Jsme lidé jedné Země

Rozvíjení kompetencí žáků v oblasti ICT při využití e-learningu a datového úložiště v projektu „Jsme lidé jedné Země“

ORGANIZACE PRO POMOC UPRCHLÍKŮM 2018

EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
OP Praha – pól růstu ČR

PRAHA
PRAGUE
PRAGA
PRAG

Rozvíjení kompetencí žáků v oblasti ICT při využití e-learningu a datového úložiště v projektu „Jsme lidé jedné Země“

Mgr. Eva Kaličinská, Ing. Nicola Šimonová

Člověk pozná sám sebe jen do té míry, do jaké pozná svět.
Goethe

O mnoha věcech víme vlastně jen jejich jméno - a nic dál.
Josef Čapek

„Homo migrans“ existuje stejně dlouho jako „homo sapiens“, neboť pohyb z místa na místo patří k podmínkám lidského bytí podobně jako zrození, nemoci a smrt.
Klaus Bade

MILÍ UČITELÉ,

tento manuál spolu s webovým portálem a e-learningem, projektu Jsme lidé jedné Země, Vám pomůže při naplňování cílů výuky v oblasti multikulturního vzdělávání a vzdělávání ve využívání informačních technologií v rámci vyučování, e-coachingu pedagogů v oblasti multikulturní výchovy, zvýšení motivace žáků a spojení multikulturní výchovy s předmětem ICT. Doufáme, že Vás tento manuál bude inspirovat k aplikaci aktivit na Vaší škole.

Přejeme Vám hodně úspěchů při práci s žáky a také hodně ochoty a energie učit se spolu s nimi stále novým věcem. Vždy budeme ochotni k pomoci.

Obzvláště děkuji Magistrátu hl. m. Prahy za finanční podporu tohoto projektu v Operačním programu Praha – pól růstu, Evropské strukturální a investiční fondy.

Ing. Nidžar Džana Popović
Koordinátorka projektu

Obsah

Úvod

1.1. Zvyšování ICT kompetencí žáků ZŠ s využitím e-learningu a datového úložiště v projektu „Jsme lidé jedné země“ 8
1.2. Pravidla bezpečnosti při práci s internetem obecně 9
1.3. Struktura webového portálu projektu Jsme lidé jedné Země 11

E-kurz

2.1. Registrace do e-kurzu „Jsme lidé jedné Země“ a problematika registrací obecně 14
2.2. Technické zajištění 15
2.3. Struktura kurzu a ovládání e-learningu 15
2.4. Lekce Kongo a „íčka“ 18
2.5. Lekce Vietnam a práce s multimédii 19
2.6. Lekce Afghánistán a práce s audio ukázkami 21
2.7. Lekce Ukrajina a Bělorusko a společná práce na vzdáleném datovém úložišti 21
2.8. Lekce Čečensko, Sýrie a slideshow 23
2.9. Lekce Ibragim, Anh a Světlana 24

Projekty škol

3.1. O aplikaci 26
3.2. Registrace do aplikace Projekty škol 27
3.3. Projekty – založení nového projektu, obecné funkce a vyhledávání v projektech 30
3.4. Psaní a editace projektu 32
3.5. Multimédia 34
3.6. Citace a Komentáře 35
3.7. Ukončení a publikace projektu 36

Implementace projektu

Implementace projektu „Jsme lidé jedné Země“ do Multikulturní výchovy jako průřezového tématu RVP ZŠ aneb Jak začít 38

Seznam literatury

Seznam použité literatury a zdrojů 39

Úvod

1.1. Zvyšování ICT kompetencí žáků ZŠ s využitím e-learningu a datového úložiště v projektu „Jsme lidé jedné Země“

Informačními a komunikačními technologiemi (ICT) rozumíme veškeré technologie, používané při komunikaci a práci s informacemi. Nemusí jít tedy nutně jen o počítač, ale o všechny technologie, které lze používat při práci s informacemi a daty.
Informační gramotnost se v dnešní době stává jednou ze základních kompetencí, která je potřebná nejen ke studiu, ale prakticky v kterémkoliv zaměstnání. Dalším důležitým hlediskem je také to, že informační technologie se vyvíjejí takovým tempem, že generace rodičů obvykle není schopna v plné šíři předávat svým dětem potřebné informace, dovednosti, ale i bezpečnostní zásady v této oblasti. Zároveň stále klesá věk, kdy děti informační technologie začínají používat. Z tohoto důvodu je potřeba rozvíjet ICT kompetence již od základní školy, a to nejen v předmětech zaměřených přímo na ICT, ale průřezově ve všech předmětech napříč kurikulem.

Tento manuál by měl dát pedagogům nástroj a inspiraci, jak propojit výuku multikulturní výchovy s rozvojem ICT kompetencí žáků. Stěžejním prostředkem, jak toho dosáhnout, bude webové prostředí projektu Jsme lidé jedné Země a zejména jeho e-learningový kurz a datové úložiště pro psaní žákovských projektů. Žáci i učitelé budou při práci využívat počítače, dataprojektor, digitální fotoaparát, videokameru, tiskárnu, skener apod. Žáci sedmých a osmých ročníků ZŠ se v této části projektu budou zdokonalovat v získávání informací a dat z různých zdrojů, práci s multimédii, psaní projektů v digitálním prostředí a využití e-learningu. Žákům by měla být nabídnuta atraktivní forma výuky, kdy nebudou jen pasivními posluchači a příjemci informací, ale budou se sami aktivně podílet na utváření hodiny a výstupů z projektu. Budou tedy postaveni do středu vzdělávacího procesu jako jeho aktivní článek.

CÍLE PROJEKTU JSME LIDÉ JEDNÉ ZEMĚ

- **zvýšit spolupráci učitelů, žáků a rodičů volbou aktivit využívajících moderní komunikační technologie**
- **zvýšit motivace učitelů k využívání interaktivní výuky**
- **zvýšit motivaci žáků k učení**
- **začlenit využití počítačů a audiovizuálních pomůcek jako aktivního nástroje vzdělávání**
- **naučit žáky vyhledávat a třídit informace z různých zdrojů**
- **naučit prezentovat výsledky činnosti žáků tvořivým způsobem**

Úvod

1.2. Pravidla bezpečnosti při práci s internetem obecně

Doporučená časová dotace: 4 - 6 hodin

CÍL BLOKU

Seznámení se s riziky internetového prostředí, podpora kritického myšlení u dětí, práce s videokamerou, digitálním fotoaparátem, sestřih videa, úprava fotografií, tvorba prezentace v powerpointu, práce s dataprojektorem nebo interaktivní tabulí.

Vedle rychlého spojení se světem a obrovského zdroje informací zahrnuje internet i nebezpečí, která je nutné znát a pracovat s nimi. Děti patří mezi nejzranitelnější skupinu ze všech uživatelů internetu. Na úvod tedy žáky seznamte se zásadami bezpečného využívání internetu, případně jim je znovu připomeňte.

INFORMACE PRO PEDAGOGY

1. Veďte žáky k bezpečnému používání počítače.
2. Vzdělávejte, nezakazujte! Je zapotřebí, aby se děti byly schopné samostatně rozhodovat v každé situaci.
3. Diskutujte o všech názorech a zkušenostech.
4. Směřujte žáky k dodržování zákonů, a to i na internetu.
5. Podporujte kritické uvažování.
6. Jděte s dobou! Pronikněte do tajů žargonu žáků a respektujte počítačové programy a technologie, které chtějí používat.
7. Veďte k zodpovědnosti! Naučte žáky zodpovědnosti a uvědomování si důsledků svého konání.
8. Vysvětlete rozdíly mezi reálným světem a světem virtuálním.

SEZNAMTE DĚTI S DESATEREM BEZPEČNÉHO INTERNETU:

1. Nedávej nikomu svůj telefon ani adresu. Nevíš, kdo se skutečně skrývá za obrazovkou.
2. Neposílej nikomu, koho neznáš, svou fotografii a už vůbec ne intimní. Svou intimní fotku neposílej ani kamarádovi nebo kamarádce – nikdy nevíš, co s ní může někdy udělat.
3. Udržuj hesla v tajnosti (k e-mailu i jiná), nesděluj je ani blízkému kamarádovi.
4. Nikdy neodpovídej na neslušné, hrubé nebo vulgární maily!
5. Nedomlouvej si schůzku přes internet, aniž bys o tom řekl někomu jinému.
6. Pokud narazíš na obrázek, video nebo e-mail, který tě šokuje, opusť webovou stránku.
7. Svěř se dospělému, pokud tě stránky nebo něčí vzkazy uvedou do rozpaků, nebo tě dokonce vyděsí.
8. Nedej šanci virům. Neotevírej přílohu zprávy, která přišla z neznámého zdroje.
9. Nevěř každé informaci, kterou na internetu získáš.
10. Když se na internetu s někým nechceš bavit, nebav se.

Jako nástroj pro bezpečnější internet vznikl také projekt tzv. Červeného tlačítka. Červené tlačítko je softwarový nástroj pro hlášení nelegálního obsahu na Internetu. Mezi takový obsah patří zejména obrazový materiál se zneužívanými dětmi (dětská pornografie), dětská prostituce, pedofilie, obchod s dětmi, věkově nepřiměřený obsah, rasismus, xenofobie, šíření drog, sebepoškozování, výzvy k násilí a nenávisti. Cílem tohoto tlačítka, které je možné si bezplatně stáhnout z internetu, je zjednodušit proces nahlašování nelegálního obsahu internetu Horké lince. Internetová Horká linka je kontaktní centrum, které přijímá hlášení, týkající se nezákonného a nevhodného obsahu na internetu (více informací naleznete na webové stránce http://horka-linka.saferinternet.cz). Většina sociálních sítí, portálů pro sdílení hudby, videa apod. obsahuje také tlačítko nebo odkaz, kde můžete nahlásit závadný obsah nebo adresu, ze které vás někdo obtěžuje. Majitel nebo správce takové sítě či portálu se pak již postará o odstranění závadného obsahu či zablokování uživatele, který narušuje bezpečnost na internetu. Seznamte s těmito možnostmi i své žáky.

