

Pracovní listy pro tvorbu učebních pomůcek využívajících interaktivní tabuli Smart Board

ANNA MARTINKOVÁ

VŠB – TU Ostrava, 17. listopadu 15/2172, 708 33 Ostrava – Poruba, tel. +420 596993203, e-mail: annamartinek@centrum.cz , www.vsb.cz – vzdělávací kurzy

Resumé

Příspěvek se věnuje praktickým ukázkám z tvorby učebních pomůcek podle Pracovních listů^{a)} navrhované metodiky pro učitele. Navazuje na teoretickou část příspěvku s názvem „Rozvoj kompetencí učitele vytvářet učební pomůcky využívající možnosti interaktivní tabule“, který poukazuje na kompetence nezbytné pro práci s interaktivní tabulí.

Úvod

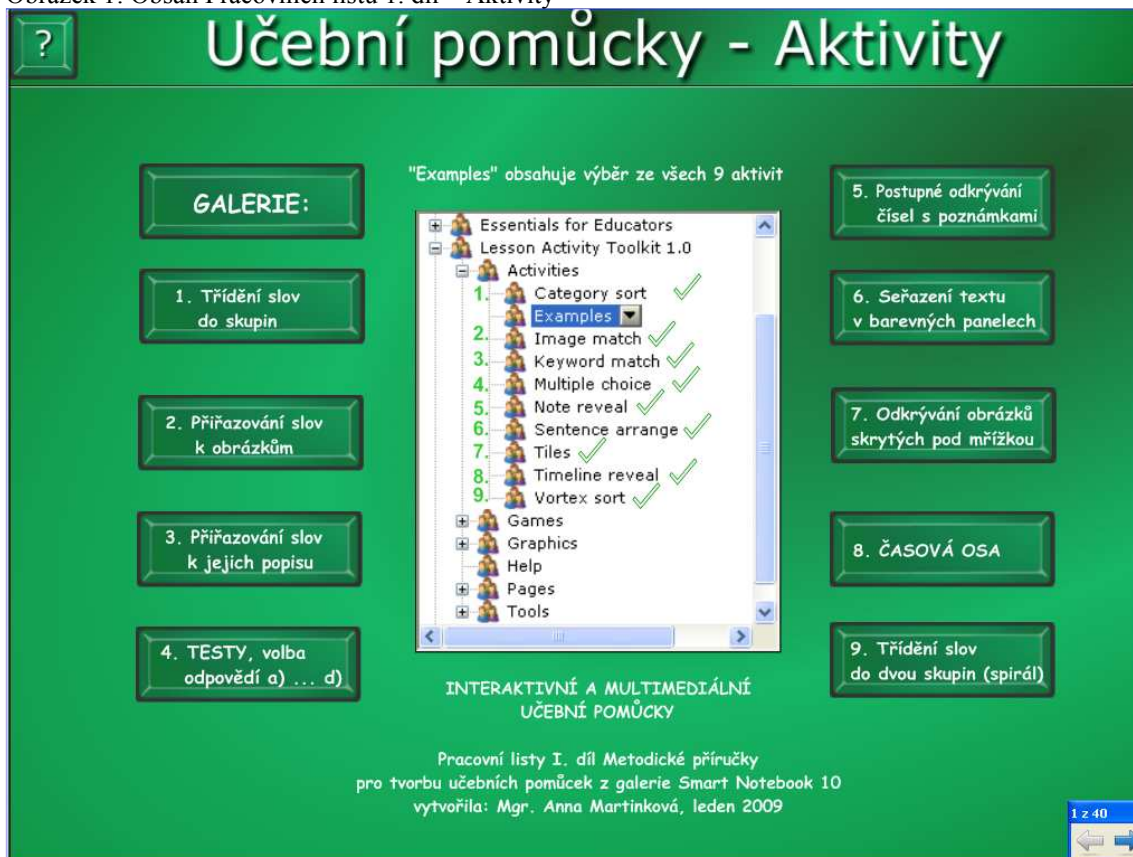
Pracovní listy pro tvorbu učebních pomůcek využívajících možností interaktivní tabule Smart Board popisují vytváření Flash interaktivních učebních pomůcek obsažených v galeriích Lesson Activity Toolkit aplikace Smart Notebook.

