







Buluuim 10

Online nástroje v projektoch eTwinning

www.etwinning.sk Žilinská univerzita v Žiline



ÚVOD

99

S potešením vám predstavujeme túto publikáciu, ktorá voľne nadväzuje na knižku Online nástroje v projektoch eTwinning vydanú v roku 2020 Žilinskou univerzitou v Žiline.

Knižka vznikla s cieľom podporiť profesijný rozvoja učiteľa. Obsahuje ukážky 61 online nástrojov, ktoré sú bezplatne dostupné a ktoré je možné použiť vo vzdelávacom procese ako aj pri realizácii medzinárodných školských projektov eTwinning. Pri každom webovom nástroji uvádzame link, ako aj QR kód s uvedením možností a funkcionalít daného nastroja. Pre ľahšiu

implementáciu do projektov eTwinning odporúčame pre každý nástroj aj praktické tipy na aktivity v projektoch.

Radi by sme sa poďakovali celej eTwinning komunite na Slovensku a všetkým pedagógom, ktorí využívajú eTwinning ako prostriedok pre projektové vyučovanie a zároveň rozvíjajú medzinárodnú spoluprácu na slovenských školách.



tím eTwinning Slovensko

ŽILINSKÁ UNIVERZITA V ŽILINE

ISBN 978-80-554-1948-0 © eTwinning Slovensko, Žilinská univerzita v Žiline, 2023

Čo je eTwinning

eTwinning je najväčšia komunita škôl v Európe i mimo nej, ktorá vznikla v roku 2005 a je do nej zapojených už viac ako milión učiteľov.

Je určený učiteľom a pedagogickým zamestnancom materských, základných a stredných škôl a tiež pedagógom

z pedagogických fakúlt univerzít. Títo sa vďaka registrácii do platformy European School Education Platform, môžu v sekcii eTwinning kontaktovať s partnermi s cieľom vytvárania medzinárodných projektov eTwinning aj Erasmus+. Do vzniknutých projektov zapájajú partneri aktívne aj svojich žiakov a študentov primerane ich veku a schopnosti využívať digitálne nástroje. Môžu tak komunikovať v bezpečnom virtuálnom prostredí, pracovať na projektových cieľoch a realizácii výstupov v medzinárodných žiackych tímoch, zdieľať materiály a nápady, učiť sa navzájom, a tak sa zábavnou a inovatívnou formou vzdelávať.

Okrem toho môžu zapojení učitelia pracovať na svojom profesijnom a osobnom raste účasťou na eTwinning vzdelávacích podujatiach na rôzne témy, ktoré prebiehajú prezenčne aj online, na Slovensku aj v zahraničí.

Účasťou na vzdelávacích podujatiach a zapojením sa do projektu eTwinning si učitelia, a aj ich žiaci rozvíjajú a osvojujú kľúčové kompetencie vo výchovno-vzdelávacom procese, najmä v oblasti digitalizácie a jazykových zručností.

eTwinning na Slovensku je spolufinancovaný z prostriedkov Európskej únie a Ministerstva školstva, vedy, výskumu a športu SR.

Obsah





Calaméo	10
Crosswordlabs	12
WordArt	14



PRÁCA S OBRAZOM.....17

Animoto	
Autodraw	
Avatar Maker	
Blockposters	
Book Creator	
Ezgif	
GIMP	
My Advent Calendar	
Photoscape	
Phrase.it.	
Pictra Map	
Pixton	
Scroobly	
Sketch Metademolab	
TinyPNG	
-	





Flip	
nShot	52
Movie Maker	
Renderforest	

PRÁCA SO ZVUKOM......59

Chrome Music Lab	60
Paint with Music	62
Play a Kandinsky	64
Shared Piano	65
Semiconductor	











PRÁCA S KÓDOM.....67

Code.org	68
Micro:bit make code	70
Ozoblockly	
Tinkercad	74

HRY A ONLINE UČEBNÉ POMÔCKY......77

Actionbound	
Baamboozle	80
Blendspace	82
Classroomscreen	84
Flippity	
Genially	
Chatterpix	
Icograms Education	
Plickers	94
TedEd	
WordWall	

NÁSTROJE NA PREZENTOVANIE A ZBER ÚDAJOV......101

Artsteps	
Blogger	
Digipad	
Google Sites	
Emaze	110
Felt	112
Mentimeter	114
Nearpod	116
Piktochart	118
Pinup	
Popplet	122
Poster my wall	124
Powtoon	
Prezi	128
Slido	130
Wooclap	

OSTATNÉ UČITEĽSKÉ NÁSTROJE......135

CamScanner	136
Edshelf	138
Jamboard	140

Autorský kolektív

Predstavujeme Vám kolektív eTwinning ambasádorov, ktorí propagujú myšlienku projektového vyučovania s využitím benefitov eTwinning medzinárodnej spolupráce. Vo svojej praxi využívajú práve mnohé z nástrojov v tejto publikácii. Nechajte sa inšpirovať.









Práca s textom

Calaméo

Crosswordlabs

WordArt

Calaméo





https://en.calameo.com

Calameo je online platforma, ktorá umožňuje používateľom vytvárať digitálne publikácie prevodom statického dokumentu do interaktívneho. Pomocou tohto nástroja môžeme vytvárať časopisy, katalógy, brožúry, atď. Základná verzia nástroja je bezplatná. Pre viac funkcií, ktoré tento nástroj ponúka, je potrebná platba.

Publikovanie dokumentov na Calaméo je rýchle a jednoduché.

Ak chceme publikovať dokument na Calaméo, musíme si najprv vytvoriť účet.
Po aktivácii účtu pomocou svojho e-mailu, Facebook účtu, alebo vytvorením

svojho prihlasovacieho mena a hesla môžeme začať pracovať.

3. Klikneme na modré tlačidlo PUBLIKOVAŤ v hornej časti stránky.





4. Vyberieme súbor z počítača alebo presunieme myšou súbor, ktorý chceme nahrať, zvolíme názov a formát.

5. Po výbere dokumentu môžeme v okne, ktoré sa otvorí, prispôsobť vzhľad a súkromie svojej publikácie.



Aké typy dokumentov môžeme konvertovať na Calaméo?

Calaméo akceptuje nasledujúce typy súborov: Word, PDF, Microsoft Power Point, Excel. Môžeme tu pridávať aj interaktívny obsah z YouTube, Vimeo, Dailymotion alebo Soundcloud – pre vyššie účty. Náš dokument musí byť jeden dokument obsahujúci všetky strany našej publikácie. Každý nahraný dokument sa prevedie na samostatnú publikáciu – nie je možné zostaviť samostatné strany publikácie na Calaméo.

Pre každý účet platia nasledujúce obmedzenia veľkosti súboru a počtu strán:

- ZÁKLADNÉ: 100 MB a 500 strán na dokument,
- PREMIUM: 100 MB a neobmedzený počet strán na dokument,
- PLATINUM: 500 MB a neobmedzený počet strán na dokument.

Tento nástroj môžeme ako učitelia využívať aj na uverejňovanie svojich hodín, lekcií, aby k nim mali žiaci prístup kedykoľvek a kdekoľvek, vytvárať pre nich online pracovné zošity. Žiaci a študenti si tu môžu nahrať svoje poznámky, zdieľať ich so svojimi spolužiakmi a jednoducho a rýchlo si ich prečítať.



eTwinning tip:

Počas práce na eTwinningovom projekte zozbierame veľa textových aj obrazových príspevkov z uskutočnených aktivít. Pomocou tohto nástroja vieme vytvoriť efektnú elektronickú publikáciu projektových výstupov.

Crosswordlabs

https://crosswordlabs.com/



Obľúbenou aktivitou na osvojovanie slovnej zásoby je používanie krížoviek. Žiaci si pri lúštení krížovky upevňujú rôzne slová či už v cudzích jazykoch alebo pracujú s akademickou slovnou zásobou v rámci hodín odborných predmetov. Nástroj **Crosswordlabs** je jedným z veľkého množstva generátorov krížoviek, ktorý ponúka množstvo funkcií. Ide o nástroj, ktorého hlavnou úlohou je vygenerovať krížovku spolu s legendou. Vytvorenú krížovku môžeme zdieľať rôznymi spôsobmi alebo ju jednoducho vyplniť prostredníctvom vlastného webového rozhrania. Na to, aby sme vygenerovali krížovku, nie je potrebná registrácia.



Editor krížovky je funkčne spracovaný tak, že ako prvé zadáme kľúčové slovo, medzeru a popis kľúčového slova. V prípade, že ide o kľúčové slovo, ktoré tvorí viacslovné spojenie, zapisujeme toto spojenie spolu bez medzier.

Systém ponúka heslo pre budúce editovanie a náhľad spolu s možnosťami generovania rôznych typov krížoviek.

Medzi ďalšie funkcionality patrí funkcia zdieľania. Vytvorenú krížovku môžeme zdieľať bežne cez URL adresu, tiež cez tzv. embed kód (čiže oknové vkladanie teda pri stránkach, ktoré podporujú vkladanie cez embed kód, je možné vložiť takúto krížovku priamo na vlastnú stránku). V prípade eTwinningu stačí zadať do funkcie iFrame iba URL odkaz aktuálnej krížovky, ktorú chceme vložiť.

Ak zvolíme focus mode, otvorí sa nám krížovka bez pásu s nástrojmi tak, aby nás počas lúštenia nerozptyľovali iné funkčné prvky rozhrania. K dispozícii máme aj funkciu tlače, takže si môžeme krížovku buď importovať do PDF súboru alebo ju vytlačiť na papier. Okrem toho máme k dispozícii aj tlač správnych riešení.

Aj keď je možné si Crosswordlabs zakúpiť, žiadnym spôsobom nás to nemusí obmedzovať, pretože benefit platenej verzie spočíva len v ukladaní si nami vygenerovaných krížoviek pod hlavičku nášho účtu.



eTwinning tip:

Keďže myšlienka eTwinning predpokladá spoluprácu, je možné tento nástroj transformovať do kolaboratívnej aktivity. Stačí na to Google formulár s dvomi poliami (kľúčové slovo - legenda), ktorý zdieľame so všetkými partnermi. Odpovede sa budú ukladať do Google tabuľky, z ktorej ich skopírujeme do prostredia Crosswordlabs (skontrolujeme gramatické chyby, označíme oba stĺpce, skopírujeme a vložíme do tohto nástroja). Pri viacslovných kľúčových slovách ešte skontrolujeme medzery, aby nám slová po prvej medzere neumiestnilo do legendy. Takto vygenerovaná krížovka je výsledkom spolupráce všetkých tých, ktorí niečo zadali cez zdieľaný formulár. Vytvorenú spoločnú krížovku si môžeme zahrať individuálne.



https://wordart.com



Stránka Word Art je online generátor slovných mrakov. Umožňuje rýchle vytváranie slovných mrakov bez registrácie. Jednoducho klikneme na "create" a môžeme začať pracovať.

Slová, ktoré chceme mať vo svojom slovnom mraku, môžeme jednoducho nahrať cez "import" z textového editora, excelovej tabuľky alebo webovej stránky. Tie si potom môžeme jednoducho upravovať v tabuľke priamo v aplikácii. Samozrejmosťou je možnosť formátovania, pričom si môžeme zvoliť veľkosť, farbu, uhol sklonu, font písma a jeho rozloženie. Ak si na stránke klikneme "visualize", zobrazí sa náhľad nášho slovného mraku.





WordArt.com is an online word cloud generator that enables you to create amazing and unique word clouds with ease.

Professional quality results can be achieved in no time at all, even for users with no prior knowledge of graphic design.

Word clouds (also known as tag cloud, word collage or wordle) are visual representation of text that give greater rank to words that appear more frequently.

Word clouds are perfect for creating stunning personalized gifts. No sign up required!

Ak nám ponúknutý tvar slovného mraku nevyhovuje, jednoducho si vyberieme iný z knižnice ponúkaných tvarov. Ďalej môžeme upravovať aj pozadie, zvýraznenie jednotlivých slov či animáciu. Ak v knižnici nenájdeme tvar, ktorý by nám vyhovoval, môžeme si ho nahrať z vlastných zdrojov pridaním obrázka.

AVE	📜 ORD	ER < SF	HARE 🔫	± (OOWNLOAD -					Word Art 10		
		WORDS				2	Visualize	🖛 Undo	🖛 Redo	Animate	Edit	Lock
— Rem	nove 🕇 U	p 🖡 Down	🖵 Bulk 🕶		: More	•						
ize	Color	Angle	Font		Link	* *						
81	Default	Default	Default	•	https://sk.wikiped	*						
В	Default	Default	Default	۳	https://sk.wikiped					Norma Little		
5	Default	Default	Default	۳	https://sk.wikiped				131.	Viz Vene		
5	Default	Default	Default	۳	https://sk.wikiped				Vlachy	<u>uzná</u>	Elm.	
8	Default	Default	Default	۳	https://sk.wikiped		. 171	monte	R o	znava	24	Bystré /
2	Default	Default	Default	۳	https://sk.wikiped		and in the second	Liptovská	Stretava	Bešcňová	Pust	e Bystrica
5	Default	Default	Default	۳			1110	120	Sobo		Zari	novica
4	Default	Default	Default	۳			400			C A	Sko	a Arbert Tackney Drawn with
4	Default	Default	Default	۳			Such	i i i i i i i i i i i i i i i i i i i			Nitra	Vinter Car
3	Default	Default	Default	۳			S.O.M.	Denne Yol (Aller A	
2	Default	Default	Default	٣		•	S	Uličské Zvolen	Liesek	Olešná Velká	A Bra	tislava CA
		SHAPES					AL C	KUZ	CIII Bauska	Martin	Lendak Cetin	~ Senne
		FONTS					1	Michalov	ce.		8	
		LAYOUT										
		STYLE										

Výhodou nástroja WordArt je to, že môžeme prepájať slová zo slovného mraku s web stránkami cez vloženie hypertextového odkazu. Word cloud tak môžeme premeniť na spleť veľkého množstva informácií. Nastaviť sa dá aj opakovanie, resp. neopakovanie slov, ich poloha a orientácia.

Ak chceme na slovnom mraku pracovať neskôr, musíme sa zaregistrovať, aby sme si ho mohli uložiť.



eTwinning tip:

Ak si do nástroja Word Art nahráme obrázok napríklad Slovenska, vložíme vhodné slová, ktoré prepojíme s webovými odkazmi, výsledkom bude slovný mrak v tvare Slovenska. Po kliknutí na slovo v slovnom mraku sa zobrazí informácia o danom meste, mieste alebo položke na mape. Vytvoríme si tak zaujímavú banku informácii o Slovensku vhodnú na zdieľanie so zahraničnými partnermi.





Práca s obrazom

Animoto	Photoscape
Autodraw	Phrase.it
AvatarMaker	Pictra Map
Blockposters	Pixton
Book Creator	Scroobly
Ezgif	Sketch Metademolab
GIMP	TinyPNG
My Advent Calendar	



https://animoto.com/





Stránka animoto.com nám umožňuje vytvoriť slideshow, videoprezentáciu alebo video. Z nahraných obrázkov vieme jednoduchým spôsobom vytvoriť veľmi atraktívny videoklip.

Ovládanie tejto online aplikácie je veľmi jednoduché. Aj keď je nástroj v anglickom jazyku, celý proces tvorby je intuitívny a rýchly. Po vytvorení svojho účtu a prihlásení sa nás stránka vyzve na výber "template". Hneď na začiatku si teda vyberieme jednu z predpripravených šablón (stránka ponúka množstvo šablón, ktoré si vieme vyhľadať aj podľa preferovanej témy). Potom iba nahráme a vyberieme obrázky a videá, doplníme ich krátkym textom, zoradíme, vložíme textové snímky na požadované miesto a potom vyberieme snímky s vyššou dôležitosťou, čím dostanú vo výslednom videu väčší priestor.



Nakoniec si zvolíme zvukovú stopu z dostupnej knižnice. Práca sa ukladá automaticky. V závere prebehne produkovanie videa, ktoré môžeme zdieľať na sociálnych sieťach, YouTube či vložiť ho na web.

Videoklip si tiež vieme stiahnuť do počítača.

Pri vytváraní Animoto videa si môžeme vybrať z obrázkov dostupných v knižnici alebo použijeme vlastné fotografie, a tak vytvoríme prezentáciu, prezentačné videá, videoklipy zo svojich obľúbených momentov. Do Animoto videa tiež môžeme pridať komentár, nahrať obrazovku, exportovať video do troch formátov a ďalšie funkcionality.

V aplikácii Animoto vieme vytvoriť pútavé videá aj na vzdelávacie témy ako napríklad informatívne videá na výklad látky pre rôzne vyučovacie predmety, predstavenie učiteľa alebo žiaka, videovizitka, pozdrav, privítanie študentov v novom školskom roku, inštrukcie k rôznym úlohám, zadaniam, testom a projektom. Tiež vytvoríme videá na upútanie pozornosti, napríklad učenie novej slovnej zásoby, report o prečítanej knihe, či spomienky zo školského výletu, školskej akcie, špeciálnej udalosti i z celého roka a pod.

Ako učitelia môžeme požiadať o verziu "Animoto for education", ktorá po aktivácii a prihlásení sa cez školský mail ponúka viacero výhod.



eTwinning tip:

Webový nástroj Animoto je vhodný pri zoznamovacích aktivitách na vytvorenie prezentácie o žiakoch, či škole. Dá sa využiť aj na pútavé zdieľanie informácií. Na záver projektového vyučovania môže poslúžiť na zosumarizovanie výsledkov a príťažlivou formou prezentovať prácu projektu vo virtuálnej triede TwinSpace.





AutoDraw je novým nástrojom na kreslenie z dielne Google Creative Lab (experiments.withgoogle.com), ktorý spája strojové učenie s kresbami od talentovaných umelcov. Kreslenie je tak mimoriadne zábavné a jednoduché a v priebehu niekoľkých minút dokážeme nakresliť fantastické obrázky.

Aplikácia funguje zdarma, bez registrácie a v akomkoľvek zariadení - na počítači, tablete či mobilnom telefóne.

Nástroj AutoDraw používa rovnakú technológiu ako v QuickDraw, aby uhádol, čo sa pokúšame nakresliť. Už teraz nájdeme v databáze stovky obrázkov ako ponúkané návrhy.



Okrem návrhov aplikácia ponúka tiež zvyčajné funkcie grafického editora, napr. výber z palety farieb, výber geometrických tvarov, zväčšenia či zmenšenia prvku. Vložením textu (možnosť výberu z rôznych fontov a veľkosti písma) môžeme kresbu doplniť aj o nápisy, a tak vytvárať so žiakmi pohľadnice alebo plagáty.

