

Univerzita Hradec Králové

Pedagogická fakulta

Katedra slavistiky

**Gamifikace a herní principy ve výuce
ruského jazyka**

Diplomová práce

Autor: Bc. Gabriela Václavková
Studijní program: N7504, Navazující magisterský, Prezenční
Studijní obor: Učitelství pro střední školy: ruský jazyk a literatura
Učitelství pro střední školy: hudební výchova
Vedoucí práce: Mgr. Miroslav Půža, Ph.D.
Oponent práce: PhDr. Jindřich Kesner, CSc.

Hradec Králové

2018



Zadání diplomové práce

Autor:	Gabriela Václavková
Studium:	P15P0399
Studijní program:	N7504 Učitelství pro střední školy
Studijní obor:	Učitelství pro střední školy - hudební výchova, Učitelství pro střední školy - ruský jazyk a literatura
Název diplomové práce:	Gamifikace a herní principy ve výuce ruského jazyka
Název diplomové práce AJ:	Gamification and Gaming Principles in Russian Language Lessons

Cíl, metody, literatura, předpoklady:

V diplomové práci se studentka bude zabývat termínem gamifikace. Shrne základní principy her ve výuce ruského jazyka a uvede praktické úkoly vhodné do výuky. Představí internetové aplikace, jako jsou: kahoot, plickers, duolingo, triventy, mentimeter a jiné. Dále uvede jejich možnosti využití v pedagogické praxi. Aplikace porovná a uvede jejich výhody, ale i nevýhody.

Gamification critical approaches Game change Games for change and transformative learning: An ethnographic case study Ruský jazyk hrou Hry ve výuce ruštiny Učení zážitkem a hrou: praktická příručka instruktora

Garantující pracoviště:	Katedra ruského jazyka a literatury, Pedagogická fakulta
Vedoucí práce:	Mgr. Miroslav Půža, Ph.D.
Oponent:	PhDr. Jindřich Kesner, CSc.
Datum zadání závěrečné práce:	13.12.2016

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem tuto diplomovou práci vypracovala (pod vedením vedoucího diplomové práce) samostatně a uvedla jsem všechny použité prameny a literaturu.

.....

V Hradci Králové dne

Anotace

VÁCLAVKOVÁ, Gabriela. *Gamifikace a herní principy ve výuce ruského jazyka*.
Hradec Králové: Pedagogická fakulta Univerzity Hradec Králové, 2018. 60 s.
Diplomová práce.

Klíčová slova: *gamifikace, gamifikace ve vzdělávání, hra, využití her, motivace, Kahoot!, Plickers, Learningapps, Quizlet, Duolingo, Mentimeter, Triventy, AWW App,*

Poděkování

Na tomto místě bych ráda poděkovala Mgr. Miroslavu Půžovi, Ph.D. za odborné vedení, rady a ochotu, kterou mi během vypracování diplomové práce věnoval.

Obsah

Obsah.....	6
1. Úvod.....	7
2. Gamifikace	8
2.1. Základní vymezení pojmu	8
2.2. Vývoj gamifikace	10
3. Gamifikace ve vzdělávání	12
4. Vymezení pojmu hra	14
4.1. Z pohledu filosofie	14
4.2. Z pohledu pedagogiky a psychologie.....	15
4.3. Obecné vymezení.....	16
5. Význam her ve výuce.....	18
4.1 Význam her v cizojazyčném vyučování.....	18
5.2. Výchovné účinky her	19
5.3. Pravidla her	19
6. Motivace	21
6.1. Nevědomá motivace.....	22
6.2. Úrovně motivace	23
6.3. Motiv a potřeba.....	23
7. Kahoot!.....	27
8. Duolingo	35
9. Triventy.....	38
10. Mentimeter	42
11. AWW App.....	51
12. Quizlet	53
13. Plickers.....	57
14. Learningapps	62
15. Závěr	72
16. Zdroje	73
16.1. Knižní zdroje	73
16.2. Internetové zdroje	73

1. Úvod

Tématem diplomové práce je gamifikace. Termín, který se v posledních letech dostává do podvědomí společnosti. Jedná se o herní principy využitelné v neherním prostředí.

Hry jsou součástí lidské kultury od počátků dějin lidské společnosti. Už od minulosti byly prostředkem k uskutečňování zábavy, ale i výchově. Jsou součástí našich životů již od útlého dětství. Mají za úkol tvořit lidskou osobnost, ale také ovlivňovat naši náladu, kreativitu nebo chování. Především v útlém věku slouží k rozvoji fantazie a představivosti. U starších dětí jsou hry především důležitou součástí výuky. Můžou ji zpestřit, oživit a tím se učitelé vyhnou monotónnosti vyučování.

Cílem diplomové práce bude představit ne příliš známý termín gamifikace, ale také jeho vývoj. Vymezit pojem hry z pohledu různých nauk, a ukázat význam her ve výuce. S tímto vším souvisí motivace, která nejen u her, ale také i výuky velmi důležitá. Dále se budu snažit prozkoumat dostupné internetové aplikací využitelné ve výuce. Popíšu, jak fungují, jak lze s nimi pracovat, a jak je možné jejich zařazení do školního prostředí, především do výuky ruského jazyka. Všechny aplikace následně srovnám, a uvedu jejich výhody i nevýhody.

2. Gamifikace

Termín gamifikace poprvé uplatnil britský herní programátor Nick Pelling, a to v roce 2002. Do obecného podvědomí se však dostává o osm let později, konkrétně v roce 2010. Jedná se o využívání herních prostředků, designů i myšlení v neherních oblastech. Gamifikaci lze využít v různých prostředích - škola, firma, konference, školení, fitness klub. Jedná se o uplatnění nejužitečnějších herních mechanismů pro motivaci a zaujetí zákazníků, posluchačů či studentů.

2.1. Základní vymezení pojmu

Interpretování tohoto pojmu je velmi složité, jelikož neexistuje jednotná definice tohoto slova, každý autor promítne do vysvětlení vlastní subjektivní pohled a postoj k věci. Také internetové výkladové slovníky tento termín překládají různě.

„Proces přeměny aktivity nebo úkolu na hru nebo hře podobné: učitelé mohou používat gamifikaci k motivování studentů.“¹

„Použití typických prvků her (např.: bodové hodnocení, soutěžení s ostatními, pravidla) do jiných oblastí aktivit, jako například používání online marketingových technik vedoucích ke zvýšení zájmu a interakce s produktem nebo službou. Gamifikace je vzrušující, protože slibuje, aby i těžké věci v životě byly zábavou.“²

*„Způsob přidávání her nebo herních prvků do úkolů z důvodů zvýšení participace.“
„Snadno použitelné webové a mobilní platformy pro učení ... zbavit se nudy z dlouhých lekcí díky gamifikaci celého procesu. Učebnice či manuál jsou nahrazeny interaktivní hrou umožňující účastníkům zapojit se, vyhrát ceny a být za to pochváleni. —J. J. Rosen“³*

Pokud se na termín zaměříme z odborného pohledu, nalezneme několik akademiků, kteří se tímto termínem zabývají a vysvětlují ho. Německý herní designér **Sebastian Deterding** ho interpretuje takto:

¹ Gamification. *Dictionary.com Unabridged* [online]. 2018 [cit. 2018-01-31]. Dostupné z: <http://www.dictionary.com/browse/gamification>

² Gamification. *Oxforddictionaries.com* [online]. 2018 [cit. 2018-01-31]. Dostupné z: <https://en.oxforddictionaries.com/definition/gamification>

³ ROSEN, JJ. Definition of Gamification. *Merriam-Webster* [online]. 2018 [cit. 2018-01-31]. Dostupné z: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/gamification>

„Gamifikace je použití herních prvků v neherních souvislostech“⁴

Rozvádí myšlenku, že videohry jsou určeny především pro zábavu, než k užitku, ale prokazatelně motivují uživatele, aby vytrvale zůstali zapojeni do činnosti. Zároveň upozorňuje na fakt, že se u termínu gamifikace nemluví o hře samotné, ale o herních prvcích. Předpokládá se však, že používání gamifikovaných aplikací vyvolá hravé myšlení a chování. Ačkoliv je termín gamifikace spojován s digitálním světem, není nutné se omezovat pouze na tuto oblast.

Dalším akademikem, který se zabývá pojmem gamifikace, je americký profesor působící v oblasti techniky na Bloomsburgské univerzitě v Pensylvánii **Karl Kapp**, jenž termín gamifikace definoval takto:

„Gamifikace využívá herní mechaniku, estetiku a herní myšlení k zapojení lidí, motivaci, podpoře učení a řešení problémů.“⁵

Karlu Kappovi se jako autorovi daří zkoumat nejrůznější témata současné vědy, učení a podnikání. Při práci konzultanta poskytuje řadu poradenských služeb založených na učení a zároveň uplatňuje technologické potřeby společnosti v různých oblastech. Jako přednášející je vtipný, věruhodný, komunikuje s posluchači a motivuje je, aby začali s inovacemi hned.⁶ Ve svých knihách a článcích vyvrací čtyři základní mýty o gamifikaci. V prvním vyvrací, že gamifikace není to samé, co hra, stejně jako to tvrdí Sebastian Deterding. Samotná hra má konec a vítěze, gamifikace využívá pouze některé prvky z her. Také vyvrací tvrzení, že by gamifikace byla určena pouze pro mladé. Třetím mýtem je, že gamifikace není nauka, on naopak ukazuje, že díky ní si žáci lépe uchovávají a opakují učivo. Kapp také nesouhlasí s tvrzením, že gamifikace je o bodování, odznacích a žebříčcích. Vysvětluje, že lidé nehrají hry pouze pro získání bodů a odznaků, ale spíš pro překonávání výzev a zvládání složitých herních situací.⁷

⁴ DETERDING, Sebastian. *Gamification: Toward a Definition*[online]. Hamburg: Hans Bredow Institute for Media Research, 2011 [cit. 2018-01-31].

⁵ KAPP, Karl. *Karl M. Kapp: Inteligently Fusing Learning, Technology & Business* [online]. 2013 [cit. 2018-01-31]. Dostupné z: <http://karlkapp.com/>

⁶ Tamtéž.

⁷ KAPP, Karl. *Gamification: Separating Fact From Fiction*. *Chief Learning Officer* [online]. 2014 [cit. 2018-01-31].

Autorka práce z nastudovaných materiálů chápe gamifikaci jako zařazení zábavných herních prvků do různých oblastí běžného života.

2.2. Vývoj gamifikace

Termín gamifikace byl poprvé uveden v roce 2002 Nickem Pellingem, který se zabýval tím, jak mohou být systémy odměňování ve videohrách zavedeny i do jiných prvků života.⁸ Nejednalo se pouze o prvky gamifikace, které se objevovaly ve videohrách, ale i mnoho firem přidávalo ke svým výrobkům různá překvapení. V dnešní době se tomuto programu říká „věrnostní“ a setkáváme se s ním v každodenním životě. Téměř každý obchodní řetězec má svoji věrnostní kartičku, díky níž mají zákazníci větší slevy na zboží nebo na ni sbírají body, za které pak obdrží menší dárek. Další obchodní řetězce mají věrnostní programy založené na sbírání bodů, za které si následně zákazníci mohou koupit určitý produkt se značnou slevou. Věrnostními programy také nešetří bankovní společnosti, jimž jde především o udržení stávající klientely a získání nových klientů. Toto jsou firmy, které používají prvky gamifikace, ale za gamifikaci to nepovažují.

První společností, u které se cíleně setkáváme s termínem gamifikace, je Bunchball. Založil ji Rajat Paharia v roce 2005, blížila se ke společnosti jako Facebook, Myspace či internetovým stránkám s návrhy integrací společenských her. V roce 2007 společnost přešla od společenských her a spustila „Nitro“, jež umožňovalo organizacím realizovat herní mechaniku v sociálních sítích, mobilních aplikacích a webových stránkách. Bunchball Nitro je hrací platforma, která má za úkol motivovat uživatele internetu. Obsahuje soubor herních mechanismů včetně odznaků, týmových bodů, vedoucích tabulek pro webové stránky, sociální komunity, mobilní aplikace a podnikové aplikace.⁹ Nitro je nejrozšířenější a nejvýkonnější gamifikační dostupnou službou, která je osvědčená a založená na více než 20 miliardách činností. Mající důvěryhodnost společností Jive, Salesforce, IBM a dalších. Nitro

⁸ RYAN, Shane. Rise of the Planet of Achievements: Gamification of the workplace. *Thunderbolt* [online]. 2013 [cit. 2018-01-31]. Dostupné z: <http://www.thunderboltgames.com/opinion/rise-of-the-planet-of-achievements-gamification-of-the-workplace>

⁹ Bunchball. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2017 [cit. 2018-01-31]. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/Bunchball>

motivuje zákazníky, zaměstnance a partnery, aby se zapojili do vysoce hodnotných aktivit, které mají dopad na podnikání.¹⁰

Další zahraniční firmou, která se zabývá gamifikací je Badgeville. Jedná se o soukromou technologickou společnost založenou v roce 2010 se sídlem ve městě Redwood v Kalifornii.¹¹ Nabízí oceněnou podnikovou gamifikaci a analytické řešení dodávané jako službu. Jejich integrovaná gamifikace má přes 300 gamifikačních řešení, podniková platforma sleduje a odměňuje miliardy akcí za měsíc. Díky digitálním reputacím se zobrazují úrovně dovedností, úspěchy, živé aktivity, progresy, interakce pro vícerozměrný pohled na zákazníky a zaměstnance. Zpětná vazba udržuje uživatele v cílených akcích, a to se stává silným vnitřním motivátorem. Posledním pilířem firmy je analýza publika, jež umožňuje zákazníkům sledovat a analyzovat uživatele a použití. Obchodní manažeři jsou navíc vybaveni daty, která indikují postup k dosažení obchodních cílů.¹²

Gamifikační platforma společnosti BigDoor pomáhá firmám vytvářet herní mechaniky a věrnostní programy na jejich stránkách nebo v aplikacích prostřednictvím bodů, odznaků, úrovní, žebříčků, virtuálních měn nebo zboží. Firma nabízí tři dostupné programy: Lite, Plus a Premium. Lite je bezplatnou nabídkou pro weby, které mají méně než 25 000 návštěvníků za měsíc. Plus je určen středně velkým webům s až milionem návštěvníků za měsíc. Premium je přizpůsobený program odměn pro velké webové servery. Kromě herní mechaniky na webu umožňuje BigDoor také klientům zprávy a analýzy o tom, jak program ovlivňuje chování a zapojení do webu. Bylo zjištěno, že nárůst loajality uživatelů byl ve výši až 153 %, angažovanost 672 %, sociální sdílení 355x a průměrné výnosy 9x na jednoho uživatele. Mezi zákazníky firmy BigDoor patří Dell, Nickelodeon, Wetpaint a Spartz.¹³

V České Republice se k roku 2015 gamifikaci ve firemním i jiném prostředí věnovala například společnost Court of Moravia nebo společnost Gameful.¹⁴

¹⁰ Nitro Gamification Platform. *Bunchball* [online]. [cit. 2018-01-31]. Dostupné z: <https://www.bunchball.com/products/nitro>

¹¹ Badgeville. *Badgeville* [online]. 2017 [cit. 2018-01-31]. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/Badgeville>

¹² Badgeville: by Callidus Cloud. *Badgeville* [online]. [cit. 2018-01-31]. Dostupné z: <https://badgeville.com/>

¹³ RAO, Leena. Gamification Platform BigDoor Raises \$5 Million From Foundry Group. *Tech Crunch* [online]. 2012 [cit. 2018-01-31]. Dostupné z: <https://techcrunch.com/2012/04/03/gamification-platform-bigdoor-raises-5-million-from-foundry-group/>

¹⁴ Gamifikace. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-[cit. 2018-01-31]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Gamifikace>

3. Gamifikace ve vzdělávání

Vzbudit zájem u mladých lidí nebo dětí o vzdělávání je v dnešním digitálním světě velmi těžké. Většina mladých žije v on-line světě, kde tráví většinu svého času. Gamifikace napomáhá zařazením zábavných prvků, které většinou známe z her, do různých oblastí běžného života. Mezi tyto zábavné prvky můžeme zařadit získávání bodů, dosahování stále vyšších úrovní nebo soutěžení s ostatními. Tyto prvky působí jako skvělá zpětná vazba pro studenty, ale také jako vnější motivace. Různé body či statistiky mohou vést žáky k vlastní motivovanosti, soutěživosti a lepšímu výkonu.

Werbach a Hunter (2012) rozlišují tři typy gamifikace: interní, vnější a změny chování. Vnitřní gamifikace se zaměřuje na zaměstnance, externí gamifikace se cíleně zaměřuje na zákazníky. Do posledního typu spadají vzdělávací gamifikační systémy a mají za úkol formovat. Stott a Neustaedter (2013) identifikovali čtyři herní dynamiky, které se ukázaly jako velmi úspěšné ve vzdělávání - nebát se selhání, rychlá zpětná vazba, pokrok a vyprávění.¹⁵

Škola Quest to Learn v New Yorku pro děti od 6 do 12 let založená v roce 2009 spolupracuje s designéry a učiteli na vytváření systému, který má zlepšit myšlení, argumentaci a schopnost řešit problémy studentů. Ve stejném roce Sheldon založil svoji třídu na XP, implementováním avatarů, hostů, bojových šéfů tím, že rozdělí svou třídu do cechů, tj. na komunitu hráčů a požaduje, aby poráželi nepřátelské postavy. Podařilo se mu tím zlepšit nejen známky, ale i účast.¹⁶

V České Republice se využíváním technologií ve vyučování a gamifikací zabývá učitel angličtiny na Základní škole v Praze Jan Juříček. Svým zájmem o zařazování technologií do výuky získal certifikát Google Certified Educator lvl. 1. Stal se členem SMART Exemplary Educators a SMART Certified Trainer, zároveň je školitelem a lektorem ve společnosti AV media. Gamifikaci definuje jako zařazení různých zábavných a statistických prvků z her do různých oblastí běžného života. „*Pokud bychom chtěli zvláštní slovo „gamifikace“ převést do češtiny, pravděpodobně bychom ho přeložili jako „udělat*

¹⁵NÉMETH, Tamás. Gamification in Education. *Ludus* [online]. 2015 [cit. 2018-01-31]. Dostupné z: <http://ludus.hu/en/gamification/education>

¹⁶Tamtéž.

hrou“ nebo „přidat herní prvky“. Učení se tak stává zábavnější a přitažlivější pro cílové publikum. „Je až neuvěřitelné, jak mohou různé body (byť fiktivní) a statistiky motivovat studenty k vlastní reflexi, soutěživosti a lepšímu výkonu.“ Gamifikaci ve vyučování používá tak, že za úspěchy odměňuje své studenty plastovými hvězdičkami. Ti je na konci každé hodiny vrací a jejich skóre se zapisuje do elektronické tabulky, kde vidí své výsledky a mohou je porovnávat s ostatními. Jakmile nasbírají deset hvězdiček, tak za odměnu dostanou jedničku. Tyto odměny mohou získávat za domácí úkol, správně vyplněné cvičení, za výhru hry nebo správné odpovědi na otázky.¹⁷

Gamifikace pomáhá k úspěšnému studiu kombinací tří elementů:

- 70 % zkušenosti z reálného života, z pracovních úkolů a řešení problémů
- 20 % zpětná vazba a pozorování (kolegů, známých a vzorů)
- 10 % formální trénink¹⁸

Výhody gamifikace ve vzdělávání:

1. Zážitekové vzdělávání – student se učí, ale zároveň baví a jde především o vyvolání a udržení zájmu.
2. Aplikace – bezpečná a nejjednodušší možnost, jak praktikovat získané jazykové dovednosti.
3. Zpětná vazba – studenti se ihned dozví, co už umí a co by měli umět, což přispívá k vnitřní motivaci.
4. Změna chování – odměny, body, žebříčky nebo odznaky pomáhají motivovat.
5. Uplatnění – ve většině učebních metod a předmětů zájmu.¹⁹

¹⁷ JUŘÍČEK, Jan. Gamifikace ve vzdělávání. *DIDAKTIKA A TECHNOLOGIE: FUTURE READY TEACHING* [online]. 2016 [cit. 2018-01-31]. Dostupné z: <http://didatech.cz/?p=749>

¹⁸ HARDYN, Michal. 5 výhod gamifikace v online vzdělávání. *VÍM VÍC* [online]. [cit. 2018-01-31]. Dostupné z: <http://magazin.vimvic.cz/technologie/gamifikace-v-online-vzdelavani/>

¹⁹ Tamtéž.