NÁMĚT NA AKTIVITY

1) Seznamte děti s bezpečnostním desaterem na internetu a poté v kroužku diskutujte o jednotlivých bodech, co pod nimi děti rozumějí, zda skutečně vědí, jak se v takových případech zachovat. Diskutujte také o tom, zda se někdo s něčím nebezpečným či šokujícím na internetu již setkal, zda se případně setkal s nějakým obtěžováním po internetu, přes mobil apod. Pokud nějaká taková zkušenost mezi dětmi již je, ptejte se, jak situaci řešily, případně navrhněte nebo nechte žáky přijít na vhodnější řešení. Pro tuto aktivitu je potřeba navodit atmosféru bezpečného prostředí, aby se žáci nebáli o svých případných zkušenostech hovořit. Proto je velmi vhodné, aby všichni, včetně učitele, seděli v kruhu. Pokud také hovoříme o něčí zkušenosti a víme, že její řešení nebylo zrovna nejvhodnější, je potřeba neodsuzovat to jako chybu, ale pojmenovat jako zkušenost a hledat návody, jak to příště řešit lépe. Diskusi můžete také podpořit tím, že se nejprve s žáky podíváte na některý z video šotů propagující bezpečný internet např. na webových stránkách www.bezpecne-online.cz (v sekci výukové materiály – videa), http://proti-sikane.saferinternet.cz/ nebo komiksový příběh na http://www.bezpecnyinternet.cz (v sekci pro děti).

2) Nechte žáky, aby na internetu sami vyhledali další informace o bezpečném užívání internetu. Buďto mohou všichni hledat obecně na téma bezpečný internet, nebo můžete skupinám či jednotlivcům zadat konkrétní pojmy, o kterých mají zjistit více informací (např. počítačový virus, antivir, spyware, firewall, phishing, hacker, nebezpečí na sociálních sítích, bezpečné heslo apod.) Nechte žákům cca 15 – 20 minut na vyhledávání a utřídění informací a poté je vyzvěte, aby ostatním prezentovali, co zjistili. K prezentaci mohou využít dataprojektor, na který promítnou webovou stránku nebo stránky, ze kterých čerpali a stručně ostatní seznámí s tím, co zjistili.

3) Poté, co se žáci seznámili s možnými nebezpečími na internetu a zásadami bezpečnosti, vytvoří sami krátký video šot nebo prezentaci, která by ostatní varovala před konkrétním nebezpečím na internetu nebo nabádala k používání nějaké bezpečnostní zásady. Žáci se rozdělí (nebo jsou pedagogem rozděleni) do tvůrčích týmů. Každý tým pak pracuje na jednom dílčím tématu na téma internetové bezpečnosti. Žáci mohou natočit krátký video šot pomocí videokamery nebo digitálního fotoaparátu. Mohou natočit šot tzv. na jeden záběr, nebo použít postupného navazování záběrů bez nutnosti finálního sestřihu záběrů. Další možností je natočit libovolné záběry, které pak žáci sestříhají v programu pro střih videa. Pokud ve škole na počítačích ještě nemáte nainstalovaný program pro střih videa, je možné si stáhnou i některý freeware program (program, jehož stažení z internetu je zdarma). Takové naleznete např. na serveru www.slunecnice.cz a doporučit lze např. program VirtualDub, Avidemux. Další variantou je, že žáci vytvoří fotokomix. Fotografie mohou dále upravovat v některém z programů na editaci fotografií, které máte ve škole, nebo dotvořit v programu Malování. Fotokomix je asi nejvhodnější zpracovat v PowerPointu a poté promítat jako slideshow. Hotová díla žáci prezentují třídě pomocí dataprojektoru nebo interaktivní tabule. Je možné je také publikovat na datovém úložišti webového portálu Lidé jedné Země.

Při tvorbě video šotů nebo fotokomixů na téma internetové bezpečnosti nejde jen o předání informace, ale především o kreativní zpracování a o nápad. Žáci se zároveň učí pracovat s několika médii a propojovat jejich využití. V neposlední řadě tato aktivita podporuje týmovou spolupráci a komunikační dovednosti.

1.3. Struktura webového portálu projektu Jsme lidé jedné Země

Doporučená časová dotace: 1 hodina

CÍL BLOKU

Seznámení s webovým portálem projektu, rychlá orientace na nové webové stránce, vyhledávání neznámých pojmů.

Adresa webového portálu projektu je **www.lidejednezeme.cz** a portál obsahuje tyto části (jednotlivé záložky):

- **Úvod:** jde o úvodní stránku, která se uživateli objeví při načtení stránek projektu. Je jakýmsi vizuálním úvodem do projektových stránek, který má pomocí citátů a prolínání fotografií s multikulturní tématikou navést na téma a obsah celého webu. V dolní části této stránky též najdete rozcestník na nejdůležitější záložky webu.

Úvodní stránka projektu

- **O nás:** tato část portálu má za úkol především představit hlavního zadavatele a realizátora projektu - Organizaci pro pomoc uprchlíkům.
- **O projektu:** na této stránce se dozvíte vše o cílech a aktivitách projektu, naleznete zde seznam zapojených škol a postupně mají na stránce být zveřejněny výstupy projektu. Naleznete zde také kontakty na realizační tým projektu a zajímavé odkazy na webové stránky nebo literaturu, která souvisí s multikulturní tématikou a zeměmi původu migrantů.
- **Jak se zapojit:** v této části jsou především informace pro dosud nezapojené školy, jak se do projektu mohou zapojit.
- **E-kurz:** tato část obsahuje celý e-learningový kurz, který slouží jako doprovodný prostředek pro výuku multikulturních témat. Této části se budeme věnovat zvlášť v samostatném bloku tohoto manuálu.
- **Projekty škol:** pod touto záložkou naleznete webovou aplikaci, která byla vytvořena pro společnou práci více skupin účastníků projektu a vzájemné sdílení vytvořených materiálů. Je to prostor, do kterého mohou žáci, učitelé i lektoři vkládat obrázky, text, audio i videozáznamy. Této aplikaci se také budeme věnovat v samostatném bloku tohoto manuálu.
- **Slovníček pojmů:** v této části naleznete slovníček pojmů, které souvisejí s lidsko-právními tématy a obecně s multikulturní tématikou, který by měl žákům tyto pojmy osvětlit. Vyhledávat pojmy je v tomto slovníčku možné dvěma způsoby. Buďto napíšete celý hledaný pojem do políčka Vyhledat, nebo můžete kliknout na písmeno abecedy, kterým hledaný výraz začíná.

Webová stránka projektu, včetně e-kurzu, je veřejně přístupná. V sekci Projekty škol si neregistrovaní uživatelé mohou prohlížet hotové projekty škol, ale nemohou využívat tuto aplikaci k tvorbě a editaci projektů. Možnost využívat všechny funkce této aplikace mají registrovaní uživatelé.

NÁMĚT NA AKTIVITY

1) V případě, že žáci ještě nejsou s webem Lidé jedné Země detailně seznámeni, lze využít seznámení s portálem jako motivační aktivitu, která zároveň rozvíjí v žácích schopnost rychlého a efektivního vyhledávání informací. Zadejte žákům úkol, aby co nejrychleji zjistili, co znamenají některé pojmy, které si předem vypíšete ze slovníčku pojmů (jako např. imigrant, extremismus, azyl, xenofobie, rasismus apod.). Buďto mohou vyhledávat všichni žáci stejný pojem, nebo má každý žák zadaný jiný. Vymezte jim jako rámec, ve kterém mohou hledat, pouze webové stránky portálu. Můžete tuto aktivitu zadat jako soutěž a měřit čas nejrychlejším.

2) Zadejte žákům, aby každý zjistil, kde na webovém portálu najdou informace o „návštěvě lektorů ve škole“ (pod záložkou O projektu v části Aktivity projektu), o „Organizaci pro pomoc uprchlíkům“ (záložka O nás), projekt „Fotky ze země původu Ukrajina“ (pod záložkou projekty při přihlášení jako registrovaný i neregistrovaný uživatel), kde naleznou „Videonávod pro práci s e-kurzem“ (pod záložkou E-kurz) a kde najdou vysvětlení pojmu „Integrační azylové středisko“. Zadané pojmy je možné samozřejmě obměňovat. Tato aktivita slouží především k samostatnému prozkoumání projektového portálu a procvičování rychlého vyhledávání informací a orientaci ve struktuře webových stránek.

E-kurz

E-kurz

2.1. Přístup do e-kurzu „Jsme lidé jedné Země“

Doporučená časová dotace: 1 hodina

CÍL BLOKU

Spuštění e-kurzu

PŘÍSTUP DO E-KURZU JSME LIDÉ JEDNÉ ZEMĚ

Na rozdíl od původní verze je nový e-kurz projektu Jsme lidé jedné Země, který je umístěn pod záložkou E-KURZ v hlavičce webové stránky, **veřejně přístupný** a anonymní. To znamená, že e-learningové lekce si žáci i učitelé mohou kdykoli spustit bez nutnosti přihlášení. Jsou totiž otevřené jak neregistrovaným žákům (např. těm, jejichž rodiče neposkytli souhlas k registraci), tak široké veřejnosti včetně rodičů.

Náhled úvodní stránky e-learningu:

2.2. Technické zajištění

Doporučená časová dotace: 1 hodina

CÍL BLOKU

Technická příprava počítače, tabletu či tzv. chytrého telefonu

Aby e-kurz na vašem počítači, tabletu či chytrém telefonu správně fungoval, je potřeba, aby zařízení splňovalo minimální technické požadavky: systém je optimalizován pro většinou soudobých internetových prohlížečů operačních systémů Windows, iOS či Android, přičemž obecně doporučeným prohlížečem je **Google Chrome**. Pro hladký průběh lekcí také doporučujeme svižný internet.

Vzhledem k tomu, že dialogy a komentáře animovaných průvodců e-kurz jsou nadabovány herci a v některých úlohách budou žáci pracovat s videem či zvukem, je vhodné, aby byl každý počítač vybaven sluchátky nebo reproduktory. E-kurz lze ovšem používat i beze zvuku.

Tip: před použitím lekcí ve výuce nezapomeňte e-kurz vyzkoušet, abyste získali jistotu, že počítače splňují oba uvedené požadavky. Pokud máte na Vašem zařízení nainstalováno více internetových prohlížečů (Chrome, Firefox, Safari, Explorer, Opera aj.), můžete si pro zajímavost vyzkoušet, na kterém prohlížeči vám e-kurz poběží nejrychleji a nejlépe. Pokud je ovšem například na školních počítačích nainstalována starší verze prohlížeče, doporučujeme obrátit se na správce sítě. Pro instalaci aktuální verze totiž bude zřejmě zapotřebí administrátorský přístup k síti.

