





Ústav informácií a prognóz školstva

VYUŽITIE INFORMAČNÝCH A KOMUNIKAČNÝCH TECHNOLÓGIÍ V PREDMETE

DEJEPIS PRE ZÁKLADNÉ ŠKOLY

Učebný materiál - modul 3

Moderné vzdelávanie pre vedomostnú spoločnosť Projekty sú spolufinancované zo zdrojov Európskej únie Tento učebný materiál vznikol v rámci národných projektov "Modernizácia vzdelávacieho procesu na základných školách" (ITMS: 26110130083, 26140130013) v súlade s Operačným programom Vzdelávanie Ministerstva školstva Slovenskej republiky. Projekty inovujú a modernizujú obsah, metódy a výstupy vyučovacieho procesu pre nové kompetencie práce v Modernej škole 21. storočia. Ďalším cieľom projektov je zvyšovať podiel učiteľov participujúcich na projektoch ďalšieho vzdelávania s cieľom získania a rozvoja ich kompetencií potrebných pre vedomostnú spoločnosť. Projekty sú realizované v časovom rozpätí rokov 2009 až 2013 a sú spolufinancované zo zdrojov Európskej únie. Realizátorom projektov (prijímateľ NFP) je Ústav informácií a prognóz školstva, Staré Grunty 52, 842 44 Bratislava.

Viac informácií o projektoch nájdete na http://www.uips.sk/ resp. na http://www.modernizaciavzdelavania.sk/

Názov: Podnázov [:]	VYUŽITIE INFORMAČNÝCH A KOMUNIKAČNÝCH TECHNOLÓGIÍ V PREDMETE DEJEPIS PRE ZÁKLADNÉ ŠKOLY Učebný materiál - modul 3
Autori	PaedDr. Pavel Antolov, Mgr. Boris Hnila, Mgr. Marián Kráľ, Mgr. Lenka Mihalicová, Dr. Imrich Sklenka, Mgr. Karol Vereš
Recenzenti: Zodpovedný	PaedDr. Miroslav Kmeť, PhD., doc. PhDr. Peter Mičko, PhD.
redaktor: Spracovanie:	doc. Ing. Viliam Fedák, CSc. PaedDr. Pavel Antolov (kap. 4), Mgr. Boris Hnila (kap. 5), Mgr. Marián Kráľ (kap. 5, 7), Mgr. Lenka Mihalicová (kap. 3), Mgr. Karol Vereš (kap. 3, 6, 8, 9, 10)
Vydavateľstvo: Tlač: Vydanie:	pre Ústav informácií a prognóz školstva vydala elfa, s.r.o., Košice elfa, s.r.o., Košice, 608. publikácia prvé

ISBN 978-80-8086-153-7

Obsah

1	ZAN	/IYSLENIE NA ÚVOD	7
	1.1	NA CESTU DO NOVEJ ŠKOLY	7
2	ČO	SME PRE VÁS PRIPRAVILI?	9
	2.1	DIGITÁLNE TECHNOLÓGIE V RUKÁCH UČITEĽA DEJEPISU	9
	2.2	AKO PRACOVAŤ S UČEBNÝM TEXTOM?	11
	2.3	INŠTALÁCIA APLIKÁCIÍ	13
3	ADF	RESÁR ZDROJOV DIGITÁLNEHO UČIVA DEJEPISU	17
	3.1	PREČO HĽADÁME APLIKÁCIU ADRESÁRA?	17
	3.2	ČO PONÚKA APLIKÁCIA ADRESÁR DIGITÁLNEHO UČIVA DEJEPISU?	18
		3.2.1 Obsah Adresára	18
		3.2.2 Prvé stretnutie s Adresárom	20
		3.2.3 Editovanie kategórií	22
		3.2.4 Karta záznamu	23
		3.2.5 Editovanie informačného záznamu	25
		3.2.6 Vytvorenie nového záznamu	26
	3.3	VYUŽITIE APLIKÁCIE ADRESÁR ZDROJOV DIGITÁLNEHO UČIVA DEJEPISU V PRAXI	27
	3.4	ZÁVER	27
	3.5	AKTIVITY NA VZDELÁVANIE	28
4	DIG	ΙΤΑΊ ΝΥ SÚBOR ΡΙSOMNÝCH PRAMEŇOV	
	K D	EJINÁM SLOVENSKA	29
	4.1	PREČO RIEŠIŤ OTÁZKU DIGITALIZÁCIE HISTORICKÝCH PRAMEŇOV?	29

4.1.1	Skolské historické pramene	. 29
4.1.2	Primárne pramene	. 30
4.1.3	Sekundárne pramene	. 30
4.1.4	Digitalizácia písomných prameňov	31

4.2	ČO PO PRAN	ONÚKA DIGITÁLNY SÚBOR PÍSOMNÝCH 1EŇOV K DEJINÁM SLOVENSKA?	32
	4.2.1	Obsah Digitálneho súboru písomných prameňov k dejinám Slovenska	32
	4.2.2	Zoznámte sa s Adresárom	34
4.3	VYUŽ PRAM	ITIE APLIKÁCIE DIGITÁLNY SÚBOR PÍSOMNÝCH 1EŇOV V PRAXI	38
4.4	ZÁVE	R	45
4.5	AKTI\	/ITY NA VZDELÁVANIE	46

5	EDI	FOR DI	EJEPISNÝCH MÁP	
	5.1	PREČ	O EDITOR DEJEPISNÝCH MÁP?	47
		5.1.1	Mapa na hodine dejepisu	47
		5.1.2	Editor máp	
	5.2	ČO PO	DNÚKA EDITOR DEJEPISNÝCH MÁP?	53
		5.2.1	Čo k jeho využitiu potrebujeme?	53
		5.2.2	Obsah editora	53
		5.2.3	Funkcie editora	54
	5.3	VYUŽ	ITIE APLIKÁCIE EDITOR DEJEPISNÝCH MÁP V PRAXI .	
	5.4			62
	5.5	AKTIV	(IIY NA VZDELAVANIE	62

6 EFEKTÍVNE VYUŽÍVANIE PREZENTÁCIÍ NA HODINÁCH DEJEPISU ..63

6.1	PREČ	O OPÄŤ PREZENTÁCIE?	63
6.2	ČO M(ÔŽU VÝUČBOVÉ PREZENTÁCIE PONÚKNUŤ?	64
	6.2.1	Typy výučbových prezentácií	64
	6.2.2	"Zlaté pravidlá" tvorby prezentácií	64
	6.2.3	Obrazový materiál v prezentácii	70
	6.2.4	Animácie a ich využitie	81
	6.2.5	Zvuk a video v prezentácii	
	6.2.6	Zacielenie prezentácie na žiaka	97
	6.2.7	Prezentácia ako súčasť komplexného riešenia	
		vyučovacej hodiny	105
	6.2.8	Interaktívna prezentácia	106
	6.2.9	Pravidlá pre tvorbu interaktívnej prezentácie	106

6.3	ZÁVER
6.4	AKTIVITY NA VZDELÁVANIE111

7	ELE	KTRO	NICKÉ TESTY A CVIČENIA	113
	7.1	PREČ	O ELEKTRONICKÉ TESTY A CVIČENIA?	113
		7.1.1	Prečo test a ako by mal vyzerať?	113
		7.1.2	Prečo s počítačom?	114
	7.2	ČO PO	DNÚKA SOFTVÉR?	115
		7.2.1	Hot Potatoes	115
		7.2.2	Test	137
		7.2.3	WebQuestions 2	144
	7.3	AKO E	3YŤ ON-LINE?	154
		7.3.1	Aké sú možnosti?	154
		7.3.2	Kam umiestniť svoje materiály?	155
		7.3.3	Ako umiestniť materiály na web?	156
	7.4	VYUŽ	ITIE ELEKTRONICKÝCH TESTOV A CVIČENÍ V PRAXI	159
	7.5	ZÁVE	٦	162
	7.6	AKTIV	(ITY NA VZDELÁVANIE	162

8	MOŽ	NOST	I APLIKÁCIE GOOGLE ZEM	163
	8.1	PREČ	O POUŽÍVAŤ GOOGLE ZEM V DEJEPISE?	163
	8.2	ČO PC	DNÚKNE APLIKÁCIA UČITEĽOVI DEJEPISU?	163
		8.2.1	Inštalujeme aplikáciu	163
		8.2.2	Moje miesta a spôsob ich rozšírenia	166
		8.2.3	Vytvorenie novej značky miesta	169
		8.2.4	Písanie popisov	170
		8.2.5	Vrstva 3D Budovy	170
		8.2.6	Galéria 360Cities	171
	8.3	NÁME	TY NA VYUŽITIE APLIKÁCIE GOOGLE ZEM	173
	8.4	ZÁVEF	3	
	8.5	AKTIV	/ITY NA VZDELÁVANIE	199

9	VYU	IŽITIE /	APLIKÁCIE GOOGLE DOKUMENTY V ŠKOLSKEJ PI	RAXI201
	9.1	PREČ	O VYUŽÍVAŤ GOOGLE DOKUMENTY?	201
	9.2	ČO M	ÔŽU GOOGLE DOKUMENTY ZMENIŤ?	201
		9.2.1	Čo už vieme?	201
		9.2.2	Čo trieda, to účet	202
		9.2.3	Organizácia schránky	203
		9.2.4	Emailová schránka a seminárne práce	204
		9.2.5	Online práca	208
		9.2.6	Schránka ako zdroj učebných textov	215
		9.2.7	Cvičné testy	
	9.3	ZÁVER	٦	
	9.4	AKTIV	/ITY NA VZDELÁVANIE	

10	DEJEPISNÁ EXKURZIA A DIGITÁLNE TECHNOLÓGIE	
	10.1 PREČO EXKURZIA A AKO BY MALA VYZERAŤ?	
	10.2 PREČO S DIGITÁLNYMI TECHNOLÓGIAMI?	220
	10.3 PRÍPRAVA A REALIZÁCIA EXKURZIE	221
	10.4 VZOROVÉ RIEŠENIE EXKURZIÍ	222
	10.5 ZÁVER	232
	10.6 AKTIVITY NA VZDELÁVANIE	232

1 ZAMYSLENIE NA ÚVOD



1.1 NA CESTU DO NOVEJ ŠKOLY

Novými komunikačnými prostriedkami k novej komunikácii

Aj dnes sa rodíme bez poučenia o živote. Rodíme sa však do spoločnosti, ktorá má za sebou dlhé dejiny poznávania a dospievania. Pomaly tretinu života musíme presedieť v škole, aby sme si tieto dejiny osvojili a mohli sa plnoprávne a tvorivo zaradiť do našej modernej spoločnosti. Mnohí sa aj potom dokážu starať len akoby o jej základné funkcie, tí najtvorivejší sa však ocitnú pred nástojčivou a zároveň prostou otázkou: O čo sa máme usilovať, aké ciele si máme stanoviť? Začíname cítiť zodpovednosť nielen za seba, ale aj za spoločnosť, za naše dejiny.

Niektorým sa túto otázku možno podarí zahnať a ponoriť sa do každodenných záľub, povinností a starostí. Povedia si: Nejako bolo, nejako bude. Iní sa musia pousilovať viac, aby si našli ospravedlnenie, a pokúšajú sa presvedčiť seba i iných, že o smerovanie života sa starajú skryté mechanizmy evolúcie či spoločnosti. Možno to v minulosti bolo aj celkom korektné vysvetlenie a ospravedlnenie našej pasivity zoči voči tejto základnej otázke. Už na základe každodennej skúsenosti napríklad vieme, že mnohé procesy v organizme prebiehajú lepšie, keď na ne nemyslíme. Keby sme chceli všetky naše pohyby robiť cieľavedome, narušili a ochromili by sme ich.

Dnes sme však v duchovnom i spoločenskom vývoji dospeli k novej, radikálnej slobode. Vo vedeckom poznaní sme odhalili možnosť zásadným spôsobom meniť svet okolo nás, spoločnosť i nás samých. Vyžaduje si to odvahu, ale túto výzvu človek nesmie odmietnuť. Poprel by sám seba. Ak by sme sa však v tejto situácii zľakli našej zodpovednosti, bolo by to zlyhanie s ďalekosiahlymi následkami. Možno sa v tejto dramatickej situácii mnohí obzeráme po nejakej pomoci, aby sme sa mohli rozhodovať na základe primeraného porozumenia, aby sme v tomto rozhodovaní neboli celkom osamelí. Začať musíme predovšetkým na poli poznania, na poli vzdelávania.

Práve na tomto poli sa nám v posledných desaťročiach dostáva aj významného povzbudenia. Spolu s nástupom demokratizácie našej spoločnosti prežívame v celom svete revolúciu v oblasti informačných a komunikačných technológií. Veda a technika nám umožnili zaznamenávanie informácií natoľko miniaturizovať, že všetko doterajšie poznanie dokážeme uskladniť v príručných databázach. Miniatúrne príručné zariadenia nám umožňujú tieto informácie vyhľadať a vyvolať doslova v okamihu. Zároveň sa nám otvorili aj celkom nové a rýchle možnosti spracovávania týchto informácií. Malý personálny počítač nám intelektuálnu prácu nielen zľahčuje, ale najmä zrýchľuje.

Nové komunikačné prostriedky nám umožňujú spojiť sa takmer okamžite s kýmkoľvek a kdekoľvek na svete. Už nás nerozdeľujú pohoria, ani oceány. Diaľky už nepredstavujú prekážku. Prvýkrát v našich dejinách máme v rukách také prostriedky, ktoré umožňujú rozhovor medzi všetkými ľuďmi na zemi. Dokonca si už zvykáme aj na jednu spoločnú reč, ktorou by sme sa mohli všetci dorozumieť. Už dlhšie sa medzi nami povráva, že svet sa premieňa na malú dedinu. Tá kedysi spolu žila ako jedna "rodina". To by mohlo ukazovať aj na hlbší zmysel globalizácie sveta.

Možno nám to bude ešte chvíľu trvať, kým si všetky tieto prostriedky osvojíme tak, ako kedysi papier a pero. Tento projekt chce byť pomôckou, ktorá nám umožní osvojovať si tieto nové prostriedky rýchlo a ľahko. Možno nás to dnes stojí veľa drahocenného času a síl, ale to je určite dobrá investícia a nikto z nás nepochybuje, že sa nám to aj podarí.

Veda a technika sa však dnes už nevnímajú iba ako prostriedok na uspokojovanie našich potrieb, veda a technika nám dnes umožňujú uskutočňovať prastaré ľudské sny. Spoznali sme celú zem, preskúmali sme hlbinv morí i zemské útroby, dostali sme sa do vnútra hmoty a vzlietli sme nielen nad oblaky, ale i do vesmíru. Začíname prenikať dokonca do tajov živej hmoty. Ten najkrajší sen sa však týka človeka ako človeka. Ľuďmi sa nerodíme, ľuďmi sa musíme stať. A tu zrazu cítime zvláštnu bezmocnosť. Vieme sa už stať silní, bohatí, vieme nadobudnúť množstvo poznatkov, vedomostí, vieme získať moc nad prírodou a predsa nás to neuspokojí. Jasne cítime, že byť naozaj človekom znamená ešte niečo iné, niečo viac. Starí Gréci, od ktorých sme zdedili filozofiu, hľadali múdrosť a od nei si sľubovali, že ich priblíži aj k ľudskosti. Vedeli, že múdry človek musí síce veľa vedieť, ale ten, kto veľa vie, preto ešte nemusí byť múdry. V minulosti sme si u nás na Východe sľubovali od vedy aj múdrosť, dnes si veľa sľubujeme od vedomostnej spoločnosti. Múdrosť veľmi nespomíname. Máme síce univerzity, ktoré kedysi zakladali filozofi, máme aj priamo filozofické fakulty, filozofia je však v našej modernej spoločnosti podozrivá. Podozrievame iu už niekoľko storočí, a nie celkom neprávom, že svet iba vykladá, my ho však chceme zmeniť. Toto novoveké volanie po premene sveta je v západnej kultúre inšpirované biblickým snom o novej zemi a novom nebi. V priebehu stáročí si však kresťanstvo osvojilo skôr konzervatívny postoj, takže hnacou silou novoveku sa stala predovšetkým veda. Vedecké poznanie spolu s technikou umožňujú naozaj meniť svet, veda je však objektívnym, inštrumentálnym – nehodnotovým poznaním, nevie ani nechce niesť zodpovednosť za naše dejinné rozhodnutia, ani za ciele, ktoré v našej technickej praxi sledujeme. Zatiaľ sa nám v novoveku nepodarilo primerane rozvinúť práve to poznanie, ktoré by nás viedlo v našom najvlastnejšom rozhodovaní, poznanie hodnôt, bez ktorého by bola naša kultúra i univerzita ako bez duše. Pri všetkých nevyhnutných reformách nášho moderného školstva musíme preto myslieť aj na to, aby nás naše poznanie viedlo k človekovi, k ľudskosti. Tohto sna sa nesmieme vzdať ani dnes, aj keď sa nám zdá, že teraz máme niečo dôležitejšie na práci. To je totiž často iba pokušenie, ktoré nás odvádza práve od toho najdôležitejšieho. Skutočné osvojenie si nových digitálnych technológií vyžaduje okrem nových zručností aj nové vnímanie horizontu ľudských hodnôt. Na konci ide predovšetkým o to, čo si my ľudia musíme vedieť povedať priamo do očí.

Dr. Imrich Sklenka

Využitie informačných a komunikačných technológií v predmete DEJEPIS PRE ZÁKLADNÉ ŠKOLY



2.1 DIGITÁLNE TECHNOLÓGIE V RUKÁCH UČITEĽA DEJEPISU

Vážení kolegovia, učitelia základných škôl, dejepisári!

Vítame Vás v treťom, záverečnom, module vzdelávania, ktorý je realizovaný v rámci národného projektu Modernizácia vzdelávacieho procesu na základných školách. Projekt patrí pod operačný program Vzdelávanie, prioritná os 1: Reforma systému vzdelávania a odbornej prípravy a opatrenie 1.1: Premena tradičnej školy na modernú.

V rámci prvých dvoch modulov (Digitálna gramotnosť učiteľa a Moderná didaktická technika v práci učiteľa) ste získali (alebo rozšírili) počítačovú gramotnosť a spoznali možnosti digitálnych technológií ako moderných didaktických nástrojov, ktoré už dnešná doba učiteľovi ponúka a učiteľ by mal po nich bez obáv siahnuť. Tretí modul integrálne nadväzuje na predchádzajúce dva, ale predsa len bude mať odlišný charakter. Jeho zameranie je špecifickejšie. V stanovenom rozsahu (64 hodín; 30 hodín prezenčne + 24 hodín dištančne + 10 hodín záverečná práca) ponúkne pohľad na možnosti využitia digitálnych technológií vo Vašom profilovom predmete – dejepise.

Dejepis a digitálne technológie

Všetci si pamätáme, ako postupne začali prenikať digitálne technológie do našich škôl. Tento proces bol (a niekedy stále je) pomalý, zdĺhavý a komplikovaný. V prvopočiatku sa zdalo, že digitálne novinky neprekročia hranice informatiky a prírodných vied. Spoločenské vedy, medzi ktoré patrí aj náš dejepis, stáli akosi na okraji "digitalizačného" procesu. Pohľad na využívanie digitálnych technológií vo vyučovaní spoločenských predmetov, a tým aj dejepisu, sa mení. Dôkazom zmeny je aj vzdelávanie, ktorého ste účastníkmi, aj učebnica, ktorú držíte v rukách. My, autori učebnice, sme veľmi radi, že môžeme použiť oslovenie: Milí učitelia - dejepisári. Radi preto, že môžeme osloviť komunitu dejepisárov, ktorí sú odhodlaní prelomiť tradičnú predstavu, že digitálna technológia do dejepisu nepatrí. Sú otvorení modernému digitálnemu svetu. Chcú sa vzdelávať a preniesť nové poznatky, metódy a zručnosti do školského života. Dejepisárov, pre ktorých sa stanú digitálne technológie každodenným nástrojom pre skvalitnenie vyučovania dejepisu.

Kto sú autori učebnice

Sme učitelia dejepisu zo základných a stredných škôl, ktorí vo svojej práci digitálne technológie už niekoľko rokov používajú a dnes môžeme povedať, že si už prácu bez nich ani nevieme predstaviť. Pri využívaní nových technológií sme sa museli mnoho vecí naučiť, často to bola cesta počítačových laikov a cesta pokusov a omylov. Viacerí z nás sa ocitli vo zvláštnej situácii, keď učiteľ sa učil od svojich žiakov, pretože v porovnaní s nimi beznádejne zaostávame. Presvedčili sme sa ale, že naša cesta bola správna a priniesla zmenu nám a najmä našim žiakom.

Sme učitelia z praxe, preto poznáme problémy, s ktorými sa na vašich školách dennodenne stretávate a ktoré vás môžu odrádzať od rozsiahlejšieho využívania digitálnych noviniek. Preto naším prvoradým cieľom pri tvorbe učebnice bolo ponúknuť riešenia, ktoré sú realizovateľné na dnešnej úrovni vybavenosti škôl a súčasne vytvoriť dobrý základ do budúcnosti. Všetky ponúknuté riešenia použitím novších digitálnych nástrojov získavajú nový rozmer a kvalitu.

Čo vám ponúka tretí modul?

Obsah tretieho modulu je možné rozdeliť do dvoch častí:

Prvú tvoria originálne softvéry, ktoré mohli vzniknúť práve vďaka národnému projektu Modernizácia vzdelávacieho procesu na základných a stredných školách. Autori sa ich pomocou pokúsili vyriešiť absenciu základných pomôcok dejepisára pracujúceho s digitálnymi technológiami. **Adresár digitálneho učiva** je interaktívny súbor dostupných internetových a digitálnych zdrojov učiva využiteľného v dejepise, ktorý sa v rukách aktívneho učiteľa bude meniť na obsiahlu databázu. **Editor dejepisných máp** a **Digitálny súbor písomných prameňov k dejinám Slovenska** by mali vyriešiť otázku, ako preniesť nevyhnutné dejepisné pomôcky do digitálneho prostredia.

Druhá časť je zameraná na zdokonalenie už známych a prezentovanie možností nových, voľne dostupných digitálnych nástrojov. Preto sa zastavíme pri zásadách a možnostiach funkčných výučbových prezentácií a ukážeme niektoré prvky, ktoré sa bežne v školách nepoužívajú. Pozrieme sa, čo môžu dejepisárovi ponúknuť voľne dostupné testovacie softvéry. Predstavíme vám zmeny organizácie práce, ktoré sú uskutočniteľné pomocou aplikácie Google Docs (Google Dokumenty). Prenesieme "zemepisnú" aplikáciu Google Earth (Google Zem) na dejepisnú pôdu. Pokúsime sa zmeniť vzhľad a kvalitu maturitných zadaní prostredníctvom digitálneho prostredia.

Milí kolegovia, nečakajte od učebnice hotový metodický materiál. Aj napriek tomu, že v jednotlivých kapitolách nájdete ukážky aktivít, ktoré sa opierajú o v praxi odskúšané postupy a zrealizované hodiny, nebolo primárnym cieľom autorov napísať a dostať do obehu metodickú príručku. Na to, aby podobný materiál uzrel svetlo sveta, nebol ani čas, ani priestor. Na zbierku metodického materiálu so zameraním na konkrétny ročník a typ školy si bohužiaľ budeme musieť všetci spoločne ešte počkať (hneď potom, ako sa doriešia otázky štátneho vzdelávacieho programu, jeho školských verzií, formy a rozsahu maturitnej skúšky, moderných učebníc, metodík k učebniciam, ...).

Obsah vzdelávania autori pochopili ako možnosť dať do rúk učiteľov nástroje pre ich prácu a zdokonalenie vyučovacieho procesu. Funkčné nástroje, ktorých použitie nie je ukotvené ku konkrétnemu učivu alebo hodine, ale ktoré dokáže učiteľ využiť kedykoľvek pre prospech predmetu a svojich žiakov. Realitou škôl stále je, že učiteľ je

vo veľkej miere aj tvorca učebných materiálov. Uľahčiť práve túto pozíciu, to je hlavný cieľ autorov tejto učebnice.

Pevne veríme, že sa nám naše ciele podarilo naplniť a napätí očakávame vaše reakcie, ktoré sa počas realizácie tretieho modulu vzdelávania určite k nám dostanú. Želáme si, aby hodiny, ktoré strávite s učebnicou boli pre váš zaujímavé a priniesli vám množstvo námetov a podnetov pre vašu učiteľskú prax.

2.2 AKO PRACOVAŤ S UČEBNÝM TEXTOM?

Obsah učebnice je rozdelený do viacerých kapitol. V každej z nich sme použili jednotnú osnovu, čo uľahčí prácu s učebnicou, orientáciu v nej a vyhľadávanie požadovaných častí:

Kľúčové pojmy

Pojmy, ktoré majú pomôcť v orientácii v obsahu učebnice a kapitoly. Sú to kľúčové pojmy, s ktorými sa v nasledujúcom texte narába.

Prečo?

Táto jednoduchá ale najzákernejšia zo všetkých otázok otvára každú kapitolu. V úvodnej časti kapitoly autori vysvetľujú, prečo vo vlastnej praxi siahli po predstavovanej digitálnej technológii a prečo ju ponúkajú aj vám, účastníkom vzdelávania. Pozrú sa na to, ako vyzerá realita v škole a ako ju môžeme zmeniť využitím digitálnej technológie.

Čo ponúka ...

V tejto časti je predstavená digitálna technológia a jej možnosti využiteľné v dejepise. Účastník vzdelávania v nej nájde základné fakty o tom, ako technológiu získať a inštalovať do svojho počítača. Získa minimalistický manuál, ktorý môže ako dejepisár potrebovať. Učebnica poskytne návod, ako si aplikáciu prispôsobiť, obohatiť a doplňať podľa vlastných potrieb. Ukážeme, ako je možné aplikáciu včleniť do školského systému, ako môže obohatiť prácu učiteľa a zmeniť spôsob práce žiaka. V tejto časti nájdete aj ukážky vzdelávacích aktivít, ktoré sú postavené na uvádzanej aplikácii. Prezentované aktivity boli v praxi odskúšané a dosiahnuté výsledky ako aj reakcie žiakov presvedčili autorov, že má zmysel ponúknuť ich učiteľskej komunite. Všetky aktivity sú opísané rovnakým spôsobom: názov aktivity, určenie ročníka a typu školy, ciele aktivity formulované obvyklým spôsobom a rozvíjané kompetencie podľa odporúčania Európskej komisie (tieto sa čiastočne líšia od kompetenčného rámca vymedzeného štátnym vzdelávacím programom, ale sú použité preto, lebo tvoria spoločný rámec všetkých predmetov zastúpených v národnom projekte modernizácie vzdelávacieho procesu), stručný popis aktivity s pomocnými poznámkami. Nehľadajte za aktivitami úplné scenáre hodín. Rozsah aktivit je niekedy kratší ako jedna vyučovacia hodina, inokedy presahuje rámec jednej hodiny. Aktivity chápeme

ako návod na využitie prezentovanej digitálnej technológie, ktorú učiteľ dokáže aplikovať vo svojej vlastnej praxi.

Aktivity na vzdelávanie

V závere každej kapitoly nájdete niekoľko úloh – aktivít, ktoré sú určené pre vás – účastníkov vzdelávania. Tieto aktivity by ste mali postupne absolvovať počas prezenčného štúdia. Sú v nich obsiahnuté činnosti, ktoré by ste mali podľa autorov učebnice zvládnuť na to, aby sa predstavená digitálna technológia stala vo vašich rukách plnohodnotným nástrojom, aby prestala byť nepriateľom a začala vám pomáhať. Vždy uvádzame viacero aktivít rôznej náročnosti tak, aby jednotlivé skupiny účastníkov mohli postupovať svojím vlastným tempom. Všetky aktivity v rámci kapitoly smerujú k úlohe pre dištančné vzdelávanie. Táto vyžaduje viac času na prípravu i realizáciu a tvorí záver k jednotlivým kapitolám. Netvrdíme, že po jej zvládnutí sa konkrétna digitálna technológia stane neodmysliteľnou súčasťou vašich hodín, ale veríme, že odbúrame čo najviac prekážok - obáv, ktoré bránia rozšíreniu digitálnych technológií v praxi.

Neodmysliteľnou súčasťou učebnice sú obrázky. Plnia nielen ilustratívnu funkciu, ale sú najmä sprievodným prvkom textu. Vytvoria obrazový manuál k jednotlivým aplikáciám. Ukážu, aký vzhľad majú konkrétne materiály a riešenia. Veríme, že splnia aj funkciu reklamného letáku, aby ste získali čo najviac podnetov pre použitie ponúkaných digitálnych technológií, navrhnutých aktivít, postupov a riešení.

Elektronická verzia učebnice je dostupná na portáli národného projektu: www.modernizaciavzdelavania.sk. Výhodou elektronickej verzie sú aktívne prepojenia (linky), ktoré vám priamo sprístupnia doplnkové internetové zdroje uvádzané v učebnici. V priečinkoch jednotlivých kapitol na portáli nájdete aj viacero doplnkového materiálu.

Milí kolegovia,

digitálne technológie sa stali súčasťou nášho každodenného života doma a najmä v práci. Vy už máte ukončené dva moduly vzdelávania a vaša počítačová gramotnosť sa dostala na vyššiu úroveň. V treťom module sa stretnete s lektormi – dejepisármi z praxe a konečne sa budete venovať vám blízkej problematike – dejepisu. Vo vzdelávacích skupinách sa určite stretnú kolegovia s rôznou dĺžkou praxe, s rôznymi skúsenosťami a z rôznych regiónov. Spájať by vás malo jedno: Záujem urobiť dejepis pomocou digitálnych technológií predmetom pre žiaka zaujímavým, moderným a aj trochu zábavným. Veríme, že zo stretnutí budete odchádzať vy, účastníci, ale i lektori s množstvom nových impulzov do svojej ďalšej práce.

Autori

2.3 INŠTALÁCIA APLIKÁCIÍ

Ako sme už uviedli, sme veľmi radi, že vám môžeme v rámci tretieho modulu vzdelávania predstaviť a do každodennej pedagogickej praxe odovzdať tri originálne softvérové aplikácie, ktoré boli vytvorené pre potreby účastníkov projektu. Jedným z hlavných cieľov autorov bolo vytvoriť aplikácie maximálne jednoduché najmä z hľadiska užívateľa. Myslíme si, že tento cieľ sa podarilo splniť. Aplikácie s minimálnymi nárokmi, bohatým obsahom, množstvom praktických funkcií a priateľským užívateľským prostredím mieria k vám.

V rámci školení získate aplikácie vo forme inštalačných súborov a následne si ich nainštalujete do svojich pracovných notebookov. Inštalačný proces je pomerne jednoduchý a mnohí z vás ho iste už neraz absolvovali. Nasledujúce riadky chápte ako pomoc pre menej zručných účastníkov. **Pokročilí a zdatnejší účastníci vzdelávania ich môžu pokojne preskočiť.**

- Tento stručný opis inštalácie platí nielen pre naše aplikácie, ale vo všeobecnosti pre inštaláciu akéhokoľvek softvéru do vášho počítača.
- Aplikácie získate vo forme inštalačných súborov. Tie sa na ploche počítača pre-

zentujú univerzálnou ikonou ikono a menom súboru, ktoré obsahuje slovíčko setup.

- Inštalačný súbor otvoríte štandardným dvojklikom a spustíte tak proces samotnej inštalácie. Napriek jednoduchosti si vyžaduje vašu pozornosť a účasť v niekoľkých dialógových oknách.
- Prvé okno Sprievodcu inštaláciou ponúka výber jazyka inštalácie. V našom prípade to je automaticky slovenčina, ale v niektorých prípadoch budete radi, ak môžete lúskať angličtinu.

Výber j	jazyka sprievodcu inštaláciou 🛛 🔀
12	Zvoľte jazyk, ktorý sa má použiť pri inštalácii:
	Slovenčina 🔽
	OK Zrušiť

Obr. 2.1 Výber jazyka inštalácie

Poznámka: Pri cudzojazyčných aplikáciách s možnosťou viacerých jazykových lokalizácii, nie je voľba slovenčiny v tomto okne totožná s voľbou jazyka lokalizácie. Preto nebuďte prekvapení, ak po "slovenskej" inštalácii bude s vami aplikácia aj naďalej komunikovať v inom jazyku.

 Druhé okno je samotným úvodom inštalácie a obsahuje najmä upozornenia pre nepozorných: pripomína, čo ideme inštalovať a žiada ukončiť všetky spustené aplikácie.



Obr. 2.2 Úvod sprievodcu inštaláciou

 Tretie okno vás upozorní na adresár, v ktorom bude reálne aplikácia umiestnená. Máte možnosť zmeniť cieľový adresár, ale v praxi väčšina užívateľov ponecháva predvolené umiestnenie.

🕞 Sprievodca inštaláciou - Editor dejepisných máp 📃 🗖 🔀		
Vyberte cieľový adresár Kam má byť produkt Editor dejepisných máp nainštalovaný?		
Sprievodca nainštaluje produkt Editor dejepisných máp do nasledujúceho adresára. Pokračujte kliknutím na tlačidlo Ďalej. Ak chcete vybrať iný adresár, kliknite na tlačidlo Prechádzať.		
C:\Program Files\dejepisMapy Prechádzať		
Inštalácia vyžaduje najmenej 8,1 MB miesta na disku.		

Obr. 2.3 Výber cieľového adresára

 Následne je vám ponúknutá možnosť výberu (ne)umiestnenia zástupcov aplikácie v ponuke Štart, na pracovnej ploche a v ponuke Rýchle spustenie. Aj tieto ponuky väčšina užívateľov jednoducho preklikne.

'yberte skupinu v ponuke Štart Kam má sprievodca inštalácie umiestr	iť zástupcov aplikácie?	
Sprievodca inštaláciou vytvo ponuky Štart.	rí zástupcov aplikácie v nasledujúcom adresári	
Pokračujte kliknutím na tlačidlo Ďalej. Ak chcete zvoliť iný adresár, kliknite na tlačidlo Prenhádzujte		
Editor dejepisných máp	Prechádzať	
🔲 Nevytvárať skupinu v ponuke Šta	nt	

Obr. 2.4 Výber umiestnenia v ponuke Štart



Obr. 2.5 Výber ďalších umiestnení zástupcov aplikácie

 V poslednom okienku vám sprievodca oznámi, že je pripravený inštalovať aplikáciu a po kliknutí sa inštalácia uskutoční.

🖟 Sprievodca inštaláciou - Editor dejepisných máp	×
Inštalácia je pripravená Sprievodca inštaláciou je teraz pripravený nainštalovať produkt Editor dejepisných máp na Váš počítač.	B
Pokračujte v inštalácii kliknutím na tlačidlo Inštalovať. Ak si prajete zmeniť niektoré nastavenia inštalácie, kliknite na tlačidlo Späť.	
Cieľový adresár: C:\Program Files\dejepisMapy Skupina v ponuke Štart: Editor dejepisných máp Ďalšie úlohy: Ďalší zástupcovia Vytvoriť zástupcu na ploche	
< Späř Inštalovař Zrušíť	

Obr. 2.6 Sprievodca inštaláciou – záver

V úplnom závere vás čaká už len potvrdenie *Dokončiť* inštaláciu a proces je ukončený. Inštalačný súbor aplikácie si uložte v počítači pre prípadné opätovné použitie.

Podobnú štruktúru má inštalačný proces všetkých aplikácií, ktoré spomíname v našom učebnom texte. V niektorých prípadoch sa môže objaviť okno vyžadujúce súhlas so všeobecnými licenčnými podmienkami. Tam nám nezostáva nič iné, ako odkliknúť Súhlasím, resp. anglické *I agree.* Menej skúsení účastníci by teda nemali byť ničím zaskočení ani v prípade, že nie je možné nastaviť slovenčinu ako jazyk inštalácie. Využitie informačných a komunikačných technológií v predmete DEJEPIS PRE ZÁKLADNÉ ŠKOLY

3. ADRESÁR ZDROJOV DIGITÁLNEHO UČIVA DEJEPISU



Kľúčové pojmy

charakteristika aplikácie, inštalácia, obsah, kategórie, hodnotiace kritéria pre obsiahnuté zdroje digitálneho učiva, editácia existujúcich a vloženie nových kategórií a záznamov

3.1 PREČO HĽADÁME APLIKÁCIU ADRESÁRA?

Prečo je vôbec nutné hľadať (alebo priamo vytvárať) aplikáciu, ktorá by v počítači učiteľa slúžila ako digitálny adresár alebo databáza rôznych digitálnych zdrojov učiva a informácií využiteľných v procese vzdelávania? Veď prakticky každý internetový prehliadač ponúka ako štandardnú funkciu individuálne upraviteľné záložky či priečinky, do ktorých je možné ukladať obľúbené a často používané web stránky. Odpoveď je pomerne jednoduchá: Práve preto. Každý užívateľ počítača ako nástroja, v ktorom sa stretáva jeho osobný život a pracovné záujmy, má záložky obľúbených stránok vo svojom prehliadači beznádejne prepchaté a orientácia v nich je veľmi problematická. Navyše chýba v nich priestor pre doplňujúce údaje a poznámky.

Potreba špecializovanej a súčasne maximálne jednoduchej aplikácie sa objavila aj pri práci na tejto učebnici. Jednou z autorských úloh bola aj základná analýza voľne dostupných zdrojov digitálneho učiva využiteľného v rámci vyučovania dejepisu. Internet ponúka prakticky neobmedzené a neustále sa meniace zdroje. Na ich uloženie, kategorizáciu, uchovanie poznámkového aparátu a najmä zhodnotenie podľa istých kritérií žiadna z funkcií bežných prehliadačov nestačila Tak sa zrodil **Adresár zdrojov digitálneho učiva dejepisu**, originálna aplikácia, ktorá sa vám dostáva práve do rúk a hlavne do útrob a na plochy vašich pracovných notebookov.

3.2 ČO PONÚKA APLIKÁCIA ADRESÁR DIGITÁLNEHO UČIVA DEJEPISU?

3.2.1 Obsah Adresára

Adresár zdrojov digitálneho učiva obsahuje rôznorodé materiály využiteľné pri práci v oblasti dejepisu, občianskej náuky, filozofie, umenia a kultúry, etickej výchovy a estetiky. Prihliada tiež na medzipredmetové vzťahy a veľmi dobre sa dá použiť pri prierezových témach a voliteľných predmetoch, ktoré sa stávajú súčasťou každého školského vzdelávacieho programu na školách. Napriek tomuto odbornému a širokému spoločenskovednému záberu však nosnými zostávajú zdroje dejepisného charakteru.

Obsah Adresára je rozdelený do viacerých **kategórií**, ktoré si môžete ľubovoľne obmieňať a dopĺňať (viď. Editovanie kategórií). Základná štruktúra kategórií je nasledovná:

Zdroje informačného prehľadu. Obsahuje slovenské a zahraničné web stránky ponúkajúce všeobecno-spoločenský prehľad o dianí doma aj v zahraničí.

Knižnice. Ponuka web stránok národných, univerzitných a kongresových knižníc, na ktorých môžete nájsť dokumenty, pramene, texty známych kníh a publikácií.

Múzeá. Web stránky známych múzeí u nás aj v zahraničí. Mnohé z nich ponúkajú možnosť virtuálnej prehliadky.

Všeobecné encyklopédie. Internetové verzie známych svetových jazykových a spoločenských encyklopédií so všeobecným prehľadom.

CD/DVD. Zoznam dostupných titulov s dokumentmi, filmami a informáciami, ktoré sa dajú stiahnuť priamo z internetu alebo je možnosť získať ich na daných adresách.

Výukové portály. Rôzne vzdelávacie portály, ktoré ponúkajú na svojich stránkach možnosti samovzdelávania a vzdelávania e-learning, návody na vyučovacie hodiny a informácie k vyučovaciemu procesu.

História všeobecne. Obsahuje web stránky z celého sveta o histórii, dejinách, dejepise.

Pravek, Starovek, Stredovek, Novovek, 19. a 20. storočie. Web stránky venujúce sa jednotlivým obdobiam dejín.

Dejiny umenia. Web stránky umeleckých galérií, knižníc a stránky venujúce sa kultúre a umeniu.

Nadácie a občianske združenia. Obsahuje web stránky organizácií neformálneho vzdelávania, ktoré pomáhajú školám kvalitnými metodikami a materiálmi určenými priamo na vyučovanie, využiteľné predovšetkým pri prierezových témach a voliteľných predmetoch.

V úvode sme konštatovali, že bežne používané internetové prehliadače neposkytujú dostatočný priestor na doplňujúce poznámky k "uloženým" informačným zdrojom. Pri analýze dostupných zdrojov digitálneho učiva sa potvrdila známa vec: internet je prakticky neobmedzený a ľudská pamäť postupne zlyháva. Preto sú vstupné záz-

namy doplnené o údaje, ktoré podľa nášho názoru pomôžu učiteľovi v orientácii medzi množstvom zdrojov. Charakter poznámok a uplatnené kritériá použité pri hodnotení vhodnosti a úrovne uvádzaného zdroja vychádzajú z praktických skúseností autorov, ale v ďalšom sa naučíte, ako je možné tieto údaje meniť podľa vlastných potrieb.

Každý konkrétny záznam zdroja digitálneho učiva v jednotlivých kategóriách má **vlastnú kartu**, ktorá obsahuje nasledovné údaje:

Názov zdroja. Presný názov, ktorý korešponduje s oficiálnym názvom zdroja (stránky, inštitúcie, portálu, ...).

Adresa zdroja. Úplná adresa v aktívnej podobe, kliknutím sa dostanete priamo do siete a k zdroju.

Jazyková náročnosť. Pri analýze dostupných zdrojov sme sa nemohli obmedziť len na tie slovenské. Internet je otvorené globálne prostredie a preto nemôžeme ignorovať cudzojazyčné stránky. Na karte zdroja je uvedený jazyk stránky a označená jeho náročnosť. Pre hodnotenie jazykovej náročnosti sme zvolili "hviezdičkové" hodnotenie - čím viac hviezdičiek, tým vyššia náročnosť:

- Slovenský jazyk (SVK): 0
- Český jazyk (CZE): X. (Najbližší cudzí jazyk, ktorému väčšina rozumie. Znalosť češtiny je ale rozdielna medzi učiteľmi a žiakmi, v mladšom veku úroveň porozumenia klesá. Učiteľ by mal podľa jazykového zákona učebné materiály, ktoré používa na vyučovaní preložiť do slovenského jazyka.)
- Anglický, nemecký, ruský jazyk (ANJ/NEJ/RUJ): XX XXX (Najrozšírenejšie cudzie jazyky na našich školách.)
- Španielsky/taliansky/francúzsky jazyk (ESP/ITA/FRA): XXX (Menej rozšírené cudzie jazyky.)

Vhodnosť. Kritérium, ktoré naznačuje, kto je cieľovou skupinou – z hľadiska veku, náročnosti, vedomostí ... Adresátom môže byť žiak ZŠ, študent SŠ alebo len učiteľ. Vhodnosť materiálov pre jednotlivých adresátov hodnotíme nasledovnými stupňami:
X – XXX, kde X je najnižšia miera vhodnosti pre danú cieľovú skupinu a XXX sú najvyššou mierou vhodnosti a možnosti využitia materiálov.

Didaktická úplnosť. Hovorí o tom, do akej miery musí učiteľ obsah didakticky spracovať. Naše hodnotenie:

- XXX didakticky úplný materiál: scenár hodiny, projektu, didaktický test, pracovné listy, uvedenie cieľov a postupnosti využiteľných priamo na vyučovacej hodine,
- XX didakticky skoro úplný materiál, ktorý je nutné jazykovo prípadne čiastočne obsahovo upraviť; materiál didakticky použiteľný, ktorý je nutné prispôsobiť z hľadiska obsahu učiva (napr. pekný scenár hodiny v češtine s témou z českých národných dejín prispôsobiteľný našim podmienkam),
- X materiál "polotovar"; písomné, zvukové, obrazové pramene pre prípravu vlastných hodín. Ani materiál tejto kategórie nie je na škodu. Trendom vo vyučovaní dejepisu je práca s originálnym (jazykovo sprístupneným) materiálom – prameňom. Práve tento je možné získať a nakoniec aj tvorí väčšinu uvádzaných zdrojov.

Prierezové témy a voliteľné predmety. Štátny vzdelávací program zavádza prierezové témy a voliteľné predmety, ktoré sa stávajú povinnou súčasťou vzdelávacieho procesu. Témy môžu byť súčasťou jednotlivých odborných predmetov alebo v rámci školských vzdelávacích predmetov môžu byť zavedené ako samostatné vyučovacie predmety. Prierezové témy sa budú postupne dopĺňať, ale trend medzipredmetových vzťahov je dôležitou súčasťou vzdelávania už dnes. Náš Adresár reflektuje na najaktuálnejší stav v školstve a zaraďuje medzi informačné zdroje aj tie, ktoré by ste mohli využiť v rámci svojho predmetu v nádväznosti na nasledovné prierezové témy a voliteľné predmety:

- Dopravná výchova výchova k bezpečnosti v cestnej premávke,
- Osobnostný a sociálny rozvoj,
- Enviromentálna výchova,
- Mediálna výchova,
- Multikultúrna výchova,
- Ochrana života a zdravia,
- Tvorba projektu a prezentačné zručnosti,
- Globálne rozvojové vzdelávanie,
- Výchova demokratického občana,
- Výchova k manželstvu a rodičovstvu,
- Regionálna výchova,
- Spoločenská výchova,
- Základy právnej výchovy, ...

Vzhľadom na to, že Adresár by mal slúžiť učiteľom základných aj stredných škôl uvádzame príklady z oboch typov škôl. Využiteľnosť označujeme v rozpätí **X – XXX**, pričom X je miera najnižšia, XXX najvyššia.

Poznámka. V nej uvádzame skutočnosti, ktoré môžu znepríjemniť využitie uvedeného zdroja – neúplnosť a kontroverznosť obsahu, hardvérová a softvérová náročnosť, potreba rýchleho internetového pripojenia, ... Väčšina uvedených zdrojov je voľne prístupná a využiteľná. Tam, kde sú nároky na registráciu užívateľa alebo poplatky, je táto skutočnosť uvedená v poznámke.

Obsah. Stručná charakteristika toho, čo zdroj ponúka. Slúži pre rýchlu orientáciu v problematike, resp. návod na použitie materiálu, odporúčania a základné informácie.

3.2.2 Prvé stretnutie s Adresárom

Aplikáciu otvoríte pomocou ikony na pracovnej ploche a vstúpite do jednoduchého a myslíme si, že priateľského prostredia, ktoré sa vyznačuje intuitívnym ovládaním. Nakoniec požiadavkou bolo vytvoriť aplikáciu maximálne jednoduchú. V úvodnom okne Adresára nájdeme nasledovné:

- ikona Kategórie a pod ňou pole menu, pomocou ktorého "vysypete" ponuku kategórií,
- ikona Editovať kategórie (viď. Editovanie kategórií),
- ikona O aplikácii, pod ktorou sa ukrýva základná informácia o autoroch aplikácie a kritériách, ktoré boli uplatnené pri hodnotení jednotlivých záznamov,
- pole *Hľadať* patriace funkcii vyhľadávania (viď. Funkcia vyhľadávania).

Kategórie: -hfadat- • Editovať kategórie	
Hradat	
Hľadať	
" zadajte hľadaný textový reťazec. Prehľadáva sa 'názov', 'poznámka', 'obsah' Nezáleží na veľkosti písmen a ani na diakritike	



Funkcia Hľadať

Okno funkcie Hľadať sa objaví hneď po vstupe do Adresára. Funkcia je "fulltextová", to znamená, že slovo alebo reťazec zadaný do poľa vyhľadáva vo všetkých textoch, ktoré sú v Adresári uložené (napr. heslo *Egypt*, bude vyhľadávať v názvoch zdrojov, internetových adresách, poznámkach aj stručných obsahoch zdrojov). Výsledok vyhľadávania zobrazí bez ohľadu na jeho zaradenie do jednotlivých kategórií. Vyhľadávanie je možné ľubovoľne opakovať. K funkcii vyhľadávania sa môžete kedykoľvek vrátiť kliknutím na položku *hľadať* v zozname kategórií.

Poznámka: Programová báza, na ktorej je aplikácia postavená neumožňuje používať pri príkaze vyhľadávať klávesu "enter", musíte sa uspokojiť s ikonou aplikácie "hľadať".

Hl'adat'	Egypt	
		Hľadať
zadajte	hľadaný textový reťazec. Prehľadáva sa 'názov', 'poznámka', 'obsah' Nezáleží na veľkosti pí	smen a ani na diakritike

Obr. 3.2 Heslo "Egypt" vložené do poľa funkcie Hľadať

Využitie informačných a komunikačných technológií v predmete

DEJEPIS PRE ZÁKLADNÉ ŠKOLY

Kategória	Kategórie:		
hľadať-	hfadat Editovat' kategórie Nové hľadanie HĽADANÝ TEXT: 'egypt'		
id	Názov	Adresa	
33	Křížem krážem staletími	Š 1998 Dorling Kindersley, Š 2000 BSP Multimedia s.r.o.	
100	Egyptarchive	http://www.egyptarchive.co.uk/	
101	Virtuálne egyptské múzeum	http://www.virtual-egyptian-museum.org/	
102	Thebian mapping project	http://www.thebanmappingproject.com/	
ho umel			
167	Dejiny umenia		

Obr. 3.3 Výsledky vyhľadávania

3.2.3 Editovanie kategórií

Autori Adresára pri tvorbe základnej štruktúry kategórií vychádzali z prvotnej analýzy dostupných zdrojov. Pri ich tvorbe sa nechali viesť skúsenosťou z praxe a obvyklým členením dejepisného učiva či informačných zdrojov. Táto základná štruktúra samozrejme nemusí vyhovovať každému, navyše pevne veríme, že aplikácia sa stane vaším pomocníkom a bude sa utešene rozrastať. Preto bolo dôležité, aby sa aplikácia prispôsobila vašim potrebám a rástla spolu s vami. Z toho dôvodu je v Adresári zakomponovaná funkcia **Editovať kategórie**. Táto funkcia umožňuje upraviť poradie, názov a poradie existujúcich kategórií a najmä vytvárať a zoraďovať do individuálneho systému kategórie nové.

