84. Digitální nástroje v online vzdělávání

*Bc. Tibor Teodor Lachkovič | 29. 9. 2022*

Éra vzdělávání, která trvala téměř dva roky kvůli Covidu19, nám ukázala, že úroveň znalostí v oblasti online výuky je nedostatečná. Právě během karanténního stavu v době krize, bylo nutné přizpůsobit vzdělávání distanční – online – formě. To byl první signál k zahájení využívání neobvyklého počtu online nástrojů, a to i v běžných školních hodinách.

Dnes můžeme hovořit o konceptu e-learningu, který dříve nebyl ve střední Evropě tolik rozšířen. Tento e-learning probíhá ve dvou formách – synchronní a asynchronní. Pokud hovoříme o synchronní formě vzdělávacího nástroje, jedná se o takovou, při které mohou student a učitel komunikovat současně v jednom online prostoru ve stejnou dobu. Jedná se tedy především o formu vedení výuky prostřednictvím online telefonních hovorů prostřednictvím platforem, jako jsou Zoom, Google Meet, Microsoft Teams, Skype a další. V případě asynchronní formy se jedná především o online nástroje, s nimiž odesílatel a příjemce informací (student a učitel) komunikují v různém čase – e-mailová komunikace, sociální sítě, nahrávky, online materiály na cloudových úložištích nebo videa.[[1]](#footnote-0)

Pokud se tedy podíváme na unikátní nástroje, které můžeme ve výuce využít, můžeme je rozdělit na několik podle účelu použití: komunikační nástroje, grafické a vizuální nástroje, gamifikace a funkční nástroje.

Komunikační nástroje jsou určeny pro interakci a spolupráci mezi vámi jako učitelem a studenty

* [Google Meet](https://meet.google.com/) - možnost videohovoru pro rozdělení posluchačů do skupin nebo využití dalších nástrojů od společnosti Google.
* [Zoom](https://zoom.us/) - komunikační nástroj pro videohovory, přímou spolupráci, chatování a sdílení.
* [Mibo](https://getmibo.com/) - virtuální svět, ve kterém se můžete pohybovat a zároveň pořádat videokonference.
* [Skype](https://www.skype.com/en/) - komunikační nástroj pro videohovory, přímou spolupráci, chatování a sdílení.
* [Microsoft Teams](https://www.microsoft.com/cs-cz/microsoft-teams/log-in) - komunikační nástroj pro videohovory, přímou spolupráci, chatování a sdílení.
* [Slack](http://www.slack.com/) - chatovací platforma
* Social media - i sociální média, jako je Facebook, WhatsApp, Telegram nebo Reddit, mohou být podpůrným komunikačním prostředkem.

Prostřednictvím grafických a vizuálních nástrojů můžete se třídou pracovat na prezentacích a sdílet informace ve vizuálním stylu online.

* [Canva](http://www.canva.com/) - grafický nástroj pro vytváření vizuálních výstupů, jako je grafika, úprava fotografií nebo videí či animací.
* Microsoft Powerpoint – nástroj pro vytváření multimediálních prezentací
* [Prezi](http://www.prezi.com/) - online nástroj pro vytváření multimediálních prezentací.
* [Figma](https://www.figma.com/) - grafický nástroj pro tvorbu vizuálních výstupů, jako je grafika, infografika, animace nebo webové stránky.
* [Pear deck](https://www.peardeck.com/googleslides) - rozšíření pro nástroj Google Slide nebo Microsoft Powerpoint, které umožňuje interaktivní prezentace[[2]](#footnote-1)
* [Mentimeter](https://www.mentimeter.com/) - aplikace, která umožňuje vytvářet prezentace s možností zpětné vazby v reálném čase.
* [Sli.do](https://www.sli.do/) - aplikace pro interakci v reálném čase. Určena především pro hlasování, kladení otázek apod.
* [Padlet](https://padlet.com/) - nástroj pro ukládání informací, organizaci dat a interakci s nimi.
* [Miro](https://miro.com/) - tabule, která zjednodušuje proces brainstormingu nebo vizualizace informací.
* [Animoto](https://animoto.com/) - cloudová služba umožňující tvorbu videí.

# Gamifikační nástroje ve vzdělávání obecně pomáhají se soustředěním, zapojením, výkonem a snížením frustrace či demotivace studentů.[[3]](#footnote-2) Právě toho můžeme dosáhnout v online prostoru, který je dnes nedílnou součástí života nejen studentů.

* [kahoot](https://kahoot.com/)
* [duolingo](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.duolingo&hl=cs&gl=US)
* [Prodigy Math Game](https://www.prodigygame.com/main-en/)
* [Socrative](https://www.socrative.com/)
* [Edpuzzle](https://edpuzzle.com/)

# Funkční nástroje můžeme využívat buď se studenty, nebo pro vlastní potřebu. Mnohé z nich mohou fungovat jako nástroje pro řízení výuky, hodnocení nebo plánování. Nebo jako zdroj informací či inspirace.

* Microsoft Excel nebo Word
* Google produkty (Slides, Docs, Sheets, Classroom, Scholar)
* Cloudové úložiště
* [EduPage](https://portal.edupage.org/index.php?lang=sk)
* [TedEd](https://ed.ted.com/)
* [classdojo](https://www.classdojo.com/sk-sk/?redirect=true)

Přestože se mnoho škol a vzdělávacích institucí vrátilo k prezenčnímu studiu, můžete tyto

hybridní nástroje ve výuce stále využívat. Nebojte se vyzkoušet kombinaci prezenční

výuky a online nástrojů, které jsou v mnoha případech pro studenty také užitečné.

A zároveň se nebojte umožnit studentům používat v hodinách mobilní zařízení. Právě tato

zařízení a jejich vymoženosti mají vzdělávací potenciál pro dnešní, ale i budoucí

generace.[[4]](#footnote-3)

1. HURAJOVÁ, Anna, Daniela KOLLÁROVÁ a Ladislav HURAJ. Trends in education during the pandemic: modern online technologies as a tool for the sustainability of university education in the field of media and communication studies [online]. 2022, 6.5.2022 [cit. 2022-09-29]. Available at: https://[www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2405844022006557](http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2405844022006557) [↑](#footnote-ref-0)
2. Pear Deck for Google Slides. PearDeck [online]. El Segundo, 2022 [cit. 2022-10-02]. Available at: https://[www.peardeck.com/googleslides](http://www.peardeck.com/googleslides) [↑](#footnote-ref-1)
3. Battistella, P E, & von Wangenheim, C G (2016). Engaged: Engaged: A game development process for teaching computing. In Brazilian symposium on computers in education, (Vol. 27 p. 380). [↑](#footnote-ref-2)
4. SCHACHTER, Ron. Mobile Devices in the Classroom [online]. In: . Norwalk: Professional Media Group, 2009 [cit. 2022-10-02]. Available at: https://eric.ed.gov/?id=EJ866588 [↑](#footnote-ref-3)