4. Vymezení pojmu hra

4.1. Z pohledu filosofie

Definovat pojem hra je velmi složité a v minulosti se o to pokusili různí autoři. První definici můžeme najít v Masarykově naučném slovníku z let 1925-1933: „Činnost, která se koná pro ni samu, pro libost z ní samé prýšticí, která tedy není prostředkem k nějakému vzdálenému cíli, jako práce.“²⁰ Z které vyplývá, že hra je brána jako činnost bez konkrétního cíle a je konána pouze pro zábavu. Také je zde zmínka o jejím biologickém významu: „hrou prý se nacvičují činnosti, jež živočich potřebuje v pozdějším boji o život. Hravým způsobem se mohou uplatňovati snad všechny instinkty, tendence a činnosti, hybností a hledáním silných vznětů počínaje, fantasií, konstruktivním myšlením a společenskostí konče.“²¹

Johan Huizinga byl holandský kulturní historik, který ve svém přelomovém díle *Homo Ludens* definoval hru takto:

„Hra je dobrovolná aktivita s jasně nastavenými časovými a prostorovými pravidly a limity. Díky pocitu napětí, radosti a bdělosti, které jsou odlišné než v běžném životě.“²²

„Tato koncepce se zdála být schopná zahrnout vše čemu říkáme „hra“, ať se jedná o zvířata, děti nebo dospělé. Dovednostní hry, silové hry, hádání, hazardní hry, předvádění a představení všeho druhu. Dovolíme si říci, že kategorie „hry“ je jednou z nejdůležitějších v životě.“²³

Francouzský filozof, spisovatel a sociolog Roger Caillois napsal knihu *Hry a lidé: maska a závrať*, ve které navazuje na díla Johana Huizingy *Homo ludens* a Eudena Finka *Oáza štěstí* a shrnuje jejich výsledky, ale má také vlastní definici hry: „hra je svobodná, neproduktivní a fiktivní činnost, která je podřízena pravidlům a je vždy vydělená

²⁰ Masarykův slovník naučný [online]. 3. díl. Praha: Československý kompas, 1927 [cit. 2018-01-31]. Dostupné z: <http://www.digitalniknihovna.cz/mzk/view/uuid:acf92780-2e4f-11e2-89c9-005056827e51?page=uuid:24f9032d39403bdaeb2112f74670eac9>

²¹ Tamtéž.

²² HUIZINGA, Johan. *Homo ludens a study of the play-element in culture*. Reprinted. London: Routledge and Kegan Paul, 1998. ISBN 0710005784

²³ Tamtéž.

z každodenního života“²⁴ Snaží se tento fenomén vysvětlit v sociálních či antropologických rovinách. Poukazuje na význam her v jednotlivých kulturách – ať už se jedná o kulturu přírodních národů nebo starověkou či východní kulturu. Také vyděluje čtyři principy hraní her. Prvním z nich je agon (úsilí), který je důležitý ve většině kolektivních hrách i sportu. Druhým herním principem je alea (kostka), na kterém jsou založeny všechny hry jejichž podstatou je náhoda či štěstí. Spadají sem karetní hry, loterie, výherní automaty a podobné typy her, u kterých hráč příliš nemůže ovlivnit vítězství. Třetím principem jsou mimikry (masky), a tím je míněna každá nepřirozená role, do které hráč vstupuje. Posledním principem hry je ilinx (závrat'), na kterém spočívají adrenalinové sporty, automobilové závody, dětské hry nebo pouťové atrakce.²⁵

4.2. Z pohledu pedagogiky a psychologie

Pokud se na vymezení termínu hry podíváme z psychologického či pedagogického pohledu, můžeme uvést definici z pedagogického slovníku: „*forma činnosti, která se liší od práce i od učení. Člověk se zabývá hrou po celý život, avšak v předškolním věku má specifické postavení – je vůdčím typem činnosti.*“²⁶ Také je zde uvedeno, že hra není pouze záležitostí dětí, ale provází nás po celý náš život. V *Psychologickém slovníku* od Pavla a Heleny Harlových je hra popsána takto: „*jedna ze základních lidských činností, k nimž dále patří učení a práce*“, dále pak to, že: „*u dítěte je smyslová činnost motivována především prožitky, u dospělých má hra závazná pravidla, cíl nikoliv pragmatický, ale ve hře samé.*“²⁷ Definice hry jsou v obou slovnících velmi podobné.

Profesor Jan Čáp se ve své knize *Psychologie výchovy a vyučování* o hře zmiňuje takto: „*Hry zabírají větší část dne předškolního dítěte a také v jeho dalším vývoji si uchovávají větší nebo menší místo. V našich současných podmínkách se již jen výjimečně setkáme s názorem, podle kterého hra je promarněním času, který by dítě mohlo vynaložit na užitečnější činnost, jako je práce a učení. Uznává se, že dítě se právě hrou mnohem naučí,*

²⁴ CAILLOIS, Roger. *Hry a lidé: maska a závrat'*. Přeložil Nina VANGELI. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998. ISBN 80-902482-2-5.

²⁵ CAILLOIS, Roger. *Hry a lidé: maska a závrat'*. Přeložil Nina VANGELI. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998. ISBN 80-902482-2-5.

²⁶ PRŮCHA, Jan, Eliška WALTEROVÁ a Jiří MAREŠ. *Pedagogický slovník*. 6. aktualiz. a rozš. vyd. Praha: Portál, 2009. ISBN 978-80-7367-647-6

²⁷ HARTL, Pavel a Helena HARTLOVÁ. *Psychologický slovník*. 3. aktualizované vydání. Praha: Portál, 2015. ISBN 978-80-262-0873-0

připraví se pro práci i život.“²⁸ Z této teorie vychází, že hry nejsou pouhou zábavou, ale mohou děti i mnohému naučit. Také píše o tom, k čemu dítě hry přivedou: „*k dodržování pravidel, k ovládnutí afektu, k překonání únavy a obtíží, k soustředění pozornosti, tedy mají značné formativní účinky, a to zvláště proto, že jsou to činnosti silně motivované.*“²⁹ Také však upozorňuje na fakt, že hry automaticky nezajišťují příznivý vývoj dítěte po všech stránkách. Je to způsobeno tím, že děti nerealizují všechny druhy her potřebných k formování všech aspektů osobnosti.

Miloš Zapletal je významným autorem zabývající se fenoménem s názvem hra a popisuje ji jako: „*aktivní dynamický proces zaměstnávající v menší či větší míře duševní i tělesné schopnosti, kterou současně rozvíjí a cvičí.*“³⁰ Opět se zaměřuje na fakt, že je hra důležitá v životě každého člověka, a to bez ohledu na vývojovou fázi, kterou právě prochází. Také upozorňuje na fakt, že hry pomáhají v oblasti rozvoje duševních a tělesných schopností a dovedností. V ideálním případě k rozvoji obou najednou.

4.3. Obecné vymezení

Obecně a jednoduše říci, co je to hra, je velmi složité. Z předchozích definic však můžeme říci, že hra je činností jednoho či více jedinců s jejich aktivní účastí, která nemusí mít konkrétní cíl. Hry hrajeme především pro zábavu a s radostí, ale mohou mít také své cíle jako vzdělávání. Můžeme je rozdělit do dvou větších skupin, a tím jsou *hry pohybové* a *hry klidové* (společenské, karetní, deskové). Provázejí nás od raného dětství až do dospělosti. Liší se od práce i učení, ale přitom se prostřednictvím nich můžeme zábavně spousty věcí naučit.

Mohlo by se zdát, že hry zajistí příznivý vývoj dítěte po všech stránkách, ale není to tak jednoduché. Různé druhy her podporují rozvinutí odlišných psychických aspektů dítěte. Problém je však v tom, že každé dítě nerealizuje všechny druhy her potřebných k rozvoji všech aspektů. Děti mají tendenci preferovat hry, které jim jdou. Pohybově méně nadané děti se pohybovým hrám raději vyhýbají a vyhledávají raději intelektuální hry, a naopak. „*Individuální preference pro určitý druh her tedy často vedou k dalšímu rozvíjení*

²⁸ ČÁP, Jan. *Psychologie výchovy a vyučování*. Praha: Univerzita Karlova: vydavatelství Karolinu, 1993. ISBN 80-7066-53-6.

²⁹ ČÁP, Jan. *Psychologie výchovy a vyučování*. Praha: Univerzita Karlova: vydavatelství Karolinu, 1993. ISBN 80-7066-53-6.

³⁰ GOŠOVÁ, Věra. Hra. *Metodický portál RVP* [online]. 2011 [cit. 2018-01-31]. Dostupné z: http://wiki.rvp.cz/Knihovna/1.Pedagogicky_lexikon/H/Hra#V.c3.bdklad_hesla

*předpokladů u jedince již relativně rozvinutých, kdežto hry a psychické předpoklady jiného druhu se zanedbávají.*³¹

³¹ ČÁP, Jan. *Psychologie výchovy a vyučování*. Praha: Univerzita Karlova: vydavatelství Karolinu, 1993. ISBN 80-7066-53-6.

5. Význam her ve výuce

V dnešní době se snažíme žákům nabídnout zábavnou formu výuky, jejíž součástí mohou být i hry, které v sobě nesou všechny aspekty pro efektivní vzdělávání. Nová koncepce rámcových vzdělávacích programů klade důraz na samostatnost myšlení žáků, vyhledávání informací, kreativitu, komunikaci atd., takže je důležité hledat nové metody a postupy ve výuce.³² Hry pomáhají k usměrňování charakteru, k rozvoji dovedností, k rozvoji logického myšlení a ke zdravému soutěžení.³³ Hra není pouhou zábavou, ale je prokázán i její vliv na učení, jelikož jejím hlavním bodem je poznávání, objevování, zkoumání. Studenti mohou prostřednictvím her získávat nové životní zkušenosti bez obav ze selhání či špatného hodnocení.

K čemu hry pomáhají:

- k aktivitě při jednání
- k odrazu duševních procesů (strategii, logice, řešení problémů, kreativitě, paměti)
- k podpoře komunikace, na kterou je dáván velký důraz
- k simulaci sociálních procesů (zkoušení nových rolí)
- k obohacení životních zkušeností
- k rozvoji osobnosti
- k zábavě³⁴

4.1 Význam her v cizojazyčném vyučování

V jazykovém vyučování hry přispívají především k aktivizaci žáků a napomáhají tak naplnit potřebné vzdělávací cíle.³⁵ Také pomáhají k rozvoji zájmu o cizí jazyk, k rozšíření a

³² DUBLOVÁ, Pavlína. *Didaktické hry a její význam ve výuce* [online]. 2011 [cit. 2018-01-31]. Dostupné z: <https://clanky.rvp.cz/clanek/c/g/13271/DIDAKTICKA-HRA-A-JEJI-VYZNAM-VE-VYUCOVANI.html/>

³³ POLÍVKOVÁ, Dorota. *Hry pro jazykové vyučování*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1963. ISBN 14-003-63.

³⁴ DUBLOVÁ, Pavlína. *Didaktické hry a její význam ve výuce* [online]. 2011 [cit. 2018-01-31]. Dostupné z: <https://clanky.rvp.cz/clanek/c/g/13271/DIDAKTICKA-HRA-A-JEJI-VYZNAM-VE-VYUCOVANI.html/>

³⁵ POLÍVKOVÁ, Dorota. *Hry pro jazykové vyučování*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1963. ISBN 14-003-63.

upevnění jazykových i všeobecných znalostí.³⁶ Hlavním cílem je dosáhnout toho, aby žáci prostřednictvím získaných jazykových znalostí dospěli k samostatnému hovoru. Při práci v hodinách si žák osvojuje nová slova, vazby, větné konstrukce a pomocí her je pak efektivně procvičuje, aby se mu co nejrychleji vybavovaly. Podstatou většiny her je soutěžení, a to vyžaduje také značnou pohotovost a rychlost, proto je důležité, aby se děti naučily myslet v cizím jazyce. Pravidelným procvičováním a hraním her získává žák značnou pohotovost, ke hře je zpravidla nemusíme vybízet. Soutěživost dětí je přivádí k velké aktivitě a zvýšenému zájmu o učivo, jelikož jeho osvojování je díky tomu hlubší a trvalejší. Občas je namítáno, že ve vyšších třídách není dostatek prostoru k hraní her, ale pokud se stane systematickým článkem výuky, pak je to v pořádku. Hry využíváme ve výuce na úrovni probírané látky.³⁷

5.2. Výchovné účinky her

1. **vnímání a senzomotorická koordinace** – pohybové a konstrukční hry
2. **paměť** – písničky, říkanky, básničky
3. **fantazie** – námětové a tvůrčí hry
4. **myšlení** – řešení různých hádanek, a hraní deskových her, u kterých se uplatňuje analýza či předvídání
5. **vědomosti** – námětové hry, ve kterých získáváme nové poznatky o světě či životě
6. **soustředění pozornosti** – v silně motivovaných hrách, které udrží naši pozornost
7. **volní vlastnosti** – jedná se o hrový námět s překonáváním překážek (drobné neúspěchy, vlastní únava apod.)
8. **spolupráce** – formování sociálních interakcí³⁸

5.3. Pravidla her

Většina her má svá vlastní pravidla, která jsou závazná a bez jejich dodržování není hra možná. Pravidla jsou vnější a obecná, která hráči pouze akceptují a dodržují. Pak také pravidla vnitřní a vlastní, při jejichž tvorbě jsou aktivní sami účastníci. Dodržování pravidel je

³⁶ HERINKOVÁ, Vlasta. *Ruský jazyk hrou*. 2. vydání. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1988. ISBN 14-515-88.

³⁷ POLÍVKOVÁ, Dorota. *Hry pro jazykové vyučování*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1963. ISBN 14-003-63.

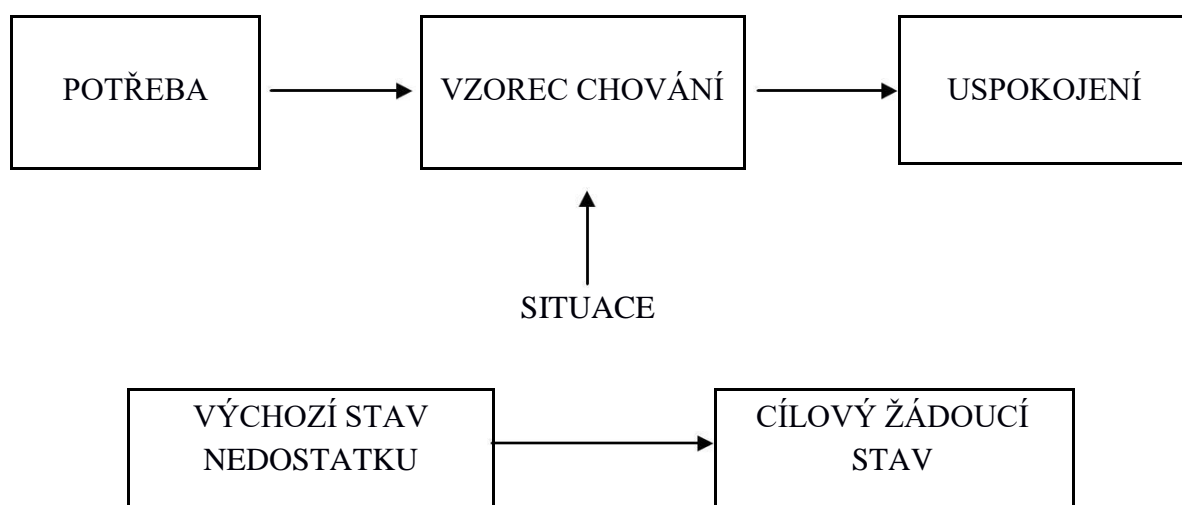
³⁸ ČÁP, Jan. *Psychologie výchovy a vyučování*. Praha: Univerzita Karlova: vydavatelství Karolinu, 1993. ISBN 80-7066-53-6.

podstatou her, jinak se totiž dostává do konfliktu se sociální skupinou i sám se sebou. „*Hry s pravidly jsou důležitou příležitostí k interiorizaci a exteriorizaci sociálních norem, k formování charakteru, k mravní výchově*“³⁹ „*Použití lsti a podvodu při soutěžení pociťujeme jako porušení hry*“⁴⁰ Dodržování pravidel vede k ovládnutí afektu, k soustředění, k překonání únavy či obtíží, a to zvláště proto, že jsou to činnosti silně motivované.

³⁹ ČÁP, Jan. *Psychologie výchovy a vyučování*. Praha: Univerzita Karlova: vydavatelství Karolinu, 1993. ISBN 80-7066-53-6.

⁴⁰ HUIZINGA, Johan. *Homo ludens a study of the play-element in culture*. Reprinted. London: Routledge and Kegan Paul, 1998. ISBN 0710005784

6. Motivace



Motivace nás provází celý život a je součástí každé lidské činnosti. Lidé cvičí kvůli vysněné postavě, vzdělávají, protože se chtějí dozvědět nové informace a získat dobře placené pracovní místo, hrají na hudební nástroje pro své potěšení a získávají ocenění nebo potlesk. Veškeré lidské konání souvisí s již zmíněnou motivací. Ve vzdělávání je motivace také velmi důležitá, jelikož pomáhá studentovi ve snaze skutečně pochopit látku. Tímto termínem se zabírají psychologové, ale i pedagogové.

„*Motivace je proces vzniku a setrvávání určité aktivity.*“⁴¹ Termín motivace je odvozen z latinského slova „*moveo*“ – tedy hýbám. Psychologové se tak shodují na tom, že je motivace otázkou toho, proč se člověk chová tím nebo jiným způsobem.⁴² „*Motivace je proces vzbuzování akce, udržující aktivitu v běhu a regulující vzorec aktivity – motivace tedy zahrnuje procesy vzbuzování, udržování a řízení aktivity.*“ Jednoduše řečeno se jedná o snahu popisovanou jako touhu, přání, potřebu, pud apod. Motivace vzniká určitým deficitem uvnitř organismu. Charakteristikou motivace je chování, jež nám umožňuje dosáhnout určitého cíle, které může být vědomé i nevědomé. Množství energie, které vynaložíme na dosažení cíle, závisí na intenzitě a rychlosti, jakými chceme cíle dosáhnout. Pokud cíle není dosaženo,

⁴¹NAKONEČNÝ, Milan. *Emoce a motivace*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství Praha, 1973.

⁴²NAKONEČNÝ, Milan. *Encyklopedie obecné psychologie*. 2., rozš. vyd., v Academii vyd. 1. Praha: Academia, 1997. ISBN 80-200-0625-7.

člověk si obvykle stanoví náhradní cíl nebo se spokojí s neúplným cílem.⁴³ Motivace – i když se jedná o biologický zdroj, tak mluvíme spíše o psychickém fenoménu. Jednoduchým přirovnáním toho je, že nejíme proto, abychom dosáhli optimální hladiny cukru v krvi, ale proto, že máme hlad.⁴⁴

Vlastnosti motivovaného chování:

1. **energie** – energie je proporcionální síle motivu
2. **perzistence** – motivace i chování setrvávají, dokud není dosaženo cíle
3. **variabilita motivovaného chování** – téhož cíle je možné dosahovat různými způsoby
4. **směr** – zaměření na dosažení určitého cíle, jímž však není objekt, ale určitý vztah k objektu⁴⁵

Významy pojmu motivace v psychologii:

1. **motivace je příčinou pohybu**
2. **motivace je důsledkem změn stavu organismu**
3. **motivace je abstrakce z kontinua aktivace**
4. **motivace je determinanta zaměřování chování**
5. **motivace je výklad smysluplných souvislostí duševního života**
6. **motivace jsou důvody rozhodování v situaci volby**⁴⁶

6.1. Nevědomá motivace

Nevědomá motivace je taková, jejíž původ i smysl subjekt nezná. Hovoříme-li o nevědomé motivaci je jasné, že u mnoha činů si subjekt neuvědomuje, proč udělal to či ono. Jedná se především o neverbální než nevědomou tendenci. Vědomým chováním se člověk snaží vytvořit kariéru, ale sám sobě i ostatním nedokáže vysvětlit, proč tak činí.⁴⁷ „*Obsah psychicky se nevyčerpává motivy vědomé činnosti, zahrnuje také nevědoměle tendence.*“⁴⁸ I

⁴³ NAKONEČNÝ, Milan. *Emoce a motivace*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství Praha, 1973.

⁴⁴ NAKONEČNÝ, Milan. *Encyklopedie obecné psychologie*. 2., rozš. vyd., v Akademii vyd. 1. Praha: Academia, 1997. ISBN 80-200-0625-7.

⁴⁵ Tamtéž.

⁴⁶ NAKONEČNÝ, Milan. *Encyklopedie obecné psychologie*. 2., rozš. vyd., v Akademii vyd. 1. Praha: Academia, 1997. ISBN 80-200-0625-7.

⁴⁷ Tamtéž.