Editovanie kategórií		×
Zdroje informačného prehľadu Knižnice Múzeá Všeobecné encyklopédie CD / DVD Výukové portály	Hore Dole Vymazať	
História všeobecne Pravek Starovek-Orient Starovek-Antika Stredovek	≡ Existujúca kategória: Knižnice	
Novovek 19. storočie 20. storočie Dejiny umenia	Vázov novej kategória	

Obr. 3.4 Okno editácie kategórií (úprava existujúcich a vytvorenie nových kategórií)

Editovanie kategórií vám umožňuje upravovať kategórie veľmi jednoduchým spôsobom: kliknete v úvodnom okne na ikonu *Editovať kategórie* a otvorí sa vám okno *Editovanie kategórií.* Kategória, ktorú označíte kliknutím sa objaví v okienku *Existujúca kategória.* Túto kategóriu môžete premenovať, vymazať alebo presunúť na iné miesto v zozname kategórií. Svoju úpravu nezabudnite *uložiť.*

Poznámka: Pri oboznamovaní sa s touto funkciou dajte pozor na to, aby ste nevymazali žiadnu kategóriu alebo záznam v Adresári. Svoj krok nemôžete vrátiť späť a záznam by bol nadobro stratený.

Vytvorenie novej kategórie je rovnako jednoduché: otvoríte si opäť tabuľku *Editovanie kategórií*, vložíte názov novej kategórie do okna *Názov novej kategórie* a kliknete na *Uložiť.* Nová kategória sa objaví v zozname kategórií.

Autori používajúci aplikáciu už niekoľko mesiacov a môžu potvrdiť, že jej obsah sa utešene rozrastá. Čím je obsiahlejší, tým viac funkčných kategórií sa medzi užívateľmi objavilo. V praxi sa osvedčili nasledovné kategórie:

- **Predmet X**. Väčšina z nás učí minimálne dva predmety, preto sa aj tento prirodzene v aplikácii objavil.
- Softvér. Všetky stránky ponúkajúce download free programov. V tejto kategórii sa objavili aj stránky portálov zhromažďujúcich takýto obsah (slunecnice. cz), ale stále viac sa ukladajú stránky s priamym downloadom konkrétnych programov a stránky ukrývajúce rôzne návody a pomocníkov pre používanie programov (napr. http://earth.google.com/intl/sk/ (slovenská verzia Google Zem) a http://earth.google.com/intl/sk/userguide/ v5/#mouse (návod na ovládanie myši pri používaní 3D modelov v aplikácii).
- **Osobnosti**. Web stránky venované konkrétnym osobnostiam domácich a svetových dejín.
- **Ročník X / Učivo X**. Pri príprave na vyučovanie sa nám zdalo niekedy praktickejšie uložiť pre budúcnosť zaujímavé stránky podľa takýchto kritérií.
- **Obrazové / písomné pramene**. Stránky ukrývajúce špecifické dejepisné zdroje učiva.

3.2.4 Karta záznamu

Najdôležitejšie informácie Adresára nájdete v jednotlivých kategóriách. Do kategórie sa dostanete cez menu *Kategórie* a kliknutím na vybranú kategóriu sa vám objaví zoznam položiek. Tento zoznam obsahuje len názov a adresu zdroja, všetky ostatné informácie sa objavia po dvojkliku na vybranú položku.

Karta záznamu obsahuje doplnkové informácie (viď. vyššie). Pre užívateľa Adresára sú v karte dve dôležité funkcie:

 internetová adresa zdroja je aktívna, dvojklikom sa spustí internetový prehliadač a otvorí sa požadovaná stránka, v ľavom dolnom rohu sa nachádza ikona Poslať mailom, pomocou nej môžeme všetky informácie z karty záznamu poslať mailom na ľubovoľnú adresu.

Poznámka: Táto funkcia je aktívna pomocou aplikácie Outlook, ktorú musíte mať vo svojom počítači nastavenú.

Kategór Starove	Kategórie: Starovek-Antika • Editovať kategórie Nový záznam		
id	Názov	Adresa	
103	Staroveké grécke mestá	http://www.sikyon.com/index.html	
104	Námořní bitvy starověku	http://mujweb.cz/www/starovek/	
105	Antika	http://antika.avonet.cz/	
106	Rome reborn (znovuzrodený Rím)	http://www.romereborn.virginia.edu/rome_1.0.php	
107	Kelti	http://eldar.cz/kangaroo/keltove/	



A	Starovek-Antika - Rome reborn (znovuzrodený Rím) - Správa (HTML)	- = ×
Správa Vložiť Možnosti Fe	rmátovať text	e
Komu		
Odoslat Kópia		
Predmet: Starovek-Antika - Rome	reborn (znovuzrodený Rim)	
Rome reborn (znovuzrodený Rím)		48
		<u></u>
Adresa: http://www.comereborn.virginia.edu/o	ome 10 php	1
	and a storper to	
Jazyk náročnosť:		
Vhodnosť ZŠ:		
XX		
Vhodnosť SŠ:		
xx		
Vhodnosť učiteľ:		
XXX		
Úplnosť didaktického materiálu:		
x		
Využitie v rámci prierezových tém:		
Poznámka:		
doporucená hardvérová konfigurácia a	internetové pripojenie	
Obsah:		
aplikácia ponúkajúca virtuálnu prehliac	łku antického Ríma	
		-

Obr. 3.6 Takýto mail dostane váš kolega z vášho Adresára

3.2.5 Editovanie informačného záznamu

Každý záznam v Adresári je možné upraviť podľa vašich aktuálnych potrieb. Nie každý sa musí stotožniť s autorským hodnotením jednotlivých záznamov a po vlastných skúsenostiach s konkrétnym zdrojom môže byť potrebné pozmeniť alebo doplniť poznámky či obsah zdroja.

V prípade, že požadujete úpravu záznamu, kliknite na ikonu "zámka" v pravom

dolnom rohu karty záznamu. Zámka sa "odomkne" 👘 a v tom momente sú všetky polia karty prístupné. Upravte požadované polia a kartu pomocou ikony "zamknite". Nezabudnite pomocou ikonky Uložiť svoje úpravy. Pozor na to, že pri odomknutej karte sa ikonka Uložiť mení na Vymazať. Tá neodvratne maže všetky údaje.

Starovek-Antika - A	ntika 🗙	Starovek-Antika - A	untika 🗙
Názov:	Antika	Názov:	Antika
Adresa:	http://antika.avonet.cz/	Adresa:	http://antika.avonet.cz/
Jazyk náročnosť:	CZE X	Jazyk náročnosť:	CZE X
Vhodnosť ZŠ:	XX	Vhodnosť ZŠ:	XX
Vhodnosť SŠ:	XXX	Vhodnosť SŠ:	XXX
Vhodnosť učiteľ	XXX	Vhodnosť učiteľ	XXX
Úplnosť didaktické	ho materiálu:	Úplnosť didaktick	ého materiálu:
	X		X
Využitie v rámci pr	rierezových tém:	Využitie v rámci p	rierezových tém:
Poznámka:		Poznámka:	
Obsah:	pramene, zaujímavosti, portréty, chronológia dejiny Ríma	Obsah:	pramene, zaujímavosti, portréty, chronológia dejiny Ríma
Uložiť	Poslať mailom	Vymaza	t' Poslat' mailom

Obr. 3.7 "Zamknutá" a "odomknutá" karta zdroja (mení sa ikona zámky, funkčnosť ikony Uložiť/Vymazať a polia pripravené na editovanie menia farbu písma)

3.2.6 Vytvorenie nového záznamu

Veríme, že aplikácia bude vo vašich počítačoch používaná, a tak sa bude prirodzeným spôsobom obohacovať. V prípade, že ste sa rozhodli vytvoriť nový záznam kliknite na *Nový záznam* v hlavnom menu. Otvorí sa vám prázdna karta. Po jej vyplnení (ani jedno pole nie je "povinné", môžete používať tie, ktoré považujete za potrebné) pomocou ikonky *Uložiť* vytvoríte nový záznam. Záznam sa uloží do tej kategórie, v ktorej sa práve nachádzate.

Poznámka: Pre zjednodušenie procesu používajte funkciu kopírovať, ale v aplikácii nefunguje pravé "ucho" myši, preto používajte klávesovú skratku *Ctrl+V.*

Názov:	
Adresa:	
Jazyk náročnosť:	
/hodnosť ZŠ:	
/hodnosť SŠ:	
/hodnosť učiteľ	
opinost utuakueke	
√yužitie v rámci p	erezových tém:
√yužitie v rámci p Poznámka:	erezových tém:
Využítie v rámci p Poznámka: Obsah:	erezových tém:

Obr. 3. 8 Karta zdroja pripravená na uloženie nového záznamu (záznam sa uloží jediným kliknutím)

3.3 VYUŽITIE APLIKÁCIE ADRESÁR ZDROJOV DIGITÁLNEHO UČIVA DEJEPISU V PRAXI

Cieľom autorov bolo vytvoriť funkčnú pomôcku pre učiteľa, ktorý používa notebook ako svoj pracovný nástroj. Chce mať v ňom kedykoľvek dostupnú databázu zdrojov digitálneho učiva pre svoju potrebu. Adresár nebol pôvodne určený ako pomôcka na vyučovanie, ale už počas krátkeho používania autormi sa nie raz stalo, že poslúžil aj priamo na hodine v nečakanej situácii, ktorá vyžadovala rýchlu orientáciu v množstve internetových zdrojov. Aplikáciu Adresára, ktorý sme vám práve predstavili môžete využiť rôznym spôsobom:

- ako vlastnú databázu informačných údajov kartotéku, kde si budete ukladať všetky vami zistené informácie (rodinná kartotéka, predmetová kartotéka, ...),
- ako pomôcku pre svoje aprobačné predmety s využitím v predmetových komisiách na škole, medzi školami,
- ako pomôcku pre svojich žiakov s možnosťou dopĺňania informácií s využitím ako projekt k danému predmetu alebo ako súťaž medzi triedami a ročníkmi,
- na vytvorenie celoškolskej databázy podľa potreby k jednotlivým predmetom na škole, prerozdelenie podľa predmetových komisií,
- na vytvorenie žiackej alebo učiteľskej školskej knižnice, ...

3.4 ZÁVER

Adresár zdrojov digitálneho učiva je prvou originálnou počítačovou aplikáciou vytvorenou v rámci projektu modernizácie vzdelávania. Nie je to aplikácia, s ktorou môžete ísť priamo na hodinu a ponúknuť žiakovi niečo nové v rámci svojho predmetu, aplikácie tohto druhu vás ešte čakajú. Je to pomôcka pre vás a veríme, že vám uľahčí život v digitálnom svete. Digitálny svet predsa stojí na informáciách a práci s nimi. Adresár je vytvorený, aby tie dejepisné boli vo vašom počítači na jednom mieste, zoradené, vytriedené a ohodnotené tak, že vám stačí len jeden klik a ...

3.5 AKTIVITY NA VZDELÁVANIE

Prezenčná forma

- 1. Doplňte Adresár novou kategóriou podľa vlastného výberu a v tejto kategórii vytvorte aspoň 3 nové záznamy s popisom.
- 2. Usporiadajte kategórie podľa abecedného poriadku na základe prvého písmena názvu. Vráťte usporiadanie kategórii do pôvodného stavu.
- Nájdite v Adresári v kategórii Nadácie a občianske združenia zdroj Dokumentačné stredisko holokaustu, otvorte záznam a do obsahu doplňte "v čase II. svetovej vojny", uložte, zavrite záznam aj kategóriu. Vráťte sa naspäť k danému záznamu a vami doplnený údaj vymažte.
- 4. Otvorte v Adresári stránku OZ Občan a demokracia a nájdite na ich web stránke informácie o vydaných publikáciách. Nájdite publikáciu Občan a demokracia, stiahnite si ju /pdf/ a naštuduj tému č. 4 Idea vyššieho práva a jej historický vývoj. Odporúčame využiť na hodine námet č. 3. Zaujímavá pre potreby dejepisára pri preberaní a vysvetľovaní pojmu demokracia je aj téma č. 5 Demokracia a jej formy. Odporúčame využiť na hodine otázky za témou.
- 5. Nájdite v kategórii *História všeobecne* záznam História miest a obcí Slovenska, otvorte web stránku a nájdite informácie o meste, dedine alebo obci kde momentálne žijete, kde ste sa narodili, kde ste študovali, ...

Využitie informačných a komunikačných technológií v predmete DEJEPIS PRE ZÁKLADNÉ ŠKOLY

4 DIGITÁLNY SÚBOR PÍSOMNÝCH PRAMEŇOV K DEJINÁM SLOVENSKA



Kľúčové pojmy

historický prameň, primárne a sekundárne historické pramene, historické udalosti, javy a procesy, primárne pramene, sekundárne pramene, editor historických prameňov

4.1 PREČO RIEŠIŤ OTÁZKU DIGITALIZÁCIE HISTORICKÝCH PRAMEŇOV?

4.1.1 Školské historické pramene

Vhodným prostriedkom k rozvíjaniu výučby dejepisu sú školské písomné a obrazové historické pramene. Ich prostredníctvom si majú žiaci postupne uvedomiť aj pre svoj život v prítomnosti, ale i v budúcnosti, že história ako človekom interpretovaná minulosť predstupuje pred nás s komplexnou spleťou vzťahov, preto historické udalosti sú dôsledkom a výsledkom mnohosti, rôznorodosti a rozmanitosti ľudských snáh a cieľov.

Pramene v tradičnom postavení umocňujú pochopenie komplexity historických udalostí, javov a procesov. Zabezpečujú rôzne uhly pohľadov na istý fenomén v dejinách.

Na konkrétnu prácu s prameňmi žiaci a učitelia potrebujú tzv. orientačnú fázu, ktorá sa skladá zo súboru informácii dôležitých na samostatnú analýzu prameňov. V nich sa žiakom približujú pojmy ako vonkajšia a vnútorná kritika prameňa, ďalej hľadanie odpovedí na otázku, čo všetko môže ovplyvniť informačnú hodnotu prameňa, napríklad sociálne postavenie autora, jeho politická orientácia, jeho postavenie v dobových spoločenských štruktúrach, vzdelanie, individuálne vlastnosti, náboženská orientácia, úradné zaradenie, vzťah k štruktúram moci a napokon celková politická a sociálna situácia, v ktorej autor žil. Tieto informácie majú skôr rozširovať postupy učiteľa i žiakov, ako sa pomocou otázok "správne" pýtať prameňa.

Zaradenie historických prameňov ako integrálneho prvku v dejepisnej výučbe logicky vyplýva z predmetu i špecifických metód historiografie. Máme tu na mysli problém historického pozorovania, ktoré je nevyhnutne "nepriame". Žiaci v úlohe "stopárov"

majú pracovať s prameňom a učiť sa, ako na ich základe historici i ľudia interpretujú minulosť v súčasnosti. Cieľom takéhoto postupu je okrem vedomostí rozvíjať celú škálu spôsobilostí žiakov, podporovať ich vlastný kognitívny štýl, rozvíjať činnostný charakter výučby dejepisu a viesť tak žiakov postupne k logickému a najmä kritickému mysleniu.

Zmyslom takejto výučby je výchova nielen lojálneho človeka a občana, ale aj človeka a občana obozretného a rozhodného, ktorý vie zaujať svoj postoj a názor k minulému, prítomnému i budúcemu. Ktorý sa práve na konštrukcii školských historických prameňov učil rozpoznávať, čo je to historický fakt, čo je hodnotenie, ako sa prejavuje ideológia, indoktrinácia, propaganda či demagógia. Je to zároveň človek a občan, ktorý sa v dejepise dozvedel ako pracuje historik, ako vzniká história, ako sa dá história využívať i zneužívať pre rôzne ciele.

4.1.2 Primárne pramene

Primárne pramene nám dávajú informácie z prvej ruky. Sú tiež jedným z najdôležitejších nástrojov historika pre porozumenie udalostí. Primárne pramene slúžia ako dôkaz. Historik ich používa vo výklade a v argumentoch na podporu výkladu. Primárne pramene nám pomôžu lepšie pochopiť udalosti a deje, ale tiež slúžia ako dôkaz pri odpovediach na otázky a rozvíjajú pravdivé tvrdenia o minulosti.

Pre učiteľov dejepisu je veľmi lákavé pri využívaní týchto druhov prameňov používať učebnice ako zdroj výkladu. Ak narazíte na primárny prameň, ktorý nie je úplne jasný, zdá sa byť najjednoduchšie pozrieť sa do správneho výkladového textu skôr, ako sa snažíte prísť na vaše vlastné závery. Netreba sa obávať práce s primárnymi prameňmi a vyvodzovať vlastnú interpretáciu.. Tento proces však vyžaduje trpezlivosť, fantáziu, trocha cviku a veľa tvrdej práce, no budete si rozvíjať dôležité zručnosti, nástroje a postoje potrebné na vytváranie historického myslenia.

4.1.3 Sekundárne pramene

Existuje určitá tradícia učiteľov dejepisu domnievať sa, že všetko čo majú žiaci vedieť sa musia naučiť z učebnice. Aj keď je tento spôsob najjednoduchší, je pasívnym pre príjemcu informácii a príjemca sa nestáva aktívnym účastníkom vyučovacieho procesu. Ak chceme, aby sa žiak stál aktívnym účastníkom, musí učiteľ využívať aj efektívnejšie formy, ako je len učebnica. Samozrejme, to pre učiteľa znamená viac práce a túto prácu mu môže uľahčiť využívanie sekundárnych prameňov s využitím digitálnych technológií. Existuje viacero spôsobov, ako využiť sekundárne pramene.

Zhromažďovanie faktov. Sekundárne pramene využijete najmä vtedy, ak potrebujete rýchlo nájsť nejakú informáciu. Možno bude potrebné vedieť, napríklad, že v roku 1907, keď Slováci v Amerike založili Slovenskú ligu, boli v Uhorsku vydané Apponyiho školské zákony a v Černovej sú známe krvavé udalosti.

Zdroj podkladov. Ak sú vaše záujmy zamerané na jednu tému, musíte vedieť niečo aj o tom, čo iné sa dialo v tej dobe, alebo čo sa stalo predtým. Môžete tu vhodne

využiť sekundárne pramene a na základe nich nájsť podkladové materiály, ktoré by ste mohli potrebovať. Napríklad, ak hovoríte o 95 tézach Luthera, mali by ste využiť sekundárne pramene, ktoré vám pomôžu pochopiť postavenie katolíckej cirkvi v renesancii.

Súčasť výkladu. Vzhľadom na to, že pramene hovoria len samé za seba, je potrebné, aby im historik dal nejaký tvar, ktorému ľudia môžu rozumieť. Tomu sa hovorí výklad. Veľa sekundárnych prameňov poskytuje nielen informácie, ale aj vysvetlenie, aký majú zmysel. Sekundárne pramene by sa mali používať najmä vtedy, ak chcete pochopiť zmysel historika pre konkrétnu udalosť alebo osobu.

4.1.4 Digitalizácia písomných prameňov

Historický písomný prameň je bez akejkoľvek diskusie neodmysliteľnou súčasťou vyučovania dejepisu na všetkých typoch škôl. Je bežne využívaným nástrojom, zdá sa že aj pomerne dostupným. Veď učiteľ má možnosť siahnuť po učebnicu alebo iných zbierkach písomných prameňov. Prečo teda riešiť otázku digitalizácie písomných prameňov a učiť sa s ich digitálnou formou pracovať? Dnes už digitalizujeme prakticky všetko. V reálnom svete je digitalizácia vzácnych písomností jednou z ciest, ako jch zachovať pre ďalšie generácie, sprístupniť širokej verejnosti a v niektorých prípadoch doslova zachrániť. Napriek stále väčšiemu rozšíreniu digitalizácia neustále prekvapuje vernosťou a presnosťou zobrazenia, variabilitou použitia, rýchlosťou vyhľadávania a mobilitou ohromného množstva dát. To sú vlastnosti, ktoré nám vravia, že aj digitalizácia písomných prameňov pre školské využitie má svoj význam a mnoho výhod. V súčasnosti si už učiteľ nevystačí s prečítaním jediného textu v učebnici alebo zo svojich príprav. Nemá čas vyhľadávať v rôznych zdrojoch, donekonečna prepisovať texty a rozmýšľať nad každým zbytočným slovom, aby mu nakoniec vyšlo pár citátov a nie ukážka textu. Škola nemá dosť financií, aby zložito získané ukážky rozmnožovala. Je iná doba. Učiteľ si chce otvoriť jeden slušný zdroj. V ňom chce nájsť kompletné texty, ktoré môže použiť v drvivej väčšine dostupných digitálnych technológiách. Premietnuť na stenu, vložiť do prezentácie, použiť na interaktívnej tabuli, "vyvesiť" ako učebný text na školský server, ... Jednoducho sprístupniť ich žiakom tak, aby každý z nich mal svoj text v rukách a mohol s ním pracovať samostatne, svojím tempom, kde a kedy on chce, ... To je naša predstava funkčnej zbierky písomných prameňov. To je predstava, s ktorou sme išli do práce na Digitálnom súbore písomných prameňov k dejinám Slovenska, k aplikácii, ktorá sa vám práve dostáva do rúk.

4.2 ČO PONÚKA DIGITÁLNY SÚBOR PÍSOMNÝCH PRAMEŇOV K DEJINÁM SLOVENSKA?

4.2.1 Obsah Digitálneho súboru písomných prameňov k dejinám Slovenska

Digitálny súbor písomných prameňov k dejinám Slovenska je originálna aplikácia vytvorená pre účastníkov národného projektu modernizácie vzdelávania prostredníctvom digitálnych technológií. Obsahuje skoro stovku digitalizovaných písomných prameňov. Aby sa užívateľ aplikácie nestratil v abecedných zoznamoch, sú pramene rozdelené do piatich kategórií, pri ktorých bolo použité chronologické členenie slovenských dejín. Uvedomujeme si, že vo svete historikov je každá periodizácia dejín vhodnou zámienkou na učené debaty, ale veríme, že užívatelia použité členenie zoberú ako fakt, ktorý má v prvom rade uľahčiť ich orientáciu v aplikácii. Pramene sú rozdelené nasledovne:

- do roku 1000,
- od roku 1000 do roku 1918,
- od roku 1918 do roku 1939,
- od roku 1939 do roku 1945,
- od roku 1945 do roku 1989.

Ako prebiehal výber obsahu? Naším cieľom je poskytnúť učiteľom súbor prameňov, ktorý vyhovuje súčasnému digitálnemu veku. Akýkoľvek výber z množstva prameňov môže byť vždy predmetom diskusie. Pri hľadaní a výbere vhodných textov sme sa riadili viacerými kritériami. Hľadali sme digitalizované alebo sme priamo digitalizovali pramene, ktoré sa už objavili ako ukážky v doterajších učebniciach všetkých typov škôl. Určite neboli v učebniciach zaradené náhodne, učiteľom sú už známe a v praxi používané. Vychádzali sme z vlastnej praxe a pri výbere sa snažili reprezentatívne pokryť celé obdobie našich dejín. Do aplikácie sú vložené pramene, ktoré sú známe a často používané, ale aj pramene, ktoré možno pre vás budú úplnou novinkou. Pri zvažovaní, či uviesť celý písomný prameň, alebo jeho skrátenú verziu, sme sa takisto opierali o vlastné skúsenosti a poznatky zo školskej praxe. Vieme, že akokoľvek (z nášho pohľadu) zaujímavý text je mnohokrát pre žiakov náročný, ťažko sa v ňom orientujú a to komplikuje prácu s prameňom. Z toho dôvodu sú viaceré pramene krátené alebo predstavujú "výber" z prameňa. Aj napriek tomu si myslíme, že ponúkame bohatý pramenný materiál.

Veríme, že aplikácia sa stane pomocníkom učiteľov na základných aj stredných školách, preto sme každú ukážku doplnili naším vlastným hodnotením z hľadiska použiteľnosti v jednotlivých typoch škôl. Použili sme trojstupňové hodnotenie náročnosti (X - XXX).

Každý prameň je doplnený niekoľkými ilustračnými obrázkami. Obrázky v prvom rade približujú osobnosti z dejín, ktoré sú akýmkoľvek spôsobom spojené s uvádzaným písomným prameňom (autori listov, signatári zmlúv, dohôd a vyhlásení, ...). V druhom rade približujú miesta spojené so vznikom prameňa, originálnu podobu prameňov, atmosféru stretnutí, na ktorých pramene vznikali a pod. Myslíme si, že takýto výber je vhodným doplnkom samotného textu. Uvedomujeme si, že kritickým miestom je kvalita obrázkov. Nájsť vhodnú a pritom kvalitnú, v aplikácii použiteľnú snímku bol problém. Konečný výber je kompromisom, ktorý by mal v bežnej praxi vyhovovať. V .pdf podobách sú vložené obrázky, ktoré bez problémov zvládnu tlačený štandard.

Krátky úvod predstavuje uvádzaný prameň a je ho možné chápať ako stručné pripomenutie okolností vzniku dokumentu alebo informačný vstup pre samoštúdium žiaka. Je spracovaný "novinárskym" spôsobom, teda sa snaží odpovedať na otázky: kto, kedy, čo, ako, prečo, …

Pri každej ukážke písomného prameňa sa nachádza aj **niekoľko aplikačných úloh**. Úlohy chápeme ako návod/námet na prácu s textom. Snažili sme sa ich formulovať v súlade s dnešnými požiadavkami a vychádzajú opäť z praxe. Pri analýze akejkoľvek ukážky je možné využiť aj nasledujúce úlohy (SOBEK, Ľ., LAKTIČ, E., SAKMÁROVÁ, M. 2004. Výber historických dokumentov k svetovým dejinám pre štvorročné a osemročné gymnáziá. Prešov: Metodicko-pedagogické centrum, 2004.):

- 1. Kto je autorom prameňa?
- 2. Kedy žil autor prameňa?
- 3. Informuje nás autor ako očitý svedok, alebo má informácie sprostredkované?
- 4. O čom vypovedá prameň? O čom rozpráva?
- 5. O aký druh písomného prameňa ide? (správa, zmluva, dokument, novinový článok, ...)
- 6. Akým spôsobom píše autor?
- 7. Sleduje autor nejaký zámer?
- 8. V ktorých častiach prameňa uvádza autor fakty?
- 9. V ktorých častiach prameňa autor hodnotí?
- 10. Je autor nestranný, snaží sa byť objektívny?
- 11. Je autor zaujatý, straní niekomu?
- 12. Čo autor zamlčal, čo nespomína?
- 13. Ktoré slová alebo pojmy sú neznáme?
- 14. Ktoré mená spomínané v texte sú neznáme?

Forma úloh nemusí vyhovovať každému a ich počet nie je konečný. Každý z vás si zadania môže pozmeniť a ich počet určite doplní na základe vlastných skúseností. Práve preto sú úlohy editovateľné a množstvo funkčných úloh v aplikácii sa vám bude určite rozrastať.

4.2.2 Zoznámte sa s Adresárom

Aplikáciu otvoríte starým známym dvojklikom na ikonu aplikácie na pracovnej ploche svojho počítača. Po prekliknutí cez úvodné okno aplikácie sa dostanete do hlavného menu aplikácie.



Obr. 4.1 Úvodné okno aplikácie

V ponuke hlavného menu na prvý pohľad zaujme okno funkcie vyhľadávania (*Hľadať*). Funkcia užívateľovi pomáha rýchlo sa zorientovať v obsahu aplikácie. Je to jednoduchá pomôcka, ktorá umožňuje vyhľadávanie v názvoch digitálnych písomných prameňov, preto slúži naozaj len na jednoduché (hrubé) vyhľadávanie. V prípade, že funkcia nenájde vami zadané heslo, mali by ste sa pustiť do "ručného" vyhľadávania v jednotlivých kategóriách aplikácie.



Obr. 4.2 Okno funkcie vyhľadávania v hlavnom menu aplikácie

🕽 digitálny súbor prameňov k dejinám Slovenska		
Kateg	órie:hľadať • Nové hľadanie HĽADANÝ TEXT: 1istina'	Zdroje obrázkov 🕕 🚺 O aplikácii
id	Názov	
9	Zoborská listina (1111)	
10	Zoborská listina (1113)	
14	Stredoveká listina o voľbe Karola Róberta za uhorského kráľa (1301)	
16	Erbová listina mesta Košice (1369)	
18	Listina kráľa Žigmunda na ochranu Cigánov (1423)	



V hornom riadku hlavného menu vidíte viaceré ikony:

- Kategórie v okne pri nej sa ukrýva základné členenie písomných prameňov.
- Zdroje obrázkov zoznam zdrojov obrazového materiálu použitého v aplikácii.
- O aplikácii krátka informácia o autoroch a obsahu aplikácie.

Kliknutím na šípku okna pri ikone *Kategórie* sa vám objaví základná kategorizácia prameňov aplikácie. Na skúšku si volíte obdobie *do roku 1000*. Jedným kliknutím ľavého tlačidla myši "otvoríte" zvolený riadok.

ategórie:	hl'adat'		Zdroje obrázkov 🕕 🕕 O apliká
120.51	hľadať	FROM PATTY STATE AND A SUBMERSON OF	OUT ON A PALIC ALL
-l'adat'	do roku 1000		
15-2	od roku 1000 do roku 1918	WINDOWT LITTLE	ALASSIAN STREAM AND SALAS
Cal.	od roku 1918 do roku 1939	Hľadať	
(tall	od roku 1939 do roku 1945	Or 1 10 15 10 11 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	
	od roku 1945 do roku 1989	Prehľadáva sa 'názov'. Nezáleží na veľkosti písmen a ani na diakritike.	

Obr. 4.4 Ponuka základnej kategorizácie

8. do roku 1000 🔹	Zdroje obrázkov 🚺	O aplikácii	
Názov			
Fredegarova kronika o Samovej ríši (7. storočie)			
Fuldské anály o Svätoplukovi (9. storočie)			
Rímska legenda (9.storočie)			
Industriae tue (880)			
Konštantín Porfyrogenetos o zániku Veľkej Moravy (10. sl	oročie)		
Súdny zákonník pre ľud (9. storočie)			
	Názov Fredegarova kronika o Samovej ríši (7. storočie) Frudské anály o Svätoplukovi (9. storočie) Rímska legenda (9. storočie) Industriae tue (880) Konštantín Porfyrogenetos o zániku Veľkej Moravy (10. st Súdny zákonník pre ľud (9. storočie)	Názov Fredegarova kronika o Samovej ríši (7. storočie) Fuldské anály o Svätoplukovi (9. storočie) Rímska legenda (9.storočie) Industriae tue (880) Konštantín Porfyrogenetos o zániku Veľkej Moravy (10. storočie) Súdny zákonník pre ľud (9. storočie)	



Zobrazili sa vám dostupné pramene vo vybranom období. V tomto kroku si môžete zvoliť jeden z nasledovných prameňov (vo vašom prípade to bude opäť prvý v poradí) a dvojitým kliknutím ľavého tlačidla myši zobrazíte požadovaný prameň.

V hornom riadku okna nájdete opäť viacero ikon:

- Naspäť vás dostane späť do výberu kategórie.
- *PDF prameň* otvára prameň v obľúbenom textovom formáte vhodnom pre tlač alebo použitie na vzdelávacom serveri.
- Úlohy zobrazí ponuku aplikačných úloh pre prácu s prameňom.
- Uložiť ("Disketa") vám umožní daný prameň uložiť vo vašom PC
- *Tlačiť ("Tlačiareň")* pomocou nej vytlačíte .pdf verziu prameňa.



Obr. 4.6 Prameň zobrazený v prehliadači

llustračné obrázky sú v základnej podobe v zmenšenom tvare. Po kliknutí na zvolený obrázok sa aj so svojím popisom zväčší a zobrazí uprostred okna. Kvalita obrázkov je úmerná dostupným zdrojom, ale základnú funkciu – priblížiť osobnosti, okolnosti a dobu – spĺňajú všetky použité obrazové materiály.

Pri každom textovom poli sú umiestnené funkčné ikony "lupy". Pomocou nich sa dá text zväčšiť podľa potrieb užívateľa aplikácie.


Obr. 4.7 Textové pole: štandard a maximum veľkosti písma

Po otvorení písomného prameňa v .pdf formáte sa na monitore objaví štandardné okno prehliadača Adobe Reader a s dokumentom sa manipuluje spôsobom obvyklým v tomto prostredí.



Obr. 4.8 Prameň v prehliadači Adobe Reader

Pod ikonou *Úlohy* nájdete ponuku viacerých úloh vhodných pre prácu s prameňom a jeho analýzu. Ako sme už uviedli, všetky uvádzané úlohy vychádzajú z praxe a skúseností autorov. Sú len základným materiálom, ktorý môžete buď upravovať, alebo doplňovať v oblasti vyznačenej písmenom **A:** *Existujúca úloha* alebo *Nová úloha*. Upravuje sa nasledovne: kliknete ľavým tlačidlom myši na otázku a tá sa vám objaví v poli *Existujúca úloha*, kde sa do nej dá ľubovoľne písať.

Pri písmene **B** je vyznačená ďalšia skupina ikon. Šípkami *Hore* a *Dole* môžete meniť poradie otázok. Pokynom *Uložiť* ukladáte vykonané zmeny, alebo pridané otázky. A pokynom *Vymazať* tieto zmeny rušíte.

V prípade, že si želáte prácu s úlohami ukončiť, kliknite do pravého horného rohu na ikonku X.

Po ukončení práce s úlohami sa opäť vraciate do prehliadača, obr. 4.9, kde si kliknete na ikonu *Naspäť*.

Z prehliadača prameňa sme sa dostanete späť do zoznamu prameňov vo vybranom období. Ak si prajete zmeniť obdobie, stačí kliknúť na šípku ukazujúcu smerom dole podobne ako v obr. 4.6. Opätovne sa vám zobrazí zoznam vybraných období.

V prípade, že chcete ukončiť prácu s programom, kliknite ľavým tlačidlom myši do horného pravého rohu na červenú ikonu X.

láidi v texte známu povesť o prútoch kráľa '	vätonluka a nokús sa ju prerozprávať?		
lveď ako, sa nazývali Svätoplukovi svnoviač	watopiuka a pokus sa ju prerozpravat :		
Povedz, ktorému národu pripisuje cisár zodr	ovednosť za zánik Veľkej Moravy? Je jeho tvrdenie sprá	ivne?.	
okús sa vyvrátiť tvrdenie Konštantína Porfy	ogeneta o tom, že ľudia sa z Veľkej Moravy rozutekali	k susedným kmeňom	
ová úloha			
ietuidee diebe:			
istujúca úloha:			

Obr. 4.9 Úlohy k práci s písomným prameňom

4.3 VYUŽITIE APLIKÁCIE DIGITÁLNY SÚBOR PÍSOMNÝCH PRAMEŇOV V PRAXI

Aplikácia Digitálny súbor písomných prameňov k dejinám Slovenska sa snaží preniesť tradičný prvok dejepisného vyučovania do nového prostredia, digitálneho sveta. Jednoznačnou prioritou pri jeho tvorbe bola jednoduchosť a účelnosť. Prvé odozvy pri testovaní aplikácie nám priniesli viacero priaznivých ohlasov a chceme veriť, že bude úspešne používaná aj vami, účastníkmi vzdelávania. V prvom rade chápeme aplikáciu ako databázu pripravenú na ploche učiteľského notebooku kedykoľvek poskytnúť náhľad do reprezentatívneho výberu písomných prameňov, základný obrazový materiál a návod na analýzu textu. V tomto zmysle je to základná pomôcka pre prípravu učiteľa na vyučovanie.

Najjednoduchším spôsobom sprostredkovania obsahu aplikácie je jeho prenesenie na stenu triedy, premietacie plátno pomocou dataprojektora alebo na plochu interaktívnej tabule. Takýmto spôsobom sa otvorí úplný obsah, aplikácia plne ovládateľná a stáva sa súčasťou aktivít na hodine.

V prípade, že patríte medzi tých šťastlivcov, ktorí majú aspoň občas možnosť vyučovať dejepis v učebni vybavenej viacerými počítačmi, neváhajte a uložte si aplikáciu do všetkých počítačov. Obsah aplikácie je tak prístupný všetkým individuálne a môže sa stať základom individuálnej a skupinovej práce. Otvorí sa možnosť práce s rôznymi prameňmi súčasne.

Každý prameň má svoju podobu v pdf formáte, ktorú je možné použiť v tlačenej aj digitálnej podobe. Tlačená verzia je klasickým učebným materiálom pre žiaka i učiteľa (základ samostatnej individuálnej či skupinovej práce). Digitálna verzia sa môže stať súčasťou výučbových (elearningových) materiálov na školských serveroch, v triednych a predmetových schránkach, ale aj maturitných zadaní (viď. Využitie možností aplikácie Google Dokumenty v školskej praxi).

Časti aplikácie alebo aplikácia celá sa môže jednoducho stať súčasťou vašich prezentácií alebo výučbových materiálov pripravených v softvérových podkladoch ktorejkoľvek interaktívnej tabule (FlowWorks - Qomo, Activstudio – Active Board).

Pri vkladaní častí textov do ppt prezentácií označíte požadovanú časť prameňa a vložíte ju ako text do snímky prezentácie. V prípade potreby môžete text ďalej formálne upravovať obvyklým spôsobom známym z aplikácie PowerPoint.

POZOR: V aplikácii nefunguje pravé "ucho" myši a preto si musíme spomenúť na klávesové skratky kopírovať - **Ctrl+C**, vložiť/prilepiť - **Ctrl+V**.

Rovnakým spôsobom postupujeme pri príprave materiálov pre interaktívnu tabuľu. Ďalšia úprava textu je ovplyvnená možnosťami použitej aplikácie.

Ak ste sa pri svojej práci naučili používať tablet, môžete jednoduchým spôsobom vložiť požadovaný text aj do aplikácie *Windows Denník* (od OS Vista) alebo prázdnej šablóny súboru *Poznámky* (OS W7) a použiť ho ako pracovný materiál. V prípade práce s tabletom je podčiarkovanie, dopisovanie, vpisovanie, zvýrazňovanie v texte prakticky neobmedzené.

	100
9.4.1919)-5-18 8:51
Milý dre Markoviči,	1 / 1
líky za vaše četné dopisy a informace, na než nedal jsem odpovědi. Zatím toto:	
Dra Krno bych si eventuelně podržel bude-li souhlasit. Uvidíme; souhlasí aby se to zyřídilo, až se vrátím domů.	
Vy myslím, že už uváznete na Slovensku - když tak uvažuji skoro myslím, že by	
pylo škoda aby iste se zavřel v nějaké bureau. Slovensko Vás bude potřebovat víc.	
Ze zpráv Masarykových bych také tak soudil. Tož nepokládeite se zavázán a uvidíte	2
i situace rozhodněte po dohodě se Šrobárem	-
Se Štefánikem jsem měl konflikt. Je třeha aby jste to věděl, ale je to jen pro Vás. Je	
nazi námi kona – muslím únlně. Zachovajta vša uřlučná pro seho	
nezi nami konce - mysnin upine. Začnovejte vše vyručne pro sebe.	
Zdraví Vás srdečné Váš Dr. Beneš	
tové okros na Name Sana – A – a – D – D – D – D – D – D – D – D – D	
🔤 😡 K 🛃 🖉 🔍 🔍 🔍 K 🔖 X 🖉 Z Z Z 🛄 🖙 🖄 K 🎜 🛄 🖾	

Obr. 4.10 Text z Digitálneho súboru vložený do aplikácie FlowWorks

Na vhodné miesto vašej výučbovej prezentácie môže vložiť prepojenie na vstup do celej aplikácie. Prepojenie vytvárate štandardným spôsobom, len si dajte pozor, aby ste naozaj prepojili snímku prezentácie s ikonou aplikácie na pracovnej ploche. V prezentácii sa vám na požadovanom mieste otvorí celá aplikácia s možnosťou využitia všetkých funkcií a po jej zatvorení pokračujete v prezentácii.

Vloženie hype	rtextového prej	pojenia	? 🛛
Prepojiť na:	Zo <u>b</u> razovaný text:	prameň	Obrazovkový komentár
Existujúci	Kde hl'adat':	🛿 Pracovná plocha 🛛 💽 🔯)
subor alebo webová s	Aktuálny priečinok	PowerPoint 2007	Záložka
Miesto v <u>t</u> omto dokumente	Prehľadávané a	setup_zoznam_empty_2.0.3 SLEX99	
* D	stránky	Súbor prameňov	
⊻ytvoriť nový dokument	Naposledy otvorené súbory	Vabulka aktivit Word 2007 Adobe Reader 9	
E-mailová	Adr <u>e</u> sa: C:	Documents and Settings\Computer\Desktop\súbor prameňov.lnk	
adresa			OK Zrušiť

Obr. 4.11 Prepojenie prezentácie s aplikáciou

Podstatné pre využitie aplikácie v praxi je uvedomiť si, že prioritou zostáva využitie písomného prameňa ako prvku, ktorý umožňuje žiakovi priamy kontakt s históriou. Nie hra s digitálnou technológiou, ale hra na historika s maximálnym využitím digitálnej technológie. Ponúkame vám ukážku praktického riešenia vyučovacej aktivity.

Téma:

Po stopách slovanských predkov

Ročník: 6. ročník

Cieľ:

- pochopiť pohyb slovanských kmeňov ako súčasť sťahovania národov,
- určiť príčiny pohybu slovanských kmeňov z pravlasti,
- identifikovať podľa mapy tri smery pohybu slovanských kmeňov,
- charakterizovať spôsob života a obživy Slovanov, ktorí sa usadili na našom území,
- opísať vzťah medzi Slovanmi a Avarmi,
- vysvetliť príčiny vzniku Samovej ríše kmeňového zväzu Slovanov.

Kompetencie:

- komunikácia v materinskom jazyku: pri práci s textom historického prameňa schopnosť rozlišovať a používať rôzne typy textov, zhromažďovať a spracovávať informácie k téme Po stopách slovanských predkov,
- **komunikácia v cudzích jazykoch**: schopnosť porozumieť hovorenému slovu pri čítaní historického prameňa Fredegarovej kroniky,
- **digitálne kompetencie**: pri práci s historickým prameňom využiť toto prostredie ako zdroj informácii a nových poznatkov,
- **naučiť sa učiť**: prácou v skupinách pri vypracovávaní zadaných úloh organizovať vlastné učenie sa, spracovávať nové vedomosti,
- spoločenské a občianske kompetencie: prostredníctvom faktov o starých Slovanoch o ich živote a kultúre uvedomenie si skutočnosti, že to boli naši predkovia,
- kultúrne povedomie a vyjadrovanie: riešením úloh z danej problematiky vnímať kultúru a správanie sa starých Slovanov.

Materiálne prostriedky:

Vzhľadom na to, že sa jedná o skupinovú prácu je k tejto činnosti potrebná učebňa vybavená viacerými počítačmi.

Postup:

V úvodnej časti hodiny sme nadviazali na doterajšie vedomosti žiakov a vhodne sme využili mapu, ktorá konkretizuje daný učebný obsah a identifikuje smer pohybov slovanských kmeňov.

Potom si žiaci prečítali pokyny pre prácu s historickými prameňmi a učiteľ vysvetlil prípadné nejasnosti.

Žiaci s historickým prameňom pracovali jednu vyučovaciu hodinu. Využili k tomu prameň Fredegarova kronika, ktorý názorne rieši danú problematiku. Pracovali v troj a štvorčlenných skupinách na základe zadaných úloh.

Fredegarova kronika predstavuje jediný zdroj obsahujúci spoľahlivé správy o existencii Samovej ríše a s ňou spojených vojnách Slovanov a Avarov na strednom Dunaji. Samova ríša, ako sa zvykne tento kmeňový zväz označovať, trvala po obdobie vlády Sama v rokoch 623-658, teda 35 rokov a rozprestierala sa na území dnešného juhozápadného Slovenska, južnej Moravy, dolného Rakúska a severozápadného Maďarska. Už samotná existencia tohto obranného slovanského kmeňového zväzu, ktorý ešte nemožno hodnotiť ako štátny útvar, predstavovala dôležitý medzník v historickom a štátoprávnom vývine západných Slovanov.

V záverečnej časti hodiny na základe uvedeného historického prameňa charakterizovali žiaci Slovanov a Samovu ríšu.

Na konci hodiny bolo urobené záverečné zhrnutie a vyhodnotenie formou rozhovoru.



Obr. 4.12 Záznam Fradegarovej kroniky v digitálnej podobe

Téma:

Osvietenský absolutizmus

Ročník: 8. ročník

Cieľ:

- prehĺbiť všeobecné poznatky o dejinách Uhorska v období osvietenského absolutizmu so zavádzaním reforiem,
- vysvetliť pojmy osvietenstvo a osvietenský absolutizmus,
- poznať ciele, ktoré sledovali osvietenskí panovníci,
- posúdiť reformy Márie Terézie,
- Charakterizovať reformu týkajúcu sa vzdelávania,
- Vymenovať najdôležitejšie reformy Jozefa II,
- Vysvetliť dôsledky týchto reforiem pre Uhorsko.

Kompetencie:

- komunikácia v materinskom jazyku: pri práci s textom historického prameňa schopnosť rozlišovať a používať rôzne typy textov, zhromažďovať a spracovávať informácie k téme Osvietenský absolutizmus,
- **komunikácia v cudzích jazykoch**: schopnosť porozumieť hovorenému slovu pri čítaní historického prameňa, vedieť vysvetliť pojmy typu Ratio educationis,
- **digitálne kompetencie**: pri práci s historickými prameňmi využiť toto prostredie ako zdroj informácií a nových poznatkov,
- naučiť sa učiť: prácou vo dvojiciach pri vypracovávaní zadaných úloh organizovať vlastné učenie sa, spracovávať nové vedomosti,
- spoločenské a občianske kompetencie: prostredníctvom historického prameňa a ostatných faktov a danej problematike uvedomiť si život a postavenie človeka v danej spoločnosti,
- **kultúrne povedomie a vyjadrovanie**: riešením úloh z uvedenej problematiky vnímať kultúru vtedajších obyvateľov Uhorska.

Materiálne prostriedky:

Vzhľadom na to, že sa jedná o prácu vo dvojiciach je k tejto činnosti potrebná učebňa vybavená viacerými počítačmi.

Postup:

V úvodnej časti hodiny sme nadviazali na doterajšie vedomosti žiakov a priblížili sme si osemnáste storočie, ktoré v rozhodujúcej miere ovplyvnili dve politické udalosti: severoamerické hnutie za nezávislosť a založenie USA a Veľká francúzska revolúcia. Obidve tieto dominanty svetového diania tých čias pramenili z osvietenstva – mohutného a prevratného kultúrneho a duchovného pohybu 18. storočia. Osvietenstvo ako svetonázor bolo výsledkom.

Potom si žiaci prečítali pokyny pre prácu s historickými prameňmi a učiteľ vysvetlil prípadné nejasnosti.

Žiaci s historickým prameňom pracovali jednu vyučovaciu hodinu. Využili k tomu prameň Osvietenské reformy Márie Terézie – Ratio educationis. Pracovali vo dvojiciach na základe zadaných úloh. Na určenej web stránke našli pramenný materiál k danej téme. Po prečítaní prameňa vypracovali predložené úlohy.

Osvietenský absolutizmus je politický systém, ktorý existoval v 18. stor. v Európe. Tradíciu absolutizmu spájal s ideami osvietenstva. V záujme presadenia osvietenských reforiem, zásad ľudskej rovnosti a dôstojnosti a modernizácie spoločnosti panovník disponoval zvrchovanou a neobmedzenou mocou. Odstraňoval alebo oslaboval prežité stavovské rozdiely a normy. Panovník uľahčoval postavenie poddaných, podporoval vzdelanie. Budoval štátne orgány s reformne založenými a vzdelanými úradníkmi. V habsburskej monarchii sa začal za vlády Márie Terézie a vyvrcholil panovaním Jozefa II. Obaja sa pokúšali pretvoriť monarchiu na moderný a jednotný štát. Bol podporovaný rozvoj manufaktúr a osvety atď.

Ratio educationis bol organizačný poriadok pre školskú sústavu v Uhorsku, ktorý publikovala Uhorská kráľovská miestodržiteľská rada za vlády Márie Terézie 2. augusta 1777. Položil základy veľkej reformy školstva, umožnil vytváranie škôl s vyučovacím materinským jazykom a vydávať príslušné učebnice. Obsahoval aj študijný a disciplinárny poriadok. Cieľom výchovy bol v zmysle osvietenských myšlienok občan.

V záverečnej časti hodiny na základe uvedeného historického prameňa žiaci charakterizovali uvedenú reformu Márie Terézie a osvietenský absolutizmus.

Na konci hodiny bolo urobené záverečné zhrnutie a vyhodnotenie formou rozhovoru.



4.4 ZÁVER

Vybavenosť našich škôl výpočtovou technikou sa stále zlepšuje, a preto musia byť aj učitelia neinformatických predmetov, pripravení integrovať digitálne technológie do vyučovacieho procesu. Ich využívanie je síce pre žiakov aj učiteľov veľmi pútavé a užitočné, ale na druhej strane je časovo náročné – aj na prípravu, a väčšinou aj na samotnú realizáciu.

Učiteľ nemusí hneď realizovať hodiny v počítačovej učebni, stačí ak začne využívať digitálne technológie pri príprave na hodinu, prípadne viesť k ich používaniu žiakov. Materiál, ktorý máte v rukách, je pomôckou, ako môže učiteľ dejepisu využiť informačné a komunikačné technológie pri príprave svojich hodín alebo aj priamo na vyučovacej hodine. Poskytuje niekoľko rád, nápadov ako začleniť moderné technológie do vyučovania dejepisu. Vhodným prostriedkom k rozvíjaniu uvedeného zmyslu výučby dejepisu sú historické pramene. Ich prostredníctvom si majú žiaci postupne uvedomiť aj pre svoj život v prítomnosti, ale i v budúcnosti, že história ako človekom interpretovaná minulosť predstupuje pred nás s komplexnou spleťou vzťahov, preto historické udalosti sú dôsledkom a výsledkom mnohosti, rôznorodosti a rozmanitosti ľudských snáh a cieľov. Zaradenie historických prameňov ako integrálneho prvku v dejepisnej výučbe logicky vyplýva z predmetu i špecifických metód historiografie. Máme tu na mysli problém historického pozorovania, ktoré je nevyhnutne "nepriame." Cieľom takéhoto postupu je okrem vedomostí rozvíjať celú škálu spôsobilostí žiakov, podporovať ich vlastný kognitívny štýl, rozvíjať činnostný charakter výučby dejepisu

a viesť tak žiakov postupne k logickému a najmä kritickému mysleniu. V takomto chápaní prispieva výučba dejepisu k vytváraniu historického vedomia a prístupu k minulosti prostredníctvom osobnej skúsenosti, na základe znalostí a spôsobilostí o minulosti a pomocou identifikácie s minulosťou.