2.3. Struktura kurzu a ovládání e-learningu

Doporučená časová dotace: 2 - 3 hodiny

CÍL BLOKU

Seznámení se strukturou kurzu a zvládnutí ovládání kurzu, úvod do dalších možností a typů e-learningů, zdokonalování v cíleném vyhledávání na internetu

Úvodní rozcestník kurzu představuje výřez z mapy světa (viz obrázek výše), na které jsou umístěny červená tlačítka s vlaječkami a názvy států, tedy jednotlivých lekcí. Ve spodní části mapy se nacházejí

barevné záložky se třemi příběhy migrantů. Mapa ČR v levém horním rohu představuje lekci věnovanou tématu migrace. Kliknutím na tlačítko či záložku spustíte danou lekci.

E-LEARNINGOVÝ KURZ OBSAHUJE TYTO LEKCE:

Země původu: Bělorusko, Ukrajina, Čečensko, Vietnam, Kongo, Afghánistán a Sýrie. Tyto lekce jsou složeny z 15 – 18 kapitol (slidů) a seznamují uživatele s kulturou, politickou a hospodářskou situací, náboženstvím, zvyky a zajímavostmi daných zemí.

Příběhy migrantů: Ibragim, Anh a Světlana. Tyto lekce jsou složeny ze 7 kapitol (slidů) a sugestivní formou seznamují uživatele s příběhem dětského migranta a jeho rodiny. Uživatel je postaven do aktivní role, kdy se v roli migranta musí často rozhodovat, jak by v daných situacích jednal.

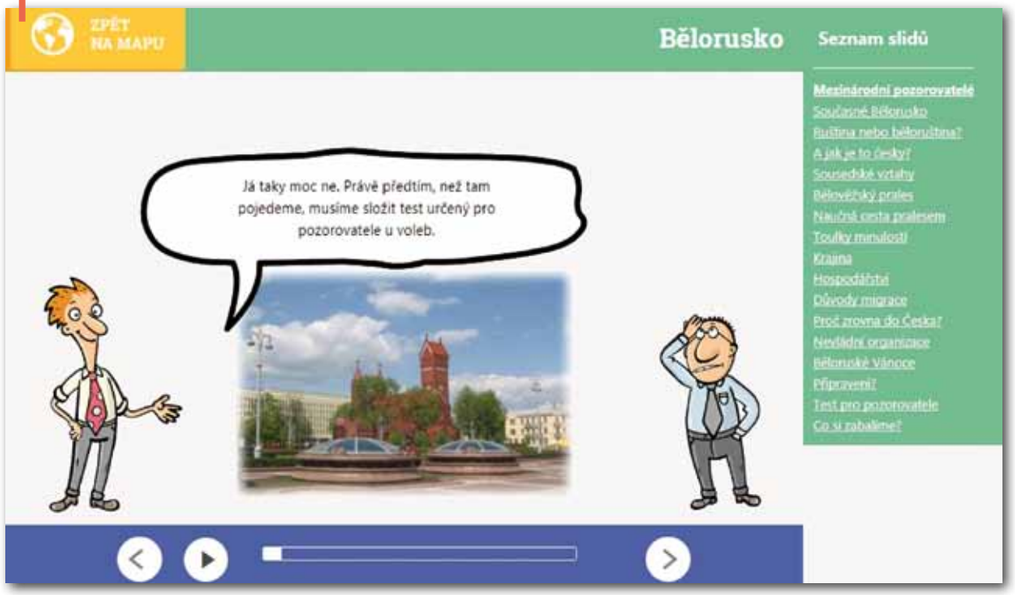
Migrace a my – tato lekce obsahuje 9 kapitol (slidů) a seznamuje uživatele obecně s tématikou lidských práv, problematikou negativních společenských jevů jako rasismus, xenofobie, diskriminace apod.

Pedagogický modul – tato lekce obsahuje 12 kapitol (slidů) a je určena pouze registrovaným učitelům (k registraci viz kapitolu 3.2.). Je tedy přístupná pouze po přihlášení do aplikace Projekty škol pomocí tlačítka Pedagogický modul. Tato lekce seznamuje pedagogy s aktivitami a dovednostmi, nutnými pro realizaci multikulturního projektu Jsme lidé jedné Země na jejich škole.

OVLÁDÁNÍ KURZU

Každá e-learningová lekce se spustí v zelenomodrém grafickém rámečku od první kapitoly (slidu) začínající dialogem dvou animovaných průvodců, po kterém obvykle následuje první interaktivní úkol nebo motivační ukázka. Po pravé straně obrazovky, na které se odehrává dialog a plní úkoly, se nachází lišta se seznamem kapitol (slidů) dané lekce. Název aktivní kapitoly je v tomto seznamu vždy **tučně** zvýrazněn.

Příklad seznamu slidů celé lekce:



Ovládání lekce je velmi jednoduché. Pokud potřebujete probíhající dialog pozastavit, kliknete na tlačítko „pauza“ na modrém **navigačním panelu** pod postavičkami. Pokud ho opět chcete spustit, kliknete na stejné tlačítko, které se mezitím změnilo na „play“. Po dialogu obvykle následuje interaktivní cvičení nebo hra, která ověřuje nebo dále prohlubuje získané informace. Pokud si ale před splněním cvičení potřebujete dialog znovu přehrát, stačí kliknout na tlačítko se symbolem zpětné šipky. Pokud naopak chcete dialog urychlit, stačí klikat na bubliny s textem.

Tip: informaci o možnosti „překlikání“ bublin nedoporučujeme šířit mezi žáky, ostatně sami na to pravděpodobně brzy přijdou.

Tlačítko „pauza“ při běžícím dialogu:

Tlačítko „play“, které se zobrazuje při pozastaveném dialogu:

Tlačítko „znovu přehrát dialog“, které se zobrazuje po skončení dialogu:

Ukončení cvičení nebo hry indikuje buď automatický posun na další kapitolu, nebo blikání pravé šipky v modrém navigačním panelu – po kliknutí na ni dojde k přechodu na následující kapitolu. Pravá šipka obecně slouží k přechodu na další kapitolu lekce, nicméně u většiny cvičení zůstává neaktivní až do chvíle, kdy uživatel cvičení vyhodnotí – teprve poté se šipka aktivuje. Pokud se naopak potřebujete vrátit na předchozí kapitolu, klikněte na levou šipku.

Tip: Mezi kapitolami se dá přecházet i kliknutím na název kapitoly na pravé liště se seznamem slidů dané lekce. Nemusíte tedy procházet celou lekci, můžete její průběh kombinovat podle vlastního uvážení.

Jednotlivá cvičení v lekcích se vyplňují klikáním na příslušná okénka, šipky nebo políčka, případně přesouváním políček nebo vepisováním textu. Před každým cvičením je princip úkolu vysvětlen v dialogu a obvykle je ještě popsán v zadání nad cvičením. Každá lekce kurzu je koncipována metodou **E-U-R** tedy evokace – uvědomění – reflexe. Na začátku každé lekce je nabídnuta úloha, kde mohou uživatelé zaznamenat nebo ověřit, jaké již o dané problematice mají povědomí, případně, co jim motivační ukázky evokují a podobně. V průběhu lekce uživatelé získávají nové poznatky o dané problematice, ověřují si své původní domněnky nebo znalosti a na jejich základě si uvědomují význam a souvislosti. Na závěr lekce je nabídnuto cvičení na reflexi, tedy připomenutí a zhodnocení získaných poznatků.

Pro návrat na úvodní rozcestník e-kurzu slouží žluté tlačítko „Zpět na mapu“ v levém horním rohu rámečku.

E-kurz

NÁMĚT NA AKTIVITY

1) Vysvětlete a předveďte žákům ovládání. Poté si žáci vyzkoušejí všechny funkce ovládání (výběr kapitol, přeskakování mezi kapitolami, pozastavení dialogu, znovu přehrát dialog, vyplnit cvičení apod.) na lekci migrace a my (stačí projít si několik kapitol).

2) E-learning může mít různé podoby a ty by bylo dobré si ukázat. Žáci sami zkusí na internetu vyhledat další ukázky e-learningového vzdělávání. Do vyhledávače nebo na YouTube zadejte nejlépe heslo„e-learning", pro jazykově zdatné zkuste otevřít a ověřit i anglicky psané příspěvky. Až žáci prozkoumají odkazy a najdou zajímavé ukázky jiných e-learningových kurzů, představí je on-line pomocí dataprojektoru nebo interaktivní tabule svým spolužákům. Zkusí zjistit, pro koho byl kurz vytvořen, co je jeho cílem a na jakém principu funguje. Následuje diskuse nad tím, jaké může mít e-learning výhody, jaká úskalí, jak si děti myslí, že by se dal dalšími způsoby využít ve výuce. Můžete také zařadit brainstorming na téma nových typů e-kurzů, které by si studenti dokázali představit např. pro využití ve škole.

Ukázky dalších e-learningových kurzů je možné najít např. na www.dvacatestoleti.eu/e-learning, ntm.cfme.net, objevuj.eu, elearning.projekt3v.cz, www.prozakladky.cz/lovci, kurz.prvapomoc.sk, www.geology.cz/svet-geologie, zonerkurz.cfme.net, ukázky firemních kurzů na firmy.itutor.cz v sekci ukázky kurzů, z anglicky psaných např. www.e-learningforkids.org.

2.4. Lekce DR Kongo a „íčka"

Doporučená časová dotace: 2 - 3 hodiny

CÍL BLOKU

Seznámení s funkcí „íček", kreativní hledání řešení úkolu na počítači, zdokonalování ve vyhledávání informací na internetu, práce s grafickým programem

Kromě dialogů a cvičení se v lekcích nepravidelně vyskytují také doplňkové informace, tzv „íčka", která jsou označena žlutám čtverečkem s písmenem „i" (viz ikona vlevo). Po kliknutí na toto políčko se vždy rozbalí doplňující informace ve formě textu nebo obrázku. Podobná „íčka" naleznete téměř ve všech lekcích. Pro ukázku se můžete podívat v lekci DR Kongo do kapitoly **Pygmejové**, kde naleznete „íčko" po vyhodnocení cvičení v pravém horním rohu.

NÁMĚT NA AKTIVITY

1) Nechte žáky projít si lekci DR Kongo. Naveďte je na to, aby si v lekci všimli právě zmiňovaných „íček". Žáci dostanou za úkol uložit si text z nějakého „íčka" pro pozdější použití (uložit do počítače), případně vytisknout. Samotný text z „íčka" nelze kopírovat, žáci tedy musejí přijít na nějaký kreativní způsob, jak to udělat. Nabízí se možnost tisknout celou stránku v prohlížeči, anebo si udělat print screen, v programu Malování si vyříznout pouze daný text a vložit ho např. do textového souboru jako obrázek.

