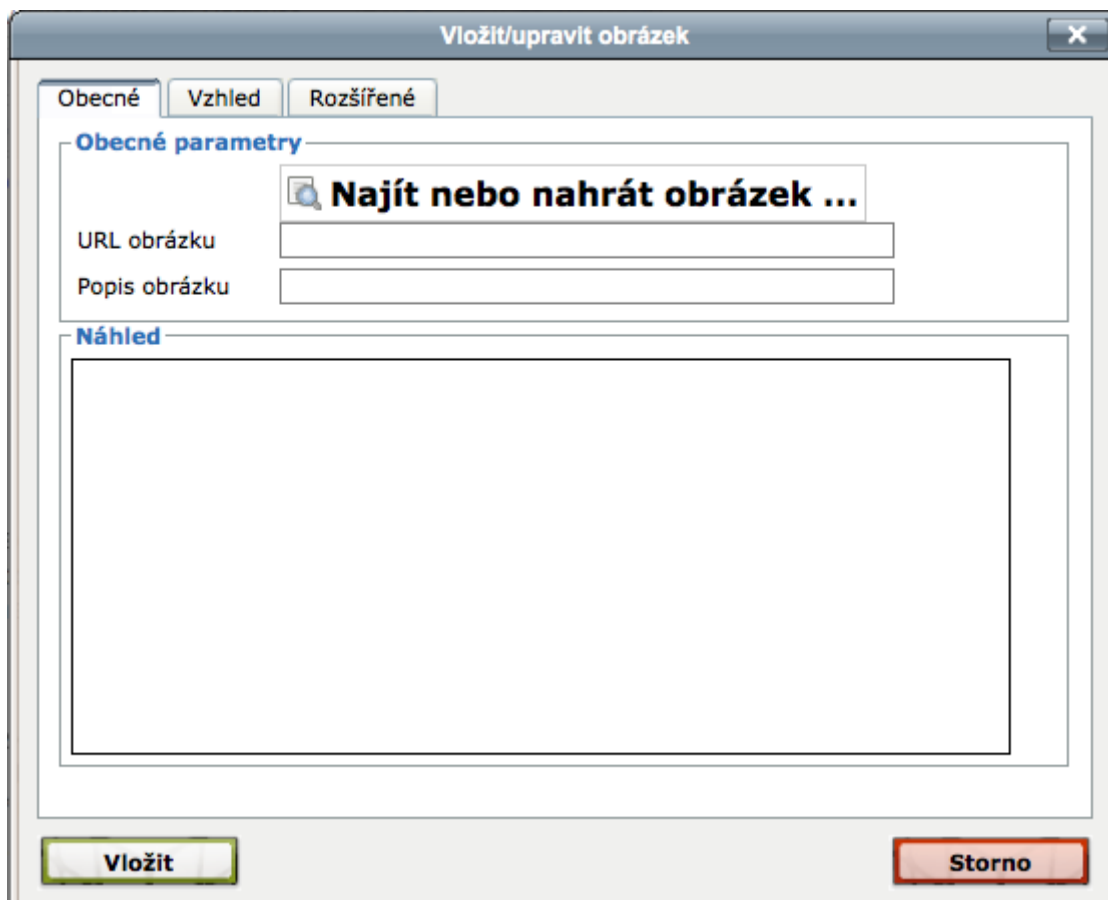
Vlastní text článku píšeme v jednoduchém textovém editoru. K formátování textu a vkládání tabulek, odkazů a obrázku slouží funkční ikony. Jejich funkce se nám zobrazí, pokud najedeme na danou ikonu kurzorem myši.

Vložení obrázku

Do textu můžete vkládat obrázky, které máte uložené v počítači. Nejprve klikněte na vyznačenou ikonku **vložit/upravit obrázek**.



V novém okně klikněte na **Najít nebo nahrát obrázek**. Zobrazí se běžný průzkumník Windows, prostřednictvím něhož vyhledáte požadovaný obrázek. Pokračujte kliknutím na tlačítko **Nahrát**, čímž uložíte nahraný obrázek do aktuální složky na serveru. Nemáte-li zatím žádnou složku, je vhodné si ji nejdříve vytvořit pomocí tlačítka **Vytvořit složku**.



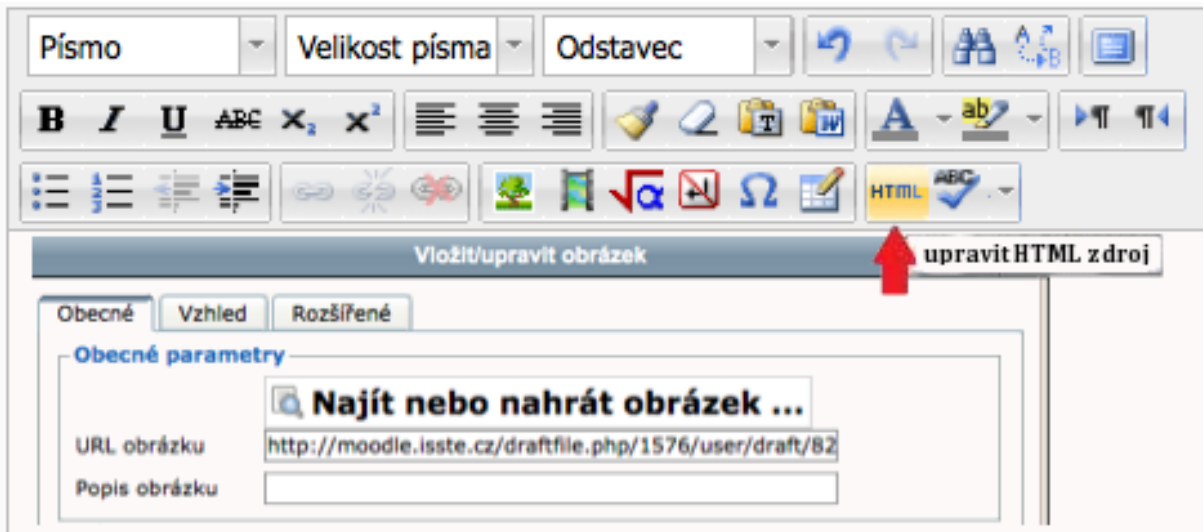
Na nahraný obrázek klikněte a všimněte si, že se vyplnilo pole URL adresy obrázku. V případě vložení obrázku, který je uveřejněný na internetu, stačí zadat přímo jeho URL adresu. Obrázek ale může být někdy nedostupný, proto doporučujeme stáhnout a vložit všechny obrázky přímo do kurzu a uvést k nim zdroj. V záložce *Vzhled* můžete upravit rozměry obrázku a jeho zarovnání.



Pro finální vložení obrázku klikněte na **Vložit**.

HTML

Zkušení autoři mohou texty vytvářet přímo v HTML kódu. Ten umožňuje snadnější formátování a vkládání odkazů včetně možnosti vkládání odkazů na externí obsah, např. z youtube. Režim HTML nastavíte kliknutím na ikonku s nápisem HTML.