4.5 AKTIVITY NA VZDELÁVANIE

Prezenčná forma

- 1. Vyberte si existujúcu tému z učiva dejepisu a vyhľadajte v adresári vhodné písomné pramene.
- 2. Doplňte existujúce úlohy na analýzu textu o svoje vlastné.
- 3. Navrhnite ďalší pomocný digitálny informačný materiál (zdroj), ktorým by ste ukážky prameňa doplnili.

Dištančná forma

 Navrhnite vyučovaciu aktivitu s využitím Digitálneho súboru v rámci témy z vašich existujúcich osnov školského vzdelávacieho programu tak, aby obsahoval jeho použitie v digitálnom prostredí a s maximálnym zameraním na činnosť žiaka.



Kľúčové pojmy

dejepisná mapa, druhy máp, obdobia dejín, historické vrstvy

5.1 PREČO EDITOR DEJEPISNÝCH MÁP?

5.1.1 Mapa na hodine dejepisu

K najdôležitejším zásadám vo vyučovaní dejepisu patrí zásada názornosti. Jej význam je daný didaktickým charakterom učiva. Žiaci sa v ňom zoznamujú s minulosťou, čo im neumožňuje bezprostredne vnímať a využívať vlastné poznatky a skúsenosti, ktoré v iných predmetoch bývajú základnou bázou formovania predstáv a pojmov. Preto je nevyhnutné sprítomňovať minulosť aj pomocou názorných pomôcok.

Vývoj ľudskej spoločnosti sa odohrával v istom priestore a čase. Jeho lokalizácia, tak časová ako i priestorová, je základnou podmienkou poznávania a pochopenia minulosti, je jednou z podmienok historického myslenia.

Preto je pri vytváraní historických predstáv názornosť nezastupiteľnou didaktickou zásadou. A práve mapa je pomôckou, ktorá túto zásadu pomáha plniť.

Dejepisná mapa má medzi symbolickými didaktickými pomôckami dominantné postavenie. Jej úlohou je:

- upútať pozornosť žiakov (ignorovať mapu je oveľa ťažšie ako ignorovať vetu vo výklade),
- priniesť zmenu do stereotypu,
- vzbudiť záujem,
- napomáhať konceptualizácii, nakoľko mnohým pojmom porozumieme skôr vizuálne ako verbálne,
- uľahčiť zapamätávanie niektorým typom žiakov,

 význam mapy ešte viac zvyšuje možnosť jej použitia z hľadiska fáz vyučovacieho procesu, nakoľko ju môžeme použiť vo fáze motivačnej, fixačnej, diagnostickej i klasifikačnej.

Bohužiaľ, vzhľadom k súčasnej finančnej situácii škôl je problémom zabezpečiť pre vyučovanie dostatočný počet máp. Školy používajú mapy staré, morálne aj fyzicky zastaralé. Vydavateľstvá síce školy zaplavujú ponukami krásnych, nových máp, ale pri cene jedného kusa je otázne, čo si škola môže dovoliť. Rovnako finančne náročný je aj mapový softvér. Jeho ceny absolútne neodrážajú možnosti slovenských škôl. A preto je tu náš *Editor historických máp*.

5.1.2 Editor máp



Obr. 5.1 Úvodné okno editora

Klasické mapy, ktoré sme doteraz používali na hodinách dejepisu sa často ničili a opotrebovávali, čo komplikovalo ich využitie na hodine. Viackrát sa stalo, že nie vždy zobrazovali presne to, čo sme na hodine potrebovali žiakom ukázať. O kreslení do takejto mapy, už ani pomyslieť. Rovnako mnohé mapy hlavne v predchádzajúcom období boli poznačené historickou dobou a myslením – hlavne politickým.

Náš editor dejepisných máp využíva známe podklady a lokalizuje ich do histórie. Žiak si môže pozrieť naše územie tak, ako vyzerá dnes a následne zhliadnuť ho tak, ako vyzeralo v minulosti.

Základnou výhodou Editora máp v porovnaní s klasickými mapami je jeho variabilita a interaktívnosť. V jednej aplikácii máme sústredený kompletný historický atlas, ktorý pár kliknutiami meníme na pracovnú plochu, s ktorou sa dá ďalej pracovať. Obsah každej mapy je v podstate otvorený. Na rozdiel od tlačenej mapy tak dáva učiteľovi možnosť upraviť si mapu podľa svojich potrieb. Buď zakreslením dôležitých javov, alebo využitím viacerých vrstiev máp.

Ďalšou obrovskou výhodou Editora máp je, že ho môže mať doslova každý. Učiteľ na vyučovaní i pri domácej príprave, rovnako aj žiaci. Namiesto kupovania drahých historických atlasov sa im núka bezplatná náhrada.



Obr. 5.2 Mapa editora v aplikácii FlowWorks

Pri dnešnej vybavenosti domácností i škôl digitálnymi technológiami nemôže byť problémom, najmä vzhľadom k minimálnej hardvérovej náročnosti, ani materiálne vvbavenie.

Mapa ukrytá na monitore učiteľovho počítača veľmi nemá zmysel. V tomto momente riešime otázku výstupu viditeľného všetkými žiakmi. Do úvahy prichádza stena/premietacie plátno alebo interaktívna tabuľa. Editor je programovaný tak, aby vyrovnal handicap medzi interaktívnou tabuľou a bielou stenou. Aj v prípade, že máme k dispozícii len premietaciu plochu umožňujú jednotlivé funkcie aplikácie do mapy kresliť a písať poznámky. V prípade, že ste si zvykli na tablet, je písanie a kreslenie veľmi jednoduché a príjemné. V tomto prípade, nie je nutné ani využiť funkciu písania, pretože perom tabletu pohodlne píšete aj vo funkcii kresliť.

Každá mapa editora sa dá uložiť ako obrázok vo formáte .bmp. Tento formát bol zvolený preto, lebo sa nám zdal najjednoduchší z hľadiska ďalšieho používania. Jednoducho ho vložíte do akéhokoľvek office dokumentu: text, prezentácia, ... Bez problémov sa stane súčasťou aplikácií typu FlowWorks, Active studio určených pre in-

teraktívne tabule. Je možné ho vložiť aj do aplikácií *Windows Denník* alebo *Poznámky* známe z *Windows Vista / Widows7*. Posledné menované opäť ocenia užívatelia tabletov. V týchto aplikáciách sa mapa z Editora stáva súčasťou pracovných listov, výučbových materiálov na vzdelávacích serveroch, výučbových prezentácií, podkladov pre výklad a pod.



Obr. 5.3 Mapa editora v aplikácii Windows Denník

Použitie mapy vo výučbovej prezentácii má dve podoby. Tradičnejšou cestou je generovanie potrebných máp, ktoré uložíme ako obrázok a ten následne vložíme do snímky prezentácie. Týmto spôsobom ale môžeme stratiť niektoré funkcie Editora, a preto je niekedy vhodnejšie využiť druhú cestu: vloženie aktívneho prepojenia na celú aplikáciu. Zo snímky prezentácie sa tak dostaneme do prostredia aplikácie a po jej zatvorení pokračuje prezentácia ďalej.

Za jednu z najväčších výhod v porovnaní klasickou mapou považujeme (a ohlasy z testovania učiteľskou verejnosťou to potvrdili) možnosť využiť "fázovanie" mapy. Mapa generovaná aplikáciou zobrazí len tú časť, ktorú aktuálne potrebujeme pre náš cieľ. Všetky ostatné objekty mapy pridávame postupne do obrazu. Toto umožňuje pomocou mapy ilustrovať historické procesy:

- územný rozvoj Veľkej Moravy,
- premeny tureckého panstva v Uhorsku,
- vznik a postupný zánik medzivojnového Československa,
- postupný zánik povstaleckého územia.

Využitie informačných a komunikačných technológií v predmete DEJEPIS PRE ZÁKLADNÉ ŠKOLY



Obr. 5.4 Mapa editora v prezentácii

Žiak sa môže sústrediť len na požadovaný fakt, vnímať dejiny v procese. Toto papierová mapa neumožňuje.

Jednou z funkcií Editora je možnosť zobraziť súčasne mapové vrstvy z rôznych kapitol obsahu. Máte tak možnosť kombinovať pohľad na územie Slovenska v rôznych historických obdobiach.

Táto funkcia bola veľmi funkčne využitá napríklad v nasledujúcich aktivitách:

- vysvetlenie pojmov historická a národná federalizácia Rakúskej monarchie (obr.5.5 a 5.6),
- sporné územia medzi Poľskom a ČSR a územné zisky Slovenska po napadnutí Poľska v septembri 1939,
- vzťah medzi národnostným zložením monarchie, umiestnením národnostných menšín v ČSR a územnými nárokmi Nemecka v rámci Mníchovskej dohody a Maďarska v rámci Viedenskej arbitráže,
- problematika južnej hranice Slovenska (pohľad od stredovekých žúp až po Viedenskú arbitráž a Malú vojnu).

Obrovskou pomôckou je editor aj pre tých, ktorí dávajú prednosť tlačenej podobe mapy. Učiteľ si dokáže pred hodinou pripraviť mapu podľa svojich potrieb, exportovať ju do podoby obrázka a následne ju vytlačiť, alebo použiť do iného textu ako ilustráciu. Odpadá tak náročné prehľadávanie internetu a náročné úpravy máp v grafických editoroch. Aplikácia to všetko v sebe má.



Obr. 5.5 Historická národná federácia – vrstva 1 (štáty monarchie)



Obr. 5.6 Historická národná federácia – vrstva 2 (národy monarchie)

5.2 ČO PONÚKA EDITOR DEJEPISNÝCH MÁP?

5.2.1 Čo k jeho využitiu potrebujeme?

Aplikácia Editor dejepisných máp je programom vytvoreným v prostredí Adobe Flash Player 9. Program je navrhnutý tak, aby ho mohol učiteľ alebo žiak používať čo najintuitívnejšie. Poskytuje učiteľovi a žiakovi možnosti názorného vyučovania a tvorby predstavy o geografickom rozložení osídlenia nášho územia.

K použitiu na vyučovaní program nepotrebuje žiadne špeciálne požiadavky. Je to aplikácia Adobe Flash Player, ktorá sa po nainštalovaní spustí automaticky. Podľa skúsenosti by mala pracovať na všetkých počítačoch, ktoré školy získali z projektu Infovek, Deutche Telecom a všetky novšie.

5.2.2 Obsah editora

Pri spustení aplikácie sa nám otvorí okno editora, ktoré sa člení na tri časti – oblasti:

- A. **mapa editora** územie SR (+oblasť Európy, ktorej história bola v minulosti priamo spojená so Slovenskom), riečna sieť SR a mierka mapy,
- B. zoznam máp a vrstiev,
- C. pracovné nástroje.



Obr. 5.7 Hlavné okno editora

Vektorovo spracované údaje tvoria podkladové mapy historických období na území Slovenska, spolu s lokalizáciou významných obcí (mestá, významné dediny), ktoré mali počas osídľovania význam. Predstavujú kvalitnú základňu pre tvorbu individuálne zostavených a potrebám vyučovania prispôsobených obrysových máp.

Editor obsahuje 10 základných období:

- Praveké náleziská,
- Veľkomoravská ríša,
- Uhorsko v 11. 14. storočí,
- Slovensko v stredoveku,
- V susedstve Turkov,
- Rakúska monarchia v 19. storočí,
- Národy Rakúsko-Uhorska na začiatku 20.storočia (podľa početnosti),
- Slovensko v rokoch 1918 1938,
- SNP,
- Československo 1945-89.

Jednotlivé obdobia boli volené tak, aby korešpondovali so súčasnými trendmi historickej vedy a zároveň aj s platnými učebnými osnovami pre jednotlivé stupne a ročníky rôznych typoch škôl. Zároveň sme vychádzali z našich praktických skúseností s práce z dejepisnými mapami.

Každé obdobie obsahuje niekoľko vrstiev. Tie sa aktivujú kliknutím na príslušný štvorček. Opätovným kliknutím sa vrstva vypne. Po otvorení nového obdobia sa predchádzajúce zavrie a prvky mapy zmiznú. Jednotlivé vrstvy je možné na seba ukladať podľa potreby bez obmedzenia ich počtu.

5.2.3 Funkcie editora

Všetky funkcie Editora máp sa ovládajú pomocou tlačidiel Lišty nástrojov. Aktivujeme ich jednoduchým kliknutím na príslušnú ikonu.



Obr. 5.8 Lišta nástrojov

Posun mapy

Mapu posúvame pomocou kurzora. keď na ktoromkoľvek mieste mapy klikneme do nej, so stlačeným ľavým tlačidlom myši môžeme mapu posúvať všetkými smermi. Táto funkcia je veľmi užitočná vtedy, keď potrebujeme zobraziť alebo popísať aj objekty, ktoré sa nachádzajú mimo územia Slovenska.



0br. 5.9 Posun mapy

Kreslenie



Obr. 5.10 Ikona funkcie Kreslenie



Obr. 5.11 Nástroje funkcie Kreslenie

Po aktivovaní funkcie kreslenia sa nám objavia na pracovnej ploche editora 3 ikony. Prvé dve slúžia na nastavenie hrúbky pera. Tú uvidíme po nakreslení prvej čiary.

Pozor: Po nakreslení čiary už nie je možné meniť jej hrúbku. V prípade, že ju potrebujeme zmeniť, musíme ju vymazať a nakresliť nanovo.

Treťou ikonou je *guma*. Tú používame vtedy, keď chceme zmazať celý objekt, ktorý sme do mapy nakreslili. Treba ju používať opatrne, nakoľko čiastočné zmazanie nie je možné. Táto funkcia vymaže všetky čiary, ktoré sme do mapy nakreslili.

Farba



Obr. 5.12 Ikona funkcie Farba



Obr. 5.13 Paleta farieb

Funkcia sa aktivuje automaticky po kliknutí. K dispozícií je 144 farebných odtieňov na zakreslenie ľubovoľnej čiary do mapy. Na výber farby stačí jednoduchý "klik" na zvolenú farbu. Zvolená farba sa zobrazí v "obláčiku" farby na obrázku.

Zoom mapy



Obr. 5.14 Zoom mapy

Táto funkcia slúži na zväčšenie alebo zmenšenie aktuálnej mapy. Jej použitie je výhodné vtedy, ak:

- potrebujeme mapu zväčšiť kvôli zobrazeniu drobných detailov,
- potrebujeme mapu zmenšiť, kvôli zachyteniu väčšej plochy, napr. susedných území.

Návrat k pôvodnej veľkosti je opäť pomocou + a -.

Písanie



Obr. 5.15 Funkcia Písanie

Táto funkcia slúži na zápis ľubovoľného textu do mapy na ľubovoľné miesto. Aktivuje sa kliknutím na ikonu *Abc*. Po kliknutí sa nám zobrazí okno, do ktorého sa zadáva text. Zápis sa vykonáva v okne editácie vkladaného textu, ktoré sa automaticky otvorí. Pri vkladanom texte môžeme nastaviť:

a) veľkosť,

b) hrúbku,

c) kurzívu,

d) podčiarknutie.

Kliknutím na ikonu Vymaž posledný sa vymaže posledný napísaný text a ostatné texty zachová.

🥖 vymaž posledný	

Obr. 5.16 Okno editácie vkladaného textu

Napísaný text prenesiete do mapy kliknutím na miesto, kde má byť text umiestnený.



Obr. 5. 17 Funkcia Uloženie mapy

Táto funkcia slúži na uloženie vytvorenej mapy pre ďalšie použitie (úpravy, použitie v texte, v prezentácii, ...). Umiestnenie si vyberiete podľa vlastných potrieb alebo ponecháte ponúknuté – uloženie na pracovnú plochu (*Desktop*). Zadáte *Názov súboru* a kliknete na *Uložiť*, program automaticky pridá formát uloženého obrázka – BMP. Bitová mapa bola zvolená ako najpraktickejší formát, nakoľko pri jeho ďalšej editácii nedochádza k žiadnym deformáciám. Obrázok je síce objemnejší, nič nám však nebráni, v prípade potreby, po úprave v nejakom editore obrázkov, prekonvertovať ho do oveľa úspornejšieho formátu .jpg alebo .png.

Uloženie mapy



Obr. 5.18 Okno uloženia mapy

5.3 VYUŽITIE APLIKÁCIE EDITOR DEJEPISNÝCH MÁP V PRAXI

Téma:

Od autonómie k samostatnosti

Ročník: 9. ročník

Cieľ:

 Žiaci budú vedieť s pomocou editora máp opísať hlavné rysy vzniku samostatného Slovenského štátu v roku 1939.

Kompetencie:

- komunikácia v materinskom jazyku: pri vyhľadávaní jednotlivých pojmov na internete, pri práci s jednotlivými časťami textov, pri aktívnej práci s obrazovými materiálmi predstavujúcimi významné osobnosti totalitných systémov, vyjadrovanie svojich názorov, postrehov a faktov k daným skutočnostiam, tlmočenie myšlienok, pocitov a vlastných zistení ústnou formou, rozširovanie slovnej zásoby, formulovanie a vyjadrovanie ústnych a písomných argumentov vhodným spôsobom, schopnosť rozlišovať a používať rôzne typy textov, vyhľadávanie, zhromažďovanie a spracovávanie informácií,
- digitálne kompetencie: pri práci vedieť využiť dostupnú digitálnu technológiu a vhodným spôsobom uplatniť získané zručnosti pri spracovaní nových poznatkov k danej téme,
- naučiť sa učiť: využiť možnosti porovnávacej metódy, samostatného postupu získania informácií, tréningom fotografickej pamäte upevniť predstavivosť a tvárnosť našich schopností prepájať naučené veci s praktickým využitím a kombinatorikou,
- spoločenské a občianske kompetencie: prostredníctvom faktov a získaných informácií upevniť svoje poznatky v oblasti spoločenskovedného postavenia mladého človeka v spoločnosti, získanie prehľadu a upevnenie svojich princípov občana v demokratickej spoločnosti,
- kultúrne povedomie a vyjadrovanie: zhodnotenie významu vývoja jednotlivých politických systémov pre našu spoločnosť, pomocou aktivít a porovnaním jednotlivých rôznorodých kultúr uvedomiť si rozdielnosti štátnych režimov a národov.

Materiálne prostriedky:

- editor dejepisných máp,
- dataprojektor,
- interaktívna tabuľa,
- historický prameň Viedenská arbitráž (Súbor digitálnych prameňov k dejinám Slovenska),
- liternet,
- PC pre prácu žiakov v skupinách.

Postup:

Aktivitu môžeme použiť ako:

a) prípravu k danej téme

- motivačný rozhovor situácia dnes a v minulosti s využitím mapy Slovenska,
- vizualizácia pomocou mapy Editor máp dnešná mapa,
- demonštrácia územné zmeny Editor máp,
- motivačné video diskusia video ukážky z www.youtube.com,
- práca s historickým textom,
- práca s interaktívnou tabuľou,
- b) prípravu k téme o autonómii,
- c) preberanie nového učiva,
- d) opakovanie danej témy,
- e) projektové vyučovanie.

Vyučovaciu hodinu začneme vhodnou motiváciou formou videoukážky "Vyhlásenie autonómie" využitím web stránky www.youtube.com so zameraním na osobnosť Jozefa Tisu, pri ktorej využijeme notebook a dataprojektor, prípadne interaktívnu tabuľu.

Po prezretí videa vedieme riadený rozhovor o autonómii Slovenska a využívame zápis pomocou interaktívnej tabule a zadávame priebežne rôzne úlohy žiakom:

Úloha 1:

Nájdi na internete portréty Jozefa Tisa.

Úloha 2:

Využi slovník pojmov na internete a nájdi slovo - autonómia.

Pokračujeme videoukážkou k Viedenskej arbitráži a porovnávame s Mníchovskou dohodou pomocou riadeného rozhovoru.

Úloha 3:

Naštuduj historický prameň k Viedenskej arbitráži a vyrieš dané zadania.

Úloha 4:

Vyhľadaj na internete význam slova - arbitráž.

Po vyriešení úlohy pre žiakov využívame Editor máp – mapu Slovenska 1938 – pre a po arbitráži a názorne vysvetlíme zmenu hraníc na mape pomocou interaktívnej tabule.

Záver hodiny:

Zhrnutie, diskusia, domáce zadanie: Vytvorte krátke prezentácie o významných osobnostiach HSĽS.





5.4 ZÁVER

Editor máp, ktorý ponúkame účastníkom vzdelávania Modernizácia vzdelávacieho procesu, by mal z didaktického hľadiska napomôcť učiteľom dejepisu čo najlepšie napĺňať zásadu názornosti vo vyučovaní dejepisu. Žiakom by mal pomôcť pri vytváraní historických pojmov a predstáv. Samozrejme, nie je všeliekom. Bez aktívneho prístupu učiteľa a žiaka, bez vhodnej motivácie a primeraných foriem ani on nevyrieši najpálčivejšie problémy vyučovania dejepisu v súčasnosti.

Čím náš editor je? V každom prípade pokusom. Pokusom o preklenutie priepasti, ktorá doteraz oddeľovala vyučovanie dejepisu a moderné digitálne technológie. Pokusom o zatraktívnenie a zmodernizovanie pedagogického procesu. Je tiež príspevkom. Príspevkom k budovaniu modernej informačnej spoločnosti na Slovensku. Ako jeho autori dúfame, že sa stane základnou pomôckou pre každého učiteľa aj žiaka a pomôže im vyučovanie dejepisu čo najviac sa priblížiť k tomu, čo dnes nazývame ideálom vyučovania v 21. storočí.

5.5 AKTIVITY NA VZDELÁVANIE

Prezenčne

- 1. Vytvorte mapu národov žijúcich v Rakúsko-Uhorsku a uložte ju ako obrázok.
- Vytvorenú mapu importujte do textového editora alebo do snímky prezentácie a uložte.
- 3. Upravte veľkosť mapy Uhorsko v 11. 14. storočí tak, aby zobrazovala celé územie Uhorska.
- 4. Do ľubovoľnej podkladovej mapy vložte text, ktorý bude popisovať udalosti, ktoré použijete na hodine.

Dištančne

Na základe konkrétnej témy (učiva) navrhnite aktivitu s využitím aplikácie.

Využitie informačných a komunikačných technológií v predmete DEJEPIS PRE ZÁKLADNÉ ŠKOLY

6 EFEKTÍVNE VYUŽÍVANIE PREZENTÁCIÍ NA HODINÁCH DEJEPISU



Kľúčové pojmy

typy prezentácií, pravidlá pre tvorbu prezentácií, obrazový materiál a jeho funkcia v prezentácii, zvuk a video v prezentácii, zameranie prezentácie na žiaka, interaktívna prezentácia a jej pravidlá

6.1 PREČO OPÄŤ PREZENTÁCIE?

V úvode sa ponúka otázka: Prečo je potrebné hovoriť o využívaní prezentácií, keď práve tento nástroj z celého radu možností našiel asi najľahšie cestu do školského prostredia a využíva sa najčastejšie? Odpoveď je veľmi jednoduchá: Práve preto. Aplikácia PowerPoint je ako súčasť najrozšírenejšieho kancelárskeho balíka Microsoft Office najdostupnejšou aplikáciou ponúkajúcou vytvárania výučbových prezentácií. Pričom nesmieme zabúdať, že popri najrozšírenejšej aplikácii PowerPoint sú v súčasnosti dostupné viaceré aplikácie podobného zamerania. Prezentácie dávno opustili komerčnú (biznis) scénu, pre ktorú boli určené a na celom svete sa presadili v školskom prostredí.

Prezentácia v programe PowerPoint predstavuje modernú formu oboznámenia auditória s prácou autora. Umožňuje jednoducho a rýchlo zostaviť prehľadnú a zaujímavú prezentáciu, ktorá zvyšuje zrozumiteľnosť prednášanej problematiky, kreslenie aj zložitejších grafických objektov, vrátane 3D efektov [2].

Efektívnosť prezentácie vyplýva zo známej ľudovej múdrosti, že je lepšie raz vidieť, ako tisíckrát počuť. Tento fakt moderná psychológia ukryla do tabuliek, ktoré dokazujú, že pre zapamätanie si akýchkoľvek údajov je najvýhodnejšia súčinnosť zvukových a obrazových vnemov.

Príťažlivosť prezentácií spočíva v ich jednoduchosti a okamžitom efekte - tak zo strany učiteľa ako aj zo strany žiaka.

Rozšírenie prezentácií vedie k dvom extrémnym a súčasne mylným názorom. Odporcovia tvrdia, že dnes už ide o primitívne, veľmi jednoduché a nefunkčné využívanie IKT. Na druhej strane sa za efektívne využitie tohto nástroja považuje "každá prezentácia" bez ohľadu na jej kvalitu a prínos. V praxi, dokonca aj v ponuke rôznych

internetových stránok, ba aj výučbových portálov, môžeme vidieť prezentácie pre prezentácie, ktoré žiadnym spôsobom neposúvajú kvalitu úrovne hodiny ani nemenia významným spôsobom charakter vyučovacieho procesu.

Cieľom našej učebnice je uviesť príklady efektívneho využívania výučbovej prezentácie, pretože si myslíme, že má a ešte dlho bude mať významné miesto v práci učiteľa aj medzi kompetenciami našich žiakov. Vhodne, s jasným cieľom a zaujímavo tvorená prezentácia môže byť tým činiteľom, ktorý má potenciál zmeniť charakter hodiny.

6.2 ČO MÔŽU VÝUČBOVÉ PREZENTÁCIE PONÚKNUŤ?

6.2.1 Typy výučbových prezentácií

Aplikácia PowerPoint (resp. akákoľvek iná aplikácia určená na tvorbu prezentácií) umožňuje naplno využívať svoje možnosti vo viacerých režimoch.

Riadená prezentácia. Učiteľ / prednášajúci využíva pripravené snímky ako oporu svojho výkladu, sám riadi sled snímok, rýchlosť prezentácie, ... Táto forma je v praxi najbežnejšia, ale má problém splniť nároky na moderné vyučovanie. Je zameraná na učiteľa, je jeho pomôckou a žiak sa stáva pasívnym prijímateľom a "odpisovačom". V učebnici chceme ukázať, ako je možné prezentáciu "obrátiť" smerom k žiakovi, vytvoriť priestor pre jeho prácu, využiť princípy názornosti a vizualizáciu tak, aby aj takáto prezentácia bola prínosom.

Automatická prezentácia. Prezentácia využívajúca technológiu časovania a automatického režimu. Tento typ prezentácie považujeme za najmenej vhodný do školského prostredia, pretože absolútne eliminuje "život" a priamu interakciu vo vyučovacom procese.

Interaktívna prezentácia. Málo používaný typ prezentácie vhodný najmä pre samostatnú prácu a samoštúdium, pretože nepredpokladá účasť prednášateľa. V rámci učebnice chceme ukázať možnosti tohto typu prezentácii a možnosť/návod na ich uplatnenie vo vyučovaní.

6.2.2 "Zlaté pravidlá" tvorby prezentácií

Zvoľ vhodnú veľkosť písma

Dbajte na vhodnú veľkosť písma. Veľkosť textu nemá jednoznačné kritérium. Závisí do viacerých faktorov, ale medzi najrozhodujúcejšie patrí: **veľkosť miestnosti, a tým vzdialenosť diváka od obrazu, použitie prezentácie na monitore alebo na plátne, ...**

Pri jednoduchých prezentáciách (oporné body osnovy, základné pojmy, schémy, ...) je možné pracovať s veľkosťou **až 28pt**. Pri obsiahlejších prezentáciách sa osvedčila

65

pri **základnom texte** veľkosť **22 - 24 pt**, **pri nadpisoch** môžeme siahnuť aj po veľkostiach **28 – 32pt**.

Zváž, aký tvar písma (font) vyberieš

Odporúčame jednoduché fonty bez pätiek, ľahko čitateľné aj z väčších vzdialeností: **Arial, Calibri, Tahoma.**

V rámci jednej prezentácie sa odporúča používať len jeden font / typ písma. Podľa potreby sa potom dôležité časti textu môžu zvýrazniť odlišnou hrúbkou písma alebo kurzívou.

Neodporúčame miešať typy písma, písaný text s textom spracovaným formou WordArtu, rôzne rušivo blikajúce a poskakujúce písma. Na porovnanie uvádzame ukážku jednotlivých typov/fontov písma (Tab. 6.1).

Arial	Calibri	Tahoma	Courier	Comic sans	Times
prezentácia	prezentácia	prezentácia	prezentácia	prezentácia	prezentácia
prezentácia	prezentácia	prezentácia	prezentácia	prezentácia	prezentácia

Tab. 6.1 Porovnajte čitateľnosť jednotlivých typov písma z bežnej vzdialenosti, z ktorej sledujete monitor, veľkosť písma je 10 pt, teda veľkosť písma tohto textu



Obr. 6.1 Ukážka veľkostí písma Calibri

Vzhľadom na to, že v dejepise pracujete s rôznym obsahom je dobré vopred si vydeliť formu, veľkosť a farbu písma na rôzne časti textu. Nadpisy, základný text, dátumy, mená, text historického prameňa, úlohy pre žiaka, ..., to všetko môže byť funkčne odlíšené a zvýraznené práve takýmto spôsobom.

Odporúčame zvolenú schému zachovávať v celej prezentácii. V prípade, že si vytvoríte funkčný model a budete ho používať počas celého roka alebo tematického celku, zistíte, že uľahčí orientáciu v texte aj vám, aj vašim žiakom.

Štefan I. (1000 - 1038)Prvý kráľ bojuje, poľským kráľom Boleslavom Chrabrým, ktorý si robí nárok na časť Uhorska Upevnil hranice štátu 1018-dohoda s Boleslavom, ten sa vzdal nárokov Horlivý christianizátor: - bojuje so zvyškami pohanskej opozície, - zriaďuje fary, biskupstvá, udelil majetky benediktínskemu kláštoru na Zobore zriadil arcibiskupstvo v Ostrihome Krajinu rozdelil na župy - komitáty, ktorých centrami sa stali komitátne hrady a na ich čele stáli župani – kráľom menovaní úradníci

Obr. 6.2 Ukážka využitia jediného typu písma s rôznou hrúbkou, farbou a kurzívou

Rozmýšľaj o farebnej schéme prezentácie

Farebná schéma môže prezentácii vo veľkej miere pomôcť, ale jej aj uškodiť. Opäť zohráva rolu použitie prezentácie: monitor alebo plátno. **Vo všeobecnosti platí:** primeraný kontrast, nenápadné pozadie, dobrá viditeľnosť, žiadne výrazne jasné farby, ... Zaujímavosťou je, že sa oplatí myslieť na žiakov so špecifickými potrebami – žiakov s poruchami zraku, ktoré znemožňujú vnímať niektoré farby.

Farebné zladenie vo veľkej miere závisí od vnímania autora prezentácie, ale je dobré myslieť aj na podmienky, v ktorých sa prezentácia použije: svetlé (biele, krémové,

"biela káva") pozadie v spojení s tmavým (čiernym, tmavomodrým, tmavozeleným) textom sú použiteľné aj v miestnosti s nedokonalým zatemnením. Farebná schéma postavená na základe svetlého pozadia sa v praxi presadí aj v prípade, že sa pri práci s prezentáciami používa tablet a jeho nástroje na písanie poznámok a kreslenie priamo do snímok prezentácie.

Pozornosť je potrebné venovať aj **farebnosti grafických prvkov**. Šípky, body, geometrické tvary použité vo výkladových častiach prezentácie majú byť dostatočne kontrastné a zreteľné.



Obr. 6.3 Porovnanie dvoch odlišných farebných schém (Ktorá schéma je pre vás menej rušivá?)

Animáciu a automatický prechod snímok používaj s mierou

Využitím možností animácie sa budeme zaoberať na inom mieste, ale môžeme vopred konštatovať, že animácie sú tým prvkom, ktorý, ak je použitý funkčne, výrazne zvyšuje kvalitu prezentácie.

Automatickú prezentáciu sme už spomínali. Je to jeden z typov prezentácií, ale opakujeme, nepovažujeme ju za vhodnú do školského prostredia. Vyučovací proces je proces "živý", kedykoľvek môže byť narušený alebo naopak, môže priniesť množstvo zaujímavých podnetov, na ktoré musí učiteľ priamo reagovať. Trieda nie je nikdy taká veľká, aby učiteľ nedosiahol na notebook. Ak sa javí nevýhoda "ukotve-nia" učiteľa na jedno miesto v triede neprekonateľnou, je možné problém vyriešiť diaľkovým ovládaním dataprojektora alebo využitím prezentera (bezdrôtové za-riadenie, ktoré podľa svojej výbavy umožňuje ovládať prezentáciu, hlasitosť, audio, video a obsahuje aj laserové ukazovadlo). Využitie automatických prvkov pri animácii v prezentácii môžeme privítať a ich problematiku spomenieme na inom mieste.

Kritiku a našu pozornosť pri príprave prezentácií si zaslúži najmä využívanie animovaných prechodov textu a využitie rôznych ilustračných či humorných animácií. Platí zlaté pravidlo štylistiky: funkčnosť a primeranosť. Funkčne a primerane použité môžu zvýšiť záujem, motivovať, ale pri prehnanom používaní dominujú a samotná prezentácia ustupuje do úzadia.

Uvedom si, komu prispôsobuješ dĺžku a rýchlosť prezentácie

Dĺžka prezentácie je daná zámerom a cieľom učiteľa. Formou prezentácie môže byť realizovaná len časť hodiny (prakticky ľubovoľná v zmysle klasického členenia vyučovacej hodiny) alebo prezentácia môže tvoriť kostru celej hodiny. Vzhľadom na to, že väčšina škôl má klasické členenie vyučovacieho procesu, sa limitným v praxi stáva rozsah 45 minút. Učitelia škôl s netradičnou organizáciou (bloky, integrované vyučovanie s možnosťou spájať hodiny a pod.) sa určite prispôsobia vlastným podmienkam.

Dôležitá je aj **rýchlosť** prezentácie. **Pri dospelých** poslucháčoch a forme prednášky je na jednu snímku potrebných 20 – 60 sekúnd a **pri 10 minútovej prezentácii** nie je vhodné premietnuť viac ako **12 – 14 snímok** (Pavlovkin). My sa ale pohybujeme v skupine žiakov základných a stredných škôl. Rýchlosť teda musí byť primeraná ich možnostiam a schopnostiam. Ak má byť prezentácia funkčnou kostrou hodiny, prinášať aktívnu prácu žiakov a zaujímavé podnety, nemôžu sa snímky striedať vysokou rýchlosťou.. V praxi učitelia skôr "strihajú" hotové prezentácie. To znamená, že máme tendenciu preháňať v obsahu, rozsahu a rýchlosti prezentácie. Odporúčame radšej menej a funkčne ako veľa.

Dodržuj spisovnú a pravopisnú normu jazyka

V tomto bode platí len jedno: prezentácia je súčasťou vyučovacieho procesu, je to učebná pomôcka a ako taká **musí spĺňať kritériá spisovnosti a pravopisu**. V praxi sa samozrejme objaví "preklep" alebo malá chybička, ale odporúčame tejto stránke venovať veľkú pozornosť. Množstvo chýb svedčí o nepozornosti a nezáujme učiteľa. V dejepise (ako v každom predmete) môže jazyková chyba spôsobiť aj faktografický lapsus, ktorý len ťažko budeme elegantne odstraňovať. Keď už sa nám chyba stane, je lepšie na ňu s humorom upozorniť, uviesť na pravú mieru, ako ju zamlčať a niesť následky.

Pri tvorbe textu mysli na svojich žiakov

Pomer textu a obrazu je jedným z dôležitých faktorov prezentácie. Pri kombinácii vizuálneho vnemu a hovoreného slova sa dosahuje najvyššia účinnosť v procese učenia. A to je práve výhoda vhodne vytvorenej prezentácie.

Text by mal byť členený do krátkych heslovitých viet – forma osnovy, resp. krátkych poznámok. V prípade, že tvorí podklad pracovného listu, mal by v ňom byť priestor na vlastné poznámky žiaka. **Odporúča sa** zarovnať text vlavo alebo na celú šírku. Pozadie textu by malo byť tmavé (čierna, modrá, zelená a hnedá v tmavých odtieňoch) a písma dostatočne kontrastné (neodporúča sa kombinácia pastelových farieb).

Animácie a časovanie textu umožňujú, aby sa jednotlivé časti textu "objavili" podľa potrieb učiteľa a v zmysle cieľa prezentácie. Táto možnosť sa uplatní tam, kde je dôležité zvýrazniť istú postupnosť, vysvetľujú sa zložitejšie veci alebo sa snažíte využiť moment prekvapenia (pointu). Väčšina učiteľov **upúšťa od animovania textových častí**. V praxi sa ukazuje výhodnejšia práca s celým textom v rámci jednej snímky. Text bez zbytočných animácií uľahčí orientáciu v ňom a prácu s prezentáciou. V prípade, že prezentácia slúži aj ako zdroj písaných poznámok, vytvorí dostatočný priestor aj pre žiakov s rôznou rýchlosťou zápisu.

V dejepise sa nevyhnete uvádzaniu dlhších textov – ukážok historických písomných prameňov. Práca s nimi je pre dejepis nevyhnutná. Odporúča sa vyhradiť textu celú snímku. Text je podľa jeho rozsahu možné doplniť úlohami pre žiakov. V prípade veľkého rozsahu musia byť úlohy zadané učiteľom alebo sú súčasťou pracovného listu. Pri práci s textom môžete využiť **nástroje** ako je **pero, zvýrazňovač** a pod., ktoré sú súčasťou aplikácií. V prípade použitia **elektronickej tabule** je možné označovať časti textu tak, ako sme zvyknutí na obyčajnej tabuli.



Obr. 6.4 Historický písomný premeň – fotokópia originálu a jeho spracovanie pomocou zvýrazňovača podľa žiackych úloh (Deklarácia slovenského národa)

6.2.3 Obrazový materiál v prezentácii

Mnohých učiteľov z praxe priviedla k tvorbe vlastných výučbových prezentácií práve snaha o sprístupnenie bohatého obrazového materiálu žiakom.

Obrazovým materiálom súhrnne označujeme širokú škálu materiálov:

Primárne obrazové pramene(dobové, reportážne a satelitné fotografie, kresby, umelecké reprodukcie, karikatúry, film..) zobrazujú skutočnosť pomerne verne.

Sekundárne obrazové pramene zovšeobecňujú a abstraktnejšie vyjadrujú realitu, ktorá sa opiera o určité konvencie (zjednodušený obrázok či kresba, historické mapy, schéma, diagram, graf).

Aké má vlastne učiteľ možnosti pri využívaní obrazového materiálu? Neradi to priznávame, ale niekedy je použitie obrazu naozaj veľmi ťažko zdôvodniteľné didaktickým zámerom. V tomto prípade ide o **dekoratívnu funkciu**, pri ktorej obraz vecne nesúvisí s ostatným textom, ale ja napriek tomu môže navodiť atmosféru, vzbudiť záujem, motivovať, ...



Obr. 6.5 "Vyplnenie" príliš veľkého prázdneho miesta a súčasne zvýšenie záujmu o text (Vznik a rozvoj stredovekých miest)



Obr. 6.6 "Odľahčenie" náročného výkladového textu výtvarným motívom (Surrealizmus)



Obr. 6.7 Sprostredkovanie atmosféry doby historickou karikatúrou. (Parížska komúna)



Obr. 6.8 Navodenie určitého estetického zážitku (Architektúra Mezopotámie, Umenie antického Grécka)

Pre samotné vyučovanie je podstatnejšia **reprezentujúca funkcia.** Pomocou spojenia obrazu a textu v prezentácii môžete v plnej miere využiť silu obrazového materiálu. Vhodne zvolený (najlepšie autentický) obrazový materiál dokáže priblížiť historickú udalosť lepšie ako siahodlhý slovný opis.



Napoleon III. a Bismarck po bitke pri Sedane

Obr. 6.9 Obraz pomáha vytvárať u žiakov adekvátne predstavy atmosféra historického momentu (Zjednotenie Nemecka).


Obr. 6.10 Obraz pomáha vytvárať u žiakov adekvátne predstavy charakteristika historickej postavy (Napoleon Bonaparte).

1821 zomiera na sv. Helene





"...ak budú francúzski historici nútení zaoberať sa cisárstvom, ak budú mať srdce, budú mi musieť predsa len niečo vrátiť a priznať mi môj podiel, budú to mať ľahké, pretože fakty hovoria a žiaria ako slnko. Preklenul som priepasť anarchie a rozuzlil chaos... Povzbudil som súťaživosť, odmenil všetky zásluhy a posunul hranice slávy! To všetko predsa niečo znamená!"

Obr. 6.11 Obrázok pomáha vytvoriť podklady pre hodnotene postáv a udalostí Napoleon Bonaparte)

Využitie informačných a komunikačných technológií v predmete DEJEPIS PRE ZÁKLADNÉ ŠKOLY



Obr. 6.12 Obrázok pomáha pochopiť historické súvislosti a vzťahy (postavenie tretieho stavu).

	Názov štátu: Rakúsko – uhorská monarchia Forma štátu: Cisárstvo / kráľovstvo personálna únia – <mark>František Jozef</mark> – <i>cisár a kráľ</i> – hlava štátu
A Contraction	Rozdelenie územia: Predlitavsko: Zalitavsko:
	Spoločné ministerstvá:
No. of the second se	Ostatné v kompetencii členských štátov: Vláda Parlament – snem Volebné právo Národnostná politika

Obr. 6.13 Obrazový materiál dopĺňa schémy a pojmové mapy (Rakúsko – uhorské vyrovnanie)



"…V deň hlasovania kráčal Aristeides cez tržnicu, keď ho zastavil akýsi dedinčan, strčil mu do ruky hlinený úlomok, aby naň, pretože nevedel písať, vyryl meno Aristeides. "A čo ti Aristeides také zlé urobil," spýtal sa neznámeho dedinčana. "Neurobil mi nič", odpovedal dedinčan, "ale je mi veľmi podozrivé, že sa o ňom stále hovorí, aký je spravodlivý." Aristeides si povzdychol, napísal svoje vlastné meno na hlinený úlomok a šiel si zbaliť veci."

Obr. 6.14 Kombinácia obrazu a textu (citácia z historického prameňa) vysvetľuje historický pojem a súčasne ilustruje atmosféru doby (Vývin demokracie v Aténach).



Obr. 6.15 Vhodným (stále opomínaným) materiálom vo vyučovaní dejepisu môžu byť aj schémy, grafy a diagramy – vytvoria predstavy o procesoch a udalostiach a súčasne prispejú k rozvoju problémovej čitateľskej gramotnosti žiakov (Napoleonovo ťaženie do Ruska)



Obr. 6.16 Asi najčastejšie používaným materiálom sú schémy známych historických bitiek – v tomto prípade nielen sprostredkuje predstavu o udalosti, ale pomôže aj vysvetliť neznámy pojem – "obchvat" (Bitka pri Maratóne)





Obr. 6.17 lkonografiky, ktoré sa udomácňujú v našich printových aj internetových médiách (napr. portál sme), ponúkajú efektívne spojenie mapového, obrazového a faktografického materiálu (Mekka – sväté miesto islamu, Začiatok 2.sv. vojny)

V rámci vyučovania dejepisu má významné miesto mapa. V praxi požívame vlastne dva druhy máp:

Dobová mapa – historický obrazový prameň - je to priamy dotyk s históriou, vytvára historické predstavy a ukazuje dobové možnosti a predstavy o svete.

Historická mapa – súčasná mapa, ktorá zobrazuje historickú realitu modernými spôsobmi.

Obe formy majú svoje miesto na hodinách dejepisu a logicky sa objavujú vo výučbových prezentáciách. V stave akútneho nedostatku nástenných máp a dejepisných atlasov je prostredie prezentácií veľmi aktuálne.



Obr. 6.18 Ukážka využitia dobovej mapy v prezentácii

V úvodných témach dejepisných tematických celkov sa aj dejepisári stretnú s témou geografickej charakteristiky konkrétneho regiónu. V takomto prípade sa vo veľkej miere uplatnia satelitné fotografie aplikácie **Google Zem**. Sú zaujímavejšie ako ktorákoľvek mapa, dajú sa vyčistiť od všetkých poznámok a nútia žiakov v maximálnej miere prenášať svoje vedomosti a zručnosti z hodín geografie. Použitie satelitných snímok ale týmto krokom nekončí.

Využitie informačných a komunikačných technológií v predmete DEJEPIS PRE ZÁKLADNÉ ŠKOLY



Obr. 6.19 Štandardná dejepisná mapa v prezentácii "spracovaná" nástrojmi aplikácie PowerPoint (Rímska ríša)



Obr. 6.20 Využitie satelitnej snímky – geografická charakteristika historického regiónu Staroveký Egypt)

Využitie informačných a komunikačných technológií v predmete DEJEPIS PRE ZÁKLADNÉ ŠKOLY



Obr. 6.21 Satelitné fotografie známych archeologických lokalít sú zaujímavým spestrením učiva (Pyramídové pole pri Gíze)



Obr. 6.22 Spišský hrad na satelitnej snímke. Čo môže lepšie ilustrovať fakt, že ide o najrozľahlejší hrad v takto zachovalom stave v strednej Európe?



Obr. 6.23 Google Earth ponúka 3D pohľad na najznámejšie lokality sveta (Propylaje aténskej Akropoly, Chrám sv. Petra v Ríme)



Obr. 6.24 3D grafika programu Google Earth dokáže vyčarovať nevšedné pohľady, ktoré je možné ozvláštniť aj slnečným svetlom podľa dennej hodiny (Veľké pyramídy, Chrám v Abú Simbel)

6.2.4 Animácie a ich využitie

Animácie sú štandardným doplnkom prezentačných aplikácií. Sú nástrojom, ktorý výrazným spôsobom zvyšuje atraktívnosť prezentácie, a tým atraktívnosť celej vyučovacej hodiny. Animácie rozmanitých grafických prvkov umožňujú lepšie sprostredkovať učivo žiakom, zaujať ich a motivovať, vtiahnuť do diania a vytvoriť interaktívne prostredie.

Uvádzame niekoľko ukážok využitia animácií, ktoré použité v reálnych výučbových prezentáciách na základnej i strednej škole.

Najstaršie kultúry

ÚLOHY:

Naznač na mape smer kultúrnych impulzov.

Zaznač si názvy a polohy "predgréckych" kultúr.

Naznač smer príchodu gréckych kmeňov.



Najstaršie kultúry

ÚLOHY:

polohy

kmeňov.

Naznač na mape smer kultúrnych impulzov. Zaznač si názvy a "predgréckych" kultúr. Naznač smer príchodu gréckych

Najstaršie kultúry



Obr. 6.25 Doplnenie satelitnej snímky (Geografická charakteristika antického Grécka)







Obr. 6.26 Názorné vysvetlenie pojmu na podklade fotografie (Mykénska kultúra – princíp architrávu)





Obr. 6.27 Jednoduchá "počítačová rekonštrukcia" pomáha vytvoriť lepšiu predstavu o pôvodnom vzhľade pamiatok (Antické divadlo)

Využitie informačných a komunikačných technológií v predmete DEJEPIS PRE ZÁKLADNÉ ŠKOLY







Obr. 6. 28 Animácia viacerých grafických prvkov umožňuje prepojenie kresby – schémy, pojmu a reálnej podoby prvku (Charakteristické znaky dórskeho slohu)







Obr. 6.29 Zvýraznenie požadovaných prvkov na mape (Rozdelenie Franskej ríše)



Obr. 6.30 Využitie animácie pri zvýraznení požadovaných prvkov na mape (Bitka pri Slavkove)



Obr. 6.31 Animovaný prvok zvýrazňuje rozlišujúci detail (Staroveké písma)

Využitie informačných a komunikačných technológií v predmete DEJEPIS PRE ZÁKLADNÉ ŠKOLY



Obr. 6.32 Automatická animácia môže vytvoriť jednoduchý film (Kaligrafia čínskeho písma)







Obr. 6.33 Animácia umožňuje prepojiť jednotlivé prvky statickej schémy do celku (Bitka pri Waterloo)

6.2.5 Zvuk a video v prezentácii

Výučbová prezentácia je multimediálnym nástrojom a je schopná pracovať aj so zvukom a videom. Minimálne od konca 19. storočia sú pre historika fotografické a zvukové záznamy historickým prameňom, a preto sa spolu s mladším filmom (amatérskym, spravodajským, dokumentárnym, umeleckým) objavujú aj vo vyučovaní dejepisu.

Zvukový súbor

Originálny zvukový záznam dá prezentácii so statickými obrázkami a textovým obsahom nový rozmer. Postavám dodá hlas, udalosti atmosféru, ... Existujú viaceré zdroje zvukových klipov.

PowerPoint preferuje **zvukové formáty** typu *.aiff, .au, .mid, .midi, .mp3, .wav* a *.wma,* teda všetky bežné formáty digitálneho veku. Preto je práca so zvukovým klipom pomerne jednoduchá.

Zvukový súbor pripojíte k prezentácii priamo cez ponuku *Vložiť* a položku *Zvuk* a upravíte v ponuke *Zvukové nástroje.* Priamo do prezentácie môžete pripojiť len súbor vo formáte .wav, aj to len do určitej veľkosti (pozri Pomocník aplikácie PowerPoint).

Zvukové súbory väčších objemov a v iných formátoch sa správajú ako súbory **pripojené.** Ak chcete prezentáciu bezpečne používať z prenosného média, v inom počítači alebo posielať mailom, vytvorte si samostatný priečinok a do neho skopírujte samotnú prezentáciu a všetky použité audiosúbory. Napriek ubezpečeniam výrobcu softvéru, môže aj v takomto prípade zlyhať prepojenie a prehrávanie súborov. Potom nezostáva nič iné, ako obnoviť prepojenie.

Sami si musíte zvážiť, kde a ako budete prezentáciu používať. V prípade, že chcete mať zvukový súbor bezpečne vložený v prezentácii, musíte sa pustiť do jeho úpravy. Zo skúseností z praxe môžeme odporučiť free aplikáciu **FormatFactory**, ktorá si poradí s bežnými audio súbormi a bezpečne ich prepíše do .wav formátu. V tejto podobe môžete súbor v prípade potreby upraviť a najmä editovať v aplikácii **Audacity** (poznáte z druhého modulu vzdelávania). Veľkou nevýhodou tohto riešenia je, že prezentácia veľmi rýchlo "priberá" a odrazu pracujete s veľkým objemom dát. Ale ak je materiál dôležitý, potom tieto nepríjemnosti stoja zato.



Obr. 6.34 Lišta zvukových nástrojov



Obr. 6.35 Možnosti úpravy zvukového súboru v prezentácii

Uvádzame niekoľko ukážok použitia zvukových súborov v konkrétnych výučbových prezentáciách. Snímka prezentácie, ktorá obsahuje vložený zvukový súbor je vždy obohatená o doplnkový informačný materiál – text, obraz, … Doplnkový materiál môže objasniť, ale aj posunúť kontext celej snímky. Napr. zvukový záznam jednej z najznámejších viet našich dejín: "Právě se vracím …" (obr. 6.37), pomocou obrázkov dostane širší rozmer. Z témy Február 1948 sa dostaneme až k cenzúre a nezákonnosti v čase totality.



