

VYUŽITÍ APLIKACE QUIZLET VE VÝUCE NA ZÁKLADNÍ ŠKOLE

USAGE OF QUIZLET APPLICATION IN TEACHING ON PRIMARY SCHOOLS

LENKA BENEDIKTOVÁ

Resumé

Tento článek představuje výukovou aplikaci Quizlet a její využití ve výuce. Tato slouží k tvorbě sad interaktivních výukových karet a umožňuje další práci s nimi. V textu je nejprve popsána tvorba výukových karet. Dále následuje ukázka způsobů, kterými lze karty využít. Článek obsahuje obrázky znázorňující prostředí aplikace. V textu nechybí informace o správě uživatelských účtů a o zařízeních, na kterých je tuto aplikaci možno použít.

Abstract

This article introduces educational application Quizlet and its use in teaching. It serves for creating collections of educational cards and it allows further work with them. In the text, there is described the way of making these cards. Then, there are shown the options in which the cards can be used, The article contains pictures, representing the application setting. In the text, there are also information about management of user accouts and about devices on which the application can be used on.

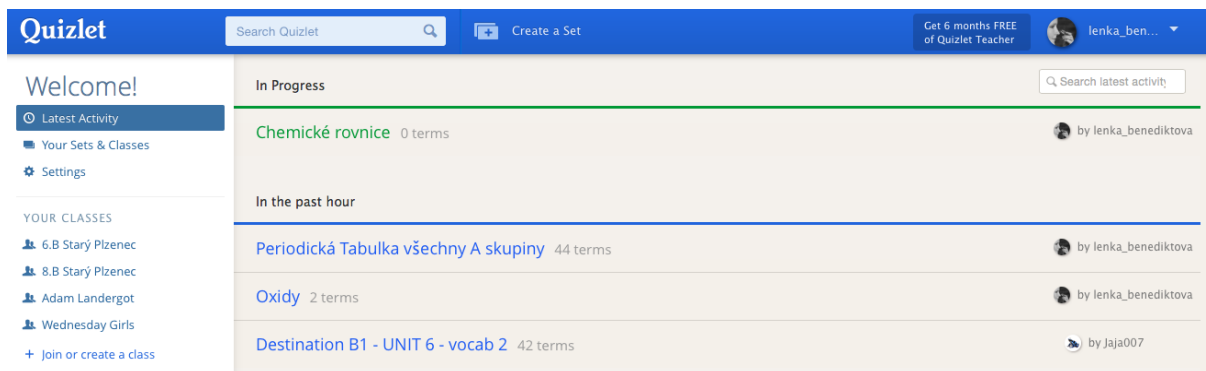
ÚVOD

Moderní technologie a aplikace pro výuku se dnes těší velké oblibě. Přinášejí s sebou možnost oživení, a dokonce zkvalitnění výuky. Následující článek představuje aplikaci, která umožňuje tvorbu výukových interaktivních karet, jejich správu a následnou práci s nimi. I přes mnoho funkcí, které aplikace nabízí, je její ovládání velice snadné.

PROSTŘEDÍ APLIKACE QUIZLET

Quizlet se nachází na webu www.quizlet.com. Pro používání aplikace je nutná registrace. Tato je buď zcela zdarma či za roční poplatek 15\$. Bezplatná registrace zcela postačí studentům, umožňuje plně využívat již vytvořené sady. Placenou verzi potom ocení spíše učitelé, neboť umožňuje vytvářet nové sady bez veškerých omezení (např. lze vkládat i obrázky) a také tvořit neomezený počet tříd, tj. skupin žáků. Registraci lze provést pomocí e-mailové adresy, popř. přes facebookový účet.