⁴⁸ NAKONEČNÝ, Milan. *Motivace lidského chování*. Praha 2: Academia, 1997. ISBN 80-200-0592-7.

neuvědomovaný cit neznamená, že není jako takový prožíván, např.: proč někoho nenávidíme nebo naopak milujeme. Člověk se někdy domnívá, že zná a chápe důvody svých činů, ve skutečnosti je tomu tak, že neví, proč se tak rozhodl.⁴⁹

1. Nevědomá motivace – nevědomá potřeba, pro kterou hledá nevědomý cíl. Např.: když se někdo cítí jako méněcenný, tak neustále kritizuje, aby se sám cítil lépe. Za nevědomí je zde chápán „separátní mentální stav“.
2. Nevědomá i vědomá motivace – dvojí „mentální život“: vědomý i nevědomý. Neexistují nevědomá přání, ale jedinec si neuvědomuje efekt svých akcí. Např.: jedinec si není vědom toho, že jeho neustálé kritizování ostatních mu pomáhá, aby se cítil lépe.⁵⁰

6.2. Úrovně motivace

Ve vztahu s úrovněmi motivace můžeme také hovořit o úrovních regulace chování. Tyto úrovně jsou tři:

1. **Systém nepodmíněných reflexů a instinktů:** jednoduše řečeno se jedná o vrozené jednoduché reflexy a instinkty, které slouží k biologické adaptaci organismu.
2. **Systém automatů a zvyků:** souvisí s navozením určitých životních stereotypů, které souvisí se sociálním prostředím každého jedince. Patří sem například čištění zubů ráno a večer, zdravení osob, děkování, mytí těla atd.
3. **Systém volní kontroly chování:** zjednodušeně řečeno se jedná o projev aktivity vlastního „já“.⁵¹

6.3. Motiv a potřeba

„Motiv je jakýkoli vnitřní činitel, který člověka nebo jiný organismus vede k aktivitě.“⁵² Motiv je chápán jako obsah mezi potřebou a jejím uspokojením.⁵³

⁴⁹ NAKONEČNÝ, Milan. *Motivace lidského chování*. Praha 2: Academia, 1997. ISBN 80-200-0592-7.

⁵⁰ NAKONEČNÝ, Milan. *Encyklopedie obecné psychologie*. 2., rozš. vyd., v Akademii vyd. 1. Praha: Academia, 1997. ISBN 80-200-0625-7.

⁵¹ NAKONEČNÝ, Milan. *Emoce a motivace*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství Praha, 1973.

⁵² ŘÍČAN, Pavel. *Psychologie: příručka pro studenty*. Praha: Portál, 2005. ISBN 80-7178-923-2.

⁵³ NAKONEČNÝ, Milan. *Motivace lidského chování*. Praha 2: Academia, 1997. ISBN 80-200-0592-7.

Dělení motivů:

1. **Biologické:** primární, tedy vrozené. Jedná se především fyziologické potřeby (dýchání, hlad, žízeň), ale také ostatní motivy (potřeba sexu, poskytování a přijímání rodičovské péče)
2. **Psychické:** sekundární, tedy získané. Motivы směřující jedince k nastolení duševní pohody a patří mezi ně potřeba sebeurčení, nalezení smyslu života, schopnost řídit svůj vlastní život, schopnost řešit problémy apod.
3. **Sociální (kulturní):** sekundární, tedy získané. Úkolem těchto motivů je regulovat mezilidské vztahy a jejich prožívání. Patří sem potřeba být úspěšným, potřeba moci nebo i potřeb intimity.⁵⁴

„*Stav nedostatku, chybění něčeho, jehož odstranění je žádoucí.*“⁵⁵ Potřeby jsou výchozím motivačním stavem, které pramení z nedostatku nebo naopak nadbytku něčeho. Jsou to stavy těla a mysli, které nejsou pouze biologickou nutností, ale patří sem také zvyky. Člověk potřebuje tyto zvyky a návyky k normální biologické a sociální funkci.⁵⁶

Významy pojmu potřeba:

1. „*Potřeba – nedostatek něčeho, aktivita nebo podmínka (interní nebo externí), která chybí.*“
2. „*Tense, která je důsledkem nějakého nedostatku a je synonymní s pojmem pud.*“
3. „*Neuspokojený motiv.*“
4. „*Pocit spojený se snahou a sdružený s nějakým deficitem, který je definovatelný v termínech kontrolovatelných deprivací.*“⁵⁷

Kategorie potřeb:

1. **Fyziologické potřeby:** jedná se o vrozené potřeby (dýchání, hlad, žízeň, spánek,...).

⁵⁴ Motivace, dělení motivů, sebezáchovné (biologické), psychické a sociální motivy. *Studium Psychologie* [online]. [cit. 2018-03-26]. Dostupné z: <http://www.studium-psychologie.cz/obecna-psychologie/12-motivace-deleni-motivu.html>

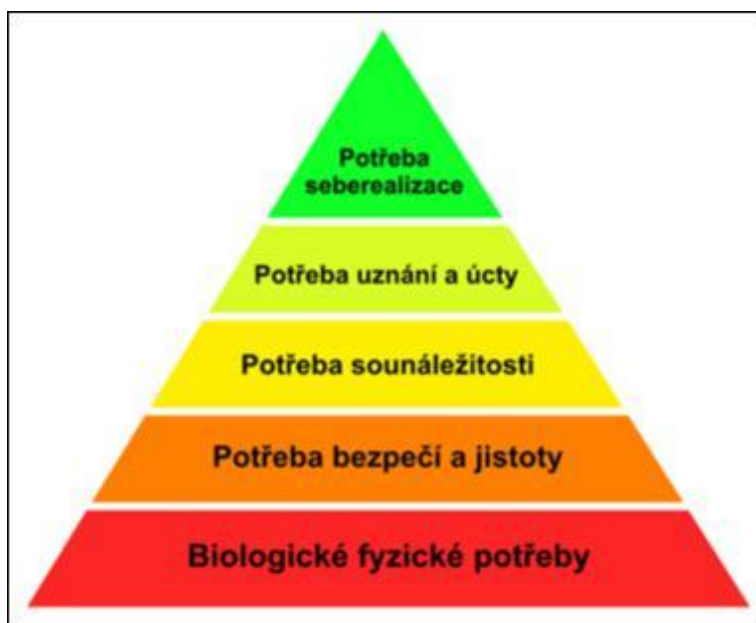
⁵⁵ NAKONEČNÝ, Milan. *Encyklopedie obecné psychologie*. 2., rozš. vyd., v Akademii vyd. 1. Praha: Academia, 1997. ISBN 80-200-0625-7.

⁵⁶ NAKONEČNÝ, Milan. *Emoce a motivace*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství Praha, 1973.

⁵⁷ Tamtéž.

2. **Psychické potřeby:** řadíme sem získané potřeby, které jsou utvářeny sociálním prostředím a vývojem.⁵⁸

Maslowova pyramida potřeb:



Obrázek č. 1 – Maslowova pyramida potřeb⁵⁹

Tuto pyramidu sestavil v roce 1943 americký psycholog Abraham Harold Maslow. Nejnižše položené potřeby jsou nejvýznamnější a považuje je za nedostatkové potřeby, poslední je však definována jako existenční potřeba. Mezi fyziologické potřeby patří základní lidské potřeby (dýchání, žízeň, spánek, hlad,...). Do druhé kolony patří jistota zaměstnání, jistota rodiny, jistota zdraví, ale také i jistota příjmu. Uprostřed pyramidy nalezneme sociální potřeby, mezi které patří přátelství, partnerský vztah či potřeba mít rodinu. Mezi poslední nedostatkové potřeby patří potřeba být respektován, což souvisí také s přiměřenou sebeúctou. Na vrcholu pyramidy se nachází potřeba seberealizace, kam můžeme zařadit objektivnost lidí, umění řešení problémů, tvořivost lidí, ale také to, že si lidé váží svého života.⁶⁰

⁵⁸ NAKONEČNÝ, Milan. *Emoce a motivace*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství Praha, 1973.

⁵⁹ [online]. [cit. 27.3.2018]. Dostupný z: <http://www.filosofie-uspechu.cz/jak-motivovat-zamestnance/>

⁶⁰ Maslowova pyramida. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2018 [cit. 2018-03-26]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Maslowova_pyramida

„Potřeby i motivy jsou vnitřní psychické stavy, které jsou si komplementární.“ Občas bývají tyto termíny ztotožňovány, potřeby můžou být chápány jako druhy motivů. Souhrnně o motivech i potřebách můžeme říci následující:⁶¹

- *„potřeby vyjadřují výchozí motivační stav, který se vývojem (zkušeností) zpředměňuje, tj. nachází určitý objekt činnosti a s ním spojený instrumentální vzorec chování;“*
- *„motivы vyjadřují obsah dovršující reakce (uspokojení), a jako takové jsou to dále neanalyzovatelné psychologické příčiny chování.“⁶²*

⁶¹NAKONEČNÝ, Milan. *Motivace lidského chování*. Praha 2: Academia, 1997. ISBN 80-200-0592-7.

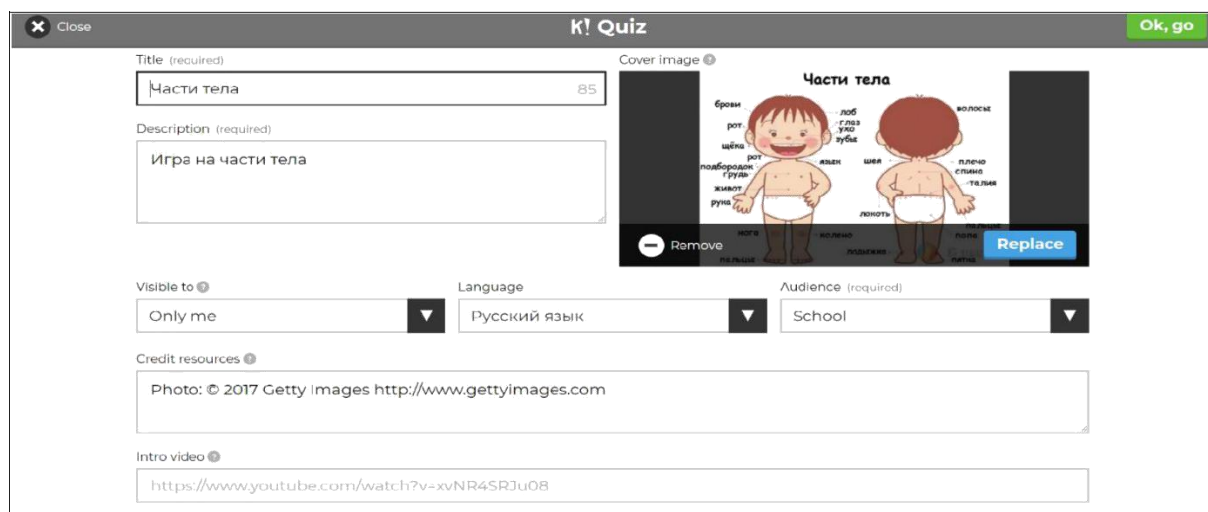
⁶²NAKONEČNÝ, Milan. *Motivace lidského chování*. Praha 2: Academia, 1997. ISBN 80-200-0592-7.

7. Kahoot!

První herně-učební platforma, kterou chci představit je Kahoot! Aplikace je používána jako vzdělávací technologie ve třídách a dalších vzdělávacích institucích. Byla spuštěna v září roku 2013 v Norsku a používají ji miliony lidí ve 100 zemích světa. Založily ji Johan Brand, Jamie Brooker a Morten Versvik, společně s Norskou technologickou a vědeckou univerzitou a profesorem Alfem Ingem Wangem. Později se k nim připojil ještě norský podnikatel Åsmund Furuseth. Začátkem roku 2013 spustili beta verzi v SXSWedu, která byla pouze soukromá a v září téhož roku byla spuštěna pro veřejnost. V dnešní době je to mezinárodně organizovaná společnost s technologickými sídly v norském Oslu, v anglickém Londýně a také v americkém Austinu. Cílem zakladatelů bylo vytvořit učební proces způsobem zábavným, poutavým a také sdíleným s ostatními. Základními principy jsou společnost, hra a učení. Původně byla aplikace tvořena pro školní prostředí, dnes se však používá na obchodních školeních, na sportovních a kulturních událostech nebo v jakémkoliv sociálním a učebním kontextu.⁶³

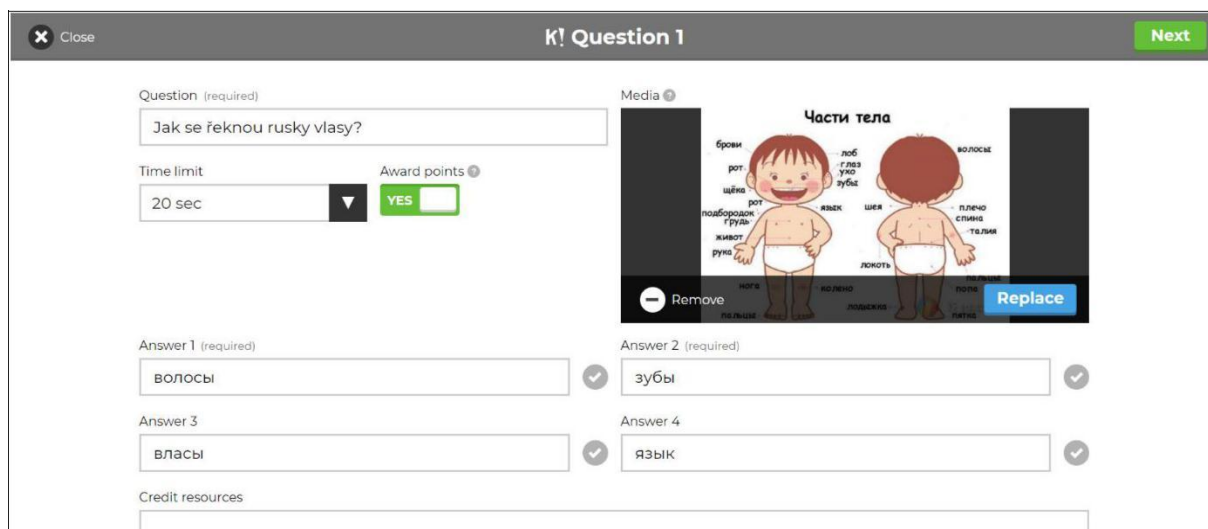
Celá aplikace Kahoot! je zdarma, registrovala jsem se jako učitel, abych mohla tvořit testy. Základním jazykem je angličtina. Registrace je možná prostřednictvím Google nebo Windows účtu, ale také přes e-mail. Učitel si zvolí své přihlašovací jméno, zadá e-mail a heslo, poté již můžeme tvořit testy.

⁶³ *Kahoot!* [online]. 2013 [cit. 2018-02-07]. Dostupné z: <https://kahoot.com/welcomeback/>



Obrázek č. 2 – tvorba kvízu⁶⁴

Tvorba kvízu je velice jednoduchá, stačí napsat název celého testu, poté uvést jeho popis, který může být buď podrobnější nebo stručný, lze ho napsat pouze v klíčových slovech, která dnes označujeme jako hashtagy. Vybereme si jazyk testu a instituci, pro kterou je test určený. Je možné přidat video nebo obrázek z jejich databáze nebo vložit vlastní. Poté již následuje tvorba samotných otázek.

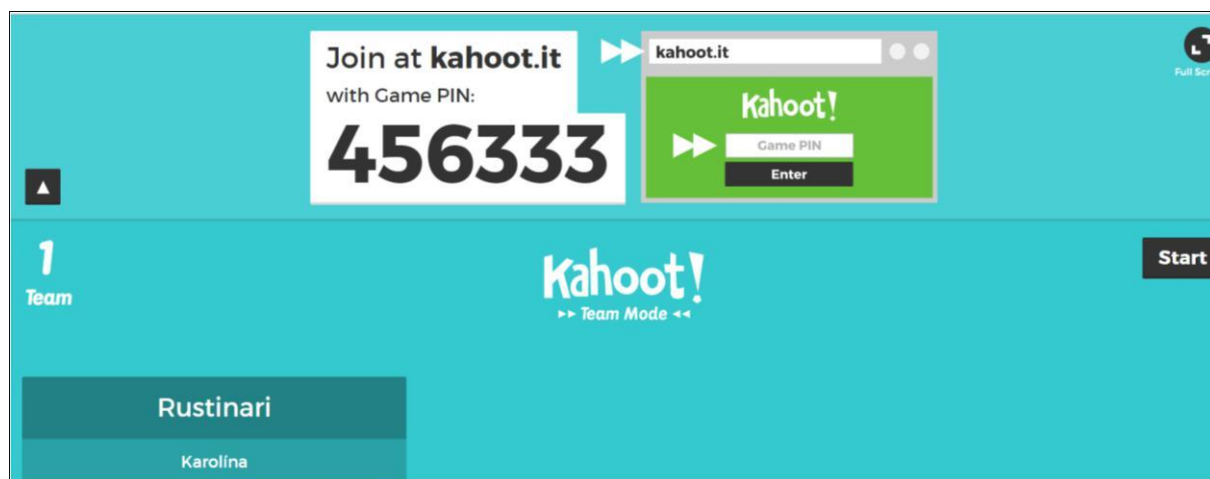


Obrázek č. 3 – tvorba otázek⁶⁵

⁶⁴[online]. [cit. 2018-02-07]. Dostupné z: <https://create.kahoot.it/create#/new/quiz/description>

V druhém kroku zadáme otázku, vymezíme časový limit pro odpovědi a vybereme možnost, zda chceme za otázku udělit body nebo ne. Uvedeme 4 odpovědi, z nichž jedna musí být správná, a my ji zaškrtneme. Počet otázek v testu vytvoříme dle potřeby. Opět je možné přidávat videa nebo obrázky.

Uložíme test a můžeme s ním pracovat - prohlédnout si ho, hrát, sdílet, nebo upravovat. Jestliže jsme s výsledkem spokojeni, můžeme test zadat studentům. Každý, kdo chce test vyplňovat, musí mít zařízení plně připojené k internetu - tablet, notebook, počítač nebo mobil, do kterého si může aplikaci stáhnout. Učitel vybere, zda budou studenti hrát v týmech, nebo bude testován každý samostatně. Pokud soutěží v týmech, vymyslí svůj název a zapíše všechny jeho členy. Jestliže soutěží individuálně, napíše pouze své jméno. Prostřednictvím kódu, který se objeví učiteli na obrazovce, se do aplikace všichni přihlásí.



Obrázek č. 4 – přihlášení do aplikace⁶⁶

Hra začíná po registraci všech hráčů, což učitel sleduje na obrazovce. Studenti otázky na svých přístrojích nevidí, zadání může učitel promítat na plátno. Na přečtení jedné otázky mají pouze čtyři vteřiny, pak se žákům na přístrojích objeví odpovědi, ze kterých vybírají tu správnou, a to podle symbolů a barev.

⁶⁵ [online]. [cit. 2018-02-07]. Dostupné z: <https://create.kahoot.it/create#/edit/9981c68d-9751-4663-aa32-cbb959290ce3/question/1>

⁶⁶ [online]. [cit. 2018-02-07]. Dostupné z: <https://kahoot.com/welcomeback/>

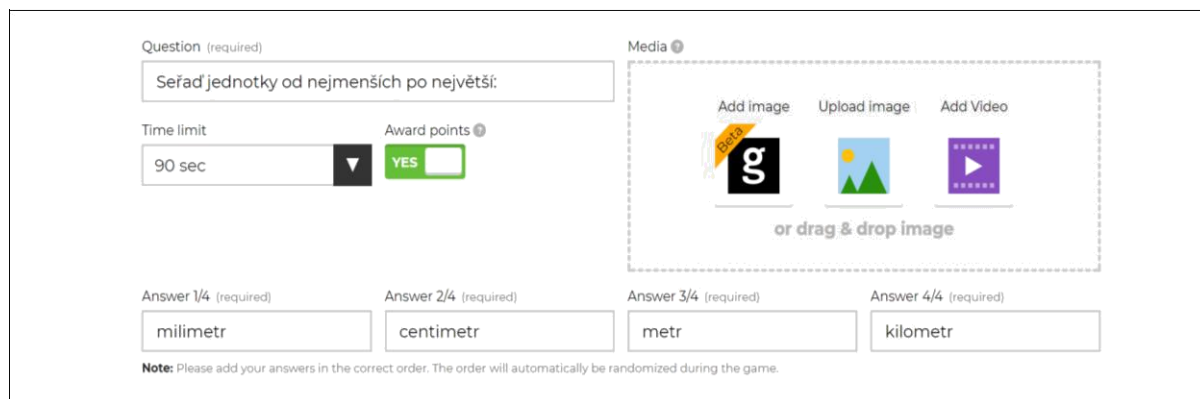


Obrázek č. 5 – výsledky odpovědí⁶⁷

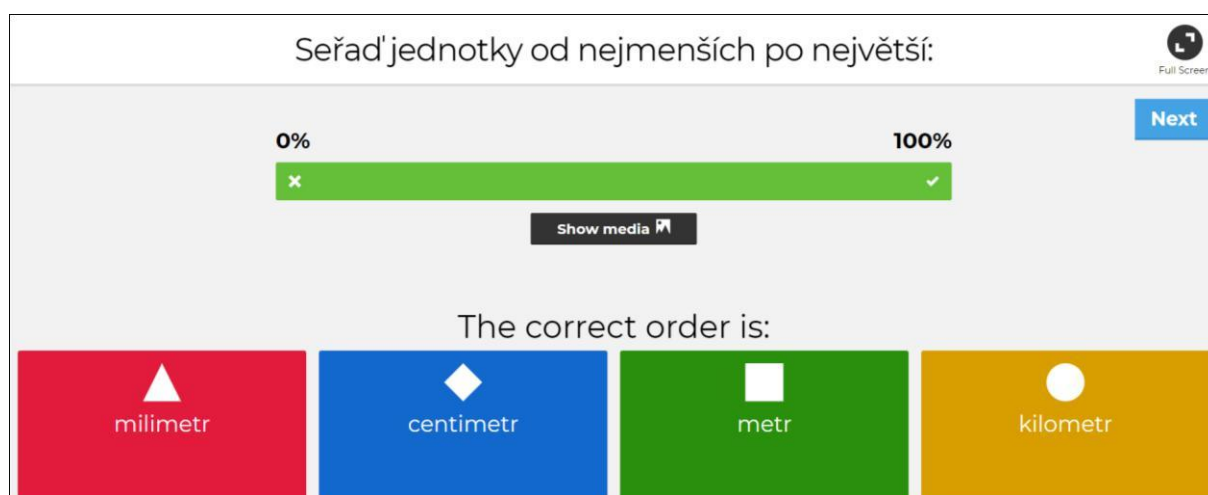
Jakmile odpoví všichni žáci, učitel vidí, kolik žáků zvolilo správnou a kolik naopak špatnou odpověď. V přístrojích u žáků se ukáže pouze to, zda odpověděli správně nebo špatně. Po dokončení celého testu se ukáží první 3 nejlepší účastníci, popřípadě družstva. Můžeme také poskytnout zpětnou vazbu tzv. feedback, co se nám na testu líbilo nebo naopak nelíbilo. Výsledky je možné stáhnout do excelu, uložit je nebo sdílet. V našem přihlašovacím účtu na Kahoot! jsou však výsledky též uloženy.