Obr. 6.36 Zahraničný odboj počas 2. sv. vojny - vystúpenia J. Voskovca a J. Wericha vo vysielaní amerického rozhlasu

Február 1948



- Klement Gottwald z balkóna paláca na Staromestskom námestí oznamuje prijatie demisie prezidentom Edvardom Benešom
- jedna z najznámejších viet našej novodobej histórie
- rovnako známa je fotografia z tejto udalosti pôvodná (vľavo) a upravená (vpravo), z ktorej zmizli neželané osoby

Obr. 6.37 Február 1948 – "Právě se vracím ..."



Obr. 6.38 Druhá svetová vojna – A. Hitler oznamuje začiatok vojny proti Poľsku (vysielanie britského rozhlasu)

Video

V súčasnosti je ešte žiadanejším artiklom ako zvuk. Zdroje videoklipov sú takisto bohaté: žiacke práce, osobné archívy, voľne prístupné webové archívy, filmotéky, You Tube, ... Problémom pri ich použití v prezentácii je fakt, že málokedy získate klip v stave, ktorý umožňuje jeho priame použitie. Najčastejšie musíte vyriešiť otázku vhodného formátu, výber vhodného výstrižku a spôsob vloženia do prezentácie.

PowerPoint **priamo podporuje** formáty *Windows Media (.asf), Windows Video (.avi), Filmový súbor (.mpg, .mpeg) a Windows Media Video (.wmv)* Použitie všetkých ostatných je problematické. Bežným problémom je získať výstrižok z DVD v použiteľnom formáte. Cesta k cieľu je pomerne náročná. Vyhľadať vhodné konvertory a strihacie softvéry, naučiť sa s nimi pracovať a potom stráviť pri počítači niekoľko hodín. Taká je realita, ale výsledok niekedy prekvapí aj samotného autora prezentácie.

Najjednoduchším spôsobom vloženia videoklipu do prezentácie je hypertextový odkaz na internetový zdroj. Obsah snímky je doplnený o krátky link, ktorý prepojí prezentáciu s web stránkou a súčasne slúži ako informácia o zdroji klipu. Tento spôsob je vhodný pre využitie stránok typu YouTube, kde sa dá nájsť množstvo materiálov. Internetové pripojenie je nevyhnutnosť. Ak sa chceme oslobodiť od siete, neostáva nám nič iné, ako klip zo stránky stiahnuť a vložiť priamo do prezentácie.



Obr. 6.39 Vložené prepojenia na YouTube – Múzeum v Káhire (Kultúra starovekého Egypta)

Využitie informačných a komunikačných technológií v predmete DEJEPIS PRE ZÁKLADNÉ ŠKOLY



Obr. 6.40 Vložené prepojenia na YouTube – dokumenty objavu Tutanchamonovej hrobky (Kultúra starovekého Egypta)

Mnoho vhodného materiálu je v súčasnosti dostupného na **DVD** nosičoch. Málokedy použijete celú minutáž a potrebujete len jednu kratšiu sekvenciu. Na vytvorenie vhodného a použiteľného výstrižku existuje viacero spôsobov a aj spôsob ich využitia v prezentácii je odlišný.

Na vytvorenie **jednoduchého výstrižku z DVD nosiča** poslúži viacero programov z free kategórie (pri príprave učebnice sme používali DVD Cutter). Výstrižok je **stále vo formáte DVD**, a preto je jeho vloženie do prezentácie zložitejšie. Obsah snímky je doplnený ikonou z ponuky *Vložiť*, cez položku *Automatické tvary* si vyberiete tvar *"Kamera"*. Ikona je prepojená s videosúborom a je predvolený program, ktorý súbor prehrá. V prezentácii sa po kliknutí otvorí aplikácia, ktorá prehrá klip. Po jeho ukončení sa aplikácia manuálne zatvorí a prezentácia pokračuje. (Model platí aj pre klip formátu Quick Time)

Tento spôsob je bezproblémový, ak používate stále rovnaký počítač – klipy aj prehrávač sú na jednom mieste. Ak prezentáciu chcete použiť v cudzom prostredí, musíte si klip "pribalit" k prezentácii a poistiť vhodné softvérové vybavenie.

Z hľadiska praxe je najvhodnejšie **získať požadovaný klip vo formáte**, ktorý je aplikáciou PowerPoint **priamo podporovaný**. Vytvoriť takýto klip je časovo náročnejšie. V praxi sa osvedčili dva postupy.

Prvý spôsob nadväzuje na predchádzajúci: klip "vystrihnutý" z DVD formátu (DVD Cutter) je prekonvertovaný do vhodného formátu (FormatFactory). Získame klip na štandardnej technickej úrovni a v primeranom čase.



Obr. 6.41 Snímka prezentácie doplnená ikonou prepojenia na videosúbor

Umelec kontra diktát	Nastavenie akcie ? 🛛
Rim Diktator Chaptin 1940 ve filme je situada v Ne:	Acts gulard
ešte horšia v ukážke vidí fanatické pre,	CK 2xk

Obr. 6.42 Menu prepojenia s možnosťami nastavenia



Obr. 6.43 Okná prehrávača v snímke prezentácie (Nero Show Time)

Druhým spôsobom je DVD je skonvertovať do .avi formátu (WinX DVD Ripper, DVDx, ...), z ktorého je následne vystrihnutá požadovaná časť (Windows Movie Maker). Tento spôsob je časovo náročnejší (konvertovanie celého filmu je proces zdĺhavý) a ani s výsledkom sme neboli úplne spokojní (viditeľné prechody medzi menšími časťami, ktoré vytvoril Movie Maker).

Všetky uvádzané aplikácie patria do free kategórie alebo sú súčasťou balíka Windows. Mnohé z týchto operácií zvládne aj softvér dodávaný s modernými kamerami a určite existujú aj profesionálne softvérové riešenia.

Práca s podporovaným formátom je pomerne jednoduchá. Videoklip vkladáte priamo do prezentáciou pomocou ponuky *Vložiť* cez položku *Film* a upravujete v lište *Nástroje filmu*. Klip sa stane neoddeliteľnou súčasťou prezentácie a slúži bez problémov.



Obr. 6.44 Lišta nástrojov pre vloženie filmu a možnosti jeho úprav



Obr. 6.45 Vložený videoklipom, ten sa prehráva v okne, ktorého rozmer sa v tomto prípade nemení (Nacizmus)



Obr. 6.46 Zaradenie snímky s videoklipom do prezentácie(snímka č. 2) – snímka obsahuje úlohy pre "aktívne sledovanie", ktoré sa následne využijú pri výklade učíva (Rusko – rok 1917)

Aj videosúbory sa správajú ako súbory *pripojené*. Pre bezpečné používanie prezentácie mimo domovského počítača platia tie isté pravidlá ako pre prezentáciu s audiosúbormi: vytvorte samostatný priečinok a do neho skopírujte samotnú prezentáciu a všetky použité videoklipy. V prípade zlyhania nezostáva nič iné, ako opäť obnoviť prepojenie.

6.2.6 Zacielenie prezentácie na žiaka

Prezentácie sa v našich školách pomerne rýchlo udomácnili. V súčasnosti sú ale podrobované častej kritike. Príčinou je, že prezentácie len nahradili klasickú tabuľu, slúžia iba učiteľom a žiaci zostali pasívnymi pisármi poznámok.

Cieľom modernizácie vyučovania nie je len využívať moderné technológie, ale využívať ich tak, **aby sa neustále zväčšoval priestor na samostatnú prácu žiaka a jeho aktívne učenie**. Výučbová **prezentácia** je vhodným nástrojom na naplnenie tohto cieľa, len **sa musí obrátiť od učiteľa k žiakovi**.

Rozčlenenie učiva do menších celkov a logických postupov umožňuje rozdeliť prezentáciu do dvoch línií:

- učivo, ktoré je sprostredkované učiteľom (fakty, pojmy, ...),
- učivo, ktoré žiak sám aktívne prijíma

Cieľom je, aby sa stále viac presadzovala druhá línia. V praxi to znamená využiť všetky momenty vyučovania dejepisu, aby žiak mohol samostatne pátrať, vyvodzovať závery, analyzovať historické pramene, porovnávať, analyzovať a hodnotiť všetko, čo súvisí s dejinami. Platí, že to, čo žiakovi na základe prezentácie sprostredkuje učiteľ, dokáže žiak na svojej úrovni v tej istej prezentácii nájsť sám.

Tento proces nie je jednoduchý, ale dá sa naplniť postupnými krokmi – stále viac snímok prezentácií, ktoré ponúkajú a vyžadujú samostatnú aktívnu účasť žiaka. Ponúkame niekoľko riešení z reálnych výučbových prezentácií.

Téma:

Staroveké písma

Úlohy:

- posúď, aký význam majú uvedené znaky (sú to znaky pre abstraktné pojmy),
- vysvetli svoj výklad znakov,
- zhodnoť, prečo vznikol rozdiel medzi tvojím výkladom a realitou.

Cieľ:

 uvedomiť si problematiku znakového písma, motiváciu abstraktných znakov, ktorá vyplýva aj z historickej reality a dnes je ťažko odhaliteľná (ide čisto o motivačnú úlohu).



Téma:

Stredoveké mestá

Úlohy:

- opíš podobu stredovekých miest,
- posúď výhodnosť polohy,
- nájdi / pomenuj spoločné znaky miest.

Ciel':

žiak bude vedieť opísať a zovšeobecniť spoločné znaky podoby stredovekých miest.

(V ukážkach sú tri alternatívy: dve s jednoduchým opisom (na základe súčasnej fotografie a historického prameňa), jedna s porovnávaním dvoch objektov)







Obr. 6.48 Tri alternatívne obrazové podklady k úlohe

100

DEJEPIS PRE ZÁKLADNÉ ŠKOLY

Téma:

Príchod starých Slovanov

Úlohy:

- na mape ukáž známe prvky: Karpatskú kotlinu, dnešné Slovensko, predpokladané pôvodné sídla Slovanov, smery ich "rozchodu",
- porozmýšľaj, aké prírodné prekážky stáli v ceste Slovanom,
- posúď možné cesty Slovanov do Karpatskej kotliny.

Ciel':

• žiak na základe známych poznatkov a vlastnej úvahy bude vedieť sformulovať poznámky o postupe osídľovania nášho územia.



Obr. 6.49 Mapový podklad (slepá mapa), úlohy pre žiakov a výsledné riešenie na interaktívnej tabuli

101



Obr. 6.50 Písomná prameň, úlohy a výsledné riešenie s použitím interaktívnej tabule alebo tabletu

102

Téma:

Kultúra starovekého Egypta

Úlohy:

• posúď, čo spôsobuje, že postavy na obrázku pôsobia neprirodzene.

Cieľ:

 žiak bude vedieť opisom a vlastným hodnotením pripraviť priestor pre vyvodenie pojmu "skrútená perspektíva".



Obr. 6.51 Obrazový materiál a úlohy pre žiaka

Téma:

Rusko – rok 1917

Úlohy:

- charakterizuj situáciu v Rusku po troch vojnových rokoch,
- opíš priebeh februárovej revolúcie,
- urob rekonštrukciu aktivít Lenina a boľševikov počas roka 1917,
- charakterizuj situáciu dočasnej vlády,
- opíš priebeh a výsledky letnej ofenzívy na východnom fronte,
- charakterizuj situáciu po novembrovej revolúcii.

Ciel':

- na základe filmu vytvoriť faktografickú kostru pre podrobnejší výklad,
- kategorizovať a triediť získané fakty pomocou osnovy.



104

DEJEPIS PRE ZÁKLADNÉ ŠKOLY

Téma:

Vznik USA (prvé kolónie)

Úlohy:

• z textu zisti odpovede na základné "novinárske" otázky – kto, čo, kedy, prečo.

Cieľ:

• z textu získať základné fakty o dohodách "otcov zakladateľov".

(Takto koncipované zadanie je možné charakterizovať ako nešpecifický transfer učiva. Anglický text vytvára problém, ale nežiadame kompletný a jazykovo korektný preklad. Požadované fakty sú žiaci schopní získať. Bonusom je rozvíjanie jazykových kompetencií v inom predmete a spojenie medzi dejepisným učivom a reáliami z anglického jazyka – Deň vďakyvzdania.)



"In the name of God, Amen. We, whose names are underwritten, the Loyal Subjects of our dread Sovereign Lord, King James, by the Grace of God, of England, France and Ireland, King, Defender of the Faith, e&. Having undertaken for the Glory of God, and Advancement of the Christian Faith, and the Honour of our King and Country, a voyage to plant the first colony in the northem parts of Virginia; do by these presents, solemnly and mutually in the Presence of God and one of another, covenant and combine ourselves together into a civil Body Politick, for our better Ordering and Preservation, and Furtherance of the Ends aforesaid; And by Virtue hereof to enact, constitute, and frame, such just and equal Laws. Ordinances; Acts, Constitutions and Offices, from time to time, as shall be thought most meet and convenient for the General good of the Colony; unto which we promise all due submission and obedience. In Witness whereof we have hereunto subscribed our names at Cape Cod the eleventh of November, in the Reign of our Sovereign Lord, King James of England, France and Ireland, the eighteenth, and of Scotland the fifty-fourth. Anno Domini, 1620.,

Obr. 6.53 Snímka s vyobrazením listiny a prepisom originálneho textu

6.2.7 Prezentácia ako súčasť komplexného riešenia vyučovacej hodiny

Ak chcete **zväčšovať aktívny podiel žiaka** na vyučovaní, musíte mu vytvoriť na to **potrebný priestor.** V situácii, kedy katastrofálnym spôsobom chýbajú učebnice, sa práca aj s najlepšie pripravenou prezentáciou môže zmeniť na obyčajné prepisovanie obrovského množstva poznámok do zošita. V praxi sa osvedčila **súčinnosť výučbovej prezentácie a pracovného listu**.

Medzi najväčšie plusy takéhoto riešenia patrí to, že pracovný list odbúra množstvo neproduktívneho písania, vytvorí priestor a čas pre samostatnú prácu žiaka, učiteľ získa čas na vysvetlenie náročnejšieho učiva, je priestor pre diskusiu a názory žiakov, žiak získa materiál pre kvalitnú domácu prípravu.

Pri príprave pracovného listu odporúčame:

- používať tie materiály, ktoré sú súčasťou prezentácie,
- ponúknuť žiakovi dostatočné množstvo poznámok,
- vytvoriť miesto pre samostatnú prácu (je vhodné opakovať úlohy z prezentácie),
- využívať marginálie, textové polia a odkazy ako miesto pre vysvetlenie neznámych pojmov a krátke domáce zadania,
- pri každom domácom zadaní žiadať uvedenie zdroja.

💁 • 🏀 🔶 🔷 💶 /3 🖲 🖲 [52,7%) • 🔜 🔛	H'adať 🔹		
Priemystelia reveationa Programinationa Programinationa reveation in antice in advertación in problema amonte a adversa representación a constructura a protectiva principandia constructura in adversa principandia a producta de adversa principandia indexista principandia a producta de adversa principandia indexista principandia a principandia principandia principandia indexista principandia a principandia a principandia principandia indexista principandia a principandia a principandia principandia indexista principandia a prin	ehredarvanie póły, kanantrólak, zechnológia: manuglatniae:	roncentrices de nas v nas s esteughtices a problétichus polivelytelyt visioaite vosta gine sonj geoblessis fenomete	Hansefridae.
Bandre ander premjert, sie vykane med at när pohologodistre Vank- made se lite		Anumelicis tapitale • Anumelicis tapitale	angebidt
Putoski prepuktory - bekvas Ja standur-Aaplike - kalisladuš senantsku - utosový klásny model pre endrápski oustenievu	konžitučnó monorchia:	 Isonomicas, terentificas a crystea producti « sent a terenticas, terentificas a crystea producti » sent a tapátia Italije kapitalia: politokospodiense, elechod s omsimi, tráty z talidár, militoreas ismosti alto debedu vedel quidal as a skulti « sentematione metatore a Media) as investi environno tentencem nestore a Media) as investi environno tentencem nestore 	
 Naksini Adabitu Sidobitu Nonarani dalavi yoshin. Sidobitu podalava Sidobitu podalava Sidobitu podalava 		Studica tratilnom plannycia Trožicka janjcká východná ochotnia Viháztva – knalitela výchěky z domásich saraván, podpora Istlu Audeta – knalitela výchěky z domásich saraván, podpora Istlu – knalitela výchěky z domásich saraván, podpora José – knalitela výchěky z domásich saraván, podpora José – tratilní nacenia, kalanišiny původ žin výchěky podpora lištiv viházich a muži právoda podpětivitou Mosti ma tratij kastavatvý jely jel	Aosturencia:
oblobal v Turkje Apřína revolicia - Apřína - - Od zičístis 33. marčia proces soslivanie pôly - otvatovanie poznatav	kancentrácia:	 Dvýbý za dopyr po teole Vo výveby teolis za obecensnicia výveby dostala najítalej organiskie práce, ze chodolýce, nonodplátný, pred troje Bybla ninestnosť neutrická vysoká úrovní odvetnia - slaté ineustôle/ stimuly 	
 výsledok – koncentrácie veľkých pozenikov v rakách bohatých statkárov v polovik 18. stonožia takmer neesistuje vrstva slobodných robiskov 		 Technické predpoklady Do výroby vstupuje mechanický straj – nahrádza prácu ľudí, ciepľaje efektivita, rýchlosť, technologická presnosť 	

Obr. 6.54 Ukážka pracovného listu (Predpoklady priemyselnej revolúcie)

6.2.8 Interaktívna prezentácia

Veľmi zaujímavý typ prezentácií, ktorý umožňuje prakticky každá aplikácia určená na tvorbu prezentácií. Podstatou je, že tieto aplikácie umožňujú nielen lineárne radenie snímok, ale cez prepojenia (hyperlinky) vytvárajú hyperpriestor / hypertext, v ktorom sa užívateľ môže pohybovať. Interaktívna prezentácia **nepredpokladá účasť učiteľa** / prednášajúceho. Žiak sa stáva samostatným užívateľom vopred pripravenej prezentácie. Sám si volí tému, cestu, tempo prehliadania i výber a poradie snímok.



Obr. 6.55 Znázornenie lineárneho textu a hypertextu použiteľného v tradičnej a interaktívnej prezentácii (http://www.ltrebing.de/studium/06ss/hypertext/hypertext.gif, 4. 11. 2009, 18:45)

Príprava interaktívnej prezentácie môže vzdialene pripomínať cvičenie z tvorby algoritmov alebo svojho času populárnu metódu programovaného výkladu. Učiteľ stanoví cieľ učiva, vyberie vhodný obsah, formuluje úlohy, požiadavky a navrhne alternatívne postupy, ... Vytvorený materiál je následne uložený do prezentácie. Žiak sa stáva samostatným užívateľom / adresátom prezentácie.

Upozorňujeme, že ak je príprava prezentácie považovaná za časovo náročnú činnosť, príprava interaktívnej prezentácie je niekoľkonásobne náročnejšia. Ale aj jej efekt je neporovnateľne väčší (je potrebné to zažiť) a v prípade kvalitne odvedenej práce zostáva v rukách dlhodobý učebný materiál.

6.2.9 Pravidlá pre tvorbu interaktívnej prezentácie

- Žiak nemusí vopred o obsahu prezentácie nič vedieť.
- Žiak vôbec nemusí ovládať prezentačnú aplikáciu. Z toho dôvodu je potrebné používať premyslené, jasné, zreteľné a zrozumiteľné ovládacie prvky (dopredu, späť, šípky, klik, ...). Aj prezentácia vytvorená v inom ako bežne používanom programe (PowerPoint), musí byť jednoducho a intuitívne ovládaná. Ak žiaci nepoznajú ovládacie prvky prezentácie, odporúčame do úvodnej snímky zakomponovať základné pokyny na ovládanie prezentácie.

- Je nutné dôsledne premyslieť rozloženie obsahu učiva do logických celkov a súvislostí. Navrhnúť vetvenie, vzájomné prepojenie snímok.
- Je vhodné myslieť na to, že prezentácia bude použitá na ploche monitora. Tento faktor ovplyvní niektoré technické parametre: výber a rozlíšenia obrázkov, veľkosť písma, farebná schéma. Všetko je trochu iné ako v prezentácii určenej na plátno.
- Na základe skúseností môžeme odporučiť, aby prezentácia neobsahovala automatický prechod snímok. Jednou z výhod interaktívnej prezentácie je jej prispôsobenie tempu a záujmu žiaka. Použitím načasovaného prechodu snímok tieto výhody stratíme a prezentácia nie je funkčná.
- Interaktívny typ prezentácie môže efektívne ťažiť z možností animácií. Automatické animácie potrebné pre výklad problematiky je vhodné avizovať, aby im bola venovaná potrebná pozornosť.
- Do prezentácie je nutné zakomponovať možnosť návratu do hlavného menu na konci každej "cesty". Formálne sa tak prezentácia uzatvorí do celku a uľahčí to orientáciu žiakovi, ktorý splnil svoju úlohu, ale má záujem o "rozširujúce učivo".
- Venujte pozornosť "zakončeniu" prezentácie. Aby celá prezentácia aj jej jednotlivé vetvy boli ukončené v jednej snímke. Inak užívateľ stráca prehľad o obsahu. Ak sa užívateľ vyberie lineárnou cestou, výhody interaktívnej prezentácie sa stratia a stane sa nezrozumiteľnou.
- Použitie interaktívnej prezentácie je výhodné najmä v učebni vybavenej viacerými počítačmi tak, aby v optimálnom prípade mohol každý žiak pracovať individuálne alebo ako člen relatívne malej skupiny.
- Učivo spracované v interaktívnej prezentácii môže byť umiestnené aj na webe, školskom serveri alebo na vzdialenom online úložisku typu google.doc. Žiak má k nej prístup z akéhokoľvek miesta a prezentácia zabezpečí želaný cieľ.

Nasledujúci príklad interaktívnej prezentácie vznikol pre potreby projektu ako študijný materiál. Jeho základom je niekoľko starších riadených prezentácií, ktoré niekoľko rokov úspešne slúžili v praxi. Ich spojenie do jednej interaktívnej prezentácie dalo materiálu nový rozmer. Aj tento variant prezentácie bol overený v praxi.

Téma:

Koniec storočia

(interaktívna prezentácia)

Ročník: 7.

Cieľ:

- žiak bude vedieť vysvetliť pojem priemyselná revolúcia,
- žiak bude vedieť opísať začiatok procesu priemyselnej revolúcie,
- žiak bude vedieť zhodnotiť význam parného stroja,
- žiak bude vedieť vymenovať príklady prvých mechanických strojov,
- žiak bude vedieť vysvetliť vzťah medzi rozvojom prírodných vied a priemyslu,
- žiak bude vedieť vymenovať príklady nových objavov a vynálezov,
- žiak bude vedieť posúdiť vplyv priemyselného rozvoja na životné prostredie,
- žiak bude vedieť ukázať rozdiel medzi realizmom a novými umeleckými smermi,
- žiak bude vedieť vymenovať a charakterizovať nové umelecké smery,
- žiak bude vedieť zhodnotiť novú estetiku, ktorú nové smery prinášajú,
- vymenovať aspoň štyroch predstaviteľov umenia tejto doby.

Rozvíjané kompetencie:

- komunikácia v materinskom jazyku: pri práci s textom prezentácie schopnosť rozlišovať a používať rôzne typy textov, zhromažďovať a spracovávať informácie o priemyselnej revolúcii, ale aj formulovať vlastné názory pri hodnotení vplyvov priemyslu na život človeka a opisovaní vnímania umeleckých diel,
- komunikácia v cudzích jazykoch: schopnosť porozumieť hovorenému slovu pri sledovaní cudzojazyčných komentárov videoklipov približujúcich technické vynálezy a príbehy najznámejších vynálezcov,
- základné kompetencie v oblasti vedy a techniky: v konfrontácii s faktami o priebehu priemyselnej revolúcie porozumenie zmenám spôsobeným ľudskou činnosťou, zhodnotenie vplyvu techniky, technologických produktov a postupov, chápanie dosahu vedy a techniky na prirodzený svet,
- **digitálne kompetencie**: pri práci v prostredí interaktívnej prezentácie schopnosť využiť toto prostredie ako zdroj informácií a nových poznatkov,
- **naučiť sa učiť**: samostatnou prácou v prostredí interaktívnej prezentácie organizovať vlastné učenie sa, spracovávať nové vedomosti,
- spoločenské a občianske kompetencie: prostredníctvom faktov o kultúrnej zmene koncom storočia a vzniku kultúrnej plurality si uvedomiť vplyv rýchleho priemyselného rozvoja na výtvarné umenie,
- kultúrne povedomie a vyjadrovanie: riešením úloh, v ktorých je kľúčovým predmetom reprodukcia výtvarných diel hlavných umeleckých smerov a reprezentatívnych autorov doby vnímať estetické princípy nových smerov a zhodnotiť ich prínos.
Materiálne prostriedky:

Vzhľadom na to, že práca s interaktívnou prezentáciou je práca individuálna (maximálne dvojica žiakov), je pre realizáciu nevyhnutná učebňa vybavená viacerými počítačmi.

Alternatívu tvorí umiestnenie prezentácie na dostupné online miesto (alebo "distribúcia" medzi žiakov na prenosnom médiu) a jej použite v domácej príprave.

Postup:

Napriek tomu, že prezentácia patrí k tým jednoduchším, obsahuje **54 snímok** prepojených **v rámci 4 tematických celkov**. Obsahuje textový a obrazový materiál, ktorý je doplnený o prepojenie na web stránku YouTube.

V úvodnej časti hodiny si žiaci prečítali pokyny pre prácu s prezentáciou a učiteľ vysvetlil prípadné nejasnosti.

Žiaci s prezentáciou reálne pracovali **dve 45 minútové hodiny** a ich následné hodnotenie vyznelo veľmi pozitívne. Pracovali samostatne, v individuálnych prípadoch bola potrebná pomoc učiteľa. Tá sa ale skoro vôbec nedotýkala technických záležitostí (orientácie v prezentácii a pod.), ale skôr išlo o individuálne konzultácie a doplnenie učiva.

Na konci seminára bolo urobené záverečné zhrnutie a vyhodnotenie formou frontálneho riadeného rozhovoru.

Poznámka: Kompletná interaktívna prezentácia je pre potreby účastníkov zverejnená na portáli národného projektu modernizácie vzdelávania na základných a stredných školách. 110

4 + 4 ++ ++ 120 -4 1 ¥ Obr. 6.56 Schéma interaktívnej prezentácie

6.3 ZÁVER

Prezentácia je, a na dlhšiu dobu zostane, asi najčastejšie využívaným nástrojom digitálnych technológií v našich školách. Jej možnosti sú ale širšie ako len modernejšia forma poznámok. Dúfame, že aj s pomocou tejto kapitoly sa vaše prezentácie obohatia o nové médiá, budú používať nové prvky, otvoria sa netradičným internetovým zdrojom a zmenia sa na aktívne nástroje učenia.

6.4 AKTIVITY NA VZDELÁVANIE

Prezenčná forma

- 1. Navrhnite formálnu schému prezentácie: farebnosť, veľkosť a typ písma, požitie jednotlivých typov pre konkrétne údaje.
- 2. Zvoľte si konkrétnu tému z osnov vášho školského vzdelávacieho programu. Navrhnite kostru prezentácie, ktorá obsahuje:
 - snímku s použitím písomného historického prameňa (prepis a kópia originálu,
 - snímku s funkčným využitím zvukového klipu (internetový zdroj, využite aplikáciu Adresár, ...),
 - snímku s využitím obrazového materiálu,
 - snímku s využitím animácie na vysvetlenie dejepisného pojmu.

Dištančná forma

Navrhnite a vytvorte jednoduchú interaktívnu prezentáciu (môžete prepracovať aj doterajšiu čiastkovú prezentáciu), ktorá bude spĺňať nasledujúce kritéria:

- tematicky vychádza z osnov vášho školského vzdelávacieho programu (uveď te ciele a rozvíjané kľúčové kompetencie),
- vnútorne sa člení minimálne na tri vetvy,
- jedna snímka obsahuje prácu s historickým prameňom,
- využite animáciu pri vysvetlení pojmu,
- využite animáciu pri práci s mapou,
- obsahuje prepojenie na niektorú z internetových encyklopédií (alebo ľubovoľný internetový zdroj),
- obsahuje zvukový klip,
- obsahuje prepojenie na internetový zdroj video súboru.

Odporúčaná literatúra

- [1] Magera, I,: Microsoft PowerPoint 2002. Užívateľská príručka. Praha: Computer PRESS. 2003. ISBN 80-7226-660-8
- [2] Pavlovkin, J: Možnosti tvorby a využitia PowerPoint prezentácií. In: IKT. Prešov: PU, FHPV, 2004, s. x – x.



Kľúčové pojmy

didaktický test, druhy testov, otvorené a uzatvorené úlohy, edukačný softvér

7.1 PREČO ELEKTRONICKÉ TESTY A CVIČENIA?

7.1.1 Prečo test a ako by mal vyzerať?

V najrôznejšej literatúre sa pod pojmom test zvyčajne rozumie skúška, pri ktorej sa objektívne zisťuje úroveň zvládnutia učiva skupinou osôb. Od iných skúšok sa líši tým, že je navrhovaný a hodnotený podľa vopred určených pravidiel.

Kvalitne spracovaný test zvyšuje pozornosť a sústredenie žiakov, záujem o predmet, znižuje mieru subjektivity pri hodnotení žiaka na minimum, zvyšuje súťaživosť a svojou netradičnosťou uľahčuje zapamätanie si preberaného učiva.

V zásade rozlišujeme niekoľko druhov testov: testy rýchlosti, úrovne, štandardizované testy, neštandardizované testy, rozlišujúce, overujúce, vstupné, priebežné výstupné, ... S použitím nami predstavovaného softvéru sa naučíte zostavovať každý z nich.

Rovnako sa delia aj samotné testové otázky. Správne zostavený test býva mixom všetkých druhov vo vhodnom pomere. Ten vždy záleží od toho, čo je zámerom učiteľa, pre akú skupinu test zostavuje a pod. Medzi najčastejšie patria otázky:

a) uzavreté úlohy, v ktorých žiak pracuje s vopred ponúkanými odpoveďami

- žiak vyberá z dvoch možných tvrdení áno – nie:

Slovenské národné povstanie vypuklo 29. 8. 1944: áno – nie

- žiak sa rozhoduje, ktorá z ponúkaných možných odpovedí je správna:

Ako sa nazýva vikingské písmo? a) runy, b) ságy, c) hieroglyfy, d) kliny

- žiak doplňuje nedokončenú vetu:

Prvým korunovaným uhorským kráľom bol:

a) Štefan I., b) Gejza, c) Belo I. d) Arpád

- žiak má usporiadať isté javy podľa nejakej vnútornej logiky:

Zoraď udalosti za sebou, od najstaršej po najmladšiu: korunovácia Štefana I., bitka pri Slanej, vydanie Zlatej buly Ondreja II., bitka pri Moháči

- žiak vytvára dvojice pojmov podľa vnútornej súvislosti:

Vytvor dvojice slov:

A. Ondrej II.	1. bitka pri Moháči
B. Ľudovít II.	2. mincovňa v Kremnici
C. Karol Róbert	3. Zlatá bula z roku 1222

Výhodou takýchto otázok je, že ich hodnotenie je maximálne objektívne. Hlavne z tohto dôvodu sa v súčasnosti využívajú asi najviac. Nevýhodou je ich úzke zameranie, čiastočná obmedzenosť vo vzťahu ku komplexnému posúdeniu vedomostí.

b) otvorené úlohy, v ktorých žiak tvorí odpovede sám:

- žiak tvorí širokú odpoveď niekoľkými vetami (popr. to môže byť úvaha, esej, ...):

Charakterizuj hospodársku situáciu na Slovensku v rokoch 1939 až 1945

- žiak odpovedá krátkou vetou, popr. niekoľkými slovami:

Ktoré štáty vznikli po 1. svetovej vojne na území bývalého Rakúsko – Uhorska?

- žiak doplní do vety chýbajúce slovo:

Prvým predsedom Matice slovenskej bol

Výhodou otvorených úloh je ich väčšia výpovedná hodnota o žiakových vedomostiach, nevýhodou nižšia objektivita hodnotenia a jeho väčšia časová náročnosť.

7.1.2 Prečo s počítačom?

Z pohľadu nášho projektu sa budeme zaoberať testami vytvorenými pomocou počítača. Hlavnými dôvodmi, prečo pri tvorbe testov použiť počítač sú:

- testovanie s pomocou počítača narúša stereotyp tradičnej hodiny,
- je hravé a zaujímavé,
- uvoľňuje napätie zo skúšania,

- poskytuje okamžitú spätnoväzbovú informáciu,
- umožňuje okamžite odstrániť nedostatky,
- po zvládnutí práce so softvérom uľahčuje a urýchľuje prácu učiteľa.

Dnes už takmer každá škola disponuje potrebnou technickou výbavou. Bohužiaľ, jej využitie sa v značnej miere obmedzuje len na informatiku, resp. príbuzné predmety. Na základe našej vlastnej skúsenosti možno skonštatovať, že na hodinách dejepisu sa IKT využíva v minimálnej miere. A ak, tak takmer výlučne pri získavaní informácií z internetu na tvorbu referátov a seminárnych prác, poprípade na prezentovanie poznámok či obrázkov s využitím dataprojektora. Pritom záber pri využití IKT môže byť oveľa širší.

Častokrát sa stretávame s názorom, že kvalitný softvér si vyžaduje výkonný počítač. Isto, toto tvrdenie je pravdivé, ale neznamená, že neexistujú kvalitné riešenia aj pre menej výkonnú techniku. Nami predstavovaný softvér je naozaj mimoriadne nenáročný, zvládnuteľný každým počítačom dodaným, resp. zakúpeným na školy od začiatku projektu Infovek. Problémom nie je ani operačný systém. Pre program Hot Potatoes je k dispozícii aj verzia pre Linux a MacOS, v prípade programu Test je možné spúšťať ho v týchto OS s využitím nejakého emulačného softvéru. Realita je ale taká, že drvivá väčšina škôl využíva niektorý z OS od firmy Microsoft. A na ktoromkoľvek z nich naše programy budú fungovať bez problémov. V prípade programu Hot Potatoes bude potrebné ešte pripojenie k internetu, nakoľko si ukážeme, ako sa dá testovať on-line.

7.2 ČO PONÚKA SOFTVÉR?

7.2.1 Hot Potatoes

Čo sú Hot Potatoes a ako pracujú?

Hot Potatoes (Horúce zemiaky) sú softvérom určeným na tvorbu testov a testových úloh. Jeho výhodami oproti ostatným podobným programom sú jeho jazyková lokalizácia do slovenčiny, možnosť vytvárania rôznych druhov testov (nie len klasické testové otázky, ale aj kriskros, dvojice slov, dopĺňanie textu a p.) a v neposlednej miere aj možnosť online testovania. Pomocou tohto softvéru teda môžu učitelia komunikovať so žiakmi prostredníctvom IKT čo zvyšuje atraktivitu a objektívnosť vyučovacieho procesu.



Obr. 7.1 Hlavné okno programu

Program umožňuje vytváranie interaktívnych cvičení, ktoré môžu byť spúšťané cez internet, alebo aj bez neho, priamo z učiteľského, či žiackeho počítača. Žiaci s nimi môžu pracovať v škole, ale aj doma, buď cez internet, alebo si môžu úlohy odniesť na nejakom nosiči a pracovať s nimi offline. Autori programu zároveň ponúkajú pre vami vytvorené úlohy aj priestor na web, kam ich môžete umiestniť a spolu so žiakmi využívať. Pre free licenciu je miesto obmedzené 5 testami, nič však nebráni po použití testy vymazať a uploadovať nové. Oveľa jednoduchšie riešenie je umiestňovať si texty na vlastný priestor na webe (školský server, free alebo platený server). Jednotlivé cvičenia môžu byť samostatné, alebo zoradené do blokov. Každé z nich sa dá vyexportovať do textového súboru a potom ďalej upravovať v nejakom textovom editore (Microsoft Office, Open Office, ...).

Z metodického hľadiska sa dá program využiť v ktorejkoľvek fáze vyučovacej hodiny aj ako domáce zadanie, pri akomkoľvek type vyučovacej hodiny, vzhľadom k jednoduchosti dokonca aj na vytváranie úloh žiakmi samotnými. Záleží len na tvorivosti učiteľa, ako dokáže jeho vymoženosti využiť. Program mu ako odmenu poskytne plnohodnotnú spätnoväzbovú informáciu vo veľmi krátkom čase, v prípade online využitia takmer okamžite.

Čo k využitiu programu potrebujeme?

Veľmi málo. Program nemá žiadne mimoriadne hardvérové nároky a spustíme ho na ktoromkoľvek počítači, ktorý sa v škole bežne využíva na prácu žiakov. Výhodou je pripojenie k internetu, ktoré umožní vytvorené úlohy umiestniť na web a pracovať online, nie je to však bezprostredná podmienka. Všetko funguje aj bez internetu. Horúce zemiaky korektne fungujú vo všetkých verziách operačného systému Windows, vrátane najnovšieho Windows 7, ale aj Mac (odskúšané na Mac OS 10.4 Tiger a Mac OS 10.5 Leopard) a po drobnej predpríprave (Wine) aj v linuxových distribúciách (odskúšané na Ubuntu 9.10).

Vytvorené cvičenia sa exportujú do formátu webovej stránky, takže nie je potrebné mať v žiackych PC nainštalovaný žiadny špeciálny softvér (ani samotnú aplikáciu Hot Potatoes). S cvičeniami sa pracuje v ľubovoľnom internetovom prehliadači, ktorý je v každom počítači nainštalovaný. Cvičenia korektne fungujú v prehliadačoch Mozilla Firefox, Opera, Google Chrome aj Safari.

Program je bezplatný pre vzdelávacie inštitúcie a aj keď je možnosť zakúpiť si licenciu, ktorá rozšíri možnosti práce, hlavne čo sa týka úložného priestoru na serveri výrobcu, myslíme, že väčšina z vás si vystačí aj bez toho.

Jazykovo je program taktiež mimoriadne výhodný, nakoľko i napriek tomu, že pochádza z Kanady, je lokalizovaný do slovenčiny, ktorú si treba zvoliť pri prvom spustení.

Stiahnutie a inštalácia programu

Program Hot Potatoes si stiahnete zo stránky http://hotpot.uvic.ca/index.php. Má malú veľkosť, približne 9 MB, takže sťahovanie trvá krátku dobu. Po stiahnutí inštalačného súboru začnete inštaláciu programu.



Obr. 7.2 Ikona inštalačného súboru

Inštalácia je sama o sebe veľmi jednoduchá, navyše lokalizovaná do slovenčiny, samozrejme, pokiaľ si ju v úvodnom dialógu zvolíte, takže s tým nebudete mať žiadny problém. V prvom okne si vyberiete slovenčinu. Tu chceme upozorniť, že si vyberáme jazyk inštalácie, nie jazyk samotného programu. Ten sa bude nastavovať ďalej.

Výber jazyka sprievodcu inštaláciou 🛛 🛛 🔀	
۹	Zvolte jazyk, ktorý sa má použiť pri inštalácii:
	Slovenčina 🔹
	OK Zrušiť

Obr. 7.3 Výber jazyka inštalácie

Ďalšie kroky vykonávate automaticky. Nezabudnite odsúhlasiť licenčné podmienky. Inštalačný priečinok si môžete zvoliť, alebo použiť preddefinovaný programom.

Prvé spustenie

Prvé spustenie je dôležité. Tu je potrebné vybrať si jazyk rozhrania. Medzi množstvom jazykov sa nám ponúka aj slovenčina. V tomto jazyku bude neskôr program s nami komunikovať. Často sa stretávame s tým, že začiatočníci si vyberú namiesto slovenčiny slovinčinu. Takže pozor, slovenčina má označenie *slovak.hif*, nie *slovensko6.hif*!





Obr. 7.5 Výber slovenčiny

Pokiaľ by ste sa predsa pomýlili, budete zrejme potrebovať pomoc skúsenejšieho kolegu, lebo po odinštalovaní a opätovnom nainštalovaní sa opäť automaticky spustí program v slovinčine. Dá sa to vyriešiť zásahom do registrov, čo by sme radšej odporučili nechať na ľudí znalých veci. Týmto krokom je program nainštalovaný a môžete s ním začať pracovať.

Pri spustení programu sa vám otvorí hlavné okno. V ňom si môžete vyberať z nasledujúcich ponúk:

Súbor - táto ponuka slúži na ukončenie práce s programom.

Potatoes - toto je akési rázcestie celého programu. Tu si môžete vyberať z ponuky jednotlivé typy úloh JQuiz, JMatch, JCloze, JMix, JCross a Masher o ktorých sa dozviete neskôr.

Možnosti - táto ponuka slúži na presnejšie nastavenia programu, akými sú Zdrojový priečinok, Konfiguračný súbor a Súbor rozhrania, Nastavenie tipov pri práci s programom či Aktualizáciu. Tu odporúčame pre začiatočníkov ponechať pôvodné nastavenia. Postupom času si isto každý nájde výhody jednotlivých nastavení a bude ich používať podľa svojich potrieb. Občas je potrebné kliknúť na možnosť Aktualizácie, aby sme mali v PC vždy čerstvú verziu programu.

Pomoc - za touto ponukou sa skrýva Pomocník a Tutorial, bohužiaľ v anglickom jazyku. Pre neskoršie použitie je však dobré sa na tomto mieste zaregistrovať. S prihlasovacím menom a heslom sa potom budete prihlasovať ku svojmu účtu na webe. Zároveň ich budete potrebovať v prípade, že budete chcieť umiestniť vami vytvorené cvičenia na web výrobcu programu.

Aké druhy úloh program obsahuje?

JQuiz slúži na tvorbu úloh s možnosťou výberu správnej odpovede, krátkej slovnej odpovede a ich rôznych kombinácií .

JMix vytvára cvičenia s poprehadzovanými vetami. Môžete určiť toľko rozličných správnych odpovedí, koľko uznáte za vhodné, založených na slovách a interpunkcii základnej vety. Z pohľadu vyučovania dejepisu vidíme možnosti využitia tejto časti programu ako obmedzené (istý zmysel by JMix mohol mať pri testovaní žiakov so špecifickými výchovno-vzdelávacími potrebami), preto sa mu zvlášť venovať nebudeme.

JClose je určený na tvorenie klasických doplňovacích cvičení, keď sa v texte povynechávajú slová, resp. v slovách písmená, ktoré následne testovaný dopĺňa. Vynechané slová či písmená môžu obsahovať nápovedu.

JCross sú klasické kriskrosy, teda krížovky, do ktorých sa dopĺňajú slová podľa nápovedy. V prípade ťažkostí môžu žiaci použiť pomoc, ktorá im vpíše do tajničky písmeno.

JMatch slúži na vytváranie cvičení, pri ktorých sa spájajú navzájom súvisiace slová do dvojíc.

Masher je tá časť programu, ktorá sa nezaobíde bez zakúpenia licencie. Umožňuje vytvárať celé lekcie s nadväzujúcimi cvičeniami a uploadovať ich neobmedzene na server výrobcu softvéru.

Základná ponuka cvičení v položke Hot Potatoes vyzerá takto:

Potatoes	Možn
Calify JQuiz	
Scioze JCloze	
JMatch	1
🖲 JMix	
Cross 🖉	
Sea Mashe	r

Obr. 7.6 Základná ponuka cvičení



Tvorba testov a cvičení

V tejto časti si ukážeme prácu vo vybraných častiach programu Hot Potatoes. Tých, ktoré sa dajú zmysluplne využiť na vyučovaní dejepisu. Konkrétne pôjde o vytváranie klasických testov, kriskrosov, dopĺňania textov a vytvárania dvojíc slov. Po zvládnutí týchto častí bude práca s každou ďalšou časťou pre vás hračkou.

JQuiz

JQuiz slúži na vytváranie klasických testov so štyrmi druhmi odpovedí: Výber odpovede, Krátka odpoveď, Viac správnych a Hybrid.

Hlavné okno programu vyzerá takto:

🖲 JQuiz: [Bez mer	na]			
Súbor Úpravy	Vložiť Správa otázok M	ožnosti Pomoc		
1 🗠 🕞 😫		B B	🎬 🖉 🎆 😘 🤻 🤶	
Názov	A			в
Q1 c ‡	D			✓ Výber odpovede ▼
÷ [Odpovede		Spätná väzba	Nastavenia
A	E	*	F	Správne
в		*		▲ Správne
c		•		▲ Správne
D		*		Správne
			Konfig: english6.cfg	

Obr. 7.7 Hlavné okno JQuiz

- A. Sem vpíšete názov vytváraného testu.
- **B.** Tu si vyberiete druh odpovede. Máte na výber 4 možnosti:
 - a) Výber odpovede úlohy s výberom jednej správnej z viacerých odpovedí alebo odpovede typu áno-nie

- b) Krátka odpoveď úlohy, v ktorých musí žiak vpísať krátku odpoveď
- c) Hybrid je kombináciou prvých dvoch, po dvoch nesprávnych krátkych odpovediach sa automaticky zmení úloha na typ Výber odpovede
- d) Viac správnych úlohy s viacerými správnymi odpoveďami, ktoré musia byť na dosiahnutie 100% úspešnosti označené všetky. V jednom cvičení môžete v prípade potreby použiť aj viac typov odpovedí.
- C. Posun po otázkach.
- **D.** Sem sa vpisuje znenie otázky.
- **E.** Tieto okná slúžia na vpísanie jednotlivých možností odpovedí. Vpíšete sem toľko odpovedí, koľko možností chcete žiakovi ponúknuť na výber.
- F. Tu sa môže (aj nemusí) vpísať text, ktorý má byť spätnou väzbou pre žiaka po označení príslušnej odpovede. Môže tu byť komentár v prípade nesprávnej odpovede alebo pochvala v prípade odpovede správnej.
- G. V príslušnom políčku nesmiete zabudnúť označiť správnu odpoveď alebo odpovede (podľa toho, aký druh odpovedí sme zvolili). V prípade, že by ste zabudli, pri ukladaní cvičenia vás na to program upozorní.

Po vytvorení otázok a označení správnych odpovedí máte základ cvičenia hotový. Môžete pristúpiť ku konfigurácií výstupov. Pokiaľ by ste nič viac nemenili a rovno vytvorené cvičenie vyexportovali do podoby webovej stránky, bolo by funkčné, pripravili by ste sa však o možnosť úprav, spestrenia úloh vlastnými poznámkami a podobne.

Pre úpravu výstupov kliknite na tlačidlo úpravy výstupov na hlavnej lište programu.

-8

Obr. 7.8 Tlačidlo úpravy výstupov

Následne sa vám otvorí okno úprav. V položke *Názvy/Inštrukcie* môžete ešte raz meniť názov kvízu a prípadne zadať žiakom inštrukcie o tom, ako majú s cvičením pracovať. Túto možnosť odporúčame naozaj využiť, najmä na objasnenie, čo vlastne od žiaka chcete, ako sa s cvičením pracuje. Vami zadaný text bude mať stále pred sebou v hornej časti cvičenia. Pozor, pri prvom spustení JQuiz bude text v angličtine. Treba ho vymazať a napísať slovenskú nápoveď. Tak, ako ju tam vpíšeme, sa bude automaticky používať pri každom ďalšom spustení. Samozrejme, kedykoľvek sa dá meniť alebo upravovať.

Položka *Pomôcky/Spätné* väzby slúži na úpravu hlásení a správ, ktoré dostáva žiak od programu v priebehu práce. Tu môžete cvičenie veľmi pekne spestriť napr. rôznymi populárnymi slovnými spojeniami, ktoré budú reakciou na žiakove odpovede. Zároveň tu opravíte prípadné drobné chybičky v preklade programu.

Položka *Tlačidlá* slúži rovnako ako predchádzajúca položka, len v nej upravujete texty v jednotlivých tlačidlách cvičenia. Zaujímavou možnosťou je funkcia Prilep, keď namiesto textu v tlačidle môžete vložiť obrázok. Rozhodne to stojí za vyskúšanie.

Využitie informačných a komunikačných technológií v predmete

DEJEPIS PRE ZÁKLADNÉ ŠKOLY

ary rincp				
lázvy/Inštrukcie P	môcky/Spätné väzby	Tlačidlá Vzhľad Čas	ovač Iné Zvyk	CGI
Názov cvičenia:				
Test				
Inštrukcie: Test pozostáva z	24 otázok. Na ich	vypracovanie máš 15 mi	nút. Test sa vypracov	váva tak, že 🔺
	ku s možnosťami vý	beru odpovede, klikneš	na správnu odpoveď.	Pokiaľ
pokiaľ máš otáz možnosti nie sú chyby. Inak počí dopisovalo slovo Ak si len vybera klikni na tlačidlo nápovedu. Po kl	do bieleho prázdné tač odpoveď vyhodn klikneš na tlačidlo /la z viacerých moži ĎALŠIA OTÁZKA. / knutí na tlačidlo NÁ	ho políčka vpisuješ slov otí ako nesprávnu. Po z Potvrď odpoveď. Dozvie ností, dozvieš sa, či si o Ak náhodou nevieš správ POVEDA sa ti odkryje j	o. Pozor, musí byť n odpovedaní otázky, v š sa, či si odpopveda odpovedal/la správne vnu odpoveď, môžeš prvé písmeno správne	apísané bez v ktorej sa ≡ al/la správne. hneď. Potom použiť ej odpovede.



Farebnú úpravu úlohy vykonáte v položke *Vzhľad*. Tu nastavíte farbu pozadia, písma a všetkých ostatných objektov cvičenia. Veľmi vhodné, kvôli estetickému dojmu, je použiť namiesto klasických farieb obrázok.

Časový limit pre cvičenie zadáte (nemusíme) v položke Časovač.

Záverečné nastavenie vykonáte v položke *Iné*. Tu sa dá nastaviť napríklad mixovanie otázok, odpovedí, priebežné zobrazovanie skóre a podobne.

Po vytvorení a nastavení úlohy prikročíte k jej uloženiu, resp. exportu do podoby webovej stránky.

Pre prípad, že by ste chceli niekedy v budúcnosti cvičenie upravovať, je dobré uložiť si ho v predurčenom formáte .jqz. Úprava webovej stránky by bola veľmi náročná, dovolíme si povedať že viac-menej nemožná. Uloženie aj export do podoby webovej stránky vykonáme z hlavného programu kliknutím na položku *Súbor*.

