Pedagogická fakulta
Faculty of Education
Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích
University of South Bohemia in České Budějovice

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích
Pedagogická fakulta
Katedra

Bakalářská práce

Vědomostní soutěž v digitálním prostředí a její využití ve výuce německého jazyka

Knowledge competition in a digital environment and its use in German language teaching

Vypracovala: Jana Kluibrová
Vedoucí práce: Mgr. Ph.D. Jana Kusová

České Budějovice 2024

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem autorkou této kvalifikační práce a že jsem ji vypracovala pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu použitých zdrojů.

V Českých Budějovicích dne 3. července 2024 ……

Jana Kluibrová

Poděkování

Ráda bych touto cestou poděkovala paní Mgr. Janě Kusové, Ph.D. za odborné vedení a kontrolu mé bakalářské práce, za její trpělivost a ochotu. Dále bych chtěla poděkovat paní Susanne Meadorové, M.A. za konzultace při překladu soutěže z českého jazyka do německého. Nakonec bych chtěla vyjádřit své poděkování paní Bc. Evě Neprašové a Národnímu památkovému ústavu v Českých Budějovicích za poskytnutí materiálů a konzultace v rámci digitalizace soutěže.

Abstrakt

Tato bakalářská práce se zabývá využitím digitálních technologií ve výuce německého jazyka na základních školách, překladem znalostní soutěže z oblasti historie z českého jazyka do německého a jejím digitalizováním. Na začátku zmiňuje digitální technologie obecně, jejich druhy a využití ve výuce. Dále se zabývá výběrem vhodné aplikace pro digitalizaci již probíhající soutěže. Cílem této práce je tedy zvolit vhodnou digitální platformu a vytvořit na základě odborných materiálů NPÚ využitelnou digitální verzi vědomostní soutěže pro děti a mládež do 16 let, a sice v české jazykové mutaci a verzi, již bude možné využít k výuce německého jazyka.

Klíčová slova: digitální technologie, digitální gramotnost, výuka, základní škola, německý jazyk

Abstract

This bachelor thesis explores the use of digital technologies in teaching of the German language at elementary schools, along with the translation of a competition from the Czech language into German and the subsequent digitization of the competition. At the beginning, it introduces digital technologies in general, their types, development, and their utilization in education. The thesis then focuses on selecting a suitable application for the digitization of an existing competition. The aim of this thesis is to select a suitable digital platform and create, based on professional materials from the National Heritage Institute, a usable digital version of a knowledge competition for children and youth up to 16 years old. Specifically, this will be done in the Czech language version and a version that can be used for teaching the German language.

Keywords: digital technology, digital literacy, teaching, elementary school, German language

Abstrakt

Diese Bachelorarbeit befasst sich mit dem Einsatz digitaler Technologien im Deutschunterricht an Grundschulen, der Übersetzung eines Wissenswettbewerbs im Bereich Geschichte aus der tschechischen Sprache ins Deutsche und dessen Digitalisierung. Zu Beginn geht er auf digitale Technologien im Allgemeinen, ihre Arten und ihren Einsatz in der Lehre ein. Dabei geht es auch um die Auswahl einer geeigneten Anwendung für die Digitalisierung eines bereits laufenden Wettbewerbs. Ziel dieser Arbeit ist es daher, eine geeignete digitale Plattform auszuwählen und auf Basis der Fachmaterialien des National Institute of Social Sciences eine nutzbare digitale Version des Wissenswettbewerbs für Kinder und Jugendliche unter 16 Jahren zu erstellen, und zwar im Tschechische Sprachmutation und eine Version, die bereits jetzt für den Deutschunterricht eingesetzt werden kann.

Schlüsselwörter: digitale Technologie, digitale Kompetenz, Unterricht, Grundschule, deutsche Sprache

Obsah

1. Úvod 10

TEORETICKÁ ČÁST 11

2. Digitální technologie 11

2.1. Vymezení pojmu digitální technologie 11

2.2. Digitální technologie využívané na základních školách 12

2.2.1. Počítač 12

2.2.2. Tablet 12

2.2.3. Interaktivní tabule 12

2.3. Digitální gramotnost 13

3. Využití digitálních technologií ve výuce 15

3.1. Ve výuce německého jazyka 16

3.2. Výhody a nevýhody digitálních technologií ve vzdělávání 18

4. Dostupné digitální platformy 21

4.1. ActionBound 21

4.2. Thinglink 21

4.3. Bookwidgets 21

4.4. Nearpod 22

PRAKTICKÁ ČÁST 23

5. Překlad soutěže do německého jazyka 23

5.1. Postup 23

5.2. Překladač *Google, DeepL, Překladač vět a textů online* 23

5.3. Internetová stránka DWDS 24

5.4. Pomoc odborníků 24

5.5. Úprava textu 25

5.6. Překladač i pro soutěžící 25

6. *ActionBound* 26

6.1. Úvod do aplikace ... 26
6.2. Cenová dostupnost a přizpůsobení ... 26
6.3. Tvorba soutěží a nastavení otázek ... 27
6.4. Uživatelské rozhraní a použitelnost ... 30
6.5. Vytváření a správa soutěží ... 31
6.6. Kreativní úkoly a interakce ... 33
6.7. Sdílení soutěže ... 33
6.8. Skóre a žebříček ... 34
6.9. Shrnutí ... 35
6.10. Doplňující úvahy ... 35
6.11. Potenciální vylepšení ... 35
7. Bookwidgets ... 37
7.1. Úvod do aplikace ... 37
7.2. Přihlášení ... 38
7.3. Tvorba soutěže ... 39
7.4. Vzhled a design aplikace ... 42
7.5. Výhody a nevýhody aplikace ... 43
7.6. Sdílení soutěže ... 44
7.7. Shrnutí ... 44
8. Nearpod ... 45
8.1. Tvorba aktivit ... 45
8.2. Omezení ... 47
8.3. Shrnutí ... 48
9. Thinglink ... 49
9.1. Tvorba aktivit ... 50
9.2. Sdílení vytvořeného materiálu ... 51
9.3. Shrnutí ... 51

10. Porovnání aplikací: *ActionBound*, *BookWidgets*, *Nearpod* a *Thinglink* 52

10.1. Způsob výběru vhodné aplikace 54

10.2. Zvolení aplikace *Bookwidgets* 54

11. Závěr 56

SEZNAM ODBORNÉ LITERATURY 57

1. Úvod

Digitální technologie se staly nedílnou součástí našich životů. Setkáváme se s nimi každodenně, ať už při používání našich mobilních telefonů, tabletů, počítačů a podobně.

Ani školství se této digitalizaci nevyhnulo. Využívání digitálních technologií je v současnosti běžnou praxí nejen při přípravě učitelů na výuku, ale také přímo v průběhu výuky. Digitální technologie mají například v oblasti výuky cizích jazyků zásadní roli. Digitální technologie jsou tak nezbytnými nástroji pro efektivní a interaktivní výuku.

Teoretická část práce se zabývá digitálními technologiemi a jejich využitím, a sice obecně i při výuce německého jazyka na základní škole. Taktéž se zabývá relevantními metodami. Zmapovává dostupné aplikace a digitální platformy, které lze při výuce využívat. Soustředí se ale především na ty, které lze využít v níže popsané praktické části práce.

Praktická část práce vznikla ve spolupráci s odborníky Územního odborného pracoviště NPÚ. Soustředí se na zdigitalizování jejich každoroční vědomostní soutěže pro děti a mládež do 16 let. Konkrétně se jedná o soutěž zaměřenou na moderní památky nacházející se v Českých Budějovicích a o historii města. Vytvořila jsem digitální českou verzi a také verzi, kterou budou moci používat učitelé ve výuce německého jazyka. Tyto verze jsem vytvořila ve více aplikacích a poté jsem je porovnala a zhodnotila, která z nich je pro tuto soutěž užitečnější.

Cílem bakalářské práce je zvolit vhodnou digitální platformu a na základě odborných materiálů NPÚ vytvořit adekvátní digitální verzi vědomostní soutěže pro děti a mládež. Tento projekt reflektuje rostoucí význam digitálních technologií ve vzdělávání a jejich přínos při obohacování výuky o interaktivní prvky a moderní přístupy.

TEORETICKÁ ČÁST

2. Digitální technologie

2.1. Vymezení pojmu digitální technologie

Digitální technologie jsou nedílnou a běžnou součástí našeho každodenního života. Tato oblast zahrnuje širokou škálu zařízení a technologií, včetně osobních počítačů a mobilních telefonů, kterými disponuje většina dětí nejen na druhém stupni základních škol, ale dokonce již na prvním stupni. Kromě těchto zařízení jsou základními pojmy také USB, DVD, CD, Wi-Fi a mnoho dalších (Dosedla, 2006, nečíslováno).

Dle Palána (2002) jsou za digitální technologie považovány takové přístroje, které zprostředkovávají auditivní, audiovizuální a vizuální informace a díky kterým lze vyučovat pomocí optimalizovaného programu. Řadí se sem například promítací a zvukové přístroje (= projektory), trenažéry a simulátory.

Dále digitální technologie a tzv. e-learning „chápeme jako multimediální podporu vzdělávacího procesu s použitím moderních informačních a komunikačních technologií, které je zpravidla realizováno prostřednictvím počítačových sítí. Jeho základním úkolem je v čase i prostoru svobodný a neomezený přístup ke vzdělávání“ (Kopecký, 2006, s. 7).

Další definici e-learningu nabízí Barešová (2003, s. 25), která jej charakterizuje následovně: „neustálý, nikdy nekončící proces vzdělávání. […] Každodenní získávání nových znalostí. Práce se stává vzděláváním, vzdělávání prací, konec studia prakticky neexistuje”.

V oblasti vzdělávání označujeme termínem digitální technologie počítačové nástroje, média a metody podporující učení a učení se, komunikaci a spolupráci, vyjadřování a kreativitu. Pro některé je e-learning vnímán jako jediná možná forma vzdělávání, obzvláště pro osoby se speciálními potřebami. Moderní technologie umožňují nevidomým a slabozrakým snazší přístup k informacím, žáci s tělesným postižením mají možnost využívat speciální počítače s přizpůsobeným ovládáním. E-learning také zjednodušuje přístup k různým zdrojům a službám skrz online, kombinované a distanční vzdělávání (Kalaš, 2013, s. 29).

Obecně lze říct, že digitální technologie jsou „elektronické nástroje, systémy, zařízení a zdroje, které generují, ukládají nebo zpracovávají data“ (PortálDigi, 2020a, nečíslováno).

2.2. Digitální technologie využívané na základních školách

2.2.1. Počítač

Počítač je elektronické zařízení, které zpracovává data podle předem stanoveného programu. Tvoří jej hardware a software. Hardware zahrnuje fyzické komponenty, k nim patří například procesory, klávesnice a monitory. Software zahrnuje operační systémy a aplikace (URL:1).

2.2.2. Tablet

„Tablet je přenosný počítač s dotykovou obrazovkou ve tvaru desky. Velikost je obvykle podobná sešitu A5. Systém se ovládá dotyky prstů a píše se na něm pomocí virtuální dotykové klávesnice, která se zobrazuje na displeji” (URL:2).

Tablet je považován za zpestření výuky, jelikož ho můžeme využívat v jakémkoliv předmětu. Co se týče používání tabletu ve výuce německého jazyka, existuje mnoho aplikací, které si žáci mohou stáhnout a procvičovat si v nich právě probíranou látku. Jednou z nejznámějších aplikací je Duolingo, které je určené hlavně pro samouky. Zakomponovat ho ale lze i do výuky (Zormanová, 2022, nečíslováno).

Mnoho učebnic existuje i v elektronické verzi a děti by k nim tím pádem mohly mít přístup díky tabletům. E-učebnice nabízí okamžitou kontrolu cvičení a úkolů. Žáci by si také na tabletech mohli vyhledávat informace. Aby se tablety správně používaly, musí s nimi nejprve umět sami učitelé. Zaškolit by je mohli například jejich kolegové, kteří vyučují informatiku (Kopecký et al., 2021, 145 – 148).

2.2.3. Interaktivní tabule

Interaktivní tabule se skládá ze třech základních částí: dataprojektoru, projekční plochy a počítače, ze kterého se přenáší obraz právě na zmíněnou plochu. Plochu je možné ovládat prstem nebo speciálním elektronickým perem, záleží na konkrétním typu interaktivní tabule. V současné době se nejčastěji používá kombinace elektromagnetické indukce a

infračerveného záření. Existuje také interaktivní tabule zvaná *eBeam*, která je přenosná a dokáže přeměnit jakoukoliv bílou plochu v interaktivní tabuli (Kopecký et al., 2021, s. 126 – 127).

2.3. Digitální gramotnost

„Aby sme boli lepšími rodičmi a lepšími učiteľmi, musíme byť – okrem iného – aj digitálne gramotní" (Kalaš, 2013, s. 63). Společnost se mění a s ní i potřeby žáků. Musíme je podporovat a snažit se je naučit, jak žít v digitálním světě a jak správně využívat digitální technologie (Kalaš, 2013, s. 111).

V metodické příručce *Digitální gramotnost v uzlových bodech vzdělávání* (2020, nečíslováno) nalezneme definici, která říká, že digitální gramotnost lze chápat jako „soubor digitálních kompetencí (vědomostí, dovedností, postojů, hodnot), které potřebuje jedinec k bezpečnému, sebejistému, kritickému a tvořivému využívání digitálních technologií při práci, při učení, ve volném čase i při svém zapojení do společenského života."

Digitální kompetence zahrnují „průřezové klíčové kompetence, bez kterých není možné rozvíjet u žáků plnohodnotně další klíčové kompetence, které jsou potřebné k aktivnímu uplatnění ve společnosti a na trhu práce" (URL:3).

Za digitálně gramotného člověka považujeme toho, kdo se orientuje v následujících třech složkách. První složka se nazývá kompetenční, to znamená, že je jedinec schopný používat digitální technologie. Další složka je motivační. Ta představuje schopnost postavit se k informacím a celkově k digitálním technologiím. Třetí složkou je složka strategická, jež souvisí s porozuměním a využitím praktických zkušeností. Člověk ví, s jakými riziky se během používání digitálních technologií může setkat, a ví, jak s nimi naložit. Pokud tyto kompetence nedosahují alespoň minimální úrovně, pak se zmíněný jedinec považuje za digitálně negramotného nebo někoho s nízkými digitálními zdatnostmi. To může vést k takzvané digitální propasti (PortálDigi, 2020b, nečíslováno).

Digitální propastí se rozumí bariéra, která brání lidem začlenit se do moderní společnosti. To je způsobené například tím, že lidé nemají přístup k digitálním technologiím,

k internetovému připojení apod. S digitální propastí může být i spojen velký nárůst množství digitálních technologií (PortálDigi, 2020b, nečíslováno).

V současné době se navíc digitální technologie a obsah internetu mění takovou rychlostí, že pro dosažení digitální gramotnosti je klíčové, aby se člověk uměl rychle a efektivně zorientovat ve velkém množství informací (Zounek a Sudický, 2012, s. 17).

3. Využití digitálních technologií ve výuce

Nové generace žáků a studentů se narodily do doby, kdy je na každém rohu obklopují digitální technologie. Starší generace nepoužívají digitální technologie tak často, pro mladší generace už však patří k neodmyslitelné části jejich životů. To platí i pro výuku ve škole. U klasického vyučování ztrácí žáci soustředěnost a považují tuto metodu za zastaralou. Pro učitele je náročné vytváření digitálních výukových materiálů z důvodu časového, záleží ale také i na tom, do jaké míry jsou digitálně vzdělaní neboli digitálně gramotní. Aby mohli vytvořit adekvátní digitální materiál, musí znát několik základních pravidel. V prezentacích by neměli psát dlouhý text, ale vše shrnout do jednotlivých výstižných bodů, měli by volit vhodné barvy, fonty a velikosti písmen. Prezentace musí být přehledná, srozumitelná a zpracováním odpovídat věku vyučovaných žáků. To by jim mělo pomoci udržet pozornost a motivaci (Drexler a Válek, 2021, s. 19 – 23).

> „Digitální technologie značně přispívají do oblasti vzdělávání, a to jak formálního, neformálního, tak i informálního. Jsou důležité jako výukový prostředek. Otevírají cestu k různorodým formám učení, umožňují rozvíjení kompetencí, osvojení nových dovedností a znalostí, a především jejich silnou stránkou je jejich dostupnost (školy, knihovny, muzea, učební střediska mají pro své návštěvníky k dispozici počítače, tablety apod.)“ (PortálDigi, 2020c, nečíslováno).

Jelikož se digitální technologie staly součástí našich životů, není tomu jinak ani ve výuce na školách. (Čeřovská, 2014. s. 95).

„Internet je ve školních osnovách chápán nejen jako nekonečný zdroj informací, ale především jako prostředek komunikace ve vzdělávání na všech stupních škol a v různých vyučovacích předmětech” (Černochová, Komrska a Novák, 1998, s. 14).

Původně se digitální technologie začaly využívat především na vysokých školách, zejména v oborech spojených s informatikou. Postupem času se však jejich používání rozšířilo i do středních škol a nakonec i do základních škol. Používaly se nejprve v předmětech jako je matematika a fyzika, brzy poté se začaly používat i ve výuce jazyků při procvičování slovní zásoby nebo gramatiky (Černochová, Komrska a Novák, 1998, s. 13).