1 Pracovní listy pro tvorbu učebních pomůcek pro interaktivní tabuli Smart Board

Pracovní listy jsou součástí navrhované metodické příručky a jsou vytvořeny v aplikaci Smart Notebook tak, aby si uživatel z úvodního snímku vybral požadovanou učební pomůcku a podle srozumitelného popisu si vyzkoušel editovat tuto předpřipravenou učební pomůcku přímo v aplikaci Smart Notebook. Upravenou učební pomůcku si uživatel může uložit do vlastního obsahu Galerie Smart Notebook tak, že klepne na menu požadovaného snímku (v seznamu snímků je rozbalovací menu vpravo nahoře u každého snímku) a zvolí položku „Přidat stránku do galerie“. Snímek bude vložen do složky „Můj obsah“, je vhodné si vytvořit strukturu podsložek např. podle předmětů. Při otevření libovolného souboru Smart Notebook bude možné vložit požadovaný snímek z galerie vlastního obsahu.

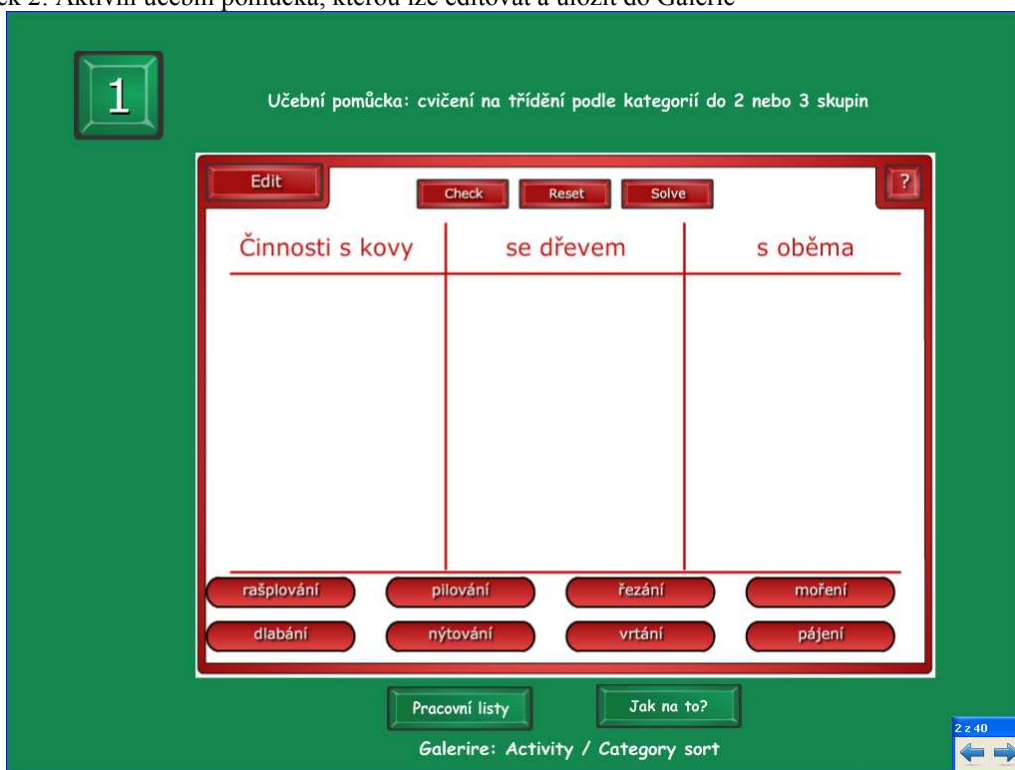
Struktura úvodního snímku Pracovních listů s přehledem všech nabízených aktivit pro tvorbu učebních pomůcek je vidět na obrázku 1.