2) **Pátrání v mapě** – v lekci DR Kongo žáci hledají na slepé mapě, kde přesně se nachází Demokratická republika Kongo. V této aktivitě si vyzkoušejí, jak vytvořit podobnou slepou mapu, i když ne interaktivní. Žáci mají za úkol na internetu vyhledat slepou mapu např. Evropy (např. na Obrázky Google), obrázek s mapou si uložit do počítače a poté na něm vyznačit např. zemi, kde už někdy byli s rodiči na dovolené, nebo zemi, o které v posledních dnech slyšeli ve zprávách. Danou zemi mohou vyznačit např. zakroužkováním, obtáhnutím hranic výraznou barvou nebo zabarvením plochy země. Vyznačení mohou provést v programu malování, v některém grafickém programu nebo v textovém editoru. Úkol může být doplněn o sepsání krátké informace o dané zemi pod slepou mapou, na způsob titulku pod novinovou fotografií. Hotový úkol žáci prezentují ostatním pomocí dataprojektoru, interaktivní tabule nebo vytištěný.

2.5. Lekce Vietnam a práce s multimédii

Doporučená časová dotace: 6 - 8 hodin

CÍL BLOKU

Využívání informací z lekce, kopírování a tisk textu z lekce, vyhledávání a stahování informací a obrázků z internetu, vytváření prezentace, zdokonalování se ve Wordu a PowerPointu, využívání digitálního fotoaparátu a prezentačních technologií

Nejprve nechte žáky projít si celou lekci. Část si mohou projít v hodině, část za domácí úkol. Další aktivity budou vycházet ze cvičení a úkolů v této lekci. Lekci je také možno procházet postupně, jak budete zařazovat doplňkové aktivity.

NÁMĚT NA AKTIVITY

1) V kapitole **Startujeme** a **Zážitky z cesty** mají žáci za úkol vyplňovat textová pole a vepisovat vlastní dojmy. Na konci kapitoly Rozloučení je možné pomocí tlačítka „Kopírovat text" tento text vyexportovat do nového okna. Odtud je možné text zkopírovat např. do Wordu a poté vytisknout. Žáci provedou tento postup a poté diskutují o tom, co si v lekci poznamenali na začátku a na konci jako své dojmy. Ptejte se jich, jak a proč se jejich pohled na danou zemi změnil po absolvování lekce.

2) V kapitole **Očima fotografa** mají žáci pospojovat fotografie z Vietnamu se správným popiskem místa. V této aktivitě si žáci zkusí vytvořit podobné cvičení pro své spolužáky. Každý bude mít za úkol vyhledat na internetu nebo i z jiných zdrojů 6 fotografií. Mohou se opět týkat

E-kurz

Vietnamu nebo jakékoliv jiné země (může jít o jednu zemi nebo i více zemí, o kterých se žáci momentálně učí v některém z předmětů nebo o nich vypracovávají projekt, ale může jít stejně tak i o fotografie z naší země). K fotografiím též napíší stručné popisky, o jaká místa nebo stavby se jedná. Poté ve Wordu nebo v grafickém programu rozmístí fotografie a políčka s popisky tak, aby vizuálně připomínaly dané cvičení. Na interaktivní tabuli poté každý své cvičení promítne a vyzve nějakého spolužáka, aby fixem spojil správné fotografie a popisky. Alternativou může být promítnutí pomocí dataprojektoru a spojování fotografií a popisků přímo na počítači v daném programu pomocí rovných čar nebo jiných vizuálně srozumitelných značek. Poslední varianta je vytisknout práce žáků a prohodit si je ve třídě tak, aby každý ručně vyplnil cvičení svého spolužáka. Toto cvičení je možné obměňovat například s obrázky národních jídel, obdobně jako v kapitole **Něco na zub**, nebo využít v přírodovědných předmětech s obrázky zvířat či rostlin.

3) V kapitole **Společenské zvyky** se z ukázek dozvídáme, jaké společenské zvyky se dodržují při stolování či komunikaci ve Vietnamu. Žáci si v této aktivitě zkusí vytvořit podobný video či foto návod pro cizince, přijíždějící do naší země. Rozdělte žáky do skupin cca po čtyřech. Zadáním je vytvořit sérii fotografií nebo video ukázek, které budou znázorňovat správné nebo nesprávné chování při komunikaci, seznamování, stolování apod. v naší kultuře. Je možné buď vytvářet fotografie, nebo krátká videa pomocí digitálního fotoaparátu. Ze snímků pak žáci vytvoří prezentaci (v PowerPointu) a pod snímky přidají popisek, co daná situace znázorňuje a zda je to vhodné či nevhodné chování. Je možné také prezentaci opatřit zvukovým komentářem, který lze nahrávat přímo při natáčení video sekvencí, případně nahrát dodatečně pomocí mikrofonu do počítače a přidat do prezentace. K tomuto úkolu si budou žáci pravděpodobně potřebovat vyhledat i nějaké informace o etiketě a zásadách společenského chování, nejlépe na internetu. Dále budou potřebovat digitální fotoaparát, někteří možná mikrofon připojený k PC a dataprojektor nebo interaktivní tabuli na závěrečnou prezentaci.

2.6. Lekce Afghánistán a práce s audio ukázkami

Doporučená časová dotace: 3 hodiny

CÍL BLOKU

Vyhledávání informací na internetu, tisk vyexportovaného textu, práce s multimédii.

Nejprve nechte žáky projít si celou lekci. Část si mohou projít v hodině, část za domácí úkol. Další aktivity budou vycházet ze cvičení a úkolů v této lekci. Lekci je také možno procházet postupně, jak budete zařazovat doplňkové aktivity.

NÁMĚT NA AKTIVITY

1) V poslední kapitole **Zvedáme kotvy** mají žáci za úkol vyplňovat textová pole a vepisovat vlastní dojmy. V závěru kapitoly je možné pomocí tlačítka „Kopírovat text" tento text vyexportovat do nového okna. Odtud je možné text zkopírovat např. do Wordu a poté vytisknout. Žáci provedou tento postup a poté diskutují o svých dojmech z dané země.

2) V kapitole **Babylón jazyků** slyší žáci ukázky několika cizích jazyků, ze kterých mají vybrat správně perštinu. Nyní si každý zkusí vyhledat na internetu či na YouTube zvukovou ukázku cizího jazyka, nejlépe nějakého poměrně neznámého nebo exotického. Poté tuto ukázku pustí spolužákům a dá jim vybrat ze tří možností jazyků, přičemž spolužáci se snaží odhadnout, který je ten správný. K této aktivitě budete potřebovat zapojená sluchátka, případně reproduktory u počítačů. Ukázky mohou pouštět žáci buď on-line přímo z internetu nebo si je stáhnout ve formátu MP3 a poté spustit z počítače.

2.7. Lekce Ukrajina a Bělorusko a společná práce na vzdáleném datovém úložišti

Doporučená časová dotace: 8 hodin

CÍL BLOKU

Seznámit se s významem „cloud computing" a vzdáleným datovým úložištěm (Google dokumenty, Capsa), sdílení dokumentů on-line a společné psaní jednoho dokumentu v reálném čase na více počítačích, využití získaných poznatků z lekcí.

Žáci si nejprve projdou obě lekce o Ukrajině i Bělorusku. Část si mohou projít v hodině, část za domácí úkol. Poté teprve můžete přejít k následujícím aktivitám.

V následujícím úkolu se žáci naučí pracovat s tzv. „cloud computing“, což je datová služba, která – podobně jako aplikace Projekty škol – umožňuje ukládat dokumenty na server poskytovatele a zároveň umožňuje skupině uživatelů tyto dokumenty sdílet nebo je v reálném čase zároveň vytvářet a editovat. Tato vzdálená datová úložiště se stávají čím dál oblíbenějším prostředím pro vytváření i správu dokumentů jak mezi studenty, tak mezi pracovními kolektivy ve firmách. Tento systém funguje obdobně, jako kdybyste vytvářeli dokumenty na vlastním počítači (např. ve Wordu nebo Excelu) s tím rozdílem, že jsou uloženy a vytvářeny prostřednictvím aplikace na serveru poskytovatele. Máte tak k nim přístup z jakéhokoliv počítače připojeného k internetu, můžete vybrané dokumenty sdílet s konkrétními vybranými uživateli (kolegy, spolužáky apod.) a v reálném čase je společně vytvářet či editovat z různých počítačů současně. Doporučujeme vyzkoušet např. službu Google dokumenty nebo jinou variantu Capsa.cz, jež dokonce nabízí variantu pro školy. Do obou služeb je potřeba se nejprve zaregistrovat. Na „Google dokumenty“ stačí vyplnit váš stávající e-mail a heslo, na portálu Capsa.cz je potřeba založit pro vaši třídu nový projekt a jako administrátor uvést i další registrační údaje.

Aby mohli vaši žáci spolupracovat na stejném dokumentu, je potřeba, abyste jim konkrétní dokument nasdíleli (v Google dokumenty) anebo je přihlásili do vašeho projektu (na Capsa.cz). K tomu budete potřebovat seznam e-mailových adres vašich žáků, které vepíšete nebo vkopírujete do okénka pro seznam uživatelů, se kterými chcete dokument / projekt sdílet. Je dobré si na svém účtu v této datové službě nejprve připravit dokument, který budou žáci v rámci úkolu dále doplňovat. Podle popisu následující aktivity si můžete vybrat, jestli budete chtít s žáky pracovat ve wordovském nebo excelovském dokumentu.

Seznamte žáky nejprve s principem fungování vzdálených datových úložišť. Při nasdílení společného dokumentu v Google dokumenty budou žáci pozváni k prohlížení dokumentu prostřednictvím e-mailu. Po kliknutí na příslušný odkaz se budou muset pomocí své e-mailové adresy též zaregistrovat na portálu Google dokumenty. U portálu Capsa.cz po zaregistrování projektu sdělíte žákům adresu založeného projektu a přístupové heslo. Společně si projděte strukturu nebo základní funkce daného portálu. Samotné používání textového nebo tabulkového editoru již funguje prakticky stejně jako v programu Word či Excel, stejně jako vytváření a správa souborů.