V nedávné době jsme se setkali s intenzivní distanční výukou, díky níž se vyvinulo mnoho nových digitálních technologií a učitelé a žáci se s nimi naučili lépe pracovat. Distanční výuka

znamenala pro celou řadu učitelů nejen základních škol velký pokrok ve využívání digitálních technologií ve výuce. Jednalo se například o práci s aplikacemi nebo o zdokonalení se ve vytváření výukových materiálů a jejich sdílení. Učitelé pozorují zlepšení i u žáků, ti jsou samostatnější (ČŠI, 2022, nečíslováno).

Také různé televizní programy se během pandemie COVID19 zapojily do vzdělávání žáků v rámci distanční výuky, a to například *Česká televize* s projektem *UčiTelka* nebo s edukačními videy *ČT edu* (Kopecký et. al., 2021, s. 12).

Z dotazníku, který vypracovala ČŠI (2018, neečíslováno), vyplynulo, že učitelé nejčastěji využívají digitální technologie k vyhledání potřebných informací a materiálů, k vytváření prezentací a ke komunikaci s kolegy, žáky a jejich rodiči prostřednictvím e-mailů, sociálních sítí a aplikací, jako jsou například Moodle, Google Classroom apod. Dále je také využívají k vlastnímu vzdělávání a administrativním činnostem. Zde se jedná o vyplňování třídních knih a hodnocení žáků.

Díky digitálním technologiím a prací s nimi mají děti možnost plnit úkoly ve vlastním tempu, což jim umožňuje pracovat bez obav, že by se jim ostatní spolužáci vysmívali. Digitální nástroje rovněž usnadňují udržování pozornosti a poskytují okamžitou zpětnou vazbu, což je pro žáky velmi prospěšné. Počítače jsou zvláště užitečné pro ty, kteří se potýkají s problémy v krasopise nebo gramatice. Díky tomu mají všichni žáci, bez ohledu na své individuální dovednosti, možnost dosáhnout úspěchu a rozvíjet své schopnosti (Černochová, Komrska a Novák, 1998, s. 10 – 11).

Mnoho učitelů se bojí digitální technologie používat a přijímat nové inovace, i když jsou nové způsoby kolikrát lepší. To se však může změnit, pokud budou výhody vidět hned na první pohled. Učitelé se sami rozhodují o výukových strategiích a o tom, jakým způsobem a jak často budou digitální technologie ve své výuce používat. Vysvětlovaná látka pak může být pro žáky zajímavější a poutavější (Roblyer a Doering, 2010, s. 50 - 52).

3.1. Ve výuce německého jazyka

Německý jazyk se na základních školách začíná povinně vyučovat nejpozději v osmé třídě. Žáci se ale již zpravidla učí anglický jazyk, díky kterému už mají osvojeny základní znalosti a dovednosti, jak s novým cizím jazykem pracovat. Digitální technologie žáky motivují a

umožňují jim učit se rozmanitými způsoby. Na přelomu 19. a 20. století došlo k novému pojetí ve vzdělávání cizích jazyků (Čeřovská, 2014, s. 94).

> „Hodiny cizího jazyka ve škole jsou pro naše žáky zpravidla jedinou komunikativní situací, v níž mohou zjistit, proč se jazyku učí a jak jazykových znalostí mohou využít. Jazyková výuka by se tedy měla stát "vážnou komunikativní situací", aby žáci neztráceli motivaci učit se jazyku i nadále, k čemuž jsou projekty velmi vhodnou příležitostí. […] Projektová výuka umožňuje realizaci konceptů činnostního a celostního učení, čímž se osvojování jazyka stává efektivnějším" (Janíková, 2011, s. 66).

Je nezbytné, aby žáci získali základní digitální dovednosti (viz. kapitola 1.6), které jim umožní efektivní využívání digitálních technologií a nástrojů. Učitelé by měli hledat způsoby, jak žákům zprostředkovat kontakt s rodilými mluvčími a zajistit jim přístup k autentickému jazyku. Toho dosáhnou například prostřednictvím poslechu podcastů. Existuje mnoho webových stránek, které umožňují žákům získat autentické informace o současných událostech v různých jazycích. Další programy podporují žáky v rozvoji čtení, psaní, mluvení a poslechu na různých úrovních jazykového vhledu, přičemž poskytují i okamžitou zpětnou vazbu (Roblyer a Doering, 2010, s. 299 – 300).

Integrace digitálních technologií do výuky jazyků otevírá nové možnosti pro učitele i studenty. Práce s různými digitálními daty zlepšuje jazykové dovednosti studentů a podporuje jejich aktivní používání jazyka, komunikaci a kreativitu. Tato integrace také usnadňuje přístup k informacím a umožňuje studentům vhodně využívat online prostředí (URL:4).

V současné době se ve výuce nejvíce používá interaktivní tabule s nejrůznějšími softwary, které jsou většinou už její součástí. Interaktivní tabule se pro uživatele vyznačuje jednoduchým dotykovým ovládáním a multimediálním charakterem. Učitel si může vytvořit své materiály a aktivity přizpůsobené přesně tak, jak potřebuje, nebo může použít již předpřipravené šablony. Například šablony *Keyword-match, Image match* a *Image select* slouží ke spojování pojmů s textem nebo s obrázkem a naopak. U žáků se díky tomu rozvíjí pasivní slovní zásoba a čtení textu s porozuměním. U těchto aktivit lze připravit zpětnou vazbu, kdy žák hned vidí, jestli odpověděl správně nebo ne (Čeřovská, 2014, s. 99 - 100).

Pomocí interaktivní tabule lze realizovat mnoho cvičení v různých aplikacích. Jednou z nich je aplikace *Padlet*, ve které můžou žáci procvičovat probíraná témata. Do digitálních technologií patří i elektronické slovníky, ve kterých si děti můžou vyhledávat a přehrávat

výslovnost daného výrazu, podívat se, jak správně použit hledaný výraz ve větě a podobně (Neumajer, 2016, nečíslováno).

Role učitele je však nezastupitelná a je třeba myslet na to, že výuka pomocí digitálních technologií má být pouze prostředkem výuky, ne jejím cílem (Kopecký, 2021, s. 13).

3.2. Výhody a nevýhody digitálních technologií ve vzdělávání

Stejně jako každé vzdělávání mají i e-learning a digitální technologie možné výhody a nevýhody. Proto je nutné si vždy říci, zda je vhodné a užitečné vybrané technologie použít či nikoliv (Zounek a Sudický, 2012, s. 132).

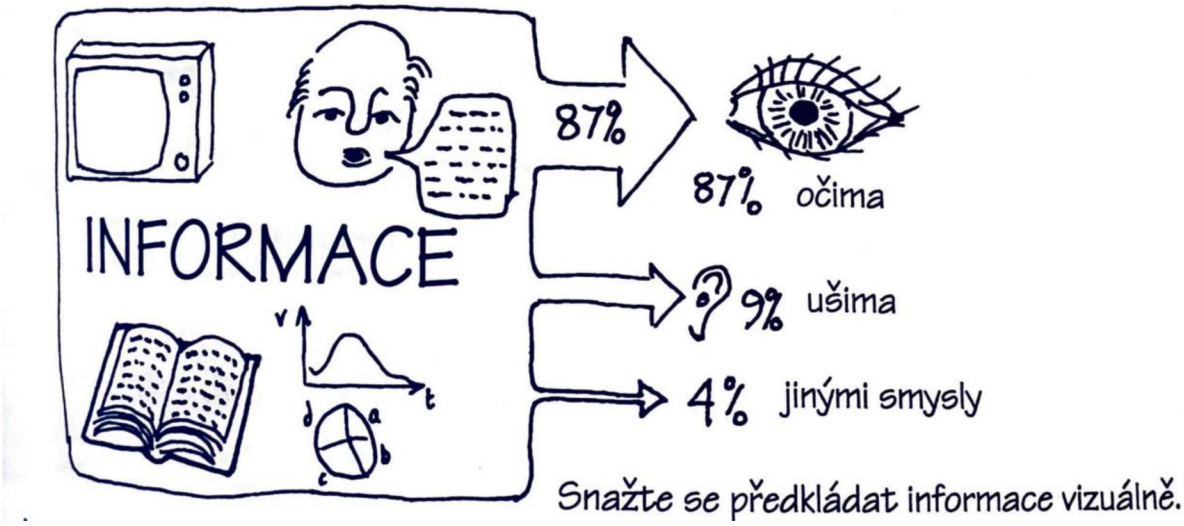
„E-Learning je velmi mocný nástroj, musí se však správně pochopit a správně používat" (Barešová, 2003, s. 9).

Nyní si představíme některé výhody a nevýhody, se kterými se při používání digitálních technologií můžeme setkat.

Hlavní výhodou je nezávislost na místě a času. K informacím máme neustálý přístup, ať už jsme kdekoli na světě (Kopecký, 2006). Tuto výhodu lze shrnout jednou větou, a to „E-Learning je jedna z cest, jak dostat vzdělávání tam, kam potřebujeme" (Barešová, 2003, s. 27).

Další výhodou je aktuálnost informací. To znamená, že se informace snadno a okamžitě mění dle aktuálního dění. Tím se výrazně odlišuje od výuky, kdy se do škol musí posílat například aktualizované CD-ROMy. Tím pádem se díky online formě učení ušetří náklady spojené s touto distribucí. Multimedialita je taktéž považována za velkou výhodu. Multimedialita znamená zapojení více lidských smyslů najednou. Z různých výzkumů vyplývá, že většinu informací vnímáme z velké části zrakem. Přesto je ve výuce používán hlavně zvuk a lidský sluch (Kopecký, 2006, s. 14 – 21).

Na následujícím obrázku vidíme, jak by měla vypadat ideální výuka.



Obr. 1: Přijímání informací (Petty, 2002, s. 271)

Další výhodou je individualita a rozmanitost informací, které můžeme najít. Nejen žák si tak může vybrat informace, které mu vyhovují a kterým rozumí. Nalezené informace si pak každý jednoduše uloží a má k nim přístup, kdykoliv bude potřebovat. Taktéž má pak žák možnost sdílet nalezené informace nebo vypracované úkoly se svými spolužáky nebo učiteli. Totéž platí samozřejmě i pro učitele. Učitel má také možnost do výuky, ať už prezenční nebo distanční, přidat nějakého odborníka z druhého konce světa (například rodilého mluvčí při výuce německého jazyka). Stejným způsobem mohou být pořádány online konzultace. Online prostředky mohou sloužit i k dalšímu sebevzdělávání (Zounek a Sudický, 2012, s. 133 - 135).

Žáci mají možnost řešit úkoly tolikrát, kolikrát potřebují. Díky anonymitě se nemusí bát toho, že udělají chyby. To je hlavní výhodou pro žáky, kteří jsou stydlivější nebo tišší a mají problémy s vyjádřením se (Barešová, 2003, s. 32).

Pokud má něco výhody, má to zcela jistě i nevýhody. Nevýhody ale mohou být způsobeny i tím, že člověk věc nepoužívá tak, jak by se mělo. To platí i u e-learningu. Nevýhodou může být například nedostatek kontaktu a nedostatek zpětné vazby (E-learning, 2019, nečíslováno).

Za nevýhody lze například považovat vysoké ceny některých technologií, nedostatečné dovednosti týkající se ovládání mobilního či počítačového zařízení, přehlcení studentů množstvím informací a nesoustředěnost na učení (Zounek a Sudický, 2012, s. 135 - 137).

Žákům a lidem obecně může scházet fyzický kontakt s ostatními uživateli nebo učiteli. Mohou se cítit osamoceně, protože se jim nebude dostávat okamžité odezvy. E-Learning může být tedy i neosobní a liduprázdný (Barešová, 2003, s. 35).

Nevýhodou není ale jen nedostatek fyzického kontaktu s vyučujícím a spolužáky, ale i zdravotní problémy. Tím máme na mysli například nevhodné umístění monitoru nebo nevhodné osvětlení, které způsobují bolest očí, hlavy a zad. Předejít těmto problémům můžeme celkem snadno, a to dodržováním základních ergonomických pravidel. Proaktivního předcházení potenciálním problémům spojeným s digitálními technologiemi může být dosaženo prostřednictvím začlenění vzdělávání o e-bezpečnosti jak do domácího, tak i školního prostředí. To lze realizovat pomocí vzdělávacích programů, ale i pomocí dohledu na učitele a jejich odborné znalosti v oblasti e-learningu a digitálních technologií obecně a dalšího rozšířeného vzdělávání, kterého by se museli účastnit (Kalaš, 2013, s. 61 - 65).

4. Dostupné digitální platformy

4.1. ActionBound

Tato mobilní aplikace, původem z Německa, je dostupná pro chytré telefony s operačními systémy *Android* i *iOS* a vyžaduje přístup k *GPS* a mobilním datům. *ActionBound* se často využívá pro různé hry, které mohou probíhat během školní výuky jak ve třídě, tak i mimo budovu školy. Učitelé mají možnost vytvářet vlastní hry přizpůsobené podle svých potřeb a vyučované látky. Stačí zadat pokyny a umístit stanoviště do mapy, kde na studenty čekají různé úkoly, jež musí splnit přímo na místě. Úkoly mohou zahrnovat například vybírání správných odpovědí, psaní textů nebo pořizování fotografií a videí. Aplikace *ActionBound* byla původně vytvořená pro výuku cizích jazyků, postupem času se však rozšířila i do dalších předmětů, jako jsou matematika, zeměpis nebo tělesná výchova. Tato aplikace byla úspěšně testována na střední odborné škole v Praze, kde studenti procházeli městem a plnili různorodé úkoly. Hledali památníky, kostely a poznávali umělecká díla. Učitelé mají možnost v aplikaci sledovat pokrok studentů a získat přehled o jejich úspěšnosti při plnění úkolů. Z testování vyplynulo, že studenty tato forma výuky velmi bavila a že si i po několika měsících dokázali vzpomenout na mnoho informací (Botlík, 2022/2023, s. 49 – 50).

4.2. Thinglink

Aplikace *Thinglink* je dostupná online a umožňuje uživatelům vkládat vlastní obrázky, nahrávky a odkazy na webové stránky. Lze ji využít ve třech různých variantách: učitel zhotoví veškeré materiály sám, nebo pouze připraví základní obrázek a poskytne žákům instrukce k další práci s aplikací, nebo si žáci vytvoří celé cvičení sami. *Thinglink* lze využít ve všech předmětech. Ve výuce německého jazyka lze tuto aplikaci použít například k vytvoření mapy Německa s různými městy a informacemi ukrytými pod značkami, které se zobrazí, když na ně učitel najede kurzorem myši (Brabcová, 2015, nečíslováno).

4.3. Bookwidgets

Bookwidgets je aplikace, kterou si uživatelé mohou stáhnout nebo využívat online. Pro dlouhodobější používání je však nezbytné platit poplatky. Hlavní výhodou této aplikace je, že je dostupná i v českém jazyce. Obsahuje širokou škálu více než 40 různých druhů cvičení,

přičemž učitelé mají možnost vytvořit si vlastní cvičení dle svých potřeb. Díky tomu mají k těmto cvičením vždy přístup a mohou je libovolně aktualizovat. Do nabídky typů cvičení patří například tvoření kvízů s možností vybrat jednu nebo více správných odpovědí nebo nahrání odpovědi ve formě zvukového záznamu, opravování pořádku slov ve větě nebo spojování slov či slovních spojení, které k sobě patří. Dalším druhem cvičení jsou obrázky a videa, na kterých jsou umístěny interaktivní body. Když na ně žák najede, zobrazí se mu další obrázky, informace nebo webové odkazy. Takto připravená cvičení lze používat k procvičování slovní zásoby, gramatiky, čtení a poslechu s porozuměním a osvojování znalostí cizího jazyka. *Bookwidgets* se dají také používat k výkladu nové látky, popřípadě k opakování již probrané látky. Další formou cvičení jsou hry, které žáky motivují k učení se. Vytvořit taková cvičení je poměrně jednoduché, učitel pouze zadá pokyny do aplikace a ta se o vše postará. Pokud by žákům nevyhovovala práce s digitálními technologiemi, tak mají učitelé možnost veškeré materiály vytisknout (Botlík, 2021/2022, s. 41 – 48).

4.4. Nearpod

Nearpod je bezplatná aplikace pro počítače, mobilní zařízení i tablety. Učitelé v ní mohou vytvářet zajímavé prezentace a úkoly pro své žáky. Mají možnost použít již připravené šablony a doplnit do nich potřebné věci, nebo si vytvořit materiály sami. Prezentace mohou být obohacené o obrázky, videa, kvízy a další prvky. Pokud jsou v prezentaci zahrnuté otázky, žák má hned několik možností, jak na ně odpovědět. Mezi příklady takových možností patří napsání nebo nakreslení odpovědi do kreslicí plochy, hlasování o správné odpovědi nebo spojení hledaných dvojic. *Nearpod* podporuje také virtuální realitu a zobrazení objektů v 3D prostoru, což by mohlo učitelům pomoci přiblížit žákům zajímavá místa nacházející se kdekoliv na světě. Tuto aplikaci lze využít i během distančního vzdělávání. Učitel pouze nahraje žákům kód a odkaz a ti pak dále pracují s materiály samostatně (URL:5).

PRAKTICKÁ ČÁST

5. Překlad soutěže do německého jazyka

Než přistoupíme k samotnému výběru vhodné aplikace, je nezbytné přeložit soutěž z českého jazyka do německého.