Hotovú kresbu stiahneme ako obrázok vo formáte png alebo môžeme zdieľať vygenerovaným hyperlinkom príp. v službe G+ či Twitter.



eTwinning tip:

Hoci nástroj zatiaľ neumožňuje napríklad zdieľané kreslenie, môžeme ho v projektoch eTwinning využiť na tvorbu projektového loga, vzájomných pozdravov alebo ilustrácií do projektových online knižiek.



AutoDraw

Fast drawing for everyone.

Start Drawing

Fast How-To^{*}

* The faster you click the faster it goes

Avatarmaker

https://avatarmaker.com/





AvatarMaker je bezplatný online nástroj, ktorý nám pomôže vytvoriť avatara, ktorý vyzerá ako my. Pokiaľ sa pohybujeme v rôznych sociálnych médiách alebo iných platformách, ktoré vyžadujú našu fotografiu, no my by sme si chceli chrániť svoje súkromie, vytvorenie avatara - čiže kreslenej postavičky - je tým správnym riešením pre nás alebo pre našich žiakov.

Na vytvorenie kreslených avatarov nepotrebujeme špeciálne editačné zručnosti. AvatarMaker ponúka užívateľsky prívetivé rozhranie a okrem toho aj množstvo šablón avatarov s rôznymi štýlmi a témami.



Tento nástroj sa veľmi ľahko používa a vďaka nemu je vytváranie avatarov aj veľkou zábavou.

Na hlavnej domovskej stránke si najprv vyberieme, či ideme vytvárať chlapca alebo dievča. Následne sa nám zobrazí predvolený avatar. V hornej časti stránky uvidíme štyri možnosti pre celkový vzhľad postavičky. Prvá možnosť je najrealistickejšia, druhá je polygónová, tretí avatar je v štýle anime a štvrtý v podobe čierno-bieleho komiksu. Po vybratí štýlu si prispôsobíme avatara tak, aby vyzeral ako chceme. Existuje široká škála možností vrátane tvaru tváre, veľkosti a tvaru očí, farby očí, štýlu a farby vlasov, okuliarov a dokonca aj oblečenia a pozadia obrázku. Využime svoju fantáziu, aby náš avatar vyzeral ako my - alebo práve naopak! Odporúčame vyskúšať si aj tlačidlo "random" pod obrázkom, ktoré nám vygeneruje avatara, akého by sme ani sami nevymysleli.

Každá funkcia má vlastné modifikátory, ktoré sa nám zobrazia pod samotným avatarom. Pokiaľ sa pomýlime, vieme sa stále vrátiť naspäť alebo posunúť vpred šípkami pod obrázkom.

Avatara si môžeme stiahnuť v troch bežných obrázkových formátoch s menším aj väčším rozlíšením alebo ho zdieľať na sociálnych sieťach.



eTwinning tip:

Nástroj AvatarMaker dobre poslúži najmä žiakom, keď si aktualizujú profily v projektovom prostredí TwinSpace. Žiacke kontá majú veľakrát namiesto reálnej fotografie práve avatara z dôvodu ochrany osobných údajov.

V projektových úlohách sa táto aplikácia dá využiť pri predstavovaní žiakov, kedy môžu vytvoriť avatara, ktorý ostatným niečo o tom žiakovi napovie.

Blockposters

https://www.blockposters.com/





Tento online nástroj je zameraný na tvorbu plagátov z fotografie alebo obrázka. Je bezplatný a nie je potrebná registrácia. Princíp tvorby je jednoduchý, program obrázok rozdelí na niekoľko častí, ktoré uloží napríklad do formátu A4. Tieto časti po vytlačení spojíme a máme obrázok - plagát väčších rozmerov. V prvom kroku je potrebné nahrať obrázok. Ten môže byť vlastný, skenovaný obrázok alebo fotografia, alebo si môžeme stiahnuť voľne prístupné obrázky z internetu. V druhom kroku si prispôsobíme svojim požiadavkám plagát. Vyberáme si z ponúkaných možností: veľkosť strán, počet strán, orientácia strán, nastavenia okrajov. Ak chceme mať plagát bez okrajov, je tam možnosť vytlačiť si kalibračnú stránku. Nahraný obrázok si môžeme v nástroji aj orezať.



Po odsúhlasení podmienok zaklikneme políčko vytvoriť môj plagát a stránka nám vygeneruje súbor v PDF formáte.

Pripravený plagát môžeme z aplikácie stiahnuť len na obmedzený čas, preto si nezabudnime stiahnuť a uložiť plagát hneď po jeho vytvorení. Súbor sa ukladá opäť vo formáte PDF.







eTwinning tip:

Nástroj Blockposters dobre poslúži na spoluprácu v projektoch. Jednotlivé časti plagátu si partneri vytlačia, dohodnú sa, ktoré časti budú dotvárať podľa vlastnej fantázie. Hotové časti oskenujú alebo odfotografujú a pošlú partnerom. Takto si môžeme vytvoriť spoločný plagát.

Book Creator

https://bookcreator.com/



Základná verzia aplikácie Book Creator s množstvom funkcií je zdarma. Dostupných je 11 jazykových mutácií. Aplikácia Book Creator je nástroj pre učiteľov vhodný na vytváranie multimediálnych digitálnych online kníh.

Do aplikácie sa potrebujeme zaregistrovať, môžeme k tomu využiť svoj Google účet, Microsoft účet alebo email. Po registrácii môžeme vytvoriť 40 knižiek zdarma a jednu knižnicu. Počet strán v knihe nie je limitovaný, pre iPad je limit 9 999 strán.

Book Creator je dostupný na akomkoľvek zariadení (PC, Notebook, Tablet, Chromebook, iPad atď.). Funguje na prehliadači Google Chrome, Apple Safari, Microsoft Edge, iOS 13+.



Môžeme vytvoriť knihy na rôzne témy, komiksy, interaktívne príbehy, slovníky, noviny, časopisy, digitálne portfólia. K dispozícii sú knihy v 3 veľkostiach, komiksy v 3 veľkostiach, 8 šablón a 10 hotových štýlov. Máme prístup k nápadom na lekcie, vzorovým knihám a zdrojom.

Môžeme kombinovať text, obrázky, kresby, fotografie, rôzne tvary, súbory, hypertextové prepojenie, zvuk a video. Vytvárame stránky v rôznych farbách, textúrach, vzoroch.

Pri tvorení a editovaní používame dve základné tlačidlá: "+", "i". Pomocou "+" pridávame text, obrázky a fotografie uložené vo vašom počítači alebo priamo z Pixabay. Pomocou "+" pridávame aj videá, môžeme video nahrať a pridať na stránku. Môžeme nahrať a pridať zvuk, kresliť, písať. Nástroj pero ponúka jednoduchý, ale efektívny spôsob pridávania kresieb alebo poznámok do knihy, môžeme vyberať rôzne hrúbky a farby pera, gumovať, pridávať výplň a smajlíkov.

Zaujímavá funkcia je autokreslenie. Začneme kresliť a na hornom paneli sa zobrazia návrhy podľa našej kresby. Po kliknutí na návrh sa tento uloží na stránku.

Text editujeme v textom editore kliknutím na text a tlačidlo "i", Volíme si rôzne typy písma, farby, veľkosti, pozadie, stĺpce, tiene, zarovnávanie.

Štýly komiksového textu - ak si vyberieme šablónu komiksu, zobrazí sa nám sada predštylizovaných komiksových textov pre titulky a pôsobivý text. Môžeme pridať bubliny reči a myšlienok - dvojitým kliknutím na nich pridáme text.

Môžeme si nechať knihu prečítať vo viacerých jazykoch so zvýraznením textu. Knižku môžeme zdieľať online, publikovať alebo vytlačiť vo forme PDF.

Môžeme pozvať svojich študentov k tvoreniu knihy vo vlastnej knižnici. Študenti môžu spolupracovať prihlásením sa a zadaním kódu knižnice. Ak naši študenti nemajú účty Google alebo Office, môžeme im účty vygenerovať a oni sa potom prihlásia naskenovaním QR kódu alebo kliknutím na osobný odkaz.



eTwinning tip:

Book Creator môžeme využiť pre všetky vekové skupiny v ktorejkoľvek fáze projektu. Môžeme vytvoriť spoločné výstupy o projekte, prezentovať projekty alebo jednotlivé časti či témy projektu. Pomocou Book Creator môžeme vytvoriť knihy aj komiksy so spoločným príbehom, každý tím môže vytvoriť časť príbehu. Môžeme ho využiť pri prezentácii našej školy a žiakov, či vytvoriť spoločný slovník, časopis, noviny alebo fotoknihu.



EZGIFCOM



Ezgif.com je bezplatný a jednoducho použiteľný nástroj určený predovšetkým na vytváranie a úpravu animovaných obrázkov GIF. Nástroj ponúka aj úpravu a konverziu mnohých ďalších formátov. Najpopulárnejšie na tejto stránke sú GIF maker a Video to GIF converter.

GIF maker

Umožňuje rýchle vytváranie animovaných súborov GIF kombinovaním samostatných obrázkov. Môžeme použiť rôzne formáty obrázkov: JPG, PNG, BMP, TIFF... Môžeme tiež nahrať animované obrázky GIF, upraviť ich, skrátiť alebo zlúčiť existujúce GIF súbory.

Ako vytvoríme GIF?

Prostredníctvom záložky GIF maker sa nám otvorí prostredie na editáciu. Cez "Select images" vyhľadáme obrázky, z ktorých chceme vytvoriť animovaný GIF. Stlačíme tlačidlo "Browse" a vyberme obrázky, ktoré chceme použiť. Na výber viacerých súborov môžeme stlačiť a podržať kláves Ctrl. Klikneme na modré tlačidlo "Upload and make a GIF". Keď sa obrázky načítajú môžeme upraviť rýchlosť animácie a poradie snímok. Po vygenerovaní GIF – kliknutím na tlačidlo "Make a GIF", môžeme zmeniť jeho veľkosť, orezať ho, nastaviť čas prechádzania jednotlivých snímok, alebo použiť ktorýkoľvek z ďalších nástrojov, ktoré poskytuje Egzif. Na záver si uložíme GIF do počítača kliknutím na ikonku "Save".

Ďalšie tipy

Ovládanie rýchlosti GIFu nastavíme s "Delay time" v spodnej časti alebo pomocou vstupného poľa "Delay" hneď vedľa každej snímky.



Optimizer

GIF Maker

GIF Resizer

V predvolenom nastavení sú všetky snímky zoradené v abecednom poradí podľa názvu súboru, snímky ale môžeme presunúť myšou a preusporiadať ich. Povolenie možnosti "Crossfade frames" ponúka možnosť vytvoriť plynulý a miznúci prechod medzi obrázkami.

Video to GIF

Pri nahraní obrázkov rôznej veľkosti môžeme automaticky zmeniť ich veľkosť a orezať ich všetky tak, aby zodpovedali najmenším rozmerom, prípadne zvoliť zarovnanie - možnosť manuálne zadať hodnoty pre každú snímku.



Ako previesť do formátu GIF video?

Pomocou tohto online video konvertora môžeme nahrať svoje súbory vo formátoch mp4, avi, WebM, flv, wmv a vytvoriť z nich animované súbory GIF. Prostredníctvom záložky **Video to GIF** sa nám otvorí prostredie na editáciu. Cez "Select video" vyhľadáme video, z ktorého chceme vytvoriť animovaný GIF. Video tiež môžeme pridať vložením URL adresy pomocou modrého tlačidla "Upload video".

Po nahratí si vyberieme časť videa, ktorú chceme vystrihnúť. Zadáme čas začiatku a konca. Ak nič nevyberieme, konvertor vytvorí GIF z prvých piatich sekúnd videa. Po dokončení konverzie môžeme použiť nástroje na zmenu veľkosti a orezania. Na záver si uložíme GIF do počítača kliknutím na ikonku "Save".

eTwinning tip:

Nástroj Ezgif môžeme využiť vo všetkých fázach realizácie projektu a pri rôznych projektových aktivitách. Žiaci všetkých partnerských škôl vytvoria v grafickom programe obrázky, z ktorých potom pripravia prezentáciu vo forme GIF-u.







GIMP patrí medzi jeden z najviac využívaných bezplatných programov na grafickú úpravu obrázkov a fotografií. Obsahuje nástroje na úpravu fotografií, vytváranie animácií a tvorenie GIFov. Aplikácia sa dá jednoduchým spôsobom nainštalovať priamo do počítača. Výhodou nástroja je možnosť predvolenia slovenského jazyka pri inštalácií. V ľavej časti editora sa nachádzajú výberové a kresliace nástroje, nástroje na úpravu obrázkov a nástroje na úpravu textu. V hornej časti sa nachádza menu, ktoré je podobné ako pri iných bežných programoch. V pravej časti editora sa zobrazujú vrstvy, ktoré sú dôležité pri pokročilejších úpravách fotografií. Znamená to, že nad sebou sa zoradia viaceré obrázky, ktoré sa môžu samostatne posúvať, upravovať alebo zmenšovať.



Program využíva pri nástrojoch aj klávesové skratky, ktoré sa zobrazia pri každom nástroji, čo zefektívni prácu v programe. Okrem práce s vrstvami v programe pracujeme aj s maskami, ktoré nám umožňujú väčší prehľad v danej vrstve. Maska buď odkryje alebo zakryje to, čo sa pod danou vrstvou nachádza. Maska sa dá aplikovať na všetky vrstvy okrem vrstvy pozadia. Dá sa v nej pracovať všetkými výberovými nástrojmi alebo štetcom. Pri maskách sa používajú dve základné farby - biela a čierna.

Ďalšou výhodou nástroja je tvorenie GIFov (pohyblivých obrázkov), ktoré sa vytvárajú podľa vlastnej potreby. Pri tvorení GIFov pracujeme s vrstvami, v ktorých sa obrázok postupne posúva podľa toho, ako sa má GIF rozpohybovať.

Pri exportovaní CIFu je dôležité, aby sme nezabudli na zmenu prípony v tvare gif.

Pri uložení je tiež dôležité nastaviť animáciu, zadať čas animácie v milisekundách medzi snímkami a označiť opakovanie donekonečna.



eTwinning tip:

Nástroj GIMP je užitočný nástroj v ktorejkoľvek fáze projektovej práce. Práca s fotografiami a obrazovým materiálom je nevyhnutnou súčasťou projektových výstupov, dokumentovania ako aj propagovania aktivít. Pomocou aplikácie GIMP môže učiteľ vytvoriť leták, plagát, reklamný banner alebo pozvánku, prípadne využiť upravené obrázky na zatraktívnenie učebného obsahu, či projektových aktivít.

My Advent Calendar

hthttps://www.myadvent.net/en/



My Advent Calendar je bezplatný nástroj, ktorý umožňuje učiteľom a študentom vytvoriť si vlastný personalizovaný online kalendár. Je to skvelý nástroj nielen pre učiteľov, ale aj pre žiakov na prípravu pútavého obsahu pridaním vlastných obrázkov alebo videí z YouTube podľa svojho želania.

Študenti ho môžu použiť aj ako pomôcku na triedne a domáce úlohy, špeciálne projekty, a pod. Tento nástroj zvládnu používať aj mladší žiaci, keďže je úplne jednoduchý a intuitívny.

Na úvodnej stránke si zvolíme **Create free calendar** a vyberieme možnosť **Web**. Kalendár si prispôsobíme podľa svojho želania - zadáme mu názov (**Calendar title**), pridáme svoje meno. Na ďalší krok sa posunieme tlačidlom **Next**.

Set a title for your calendar

1. Basic > 2. Pl	1. Basic > 2. Photos > 3. Style > 4. Email > 5. Share							
Calendar title								
What you calendar will be c	alled when viewed by	others.						
Your name								
Your friends need to know v	nho sent them this aw	esome calendar.						
From 01/12/2022	until	24/12/2022	24 days total					

V nasledujúcom kroku si do každého z 24 rámčekov pridáme obrázky, vlastný odkaz alebo link na YouTube video. Vybrané možnosti sa potom osobám, ktorým je kalendár určený, zobrazia v daný deň, napríklad č. 1 sa zobrazí 01. 12., č. 2 sa zobrazí 02. 12., a tak ďalej. Kedykoľvek sa môžeme vrátiť a editovať obsah nášho kalendára, a to aj v prípade, že už ho máme vytvorený, no rozhodli sme sa pre nejakú zmenu. Obsah sa automaticky uloží. Je to jednoduché a maximálne flexibilné.

Po nahratí všetkých okienok stlačíme modré **Next** a v náhľade si môžeme ešte upraviť farby a pozadie nášho kalendára. Na záver vložíme svoju e-mailovú adresu a zaklikneme políčko, že sme sa oboznámili s podmienkami používania aplikácie. Opäť stlačíme **Next** a potvrdíme overujúci email, ktorý nám aplikácia odoslala.

V poslednom kroku získame link alebo embed kód, pomocou ktorého môžeme náš kalendár zdieľať.



eTwinning tip:

Nástroj My Advent Calendar dobre poslúži pri projektových eTwinning aktivitách. Žiak vytvorí vlastný personalizovaný adventný kalendár a pošle ho svojim novým projektovým kamarátom vo virtuálnej triede TwinSpace. Kalendár môže byť tematický zameraný, napr. na národnú hudbu, pamätihodnosti či osobnosti. Projektoví partneri sa takto môžu oboznamovať s partnerskými krajinami, kultúrou alebo zvyklosťami.



http://www.photoscape.org/



PhotoScape je zábavný a jednoduchý softvér na úpravu fotografií, ktorý učiteľom umožňuje upravovať a vylepšovať fotografie. PhotoScape je k dispozícii bezplatne a aj inštalácia do počítača je zdarma. Photoscape je komplexný nástroj, v ktorom nájdeme rôzne kľúčové vlastnosti. Hlavné menu zobrazuje kruh s kľúčovými vlastnosťami, čo považujeme za mimoriadne prehľadné. Jednotlivé vlastnosti bližšie charakterizujeme.

V prehliadači otvoríme svoj priečinok a zobrazíme fotografie, z ktorých vytvoríme prezentáciu. Editor nám umožňuje zmeniť veľkosť fotografie, môžeme upraviť nastavenie jasu a farieb, nastavíme korekciu podsvietenia, využijeme rámčeky.



Fotografiu oživíme vložením balónikov s textom, režimom mozaiky, či kreslením obrázkov. V editore vieme fotografiu orezať, pridať filter, odstrániť efekt červených očí. Prvky fotografie dokážeme klonovacou pečiatkou duplikovať. Dávkový editor poskytuje úpravu viacerých fotografií.



Zlúčením viacerých fotografií v rámci funkcie "strany" vytvoríme jednu výslednú fotografiu. V animovanom CIF použijeme viacero fotografií na vytvorenie jednej animovanej fotografie. Potrebujeme zachytiť snímku obrazovky a uložiť ju? Tak môžeme využiť "screen capture". Vylepšiť farbu fotografie? Priblížime obrázky, vyhľadáme a vyberieme farbu a fotografiu oživíme. Na prevod z RAW na JPG formát slúži "raw converter".

