



Oborové výukové aplikace

Pavla Kovářová

Laboratoř vzdělávacích technologií

Podzim 2017

Jak budete postupovat pro využití aplikace?

- Co s ní chci dělat? [Bloom](#), [SAMR](#)
- Jaká je vhodná aplikace? Nalezení aplikace
 - Katalogy vzdělávacích aplikací: [Apps4Edu](#), [EduAppCenter](#), [AppoLearning](#)
 - Téma
 - Stupeň, ročník, věk
 - Cena
 - Zařízení (OS)
- Hodnocení aplikace – odpovídá?
- Plán výukové aktivity
- Aplikace do výuky



Kde hledáme tipy na aktivity?

- Viz setkání „vyhledávání a hodnocení aplikací“
- Např. kurzy.knihovna.cz

Jazyky (čeština, angličtina, němčina...)

- Čtení a psaní (hl. výukové kartičky, obrázkové hry)
- Slovníky a překladače: textové, obrazové, zvukové, výkladové
- Hry s výukou slovíček, různá témata (např. u doktora, zvířata...) i formáty (skládání písmen, fotokvízy...)
- Storytelling, konverzace (komix)
- Písničky a jejich texty
- Procvičování gramatických jevů, např. nepravidelná slovesa, idiomy, shoda podmětu s přísudkem, určování slovních druhů
- Přehled literatury

Společenské vědy

- Prvouka
 - Zdravověda (lékař, lidské tělo, první pomoc, dopravní výchova...)
 - Člověk a jeho svět (hodiny, prostorová orientace, dopravní značky, společenské situace, představivost, logické myšlení, slovní zásoba...)
 - Člověk a příroda (zvířata a rostliny, ovoce a zelenina...)
- Dějepis
 - Historické mapy (interaktivní)
 - Prohlídky památek (někdy konkrétní památka, jindy lokalita, např. Praha, Řím, starověký Egypt...)
 - Časové osy
- Vlastivěda a zeměpis
 - Ukázky, encyklopedie, testy a kvízy
 - Země, mapy (včetně slepých)
 - Průvodci (interaktivní)
 - Podnebí, pamětihodnosti... lokality
 - Koloběh vody v přírodě
 - Evropská unie

Výchova

- Hudební výchova
 - Hudební skladatelé a díla
 - Simulace hudebních nástrojů
 - Zpěvníky (text, noty, zvuk)
- Výtvarná výchova
 - Malířské kolekce
 - Muzejní sbírky

Přírodní vědy

- Data, měření, čidla (např. osciloskop, kompas...)
- Simulace pokusů
- 3D modely (např. sluneční soustava, anatomie, živí tvorové pod mikroskopem)
- Převody jednotek
- Tabulka prvků
- Atlasy (rostlin, hub, ptáků...)
- Kvízy (např. určování hmyzu)

Matematika, informatika

■ Matematika

- Geometrie (tělesa, tangram, 3D modely)
- Grafy
- Hodiny
- Příklady – počítání (sčítání, zlomky, rovnice...)
- Matematické hry, např. MathBingo, pexeso, logické hry („slovní úlohy“)
- Matematické taháky (vzorce, veličiny, převody...)

■ Informatika

- Programovací jazyky
- Algoritmické myšlení (ne programování, např. grafické příkazy pro zadané úkoly)

Proč oborové aplikace?

■ 2 skupiny

	Oborové	Nadoborové
+	<ul style="list-style-type: none"> Předpřipravený obsah Přizpůsobena vizuální forma Řízený průchod Vymezení cílovky (věk) Konkrétní jevy (zaměření na problém) Propracovanější obsah (kontrola uživateli) Testování konkrétního Interaktivita obsahu se studentem 	<ul style="list-style-type: none"> Víc oblastí/témat Volnost při designu (obsah, proces) Multioborová/hraničí témata Více předmětů – snazší pro učitele (neučí se ovládat tolik aplikací) Více jazyků
-	<ul style="list-style-type: none"> Omezené využití Jazyk Garant správnosti? Méně uživatelů 	<ul style="list-style-type: none"> Víc času na tvorbu obsahu Učitel musí být odborník Nejde tolik do hloubky

Úkol 1

- Vyberte si předmět/obor/tematické zaměření
- Vyzkoušejte 3 aplikace
- Vytvořte stručnou anotaci dle vzoru na kurzy.knihovna.cz
- Napište ji do sdíleného dokumentu - <https://goo.gl/YK9Esb>

Úkol 2

- Zvolte si výukový cíl
- Vyberte si aplikaci
 - Důvod výběru = cíl (ne rozšířenost)
 - Ne nadoborové, ale s hotovým obsahem
- Zhodnoťte vaši aplikaci ve sdíleném dokumentu <https://goo.gl/YK9Esb>
- Využijte popsané struktury
- Aktuálně nejdůležitější kontext využití!



kovarova@phil.muni.cz

Další tipy k tématu viz kniha [Tablet ve školní praxi](#).

DĚKUJI ZA POZORNOST