5.1. Postup

Překládat text z rodného jazyka do cizího není tak lehké, jak se na první pohled může zdát. Překlad musí být proveden tak, aby mu všichni rozuměli a aby výsledný text dával smysl. Tento proces vyžaduje zohlednění kulturních a jazykových rozdílů. Někdy se totiž stává, že to, co řeknete v českém jazyce, nelze jednoduše přeložit stejnými slovy do německého jazyka. I mně se stalo, že některá slova neměla v německém jazyce žádný ekvivalent, proto jsem musela hledat slova podobného významu. Některé výrazy, které jsou běžné a snadno pochopitelné v češtině, by například děti z Německa nemusely správně pochopit, proto jsem je musela dovysvětlit nebo nahradit jednoduššími ekvivalenty. Cílem správného překladu je plynulý a přirozený text v cílovém jazyce.

Další výzvou, se kterou jsem se setkala, byla terminologie a odborné výrazy. Může se stát, že některá specifická slova, zvláště technická nebo odborná, nemají v německém jazyce přímý ekvivalent. V těchto případech jsem musela pečlivě vybrat vhodné náhrady nebo poskytnout vysvětlení, aby byl text srozumitelný pro cílovou skupinu. Pro usnadnění tohoto procesu jsem využila několik online překladačů, jako jsou *Překladač Google*, *DeepL* nebo *Překladač vět a textů online*. Většinou však přímé ekvivalenty v cizím jazyce mají, jen může být těžké je najít.

5.2. Překladač *Google, DeepL, Překladač vět a textů online*

Každý z překladačů má své silné a slabé stránky. *Překladač Google* je známý svou rychlostí a širokou jazykovou podporou, ale ne vždy poskytuje nejpřesnější nebo nejpřirozenější překlady. *DeepL* je často chválen pro svou schopnost zachovat kontext, což je nesmírně užitečné při překladu delších a složitějších textů. *Překladač vět a textů online* pak

nabízí další perspektivu a může být užitečný pro ověření specifických výrazů nebo frází. Kombinace těchto nástrojů mi umožnila dosáhnout přesnějších a srozumitelnějších překladů.

5.3. Internetová stránka DWDS

Internetová stránka *DWDS*, zkratka pro "*Digitales Wörterbuch der deutschen Sprache*" (*Digitální slovník německého jazyka*), je neocenitelným nástrojem, který jsem taktéž často využívala při překladu. Tento slovník je původem německý a je výjimečný svou rozsáhlostí a hloubkou informací, které poskytuje. Kdykoliv jsem si nebyla jistá, zda jsem nějaké slovo přeložila správně, zadala jsem ho jednoduše do vyhledávacího pole na *DWDS* a stránka mi nabídla různé významy slova, které navíc podrobně vysvětlila. Jednou z největších výhod *DWDS* je jeho schopnost ukazovat slova v kontextu. To znamená, že nejen vidíte definici slova, ale také, jak je používáno v různých větách a textech. To může pomoci soutěžícím správně pochopit jeho význam, i když slovo jako takové vlastně vůbec neznají.

Další unikátní funkcí *DWDS* je, že na mapě lokalizuje oblasti, kde se dané slovo používá nebo používalo. To je mimořádně užitečné při překladu textů, které mohou obsahovat regionální výrazy nebo dialektismy. Díky této funkci jsem mohla zjistit, zda je slovo používané pouze v určitých regionech, nebo zda je obecně známé a používané v celé zemi. V případě, že se slovo již běžně nevyužívá, navrhne *DWDS* alternativní slova podobného významu, která jsou v současnosti častěji používána. Tato funkce je nesmírně užitečná, protože jazyk je živý organismus a neustále se vyvíjí. Slova, která byla běžná před deseti či dvaceti lety, mohou být dnes zastaralá nebo zcela vymizet z každodenního používání. Díky *DWDS* jsem mohla zajistit, že můj překlad bude nejen přesný, ale také aktuální a relevantní pro dnešní čtenáře.

5.4. Pomoc odborníků

Mít možnost obrátit se s nejasnostmi na odborníky je velmi důležité. V případě, že mi ani již zmíněná internetová stránka *DWDS* neposkytla dostatečné informace, byl kontakt s odborníky klíčový. Odborníci, jako paní Neprašová z Národního památkového ústavu v Českých Budějovicích, disponují hlubokými znalostmi a specifickými zkušenostmi, které mohou být při překladu nepostradatelné.

5.5. Úprava textu

Aby byl text přehlednější a bylo snadnější se v celém překladu orientovat, zvýraznila jsem tučně úkoly, na které mají soutěžící odpovídat a které mají plnit. Tím, že jsou úkoly zvýrazněny, je jejich význam a povaha lépe patrná. Orientace v textu je rychlejší a práce s překladem je tudíž efektivnější.

5.6. Překladač i pro soutěžící

Jelikož jsem sama používala překladač, bylo by vhodné umožnit to i soutěžícím při vypracovávání soutěže. Mohli by se tím nejen naučit mnoho nových slov, která dříve neznali, ale také by jim to pomohlo lépe porozumět textu a rozvíjet své jazykové dovednosti. Používání překladače by tak mohlo být pro soutěžící velmi přínosné a zároveň by je to motivovalo k dalšímu studiu cizího jazyka.

Nyní se můžeme přesunout k výběru vhodné aplikace pro digitalizování soutěže.

6. *ActionBound*

6.1. Úvod do aplikace

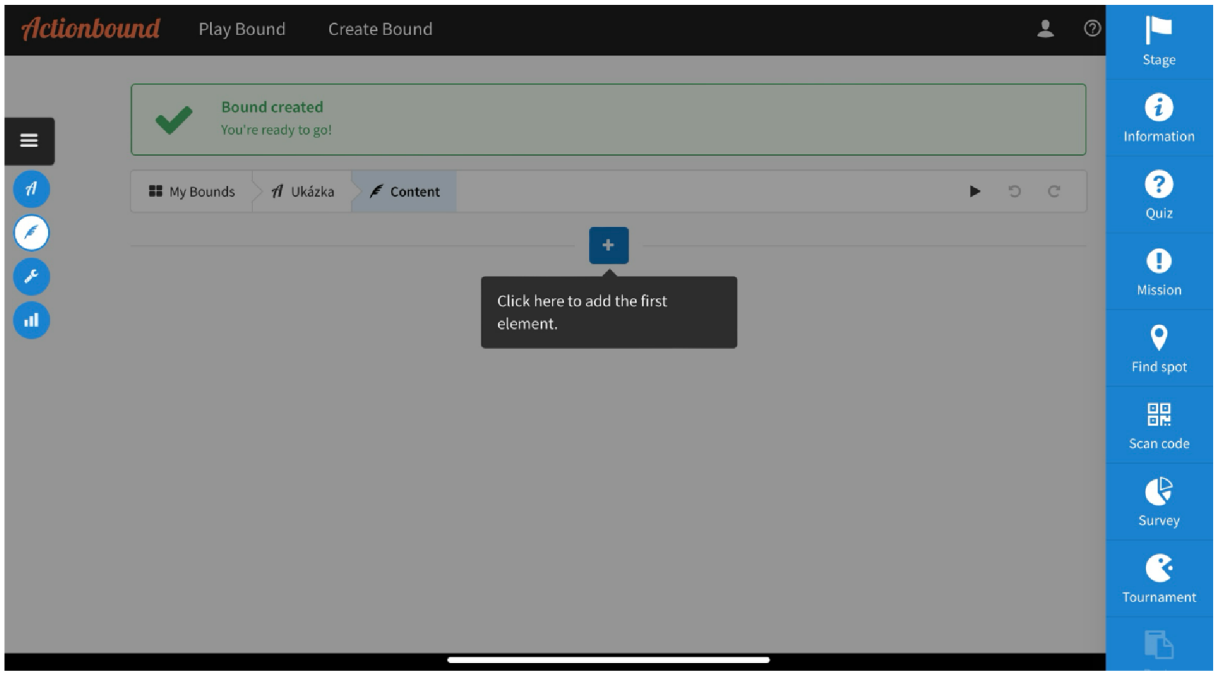
Aplikace *ActionBound* je nástroj, který umožňuje vytvářet interaktivní soutěže a aktivity realizované prostřednictvím chytrých telefonů nebo tabletů. Tato aplikace pochází z Německa, ale je dostupná v několika jazycích, včetně češtiny. V *ActionBound* se vytvářejí takzvané "*boundy*", což jsou jednotlivé části nebo úkoly, které tvoří celkovou hru nebo aktivitu. Boundy mohou zahrnovat různé typy úkolů a aktivit, jako jsou kvízové otázky, kdy soutěžící odpovídají například s možností výběru z několika odpovědí, fotografické úkoly – soutěžící mají za úkol pořídit fotografie nebo geolokační úkoly, které vyžadují, aby soutěžící navštívili určitá místa a zaznamenali svoji polohu pomocí *GPS*.

6.2. Cenová dostupnost a přizpůsobení

Pro využití aplikace je nutné vytvořit si profil. *ActionBound* nabízí jak placené, tak neplacené verze. Placená verze poskytuje více funkcí a možností přizpůsobení, což může být výhodné pro větší a komplexnější projekty. Neplacená verze je vhodná pro menší soutěže a aktivity, které tyto pokročilé funkce nevyžadují. Cenová dostupnost je důležitým faktorem, který může ovlivnit rozhodnutí, zda aplikaci použít pro konkrétní projekt či nikoliv. Po vytvoření soutěže jsem se však setkala s následujícím problémem. Ačkoli je vytvoření soutěže v aplikaci zdarma, možnost sdílet vytvořený materiál už zdarma není. Tvůrce soutěže by musel zaplatit minimálně roční předplatné, které stojí 300 eur. Tento náklad může být pro některé projekty příliš vysoký a může tím být tak ovlivněno rozhodnutí, zda tuto aplikaci použít či nikoliv. Vzhledem k těmto okolnostem je důležité pečlivě zvážit, jaké funkce a možnosti jsou pro konkrétní projekt nezbytné, a zda investice do placené verze aplikace přinese očekávané výhody.

6.3. Tvorba soutěží a nastavení otázek

Při tvorbě "*boundů*" je veškerý text napsaný v angličtině, což může být pro některé uživatele výzva. Nicméně, po vytvoření obsahu si lze v aplikaci vybrat jakýkoliv z nabízených jazyků, což umožňuje přizpůsobit prostředí potřebám konkrétního uživatele. Výběr jazyka je zásadní, protože zajišťuje přístupnost širokému spektru uživatelů, a tak může být aplikace použita v různých kontextech. Například ve školách může být *ActionBound* využíván k vytváření vzdělávacích aktivit, které mohou být snadno přizpůsobeny jazyku a úrovni studentů.

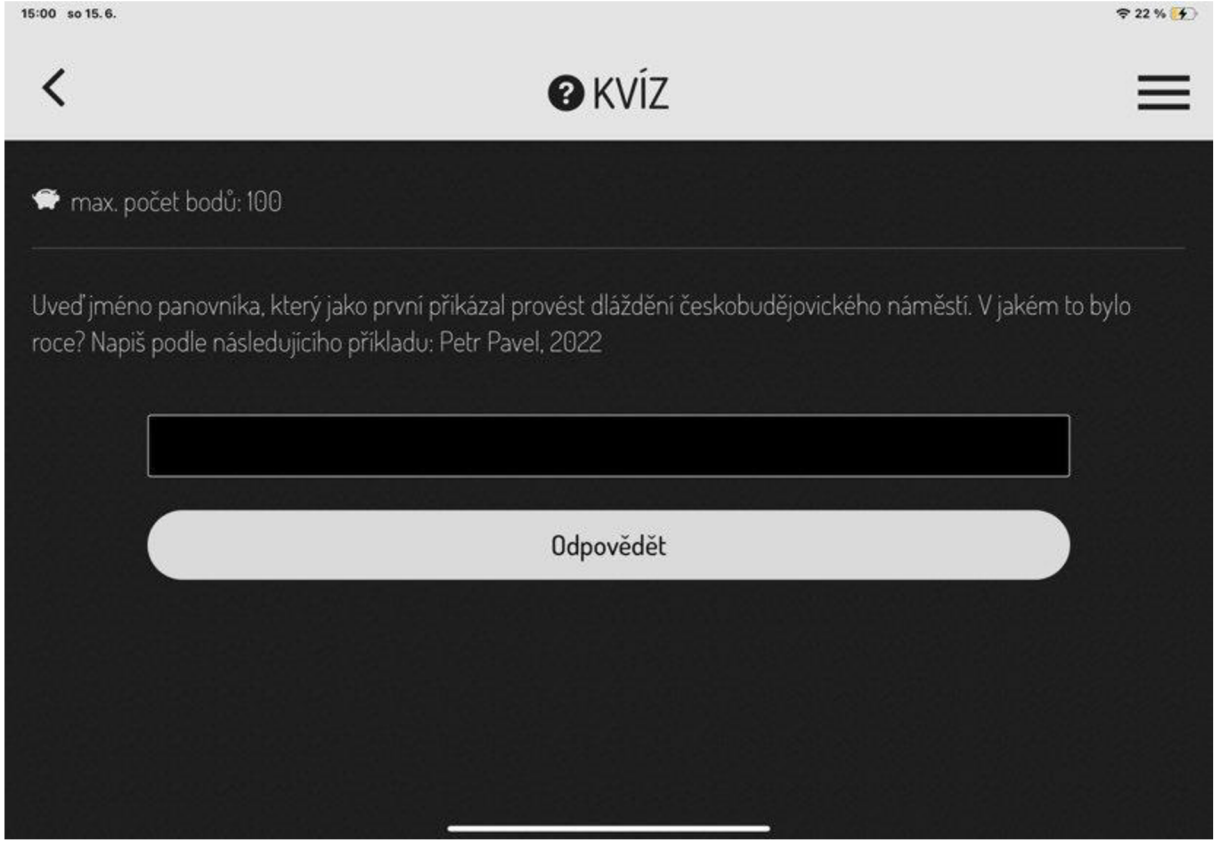


Obr. 2: Tvorba soutěže (zdroj: ActionBound)

Při tvorbě soutěže v aplikaci *ActionBound* jsem se setkala s několika specifickými problémy, které bych chtěla podrobněji rozebrat. Jedním z hlavních problémů bylo omezení v nastavení správných odpovědí na otázky. Aplikace vyžaduje, aby správné odpovědi byly přesně specifikovány, což může vést k situacím, kdy soutěžící odpoví správně, ale jejich odpověď není přesně taková, jakou aplikace očekává, a tudíž je vyhodnocena jako nesprávná. Tento problém jsem částečně řešila úpravou otázek tak, aby na ně bylo možné jednoznačně odpovědět. Například otázku "Zjisti, kdo vynalezl železobeton. Jak na vynález přišel?" jsem upravila a zkrátila pouze na otázku "Kdo vynalezl železobeton?" a způsob, jakým na to přišel, jsem

zahrnula do poznámky, která se zobrazí po odeslání odpovědi. Tato úprava byla nezbytná, aby bylo zajištěno spravedlivé a přesné vyhodnocení odpovědí.

Důležité je také přesně definovat, jakým způsobem mají soutěžící odpovídat. U některých otázek jsem proto přidala instrukce typu “Odpověz podle následujícího příkladu: Petr Pavel, 2022”, aby se předešlo nejednoznačnostem. Dobře definované instrukce podporují transparentnost a férovost soutěže. Soutěžící budou mít stejnou šanci uspět a budou vědět, že pravidla jsou pro všechny stejná a že jejich úsilí bude hodnoceno na základě jasných a objektivních kritérií. Zadání otázky a její přesné definování je zobrazeno na následujícím obrázku.



Obr. 3: Přesné definování otázky (zdroj: ActionBound)

Další typ otázky, která se v aplikaci objevuje, je otázka s otevřenou odpovědí. Bohužel pro takové otázky není možné předem definovat správné odpovědi, což znamená, že aplikace nedokáže automaticky vyhodnotit jejich správnost. Tento problém jsem vyřešila následovně.

Otázku jsem zkrátila a upravila tak, aby se jednalo o uzavřenou otázku, na kterou je předem definované, jakým způsobem mají soutěžící odpovědět. Upřesňující informace týkající se obsahu otázek jsem proto zahrnula do sekce “info”, která se zobrazí po jejím zodpovězení. Tímto způsobem jsem zajistila, že soutěžící nebudou ovlivněni správnou odpovědí předem a budou muset odpovědět na základě svých vlastních dovedností.

Otevřené otázky mají své specifické výhody a nevýhody. Jednou z hlavních výhod je, že umožňují soutěžícím vyjádřit svou odpověď volně a kreativně, což může lépe reflektovat jejich skutečné znalosti a schopnosti. Tento typ otázek podporuje kritické myšlení a hlubší porozumění tématu, protože soutěžící musí formulovat své odpovědi bez omezení předem danými možnostmi. Na druhou stranu je nevýhodou otevřených otázek obtížnost jejich automatického vyhodnocování. Aplikace *ActionBound* není schopna rozpoznat všechny možné správné odpovědi, což může vést k nesprávnému hodnocení. Tento problém může být částečně řešen upravením otázek z otevřených na uzavřené a poskytnutím upřesňujících informací po zodpovězení otázky, jak jsem to udělala já.