Využitie informačných a komunikačných technológií v predmete

DEJEPIS PRE ZÁKLADNÉ ŠKOLY

Súbor Úpravy Vložiť	Správa otázo
1 Nový	Ctrl+N
C Otvor	Ctrl+O
🚽 Ulož	Ctrl+S
🕄 Ulož ako	
Vlož text na čitanie	Ctrl+R
💟 Vlož metadáta	Ctrl+M
Pripoj Súbor	
🐺 Vytvor Web stránku	•
Z Create Zip Package	F7
SCO 1.2 Create SCORM 1.2 Pa	ckage F8
📇 Exportuj pre Tlač	Ctrl+P
Exportuj pre WebCT	
🔶 Koniec	Ctrl+Q

Obr. 7.10 Ponuka Súbor

Tu vyberáte pre uloženie položku *Uložiť ako*, pre vytvorenie webovej stránky *Vytvor* webovú stránku a pre tlač, resp. úpravy v nejakom textovom editore *Exportuj pre tlač*.

V prípade exportu pre tlač sa vám cvičenie hneď nevytlačí, ale v podobe textového súboru uloží do schránky a po otvorení čistého dokumentu ľubovoľného textového editoru Word, Writer, ... ho môžete vlepiť a ďalej upravovať ako bežný textový súbor.

Pokiaľ ste sa rozhodli pre vytvorenie webovej stránky, po jej vytvorení máte možnosť prezrieť si cvičenie v okne prehliadača vo vlastnom počítači, resp. rovno ho načítať na server poskytovanými autormi programu s použitím vlastného prihlasovacieho mena, ktoré ste si vytvorili pri registrácii programu.



Obr. 7.11 Okno s možnosťou exportu a prezretia cvičenia

Po umiestnení cvičenia na web môžu žiaci pracovať, keď si do okna prehliadača vpíšu adresu cvičenia, ktorú automaticky získate po umiestnení stránky na domovský web Hotpotatoes, alebo si ju zapíšete po umiestnení stránky na vami vybraný ľubovoľný priestor na webe.

Hotové cvičenie v podobe webovej stránky môže vyzerať takto:



Obr. 7.12 Hotové cvičenie

JCross

Ako sme už uviedli, JCross slúži na vytváranie krížoviek typu kriskros. Jeho základné okno vyzerá takto:



Obr. 7.13 Hlavné okno JCross

- A. Do tohto okna zadáte názov krížovky.
- **B.** Kliknutím na túto ikonu sa vám otvorí okno na automatické zadávanie slov do mriežky. Do neho vpíšete slová, ktoré chcete, aby ich žiaci doplnili do krížovky.

Vytvor mriežku krížovky automaticky Vlož každé slovo alebo slovné spojeni do samostatného riadku:	ie ie
LÉNO ^	🌂 Urob mriežku
	Počet slov použitých v najlepšom O/O výsledku:
ilna veľkosť mriežky: 20 💉	Stop teraz to je dostatočne dobr

Obr. 7.14 Okno vkladania slov

Po ich vpísaní kliknete na *Urob mriežku*. Program za vás vytvorí kriskros v ktorom sú požadované slová. Tu chceme upozorniť, že najmä pri zadávaní mien a poradových čísiel panovníkov môže dôjsť k nezrovnalostiam. Program totiž vpisuje písmená do jednotlivých okienok za sebou bez medzier (ako ktorákoľvek krížovka), vždy veľkým tlačeným písmom, takže meno Jozef II. by vpísal ako JOZEFII. Preto je vhodnejšie i napriek zvyklostiam, uvádzať poradie panovníkov arabskými číslicami, v našom prípade ako Jozef2. Žiakov na to môžeme upozorniť textom v úvode v časti *Názvy/Inštrukcie*. Rovnako si treba uvedomiť, že aj dvojslovné pomenovanie spanilé jazdy budú v kriskrose vystupovať ako SPANILÉJAZDY, teda bez medzery. Na druhej strane je jedno, či budete slová zadávať veľkými alebo malými písmenami, v hotovom kriskrose sa automaticky zmenia na veľké.

C. Vlož kľúče. Po kliknutí na toto tlačidlo sa vám otvorí okno, kde ku každému slovu z krížovky vpíšete nápoveď, ktorá má žiaka naviesť na dané slovo.

Využitie informačných a komunikačných technológií v predmete

DEJEPIS PRE ZÁKLADNÉ ŠKOLY

<u></u>	Vlož kľúče	No. C. L		
Ú	pravy Vlo	žiť		
	Naprieč	Slová	Kľúče	
	1	PRIVILÉGIUM		
				√ OK
	Dolu	Slová	Kľúče	
	2	LENO		
				A (0)/
				V OK
				-
	,		<u>✓ 0</u> K	Annual I

Obr. 7.15 Okno vkladania kľúčov

Túto nápoveď žiak uvidí, keď umiestni kurzor myši na číslo v riadku alebo stĺpci. Vždy, keď vložíte ku slovu kľúč, kliknite na tlačidlo OK, ktoré sa nachádza vpravo od okna. Po vpísaní všetkých kľúčov k odpovediam kliknite na tlačidlo OK ktoré sa nachádza v dolnej časti okna a kriskros máte hotový. Pokiaľ by ste na niektorý kľúč zabudli, program vás na to upozorní. Export do podoby webovej stránky, grafickú úpravu, úpravu výstupov už ovládate z predchádzajúcej kapitoly.

Vytvorený kriskros potom môže vyzerať takto:



Obr. 7.16 Hotové cvičenie JCross

Práca s týmto typom úloh má oproti predchádzajúcej jednu odlišnosť. V prípade, že žiak nevie správne slovo, môže použiť nápoveď. Tá mu odkryje prvé písmeno z požadovaného slova. Pokiaľ mu to nestačí, môže pomocou nápovede odkryť ďalšie a ďalšie písmeno. Každé použitie nápovede však znižuje úspešnosť riešenia. Na to treba rozhodne žiaka upozorniť v položke *Názvy/Inštrukcie*.

JCloze

JCloze slúži na vytváranie cvičení, v ktorých sa vynechajú slová alebo písmená v texte a úlohou žiakov je ich doplniť. Okno programu vyzerá takto:

JCloze: [Bez mena]	And a second	X
Súbor Úpravy Vložiť Možnosti Pomo	:	
12 🖻 🖬 🖉 🖉 🕴 🗠 🐰	h 🗈 🗃 🥔 🎆 🖍 🎙 🖉	?
Názov	Α	
	В	
	1	
	7 Diera 🚀 Vyr	naž diery
■ Zruš diery	Auto-Diery	≪a Ukáž slová
	Konfig: english6.cfg	

Obr. 7.17 Hlavné okno JCloze

- A. Do tohto okna zadáte názov cvičenia.
- B. Okno do ktorého sa vpisuje text na dopĺňanie. Za najvhodnejší postup považujeme napísať si najskôr celý text (samozrejme, funguje aj možnosť nakopírovať ho sem) a potom pomocou myši označovať jednotlivé slová, ktoré chceme v texte vynechať. Po označení myšou a kliknutí na tlačidlo *Diera* sa vám otvorí okno, do ktorého môžete (nemusíte) zadať nápoveď k danému slovu ako aj alternatívne odpovede.

Alternatívne slová	
~ % B B .	
Diera #	5 🗘
Slovo	Edvarda
Kľúč	
Al	ternatívne správne odpovede
2	
3	
	✓ <u>O</u> K ? Pomoc

Obr. 7.18 Okno pre zadávanie kľúčov a alternatívnych odpovedí

V tomto type cvičenia treba brať do úvahy, že znenie odpovede musí nie vždy byť jednoznačné. Napríklad ak je odpoveďou meno Ladislav IV. Kumánsky, treba zvážiť, či žiakom nebudeme tolerovať aj odpovede Ladislav IV., Ladislav 4., Ladislav Kumánsky a pod. V prípade, že áno, je ich potrebné vpísať ako správne možnosti odpovedí, poprípade im vyšpecifikovať v nápovede, ako majú uvádzať mená panovníkov a pod.

Po označení dier – slov, ktoré budú v cvičení vynechané a po zadaní kľúčov a alternatívnych odpovedí vyzerá okno programu takto:

😅 JCloze: C\Users\bigboss\Desktop\nove_testy4\slovensko_po_vojne_Hot_Pot\doplňovačka\slovensko_po_vojne.jcl		
Subor Upravy Viozit Moznosti Pomoc		
Názov Slovensko po 2. svetovej vojne		
Komunisti sa dlhodobo, už počas druhej svetovej vojny, pripravovali na prevzatie moci v štáte. Úzko spolupracovali so stalinským <u>Sovietskym</u> zväzom, snažili sa narušovať činnosť ostatných politických strán po roku 1945 združených v tzv. <u>Národnom fronte</u> . V prvých povojnových voľbách získali v Česku 40% hlasov. Na Slovensku zvíťazila <u>Demokratická strana</u> . 2. júla 1946 sa vtedajší predseda Komunistickej strany Česko-Slovenska (KSČ) <u>Klement Gottvald</u> stal predsedom vlády. Komunisti využívali roztrieštenosť vtedajších demokratických politických strán, faktickú neexistenciu opozície, povojnový radikalizmus a "mníchovské sklamanie" a nerozhodnosť chorého prezidenta Edvarda <u>Beneša</u> .		
Vo februári <u>1948</u> , keď nastala vládna kriza pre uznesenie o Bezpečnosti z 13. februára 1948, došlo k sérii udalostí, ktoré viedli k úplnému prevzatiu moci v štáte komunistami. Tieto udalosti boli dovřšené <u>25. februára</u> , kedy prezident prijal demisiu <u>nekomunistických</u> ministrov a doplnil vládu kandidátmi navrhnutými komunistami. <u>Pražská</u> jar sa nazýva obdobie od konca roku 1967 do okupácie Česko-Slovenska v auguste 1968. V týchto mesiacoch došlo postupne k uvoľneniu polítickej situácie v Česko-Slovensku, demokratizácii spoločnosti a k pokusu o opatrnú reformu socialistického politického svstému.		
V Česko-Slovensku zavišila obdobie otepľovania v záujmovej sfére ZSSR jeho vtedajších satelitov. To bolo umožnené politickým uvoľnením v ZSSR, ktoré otvoril jeho najvyšší predstaviteľ Nikita Sergejevič <u>Chruščov</u> po smrti Stalina. Na čele tzv. reformných komunistov stál Slovák <u>Alezander Dubček</u> . Výsledkom reforiem bolo okrem iného zavedenie slobody slova, tlače, obnova cirkvi a ďalšie reformy. Sovietsky zväz v spolupráci s ostatnými štátmi vojenskej organizácie <u>Veršavská</u> zmluva na pokus o reformu zareagoval útokom proti Československu. V noci z 20. na 21. <u>augusta 1966</u> vpadli vojská do Československa. Bol to začiatok konca reforiem. Postupne sa k moci dostali komunisti verní Moskve vedení Gustávom <u>Husákom</u> . Začalo sa obdobie návratu do obdobia pred rokom 1968 nazývané <u>normalizácia</u>		
∠ Diera 2		
Ex Zruš diery Auto-Diery ←을 Ukáž slová		
Konfig: english6.cfg		

Obr. 7.19 Okno programu s vloženým textom a označenými dierami

Súčasťou je automatické bodovanie. Program umožňuje vynechanie vybraných slov alebo automatické vynechanie každého x-tého slova.

Po prípadnej úprave výstupov (úprava inštrukcií, spätných väzieb, textov v tlačidlách, vzhľadu a pod., ktorú už poznáme z predchádzajúcich typov cvičení) môžete cvičenie exportovať do podoby webovej stránky. Hotové cvičenie bude vyzerať takto:

Doplňovačk	a	
Vpíš do prázdnych políčok chýbajúce slová. Pokiaľ sa vedľa políčka nachádza tlačidlo s otáznikom, odpoveď má kľúč, ktorý ťa na správnu odpoveď môže naviesť. Pokiaľ nevieš odpoveď, použi tlačidlo Nápoveda. Bude ti postupne odkrývať pismená z požadovaného slova. Ale pozorí Každé odkryté pismeno zniži tvoju celkovú úspešnosť. Keď vpíšeš všetky slová, klikni na tlačidlo Odoslať odpovede.		
Komunisti sa dlhodobo, už počas druhej svetovej vojny, pripravovali na prevzatie moci v š sa narušovať činnosť ostatných politických strán po roku 1945 združených v tzv. hlasov. Na Slovensku zvíťazila [?] stal predsedom vlády. Komunisti využívali roztrieštenosť vled povojnový radikalizmus a "mnichovské sklamanie" a nerozhodnosť chorého prezidenta E	táte. Úzko spolupracovali so stalinským zväzom, snažili [?] V prvých povojnových voľbách ziskali v Česku 40% edseda Komunistickej strany Česko-Slovenska (KSČ) ajších demokratických politických strán, faktickú neexistenciu opozície, dvarda	

Obr. 7.20 Hotové cvičenie JCloze

JMatch

JMatch slúži na vytváranie cvičení typu "vytvor správne dvojice" alebo "usporiadaj slová". Základom sú dva stĺpce slov. Do ľavého sa vpisujú pevne určené slová, do pravého ich úmyselne poprehadzované dvojice. Okno programu vyzerá takto:

👅 JMatch	: [Bez m	ena]				X
Súbor Ú	lpravy	Vložiť Správa položiek	Možnosti I	omoc		
🍵 🕒		◇凝磁↓ ▼		8 🎬 🛃 🎆 🖍	₽8	?
Náz	ov	A				
		Vľavo (usporiadané) p <mark>olo</mark> žky	Vpravo (pomiešané) pol	ožky	Fix
▲ ▼	1	В	* *	С	*	
	2		* *		*	
	3		* *		* *	
	4		* *		*	
	5		*		*	
		()bvy <mark>klý:</mark>	???	*	
			Ко	nfig: english6.cfg		

Obr. 7.21 Hlavné okno JMatch

130

- A. Do tohto okna vpíšete názov cvičenia.
- **B.** Do tohto stĺpca vpisujete slová, ktoré majú pevnú pozíciu, slová, ktorým budete priraďovať dvojicu z vedľajšieho stĺpca.
- C. Do tohto stĺpca vpisujete pohyblivé slová, slová, ktoré budete priraďovať k ich dvojici v ľavom stĺpci. Do tohto stĺpca vpíšete slová tak, aby boli oproti sebe vždy správne dvojice. Program potom pravý stĺpec premieša za vás.

Výsledné cvičenie môže mať tri podoby. Buď sú to klasické dva stĺpce slov, kde žiaci pohybom myši priťahujú slová z pravého stĺpca k slovám zo stĺpca ľavého. Táto podoba sa javí ako efektnejšia, ale menej prehľadná v prípade, že je v stĺpci príliš veľa slov. Žiak je potom obmedzený veľkosťou obrazovky a môže sa stať, že nevidí celý stĺpec naraz, čo značne sťažuje orientáciu v slovách.



Obr. 7.22 Hotové cvičenie JMatch, typ Presúvacia webstránka

V prípade, že slov v stĺpci máte viac, je vhodnejšie použiť ako výsledok exportu do podoby webovej stránky klasickú webstránku. V tomto prípade cvičenie zaberie oveľa menej miesta a žiaci slovám z ľavého stĺpca vyberajú dvojicu z rozbaľovacej ponuky v pravom stĺpci. Na druhej strane ale môže byť tento typ pre niektorých žiakov menej prehľadný. Využitie informačných a komunikačných technológií v predmete

DEJEPIS PRE ZÁKLADNÉ ŠKOLY



Obr. 7.24 Hotové cvičenie JMatch, typ Webstránka

Tretia možnosť, vytvorenie Flashcard cvičenia, je z hľadiska využitia na dejepise málo vhodná.

Klávesové skratky

Pri väčšine príkazov môžete použiť klávesové skratky, ktoré v prípade, že si na ne zvyknete, značne urýchlia vašu prácu. Medzi najpoužívanejšie patria tieto:

Nápoveda	F1
Vytvor cvičenie ako webstránku	F6
JMatch – vytvorenie cvičenia Drag/Drop	Ctrl+F6
JMatch – vytvorenie cvičenia Flashcards	Shift+F6
Pridať text na čítanie	Ctrl+R
Export do schránky	Ctrl+P
Vystrihnúť	Ctrl+X
Kopírovať	Ctrl+C
Vložiť	Ctrl+V
Ukončiť program	Ctrl+Q



Časové obmedzenie

Väčšine cvičení môžete nastaviť čas vyhradený na riešenie úloh. Vykonáte tak pomocou voľby *Časovač*, ktorá sa nachádza v záložke pri konfigurácii cvičenia. Žiak po vypršaní časového limitu môže síce s cvičením pracovať, ale hodnotenie sa mu už nemení.

ravy Prilep			
lázvy/Inštrukcie Pomôcky	/Spätné väzby Tlačidlá Vzhľa	d Časovač Iné Zvy	k CGI
Časový limit			
Zadaj časový limit	pre cvičenie		
Minúty: 1			
Sekundur 0			
Genality. Jo			
Tvoj časový limit skor	nčil:		
Tvoj čas uplynul!			
			1 -



Vloženie textu

V niektorých prípadoch je vhodné, aby žiaci mali k dispozícii tex,t ku ktorému bolo cvičenie vytvorené. Tento text môžete do cvičenia vpísať alebo nakopírovať z iného zdroja pomocou príkazu *Vlož text na čítanie* z ponuky *Súbor*.

Vloženie obrázku

Vkladanie obrázku sa vykonáva pomocou príkazu Vložiť. Máte k dispozícii dve možnosti. Buď vyberiete obrázok uložený v PC, potom ale musíte dbať na to, aby obrázok a cvičenie, ktoré vytvárate, boli uložené v rovnakom priečinku, alebo vložite obrázok z webu pomocou jeho adresy.

Obrázky môžu byť súčasťou otázky, odpovede alebo v niektorých prípadoch aj nápovede. Môžu otázku ilustrovať, alebo môže otázka smerovať priamo na obrázok.

Využitie informačných a komunikačných technológií v predmete DEJEPIS PRE ZÁKLADNÉ ŠKOLY

gulagjpg		
Poloha obrázku C Vľavo C Na stred C Vpravo C [Žiadne]	Šírka 238 Výška 300 Vúška 300 Udržuj pomer vzhľadu Celý text gulag.jpg vojenie URL gulag.jpg	
	Nazovjgulag	

Obr. 7.25 Okno vkladania obrázkov

Práca s webovým rozhraním programu

Ako sme v úvode uviedli, program núka aj v neplatenej verzii miesto na umiestnenie piatich súborov. Zároveň aj prepracované rozhranie rozdelené na triedy, skupiny, rozdielne prístupové práva a ďalšie zaujímavé veci. Aby ste ich mohli využívať, je potrebné vytvoriť si účet na www.hotpotatoes.net. Najjednoduchšie je to vykonať po vytvorení vášho prvého cvičenia a jeho exporte do podoby webovej stránky.

asledujúce súbory boli v :\\slovensko_po_vojne	ytvorené: _Hot_Pot\kriskros\slovensko_po_vojne.htm
o chceš robiť?	
Prez	ri cvičenie v mojom prehliadači
🕅 <u>N</u> ačítaj súl	bor do hotpotatoes.net Web stránky
	M NET

Obr. 7.26 Okno Prezri alebo Načítaj cvičenie

V okne kliknete na Načítaj súbor do hotpotatoes.net. Otvorí sa vám ďalšie okno, v ktorom si zvolíte meno, zakliknete možnosť vytvor pre mňa demo účet na hotpotatoes.net.

konia	17.53		
notpotatoes.ne	et heslo:		
Vytvor pre r	nňa demo účet na ho	tpotatoes.net.	ŝ

Obr. 7.27 Okno, kde si vyberiete možnosť vytvorenia demo účtu

Program sa pripojí na internet a po krátkom čakaní vygeneruje heslo:

Informatio	on 💌
1	Toto je heslo pre demo účet: WBPRCZPN . Prosím, zapíš si ho, aby si ho nezabudol.

Obr. 7.28 Okno s vygenerovaným heslom

Potom si vyberiete, či chceme vytvoriť verejnú stránku, alebo stránku chránenú heslom, pomenujete triedu.



Obr. 7.29 Okno s výberom druhu stránky

Následne vás program informuje o adrese umiestnenia súboru:

JCross	
Tvoj súbor je úspešne tu: http://uk1.hotp	otatoes.net/ex/52895/CGFRNKIE.php. URL bol umiestnený na ploche.

Obr. 7.30 Okno s informáciou o adrese umiestneia súboru

Týmto krokom ste zabili naraz dve muchy. Umiestnili ste na web svoje prvé cvičenie a zároveň ste si vytvorili účet. K nemu sa dostanete cez rozhranie stránky www.hotpotatoes.info. Ku svojmu účtu sa dostanete zadaním prihlasovacieho mena a hesla po kliknutí na tlačidlo *Login*:

hotpotatoes.net		Home	Help	Contact Us
/	Welcome t	o hotpotatoes.net		
Teacher Account	What is hotpotatoes.net?		_Stude	nt-Login_
Login User Name:	For more information about hotpotatoes.net a home page at www.hotpotatoes.net.	nd related products and services, please see our	User Name: majokral	_
konig	hotpotatoes.n	et uses PHP and MySQL	Password:	
Password:	by php	POWERED BY	L	og In
Log In Change Password			Change	Password

Obr. 7.31 Prihlásenie sa k účtu hotpotatoes

Tu netreba zabudnúť, že sa prihlasujete ako učiteľ, nie študent, takže meno a heslo vpisujete do políčok naľavo. Meno zadávate také, aké ste si zvolili pri vytváraní demo účtu, heslo také, aké vám program vygeneroval. Je trocha krkolomné, ale nie je problém ho zmeniť v časti Change Password po oknom prihlasovania.

Po prihlásení sa dostávate do hlavného rozhrania stránky. Tu sa môžete pohybovať po vlastných triedach a študentoch.



Obr. 7.32 Hlavné rozhranie účtu

Priečinok s vytvorenými cvičeniami otvoríte po kliknutí na položku Classes. Vyzerá takto:

		Account A	Aanagement Page for ma	jokral			
Account Home	Classes	Students	Pages	Assets	Settings		Log Out
Classes							
Class Name	Pages (click to view)		Students				
Class 1	[Nepomenované cvié	enie]		Send email	Edit	Delete	Results
Freate a new class							

Obr. 7.33 Stránka s vlastnými cvičeniami a triedami

Tu zobrazené cvičenia môžete mazať, upravovať a pod.

Pri všetkej prepracovanosti má celý systém v neplatenej verzii jednu chybu: obmedzený priestor. Päť cvičení v jednom demo účte môže byť málo, pokiaľ rátate s dlhodobým využívaním. Postup upload-použitie-vymazanie je zasa nepraktický a oberá o čas. Inou možnosťou je vytvoriť si viac účtov, napr. každý pre jednu triedu. Takýto postup je otázny z hľadiska licenčných podmienok. Poplatok za plnú verziu nie je vysoký, pohybuje sa okolo 50 dolárov, väčším problémom pre školy bude asi platenie systémom PayPal. Preto sa ako najjednoduchšie riešenie javí umiestňovanie vytvorených súborov na školský server, resp. nejaký free priestor na webe. S umiestnením na školský server určite ochotne pomôže administrátor. Zoznam serverov, ktoré poskytujú priestor zadarmo je pomerne dlhý, ich kapacita však býva obmedzená, rušivo môžu pôsobiť aj reklamné bannery, ktoré sú cenou za službu. Pre potreby vzdelávania umiestnili autori pár cvičení na free priestor od szm. Ich adresa je www.testydejepis.szm.sk.

Na záver treba skonštatovať, že tento text určite nepostihol všetky možnosti práce so softvérom. Je to program stále živý, neustále sa vyvíjajúci. Novšie verzie prinesú určite jeho ďalšie zlepšenia. Preto je potrebné sledovať jeho domovskú stránku. Okrem toho ďalšie rady, návody a hotové ukážky cvičení môžete vidieť napr. na týchto adresách:

http://web.uvic.ca/hrd/hotpot/wintutor6/tutorial.htm http://web.uvic.ca/hrd/hotpot/wintutor6/index.htm http://web.uvic.ca/hrd/hotpot/howto/mcquestion.htm http://hcmc.uvic.ca/clipart/ http://web.uvic.ca/hrd/hotpot/howto/msquestion.htm http://web.uvic.ca/hrd/hotpot/howto/audio.htm http://www.dy-tech.info/hotpot/quiz_page.html http://www.antoinevandinter.nl/schrijfopdracht_PB_vwo5/wat_is_een_elo.html http://biopuzzel.stmichaelcollege.nl/ http://www.newsroom101.com/ http://eolf.univ-fcomte.fr/

7.2.2 Test

Čo je program Test a ako pracuje?

Program test je jednoduchším českým príbuzným programu HotPotatoes. Slúži výlučne na vytváranie testov v offline podobe. V porovnaní s HotPotatoes má sparťanský výzor aj funkcie, svoje poslanie – testovanie žiakov - však plní stopercentne. Je k dispozícii na stiahnutie na adrese http://software.zocek.cz.

Inštalačný súbor má veľkosť cca 1,15 MB, takže jeho stiahnutie trvá len okamih. Program je free, čiže zadarmo. Pri práci s ním nie je potrebné pripojenie k internetu. Čo si však na rozdiel od HotPotatoes vyžaduje, je to, aby bol v každom PC, na ktorom chceme žiaka testovať, program Test nainštalovaný. Toto môže byť v niektorých prípadoch nepraktické, ale zvládnuteľné.

Systémové požiadavky sú rovnako ako program minimalistické. Prácu s programom zvládne s určitosťou každý PC, ktorý máte v škole. Aplikácia je vytvorená pre operačný systém Windows, korektne funguje vo verziách Windows XP, Windows Vista aj Windows 7. Bohužiaľ, podpora pre iné operačné systémy chýba. Pri troche snahy sa to však dá vyriešiť použitím emulačného, resp. virtualizačného softvéru.

Inštalácia a spustenie programu

Inštalácia programu je veľmi jednoduchá, celá prebieha v českom jazyku. Po odsúhlasení licenčných podmienok a výbere cieľového priečinka z ponúknutých druhov inštalácie odporúčame zvoliť plnú inštaláciu. Vyhnete sa tým prípadným problémom pri práci s programom. Táto možnosť je vhodná aj vzhľadom k tomu, že po inštalácii program zaberie cca. 2MB na disku, čo je určite zanedbateľné.

Po úspešnom nainštalovaní vám program ponúkne automatické spustenie. Pokiaľ tak urobíte (alebo neskôr, pri prvom spustení), otvorí sa vám hlavné okno programu.

138

Využitie informačných a komunikačných technológií v predmete

DEJEPIS PRE ZÁKLADNÉ ŠKOLY

💝 Hlavné me ? 🗾 🏹	😵 Vlastnosti testu 🛛 😵 🖾
Spustit' test	Základné informácie Meno testu: Novú test
Upravit' test	Počet odpovedí: 3
Vlastnosti testu	Kombinačné
Načítať test	Ochrana testu
Uložiť test	Heslo pre editáciu:
Vytlačit test	Hodnotenie Spôsob hodnotenia
Pomôcky	Chybove Bodove Percentualne
Nastavenie	2 do 80 🗭
Nápoveda	4 do 35 🕞
Informácie	Priebeh testu
Koniec	 Ľubobořný posun po otázkach Časové obmedzenie na otá ³⁰ C
All rights reserved. Všechna práva vyhrazena.	Casové obmedzenie test.

Obr. 7.34 Hlavné okno programu

Obr. 7.35 Vlastnosti testu

V ňom si hneď na začiatku v položke *Nastavení* zvoľte slovenčinu. Odteraz bude program s vami komunikovať po slovensky.

Základné nastavenia

Základné nastavenia vytváraného testu vykonáte v položke Vlastnosti testu v Hlavnom menu programu.

V položke Základné informácie zadávate názov testu, počet odpovedí a možnosť kombinácií. Prednastavený je počet odpovedí 3.

Položka Ochrana testu umožňuje test zakódovať a zaheslovať. Tým ho ochránite pred zásahmi zo strany šikovných žiakov, resp. v prípade, že dávate testy k dispozícii verejnosti zabezpečíte, že vám ich nikto nezmení.

Hodnotenie slúži na výber spôsobu hodnotenia testu. K dispozícii je hodnotenie chybové, bodové, percentuálne. Pri každej z uvedených možností si môžete prispôsobiť stupnicu. To je plusom oproti programu HotPotatoes. Žiak sa dozvie svoju známku okamžite. V prípade výberu bodového hodnotenia môžete pri vytváraní otázok každej prideliť inú bodovú hodnotu, čo test značne zobjektivizuje. Stupnica sa upravuje buď priamo, vpísaním číselnej hodnoty alebo pomocou posuvných tlačidiel.

V položke *Priebeh testu* môžete vybrať možnosť *Zobraziť odpovede*. V tomto prípade dostane žiak po každej odpovedi informáciu o tom, či odpovedal správne alebo nie. Zároveň po skončení testu uvidí celý test s jeho odpoveďami ako i so správnymi odpoveďami. V tomto prípade sa dá celý žiakov test aj s odpoveďami jednoducho vytlačiť. Ľubovoľný posun po otázkach znamená, že žiak sa bude voľne pohybovať po teste, čo nemusí byť v každom prípade výhodné, skôr to môže žiaka popliesť.

Časové obmedzenie sa dá nastaviť buď pre každú otázku alebo pre celý test.

Po týchto základných nastaveniach môžete pristúpiť k tvorbe samotného testu. Kliknutím na tlačidlo *Vytvoriť* sa vám zvýraznia všetky ponuky hlavného okna, čo vám umožní vytvoriť test.

Na záver k nastaveniam treba podotknúť, že všetko, čo ste teraz nastavili, budete môcť v prípade potreby neskôr upraviť.

Tvorba testu

Tvorbu testu spúšťate z *Hlavného menu* kliknutím na ponuku *Upraviť test*. Otvorí sa vám nasledujúce okno:

🐡 Upraviť test		-	-			
Otázka:					Body: 1	
Obrázok:						
○ Odpoveď č.1						
○ Odpoveď č.2						
○ Odpoveď č.3						
< Predchádzajú 1	Ďalši	• >>>	Pridat	Vložiť	Zmazať	Spät

Obr. 7.36 Okno pre vkladanie a úpravu otázok

Do okna *Otázka* vpíšete znenie otázky, na ktorú budú žiaci odpovedať. V prípade potreby je možné k otázke pripojiť aj obrázok. V tom prípade je treba zadať cestu k nemu. Odporúčame, aby boli obrázky uložené v jednom priečinku spolu s testom samotným. Pozor na formát, aplikácia podporuje formáty.jpg, .jpeg, .wmf, .bmp, .ico a .emf. Chýba teda podpora pomerne rozšíreného formátu .gif.

Položka *Body* bude aktívna, ak ste si zvolili bodové hodnotenie testu. Vtedy môžete prideľovať jednotlivým otázkam rôzne bodové hodnoty, podľa toho, akú vážnosť im pripisujete.

Po vpísaní možností odpovedí (tu sa vám zobrazí toľko možností, koľko ste si zadali pri nastavení vlastností testu) nesmiete zabudnúť označiť tú, ktorá je správna.

V prípade, že by ste na to zabudli, program vás na to na rozdiel od HotPotatoes neupozorní a pri vyhodnotení testu bude akúkoľvek odpoveď považovať za chybnú!

ờ Upraviť te	est	strong and interest and	? X				
Otázka:	ózka: Ako sa nazýval slovenský politik, predseda Demokratickej strany? Body: 1						
Obrázok:)brázok: C:\Users\bigboss\Desktop\nove_testy4\slovensko_po_vojne_program_test\ds.jr						
Odpoveď č.1 Jozef Lettrich							
Odpove	eď č.2	Andrej Hlinka					
Odpoveď č.3		Ján Ursíny					
< Predch	ádzajú	1 🗟 Ďalšia >>> Pridať Vložiť Zmazať	Spät				

Obr. 7.37 Hotová otázka s možnosťami odpovede

Prechod k zadávaniu ďalšej otázky urobíte kliknutím na tlačidlo *Pridať*. Takýmto spôsobom zadáte do testu požadované množstvo otázok. Po zadaní poslednej je test hotový.



Obr. 7.38 Hotová testová otázka tak, ako ju uvidia žiaci

Otázky môžete kedykoľvek upravovať, mazať, pridávať. Na to slúžia ostatné tlačidlá v tomto okne programu. Test sa ukladá vo vlastnom formáte programu. Pre prípad potreby je však možné uložiť ho aj vo formáte .rtf. Tento potom môžete upravovať ako klasický textový dokument v ktoromkoľvek textovom editore, napr. Word, Writer a pod. Vykonať to môžete z hlavného menu pomocou tlačidla *Pomôcky*.

💝 Pomocné n	?	<u>×</u>					
žiť test do formátu *.							
7							
Zavriet							

Po kliknutí na tlačidlo *Pripraviť* sa vám test zobrazí v okne programu a môžete ho ešte pred uložením editovať ako v ľubovoľnom textovom editore.

😵 Uložiť test do formátu *.rtf 🛛 💡 🗙						
1) Ako sa nazýval slovenský politik, predseda 🛛 🛁						
Demokratickej strany?						
a) Jozef Lettrich						
b) Andrej Hlinka						
2) Ktorá politická strana zvíťazila na Slovensku vo						
voľbách v roku 1946?						
a) Demokratická strana						
b) Komunistická strana c) Strana slobady						
3) Ktorý politik viedol po 2. svetovej vojne						
Komunistickú stnanu Československa?						
a) Klement Gottwald						
b) Viliam Široký						
c) Gustáv Husák						
4) Kedy sa odohral tzv. víťazný február, keď sa v						
ČSR dostali k moci komunisti?						
a) 28. 2. 1948 🔹						
Pripravit' Uložit' Zavriet'						

Obr. 7.40 Úpravy testu v okne Pripraviť

Spustenie vytvoreného testu

Vami vytvorený test uložíte buď do každého žiackeho PC, na ktorom budete žiaka testovať, alebo do učiteľského, prípadne na server spustíte ho po sieti.

Obr. 7.39 Uložiť vo formáte .rtf

Program sa spúšťa z hlavného menu tlačidlom *Spustiť test.* Po kliknutí na toto tlačidlo sa vám zobrazí ešte jedna malá ponuka. Vyzerá takto:

♥ Parametre testu
Parametre testu Počet otázok:
20
 Zamiešať otázky Zamiešať odpovede
Pokračovať

Obr. 7.41 Parametre testu

Tu si môžete vybrať, či sa majú v teste miešať otázky a odpovede. Je to veľmi vítaná možnosť, nakoľko tým znížite možnosť spolupráce žiakov pri testovaní, a to tým, že vedľa seba sediaci žiaci budú mať jednotlivé otázky v teste ako aj možnosti rozhádzané. Túto možnosť rozhodne treba využiť.

V testovacom okne sa žiak pohybuje pomocou myši. Správna odpoveď sa označí kliknutím do krúžku pri správnej odpovedi a potvrdením kliknutím na tlačidlo *OK*. V prípade, že ste v nastaveniach testu vybrali možnosť zobrazovania správnych odpovedí sa v dolnej časti okna zobrazí oznámenie o správnosti odpovede. K ďalšej otázke sa žiak dostane kliknutím na tlačidlo *Ďalší*. Pokiaľ je označená nesprávna odpoveď, je vyznačená červenou farbou. Zelenou farbou sa testovanému ukáže správna odpoveď. Dá sa síce označiť, ale na celkové hodnotenie testu to už nemá vplyv. Navždy zostane zaznamenaná nesprávna odpoveď. Počas celého testovania, ak ste takú možnosť vybrali, sa v pravom hornom rohu zobrazuje žiakovi zostávajúci čas testu. Čas na zodpovedanie otázky beží v spodnej časti testu. V prípade, že testovaný nestihne odpovedať v určenom čase, hodnotí mu test otázku ako zle zodpovedanú a jedinou možnosťou je prechod na ďalšiu otázku.

Po zodpovedaní poslednej otázky testovaný klikne na tlačidlo *Dokončiť*. Následne sa mu zobrazí jeho hodnotenie na základe stupnice, ktorú ste zadali v nastaveniach testu. Pokiaľ ste si vybrali aj možnosť zobraziť odpovede, ukáže sa mu aj kompletný test s jeho odpoveďami a ich správnymi alternatívami (obr. 7.43).



Obr. 7.42 Okno testu s odpoveďami

ờ Hodnoten	ie	Aprese and		8	×			
Správne:	3	Meno:						
Zle:	17	Dátum a čas:	15. 2. 2010 17:39:05					
Známka:	5	Poznámka:						
Znamka: 9 Poznamka: Meno:								
Upravit' i	nfo	Vytlačiť		Zavrie	۳			

Obr. 7.43 Vyhodnotenie testu

Pokiaľ potrebujete tlačený výstup, žiak si vpíše do okna vpravo hore svoje meno a test aj s výsledkami vytlačí.

Program test má v porovnaní s programom HotPotatoes značne obmedzené funkcie. Je však z dielne českých autorov, takže lokalizácia do slovenčiny je tu zvládnutá na jednotku. I napriek svojej jednoduchosti však program splní presne to, na čo je určený. Testovanie žiakov je s jeho pomocou jednoduché, rýchle a prehľadné.

7.2.3 WebQuestions 2

Čo je program WebQuestions 2 a ako pracuje?

Program WebQuestions 2 slúži na tvorbu jednoduchých testov s viacerými druhmi odpovedí. Výsledný test program ukladá vo vlastnom formáte .wq2 a zároveň vo formáte .html, čo je formát webovej stránky. Vytvorený test môžete spúšťať buď priamo v počítači, alebo ho umiestnite na nejaký priestor na webe a žiakov testujete online. Program ponúka niekoľko vzhľadov, variácií otázok, doplnenie otázky o obrázok, komentáre odpovedí a ďalšie zaujímavé funkcie, ktoré si postupne predstavíme. Výhodou programu je, že je k dispozícii zadarmo.



Obr. 7.44 Hlavné okno programu
Čo k jeho využitiu potrebujeme?

Tento program je vyslovene minimalistický. Tak výzorom, ako i nárokmi na techniku. Celý inštalačný súbor má menej než 1 MB. Oveľa viac miesta program nezaberie ani po inštalácii. Softvér funguje pod operačným systémom Windows, tak vo verzii XP, ako i Vista a Windows 7. Spustiteľný a využiteľný je na každom PC s niektorým s uvedených operačných systémov, nachádzajúcom sa v škole, či v domácnosti učiteľa.

Na prácu s hotovými testami je potrebný nejaký webový prehliadač. Softvér sme otestovali v prehliadačoch Opera, Mozilla Firefox, Safari , Internet Explorer i Google Chrome. Spustiť sa dá v každom z nich, 100% korektne funguje však len v Internet Exploreri. Ostatné prehliadače majú drobné problémy, ako napríklad načítanie pozadia stránky, pokiaľ pre test zvolíte vlastné a nestačí vám niektorý z motívov. Test však v každom prebehne korektne.

l keď sa dá vytvorený test spustiť lokálne, v PC, bola by škoda nevyužiť priestor na webe a netestovať žiakov online. Okrem priestore na školskom webe je k dispozícii niekoľko služieb, ktoré ponúkajú miesto zdarma. Vzhľadom k tomu, že vytvorené súbory nie sú nijako veľké, poskytovaný priestor vám určite postačí.

Stiahnutie a inštalácia

So stiahnutím tohto programu je trocha problém. Domovská stránka v podstate neexistuje, program je však pomerne obľúbený, takže je niekoľko stránok, odkiaľ sa dá stiahnuť, napr.: http://www.netnet.org/instructors/coursedev/webcourse/pagedesign.htm. Počas trvania projektu bude inštalačný súbor samozrejme umiestnený aj na jeho portáli. Po stiahnutí inštalačného súboru môžete pristúpiť k inštalácii. Keďže inštalácia prebieha v anglickom jazyku, popíšeme si ju podrobne.

V prvom kroku sa nám zobrazí uvítacia obrazovka. Po kliknutí na *Next* sa dostanete k licenčným podmienkam. Po ich prijatí kliknutím na Yes sa dostávate k výberu inštalačného priečinku.



Obr. 7.45 Uvítacie okno inštalácie

Please read the following important info	rmation before continuing.
Please read the following License Agre	ement. Use the scroll bar or press
the Page Down key to view the rest of	the agreement.
WebQuestions 2 License Agreen Before clicking on the 1 agree butt rest of this license agreement You agree to the following WebQuestions 2 is the work name of Clever Software, the WebQuestions 2 belong to D WebQuestions 2 belong to D WebQuestions 2 is freeware. distributed freely provided tha	ment on, you must read and agree to the of Daryl Rowland under his company refore all rights and copyrights for aryl Rowland/Clever Software. This means that the program may be it.
Do you accept all the terms of the preci	eding License Agreement? If you choose
No, Setup will close. To install WebQue	estions 2, you must accept this agreement.

Obr. 7.46 Licenčné podmienky

Tu odporúčame ponechať prednastavené hodnoty. Pokiaľ ste však zvyknutí inštalovať softvér na iný harddisk alebo partíciu ako C, chod programu to neovplyvní. V ďalšom kroku si z typov inštalácie vyberiete *Full – Plnú*:

Betup - WebQuestions 2		
Select Destination Directory Select the folder you would like Setup to	o install WebQuestions 2 to:	?
C:\Program Files\Clever Software\Web	Questions 2	
The program requires at least 1,3 MB of Click Next to continue, or Cancel to exit	disk space. Setup.	•
	< <u>B</u> ack <u>N</u> ext >	Cancel

Obr. 7.47 Výber inštalačného priečinka

🔒 Setup - WebQuestions 2		
Select Components Select the components you want to install, to install:	clear the components you do not want	?
Full ✓ Main Program Files ✓ Help File ✓ Additional Scheme Files ✓ Multi-Language Support	1, 0, 0, 0,	3 MB 1 MB 1 MB 0 MB
Current selection requires at least 1,4 MB of Click Next to continue, or Cancel to exit Set	f disk space. tup.	
	< <u>B</u> ack <u>N</u> ext >	Cancel

Obr. 7.48 Výber typu inštalácie

Výberom programovej skupiny sa inštalačné nastavenia končia a kliknutím na tlačidlo *Install* sa spúšťa samotná inštalácia programu.

Inštalácia slovenčiny

Program nemá vytvorenú oficiálnu slovenskú verziu. Preklad sa však robí veľmi jednoducho, a pomerne jednoducho sa do programu aj vkladá. Slovenský jazykový súbor si môžete stiahnuť tu: http://www.majokral.yw.sk/slovencina.zip, resp. zo stránky projektu.



Obr. 7.49 Options - Možnosti

V zozipovanom priečinku sa nachádza súbor slovensky.ini. Po stiahnutí priečinok rozbalíte a tento súbor nakopírujete do priečinka *Languages* v priečinku programu. Samotné poslovenčenie vykonáte kliknutím na položku *Tools - Nastavenia* hneď po prvom spustení programu. Z rozbaľovacej ponuky si vyberiete *Options – Možnosti.*

Options 💌
Options From here you can configure WebQuestions 2 Options
Default Save and Open Directory:
Colour Schemes:
 Autumnal Shades ▲ Blue Sky Blues Classic ✓ Default Scheme ✓ Default Scheme ✓ Default Scheme
Language File: C:\Users\bigboss\Desktop Load Default
<u>C</u> lose <u>Apply</u>

Obr. 7.50 Nastavenie cesty k slovenčine

V okne, ktoré sa nám otvorí vyberiete jazykový súbor – *Language file* kliknutím na tlačidlo *Load*. V ponuke sa preklikáte až k miestu, kam ste uložili súbor slovensky.ini a kliknete na tlačidlo *Apply* – *Aplikovať*. Od tohto momentu bude program s vami komunikovať po slovensky.

Pokiaľ by mal niekto záujem, môže si slovenčinu upraviť jednoduchou editáciou súboru Slovensky.ini.

Základné nastavenia

Základné nastavenia sa vykonávajú kliknutím na položku Nástroje. Tu si môžete v časti Nastavenia určiť výsledný vzhľad testu výberom z farebných vzhľadov, ako i priečinok, kam sa nám budú automaticky vytvorené testy ukladať.

- V položke Označkovanie testu môžete nastaviť obrázok pozadia testu, alebo vložiť HTML kód do stránky testu, aby bol kompatibilný s našimi ostatnými webstránkami, respektíve webstránkou, do ktorej test vkladáme.
- Položka Vložiť symbol sa používa vtedy, ak chcete vložiť do testu nejaký špeciálny symbol.

Týmto máte základné nastavenia hotové a môžeme pristúpiť k tvorbe samotného testu.

Tvorba testu

Test začínate tvoriť výberom ponuky *Vytvoriť nový WebQuestions kvíz.* V ďalšom kroku zadáte meno testu, autora, mail a popis testu. Tieto položky nie sú povinné, minimálne názov a popis by ste však zadať mali. V popise môžeme žiakom dať návod, ako sa má s textom pracovať. Ide o to, že postupne prídete k tomu, že tu existuje viac typov úloh, s ktorými by možno žiaci bez návodu pracovať nevedeli.



Obr. 7.51 Hlavné nastavenia kvízu

Po týchto krokoch sa posuniete ďalej a začnete vkladať otázky. Kliknutím na tlačidlo Pridať otázku sa vám otvorí Editor otázok.

150

Využitie informačných a komunikačných technológií v predmete

DEJEPIS PRE ZÁKLADNÉ ŠKOLY

Editor otázok Editor otázok Vám umožní pridávať a upravovať otázky vo Vašom kvíze
Detaily otázky Napíšte poradové číslo, alebo písmeno otázky a potom napíšte otázku.
Poradie otázky
Otázka: 📓
* *
Zrušiť <u>Ď</u> alej >

Obr. 7.52 Editor otázok

V ňom najskôr do okna Poradie otázky vpíšete poradové číslo (môže byť aj písmeno). Ďalšie otázky si bude program automaticky označovať sám. Potom vpíšete do ďalšieho okna a samotné znenie otázky. V prípade potreby môžete k otázke kliknutím na príslušnú ikonu pripojiť aj obrázok. Program podporuje všetky rozšírené formáty obrázkov ako .gif, .jpg, .jpeg, .bmp., ico, .wmf, .emf a iné. Absentuje medzi nimi čoraz populárnejší formát .png. Aj keď by s tým program nemal problém, pre prípad uploadu na webový server odporúčame mať uložené obrázky v jednom priečinku spolu s príslušným testom.

V ďalšom kroku vyberáte typ otázky. Tu máte na výber niekoľko možností:

Výber z viacerých možností – v tomto type úlohy bude žiak kliknutím vyberať z 2 až 4 možností správnej odpovede

Krátka odpoveď – v tomto type úlohy žiak do prázdneho okna vpíše správnu odpoveď. Treba tu upozorniť na to, že program pozná len jednu správnu odpoveď. Z toho môže napríklad pri písaní mena panovníka nastať problém, keď žiak Jozefa II. napíše ako Jozef II alebo Jozef 2. Na rozdiel od HotPotatoes aplikácia WebQuestions 2 nedisponuje možnosťami alternatívnych odpovedí, preto odporúčame tento typ otázky použiť len vtedy, ak je odpoveď jednoznačná.

Áno a nie – v tomto type úlohy žiak výberom Áno – Nie potvrdzuje správnosť, resp. nesprávnosť výroku, textu a pod.

Doplň slovo – v takejto úlohe bude z vety vynechané slovo, ktoré žiak musí vpísať do prázdneho okna. Vynechanie slova sa vykonáva tak, že najskôr vpíšete vetu celú a v ďalšom kroku myšou označíte tú časť, ktorú chceme vynechať.

V okne Otázky môžete zároveň jednotlivé otázky mazať, prípadne editovať.

Z nasledujúcich možno	stí si vyberte typ otázky:
Výber z viacerých m	Viacnásobný výber
Jednoduchá odpovec	Pri otázkach s viacnásobným výberom
Áno a nie	odpovedí môžete špecifikovať max. 4
Doplň slovo	možné odpovede s jednou správnou.

Obr. 7.53 Výber typu otázky

Po vložení všetkých otázok sa posuniete k výberu typu testu. Tu si môžete vybrať z dvoch možností:

Test na jednu stránku – vtedy žiak uvidí pred sebou celý test naraz. Keďže softvér nedisponuje možnosťou premiešavania otázok a odpovedí, túto možnosť odporúčame vtedy, ak ste si istí, že žiaci nemajú možnosť od seba odpisovať správne odpovede.

Otázka po otázke – v tomto prípade žiak vždy vidí len aktuálnu otázku, po teste sa posúva klikaním na tlačidlá *Ďalej* a *Späť*. Pri použití tohto typu sa môže objaviť hlásenie o funkčnosti testu výhradne v prehliadači IE 4 a vyššom, nie je to však pravda, test funguje aj v ostatných prehliadačoch uvedených v úvode.



Obr. 7.54 Výber typu testu

V ďalšom okne môžete zmeniť štýl kvízu. Je tu 9 položiek:

- Vzhľad tu môžete z rozbaľovacej ponuky vybrať z niekoľkých prednastavených vzhľadov testu.
- Názov testu môžete mu meniť font, štýl, veľkosť, farbu a zarovnanie textu názvu.
- Popis ako Názov testu.
- Autor ako Názov testu.
- Extra nastavenia farba pozadia stránky, oddeľovacia čiara, 3D efekty tieňovania.
- Čísla otázok ako Názov testu.
- Otázky ako Názov testu.
- Možné odpovede ako Názov testu.
- *Vyhodnotenie* text na označovacom tlačidle pre vyhodnotenie testu.