Existuje zde také druhá možnost, jak vytvořit hru a nazývá se to „Jumbles“, v překladu pomíchaný či neuspořádaný. Hra se tvoří velmi podobným způsobem jako kvíz, odpovědi se však řadí ve správném pořadí za sebou, studenti nevybírají jednu správnou. Žáci na svých zařízeních vidí osm obdélníků, z nichž jsou čtyři vrchní prázdné a čtyři spodní mají symboly s odpověďmi. Řadu odpovědí umístí ze spodních polí do levého obdélníku a poslední do pravého. Vyhodnocení a práce s výsledky je pak úplně stejná jako u kvízů.

⁶⁷ [online]. [cit. 2018-02-07]. Dostupné z: <https://kahoot.com/welcomeback/>



Obrázek č. 6 – tvorba jumbles⁶⁸



Obrázek č. 7 – výsledky jumbles⁶⁹

Dalšími dvěma možnostmi, jak v této aplikaci pracovat je vytvořit diskuzi nebo dotazník. Diskuze se tvoří úplně stejně jako kvíz či jumbles, kde je dána otázka a 4 odpovědi, z nichž jednu žák vybere. Vyučující může dále pracovat s výsledky - doplňovat k otázkám komentáře nebo diskutovat přímo ve třídě.

⁶⁸[online]. [cit. 2018-02-07]. Dostupné z: <https://kahoot.com/welcomeback/>

⁶⁹[online]. [cit. 2018-02-07]. Dostupné z: <https://kahoot.com/welcomeback/>

Question (required)
 Jak se ti líbí výuka ruštiny:

Time limit
 20 sec

Media

Add image Upload image Add Video
 or drag & drop image

Answer 1 (required)
 líbí moc

Answer 2 (required)
 nelíbí

Answer 3
 jak kdy

Answer 4
 nepřemýšlím o tom

Obrázek č. 8 – tvorba diskuze⁷⁰



Obrázek č. 9 – výsledky hlasování diskuze⁷¹

Dotazník se tvoří úplně stejně jako diskuze, kde po jeho vyhodnocení dostává jeho tvůrce skvělou zpětnou vazbu, se kterou může nadále pracovat jako s informací. Dotazník lze tvořit na jakémkoliv téma, a na rozdíl od diskuze je anonymní.

⁷⁰[online]. [cit. 2018-02-07]. Dostupné z: <https://create.kahoot.it/create#/edit/4491018f-a630-487f-a5d0-761220f1c230/question/1>

⁷¹[online]. [cit. 2018-02-07]. Dostupné z: <https://kahoot.com/welcomeback/>

Question (required)
 Výuka je zajímavá:

Time limit
 20 sec

Media

Add image Upload image Add Video
 or drag & drop image

Answer 1 (required)
 velmi

Answer 2 (required)
 vůbec

Answer 3
 trochu

Answer 4
 jak kdy

Obrázek č. 10 – tvorba dotazníku⁷²



Obrázek č. 11 – výsledky diskuze⁷³

V aplikaci Kahoot! v sekci „Find Kahoots“ se dají také najít již vytvořené kvízy, které jsou přístupné všem uživatelům. Dělené jsou do sekcí podle zájmů, kde si navíc můžeme

⁷²[online]. [cit. 2018-02-07]. Dostupné z: <https://create.kahoot.it/create#/edit/89539255-2802-4e64-8e7a-818dd4c9e87a/question/1>

⁷³[online]. [cit. 2018-02-07]. Dostupné z: <https://kahoot.com/welcomeback/>

vybrat filtry, od kterých uživatelů kvíz chceme (učitelé, obchodníci, studenti), pro jakou cílovou skupinu je určený (studenti, obchodníci, pro trénink) nebo jaký jazyk vyžadujeme. I přesto je většina kvízů v angličtině, proto preferuji vytvořit si vlastní. V druhém sloupci je odkaz na „*My Kahoots*“, kde najdeme kvízy, které jsme si vytvořili sami. Ve složce „*My results*“ se nachází výsledky všech testů s daty vykonání testů, jejich názvy, možnosti stažení, uložení, sdílení odkazu a také možnost provést test znovu. V části „*FAQs*“ se nachází nápověda k používání, která je v angličtině. Nalezneme zde přesný návod, jak s aplikací pracovat, což je výborným zjednodušením. Uložená videa pro nás mohou být inspirací při tvorbě našich vlastních kvízů. Poslední sekci je „*Support*“, kde máme možnost napsat provozovatelům naše připomínky, návrhy nebo dotazy.

Aplikace Kahoot! je výborným propojením interaktivní tabule nebo promítacího plátna se zařízeními studentů nebo posluchačů. Další velkou výhodou je volba jazyka, který chceme ve hrách uplatnit, dalším usnadněním jsou již vytvořené testy od jiných uživatelů, které můžeme využít. Problém je však v tom, že převážná většina těchto testů je v anglickém jazyce, tudíž pro výuku ruského jazyka jsou zcela nevhodné. Pokud vytváříme test sami, rovněž můžeme zvolit, zda chceme, aby byl test dostupný pouze pro nás nebo pro všechny uživatele. Doufám, že se v blízké době dostane tato aplikace do podvědomí českých uživatelů a začnou se zde hromadit materiály i v českém jazyce. Klad vidím i v tom, že testy mohou vytvářet nebo upravovat také studenti, ale pouze se souhlasem učitele neboli tvůrce. Kahoot! je velmi zajímavá a atraktivní aplikace, jež je využitelná nejen ve výuce, ale také ve firmách či na univerzitách. Nevýhodou je jediný jazyk aplikace, který se nedá změnit.

8. Duolingo

Duolingo je bezplatná aplikace pro výuku jazyků, kterou vytvořil Luis von Ahn a oficiálně byla spuštěna v červnu roku 2012. Je dostupná na webu, ale také jako aplikace pro Android, Windows Phone či iOS. Nyní už je platforma pro výuku jazyků k dispozici také k obohacení výuky, je dostupná pro školní třídy. Funguje v mnoha jazycích světa nevyjímaje český jazyk. Nejvíce dostupných jazykových kurzů je však pro anglicky mluvící studenty. Z češtiny se v dnešní době můžeme učit pouze angličtinu. Z ruského jazyka je možné studovat angličtinu, němčinu, francouzštinu, španělštinu a švédštinu.⁷⁴

V první fázi probíhá přihlašování do celého modulu, které je možné pomocí facebooku, e-mailu nebo google účtu. Zvolí si, jak dlouho chce každý den cvičit, k výběru jsou čtyři možnosti: *příležitostně* (5 min./denně), *normálně* (10 min./denně), *usilovně* (15 min./denně), *jako blázen* (20 min./denně). Poté si uživatel vybere svůj rodný jazyk a ten, který se chce učit. Může si též určit svoji úroveň studovaného jazyka, která je však ověřena testem. Ve svém účtu má úrovně a každá z nich obsahuje tzv. „jazykový strom“, který se mu postupně rozrůstá o další nové dovednosti, které zvládl. Všechny úrovně mají určitý počet lekcí, jež je nutné absolvovat, aby se student dostal na další. V každé lekci se nachází tyto úkoly: psaní slyšeného slova/vět; překlad slov/vět; výběr správného překladu; učení se novým slovům; doplňování správných tvarů slov; výslovnost slov/vět. Lekce jsou rozděleny na „dovednosti“, z nichž každá představuje nějaké určité téma – buď gramatické jevy (slovesa, podstatná jména, přípony,...) nebo okruhy slovíček na různá témata (zvířata, jídlo, oblečení,...). Za každou bezchybně zvládnutou „dovednost“ získá uživatel 10 bodů. Každou dovednost v jakékoliv lekci je možné kdykoliv zopakovat a získat další body. Až 20 bodů může studující získat za opakování slovíček s časovým limitem. Je možné své postupy sdílet s ostatními i se s nimi porovnávat. Přes facebook si ve svých přátelích můžeme najít kamarády, kteří aplikaci duolingo též používají a společně s nimi soutěžit a podporovat se v dalších postupech. Další možností, jak spolupracovat s přáteli je to, že je přes e-mail pozveme k používání Duolingu. Existuje také Duolingo PLUS, které je možné si předplatit. Na 1 měsíc za 9.99 dolarů, na 6 měsíců za 7.99 dolarů/měsíc nebo na 12 měsíců za 6.99

⁷⁴Duolingo. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2017 [cit. 2018-01-31]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Duolingo>

dolarů/měsíc. Výhody by měly být takové, že se v aplikaci nenachází reklamy a je možné ji stáhnout do mobilního telefonu, tuto předplacenou verzi jsem ale nezkoušela.

V pravém dolním rohu se nachází „výsledková tabule“, kde vidíme své výsledky za tento týden, tento měsíc a za celou dobu používání. V tomto obdélníku je uvedeno naše jméno a počet XP, které jsme získali. Uživatel postoupí na další úroveň, jakmile získá 60 XP, které označují dosažené zkušenosti.

Nad výsledkovou tabulí se nachází čtverec s úspěchy.



požár – udržení řady dva dny

vkuse

šampion – dokončení deseti

dovedností v rámci kurzu

přátelský – sledování tří přátel

snaživec – získání 50 XP za den

blýskavý – získání deseti zlatých

dovedností najednou

utrácení – útrata dvaceti lingotů

přesčasy – dokončení lekce nebo

procvičování před 8. hodinou

ostrořelec – vyplnění 1 lekce

nebo cvičení bez chyby

Vpravo nahoře je poslední obdélník, kde se nachází „denní cíl“ s informacemi, o počtu získaných XP, hrací dny a kolik hodin zbývá do konce denního cíle.

Symboly:



Symbol ohně nám ukazuje, kolik dní v řadě jsme se učili a motivuje uživatele, aby se drželi stanovené cesty.



Srdíčka udržují naživu lekce, ztrácí se, pokud studenti odpovídají špatně. Pokud přijdeme o všechny srdíčka, musíme začít znova od začátku.



Lingot je virtuální měna na Duolingu, kterou se platí v obchodě. Získávání lingotů: 1 *lingot* – přechod na vyšší úroveň, 2 *lingoty* – dokončení nové dovednosti, 1 *lingot* – za každých 10 dní v řadě, kdy plníme úkol



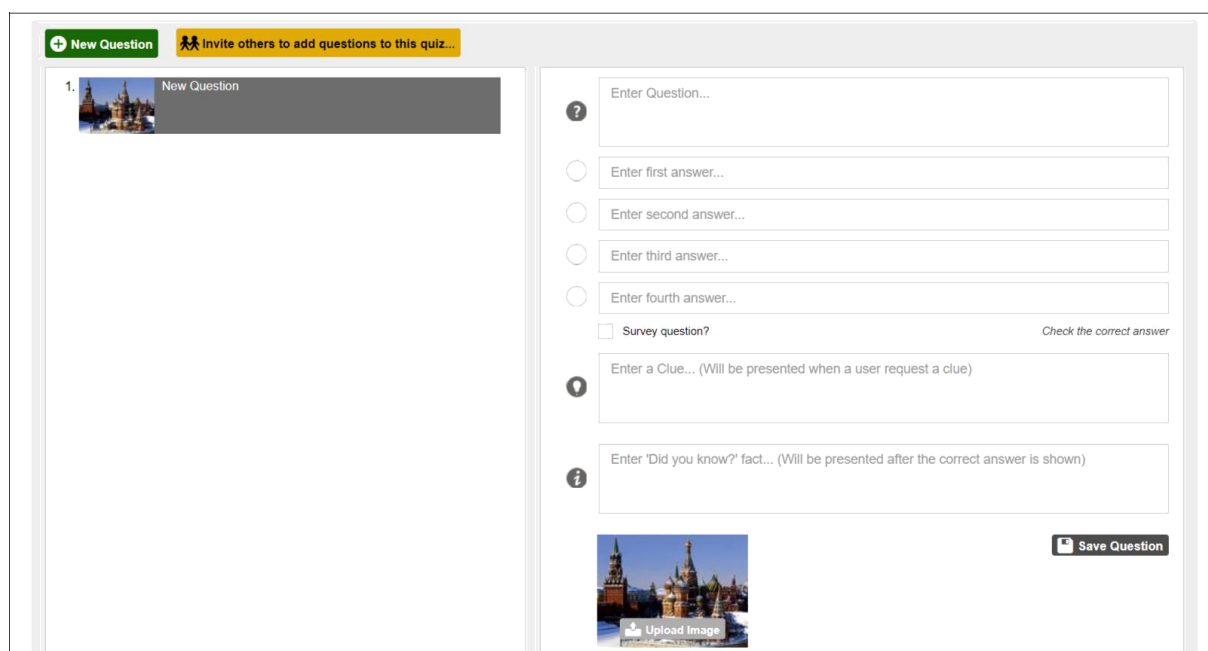
Symbol zvonečku v sobě skrývá upozornění.

Aplikace Duolingo je jednoduše využitelná především k samostatnému procvičování jazyka. Je primárně zaměřená na anglicky mluvící země. Z češtiny se můžeme učit pouze anglický jazyk. Pokud bychom tedy chtěli studovat ruský jazyk, musíme ho procvičovat společně s anglickým, německým, španělským nebo švédským jazykem. Pro české studenty je tato varianta velmi složitá, protože musí najednou přemýšlet nad dvěma cizími jazyky. Aplikace je vhodná spíše k výuce angličtiny. Velikou výhodou je, že si nastavíme množství času, který budeme denně v aplikaci věnovat. Můžeme pak postupně procvičovat, určený časový limit nás donutí se jazykem denně zabývat. Pokud se vyskytne problém s opakovaným učivem, aplikace nás nepustí na další úroveň, což studenty donutí opravdu látku důkladně procvičit. Já aplikaci Duolingo používám ve svém mobilním telefonu, a tím mohu anglický jazyk procvičit v jakoukoliv volnou chvíli. Určitě je pro mě velkým přínosem, co se výuky angličtiny týče.

9. Triventy

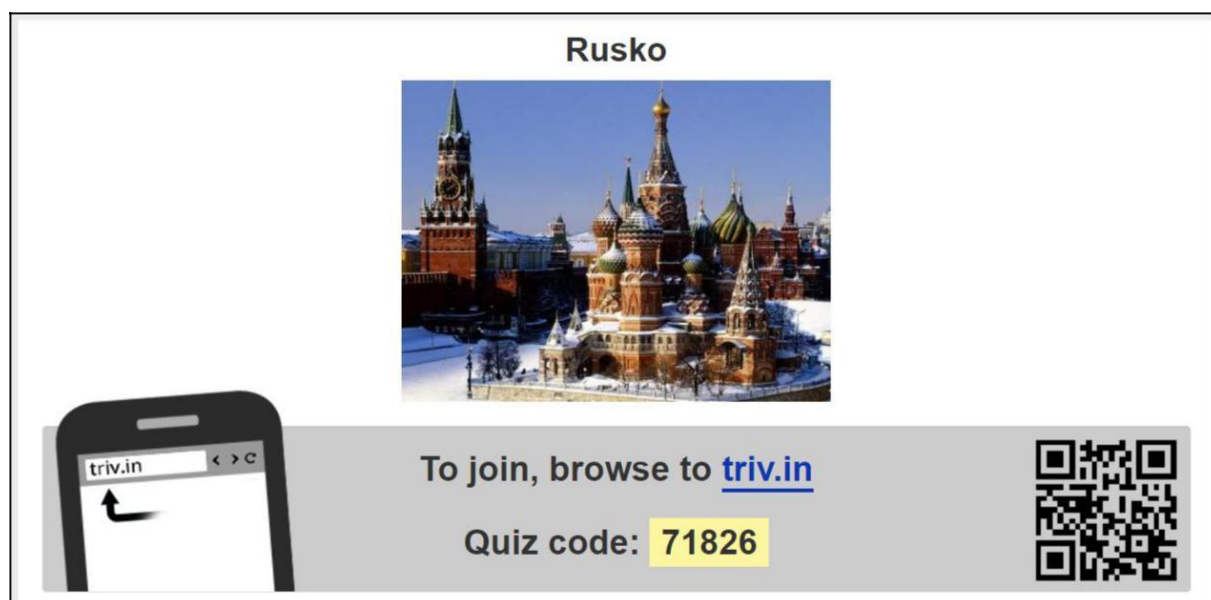
Triventy, jedná se o platformu založenou na hraní her, která umožňuje vytvářet kvízy a průzkumy ve třídě. Lze se sdílet se svými kolegy a žáky prostřednictvím Google Classroom. Poskytuje žákům rychlou zpětnou vazbu. V aplikaci Triventy je též možné tvořit i tzv. „*Collaborative quizz*“, který vzniká kooperací několiak lidí. Mohou nám pomoci další vyučující, přátelé či tvořit kvíz samotní studenti. Pro přihlášení do systému zapíšeme naše jméno a příjmení, e-mail, uživatelské jméno a heslo. Poté vybereme, zda chceme kvízy tvořit jen pro zábavu nebo pro vzdělávání, jestliže vybereme druhou možnost, uvedeme navíc instituci a naši pozici v ní. V pravém horním rohu je zobrazen symbol planety, kde si můžeme upravit jazyk, vybírá se pouze z angličtiny, ruštiny, čínštiny, hebrejštiny a arabštiny. V našem účtu, který je označen symbolem studentské čepice, upravujeme své informace, kontrolujeme naši kvízovou historii, nebo se můžeme odhlásit. V sekci „*My Quizzes*“ se nachází všechny vytvořené a absolvované kvízy, které je možné neustále upravovat, znovu hrát či je smazat. V „*My Reports*“ si můžeme vytisknout všechny výsledky již splněných testů. V „*Public Quizzes*“ jsou všechny veřejné kvízy, které jsou přístupné pro všechny uživatele.

Tvorba kvízu není složitá. V první fázi vytvoříme název celého kvízu a přidáme fotografii. Vymezíme dobu na zodpovězení otázek, která může být v intervalu od 5 do 60 sekund, a také jazyk kvízu. V pokročilém nastavení je možné upravit, zda chceme, aby byli viditelní tři nejlepší hráči během kvízu; umožnění toho, aby hráči na konci kvízu mohli sdílet svůj výsledek na sociálních sítích. Určíme, zda může být kvíz viditelný pro ostatní, vybereme kategorii (*no category, education*) a podkategorii, která zahrnuje všechny školní předměty. V průběhu tvorby testu se musí průběžně ukládat, nesmíme opomenout označit správnou odpověď. Pod čtyřmi odpověďmi je symbol žárovky, kam můžeme uvést jakoukoliv nápovědu, kterou si žáci otevřou, pokud ji potřebují. Do obdélníku s „*i*“ se vpisují doplňující informace k otázce, které se zobrazí po jejím zodpovězení. Takto vypadá Triventy, když začínáme vyplňovat první otázku:



Obrázek č. 12 – tvorba testu⁷⁵

Jakmile je test kompletně hotový, uživatel ho musí uložit a může se začít hrát. Žáci se pomocí svých smartphonů přihlásí kódem do hry, na stránce triv.in zadají své jméno a číslo, které je potřebné pro vstup do kvízu. Poté začínají hrát.



Obrázek č. 13 - přihlášení k testu⁷⁶

⁷⁵[online]. [cit. 2018-02-07]. Dostupné z: <http://www.triventy.com/my/games/edit/71826>

⁷⁶[online]. [cit. 2018-02-07]. Dostupné z: <http://www.triventy.com/>



Hlavní město Ruska?