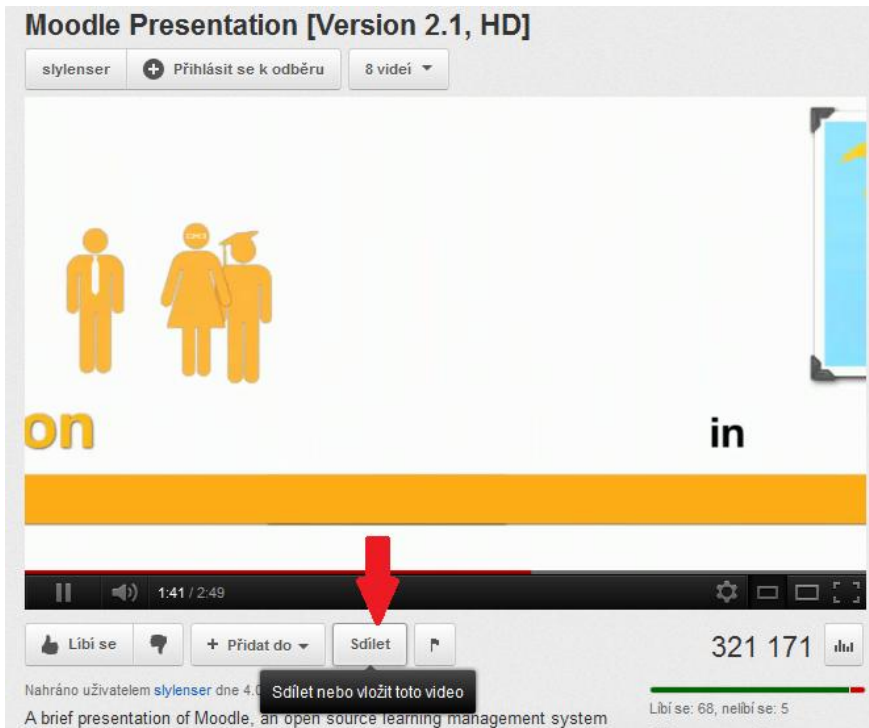


Jak vložit náhled videa z youtube?

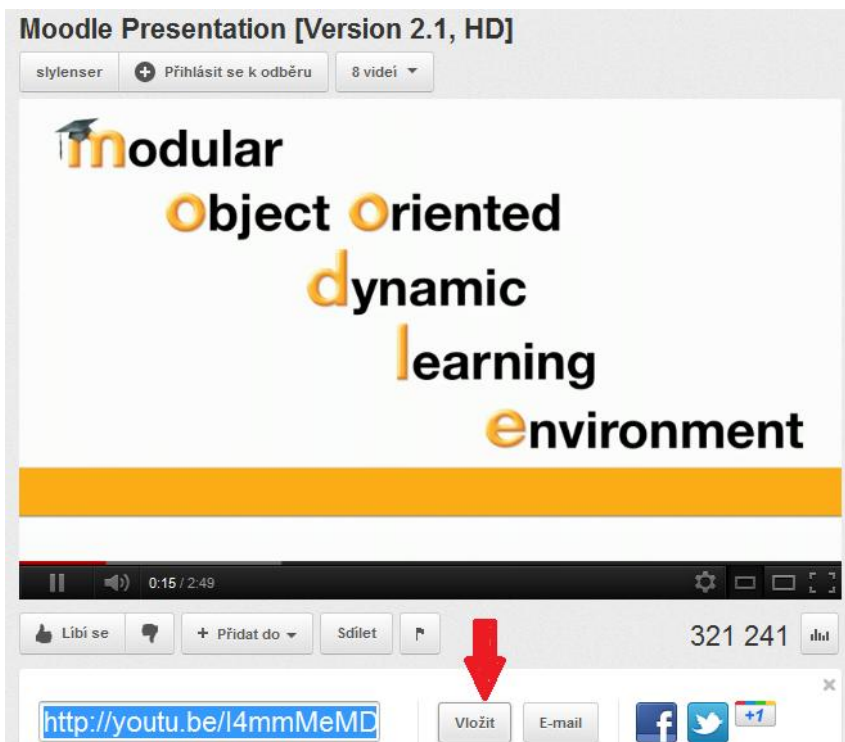
1. Najděte video na youtube.



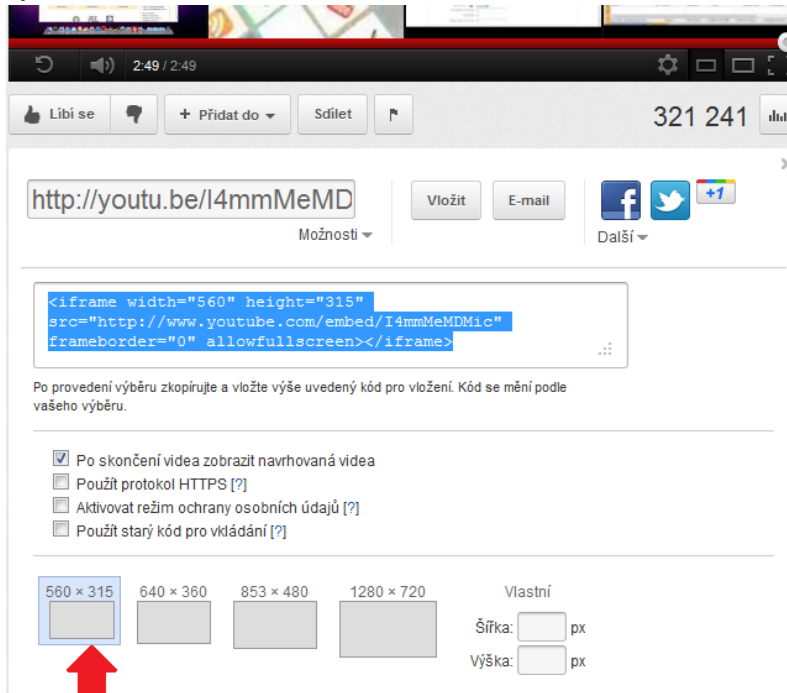
2. Pod oknem videa klikněte na Sdílet.



3. Poté na Vložit.



4. Vyberte velikost zobrazovaného okna.



Po dokončení všech textů a vložení multimediálních komponent je nutné stránku uložit. Ideální je kliknout na **Uložit a zobrazit**, protože si můžete okamžitě zkontrolovat, jak vytvořená stránka vypadá.

Činnosti

Kurz lze obohatit o zajímavé činnosti. LMS Moodle jich nabízí mnoho, proto si krátce představíme jen ty nejpoužívanější.



Anketa - nástroj umožňující rychlé zjištění názoru účastníků na položené otázky.



Chat - aplikace pro synchronní komunikaci v reálném čase mezi účastníky kurzu (podobně jako Gmail Chat nebo Skype).



Dotazník - modul pro získání zpětné vazby od účastníků zodpovězením souboru otázek.



Fórum - forma asynchronní komunikace v diskusním fóru.



Poznámky - studentův vlastní prostor k zaznamenání poznámek k tématu.



Průzkum - Moodleem předdefinované dotazníkové nástroje (obdoba Dotazníku, kde ale autor vkládá otázky sám).



Přednáška - možnost vytvoření samostatného interaktivního výukového bloku učiva.



Slovník - interaktivní slovník, na jehož tvorbě se mohou podílet sami studenti.



Test - soubor testových otázek vytvořených autorem, výběr z mnoha typů testových úloh, např. ano/ne, výběr z možností, doplnění odpovědi, přiřazování apod.