Obr. 7.55 Štýl kvízu

V ďalšom okne *Hodnotenie testu* nastavíte známkovanie testu, prípadne ho môžete zakázať. Jednotlivé stupne hodnotenia môžete okomentovať pre väčšiu výpovednú hodnotu. Hodnotenie po skončení testu, pokiaľ ho zaradíte, môže vyzerať tak, ako na obrázku 7.56.

localhost
Odpovede
Máte skóre 4 z 4
Tvoje hodnotenie je 1.
Otázka 1 - Správne.
Otázka 2 - Správne.
Otázka 3 - Správne.
Otázka 4 - Správne.
Zatvoriť
Powered by WebQuestions 2

Obr. 7.56 Vyhodnotenie testu



Obr. 7.57 Uloženie a vygenerovanie testu

V okne zadáme cestu k priečinku, kam chceme uložiť test pre ďalšiu prípadnú editáciu a tiež cestu, kam chceme uložiť vygenerovaný test vo formáte webovej stránky. Týmto krokom máme test hotový. Využitie informačných a komunikačných technológií v predmete

DEJEPIS PRE ZÁKLADNÉ ŠKOLY

Slovensko v 1. ČSR					
(o) majokral					
'tasta badeta myšou sahilhármű vády jodan a 3 posikkaných odpovedí. PO tom, ako hadeta mať tast hotorý, klikacta na tlačidío Mark Anavers a dozvieta za svoj ýpladok.					
1. Ako sa mazýval prvý prezident Slovenskej republiky?					
Fra					
. 2. Bol slovenský štát založený 14. 3. 19337					
 m.e Bromadné vyvraždovanie židov počas druhej svetovej vojny sa nazýva 	sto helokaust				
 Ako sa volal súber protižidovských opetrení prijatý ako zákon 196 					
židovský kódex					
Vyhodnoť test					

Obr. 7.58 Hotový test vytvorený v programe Webquestions 2

Na záver možno povedať, že program Webquestions 2 patrí najmä vzhľadom k svojej jednoduchosti medzi najvhodnejšie aplikácie svojho druhu. Nezaťažuje učiteľa zbytočne zložitými nastaveniami, testy v ňom vytvorené neodvádzajú pozornosť žiakov. Na druhej strane rozhodne nie je tak kompletný ani neobsahuje toľko druhov aktivít ako HotPotatoes. Pomerne veľkým nedostatkom je to, že žiak po vyhodnotení odpovedí môže na základe hodnotenia označiť správne ešte raz a dať test znova vyhodnotiť, teraz už so 100 percentnou presnosťou. To si musí ustriehnuť učiteľ, napr. s využitím niektorého z remote programov na sledovanie žiackej pracovnej plochy (Smart Class, Italc a i), ktoré sa nachádzajú vo výbave každej zodpovedne nainštalovanej počítačovej učebne.

Vo svete však i napriek týmto nedostatkom patrí program k obľúbeným, čo dokazuje to aj množstvo fór a portálov, ktoré sú zaplnené testami vytvorenými v tomto programe.

7.3 AKO BYŤ ON-LINE?

7.3.1 Aké sú možnosti?

Problematika online testovania je pomerne dôležitá, najmä vzhľadom k možnostiam, ktoré nami predstavované aplikácia ponúkajú. Po vytvorení testu a jeho exporte do podoby webovej stránky totiž nastáva problém: kam s testom?

Jediné ako-tak akceptovateľné riešenie ponúka program HotPotatoes, ktorého súčasťou je aj priestor na webe, ktorý je však obmedzený počtom 5 testov. Toto rozhodne nie je dostačujúce, ak online testovanie plánujete využívať pravidelne, dlhodobo a pre viac tried (možnosť práce online sa samozrejme netýka len testov, na web môžete rovnako umiestniť prezentáciu, galériu obrázkov či historických prameňov). Preto musíte hľadať náhradné riešenie.

Najjednoduchšie je umiestniť vytvorené testy na školský server. V súčasnosti však 80 % slovenských základných škôl server nemá. Výrazne lepšie na tom nie sú ani stredné školy.

Ďalšou možnosťou je využiť kapacitu školského webu. Tá je však v prípade používania domény .edu značne obmedzená (ak predpokladáme, že škola má na stránke umiestnené aj galérie, videá a pod.) Navyše, treba rátať s tým, že správca stránky, rovnako ako aj školského servera, nezverí bežnému učiteľovi do rúk prístupové mená a heslá k školským stránkam. Je tu síce možnosť vytvorenia akýchsi podstránok školského webu s obmedzenými možnosťami úprav, no toto je dosť prácne riešenie a vždy je závislé na ochote správcu.

Z nášho pohľadu učiteľov dejepisu, ktorí vymoženosti vlastných súborov umiestnených na webe využívajú už niekoľko rokov, sa ako najpraktickejšie javí využitie webového priestoru poskytovaného zdarma rôznymi servermi. Učiteľ si u nich vytvorí vlastné konto, ku ktorému potom pristupuje prostredníctvom nejakého FTP klienta bez toho, aby bol na niekom a niečom závislý. 24 hodín denne, 365 dní v roku. A to už stojí za trocha námahy, nie?

7.3.2 Kam umiestniť svoje materiály?

Zoznam serverov poskytujúcich voľné miesto na webe je pomerne rozsiahly, zároveň však pomerne dynamický a nestály. Služby voľného priestoru sústavne vznikajú a zanikajú, preto je dôležité, aby ste si vybrali server, ktorý je stabilný, u ktorého máte akú - takú istotu, že zo dňa na deň nezmizne. A samozrejme, všetko, čo umiestňujete na web je potrebné mať uložené aj v počítači, pre prípad potreby opätovného uploadu.

Pri využití voľného priestoru na webe treba mať na pamäti ešte jednu vec. Nič v skutočnosti nie je zadarmo. A tak aj prevádzka vášho webu bude niečo stáť. Cenou je umiestnenie reklamy, ktoré si poskytovateľ vyhradzuje ako svoje právo. Netreba sa však toho báť. Reklamy bývajú u väčšiny poskytovateľov nevtieravé, slušné a dajú sa vypnúť.

V súčasnosti z jazykovo dostupných služieb najlepšie podmienky núkajú nasledujúce slovenské a české servery:

- www.webzdarma.cz podľa podmienok reklamy, ktoré si môžete nastaviť od 250 do 500 MB.
- www.ic.cz 250 MB. Plusom je minimálna veľkosť reklamy. Spoľahlivá, otestovaná služba.
- www.szm.sk 500 MB. Spoľahlivá dlhoročná, autormi otestované služba.
- www.host.sk 250 MB. Niekoľko rokov v prevádzke.

Oveľa väčší výber je medzi zahraničnými službami. Tam je však háčikom potreba registrácie v cudzom jazyku. Pokiaľ ju užívateľ zvládne, celá ďalšia komunikácia so serverom pri umiestňovaní materiálov bude identická ako v prípade slovenských či českých serverov.

Po rozhodnutí, kam umiestnite svoje materiály a následnej registrácii, získate prístupové meno a heslo k vášmu účtu ako i ostatné údaje potrebné pre prenos súborov na web.

7.3.3 Ako umiestniť materiály na web?

Služba, ktorá vám pomôže umiestniť na náš web materiály sa volá FTP. Zabezpečí vytvorenie spojenia medzi vaším PC a serverom, na ktorom máte umiestnenú svoju stránku. Na to, aby ste ju mohli využiť, potrebujete nejaký program – klienta FTP.

FTP klient je zvyčajne súčasťou každého súborového manažéra – programu, ktorý sa používa na správu súborov v PC. Najpoužívanejším je v tejto oblasti **Total Commander**. Veľmi využívané je aj rozšírenie pre Mozillu Firefox, ktoré sa nazýva **Fire FTP**. Nech použijete akýkoľvek program, v drvivej väčšine budeme mať pred sebou dve okná – stĺpce so súbormi. Jeden predstavuje súbory vo vašom PC, druhý súbory na vašom priestore na webe.

Prenos súboru sa robí jednoducho. V okne, kde máte zobrazené súbory v počítači si vyberiete tie, ktoré chcete umiestniť na web a kliknete na tlačidlo kopírovať, tlačidlo, šípku, alebo iný symbol prenosu. Prebehne prenos a práca je hotová. Potom už len dáte žiakom adresu k potrebnému súboru a môžu pracovať.

Presný postup ako si umiestniť súbory na web si ukážeme v prostredí aplikácie Total Commander.

Po spustení programu sa nám otvorí hlavné okno programu. V ňom si najskôr vytvoríte FTP spojenie. V hlavnom okne kliknete na ikonu FTP, ktorá sa nachádza medzi ikonami v hornej časti. Otvorí sa vám okno, v ktorom si zvolíte možnosť *Nové spojenie*. Tu musíte zadať niekoľko povinných položiek pre vytvorenie FTP prenosu. Tieto zadávate len prvý raz, potom sa vám už bude FTP prenos spúšťať automaticky.

Do poľa *Relácia* zadáte názov FTP prenosu. Tento bude slúžiť len vám, aby ste rozoznali reláciu, pokiaľ budete prostredníctvom klienta spravovať viacero prenosov. Názov môže byť napr. Moje testy.

Názov hostiteľa je údaj oveľa dôležitejší. Bez jeho správneho vyplnenia sa k svojmu priestoru na webe nedostanete. Údaj, ktorý je sem treba vpísať, ste dostali po registrovaní, ak ho neviete, nachádza sa určite niekde v nastaveniach vášho účtu na serveri, kde sme si vytvorili miesto. Napr. v prípade umiestnenia materiálu na www.szm.sk má host vždy tvar ftp.szm.sk.

Používateľ je údaj, ktorý ste rovnako dostali pri registrácii. Zvyčajne (napr. aj u szm) je to to, čo sa nachádza pred adresou servera szm.sk, teda napr. dejepisnetesty. Pokiaľ by ste ho nevedeli, treba po ňom pátrať v užívateľských nastaveniach účtu na serveri, kde ste si vytvorili priestor. Určite tam je.

Využitie informačných a komunikačných technológií v predmete DEJEPIS PRE ZÁKLADNÉ ŠKOLY

Total Commander 7.50a - NOT	T REGISTERED				- 0 -×-
Files Mark Commands Net	Show Configuration Start				Help
2 88 🖲 🖬 😢 14	1 🐁 🗢 🔿 🖨 🖨 🚳 🚳 1	x 💥 🦛 🖉			
□ c ▼ [_žiaden] 24 689 288	8 kB z 70 163 852 kB voľné	- N	□ c ▼ [_žiaden_] 24 689 288 kB z 70 163 852 kt	8 voľné	N
c:.*		* •	*c:*.*		+ -
+ Meno	Ext Velkost	Dátum Atrib	+ Meno	Ext Velkost I	Dátum Atrib
[CDRestored]	<pre>dlR></pre>	14.02.2008 16:45	[CDRestored]	<dir></dir>	4.02.2008 16:45
[32788R22FWJFW]	<dir></dir>	03.01.2010 11:55	32788R22FWJFW]	<dir> (</dir>	3.01.2010 11:55
[aScAgenda]	<dir></dir>	14.01.2010 17:48-	[aScAgenda]	<dir></dir>	4.01.2010 17:48
	<dir></dir>	25.12.2007 12:31	(ATI)	<dir></dir>	25.12.2007 12:31
(Boot)	<dir></dir>	30.10.2009 15:45	[Boot]	<dir> 3</dir>	0.10.2009 15:45
Config.Msi]	OIR>	15.04.2010 18:13-	Config.Msi]	(DIR)	15.04.2010 18:13
[css]	<dir></dir>	24.10.2009 19:20	[css]	<dir5 2<="" th=""><th>24.10.2009 19:20</th></dir5>	24.10.2009 19:20
[Downloads]	duro (Duro	02.08.2009 10:23	[Downloads]	dife t	12.08.2009 10:23
[FGLD]	010	21.07.2008 08:00	[FGLD]	COIRS 4	21.07.2008 08:00
[games]	(D)R>	24 10 2009 19:20	C General	<01P> 1	A 10 2009 19:20
Clotell	-DIR-	18 12 2007 13 25	[Intel]	com-	8 12 2007 13 25
[MSOCache]	durs	20.12.2007 17:59r-	[MSOCache]	(DIR)	0.12.2007 17:59r-
[Ny Music]	(DIR)	13.09.2009 18:44	My Music]	<dir></dir>	3.09.2009 18:44
[Pana USB]	<dir></dir>	23.10.2009 15:16	[Pana USB]	<dir></dir>	23.10.2009 15:16
[PerfLogs]	OIR>	14.07.2009 04:37-	[PerfLogs]	direction 1	4.07.2009 04:37-
[Program Files]	<dir></dir>	02.05.2010 06:34 r	C [Program Files]	<dir> (</dir>	2.05.2010 06:34 r
[ProgramData]	<dir></dir>	10.04.2010 12:17	[ProgramData]	<dir></dir>	0.04.2010 12:17-
[Goobex]	<dir></dir>	03.01.2010 11:43	[Goobox]	<dir> 0</dir>	3.01.2010 11:43
[Recovery]	<dir></dir>	30.10.2009 15:59	[Recovery]	<dir></dir>	0.10.2009 15:59
[Rozwhy]	OIR>	01.12.2009 19:06	[Rozvrty]	dire (01.12.2009 19:06
[rsit]	<pre>dDiRs</pre>	02.01.2010 05:41	[rsit]	<pre>dlip</pre>	2.01.2010 05:41
[temp]	080	02.10.2009 16:13	[temp]	08	12.10.2009 16:13
	(DIP)	04 09 2009 17:34		000	A 09 2009 17:34
C [[kiScan]	08	16 07 2008 13:51	[[[biScan]	(DIR)	6 07 2008 13:51
	(DIR)	30 10 2009 15:59		OIR	0 10 2009 15:59r-
[VideoSec]	<pre>OIR></pre>	23.12.2007 18:44	[VideoSec]	<dir></dir>	3.12.2007 18:44
[Webshots Data]	<dir></dir>	22.06.2008 18:40	[Webshots Data]	<dir></dir>	22.06.2008 18:40
(Windows)	<dir></dir>	02.05.2010 13:05	[Windows]	<dir> (</dir>	2.05.2010 13:05
[Windows.old]	OIR>	30.10.2009 19:39-	[Windows.old]	<pre>dlb</pre>	30.10.2009 19:39
🛄 (winfonty)	<dir></dir>	03.08.2008 16:56	im [winfonty]	<dir> (</dir>	3.08.2008 16:56
Ancestry2html	properties 819	24.10.2009 19:20 -a-	Ancestry2html	properties 819 2	4.10.2009 19:20-a-
progressbar	properties 950	24.10.2009 19:21 -a-	progressbar	properties 950 2	4.10.2009 19:21 -a-
7Loader	146 3	30.10.2009 16:03 -a-	7Loader	TAG 33	30.10.2009 16:03 -a-
as	dat 0	28.07.2008 07:55 -a-	as	dat 02	28.07.2008 07:55 -a-
Departie	Dat 24	10.06.2009 23.42 -a-	Bostia	Dat 24	0.06.2009 23:42 -a-
a new log	bind 207 648	23 10 2009 11·10 a		html 207 648 1	3 10 2009 11·10 a-
pcwdbo	log 3 960	20.09.2009 06:42-a-	ocwdbo	log 3 960 2	0.09.2009.06:42-a-
WINDOWS	40	19.09.2009 10:19 a-	WINDOWS	40 1	19.09.2009 10:19 -a-
0 kB / 208 kB v 0 / 9 súboroch	, 0 / 32 priečinok(ov)		0 kB / 208 kB v 0 / 9 súboroch, 0 / 32 priečinok(ov	1)	
	e/v				-
F3 / Zobrazil'	F4 / Upravit' F5 / Kop iro	vat' F6 / Pres	/Prem. F7 / Nový priečinok	F8 / Odstrániť	At+F4 / Skončiť

Obr. 7.59 Hlavné okno programu Total Commander

Heslo vpíšete také, ako ste si vybrali pri registrácii na server. Po vpísaní týchto údajov už len kliknete na *OK* a máte vytvorené spojenie.

Pre spojenie so serverom kliknete na *Pripojiť*. Po pripojení sa vám otvoria už známe dve okná. Jedno predstavuje váš počítač, druhé priestor na webe. V oboch sa pohybujeme pomocou myši. S jej pomocou sa v okne počítača preklikáte až k súboru, ktorý chceme poslať na web. Označíte ho pravým tlačidlom myši. Súbor bude vysvietený červenou farbou. Potom už len v dolnej časti kliknete na tlačidlo Kopírovať a prenos prebehne. Po ukončení prenosu nezabudnite prenos rozpojiť.

Teraz máte súbor umiestnený na vlastnom webe. Čo ďalej? Aby s ním mohli pracovať žiaci, alebo iní kolegovia, potrebujú poznať jeho adresu. Tá je vždy taká akú ste si zvolili pre svoj webový priestor napr. www.dejepisnetesty.szm.sk plus za koncovku. sk musíte vpísať lomku a za ňu presný názov súboru, s ktorým chcete pracovať aj s jeho koncovkou, teda napr. /starovek.htm alebo /uhorsko.ppt. celá adresa by mohla vyzerať takto: www.majokral.yw.sk/benes.pdf. Táto adresa smeruje k pdf súboru nazvanému benes umiestnenému na stránke www.majokral.yw.sk.

Pomocou Total Commandera môžete súbory na webe aj mazať, alebo si ich kopírovať z vášho priestoru na webe do počítača.

Aplikácií, ktoré sa dajú použiť na prenos súborov na webe je mnoho, ako sme už povedali v úvode. Práca s každým z nich je takmer identická.

Využitie informačných a komunikačných technológií v predmete

DEJEPIS PRE ZÁKLADNÉ ŠKOLY

Pripojiť na FTP server	
Pripojit' na	
— 😼 moj web	
🖵 🚮 testydejepis	
	Nov
	Nová
	Nov
	Z
	F

Obr. 7.60 Vytvorenie FTP spojenia

Pripojiť na FTP server	
Pripojit' na	
- 🗊 moj web	Pripojit'
	Nové spojenie
	Nová adresa URL
	Duplikovat'
	Nový priečinok
	Upravit'
	Odstrániť
	Zabezpečiť
	Zrušiť
	Pomocník

Obr. 7.61 Pripojenie k FTP serveru

7.4 VYUŽITIE ELEKTRONICKÝCH TESTOV A CVIČENÍ V PRAXI

Téma:

O kresťanskej slobode

Ročník: 7.

Cieľ:

• Žiak vyriešením úloh vytvorených v programe HotPotatoes získa motiváciu k preberaniu témy O kresťanskej slobode.

Rozvíjané kompetencie:

- **komunikácia v materinskom jazyku**: pri práci elektronickými úlohami a zadaniami nutnosť čítania s porozumením,
- digitálne kompetencie: pri práci s cvičeniami v elektronickej podobe,
- spoločenské a občianske kompetencie: prostredníctvom faktov o dejinách reformácie uvedomenie si rovnosti ľudí s rôznym vierovyznaním, dôležitosti slobody slova, názoru.

Materiálne prostriedky:

• PC, dataprojektor, webový prehliadač, internet.

Postup:

Keďže toto učivo je postavené na vedomostiach, ktoré žiaci získali v téme Martin Luther a reformácia, ako motiváciu žiakov navrhujeme použiť kriskros, ktorý zhŕňa poznatky žiakov,ktoré si osvojili v učive Martin Luther a reformácia (reformacia. htm). Otázky v kriskrose sú zamerané na obnovenie si vedomostí získaných v predchádzajúcich učivách. Žiaci sa znova stretnú s pojmami ako reformácia, Martin Luther, Augsburský mier, Tieto by už mali ovládať, nakoľko býva ale vo väčšine prípadov časovo-tematický plán postavený tak, že sa preberajú národné a svetové dejiny striedavo, od času, keď sa preberala téma Martin Luther a reformácia prešiel minimálne mesiac, vo väčšine prípadov aj dva. Preto je obnovenie osvojených poznatkov potrebné. A zároveň takouto aktivitou zvládneme aj motiváciu.

Po stránke zabezpečenia didaktickými prostriedkami, je táto hodina zvládnuteľná tak v klasickej triede, ako i v počítačovej učebni. V prvom prípade je potrebné, aby učiteľ použil projektor a notebook, prípadne interaktívnu tabuľu. Žiaci budú na jednotlivé otázky odpovedať postupne, po zdvihnutí ruky. Zapisovať odpovede môže učiteľ, alebo ním poverený žiak. Nevýhodou takéhoto osnovania hodiny je, že si motivačné cvičenie nebude môcť spraviť každý žiak.

Z tohto pohľadu je výhodnejšie realizovať hodinu v počítačovej učebni, kde bude mať každý žiak (alebo dvojica žiakov-podľa vybavenia učebne) možnosť absolvovať motivačné aktivity. Nevýhodou v tomto prípade je, že ak sa obmedzíme len na túto jednu aktivitu s využitím počítačov, ktorá trvá do 5 minút, je otázne, či je z organizačného hľadiska vhodné presúvať celú triedu do počítačovej učebne. Pokiaľ by sme počítače použili aj v inej fáze hodiny, napr. fixačnej, presun sa nám určite oplatí.

Téma:

Občan na politickej scéne

Ročník: 8.

Cieľ:

• Žiak bude vedieť na základe vedomostí získaných na hodine vyriešiť autotest a doplňovačku na tému Občan na politickej scéne.

Rozvíjané kompetencie:

- komunikácia v materinskom jazyku: pri práci s elektronickými testami a úlohami,
- digitálne kompetencie: pri práci v prostredí elektronických cvičení a testov,
- naučiť sa učiť: samostatnou prácou v prostredí elektronických testov a cvičení organizovať vlastné učenie sa, spracovávať nové vedomosti,
- **spoločenské a občianske kompetencie**: prostredníctvom faktov o priebehu francúzskej revolúcie uvedomenie si významu pojmov sloboda, rovnosť a pod.

Materiálne prostriedky:

počítač, internet

Postup:

Dôležitosť učiva je daná prítomnosťou pojmov sloboda, rovnosť, bratstvo, ústava a ďalších. Preto na ne zameriame aj našu fixačnú aktivitu. Nami vytvorené cvičenie obcan_na_politickej_scene.htm môžeme použiť napríklad ako autotest, keď sa každý žiak sám otestuje, ako zvládol preberané pojmy. Takto postavený test samozrejme nedokáže odhaliť osvojenie si učiva komplexne. Je výlučne zameraný na zvládnutie pojmov.

Takáto aktivita môže byť prípadne doplnená aj cvičením vytvoreným v programe HotPotatoes obcan_na_politickej_scene.htm. Ide o klasickú doplňovačku, kde žiaci dopĺňajú do náučného textu, ktorý je zhrnutím preberanej témy dôležité fakty a pojmy. Na jednej strane si tak precvičia práve kľúčové pojmy a zároveň sa oboznámia s iným textom, ktorý zhŕňa preberané učivo.

161

Téma:

Slovensko po roku 1945

Ročník: 8.

Cieľ:

 Žiak bude vedieť na základe osvojených vedomostí opísať, analyzovať a charakterizovať základné historické procesy, javy, udalosti a osobnosti dejín Slovenska po roku 1945.

Rozvíjané kompetencie:

- komunikácia v materinskom jazyku: pri práci so zadaniami úloh a cvičení, pri čítaní pokynov k práci nutnosť čítania s porozumením,
- digitálne kompetencie: pri práci s cvičeniami v elektronickej podobe,
- spoločenské a občianske kompetencie: prostredníctvom faktov o dejinách Slovenska po 2. svetovej vojne uvedomenie si nebezpečnosti a dôsledkov nedemokratického spôsobu riadenia štátu na život spoločnosti, získanie prehľadu o základných líniách vývoja spoločnosti po roku 1945,
- **naučiť sa učiť**: samostatnou prácou v prostredí elektronických úloh a cvičení organizovať vlastné učenie sa, organizovať, utrieďovať získané vedomosti.

Materiálne prostriedky:

• počítače, internet, dataprojektor, tlačiareň.

Postup:

Z organizačného hľadiska túto hodinu odporúčame realizovať v priestoroch počítačovej učebne. Pokiaľ je počet počítačov menší ako počet žiakov, nie je problém žiakov rozdeliť na dve skupiny. jedna bude robiť časť aktivít v tlačenej podobe, druhá pri počítači. samozrejme, že sa časom vystriedajú. Pre vytlačenie sú vhodné doplňovacie cvičenie slovensko_po_vojne_dopln.htm, kriskros slovensko_po_ vojne_kriskr.htm a záverečný test slovensko_po vojne_test.sst.

V úvode hodiny doporučujeme krátke aktivity kriskros, doplňovačka a dvojice.

V úlohe kriskros slovensko_po_vojne_kriskr.htm budú žiaci dopĺňať do tajničky historické pojmy a fakty, ktoré si osvojili v prebratom tematickom celku.

Po vyriešení cvičenia môžu pracovať s textom doplňovačky slovensko_po_vojne_ dopln.htm. Jedná sa tu o odborný text, ktorý zhŕňa osvojené fakty. Tie sú však v texte vynechané, takže žiaci ich musia dopĺňať. Pri práci s týmto cvičením sa zdokonaľujú aj v čítaní s porozumením.

V cvičení slovensko_po_vojne_dvoj.htm žiaci vytvárajú dvojice historických pojmov, ktoré patria k sebe. V prípade tejto úlohy je dôležitá následná riadená diskusia, nakoľko by žiaci mali možnosť dostať obhájiť "svoje" riešenia.

Po prediskutovaní potrebných vecí môžeme pristúpiť k záverečnému testu slovensko_po vojne_test.sst. ten sa spúšťa priamo v počítačoch, takže k nemu nie je potrebný internet. Pri vyhodnotení testu nezabudneme na možnosť vytlačenia výsledkov pre každého žiaka.

7.5 ZÁVER

Aplikácie, ktoré sme vám predstavili, určite nie sú jediné dostupné. Ich výber sme orientovali tak, aby čo najmenej zaťažovali rozpočet školy. Určite by sa na trhu našli prepracovanejšie alternatívy, ktoré by však neboli zadarmo tak, ako tie, ktoré ponúkame my.

Našim cieľom bolo oboznámiť vás s možnosťami, ktoré dané aplikácie ponúkajú, ukázať, akým spôsobom sa v nich vytvárajú testy a cvičenia. Treba však mať na mysli, že žiaden softvér, ani ten najlepší na svete, nedokáže vytvoriť didakticky kvalitný test bez účasti učiteľa. Správna formulácia otázok, výber možností, to všetko veľmi zaváži. Je to však kapitola sama o sebe, pre ktorú v tomto projekte miesto nemáme.

Testy a cvičenia rozhodne nebudú všeliekom. Avšak vzhľadom ich "obľube" medzi žiakmi ich elektronická forma môže aspoň sčasti pomôcť tento problém vyriešiť. Dúfame preto, že sme touto kapitolou aspoň inšpirovali, zapálili vo vás záujem o túto modernú formu preverovania vedomostí a každý z vás bude na základe vedomostí a zručností, ktoré si osvojil v tejto kapitole chcieť pracovať na ich zdokonaľovaní. Formou samoštúdia alebo účasťou na ďalších aktivitách zameraných týmto smerom.

7.6 AKTIVITY NA VZDELÁVANIE

Prezenčne

- V programe Hot Potatoes vytvor test pre tematický celok Československá republika v rokoch 1918 – 1938 tak, aby mal 10 otázok, každá 4 možnosti odpovedí s percentuálnym hodnotením. Stupnicu hodnotenia nastav nasledovne:
 - 1 100 % 95 %
 - 2 94 % 80 % 3 - 79 % - 60 %
 - 3 79 % 60 % 4 - 59 % - 40 %
 - 4 59% 40%
 - 5 menej ako 40 %
- 2. V programe Test Vytvor ľubovoľný test pozostávajúci z 10 otázok s časovým obmedzením celého testu a percentuálnym hodnotením. Po vytvorení test ulož do formátu .rtf. Následne test v uvedenom formáte otvor v textovom editore a uprav ho tak, aby všetky zadania otázok boli napísané písmom Comic Sans, veľkosti 12.
- 3. Vytvor v programe WebQuestions 2 test s 15 otázkami na tému Slovensko v stredovekom Uhorsku tak, aby pozostával z otázok s krátkou odpoveďou.

Dištančne

• Pripravte scenár hodiny opakovania ľubovoľného tematického celku, v ktorom využijete testy a cvičenia v elektronickej podobe.

Využitie informačných a komunikačných technológií v predmete DEJEPIS PRE ZÁKLADNÉ ŠKOLY



Kľúčové pojmy

inštalácia aplikácie, individuálne značky, vloženie digitálneho obsahu do popisu značky, vrstvy, Budovy3D, galéria 360Cities, námety na využitie aplikácie vo vyučovaní

8.1 PREČO POUŽÍVAŤ GOOGLE ZEM V DEJEPISE?

Ak sa obrazne hovorí, že digitálne technológie zmenili pohľad na svet, tak pri aplikácii Google Zem to platí doslova. Snímky zemského povrchu, ktoré mohli obdivovať len fanúšikovia špionážnych a sci-fi filmov, sa stali dostupné každému vlastníkovi počítača pripojeného do internetu. Milióny nadšených amatérov sledujú povrch Zeme a prezerajú známe i neznáme miesta.

Základ aplikácie, kvalitné satelitné snímky zemského povrchu, sa postupne rozrástol o mnohé ďalšie funkcie a služby, ktoré robia z aplikácie obsiahly a niekedy aj zložitý balík. Ak hovoríme o využití tejto aplikácie v škole, väčšina z vás si v prvom rade spomenie na geografiu a veci s ňou súvisiace. Možnosti aplikácie už ale dávno prekročili rámec geografie a sú využiteľné aj v iných predmetoch.

Z množstva funkcií aplikácie vyberieme tie, ktoré môžu zmeniť bežnú hodinu dejepisu, resp. ozvláštniť dnes štandardne používané vyučovacie metódy.

8.2 ČO PONÚKNE APLIKÁCIA UČITEĽOVI DEJEPISU?

8.2.1 Inštalujeme aplikáciu

V prípade, že patríte k menšine, ktorá aplikáciu ešte nemá na ploche svojho počítača, zadovážite si ju jednoduchým spôsobom. Skôr, ako sa do inštalácie pustíte, overte si, či váš počítač vôbec túto aplikáciu zvládne. Aplikácia má svoje minimálne požiadavky, ale väčšina dnešných počítačov, vrátane notebookov distribuovaných

prostredníctvom národného projektu, toto technické minimum spĺňa, a preto by využívaniu tejto aplikácie nemalo nič stáť v ceste. Pri príprave aktivít na vyučovanie odporúčame odskúšať reálnu rýchlosť internetového pripojenia. Práve tento fakt dokáže niekedy potrápiť a zbrzdiť najmä skupinové aktivity realizované na viacerých počítačoch súčasne.

Aplikáciu Google Zem si stiahnete priamo z domovskej adresy: http://earth.google.com/ intl/sk/. Stránka je plne lokalizovaná v slovenskom jazyku, inštaluje sa slovenská verzia aplikácie a inštalačný proces by mal prebehnúť bez problémov.

Stránku si uložte medzi obľúbené alebo do svojho Adresára digitálneho učiva, pretože na nej môžete nájsť rôzne doplnky a novinky aplikácie.



Obr. 8.1 Úvodná stránka pre prevzatie aplikácie

Upozornenie si zaslúži fakt, že z komerčných dôvodov je k inštalačnému balíku pribalený aj ďalší softvérový produkt firmy Google, internetový prehliadač Chrome. Ak nemáte záujem o "prestup", túto aplikáciu si pri sťahovaní "neobjednajte" alebo po vyskúšaní z počítača dodatočne odstránite. Využitie informačných a komunikačných technológií v predmete

DEJEPIS PRE ZÁKLADNÉ ŠKOLY



Obr. 8.2 Voľba prehliadača Chrome v inštalačnom balíku

Poznámka: V prípade, že sa vám napriek všetkému podarí stiahnuť a nainštalovať inú jazykovú lokalizáciu aplikácie, môžete si v aplikácii jazyk zmeniť takto: Kliknite na položky Nástroje (Tools) a Možnosti (Options). Kliknite na kartu Všeobecné (General). V časti Nastavenia jazyka zvoľte požadovaný jazyk. Predvolené nastavenie systému zodpovedá jazyku používanému operačným systémom vo vašom počítači.

File Edit View	Tools Add Help	11
Search	Web	0
Fly To Find Bu	Ruler	
	GPS	
Fly to e.g., San Fr	Enter Flight Simulator Ctrl+Alt+A	
	Options	
Places	Add Content	
V lavers		
▼ Layers I ■ 🔗 Primary Da	atabase	
▼ Layers ■	atabase phic Web	
▼ Layers ■ ■ ⊗ Primary Da ■ ■ ≩ Geograp □ ■ Roads	atabase bhic Web	

Obr. 8.3 Okno zmeny jazyka aplikácie

166

Využitie informačných a komunikačných technológií v predmete

DEJEPIS PRE ZÁKLADNÉ ŠKOLY

D VIEW U	ache h	ouring	Navigation	General					
Display				Email Program					
Show to	oltips			O Microsoft Outlook					
📃 Show w	eb results in	externa	browser	O Use my Gmail account					
🗹 Building	highlights			Let me choose each time I send an email					
Language se	ttings			Start up tips					
Language Slovenský			~	Show start up tips					
Norsk Jsage Statisti Polski Português (Brasil) Send use Português (Portugal) Română				Placemark balloons	alloons to access local files and personal data				
KML Error Ha	Русский Slovenský		- h						
 Silently Show pi Abort fi 	slovenščin cpпски Svenska กาษาใหย	ia							

Obr. 8.4 Výber slovenského jazyka v aplikácii

8.2.2 Moje miesta a spôsob ich rozšírenia

V ľavom stĺpci ponuky nájdete okienko *Moje miesta.* Do tejto položky sa postupne budú ukladať všetky vami vytvorené značky a zaujímavé miesta, ktoré tvoria základný informačný zdroj pre aktivity na hodinách. Ako si túto položku upraviť a naplniť?

Položka má klasickú stromčekovú schému, a tak ju môžete jednoducho organizovať. Odporúčame v položke vytvoriť samostatný priečinok "*Dejepis*", ktorý sa určite postupne rozčlení na menšie položky (napr. podľa období, odboru, tém, ročníkov, ...)

Na stránkach aplikácie sa nachádza pomerne veľké množstvo kompletných tematických galérií. Tieto sa dajú stiahnuť do vlastného počítača. Po kliknutí na položku *Pridať obsah* sa otvorí prepojenie na stránky aplikácie. Tu si z ponuky vyberiete súbor, ktorý vás zaujme a kliknete na príkaz *Otvoriť v Google Earth*. V dialógovom okne potom vyberiete položku *Otvoriť* alebo *Uložiť*.

Odporúčame použiť príkaz Otvoriť ... Súbor sa uloží v priečinku Moje miesta, ale len ako dočasný súbor. Po jeho prehliadke usúdite, či má pre vás význam a môžete ho natrvalo uložiť v tomto priečinku. V druhom prípade je súbor uložený na vami vybrané miesto. Táto alternatíva má význam z hľadiska ďalšieho použitia súboru.

V aktuálnej ponuke Google Zem učiteľa dejepisu určite zaujmú nasledovné súbory (výpočet nie je úplný a ponuka sa neustále mení):

- Catedrals 3D Tour prehliadka známych moderných a historických katedrál sveta v 3D grafike, ukážka architektonických riešení sakrálnych stavieb v rôznych obdobiach,
- romecolosseum.kmz 3D rekonštrukcia rímskeho kolosea umožňuje nevšedné pohľady na tento pútavý objekt,
- notredamedeparis.kmz 3D model známej katedrály,
- stonehenge.kmz 3D rekonštrukcia objektu. Zvláštnu atmosféru dodá funkcia osvetlenia objektu, ktorá dokáže vytvoriť predstavu o Stonehenge ako o veľkom kamennom kalendári,
- Hungarian Parlament.kmz často spomínané dielo slovenských murárov v 3D grafike,
- **eiffeltower.kmz** dominanta Paríža a jedno z najdiskutovanejších diel modernej architektúry zo všetkých strán,
- **tutankhamon_tomb_n.kmz** navštívte Egypt a pozrite sa do Údolia kráľov a jednej z najznámejších starovekých hrobiek,
- praguecastle.kmz aj mesto, ktoré pozná asi každý Slovák je možné navštíviť v 3D grafike,
- Defence of Britain graficky zaujímavá vizualizácia obranných aktivít počas vojny o Britániu, čo všetko Briti v ohrození nacistickým Nemeckom urobili pre svoju obranu.

Skúmajte, hľa	adajte a objavujte				Výsledky 1 – 24 z 65 <u>viac</u>
Vlastné Obřúbené Cestovanie Zábava Budovy 3D Vzdelávanie Obloha	(a) (a)	Google Earth Imagery Updates Keep up to date on the latest imagery to appear in Google Earth. With His 50JL your can track upda <u>Ubdata</u> #weekeb 197 Hodinotoma Otuoni' v aplikácii Google Earth		Games 2010 3D Tour Taxet to the 2010 Games by viewing this tour in Google Earth and Bying around the Vancouver are. <u>Utilities</u> #####: 405 Hodinotomia <u>Othorif v aphilisicii Google Earth</u>	
<u>Oceán</u> Nové		Halti Earthquake Imagery We've worked closely with GeoEye throughout the atternoon to make their most recent statilitie inna. <u>Ukkška</u> *****: 1533 Hodnotenia S <u>Otwiti'v aplikácii Google Earth</u>	~	Cathedrals 3D Tour Make sure 3D Buildings layer is checked <u>Ukaška</u> skelen: 9617 Hodnotenia Othonf v apširácii Google Earth	

Obr. 8.5 Stránka s ponukou doplnkových galérií

Využitie informačných a komunikačných technológií v predmete DEJEPIS PRE ZÁKLADNÉ ŠKOLY



Obr. 8.6 Ukážka objektov z ponuky galérií (Stonehenge)



Obr. 8.7 Ukážka objektov z ponuky galérií (Koloseum)

8.2.3 Vytvorenie novej značky miesta

Pri aktívnom používaní aplikácie sa nevyhnete tvorbe vlastných značiek v aplikácii. Označujte si tak všetky miesta použiteľné vo vyučovaní, nespoliehajte sa len na vlastnú pamäť, intuíciu a zručnosť vo vyhľadávaní.

Ak chcete pridať novú značku miesta akejkoľvek lokality v zobrazovači, postupujte podľa týchto pokynov.

Umiestnite zobrazovač 3D tak, aby obsahoval lokalitu, ktorú chcete označiť. Zvážte možnosť priblíženia na úroveň s najlepším zobrazením požadovaného miesta. Zvoľte niektorú z nasledujúcich metód:

- V ponuke Pridať vyberte príkaz Značka miesta.
- Kliknite na ikonu značky miesta na paneli nástrojov v hornej časti obrazovky

Zobrazí sa dialógové okno *Nová značka miesta* a v strede zobrazovača sa v žltom blikajúcom štvorčeku zobrazí ikona *Nová značka*. Umiestnite značku miesta tak, že na značke podržíte kurzor, až kým sa zmení na ukazováčik, a presuniete značku na požadované miesto. Kurzor sa zmení na ikonu ukazováčika, ktorá znázorňuje, že môžete so značkou miesta pohybovať.

📚 Google Earth																
Súbor	Upraviť	Zobraziť	Nástroje	Pridat'	Pomocnik											
CArcassone					Q		☆ <i>∅</i> ⁺	St 💕	•		2	<i>Q</i> ,		1 💌		
								А								

Obr. 8.8 Ikona Moja značka (A) na lište nástrojov

Polohu značky miesta môžete taktiež zamknúť alebo pre ňu nastaviť upresňujúce súradnice. Nastavte pre novú značku miesta nasledujúce vlastnosti:

- **Názov** značky miesta.
- Popis zahrňujúci text vo formáte HTML.
- Farba Zvoľte farbu, mierku (veľkosť) a nepriehľadnosť ikony značky miesta.
- Zobrazenie Vyberte polohu značky miesta. Ak chcete zobraziť vysvetlenie pojmov na tejto karte, umiestnite nad príslušné pole kurzor myši. Kliknutím na položku Zaznamenať aktuálne zobrazenie použijete aktuálne zobrazenie (nadmorskú výšku a uhol kamery) pre túto značku miesta.
- Nadmorská výška Pomocou číselnej hodnoty alebo posuvníka zvoľte výšku zobrazenia značky miesta nad terénom. Ak chcete značku miesta zobraziť pripevnenú k čiare ukotvenej k zemi, zvoľte možnosť Predĺžiť k zemi.
- (Ikona) Ak chcete pre značku miesta zvoliť inú ikonu, kliknite na ikonu značky miesta v pravom hornom rohu dialógového okna.

Ak chcete použiť informácie zadané v dialógovom okne značky miesta, kliknite na tlačidlo **OK**. Využitie informačných a komunikačných technológií v predmete

DEJEPIS PRE ZÁKLADNÉ ŠKOLY



Obr. 8.9 Dialógové okno značky

8.2.4 Písanie popisov

Vaša značka na zemskom povrchu nemusí byť len bodom, ktorý nechcete zabudnúť. Vďaka svojmu popisu sa môže stať celkom zaujímavým zdrojom ďalších informácii a digitálnych súborov.

Pole popisu pre miesta môže obsahovať veľké množstvo textu dostatočné pre podrobný popis. Ak v zobrazovači 3D kliknete na ikonu značky miesta, zobrazí sa informačná bublina s popisom tohto miesta. Ak je popis príliš dlhý a nevojde sa do bubliny, zobrazí sa posúvač. Na paneli *Miesta* sa pod príslušným priečinkom alebo položkou zobrazí malá časť (úryvok) popisu.

Pamätajte si, že pre text v poli Popis platia nasledujúce pravidlá:

- Platné webové adresy URL sú automaticky prevedené do formátu HTML a je možné na ne v informačnej bubline kliknúť a zobraziť tak vo webovom okne príslušnú webovú stránku.
- Rešpektuje sa mnoho značiek HTML napríklad font, style a značky pre tabuľky. Ak poznáte jazyk HTML, môžete pri formátovaní popisov využiť svoju kreativitu. Všetky značky HTML by mali byť správne uzavreté.
- Do popisov môžete zahrnúť obrázky pomocou značky IMG v jazyku HTML a odkaz môže mať tieto podoby:
 - Obrázky uložené na disku vášho počítača (napr.)
 - Obrázky v sieti Internet (napr.).

8.2.5 Vrstva 3D Budovy

Objekty stvárnené pomocou 3D modelov sú v súčasnosti asi najpopulárnejším doplnkom aplikácie. Táto vrstva ponúka v dvojrozmernom prostredí obrazu zem-

ského povrchu 3D modelovanie známych objektov. Aktivuje sa v ponuke *Vrstvy*, cez položku *Základné databázy* "odfajknutím" okienka voľby *Budovy3D*. Jej aktívnosť nesignalizuje žiadna ikona. Zistíte ju až v momente priblíženia k povrchu, keď z neho začnú vyrastať "múry" objektov.

Skôr, ako 3D modely začnete využívať na hodinách, je dobré vyskúšať si ich ovládanie. Chce to trocha cviku a návod ako na to nájdete na stránkach užívateľskej príručky, ktorá je dostupná z aplikácie cez ikonu *Pomocník*, skúsiť môžete aj priamo adresu: http://earth.google.com/intl/sk/userguide/v5/#mouse. Neriskujte a nájdite si čas na tréning. Inak by sa vám tiež mohlo stať, že celú hodinu budete obdivovať len základy stavby a baviť žiakov

Po aktivovaní 3D vrstvy sa na zemskom povrchu objaví množstvo modelov. Okrem tých zobrazených, existuje veľká ponuka modelov z rôznych zdrojov. Z nich môžete rozširovať svoju vlastnú zbierku.

Pri mnohých 3D modeloch sa medzi zobrazovanými informáciami objaví i meno autora modelu. Cez meno sa dostaneme do zoznamu jeho modelov. Všetky sú voľne prístupné a ich import do nášho počítača je rovnako jednoduchý ako pri importe obrazových galérií.

Náš tip: Ak sa stanete fanúšikom 3D modelov v aplikácii Google Zem, môžete sa stať aj ich tvorcami. Budete prekvapení, koľko takýchto modelov nájdete v blízkosti svojho bydliska. Ak sa vo vašej škole stretne partia žiakov, ktorá dokáže skĺbiť záujem o architektúru, dejepis, fotografiu a počítačovú grafiku, nič nebráni tomu, aby v škole začal pôsobiť záujmový útvar, ktorého výsledkom budú 3D modely historických objektov z vášho okolia dostupné globálnej komunite.

8.2.6 Galéria 360Cities

Jedným z prvkov aplikácie Google Zem, ktoré vo svojej práci učiteľ dejepisu určite využije je galéria *360Cities.*

Galéria ponúka panoramatické fotografie rôznych miest a objektov na zemskom povrchu. Fotografia je síce statická, ale ponúka pohľad na miesto tak, ako ho môže vidieť bežný návštevník. Umožňuje poobzerať sa po okolí. Pre dejepisára je dôležité, že panoramatické body galérie sú často v blízkosti významných historických objektov alebo priamo v nich. V spojení s 3D modelmi v aplikácii vytvárajú zaujímavú a využiteľnú kombináciu.

Galéria sa nezobrazuje automaticky po spustení aplikácie. Jej ikonu nájdete v klasickej stromčekovej schéme ponuky *Vrstvy*, kliknete na *Základné databázy*, *Galérie* a opäť jednoduchým "odfajknutím" aktivujete galériu *360Cities*. Jej aktívnosť signalizuje prítomnosť červených ikoniek s bielym symbolom 360, ktoré v momente zaplnia celý povrch mapy. Len ťažko ovplyvníte, že dĺžka momentu závisí od rýchlosti internetového pripojenia.

Po priblížení k miestu panoramatického bodu sa ikona premení na priestorovú guľu, do ktorej sa vnoríte a ocitnete sa na mieste vzdialenom tisícky kilometrov. Na obrazovke sa objaví okienko a v ňom prázdny rámik (hľadáčik), ktorý znázorňuje aktuálnu polohu v rámci panoramatickej fotografie. V pohľade funguje aj funkcia zoom, takže do určitej miery môžete zamerať pozornosť na zaujímavé detaily snímky. Prehliadku ukončíte jediným kliknutím a vrátite sa do klasického prostredia aplikácie.



Obr. 8.10 Londýn posiaty bodmi galérie 360Cities



Obr. 8.11 "Vstup" do panoramatického pohľadu - Houses of parliament, Londýn



Obr. 8.12 Panoramatický pohľad do interiéru - Houses of parliament, Londýn

Poznámka: Panoramatických bodov je v aplikácii veľké množstvo. Z toho dôvodu sú niektoré body prekryté a poschovávané. Mnoho bodov sa ukáže až pri značnom priblížení k povrchu.

8.3 NÁMETY NA VYUŽITIE APLIKÁCIE GOOGLE ZEM

Možnosti aplikácie Google Zem sú skutočne rozmanité a ich zvládnutie nie je pre bežného užívateľa vôbec náročné. Otázkou zostáva: Ako zakomponovať aplikáciu a jej možnosti do vyučovania dejepisu?

Nasledujúce vzorové riešenia vychádzajú zo štandardných tém a bežných postupov, ktoré sú učiteľom známe. Využitie aplikácie im dodá nový rozmer a atraktívnosť. Hodiny s podobným scenárom (vždy upravené podľa konkrétnych podmienok triedy a školy) boli úspešne odskúšané v praxi. Príprava takto riešenej vyučovacej hodiny je o niečo náročnejšia ako obvykle, ale výsledný efekt je prekvapujúci a stojí za vyskúšanie.

Téma:

Grécko bájí a skutočností

Ročník: 6.

Cieľ:

- na základe priameho vizuálneho kontaktu zoznámiť sa s konkrétnym prostredím archeologických vykopávok, ktoré sa viažu na najstaršie dejiny Európskej kultúry,
- vysvetliť pojmy "kultúra palácov" a "kultúra hradov",
- vedieť opísať charakteristické znaky týchto kultúr v priamej súvislosti s mykénskou a minojskou civilizáciou.

Rozvíjané kompetencie:

- komunikácia v materinskom jazyku: pri aktívnej práci s obrazovými zdrojmi približujúcimi exteriéry a interiéry historických pamiatok tlmočiť myšlienky, pocity, fakty a názory ústnou formou,
- komunikácia v cudzích jazykoch: schopnosť porozumieť hovorenému slovu pri sledovaní cudzojazyčných komentárov videoklipov približujúcich archeologické lokality a historické pamiatky,
- kompetencie v matematike a základné kompetencie v oblasti prírodných vied a techniky: pri opise a charakteristike mykénskych a mínojských stavieb, ich štruktúry a konštrukčných prvkov (stĺp, architráv, kyklopská stavba, ...) pochopiť ich základné princípy s použitím vedomostí z matematiky a fyziky,
- digitálne kompetencie: vnímať digitálne technológie ako zdroj informácií,
- naučiť sa učiť: aktívnou prácou s obrazovým materiálom rozvíjať schopnosť získať prístup k novým vedomostiam, nadobudnúť ich, spracovať a prispôsobiť,
- spoločenské a občianske kompetencie: prostredníctvom faktov o oboch kultúrach uvedomenie si vplyvu mýtu a náboženstva na spôsob života človeka a jeho prejavy v kultúre (architektúra, výtvarné umenie), uvedomiť si vplyvy rôznych faktorov na ľudskú spoločnosť,
- kultúrne povedomie a vyjadrovanie: cez fakty o mykénskej a mínojskej kultúre rozširovanie vedomosti o najvýznamnejších pamiatok európskej kultúry.

Materiálne prostriedky:

 počítač s internetovým pripojením, aplikácia GoogleZem, aktívna galéria 360Cities, dataprojektor

Postup:

Príprava pred hodinou

Vychádzame z možností aplikácie Google Zem, ktoré sme opísali v úvodných častiach kapitoly.

Vzhľadom na to, že aplikácia Google Zem umožňuje zaujímavým spôsobom kumulovať digitálne informačné zdroje a každý bod na zemskou povrchu popísať prostredníctvom zaujímavých multimédií (fotografie, videá, modely, texty, ...), odporúčame v prvom rade urobiť prieskum témy. Zistiť, čo k téme ponúkajú vaše overené internetové zdroje. Vo väčšine prípadov nájdete to, čo hľadáte, na stránkach typu Wikipédie a YouTube (vhodné zdroje digitálneho učiva nájdete aj v Adresári digitálneho učiva dejepisu). Internetové zdroje sú pre vás najvhodnejšie z jednoduchého dôvodu: ponúkajú digitálny obsah, ktorý bez problémov importujete do aplikácie. Pre školské potreby to sú zdroje skoro nekonečné (len pre heslo "Knossos" pozná YouTube viac ako 650 odkazov). Samozrejme ako historici si všetky zdroje preveríte a zodpovedne posúdite ich vhodnosť pre vašich žiakov a vaše zámery.

lstým problémom je jazyk zdrojov. Tam sa učiteľ musí rozhodnúť, či bude "tlmočníkom", alebo preverí jazykové kompetencie žiakov. Z praxe môžeme na strednej škole odporučiť druhú možnosť. Požadované fakty sú tak či tak korigované učiteľom a ostané sa mení na zaujímavú hru na preklad. Ani si neuvedomíme a bonusom je rozvíjanie jazykových kompetencií žiaka.