Obr. 4: Otevřené otázky a informace (zdroj: ActionBound)

6.4. Uživatelské rozhraní a použitelnost

Jako každá jiná aplikace má i *ActionBound* své výhody i nevýhody. Jednou z hlavních výhod je, že uživatelé nejsou povinni dokončit celou soutěž najednou. Pokud uživatel aplikaci zavře před dokončením, všechny jeho odpovědi se uloží a on se k soutěži může kdykoliv vrátit a pokračovat ve vyplňování. Tato vlastnost aplikace je důležitá zejména v kontextu mé bakalářské práce, která se zaměřuje na digitalizaci soutěže. Uživatelé mohou být nuceni aplikaci zavřít z různých důvodů, jako je nedostatek času nebo vybíjení baterie telefonu či tabletu. Neustálé začínání s vyplňováním soutěže by mohlo být frustrující a demotivující, což by mohlo vést ke snížení účasti a zájmu o soutěž.

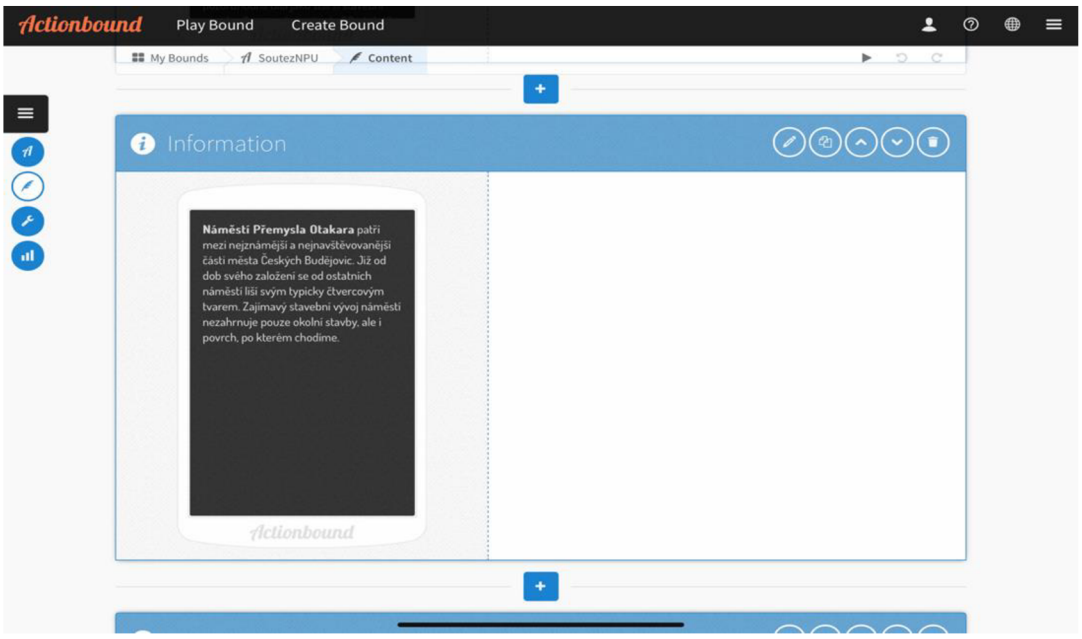
Další věcí, která stojí za zmínku, je vzhled a design aplikace. Aplikace je navržena s ohledem na jednoduchost a přehlednost. Rozhraní je však černobílé, což může zejména pro děti (ale i dospělé) působit nezáživně. Přidáním barevných obrázků a grafických prvků lze tento dojem výrazně zlepšit a zvýšit atraktivitu soutěží. Dlouhé texty mohou být matoucí a nepřehledné, což je důležité mít na paměti při tvorbě obsahu soutěže. Vizuální stránka aplikace je klíčovým faktorem, který může ovlivnit celkový dojem a zapojení soutěžících.

Obr. 5: Vzhled a design aplikace (zdroj: ActionBound)

Velkým technickým omezením je náročnost na internetové připojení. *ActionBound* vyžaduje stabilní připojení k internetu, což může být problém v oblastech s horším pokrytím nebo na místech, kde není vždy dostupný signál. Řešením tohoto problému by mohlo být umožnit používání aplikace offline. Pokud by byla aplikace dostupná bez nutnosti neustálého připojení k internetu, soutěžící by mohli odpovídat na otázky odkudkoliv a kdykoliv, aniž by se museli spoléhat na Wi-Fi nebo mobilní data. To by výrazně zvýšilo flexibilitu používání aplikace a umožnilo by soutěžícím pracovat na svých úkolech i v oblastech s omezeným nebo žádným internetovým připojením. Offline režim by také minimalizoval problémy způsobené výpadky internetu a umožnil by uživatelům pokračovat v soutěži bez přerušení, což by přispělo k plynulému a efektivnímu studijnímu procesu.

6.5. Vytváření a správa soutěží

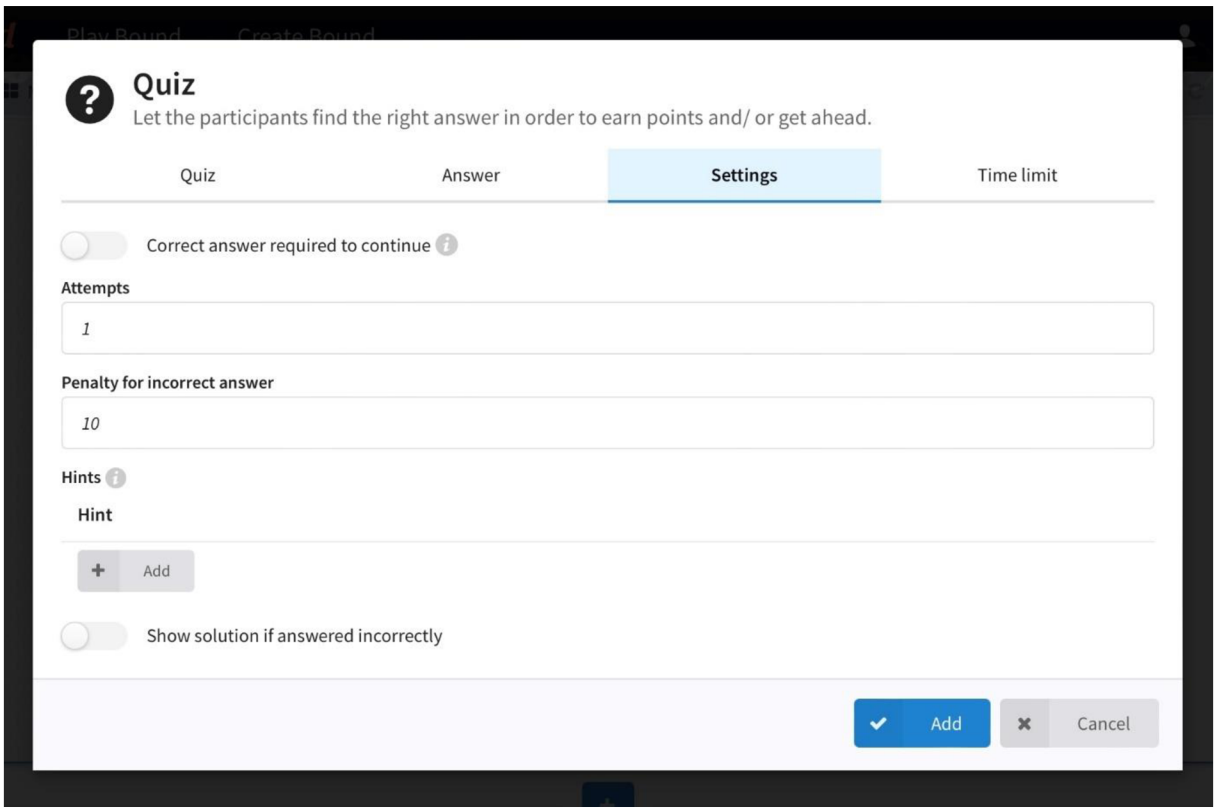
Soutěže a jednotlivé "*boundy*" se vytvářejí na počítači, tabletu nebo mobilu prostřednictvím internetu. Výhodou je, že vytvořený úkol se na počítači zobrazí v nakresleném displeji telefonu nebo tabletu, což umožňuje vizuálně si představit, jak bude soutěž vypadat. Tento náhled je velmi užitečný, protože pomáhá tvůrci soutěže lépe pochopit, jakým způsobem budou úkoly prezentovány soutěžícím a jak bude celková soutěž strukturována.



Obr. 6: Nakreslený displej telefonu (zdroj: ActionBound)

Každý úkol a zadání lze také dodatečně upravovat, což poskytuje flexibilitu při přípravě soutěže. Možnost editace úkolů je zásadní pro to, aby soutěž mohla být přizpůsobena různým potřebám a preferencím soutěžících. Tato vlastnost je jednou z hlavních výhod aplikace *ActionBound*.

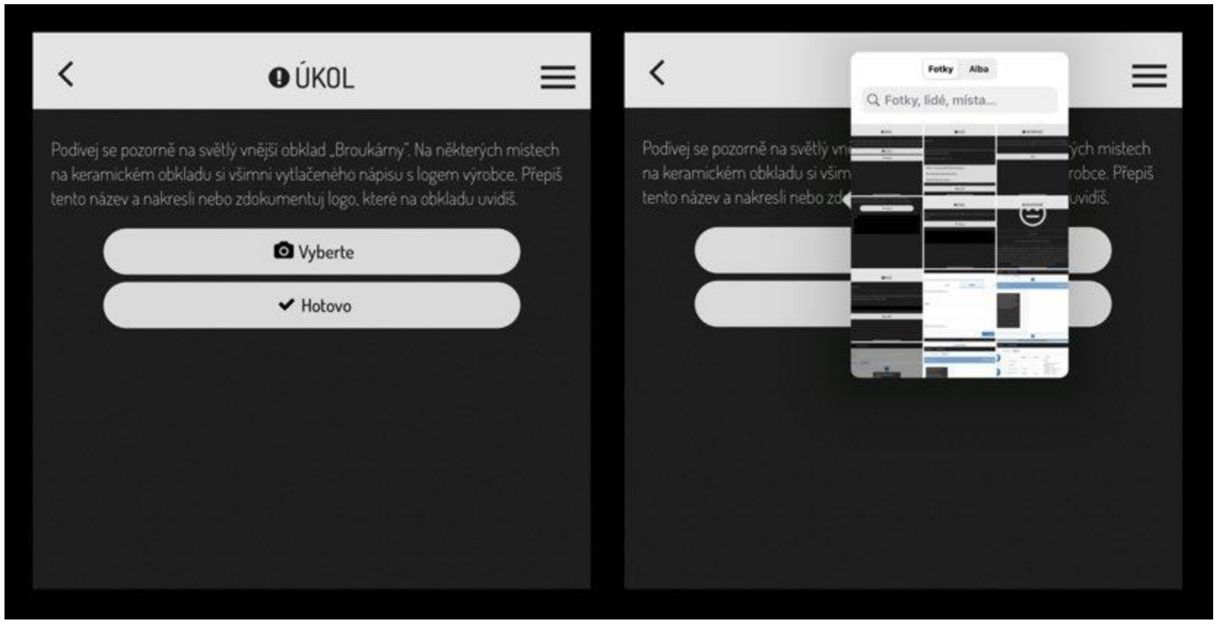
Aplikace nabízí širokou škálu funkcí, které lze při přípravě soutěží a dalších aktivit použít. Jednou z funkcí, kterou jsem nevyužila, je možnost odečítání bodů za špatně zodpovězenou otázku. Tato funkce by mohla být zajímavá v případě, že bych chtěla zvýšit náročnost soutěže. Odečítání bodů může sloužit jako motivace pro soutěžící, aby si dali záležet na každé odpovědi a snažili se vyhnout chybám. Na obrázku číslo … lze vidět, jakým způsobem se nastavuje odečítání bodů za špatně zodpovězenou otázku.



Obr. 7: Nastavení trestných bodů (zdroj: ActionBound)

6.6. Kreativní úkoly a interakce

Některé úkoly v aplikaci vyžadují kreativní odpovědi, například vytvoření a zdokumentování loga. Pro tento typ úkolů jsem zvolila zadání s možností přiložit fotografii, což umožňuje soutěžícím využít různé formy vyjádření a zvyšuje interaktivitu soutěže. Kreativní úkoly mohou být velmi přínosné, protože podporují tvůrčí myšlení a umožňují soutěžícím prokázat své dovednosti a nápaditost. Pro děti to může být příjemné zpestření soutěže. Na následujícím obrázku lze vidět, jakým způsobem se soutěžícím zobrazuje zadání kreativního úkolu vyžadujícího přiložení fotografie.



Obr. 8: Kreativní úkol – vkládání obrázku (zdroj: ActionBound)

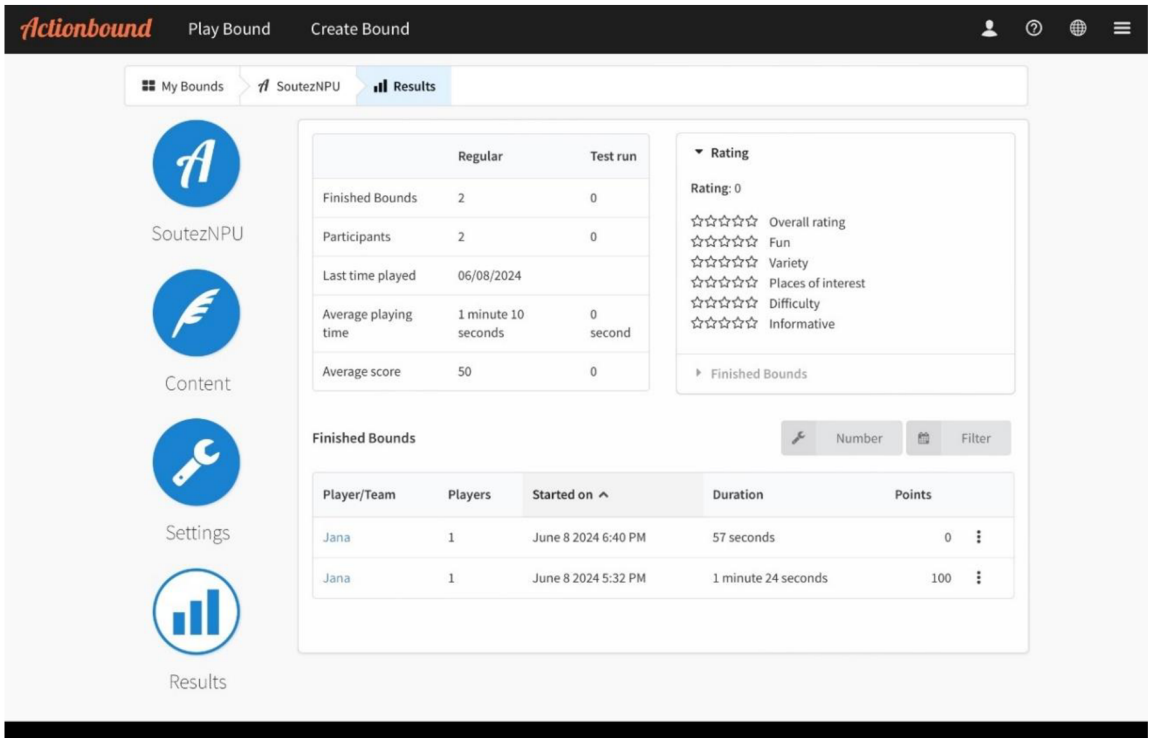
6.7. Sdílení soutěže

Další zajímavou funkcí je možnost sdílet úkoly pomocí QR kódu nebo webového odkazu. To umožňuje rozdělit soutěž na několik stanovišť, kde mohou soutěžící skenovat QR kódy a pokračovat v plnění úkolů. Tato metoda by mohla být využita například v rámci školních výletů nebo městských her. Je však nutné zvážit, jakým způsobem bude soutěž vyhodnocena a zda je možné předejít přehlédnutí některých stanovišť. Sdílení pomocí QR kódů a webových odkazů přináší do soutěží prvek moderní technologie a zvyšuje jejich popularitu.

6.8. Skóre a žebříček

Jednou z funkcí, která se mi na aplikaci líbí, je možnost zobrazit skóre a umístění všech zúčastněných soutěžících. Po odeslání všech odpovědí v aplikaci *ActionBound* se uživatelům nebo soutěžícím zobrazí jejich aktuální pořadí a místo, na kterém se umístili. Tento žebříček není důležitý jen pro samotné účastníky, kteří chtějí vědět, jak si vedli v porovnání s ostatními, ale je také klíčovým nástrojem pro zakladatele soutěže, který tak může sledovat výkony všech účastníků v reálném čase. Zakladatel soutěže má přístup k detailnímu přehledu, kde může vidět všechna jména účastníků, jejich konečné pořadí a počet bodů, kterého dosáhli.

Kromě toho mají soutěžící možnost ohodnotit, jak se jim aplikace a soutěž samotná líbila. Toto probíhá pomocí hvězdiček, kde jedna hvězdička představuje nejnižší možné hodnocení a pět hvězdiček nejvyšší. Zpětné hodnocení je velmi cenné pro zakladatele soutěže, protože poskytuje přímou zpětnou vazbu od účastníků. Na základě zpětné vazby může zakladatel lépe porozumět, co se účastníkům líbí či nelíbí a co by mohlo být v budoucnu zlepšeno. Na obrázku lze vidět, kolik lidí soutěž dokončila, kolik času u toho strávili, jakého skóre dosáhli a jak soutěž hodnotili.



Obr. 9: Zobrazení výsledků (zdroj: ActionBound)

6.9. Shrnutí

Aplikace *ActionBound* nabízí širokou škálu možností pro tvorbu interaktivních soutěží a aktivit. I přes některé nedostatky, jako je potřeba přesných odpovědí, nutnost dokončit soutěž najednou nebo poplatek za možnost sdílet soutěž dalším uživatelům, má mnoho výhod, které ji činí užitečným nástrojem. Možnost přidávat obrázky, vytvářet kreativní úkoly a sdílet soutěže pomocí QR kódů jsou jen některé z funkcí, které přispívají k její atraktivitě.