Úkoly:













- *Pokročilé nahrávání souborů* - úkol umožňující odevzdání jednoho i více souborů v rámci jednoho úkolu.
- *Online text* - úkol, který student vypracovává online a zapisuje jej přímo do Moodle
- *Odevzdat soubor* - nejvyžívanější typ úkolu, při němž student odevzdává jeden soubor jako vypracování úkolu.
- *Offline činnost* - úkol, který studenti neodevzdávají, např. domácí cvičení, přečtení článku apod. Tento typ úkolu je určen k procvičování učiva nebo zamyšlení studenta.



































Přidání nové činnosti (Úkol)

Obecná nastavení

Název úkolu*

Popis*

B *I* U ABC x₂ x₃            

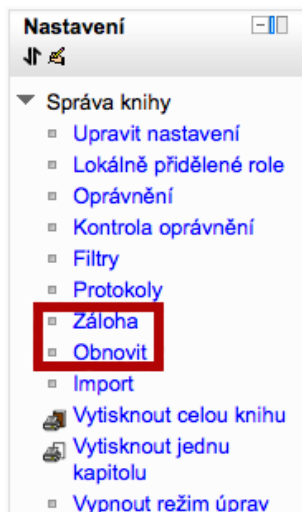
                                 

Zálohování a obnova

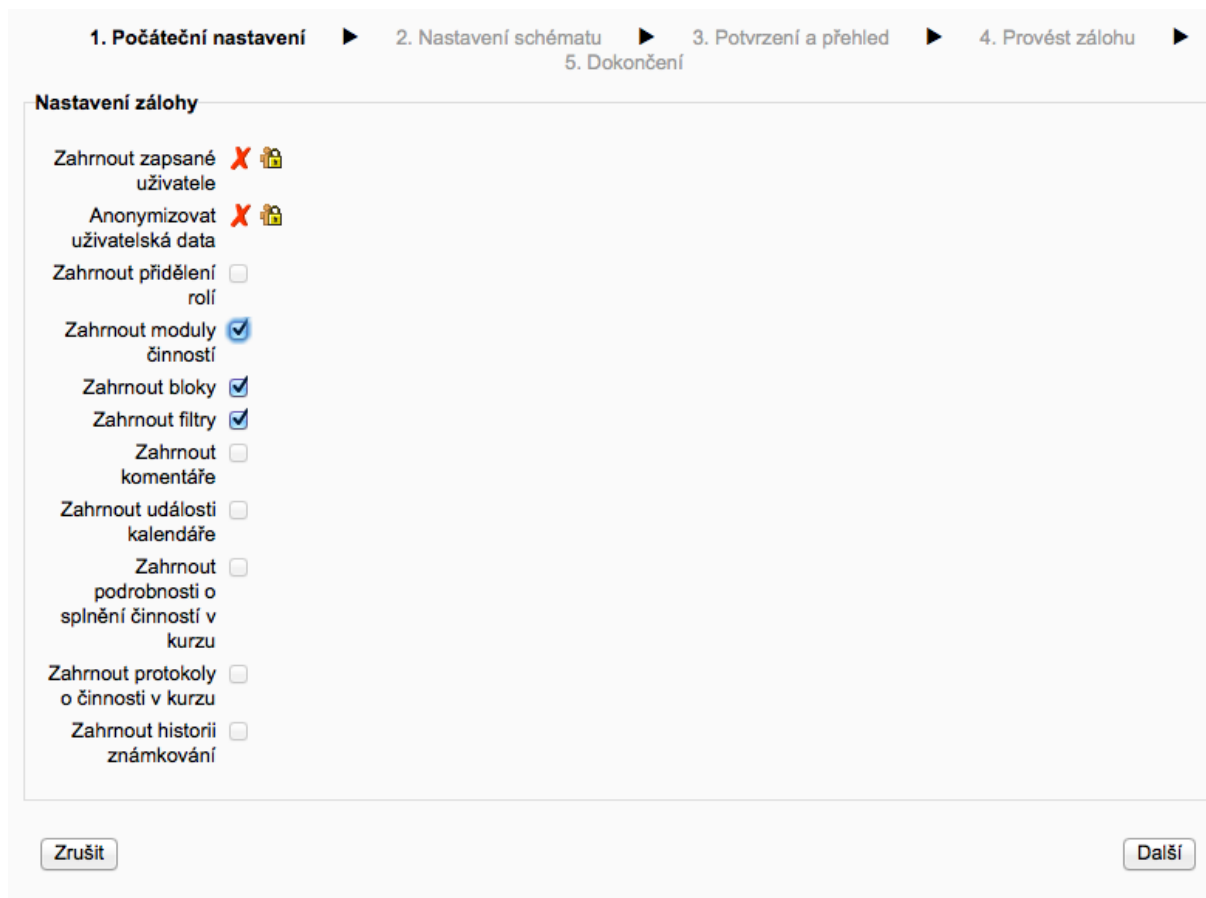
Následující článek nabízí návod pro zálohování a možnosti obnovení kurzu.

Zálohování

Nejprve najdete v autorském nastavení kurzu v levém sloupci sekci **Správa** a zde odkaz **Záloha**.



V dalším kroku určete části kurzu, které chcete zálohovat.



Lze zálohovat jen studijní články nebo přidat i diskusní fórum se všemi příspěvky. Pro jistotu doporučujeme zálohu všech materiálů.

Po vybrání požadovaných částí k záloze klikněte na **Pokračovat**. Zde můžete pozměnit název zálohy a v rekapitulaci zkontrolovat, zda je záloha kompletní. Záloha se vytvoří po opětovném kliknutí na **Pokračovat**. Moodle vám oznámí vytvoření zálohy a zobrazí přehled souborů záloh.

1. Počáteční nastavení ▶ 2. Nastavení schématu ▶ 3. Potvrzení a přehled ▶ 4. Provést zálohu ▶
5. Dokončení

Název souboru

Název souboru*

Nastavení zálohy

- Zahrnout zapsané uživatele
- Anonymizovat uživatelská data
- Zahrnout přidělení rolí
- Zahrnout moduly činností
- Zahrnout bloky
- Zahrnout filtry
- Zahrnout komentáře
- Zahrnout události kalendáře
- Zahrnout podrobnosti o splnění činností v kurzu
- Zahrnout protokoly o činnosti v kurzu
- Zahrnout historii známkování

Zahrnuté položky:

Metodika a autorská práce a práce s LMS

-

Formulář obsahuje povinná pole označená *

Pro uložení zálohy se nabízí dvě možnosti: stáhnutí do počítače nebo uložení na Moodle, který soubory automaticky zálohuje.

Obnova

Ve většině případů neobnovujeme kurz ze zálohy. Přesto je dobré zálohu pro vlastní klid vytvořit, abychom v případě nehody nebo smazání z nepozornosti měli jistotu, že lze smazaný kurz obnovit.

Obnovení kurzu nalezneme opět v levém sloupci v sekci **Správa** pod odkazem **Obnovit**. Zobrazí se stejná nabídka jako při zálohování, z níž vybereme požadovanou zálohu a klikneme na **Obnovit**. Při obnovení zálohy nedochází k přepsání celého kurzu, proto nemusíte mít strach obnovu spustit. V dalším kroku se zobrazí seznam všeho, co záloha obsahuje, a v následujícím dialogu zvolíme části obnovit.


Po vybrání požadovaných částí a kliknutí na **Pokračovat** Moodle vyžaduje potvrzení, že obnovu opravdu chcete provést.

Obnova slouží k obnovení dat při jejich smazání nebo ztrátě, ale také k převodu kurzu do jiného Moodle nebo importu kurzu z jiného autorského systému, např. ProAuthor.