Z množstva článkov, obrazových galérií a odkazov, ktoré internet k téme ponúkol, vyberáme ako príklad nasledovné.

Knossos:

- http://sk.wikipedia.org/wiki/Knossos (úplné heslo Knossos),
- http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/c7/Knossos_throne.jpg (trónna sieň),
- http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/4a/Crete_knossos_dolphins.jpg (mozaika s delfínmi),
- http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/4d/Knossos_bull.jpg (freska "tauromachia"),
- http://www.youtube.com/watch?v=ABI0P2hPnLY &feature=related,
- http://www.youtube.com/watch?v=wzkp02wqwAY&feature=related, (videá z lokality).



Obr. 8.13 Mínojská civilizácia - satelitná snímka archeologickej lokality



Obr. 8.14 Mínojská civilizácia - snímka z galérie 360Cities



Obr. 8.15 Tauromachia - snímka z doplnkového zdroja (Wikipédia)

Mykény:

- http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/e6/L%C3%B6wentor_Mykene.jpg, http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/25/Lions-Gate-Mycenae.jpg (Levia brána),
- http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/eb/Mycenaeacropolis.jpg, http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/d7/Mycenae_ruins_dsc06390.jpg (pohľad na citadelu),
- http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/47/Mycenae_northern_gate_2006.JPG (severná brána),
- http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/b9/Mycenaean_Treasure.jpg (mykénsky poklad),
- http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/86/Mykene.Treasure.of.Atreus.tholos.jpg (Átreova "pokladnica"),
- http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/34/MaskeAgamemnon.JPG (Agamemnónova maska),
- http://www.youtube.com/watch?v=9leQ-UMMWos&feature=related (foto galéria),
- http://www.youtube.com/watch?v=fWbz7NI96k4&feature=related (video Levia brána),
- http://www.youtube.com/watch?v=EYBRLcJKeaU&NR=1 (9-minútový súhrnný videoklip).



Obr. 8.16 Mykénska akropola - satelitná snímka archeologickej lokality



Obr. 8.17 Mykénska civilizácia - snímka z galérie 360Cities



Obr. 8.18 Levia brána - snímka z doplnkového zdroja (Wikipédia)

Následne sa môžete pustiť do prípravy techniky. Predpokladáme, že sa aplikácia už udomácnila vo vašom počítači. V počítači spustíte aplikáciu Google Zem a skontrolujete aktívnosť vrstvy 360Cities:

Obe lokality našej témy sú pomerne dobre ukryté a nájsť ich chvíľu trvá. Skúsiť môžete vyhľadávač aplikácie, ktorý (v prípade, že jeho jazykom je slovenčina) si poradí aj so slovenskými názvami. V prípade, že chcete skúsiť svoje orientačné schopnosti, poslúži aj dejepisný či zemepisný atlas. Pri vyhľadávaní odporúčame vypnúť všetky zbytočné vrstvy aplikácie, pretože orientácia je vďaka nim niekedy priam neprehľadná.

Svoje prípravy nerobíte na jedinú hodinu a strácať čas na vyučovaní nekonečným hľadaním bodu na mape tiež nemá zmysel, preto si vo vyhľadaných bodoch ukotvite svoje *Značky*. Do popisu značky automaticky vkladajte prepojenia na vyhľadané doplnkové informačné zdroje. Tým máte všetky potrebné informačné zdroje pripravené na použitie jediným kliknutím v položke *Moje miesta*. Na hodine len necháte oko satelitu preletieť na požadované miesta (kliknutím na záznam v položke *Moje miesta*) a cez "bublinku" značky môžete otvárať doplnkové informačné texty, obrázky a videá s bodom súvisiace.

Poznámka: Ak si na aplikáciu zvyknete a začnete ju častejšie používať, je vhodné ukladať značky do položky Moje miesta v samostatných priečinkoch pomenovaných podľa témy (Predgrécke civilizácie: Knossos, Mykény).

Nevyhnutnou súčasťou prípravy učiteľa na hodinu je overenie obsahu panoramatických bodov vrstvy 360Cities v daných lokalitách.

Na hodine

Prečo vlastne využívať aplikáciu GoogleZem Zem spolu s ďalšími digitálnymi zdrojmi na hodinách dejepisu? Prínosom je originalita a bohatosť pohľadov, ktoré umožnia učiteľovi a tým aj žiakovi v nových súvislostiach nazerať základný motív hodiny.

Jedným z nosných cieľov hodiny je pochopenie pojmov "kultúra palácov" a "kultúra hradov", čo sú charakteristiky najstarších civilizačných centier Stredomoria pred antickou érou Grécka. Doteraz učitelia o nich rozprávali a snažili sa vytvoriť o vzdialených miestach farbistú predstavu. Dnes majú možnosť žiakov "zobrať do terénu", poskytnúť im lákavý študijný materiál a vytvoriť priestor pre aktívnu prácu.

Satelitné snímky oboch lokalít vytvoria základnú bázu: poloha, rozľahlosť, otvorenosť, ... Už tieto hodnotiace kritériá s použitím jednoduchého opisu alebo porovnávacieho opisu (vyššia úroveň) signalizujú diametrálny rozdiel medzi "hradom" a "palácom". Mykénska akropola (sám pojem "akropola" dostáva obsah pri pohľade na archeologickú lokalitu starých Mykén) ponúka dva panoramatické pohľady. Už prvý, "príchod" k objektu Átreovej hrobky, vyvoláva pocit stiesneného priestoru, vysokých hradieb, funkčnosti podriadenej architektúre. Predstava, že sa na objekt pozeráte z výšky vlastnej postavy, umožňuje zaujímavé hry. *Skúšate, kam dovidíte. Ako veľmi musíte "zakloniť hlavu", aby ste videli vrchol či veniec hradieb? Odhadujete, koľko merajú kamenné kvádre (a koľko asi môžu vážiť?). Aké vysoké sú hradby, …* Stojac v interiéri vnímate hmotu stavby, hrubé steny s minimálnou výzdobou, hrubý ale pevný architráv s odhaleným konštrukčným otvorom (Kto odolá malej prednáške z fyziky o rozklade tlaku?), veľkosť kamenných kvádrov, … Ako vysoko je strop? Predstava je dokonalá, …

Kráľovský palác na Kréte vás privíta na otvorenej planine. Nie je to žiadne orlie hniezdo, skôr rozľahlý komplex prepojených budov (*Pozná/spomenie si niekto na príbeh o Mlnotaurovi v labyrinte?*). Nikde hradby, nikde veže ... Panoramatické snímky opäť ukážu len otvorenosť a istú vyzývavosť celej stavby. Nie, pestré farby nie sú len očným klamom. Potvrdia vám to fotografie interiérov s pestrými freskami, mozaikami, veselými delfínmi, krásnymi ľuďmi a neopakovateľnou *tauromachiou*. Takto vyzerá prepych a bohatstvo v podaní krétskych kráľov.

Palác, ale ponúka aj iné námety. Odhalené a rekonštruované časti objektov vytvárajú priestor na ďalšie otázky, úvahy a hodnotenia. Dokonalosť konštrukcie krétskych stavieb. Už to nie je jednoduché, účelné a pevné "nakopenie" kvádrov, ale dokonalá stavebná konštrukcia, ktorá pripomína dnešné stavby (v každej triede sa nájde minimálne jeden žiak, ktorý pomáhal stavať aspoň garáž!). Žiaci sa stretnú s častým požitím stĺpa. Už ho poznajú zo starších kultúr, ale tu má akúsi inú podobu a funkciu.. *Povedz, čo je na stĺpe zvláštne. Opíš jeho má tvar.* Čo pripomína? Pozorní žiaci si rýchlo všimnú, že tu niečo nesedí. Mnohé viditeľné prvky vyzerajú až príliš novo v porovnaní s ostatnými. Sú to rekonštrukcie. Vzniká priestor na otázky a hodnotenie. *Ako si môžeme byť istí, že to tak vyzeralo naozaj? Kedy a či vôbec je vhodné robiť podobné rekonštrukcie ...*
Téma:

Dedič Ríma na Bospore

Ročník: 6.

Ciel':

- oboznámiť sa s reprezentatívnym objektom byzantskej architektúry chrámom Hagia Sofia v Istanbule,
- spoznať a charakterizovať základné znaky byzantskej architektúry (kupola, tvar okien, výzdoba ...),
- rozlíšiť kresťanské (kríž, kresťanské symboly, ...) a islamské (minaret, moslimská symbolika ...) vplyvy,
- zhodnotiť výsledný efekt miešania rôznych kultúrnych vplyvov (celková kompozícia, pozostatky kresťanskej figurálnej výzdoby v moslimskom chráme, ...),
- posúdiť úroveň náboženskej tolerancie v minulosti.

Rozvíjané kompetencie:

- komunikácia v materinskom jazyku: pri aktívnej práci s obrazovými zdrojmi približujúcimi exteriéry a interiéry chrámu tlmočiť myšlienky, pocity, fakty a názory ústnou formou, rozširovanie slovnej zásoby,
- komunikácia v cudzích jazykoch: schopnosť porozumieť hovorenému slovu pri sledovaní cudzojazyčných komentárov videoklipov približujúcich exteriér a interiér chrámu,
- digitálne kompetencie: vnímať digitálne technológie ako zdroj informácií,
- naučiť sa učiť: aktívnou prácou s obrazovým materiálom rozvíjať schopnosť získať prístup k novým vedomostiam, nadobudnúť ich, spracovať a prispôsobiť,
- spoločenské a občianske kompetencie: prostredníctvom faktov o jedinom objekte z kultúrnych dejín Európy uvedomenie si vplyvu rôznych náboženstiev na spôsob života človeka a jeho prejavy v architektúre a výtvarnom umení,
- kultúrne povedomie a vyjadrovanie: cez fakty o byzantskej kultúre rozširovanie vedomosti o kultúrnych koreňoch Európy a o najvýznamnejších pamiatok európskej kultúry aj keď mimo štandardných hraníc.

Materiálne prostriedky:

 počítač s internetovým pripojením, aplikácia GoogleZem, aktívna galéria 360Cities, aktívne vrstva Budovy3D, dataprojektor.

Postup:

Príprava pred hodinou

V rámci učiva o Byzantskej ríši sa vo väčšom alebo menšom rozsahu (podľa učebných osnov vášho školského vzdelávacieho programu) určite dostaneme k téme byzantskej kultúry. Tu nemôžeme obísť špecifický a originálny byzantský sloh. Je pekný. Je zaujímavý. A v dnešnom svete je aj vhodné ukázať, že európska a orientálna kultúra sa dokáže pozitívne ovplyvňovať. Okrem iného tým naplníme ciele jednej z prierezových tém, ktorá je uplatniteľná vo vyučovaní dejepisu - multikultúrnej výchovy.

Podobne ako v predchádzajúcom príklade si urobíme "základný" prieskum internetových zdrojov k danej téme. Z naozaj veľkého množstva zdrojov uvádzame len niekoľko príkladov (vzhľadom na to, že model dáva vyniknúť exteriéru, dali sme prednosť obrázkom a videám z interiéru chrámu):

- http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/d7/Istanbul_-_Hagia_Sophia_-_01.JPG
- http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/27/Ayasofya-Innenansicht.jpg
- http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/50/Le_24feb_a_11h23_-_Ste_ Sophie_%281280x1280%29.jpg
- http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/e2/Hagia_Sophia_Interior_Dome.jpg
- http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/06/Istanbul.Hagia_Sophia075.jpg
- http://www.youtube.com/watch?v=usp6GLrzdws
- http://www.youtube.com/watch?v=Pws1juEVbAM&feature=related

Vyhľadajte na mape dnešný Istanbul a po krátkom pátraní (väčšina z nás si v prvom momente myslí, že spomínaný objekt nájde bez pomoci aplikácie) nájdete objekt a s ním aj 3D model chrámu.

Hagiu Sofiu si aj s vybraným digitálnym obsahom uložte ako značku do "mojich miest" (do priečinka Stredovek?).

Vo vnútri modelu je umiestnená panoramatická snímka interiéru. Odskúšať! Spojenie 3D modelu a panoramatickej snímky v jednom objekte dokáže menej skúseného užívateľa niekedy potrápiť. V niektorých prípadoch (tento je jeden z nich) je pre bezproblémový "vstup" do snímky vhodné vypnúť vrstvu 3D modelov.

Na hodine:

Vychádzame z toho, že chrám Hagia Sofia je reprezentatívnou a asi aj najznámejšou ukážkou byzantského slohu. Vieme, že je to objekt pôvodne kresťanský a po dobytí Konštantínopolu Osmanmi bol prestavaný na moslimskú mešitu. To je základná báza.

Exteriér je plne ilustrovaný 3D modelom. Čím sa objekt líši od rímskych alebo románskych stavieb? Je možné rozlíšiť chrámové "lode"? Opíšte pôdorys objektu. Ktorý prvok je dominantný? Poznáte prvok kupoly z iných európskych stavieb? Opíšte výzdobu exteriéru. Rozlíšte, ktoré prvky (architektúra či výzdoba) sú kresťanské a ktoré moslimské. Posúďte, či je moslimská prestavba/dostavba násilná alebo dáva stavbe nový rozmer.



Obr. 8.19 Hagia Sofia - 3D model chrámu

Panoramatický pohľad na interiér spolu s doplnkovými zdrojmi ponúka ďalší priestor na otázky a úlohy. V prvom rade si opäť z pohľadu bežného človeka môžeme uvedomiť rozmery a najmä výšku chrámu. Nie je nikto, kto by aspoň na chvíľu neotvoril ústa. Toto neopíše slovami asi žiadny učiteľ, to sa musí vidieť.



Obr. 8.20 Panoramatická snímka interiéru z galérie 360Cities

Keď sa pokocháme začneme pracovať.

Nájdi prvok, prepájajúci kupolu a kolmé steny. Ako na teba pôsobí osvetlenie interiéru? Popíš vnútornú výzdobu chrámu.

Opíš jednotlivé prvky výzdoby. Je kresťanská alebo moslimská? Porovnaj interiér kresťanských kostolov s interiérom tejto mešity. V čom je rozdiel? Posúď, či sa rôznorodé prvky dvoch často nepriateľských náboženstiev dopĺňajú alebo spolu bojujú.

Téma:

Mestský vzduch oslobodzuje

Ročník: 7.

Cieľ:

- pomocou virtuálnej prehliadky a podrobnej satelitnej snímky vytvoriť predstavu o podobe a atmosfére stredovekého mesta,
- pochopiť strategický význam miesta, na ktorých stredoveké mestá vznikali,
- spoznať univerzálnu schému stredovekého mesta,
- spoznať a vymenovať typické prvky stredovekej mestskej architektúry,
- pochopiť význam mesta pre celé okolie.

Rozvíjané kompetencie:

- komunikácia v materinskom jazyku: pri aktívnej práci s obrazovými zdrojmi približujúcimi geografický charakter okolia, polohu, pôdorys, tvar, charakter stredovekého mesta tlmočiť myšlienky, pocity, fakty a názory ústnou formou, rozširovanie slovnej zásoby,
- komunikácia v cudzích jazykoch: schopnosť porozumieť hovorenému slovu pri sledovaní cudzojazyčných komentárov videoklipov približujúcich vybrané lokality mesta,
- digitálne kompetencie: vnímať digitálne technológie ako zdroj informácií,
- naučiť sa učiť: aktívnou prácou s obrazovým materiálom rozvíjať schopnosť získať prístup k novým vedomostiam, nadobudnúť ich, spracovať a prispôsobiť,
- spoločenské a občianske kompetencie: prostredníctvom faktov o jedinom reprezentatívnom príklade stredovekého mesta vytvorenie si predstavy o životnom priestore a spôsobe života v konkrétnom historickom období, spoznanie vplyvu obdobia na architektúru a modelovanie životného priestoru,
- **kultúrne povedomie a vyjadrovanie**: cez fakty o stredovekom meste rozširovanie vedomosti o kultúrnych koreňoch Európy a o najvýznamnejších pamiatok európskej kultúry.

Materiálne prostriedky:

 počítač s internetovým pripojením, aktívna aplikácia GoogleZem, aktívna galéria 360Cities, dataprojektor.

Postup:

Príprava pred hodinou

Téma stredoveké mestá je obsiahnutá v učebných osnovách základných aj stredných škôl. Predpokladáme, že v nich ostala aj po zavedení reformných vzdelávacích programov. Patrí totiž k tým vďačnejším a najmä učitelia (ale aj žiaci) z miest, ktoré majú stredoveké korene, majú túto tému radi.

Jedným z bodov učiva o stredovekých mestách je ich podoba, usporiadanie, architektúra, ... Skrátka mesto, ako životný priestor stredovekého človeka. Naším cieľom je ukázať podobu európskych miest, zovšeobecniť spoločné charakteristické znaky.

Ako reprezentatívny príklad sme vybrali francúzsky **Carcassone**. Je to mesto, v ktorom akoby zastal čas. Patrí k najzachovalejším stredovekým mestám vôbec, a to aj napriek tomu, že v jeho blízkosti vyrástlo moderné mesto. V historickom meste sa podarilo zachovať skoro v pôvodnej podobe všetky typické stredoveké črty. Preto je vhodnou ukážkou a jeho zachovaná podoba vytvára dodatočný priestor na úvahy o dnešnej podobe našich miest a ich historických jadier.



Obr. 8.21 Satelitná snímka mesta s panoramatickými bodmi

Aj v tomto prípade odporúčame vopred mesto nájsť a ukotviť vlastnou značkou. Mestečko sa pomerne ťažko hľadá a vyhľadávač aplikácie ponúkne viacero výsledkov, pričom ten prvý nie je správny. Značkou si navyše vytvoríte priestor pre doplnkové informačné zdroje. V tomto prípade môžeme ponúknuť nasledovné príklady:

- http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/c5/Carcassonne-vignes.jpg,
- http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/f4/Cit%C3%A9_de_Carcassonne%2C_woman_on_wall.jpg,
- http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/fc/Carcasssonne_vieux_pont.jpg.

Trochu pozornosti si v tomto prípade zaslúži ponuka galérie 360Cities. V lokalite mesta sa nachádza päť panoramatických bodov. Každý samozrejme ponúka pohľad z iného miesta, a preto si učiteľ musí dobre premyslieť postupnosť, v ktorej ich použije. Možností je určite viac a vychádzajú prioritne zo zámeru učiteľa. Nám sa zdal najlogickejší "príchod do mesta". Začíname prehliadkou hradieb, vstupnou bránou, priestorom za hradbami, aby sme sa dostali až do blízkosti chrámu a radnice.

Na hodine

Začneme s pohľadom, ktorý ponúka satelitná snímka a pokojne môžeme nazerať z väčšej výšky. Žiaci sú zvyknutí vyhľadávať detaily a často im unikajú prvky zreteľné len z istého odstupu. Pomocou aplikácie im ten odstup doslova fyzicky vytvoríte. Opíšte terén, v ktorom mesto leží. Popíšte polohu mesta vzhľadom na okolitý terén. Je blízka rieka výhodou alebo nevýhodou mesta? Zhodnoťte možnosti obrany mesta s využitím terénu. Opíšte pôdorys mesta. Opíšte jeho obranný systém. Povedzte z akých prvkov je zostavený obranný systém mesta. Nájdite miesta, ktoré sú posilnené. Viete vysvetliť umiestnenie posilnených bodov? Z menšej výšky sa postupne odkrývajú ďalšie prvky. Nájdite a opíšte námestia. Nájdite dôležité objekty, zdôvodnite svoj výber. Opíšte sieť ulíc. Opíšte veľkosť a tvar pozemkov.

Panoramatické pohľady doplnené ďalšími zdrojmi zväčšujú priestor pre žiacku aktivitu. Opíšte vstup do mesta. Je podľa vás dobre chránený? Riešili by ste ho inak? Na čo by ste v prípade núdze využili priestory za a medzi hradbami? Zhodnoťte, ako na vás pôsobia uličky mesta? Opíšte architektúru mesta. Ktoré budovy v meste majú reprezentačný charakter? Aké budovy v meste prevládajú? Aké nebezpečenstvo ukrýva stiesnený priestor a drevené prvky architektúry?





Obr. 8.22 Panoramatický pohľad na vstup do mesta, ukážka možnosti zoomu

189

Téma:

V tieni katedrál

Ročník: 7.

Ciel':

- žiak na základe pozorovania reálnych objektov dokáže pomenovať a charakterizovať základné prvky gotického slohu (pôdorys, chrámová loď, portál, lomená klenba/oblúk, gotické okno, rozeta, vitráž, ...),
- dokáže porovnať riešenie podobných architektonických prvkov v románskom a gotickom slohu,
- na základe zovšeobecnenia formuluje poučky o charakteristických prvkoch gotického slohu,
- vie uplatniť všeobecné poučky pri opise a charakteristike konkrétnych pamiatok gotického slohu.

Rozvíjané kompetencie:

- komunikácia v materinskom jazyku: pri aktívnej práci s obrazovými zdrojmi približujúcimi najznámejšie gotické stavby Európy tlmočiť myšlienky, pocity, fakty a názory ústnou formou, rozširovanie slovnej zásoby, pri prezentácii a obhajobe žiackych projektov interaktívne reagovať primeraným a kreatívnym spôsobom, formulovať a vyjadrovať svoje ústne a písomné argumenty presvedčivým spôsobom, pri štúdiu informačných zdrojov schopnosť rozlišovať a používať rôzne typy textov, vyhľadávať, zhromažďovať a spracovávať informácie,
- komunikácia v cudzích jazykoch: pri štúdiu cudzojazyčných zdrojov (v uvádzaných postupoch sa spomína najmä francúzština) porozumenie hovorenému slovu a písanému textu, spracovanie cudzojazyčného textu do štruktúrovaných poznámok v slovenčine,
- kompetencie v oblasti vedy a techniky: pri charakteristike prvkov gotickej architektúre pochopiť základné technické a fyzikálne princípy a technologické postupy,
- digitálne kompetencie: vnímať digitálne technológie ako zdroj informácií, pri prezentácii a obhajobe žiackych projektov používať digitálne technológie ako nástroj,
- naučiť sa učiť: aktívnou prácou s textovým a obrazovým materiálom rozvíjať schopnosť získať prístup k novým vedomostiam, nadobudnúť ich, spracovať a prispôsobiť, v prípade skupinového projektu schopnosť spolupracovať, využívať výhody učenia sa v heterogénnych skupinách,
- spoločenské a občianske kompetencie: spoznaním reprezentatívnych objektov gotickej chrámovej architektúry pochopiť význam a vplyv náboženských predstáv na kultúru, výtvarné umenie a architektúru,
- iniciatívnosť a podnikavosť: v prípade uplatnenia formy samostatného žiackeho projektu schopnosť plánovať a riadiť projekty so zámerom dosiahnuť cieľ, v realizácii rolovej hry na realitného makléra podporovanie kreativity, iniciatívnosti a presadzovania svojich projektov, ich účinná prezentácia,

 kultúrne povedomie a vyjadrovanie: cez fakty o významných stavbách gotických katedrál rozširovanie vedomosti o kultúrnych koreňoch Európy a o najvýznamnejších pamiatok európskej kultúry.

Materiálne prostriedky:

V rámci tejto aktivity chceme ukázať tri alternatívne postupy. Výber najvhodnejšieho postupu samozrejme zostáva na učiteľovi, ale je vždy limitovaný digitálnou vybavenosťou učiteľa a učebne, v ktorej má možnosť realizovať hodinu. Preto sme sa rozhodli ukázať tri alternatívy, ktoré sú realizovateľné práve pri rôznom stupni výbavy učebne:

- A. vyučovacie hodina, na ktorej disponuje počítačom s potrebným vybavením len učiteľ - notebook, dataprojektor, internet, aplikácia GoogleZem, aktívne vrstvy Budovy3D a 360Cities,interaktívna tabuľa (nie je nutnou podmienkou),
- B. vyučovacia hodina v počítačovej učebni, resp. v učebni s viacerými počítačmi pripojenými do internetu viacero žiackych počítačových staníc, resp. notebookov, dataprojektor, internet, aplikácia GoogleZem, aktívne vrstvy Budovy3D a 360Cities,interaktívna tabuľa (nie je nutnou podmienkou),
- C. samostatný žiacky projekt pre prípravu počítačová učebňa prístupná pre žiacke projekty vo vyhradenom čase alebo domáci počítač s pripojením do internetu, pre prezentáciu projektov jeden notebook s pripojením do internetu, dataprojektor, interaktívna tabuľa (nie je nutnou podmienkou), aplikácia GoogleZem, aktívne vrstvy Budovy3D a 360Cities.

191

Postup:

A. Vyučovacie hodina, na ktorej disponuje počítačom s potrebným vybavením len učiteľ.

Príprava pred hodinou

V aplikácii sa nachádza viacero 3D modelov známych gotických objektov. Tieto modely sú vďačným základom akejkoľvek hodiny dejepisu s témou gotiky. Učiteľ si určite vie vybrať ten, ktorý je jeho srdcu blízky a najlepšie vyhovuje jeho zámerom.

My sme si ako príklad vybrali katedrálu **Notre Dame** v **Paríži**. Dôvodom je to, že patrí k tým najznámejším gotickým pamiatkam. Zdá sa nám, že je aj najreprezentatívnejším objektom a nie je problém k nemu zohnať množstvo doplnkového informačného materiálu.

Samotná aplikácia ponúka vydarený 3D model, ktorý dostatočne verne približuje objekt katedrály. V rámci vrstvy 360Cities máte možnosť z viacerých uhlov vidieť celý objekt a jeho najbližšie okolie, ale aj niekoľkokrát preniknúť do jeho interiéru. Práve pri tomto modeli je symbióza oboch spomínaných vrstiev miestami problematická. Panoramatické fotografie interiéru sa na pozadí 3D modelu ťažšie ovládajú a niekedy je lepšie ho jednoducho zapínať a vypínať podľa potreby.



Obr. 8.23 Parížska katedrála Notre Dame v 3D modeli

Ako pomerne ucelený zdroj doplnkových informácií môže poslúžiť francúzska Wikipédia: http://fr.wikipedia.org/wiki/Cath%C3%A9drale_Notre-Dame_de_Paris

Z rozsiahleho písomného a obrazového materiálu sme vybrali najmä obrázky typických gotických prvkov: oporný systém, interiér, vitrážové okná, rozety, sochárska výzdoba, detaily chrličov, ... Textový a obrazový materiál na tejto stránke je taký rozsiahly, že si určite vyberiete aj iné zaujímavé prvky.





Obr. 8.24 a,b,c Ukážky doplnkových obrazových zdrojov (Wikipédia)

Vyhľadať na mape Paríž a jeho historický stred nie je veľký problém. Napriek tomu do blízkosti objektu vložte svoju značku naplnenú ďalším digitálnym obsahom. Uložíte si tak na jedno miesto všetko potrebné pre vašu hodinu.

Na hodine

Aj napriek tomu, že táto alternatíva ráta len s jedným, učiteľským, počítačom a okolo neho sa bude sústreďovať všetka aktivita, snažíme sa prenechať čo najväčší priestor žiakom. Žiadame, aby opisovali, pomenúvali, pozorovali, vyvodzovali závery. Spolu so žiakmi a najmä cez prácu žiakov sa snažíme naplniť ciele aktivity.

V rámci exteriéru: Porovnaj objekt katedrály s ostatnými historickými budovami v centre. Popíš jeho polohu vzhľadom na svetové strany. Povedz, aký tvar má pôdorys chrámu. Ukáž členenie chrámu na "lode". Zhodnoť tvar veží chrámu. Myslíš, že sú dokončené? Povedz, koľko typov okien nájdeš na budove. Nakresli charakteristický tvar okien objektu. Pomenuj oblúk okna. Nájdi iné prvky, v ktorých sa uplatnil takýto oblúk. Zhodnoť úroveň a bohatosť sochárskej výzdoby. Zhodnoť farebnosť objektu, ...

V interiéri: Potvrď si opis členenia objektu na lode. Porovnaj veľkosť hlavnej a bočných lodí. Povedz, ktorý rozmer (výška či šírka) chrámu na teba najviac pôsobí. Zhodnoť farebnosť a sochársku výzdobu interiéru. Zhodnoť bohatosť výzdoby. Povedz, čím je umocnená vznešenosť chrámového priestoru. Určite sa nezabudnite pohrať s gotickým "výťahom do neba". Väčšina žiakov dokáže opísať pocity z výrazne vertikálne orientovaného gotického chrámu (atmosféru umocnia legendy o tajomstvách gotických staviteľov). Priestor Notre Dame je na takýto opis ako stvorený. Ak žiaci v rámci skúmania exteriéru našli, opísali, či dokonca zakreslili typické gotické okná a rozety, nezabudnite ich ukázať z interiérovej strany. Gotické vitráže zanechajú dojem a určite vyprovokujú porovnávanie s tým, čo žiaci poznajú z našich chrámov.

Tip: V záverečnej časti hodiny je možné odporučiť rýchlu prehliadku viacerých gotických objektov s tým, že žiaci už uplatňujú pri ich opise prvky, s ktorými sa oboznámili v hlavnej časti hodiny.

B. Vyučovacia hodina v počítačovej učebni

Príprava pred hodinou

Cieľ a obsah aktivity je vlastne totožný s predchádzajúcou, ale využijeme výhodu učebne, ktorá je vybavená viacerými počítačmi a ponúka tak priestor na skupinovú formu práce. Pred samotnou hodinou musíte urobiť isté prípravy.

Zvážte koľko žiackych skupín vytvoríte. Hľadáte riešenie pre efektívnu prácu žiakov, a preto je kritériom samozrejme počet žiakov v triede. Dôležitým je ale aj množstvo počítačov v učebni.

V aplikácii GoogleZem si vytipujte viacero 3D modelov gotických chrámov. Okrem už spomínanej katedrály Notre Dame v Paríži sme ako vhodný príklad vybrali nasledovné objekty (všetky nesú charakteristické prvky gotiky a súčasne sú niečím iné, čím vzniká priestor na vzájomné porovnávanie).



Obr. 8.25 Notre Dame v Remeši – francúzska gotika sa silne opakuje



Obr. 8.26 Milánsky dóm – je to nádherná stavba, ktorá nesie všetky charakteristické prvky gotiky a súčasne je zvláštna tým, že práve Taliansko nie je krajinou, v ktorej sa gotika udomácnila



Obr. 8.27 Westmister Abey – ukážka asi najznámejšieho objektu anglickej gotiky

195



Obr. 8.28 Katedrála v Kolíne nad Rýnom - jedna z mála gotických stavieb, ktorá má dokončené chrámové veže



Obr. 8.29 Chrám sv. Víta v Prahe - stavba, ktorá je nám, Slovákom, stále pomerne blízka a patrí k svetovému kultúrnemu fondu

Nasleduje prieskum doplnkových digitálnych zdrojov a vytvorenie značiek s popisom. Všetky značky si uložte do jedného priečinky v rámci *Mojich miest*.

Vhodným doplnkom je pracovný list, do ktorého formulujete zadania pre prácu skupín. Listy sú pre všetky skupiny identické, cieľom je nájsť charakteristické znaky gotického slohu, t.j. na všetkých objektoch by žiaci mali nájsť a identifikovať tie isté prvky. Zadania formulujte v podobnom duchu ako úlohy z predchádzajúcej aktivity.

Výhodou počítačovej učebne je, že žiaci majú priamo prístup k ďalším informačným zdrojom. Toto je možné využiť pri formulácii zadaní: *Nájdi význam slova rozeta (vitráž, chrámová loď) Ukáž, ako sa tento prvok uplatnil na pozorovanom objekte.* Bonusom je rozvoj digitálnych kompetencií a kompetencie naučiť sa učiť.

Na hodine

Hodina je organizovaná ako bežná skupinová práca. Žiaci obvyklým spôsobom vytvoria skupiny. Vylosujú si "svoj" objekt výskumu a pracujú pomocou pracovného listu.

Dôležité je, aby takto organizovaná hodina dala dostatočný priestor pre záverečnú prezentáciu výsledkov žiackej práce. Jednotlivé skupiny svoje zistenia prezentujú s použitím 3D modelu a v úplnom závere formulujú charakteristiku gotického slohu.

Tip: V rámci takto organizovanej aktivity je možné pri skupinovej práci žiakov využiť online prácu prostredníctvom aplikácie GoogleDokumenty (pozri kapitola Využitie možností aplikácie GoogleDokumenty v školskej praxi).

C. Samostatný žiacky projekt

Príprava pred hodinou

Príprava je prakticky identická s predchádzajúcou aktivitou. Aj v tomto prípade musíte pripraviť vhodné objekty, informačné zdroje a formulovať úlohy pre skupiny.

Vhodné je premyslieť si legendu, nosný motív celej aktivity. Nám sa v praxi najviac pozdával motív *Realitný maklér*. Predať nehnuteľnosť nie je jednoduché, a keď je to historický objekt, tak sa to zdá nemožné. Cena objektu je jednoznačne daná jeho "gotickosťou". Základná úloha je teda jednoduchá: *Predstav objekt nádejnému kupcovi ako perlu gotiky.* Žiaci by mali ukázať, že objekt nielenže má všetko to, čo poctivá gotika má mať, ale aj všetky zvláštnosti, ktoré ho dostanú na prvú priečku kupcových záujmov. Historický objekt sa tak môže dostať aj do širšieho kontextu lokality. Myslíme si, že takýmto spôsobom sa dostaneme aj k rozvíjaniu kompetencie iniciatívnosť a podnikavosť, ktorá sa nevyskytuje v rámci dejepisu tak prirodzene ako iné.

Na hodine

lde vlastne o dve hodiny. Na jednej pomocou legendy hru – projekt otvoríme. Vytvoríme skupiny, vylosujeme objekty, stanovíme pravidlá a časový limit(jeden – dva týždne). Druhá hodina sa nesie v znamení prezentácií jednotlivých realitných kancelárií či maklérov. Dĺžka prezentácie prirodzeným spôsobom vyplynie z počtu žiackych skupín, ale je možné odporúčať limit 5 – 10 minút. Pri prezentácii trvajte na použití 3D modelu z aplikácie. Vytvorí to jednotnú platformu pre všetky prezentácie.

V závere projektu opäť vytvorte miesto pre spoločné formulovanie charakteristických prvkov gotického slohu.

Forma žiackeho projektu má výhodu v tom, že samostatná práca žiackej skupiny vyrovnáva handicap obmedzených možností učebne vybavenej len jediným učiteľským počítačom. Samozrejme, že takúto formu môžeme zvoliť len v tom prípade, že žiaci majú inú možnosť prístupu k internetu a aplikácii (napr. počítačové učebne škôl sprístupnené v popoludňajších hodinách, internetové pripojenie doma).

8.4 ZÁVER

Aplikácia GoogleZem je vo verejnosti známa najmä ako aplikácia poskytujúca rôzne funkcie "zemepisného" charakteru. V kapitole sme sa vám pokúsili ukázať možnosti jej využitia na hodinách dejepisu. Príprava a priebeh hodiny s využitím aplikácie GoogleZem má svoje úskalia a patrí medzi časovo i technicky náročnejšie, ale jej efekt môže byť veľmi zaujímavý. Aplikácia určite nebude bežnou súčasťou dejepisného vyučovania, ale myslíme si, že môže priniesť nové pracovné prostredie a neočakávané podnety pre žiakov i učiteľa. Veríme, že sa vám podarí prekážky prekonať a aplikáciu úspešne využijete vo svojej praxi.

8.5 AKTIVITY NA VZDELÁVANIE

Prezenčná forma

- 1. Inštalujte si aplikáciu do vlastného počítača, v prípade potreby nastavte slovenský jazyk.
- 2. Navrhnite a vytvorte si funkčnú štruktúru priečinku Moje miesta
- 3. Získajte z webového prostredia jednu obrazovú galériu využiteľnú na hodine dejepisu.
- 4. Vytvorte v mieste svojho bydliska vlastnú značku a doplňte jej popis o ďalší digitálny obsah (infotext, dva obrázky, prepojenie na web stránku mesta)
- 5. Vytvorte v priečinku Moje miesta súbor štyroch 3D model prepojených dejepisnou témou

Dištančná forma

Navrhnite scenár aktivity/hodiny s využitím vrstvy 3DBudovy alebo 360Cities:

- vyberte si tému z vášho aktuálneho školského vzdelávacieho programu,
- uveďte ciele aktivity a rozvíjané kľúčové kompetencie,
- navrhnite doplnkový obrazový a textový materiál, ktorý umiestnite do značky vybraného miesta v aplikácii.



Využitie informačných a komunikačných technológií v predmete DEJEPIS PRE ZÁKLADNÉ ŠKOLY

9 VYUŽITIE APLIKÁCIE GOOGLE DOKUMENTY V ŠKOLSKEJ PRAXI

Kľúčové pojmy

aplikácia Dokumenty, Google účet, triedne účty, organizácia a možnosti priečinka, využitie mailovej schránky, online práca

9.1 PREČO VYUŽÍVAŤ GOOGLE DOKUMENTY?

Každý učiteľ, ktorý pri svojej práci začne používať digitálne technológie sa skôr alebo neskôr stretne s problémom, ako vytvoriť a organizovať **bezpečný spôsob tvorby, odovzdávania, uchovávania a zdieľania** učebných materiálov, žiackych prác, domácich zadaní a cvičných testov,h ... Hľadá riešenie, ktoré umožňuje prácu, spoluprácu, štúdium a prístup k študijnému materiálu aj mimo školy, resp. z domáceho alebo "cudzieho" prostredia. Prirodzeným spôsobom sa dostáva do popredia internet a online formy práce.

Existuje viacero špecializovaných softvérových riešení od renomovaných firiem, ale ide prevažne o pomerne drahé produkty a do škôl sa dostávajú len pomaly.

Pred časom sa objavila aplikácia, ktorá vo veľkej miere môže skvalitniť a uľahčiť komunikáciu. Je to aplikácia **Dokumenty** od internetového gigantu **Google.** V tejto kapitole ponúkneme návod, ako je možné aplikáciu Dokumenty úspešne a efektívne využívať v školskej komunikácii. Predstavený systém je plne funkčný a slúži s menšími obmenami už dva roky.

9.2 ČO MÔŽU GOOGLE DOKUMENTY ZMENIŤ?

9.2.1 Čo už vieme?

S aplikáciou Dokumenty ste sa oboznámili v rámci prvého modulu (aktivita P61). Dnes teda už vieme:

založiť Google účet, ktorý umožní prístup ku všetkým službám, teda aj k Dokumentom,

- organizovať priečinky podľa vlastnej potreby,
- vytvoriť dokumenty viacerých formátov text, tabuľka, prezentácia, ...,
- importovať, "odovzdávať", existujúce dokumenty zo svojho počítača,
- zdieľať dokumenty, pozvať kolegov ku spoločnej práci,
- publikovať dokumenty pomocou webu,
- získať dokumenty z online prostredia.

Samozrejme Dokumenty toho dokážu aj viac, ale pre funkčné využívanie aplikácie to stačí. Otázkou je, ako tieto možnosti využiť v školskej praxi a najmä na hodinách dejepisu.

Poznámka: Pre priamu pomoc so zvládnutím aplikácie slúži ikona Pomocník na lište aplikácie alebo prepojenie: http://docs.google.com/support/?hl=sk

9.2.2 Čo trieda, to účet

V praxi sa ukázalo výhodné **zriadiť** pre každú triedu alebo seminárnu skupinu **samostatný účet.** Možnosti Google serverov sa zdajú byť nevyčerpateľné, a tak nie je problém vytvoriť toľko účtov s jednoduchým a vhodným pomenovaním, napr. predmet.trieda@gmail.com, koľko treba. Adresa a účet môžu rásť s triedou, jeden účet platí po celú dobu štúdia. Druhou možnosťou je, že účet patrí len jednému ročníku a žiaci si ho vymieňajú ako učebnice.

Prístupové heslo je zverejnené celej triede. Toto riešenie má úskalia, ale v praxi sa ukázalo ako jednoduchšie a dobré. V prvom momente sa učitelia báli, čo dokážu narobiť v účte žiaci. V konečnom dôsledku sa potvrdilo, že žiaci sa naučili zodpovednosti (materiál, ktorý sa stratí, nikto nenahradí a pri opakovaní či teste chýba).



Obr. 9.1 Aj takto môže vyzerať zoznam účtov

Benefit pre učiteľa a žiakov je rovnaký: samostatný on-line priestor pre pracovnú skupinu, ktorý môže byť upravovaný a organizovaný podľa potrieb tejto skupiny. Pomocou opísanej organizácie zvládnete riešiť aj drobné rozdiely medzi triedami v jednom ročníku väčších škôl. Významné miesto má aj pocit akéhosi súkromia či autonómnosti/ výnimočnosti skupiny.

9.2.3 Organizácia schránky

Výhodou schránky Dokumentov je **variabilnosť** v usporiadaní *Mojich priečinkov*. Klasická stromčeková štruktúra (známa z počítačového prostredia a mailových schránok) umožňuje pohyb v známom prostredí a dáva možnosť upraviť si schránku podľa potrieb tej ktorej triedy, predmetu, aktivít.

Nový priečinok vytvoríte veľmi jednoducho cez "pravý klik" na položke priečinkov a ponuku: Vytvoriť nové, zvolíte si *Priečinok*, vyplníte okienko *Pomenovať* a nový priečinok necháte *Uložiť*.



Obr. 9.2 Vytvorenie nového priečinka

V praxi sa osvedčili nasledovné priečinky:

- učebné texty (podľa jednotlivých tematických celkov),
- pramene (písomné, obrazové, ...),
- mapy,
- samostatné práce žiakov,
- cvičné testy,
- organizačné a administratívne pokyny (kritériá pre seminárne práce, ...),
- rozpracované materiály, ...

9.2.4 Emailová schránka a seminárne práce

Google účet oprávňuje každého vlastníka používať všetky služby. Medzi nimi je aj emailová schránka, ktorá ponúka služby neporovnateľné s inými verejnými servermi. Najväčšou výhodou pre vás je najmä veľký objem schránky (správca schránky deklaruje až 7348MB priestoru), ktorý v školskej praxi určite využijete.

Emailová schránka v predstavovanom systéme **slúži na odovzdávanie samostatných úloh a seminárnych prác študentov**. Priečinky schránky nemusia byť nejako zvlášť vopred organizované. Organizácia sa postupne vyprofiluje sama, keď sa priečinok začne plniť prácami celej triedy za celý školský rok, resp. štúdium. Objem schránky to umožňuje a výsledkom je často zaujímavý archív, do ktorého sa často vracajú aj samotní študenti.

Rizikom sa pri elektronickej seminárnej práci stáva stále viac **plagiátorstvo**. V praxi základných a stredných škôl to je najmä sťahovanie hotových referátov zo špecializovaných web stránok. Toto riziko sa dá v praxi **minimalizovať vhodne nasta-venými pravidlami.** Predpokladom všetkých riešení je, aby učiteľ aspoň zbežne spoznal možnosti spomínaných web stránok. Stále platí: spoznaj svojho digitálneho nepriateľa.

Už pri **zadávaní témy seminárnej práce** môžete ovplyvniť jej výsledok z hľadiska originálnosti. V zásade máte dve možnosti.

V prvom prístupe je aktívnejší učiteľ. Pred tým, ako vypíše témy seminárnych prác si sám urobí prehľad ponuky hotových prác v rámci istého tematického okruhu. (Skúste si niekedy len tak pre zábavu vložiť do Google bežnú dejepisnú tému. Len "Bitka pri Moháči" má 7500 odkazov a väčšinu tvoria "školské" práce rôzneho charakteru). Tému potom učiteľ formuluje tak, aby sa nekryla s internetovou ponukou. Odporúča sa prelínanie "veľkých" a "malých", regionálnych, dejín: *Krupina v časoch stavovských povstaní, Oslobodzovanie nášho regiónu, Gotické pamiatky v našom regióne.* Využívanie digitálnych zdrojov nechceme absolútne odbúrať, chceme len, aby s nimi žiaci pracovali podobne ako s knižnými zdrojmi: účelne, výberovo a kriticky.

Druhý prístup počíta s aktivitou žiaka. Žiak si volí a formuluje tému sám na základe vlastného záujmu. Základné pravidlo je: *Témou seminárnej práce je akákoľvek čiastková téma odučeného učiva* (osobnosť, udalosť, dokument, umelecké dielo, vynález, ...). Vychádzajte jednoducho z toho, že žiaci si dokážu vybrať tému, ktorá ich v učive zaujme. V rámci hodnotiacich kritérií potom stanovte istý počet bodov na ohodnotenie výberu, originálnosti témy.

Presne stanovený rozsah práce núti žiaka intenzívnejšie pracovať s textovými prameňmi. Vyberať podstatné časti, tvoriť prepájacie texty, opätovne formulovať a štylizovať. V praxi sa osvedčil skôr malý stanovený rozsah, 2 – 3 strany textu.

V súčasnosti pri seminárnych prácach **jednoznačne dominujú internetové a iné digitálne zdroje.** Pokúšať sa zastaviť tento trend je nezmyselné a aj neúčelné. Digitalizácia sveta informácií je jednoducho faktom. Práve preto sa žiaci musia naučiť, ako s digitálnymi zdrojmi pracovať.

Digitálne zdroje žiaci uvádzajú ako plnohodnotné informačné zdroje. Teda všetky použité web stránky sú v zozname zdrojov uvedené. V praxi sa nám osvedčilo vyžadovať, aby tieto zdroje boli uvádzané formou aktívnych prepojení. Práve elektronická podoba seminárnych prác a organizácia práce postavená na e-mailovom prostredí

toto umožňuje. Zdrojovú stránku je tak kedykoľvek možné skontrolovať z hľadiska použitého obsahu a rozsahu. Navyše v rámci hodnotiacich posudkov môžete vylúčiť tie zdroje, ktoré nepovažujete za vhodné. Samozrejme nezabudnite zdôvodniť prečo.

Napriek tomu, že patríte medzi moderných učiteľov, nesmiete v praxi zabúdať ani na **primárne informačné zdroje** – odborné knižné publikácie. Jedným z kritérií hodnotenia žiackych prác preto musí byť vždy aj použitie minimálne jedného knižného zdroja s jeho správnym bibliografickým uvedením.

Samostatnou kapitolou je používanie cudzojazyčných zdrojov. Podporujte tento trend. Dokonca na stredných školách môžete pokojne zaradiť jeden "povinný" zdroj v jazyku, ktorý žiaci študujú. Minimálne v prvom cudzom jazyku, by mali byť schopní študovať základné internetové encyklopédie a stránky.

Otázka citácií je v súčasnej dobe veľmi diskutovaná. Aj školská prax musí na túto tému reagovať, a preto by ste mali (samozrejme s ohľadom na typ školy) podporovať a vyžadovať používanie citácií. Citácie prinášajú dva problémy: **forma a účel citácie**.

Spôsob, ako uvádzať citácie v texte práce, je téma, ktorú za vás rieši predmet slovenský jazyk. Vy už "len" využijete vedomosti a zručnosti, ktoré žiaci majú. V seminárnych prácach vyžadujte účelné citácie: *hodnotiace vyjadrenia, osobné spomienky, uvádzanie presných faktov, opisy osôb a udalostí, citácie historických prameňov, ...*

Takto využité citácie majú dvojnásobný efekt. Žiaci sa postupne učia s nimi pracovať a drvivá väčšina internetových referátov ich nemá. Toto jednoducho musí žiak zvládnuť sám.

Aj zbežný pohľad na ponuku "referátových" web stránok odhalí, že im v absolútnej väčšine chýbajú **formálne znaky odborného textu** (a to aj napriek tomu, že mnohé práce majú vysoké hodnotenie užívateľov týchto stránok). Či sa to žiakom páči, či nie, odborný text má svoje zákonitosti a ustálenú formu. Pre vás je to ďalšia zbraň v boji proti bezmyšlienkovitému sťahovaniu.

Základné pravidlá, ktoré by ste od žiakov mali vyžadovať si určite každý osvieži v rozhovore so slovenčinármi. Spomenieme len to minimum:

- úvod s odôvodnením výberu témy, stanovením cieľov a metodikou práce,
- jadro členené na významové celky,
- záver so zhodnotením splnenia cieľov a vlastným hodnotením obsahu práce,
- využívanie argumentácie.

V praxi sa ukázalo, že aj jednoduché formulovanie cieľa vlastnej práce robí žiakom dosť veľký problém.

Návrh kritérií pre hodnotenie referátov

1. VONKAJŠIA FORMA 4 body

Rozsah:

- 2 3 stránky textu, 1 strana obrazovej prílohy
- úvodná strana názov témy, autor, trieda

Zdroje:

- uvedené všetky študijné zdroje nasledovným spôsobom
- Internetová stránka (ako aktívne prepojenie): http://veda.sme.sk/c/5301726/ nasiel-sa-novy-pribuzny-cloveka-x-zena.html, 25. 03. 2010, 19:00
- Knižný zdroj: SKOKAN, J. 2007. Ako napísať dobrú prácu. Martin: Cesta, 2007. 213 s. ISBN 90-87397-82-3.
- Časopis: PŠENÁK, J. 1996. Slovenské gymnáziá matičného obdobia. In Pedagogické spektrum, roč. 5, 1996, mimoriadne číslo 7 – 8. ISSN 1335-5589, s. 7–78.

Nastavenie:

- písmo doporučený Arial (tento text), Calibri...
- veľkosť 12
- riadkovanie 1,5
- okraje štandardné nastavenie
- dodržať okraje zarovnanie ľavého a pravého okraja
- formálne dodržanie odsekov (tab)

- objasnite a zdôvodnite výber témy
- formulujte ciele práce
- uveďte metódy použité pri práci

Jadro 10 bodov
spracovanie témy
 použitie minimálne jedného knižného zdroja
 minimálne dve priame citácie z knižného zdroja – uvedené funkčne a správnym spôsobom: xxxxx: "Neviete, ako ste sa ocitli na zozname podozrivých?" (Poirot, 1999, str. 87). xxxxx
 zdroj uvedený skrátene v zátvorke je v plnom rozsahu uvedený v zozname použitých študijných zdrojov
Záver 5 bodov
zhrnutie témy
vyhodnotenie cieľov
 vlastný postoj / názor k téme
Obrazová príloha 4 body
 autentickosť, vhodnosť, popis, autorizácia – uvedenie zdroja
Pravopis! Pozor na dodržiavanie pravopisnej
normy a preklady do slovenčiny mínus až do 5 % - cca 3body
3. CELKOVÝ DOJEM 4 body
 práca by nemala obsahovať: nelogické názory, protispoločenské postoje, anti- humánne a neetické názory,
Max 32 bodov

Benefit pre žiaka: Žiak získava priestor na samostatnú komunikáciu s učiteľom, môže pracovať v domácom prostredí, nie je odkázaný na komunikačné možnosti školy, voľný prístup do schránky mu umožňuje kontrolu odovzdaných a doručených prác, individuálna spätná väzba – kontrola, hodnotenie, komentáre učiteľa prichádzajú na "domovskú" adresu žiaka.

