

E-learning

Roman Plch



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Learning Management System I

LMS je řídicí výukový systém (systém pro řízení výuky), tedy aplikace řešící administrativu a organizaci výuky v rámci e-learningu.

LMS jsou aplikace, které v sobě integrují zpravidla nejrůznější on-line nástroje pro komunikaci a řízení studia (nástěnka, diskusní fórum, chat, tabule, evidence ad.) a zároveň zpřístupňují studentům učební materiály či výukový obsah on-line nebo i off-line. LMS aplikací je řada – od těch jednoduchých přes nejrůznější LMS z akademické sféry až po rozsáhlé a složité komerční aplikace (Adobe Connect, Fronter, Blackboard). Řada LMS je šířených i jako free nebo open source software (například Moodle).

Za běžné funkce systémů řízeného vzdělávání můžeme považovat následující moduly:

- ▶ Evidence a správa žáků
- ▶ Evidence a správa kurzů

Learning Management System II

- ▶ Katalog výukových kurzů a objektů
- ▶ Správa studijních plánů
- ▶ Evidence hodnocení žáků
- ▶ Testování a přezkušování žáků
- ▶ Správa přístupových práv
- ▶ Komunikační nástroje
- ▶ Autorské nástroje k vytváření výukových kurzů a objektů
- ▶ Úložiště výukového obsahu

Moodle I

Moodle (<https://moodle.org/>) je software pro tvorbu výukových systémů a elektronických kurzů na internetu. Je vyvíjen jako nástroj podporující sociálně konstruktivistický přístup ke vzdělávání. Moodle je poskytován zdarma jako otevřený software. Demo verzi systému je možné vyzkoušet na <http://demo.moodle.net/>.

Charakteristické rysy

Tvůrci kurzu v prostředí Moodle mají k dispozici řadu modulů, z nichž sestavují jeho obsah. Nastavení modulů i jejich jednotlivých instancí lze dále přizpůsobovat a využívat je tak v různých pedagogických situacích. Kromě modulů dodávaných přímo v distribuci je k dispozici řada rozšiřujících modulů.

Pomocí standardně dodávaných modulů lze do on-line kurzu vkládat např.:

- ▶ studijní materiály ve formě HTML stránek, souborů ke stažení, Flash animací, strukturovaných přednášek apod.

Moodle II

- ▶ diskusní fóra s možností odebírání příspěvků emailem
- ▶ úkoly pro účastníky kurzu
- ▶ automaticky vyhodnocované testy složené z různých typů testových úloh
- ▶ slovníky a databáze, na jejichž plnění se mohou podílet účastníci kurzu
- ▶ ankety
- ▶ vzdělávací obsah dle specifikace SCORM nebo IMS Content Package

Je nástroj pro podporu výuky, který nabízí jednoduché a intuitivní ovládání. Přináší nový pohled na přímou i nepřímou výuku prostřednictvím efektivního cloud řešení.

Učitel může v modulu TŘÍDA zadávat žákům jak úkoly a testy přímo v hodině, tak krátkodobé i dlouhodobé domácí úkoly a projekty. Mimo to může žákům v jednotlivých třídách psát vzkazy, zprávy a informace a vyvolávat diskuze.

Výhody a přínosy

1. Záznam všech interakcí a postupů při výuce a v komunikaci se žáky.
2. Trvalý a nesmazatelný zápisník úkolů a projektů, ke kterému mají přístup žáci i učitelé.
3. Kvalitní doučovací nástroj, kde může učitel zadávat materiály k doučení konkrétní látky konkrétním žákům.
4. Vzdělávání krátkodobě i dlouhodobě nemocných žáků a žáků s individuální vzdělávacím plánem.

Diskuse k tématu iTřídy a řešení problémů najdete [zde](#).

Alternativní řešení – online systémy pro řízení výuky

- ▶ Google Classroom – <https://classroom.google.com/>
- ▶ Edmodo – <https://www.edmodo.com>
- ▶ Schoology – <https://www.schoology.com>
mobilní verze –
<https://www.schoology.com/mobile-lms.php>
- ▶ Chalkup – <https://www.chalkup.co/>

Článek pojednávající o těchto službách najdete na
[http://spomocnik.rvp.cz/clanek/17603/
SOCIALNI-SITE-URCENE-PRO-VYUKU.html](http://spomocnik.rvp.cz/clanek/17603/SOCIALNI-SITE-URCENE-PRO-VYUKU.html).

Online systémy pro tvorbu testů a her I

- ▶ Learningpod – <http://www.learningpod.com/>
- ▶ Questbase (komerční) – <http://www.questbase.com/>
- ▶ Blendspace – <https://www.blendspace.com/>
- ▶ Kahoot! – <https://getkahoot.com/> (mobilní aplikace)
Vyučující spustí test na počítači a děti si na tabletu otevřou aplikaci Kahoot. Po spuštění na počítači se objeví game pin, který zadají a potvrdí děti na svých tabletech. Následně zadají své jméno. Učiteli se na monitoru a na dotykové obrazovce ukazují jména a počet přihlášených žáků. Když jsou přihlášení všichni žáci, spustí učitel hru kliknutím na START NOW. U každé otázky je nastaven časový limit. Za každou otázkou se učiteli zobrazí počet správných a špatných odpovědí. Na konci hry si může učitel na počítači zobrazit tabulku v Microsoft Excelu, která ukazuje, jak který žák odpovídal a počet chyb. Interaktivní test je tedy možné i oznámkovat.

Online systémy pro tvorbu testů a her II

- ▶ Socrative – <http://b.socrative.com>
- ▶ Jeopardy online – <https://www.superteachertools.net/jeopardyx/brandnewgame.php>
- ▶ Jeopardy Labs – <https://jeopardylabs.com>
- ▶ Quia – <http://www.quia.com/>
- ▶ Diagnostic Questions – <http://www.diagnosticquestions.com/>
- ▶ InfuseLearning – <http://teacher.infuselearning.com/>
- ▶ Flippity.net – <http://www.flippity.net/QuizShow.asp>
Tvorba výukových kartiček a hry Jeopardy pomocí Google Spreadsheets