Chcete-li převést či kopírovat kurz nebo jeho části v rámci Moodle, klikněte na odkaz **Importovat** v sekci Správa.

Importovat soubor zálohy

Soubory Maximální velikost nových souborů: 5MB



Pro nahrání souborů z vašeho počítače je přetáhněte sem.

Oblast se zálohami činností ?

Název souboru	Čas	Velikost	Stáhnout	Obnovit
<input type="button" value="Správa záložních souborů"/>				

Oblast se zálohami kurzů ?

Název souboru	Čas	Velikost	Stáhnout	Obnovit
<input type="button" value="Správa záložních souborů"/>				

Oblast pro soukromé zálohy kurzů ?

Název souboru	Čas	Velikost	Stáhnout	Obnovit
<input type="button" value="Správa záložních souborů"/>				

Tutorská práce v LMS Moodle

Přístup k testům a úkolům

Při zadávání úkolů a testů musíme stanovit, v jakém termínu budou mít studující k těmto aktivitám přístup.

Nastavení úkolu

Povolit odevzdání úkolů od Povolit

Termín odevzdání Povolit

Povolit zobrazení popisu

Zakázat odevzdávání po termínu

Požadovat, aby studenti klikli na tlačítko Odeslat

Monitorování studijních aktivit

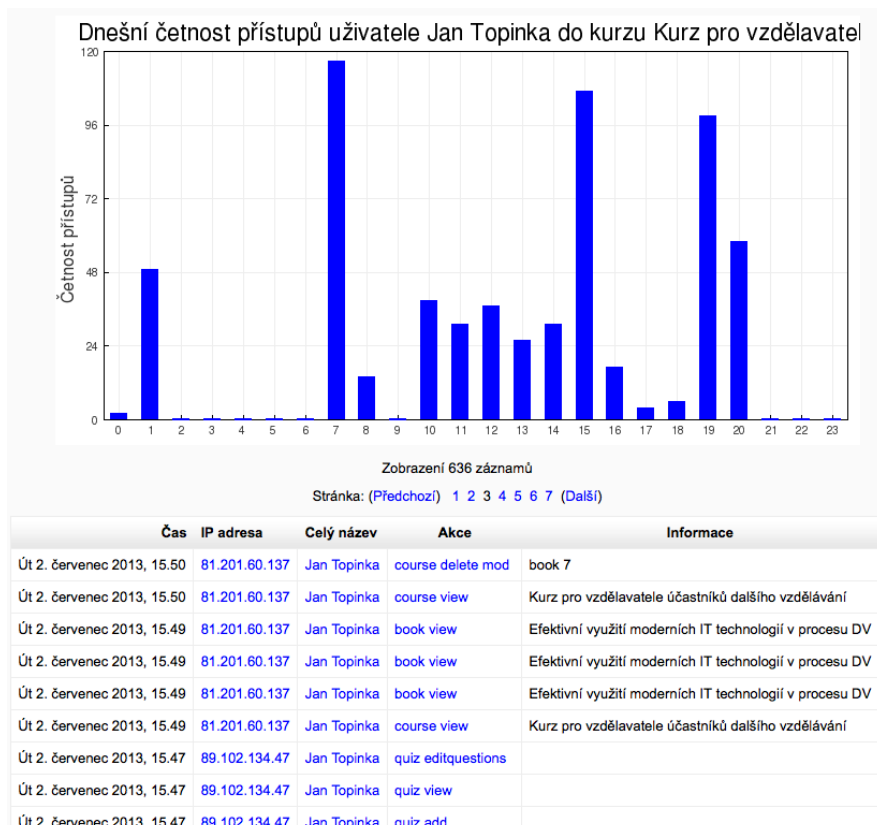
Studijní postup účastníků může tutor sledovat na jednotlivých profilech v záložce **Sestavy o činnosti**.



Jan Topinka
E-mailová adresa: topas1111@gmail.com
Město/obec: Sokolov, Česká republika
Poslední přístup: Úterý, 2. červenec 2013, 20.18 (42 sekund)

[Biogy](#)
[Poznámky](#)
[Činnost](#) 
[Celý profil...](#)

Četnost přístupu do kurzu lze znázornit v celkovém grafickém záznamu.



Hodnocení úkolů a testů

Pro hodnocení odevzdaných úkolů je třeba kliknout na odkaz odevzdaných úkolů v kompletním přehledu úkolů.

Téma	Název	Typ úkolu	Termín odevzdání	Odevzdáno	Známka
1	Individuální plán studia	Odevzdat soubor	Čtvrtek, 25. listopad 2010, 21.25	Zobrazit 21 odevzdaných úkolů	-
3	Komunikace tutor-studující	Odevzdat soubor	Pondělí, 29. listopad 2010, 21.25	Zobrazit 21 odevzdaných úkolů	-
4	Výběr studijních opor	Odevzdat soubor	Pondělí, 6. prosinec 2010, 21.30	Zobrazit 16 odevzdaných úkolů	-
5	Závěrečná evaluace	Odevzdat soubor	Neděle, 12. prosinec 2010, 21.30	Zobrazit 21 odevzdaných úkolů	-

Poté se zobrazují úkoly vypracované jednotlivými účastníky. Po jejich kontrole napíšeme slovní komentář nebo vložíme známku (v přehledu úkolů klikneme na Známka). Odkaz **Aktualizovat** umožňuje upravit hodnocení.

Přijmení	Křestní jméno	E-mailová adresa	Kurz pro vzdělavatele	Moderní technologie - malý ...	Tipy pro vzdělávání ...	Celkem za kurz
	Lucie Rohlíková	rohlikova@gmail.com				
Celkový průměr						

Můžeme také informovat účastníky o nových komentářích v kurzu e-mailem.

HTML prvky a modul Kniha v Moodle

Jak vytvořit knihu?

Pokyny pro autora:

Kniha má jednu velkou výhodu, a sice, že je možné celý její obsah na jeno kliknutí převést do jednoho souboru a vytisknout. To je potřebné pro přípravu tištěných studijních opor pro studující, ale i při přípravě kurzu ve fázi korektur.

Bonusem knihy je také snadná navigace mezi jednotlivými stránkami pomocí levého menu nebo šipek .

Editace textu úplně stejná jako u modulu Stránka. Další kapitoly a podkapitoly knihy přidáváme tak, že v menu klikneme na . Pomocí šipek můžeme snadno měnit pořadí kapitol.

Kapitoly mohou mít jednu úroveň podkapitol. Podkapitolu určíme v nastavení zaškrtnutím čtverečku.

Nadpis*

Podkapitola

Text*

Písmo Velikost písma Odstavec

B *I* U ABC x₂ x₂ [List Icons] [Link Icon]

Důležitá poznámka: V této knize jsou dále vloženy především tipy k pokročilému zpracování textu s využitím HTML kódu.

Užitečné HTML

Při pokročilejší autorské práci v LMS Moodle můžeme využít přepnutí editoru do HTML rozhraní a doplnit tak do textu některé zvláštní objekty a funkce.