Náhled úvodní stránky Google dokumenty:

NÁMĚT NA AKTIVITY

1) Žáci budou v této aktivitě porovnávat reálie dvou zemí – Ukrajiny a Běloruska, na základě poznatků, které získají z lekcí v e-kurzu. Pedagog k tomuto účelu připraví svým žákům dokument na vzdáleném datovém úložišti (Google dokumenty, Capsa). Např. můžete v tabulkovém editoru (Excel) připravit tabulku se sloupcem pro Ukrajinu a pro Bělorusko a s buňkami nadepsanými např. hospodářská situace, politické události, kulturní zvyky, památky a přírodní zajímavosti, náboženství a podobně. Žáci pak budou mít za úkol během hodiny vyplňovat tuto tabulku svými poznatky. Jde o to, aby všichni doplňovali tabulku ve stejném časovém úseku, aby si vyzkoušeli spolupráci na jednom dokumentu on-line. Upozorněte žáky na to, aby sledovali, co ostatní píší, aby se příspěvky nedublovaly. Je vhodné, aby se žáci před samotným plněním úkolu domluvili na strategii spolupráce (např. se někteří žáci budou starat porovnání hospodářské situace, jiní o kulturní zajímavosti. Celou aktivitu můžete motivovat legendou o psaní internetových novin. Žáci se tak mohou vžít do rolí redaktorů, kteří musejí společnými silami za omezený časový úsek vytvořit článek srovnávající dvě země. Aby bylo patrné, zda se zapojili všichni žáci, měl by každý na konci svého příspěvku připojit v buňkách tabulky např. křestní jméno nebo iniciály.

2) Jinou variantou předchozího úkolu je psaní porovnávacího dokumentu o Ukrajině a Bělorusku v aplikaci Projekty škol na webovém portálu Jsme lidé jedné Země. Práce s touto aplikací bude podrobně popsána v další části tohoto manuálu.

2.8. Lekce Čečensko, Sýrie a slideshow

Doporučená časová dotace: 6 hodin

CÍL BLOKU

Export a tisk textového výstupu z lekce, vytvoření vlastní slideshow, práce s multimédii

Žáci si projdou lekce Čečensko a Sýrie a na základě svých dojmů si vyberou příslušnou aktivitu.

NÁMĚT NA AKTIVITY

1) V úvodní kapitole s názvem **Mise Čečensko** žáci uvidí krátký motivační snímek se záběry z čečenské přírody podkreslený čečenskou hudbou. V této aktivitě se žáci pokusí vytvořit podobnou motivační prezentaci pro cizince o naší zemi. Mohou k tomu použít vlastní fotografie z cest, fotografie stažené z internetu nebo naskenované či ofocené fotografie z časopisů nebo různých publikací. Jde o to vytvořit z nich jakousi slideshow podmalovanou hudbou. Prezentaci mohou žáci vytvořit např. v PowerPointu, kam vloží fotografie i hudební doprovod, který by měl představovat typickou českou hudbu. Prezentace by neměla být delší než 1 minutu (stačí

E-kurz

i 30 sec). Časování prezentace je vhodné nastavit tak, aby na jednu fotografii bylo zhruba 3 – 5 sec (tedy maximálně 18 fotografií na minutovou prezentaci). Variantou této aktivity je udělat prezentaci na představení jiné země, případně různých krajů ČR nebo konkrétních měst či přírodních oblastí. Je vhodné, aby žáci pracovali ve dvojicích. Žáci mohou své práce prezentovat buď v rámci jedné hodiny, nebo postupně během roku podle toho, jakých zemích či oblastech ČR se zrovna učí např. v zeměpise.

2) Ve třetí kapitole lekce Sýrie s názvem **Mojmírovo fotoalbum** ukazuje průvodce Mojmír svému kolegovi Lumírovi fotografie, které pořídil pomocí svého mobilního telefonu během pobytu v Sýrii. Navrhněte žákům, aby se nejprve zkusili vžít do situace uprchlíka ze Sýrie, který si do Evropy jako vzpomínku na svou minulost, přátele, rodinu, oblíbená místa, jídla apod. přiváží fotografie uložené ve svém telefonu nebo na flash disku. Žáci si následně vyberou typ osobnosti – fiktivní postavu a vymyslí její stručný příběh v několika bodech (např. životní milníky). Tento příběh se následně pokusí částečně dokumentovat fotografiemi staženými z internetu např. pomocí Obrázky Google. V závislosti na tom, které obrázky se jim podaří dohledat, se bude pravděpodobně měnit také interpretace tohoto příběhu. Svá „fotoalba" zpracovaná např. jako PowerPointové prezentace pak žáci mohou prezentovat před svými spolužáky tím, že ke každé fotografii uvedou vysvětlující komentář, který bude navazovat na příběh své postavy. Aktivita může být zakončena diskusí o společných rysech uvedených příběhů, případně o problematice mediální prezentace vzdálených kultur či událostí, o zkreslování veřejného mínění na základě selekce informací (např. zobrazování pouze určitého typu informací v případě zemí stižených válkou).

3) V kapitole **Ohlédnutí za kurzem** v lekci Čečensko mají žáci za úkol vyplňovat textová pole a vepisovat vlastní dojmy. Na konci kapitoly je možné pomocí tlačítka „Kopírovat text" tento text vyexportovat do nového okna. Odtud je možné text zkopírovat např. do Wordu, případně vytisknout. Žáci provedou tento postup a poté diskutují o svých dojmech z dané země.

2.9. Lekce Ibragim, Anh a Světlana

Doporučená časová dotace: 1-2 hodiny

CÍL BLOKU

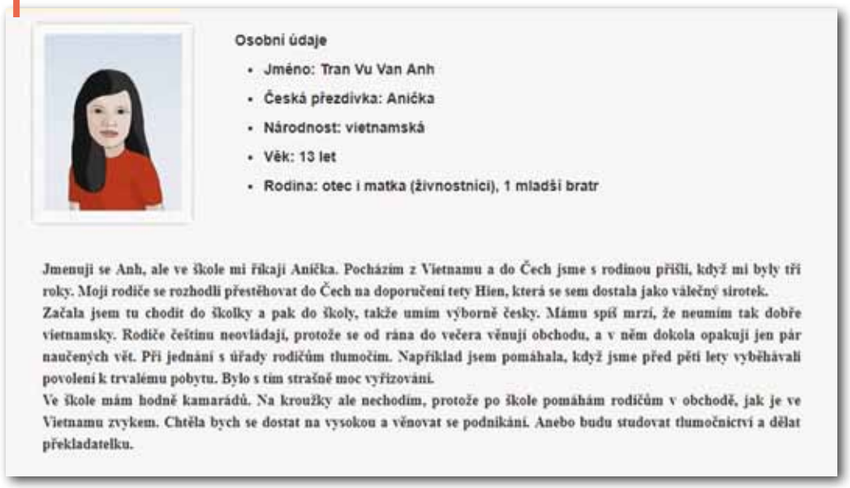
Práce s digitálním fotoaparátem

Žáci si nejprve projdou alespoň jednu z těchto lekcí. Následující aktivita navazuje především na úvodní kapitoly těchto lekcí.

NÁMĚT NA AKTIVITY

Podobně jako jsou v úvodních kapitolách těchto lekcí prezentovány příběhy tří dětí z různých zemí, vytvoří si každý žák podobnou stručnou vizitku. Ta bude obsahovat jeho fotografii, jakoby pasového formátu. Fotografie mohou žáci pořídit v hodině digitálním fotoaparátem na pozadí např. bílé zdi. Snaží se při tom skutečně dodržet zásady průkazové fotografie. Fotografii po stažení do počítače mohou upravit ve foto editoru (např. ořez na správnou velikost, redukce červených očí). Do své vizitky uvedou, stejně jako v úvodních kapitolách těchto lekcí, svůj věk, národnost, povolání rodičů, počet sourozenců a pak velmi stručně a krátce svůj životní příběh nebo nějakou jeho zajímavou část. Jde o obdobnou aktivitu jako v lekci **Migrace a my**, proto je možné použít i stejný text, který žáci píší jako podklad pro svůj scénář.

Náhled kapitoly Příběh Anh:



Osobní údaje

- Jméno: Tran Vu Van Anh
- Česká přezdívka: Anička
- Národnost: vietnamská
- Věk: 13 let
- Rodina: otec i matka (živnostníci), 1 mladší bratr

Jmenuji se Anh, ale ve škole mi říkají Anička. Pocházím z Vietnamu a do Čech jsme s rodinou přišli, když mi byly tři roky. Moji rodiče se rozhodli přestěhovat do Čech na doporučení tety Hien, která se sem dostala jako válečný sirotek.
Začala jsem tu chodit do školky a pak do školy, takže umím výborně česky. Mámu spíš mrzí, že neumím tak dobře vietnamsky. Rodiče češtinu neovládají, protože se od rána do večera věnují obchodu, a v něm dokola opakují jen pár naučených vět. Při jednání s úřady rodičům tlumočím. Například jsem pomáhala, když jsme před pěti lety vyběhávali povolení k trvalému pobytu. Bylo s tím strašně moc vyřizování.
Ve škole mám hodně kamarádů. Na kroužky ale nechodím, protože po škole pomáhám rodičům v obchodě, jak je ve Vietnamu zvykem. Chtěla bych se dostat na vysokou a věnovat se podnikání. Anebo budu studovat tlumočnictví a dělat překladatelku.

Projekty škol

Projekty škol

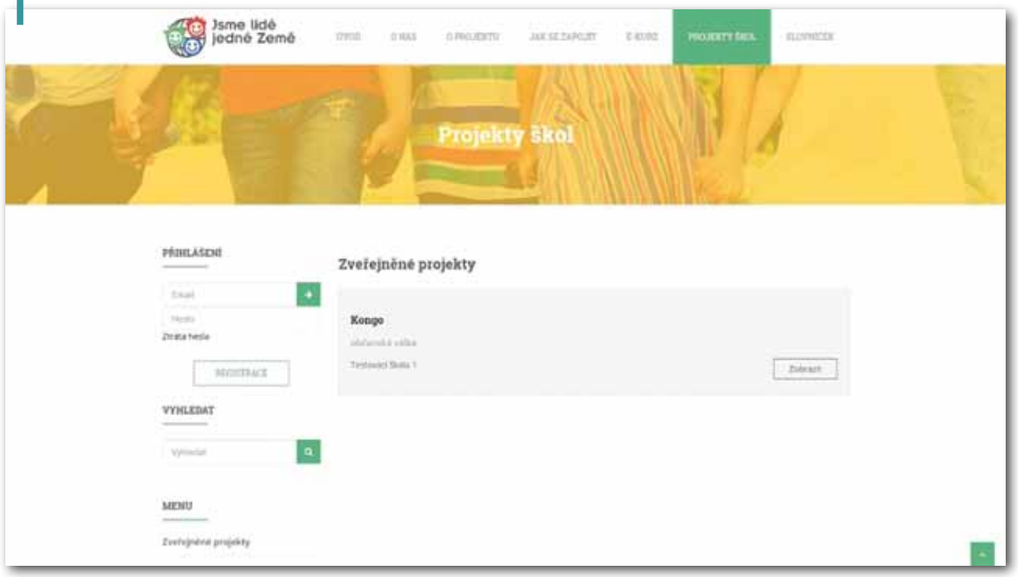
3.1. O aplikaci

Aplikace datového úložiště **Projekty škol** byla navržena pro společnou práci více skupin uživatelů (žáků) na konkrétních projektech v rámci vzdělávacího projektu Jsme lidé jedné Země. Projekty jsou chápány jako dokumenty, které mohou obsahovat formátovaný text a obrázky a ke kterým lze připojit přílohy různého formátu (např. dokumenty či prezentace) a odkazy na videa. Po dokončení jednotlivých projektů je odpovědný učitel schopen každý projekt uzavřít a zveřejnit. Projekt je pak dostupný všem příchozím (i neregistrovaným) návštěvníkům a slouží jako prezentace prací žáků, případně jako informační či učební materiál pro studenty. Další možností je fulltextové vyhledávání v projektech a tisk hotových projektů.