Jednoduchosť a zábavnosť koncepcie PhotoScape vyhovuje používateľom už od začiatku. Všetky možnosti bohatej ponuky umožňujú jednoducho upravovať fotografie nasnímané digitálnym fotoaparátom alebo mobilným telefónom.

Pracovať s Photoscape sa naučíme ľahko. Ponuka nástrojov je pestrá a ich ovládanie veľmi jednoduché. Úprava fotografií je zábavná, pretože máme na výber paletu možností, s ktorými je práca pre učiteľov i študentov jednoduchá a motivujúca.



eTwinning tip:

V jednom nástroji dokážete využiť prehliadač, editor, dávkový editor, vytvoriť koláž, kombinácie fotografií, animovaný GIF, tlačiť fotografie, využiť screen capture, či RAW converter.
Phrase.it

https://phraseit.net/





Phrase.it je webový nástroj, ktorý nám umožňuje upravovať a prispôsobovať vlastné obrázky pridávaním bublín a rôznych obrazových efektov.

Žiaci môžu pomocou tejto služby vytvárať obrázkové príbehy a komiksy, stiahnuť si ich a zdieľať s ostatnými.

Skvelá vec na tomto webovom nástroji je, že nevyžaduje žiadnu registráciu. Žiaci na jeho využívanie nebudú potrebovať žiadne emailové adresy. Aplikáciu môžeme využívať zadarmo,



Online Speech Bubble Maker Phrase.It is a simple and free speech bubble photo generator. Add speech bubbles to photos and create your own comic strips online within seconds. Great looking results guaranteed, completely free, **no sign-up required**.

> To get started, choose one of the two options below. You can create a speech bubble image with your own photo or choose a random stock photo.



Proces vytvárania komiksu vo Phrase.it je veľmi jednoduchý. Stačí prejsť na domovskú stránku a vybrať si, či chceme nahrať fotografiu zo svojho zariadenia alebo použiť náhodnú fotografiu vybranú systémom.



Po nahratí fotografie sa zamerajme na horný panel na obrazovke. Možnosť "images" nám ukáže obrázok, s ktorým aktuálne pracujeme a umožní nahrať iný obrázok.

Ak klikneme na bubliny, pridáme k obrázku rôzne tvary bublín. Program ponúka rozličné tvary a v jednom obrázku ich môžeme využiť viacero. Možnosť "drama" nám umožní zmeniť tieňovanie obrázka.

Keď je náš obrázok hotový, v pravom hornom rohu máme "preview and save", čiže náhľad a uloženie. Touto možnosťou si ho uložíme priamo do svojho zariadenia.



Volám sa Janka a mám 8 rokov. Rada sa hrám s kamarátkami, najradšej tak, že si zapletáme copíky.

Volám sa Peťko a mám 9 rokov. Rád hrám futbal a plávam. Predtým som sa bál pavúkov, ale teraz už viem, že to môžu byť aj superhrdinovia.

Volám sa Dorotka a všetci mi hovoria, že som ako tá Dorotka z rozprávky o čarodejníkovi z krajiny OZ. Občas sa cítim ako v rozprávke, ale radšej si predstavujem, že som Elza.

eTwinning tip:

Pomocou tohto nástroja vieme realizovať veľmi obľúbenú aktivitu, ktorú eTwinningoví partneri radi a často využívajú pri predstavovaní svojich žiakov v projektoch.

Postup je jednoduchý:

Odfotíme žiakov, aby sme mali ich spoločnú fotografiu. Pod touto fotografiou žiaci napíšu niečo o sebe tak, aby to bolo prepojené s fotografiou. Úlohou partnerskej školy je na základe popisu uhádnuť kto je kto a vpísať mená žiakov do bubliniek. Vpisuje sa jednoducho - učiteľ z partnerskej školy fotografiu stiahne, vloží ju napríklad do skicára, vpíše mená a opätovne vloží do projektu.



https://www.pictramap.com/



Ukážme svoju cestu príbehom, ktorý sme prešli.

Webový nástroj PictraMap je program so špeciálne navrhnutými mapami, intuitívnym rozhraním a mnohými možnosťami prispôsobenia na vytváranie interaktívnych animovaných máp s vlastnými fotografiami.

Jednoduchým zdieľaním konečného výsledku môžeme ukázať prácu, ktorú sme urobili so svojim žiakmi a inšpirovať tak ostatných.



Základná verzia programu je zdarma. Ihneď po registrácii dostaneme prístup do programu, s ktorým môžeme začať pracovať.

Nájdeme tu rôzne možnosti prispôsobenia - vyberieme si mapu, špendlíky, úvod, záver, hudobnú tému, nehovoriac o farebných možnostiach, ktoré máme na výber.



Práca s programom je veľmi intuitívna.

Po bezplatnej registrácii nás program privíta a vyzve, aby sme pomenovali svoj prvý projekt.

Pokračujeme na nahrávanie obrázkov. Nahráme obrázky, ktoré chceme v projekte použiť.

Na hornom paneli sa preklikneme na časť "maps". Napravo hore vidíme možnosť "colourful lands", čo je automaticky prednastavená mapa sveta. Rozkliknutím rozbaľovacieho menu si môžeme vybrať z rôznych farebných dizajnov máp.

Následne zadáme do horného políčka názov miesta na mape a vyhľadáme ho stlačením "enter" na klávesnici. Program vyhľadá miesto na mape a dá nám možnosť zmeniť tvar a farbu špendlíka.

V paneli naľavo teraz priradíme k danému miestu nejakú z fotografií, ktoré sme nahrali.

Mapu uložíme a zdieľame cez link tlačidlom napravo "review and share".



eTwinning tip:

Tento nástroj je výborný na aktivity, v ktorých sa partneri navzájom predstavujú. Každá krajina sa vie predstaviť pomocou vlastnej mapy. Spojením máp vznikne jeden spoločný výstup.

Tiež môžeme mapy využiť na zosumarizovanie projektu, kde je možné zhrnúť výstupy jednotlivých krajín a vytvoriť tak jednotný a jasný prehľad toho, čo sa v projekte za celú dobu jeho trvania dialo.





Základná bezplatná verzia je svojimi funkciami postačujúca pre bežného užívateľa. V jazykovej verzii je dostupný anglický, španielsky a francúzsky jazyk. Je potrebná registrácia, vyberieme si účet pre učiteľa, študenta, rodiča, terapeuta a registrujeme sa prostredníctvom Googlu účtu, Microsoft účtu alebo emailu.

Pomocou Pixtonu môžeme perzonalizovať naše projekty a prezentácie avatarmi. S Pixtonom môžeme vytvoriť avatara podľa samého seba. Vytvorenie avatarov môžeme využiť napríklad ako formu predstavovania žiakov v projekte. Deti predstavia prostredníctvom avatarov svoje podobizne. Tvorba avatarov je jednoduchá, zvládnu ju aj naši žiaci.



Ako vytvoríme avatara:

Vyberieme si, či chceme robiť mužského alebo ženského avatara. Z viacerých možností vyberieme požadovaný výraz tváre, farbu pleti, tvar očí, farbu očí, ústa, účes a farbu vlasov. Po výbere jednotlivých možností prechádzame šípkou ďalej. Prejdeme na oblečenie, vyberieme si oblečenie a doplnky, ktoré chceme na svojom avatarovi mať. Ak je to potrebné, je tam možnosť navoliť vozíček a načúvacie zariadenie. Zvolíme si výšku, pózu, klikneme na tlačidlo hotové a avatar sa nám uloží.

Po "nakreslení" vlastného avatara si vytvoríme triedu, ktorú pomenujeme. Zvolíte si stupeň, vek žiakov, v akom budeme tvoriť avatarov a zvolíme, ako sa do našej triedy pripoja žiaci. Žiaci sa môžu pripájať cez Google účet. Študenti sa zobrazia v triede, keď sa zaregistrujú pomocou linku, ktorý vygenerujeme a pošleme im ho. Druhý spôsob pripojenia žiakov, ktorí nemajú Google účty, je cez Pixton užívateľské meno, ktoré vytvoríme každému jednému žiakovi. Tým žiak získa užívateľské meno a môže vytvoriť a editovať svojho avatara. Žiakom pošleme na pripojenie do triedy link. Žiaci sa prihlasujú kliknutím na link a vyplnením užívateľského mena. Každý vytvorený avatar sa pridá do našej triedy.

Do triedy môžeme pomocou trojbodky v pravom hornom rohu pridať ďalšieho učiteľa, editovať triedu alebo ju vymazať.

Svoju triedu môžeme zobraziť v tradičnom formáte alebo ako banner. A môžeme si vybrať aj vymieňať témy triedy, na výber je 17 tém.

Našich avatarov si môžeme vytlačiť alebo uložiť do PDF. Tiež môžeme vytvoriť žiakom certifikáty alebo karty.

Vo verzii zadarmo sa dá vytvoriť jednoduchý komiks kliknutím na tlačidlo "vytvoriť komiks".

Na panel pridáme avatarov. Každému môžeme pridať rečové bublinky s textom. Keď máme panely hotové (max počet panelov je 100), kliknete na tlačidlo "hotové".



eTwinning tip:

Nástroj Pixton dobre poslúži pri projektových zoznamovacích aktivitách. Pomocou avatarov môžeme prezentovať jednotlivých členov tímu aj svoju triedu spoločnou fotkou. Žiak si vytvorí vlastného avatara a môže ho používať ako svoju profilovú fotku vo virtuálnej triede TwinSpace.





Scroobly je postavička, ktorá v tomto nástroji prekreslí osobu pred kamerou počítača. Podmienkou je zapnutá kamera a spustenie linku. Študenti si vedia vybrať z bohatej ponuky rôznych kostýmov a takto natočiť krátky gif. Trošku telocviku pred monitorom počítača vdýchne postavičke animáciu a po spustení kamery sa pohyb zaznamenáva do formátu gif. Je tu možnosť aj nasnímania pozadia, a tak vznikne postavička, ktorá bude vykonávať pohyby, ktoré ju študenti naučia.



Zábavnejšou stránkou nástroja môže byť, keď si študenti vytvoria podľa šablóny vlastného Scrooblyho. Tu je potrebné kopírovať hlavné body, ktoré sú v schéme nakreslené, Takto je potom možné animovať vytvorenú postavičku a rôzne ju farebne doladiť.



Nakoniec stačí odstúpiť od počítača, zapnúť nahrávanie a zatancovať obľúbený tanec, alebo urobiť pantomímu na nejakú známu scénku.

Tento nástroj ponúka aj prvok spolupráce, a to možnosť vytvorenia vlastnej postavičky, ktorú je potom možné stiahnuť do počítača ako statický obrázok podľa označených prvkov v poslednej schéme. V ďalšom kroku môže takto vytvorenú postavu oživiť niekto ďalší.





eTwinning tip:

Nástroj Scroobly dobre poslúži pri projektových aktivitách mladších žiakov, ktorí si budú vzájomne oživovať vlastné postavičky. Tiež si môžu navzájom posielať krátke gif videá s tanečnými variáciami.

Sketch Metademolab



https://sketch.metademolab.com/

Tento nástroj ocenia určite najmenší žiaci, nakoľko vdýchne život ich vlastnoručným výtvorom. Čo je však dôležité pripomenúť hneď na začiatku, postavičky musia mať rozpažené aj ramená a aj nohy, Za tejto podmienky budeme môcť správne animovať postavičku z výkresu alebo už digitálne nakreslenú možno aj v nástroji Jamboard.





Po otvorení linku sa musí obrázok, ktorý chceme rozhýbať, načítať. Ak ho žiaci tvorili na papier, je potrebné naskenovať obrázky do počítača a ďalej sa riadiť popisom krokov v nástroji.

Je potrebné vycentrovať dôležité body postavy tak, aby sme prenos pohybu zabezpečili v čo najkvalitnejšej miere (tak ako je to na obrázku so schémou bodov). V nasledujúcom kroku si stačí vybrať, aký pohyb má postavička vykonať a vygeneruje sa krátke video.

Pre stiahnutie videa do počítača je potrebná finta, a to otvoriť si video na celú obrazovku a až tak sa v pravom dolnom rohu objaví ponuka troch bodiek. Po kliknutí na tieto bodky sa zobrazí možnosť na stiahnutie. Takto uložené video už môžeme posielať a zdieľať.





eTwinning tip:

Nástroj animácie dobre poslúži pri projektových aktivitách pre najmenších žiakov. Žiak vytvorí vlastnú postavičku a pošle ju kamarátovi, aby ju rozhýbal. Alebo môžu takto vytvoriť pohyblivé charaktery z rozprávky, ktorú spoločne tvoria.



https://tinypng.com/





Obrázkový formát PNG alebo JPEG sa používa veľmi často, pretože je podporovaný webom a takmer akýmkoľvek softvérom na manipuláciu s obrázkami. Súbory sú však častokrát veľmi veľké a pri načítavaní na webovú stránku sa spomaľuje rýchlosť jej zobrazenia. Nástroj TinyPNG nám umožní zmenšiť veľkosť obrázka bez toho, aby sa znížila jeho kvalita. Znižuje počet farieb a odstraňuje nepotrebné metadáta. Efekt je takmer neviditeľný, ale spôsobuje značný rozdiel vo veľkosti súboru. Dokáže komprimovať až 20 obrázkov súčasne s maximálnou veľkosťou 5 MB. S nástrojom môžeme pracovať na svojom počítači, ale vieme si stiahnuť aj aplikáciu cez Google Play do svojho Androidu. Napriek tomu, že stránka tohto nástroja je v angličtine, použitie nástroja je veľmi jednoduché a intuitívne.



Máme jednu z dvoch možností - môžeme natiahnuť súbor, ktorý chceme zmenšiť, do vyhradeného poľa alebo kliknúť na príslušné pole a nahrať PNG. Ako príklad použijeme snímku obrazovky PNG, ktorá má rozlíšenie 1098 x 855 pixelov a má počiatočnú veľkosť 462 kilobajtov. Tiny PNG nám ukáže, o koľko sa obrázok zmenšil, a to z hľadiska percentuálneho podielu aj veľkosti. Veľkosť súboru sa znížila o 76 % a teraz je 109,4 kilobajtov - o 352 kilobajtov menej. Zostáva len kliknúť na tlačidlo sťahovania, aby sme získali nový menší súbor. Ak chceme na svojom webe kvalitné snímky obrazovky, fotografie a zároveň sa má web rýchle načítať, potrebujeme zmenšiť ich veľkosť bez veľkého rozdielu v kvalite, TinyPNG je skvelým nástrojom pre túto prácu.



eTwinning tip:

Získaná fotodokumentácia počas práce na eTwinningovom projekte nám veľkosťou často zahlcuje priestor či už na interných alebo externých diskoch a tiež sa nám veľké obrázky ťažšie upravujú do koláží. Pomocou tohto nástroja si vieme veľmi ľahko a rýchlo upraviť veľkosť týchto fotografií bez toho, aby sa znížila ich kvalita.



Práca s videom

Flip

InShot

Movie Maker

Renderforest

Flip https://info.flip.com/



Flip je vzdelávací nástroj, ktorý využíva video na vytvorenie platformy na diskusiu a učenie. Je to ideálny nástroj na vzdelávanie na diaľku, a preto je vhodný na projektové vyučovanie s eTwinningom.

Flip je aplikácia, ktorá nám umožní vytvoriť tému diskusie, nahrať video pre našich žiakov. Následne môžu žiaci nahrať vlastné videoodpovede, pýtať sa, komentovať iné príspevky a podobne.

Flip dáva študentom priestor a čas na odpoveď. Keď sú pripravení, nahrajú svoj príspevok - to odbúrava stres a umožní aj úzkostlivejším študentom reagovať na tému bez strachu.

Flip je bezplatný nástroj, je možné ho využívať aj ako mobilnú aplikáciu. Je dostupný bezplatne a môžeme ho stiahnuť z GooglePlay alebo AppStore.



Ako vytvoriť prvý flip

Aby sme mohli využívať Flip, je potrebné sa zaregistrovať. Registrácia je možná jednoducho prostredníctvom Microsoft alebo Google účtu.

Kliknutím na ľavej lište na + Group vytvoríme novú skupinu. Typ skupiny môžeme vybrať z viacerých možností. Jednou z nich je aj trieda. Po kliknutí na vytvorenie triedy vyberieme pozadie. Automaticky sa vytvoria a vopred sú nastavené tri témy. Na pravej strane sú tri bodky, ktoré znamenajú ďalšie možnosti pre prácu s témou. Napríklad môžeme témy vymazať, editovať, duplikovať či zdieľať. Témy pridávame kliknutím na "+". Kliknutím na ikonu fotoaparátu pridávame naše video, ak chceme tému otvoriť videom, nie je to ale nutné. Zdieľať môžeme celú triedu, alebo jednotlivé témy. Najjednoduchšie zdieľanie je kódom, žiaci sa k téme pridajú priamo prostredníctvom kódu, môžu si pozrieť videá uverejnené v danej téme a pridať svoju odpoveď.

Žiaci odpovedajú kliknutím na "Pridať odpoveď", otvoria fotoaparát Flipgrid a nahrajú video. Video je možné nahrať pred odovzdaním toľkokrát, koľkokrát je to potrebné. Môžu k nemu pridať emotikony, text, nálepky, kresby alebo vlastné nálepky, alebo žiaci môžu nahrať videá zo svojho zariadenia. Na záver sa urobí selfie alebo žiak vyberie snímku z videa a video odošle. Podľa toho, ako učiteľ nastaví povolenia, môžu žiaci komentovať iné videá aj pomocou textu.



eTwinning tip:

Flip je v projektoch možné využiť v zoznamovacích aktivitách, na diskusiu, kolaboratívne aktivity, ale aj na hodnotenie, dávanie spätnej väzby iným tímom. Zaujímavou možnosťou je pozvanie hostí, expertov, ktorí môžu zdieľať svoje skúsenosti, alebo odpovedať na otázky žiakov. Jednotlivé témy je možné embedovať do TwinSpace.





InShOt je aplikácia primárne určená na spracovanie a úpravu videa, umožňuje však aj úpravu fotografií, vytváranie koláži, vytváranie videí z fotografií a krátkych videozáznamov, ako aj pridávanie hudby. Aplikácia je dostupná zadarmo na stiahnutie v mobilných zariadeniach a tabletoch z GooglePlay, AppStore alebo AppGallery. Ovládanie je jednoduché a intuitívne, z možností v rozsiahlej ponuke sa jednotlivé funkcie ovládajú systémom ťahaj-a-pusť (drag-and-drop).