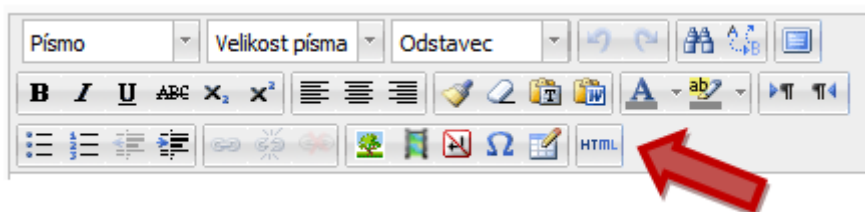
Pokud jste dosud s HTML nepracovali, nemusíte mít obavu, úplně stačí ta nejzákladnější znalost.

Každý příkaz v HTML píšeme mezi šipky a ukončujeme s doplněným obráceným lomítkem.

Příklad: příkaz "vycentrovat"

```
<center>TEXT</center>
```

Pokud chceme takový příkaz vložit do HTML rozhraní, klikneme na tlačítko HTML na třetím řádku editoru.



Vložíme příkaz, klikneme na Aktualizovat, pak ještě potvrdíme kliknutím na Uložit změny a zobrazí se:

TEXT

Pro zájemce: HTML tahák: <http://www.jakpsatweb.cz/html/html-tahak.html>

Vložení videa z youtube.com

Jak vložit náhled videa z youtube?

1. Vyhledejte video na youtube.
2. Pod videem klikněte na Sdílet.
3. Pak na Vložit.
4. Zvolte velikost zobrazovaného okna.
5. Zobrazený kód si uložte pomocí Ctrl+C.
6. Editor webové stránky v Moodle přepněte na html zdroj.
7. Vložte kód pomocí Ctrl+V.
8. Pokud chcete video vystředit, vložte ještě před kód značku <center> a na konec </center>.

Střední škola letecká s.r.o., Kunovice - prezentace

Lumír Vyhřídál · 6 videí

4 744

Libí se Informace o videu Sdílet Přidat do

Sdílet toto video Vložit -mail

```
<iframe width="560" height="315"
src="//www.youtube.com/embed/BiR2KjyWbww" frameborder="0"
allowfullscreen></iframe>
```

Velikost videa: 560 x 315

Náhled videa je v podstatě jen jiným typem odkazu na video. Když na něj dvakrát kliknete, otevře se Vám stránka na youtube. Pokud vlastník videa na youtube.com video smaže nebo zneprístupní, video přestane fungovat a budete muset hledat náhradní odkaz.

Vložení prostoru pro poznámky

Pokud chceme na v průběhu textového výkladu vést studující k zamyšlení, může se vložit tzv. **textarea**, do které je možné vpisovat. Vepsaný text se nikam neukládá, slouží jen k rychlým momentálním poznámkám - níže vidíte **příklad** použití.

Vzpomenete si na přesný anglický název Mezinárodní federace asociací pilotů aerolinií IFALPA? Poznamenejte si odpověď a pak se podívejte na modelové řešení.

Řešení

Pro textareu využíváme tento kód:

```
<p style="text-align:"><textarea class="post" style="width:500px;" tabindex="10" name="OdpovedViceradkova1" rows="2" wrap="virtual" cols="40"></textarea></p>
```

Změnou čísel můžeme měnit šířku, počet řádek apod. Níže zobrazenou textareu dostaneme, když zmenšíme šířku

style="width: 300px;" a zvětšíme počet řádek rows="4".



Vložení interaktivních polí

INPUT

Vstupní pole / input area: `<input type="text" size="10" name="textik" value="obsah">`

Zaškrťovací políčko / checkbox: `<input type="checkbox" checked name="skratko" value="ano">`

Přepínač / radio button:

`<input type="radio" name="puntik" value="horni">Horní
`

`<input type="radio" name="puntik" value="dolni" checked>Dolní
`

Horní
 Dolní

Vložení skrytého textu

Pro skrytý text používáme následující kód:

```
<script type="text/javascript">
function toggle(obj) {
    var obj=document.getElementById(obj);
    if (obj.style.display == "block") obj.style.display = "none";
    else obj.style.display = "block";
}
</script>
```

`SLOVO, NA KTERÉ SE BUDE KLIKAT
<div id="q1" style="display:none;">SKRYTÝ TEXT</div>`

Pokud výše uvedený kód vložíme do HTML rozhraní editoru, zobrazí se:

[SLOVO, NA KTERÉ SE BUDE KLIKAT](#)

Vložení podbarvení textu

Podbarvení textu, které je připraveno všude u pokynů pro autora, bylo vytvořeno původně jako tabulka s jedním řádkem a jedním sloupcem.

Z HTML editoru jsme si vzali kód této tabulky, abychom při vytváření podbarvení příště ušetřili čas a nemuseli znovu tvořit tabulku.

Kód žlutého podbarvení vypadá takto:

```
<table style="border-color: #ffffcc; border-width: 0px; background-color: #ffffcc; width: 100%; border-style: solid;" border="0">
<tbody>
<tr>
<td>ZDE VLOŽIT TEXT</td>
</tr>
</tbody>
</table>
```

Pokud přesně tento text nahrajeme do HTML rozhraní, zobrazí se nám:

ZDE VLOŽIT TEXT

Tvorba WebQuestu

Co je WebQuest?

V souvislosti s mobilními zařízeními (tablety a netbooky) se objevuje možnost zařadit do výuky celou řadu aktivit s využitím internetu. Zadat studujícím vhodný úkol s vyhledáváním na internetu však není vůbec snadné a je možné setkat se v této oblasti s řadou metodických chyb. Následující část tohoto metodického modulu proto věnujeme představení různých zadání úkolu formou tzv. WebQuestu (lektorem připravené aktivity podporující samostatnou práci studujících s internetem).

Lekce připravené formou WebQuestu mají obvykle tyto části:

Úvod – motivace studujících, formulace základní otázky či problému, kontext

Úkol – zadání úkolu, popis činností, cíle

Postup – vysvětlení, jak se má při řešení úkolu postupovat, zda mají studující úkol plnit každý sám nebo ve skupině, popis různého postupu řešení úkolu pro různé skupiny studujících

Zdroje informací – odkazy na doporučené zdroje na internetu, eventuálně další materiály

Hodnocení – kritéria hodnocení výsledků a dílčích částí zpracování úkolu

Závěr – podněty k hlubšímu zamyšlení a dalšímu studiu

Vzhledem k tomu, že WebQuesty jsou obvykle prezentovány veřejně na internetu, obsahují také **metodické pokyny**, které autor WebQuestu připravil pro další lektory, kteří by chtěli WebQuest se svými studujícími realizovat. Každý učitel/lektor, který WebQuest využívá, jej adaptuje na své vlastní potřeby a své vlastní prostředí.

Nejdůležitější částí přípravy WebQuestu je tvorba samotného zadání, definice úkolu. Udává směr, kterým se má studující vydat a zároveň specifikuje výukový záměr autora. Aby úkol splnil svůj účel, musí být dostatečně motivující a reálný a měl by přesahovat pouhé mechanické porozumění danému problému.

Pro tvorbu WebQuestu lze využít celou řadu šablon volně dostupných na internetu (např. createwebquest.com, zunal.com) nebo některou z dostupných aplikací pro mobilní zařízení (WebQuest pro Android, WebQuest v Evernote pro iOS aj.).

V zahraničí existuje velké množství serverů, kde můžete snadno vytvořit a sdílet WebQuest - např. zunal.com.

V České republice byla dříve využívána služba webquest.cz, která je v současné době pozastavena. WebQuest ale můžeme vytvořit prostřednictvím jakýkoli webových stránek, systému Moodle apod.