VYUŽITÍ V RÁMCI PROJEKTU JSME LIDÉ JEDNÉ ZEMĚ

- Pro týmy studentů – umožní společnou práci studentského týmu na projektech v rámci klíčových aktivit projektu k zadanému tématu
- Pro pedagogy

Úvodní stránka aplikace Projekty škol se seznamem zveřejněných projektů:



Minimální požadavky na provoz aplikace jsou obdobné jako u e-kurzu: doporučeným prohlížečem je Google Chrome.

3.2. Registrace do aplikace Projekty škol a problematika registrací obecně

Doporučená časová dotace: 2-3 hodiny

CÍL BLOKU

Registrace do aplikace, seznámení se základní strukturou a různými typy uživatelských rolí, seznámení se s problematikou registrací na internetu, vytvoření bezpečného hesla, zrušení registrace

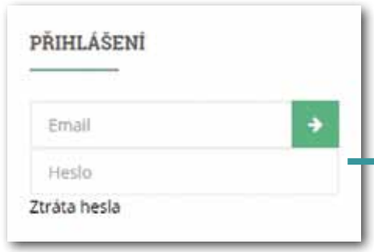
Do této části aplikace se dostaneme kliknutím na záložku Projekty škol v menu webové stránky projektu. Prvním krokem, který je potřeba udělat, je registrace učitele. Klikněte tedy na tlačítko **Registrace**. Následně se otevře jednoduchý formulář pro vyplnění základních údajů:

- **Jméno**
- **Příjmení**
- **Heslo** pro přihlašování
- **Ověření hesla**
- **E-mail**, kterým se budete do aplikace napříště přihlašovat
- **Registrační kód** (či kódy), na základě kterého Vás systém dokáže přiřadit k Vaší škole, třídě (či třídám) a zároveň Vám přiřadí roli – učitele za kód třídy jednoduše doplní kód teacher. Každá škola obdrží vlastní sadu kódů pro jednotlivé třídy prostřednictvím Organizace pro pomoc uprchlíkům.

Registrační formulář:

Jak systém při registraci odliší žáka a učitele?
Vzorový příklad registračního kódu žáka: sk1
Vzorový příklad registračního kódu učitele přiřazeného ke dvěma třídám: sk1,sk2,teacher

Při použití více registračních kódů, je třeba jednotlivé kódy oddělit čárkou! Po vyplnění formuláře klikněte na tlačítko Zaregistrovat se. Tím se dostanete do registrované části aplikace.



Při každém příštím přihlášení již bude stačit vyplnit e-mail a heslo, které jste si zvolili. V případě zapomenutí hesla, klikněte na tlačítko Ztráta hesla.

Na rozdíl od nepřihlášených návštěvníků, kteří mají přístup ke zveřejněným projektům a vyhledávání, mají registrovaní uživatelé možnost vstoupit do dalších částí aplikace, které naleznou v levé nabídce, a to v závislosti na tom, zda se jedná o žáka či o učitele (má přístup ke všem funkcím aplikace). Veřejně přístupné části jsou označeny **zeleně**, části přístupné žákům i učitelům **modře**, části přístupné jen učitelům **oranžově**:

► **PŘIHLÁŠENÍ:** pro již registrované uživatele
► **VYHLEDAT:** po zadání klíčového slova z názvu projektu a kliknutí na tlačítko lupy dojde k selekci všech relevantních zveřejněných projektů
► **MENU:**
- **Zveřejněné projekty:** seznam všech publikovaných projektů ze všech škol
- **Mé projekty:** seznam projektů, k nimž je uživatel přidělen nebo jež sám založil
- **Fórum:** připojení do diskuze mezi učiteli či založení nového diskusního tématu
► **E-LEARNING:** přístup do lekce pro učitele – Pedagogický modul
► **SYSTÉM:**
- **Správa projektů:** založení nového projektu, editace údajů o projektech, přidělení uživatelů či celých tříd k projektu, možnost skrytí zveřejněného projektu
- **Import uživatelů:** možnost hromadného nahrání uživatelů pomocí vyplněné tabulky

Žák smí pracovat na přiřazeném projektu, včetně přikládání příloh. Nemůže projekt spravovat ani zveřejnit, nemá přístup do fóra a pedagogického modulu.

Učitel v sekci Správa projektů zakládá a spravuje projekty, které buď sám založil, nebo ke kterým byl přidělen jiným učitelem, a přiřazuje zde k projektu jednotlivé uživatele (žáky a učitele) či celé třídy, může také využít možnost hromadného importu uživatelů. V sekci Mé projekty může tak jako žák pracovat na projektu nebo jej libovolně editovat, ale na rozdíl od žáka zde může projekt publikovat. K dispozici má navíc i e-learningový pedagogický modul a diskusní fórum.

Projekty škol

REGISTRACE ŽÁKŮ

Poté, co se sami zaregistrujete, je třeba registrovat také Vaše žáky, abyste s nimi mohli v aplikaci začít pracovat. Postup registrace žáků je stejný jako v případě učitele s tou výjimkou, že žák za kód tříd nepřidává kód „teacher".

V případě většího počtu uživatelů, můžete využít sekci **Import uživatelů**, ve které najdete jednoduchý návod, jak vytvořit tabulku ve formátu XLS či XLSX pro hromadné vytvoření účtů a přidělení do tříd. K dispozici zde máte také ukázkový soubor.

Poté, co žáky zaregistrujete a oni se přihlásí do aplikace, seznamte je s účelem této aplikace, její základní strukturou a vysvětlete jim možnosti jejich uživatelské role.

PROBLEMATIKA REGISTRACÍ NA INTERNETU OBECNĚ

Na internetu se často setkáme s tím, že je potřeba se někam zaregistrovat, abychom např. mohli nakupovat v e-shopu, diskutovat v diskusním fóru, odebírat určité informace, vstoupit na určité webové stránky. Někde nám registrace připadá užitečná, protože nám například umožňuje snazší nakupování, ale někdy nás může obtěžovat, například v internetových diskusích. Zde je potřeba říci, že i v těchto případech je požadavek na registraci oprávněný, protože provozovatel daných serverů má zodpovědnost za zveřejňované informace. Vždy je ovšem dobré, seznámit se před registrací s podmínkami registrace, případně se na ně provozovatele dotázat, abychom například v budoucnu nebyli překvapeni záplavou reklamních e-mailů, což samozřejmě není případ aplikace Projekty škol. Dále je dobré vědět, že se od „nevyžádaných" služeb mohu kdykoliv odhlásit. Stejně tak je možné zrušit registraci na webové stránce nebo serveru, jehož služby nám přestaly vyhovovat. Většinou stačí kontaktovat provozovatele (v tomto případě Organizaci pro pomoc uprchlíkům), na některých serverech je ke zrušení registrace přímo umístěn odkaz. Pokud zadáváme při registraci detailní osobní údaje (například telefon), mělo by být možné je při pozdějším přihlášení změnit (obvykle nás na to navede odkaz nebo tlačítko „změna osobních údajů" apod.). Z výše uvedených důvodů byla registrace do aplikace Projekty škol omezena na minimální množství osobních údajů (jméno, příjmení, e-mail), které slouží pouze pro rozlišení uživatelů a jejich přihlášení.

NÁMĚT NA AKTIVITY

1) Vyzvěte žáky, aby na internetu vyhledali různé e-shopy nebo webové stránky, kde je možné nebo nutné se zaregistrovat. Pomocí tlačítka PrtSc (Print Screen) na klávesnici mohou zkopírovat stránku s registračním formulářem z dané stránky. Pomocí tlačítka PrtSc se okopíruje právě prohlížená webová stránka, kterou poté můžete vložit do programu Malování. Zde je možné udělat výřez printscreenu nebo ho celý zkopírovat např. do Wordu, PowerPointu apod. Jednotlivé formuláře si pak můžete promítnout pomocí dataprojektoru nebo interaktivní tabule a v následné diskusi se žáky probrat, na co si mají dávat pozor, na co mohou na různých stránkách při registraci narazit. Můžete také nechat žáky vyplnit registrační formulář např. do internetového obchodu, aby si žáci vyzkoušeli, jaké všechny kroky musí při registraci učinit a jaké údaje po nich provozovatel služby požaduje, ale nenechte je registraci dokončit (nejlépe k tomu využívejte fiktivní údaje).

2) Tato aktivita slouží k vyzkoušení toho, jak mohu svoji registraci na internetu zrušit. Nechte žáky zaregistrovat se např. do nějaké sociální sítě či jiné aplikace, vytvořit si fiktivní profil a poté ho zrušit. K účasti na sociálních sítích musí být obvykle uživatelé starší 13ti let. Zrušení zkušebního účtu většinou provedete pomocí sekce Účet či Nastavení účtu v rámci dané aplikace.