Nezanedbateľné je rozvíjanie kľúčových kompetencií odporúčaných Európskou komisiou, ktoré zahŕňajú kompetencie komunikácia v materinskom jazyku, komunikácia v cudzích jazykoch, kompetencie v matematike a základné kompetencie

v oblasti prírodných vied a techniky, digitálne kompetencie, naučiť sa učiť, spoločenské a občianske kompetencie, iniciatívnosť a podnikavosť, kultúrne povedomie a vyjadrovanie.

Benefit pre učiteľa: Jednoznačne dochádza k odbúraniu papierových foriem seminárnych prác. Vyniká možnosť práce aj v domácom prostredí a odpadá termínové obmedzenie na pracovné dni. Vzniká priestor na intenzívnejší individuálny prístup k žiakovi – po krátkom čase začala schránka efektívne slúžiť ako komunikačný kanál.

Gmail I	abel:oprava-1práce	Hadat v správach Hadat na webe Zobeziť nastavanie hľidania Vatvant filtar		
Napísať správu	Contraction and an inclusion	Vase nastavenia boli ulozene.		1.19 7 19
Proprisat Správu Doručená pošta S hriezdičkou 😭 Odoslané správy Koncepty 1. seminárna práca 2. seminárna práca oprava 1. práce	Teste Matter Testes Destinant No.	namast span Custrant Presund av Menoviky Vac akta V Upnowt		
S hviezdičkou 😭	Em C 7 el 7 la Ch	preciarie, 5 miezarckou, bez miezarcky		16. ion
Odoslané správy	1 1 1 7 mill.7 , ja (2)	orace stain-janciarova		16 jan
Koncepty	H luiacoo, ja (2)	torave in prace zamanicný odboj a vznik USR4 Lucia Kankova		16. jan
1.seminárna práca	BE Strengt 2 is (2)	control principle eminades enterenes)		16. jan
2. semináma práca	HE C cicus1122 in (2)	Porte Parte Seminaria renakora opravena.)		16. jan
oprava 1. práce	I Martin in (2)	Annual Annual Martin Crame - 1964/		16. jar
ďalšie: 6v	Here is a martin, ja (2)	Control L paster Mahulauk		16 ja
Kontakty	H neladin ka is (2)	Torrun Lating michaele elukova Adalf Hitler		16. jar
Úlohy	H c deshcal96 is (2)	Terring Lorist bans Duritová		16. ja
-	IE 1 tinna 369 is (2)	contrast and Antalouma muccolini.onrava		16. ja
Rozhovor		sortwa L práce Jana Sedmáknyá-Adolf Hitler		16. ja
ľadať, pridať alebo pozv	In Zimermanova, ia (2)	renve L. priste zimermanova maria m.r. stefanik		16. jar
Jozef Mak	I Adagio, ia (2)	rozewa L. czásal Greguž seminárka		16. jai
Nastaviť stav tu 🔹	I fowersB4, ia (4)	convent, cráste Dervčená požes Sťúková V. Čo robí z ľudí vrahov??? Alebo počiatky nenávisti voči Židom		16. jai
Znosti V Pridať kontakt	I aky74747, ja (2)	cereve t. crése Siekela - Spoločnosť národov		16. jar
-	III 🗘 kamila, ia (2)	revent price seminárka 2		16. jar
Pozvite priateľa	10 11 18cuca18, ia (2)	reneva t. práce platrovova stalin.	1	16. jar
	Cicus1122, ia (2)	szrava i. práce Jozemnáma práce Radka Jambrichová-Rusko - japonská vojna	1	11. jar
	11E1 (2) (i)(2579, ia (2)	serve t. orića Usremojna oriča. Lenka Jambrichova (Versaillska mierova zmluva)		11. iar

Obr. 9.3 Organizácia a naplnenie mailovej schránky

9.2.5 Online práca

Online práca sa stáva trendom bez ohľadu na to, či ako prostredie slúži školská / podniková sieť, alebo komerčný / verejný server. Aplikácia Google Dokumenty umožňuje on-line prácu a spoluprácu viacerých autorov na jednom dokumente. Ak žiak nadobudne zručnosti aj v takejto forme spolupráce, môže len získať. Online práca a spolupráca sa dá úspešne využiť aj v školskej praxi a môže mať viaceré podoby.

Využitie online práce na vyučovacej hodine

Využitie online práce v školskom prostredí má svoje úskalia. Ak chcete na tejto báze postaviť vyučovaciu hodinu, potrebujete učebňu vybavenú viacerými počítačmi pripojenými do internetu. Na stredných školách je možné počítať so žiakmi. Zo skúseností môžeme povedať, že celkom ochotne a radi si na takéto hodiny nosia vlastné notebooky. V tom prípade je ale nevyhnutné wifi pokrytie učebne. To je dôvod, prečo sa online práca hodí skôr na skupinové aktivity žiakov alebo na rôzne seminárne práce, dlhodobejšie projekty apod.

209

Téma:

Alexander Macedónsky

Ročník: 6.

Cieľ:

- spoznať hlavné historické fakty o živote Alexandra Macedónskeho a helénskej dobe,
- pochopiť pozíciu Macedónie v gréckom svete,
- spoznať základné fakty o osobnosti Alexandra Macedónskeho,
- opísať Alexandrovu výpravu,
- vysvetliť pojem helenizmus,
- nájsť a charakterizovať rozdiely medzi klasickou gréckou a helénskou kultúrou,
- pochopiť miešanie antickej gréckej kultúry a kultúry Orientu,
- vymenovať helénske štáty,
- spoznať prínos helenizmu pre Európsku kultúru,
- vymenovať aspoň troch predstaviteľov helénskej vzdelanosti a ich prínos.

Rozvíjané kompetencie:

- komunikácia v materinskom jazyku: pri práci s informačnými zdrojmi k téme používať rôzne typy textov, vyhľadávať, zhromažďovať a spracovávať informácie, pri práci s pracovnými listami a následnej prezentácii výsledkov tlmočiť, fakty a názory ústnou a písomnou formou,
- komunikácia v cudzích jazykoch: pri práci s cudzojazyčnými internetovými zdrojmi, preklad a spracovanie cudzojazyčného textu do formy štruktúrovaných poznámok v slovenčine. Schopnosť porozumieť hovorenému slovu pri sledovaní cudzojazyčných komentárov videoklipov približujúcich najznámejšie udalosti témy,
- digitálne kompetencie: pri samostatnej práci s internetovými zdrojmi k téme vyhľadávanie a výber informácií, analýza a ich spracovanie. Prácou s pracovným listom v prostredí aplikácie GoogleDokumenty schopnosť tvoriť, ukladať, prezentovať a vymieňať informácie a komunikovať v online prostredí,
- naučiť sa učiť: pri práci s informačnými zdrojmi k téme a pracovným listom čítanie odborného textu s porozumením, zapisovanie štruktúrovaných poznámok, syntéza a organizovanie informácií do logicky štruktúrovaných celkov, aplikovanie vedomostí získaných integráciou rôznych informačných zdrojov pri riešení úloh,
- spoločenské a občianske kompetencie: cez fakty o období helenizmu rozlíšiť miešanie kultúrnych vplyvov, pochopiť spoločenské zmeny a oboznámiť sa s koreňmi európskej kultúry, pochopiť jej multikultúrnosť.

Materiálne prostriedky:

• Učebňa vybavená viacerými počítačmi a internetovým pripojením, dataprojektor, interaktívna tabuľa, aplikácia GooleZem, účet v aplikácii Google Dokumenty.

Postup:

Príprava pred vyučovaním

Predpokladom aktivity je, že trieda/skupina, ktorá bude pracovať má vytvorený vlastný účet. Výhodou je, ak žiaci už poznajú spôsob práce v online prostredí. Ak sa rozhodnete možnosti GoogleDokumentov využívať častejšie, odporúčame tejto problematike vyhradiť čas v úvodných hodinách školského roka.

V rámci prípravy je vhodné urobiť prieskum toho, čo internet ponúka. Nemôžete rátať s tým, že všetci žiaci sú vo vyhľadávaní takí šikovní, aby v rámci hodiny dokázali nájsť relevantné zdroje, spracovať ich a urobiť aj výstup. Preto učiteľ ponúkne alternatívne informačné zdroje. Pokojne to môže byť textový zoznam zdrojov v podobe aktívnych prepojení uložený v dokumentoch. Môžeme ponúknuť nasledovné príklady:

- http://sk.wikipedia.org/wiki/Alexander_Ve%C4%BEk%C3%BD
- http://www.spsh.sk/encyklopedia/starovek/macedonsky.htm
- http://worldofhistory.blog.cz/0612/alexander-velky

Dokonca nesklame ani YouTube, ktorý ponúkne niekoľko videoklipov s rekonštrukciami Alexandrových bitiek:

- http://www.youtube.com/watch?v=RFrg6Jo4gXw
- http://www.youtube.com/watch?v=sJYCG2AFmR4

Premyslite si počet žiackych skupín, sformulujte úlohy, vypracujete a do schránky vložíte pracovný list. pre každú skupinu. V rámci uvádzanej témy sa nám ako najvhodnejšie osvedčili nasledovné úlohy:

- Pomocou aplikácie GoogleZem získaj obrázok Macedónie a uveď jej geografickú charakteristiku.
- Vytvor portrét kráľa Filipa, Alexandrovho otca, opíš jeho snahy o ovládnutie gréckych štátov.
- Opíš mladosť a výchovu Alexandra.
- Priblíž osobnosť Alexandra, charakterizuj spôsob jeho vlády, nájdi spoločné znaky s gréckou a orientálnou tradíciou.

- Opíš a na mape schematicky zaznač Alexandrovu výpravu.
- Definuj pojem helenistické štáty, charakterizuj ich a uveď príklady týchto štátov.
- Uveď najznámejšie fakty o helénskej vzdelanosti, pomenuj najznámejšie centrum helénskej vzdelanosti, priblíž troch najvýznamnejších vzdelancov tejto doby.
- Uveď najznámejšie fakty o helénskom umení, porovnaj helénske umenie s klasickým gréckym umením.

Počet a rozsah úloh je možné meniť podľa počtu žiakov v skupine a možností počítačového vybavenia.

V rámci nášho scenára vyžadujeme aj prácu s obrázkami. Niektoré žiaci získajú z internetových zdrojov, ale napríklad mapový podklad pre znázornenie výpravy v podobe obrysovej mapy im poskytneme priamo v pracovnom liste (použiť môžeme napríklad Editor zemepisných máp).

<u>Gmail Kalendár</u> Dokumenty	Fotografie Web viac 🔻	dejepis.vzdel <mark>Načítava sa</mark> com			
Google dokumenty	Hľadať dokumenty	Prehľadávať šablóny Zobraziť r Prehľadáv			
Vytvoriť nové 👻 Odovzdať	Moje priečinky > Alexander Macedónsky a helén	ske štáty Zdieľať tento priečinok 🗸			
Všetky položky	🗹 🔻 Zdieľať 🕶 Presunúť do 👻 Priečinky 🛩 O	Odstrániť Premenovať Ďalšie akcie 👻			
Vlastnené mnou	公 Názov	Priečinky/Zdieľanie			
Vami otvorené	DNES				
Zdieľané so mnou	🗹 ☆ 📑 07_Helénske_umenie	Nezdieľané			
S nviezaickou Skrvtá	🗹 🚖 🗋 O6_Helénska_vzdelanosť	Nezdieľané			
Kôš	🗹 🎲 🕞 05_Helénske_štáty	Nezdieľané			
Položky podľa typu 👻	🗹 🏫 🗋 04_Alexandrova_výprava	Nezdieľané			
Ďalšie vyhľadávania 👻	🗹 🎡 🔓 03_Alexander	Nezdieľané			
Moje priečinky	🗹 👷 🔒 O2_Vláda Fillipa II	Nezdieľané			
	🗹 📩 📑 01_Geografická charakteristika Macec	Nezdieľané			
Alexander Macedónskya ▶					

Obr. 9.4 Úlohy pre pracovné skupiny v priečinku aktivity





Na hodine

Organizácia hodiny je vlastne prenesením klasického skupinového vyučovania do nového – elektronického prostredia, čím získa na príťažlivosti aj efektívnosti.

Po motivačnom úvode si vytvorené žiacke skupiny vylosujú úlohy. Nasleduje samostatná práca žiakov, ktorá je korigovaná učiteľom. Vypracovanie úloh prebieha všetkými skupinami súčasne v reálnom čase do pripraveného online dokumentu, ktorý je uložený v schránke. Učiteľ má možnosť vstúpiť do práce žiakov zo svojho počítača.

V záverečnej časti aktivity jednotlivé skupiny prezentujú svoje výsledky. Jednotlivé listy sa vložia do jediného dokumentu, upravia a uložia do schránky pre potreby všetkých žiakov a prístupné z ktoréhokoľvek miesta s internetovým pripojením.

Vyučovacia hodina s takýmto scenárom výrazným spôsobom prekračujú bežný rámec dejepisu. Pre žiakov je samotná dejepisná téma niekedy druhoradá v porovnaní s možnosťou pracovať novým a neobvyklým spôsobom.

Online spolupráca na diaľku

Pri zadávaní samostatných prác – seminárne práce, projekty, domáce úlohy, ..., sa vždy objaví dilema: *Môžeme projekt robiť viacerí*? Väčšina rozumných učiteľov podporuje tímovú prácu. Študenti na strednej škole dokážu úspešne vytvárať efektívne tímy a niekedy je naopak zaujímavé sledovať, ako a k akému výsledku sa prepracuje "umelo" vytvorená skupina. Aplikácia Dokumenty opäť ponúka nové možnosti riadenia a organizácie takýchto činností

Predpokladom aktivít je zriadenie účtu triede/skupine a obetovanie jednej hodiny na vysvetlenie a precvičenie možností aplikácie Dokumenty.

V praxi sa osvedčilo zriadiť v schránke priečinok Administrácia (Učiteľ / Pokyny..). Je to miesto, do ktorého vložíte dokumenty, ktoré slúžia všetkým a mali by zostať zachované počas celého roka. Môžeme odporučiť, aby tu boli uložené: kritériá hodnotenia prác, stručný návod na úspešné napísanie prác, termíny pre celý školský rok/polrok, návod na uvádzanie citácií, ukážka správneho spôsobu uvádzania bibliografického záznamu, ... Všetky materiály majú pomôcť žiakom v úspešnej práci.

Google dokumenty	Hľadať dokumenty	Prehľadávať šablóny								
Vytvoriť nové 🔻 Odovzdať	Moje priečinky > Administrácia Zdieľať tento priečinok -									
Všetky položky	🗹 💌 Zdieľať 🕶 Presunúť do 👻 Priečinky 💌 Od:	strániť Premenovať Ďalši								
Vlastnené mnou	న Názov	Priečinky/Zdieľanie								
Vami otvorene Zdieľané so mnou	DNES	Nezdieľané								
S hviezdickou Skryté	🔲 ☆ 📃 úvodná stránka_vzor.pdf	Nezdieľané								
Kôš	🗖 🚖 🛃 Termínovník.pdf	Nezdieľané								
Položky podľa typu 👻	🔲 🏫 🛃 bibliografia_citácia.pdf	Nezdieľané								
Ďalšie vyhľadávania 👻	🔲 🏫 🛃 Ako na to.pdf	Nezdieľané								
 Moje priečinky Administrácia Projekt 1 Badgirls Snoriči Šmolkovia Priečinky zdieľané so mnou 										

Obr. 9.6 Organizácia priečinka



Obr. 9.7 Kritériá hodnotenia v schránke

Ďalší priečinok už slúži prvému projektu. Učiteľ do neho vloží zoznam s možnými témami, do ktorého sa pracovné skupiny zapisujú (alebo len prázdny zoznam, do ktorého si skupiny vpisujú tému, ktorá ich zaujala a budú ju spracúvať). V rámci projektového priečinka si skupiny vytvoria vlastný priečinok – svoje pracovné miesto. Každej skupine doň vložíte tabuľku s harmonogramom práce, a potom už "len" z diaľky pozorujete, ako sa skupiny snažia a postupne plnia svoje úlohy.

Súbor Uprav	nť Zobraziť Vložiť Formát Formu	ulár Nástroje Pomocník									
) in a	🧮 • \$ % 123 • 10pt • B A	* <u>∧</u> • 8 • ⊡ • ≡ •	⊞ ⇒	Σ *							
A	B	С	D	E	F	0	н	I.	J	К	
2											
3	Téma práce:										
4	činnosť:	kto		(mesiac	/termin						
5			1	2	3	4					
6	prehľad a výber zdrojov	(ziak)									
7	časť: do:	(žiak)									
8	časť: do:	(žlak)									
9	časť: do:	(žiak)									
10	časť: do:	(žiak)									
11	obrazový materiál	(žiak)									
12	konečná úprava textu	(žiak)									

Obr. 9.8 Tabuľka s harmonogramom práce skupiny

Žiaci v prvom rade vyplnia harmonogram prác. Zvolia si pozíciu v tíme a navrhnú časovú postupnosť prác tak, aby bola práca hotová k danému termínu. Komunikácia prebieha výsostne cez aplikáciu. Všetky materiály a "polotovary" sa ukladajú v priečinku skupiny. Jednotliví členovia si zaznamenávajú splnenie úloh. Výsledná definitívna podoba práce je emailom poslaná na adresu triedy.

Učiteľ má prácu žiakov celý čas pod kontrolou, môže ju hodnotiť a vstupovať do nej poznámkami a radou. Všetko sa odohráva mimo triedy a mimo klasickej hodiny.

Táto aktivita prináša študentom v prvom rade nový rozmer tímovej práce. Z hľadiska rozvíjania kľúčových kompetencií v rámci tejto aktivity chceme vyzdvihnúť najmä rozvoj kompetencie učiť sa učiť a zložiek kompetencie iniciatívnosť a podnikavosť. Plne samostatné plánovanie, organizácia a plnenie pracovných úloh v malej heterogénnej skupine. Schopnosť plánovať a riadiť projekty so zámerom dosiahnuť ciele. Prevzatie zodpovednosti za svoje výkony v prospech tímu. Toto je možné považovať za najväčší prínos online organizácie tak, ako sme ju predstavili.

9.2.6 Schránka ako zdroj učebných textov

Služba dokumenty môže pomôcť vytvoriť **priestor na zdieľanie učebných textov**. Všetky písomné materiály použité na vyučovacej hodine sú zverejnené aj online:

- výučbové prezentácie,
- písomné podklady prezentácií,
- pracovné listy,
- písomné pramene,
- mapové podklady.

Všetky podklady pre vyučovanie sú takto prístupné všetkým žiakom z akéhokoľvek miesta s internetovým pripojením, sú prístupné pre domácu prípravu, opakovanie, prípady dopĺňania učiva počas absencie. A to všetko v kvalite, akú kopírované texty nemôžu dosiahnuť.

Poznámka: Pri importovaní formálne zložitejších textových súborov (viacero stĺpcov, obrázky, tabuľky, rámiky, ...) odporúčame formát .pdf, ktorý bezpečne zachová požadovanú formu textu.

Ten istý postup odporúčame pri importovaní výučbových prezentácii. Ak nie je dôležitá animácia snímok a prezentácia neobsahuje multimediálne súbory, importujte ju v pdf formáte.



Obr. 9.9 Priečinok naplnený poznámkami k učivu



Obr. 9.10 Pracovný list – mapový podklad pre tému Veľké zámorské objavy
Využitie informačných a komunikačných technológií v predmete

DEJEPIS PRE ZÁKLADNÉ ŠKOLY



Obr. 9.11 Ukážka učebných textov – Zjednotenie Talianska

9.2.7 Cvičné testy

Neobmedzený online prístup k učebným materiálom umožňuje aj ďalšiu aktivitu: cvičné testy. Pri opakovaní tematického celku, pred testom alebo písomnou prácou, je vhodné využiť práve takúto formu prípravy.

Cvičný test využije najmä učiteľ, ale stále viac je táto aktivita obľúbená aj medzi študentmi, ktorí sa sami stávajú autormi cvičných testov. Študenti sa takýmto spôsobom podrobnejšie (bez zbytočnej teórie) oboznamujú s logikou a princípmi testu. Tvorba testu im zvyšuje pravdepodobnosť úspešnosti v reálnom teste. Nejde tu o obsahovú časť, ale skôr o to, že sa znižuje výskyt výhrad typu: nerozumel som zadaniu, ...

9.3 ZÁVER

Digitálne technológie priniesli veľkú zmenu práve v spôsobe práce a spolupráce. Súčasnosť je v znamení elektronického prostredia, ktoré umožňuje prácu na diaľku, zdieľanie dokumentov v reálnom čase, komunikáciu, ktorú sme si donedávna ani nevedeli predstaviť Všetky popísané aktivity sú možné práve v prostredí, ktoré ponúka aplikácia Dokumenty Google. Opakujeme, že špecializované školské softvérové riešenia to dokážu možno na vyššej profesionálnej úrovni, ale Google ponúka dostupnú, bezplatnú a plne funkčnú alternatívu.

9.4 AKTIVITY NA VZDELÁVANIE

Prezenčná forma

- 1. Vytvorte samostatný google účet pre jednu triedu a predmet.
- 2. Navrhnite funkčnú štruktúru účtu vzhľadom na vlastné potreby.
- 3. Vložte do účtu triedy tri dokumenty rôznych formátov.

Dištančná forma

Navrhnite scenár aktivity/vyučovacej hodiny s využitím skupinovej online práce:

- vyberte si tému z vášho aktuálneho školského vzdelávacieho programu,
- uveď te ciele aktivity a rozvíjané kľúčové kompetencie,
- navrhnite úlohy a pracovné listy pre tri skupiny,
- do pracovných listov zakomponujte aktívne prepojenia do internetu pre potrebné obrazové a textové zdroje, prípadne kľúčové slová pre použitie vyhľadávača.

10 DEJEPISNÁ EXKURZIA A DIGITÁLNE TECHNOLÓGIE



Kľúčové pojmy

organizačná forma vyučovania, exkurzia, druhy exkurzii, tematická, komplexná a medzipredmetová exkurzia, úvodná a záverečná exkurzia, edukačný softvér

10.1 PREČO EXKURZIA A AKO BY MALA VYZERAŤ?

V rôznej literatúre sa pod pojmom exkurzia zvyčajne rozumie vychádzka, pri ktorej sa objektívne zisťuje úroveň zvládnutia učiva skupinou osôb. Je to mimoškolská organizačná forma vyučovania, ktorá umožňuje žiakom poznávať javy priamo v pôvodnom prostredí a typických podmienkach. Od iných foriem sa líši tým, že je navrhovaná a hodnotená podľa vopred určených pravidiel. Exkurziu môžeme chápať aj ako dočasné prenesenie vyučovacieho procesu z prostredia triedy do reálneho prostredia.

Vzdelávací význam exkurzie spočíva v priamom poznávaní prírodného, kultúrneho a spoločenského prostredia a jeho histórie. Kvalitne spracovaná exkurzia zvyšuje pozornosť a sústredenie žiakov, záujem o predmet, svojou netradičnosťou uľahčuje zapamätanie si preberaného učiva.

V zásade rozlišujeme niekoľko druhov exkurzií:

- tematická exkurzia vzťahuje sa na niektorú tému učiva,
- komplexná exkurzia vzťahuje sa k jednému alebo viacerým celkom učiva,
- komplexná a medzipredmetová exkurzia vzťahuje sa na niekoľko vyučovacích predmetov,
- úvodná jej cieľom je zhromaždenie učebného materiálu, o ktorý sa bude opierať ďalší vyučovací proces, motivácia žiakov, získanie prehľadu o učive, ktoré sa bude preberať,
- záverečná jej cieľom je upevnenie a prehĺbenie učiva.

Exkurzia okrem didaktickej funkcie plní aj ďalšie funkcie:

- zoznamuje žiakov so zamestnancami (sprievodcovia, pracovníci múzeí), s organizáciou práce zariadenia a s výsledkami práce,
- žiaci spoznávajú historické pamiatky, prírodné krásy okrem kognitívnej rozvíja aj afektívnu stránku žiakov.

Náplňou exkurzie môže byť:

- poznať novú látku,
- upevniť už skôr prebrané učivo,
- skontrolovať úroveň poznatkov a overiť si možnosti ich použitia v praxi,
- plniť kombinované úlohy,
- nemôžu nahradiť teoretické vyučovanie, inak môžu vzniknúť chaotické predstavy, vytvárať nepresné poznatky a vzťahy.

10.2 PREČO S DIGITÁLNYMI TECHNOLÓGIAMI?

Dnes už takmer každá škola disponuje potrebnou technickou výbavou na zefektívnenie a zmodernizovanie vyučovacieho procesu. Bohužiaľ, jej využitie sa v značnej miere obmedzuje len na informatiku, resp. príbuzné predmety. Na základe našej vlastnej skúsenosti možno skonštatovať, že na hodinách dejepisu sa digitálne technológie využívajú ešte menej ako v inom vyučovacom predmete, resp. znalosti z hodín informatiky žiaci využívajú nesystematicky. A ak, tak takmer výlučne pri získavaní informácií z internetu na tvorbu referátov a seminárnych prác, poprípade na prezentovanie poznámok či obrázkov s využitím dataprojektora. Pritom záber pri využití digitálnych technológií môže byť oveľa širší.

Digitálne technológie využívané na dejepise môžu byť rôzne – PC, web kamera, tablet, interaktívna tabuľa, DVD kamera, fotoaparát, scanner, vizualizér, ale aj internet, email, špeciálny softvér (grafické editory, prezentácie), iné komunikačne orientované projekty s využitím najmodernejších technológií.

Samozrejmosťou je využitie týchto pomôcok rovnako aj na prípravu exkurzie. Exkurzia, ktorá je pripravovaná pomocou digitálnych technológií dáva žiakovi možnosť spoznať konkrétne miesto a poznatky o ňom lepšie ako klasická príprava na základe učebnice (žiakom sa lepšie vybavujú poznatky a podobne je to i pri spätnom opakovaní v škole).

Počítačom podporované učenie umožňuje skúmanie, bádanie, priblíženie realite, dovoľuje človeku prekonávať geografické i historické vzdialenosti, obohacuje tradičné formy komunikácie, je interaktívne.

10.3 PRÍPRAVA A REALIZÁCIA EXKURZIE

Uskutočnenie kvalitnej exkurzie vyžaduje dlhodobú prípravu učiteľa. Učiteľ musí dobre poznať objekt exkurzie, aby mohol vybrať adekvátne vyučovacie metódy, ktorými dosiahne splnenie výchovno-vzdelávacieho cieľa. Pre žiakov pripraví konkrétne úlohy na samostatnú prácu alebo skupinovú prácu, zoznámi ich s didaktickou technikou, ktorú budú používať v teréne. Dôležité je upozorniť žiakov na vhodné oblečenie, obuv, správanie sa, poučiť ich o bezpečnosti a ochrane zdravia.

Vlastná exkurzia má spravidla nasledujúci postup:

- organizačné pokyny,
- zoznámenie sa témou a obsahom exkurzie,
- zadanie úloh na pozorovanie,
- vlastné pozorovanie objektu,
- zhromažďovanie poznatkov alebo materiálu,
- záznam o pozorovaných javoch,
- záver (zhrnutie, zhodnotenie, beseda s pracovníkmi a pod.).

Podľa typu úloh a foriem práce žiaci individuálne alebo skupinovo spracujú poznatky z exkurzie, výsledky pozorovaní. Výsledné práce môžu mať podobu písomnej správy, výstavky alebo digitálnej prezentácie.

Plánovanie exkurzie

Exkurziu učiteľ plánuje na základe obsahu učiva, ale mal by zohľadniť aj záujem žiakov o tému, časovú náročnosť, základy psychohygieny. Pri plánovaní exkurzie môže učiteľ využiť rôzne zdroje (knihy, mapky, obrázky, ...). Zdrojom potrebných informácií je aj internet, ktorý mu ponúka niekoľko možností využitia:

- interaktívna prezentácia navštíveného miesta web,
- obrázky charakterizujúce lokalitu,
- 2D alebo 3D náhľad na lokalitu, virtuálne múzeá,
- charakteristika lokality historická, súčasná.

Príprava exkurzie

Pri príprave exkurzie je nevyhnutné dobré materiálno-technické zabezpečenie. Na prípravu informačnej a motivačnej prezentácie pre žiakov môže učiteľ využiť PC, internet, video, skener, zvukové nahrávky. Žiakov oboznámi s vyhotoveným plánom podujatia (má ho nakopírovaný pre každého žiaka z dôvodu informovanosti rodičov). Plán musí obsahovať aj organizačné pokyny (dátum konania, miest podujatia, čas a miesto odchodu a predpokladaného príchodu, spôsob stravovania, oblečenie, ...). Pre žiakov pripraví aj pracovné hárky s úlohami, ktoré budú riešiť, mapy, informačné letáky objekte pozorovania. Pripojí tiež čistý hárok, na ktorý budú žiaci zapisovať

DEJEPIS PRE ZÁKLADNÉ ŠKOLY

svoje poznámky potrebné pre vytvorenie výslednej práce. V prípade skupinovej práce vopred určíme zloženie jednotlivých skupín.

Priebeh exkurzie

Počas realizácie naplánovaného podujatia učiteľ žiakom pripomína informácie podnecujúce záujem a zvedavosť detí. Akciu možno zdokumentovať fotografiami, filmovaním, kreslením, nahrávaním rozhovorov a podobne. Ku každej takejto aktivite je ale potrebné zabezpečiť pre žiakov potrebné pomôcky, prípadne si podľa informácií v pláne podujatia žiaci prinesú pomôcky sami.

Spracovanie exkurzie

Výsledným produktom práce žiakov počas exkurzie je spracovanie informačných materiálov, riešení úloh, vlastných poznámok, obrázkov, fotografií do podoby textovej a grafickej. Podľa spôsobu spracovania môžu byť záverečné práce súčasťou informačných expozícií v priestoroch školy (napríklad s názvom "Aj tu sme boli."), publikované v školskom časopise, prezentované na webovej stránke školy.

Vyhodnotenie exkurzie

Hodnotenie exkurzie je námetom ďalších vyučovacích hodín. Žiaci prezentujú (podľa potreby aj s využitím techniky) svoje zážitky, skúsenosti a získané vedomosti. Súčasťou vyhodnotenia exkurzie žiakmi je bezprostredné a kritické zhodnotenie určitej konkrétnej situácie, o ktorej sa teoreticky učili.

10.4 VZOROVÉ RIEŠENIE EXKURZIÍ

Videokonferencia

V súčasnej dobe, kedy moderné technológie uľahčujú život človeka, je len otázkou času, kedy naplno pomôžu aj učiteľovi a žiakom pri získavaní vedomosti a súčasne praktických zručností. V nami ponúkanej aktivite Videokonferencia ide o podobu exkurzie, keď do terénu odchádzajú len niektorí žiaci. Dôvodom môže byť, že škola z nejakých organizačných príčin nemôže uvoľniť všetkých žiakov triedy na exkurziu.

Triedu učiteľ rozdelí na dve skupiny žiakov. Menšia skupinka, vybavená počítačmi s webkamerami, fotoaparáty či počítačom s dotykovým displejom, ide do terénu a ostatní žiaci zostávajú v triede pri stolných počítačoch (resp. v počítačovej učebni), pričom aktivitu spolužiakov v teréne sledujú na veľkom plátne pomocou datavideoprojektoru. Trieda a terén sú prepojené prostredníctvom internetu a môžu spolu komunikovať pomocou chatu, internetovej pošty, či dokonca prostredníctvom videokonferencie.

Výhody takejto organizačnej formy možno zhrnúť nasledovne:

• Zefektívni sa organizačná časť exkurzie – s malou skupinkou žiakov odchádza jeden pedagóg, a prenos z exkurzie môžu zužitkovať aj paralelné triedy .

- Ušetrené finančné náklady sa môžu využiť na iné účely.
- Nevzniká organizačný stres ako pri veľkých hromadných exkurziách .
- Zvýši sa efektívnosť exkurzie, pretože takáto podoba exkurzie žiaka priamo núti a podnecuje k aktivite.
- Žiaci môžu uskutočniť aj exkurziu na také miesta, kde sa nemôže byť väčší počet osôb, resp. z bezpečnostného hľadiska alebo je skúmaný objekt neprístupný kedykoľvek pre početné skupiny, resp. sa požaduje povolenie alebo iné dôležité rozhodnutie.
- Žiaci sa zlepšujú aj v práci s digitálnou technikou.
- Skupina v teréne komunikuje so spolužiakmi v triede, ktorí im môžu posielať informácie z rozličných zdrojov – školská knižnica, internet.
- Do aktivít môže byť zapojený každý žiak tak, že plní svoju osobitnú úlohu, vopred naplánovanú resp. takú, ktorá bezprostredne vyplynie zo situácie, aktuálny problém.
- Zaujímavým momentom takéhoto terénneho prieskumu je, že žiaci sa vzdelávajú v autentickom prostredí, teda nielen prostredníctvom školskej učebnice a encyklopédie, čo pôsobí výrazne motivačne.

Učiteľ, ktorý už má skúsenosti s takouto formou vzdelávania, si môže naplánovať počas roka mnoho exkurzií s využitím digitálnej techniky a posielať do terénu vždy inú skupinku žiakov.

Na väčších školách by bola zaujímavá spolupráca medzi učiteľmi dejepisu a jednotlivými triedami.

Pedagógovi, ktorý prvýkrát plánuje pristúpiť k využitiu digitálnych technológií, ktoré umožňujú prenos informácií na diaľku, ponúkame nasledovný cvičný scenár. Získať základné zručnosti pri koordinácii exkurzie bude vhodné práve v najznámejšom prostredí vášho mesta pri bližšom spoznávaní pamiatok a historicky významných lokalít.

Veľmi zaujímavý projektom na riešenie takejto exkurzie v minulosti bol projekt *Raft* (http://www.raft-project.sk/info/raft.htm). Bohužiaľ, v súčasnej dobe už nie je aktuálny, ale jeho postupy sa dajú využiť aj dnes.



Obr. 10.1 Projekt R.A.F.T

Vzdialené, na diaľku riadené terénne exkurzie, cvičenia boli projektom Európskej komisie, ktorej cieľom bolo poskytnúť predovšetkým mladým ľuďom schopnosti, zručnosti a nástroje, ktoré budú potrebovať aby uspeli v novej, na vedomosti a informácie založenej spoločnosti. Podstatná je "digitálna gramotnosť", vrátane ovládania práce s internetom a multimediálnych zdrojov, a jej využitie pri nadobúdaní nových znalostí. Zároveň je tu potreba výskumu a inovácie vzdelávacích technológií, obsahu a pedagogických prístupov.

Cieľom projektu bolo pomocou živej interakcie medzi študentmi v teréne a ich kolegami v triede, či na inom študijnom mieste zrealizovať overenie teórie v praxi – časť žiakov odchádza do terénu a časť zostáva v škole a pomocou kamery cez internet prenáša obraz z terénu do školy. Bola to zároveň možnosť pre žiakov, ktorí sa nezúčastňujú exkurzie z rôznych dôvodov, byť súčasťou vyučovania.

Rovnako tak vznikol materiál, ktorý bolo možné neskôr využiť na vyučovaní.

Úlohy účastníkov exkurzie:

a) Trieda

Hlavnou úlohou *analytika* je monitorovať a spracovávať dáta zozbierané v teréne a následne ich spracovávať v závislosti na úlohách exkurzie, komunikovať so skupinou v teréne – podávať im spätnú väzbu, ukladať zanalyzované dáta na miesto pre nich určené a informovať šéfa o dátach a analýzach, ktoré sú vhodné ako objekt pre celú triedu.

Hlavnou úlohou výskumníka je odpovedať na otázky generované zberateľom dát a anotátorom v priebehu exkurzie, identifikovať obrázky z terénu a hľadať k nim ďalšie informácie na internete alebo v encyklopédiách..

Hlavnou úlohou *archivára* je zbierať dáta od jednotlivých skupín tj. od dvojíc anotátora a analistu a archivovať ich ako štandardné znovu použiteľné učebné objekty.

Hlavnou úlohou *manažéra videokonferencie* je riadiť audio/video komunikáciu medzi účastníkmi exkurzie v teréne a v triede, komunikovať s komunikátorom v teréne, notifikovať priamy vstup pre účastníkov exkurzie.

Hlavnou úlohou manažéra správ je riadiť tok správ medzi triedou a terénom

Hlavnou úlohou manažéra úloh je vytvárať, upravovať a mazať úlohy.

Hlavnou úlohou *šéfa* je spravovať bielu tabuľu, na ktorej sú najdôležitejšie informácie týkajúce sa exkurzie, spravuje prístup dát do triedy, zobrazuje najdôležitejšie dáta cez videoprojektor, kontrolovať plniteľnosť úloh.

b) Terén

Hlavnou úlohou *zberača dát* je zbierať dáta v teréne vzhľadom na úlohy exkurzie. Zbierať čisté, nespracované dáta ako sú videá, fotografie a audiozáznamy, ako i odčítavať hodnoty z rozmiestnených senzorov, ktoré ďalej odovzdať *anotátorovi na* popis.

Hlavnou úlohou *anotátora* je zhromažďovať nespracované dáta od *zberača* dát, pridávať počiatočné metadáta a potom z týchto materiálov vytvoriť kolekciu.

Hlavnou úlohou *komunikátora* je spolupracovať s reportérom sledujúc činnosti v teréne, aby i účastníci v triede mohli pomocou videokonferencie sledovať tieto aktivity, zároveň robiť rozhovor so vzdialenými expertmi v teréne.

Hlavnou úlohou *reportéra* je spolupracovať s *komunikátorom* komentujúc činnosti v teréne, ktoré vidia účastníci a vzdialení účastníci pomocou videokonferencie.

Hlavnou úlohou *koordinátora v teréne* je mať prehľad o aktivitách v teréne a koordinovať tieto aktivity s triedou.

c) Ďalší účastníci

Hlavnou úlohou vzdialených účastníkov je sledovať priebeh exkurzie pomocou videokonferencie, prípadne zasahovať do jej priebehu doplňujúcimi otázkami.

Hlavnou úlohou *expertov* je poskytovať odborné informácie, ktoré budú potrebné k vysvetleniu niektorých javov, alebo skutočností, týkajúcich sa témy exkurzie.

DEJEPIS PRE ZÁKLADNÉ ŠKOLY

Hlavnou úlohou *technickej podpory* je poskytovať technickú pomoc, zväčša pri nastavovaní siete, konfigurácii zariadení, podávať krátke technické inštrukcie, ak je to potrebné, byť dostupný na niektorom vopred definovanom Walkie-Talkie kanáli.

Myslíme si, že dnes, kedy mobilný internet je už bežne dostupný, takáto forma exkurzie bude isto zaujímavým spestrením vyučovania.

Komunikáciu v teréne a on-line spojenie s triedou pomocou videokonferencie nám zabezpečuje mobilná sada, pozostávajúca z lokálneho mobilného serveru bezdrôtovo prepojeného pomocou WLAN s ostatným príslušenstvom (sada zariadení schopných digitálne zaznamenávať a prenášať informácie vizuálneho, zvukového a iného charakteru bezdrôtovo z miesta konania exkurzie do triedy) – dnes hlavne vysokorýchlostný mobilný internet (3G internet).

Pre dnešné využitie by žiakom a učiteľovi vystačil mobilný 3G internet od niektorého operátora na našom trhu a notebook, ktorý by bol vybavený webovou kamerou alebo pripojiteľnou kamerou.

Virtuálne múzeum

Jedná sa o veľmi príťažlivú formu pre žiaka, pretože mu umožňuje navštíviť dané miesto exkurzie vopred a pripraviť sa tak na riešenie zadaných úloh. Rovnako je možné exkurziu absolvovať na diaľku, ak nie je možné sa jej z rôznych dôvodov zúčastniť.

Pod pojmom virtuálne múzeum rozumieme múzeum, ktoré sa nachádza v zdigitalizovanej podobe na internete. Zachytáva pamiatky, ktoré obsahuje a ktoré si tak verejnosť môže prezrieť bez toho aby múzeum fyzicky navštívili.

Umenie nemôže byť digitalizované. Počítač nemôže zachytiť špecifickú atmosféru jednotlivých sál a nádvorí zámku, autentickú intenzitu farieb vzácnych obrazov, trojrozmerné tvary sôch a starobylého nábytku, jemnosť látok. (citované zo stránky Bojnického zámku)

Na Slovensku je v súčasnej dobe veľký výber virtuálnych múzeí a ich zoznam by sa tu nezmestil – sú to rôzne galérie, hrady, zámky, kaštiele. Stačí si zadať vo vyhľadávači na internete názov a objaví sa ich množstvo. Konkrétny priebeh takejto exkurzie si ukážeme na príklade prehliadky Bojnického zámku na stránke http://www.bojnicecastle. sk/virtual/index.html



Obr. 10.2 Virtuálne múzeum Bojnice

Virtuálna prehliadka bojnického múzea predstavuje v 17 náhľadoch tie najzaujímavejšie časti zámku – interiér (9 miestností) aj exteriér (7 vonkajších záberov hradu a okolia) ako aj priľahlú jaskyňu.

Obraz je možné si zväčšiť na celú obrazovku, a tak získať priestorový dojem akoby človek naozaj bol na mieste (pri využití dataprojektora je to ešte zaujímavejšie). Zároveň sa v dolnej časti okna nachádza množstvo nástrojov, ktorými si môžeme prezeraný obraz upravovať: zosvetliť, priblížiť, vzdialiť, posunúť vľavo, vpravo, hore aj dole, roztiahnuť na celú plochu obrazovky a ďalšie. Pomocou myši s uvedených funkcií sa návštevníkovi otvára takmer neobmedzený, reálny pohľad dovnútra jednotlivých miestností. 228

Využitie informačných a komunikačných technológií v predmete DEJEPIS PRE ZÁKLADNÉ ŠKOLY



Obr. 10.3 Obrazáreň

V úvode sa žiaci rozdelia na skupiny – každá dvojica si vyberie 3 zo 17 ponúkaných častí Bojnického zámku (kde 3 sú z okolia a 14 z vnútra zámku).

- Okolie zámku,
- Výhľad z veže,
- Prvé nádvorie,
- Druhé nádvorie,
- Obrazáreň,
- Zlatá sála,
- Mramorová sieň,
- Veľká sieň na druhom poschodí,
- Rytierska sieň,
- Huňadyho sieň,
- Veľká klubovňa,
- Malá klubovňa,
- Hrobka,
- Jaskyňa.

Na internete si miestnosti prehliadnu a pokúsia sa o nich zistiť čo najviac informácii potrebných na spracovanie úloh. Ďalej žiaci v skupinách vypracujú úlohy, pričom postupujú podľa jednotlivých zadaných bodov:

- celkový charakter architektúra, maľba miestnosti, štýl okien, lustre, dvere, krb ...,
- detaily zariadenia obrazy, nábytok, doplnky, iné zaujímavé objekty,

- umiestnenie pokúsia sa zistiť, kde v zámku sa daná miestnosť nachádza (poschodie, krídlo ...),
- historická zaujímavosť, ktorá sa viaže na miestnosť a zariadenie.

V ďalšom kroku každá skupina žiakov na základe vlastných zistení vypracuje pracovný list pre ostatné skupiny žiakov. Pracovný list poslúži ako forma overenia získaných informácií pre autorov pracovného listu ako aj pre ich spolužiakov (do akej miery si zapamätali informácie poskytnuté úvodnou prezentáciou). Každá skupina tiež pripraví jednoduchú prezentáciu o svojej miestnosti.

Po tomto pristupujú žiaci k prezentácii získaných poznatkov. Najjednoduchšou formou je použitie datavideoprojektora. Žiaci predstavia svoju miestnosť – jej vzhľad, opis. Počas prezentácie si ostatní žiaci spracovávajú pracovný list, ktorý na záver vyhodnotia autori prezentácie a pracovného listu.

Úplný záver tvorí zhodnotenie práce učiteľom. Ten zhodnotí pracovné listy, obsah, zameranie a význam virtuálnej exkurzie, aby žiaci mohli získané vedomosti využiť vo vyučovaní.

Pre zvýšenie celkového efektu môže nasledovať reálna exkurzia. Žiaci sú teoreticky pripravení, môžu si preveriť si, čo všetko sa naučili. Po absolvovaní reálnej exkurzie je vhodné slovne (aspoň niekoľkými vetami) porovnať obidva spôsoby spoznávania objektu.

Exkurzia v teréne

Trasa exkurzie:

Kremnické Bane – stred Európy, kostol sv. Jána – gotická architektúra,

Banská Štiavnica – Banícke múzeum v prírode,

Nový zámok – múzeum protitureckých bojov,

Banská Štiavnica – centrum, gotický kostol sv. Kataríny, renesančné meštianske domy na námestí.

Príprava exkurzie:

Učiteľ žiakom poskytne úvodné informácie. Treba ich pripraviť tak, aby v nich bol zahrnutý obsah a cieľ exkurzie. Ako motivačný prvok môže využiť virtuálnu prehliadku lokality. Učiteľ vytvorí pracovný list. Jeho hlavnou úlohou je poukázať na najdôležitejšie body exkurzie. Žiakov rozdelí do skupín – cca 5 – 10 žiakov a určí im úlohy na spracovanie:

- skupina (6 8 žiakov) Kremnické Bane Stred Európy kostol sv. Jána,
- skupina (8 10 žiakov) Banícke múzeum v prírode,
- skupina (8 žiakov) Nový zámok,
- skupina (8 10 žiakov) mesto Banská Štiavnica:

Využitie informačných a komunikačných technológií v predmete DEJEPIS PRE ZÁKLADNÉ ŠKOLY

- centrum (3 žiaci),
- goticky kostol sv. Kataríny (3 žiaci),
- renesančné meštianske domy na námestí (4 žiaci).

Priebeh exkurzie:

Kremnické Bane

- 1. skupina zachytí lokalitu so všetkými podrobnosťami, využije videokameru.
- 2. skupina vytvorí videozáznam lokality a aktivít v teréne, využije diktafón.
- 3. skupina doplní videozáznam, alebo nahradí v prípade, že nie je k dispozícii, vystúpenie žiakov, ktorí si pripravili stručnú charakteristiku.
- 4. skupina charakterizuje lokalitu, históriu. Banícke múzeum v prírode



Obr. 10.4 Pred štôlňou Bartolomej

- 1. skupina zachytí lokalitu so všetkými podrobnosťami s využitím digitálneho fotoaparátu.
- 2. skupina vytvorí videozáznam lokality a aktivít v teréne.
- skupina doplní videozáznam alebo nahradí v prípade, že nie je k dispozícii, vystúpenie žiakov, ktorí si pripravili stručnú charakteristiku s využitím diktafónu.
- 4. skupina charakterizuje lokalitu, históriu.

Nový zámok – múzeum protitureckých bojov

- 1. skupina zachytí lokalitu so všetkými podrobnosťami s využitím fotoaparátu.
- 2. skupina vytvorí videozáznam lokality a aktivít v teréne.
- skupina doplní videozáznam alebo nahradí v prípade, že nie je k dispozícii, vystúpenie žiakov, ktorí si pripravili stručnú charakteristiku s využitím diktafónu.
- 4.skupina charakterizuje lokalitu, históriu.



Obr. 10.5 Pred Novým zámkom

Banská Štiavnica – centrum

- 1. skupina zachytí lokalitu so všetkými podrobnosťami s využitím fotoaparátu.
- 2. skupina vytvorí videozáznam lokality a aktivít v teréne.
- skupina doplní videozáznam alebo nahradí v prípade, že nie je k dispozícii vystúpenie žiakov, ktorí si pripravili stručnú charakteristiku s využitím diktafónu.
- 4. skupina charakterizuje lokalitu, históriu.

Získané informácie žiaci spracujú tak v podobe textovej informácie – pracovné listy, úlohy a zadania, vlastné poznámky ako i grafickej informácie – fotografie, video, propagačný materiál.

Prezentácia výsledných prác:

Je jednou z najdôležitejších súčastí exkurzie. Vedie žiakov k tomu, aby sa naučili prezentovať na verejnosti svoje názory, postoje a vedomosti Bez nej by exkurzia nebola skutočnou exkurziou. Bohužiaľ, v praxi sa najčastejšie končí exkurzia vystúpením žiakov z autobusu pred budovou školy. A to je obrovská chyba. Dnes sa nám núka nepreberné množstvo možností, ako odprezentovať výsledky exkurzie. Poslúžiť na to môže webová stránka školy, kde si exkurzia zaslúži aspoň stručné vyhodnotenie a pár fotografií vo fotogalérii. Podrobnejší opis zážitkov a zistení by sa hodil minimálne do školského, resp. obecného časopisu. Prezentácia na nasledujúcich hodinách by mala byť samozrejmosťou.

Vyhodnotenie exkurzie:

Definitívny záver exkurzie predstavuje jej vyhodnotenie učiteľom a žiakmi. Vyučujúci ju hodnotí z hľadiska bezpečnosti a správania žiakov, splnenia stanovených cieľov a pod. Žiaci predstavia svoj pohľad na jej priebeh, mali by byť pripravený zhrnúť, čo sa im na exkurzii páčilo, čo nepáčilo, čo by navrhovali zmeniť a pod.

10.5 ZÁVER

Dejepisná exkurzia dnes predstavuje neoddeliteľnú súčasť vyučovania dejepisu na základných aj stredných školách. Vo svojej klasickej podobe je vo svetle moderných možností digitálnych technológii len málo efektívna. Spomínané technológie majú smerovať k tomu, aby sa exkurzia stala príťažlivejšou, modernejšou a efektívnejšou. Samozrejme, aj tu platí ono známe: **všetko s mierou**. Zaradenie digitálnych technológií do programu exkurzie nesmie byť chaotické, živelné. Práve tu je plánovanie mimoriadne dôležité, lebo v konečnom dôsledku by efekt ich použitia mohol byť úplne opačný. Žiaci by sa sústredili na technológie a to, kvôli čomu sa exkurzia koná, dejepisná podstata, by uniklo.

Cieľom tejto kapitoly preto bolo načrtnúť možnosti, ako sa uvedené technológie dajú využiť pri organizácii tejto formy vyučovania tak, aby to exkurzii prospelo a nie naopak.

10.6 AKTIVITY NA VZDELÁVANIE

Prezenčne

Na základe konkrétnej témy vytvorte pre žiakov elektronický materiál slúžiaci na motiváciu k nadchádzajúcej exkurzii

Dištančne

Vytvorte scenár dejepisnej exkurzie s využitím digitálnych technológií.