Petrohrad

Kyjev

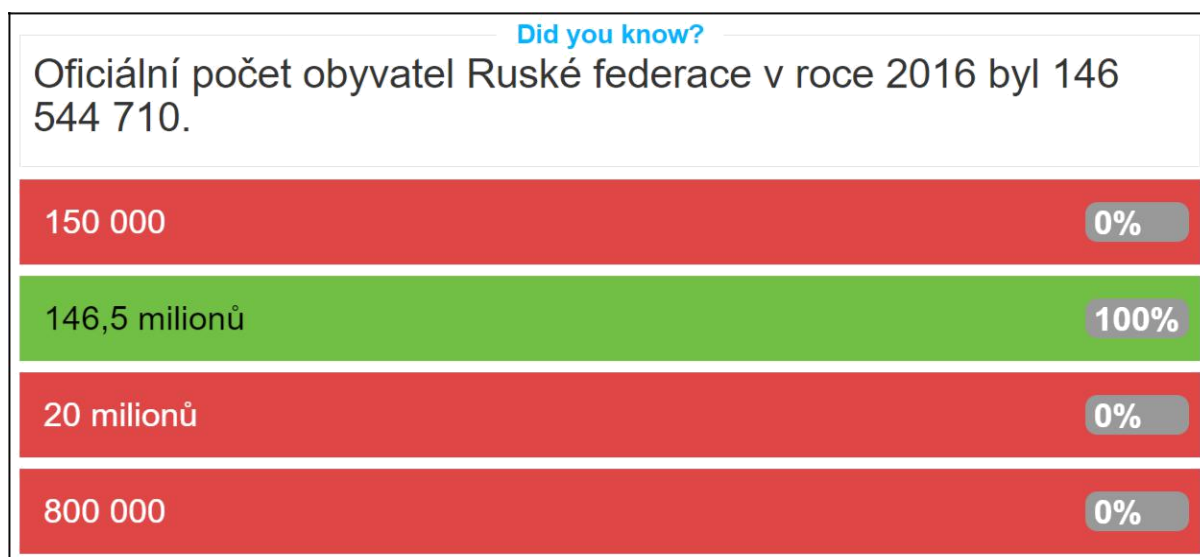
Moskva

Praha

Obrázek č. 14 – otázka v testu⁷⁷

Takto vypadá otázka na učitelském počítači i na mobilech u dětí, kteří kliknutím na obrazovku vyberou správnou odpověď. Nahoře běží čas, který určuje zbývající dobu do konce zodpovězení.

⁷⁷[online]. [cit. 2018-02-07]. Dostupné z: <http://www.triventy.com/>



Obrázek č. 15 – odpověď s nápovědou⁷⁸

Po zodpovězení otázky se zobrazí tato výsledková tabulka, kde vidíme procentuální přehled odpovědí. Po odeslání odpovědí všech žáků se nahoře objeví informace, kterou učitel doplnil při tvorbě kvízu „*Did you know?*“. V průběhu testu může hráč využít různých nápověd. První z nich je „*crowd*“, kde hráči v procentech uvidí, jak odpovídají ostatní a podle toho mohou zvolit svoji odpověď. V nápovědě „*50/50*“ zmizí dvě nesprávné odpovědi a zůstane jedna správná a jedna špatná, hráč má pak jednodušší rozhodování. Nápověda s názvem „*clue*“ je k dispozici pouze tehdy, pokud vyučující při tvorbě kvízu vyplní obdélník se žárovkou. Jedná se o doplňující informaci, která pomůže hráčům ke správné odpovědi.

Triventy je podle mého názoru velmi jednoduchou platformou pro tvorbu kvízů, oceňuji i originální grafické zpracování, odpovědi s procentuálním ukazatelem a následná možnost vidět i tisknout výsledky všech zúčastněných najednou. Způsoby nápověd jsou také velmi zábavné a mohou studentům pomoci. Výhodu spatřuji i v jednoduchém propojení kvízu se zařízeními studentů, kteří se k němu přihlásí pomocí kódu. Dosud jsem neshledala žádnou nevýhodu této aplikace, to nejspíš ukáže praxe.

⁷⁸[online]. [cit. 2018-02-07]. Dostupné z: <http://www.triventy.com/>

10. Mentimeter

„Mentimeter je snadno použitelný nástroj, díky němuž přednášející vypadají jako hvězdy. Žádné instalace nebo stahování nejsou potřeba – a je to zdarma!“ Umožňuje studentům aktivně se účastnit výuky a anonymně se vyjadřovat k jednotlivým otázkám.⁷⁹

Jakmile se člověk přihlásí prostřednictvím facebooku nebo e-mailu, zvolí si, pro jaké účely chce aplikaci používat: workshopy, akce pro 10-15 osob, školení, vzdělání, konference a velké akce, porady a jiné. Aplikace je bezplatná, existují ale i verze placené pro školy. Jedná se o aplikaci, kde interaktivně vytváříme prezentace. Hned na začátku zmíním výhodu Mentimeteru od klasické prezentace, a tím je vtažení do děje všech účastníků, nejsou totiž jenom pasivními posluchači, ale spolupracují s přednášejícím.

Welcome to Mentimeter!

Mentimeter lets you create interactive presentations to engage your audience with every slide. Our aim is to make you shine on stage!

Please take a moment to let us know what you'd like to use Mentimeter for:

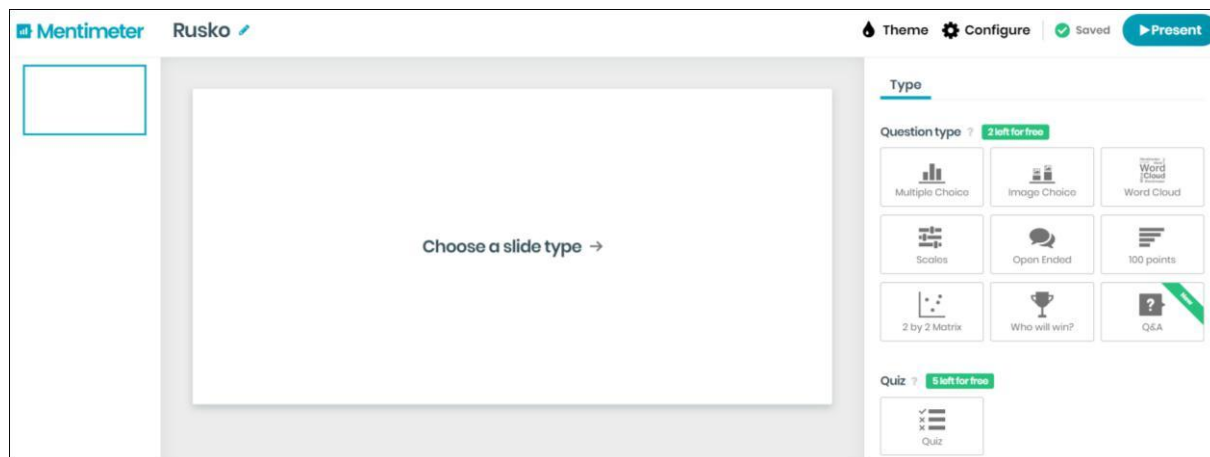
- Workshops
- Events (10-50 people)
- Training sessions
- Education
 - Educator (higher education)
 - Teacher (K12)
 - Student (any level)
- Meetings or team management
- Conferences or large events



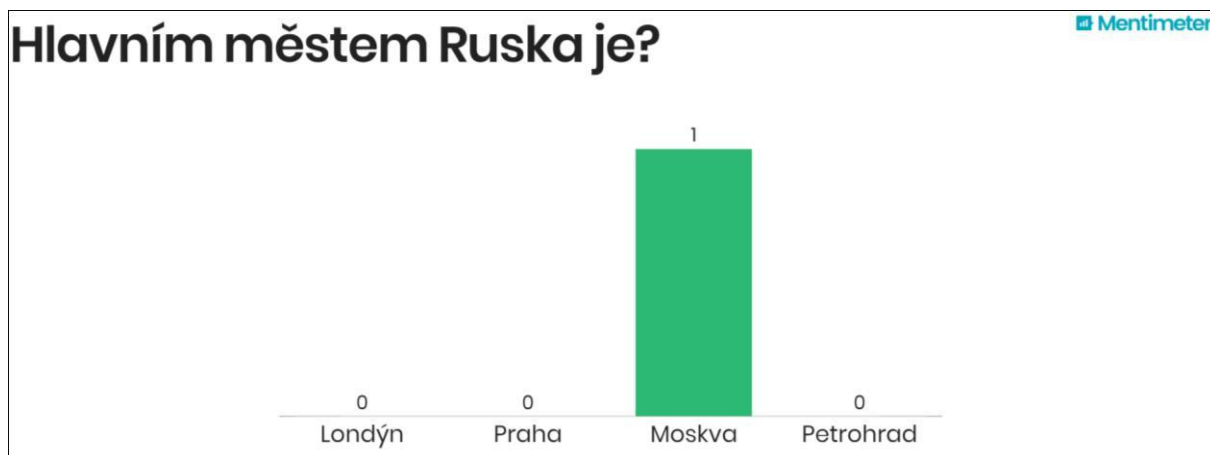
⁷⁹Mentimeter. *Guru ve škole* [online]. 2018 [cit. 2018-01-31]. Dostupné z: <http://www.guruveskole.cz/course/mentimeter/>

Obrázek č. 16 – registrace Mentimeter⁸⁰

Po kliknutí na tlačítko „New presentation“, vyplníme název prezentace a začneme tvořit. Pro větší přehlednost je pro nás výhodnější prezentace třídit rovnou do složek, například po třídách.



Obrázek č. 17 – tvorba prezentace⁸¹



Obrázek č. 18 – multiple choice⁸²

⁸⁰[online]. [cit. 2018-02-07]. Dostupné z: <https://www.mentimeter.com/>

⁸¹[online]. [cit. 2018-02-07]. Dostupné z: <https://www.mentimeter.com/>

⁸²Tamtéž.

Na obrázku č. 17 je vidět široká škála šablon k tvorbě prezentací. První obdélník nám umožňuje zvolit možnost „*Multiple Choice*“, kde jsou výsledky zobrazeny v „bars“ – ve sloupečkách, „*donut*“ – nevyplněný kruh nebo „*pie*“ – úplný kruh. Jakmile vyplníme zadání otázky a výběr odpovědí, můžeme ještě zaškrtnout další doplňující informace: 1) chceme-li, aby byly vidět správné odpovědi; 2) zdali chceme ukázat procentuální úspěšnost odpovědí; 3) umožnit účastníkům zvolit více odpovědí. Místo otázky může být též použit obrázek nebo video.

„*Image Choice*“ funguje na stejném principu, rozdíl je ale v práci s obrázky. Znamená to tedy, že se nad grafem ještě objeví obrázky. Rozdíl je v tom, že nemůžeme využít kruhových grafů, spojení s obrázky nebylo příliš přehledné a efektivní.



Obrázek č. 19 – word cloud⁸³

„*Word Cloud*“ jsou myšlenkové nebo slovní mraky. Napíšeme otázku, na kterou budou žáci odpovídat, můžeme zvolit i filtr na sprostá slova, ten však není v českém ani ruském jazyce dostupný. Tento filtr je určitě skvělým pomocníkem ve třídách s rizikovými faktory. Opět můžeme studentům umožnit vyjádřit více názorů, zaškrtnutím „*Allow audience to submit more than once*“. Jakmile žáci odpoví, vše se zobrazí na ploše v různých velikostech, barvách, směrech, to vše působí velmi efektivně. Navíc jsou slovní mraky zcela anonymní, tudíž se studenti nemusí bát odpovídat pravdu.

⁸³[online]. [cit. 2018-02-07]. Dostupné z: <https://www.mentimeter.com/>

Další modul „*Scales*“ (škálování) je určen k tomu, aby studenti vyjádřili svůj souhlas či nesouhlas s výroky. „*Strongly disagree*“ – absolutně nesouhlasím, „*strongly agree*“ – absolutně souhlasím. Škála může být v rozsahu od jedné do deseti s tím, že nejvyšší číslo bude označovat absolutní souhlas, naopak nejnižší číslo absolutní nesouhlas. Tuto stupnici si upravujeme podle svých potřeb, například i od jedné do pěti. Zobrazení výsledku má dvě možnosti. První z nich jsou tzv. posuvníky, což jsou rovné čáry, přes které je kolmá menší čárka určující výsledky hlasování. Druhou možností je pavučina, zobrazení výsledků je ale nepřehledné, proto je pro žáky určitě vhodnější první varianta. Bonusem navíc můžeme zvolit kolonku, aby se nám následně ukázal průměr všech výroků. Určitě se jedná o výborný způsob zjištění ne zcela konkrétních informací.



Obrázek č. 20 - scales⁸⁴

„*Open Ended*“ znamená v překladu bez limitu. V praxi se jedná o neomezené množství odpovědí, které mohou studenti uplatnit. Studenti zapíšou odpovědi na svých mobilních zařízeních, poté se všechny zobrazí na promítací obrazovce v několika podobách - „*speech bubbles*“ – řečových bublin, „*one by one*“ – jedna za druhou nebo jako „*flowing grid*“ – proudící mřížka. Žáci mohou přidávat neomezené množství odpovědí. Všechny tyto varianty jsou skvělé, osobně preferuji první z vedených forem. Opět je zde možné zapnout filtr proti používání sprostých slov, čeština i ruština však v nabídce jazyků chybí.

⁸⁴[online]. [cit. 2018-02-07]. Dostupné z: <https://www.mentimeter.com/>

Co se Vám líbí na Rusku..?

Je to ohromná a krásná země.

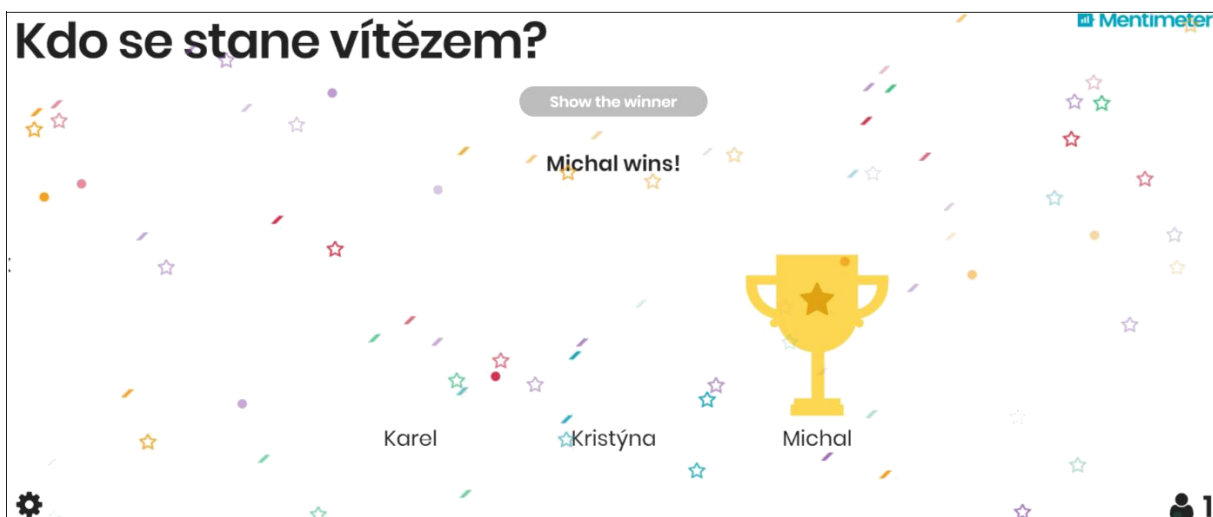
Obrázek č. 21 – open ended⁸⁵

„100 points“ je velmi podobné škálování. Rozdíl je v zobrazení výsledků, u této možnosti jsou výsledky ukázány procentuálně a u škálování v rozmezí jednoduchých čísel. Napíšeme otázku, přidáme čtyři odpovědi, ze kterých budou žáci vybírat jednu správnou. Výsledky jsou ukázány na vodorovných čárách v procentech.

„2 by 2 Matrix“ je grafická osa skládající se z vertikální a horizontální polohy přímek. Každá má svůj název a určíme nejnížší a nejvyšší možné použitelné hodnoty. Tato osa má hned několik grafických možností zobrazení: jednoduchou osu, složitější osu, symboly, kostičkovanou osu, osu s textem nebo kruhovou osu. Tuto funkci jsem v praxi nikdy nevyužila, ale třeba do výuky matematiky by byla vhodná.

„Who will win?“ neboli kdo bude vítězem. Ukrývá v sobě několik možných pozic k umístění. Logické jsou samozřejmě první tři, jak je to obvyklé v jakýchkoliv běžných soutěžích. Studenti pak mohou hlasovat o tom, kdo se stane vítězem. Například uvedeme tři nejaktivnější studenty hodiny a oni vyberou jednoho z nich, který dostane odměnu. Hlasování je anonymní.

⁸⁵[online]. [cit. 2018-02-07]. Dostupné z: <https://www.mentimeter.com/>



Obrázek č. 22 – vítěz⁸⁶

„Q&A“ jsou zkráceniny anglických slov question a answer - otázka a odpověď. Na tomto snímku mají studenti možnost pokládat učiteli otázky a ten na ně odpovídá. Pokud využijeme tuto funkci studenti mohou pokládat otázky v průběhu celé prezentace. Tuto variantu příliš nedoporučuji, především dospívající studenti můžou pokládání otázek využívat k narušování průběhu vyučování. Otázky jsou opět anonymní, což je veliká výhoda pro posluchače, kteří se stydí nahlas vyslovit svůj dotaz. Vyučující může reagovat okamžitě nebo odpovědět opět přes server. Je to výborná zpětná vazba, která výborně spojuje učitele s žáky. Jakmile se nám ukáže otázka na promítacím zařízení a my na ni odpovíme, jednoduše zmáčkneme písmeno "a". Pokud chceme zobrazit další otázky, tak písmeno "q".

⁸⁶[online]. [cit. 2018-02-07]. Dostupné z: <https://www.mentimeter.com/>

Jak se vám líbí v Moskvě?



Mark as answered

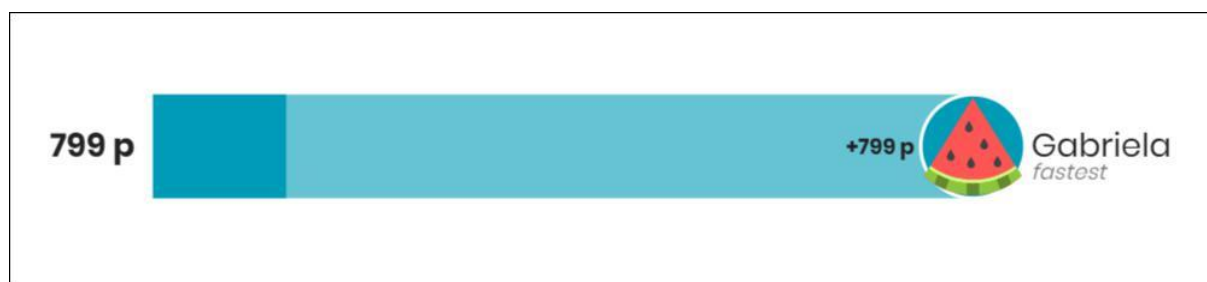
Obrázek č. 23 – otázky a odpovědi⁸⁷

Výše popsané možnosti byly spíše ke sdílení potřebných informací s publikem. Další možností, jak využít Mentimeter je k testování. Kvízových snímků můžeme použít maximálně 5, proto je vhodnější prokládat tento model s jinými možnostmi, které jsou určeny jenom ke čtení. Tvorba kvízu je naprosto jednoduchá, vyučující zapíše otázky a několik odpovědí, z nichž poté vybereme jednu nebo více správných. Nastavíme čas potřebný k zodpovězení otázek a můžeme začít testovat. Kvízy už samozřejmě nejsou anonymní, takže jakmile se studenti přihlásí pod šestimístným číslem, uvedou i své jméno. Poté jim je přidělen nějaký obrázek, ať už se jedná o ovoce, zeleninu nebo rostliny. Jakmile učitel spustí test, mobilní zařízení odpočítává studentům několik sekund, než se zobrazí první otázka. V průběhu kvízu mají žáci možnost sledovat, kolik času jim zbývá do konce. Po odhlasování všech zúčastněných se ukáží správné odpovědi a také to, kdo vybral jakou odpověď. Pak už zbývá pouze zmáčknout tlačítko „*show the winner*“, zobrazí se nejrychleji hlasující student, který se stává vítězem.

⁸⁷[online]. [cit. 2018-02-07]. Dostupné z: <https://www.mentimeter.com/>



Obrázek č. 24 – kvízová otázka⁸⁸



Obrázek č. 25 – výsledky testování⁸⁹

Poslední možností, jak pracovat s aplikací Mentimeter je vytvořit klasickou prezentaci. Nejedná se o obyčejnou prezentaci, v této mohou studenti na každý snímek pomocí tlačítek, ať už se jedná o srdíčko, palec nahoru nebo dolů či otazník, pokud něčemu nerozumí. Učitel tak od žáků dostane okamžitou zpětnou vazbu ještě v průběhu prezentování. Vytvoření prezentace je velmi jednoduché. Napíšeme velký nadpis, podnadpis nebo text a vybereme symboly, kterými mohou studenti v průběhu prezentace reagovat. Stejně jako u prezentací v PowerPointu i zde jsou přednastavené šablony (theme) pozadí, které můžeme použít.