V následujících článcích si představíme několik základních forem WebQuestu.

Převyprávění

Někdy po studujících chcete pouze, aby na internetu vstřebali nějaké informace a poté předvedli, že jim porozuměli. Podle výzkumů jsou tyto aktivity prakticky denním chlebem studujících a nepřinášejí do vzdělávání mnoho nového – nicméně mohou posloužit jako dobrý úvod k využití webu jako zdroje informací.

Studující mohou referovat o tom, co se na internetu dozvěděli, pomocí prezentací, plakátů nebo krátkých referátů.

Příklad: Pouště světa - jednotliví studující mají různé role (zoologové, botanici a antropologové) a vyhledávají a zpracovávají do podoby prezentace informace o vybraných pouštích.

Jsou aktivity založené jen na převyprávění opravdu WebQuesty?

Odpověď záleží na míře transformace, která se od studenta v rámci úkolu požaduje. Požaduje-li se v úkolu jednoduchá, jistá odpověď na předem danou otázku, kterou je třeba vyhledat na webu, nejedná se pochopitelně o WebQuest, ale jen o pracovní list s URL adresami. Za jednoduchý WebQuest založený na převyprávění lze považovat takový, kde se formulace referátu evidentně liší od textu, který studující četli (referát nevznikl jen pomocí dvojkliku Ctrl+C, Ctrl+V). Je stanoven rozsah referátu a rámec, podle kterého mají studující svá zjištění uspořádat, přičemž se vyžadují a podporují dovednosti jako sumarizace, výtah podstatného a podrobné zpracování.

Navíc je tento úkol založený na převyprávění využit pouze jako mezikrok k rozvoji širšího vhledu do tématu v kombinaci s jedním nebo druhým typem úkolu.

Kompilace

Kompilace je pro studující v zásadě prostým úkolem, který obnáší sesbírání informací z různorodých zdrojů a jejich uspořádání do jednotného rámce. Výsledný kompilát může být publikován na webu, nebo může jít o hmotný, nedigitální výstup.

Příklady: Výběr webových zdrojů, ze kterých je sestavena virtuální výstava (např. ukázky různých typů reklamy), soubor karet jako pomůcka k poznávání stromů v přírodě podle listů apod.

Kompilace studující v ideálním případě naučí pracovat s obsahovým blokem, provádět uvážlivý výběr, objasnit, uspořádat a parafrázovat informace rozdílných forem přijaté z různých zdrojů.

Kompilační úkol lze považovat za WebQuest v případě, že kompilované informace jsou nějakým způsobem transformovány. Nestačí dát dohromady jenom seznam webových stránek nebo sesbírat z webu obrázky.

Abyste při kompilačním úkolu budovali intelektuální dovednosti:

- využívejte zdroje různých stylů (forem) a vyžadujte při tvorbě kompilátu jejich přeformulování a přeformátování;
- určete standardní rámec jak kompilát uspořádat, nerozhodujte však vše, co se týká formy a uspořádání materiálu za studující. Nechte kus této práce na nich, ale ohodnoťte, do jaké míry je jejich výstup konzistentní a smysluplný;
- vyžadujte, aby si studující vytvořili a zformulovali vlastní kritéria výběru.

Záhada

Záhady milují všichni, proto je občas dobré vtáhnout studující do tématu tak, že z něj uděláme detektivku.

Příklady: WebQuest „Aztécké dobrodružství“ začíná tím, že k vašim dveřím je doručen záhadný balíček. V závěru sledu aktivit, při kterých se vyhledávají informace, máte objasnit význam balíčku a vysvětlit čím vyjadřuje podstatu aztécké civilizace.

Dobře vystavěná záhada si žádá syntézu informací z rozličných zdrojů. Vytvořte hlavolam, který se nedá vyřešit snadno tím, že odpověď prostě najdete na nějaké webové stránce. Místo toho vymyslete záhadu, kde se musí:

- vstřebat informace z různých zdrojů;
- spojit si informace pomocí hypotézy nebo zobecnění napříč několika zdroji informací;
- eliminovat falešné stopy, které se zpočátku jeví jako pravděpodobné odpovědi, ale při bližším prověření se ukážou jako klamné.

Záhady snad někdy mohou být z důvodu fikce, kterou si žádají, trochu neautentické, ale to je vyváženo zvýšeným zájmem studujících, takže stojí za to. Najdete-li ve vašem tématu nějaké životní příběhy, které obnášejí řešení autentických hádanek (například v dějepisu, vědě, archeologii a podobně), zahalte klíčovou postavu hávem tajemna a tím nevěrohodnost minimalizujete.

Žurnalistika

Je jádrem toho, co byste chtěli studující naučit, nějaká konkrétní událost? Jedna možnost, jak vytvořit WebQuest, je dát studujícím za úkol, aby postupovali jako novináři, kteří se případem zabývají. Úkol obnáší sběr faktů a jejich uspořádání v rámci literárního, resp. publicistického žánru. Při hodnocení úkolu je důležitá přesnost, nikoli kreativita.

Příklad: Při WebQuestu „Zemětřesení v Mexico City“ mají studující za úkol přečíst si různé publikované reportáže a vytvořit vlastní reportáž, která bude ostatní reportáže rekapitulovat.

Někteří lidé si uvědomí až teprve v dospělosti, že každá reportáž obnáší riziko zaujatosti a že všichni máme nějaké filtry, které předurčují náš pohled a výběr priorit.

Dobře postavený žurnalistický úkol bude po vašich studujících vyžadovat následující:

- maximalizovat přesnost využitím různých záznamů dané události;

- rozšířit pochopení prezentováním protichůdných názorů;
- prohloubit pochopení využitím kontextových informací;
- dát si pozor na vlastní předsudky a minimalizovat jejich vliv na psaní reportáže.

Koncepční návrh

V tomto typu WebQuestu požadujeme od studujících vytvořit plán nějaké činnosti, při které se uskutečňuje předem daný cíl a kde se pracuje s konkrétním omezením.

Příklad: Při WebQuestu „Hledání budoucnosti“ zkoumají budoucí kariérní možnosti a zpracují doporučení pro čtyři fiktivní nezaměstnané.

Při tomto typu úkolu je zásadní věcí vytvořit autentické mantinely. Mají-li studující navrhnout ideální koncepci, aniž by museli zároveň zohlednit rozpočet, právní a další omezení, mnoho se toho nenaučí. Po pravdě řečeno, koncepční plán bez omezení učí jen přístup „projde cokoliv,“ který zrovna nereflakuje realitu světa.

Dobře zpracovaný úkol:

- popisuje produkt, který skutečně někdo někde potřebuje;
- popisuje zdroje a další omezení ne nepodobné těm, se kterými se setkávají tvůrci skutečných koncepcí;
- ponechává prostor a podněcuje kreativitu v rámci daných omezení.

Tvůrčí produkt

Mohou se studující naučit vašemu tématu prostřednictvím příběhu, básně či malby? Tak jako inženýři či designéři, i kreativní umělci pracují v rámci omezení, které jim jejich žánr dovoluje. Tvůrčí WebQuesty směřují k produkci něčeho vymezeného danou formou (například malba, hra, skeč, satira, plakát, fiktivní deník či písnička), ale jsou mnohem nevyzpytatelnější a mají otevřenější konec než koncepční úkoly. Hodnotící kritéria pro tento typ úkolu jsou především kreativita, osobitý výraz a kritéria charakteristická pro daný žánr.