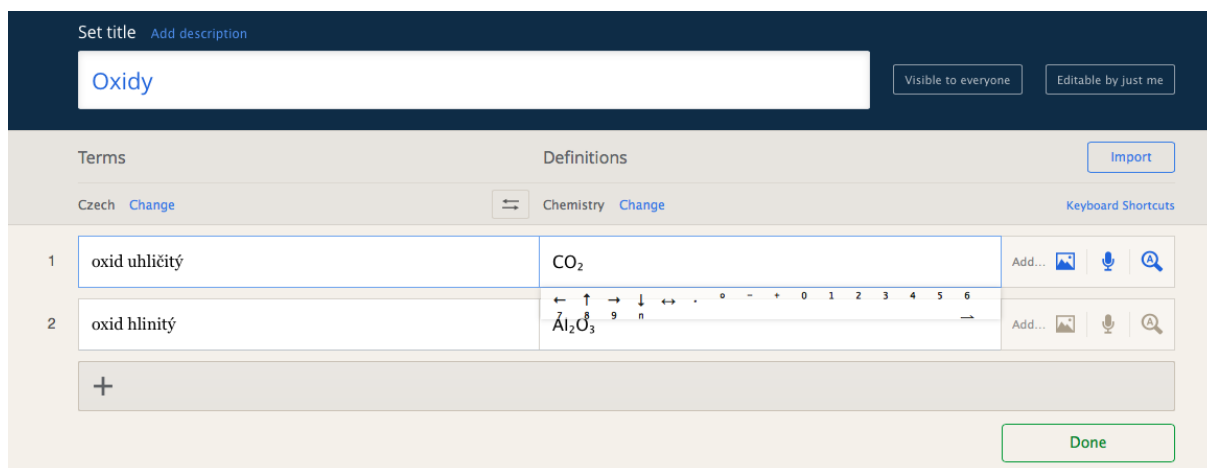
Jak již bylo naznačeno, zaregistrovaný uživatel může tvořit své třídy (bezplatná registrace umožňuje vytvoření 8 tříd). Třídami jsou míněny skupiny žáků, kterým potom učitel přiřazuje určité výukové sady. Třídám lze také nastavit různá práva užívání sad. Aby se žák stal členem třídy, musí požádat o přijetí, které učitel následně potvrdí. Role žáka a učitele však není nijak striktní. Kantor může být učitelem svých tříd, ale zároveň žákem v dalších třídách. Stejně tak žák se může v některé třídě stát učitelem. Toto hierarchické rozdělení uživatelů však usnadňuje naši práci a tvoří ji přehlednou. Každý uživatel vidí po přihlášení do aplikace v levé části monitoru seznam tříd, do kterých patří. V pravé části monitoru potom vidí sady, které byly jeho třídám přiděleny v poslední době, popř. které vytvořil v poslední době. Zejména žáci tak snadno zjistí, zda jim učitel přidal novou sadu na procvičování.



Obrázek 10 - Prostředí aplikace Quizlet

TVORBA VÝUKOVÝCH SETŮ

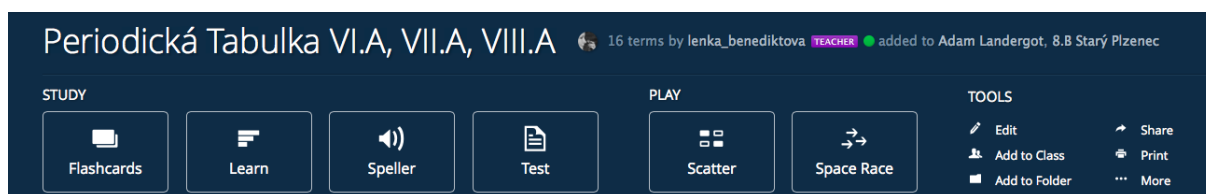
Strategie aplikace je založena na používání sad výukových karet. Jejich tvorba je velice snadná a intuitivní. Po zvolení možnosti Create a Set se zobrazí formulář, který uživatel postupně vyplňuje. Nejprve je třeba set pojmenovat a dále vybrat vzdělávací oblasti, kterých se bude týkat. Protože aplikace primárně vznikla pro výuku jazyků, máme na výběr z mnoha řečí včetně češtiny. Dále je však možno zvolit Chemistry nebo Math, a to v případě, že do našich karet potřebujeme použít speciální symboly, jako jsou matematická znaménka, indexy apod. Po tomto základním nastavení můžeme přistoupit k samotnému zadávání obsahu, tedy tvořit obě strany výukové karty. Obsahem nemusí být pouze text, ale také obrázek (u placené verze) či zvuk. Počet karet v sadě není omezen, nedoporučuje se však počty přehánět, neboť tím klesá pozornost žáků. K uloženému setu se lze samozřejmě vždy vrátit, upravit ho či rozšířit. Hotovou sadu karet můžeme přiřadit třídě (bude popsáno níže), lze ji však také vytisknout, exportovat jako text či sdílet na sociální síť. Protože Quizlet zároveň slouží také jako velká knihovna výukových karet, lze každé sadě nastavit práva o užívání jinými uživateli než tvůrcem a jím přidávanými žáky.