Při tvorbě soutěží je důležité pečlivě promyslet formulaci otázek a zajistit, aby na ně existovaly jednoznačné odpovědi. Také je vhodné využít možnosti přizpůsobení aplikace, aby soutěž byla co nejvíce atraktivní a přehledná. Celkově lze říci, že *ActionBound* je užitečným nástrojem, který může výrazně přispět k digitalizaci a modernizaci soutěží.

6.10. Doplňující úvahy

Přestože má aplikace *ActionBound* některá omezení, její flexibilita a množství funkcí, které zahrnuje, poskytují tvůrcům soutěží mnoho možností, jak vytvářet poutavé a interaktivní aktivity. Důležité je zvážit, jaká je cílová skupina uživatelů a jaké jsou jejich specifické potřeby. Pro děti může být například vhodné zařadit více vizuálních prvků, kreativních zadání a kratších textů, zatímco pro dospělé soutěžící mohou být vhodnější komplexnější úkoly vyžadující hlubší přemýšlení.

6.11. Potenciální vylepšení

Na základě zkušeností s používáním aplikace bych navrhla několik vylepšení, která by mohla zlepšit uživatelskou zkušenost. Jedním z návrhů je možnost ukládat průběžné výsledky soutěže, aby soutěžící mohli pokračovat tam, kde skončili, bez nutnosti začínat znovu. Tato funkce by výrazně zvýšila uživatelský komfort, zejména při delších soutěžích.

Dalším návrhem je zlepšení vizuální stránky aplikace. Přidání barev a grafických prvků by mohlo aplikaci učinit atraktivnější, zejména pro mladší uživatele. Možnost personalizace vzhledu soutěží by také mohla přilákat širší publikum a zvýšit celkovou přitažlivost aplikace.

Závěrem bych ráda ještě jednou zdůraznila, že i přes některé již zmíněné technické a designové nedostatky je aplikace *ActionBound* velmi užitečným nástrojem pro tvorbu interaktivních a vzdělávacích soutěží. Její široká škála funkcí a flexibilita umožňují tvůrcům soutěží vytvářet poutavé a inovativní aktivity, které mohou být využity v různých vzdělávacích a zábavních kontextech.

7. Bookwidgets

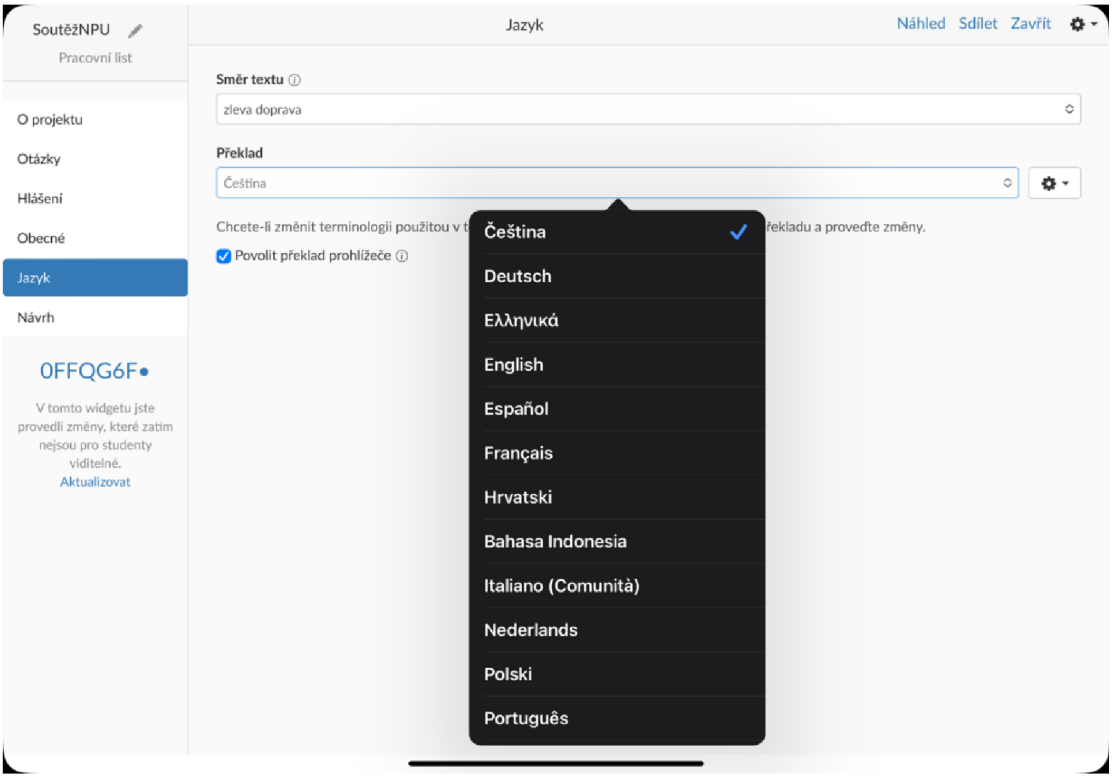
7.1. Úvod do aplikace

Bookwidgets je moderní nástroj nejen pro učitele a studenty, ale také pro uživatele všech věkových kategorií, který nabízí širokou škálu možností pro interaktivní tvorbu výukových materiálů. Jednou z prvních věcí, které na aplikaci zaujmou, je uživatelská přívětivost a možnost okamžitého přístupu k návodům, jak *Bookwidgets* používat. Aplikace nabízí dva různé tutoriály – jeden pro učitele a druhý pro studenty. Návody jsou stručné, jasné a snadno pochopitelné, což výrazně usnadňuje pracování s aplikací. Uživatelé se rychle naučí, jak vytvářet tzv. "*widgety*" a jak je sdílet. "*Widgety*" jsou jednotlivé části nebo úkoly, které tvoří celkovou soutěž či výukový materiál. Jsou velmi flexibilní a umožňují učitelům vytvářet interaktivní a atraktivní výukové materiály. Kvízové otázky mohou mít například více variant, s jednou nebo více správnými odpověďmi, nebo mohou obsahovat otevřené otázky, kde uživatelé aplikace musí napsat vlastní odpověď. Fotografické úkoly zase vyžadují, aby soutěžící pořídili fotografie, což může být užitečné pro projekty zaměřené na umění. Příkladem by mohla být moderní architektura v Českých Budějovicích, se kterou se setkáváme v digitalizaci soutěže Národního památkového ústavu v Českých Budějovicích. V aplikaci se také objevují úkoly zaměřené na matematiku nebo chemii. Tyto úkoly mohou obsahovat komplexní problémy, které soutěžící řeší přímo v aplikaci. Aplikace obsahuje také úkoly zaměřující se na matematiku nebo chemii, což rozšiřuje okruh možných uživatelů nejen z humanitních oborů. Takový typ úkolů jsem pro zdigitalizování soutěže nevyužívala.

Obr. 10: Vkládání obrázku (zdroj: Bookwidgets)

7.2. Přihlášení

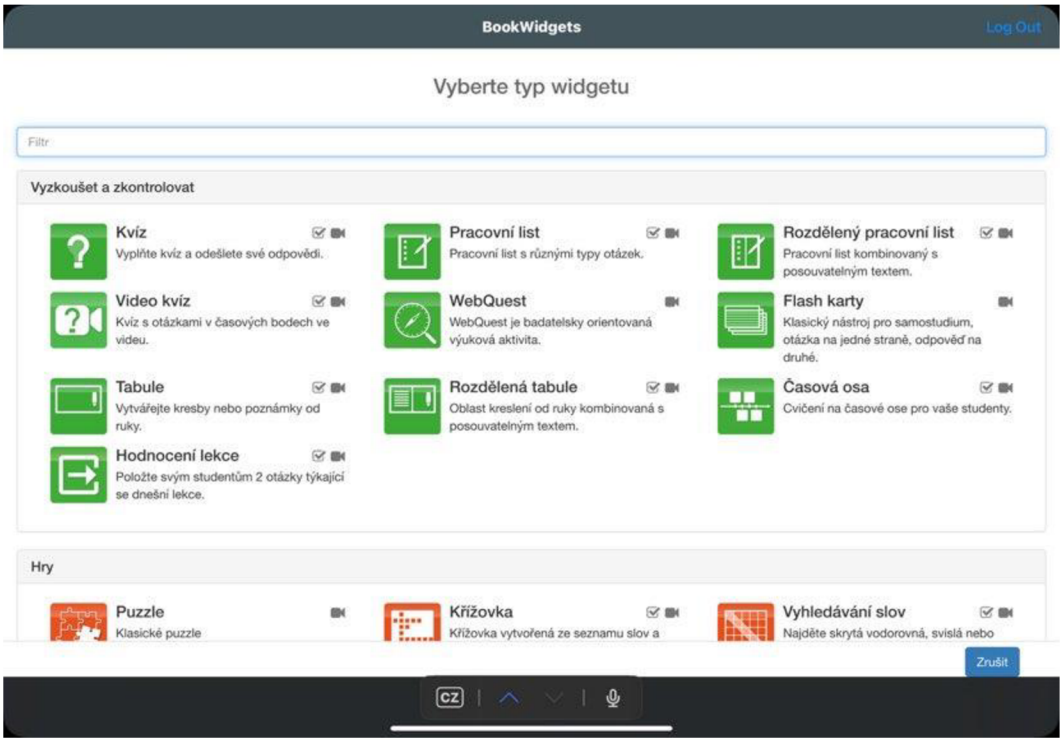
Přihlášení do aplikace je velmi jednoduché. Uživatelé mají možnost přihlásit se pomocí účtu Apple, e-mailu nebo účtu u společnosti Microsoft. Velkou výhodou je, že celá aplikace je automaticky v českém jazyce, což usnadňuje její používání pro české uživatele. K dispozici je však také dalších 16 jazyků, mezi nimiž nechybí ani německý jazyk, který jsem využívala při tvorbě soutěže.



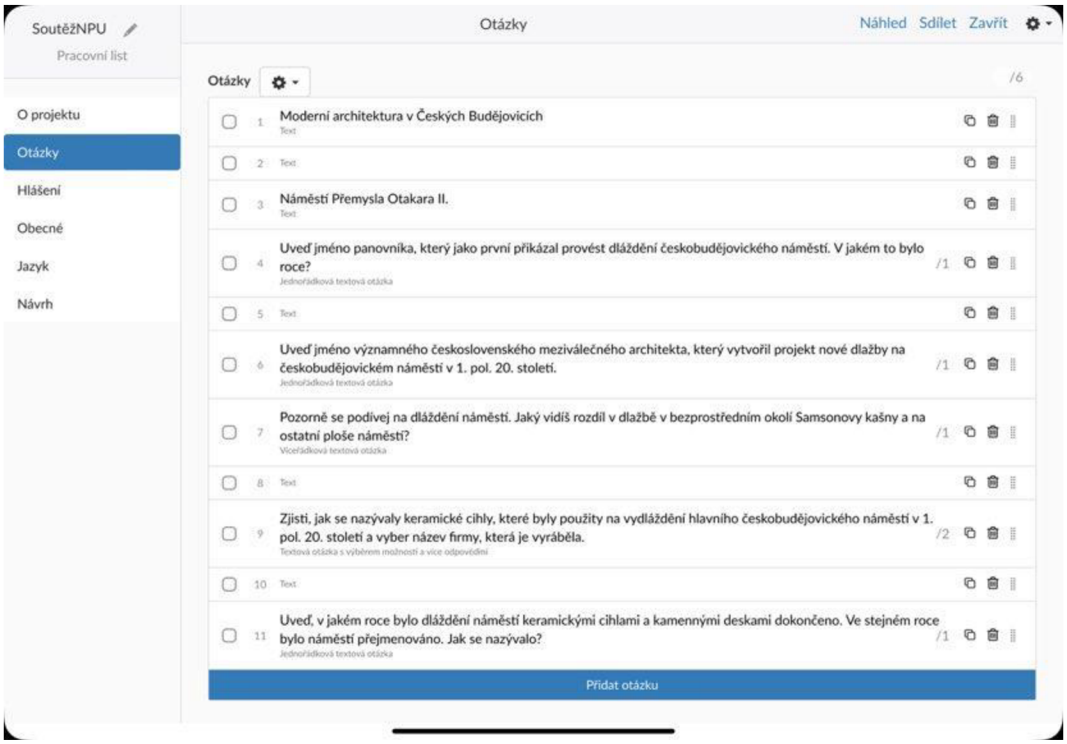
Obr. 11: Nastavení jazyka aplikace (zdroj: Bookwidgets)

7.3. Tvorba soutěže

Na první pohled je zřejmé, že aplikace *Bookwidgets* je velmi propracovaná a nabízí širokou škálu možností pro zadávání úkolů. Učitelé mohou vytvářet různé typy otázek, od otázky s jednou možnou odpovědí až po otevřené odpovědi.



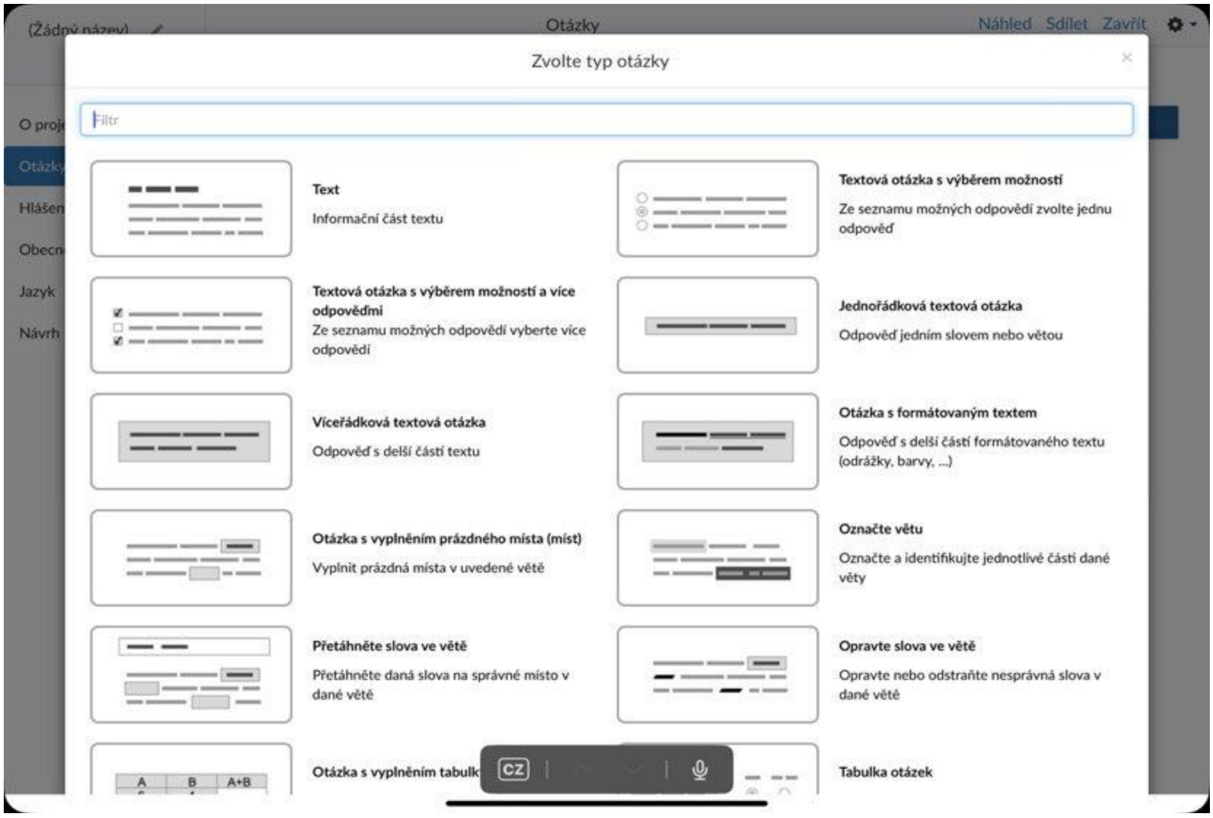
Obr. 12: Výběr typu widgetu (zdroj: Bookwidgets)



Obr. 13: Vzhled vytváření soutěže (zdroj: Bookwidgets)

Soutěže a jednotlivé *widgety* lze snadno vytvářet na různých zařízeních, jako jsou počítače, tablety nebo mobilní telefony, prostřednictvím internetu. Tento flexibilní přístup umožňuje uživatelům pracovat kdekoli a kdykoli. Jednou z hlavních výhod tohoto systému je tlačítko "*Náhled*", které je k dispozici při tvorbě obsahu. Po jeho stisknutí se okamžitě zobrazí náhled pracovního listu, přesně tak, jak jej uvidí soutěžící. Tím se usnadňuje kontrola a úprava obsahu, což zajišťuje, že výsledný materiál bude vypadat profesionálně a bude funkční pro všechny účastníky soutěže. Navíc tento nástroj zvyšuje efektivitu práce a umožňuje tvůrcům rychle identifikovat a opravit případné nedostatky, čímž se zlepšuje celková kvalita soutěží a *widgetů*.