Obrázek 1: Obsah Pracovních listů 1. díl – Aktivity

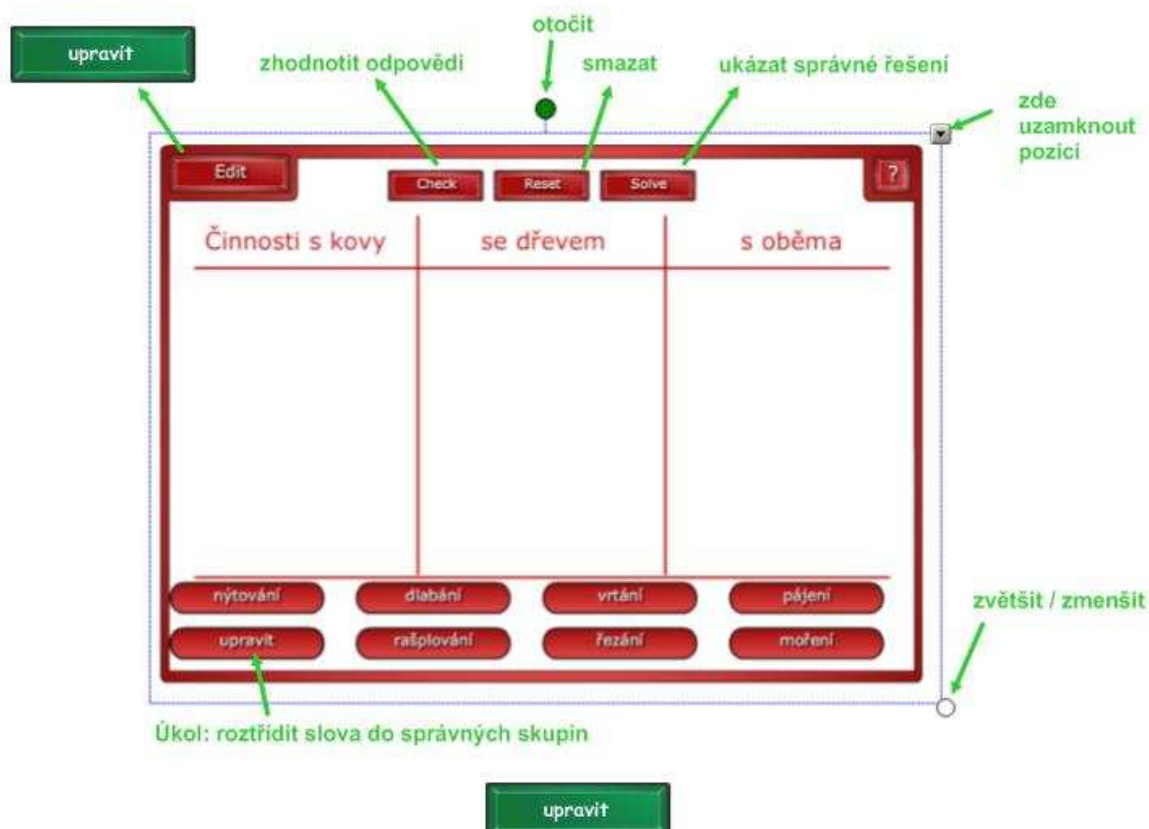


Po kliknutí na jednu z devíti nabídnutých interaktivních učebních pomůcek se zobrazí nejprve snímek s aktivní učební pomůckou, viz obrázek 2, kterou lze editovat a vyzkoušet její praktické využití a poté uložit do Galerie „Můj obsah“. Kliknutím na tlačítko „Jak na to?“, který je vidět na obrázku 2, se zobrazí snímek popisující využití učební pomůcky, viz obrázek 3.