Obrázek 11 - Prostředí pro tvorbu výukových setů

PRÁCE S VYTVOŘENÝMI SETY

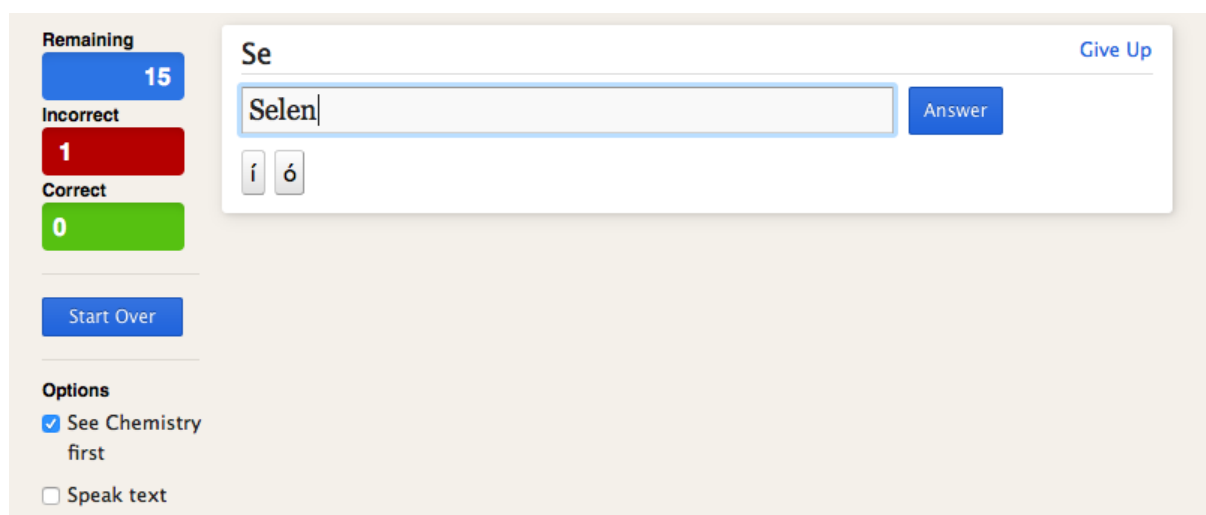
Jak již bylo uvedeno, vytvořené sady lze užívat mnoha způsoby. Budeme-li se soustředit pouze na využití karet přímo v aplikaci (vynecháme způsoby tisku a exportu textu), zjistíme, že tato nabízí několik módů, ve kterých je možno sady karet použít.



Obrázek 12 - Módy pro využití setů

Prvním módem jsou Flashcards. Jde opravdu o oboustranné karty, které může žák otáčet. V případě procvičování výslovnosti si lze kartu nechat od počítače také přečíst. Tento typ prezentace setů je vhodný při prvotním procvičování učiva.

Dalším módem je Learn. Tento slouží jako klasické doplňování. Žák vidí otázku (jednu stranu karty) a pomocí klávesnice napíše odpověď (druhou stranu karty). Jakou stranu karty žák uvidí, lze zvolit. Při procvičování tímto způsobem je nutné brát v potaz, že aplikace je citlivá na malá a velká písmena, čili odpověď musí být napsána přesně tak, jak ji zapsal učitel. Zajímavá je zde práce s chybou. Pokud žák udělá chybu, je karta zařazena do skupiny Incorrect. Poté, co žák zadá odpovědi na všechny otázky, jsou mu znovu promítnuty karty ze skupiny Incorrect a on je tak donucen opravit své chyby. Po zvládnutí celé sady získá žák zpětnou vazbu, kde vidí svoji úspěšnost. Zjistí, na které otázky odpověděl ihned dobře a které musel opakovat. Výsledky svých žáků samozřejmě může vidět i učitel. Vidí, jací studenti už zadaný set vyzkoušeli nebo které otázky činily problémy.