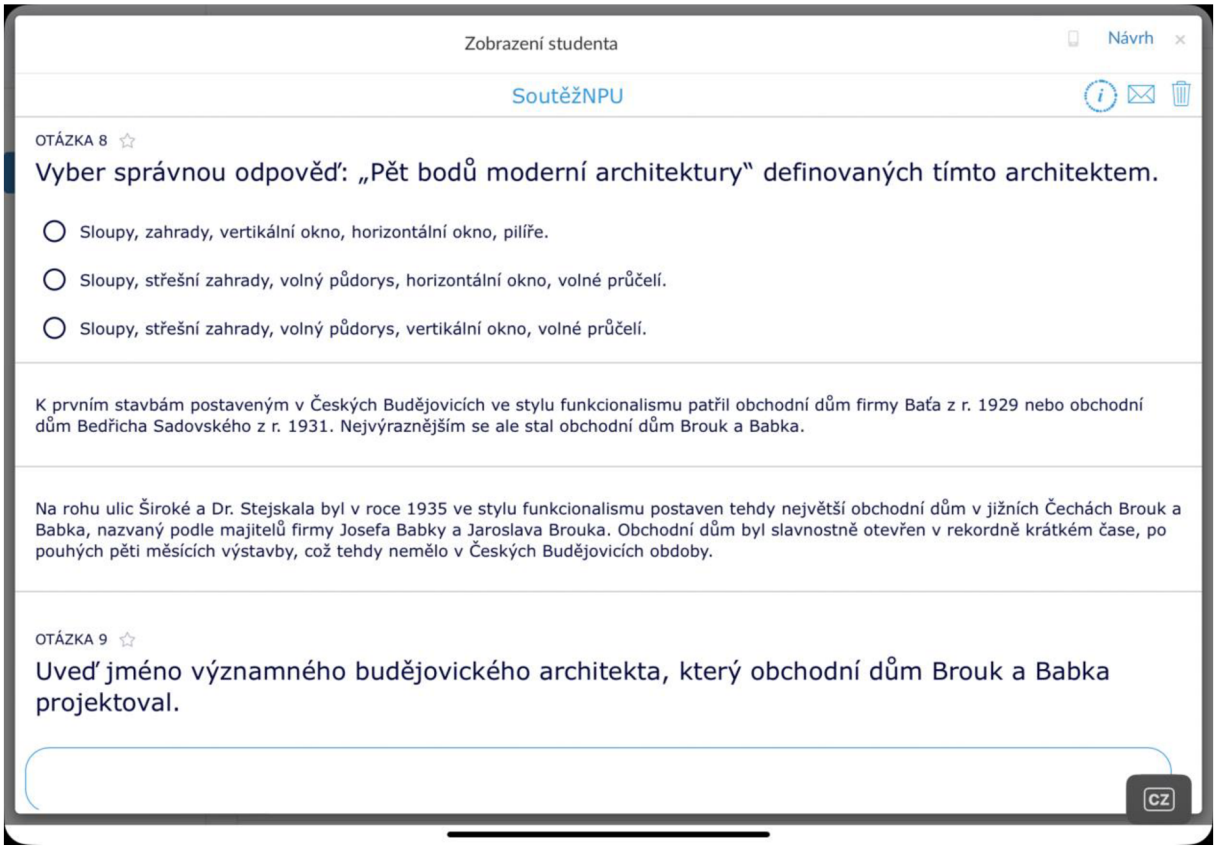
Stejně jako aplikace *ActionBound* vyžaduje i aplikace *Bookwidgets*, aby byly správné odpovědi přesně specifikovány. To může vést k situacím, kdy soutěžící odpoví správně, ale jejich odpověď se přesně neshoduje s očekávanou formulací v aplikaci, a proto je vyhodnocena jako nesprávná. Tento problém může být řešen pečlivým nastavením klíčových slov a frází, které aplikace akceptuje jako správné odpovědi.



Obr. 14: Zvolení typu otázky (zdroj: Bookwidgets)

7.4. Vzhled a design aplikace

Ráda bych zdůraznila vzhled a design aplikace, který je pestřejší a barevnější než u předchozí aplikace *ActionBound*. To přispívá k tomu, že vyplňování soutěže bude pro účastníky zábavnější a příjemnější. Vzhled soutěže může být vylepšen vložením různých obrázků, které odpovídají tématu, čímž se zvyšuje vizuální atraktivita materiálů. Soutěž v aplikaci vypadá jako klasické tištěné pracovní listy, což může být pro mnoho uživatelů výhodné. Tato vlastnost by mohla být ještě užitečnější, pokud by byla dostupná možnost stáhnout soutěž pomocí tlačítka "*Stáhnout*". Soutěže by se tak mohli zúčastnit i lidé, kteří nemají přístup k dotykovým mobilním telefonům nebo tabletům. Tištěné a digitální verze by vypadaly totožně, což by zajistilo stejný zážitek pro všechny účastníky bez ohledu na způsob přístupu k soutěži.

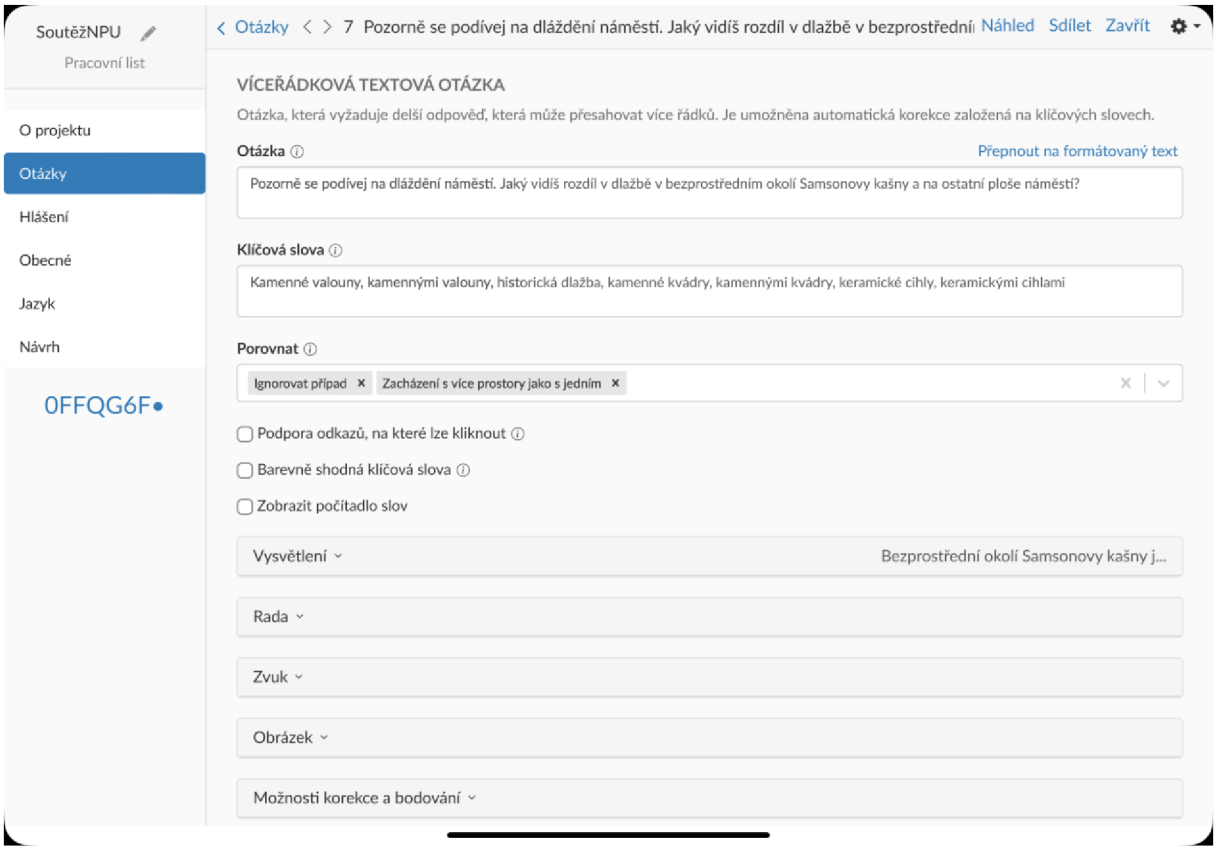


Obr. 15: Vzhled aplikace Bookwidgets (zdroj: Bookwidgets)

7.5. Výhody a nevýhody aplikace

Jednou z významných výhod oproti aplikaci *ActionBound* je možnost hodnocení otevřených odpovědí. V *Bookwidgets* lze nastavit klíčová slova, podle kterých aplikace automaticky vyhodnotí správnost odpovědi. To je velmi užitečné, protože učitelé nemusí kontrolovat každou odpověď, což šetří čas a zvyšuje efektivitu. Stejně jako v aplikaci *ActionBound*, i zde se po zodpovězení otázky zobrazí soutěžícím správná odpověď a její vysvětlení.

Naopak nevýhodou, stejně jako u aplikace *ActionBound*, by mohla být náročnost na internetové připojení. *Bookwidgets* také vyžaduje stabilní připojení k internetu, což může být problém v oblastech s horším pokrytím nebo na místech, kde není vždy dostupný signál.



Obr. 16: Hodnocení otevřené otázky (zdroj: Bookwidgets)

7.6. Sdílení soutěže

Soutěž lze sdílet se soutěžícími pomocí QR kódů nebo prostřednictvím odkazu. Při sdílení odkazu je k dispozici tlačítko "*Poslat mi odpovědi*". Pokud zakladatel tuto možnost zvolí, odešlou se mu všechny odpovědi na otázky, které soutěžící vyplnily. Tato funkce usnadňuje a zrychluje proces sběru a správy odpovědí, což je výhodné zejména při organizaci soutěží s větším množstvím účastníků, jako jsou například soutěže *Národního památkového ústavu v Českých Budějovicích*.

7.7. Shrnutí

Závěrem lze konstatovat, že aplikace *Bookwidgets* přináší moderní a uživatelsky přívětivé prostředí pro tvorbu interaktivních výukových materiálů. Její široké možnosti, včetně různých typů úkolů a jednoduchosti sdílení prostřednictvím QR kódů nebo odkazů, usnadňují organizaci soutěží a zlepšují interaktivní učební procesy. Navíc podpora více jazyků a možnost vytváření obsahu na různých zařízeních přispívají k její flexibilitě a dostupnosti pro uživatele. Aplikace nabízí nástroje k tvorbě pestrých a zajímavých výukových materiálů, které mohou výrazně zvýšit zapojení studentů a obohatit jejich vzdělávací zážitek. Uživatelská přívětivost a intuitivní rozhraní zajišťují, že i méně technicky zdatní uživatelé mohou snadno vytvořit kvalitní obsah. Tlačítko "*Náhled*" je nesmírně užitečné pro kontrolu a úpravu materiálů před jejich publikováním, což zvyšuje profesionální úroveň výstupů.

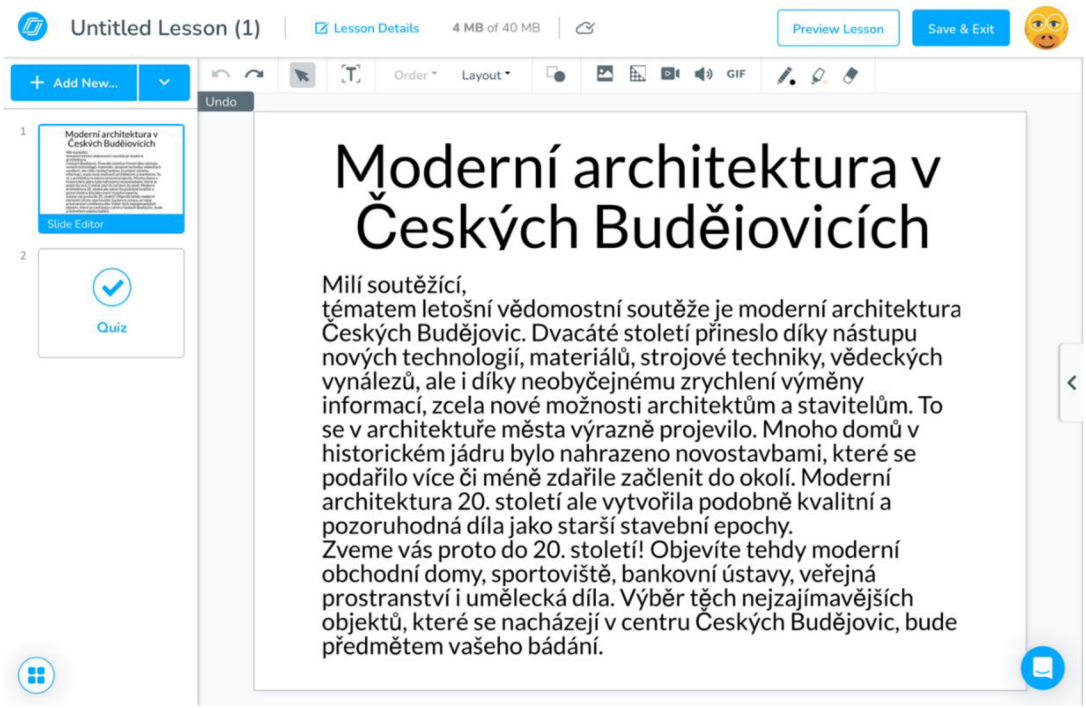
Bookwidgets rovněž vyniká svou schopností automatizovaného hodnocení odpovědí na základě klíčových slov, což šetří čas učitelům a zvyšuje efektivitu celého vzdělávacího procesu. Přestože vyžaduje stabilní internetové připojení, což může být omezením v některých oblastech, převažují její přínosy výrazně nad touto nevýhodou. *Bookwidgets* nabízí efektivní nástroj pro moderní vzdělávací prostředí.

8. *Nearpod*

Aplikace *Nearpod*, podobně jako *Bookwidgets*, poskytuje uživatelům krátký úvod s informacemi o tom, jak v aplikaci pracovat a jak vytvářet jednotlivé aktivity. Přihlášení je možné prostřednictvím účtu *Google*, *Office 365* a dalších metod. Na rozdíl od ostatních aplikací je *Nearpod* dostupná pouze v angličtině. I přes to, že aplikace není příliš přehledná, je práce v ní poměrně jednoduchá a intuitivní.

8.1. Tvorba aktivit

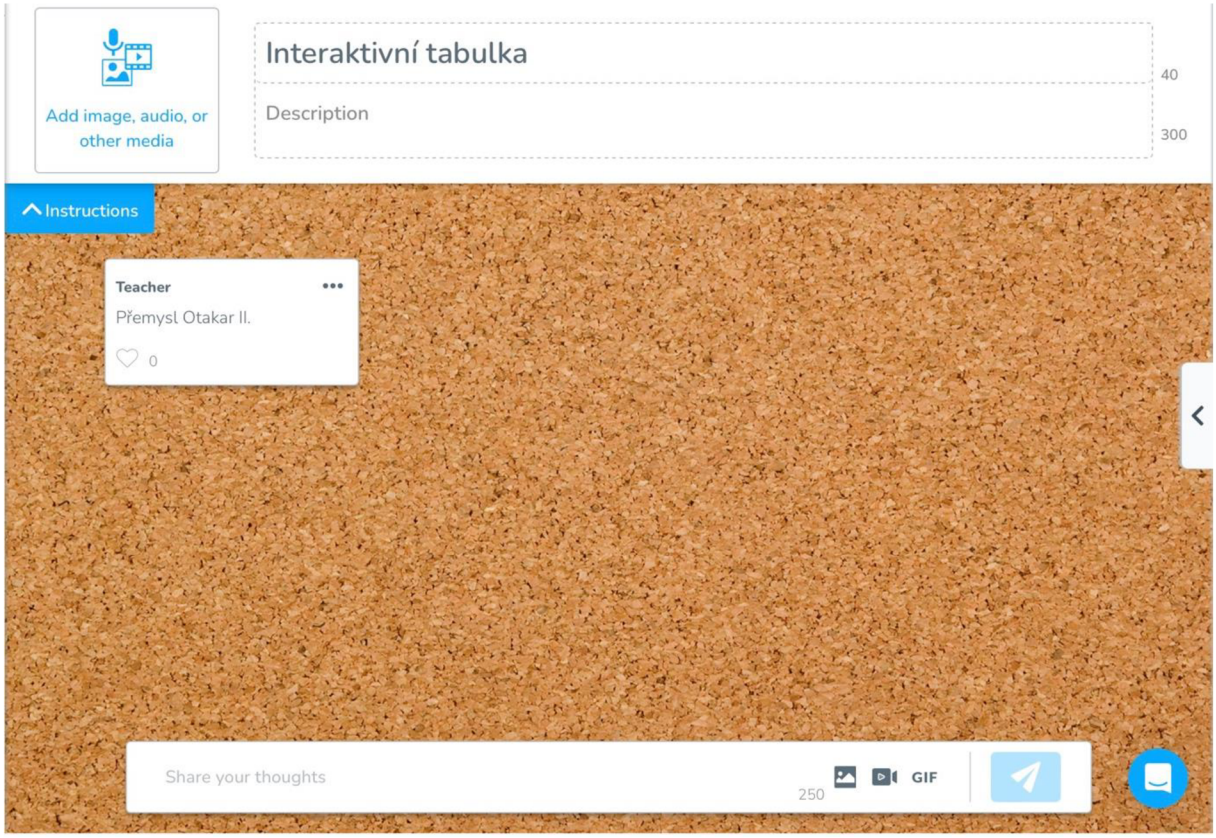
Na první pohled se *Nearpod* podobá aplikaci *PowerPoint*, protože je založena na tvorbě prezentací. Uživatelé mohou vkládat snímky s informacemi, které mohou obsahovat nadpisy, texty a další tradiční prvky. Kromě klasických informačních snímků nabízí *Nearpod* také možnost vkládání interaktivních prvků. Tyto prvky zahrnují kvízové otázky obsahující více variant odpovědí – to znamená, že uživatelé volí jednu nebo více správných odpovědí, obrázky, snímky se zvukem, videa, odkazy na jiné stránky nebo aplikace, 3D modely a dokonce i virtuální realitu.