Vo verzii zdarma môžeme využiť funkcie na spracovanie videa, na spracovanie fotografií a tiež tvorbu koláží, širokú ponuku nálepiek, typov písma a hudby. Odstránenie vloženého názvu aplikácie vo vytvorených súboroch ako aj reklamy, ktorá sa prehráva počas práce v aplikácii, je možné len zakúpením platenej verzie.



InShot je výborná a veľmi komplexná aplikácia na úpravu videí. Vzhľadom na jeho rozhranie, ktoré je celkom priateľské, jednoduché a ľahko pochopiteľné, umožňuje robiť s videami takmer čokoľvek (bez ohľadu na to, či sú krátke alebo dlhé). A zvládnu ho na svojom mobile alebo tablete aj žiaci. Pripravené video (fotku, či koláž fotiek) môžeme z aplikácie priamo zdieľať na sociálnu sieť alebo s niekým cez email, WhatsApp a pod.

InShOt je dostupný aj v slovenskej resp. českej jazykovej mutácii.

Aplikácia InShot má nástroje, ktoré umožňujú videá strihať, orezávať, zmeniť ich rozlíšenie, pridať do videí hudbu, obrázky, texty, emotikony, efekty, prechody, filtre a veľa ďalších prvkov. Zároveň je možné prispôsobiť rozlíšenie videa podľa požadovanej kvality, pridávať pozadie, či už má mať jednotnú farbu, prechod, ostrý alebo rozmazaný obrázok alebo jeden z mnohých vzorov, ktoré sú štandardne dodávané s aplikáciou.

V InShot-e je aj funkcia, ktorou sa dá upraviť rýchlosť videa, zvýšiť a znížiť jeho hlasitosť, video otáčať, preklápať a dokonca zmraziť určité scény a ich časti. Rozpracované video sa dá uložiť ako koncept, ktorý môžeme dokončiť neskôr.

K videu je možné vložiť bezplatnú hudbu, zvukové efekty alebo pridať komentáre. Hotové video sa dá stiahnuť do mobilu/tabletu alebo priamo z aplikácie zdieľať.

Pri úprave fotografie sú dostupné filtre, efekty, šablóny, vkladanie pozadia, písma, rámov i nálepiek, orezávanie a otáčanie fotky alebo jej výrez.

Do koláže umiestnime max. 9 snímok, vieme si zvoliť rozloženie a ohraničenie jednotlivých fotiek.



eTwinning tip:

V InShOt-e môžu naši žiaci pripraviť krátke či dlhé videá, fotky alebo koláže, ktoré dokumentujú ich projektovú prácu, tvoria upútavky na jednotlivé projektové aktivity alebo pripraviť zoznamovacie videá v úvodných projektových aktivitách. Žiaci pracujú so svojím mobilom (tabletom), v ktorom nasnímajú a spracujú svoje fotografie a videá.







Práca s fotografickými klipmi, práca s videoklipmi, práca so soundtrack editorom - to sú hlavné oblasti, na ktoré sa Movie Maker zameriava. V ponuke sú návody na prácu s rýchlymi nástrojmi ako previesť video, otočiť video, ako vytvoriť DVD, stlmiť video, ako orezať video, extrahovať zvuk, spomaliť video, stabilizovať video, prípadne návod na používanie vizuálnych efektov.



Tvorba videonahrávok a klipov má svoje zastúpenie pri práci v projekte, kde ich využívame pri zoznamovaní triedy, pri poskytnutí informácii o mieste/krajine, kde sídli škola a pod. Vytvorenie a spracovanie videonahrávok v podobe relácie, filmu či udalosti vieme zdieľať cez rôzne kanály - YouTube, web školy...



Po otvorení programu Movie Maker sa zobrazí hlavná stránka rozdelená na dve časti: Filmový projekt a Rýchle nástroje. Sekcia Filmový projekt poskytuje funkcie na prácu s filmovými projektami. Môžeme vytvoriť projekt z fotografií, videí a hudby. Projekty je možné uložiť pre budúce zmeny a možno ich exportovať ako videosúbory.

Po pridaní fotografického klipu do projektu môžeme zmeniť trvanie fotografického klipu, použiť naň určité efekty, otočiť fotografický klip a použiť niektoré ďalšie funkcie úprav. Po pridaní videoklipu do projektu môžeme zmeniť hlasitosť videoklipu, použiť na videoklip určité efekty, rozdeliť videoklip, orezať videoklip a použiť niektoré ďalšie funkcie úprav.

Uložiť video slúži na export nášho projektu do jedného výstupného video súboru. Môžeme vybrať umiestnenie na uloženie výstupného video súboru.



eTwinning tip:

Profesionálne vizuálne efekty a dostupné návody ako používať aplikáciu krok za krokom nám zaručia pútavé výstupy v každom eTwinning projekte. A určite nimi zaujmeme.

Renderforest

https://www.renderforest.com/



Renderforest ponúka online nástroje na budovanie značky, t. j. na vytváranie vysokokvalitných videí, log, grafiky, vzorov a webových stránok s minimálnym časom a úsilím. Je to výborná aplikácia na tvorbu krátkych animačných videí alebo tzv. intro k videám.

Rendesforest tvoria tieto časti:

Logo Maker - svoje logo vytvoríme rýchlo, online, bude vyzerať profesionálne aj keď nemáme žiadne znalosti o vytváraní dizajnu.

Video Maker - vďaka širokej škále všetkých typov videí, od úvodných videí po animované vysvetľovacie videá, infografíky, prezentácie až po hudobné vizualizácie, ponúka nekonečné možnosti pri tvorbe videa.



Website Builder - intuitívny online editor, ktorým vytvoríme profesionálne vyzerajúce webové stránky aj bez akýchkoľvek znalostí programovania.

Mockup Maker - bez ďalšieho softvéru alebo znalostí dizajnu vytvoríme pomocou rozsiahlej knižnice vzorových balíkov napr. oblečenie, produkty, tlač a interiéry, vlastné originálne makety/vzory.

V Renderforest si môžeme nastaviť jednu z ôsmich jazykových mutácií, avšak slovenská ani česká mutácia zatiaľ nie je dostupná.

Nová registrácia do aplikácie nie je nutná. Pokiaľ máme Apple ID alebo Google či FB účet, môžeme sa prihlásiť aj takto.

Vo verzii zdarma je dostupných 500 MB ukladacieho priestoru, prístup k tisícom šablón, scén a predvolieb v mobile alebo na webe, množstvo záberov a obrázkov vo videu je obmedzené v maximálnej kvalite HD720, logá môžeme vytvárať iba vo formáte PNG.

Krátke video/intro si môžeme vytvoriť buď výberom štandardnej šablóny (pridaním textov, obrázkov a hudby), alebo výberom pokročilých nástrojov scén a predvolieb. V samotnom editore sa vyžaduje už iba pridávanie pripraveného obrázku/fotky, zadanie názvu a krátkeho popisu. V závere vyberieme hudbu z rozsiahlej knižnice so súbormi bezplatnej a platenej licencovanej hudby alebo si zvukový súbor môžeme nahrať z počítača. Nakoniec stačí stiahnuť pripravené video do svojho zariadenia.

>		💄 Monika Pofanská 🔹
T Text	Loro Tort Taplico Tort	5 🥎 🏕 0 Canvas Mode Mockup Mode
Color	Company Name	Server Server Server Server Server Server
*	LOCO X	
lcon	Letter Spacing	
Adjust	Logo Font	
	LOGO Roleway Bold Italic	
	LOGO Alfa Slab One	● -u k-á ž k-a -●
	LOGO Playfair Display Rold	
		DOWNLOAD

eTwinning tip:

Pre svoj eTwinning projekt využijeme Renderforest vo verzii zadarmo na vytvorenie efektného projektového intra. Žiaci zase môžu aplikáciu využiť na prípravu návrhu projektového loga. Zručnejší žiaci ovládajúci angličtinu zvládnu v Renderforest aj prípravu zaujímavej a netradičnej prezentácie či infografiky pri riešení projektových úloh.







Práca so zvukom

Chrome Music Lab Paint with Music Play a Kandinsky Shared Piano Semiconductor

Chrome Music Lab

https://musiclab.chromeexperiments.com/



Chrome Music Lab je webová stránka plná rôznych zábavných experimentov, ktoré robia učenie hudby zaujímavejším a dostupnejším aj pre laikov. Na čo sa dá použiť?

Mnoho učiteľov používa Chrome Music Lab ako nástroj vo svojich triedach na skúmanie hudby a jej prepojenia s vedou, matematikou, umením a ďalšími predmetmi. Prepájajú ju s tancom a aj so skutočnými hudobnými nástrojmi. Mnoho inšpiratívnych videí je možné nájsť predovšetkým na sieti Twitter (pri vyhľadávaní použijeme text #chromemusiclab).



Webová stránka a jednotlivé experimenty sú veľmi intuitívne, navyše nie je vôbec potrebné sa registrovať, stačí otvoriť experiment a začať tvoriť či hrať sa s hudbou. Nájdeme tam aj nástroj Experiment Song Maker, ktorý nám umožňuje vytvárať a zdieľať vlastné skladby.

Pre využívanie experimentov postačí webová stránka Chrome Music Lab, rovnako dobre však funguje aj na mobilom telefóne či tablete.

A ako boli tieto experimenty vytvorené?

Všetky experimenty sú založené na voľne dostupnej webovej technológii ako je Web Audio API, WebMIDI, Tone.js a ďalšie. Tieto nástroje uľahčujú programátorom vytváranie nových interaktívnych hudobných zážitkov. Otvorený zdrojový kód pre mnohé z týchto experimentov je možné získať na Github-e.



eTwinning tip:

Mnohé experimenty sú priam predurčené na to, aby boli využité ako nástroje pre vzájomnú spoluprácu žiakov pri projekte eTwinning. Pri niektorých je možné súbežne pracovať na spoločnom hudobnom projekte, čo bude pre žiakov určite novinkou.

Paint With Music

bit.ly/3WF4v3U



Aj tento nástroj je ďalším zo série Google Arts and Culture Experiments využívajúcim umelú inteligenciu, ktorá sa prepája s výtvarným a hudobným umením.

"Čo ak by ste mohli počuť svoju maľbu? Premeňte svoj štetec na hudobné nástroje a komponujte na senzorické plátno!", vyzýva nás aplikácia hneď v úvode. A to, čo sľubuje, je naozaj zaujímavý experiment, ktorý odporúčame vyskúšať so žiakmi nielen na hodinách výtvarnej, či hudobnej výchovy.



Je to tiež zaujímavý spôsob, ktorým môžeme žiakom priblížiť svet AI (umelej inteligencie) napríklad na hodinách informatiky. Pri tomto interaktívnom experimente prakticky nie je možné, aby boli vytvorené dve identické diela. Ťahy "štetca" sa za pomoci strojového učenia (machine learning) pretavia do nôt, ktoré hrá zvolený hudobný nástroj.

V závislosti od prostredia, ktoré si vyberieme (aktuálne sú k dispozícii štyri obloha, podmorský svet, papier a "svet ulice"), sú okrem hudobných nástrojov k dispozícii aj ďalšie doplnky, napríklad kosatky či vtáky. Na vytváraní jedného diela sa môžu podieľať aj viacerí žiaci alebo ich necháme tvoriť samostatne. Prácu každého môžeme vyzdieľať buď cez sociálne siete (Facebook, Twitter, Pinterest, Tumblr), vložiť do Google Classroom alebo odoslať mailom či prostredníctvom vygenerovaného odkazu.

Ovládanie je veľmi jednoduché a intuitívne. Tlačidlom s vrstvami vieme meniť prostredia, v prípade zmeny sa samozrejme hotové dielo stráca a začíname tvoriť nanovo. Tlačidlo PLAY/PAUSE v dolnej časti obrazu spúšťa alebo zastavuje hudbu, ktorú sme "namaľovali". Ak sa obraz/skladba nevydarila, tlačidlom s košom ju môžeme vymazať a začať odznova.



eTwinning tip:

Nástroj Paint with Music odporúčame vyskúšať v projektoch eTwinning zameraných na hudbu, výtvarné umenie, ale pokojne aj na informatiku a umelú inteligenciu. Kreativite sa v tomto prípade naozaj medze nekladú!

Play a Kandinsky bit.ly/3jgDa9B



Ďalším zo zaujímavých hudobných a zároveň digitálnych experimentov je "Play a Kandinsky", ktorý vznikol spoluprácou Google Arts & Culture a Centre Pompidou. V centre experimentu je obraz "Yellow-Red-Blue", majstrovské dielo priekopníka abstraktného umenia Vasilly Kandinského. Každá farba a tvar diela symbolizuje odlišnú emóciu a za pomoci strojového učenia a umelej inteligencie ich dokážeme v tomto experimente "počuť".

Experiment sa skladá zo štyroch kapitol, kde objavujete Kandinského teórie týkajúce sa farieb a zvukov a vzájomných vzťahov medzi rôznymi tvarmi.



Okrem toho si každý sám môže vyskúšať vytvoriť svoje vlastné malé hudobné umelecké dielo, ktoré vyzdvihuje zvolené emócie inšpirované práve Kandinským. Hotové hudobné obrazy môžeme zdieľať vygenerovaným odkazom, mailom alebo cez sociálne siete. Experiment je zatiaľ len v angličtine, nie je však potrebná registrácia. Funguje vo webovom prehliadači.

eTwinning tip:

Nástroj možno využiť nielen v projektoch zameraných na hudbu, výtvarné umenie, ale aj na emócie.

Shared Piano

bit.ly/3Xqqa0i



Chrome Music Lab prináša množstvo zaujímavých experimentov. Ukážeme si ešte jeden z nich - "Zdieľané piano". Je to opäť webová aplikácia, ktorá funguje bez registrácie a prihlásenia, len kliknutím na jej adresu v prehliadači.

Umožňuje hrať na diaľku dokopy až desiatim hráčom súbežne, buď použitím MIDI klávesnice alebo klávesnice notebooku (počítača). Na výber je niekoľko nástrojov, okrem klavíra aj sláčiky, syntetizátor, bicie či marimba… Hráč si tiež môže v nastaveniach zvoliť zobrazenie nôt. Jednoduchým zdieľaním linku vieme pozvať k spoločnému hraniu svojich kamarátov či žiakov partnerskej eTwinning školy. Hotovú skladbu môžeme uložiť tlačidlom SAVE a opäť linkom preposlať ďalej. Užitočnou vlastnosťou je tiež možnosť nastavenia počtu oktáv.



eTwinning tip:

Tvorenie spoločných hudobných skladieb na diaľku ešte nebolo nikdy také jednoduché, ako práve so Shared Piano. Hotové skladby je možné veľmi jednoducho vložiť do TwinSpace a tvoriť skvelý hudobný projekt.

Semiconductor

https://semiconductor.withgoogle.com/



Mnohí začínajú nový rok 1. januára s tradičným koncertom Viedenskej filharmónie. Niekto obdivuje tóny valčíkov, iní prácu dirigenta.

Prečo si to však neskúsiť na vlastnej koži - dirigovať orchester? Stačí na to len webový prehliadač a počítač či notebook s kamerou.

Aj tento nástroj vytvorený nadšencami z Google využíva A. I. a technológiu PoseNet, ktorá detekuje ľudské telo a jeho reálne pohyby. Chvíľku trvá, kým nás kamera nasníma a zrazu máme pred sebou svoj vlastný orchester. Metronóm pomáha udržať ten správny takt a podľa pohybov rúk znejú tóny vygenerované a skombinované zo stoviek reálnych nahrávok skutočných hudobných nástrojov.



eTwinning tip:

Nástroj, ktorý rozhodne stojí za vyskúšanie v akomkoľvek hudobne zameranom eTwinningovm projekte.

<div class v clas

Code.org Micro:bit make code Ozoblockly Tinkercad

Code.org

https://code.org/



Code.org® je portál neziskovej organizácie zameraný na inovácie v oblasti vzdelávania. Momentálne je v ňom zapojených viac ako 70 miliónov študentov a 2 milióny učiteľov z celého sveta. Hlavným cieľom a víziou je, aby sa každý žiak či študent z akejkoľvek krajiny či sociálneho prostredia mal možnosť venovať informatike. Rovnako je ich snahou priblížiť informatiku a kódovanie dievčatám a mladým ženám. V USA zároveň poskytujú kompletné osnovy pre integráciu informatiky ako predmetu v rámci K-12.

Každoročne tiež organizujú aktivitu "Hodina kódu", do ktorej sa úspešne zapájajú aj mnohé slovenské školy a dokopy až 15 % všetkých študentov na svete. Code.org je podporovaný štedrými darcami vrátane spoločností Microsoft, Amazon, Google a mnohých ďalších.



Portál je dostupný v mnohých cudzích jazykoch a tiež v slovenčine, čo je veľkou výhodou pre jeho aktívne využívanie pre žiakov akéhokoľvek veku. Registrácia je bezplatná, učiteľ sa môže registrovať cez svoj e-mail alebo využiť konto Google, Microsoft alebo Facebook. Vybrané aktivity programovania je však možné si vyskúšať aj bez nutnosti prihlásenia sa.

Žiaci pre používanie portálu registráciu nepotrebujú - zadávanú len kód triedy, ktorý im sprostredkuje ich učiteľ. Ten si v rámci svojho portálu vytvorí triedu a priradí do nej svojich žiakov. Mladších žiakov je možné registrovať napr. cez obrázkové heslo. Kurzy a aktivity, ktoré portál poskytuje, sú určené základným aj stredným školám. Ide o open source projekt. Všetky zdroje učebných osnov a návody sú licencované pod licenciou Creative Commons, čo umožňuje ostatným vytvárať odvodené vzdelávacie zdroje na nekomerčné účely.

Ako už bolo spomínané, učiteľ vytvára triedu, do ktorej priradí žiakov, ktorým môže priradiť vybraný kurz či viacero kurzov. Každý kurz má viac úrovní, žiak postupuje po jednotlivých úrovniach a plní úlohy, V prípade, že žiak potrebuje pomoc, má dostupnú nápovedu. Učiteľ môže vo svojom zobrazení sledovať prácu jednotlivých žiakov a ich pokrok pri riešení úloh.

Pri jednotlivých kurzoch je detailne popísané, čo je ich cieľom a pre akú vekovú kategóriu sú určené, dokonca nájdeme kurzy kódovania aj pre predškolákov. Na code.org sú zaradené aj aktivity a kurzy, na ktoré počítač nepotrebujeme.

Učiteľ vždy nájde množstvo podrobných didaktických a metodických materiálov, ktoré pomôžu s problematikou kódovania aj ne-informatikom.



eTwinning tip:

Do svojho eTwinning projektu môžeme zaradiť skupinovú prácu partnerských škôl, ktorá bude prebiehať v portáli code.org. Partneri budú spoločne nachádzať riešenia a vzájomne ich zdieľať napríklad vytvorením online kníh.