Příklad: WebQuest „Dny rozhlasu“ je lekcí, při které se píše scénář a předvádí se rozhlasová hra, včetně zvukových efektů a reklam.

Zásadní věci jsou, podobně jako u koncepčních úkolů, omezení, a ta se budou lišit podle vytvářeného produktu a zpracovávaného tématu. Omezením mohou být například:

- historická přesnost;
- dodržování určitého uměleckého stylu;
- respektování konvencí konkrétní formy;
- vnitřní konzistence;
- omezená délka, velikost či rozsah.

Protiváhu těmto omezením by měl vytvářet do jisté míry otevřený konec, čímž se podpoří kreativita. Při plnění úkolu by neměl chybět dostatek manévrovacího prostoru, tak aby studující či skupiny dostaly příležitost zanechat na něm svůj osobitý otisk.

Konsenzus

Některá témata jsou ze své podstaty kontroverzní. Názory lidí se rozcházejí kvůli rozdílům v jejich hodnotových systémech, podle toho, co považují za správné, čemu byli v životě vystaveni a jaké jsou jejich stěžejní cíle. V našem nedokonalém světě má svůj smysl vystavit dospělé lidi těmto rozdílům a nechat je, aby si s nimi poradili.

Konsensus je úkol, který se o toto pokouší. Základem zadání musí být, že jsou zformulovány, uváženy a sjednoceny různé úhly pohledu na danou problematiku – např. aktuální události a moderní dějiny nám dávají řadu příležitostí k cvičení.

Příklad: WebQuest „Nástěnná malba s tématem války ve Vietnamu“ si klade za úkol eliminovat názorové rozdíly na válku, jelikož se zde polemizuje o otázce, zda nechat fresku namalovat či nikoliv.

Dobře postavený konsenzuální úkol:

- zapojuje studující s různými úhly pohledu, které získali zkoumáním různých zdrojů;
- je založený na autentických názorových rozdílech, které opravdu u někoho někde mimo studijní skupinu existují;
- je založený na názorech a faktech, nikoli jen na faktech;
- vyústí ve zpracování společné zprávy, která má konkrétní cílovou skupinu (existující nebo fiktivní) a je analogická s nějakou formou, která skutečně existuje (například Bílá kniha, doporučení nějakému vládnímu orgánu, memorandum o porozumění apod.).

Přesvědčování

Na světě jsou lidé, kteří mají jiný názor než vy a samozřejmě se mýlí. Proto je užitečné rozvinout své přesvědčovací schopnosti. Tento úkol sahá daleko za pouhé převyprávění, protože po studujících žádá, aby na základě naučených poznatků zpracovali určitý případ. Přesvědčování může být obhajoba před fiktivní porotou nebo soudním tribunálem, psaní dopisu, novinového sloupku či tiskového vyjádření, plakát či videoreklama, jejímž cílem je ovlivnit něčí názor.

Příklad: V rámci WebQuestu „Rocková volba“ mají studenti vymyslet mediální kampaň, která by povzbudila mladé voliče, aby šli k volbám.

Přesvědčování se často kombinuje s konsenzem, i když ne vždy. Hlavní rozdíl spočívá v tom, že u přesvědčování se studující snaží ovlivnit názor vnější cílové skupiny na nějakou konkrétní věc, na rozdíl od přesvědčování a snahy o sjednocení stanovisek uvnitř skupiny, které se vyskytuje u konsenzuálních úkolů.

Klíčem dobře postaveného přesvědčovacího úkolu je určená věrohodná cílová skupina, jejíž názor je jiný, nebo alespoň neutrální či apatický.

Sebepoznání

Někdy je cílem WebQuestu větší pochopení sebe sama nebo porozumění, kterého lze docílit prostřednictvím řízeného sebeobjevování a on-line i off-line zdrojů. Příkladů WebQuestů tohoto typu je k dohledání jen několik, možná z toho důvodu, že sebepoznání není v současných osnovách příliš zastoupeno.

Příklad: V rámci WebQuestu „Jaký budu, až se ze mě stane „velké zvíře“?“ studující analyzují své cíle, silné stránky a budují si kariérní plán na základě webových zdrojů.

Dobře postavený sebepoznávací úkol donutí studujícího, aby si zodpověl otázky, na které neexistují stručné odpovědi. Může se týkat oblastí jako

- dlouhodobé cíle;
- etická a morální témata;
- sebezdokonalování;
- úcta k umění;
- osobní odezva na literaturu.

Analýza

Při analytických úkolech se studující učí podívat se na jednu nebo více věcí zblízka a najít podobnosti i odlišnosti, aby si uvědomili jejich hlubší smysl. Mohou hledat vzájemný vztah příčiny a následku u různých proměnných a rozebrat jejich význam.

Příklad: Webquest na téma „Které vlastnosti jsou důvodem, že VŠ učitel je hodnocen jako špatný?“

Dobře postavená analýza přesahuje prostý rozbor zjištěných hlubších souvislostí. Například vytvořit Vennův graf srovnávající Itálii s Anglií je sice hezký úkol, ale lepší by bylo požadovat i určitou úvahu či vyvození závěrů co podobnosti či rozdíly obou národů skutečně znamenají.

Úsudek

Hodnotit něco si žádá jistý stupeň pochopení té věci, stejně jako chápání měřítek určitého hodnotícího systému. Úsudkové úkoly předkládají studujícímu řadu věcí, které má seřadit podle jejich hodnoty a obodovat je, nebo učinit poučené rozhodnutí mezi jednotlivostmi dané skupiny.

Příklad: WebQuest „Hodnocení matematických her“, kde studující na závěr přicházejí s vlastními návrhy vylepšení her.

Dobře postavený úkol tohoto typu buď

- má jasně definovanou rubriku či kritéria hodnocení;
- nebo vede studující k vytvoření vlastních kritérií hodnocení.

V druhém případě je nezbytné, aby studující vysvětlili a obhájili svůj systém hodnocení.

Vědecká práce

Internet nám předkládá jak historická, tak ta neaktuálnější data, z nichž některá se dají použít k nácvičku skutečné vědecké práce.

Příklad: WebQuest „Cesta na sever (globální studie migrace divokých zvířat)“

Jak vypadá vědecký úkol? Nesmí v něm chybět:

- vytvoření hypotézy založené na pochopení studia kontextových informací z on-line i off-line zdrojů;
- testování hypotézy shromážděním dat z předem vybraných zdrojů;
- určení, zda hypotéza je podložena a popis výsledků i hledisek standardizovanou formou vědecké zprávy.

Pro tento typ WebQuestu je stěžejní najít otázky, na které mohou studující hledat odpovědi na internetu a zároveň nejsou tak notoricky známé, aby se úkol stal bezduchou mechanickou činností.

Rozcestník WQ v ČR

V rámci webu Učitelství spomocník, vzniklo v ČR rozhraní pro vytváření webquestů, kde si můžete prohlédnout archiv materiálů: <http://webquest.cz/index.php>

The screenshot shows the 'Web Quest učitelství spomocník' website. On the left, there are login sections for teachers ('Přihlášení učitele') and students ('Vstup studenta'). The main content area is titled 'Archiv WebQuestů' and contains a table of search results. The table has columns for 'Jméno', 'Typ školy', 'Ročník', 'Předměty', and 'Počet zadání'. Each row represents a different webquest activity with its title, school type, grade level, subjects, and a star rating.