Posluchači se ke spolupráci s přednášejícím přihlásí přes šestimístné číslo, které zadají do svých zařízení, jež musí mít připojení k internetu. Při práci v aplikaci Mentimeter můžeme

⁸⁸[online]. [cit. 2018-02-07]. Dostupné z: <https://www.mentimeter.com/>

⁸⁹Tamtéž.

využít sekce „*inspiration*“ se šablonami. Je zde uloženo mnoho prezentací, které si můžeme přidat do vlastní knihovny. Veškeré mnou vybrané prezentace, jsou však v angličtině, můžeme z nich ale čerpat inspiraci do našich prezentací. V sekci „*use cases*“ nalezneme náповědu, jak s aplikací pracovat v různých odvětvích - ve vzdělávání, na setkáních, na konferencích, na workshopech nebo při trénincích. Je zde uvedeno, proč je Mentimeter vhodný používat, také obsahuje příběhy od uživatelů z praxe. „*Webinars*“ nám umožňuje účastnit se online seminářů, které nám radí, jak lépe s aplikací pracovat. Seminářů se můžeme účastnit přímo z domova, stačí mít pouze přístup k internetu. V průběhu lekce se můžeme přednášejících na cokoli ptát. Dostupné jsou také již proběhlé semináře, které můžeme sledovat zpětně.

Aplikace Mentimeter je bezplatná, ale má to určitá omezení. Slidů otázkového typu můžeme použít pouze dva, kvízových pouze pět, prezentační jsou k použití neomezeně. Další možnosti jsou placené verze s neomezeným využitím, ale jsou dražší. První z placených možností je „*basic*“ za 8 dolarů za měsíčně, druhou variantou je verze „*pro*“ za 20 dolarů za měsíčně, má navíc další tři funkce. Myslím, že není nutné je platit, běžný uživatel si vystačí i se základní verzí. Samozřejmostí jako u kterékoliv jiné aplikace je dostupnost nápovědy a možnost spravovat svůj účet.

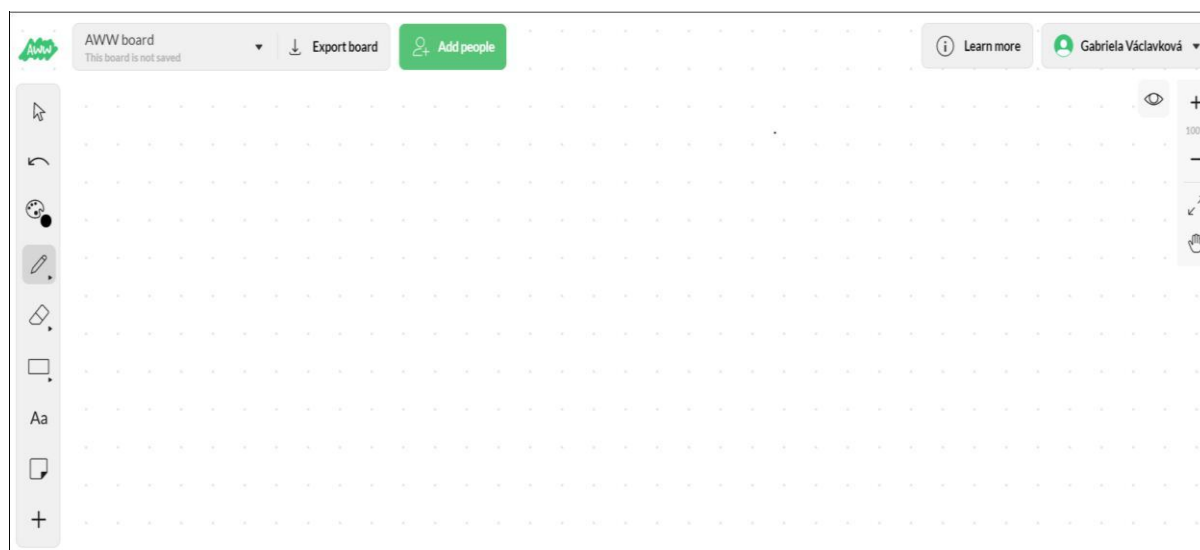
Mentimeter mě naprosto nadchl svou jednoduchostí a účelností. V hodinách běžně používám prezentace, tato možnost je pro studenty přitažlivější než obyčejný výklad. Aplikace mi navíc umožňuje okamžitou zpětnou vazbu od žáků, který nejsou v hodinách pasivní. Posluchači musí neustále vnímat průběh hodiny a aktivně se účastnit. Tvorba prezentací je jednoduchá a stejná jako v PowerPointu. Nevýhodou může být to, že je potřeba připojení k internetu a také to, že je aplikace celá v angličtině. Přesto se jedná o skvělého pomocníka ve výuce.

11. AWW App

Aplikace „*A Web Whiteboard*“ je k dispozici online a usnadňuje kresbu, spolupráci a sdílení. Jedná se o jednoduché rozšíření interaktivní tabule do zařízení všech studentů, kdy se celá třída připojí na stejnou desku, aby spolupracovali na lekcích, sdíleli a mohli tvořit poznámky. Jediným kliknutím můžeme sdílet testy do zařízení studentů. S AWW App je možné zahrnout do naší práce i rodiče, kteří vše mohou sledovat v reálném čase nebo později v úložišti. Jde také o sdílení všeho se třídou, aniž by žáci byli fyzicky ve třídě.⁹⁰

Prvním krokem je registrace, u které zvolíme využití ke vzdělávání. Ta však není nutná, jelikož můžeme tabuli používat i bez registrace. Dalšími možnostmi jsou pro zábavu nebo podnikání a přihlásíme se pomocí e-mailu a hesla. Zvolíme sekci, pro kterou bude smartboard sloužit, poté se ukáže jednoduchý sedmi krokový návod, jak na to. Vše je v angličtině, takže pro méně znalé je horší se v tom orientovat.

Následně se nám zobrazí tato stránka:



Obrázek č. 26 – interaktivní tabule⁹¹

⁹⁰ ARTSEN, Tara. AWW *A Web Whiteboard* [online]. 2017 [cit. 2018-02-21]. Dostupné z: <https://awwapp.com/edu/>

⁹¹ [online]. [cit. 2018-02-07]. Dostupné z: <https://awwapp.com/#>

Jednoduchá plocha, jež připomíná klasické malování. Výhodou je práce online, dá se upravovat a mohou s ní pracovat všichni studenti v jeden okamžik. V aplikaci lze malovat, psát, přidávat tvary, ale i gumovat, tlačítka se nachází na levé liště. Dalším krokem je přidání lidí pomocí odkazu přes e-mail nebo sociální sítě (facebook, twitter) a pojmenování celé tabule. Při přidávání členů do skupiny vymezíme možnosti jejich zapojení - mohou v souboru pracovat, pouze číst nebo dostanou pouze jeho kopii. Jakmile se studenti přes odkaz dostanou do aplikace, zadají své jméno. Pokud si chceme tabuli uchovat v jiné formě než pouze v on-line verzi, lze ji stáhnout do pdf formátu nebo jako obrázek.

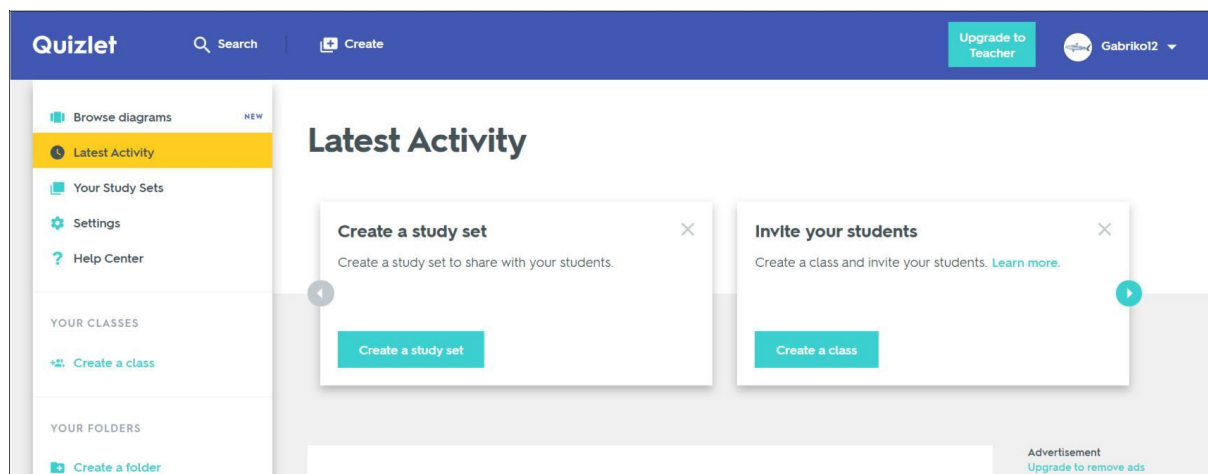
Save board
Duplicate
Delete
Rename
Open a saved board
Create from templates
Create new board
Manage participants

V levém horním rohu se po kliknutí na šipku objeví menu, ve kterém nalezneme tlačítka k uložení tabule, k vytvoření její kopie, ke smazání, k přejmenování nebo k znovuotevření již uložené tabule. Odkaz k tvorbě nové tabule je též k dispozici. Můžeme vytvářet prezentaci podle již uložených šablon od jiných uživatelů. Poslední kolonkou v menu je řízení účastníků, kde můžeme upravovat jejich možnost pracovat na tabuli.

S tabulí se pracuje velmi snadno a žáci ji dokážou ovládat i ze svých přístrojů. Každý student pracuje sám za sebe a příliš nespolupracuje ani s učitelem, ani s ostatními žáky. Vhodnější pro výuku je využití klasické interaktivní tabule, se kterou se pracuje snadněji. Přínosná by tato aplikace byla při kontrole domácích úkolů, jež by se mohly promítnout ve třídě. AWWApp není ke stažení na iTunes, je dostupná pouze pro Android nebo Windows mobilní zařízení. Určitě se jedná o zpestření tradiční výuky. S jistotou tuto aplikaci při výuce využijí, ale nebudou ji zařazovat příliš často.

12. Quizlet

Quizlet je online aplikace, v níž procvičujeme paměť pomocí dvoustranných kartiček. V roce 2005 ji vymyslel patnáctiletý Andrew Sutherland jako pomůcku na procvičení slovní zásoby ve francouzském jazyce. V dnešní době Quizlet obsahuje přes 125 milionů kartiček s různými pojmy, jeho návštěvnost byla pouze v dubnu roku 2017 přes 51 milionů. Je dostupný online na webu nebo také v mobilních verzích pro Android nebo iOS. Quizlet je možné využívat v bezplatné základní verzi, nebo v rozšířené za 34,99 dolarů ročně. V základní verzi může učitel spravovat maximálně osm tříd se sedmi studijními a herními módy, zatímco v rozšířené verzi uživatel může spravovat neomezené množství tříd, je možné přidávat ke kartičkám své vlastní obrázky nebo zvukové nahrávky. Další výhodou představuje funkce „class process“, která analyzuje aktivitu žáků a porovnává jejich studijní výsledky.⁹²

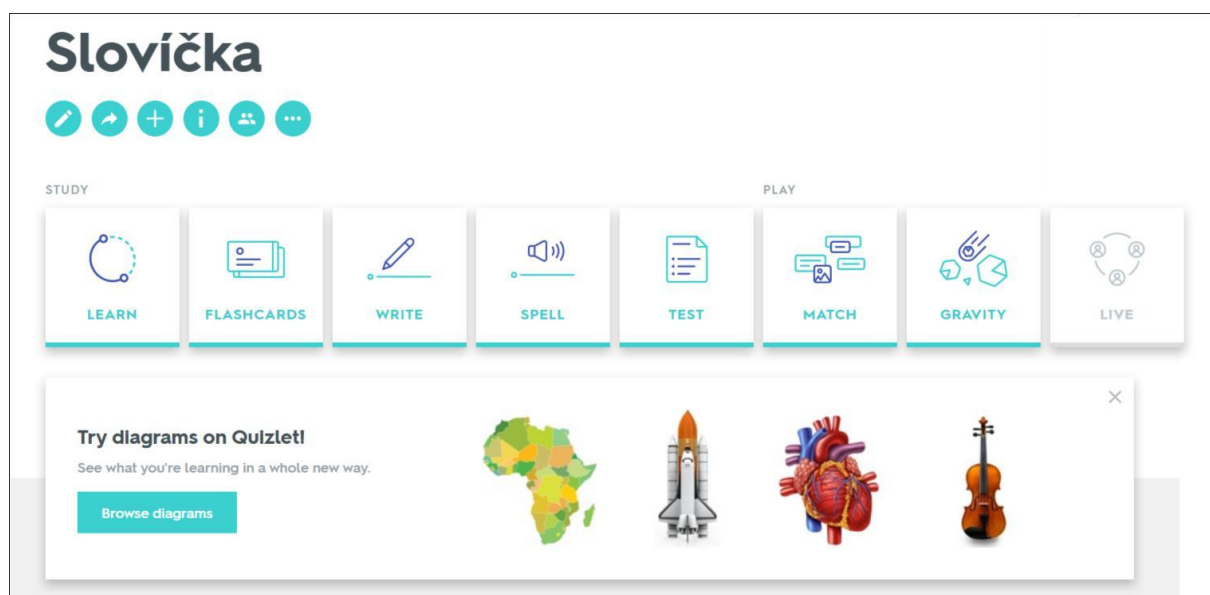


Obrázek č. 27 – úvodní stránka aplikace Quizlet⁹³

⁹² MACEK, Jiří. Quizlet. *RVP Metodický portál* [online]. 2017 [cit. 2018-02-22]. Dostupné z: <https://spomocnik.rvp.cz/clanek/21417/QUIZLET.html>

⁹³ [online]. [cit. 2018-02-07]. Dostupné z: <https://quizlet.com/latest>

Po přihlášení se nám zobrazí tato stránka, kde můžeme v sekci „*browse diagrams*“ nalézt spousty zajímavých studijních setů vytvořených uživateli Quizletu. Většina jich je v anglickém jazyce, ale vyskytují se zde sety, u kterých není nutná znalost jazyka, například sety na procvičování not. V „*your study sets*“ najdeme vlastní testy, kterých můžeme vytvořit neomezené množství. „*Settings*“ nabízí spravování uživatelského účtu - změnu profilové fotografie, výběr jazyka, změnu hesla a další možnosti. V nabídce se také objevují novinky pro učitele nebo nápověda. Tvorba nových kartiček se nachází v sekci „*create a new study set*“. Nejdříve napíšeme název celé cvičební sady a poté již vyplňujeme jednotlivé kartičky, první z nich je nazvána jako termín („*term*“) a druhá jako definice („*definition*“). Ke každé dvojici se dá přiřadit obrázek nebo audionahrávka. Quizlet má přednastaveno 18 audio hlasů pro čtení obsahu. V základní verzi je možné čerpat pouze z databáze aplikace, zatímco v rozšířené můžeme přidávat vlastní obrázky i audionahrávky. Tvorba studijních setů je jednoduchá a vypadá to takto:



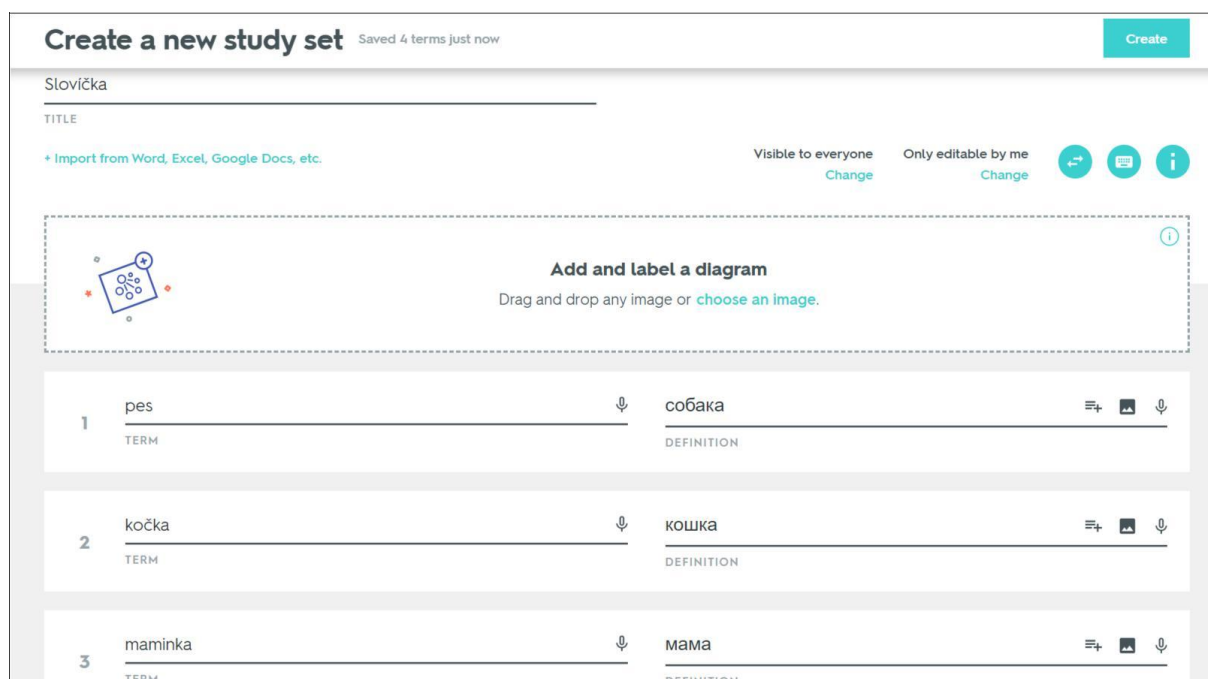
obrázek č. 28 – tvorba setů⁹⁴

Jak již bylo řečeno, pro jednodušší orientaci v celé aplikaci je vhodné si vytvořit třídy. V základní verzi jich můžeme vytvořit pouze osm a v rozšířené libovolný počet. Každá třída

94 [online]. [cit. 2018-02-07]. Dostupné z: <https://quizlet.com/latest>

může mít tak své vlastní studijní sady. Jakmile se vyučující podívá do třídy, ihned vidí, který žák dělá jakou aktivitu. Také vidíme zlepšení u jednotlivých žáků za určitou dobu.

Na obrázku č. 29 vidíme počet aktivit v aplikaci. V prvním čtverečku s názvem „learn“ se jednoduše procvičuje. V první části žáci vybírají správnou odpověď ze čtyř možných. Další sekce je zaměřena na psaní procvičovaných termínů či slovíček, kdy žáci píší správné odpovědi sami. V poslední části se kombinují obě možnosti. Velikou výhodou je to, že po zodpovězení se žákům ihned zobrazí výsledek. Pokud odpoví špatně, zobrazí se jim odpověď správná.



Obrázek č. 29 – nabídka aktivit⁹⁵

„Flashcards“ slouží k prohlížení námi vytvořených kartiček. Nejdříve se nám objeví první strana kartičky a hned poté druhá. Pokud jsou termíny v jazyce podporovaném audionahrávkami, vždy se spustí. Přehrávání může být postupné, což je výhodou především v začátcích nové lekce, nebo si můžeme zvolit náhodné přehrávání.

Režim „write“ již podle názvu umožňuje trénování psaní. Na volný řádek se vyplňuje správná odpověď. Vzhledem k tomu, že se stále jedná o procvičování, je možné kliknout na

⁹⁵[online]. [cit. 2018-02-07]. Dostupné z: <https://quizlet.com/271953477/slovička-flash-cards/?new>

tlačítko „*don't know*“ a zobrazí správná odpověď, stejně je to i v případě, pokud žáci odpoví špatně.

„*Spell*“ znamená hláskovat, jde o přepis mluveného slova. V aplikaci se spustí audionahrávka a žák napíše to, co slyšel. V případě, že se trénují slovíčka, se pod volným řádkem na odpověď objeví jejich význam v rodném jazyce.

Dalším krokem po je testování znalostí ve čtverečku „*test*“. Zkoušení probíhá pomocí testu, které má čtyři různé varianty: psané odpovědi, výběr ze čtyř možností, přiřazování a pravda, nebo lež. Za výhodu považují, že test je ihned zkontrolovaný a učitel nemusí opravovat. Pokud by přeci jenom učitel chtěl test v papírové verzi, stačí kliknout na jediné tlačítko a test je připravený.