Micro:bit make code

https://makecode.microbit.org/



V BBC micro:bit je malý, programovateľný vreckový mikropočítač, ktorý môže byť napájaný dvomi AAA batériami. Je výsledkom spoločnej iniciatívy širokého spektra súkromných i verejných organizácií, ktorej cieľom bolo vytvorenie lacnej edukačnej platformy Iniciatívu zastrešuje britská verejnoprávna televízna spoločnosť BBC. Na prepojenie s počítačom slúži USB kábel, zakúpiť si môžeme aj rôzne ďalšie doplnky.

Na programovanie môžeme využiť viacero platforiem. Asi najznámejšou z nich je online webová aplikácia makecode.microbit.org. Platforma funguje bez registrácie, po otvorení je okamžite k dispozícii žiakom aj učiteľom.



Väčšina platformy je k dispozícii v slovenčine.

Makecode.microbit.org má k dispozícii množstvo návodov a kurzov na prácu s micro:bitmi od tých jednoduchších až po zložité. K dispozícii sú tiež videonávody. Dostupný materiál je rozdelený do tematických sekcií, napr. móda, hudba, hry...

Po kliknutí na "nový projekt" môžeme okamžite kódovať v troch možných prostrediach. Pri mladších žiakoch asi najčastejšie využijeme blokové programovanie (žiaci ho poznajú napr. z platformy Scratch alebo code.org).

So staršími žiakmi môžeme tvoriť kód pre micro:bit v jazykoch Python alebo JavaScript.

V prípade, že pracujeme vždy na tom istom počítači, vytvorené projekty sa nám ukladajú priamo na platforme. Napriek tomu odporúčame si po vytvorení kódu program vždy aj fyzicky stiahnuť a uložiť na ho disk.

Po pripojení micro:bitu k počítaču (káblom alebo cez bluetooth) sa program do neho stiahne a v prípade pripojenia batérií funguje aj po odpojení od počítača (napr. ak programujeme micro:bit ako krokomer).

Prepojenie s fyzickým micro:bitom však nie je nevyhnutné. Aplikácia má zabudovaný simulátor ozajstného micro:bitu, takže žiaci môžu tvoriť kódy aj v domácom prostredí a skúšať potom "naživo" s micro:bitmi v škole.

V pokročilejších kurzoch je možné k micro:bitom pripájať aj ďalšie komponenty - LED svetlá a pásiky, autíčko alebo sadu pre "smart-home".



eTwinning tip:

Platforma eTwinning ponúka viaceré možnosti spolupráce škôl zamerané práve na kódovanie a programovanie micro:bitov. Žiaci vzájomne spolupracujú na tvorbe kódov, vymieňajú si úlohy a vymýšľajú nové zadania.
Ozoblockly

https://ozobot.com/create/ozoblockly/



Blokové programovanie nie je žiadnou novinkou. Ozoblockly je ďalších z vizuálnych programovacích jazykov, prioritne určený pre programovanie robotov Ozobot Bit alebo Evo. Jednoduchosť aplikácie ju predurčuje k využívaniu aj bez toho, aby sme ňou kódovali priamo roboty. Žiakov učí základy algoritmov prakticky už od veku 7 rokov.

Samotné Ozoblockly je možné využívať bez registrácie, buď ako webovú aplikáciu alebo aplikáciu v zariadeniach s operačným systémom Apple či Android.

Učitelia sa môžu zdarma registrovať (mailom alebo prostredníctvom Google účtu) na stránke https://ozobot.com/educate/classroom/, kde nájdu množstvo inšpriratívnych aktivít a hotových pracovných listov na stiahnutie (v angličtine).



Po otvorení aplikácie si môžeme v Nastaveniach zmeniť jazyk aplikácie z angličtiny na češtinu (slovenčina zatiaľ nie je dostupná). V menu vľavo hore si potrebujeme zvoliť, akého robota budeme programovať (Bit alebo Evo). Zároveň si nastavíme úroveň (od 1 po 5), spravidla začíname úrovňou 2. Pokročilejší žiaci si môžu nastaviť aj vyššiu úroveň. Farebné programovacie bloky sú žiakom spravila známe už z prostredia Scratch alebo code.org. Okrem pohybu, svetelných a zvukových efektov sú tu tiež bloky na rozvíjanie logiky, funkcie, cykly či časovanie. Hotový program nahráme priložením Ozobota na

biele miesto na obrazovke, farebné preblikávanie indikuje nahrávanie programu do nakalibrovaného robota.

Program môžeme uložiť, k dispozícii je 12 miest na uloženie v rámci prehliadača, a stiahnuť do počítača pre neskoršie použitie či úpravy.

Pre menej skúsených užívateľov odporúčame začať aktivitami bez Ozobota na stránke https://ozobot.com/create/challenges/, kde nájdeme aktivity ako Shape Tracer, Ozobot Simulator alebo OzoTown. Program žiakov vedie krok za krokom jednotlivými blokmi (podobne ako v code.org), úroveň náročnosti sa postupne zvyšuje.

Množstvo zaujímavých inšpirácií nájdeme nielen v sekcii pre učiteľov (classroom.ozobot.com), ale aj vo videách na youtube.com.

Zaujímavosťou robotov Ozobot je tiež to, že okrem blokového programovania ich môžeme kódovať kreslením kódov prostredníctvom fixiek a čiar - Ozobot sleduje nakreslenú čiaru (pri farebnej čiare mení farbu svetla), po prečítaní kódu (bežne k dispozícii na internete ako pdf súbor) reaguje podobne ako po naprogramovaní v blokoch.



eTwinning tip:

Žiaci si môžu vzájomne vymýšľať príbehy, ktoré iné skupiny žiakov majú za úlohu naprogramovať. Hotové programy je možné vzájomne zdieľať - napríklad v prostredí projektu TwinSpace a skúšať ich správnosť, prípadne ich ďalej dopĺňať a modifikovať.

Tinkercad

https://www.tinkercad.com/



Tento graficky veľmi vydarený nástroj je solídnou vstupnou bránou do 3D grafiky. Aj keď nejde o pokročilý nástroj na tvorbu trojrozmerných grafík, funkcionalita tohto nástroja poskytuje veľmi dobrý základ pri práci s útvarmi, ich polohovaním, otáčaním, ukladaním do vrstiev, vkladaním rôznych útvarov rozdelených do viacerých kategórií. Systém nám umožňuje pohyb v rôznych priestorových osiach, približovanie, tvarovanie objektov, využívanie pravítok, meradiel, komentovanie. Objekty, ktoré sa prekrývajú, môžeme zobraziť ako prienik alebo zjednotenie, takisto je k dispozícii zarovnávanie či otáčanie v rôznych osiach.

Veľkým benefitom je, že učiteľ si môže vytvárať triedy, v ktorých má zhromaždených žiakov, a tak môže sledovať ich progres. Veľkým pomocníkom je zobrazovanie objektov cez projekciu Minecraft, lego či rozšírenú realitu.



Tinkercad však nie je len nástroj na prácu s trojrozmernými objektmi. Ponúka rozšírenie o vytváranie elektrických obvodov. Pomocou tejto funkcie môžu žiaci vytvárať obvody a sledovať, ako sa menia rôzne parametre elektrického napätia a prúdu, môžu vkladať rôzne elektrické súčiastky a sledovať, ako sa správa elektrický obvod s danými nastaveniami. Veľkou pomocou je vytváranie pohyblivých grafík využitím blokového programovania. Nápadne sa podobá na Scratch. Obyčajným ťahaním blokov môžeme simulovať pohyb objektov.

Ďalším z veľkých benefitov tohto nástroja je nepochybne zdieľanie. Základom je vytvorenie nového 3D návrhu. Vpravo hore sa nachádza ikona zdieľania (maketka osoby s malým znamienkom +). Po kliknutí sa nám otvorí okno a v ňom si zvolíme skopírovanie odkazu zdieľania kliknutím na modré tlačidlo. Tento odkaz prepošleme partnerovi a môžeme pracovať spoločne na jednom projekte. Rovnako to platí aj pre ďalšie produkty tejto služby (obvody a bloky kódu).

Pre menej skúsených používateľov tejto platformy sú pripravené balíčky materiálov, tipy a triky, výukové centrum, plány lekcií, nápoveda a podobne. Používatelia sa môžu inšpirovať prechádzaním galérie rôznych grafík. Ak autor grafiky udelí povolenie, je ju možné importovať do vlastného účtu a prepracovať podľa vlastných predstáv.

Materiály spracované ako 3D grafika je možné exportovať do osobitného súboru, ktorý si môžeme stiahnuť do počítača alebo do formy na vytlačenie na 3D tlačiarni.



eTwinning tip:

Ak máme projekt zameraný na programovanie alebo spracovanie 3D grafiky, prípadne projekt orientujúci sa na využívanie 3D tlačiarne, môžeme využiť práve fukcionalitu zdieľania. Pomocou nej si môžu žiaci (v pároch alebo skupinách) vytvárať spoločne spracované objekty a tieto si vytlačiť. Takisto je možné vytvárať spoločné animácie, prípadne jeden z partnerov spracuje 3D model, druhý partner ho pomocou blokového programovania spracuje do animácie.

Spoločne môžu žiaci spracovávať grafiky pre využitie v rôznych predmetoch (historické artefakty, chemické zlúčeniny, kryštalické mriežky, výtvarné umenie a pod.).





Hry a online učebné pomôcky

Actionbound Baamboozle Blendspace Classroomscreen Flippity Genially Chatterpix

Icograms Education

Plickers

TedEd

WordWall

Actionbound

https://en.actionbound.com/



Actionbound je interaktívna hra typu "Honba za pokladom" vytváraná na webe v prepojení s aplikáciou. Organizátor si pripraví hru vo webovom rozhraní a zverejní ju. K dispozícii sú rozmanité typy úloh a aktivít. Hra využíva GPS lokáciu a je teda možné výborne pracovať s polohou hráčov pri hre. Hráči sa k hre pripoja pomocou špeciálnej aplikácie Actionbound. Plnia rôzne úlohy a odpovedajú na otázky. Hra sa dá realizovať v teréne, v meste alebo priamo v budove, závisí to od typu úloh a možností organizátora hry. Webové rozhranie pre tvorcov hry je k dispozícii v angličtine a nemeckom jazyku. Aplikácia pre mobilné zariadenia a tablety je v slovenčine. Pre osobné použitie je celý systém zadarmo.



AKO VYTVORÍME NOVÚ HRU?

Pri zakladaní novej hry "New Bound" je potrebné určiť, či sa jedná o hru pre jedného hráča (alebo skupinu iba s jedným dotykovým zariadením) alebo viac hráčov v tíme (každý člen má svoje zariadenie).

Tiež musíme nastaviť, či hra bude mať voľné poradie úloh alebo ich hráči plnia v pevne stanovenom poradí. Odporúča sa aj načítanie máp do offline módu. Do hry môžeme vkladať rôzne typy úloh a aktivít. Niektoré aktivity môžu byť iba informačné, tie nie sú bodované. Môžeme vytvoriť rôzne typy kvízových otázok. Pri každej takejto úlohe môžeme stanoviť počet bodov. Vieme nastaviť aj časový limit na odpoveď. Úloha môže byť povinná a jej úspešné vyriešenie tak bude podmienkou pokračovania v hre. Každú úlohu doplníme obrázkom, videom, zvukom alebo odkazom. Veľmi vďačné sú úlohy typu "Nájdi konkrétne miesto" – organizátor určí pomocou mapy a súradníc miesto, ktoré musí hráč nájsť. Hráč sa orientuje pomocou kompasovej šípky smerujúcej k cieľu a podľa ukazovateľa vzdialenosti. Úlohy typu" Natoč, Vyfoť, Nahovor…" nie sú bodované. Hráči pri nich vytvárajú záznamy fotoaparátom, nahrávajú videá alebo zvuky. Hra, ktorú tvoríme, je najskôr v neverejnom režime. Môžeme ju jednoducho otestovať a overiť jej funkčnosť. Ostrá verzia hry má svoju webovú adresu a tiež QR kód.



eTwinning tip:

ACTIONBOUND je vynikajúci nástroj na kolaboratívnu, zážitkovú a interaktívnu aktivitu s partnermi v každom eTwinning projekte. Žiaci jednej krajiny pripravia jednotlivé úlohy k danej téme s množstvom rozmanitých aktivít pre projektových partnerov, ktorí úlohy riešia.

Baamboozle

https://www.baamboozle.com/



Baamboozle je stránka na vytváranie zábavných hier na vyučovanie.

Hravá platforma, ktorá prinesie kopec zábavy do vyučovania, žiakov nabáda k súťaženiu, je pútavá pre všetky vekové kategórie, vždy iná a ľahko ovládateľná.

Po registrácii (v pravom hornom roku klikneme na "join for free" a zadáme svoj mail) umožňuje stránka využiť vytvorené hry alebo vytvoriť hru vlastnú. Stránka poskytuje obrovské množstvo hier vytvorených učiteľmi. Pre jednoduchšie hľadanie zadáte do vyhľadávania kľúčové slovo a už len vyberáte vhodný kvíz. Pri jednotlivých kvízoch je uvedený aj počet spustení hry, čo nám môže napovedať ich obľúbenosť aj kvalitu.



Ak chceme vytvoriť vlastnú hru, v ľavom hornom rohu klikneme na "My library", vyberieme "games" a potom vľavo dole "+game". K jednotlivým otázkam môžeme nahrať obrázky, vložiť gif alebo súbor do veľkosti 0,5 MB. K otázkam pridelíme aj počet bodov, ktoré môžu žiaci za zvolenú otázku získať (od 5 do 25 bodov). Počet otázok nie je obmedzený. Obmedzenie sa týka len obrázkov, do jedného kvízu môžeme vložiť len 24 obrázkov. Vytvorenú hru potom jednoducho premietneme cez počítač na tabuľu alebo cez zdieľanú obrazovku na online hodine kliknutím na "play".

V bezplatnej verzii si môžeme študentov rozdeliť do štyroch tímov, ktoré si môžeme pomenovať. Tímy si volia odkrytie políčka podľa toho, ktorú otázku chcú zodpovedať. Po kliknutí na číslo sa zobrazí otázka. Každá otázka môže mať iný počet bodov alebo sú otázky za rovnaký počet bodov, ale body sa môžu aj stratiť, v závislosti od zvolených nastavení. Po zodpovedaní otázky, resp. úlohy učiteľ klikne na "check", zobrazí sa správna odpoveď. Na základe toho, čo študenti odpovedali, tak zhodnotíte, či to bolo "okay" (správne) alebo "oops!" (nesprávne). Za správnu odpoveď získajú body. Hrá sa dovtedy, kým sa neodkryjú všetky polia.

Na rozdiel od iných aplikácií si hra nevyžaduje ďalšie zariadenia pre žiakov. Všetky odpovede kontroluje učiteľ.



eTwinning tip:

Hra je vhodná ako warm-up aktivita aj pre medzinárodné tímy, žiaci si ju môžu zahrať synchrónne online. Za každú zapojenú krajinu súťaží jeden tím. Kvízovými otázkami môžu byť úlohy z projektu alebo otázky o jednotlivých krajinách.

Blendspace

https://www.blendspace.com/lessons





Blendspace predstavuje najjednoduchší spôsob, ako môžeme rýchlo vytvoriť obsah svojich vyučovacích hodín s využitím rôznych online zdrojov. Ľahko vyhľadáme, pridáme a zdieľame rôzne videá, obrázky, súbory, Google dokumenty... Potrebná je registrácia. Po prihlásení máme v jednotlivých záložkách k dispozícii Kontrolný panel (Dashboard), Vyučovacie hodiny (Lessons), Triedy (Classes), Knižnicu vyučovacích hodín (Lessons Library).





Následne je prihlásenému užívateľovi ponúknutá možnosť vytvoriť si triedu a pridať žiakov. Tento krok môžeme urobiť aj neskôr.

Class Name:	
Levíčatá	
Grade Level:	
2nd Grade	~

Levíčatá Lessons

Code: tnjfmjdw

This class has no students in it yet. Add students now!

Po kliknutí na "Dashboard" nám toto prostredie ponúka ukážky našich vyučovacích hodín, ktoré sme si vytvorili. Pod nimi sú odporúčané vyučovacie hodiny. A ako si pripravíme vyučovaciu hodinu? Po kliknutí na "Dashboard" a na "New Lesson" sa nám otvorí prostredie, v ktorom vyberáme materiály prostredníctvom vyhľadávania (ikonka lupy), alebo pomocou ikon na pravej bočnej lište. Vyhľadávať môžeme pomocou YouTube, Google, Flickr, Dropbox, vložiť odkaz na webstránku. Každý materiál sa dá pozrieť kliknutím na Preview. Pridáme si ho potiahnutím do svojho priestoru. Ak chceme pridávať ďalšie zdroje, kliknutím na "Add row v spodnej časti pridáme ďalší riadok.

© Standards	► Play	🔒 Print 🛃 Share	Google Image search:
	Fundt and search allow	^ 	Fruit and vegetables Q
	Fruit and vegetables		
Drop your			
resource			
Add Text Add Quiz			

Svoj materiál môžeme zdieľať kliknutím na tlačidlo "Save" v hornej časti - a to prostredníctvom vygenerovaného odkazu, sociálnych sietí, QR kódu, prípadne publikovať na webstránkach, alebo v Google Classroom.



eTwinning tip:

Blendspace môžeme využiť v ktorejkoľvek fáze realizácie projektu, napr. pri tvorbe spoločných výstupov. Pri tvorbe spoločného materiálu pozveme partnerskú školu na spoluprácu kliknutím na "Share a "Collaborate - partnerom pošleme vygenerovaný odkaz. Spoločne ľahko vyhľadáme, pridáme a zdieľame online obsah, ale aj spoločne vytvorené materiály. Žiaci môžu komentovať, alebo si robiť poznámky.

Classroomscreen

https://classroomscreen.com/



Classroomscreen je nástroj, ktorý určite nesmie chýbať v digitálnej "výbave" každého učiteľa. Je k dispozícii ihneď vo webovom rozhraní aj bez registrácie, pri prihlásení (prostredníctvom e-mailovej adresy, Google konta alebo Microsoft konta) má okrem toho ďalšie doplnkové funkcionality. Jazyk je možné prepnúť na češtinu.

Classroomscreen je virtuálnou nástenkou s množstvom nástrojov, ktoré sú okamžite poruke - po spustení si učiteľ sám vyberá z lišty dole, ktoré z nich chce na danej hodine využívať: hodiny, kalendár, stopky, časovač, semafor (možnosť prepínať svetlá - napríklad ako upozornenie pre žiakov na ukončenie práce...) Osobitný nástroj po vložení webovej adresy okamžite generuje QR kód, ktorý majú žiaci k dispozícii - napríklad ako prepojenie na nejaké online cvičenie.