Jméno	Typ školy	Ročník	Předměty	Počet zadání	
<input type="text"/>	všechny	všechny	všechny		Hledat
Kontejnerová politika (2)	SŠ	10	jiné, biologie, chemie	0	★★★★★
Návštěva Prahy (1)	jiný	8, 9, 10, 11, 12	český jazyk, cizí jazyk, dějepis, zeměpis, informatika, mezipředmětové aktivity	0	★★★★★
Navrhněte si své hřiště (2)	jiný	8, 9, 10, 11, 12	matematika, informatika, tělesná výchova, jiné	0	★★★★★
Muzika lidí spojující (1)	SŠ	13, 12, 11, 10	jiné, hudební výchova, informatika	0	★★★★★
Matematik starověku (1)	2. stup. ZŠ	8, 9	informatika, zeměpis, dějepis, fyzika, matematika	0	★★★★★
7 nových divů světa (1)	jiný	9, 10, 11, 12	český jazyk, zeměpis, informatika, mezipředmětové aktivity	0	★★★★★
Biomy (1)	2. stup. ZŠ	6	zeměpis, informatika, výtvarná výchova, mezipředmětové aktivity	1	★★★★★

Další tipy pro zpracování elektronických materiálů

Netradiční prezentace

V této knize naleznete tipy na dostupné nástroje, které můžete využít pro velmi netradiční prezentaci, která bude pro žáky základních a středních škol zajímavá a atraktivní.

Zaměříme se na autorskou tvorbu s pomocí těchto nástrojů:

Prezi

Blendspace

StoryMap

Powtoon

Prezi

Prezi je on-line editor pro přípravu poutavé a netradiční prezentace založené na přibližování a oddalování jedné nekonečné pracovní plochy, na níž se nachází veškerý obsah.

Narozdíl od klasických prezentací, kde se přechází ze snímku na snímek, Prezi pracuje s jednou velkou plochou a postupně zobrazuje části jejího obsahu. Výsledná prezentace je velmi efektivní, prostorové efekty při přechodech mezi částmi prezentace udržují pozornost posluchačů a otevírají nové možnosti pro konstrukci působivé a logicky navazující prezentace.

ukázka zde: <https://prezi.com/wrjtyjfgnjig/jak-tvorit-skvele-prezentace-v-prezi/>

Blendspace

Tato on-line služba umožňuje organizovat a sjednocovat různé vzdělávací materiály. Její pomocí lze seskupit videa, soubory, obrázky, kvízy a další prvky do jednoho celku. Můžete si tak připravit výukovou hodinu na konkrétní téma s celou řadou multimediálních a interaktivních prvků, aniž by bylo nutné přeskakovat mezi zdroji a hledat, kde je které video umístěno.

Stejně tak lze pomocí této služby snadno sdílet připravené souhrny výukových materiálů - pomocí jediného odkazu můžete s vašimi studenty sdílet celou lekci se všemi jejími komponenty a třeba i sledovat, zda si ji studenti skutečně prošli a jakých výsledků dosáhli v integrovaných testech a kvízech.

ukázka zde: https://youtu.be/aQ_Mg3lSoew

Story Map

Story Map je volně dostupná aplikace pro vytváření příběhu postaveného na mapovém základě.

K vybrané mapě a následně jednotlivým místům na ní můžete integrovat videa, fotky a texty, čímž vznikne jakási mapa vyprávějící svůj příběh. Tato aplikace se hodí například pro snazší vysvětlení historických událostí a souvislostí či ke kreativnímu vytváření historických fikcí.

Takovouto mapu s příběhem nalezneme například na stránkách amerického Washington Post. Odkaz zde: <http://apps.washingtonpost.com/g/page/world/map-how-isis-is-carving-out-a-new-country/1095/>

PowToon

Powtoon je editor pro vytváření animovaných videí. Pomocí předdefinovaných obrázků objektů a lidí s komiksovým designem můžeme skládat animaci a zároveň v ní využívat rozličné zajímavé efekty.

Poté lze sekvence doplnit mluveným komentářem či hudbou a originální poutavé video je na světě. Následně ho lze jednoduše sdílet přes Youtube, Facebook či Twitter.

ukázka zde: <https://youtu.be/XokhlijAAI0>

3 Odkazy na multimédia

Tato kapitola obsahuje přehled zdrojů multimédií, které je možné využít při autorské tvorbě materiálů z oblasti popularizace vědy. Na úvod dovolte několik poznámek k ochraně autorských práv.

Autorské právo a využití internetových zdrojů

Problematika autorských práv (copyright)

Nesmíme zapomínat, že i materiály dostupné na internetu jsou opatřeny autorskými právy. Autorský zákon České republiky říká, že pro využití ve výuce lze používat webové materiály pod podmínkou citování zdroje. Toto opatření ovšem nemusí být dostačující u zahraničních zdrojů. Chcete-li zveřejnit materiály na webové stránce, pravidla jsou ještě striktnější.

O problematice autorských práv se můžete dozvědět více v přednášce **Autorský zákon & e-learning prof. Ing. Vladimíra Smejkal, CSc., z Univerzity Karlovy v Praze**. Audiozáznam přednášky a prezentace dostupné zde: <http://www.cuni.cz/UK-285>

Public domain nebo Creative Commons?

Při tvorbě kurzů můžete bezproblémově používat materiály s označením **public domain** nebo **creative commons**. Public domain (česky volné dílo) není předmětem ochrany autorských práv. Licence creative commons umožňuje při splnění určitých podmínek volné využití materiálů nejen pro výuku a uveřejnění na webu, ale i pro komerční využití.

Typy licencí Creative Commons

Prvky určující rozsah pravomocí při nakládání s dílem:

Právo dílo šířit (z angl. Share).

Právo dílo upravovat (z angl. Remix).

Prvky určující podmínky, které je nutno při nakládání s dílem respektovat:

Uveďte autora (z angl. Attribution).

Zachovejte licenci (z angl. Share Alike).

Neužívejte dílo komerčně (z angl. Noncommercial)

Nezasahujte do díla (z angl. No Derivatives).

Při použití díla uveďte:

- název díla,
- jméno autora,
- zdroj díla,
- typ licence.

Kreslené obrázky: <http://www.clker.com/search/science/1>

Kreslené obrázky: <https://openclipart.org/search/?query=science>

Fotografie: <https://www.flickr.com/search?license=4%2C5%2C6&sort=relevance&text=science>

Fotografie, obrázky, videa: <http://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Science>

Videa: https://www.youtube.com/results?search_query=v%C4%9Bda

Videa: <http://videa.seznam.cz/?q=v%C4%9Bda&duration=all&sort=relevance&alock=1>

Videa:

<http://www.learnerstv.com/search.php?cx=004593499606170306511%3Abo5aumzjyg&cof=FORID%3A9&ie=UTF-8&q=science&sa=Go&siteurl=www.learnerstv.com%2F&ref=&ss=1378j453352j7>

Přednášky zajímavých osobností: <http://www.ted.com/search?q=science>

Výuková infografika: <http://step.vscht.cz/kategorie/infografiky/>

Pro úspěšné absolvování kurzu je třeba vyplnit a odevzdat následující test:

https://docs.google.com/forms/d/1woSlTJ6njMqaq0cm5j1dDf_gQ7q7sxGcUkXx5dSMYDE/viewform