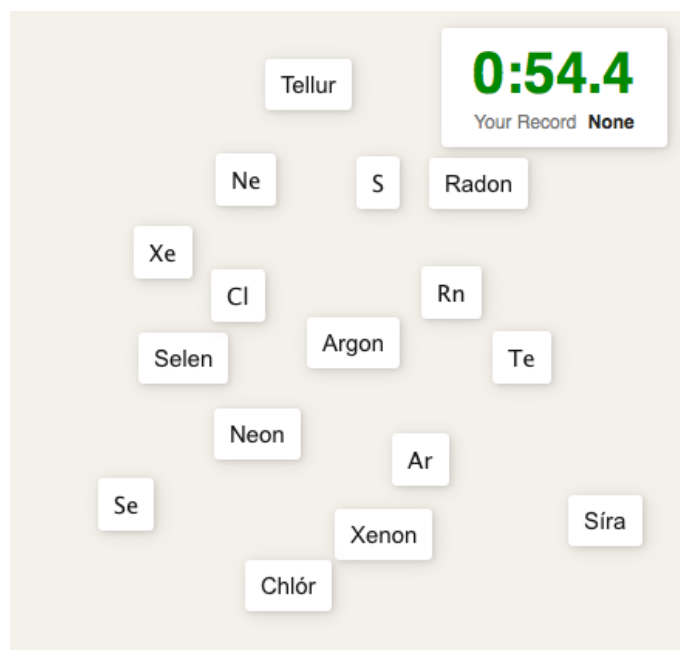
Obrázek 13 - Mód Learn

Třetí v pořadí je mód Speller. Tento je vhodný pro výuku cizích jazyků. Karta je žákovi přečtena a on musí zadat, co slyšel, popř. odpovědět na položenou otázku. Pokud udělá chybu, počítačový hlas za něj slovo opraví a „vyspelluje“. Otázku lze samozřejmě nechat zopakovat. Také lze volit mezi rychlostí čtení.

Jak již název napovídá, možnost Test sestaví z karet test, který obsahuje otázky otevřené i uzavřené, doplňovací, přiřazovací nebo volbu true/false. Po vyplnění testu je žákovi samozřejmě k dispozici vyhodnocení. Tento mód je také velmi vhodný pro následný tisk.

Následují dvě hry. První z nich je Scatter, jde vlastně o pexeso, či spojování 2 částí karty, které k sobě patří. Celá hra je na čas, a tak si žák po spojení všech pojmů může prohlédnout, jak je na tom v porovnání s ostatními. Druhou hrou je Race. Při této volbě přijíždí z levé strany monitoru otázka, na které musí žák co nejrychleji odpovědět. Čím dříve napíše odpověď, tím více bodů získá. Pokud nestihne napsat odpověď dříve, než otázka přejede celý monitor nebo

odpoví špatně, body ztrácí a také přijde o jeden ze tří „životů“ (ikona srdíčka). Nasbírané skóre lze samozřejmě opět porovnat s ostatními.



Obrázek 14 - Prostředí hry Scatter

Je důležité poznamenat, že výše uvedené informace, platí pro počítačovou verzi aplikace Quizlet. Tato je však dostupná také jako aplikace pro mobilní zařízení, a to jak pro přístroje s iOS, tak pro přístroje s OS Android. Tyto mobilní verze aplikace obsahují několik odlišností. Pro práci s kartami je zde dostupný pouze režim Cards, Learn a Match (obdoba Scatteru). I tvorba setů je zde omezená, např. není zatím umožněno vkládat obrázky. Přesto je však přítomnosti Quizletu na žákovských mobilních zařízeních žádoucí, neboť je takto žákům dostupná kdykoliv. Navíc poté, co se Quizlet v mobilním zařízení aktualizuje pomocí připojení k internetu, lze již „stažené“ sady dále využívat offline. Pouze pro využití nově přidaných sad je zase nutné se připojit.

ZÁVĚR

Jak vyplývá z výše uvedeného, aplikace Quizlet má širokou škálu využití ve výuce. Lze ji použít při procvičování v hodině, při testování či při domácí přípravě. Její ovládání je velice snadné, jak pro učitele (tvůrce setů), tak pro žáka. Nelze specifikovat vzdělávací oblast, pro kterou se hodí, díky své rozmanitosti je možno ji používat napříč předměty. Každý učitel jistě brzy zjistí, který z módů pro využití karet, je pro jeho výuku ten nejvhodnější. Díky tomu, že je aplikace dostupná také pro mobilní zařízení, může ji mít žák při sobě takřka na každém kroku. Vzhledem k tomu, že moderní technologie jsou u žáků velice oblíbené, lze předpokládat, že i procvičování učiva pomocí Quizletu, bude žáky bavit více než práce s tužkou a papírem.

Kontaktní adresa

Mgr. Lenka Benediktová, KVD FPE ZČU v Plzni, e-mail: bendi@kvd.zcu.cz