Samozrejmosťou je textový editor - textové pole, do ktorého vie učiteľ písať poznámky, či zadania úloh, rovnako ako jednoduchý grafický editor na kreslenie. Okrem nástroja na vloženie obrázku má Classroomscreen aj ďalší na vloženie videa zo servera YouTube, čo oceníme hlavne vtedy, ak chceme, aby sa žiaci sústredili na konkrétne video, bez rušivých elementov postrannej lišty s ďalšími videami (viď obr. na ďalšej strane). Rovnakým spôsobom je možné

na virtuálnu nástenku vložiť prakticky akýkoľvek ďalší prvok ak vieme vygenerovať jeho vnorený (embed) kód. V rámci Classroomscreen tak môžeme mať vnorené online hry, kvízy, Google mapy a mnohé z nástrojov, ktoré sú uvedené aj v tejto publikácii.

Ako učitelia tiež oceníme nástroj, ktorý zo zoznamu žiakov náhodne "vylosuje" vybraného žiaka. Alebo ďalší, ktorý nám vygeneruje skupiny zo zadaného menného zoznamu (počet skupín si samozrejme zvolíme sami). Po prihlásení sa do aplikácie si tento zoznam môžeme uložiť a využívať pri Classroomscreen kedykoľvek v budúcnosti.

Pri rôznych aktivitách v triede sú využiteľné tiež nástroje, kde si môžeme "hodiť" kockou (jednou či viacerými, tradičnou, či menej tradičnou...), nástroj webkamera (napríklad pre vzájomné videokonferencie v rámci projektov eTwinning). Ak máme k počítaču pripojený mikrofón, Classroomscreen tiež odmeria "úroveň hluku" v triede (Soundlevel). Typ práce v triede môžeme pre svojich žiakov vizualizovať prostredníctvom nástroja so symbolmi (na samostatnú, skupinovú prácu, či prácu vo dvojiciach). Hodinu môžu žiaci hodnotiť cez nástroj Feedback.

Bonus na záver - Classroomscreen sa spúšťa vždy s náhodne generovaným pozadím, vybrať si ho však môžeme aj individuálne zo širokej ponuky krásnych tematických fotografií. Ak by nám nestačili, vždy môžeme do pozadia nahrať svoj vlastný obrázok.



eTwinning tip:

Nástroj Classroomscreen môžeme využiť pri vzájomných videokonferenciách s partnerskými školami, rovnako ako nástroj na plánovanie projektu, realizáciu aktivít, ktoré vám zaslali z iných škôl formou vnoreného kódu alebo hyperlinku.







Internetová aplikácia Flippity umožňuje tvoriť množstvo jednoduchých online cvičení, ktoré môžeme využiť v triede, či pri dištančnom vyučovaní. Stačí k tomu iba založený Google účet, tak sa na náš Google disk automaticky uloží všetko, čo si cez Flippity vytvoríme. Prostredníctvom odkazu je možné aktivitu zdieľať. Po otvorení stránky flippity.net sa otvorí ponuka všetkých typov cvičení, ktoré aplikácia ponúka. Po kliknutí na "demo" si môžeme fungovanie jednotlivých hier vyskúšať. Obľúbená je napríklad "scavenger hunt" alebo honba za pokladom (pripomína aj únikovú hru). Po kliknutí na zámok sa objaví otázka. Ak na ňu hráč správne odpovie, zámok sa otvorí a zmení na zeleno. Hráč môže využiť aj možnosť nápovedy.



Hru vytvoríme jednoducho. Kliknutím na "instructions" sa nám zobrazí postup tvorenia v angličtine. Klikneme na "this templete", čím potvrdíme, že chceme vytvoriť kópiu. Kópiu súboru si môžeme premenovať, aby sme ju jednoduchšie neskôr našli. Otvorí sa nám predvyplnený dokument v programe Excel, ktorý má tri listy. Najskôr pracujeme s prvým listom, nazvaným demo. V prvom modrom riadku sú tri stĺpce nazvané "clue" (otázka), "hint" (nápoveda) a "answer" (odpoveď), tie pre správne fungovanie hry nemôžeme meniť. Zvyšok tabuľky ľubovoľne vyplníme otázkami a odpoveďami. Do nápovedy môžeme vložiť odkaz na obrázok (napísať [[image: adresa obrázka]]), odkaz na webovú stránku vo formáte [[link: adresa odkazu]] alebo YouTube video v hranatých zátvorkách. Ak je možných viac správnych odpovedí, oddelíme ich znakom | (pravý alt+W), ak je možná akákoľvek odpoveď, napíšeme * (pravý alt+-), môžeme ponúknuť aj výber z viacerých možností, odpoveď potom napíšeme veľkým tlačeným písmom.

Na druhom liste s názvom "options" si môžeme vybrať, či bude aplikácia rozlišovať použitie veľkých a malých písmen, poradie otázok a odpovedí, inštrukcie, zasielanie žiackych odpovedí mailom atď. Ak v tomto liste nič nezmeníme aktivita bude funkčná, ale neprídu nám výsledky na náš mail a inštrukcie k aktivitám ostanú v pôvodom anglickom znení.

Aby bolo možné hru zdieľať musíme ju publikovať na webe na poslednom liste "get the link here" dokumentu. Pôjdeme na záložku "súbor", vyberieme "zverejniť na internete" a odsúhlasíme poskytnutú možnosť kliknutím na "publikovať".

Rozšírenia Pomocník <u>Naposledy upravené pred niekoľkými s</u>	ekundami	
▼ 10 ▼ B I ÷ A ◆ ⊞ 53 ▼ ≡ ▼ T ▼	▷·♡· G⊃ ± ♣ ♡·	
В	C	
Hint	Answer	
yes		
It is more than a half and less than three quarters.	71%	
It is very little. Less than five.	3 three	
[[link:https://youtu.be/ncORPosDrjl]]	evaporation condensation preci pitaion collection	
[[link:https://www.worldatlas.com/r/w960-q80/upload/61/72/32/ph ases-of-water.png]]	A	
	Rozšírenia Pomocník Naposledy upravené pred niekoľkými s ▼ 10 ▼ B I	

eTwinning tip:

Flippity nám dobre poslúži pri mnohých spoločných aktivitách s našimi partnermi v prostredí TwinSpace. Môžeme vytvoriť mnohé typy cvičení ako napríklad Bingo, Koleso pre náhodný výber mien, Quiz show, Pexeso, tajničky, osem smerovky, scrabble, obesenca (teraz snowman) alebo si vygenerovať certifikát, slovný mrak a veľa ďalšieho.

Genially

https://app.genial.ly



Genially umožňuje učiteľom a študentom vytvárať online hry, interaktívne obrázky či prezentácie na zlepšenie zážitku z učenia. Je to skvelý nástroj pre učiteľov na prípravu pútavého obsahu, zábavné kreatívne učenie, na vyvodenie a upevnenie učiva, na zadávanie domácich úloh či online hier so spolužiakmi alebo projektovými partnermi.

Rovnako ako v prípade iných prezentačných nástrojov môžu používatelia upravovať text, obrázky a ďalšie médiá podľa vlastného želania, čo umožní učiteľom prispôsobiť si hru svojmu konkrétnemu predmetu a učivu. Úspech bude zaručený, žiaci si to zamilujú.

Po prihlásení - pokojne aj cez svoj Google účet, sa zobrazí domovská stránka. Klikneme na modré plus - **Create genially**.



V tomto bode si vytvoríme online hru. Zvolíme možnosť **Gamification** a vyberieme si z množstva šablón, ktoré nám Genially ponúka. Tie, ktoré sú označené hviezdičkou, sú spoplatnené, odporúčame vybrať si niektorú z nespoplatnených, je ich určite dosť. Kliknutím na + danej šablóny sa nám zobrazí náhľad hry. Ak sa nám páči, stlačíme modré **Use this template** a začíname tvoriť vlastnú hru. Názov hry si vieme zmeniť - stačí do neho kliknúť a začať písať. Vpravo na hracej ploche je po latinsky text - pravidlá hry, opäť stačí do neho kliknúť a napísať si vlastné pravidlá (had nás vráti naspäť, rebrík posunie dopredu, ak nevie odpovedať na otázku, kde nie sú hady a rebríky, vracia sa na štart, a podobne). Na jednotlivých hracích políčkach nájdeme guľôčky, ktoré naformátujeme tak, že keď sa postavíme na guľôčku, objavia sa nám znaky ako vidíte obrázku pod textom. Stlačíme modrú rúčku s oblúkom - **interactivity**. Teraz vieme meniť text a pridať obrázky. Po pridaní nášho obsahu stlačíme **save**. Guľôčky si môžeme aj nakopírovať na viac políčok, zmeníme len obsah. Keď už máme všetko naformátované, stlačíme **ALL SET** vpravo hore a uistíme sa, že je to **PUBLIC**. Znova stlačíme **ALL SET**. Cez **SHARE** sa dostaneme ku linku, ktorým sa hra spustí.



eTwinning tip:

Nástroj Genially dobre poslúži pri projektových eTwinning aktivitách. Žiaci majú pocit, že sa hrajú hru, ale pokojne ich takto môžeme vyskúšať, koľko sa toho naučili napríklad o krajine projektového partnera.



bit.ly/3h01Xl1



ChatterPix je aplikácia dostupná zdarma na stiahnutie do mobilného zariadenia. Umožňuje nahrávať kreatívne správy, či pozdravy. Jednoducho sa odfotíme alebo vyberieme fotografiu či obrázok z vlastnej galérie. V nasledujúcom kroku nakreslíme na obrázok čiaru na mieste, kde by mohli byť pery. Klikneme na nahrávať a o tri sekundy zaznamenáme svoj hlas a nahráme odkaz. Takto nahraný odkaz si môžeme prehrať. Ak nám nahrávka vyhovuje, v ďalšom kroku ju dotvoríme filtrami, rôznymi nálepkami, rámami, či textom.

Video pozdrav môžeme stiahnuť do zariadenia a následne ho zdieľať alebo rozposlať.



Týmto spôsobom môžeme oživiť rôzne predmety, zvieratá aj ľudí. Žiaci môžu dať hlas obľúbenému zvieratku, rozprávkovej alebo aj historickej postave.



eTwinning tip:

Žiaci môžu túto aplikáciu použiť ako svoju vizitku nahraním informácii o sebe alebo oživiť predmety, s ktorými prišli počas projektu do kontaktu. Napríklad, ak tvorili projekt o vode, môže im kvapka vody vyrozprávať svoju cestu kolobehom vody. Tiež sa môžu zamyslieť, čo by im povedal Wiliam Shakespeare, keby tu ešte bol.

Icograms Education

https://education.icograms.com/



Infografické nástroje sú skvelým zdrojom pre učiteľov a študentov. Obe skupiny ich môžu použiť na zachytenie zložitých konceptov v obrazovej podobe. Jedným z takýchto nástrojov je aj Icograms Education.

Program pripomína hru Sims a už po prvých minútach osloví svojou jednoduchosťou a možnosťami byť kreatívny vďaka stovkám prvkov, ktoré ponúka na vyskladanie si dizajnu vlastného mesta.

Icograms Designer

Education Edition (Beta)

Create beautiful 3D looking Maps, Infographics and Isometric Illustrations within minutes



Po registrácii, ktorá je zdarma, sa otvorí prázdne pole po pravej strane a panel s nástrojmi po ľavej strane. V bielom poli pracujeme a vieme do neho spôsobom drag-and-drop vložiť všetky druhy ikon, ktoré vidíme v rôznych kategóriách na ľavej strane. Po vložení prvku sa na pravej strane obrazovky ponúkajú možnosti na zmenu jeho veľkosti, či farby.

Svoj grafický návrh si môžeme uložiť a stiahnuť zdarma dokonca aj bez vytvárania účtu. Ak si účet založíme, tak sa nám vytvorený návrh uloží a dá k nemu neskôr vrátiť. Základná verzia programu je zdarma a ponúka viac ako 3 050 rôznych ikon, 390 šablón a dovolí nám uložiť 8 vlastných návrhov.

Vytvorenie zaujímavého dizajnu je teraz naozaj len otázkou času a fantázie. Nájdeme tu rôzne ikony pripravené na použitie v kategóriách mesto, šport, farma, supermarket, sklad, logistika, stavebníctvo...

Je to skvelý nástroj, ktorý určite osloví žiakov aj učiteľov a premení teoretické vedomosti na ich praktické využitie.

Sila ikonogramov je v tom, že môžeme spájať obrázky s textom a číslami. To je niečo, čo si študenti potrebujú precvičiť a naučiť sa to.

Aké obrázky môžu študenti použiť na vyjadrenie myšlienky? Aké závery by mohli zachytiť v návrhu ikonogramu? S akými nápadmi odídu vďaka používaniu tohto jednoduchého nástroja?



eTwinning tip:

Využitie tohto nástroja vidíme najmä v projektoch zameraných na udržateľnosť, dizajn a smart mestá budúcnosti. Žiaci môžu spoločne dizajnovať mesto, ktoré bude obsahovať určité prvky, tak aby spĺňalo zvolené kritériá, a následne z toho vyvodzovať závery.

Napriek tomu, že na dizajne nevedia pracovať študenti spoločne cez zdieľaný link, kooperatívna práca partnerských škôl by sa dala realizovať tak, že každá partnerská škola vytvorí jednu časť mesta a potom sa tieto návrhy spoja do spoločného výstupu.

Plickers

https://www.plickers.com/



Plicker je inovatívny, bezplatný nástroj, ktorý kombinuje QR kódy s možnosťou hlasovania/odpovedí zo strany žiakov v reálnom čase. Momentálne je k dispozícii len v anglickej jazykovej verzii. Pre jeho používanie je potrebná registrácia prostredníctvom e-mailu, Google konta alebo Apple účtu.

Pre používanie aplikácie je potrebný počítač pripojený k interaktívnej tabuli, mobilný telefón (tablet) učiteľa s pripojením na internet a stiahnutou aplikáciou Plickers (nie webová verzia). Aplikácia je dostupná pre Android aj IOS. Pre žiakov je potrebné vytlačiť očíslované kartičky s kódmi (podobné QR kódom). K dispozícii na stiahnutie sú bezplatne na webe alebo v Plickers v pdf verzii.



Ako Plickers vlastne funguje? Po prihlásení sa do webovej aplikácie môžeme vytvárať sety s kvízovými otázkami (viď obrázok na druhej strane). V bezplatnej verzii je veľkosť setu obmedzená na 5 otázok, avšak je možné vytvárať neobmedzený počet setov. Takže jeden kvíz môže pozostávať z viacerých setov. Otázku môžeme doplniť obrázkom, videom, gif-om, ale aj zvukovou nahrávkou (vlastnou alebo vybratou z galérie nahrávok). Kvíz na tabuli prehráme žiakom a žiaci "odpovedajú" natočením vlastnej kartičky s Plickers kódom, pričom správna odpoveď (A, B, C, D) musí byť otočená smerom nahor.

Učiteľ svojím mobilným zariadením s otvorenou aplikáciou Plickers skenuje žiacke kartičky, pričom v závislosti od nastavenia sa na tabuli zobrazujú naskenované mená žiakov prípadne aj s ich odpoveďou.

Vyhodnotenie kvízu môžeme nastaviť viacerými spôsobmi - hodnotíme buď okamžite po každej zodpovedanej otázke alebo až po ukončení kvízu. Dostupné je percentuálne alebo bodové ohodnotenie v danom sete, po otázkach, individuálne po žiakoch, aj celkovo za celú skupinu.

Ako učiteľ si môžeme v aplikácii "vytvoriť" triedy, do ktorých vpíšeme mená žiakov. Žiakom pridelíme čísla kartičiek (set s menami a číslami kartičiek si môžeme stiahnuť v pdf verzii a vytlačiť). Každý žiak má pridelenú kartičku so svojím číslom, pod ktorým je v aplikácii evidovaný. Ten istý set kartičiek (môžeme si ich zalaminovať) využívame v každej jednej triede. Žiaci si spravidla po pár kvízoch svoje čísla zapamätajú.

V PRO verzii môžeme vytvárať sety s väčším počtom otázok a mať k dispozícii detailnejšie štatistiky.



eTwinning tip:

Nástroj Plickers využijeme v projektoch eTwinning tak, ako akýkoľvek nástroj pre tvorbu a realizáciu kvízov. Kvízové otázky môžu pripraviť aj žiaci pre žiakov partnerských škôl, hotový kvíz je možné vložiť do publikovaných setov, ktoré ďalej zdieľame.







Platforma TedEd podporuje učenie pomocou videí, pomáha vytvárať interaktívne lekcie. Základom môžu byť videá dostupné na YouTube alebo Ted Talks. Prostredie TedEd užívateľom umožňuje k videu jednoduchým spôsobom vytvoriť vlastné otázky a diskusie, ku ktorým môžeme doplniť rozširujúce informácie.

Vlastnú lekciu Ted-Ed vytvoríme jednoduchými krokmi. Otvoríme si stránku ed.ted.com a klikneme na "register" v pravom hornom rohu. Po registrácii môžeme prejsť k tvorbe lekcie kliknutím na "create". Video môžeme vyhľadať podľa kľúčového slova alebo vložiť webovú adresu YouTube videa. Použiť môžeme aj ktorúkoľvek zo vzorových hodín, ktoré stránka ponúka vo svojej verejnej knižnici lekcií. Už vytvorené lekcie si môžeme aj prispôsobiť podľa svojich vlastných požiadaviek.



What can you do with TED-Ed?



Ak vyberáme nové video z YouTube, vložíme adresu URL do panela pod "vytvoriť lekciu". K videu budeme môcť pridať úvod, potom kategóriu zamyslenie, kvíz (výber z viacerých možností a otvorené otázky), Dig Deeper (ďalšie zdroje), Diskusiu o sekciách (riadené alebo otvorené fóra). Ak sme so svojou pripravenou lekciou spokojní, môžeme ju zverejniť. Tým získa lekcia jedinečnú adresu URL, ktorú môžeme zdieľať so svojimi študentami. Lekciu si z videa môžu viackrát pozrieť a vypracovať otázky. Keď študenti dokončia lekciu, budeme môcť sledovať ich pokrok a zobraziť ich odpovede.