3.3. Projekty – založení nového projektu, obecné funkce a vyhledávání v projektech

Doporučená časová dotace: 1 – 2 hodiny

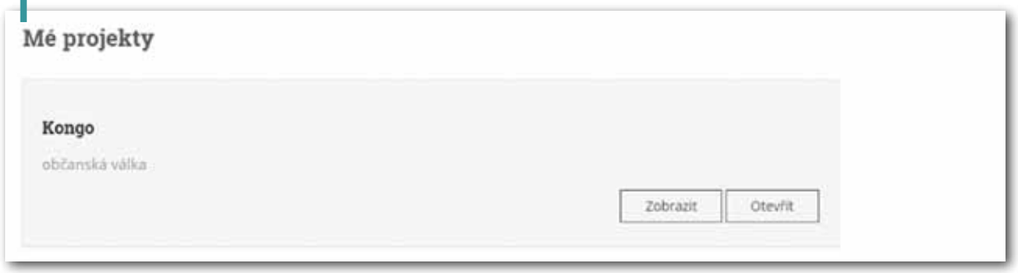
CÍL BLOKU

Seznámení se s obecnými funkcemi správy projektů, založení a editace projektu, vyhledávání projektu, rozdíl mezi fulltextovým vyhledáváním a vyhledáváním dle klíčových slov či kategorií

V sekci Mé projekty se zobrazuje přehled všech projektů, které učitel založil, nebo – v případě žáka projekty, ke kterým byl přiřazen a na kterých by měl pracovat. Může jít jak o projekt, který dosud nebyl publikován, tak o zveřejněný projekt. U každého projektu jsou k dispozici 2 ovládací tlačítka:

- **Zobrazit:** otevře náhled projektu pro čtení a tisk
- **Otevřít:** otevře nástroj pro tvorbu a úpravu obsahu projektu – zde uživatelé projekt vytvářejí

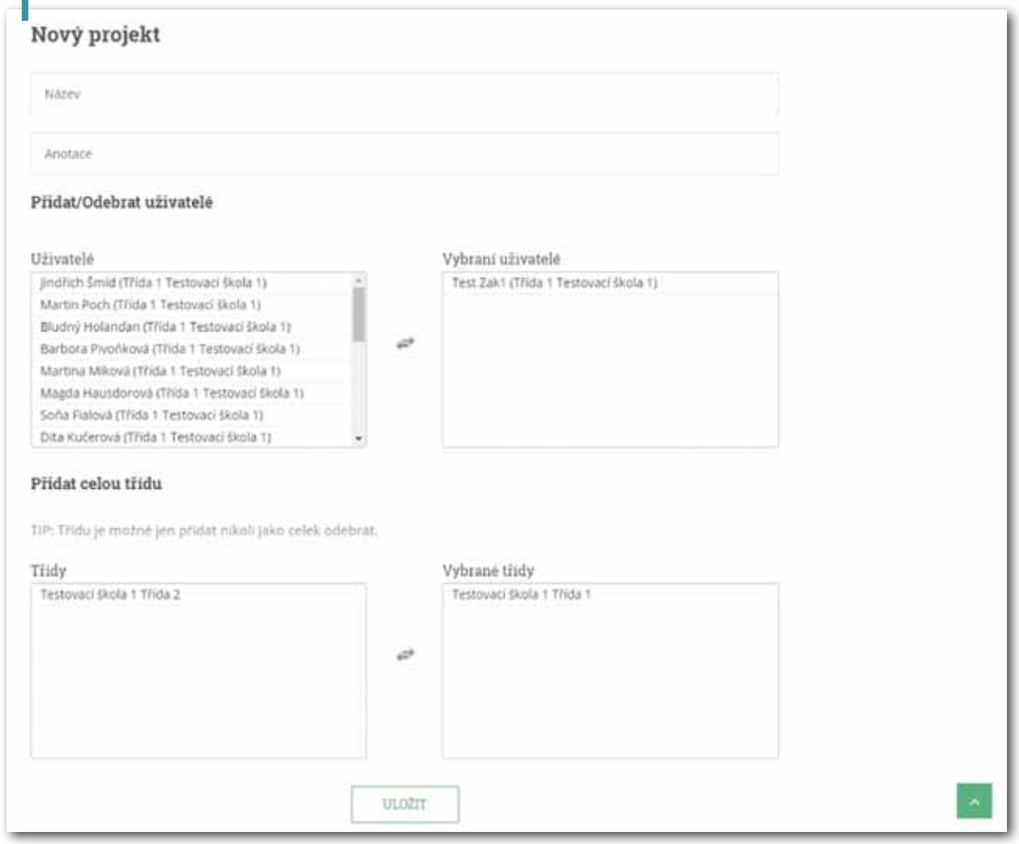
Ukázka vytvořeného či přiděleného projektu v sekci Mé projekty:



ZALOŽENÍ NOVÉHO PROJEKTU A EDITACE ÚDAJŮ ZALOŽENÉHO PROJEKTU

Pro založení nového projektu klikněte v levém menu na sekci **Správa projektů** a zde v pravém dolním rohu na tlačítko **NOVÝ**. Tím se otevře krátký formulář pro uvedení údajů o projektu (název a anotace) a pro přidělení uživatelů či tříd k projektu. Žáky a třídy k projektu přiřadíte jednoduše tím, že na ně kliknete v kolonce Uživatelé/Třídy – přiřazené subjekty se objeví v kolonce Vybraní uživatelé/třídy. Stejným způsobem, tj. kliknutím, vybrané subjekty odeberete. Po vyplnění všech údajů stačí projekt **ULOŽIT**.

Formulář pro založení nového projektu:



Tip: podle slov uvedených v názvu projektu se bude řídit obecná funkce Vyhledat projekt. Pro název projektu se tedy vyplatí používat vhodná klíčová slova. Bude to praktické nejen pro čtenáře projektů, ale také pro Vás – zejména v situaci, kdy bude v aplikaci zveřejněno větší množství projektů (volte v názvu např. také obecnou zkratku Vaší školy či třídy).

Stejným způsobem je možné tyto údaje (název, anotace, uživatelé) editovat u již založených projektů: v levém menu přejděte do sekce **Správa projektů** a klikněte na tlačítko **Editovat** u projektu, jehož nastavení chcete změnit. U zveřejněných projektů se v dolní části formuláře navíc objeví položka Publikováno, kterou můžete kliknutím deaktivovat, pokud například chcete projekt dočasně stáhnout ze sekce zveřejněných projektů.

Ukázka vytvořeného či přiděleného projektu v sekci Správa projektů:

NÁMĚT NA AKTIVITY

1) Žáci si zkusí vyhledat publikovaný projekt pomocí funkce Vyhledat a klíčových slov. Každému žákovi můžete zadat jiná klíčová slova, podle kterých mají projekt hledat. Z nalezených projektů si vyberou jeden, který krátce prostudují, a velmi stručně ostatním poreferují, o čem vyhledaný projekt je a jak na ně na první dojem zapůsobil (zejména po grafické stránce, případně i obsahové).

2) Žáci si vyzkoušejí rozdíly mezi fulltextovým vyhledáváním a vyhledáváním podle kategorií na internetu. Vhodné jsou k tomuto účelu vyhledávače Seznam.cz nebo Google.cz. Můžete žákům zadat nějaké konkrétní položky, které budou muset vyhledat. Může jít o text na dané téma, obrázek, mapu, konkrétní zboží na e-shopu, význam nebo překlad českého slova např. do španělštiny apod.

3.4. Psaní a editace projektu

Doporučená časová dotace: 2 – 3 hodiny

CÍL BLOKU

Osvojení práce v projektovém textovém editoru, vyzkoušení různých možností psaní projektu, editace textu a vkládání obrázků

Po kliknutí na tlačítko **Otevřít** v sekci **Mé Projekty** je možné začít vytvářet či upravovat obsah projektu. Po pravé straně uvidíte šedý panel, ve kterém se objeví všichni uživatelé, kteří na daném projektu pracují spolu s Vámi. Pro samotné psaní slouží zjednodušený textový editor. Bílé ikony horního menu umožňují formátovat text (font, velikost, barva písma apod.) či vkládat obrázky do textu.

Textový editor

VKLÁDÁNÍ OBRÁZKŮ

Obrázky do projektu můžete vkládat dvěma způsoby: buď je vtělíte přímo do textu z jiné internetové stránky (např. z Wikipedie či Obrázků Google), nebo je nahrajete do galerie projektu, ve které lze mezi obrázky listovat jako na mobilním telefonu. Galerii projektu otevřete kliknutím na obrázek v sekci Obrázky pod textovou částí projektu.

A. Vložení obrázku z internetu přímo do textu:

1) Najděte si na internetu vhodný obrázek a zkopírujte zdrojový odkaz obrázku (obrázek je třeba v prohlížeči samostatně otevřít či tzv. rozkliknout).
2) Klikněte do textu na místo, kam chcete obrázek vložit.
3) V horním menu klikněte na ikonu obrázku (poslední ikona vpravo)
4) Do otevřeného okna vložte zkopírovaný odkaz obrázku a klikněte na tlačítko Submit

A. Vložení obrázku z počítače do galerie projektu:

1) Zadejte název nového obrázku.
2) Klikněte na tlačítko Vybrat obrázek, čímž se otevře okno Vašeho operačního systému (např. Windows) pro nalezení a otevření obrázku v adresáři počítače.
3) Klikněte na tlačítko Nahrát obrázek.

Smazání obrázků v textu provedete tlačítkem Delete nebo Backspace na klávesnici jako v případě textu. Obrázek z galerie smažete tlačítkem Smazat u daného obrázku.

Nahrávat obrázky do galerie můžete ve standardních formátech (JPG, GIF, PNG). V případě překročení limitu pro velikost obrázku, vyskočí upozornění – takový obrázek je třeba zmenšit (zkomprimovat), což umožňuje většina dostupných grafických editorů, a nahrát znovu.

Sekce Obrázky pro vytváření galerie obrázků projektu:

NÁMĚT NA AKTIVITY

1) Nechte žáky, aby si vyzkoušeli různé varianty psaní projektu v textovém editoru, jak bylo zmíněno výše. Žáci mohou pracovat na svém projektu z modulu Migrace a my, mohou ale také pracovat na jiném školním projektu nebo úkolu, či zkusit psát nebo vkládat libovolný zkušební text. Zadejte jim také, ať si vyzkouší vkládat obrázky do textu oběma možnými způsoby (pomocí internetového odkazu i z adresáře v počítači).

2) Je dobré, aby si žáci vyzkoušeli různé způsoby spolupráce (celý tým píše najednou on-line, každý napíše část textu apod.).

3.5. Multimédia

Doporučená časová dotace: 1 hodina

CÍL BLOKU

Vkládání příloh, vkládání odkazů na videa, nahrání vlastního videa na YouTube.

A. V sekci **Přílohy** je možné k projektu připojit rozšiřující dokumenty (např. DOC, XLS, PDF, PPT). Postup pro vložení přílohy je stejný jako v případě nahrání obrázku do galerie:

1) Zadejte název přílohy.
2) Vyberte přílohu z adresáře počítače.
3) Klikněte na tlačítko Nahrát přílohu.

A. **Videa** se naopak nahrávají podobně jako obrázky do textu – tedy pomocí internetové adresy videa, a to z portálů YouTube.com a Vimeo.com:

1) Zadejte název videa.
2) Zkopírujte celou adresu otevřeného videa.
3) Adresu vložte do políčka Odkaz v sekci Videa ve Vašem projektu.
4) Klikněte na tlačítko Nahrát video.