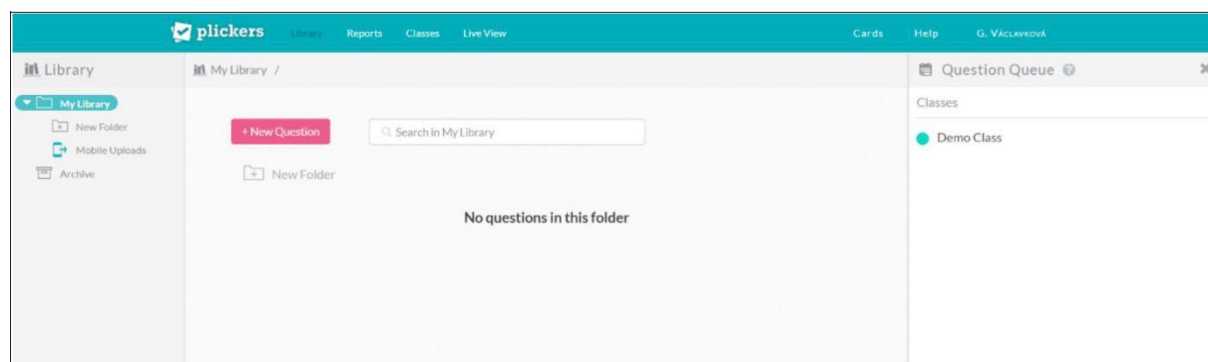
Předposlední funkcí je „*match*“, kde žáci přiřazují dva termíny k sobě. Pokud žák odpoví špatně, obdélníky se označí červeně. Při správné odpovědi se spojí společně zelenou barvou a zmizí, aby plocha byla přehlednější. Celou dobu se měří čas, což motivuje děti k rychlejší práci.

Funkce „*gravity*“ je velmi atraktivní především díky barevnosti, jelikož nejvíc připomíná počítačovou hru. Celá plocha vypadá jako vesmír, kde létají planety, jež mají na sobě napsané termíny a žáci musí napsat správnou odpověď. Ve hře se také postupuje dalšími levely (úrovněmi), kdy se s každou vyšší úrovní zvyšuje rychlost létajících planet. Při psaní dlouhých odpovědí je to obtížné, protože děti nestíhají psát. Tato funkce je určitě vhodná k procvičování slovíček.

Quizlet mě zaujal téměř nejvíc ze všech aplikací, které jsem měla možnost vyzkoušet. Práce v něm je jednoduchá, rychlá a efektivní. Osvědčilo se mi to především při procvičování slovní zásoby jako jednoduchý způsob k zapamatování. Určitě je přínosným ve všech oblastech školního vyučování. Žáci si v aplikaci můžou snadno hrát i sami doma, což je skvělou motivací, probouzí se v nich soutěživost, touhu zlepšovat se a být nejlepší.

13. Plickers

Aplikace Plickers je jednoduchou aplikací realizující interakci mezi žáky a učitelem přímo ve třídě. Všechny ostatní aplikace vyžadují, aby každý student měl své vlastní hlasovací zařízení s připojením k internetu. Plickers tak mají výhodu v tom, že v rukách každého žáka je kartička s QR kódem, která se otáčí podle potřeby a odpovídá ABCD. Učitel pak svým zařízením snímá odpovědi ze třídy. Ve třídě tedy stačí 2 zařízení, a tím je počítač, kde se budou promítat otázky, druhým je přístroj s aplikací a fotoaparát ke snímání odpovědí. Do Plickers se zaregistrujeme prostřednictvím Google účtu nebo přes svůj e-mail, a to zcela zdarma.⁹⁶



Obrázek č. 30 – úvodní stránka aplikace Plickers⁹⁷

Po přihlášení do aplikace se nám zobrazí tato stránka (obrázek č. 30), kde na horní zelené liště najdeme několik důležitých mezníků. První z nich je „*Library*“, v této knihovně najdeme všechny naše vytvořené testy, jež jsou uloženy ve složkách „*New Folder*“. Pro lepší přehlednost k nim můžeme vytvořit i další podsložky. Tyto složky si můžeme ukládat pod vlastními názvy kvůli lepší přehlednosti. Testy se kterými již nebudeme pracovat, můžeme ukládat do archivu („*Archive*“), který se nachází v knihovně.

Mezník „*Reports*“ v sobě ukrývá historii otázek a výsledkovou tabulku tříd. Historii otázek si můžeme prohlížet podle rozdělení do tříd. Uvidíme zde, kolik studentů odpovědělo na otázky a jaké odpovědi zvolili. Ve výsledkové tabulce, „*Scoresheet*“ se nachází výsledky

⁹⁶ LUKÁŠ, David. Plickers. *RVP Metodický portál* [online]. 2017 [cit. 2018-03-20]. Dostupné z: <https://spomocnik.rvp.cz/clanek/21399/PLICKERS.html>

⁹⁷ [online]. [cit. 2018-02-07]. Dostupné z: <https://www.plickers.com/library>

všech tříd podle dat - aktuálního dne, týdne nebo si zvolíme vlastní časové rozmezí. Tabulka je řazena podle jmen studentů s jejich odpověďmi a procentuální úspěšnost.

Další funkcí na zelené liště je kolonka „Classes“, kde se nachází naše třídy. Při založení účtu je automaticky připravena Demo Class, neboli zkušební třída, se kterou můžeme pracovat. Vytvoření třídy je velmi prosté. Vybereme jméno třídy, rok studia, předmět a barvu. Po zmáčknutí tlačítka „save“ je třída založená. Pod tlačítkem „Add Roster“ přidáváme studenty do jednotlivých tříd. Podle toho, jak uvádíme jména mají žáci přiřazené hrací karty. Pokud je první uveden například student Karel, tak dostane hlasovací kartičku s číslem jedna. Kartiček je k dispozici až 63.

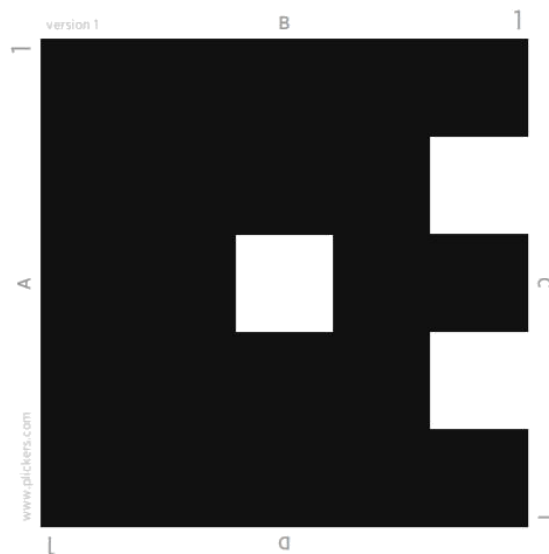


Obrázek č. 31 – tvorba třídy⁹⁸

Dalším z důležitých odkazů je „Live View“, jenž slouží k zobrazení otázky, na kterou budou žáci odpovídat. Na projektoru žáci vidí žáci otázku, zda je jejich odpověď zaznamenána, výsledky i konkrétní odpovědi všech studentů.

Posledními důležitými mezníky jsou nápověda, odkaz na náš účet a také na možnost k vytištění kartiček. Žádná z kartiček není stejná a vypadají takto:

⁹⁸[online]. [cit. 2018-02-07]. Dostupné z: <https://www.plickers.com/classes/5a958e76239e470004a1baa7>




Obrázek č. 32 – hlasovací kartička⁹⁹

Tvorba kvízových otázek v aplikaci Plickers není složitá. Napíšeme zadání otázky a můžeme přidat i obrázek. Zvolíme možnosti kvízu, kterou mohou být čtyři námi vypsané odpovědi, kdy pouze zaškrtneme tu správnou, nebo vybereme kvíz s možností odpovědi pouze „*True/False*“, tedy pravda nebo lež. Poté otázku uložíme a můžeme tvořit další.

Testování s aplikací Plickers je jednoduché. Jak už bylo zmíněno výše, stačí jeden snímací přístroj, který má učitel. Na přístroji vybereme otázku, již následně promítneme celé třídě. Jakmile studenti na svých kartičkách najdou odpovědi, zvednou je nad hlavu a učitel začne zapisovat odpovědi. Při tomto kontrolování musí být mobilní zařízení neustále připojeno k internetu. Na promítací ploše i na snímacím přístroji si kontrolujeme, zda odpověděli všichni. Tímto způsobem pokračujeme s dalšími otázkami.

⁹⁹[online]. [cit. 2018-02-07]. Dostupné z: <https://www.plickers.com/cards>

Co je to....?




Multiple Choice True/False

		Correct?
✘ A	<input type="text" value="autobus"/>	<input type="checkbox"/>
✘ B	<input type="text" value="letadlo"/>	<input type="checkbox"/>
✘ C	<input type="text" value="auto"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
✘ D	<input type="text" value="lod'"/>	<input type="checkbox"/>

Obrázek č. 33 – otázka s odpověďmi¹⁰⁰

Největší planetou je Země.

 Add Image

Multiple Choice True/False

		Correct?
A	<input type="text" value="True"/>	<input type="checkbox"/>
B	<input type="text" value="False"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Obrázek č. 34 – otázka T/F¹⁰¹

¹⁰⁰ [online]. [cit. 2018-02-07]. Dostupné z: <https://www.plickers.com/library>

¹⁰¹ Tamtéž.

Card #	Student Name	Total %	Co je to...	Jak se jm...	Vš na předchozím obrázku se	Největší planetou je Země.
1	Jří	33%	C	A	D	A
2	Veronika	100%	C	D	A	B
3	Sařenka	100%	C	D	A	B
4	Mája	100%	C	D	A	B
5	Jára	100%	C	D	A	B

Obrázek č. 35 – výsledková tabulka třídy¹⁰²

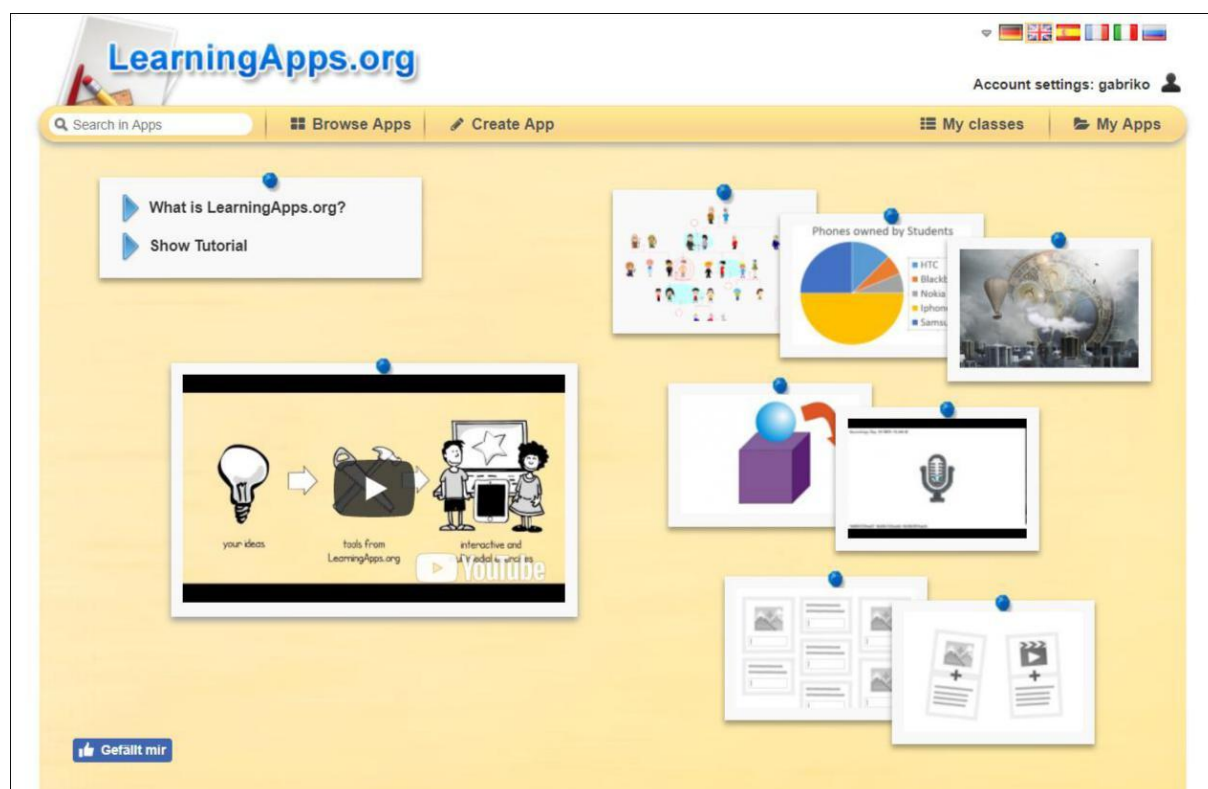
Aplikace Plickers je velmi jednoduchá pro využití ve třídě. Výhodou je, že nemusí být všichni žáci připojeni na svých zařízeních. Stačí jim pouze kartičky, které navíc svou odlišností brání opisování. Snímání odpovědí může být někdy zkomplikováno špatným osvětlením třídy, špatným rozestavením lavic ve třídě nebo neochotou studentů kartičky držet v potřebné poloze. To může být jedním z největších problémů v praxi. Další potíž může nastat v nedostupnosti aplikace pro mobilní zařízení s operačním systémem pro Windows. Za nevýhodu považují i to, že lze vytvořit pouze jeden test a další až po odhlasování. I přesto se jedná o velmi propracovanou aplikaci, jež může přinést do výuky mnoho zábavy.

¹⁰²[online]. [cit. 2018-02-07]. Dostupné z: <https://www.plickers.com/library>

14. Learningapps

Learningapps je bezplatná online platforma, jež umožňuje jednoduché vytváření učebních modulů. Jedná se o přitažlivou formu výuky pro žáky i učitele s použitím běžných typů úkolů, ale i pomocí složitějších přiřazení či křížovek. Obsahuje zhruba 20 šablon (řazení, kvízy, popis obrázku, hádání slov, pexeso), do kterých je možné dosazovat vlastní obsah, a tím vytvořit vzdělávací aplikaci, kterou pak pomocí odkazu nebo QR kódu mohou využívat studenti.

Prvním krokem v aplikaci je založení účtu, kde stačí zadat e-mailovou adresu, uživatelské jméno a heslo. Learningapps mají velikou výhodu v tom, že je možné si zvolit hlavní jazyk a v nabídce je angličtina, němčina, španělština, francouzština, italština a také ruština. Po registraci a zvolení jazyka s nám zobrazí tato stránka:



Obrázek č. 36 – úvodní stránka aplikace LearningApps¹⁰³

¹⁰³[online]. [cit. 2018-02-07]. Dostupné z: <https://learningapps.org/createApp.php>

V sekci „Browse Apps“ se zobrazí různé kategorie, ze kterých je možné vybírat - ekonomika, umění, biologie, psychologie, matematika, všechny různé jazyky a dalších mnoho kategorií. Vpravo nahoře je také možné zvolit úroveň/obtížnost hledaných cvičení. U vyhledaných cvičení kromě názvu také nalezneme jméno autora, počet shlédnutí cvičení, hodnocení a vlajku určující jazyk.

Pro tvorbu vlastních cvičení slouží tlačítko „Create App“, kde je možné použít těchto 20 šablon. Prvních osm je jednodušších a zbylých dvanáct složitějších.



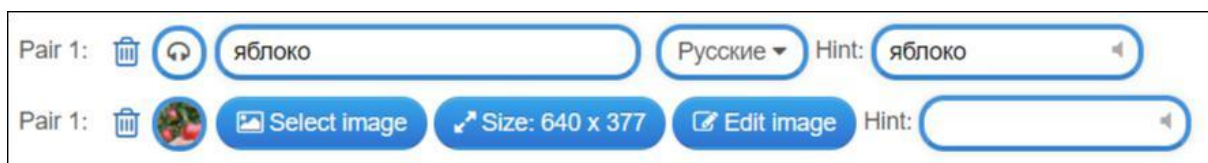
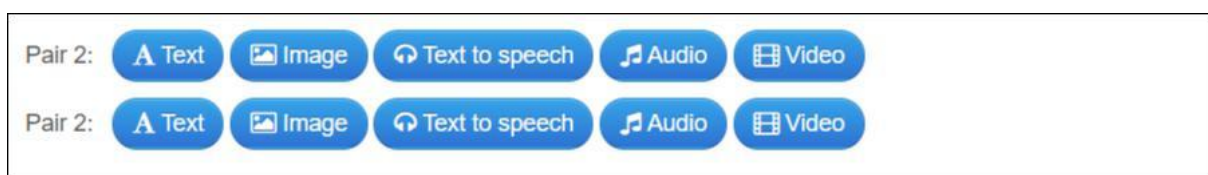
Obrázek č. 37 – šablony, 1. část¹⁰⁴

¹⁰⁴[online]. [cit. 2018-02-07]. Dostupné z: <https://learningapps.org/createApp.php>



Obrázek č. 38 – šablony, 2. část¹⁰⁵

„*Matching Pairs*“ – spojování dvojic - zobrazí se tři příklady, kde vidíme, jak cvičení může vypadat, a vyzkoušet ho. Můžeme vytvořit vlastní páry pomocí textu, obrázku, mluveného slova, nahrávky nebo videa. Záleží na naší úvaze, jakým způsobem budeme dvojice tvořit. Jakmile zadáme název pojmu, tak k němu můžeme v rámečku „*hint*“ doplnit nápovědu. Dvojice spojíme správně dohromady. Po zkontrolování se správné odpovědi označí zeleně a špatné červeně, zpětně již nejde dvojice rozpojit a opravit.



Obrázky č. 39 + 40 – tvorba párů¹⁰⁶

¹⁰⁵[online]. [cit. 2018-02-07]. Dostupné z <https://learningapps.org/createApp.php>

¹⁰⁶Tamtéž.

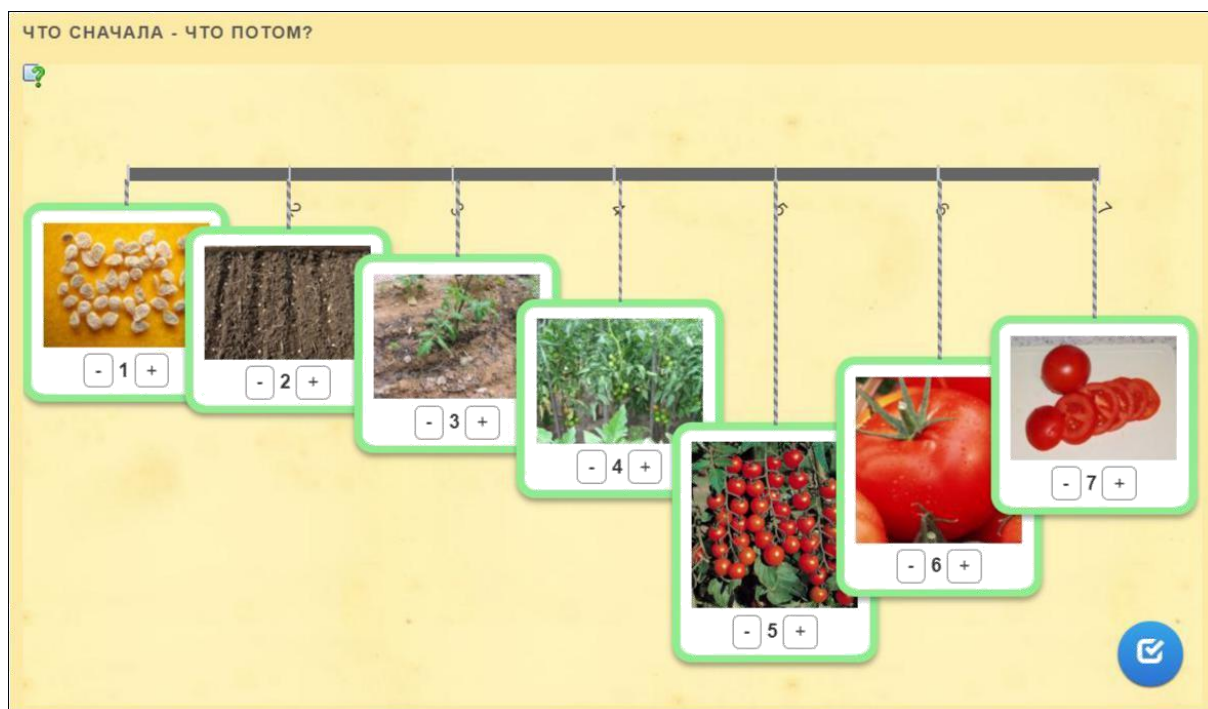
„Group assignment“ - třídění do skupin - je možné vytvořit 2-4 skupiny na pozadí, do kterých děti třídí dané termíny, obrázky či slovíčka. Po kontrole jsou správné odpovědi opět zelené a špatné označené červeně.



Obrázek č. 41 – třídění do skupin¹⁰⁷

„Number line“ je časová osa. Nejprve vymežíme minimální a maximální číslo, které bude na číselné ose. Po přidání textu, obrázku, zvuku nebo videa k tomu přiřadíme danou číselnou hodnotu (pouze celé číslo) na číselné ose. Můžeme též uvést číselný interval, např.: 1914-1918. Studenti poté přiřazují obrázky k číslům nebo je řadí v dané posloupnosti.