Obrázek 2: Aktivní učební pomůcka, kterou lze editovat a uložit do Galerie

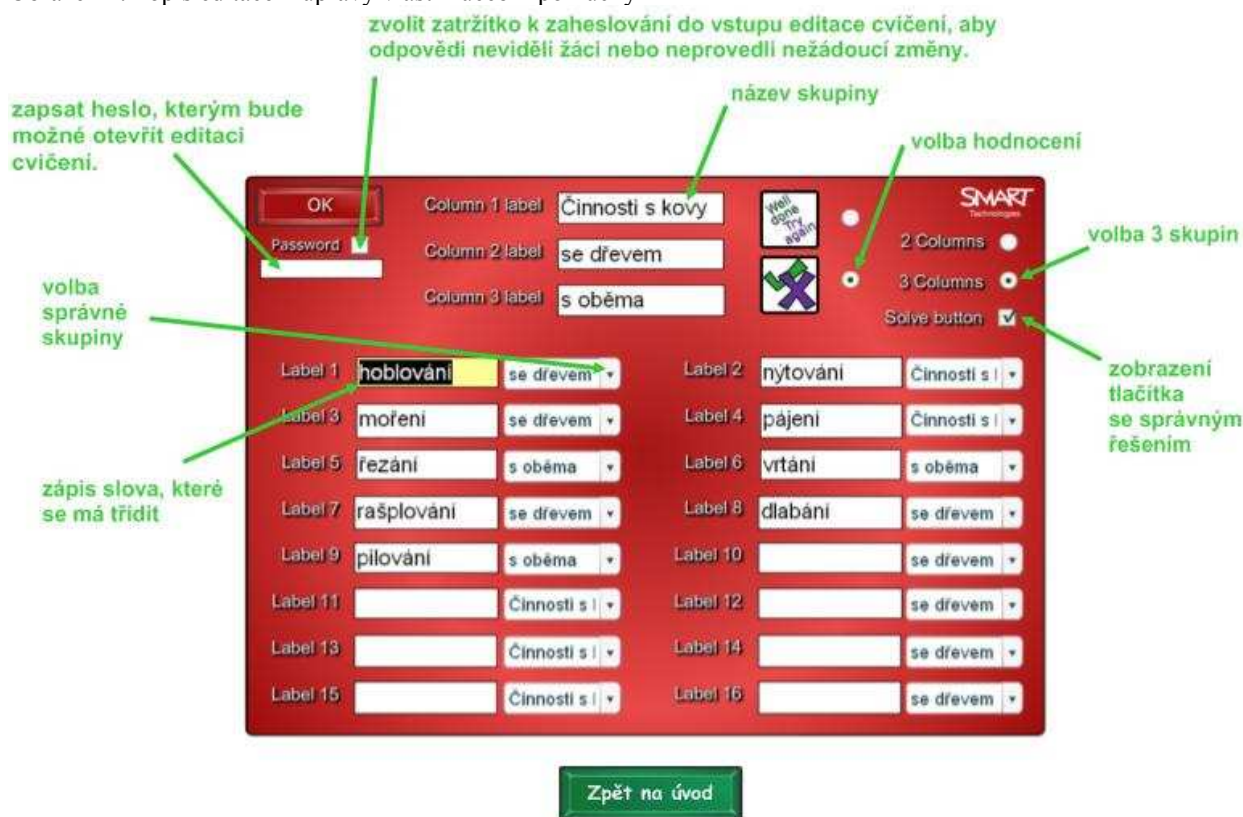


Obrázek 3: Popis využití učební pomůcky



Po kliknutí na tlačítko „upravit“ (obrázek 3) se zobrazí detailní popis nastavení jednotlivých částí pro vytvoření vlastní učební pomůcky (obrázek 4). Vytváření těchto učebních pomůcek je velmi snadné.

Obrázek 4: Popis editace – úpravy vlastní učební pomůcky



2 Popis jednotlivých učebních pomůcek z 9 aktivit Galerie Lesson Activity Toolkit

Jednotlivé aktivity mají svůj didaktický záměr a závisí na učiteli, jak je využije. Každou z těchto učebních pomůcek je vhodné nejprve zobrazit v celoobrázkovém režimu aplikace Smart Notebook, umístit do levého horního rohu (uchopením za horní modrý panel označené učební pomůcky) a poté zvětšit po celé ploše a to tažením bílého uchopovacího bodu (vpavo dole u označené učební pomůcky) a uzamknout (z rozbalovacího menu označené učební pomůcky vpravo nahoře).