Obr. 17: Vzhled aplikace (zdroj: Nearpod)

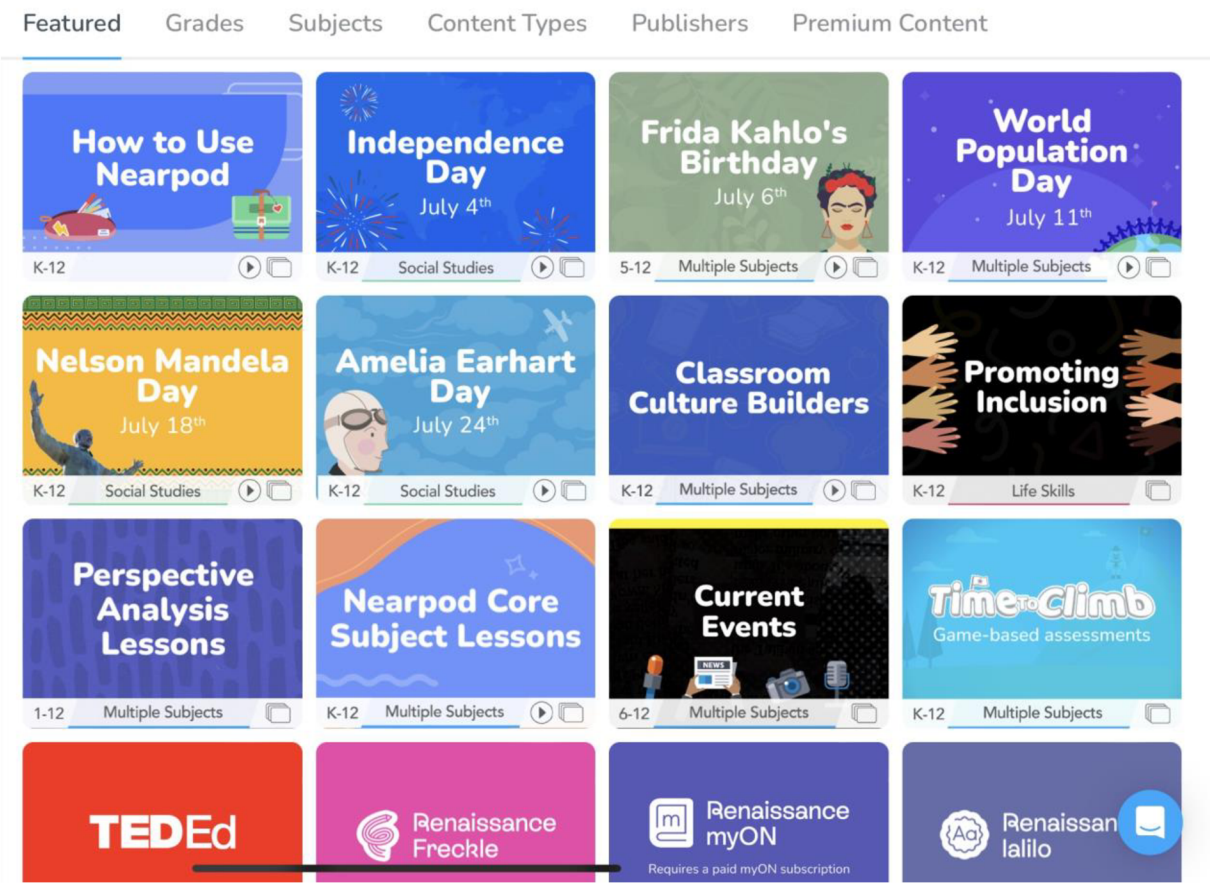
Jednou z výhod *Nearpod* je možnost vkládání různých interaktivních aktivit, které zvyšují zapojení účastníků soutěže. Uživatelé mohou vložit kresbu nebo vyfocený obrázek, což může být užitečné pro kreativní úkoly (viz: vymysli a nakresli logo a vytvořený obrázek vyfoť a vlož do souboru). Další funkcí je doplňování slov do textu, což by mohl být dobrý nástroj pro procvičování jazykových dovedností nebo doplnění textu o některé z moderních památek zmíněných v soutěži. Tuto aktivitu jsem však do svého digitalizování soutěže nezahrnula.

Jednou ze zajímavých funkcí *Nearpod* je interaktivní tabulka, se kterou mohou pracovat všichni účastníci současně. Vedoucí tabulky má možnost skrýt jména účastníků, což umožňuje anonymní interakci a může přispět k větší otevřenosti a upřímnosti při práci. Interaktivní tabulka funguje tak, že vedoucí tabulky položí otázku a účastníci na ni odpovídají. Všechny odpovědi jsou viditelné nejen pro vedoucího, ale i pro ostatní.



Obr. 18: Interaktivní tabulka (zdroj: Nearpod)

Nearpod také nabízí bohatou knihovnu předpřipravených lekcí a aktivit, které mohou uživatelé okamžitě použít nebo přizpůsobit svým potřebám. Tato knihovna obsahuje materiály na různé předměty a úrovně, což šetří čas a usnadňuje přípravu lekcí nebo soutěží. Stejně tak může každý tvůrce sdílet své materiály s ostatními a může jim tím pomoci.



Obr. 19, Knihovna předpřipravených lekcí a aktivit (zdroj: Nearpod)

8.2. Omezení

Nicméně i tato aplikace má svá omezení. Jedním z nich je maximální velikost prezentace, která je omezena na 40 MB. Toto omezení může být značně nepříjemné, zejména pokud plánujete používat více multimediálních prvků. Například už po dvou snímcích jsem měla zaplněné 4 MB, což znamená, že při použití většího množství obrázků, videí nebo zvukových souborů může být kapacita rychle vyčerpána. Tato aplikace tedy není vhodná pro tvorbu soutěže, jelikož soutěž vyžaduje mnohem více místa. Řešením by mohlo být její rozdělení na více částí, to by však nemuselo být přehledné jak pro editory, tak pro soutěžící.

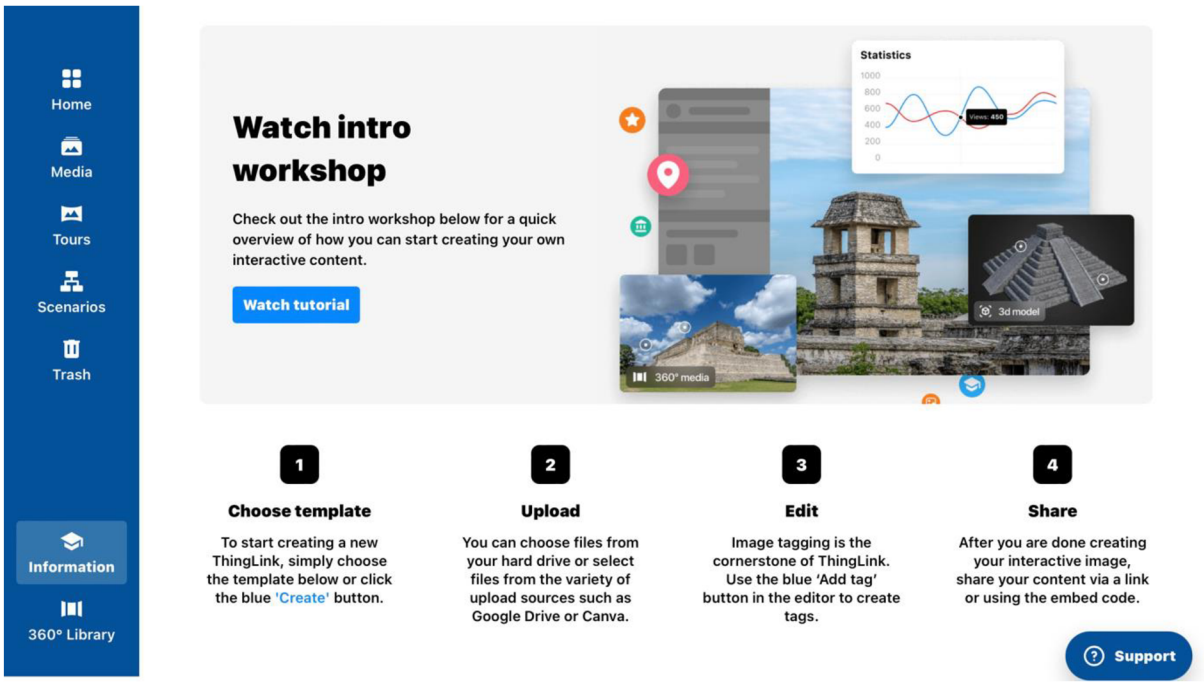
8.3. Shrnutí

Aplikace *Nearpod* by mohla být spíše užitečnější pro učitele pracující se žáky ve třídě. Díky již zmíněné interaktivní tabulce mohou všichni žáci pracovat současně, což podporuje aktivní zapojení do výuky. Učitel má možnost sledovat odpovědi žáků v reálném čase. To mu umožňuje okamžitě reagovat na jejich potřeby a přizpůsobovat výuku podle aktuálních výsledků a potřeb žáků.

Aplikace *Nearpod* tedy představuje cenný nástroj pro moderní vzdělávání, který kombinuje tradiční prezentaci s bohatými interaktivními prvky. Přestože může mít některá omezení, jeho široké možnosti a snadné použití z něj činí ideální volbu pro učitele, kteří chtějí své lekce obohatit a zefektivnit.

9. *Thinglink*

Thinglink je aplikace umožňující tvorbu interaktivních obrázků, videí, 3D modelů a virtuální reality, podobně jako *Nearpod*. Obsahuje návody na použití aplikace a tvorbu jednotlivých aktivit a materiálů. Ihned po spuštění se zobrazí návod, který uživatele provede základními funkcemi a ukáže, jak aktivitu vytvořit, jak ji nahrát online, jak ji upravovat zpětně a jak ji sdílet. Kromě toho je v aplikaci dostupná sekce "*Learning Center*", která nabízí detailní postupy tvorby aktivit, čímž uživatelům poskytuje snadno pochopitelný návod.

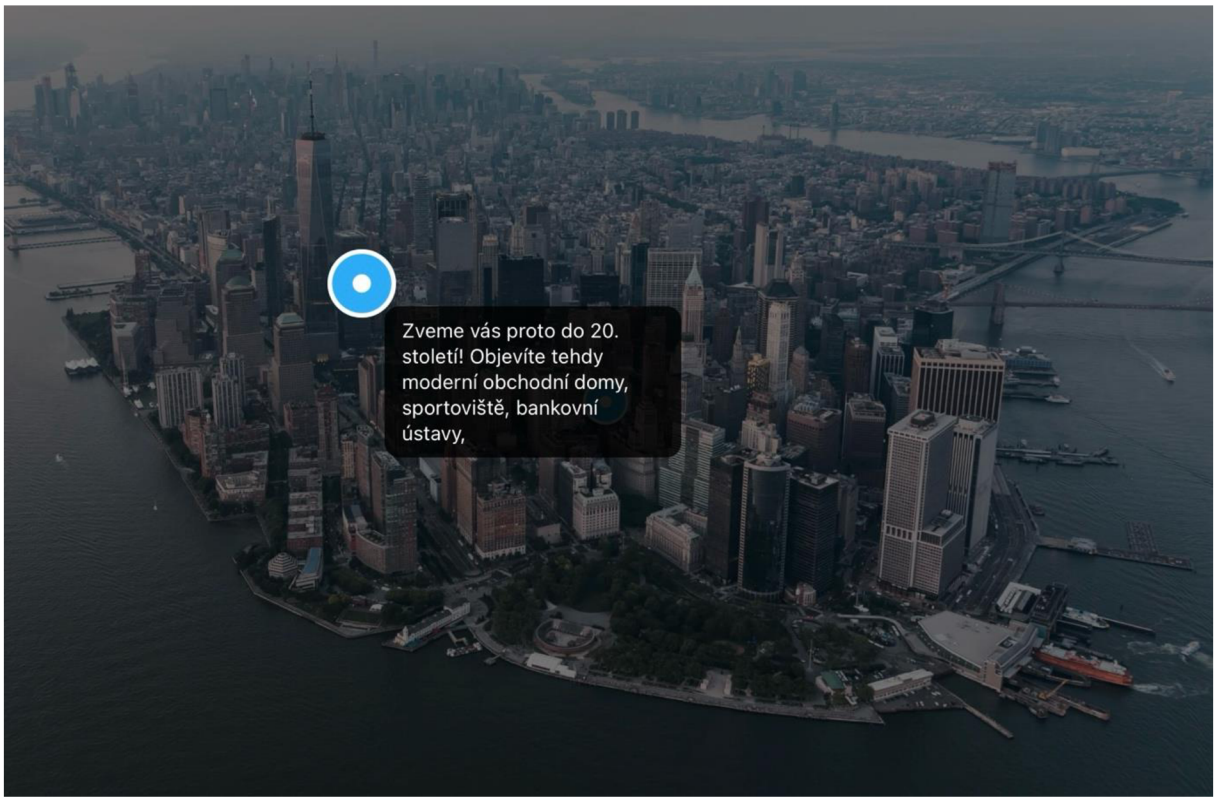


Obr. 20: Detailní postup tvorby aktivity (zdroj: Thinglink)

Již zmíněná virtuální realita by mohla být užitečná zejména pro uživatele, kteří nemají možnost fyzicky navštěvovat různá místa, například památky ve městech. Virtuální prohlídky tak umožňují účastníkům z různých koutů České republiky nebo i ze zahraničí zapojit se do soutěží či vzdělávacích aktivit, aniž by museli cestovat.

9.1. Tvorba aktivit

Velmi atraktivní funkcí *Thinglink* je možnost nahrát jakýkoliv obrázek a přidat na něj interaktivní body. Když uživatel na tyto body najede myší, zobrazí se informace o daném místě nebo objektu. Tento nástroj může být velmi užitečný při tvorbě soutěží. Pomocí *Thinglink* můžeme vytvořit interaktivní mapu města, kde budou jednotlivé památky označeny body. Po najetí na každý bod se zobrazí informace o dané památce, například její historie, architektonické detaily a význam. Účastníci soutěže by tak mohli získat ucelený přehled o městě, aniž by museli fyzicky navštívit každé místo.



Obr. 21: Interaktivní obrázek s informacemi (zdroj: Thinglink)

Aplikace však neumožňuje vkládat otázky a soutěžící tak nemají možnost na ně odpovídat. To znamená, že se v této aplikaci nedá tvořit soutěž jako taková, ale spíše může sloužit jako doplněk k soutěži obsahující informace.

9.2. Sdílení vytvořeného materiálu

Narozdíl od předchozích aplikací lze hotový materiál sdílet pouze prostřednictvím odkazu. *Thinglink* však nabízí možnost začlenit vytvořenou aktivitu do prezentace v *PowerPoint*, což může být velmi užitečné pro její obohacení a prezentace by tak působila atraktivněji.

9.3. Shrnutí

Aplikace *Thinglink* poskytuje uživatelům možnost vytvářet interaktivní obsah, který lze snadno integrovat do různých vzdělávacích, informačních nebo zábavních kontextů. Jeho schopnost práce s interaktivními body na obrázcích či mapách umožňuje detailní a přehlednou prezentaci informací, což je zvláště užitečné pro výuku či tvorbu soutěžních aktivit, bohužel však ne pro tvorbu soutěže jako takové.

10. Porovnání aplikací: *ActionBound*, *BookWidgets*, *Nearpod* a *Thinglink*

Ráda bych na závěr porovnala všechny aplikace, se kterými jsem pracovala při digitalizování soutěže. S některými se mi pracovalo lépe, s některými hůře. Proto bych v následujících řádcích ráda shrnula, v čem si aplikace byly podobné a v čem se lišily.

Všechny čtyři aplikace – *ActionBound*, *BookWidgets*, *Nearpod* a *Thinglink* – mají několik společných rysů, které z nich činí užitečné nástroje pro učitele a tvůrce soutěží. Uživatelé mohou vyplňovat soutěže a aktivity přímo na svých mobilních telefonech nebo tabletech, což zajišťuje snadnou dostupnost a flexibilitu. Každá z aplikací poskytuje na začátku návod, jak je používat, což pomáhá novým uživatelům rychle se zorientovat a pochopit, jak začít s vytvářením různých aktivit a materiálů. Uživatelé mohou využít předpřipravené šablony nebo hotové materiály, což šetří čas a usnadňuje tvorbu obsahu. Taktéž mají možnost vytvořit si své vlastní materiály. Každá z aplikací nabízí podobné typy aktivit, jedním z nich je pořizování fotografií soutěžícími. To může být užitečné při kreativních úkolech, kdy mají soutěžící něco vymyslet a namalovat nebo dojít na určité místo a zdokumentovat ho. Každá aplikace umožňuje během vytváření soutěže zobrazit náhled, jak bude výsledný materiál pro soutěžící vypadat, což umožňuje tvůrcům provádět úpravy před publikováním. Aplikace *ActionBound*, *Bookwidgets* a *Nearpod* nabízejí možnost sdílet soutěže pomocí QR kódů nebo odkazů, což usnadňuje distribuci obsahu mezi soutěžící. Jediná aplikace *Thinglink* umožňuje sdílení vytvořené aktivity nebo materiálu pouze prostřednictvím odkazu.