TEDEd				Search	Q	Register or Sign in
Discover	Create	Get Involved	Support			
Let's Begin kolobej vody je termin v sebe zahŕňa vodu v z povrchom v podobe po 1 2 Voda A B	označujúci stály obeh atmosfére v podobe vo dzemných vôd. a na Zemi sa nachádz) kvapalnom, pevnom, ph) kvapalnom, fadovom, vo	KO LESSON CREATED BY AN VIDEO FRC vody na Zemi, poháňaný slnečn odných pár, na povrchu v podobe	Iobeh vod NA BARDZAKOVÁ USING TED-Ed DM Peekaboo Kidz YOUTUBE CHA ým žiarením a gravitačnými silami Zeme. C a riečnej, jazernej a morskej vody, ako aj po	y r's LESSON CREATOR INNEL	Water Cycle) Th	
C) plynnom, pevnom, vodn	om		Watc Think	h	

eTwinning tip:

Žiaci zapojení do projektu eTwinning môžu v tímoch spoločne vytvoriť lekciu pre iný tím zo zahraničia. Témou môže byť napríklad ich krajina alebo video venujúce sa téme projektu. Žiaci môžu video vytvoriť aj sami, nahrať ho na YouTube a následne ho využiť pri tvorbe lekcie TedEd.



https://wordwall.net/





WordWall je program na tvorbu vlastných učebných zdrojov. Pomocou programu môžeme vytvoriť plne interaktívne úlohy.

Tvorba úloh je jednoduchá a riadi sa pravidlom 1-2-3: vyberme šablónu – zadajme svoj obsah - vytlačme si svoje aktivity alebo ich nahrajme online.

Môžeme vytvoriť kvízy, zápasy, slovné hry, Koleso šťastia, spájačky, skupinové triedenie, náhodné karty, Pexeso, dopĺňanie chýbajúcich slov, Anagramy, Televízny kvíz, Pravda alebo lož, Lietadlo, Bludisko, Chytanie krtka, Hľadanie zhody, Presúvanie slov.

V základnej verzii, ktorá je zadarmo, môžeme vytvoriť 5 učebných zdrojov

s využitím 18-tich šablón. Do aplikácie sa potrebujeme zaregistrovať prostredníctvom Google účtu alebo iného emailu. V jazykovej verzii je dostupných 43 jazykov vrátane slovenčiny.



Postup: Vyberieme si šablónu. Šablónu pomenujeme. Podľa typu šablóny vkladáme a zadávame vlastný obsah (text, fotografie, zvuky). Fotografie môžeme nahrať z vlastného počítača alebo vyberieme z databázy programu. Pridávame položky a počet položiek podľa potreby. Nakoniec potvrdíme tlačidlom hotovo.

Vytvorenú úlohu vo vybranej šablóne si môžeme jednoducho prepnúť do ďalších šablón, ktoré podľa typu obsahu upraví samotný program. Táto funkcia šetrí čas a poskytuje obmeny úlohy. Taktiež môžeme meniť témy vo vytvorenej šablóne, aktivity a písmo. Každá téma mení vzhľad a pôsobenie rôznych grafických prvkov, písiem a zvukov.

Každá úloha obsahuje časovač, ktorý začne pracovať po spustení úlohy. Časovač môžeme upraviť.

V príkladoch pri každej šablóne alebo v komunite sú úlohy, ktoré zverejnili rôzni užívatelia v aplikácii a sú dostupné na kopírovanie a úpravu. Je to veľkou výhodou aplikácie, pretože si môžeme úlohu upraviť podľa vlastných potrieb a nemusíme ju celú vytvárať.

Môžeme sledovať výsledky žiakov, vytvoriť rebríček výsledkov.

Každá aktivita, ktorú vytvoríme, môže byť zverejnená a môžeme ju zdieľať. Aktivity môžeme umiestniť aj na webovú stránku pomocou HTML kódu. Aktivity s možnosťou tlače môžeme vytlačiť priamo na tlačiarni alebo stiahnuť ako súbor PDF. Môžu tvoriť sprievodný materiál pre interaktívne aktivity alebo ich využijeme ako samostatné aktivity.

Online aktivity sa prehrajú na akomkoľvek zariadení s webovým prehliadačom, (počítač, tablet, telefón alebo interaktívna tabuľa). Online aktivity zdieľame so žiakmi pomocou linku alebo QR kódu, prípadne aj v aplikácii Google Classroom.



eTwinning tip:

Nástroj WordWall môžeme dobre využiť v projekte ako úvodné zoznamovacie hry, žiaci môžu vytvoriť pexeso o Slovensku, o svojej škole, vytvoriť kvíz o svojom meste alebo krajine. Rôzne online aktivity vytvorené vo WordWall môžeme použiť pri výzvach a úlohách medzi projektovými partnermi. Vytvorené interaktívne hry a aktivity využijeme aj na precvičenie, obohatenie a fixáciu projektovej témy.



Nástroje na prezentovanie a zber údajov

Artsteps	Mentimeter
Blogger	Nearpod
Digipad	Piktochart
Google Sites	Pinup
Emaze	Popplet
Felt	Poster my wall
	Powtoon
	Prezi
	Slido
	Wooclap

Artsteps

https://www.artsteps.com/



Nástroj Artsteps nás zavedie do sveta virtuálnej reality - vytvárame v ňom náš vlastný 3D priestor - virtuálnu galériu, kde sa môžeme prechádzať a obdivovať práce svojich žiakov.

Potrebná je registrácia buď prostredníctvom e-mailu alebo Gmail konta,

V bezplatnej verzii máme k dispozícii štyri už hotové priestory alebo si môžeme vytvoriť svoj vlastný priestor úplne od základov. Výhodou je, že do hotovej galérie môžeme vkladať nielen obrázky a fotografie, ale aj videá, 3D objekty a hotovú výstavu doplniť o hudobnú kulisu.

Pri vkladaní obrázkov vieme nastaviť ich veľkosť, doplniť rôzne typy orámovania, po priblížení sa k obrázku a jeho rozkliknutí vidíme v bočnej lište detailnejšie informácie, ktoré sme zadali - napríklad popis, meno autora, školu a pod.



Po vytvorení výstavy obrázkov, fotografií, animácií či videí môžeme v ďalšom kroku zadať východiskový bod pre prehliadku a napísať text, popis i pridať hudbu zo súboru alebo zadaním URL adresy.

Výhodou programu Artsteps je automatické ukladanie pripravovaného projektu/výstavy. V prípade, že sa rozhodneme svoju výstavu verejne zdieľať, je potrebné doplniť niektoré základné informácie. Môžeme vybrať aj náhľadový obrázok a kategóriu.

Okrem možnosti zdieľania v rámci tradičných sociálnych sietí (Facebook, Twitter, LinkedIn, Pinterest) je samozrejmé aj zdieľanie cez hyperlink. Hotovú galériu vieme tiež vložiť do svojej webovej stránky alebo projektového priestoru cez embed (vnorený) kód.

Nástroj žiaľ nie je kolaboratívny a je zatiaľ len v anglickej alebo francúzskej jazykovej verzii. Vo veľkej miere je však tvorba vlastných galérií intuitívna a nekomplikovaná.



eTwinning tip:

Okrem výstav prác svojich žiakov v projektoch eTwinning môžeme nástroj Artsteps využiť aj iným spôsobom - je možné si prehliadať iné výstavy, ktoré filtrujete podľa daných kategórií (moderné umenie, fotografia, komix, animácia, história, 3D umenie, literatúra a mnoho ďalších). To sa dá využiť nielen v projektoch, ale aj vo vyučovaní rôznych predmetov.





Slovo blog má svoj pôvod v anglickom jazyku ako neštandardne vytvorená skrátená podoba spojenia web log pripojením poslednej hlásky slova web k slovu log. Jedným z významov slova log je "denník" a slovné spojenie web log i jeho skrátená jednoslovná podoba blog znamená "denník na webovej stránke", resp. "internetový denník". Pomenúva sa ním internetová stránka, ktorú tvoria najčastejšie články, na stránkach je zvyčajne text doplnený o obrázky, videá či infografiky. Vo všeobecnosti sa blogy radia medzi sociálne resp. komunitné média. Prostredníctvom blogu môžeme prezentovať svoje myšlienky, svoju prácu, zdieľať pracovné výsledky, skúseností, návody alebo zdieľať informácie o svojich záľubách.



Blogger.com je jednou z najpopulárnejších dostupných platforiem na vytváranie blogov. Patrí do skupiny aplikácií Google. To znamená, že ak máme aktívny účet na gmail.com, môžeme začať využívať aj službu Blogger bez ďalšej dodatočnej registrácie. Používanie platformy Blogger je pre užívateľov bezplatné, zdarma sú dostupné všetky funkcie a služby. Blogger je označovaný ako najjednoduchšia aplikácia pre blogovanie, ktorá je vhodná aj pre blogerov - začiatočníkov (najmä pokiaľ ide o publikovanie príspevkov a nahrávanie obrázkov).

Ako si vytvoriť jednoduchý blog: Na stránke blogger.com sa prihlásime svojim gmailovým účtom. Klikneme na "Vytvoriť blog". Vyberieme názov pre svoj blog a prvú časť webovej adresy, ktorá bude doplnená textom "blogspot.com". Pomocou tejto webovej adresy nájdu ľudia náš blog online. Po uložení adresy je administrátorský priestor pre vytváranie blogu dostupný. Môžeme pokračovať nastavením motívu a rozloženia blogu jednoduchým výberom z dostupných možností. V nastaveniach môžeme určiť správcov a spoluautorov blogu, kto môže písať k príspevkom komentáre, určiť časové pásmo, počet zobrazovaných príspevkov na stránke, jazyk blogu, atď. Jednotlivé príspevky pridáme kliknutím na "+ nový príspevok". Dokument príspevku obsahuje menu na formátovanie textu a tlačidlá na vloženie obrázkov, videa a špeciálnych znakov. Vpravo môžeme nastaviť štítky, zmeniť dátum publikovania, vypnúť komentovanie a pod. Príspevky (jednotlivé články) sa zoraďujú v obrátenom chronologickom poradí (t. j. nový článok bude zaradený ako prvý). Počet blogov na jeden účet nie je obmedzený.



eTwinning tip:

Blogger je ideálny nástroj na disemináciu projektovej práce v každom eTwinning projekte a v každej jeho fáze. Pomocou blogu môžeme v projekte sledovať a zaznamenávať postup pri plnení jednotlivých aktivít. Partneri si môžu prostredníctvom príspevkov zdieľať tak čiastočné ako aj celkové výsledky svojej práce. Vďaka možnosti komentovania príspevkov môžeme s partnermi komunikovať, zdieľať navzájom svoje názory, myšlienky, diskutovať o aktivitách a možných riešeniach. Je to tiež výborná pomôcka pre aktivity zamerané na prácu v skupinách.





Digipad je webová aplikácia na tvorbu multimediálnej online nástenky vhodná na kolaboratívne aktivity, zdieľanie, komunikáciu. Je to bezplatný nástroj. S nástrojom Digipad je možné publikovať rôzne typy obsahu, ako sú texty, obrázky, videá, zvukové súbory, odkazy na webové stránky. Okrem toho je možné vytvoriť priamo na nástenke zdieľaný dokument a spolupracovať na ňom. Digipad je vhodný na spoluprácu v triede rovnako ako aj na diaľku, v eTwinningových projektoch.

Digipad by La Digitale

Digipad allows to create collaborative multimedia walls for face-to-face class, virtual class or remote work



Ako si vytvoriť digitálnu nástenku.

Na tvorbu nástenky nie je potrebná registrácia, ale s registráciou získame prehľad o nástenkách a pohodlnú možnosť neskorších úprav. Nástroj je pôvodne vo francúzskom jazyku, je možné si jazyk prepnúť na anglický, taliansky, chorvátsky alebo španielsky. V prípade, že sa chceme zaregistrovať, klikneme na možnosť "Sign up" a uvedieme svoje prihlasovacie meno a heslo.

Dostaneme sa do priestoru, kde klikneme na možnosť "Create a pad" a pomenujete svoju nástenku.

Ak si zvolíme možnosť tvorby bez registrácie, klikneme na "Create a pad", potom musíme pomenovať nástenku a pridať heslo, aby ste mali možnosť editácie. Po vytvorení nástenky na ľavej lište je možné upraviť jej nastavenia - zmeniť názov, vytvoriť QR kód, skopírovať link ale aj embed kód (ten je potrebný v prípade, ak vkladáte nástenku do Twinspace). Nástenka je primárne nastavená ako verejná, ale je možné zmeniť nastavenie na súkromnú alebo chránenú nástenku (v tom prípade sa vygeneruje prístupový kód). Môžeme nastaviť možnosti príspevkov (otvorené, moderované, uzavreté), usporiadania nástenky, poradia a šírky príspevkov. Pozadie nástenky môžeme zmeniť tiež. Počas spolupráce na nástenke je možné dovoliť konverzáciu a vidieť spolupracovníkov.

Dôležité je nastaviť ďalšie možnosti vkladania typov príspevkov. Vopred je nastavená iba možnosť vkladania dokumentov, obrázkov a linkov, no môžeme povoliť vkladanie audio nahrávok, komentárov, a kolaboratívnych dokumentov. Práve kolaboratívne dokumenty sú zaujímavou možnosťou, pretože ich môžeme otvoriť samostatne a zároveň nastaviť farebné odlíšenie autorov aj históriu príspevkov.



eTwinning tip:

Digipad je v projektoch vhodný na celú škálu aktivít v rôznom štádiu projektu. Môžeme ho využiť napríklad na zoznamovacie aktivity, brainstorming, hlasovanie za logo projektu, vyjadrovanie názorov a komentovanie inými žiakmi, zdieľanie informácií, zdrojov, čiastkových výsledkov aktivít, vytváranie kolaboratívneho príbehu, hodnotenie projektu a disemináciu.
Google Sites

https://sites.google.com/



Google sites alebo Google Weby je jedna z možností ako si vytvoriť vlastnú web stránku jednoducho, rýchlo, zadarmo a bez špeciálnych vedomostí. Jedinou podmienkou pred začiatkom práce na svojom novom web-e je vytvorený všeobecný bezplatný Google účet viazaný na emailovú adresu. Nepotrebujeme teda mať zakúpenú vlastnú doménu ani webhosting.

Google Sites/Weby je kombináciou webového hostingu a publikačného systému, v ktorom je pri tvorbe obsahu dostupná podpora kooperácie viacerých užívateľov. Pri vytváraní webu môžeme nastaviť, či web bude uzavretý a prístupný len pre vybraných užívateľov, alebo sa k nemu môže pripojiť

ktorýkoľvek užívateľ Internetu. Služba sa teda hodí aj napr. pre intranetový portál.



Ak sme sa prihlásili do svojho gmailového účtu, cez odkaz v nadpise článku sa rýchlo dostaneme do administrátorského rozhrania svojich web-ov. Pokiaľ máme vo svojom profile nastavenú slovenčinu, aplikácia sa taktiež zobrazuje v slovenskej jazykovej mutácii. Výhodou je aj to, že stránku vytvoríme a spravujeme online bez nutnosti akejkoľvek inštalácie. Web ma responzívny dizajn - to znamená, že sa automaticky prispôsobuje veľkosti obrazovky PC, mobilu alebo tabletu. Nevýhodou aplikácie je možno jednoduchší vzhľad výsledného webu a komplikovaná, ťažko zapamätateľná adresa webu vo formáte http://sites.google.com/site/vas-web.

Založenie nového webu je otázkou pár kliknutí. Okrem zadania názvu webu a voliteľného popisu si môžeme vybrať šablónu, farebnú škálu a typ písma. Každú časť zvolenej šablóny môžeme zmeniť a prispôsobiť svojim požiadavkám. V nastaveniach webu si pridáme vlastné logo, nastavíme umiestnenie hlavného menu (horné alebo ľavé).

Do stránky môžeme vkladať textové polia, obrázky, iframe alebo súbory, ďalej sú dostupné obsahové bloky s prednastaveným rozložením textu a obrázku či obrázkov. Svoje stránky môžeme spestriť vložením bannera, rôznych grafických prvkov ako sú čiary, oddeľovače, tlačidlá. Ďalej môžeme využiť vloženie posuvného pásu s obrázkami, odkazov na sociálne siete, tabuliek, grafov, formulárov a pod. Nastavenie formátu a vlastností je jednoduché, po kliknutí na daný grafický prvok sa pri ňom zobrazí menu s možnosťami.

Web tvoria samostatné stránky, ktoré pridáme jednoduchým kliknutím na +. Stránky môžeme organizovať do sekcií a sprehľadniť tým informácie zobrazované na webe.



eTwinning tip:

Web môže tvoriť samostatný projektový výstup, ktorý v priebehu skupinovej projektovej aktivity alebo viacerých aktivít pripravia samotní žiaci. Spoločný web môže byť aj vhodná diseminačná pomôcka na šírenie informácií o vašom eTwinning projekte alebo na zdieľanie výstupov a projektových produktov.



https://www.emaze.com/



Emaze je nástroj na vytváranie prezentácii, webových stránok, blogov, kvízov a prieskumov, fotoalbumov, e-pohľadníc.

Pomocou Emaze môžeme vytvoriť digitálne prezentácie s úžasnými vizuálnymi efektami, pomocou 2D a 3D šablón, videošablón a šablón ZOOM a PAM.

Prezentácie, blogy, kvízy, fotoalbumy, e-pohľadnice vytvárame ľahko, pomocou množstva navrhnutých šablón, ktoré si prispôsobíme podľa seba.

V základnej verzii, ktorá je zadarmo, môžeme vytvoriť 5 projektov a 1 priečinok. Na výber je dostupných 12 jazykov. Potrebná je registrácia prostredníctvom Google účtu alebo mailovej adresy.



Ako začať: Ak chceme vytvoriť nový projekt, klikneme v hornej lište vpravo na tlačidlo VYTVORIŤ a začneme s výberom vhodnej šablóny. Pokračujeme v Editore. Ak klikneme na položku Náhľad, získame predstavu o dizajne a prechodoch, ktoré túto šablónu charakterizujú. Keď nájdeme šablónu, ktorá sa nám páči, klikneme na Upraviť. V tomto momente budeme presmerovaní do editora projektu, v ktorom pracujeme a môžeme začať tvoriť vlastný obsah.

V strede hornej lišty Editora nájdeme panel nástrojov: Text, Obrázok, Médiá, Tvar a Widget. Kliknutím na každú ikonu zobrazíme špeciálny panel s nástrojmi súvisiacimi s touto časťou. Text – umožňuje pridať textové pole, vybrať typ textu, zarovnanie, formátovanie, farbu, veľkosť, 3D, zoznam, pozadie, riadkovanie textu. Do textového poľa vkladáme aj hypertextové prepojenie, zvukový súbor a efekt textu. Image - vkladáme obrázok, ktorý je možné nahrať z nášho PC, webu alebo histórie. Media - vkladáme video alebo zvukový súbor, prvok iframe alebo odkaz. Shape - vkladáme tvar. Widget - umožňuje pridať do projektu grafy, sociálne siete, formuláre. Do grafov vkladáme vlastné údaje.