Přehled těchto aktivit – učebních pomůcek:

- 1) Třídění slov do skupin – jde o přiřazování slov do 2 nebo 3 zvolených kategorií
- 2) Přiřazování slov k obrázkům – obrázky do učební pomůcky je možné jednoduše přetáhnout z Galerie Smart Notebook nebo z okna prohlížeče Internetu přímo do okna aplikace Smart Notebook, také lze využít Digitalizace obrazovky, která nám umožní snadno digitalizovat jakýkoliv obsah a tedy i obrázek bez předchozího uložení např. z plochy prohlížeče Internetu nebo z výukového či jiného programu.
- 3) Přiřazování slov k jejich popisu – do učební pomůcky lze zaznamenat klíčové slovo, které pak žáci aktivně přiřazují k jejich popisu, může jít ale také o klíčová slova – odpovědi a přiřazovat je k otázce nebo klíčové slovo, které doplní větu, námětů a možností je celá řada
- 4) TESTY – umožňují vložit až 10 otázek v testu a to vždy s volbou 4 odpovědí, při editaci je označena vždy správná odpověď, po spuštění testů jsou odpovědi vyhodnocovány průběžně a nepustí zkoušeného žáka dále, dokud nenajde správnou odpověď ze 4 možností, v závěru je vyhodnocení. Mezi otázkami se žák pohybuje tlačítkem „next“ – další a to vždy až po splnění předchozí otázky. Pořadí odpovědí se vždy generuje nové, není tedy možné zapamatovat si polohu správné odpovědi jednotlivých otázek při opakování testujících otázek.
- 5) Postupné odkrývání čísel s poznámkami – vhodné např. při nutnosti postupného odkrývání informací, pořadí těchto čísel se nemění, ani se nevyhodnocují správné odpovědi, slouží spíše k výkladové části učiva
- 6) Seřazení textu v barevných panelech – úkolem je seřadit až 8 barevných proužků s textem ve správném pořadí (např. děj, popis...)

- 7) Odkrývání obrázků skrytých pod mřížkou – velmi hravá učební pomůcka, která umožňuje odkrývat skrytý obrázek pod mřížkou, mřížku lze popsat textem a je možné využít i tohoto textu např. k zadání příkladu nebo otázky a po správné odpovědi mít možnost odkrýt další pole, zde se fantazii meze nekladou
- 8) Časová osa – určeno pro výkladovou část učiva, ale také hodnotící, po kliknutí na zvolený bod časové osy se zobraní učební text, který si vyučující mohou jednoduše upravit přes tlačítko editace této učební pomůcky
- 9) Spirály – třídění slov do 2 skupin, připravená slova žáci umísťují na „spirály“, které správnou volbu vyhodnotí a tzv. přijme dovnitř animované spirály nebo ji „vyhodí“ zpět, je-li přiřazení chybné.

Všechny učební pomůcky mají tu vlastnost, že se po opětovném spuštění generuje jiné pořadí objektů, není možné si tedy zapamatovat jejich polohu a plnit při opakování úloh automaticky jejich řešení.

Každá úloha má volbu hodnocení a správného řešení, tlačítko pro správné řešení je možné skrýt v částech hodiny, která je určena ke klasifikaci.

Závěr

Přeji úspěšné zvládnutí tvorby interaktivních učebních pomůcek z Galerie Lesson Activity Toolkit. Účastníci kurzů získávají současně s 1. dílem Pracovních listů také přístup k jejich pokračování, zejména v zajímavých cvičeních v části Galerie označené jako Hry apod. Tyto galerie obsahují další interaktivní učební pomůcky např. Anagram, kterým žáci sestavují slovo z písmen, Křížovky, která se po zadání slov vygeneruje automaticky apod, nebo zajímavé objekty umožňující opakovaně skrýt nebo odkrýt text či obrázek skrytý např. v obdélníku či čtverci nebo jiném tvaru. Zajímavé jsou také Praskající barevné balóčky (ozvučené), které vyhodnocují správnou volbu prasknutého balóčku podle zadané otázky nebo úkolu. Panely tlačítek, pozadí atd., které není nutné vytvářet, ale je možné si vždy vybrat z několika barevných nabídek těchto objektů, totéž platí o výše popisovaných interaktivních učebních pomůčkách v červené barvě (zelené, žluté, modré...).

Internetové odkazy

^{a)} MARTINKOVÁ, A.: Středisko vzdělávání TU VŠB, ul. 17. listopadu 15/2172, 708 33 Ostrava – Poruba; [on-line] <http://edu.vsb.cz/interaktivni_tabule/> a <<http://ctc.vsb.cz/>>, některé přístupy zabezpečeny heslem pro účastníky kurzu