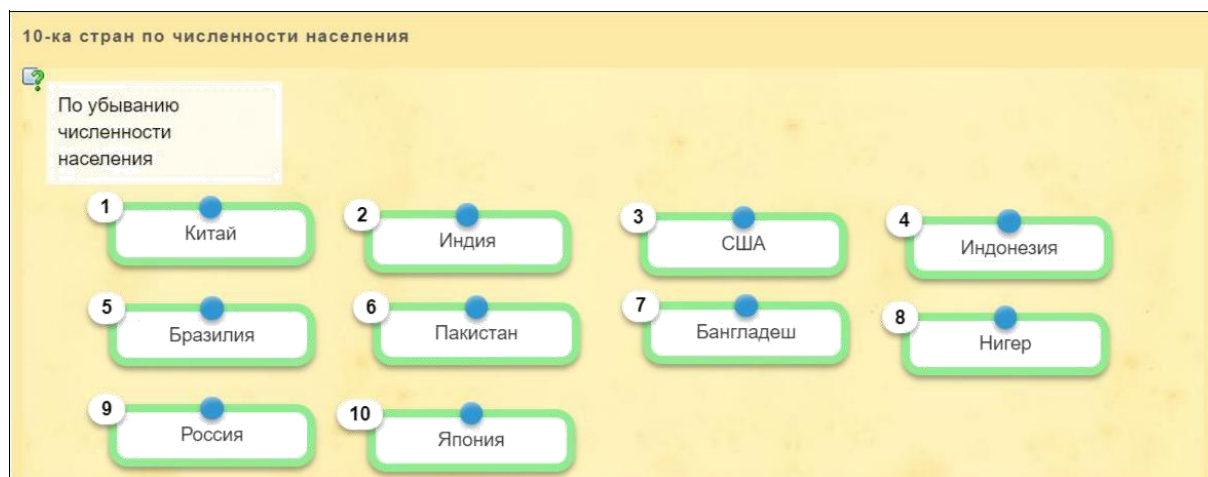
¹⁰⁷ [online]. [cit. 2018-02-07]. Dostupné z <https://learningapps.org/createApp.php>



Obrázek č. 42 – časová osa¹⁰⁸

Uspořádáním se označuje „*simple order*“. Cvičení se tvoří přidáním textu, obrázku, zvuku, nahrávky nebo videa, a to v daném pořadí, ve kterém má být poté správně řazeno. Důležité je správně položit otázku, aby studentům bylo jasné, jak termíny správně seřadit. Vybíráme si také to, v jaké části plochy se budou nacházet dané termíny. Vlevo nahoře se vždy objeví první termín a následně se řadí dolů a doprava.

¹⁰⁸[online]. [cit. 2018-02-07]. Dostupné z <https://learningapps.org/createApp.php>

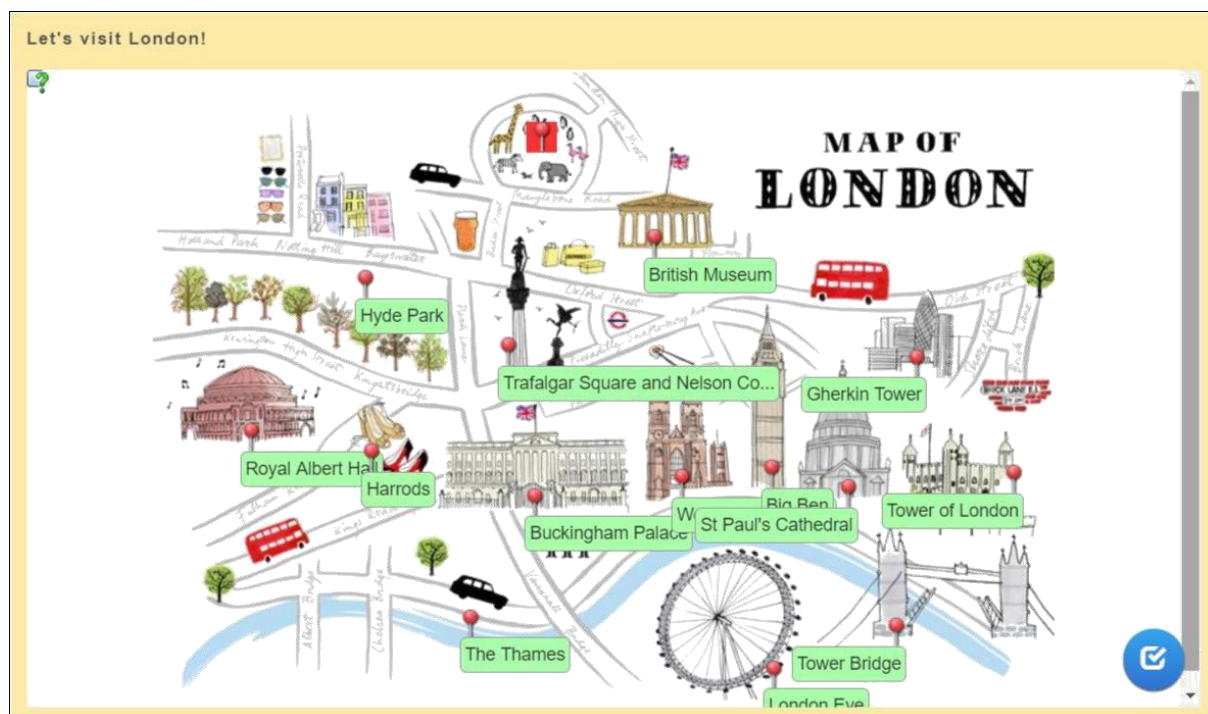


Obrázek č. 43 – postupné uspořádání¹⁰⁹

„*Freetext input*“ – vlastní doplnění textu. Vložíme text, obrázek, zvuk, nahrávku nebo video a do rámečku pod ně uvedeme správnou odpověď, která nemusí být pouze jedna. Vzhledem k tomu, že se jedná o otevřenou odpověď, lze jich uvést víc, ale musí být odděleny mezeríkem.

„*Matching Pairs on Images*“ je výběr dvojic na obrázku. Může se jednat o mapu nebo jednotlivé obrázky, kterým dáme správný název. Jakmile klikneme na daný předmět (místo), zobrazí se několik možností, z nichž vyberme tu správnou.

¹⁰⁹[online]. [cit. 2018-02-07]. Dostupné z <https://learningapps.org/createApp.php>



Obrázek č. 44 - mapa¹¹⁰

„Multiple-Choice Quiz“ je klasický kvíz. Je možné přidat úvodní text, obrázek, zvuk, nahrávku nebo video, od kterých můžeme vytvářet otázky, jež mohou mít až čtyři možné odpovědi. Při tvorbě je nutné nezapomenout vybrat správnou odpověď. Je možné kvíz doplnit o nápovědu a také o pochvalu při úspěšném dokončení testu. Správné odpovědi jsou po zkontrolování označeny zeleně.

¹¹⁰[online]. [cit. 2018-02-07]. Dostupné z <https://learningapps.org/createApp.php>



Obrázek č. 45 - kvíz¹¹¹

„Close test“ je test s doplněním textu, kde můžeme určit, zda budou studenti vybírat z možností odpovědí nebo napíší svou vlastní. Děti doplňují slova do prázdných kolonek ve větě, které též určíme při tvorbě testu. Pokud chceme, aby kolonka na odpověď byla na pátém místě, tak tam vyplníme -5-. Samozřejmostí je i možnost vyplnění nápovědy.

Mezi další možnosti patří „App Matrix“, což je zábavný kvíz. Vytvoříme hlavní stránku, která se může skládat z libovolného počtu učebních okruhů. Každý z nich obsahuje několik otázek s otevřenými nebo uzavřenými odpověďmi, kterých může být od dvou do čtyř. Jde o velmi zábavné a účinné k procvičování látky.

„Audio/Video with notices“ propojuje video nebo audio nahrávky s následnými úkoly. Video nebo nahrávka může probíhat bez otázek, pak slouží pouze jako učební pomůcka či výklad látky. Další možností je pokládat otázky v průběhu videa nebo po jeho skončení.

„The Millionaire Game“ je obdobou hry Chcete být milionářem. Soutěžící odpovídají na otázky za určitou částku, kterých je pouze šest. Mají na výběr ze čtyř možných odpovědí a

¹¹¹[online]. [cit. 2018-02-07]. Dostupné z <https://learningapps.org/createApp.php>

nesmí se zmýlit, jinak hra končí. Odlišnost od této světoznámé hry je to, že soutěžící nemají možnost tří nápověd, kterými byla pomoc publika, rada přítele na telefonu nebo 50:50, kdy zmizely dvě nesprávné odpovědi.

„*Group-Puzzle*“ spočívá v odkrývání obrázku nebo videa správným tříděním puzzlových kostiček do skupin, kterých lze vytvořit podle libovolný počet a tím pádem i kostiček, které budou do příslušné skupiny patřit. Opět se jedná o zábavnou formu procvičování učiva.

„*Crossword*“ je klasická křížovka. Vkládáme text, obrázek nebo audio či video nahrávku, na které budou studenti odpovídat. Zvolíme odpověď vertikální nebo horizontální, čímž se lépe celá křížovka utvoří.

„*Matching Pairs on a Map*“ propojuje termíny s mapou. Skvělá pomůcka především do hodin zeměpisu. Zábavnou formou mohou studenti přiřazovat obrázky nebo informace k místům na mapě. Kliknutím na určité místo na mapě se zobrazí nabízené možnosti a my pouze vybíráme.

„*Word grid*“ je osmisměrka. Tradiční hra, kde z velikého čtverce plného písmen vybíráme daná slova, která mohou být vypsána pod zadáním nebo je hledáme sami. Nevyškrtaná písmena tvoří tajenku.

„*Where is what?*“ je hra spočívající v umístování štítků na správná místa. Jedná se především o popis obrázků, kde se co nachází. Já jsem tuto hru aplikovala při procvičování předložek. Děti určovaly, kde se nachází zvířátko na obrázku.

„*Hangman*“ spočívá v hádání slov. V levém horním rohu se nachází otázka, pod ní několik volných čárek, na které následně vybíráme písmenka. Správným výběrem se tyto čárky zaplňují a následně vytvoří slovo. Pokud hádáme nesprávná písmenka, opadávají okvětní lístečky u květiny. Jakmile upadne poslední, kytička umírá a my jsme prohráli.

„*Horse race*“ je kvíz, rychlý jako dostihový závod. Můžeme hrát sami s počítačem nebo s kamarády. Při každé správné odpovědi se kůň posune o něco blíže k cíli. Vyhrává soutěžící, jehož kůň díky správným odpovědím doběhne do cíle jako první.

„*Pairing Game*“ je hra pexeso. Jednoduše klikáním na příslušné čtverečky hledáme dvojce, které k sobě patří. Podle zadání hledáme stejná slova, protiklady, stejné obrázky apod. Tuto hru znají všichni již z útlého dětství a může být příjemnou variantou procvičování učiva.

Poslední učební šablonou je „*Guess*“ neboli hádanky. Opět se jedná o hru, kterou může hrát více žáků najednou nebo soutěží proti počítači. Odpovídá se zde na otázky, obrázky, videa či nahrávky. Vhodná je především k procvičování matematických úloh, kde následně mohou děti spolu soutěžit.

Mimo studijních šablon je na stránce LearningApps také možné využívat další možnosti. První z nich je „*voting*“, tedy hlasování. Velmi rychlý prostředek ke zjištění důležitých či potřebných informací ve skupině, třídě. Vedoucí tak získá rychlou zpětnou vazbu od skupiny a nemusí provádět zdoluhavé vyhodnocování. V kolonce „*chat*“ si uživatelé LearningApps mohou mezi sebou povídat. Nachází se zde také kalendář, kde mohou být zapsány následující úkoly, testy, zkoušky. „*Notebook*“ nám slouží jako poznámkový blok, který může být dostupný i pod heslem, aby do něj mohla vstoupit jen určitá skupina lidí. Poslední z pomůcek je „*Pinboard*“, který slouží jako nástěnka k zanechávání vzkazů, fotografií nebo videí. Jedná se o nadstandardní funkce, které můžeme i nemusíme využívat.

Podle mého názoru je LearningApps nejpovedenějším internetově dostupným materiálem využitelným ve výuce. Na jedné webové stránce se nachází velké množství šablon použitelných k různým úkolům. Líbí se mi jednoduchost při tvorbě. Také oceňuji, že u každé z šablon jsou vždy ukázky, které si můžeme dle libosti upravit, pokud se nám hodí. Předchozí internetové platformy jsou zaměřeny pouze na některé hry nebo úkoly. LearningApps má nejširší nabídku těchto úkolů. Stránky platformy nemají příliš efektní design, což považuji za menší nevýhodu. Oproti ostatním mají velmi zastaralou formu, a proto nemusí být tak atraktivní. Skvělý je také velký výběr jazyků, které je možné zvolit pro práci v LearningApps. Většina aplikací je totiž dostupná pouze v angličtině.

15. Závěr

Cílem této diplomové práce bylo představit nový termín gamifikace, se kterým je spojený také jeho vývoj a využití ve vzdělávání. Myslím, že gamifikace v českém povědomí stále není příliš zažitým a využívaným prostředkem ke zpestření výuky. U nás se spíše využívá hlavně v marketingovém a firemním prostředí. Nenalezla jsem jedinou knihu o gamifikaci v českém jazyce, k dispozici existuje pouze několik internetově dostupných článků. Dále byl vymezen pojem hry z různých vědeckých pohledů a byl uveden jejich význam ve výuce. S gamifikací a hrami je spojená také motivace, bez které by se vzdělávání neobešlo, ačkoliv se může jednat o nevědomou motivaci.

V druhé části diplomové práce bylo cílem prozkoumat dostupné internetové aplikace, které jsou využitelné ve výuce. Vybrala jsem osm nejčastěji a nejdostupněji využitelných aplikací vhodných ke zpestření výuky. Zaměřila jsem se pouze na bezplatné. Každá internetová platforma byla představena, jak funguje, jak se s ní nejsnadněji pracuje a také, jak je využitelná ve školním prostředí. Dále byly uvedeny výhody a nevýhody každé aplikace. Všeobecně mohu říci, že největší nevýhodou byl anglický jazyk, ve kterém jsou tvořeny téměř všechny aplikace a většinou se nedá změnit. Většina aplikací byla velmi zdařilá, jiné méně, s jistotou mohu říci, že je budu zařazovat do vyučování. Pevně věřím, že brzy tyto možnosti objeví další pedagogové a pojem gamifikace se bude v českém školství rozmáhat.

16. Zdroje

16.1. Knižní zdroje

1. HUIZINGA, Johan. *Homo ludens a study of the play-element in culture*. Reprinted. London: Routledge and Kegan Paul, 1998. ISBN 0710005784
2. CAILLOIS, Roger. *Hry a lidé: maska a závrať*. Přeložil Nina VANGELI. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998. ISBN 80-902482-2-5.
3. PRŮCHA, Jan, Eliška WALTEROVÁ a Jiří MAREŠ. *Pedagogický slovník*. 6. aktualiz. a rozš. vyd. Praha: Portál, 2009. ISBN 978-80-7367-647-6
4. HARTL, Pavel a Helena HARTLOVÁ. *Psychologický slovník*. 3. aktualizované vydání. Praha: Portál, 2015. ISBN 978-80-262-0873-0
5. ČÁP, Jan. *Psychologie výchovy a vyučování*. Praha: Univerzita Karlova: vydavatelství Karolinu, 1993. ISBN 80-7066-53-6.
6. POLÍVKOVÁ, Dorota. *Hry pro jazykové vyučování*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1963. ISBN 14-003-63.
7. HERINKOVÁ, Vlasta. *Ruský jazyk hrou*. 2. vydání. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1988. ISBN 14-515-88.
8. NAKONEČNÝ, Milan. *Emoce a motivace*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství Praha, 1973.
9. NAKONEČNÝ, Milan. *Encyklopedie obecné psychologie*. 2., rozš. vyd., v Akademii vyd. 1. Praha: Academia, 1997. ISBN 80-200-0625-7.
10. NAKONEČNÝ, Milan. *Motivace lidského chování*. Praha 2: Academia, 1997. ISBN 80-200-0592-7.
11. ŘÍČAN, Pavel. *Psychologie: příručka pro studenty*. Praha: Portál, 2005. ISBN 80-7178-923-2.

16.2. Internetové zdroje

1. Gamification. *Dictionary.com Unabridged* [online]. 2018 [cit. 2018-01-31]. Dostupné z: <http://www.dictionary.com/browse/gamification>
2. Gamification. *Oxforddictionaries.com* [online]. 2018 [cit. 2018-01-31]. Dostupné z: <https://en.oxforddictionaries.com/definition/gamification>
3. ROSEN, JJ. Definition of Gamification. *Merriam-Webster* [online]. 2018 [cit. 2018-01-31]. Dostupné z: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/gamification>
4. DETERDING, Sebastian. *Gamification: Toward a Definition*[online]. Hamburg: Hans Bredow Institute for Media Research, 2011 [cit. 2018-01-31].
5. KAPP, Karl. *Karl M. Kapp: Inteligently Fusing Learning, Technology & Business* [online]. 2013 [cit. 2018-01-31]. Dostupné z: <http://karlkapp.com/>
6. KAPP, Karl. Gamification: Separating Fact From Fiction. *Chief Learning Officer* [online]. 2014 [cit. 2018-01-31].
7. RYAN, Shane. Rise of the Planet of Achievements: Gamification of the workplace. *Thunderbolt* [online]. 2013 [cit. 2018-01-31]. Dostupné z: <http://www.thunderboltgames.com/opinion/rise-of-the-planet-of-achievements-gamification-of-the-workplace>
8. Bunchball. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2017 [cit. 2018-01-31]. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/Bunchball>

9. Nitro Gamification Platform. *Bunchball* [online]. [cit. 2018-01-31]. Dostupné z: <https://www.bunchball.com/products/nitro>
10. Badgeville. *Badgeville* [online]. 2017 [cit. 2018-01-31]. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/Badgeville>
11. Badgeville: by Callidus Cloud. *Badgeville* [online]. [cit. 2018-01-31]. Dostupné z: <https://badgeville.com/>
12. RAO, Leena. Gamification Platform BigDoor Raises \$5 Million From Foundry Group. *Tech Crunch* [online]. 2012 [cit. 2018-01-31]. Dostupné z: <https://techcrunch.com/2012/04/03/gamification-platform-bigdoor-raises-5-million-from-foundry-group/>
13. Gamifikace. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2018-01-31]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Gamifikace>
14. NÉMETH, Tamás. Gamification in Education. *Ludus* [online]. 2015 [cit. 2018-01-31]. Dostupné z: <http://ludus.hu/en/gamification/education>
15. JUŘÍČEK, Jan. Gamifikace ve vzdělávání. *DIDAKTIKA A TECHNOLOGIE: FUTURE READY TEACHING* [online]. 2016 [cit. 2018-01-31]. Dostupné z: <http://didatech.cz/?p=749>
16. HARDYN, Michal. 5 výhod gamifikace v online vzdělávání. *VÍM VÍC* [online]. [cit. 2018-01-31]. Dostupné z: <http://magazin.vimvic.cz/technologie/gamifikace-v-online-vzdelavani/>
17. *Masarykův slovník naučný* [online]. 3. díl. Praha: Československý kompas, 1927 [cit. 2018-01-31]. Dostupné z: <http://www.digitalniknihovna.cz/mzk/view/uuid:acf92780-2e4f-11e2-89c9->
18. GOŠOVÁ, Věra. Hra. *Metodický portál RVP* [online]. 2011 [cit. 2018-01-31]. Dostupné z: http://wiki.rvp.cz/Knihovna/1.Pedagogicky_lexikon/H/Hra#V.c3.bdklad_hesla
http://wiki.rvp.cz/Knihovna/1.Pedagogicky_lexikon/H/Hra#V.c3.bdklad_hesla
19. DUBLOVÁ, Pavlína. *Didaktické hry a její význam ve výuce* [online]. 2011 [cit. 2018-01-31]. Dostupné z: <https://clanky.rvp.cz/clanek/c/g/13271/DIDAKTICKA-HRA-A-JEJI-VYZNAM-VE-VYUCOVANI.html/>
20. Motivace, dělení motivů, sebezáchovné (biologické), psychické a sociální motivy. *Studium Psychologie* [online]. [cit. 2018-03-26]. Dostupné z: <http://www.studium-psychologie.cz/obecna-psychologie/12-motivace-deleni-motivu.html>
21. Maslowova pyramida. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2018 [cit. 2018-03-26]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Maslowova_pyramida
22. *Kahoot!* [online]. 2013 [cit. 2018-02-07]. Dostupné z: <https://kahoot.com/welcomeback/>
23. Duolingo. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2017 [cit. 2018-01-31]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Duolingo>
24. Mentimeter. *Guru ve škole* [online]. 2018 [cit. 2018-01-31]. Dostupné z: <https://www.mentimeter.com/>
25. ARTSEN, Tara. *AWW A Web Whiteboard* [online]. 2017 [cit. 2018-02-21]. Dostupné z: <https://www.awwweb.com/>
26. MACEK, Jiří. Quizlet. *RVP Metodický portál* [online]. 2017 [cit. 2018-02-22]. Dostupné z: <https://www.quizlet.com/>
27. LUKÁŠ, David. Plickers. *RVP Metodický portál* [online]. 2017 [cit. 2018-03-20]. Dostupné z: <https://spomocnik.rvp.cz/clanek/21399/PLICKERS.html>