NÁMĚT NA AKTIVITY

1) Žáci si vyzkoušejí vložení souborů do sekce Přílohy. Ve složce Obrázky mohou vytvořit krátkou obrazovou přílohu např. ze 4 obrázků, vložit odkaz na video na You Tube, týkající se nějak tématu jejich projektu a nakonec i soubor jiného typu do Příloh.

2) Vyzkoušejte se svými žáky vložit videa z vašich aktivit v projektu sami na You Tube. Nejprve se budete muset na stránkách You Tube zaregistrovat nebo pro přihlášení použít přihlašovací

jméno a heslo ze svého účtu na Googlu. Při registraci vám po vyplnění formuláře bude zaslán aktivační e-mail, který musíte potvrdit. Poté již velmi jednoduchým způsobem můžete nahrávat videa ze souborů ve vašem počítači, z mobilu nebo přímo z videokamery.

3.6. Citace a Komentáře

Doporučená časová dotace: 1 hodina

CÍL BLOKU

Naučit se pracovat s citováním zdrojů a vkládat citace do projektu.

CITACE

Ke každému projektu je vhodné přidávat citace, nebo chcete-li seznam použité literatury. Žáci by neměli zapomenout na uvádění odkazů na zdroje z internetu nebo tištěných publikací, které využívali při psaní svého projektu. Pokud použili jako zdroj některý z projektů publikovaných na tomto portálu, uvedou jeho internetovou adresu (každý projekt má v databázi přidělené identifikační číslo, které najdete na konci jeho internetové adresy). Rovněž by měli uvést název příspěvku, autora a datum použití citace (pro případ, že bude článek z internetu v budoucnu aktualizován).

Ilustrační příklad internetové adresy projektu: app.lidejednezeme.cz/Projects/Show/28

Proč se vlastně u odborných prací nebo publikací uvádějí zdroje?

- kvůli ochraně autorských práv
- z důvodu snadné dohledatelnosti zdroje, ze kterého bylo čerpáno
- seznam použité literatury slouží též pro čtenáře jako inspirace, kde mohou najít další informace o dané problematice

Toto samozřejmě není případ žákovských prací, ale je dobré žáky s problematikou citování zdrojů seznámit a naučit je alespoň jednoduchou formou tyto zdroje u svých prací používat.

NÁMĚT NA AKTIVITU

Proberte s žáky problematiku citací (uvádění zdrojů), vysvětlete jim, k čemu slouží a jak by takové uvádění mělo v jednoduché formě vypadat. Poté jim zadejte, aby do textového editoru zkopírovali nebo přepsali úryvky ze tří publikací nebo článků na internetu (téma může být libovolné např. podle aktuálně probírané látky v kterémkoliv předmětu). K těmto úryvkům pak uvedou citace. Na závěr si navzájem spolužáci své projekty prohodí a zkusí podle citací dohledat, kde spolužák dané úryvky našel. Variantou vzájemného překontrolování prací mezi žáky je zpětná vazba pouze od pedagoga.

3.7. Ukončení a publikace projektu

Doporučená časová dotace: individuální podle potřeb a rozsahu žákovských projektů, nejméně však 3 setkání (workshopy)

CÍL BLOKU

Práce na projektu a jeho prezentace

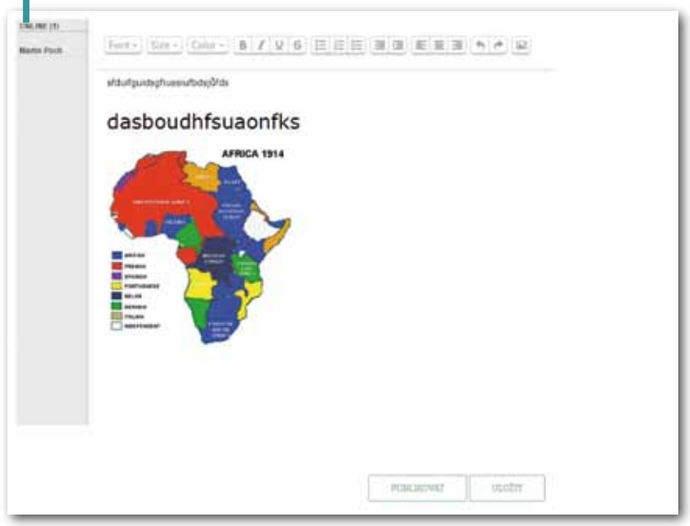
Během práce na žákovských projektech je dobré si stanovit konzultační dny nebo workshopy (v rámci vyučovací hodiny), kdy učitel se svými žáky probere a zkontroluje dosavadní práci, poskytne jim zpětnou vazbu a domluví se na dalších krocích a jejich časovém rámci. Pokud učitel nalezne v projektu formální nebo gramatické chyby, doporučí žákům jejich opravu. Když je projekt zkontrolován učitelem a ten sezná, že je v tomto stavu možné ho publikovat, přepne stav projektu na „zveřejněno". Tímto krokem se projekt publikuje a je viditelný v sekci Úvod pro všechny návštěvníky portálu.

Postup učitele při zveřejnění projektu:

1) V sekci Mé projekty klikněte na tlačítko Otevřít u projektu, který chcete zrevidovat a publikovat.
2) Pod textovou částí projektu klikněte na tlačítko PUBLIKOVAT (toto tlačítko žáci nevidí).
3) Projekt se od této chvíle bude zobrazovat také v sekci Zveřejněné projekty.

Tip: chcete-li publikovaný projekt opět skrýt, přejděte do Správy projektů, kde po kliknutí na tlačítko Editovat udaného projektu můžete publikaci deaktivovat.

Tlačítko Publikovat v otevřeném projektu:



Projekty škol

Součástí projektu by měla být také závěrečná prezentace projektu, která může být součástí projektového dne u větších projektů, nebo je součástí běžné hodiny. V prezentaci by žáci měli shrnout obsah, případně výstupy z projektu. Prezentaci mohou vytvořit v PowerPointu jako stručný výtah a shrnutí nejzajímavějších bodů projektu. Tuto prezentaci mohou přiložit mezi přílohy svého projektu.

Před prezentací seznamte žáky se zásadami správného prezentování. Je třeba:

- vytvořit si stručnou osnovu prezentace a časový rámec
- ujasnit si v projektovém týmu, kdo bude zodpovědný za technickou stránku věci – pouštění prezentace, kdo bude hovořit
- uvědomit si, že méně je někdy více – nesnažit se sdělit vše, ale podtrhnout to zajímavé
- snažit se zaujmout, prezentace by měla být pro ostatní poučná, ale i zábavná – je možné prezentaci doplnit o scénku, rekvizitu apod.
- hovořit při mluveném projevu k publiku, udržovat oční kontakt, dávat pozor na postoj i gesta
- připravit si nějakou větu na úvod (pozdrav, představení) i na závěr (poděkování za pozornost, rozloučení)

Implementace projektu

4. Implementace projektu „Jsme lidé jedné Země“ do Multikulturní výchovy jako průřezového tématu RVP ZŠ aneb Jak začít

Po důkladném seznámení s projektem „Jsme lidé jedné Země“ je třeba podniknout následující kroky:

1) Udělat plán implementace projektu na vaší ZŠ s ohledem na ŠVP a Multikulturní výchovu jako průřezové téma.
2) Vytvořit tým učitelů, kteří budou implementovat projekt na vaší škole.
3) Zaregistrovat členy týmu na portálu www.lidejednezeme.cz (Pro registraci učitele musíte uvést při registraci kód teacher. Pro přidělení kódu pro žáky kontaktujte Organizaci pro pomoc uprchlíkům, oddělení vzdělávání).
4) Vytvořit si časový plán projektu a určit hodinové dotace pro učitele jednotlivých průřezových předmětů (ICT, Výchova k občanství, Zeměpis, Dějepis a pod.).
5) Založit projekt/y.
6) Vybrat třídy, kde budete projekt realizovat, a seznámit žáky s projektem.
7) Zaregistrovat žáky na projektovém portálu (do e-kurzu i datového úložiště Projekty škol).
8) Seznámit žáky s pravidly bezpečnosti na internetu.
9) Přidělit žákům nebo týmům jednotlivé projekty.
10) Konzultovat se žáky psaní a editaci textu projektu.
11) Sledovat práci na projektu: nahrávání videí, focení, přípravu prezentace
12) Dovést žáky ke zdárnému ukončení projektu a jeho publikaci na webu, prezentaci projektu.

Aplikaci Projekty škol samozřejmě můžete využít i k tvorbě jiných žákovských projektů, nežli jen těch, které jsou popsány v manuálech projektu Jsme lidé jedné Země. V tomto směru se kreativitě meze nekladou. Využijte tohoto portálu (e-kurz, aplikace Projekty škol) jako nástroje pro zvyšování ICT kompetencí žáků v různých oblastech i předmětech (viz nabízené aktivity).

Přejeme vám hodně úspěchů při práci s žáky a také hodně ochoty a energie učit se spolu s nimi stále novým věcem. Věříme, že i vám přinese práce na tomto projektu obohacení.

Tým projektu „Jsme lidé jedné Země“

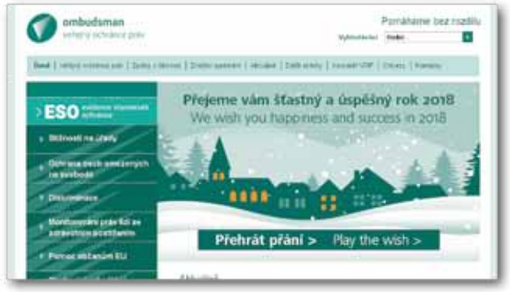
Seznam použité literatury a zdrojů

www.bezpecnyinternet.cz

www.capsa.cz

www.slunecnice.cz

www.bezpecne-online.cz



www.ochrance.cz

www.google.cz

www.adobe.com/cz

Poznámky:

Vydavatel:
Tento manuál byl vydán Organizací pro pomoc uprchlíkům v rámci projektu
„Jsme lidé jedné Země“ financováním EU – Evropské strukturální a investiční fondy, OP PPR

Organizace pro pomoc uprchlíkům, Kovářská 4, Praha 9, Libeň, 190 00,
tel.: (+420) 730 158 781, fax.: (+420) 233 371 258, e-mail: opu@opu.cz

www.opu.cz

EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
OP Praha – pól růstu ČR

PRA HA
PRA GUE
PRA GA
PRA G