Navzdory těmto společným funkcím se aplikace od sebe liší v několika klíčových aspektech.

Aplikace *ActionBound* je pro tvůrce materiálů dostupná pouze v anglickém jazyce, poté ale nabízí vícejazyčnou podporu při vyplňování soutěží, což zvyšuje její využitelnost pro lidi po celém světě. Uživatelé si mohou zvolit jakýkoli z nabízených jazyků. Velkou nevýhodou je nutnost zaplacení poplatku, pokud bude tvůrce soutěže chtít vytvořený materiál sdílet. Základní černobílé rozhraní může působit méně atraktivně ve srovnání s barevnými a vizuálně bohatšími aplikacemi, jako je *BookWidgets*. I když má aplikace černobílé rozhraní, je možné jej obohatit o vlastní obrázky, což může učinit obsah vizuálně atraktivnějším. Výhodou této

aplikace je, že pokud se aplikace zavře, všechna vyplněná data se uloží a soutěžící se k vyplňování soutěže může kdykoliv vrátit.

BookWidgets na mě působila jako nejpřehlednější aplikace z těchto čtyř, s nejhezčím a nejbarevnějším designem, který je uživatelsky přívětivý. Aplikace je automaticky nastavená do českého jazyka, což je velká výhoda pro české uživatele. Kromě toho je dostupná v 16 dalších jazycích, díky čemu je dostupná pro široké spektrum uživatelů. Další výhodou aplikace *Bookwidgets* je, že není nutné specifikovat přesné odpovědi na otázky. Je možné nastavit klíčová slova, podle kterých aplikace automaticky sama vyhodnotí správnost odpovědí, což poskytuje větší flexibilitu. *BookWidgets* nabízí více typů aktivit než ostatní aplikace, což umožňuje širší škálu interaktivních možností pro uživatele. Jedinou významnou nevýhodou *BookWidgets* by mohla být cena, která může být vyšší ve srovnání s jinými aplikacemi, což může být nevýhodou pro školy nebo jednotlivce s omezeným rozpočtem. Aplikace ale nabízí i neplacenou verzi s omezeným přístupem k nabízeným aktivitám.

Velkou výhodou aplikace *Nearpod* je interaktivní tabule, která je vhodná k přímé práci učitele se žáky. Učitelé mohou okamžitě zapojit studenty do interaktivních aktivit a sledovat jejich odpovědi v reálném čase. *Nearpod* podporuje různé druhy aktivit, včetně videí a virtuální reality, což může obohatit jak soutěž, tak výuku. Aplikace je však dostupná pouze v angličtině, což může být překážkou pro neanglicky mluvící uživatele. Další nevýhodou je omezená kapacita pro ukládání obsahu. Úložiště činí pouze 40 MB, což může být limitující při tvorbě rozsáhlejších aktivit a soutěží.

Thinglink je aplikace umožňující tvorbu interaktivních obrázků, videí, 3D modelů a virtuální reality, podobně jako *Nearpod*. Virtuální realita v *Thinglinku* umožňuje účast na vzdělávacích aktivitách a soutěžích bez fyzické návštěvy míst. Možnost přidávat interaktivní body na obrázky je užitečná při tvorbě interaktivních map měst. Bohužel však tato aplikace nenabízí možnost vkládat otázky, tudíž se pro soutěž jako takovou použít nedá. Aplikace by se však mohla dát využít pro dílčí aktivity, jako je předání důležitých informací prostřednictvím již zmíněné interaktivní mapy nebo virtuální reality. Hotový materiál lze sdílet pouze pomocí odkazu, ale vytvořené aktivity lze začlenit do prezentace v *PowerPointu*, což zvýší jejich obohacení a atraktivitu.

10.1.Způsob výběru vhodné aplikace

Při výběru vhodné aplikace pro tvorbu a správu vzdělávacích soutěží a interaktivních aktivit je důležité zvážit konkrétní potřeby a preference uživatelů. *ActionBound* je vhodná pro uživatele, kteří ocení vícejazyčnou podporu při vyplňování soutěží a možnost přidávat vlastní vizuální prvky. Je však méně přehledná, její základní rozhraní může působit méně atraktivně, což může ovlivnit celkový uživatelský zážitek a pro sdílení materiálu je nutné zaplatit poplatek 300 eur. *Nearpod* je vynikající volbou pro učitele, kteří potřebují interaktivní nástroje pro přímou práci s žáky a studenty a chtějí využívat různé druhy aktivit a formáty obsahu. Je však omezená jazykovou podporou a kapacitou úložiště, což může být překážkou pro některé uživatele. *BookWidgets* je ideální pro uživatele, kteří hledají aplikaci s přehledným a atraktivním designem, širokou jazykovou podporou a flexibilními možnostmi hodnocení odpovědí. Je vhodná nejen pro tvůrce soutěží, ale také pro školy a učitele, kteří chtějí mít k dispozici širokou škálu aktivit a nástrojů pro tvorbu obsahu. Aplikace *Thinglink* je ideální pro tvůrce, kteří hledají aplikaci s širokým spektrem možností pro tvorbu interaktivních obrázků, videí, 3D modelů a virtuální reality. Nabízí možnost přidávat interaktivní body na obrázky, což je užitečné při vytváření soutěží a edukačních aktivit. *Thinglink* však nenabízí možnost tvořit aktivity obsahující různé úkoly a otázky, což soutěž vyžaduje.

Výběr aplikace tedy závisí na konkrétních potřebách a prioritách uživatele, ať už se jedná o estetiku, flexibilitu, jazykovou podporu nebo interaktivní funkce. Každá z těchto aplikací má své silné a slabé stránky, které je třeba zvážit při rozhodování o tom, která nejlépe vyhovuje vašim vzdělávacím cílům a požadavkům.

10.2.Zvolení aplikace *Bookwidgets*

Na základě porovnání aplikací *ActionBound*, *BookWidgets*, *Nearpod* a *Thinglink* jsem se pro digitalizování soutěže pořádané Národním památkovým ústavem rozhodla zvolit aplikaci *BookWidgets*. Toto rozhodnutí bylo ovlivněno několika klíčovými faktory, které vycházejí z předchozího podrobného porovnání těchto tří aplikací. Ráda bych zmínila hlavní faktory, které ovlivnily mé rozhodnutí zvolit si k digitalizování soutěže právě aplikaci *Bookwidgets*.

Jedním z nejdůležitějších důvodů je uživatelská přívětivost a vizuální přitažlivost *BookWidgets*. Aplikace je nejpřehlednější a má nejhezčí design ze všech čtyř porovnávaných nástrojů. Je barevná, atraktivní a velmi intuitivní, což usnadňuje práci nejen pro tvůrce soutěže, ale i pro její účastníky. Tento aspekt je zvláště důležitý při práci s širokou veřejností, která může zahrnovat uživatele různých věkových skupin a technických dovedností.

Dalším zásadním faktorem je jazyková dostupnost. *BookWidgets* je automaticky v českém jazyce, což je velká výhoda pro soutěž pořádanou Národním památkovým ústavem v Českých Budějovicích, kde většina účastníků bude pravděpodobně mluvit česky. Kromě toho aplikace podporuje dalších 16 jazyků, což může být užitečné v případě zahraničních účastníků nebo při mezinárodní spolupráci. Proto jsem celou soutěž překládala do německého jazyka, jelikož jsou České Budějovice často navštěvované německými turisty. Mnoho základních, středních a vysokých škol spolupracuje se školami v Německu a pořádají výměnné pobyty, během kterých by se žáci, studenti i učitelé mohli soutěže zúčastnit a dozvědět se tak mnoho nových a zajímavých informací nejen o památkách v Českých Budějovicích, ale o městě celkově.

Obr. 22: QR kód soutěže – česká verze (zdroj: Bookwidgets)

Obr. 23: QR kód soutěže – německá verze (zdroj: Bookwidgets)

11. Závěr

Překlad textu z českého jazyka do německého je náročný proces, který vyžaduje více než jen doslovný převod slov. Překladatel musí zohlednit kulturní a lingvistické rozdíly, protože některé české výrazy nemají v německém jazyce přímý ekvivalent. Používání online nástrojů, jako jsou *Překladač Google*, *DeepL* a *Překladač vět a textů online*, je užitečné, ale každý z nich má své výhody i nevýhody. Internetová stránka *DWDS* je obzvláště cenná díky své schopnosti ukazovat slova v kontextu a poskytovat geografickou mapu jejich užití. Přesto se někdy stává, že ani tyto nástroje nestačí, a je potřeba konzultace s odborníky. Aby překlad byl přesný a srozumitelný, je důležité také zajistit jeho aktuálnost. Umožnění dětem používat překladače při vypracovávání soutěže může být přínosné, protože jim to pomůže rozšířit jejich slovní zásobu a zlepšit jazykové dovednosti.

Výběr vhodné aplikace nebyl jednoduchý úkol. Musela jsem sama zjistit, jak jednotlivé aplikace fungují, jakým způsobem do nich lze vkládat obrázky, a jak vybrat správný typ úkolu, aby odpovídal zadání a stylu otázky. Tento proces vyžadoval pečlivé prozkoumání různých dostupných možností a jejich funkcí. Každá aplikace má své specifické vlastnosti a omezení, což znamenalo, že jsem musela provést důkladné testování a srovnání. Při výběru vhodného nástroje jsem také zohledňovala uživatelskou přívětivost, flexibilitu při tvorbě úkolů a možnosti interakce s účastníky soutěže. Potřebovala jsem aplikaci, která by umožňovala snadné a intuitivní vkládání obrázků, vytváření různorodých typů úkolů a současně by byla stabilní a spolehlivá. Po důkladném zvážení všech těchto faktorů jsem se rozhodla pro aplikaci *BookWidgets*. Tato aplikace se ukázala být nejvhodnější volbou díky své široké škále nástrojů a možností přizpůsobení úkolů přesně podle našich potřeb. Její intuitivní rozhraní a robustní funkce mi umožnily efektivně vytvořit digitální verzi soutěže, která splňovala všechny požadavky.

Věřím, že volba aplikace *BookWidgets* byla správná. Díky ní jsem byla schopna vytvořit kvalitní a interaktivní soutěž, která byla nejen technicky vyspělá, ale také uživatelsky příjemná. Celý proces mi poskytl cenné zkušenosti a znalosti v oblasti výběru a použití digitálních nástrojů pro vzdělávací účely.

SEZNAM ODBORNÉ LITERATURY

BAREŠOVÁ, Andrea. *E-Learning ve vzdělávání dospělých*. Konference. Praha, 2003. ISBN 80-863-2427-3.

BRABCOVÁ, Ivana. Thinglink aneb Deutsche Städte interaktivně ve výuce němčiny. *Metodický portál: Články.* Online. 2015. Dostupný z: https://clanky.rvp.cz/clanek/c/Z/20567/THINGLINK-ANEB-DEUTSCHE-STADTE-INTERAKTIVNE-VE-VYUCE-NEMCINY.html. [cit. 2024-07-02].

BOTLÍK, Tomáš. Venkovní únikové hry v cizím jazyce na příkladu aplikace ActionBound. *Cizí jazyky: časopis pro teorii a praxi vyučování cizím jazykům*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 2022/2023, 66(3), s. 49-50. ISSN 1210-0811.

BOTLÍK, Tomáš. Využití aplikace bookwidgets nejen ve výuce cizího jazyka. *Cizí jazyky: časopis pro teorii a praxi*. Praha: ÚK PedF, 2021/2022, 65(2), s. 41-49. ISSN 1210-0811.

ČERNOCHOVÁ, Miroslava; KOMRSKA, Tomáš a NOVÁK, Jaroslav, 1998. *Využití počítače při vyučování: náměty pro práci dětí s počítačem*. Praha: Portál. ISBN 80-717-8272-6.

ČEŘOVSKÁ, Martina. Digitální předmět/obor – německý jazyk. In BERKI, Jan (ed.). *Jak podpořit výuku e-technologiemi.* TUL, 2014, s. 94-103. ISBN 978-80-7494-134-4.

ČŠI. Kvalita a efektivita vzdělávání a vzdělávací soustavy ve školním roce 2017/2018. *Výroční zpráva České školní inspekce*. Online. 2018. Dostupné z: Vyrocni-zprava-CSI-2017-2018_final-verze.pdf (csicr.cz). [cit. 2023-12-11].

ČŠI. Kvalita a efektivita vzdělávání a vzdělávací soustavy ve školním roce 2021/2022. *Výroční zpráva České školní inspekce.* Online. 2022. Dostupné z: https://csicr.cz/CSICR/media/Prilohy/2022_p%c5%99%c3%adlohy/Dokumenty/Vyrocni-zprava_2021_2022_everze.pdf. [cit. 2023-12-11].

DOSEDLA, Martin. *Digitální technologie a technika. Portál podpory tvorby školních vzdělávacích programů*. Online. Č. 2006. Dostupné z: https://educoland.muni.cz/technicka-a-informacni-vychova/archiv/digitalni-technologie-a-technika/. [cit. 2023-12-11].

DREXLER, Michaela a Jan VÁLEK. Efektivní tvorba elektronické studijní podpory. *Komenský: časopis pro učitele základní školy*. Online. Olomouc: Jan Havelka, 2021/2022, 146(1), s. 19–24. ISSN 0323-0449.

E-learing. Vše o e-learning. *Nevýhody e-learning*. Online. 2019. Dostupné z: https://www.e-learn.cz/e-learning.html#nevyhody-elearning. [cit. 2023-12-11].

Gramotnosti.pro život! *Digitální gramotnost v uzlových bodech vzdělávání: metodický podpůrný materiál pro projekt PPUČ*. Online. 2020. Dostupné z https://digifolio.rvp.cz/artefact/file/download.php?file=94097&view=13123. [cit. 2023-11-16].

KALAŠ, Ivan. *Premeny školy v digitálnom veku*. Slovenské pedagogické nakladateľstvo, 2013. ISBN 978-80-10-02409-4.

KOPECKÝ, Kamil. *E-learning (nejen) pro pedagogy*. *Vzdělávání a informace*. Olomouc: Hanex, 2006. ISBN 80-857-8350-9.

KOPECKÝ, Kamil; SZOTKOWSKI, René; KUBALA, Lukáš; KREJČÍ, Veronika a HAVELKA, Martin. *Moderní technologie ve výuce: (o moderních technologiích ve výuce s pedagogy pro pedagogy)*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, Pedagogická fakulta, 2021. ISBN 978-80-244-5925-7.

NEUMAJER, Ondřej. Role digitálních technologií ve výuce cizích jazyků – didaktický prostředek. *Metodický portál: Články*. Online. Dostupné z: https://clanky.rvp.cz/clanek/c/z/20603/ROLE-DIGITALNICH-TECHNOLOGII-VE-VYUCE-CIZICH-JAZYKU---DIDAKTICKY-PROSTREDEK.html. [cit. 2024-07-02].

PALÁN, Zdeněk. *Lidské zdroje: výkladový slovník*. Academia, 2002. ISBN 80-200-0950-7.

PETTY, Geoffrey. *Moderní vyučování*. Vyd. 2. Portál, 2002. ISBN 80-717-8681-0.

PortálDigi. *Digitální gramotnost*. Online. 2020a. Dostupné z: https://portaldigi.cz/digislovnik/digitalni-gramotnost/. [cit. 2023-12-11].

PortálDigi. *Digitální propast*. Online. 2020b. Dostupné z: https://portaldigi.cz/digislovnik/digitalni-propast/.

PortálDigi. *Digitální technologie*. Online. 2020c. Dostupné z: https://portaldigi.cz/digislovnik/digitalni-technologie/. [cit. 2023-12-11].

ROBLYER, Margaret D. a DOERING, Aaron H. *Integrating Educational Technology into Teaching*. Vyd. 5. PearsonEducation, 2010. ISBN 978-0-13-513063-6.

ZORMANOVÁ, Lucie. Využití tabletu ve výuce. *Metodický portál: Články*. Online. 2022. Dostupné z: https://clanky.rvp.cz/clanek/22972/VYUZITI-TABLETU-VE-VYUCE.html. [cit. 2024-07-02].

ZOUNEK, Jiří a SUDICKÝ, Petr. *E-learning: učení (se) s online technologiemi*. Vyd. 2. Wolters Kluwer. Česká republika, 2012. ISBN 978-80-7357-903-6.

URL:1 KIK.OSU.CZ. *Co je to počítač?* Online. 2024. Dostupné z: http://kik.osu.cz/moodle/pluginfile.php/3001/mod_resource/content/3/Úvod%20do%20počítačů..pdf

URL:2 IT SLOVNIK.CZ. *Co je to tablet?* Online. 2024. Dostupné z: https://it-slovnik.cz/pojem/tablet. [cit. 2024-07-02].

URL:3 RVP. *Digitální gramotnost*. Online. 2023. Dostupné z: https://digifolio.rvp.cz/view/view.php?id=13123&rate=5. [cit. 2023-12-11].

URL:4 npi. *Cizí jazyk a digitální technologie*. Online. 2023. Dostupné z: https://revize.edu.cz/clanky/cizi-jazyk-a-dalsi-cizi-jazyk-2-stupen. [cit. 2024-07-02].

URL:5 *GURU ve škole*. Nearpod. Online. 2024. Dostupné z: https://www.guruveskole.cz/nearpod/. [cit. 2024-07-02].