Ďalšie tlačidlá v editovacej lište sú Kopírovať, Prilepiť, Odstrániť, Späť, Znova, Uložiť, Stiahnuť, Zdieľať a Zobraziť. V sekcii Nastavenia môžeme upraviť tému tak, aby sme si prezentáciu plne prispôsobili. Veľa šablón ponúka viac tém s rôznymi farebnými mutáciami, pozadiami a typmi písma. Téma je vlastne zbierka preddefinovaných snímok so spoločným štýlom, farbou a písmom.

Ak chceme neskôr upraviť akýkoľvek svoj existujúci projekt, klikneme na MOJE a vyberieme položku Upraviť. Pomocou funkcie Automaze vytvoríme webové stránky alebo digitálne fotoalbumy zo svojich FB alebo IS účtov. Vygenerovanie webovej stránky môže trvať niekoľko sekúnd. Po vygenerovaní si budeme môcť vybrať z viacerých šablón a pokračovať v editovaní. Po skončení editovania, klikneme na tlačidlo Publikovať.

Prezentáciu môžeme vytvoriť aj importovaním existujúceho PowerPointu a PDF do Emaze prezentácie.

Svoje projekty môžeme zdieľať a prezentovať online, a tiež uložiť na zobrazenie offline.



eTwinning tip:

Nástroj Emaze dobre poslúži pri prezentovaní projektu alebo určitej projektovej aktivity pri diseminácii projektu. Môžeme vytvoriť pekné prezentácie, virtuálnu galériu alebo fotoprezentáciu s fotkami z projektových aktivít. Môžeme vytvoriť e-pohľadnice pre projektových partnerov. Pomocou nástroja Emaze môžeme vytvoriť kvíz pre projektových partnerov alebo prieskum, dotazník pri evaluácii projektu.

Felt https://felt.com/



Tento nástroj je vhodný na vytváranie online máp s rôznymi tematickými vrstvami (mapy cyklotrás, vlakov, ciest, mapy miest, okresov, krajov, krajín, časové zóny, štáty a okresy v USA). K dispozícii sú aj zaujímavé zobrazenia geografických údajov (mapy záplavových oblastí, oblastí sucha, lesov, letiská, námorné transfery, staníc elektronabíjania, elektrární, heliportov, nemocníc a kliník, knižníc, majákov, ihrísk, železníc, verejných škôl). Okrem iného sa dajú zobraziť aj národné parky, pohoria, povodia riek, územia častých zemetrasení, ľadovcové oblasti či územia ohrozené meteoritmi, tektonicky a vulkanicky aktívne územia či územia osídlené rôznymi druhmi živočíchov.



Po úspešnej registrácii a prihlásení (je možné použiť aj Google účet) sa nám zobrazia všetky mapy, ktoré sme si doteraz vytvorili. Všetky sú rozdelené do troch oblastí (nedávno upravované, moje mapy, zdieľané). V pravom hornom rohu sa nachádza tlačidlo NOVÁ MAPA (new map). Otvorí sa prednastavený typ mapy (základná mapa), pričom v spodnej časti lišty máme k dispozícii rôzne nástroje. Pri označovaní miest použjeme ikonu pripináčika (tzv. pin), ku ktorému môžeme priradiť ďalšie informácie (meno, podnadpis, fotky, infotabuľku, ...).



Do mapy je možné zakresliť aj cestu (typu auto, bicykel, peši, lietadlom) z jedného miesta do druhého. V mape je možné zakresľovať rôzne miesta zvýrazňovačom. Po kliknutí na ikonu nožníc môžeme premeniť mapu na parciálne logické časti, na ktoré je daný geografický celok úradne rozdelený (okresy, kraje, štáty, ...).

Okrem týchto základných nástrojov sa dajú do mapy vkladať aj rôzne interaktívne prvky (textové polia, mnohouholníky na zakresľovanie istých oblastí formou polygónov, nálepky, odkazy alebo môžeme vkladať k rôznym miestam rôzne obrázky).

Veľkým benefitom tohto nástroja okrem toho, že ide o úplne bezplatnú službu, je zdieľanie. K dispozícii sú formy zdieľania obyčajným publikovaním (na prezentovanie na internete po kliknutí na odkaz alebo vložením cez embed kód). Mapu vieme sprístupniť kolegom na editáciu, a to kliknutím na zvlášť vygenerovaný link (každý autor musí byť najprv registrovaný a prihlásený, aby mohol mapu editovať). Ako autori tak predchádzame neoprávneným zásahom do vytvoreného diela. Je možné vygenerovať aj špeciálny odkaz, ktorým sa zobrazí aktuálne zobrazená časť mapy.



eTwinning tip:

Tento nástroj je veľmi vhodný nielen počas zoznamovacích aktivít, ale môžeme ho použiť aj v projektových aktivitách zameraných na poznávanie tematicky zaujímavých miest a lokalít. Žiaci môžu spoločne vyhľadávať na internete geografické informácie a zakresľovať ich do kolaboratívnych máp.

Mentimeter

https://www.mentimeter.com/

衬 Mentimeter



Mentimeter je nástroj na interaktívne prezentácie a živé hlasovanie. Je ľahko použiteľný a inovatívny, vhodný na zapojenie publika. Vďaka jednoduchému online editoru prebieha vytváranie prezentácie rýchlo a jednoducho. Po registrácii a prihlásení sa dostaneme na domovskú stránku. V ľavej časti, pod "templates", nájdeme množstvo už predvytvorených šablón, ktoré môžeme využiť a inšpirovať sa nimi. Alebo klikneme na "new presentation" a vytvoríme vlastnú prezentáciu. Zadáme názov prezentácie, stlačíme "create" a môžeme začať tvoriť prezentáciu s možnosťou hlasovania, kladenia otázok, rýchle kvízy a získať spätnú väzbu. Do snímky môžeme umiestniť od jednoduchého textu, obrázka, videa aj otázku s výberom odpovede, otvorenú otázku, škálu, hodnotenie, slovný mrak, kvízovú súťaž atď.



Sign up for Free

Rozloženie pracovnej plochy je podobné ako pri iných prezentačných nástrojoch. Na ľavej strane nájdeme stĺpec so snímkami, hore tlačidlo pridať nový snímok. Po kliknutí na pridať nový snímok sa nám vyrolujú jednotlivé možnosti, typy otázok, kvíz, snímky prispôsobené obsahu a pod. V pravej časti potom nájdeme ďalšie nastavania, ktorými si prispôsobíme snímku a jej obsah. Po vytvorení prezentácie stlačíme "present" vpravo hore a spustíme prezentáciu. Žiakom poskytneme kód prezentácie (nájdeme v hornej časti), ktorý použijú na stránke www.menti.com a môžu hlasovať, odpovedať na otázky alebo položiť otázku, či podieľať sa na brainstormingu. Výsledky hlasovaní sú hneď viditeľné v prezentácii buď vo forme slovných mrakov, schém alebo iných škál. Žiaci môžu byť za zapojenie sa odmenení aj bodmi a vyhodnotenie sa objaví v záverečnom hodnotení. Celá aplikácia funguje cez webový prehliadač, nie je potrebné sťahovanie a inštalovanie žiadnych aplikácií. Verzia zdarma poskytuje neobmedzený počet hlasujúcich, neobmedzený počet prezentácií, maximálne 5 otázok v prezentácii a maximálne 2 otázky na snímke.

Go to www.menti.com and use the code 8720 2259

What does water mean to you?





eTwinning tip:

Program Mentimeter má široké využitie. Je vhodné ho použiť napríklad na zbieranie nápadov k projektu. Keďže žiaci môžu hlasovať alebo písať svoje odpovede aj anonymne alebo pod pseudonymom, získame tak množstvo nápadov aj od nesmelších žiakov. Hlasovaním môže prebehnúť napríklad výber loga eTwinningového projektu a kvíz si môžeme so žiakmi urobiť, aby sme zistili, čo o téme projektu už vedia alebo na konci projektu zistiť, čo sa naučili.







Nearpod je online aplikácia, ktorá umožní učiteľom pripraviť interaktívnu prezentáciu, video, kvíz, pracovné listy samostatne so spätnou väzbou pre učiteľa, alebo v reálnom čase počas práce študentov. Využitie aplikácie je možné aj online počas videokonferencií, alebo nechať vypracovať žiakov individuálne - určiť dátum a čas vypracovania. Výučbu si prispôsobíme pre jednotlivých študentov, malé skupinové úlohy alebo domáce úlohy tak, aby sme študentom umožnili pracovať vlastným tempom (napríklad je vhodný aj pre žiakov s ŠVP).

Môžeme pripraviť video s vloženými otázkami tak, aby žiaci mali možnosť odpovedať na dané otázky.



V danej aplikácii je možnosť vytvorenia didaktických hier "Time to Climb" a môžeme premeniť svoje cvičenia, výstupné úlohy a kontrolné úlohy k overeniu vedomostí na konkurenčnú hru s okamžitou spätnou väzbou od študentov.

Výhodou sú aj zdieľané hotové lekcie z rôznych predmetov (je však potrebná znalosť anglického jazyka).

Registrácia do danej online aplikácie je zdarma. Takáto verzia má však obmedzenia. Vo FREE verzii SILVER je kapacita úložiska 100 MB.

Zaregistrovať sa dá prostredníctvom Google účtu, Office 365, mail adresou. Po úspešnej registrácii môžeme začať tvoriť.



V knižnici nájdeme aj hotové interaktívne prezentácie, ktoré môžeme použiť, a/alebo aj upraviť. Výsledky žiakov sa automaticky ukladajú - výhodou je kompatibilita aj s MS Teams. Môžeme využiť interaktívnu tabuľu online, virtuálnu nástenku, kde môžu žiaci odovzdať úlohu, hlasovanie, otvorenú otázku, kreslenie alebo hľadanie dvojíc - pexeso.



eTwinning tip:

Nástroj Nearpod dobre poslúži pri projektových aktivitách ako aj na vyučovacích hodinách. Učitelia vytvoria interaktívnu prezentáciu na rôzne témy vo svojich projektoch.

Piktochart

https://piktochart.com/



Piktochart je jednoducho ovládateľný editor, ktorý ponúka okrem tvorby infografík, letákov aj šablóny pre prezentácie, plagáty a riporty. Ponúka viac ako 600 šablón, výber ikon, obrázkov a grafov. Grafy je možné importovať z MS Excel alebo Google Sheets. Súbory je možné ukladať alebo zdieľať vo vysokom rozlíšení. Základ služby je voľne dostupný po registrácii, rozšírené služby sú dostupné po zakúpení balíka. Po zaregistrovaní sa a bezplatnom vytvorení svojho účtu si svoje prezentácie kedykoľvek nájdeme v svojom priečinku. Aplikácia má jednoduché ovládanie systémom "potiahni a pusť". V bezplatnej verzii máme k dispozícii neobmedzené množstvo šablón, fotografií, ilustrácií, či ikoniek. Do svojich prezentácií a plagátov si tiež môžeme vložiť vlastný text.



Veľkosť písma, farbu, typ a zarovnanie upravujeme na nástrojovej lište hore. Pomocou nástrojov vľavo si do prezentácie vkladáme napr. svoje vlastné obrázky, fotografie, pozadie, jeho farbu, grafy a celý rad zaujímavých infografických prvkov. Keď je naša prezentácia alebo plagát hotový, ešte pred publikovaním si ho treba uložiť vo formáte JPEG, PNG alebo PDF. Môžeme ich tiež zdieľať na sociálnych sieťach. Keď klikneme na "Publish" alebo "Share", môžeme svoju prácu sharovať prostredníctvom URL adresy alebo embed kódu, a tak ho vložiť na web stránku alebo blog. Po zaregistrovaní sa a bezplatnom vytvorení svojho účtu si svoje prezentácie kedykoľvek nájdeme vo svojom priečinku.



eTwinning tip:

Nástroj Piktochart má široké využitie v úvode projektu pri vytvaraní prezentácií na predstavenie partnerských škôl, tiež v rôznych fázach projektu na prezentáciu projektových aktivít alebo celého projektu.





Pinup je jednoduchý a efektívny nástroj na spoluprácu. Je to webová aplikácia na tvorbu online nástenky. Umožňuje zdieľať nápady, zdroje, informácie, vytvárať myšlienkové a pojmové mapy, brainstormovať a spolupracovať. Na nástenku je možné pridávať farebné papieriky - piny, na ktoré sa dá nielen písať, ale aj kresliť. Pridávať môžeme aj dokumenty a obrázky, v platenej verzii aj videá.



Ako si vytvoriť digitálnu nástenku

Vpravo hore je možnosť prihlásenia kliknutím na "Log in". Ukáže sa možnosť registrovať sa "Sign up", alebo je možné prihlásiť sa účtom na sociálnych sieťach. V tejto chvíli máme vytvorenú prvú nástenku, na ktorú môžeme pridávať jednotlivé príspevky - piny. Vo verzii zdarma môžeme vytvoriť tri nástenky.

Príspevok pridáme kliknutím na + na pravej lište. Každý príspevok - pin, je možné nazvať, formátovať text, zmeniť farbu pozadia, vytvoriť kontrolný zoznam z textu a tiež kresliť prepnutím z textu na štetec. Piny sa dajú spájať, premiestňovať, odstraňovať aj duplikovať. Ak chceme pridať dokument, stačí kliknúť na pravej lište na modrý obrázok a môžeme vložiť dokumenty Excel, Word, PowerPoint a obrázky. Môžeme tak urobiť aj jednoduchým potiahnutím a premiestnením myškou.

Je možné zmeniť farbu nástenky a jej názov, bezplatná verzia ale neumožňuje exportovať nástenku. Nástenka je od začiatku nastavená ako verejná a editovateľná každým, s kým ju zdieľame. Zdieľame ju jednoduchým kopírovaním linku.

Kliknutím na zámok na hornej lište môžeme tieto nastavenia zmeniť a nástenku premeniť na súkromnú a pozvať spolupracovníkov emailom. Vpravo dolu je možnosť skupinového četu.



eTwinning tip:

Pinup je v projektoch vhodný na zoznamovacie aktivity, brainstorming, zdieľanie informácií, zdrojov, vytváranie kolaboratívnej nástenky, plánovanie aktivít a kontrolný zoznam, výstavu práce žiakov, hodnotenie projektu a jeho disemináciu.







Popplet je úžasný a pútavý webový nástroj, ktorý umožňuje spoluprácu učiteľa a žiakov pri triedení myšlienok pomocou vytvárania myšlienkovej mapy. S množstvom skvelých funkcií a úhľadným rozhraním je ľahko použiteľným nástrojom na písanie poznámok alebo organizáciu nápadov.

Ak hľadáme minimalistický technický nástroj, v ktorom sa ľahko zorientujú aj mladší žiaci základných škôl a ktorý podporuje proces navrhovania a schopnosti kritického myslenia, tak odporúčame pracovať s nástrojom Popplet.

P	telqq	hello Moni	ka!		get more popple	
	my popplets	shared with me	public popplets	featured popplets		
	🕀 create new	y popplet				
	our sustainabl city - owner: monika nagy	e ova				
				1)	

Popplet je nástroj na vytváranie digitálnych myšlienkových máp. Žiaci sa hrajú s farbami, veľkosťou políčok a ich hierarchiou.

Môžu vkladať videá z Youtube alebo pridať odkaz z Vimea. Navyše môžu vkladať obrázky do myšlienkovej mapy priamo z ich pracovnej mapy alebo do myšlienkovej mapy kresliť.



Na domovskej stránke webovej aplikácie Popplet sa žiaci zdarma zaregistrujú a získajú tak prihlasovacie meno a heslo. Budeme ich tak vedieť pridať do spoločnej myšlienkovej mapy.

Po prihlásení stlačíme "create new popplet", čím vytvoríme novú myšlienkovú mapu. So žiakmi ju budeme zdieľať tlačidlom napravo "Share" a následne možnosťou "add collaborator", kde napíšeme emailovú adresu žiaka, pod ktorou sa zaregistroval.

Keď sú už žiaci súčasťou myšlienkovej mapy, tak môžu vytvárať jednotlivé políčka kliknutím na ikonku ozubeného kolieska a stlačením "Make new popple". Žiaci si vedia vybrať farbu obrysu, veľkosť písma, kresliť obrázok pomocou ikonky pera. Súvisiacu myšlienku vložíme kliknutím na jeden zo štyroch krúžkov okolo rámčeka.



eTwinning tip:

Nástroj Popplet veľmi dobre poslúži pri komunikácii s partnerskými školami pri triedení nápadov a zbieraní myšlienok od žiakov na nasledujúcu projektovú aktivitu.

Výsledná myšlienková mapa sa dá zdieľať cez link alebo sa z nej dá urobiť printscreen obrazovky.

Za veľkú výhodu sa dá považovať to, že je vidieť, kto pridal ktorú myšlienku, čiže kolaborácia žiakov je ľahko preukázateľná a žiaci sa tak vedia inšpirovať navzájom.

Postermywall

https://www.postermywall.com/





PosterMyWall je bezplatný, ľahko použiteľný grafický návrhový online nástroj. Stačí vyhľadávať požadovaný typ dizajnu, prispôsobiť ho v tomto ľahko použiteľnom online editore a bezplatne si ho stiahnuť. PosterMyWall má šablóny dizajnu pre - Plagáty - Letáky - Bannery - Vizitky - Instagram a Facebook príspevky - Pinterest príspevky - Obaly albumov a kníh ... a mnoho ďalších! Vo free verzii máme k dispozícii 1 200 000 šablón, viac ako 1 milión bezplatných akcií s videami, obrázkami, zvukmi a nálepkami, neobmedzené sťahovanie veľkostí sociálnych médií a ľahko použiteľný online editor. Všetka naša práca zostáva po vytvorení účtu vo vlastnom úložisku.



Ľahko skombinujeme viacero textov, videí a obrázkov na svojich plagátoch, aby boli pripravené na použitie. Nástroj má množstvo predinštalovaných šablón, do ktorých môžeme pridať svoje vlastné prvky. Šablóny sú navyše prehľadne zoradené do kategórií, aby sme sa v jeho obrovskom archíve necítili stratení. Musíme len vedieť, čo sa deje v pozadí a v popredí. Poriadok vo svojej práci máme vďaka priečinkom a zbierkam fotografií/videí. Jednoducho pozveme členov tímu, aby upravovali a komentovali návrhy. PosterMyWall funguje na počítačoch, tabletoch a dokonca aj v smartfóne, takže zmeny na poslednú chvíľu môžeme jednoducho vykonávať aj na cestách.



eTwinning tip:

Nástroj PosterMywall sa môže v eTwinningových projektoch použiť v rôznych fázach projektu, keď potrebujeme odprezentovať uskutočnené jednotlivé aktivity, alebo v závere projektu, kedy pomocou tohto nástroja vieme odprezentovať svoj projekt.



https://www.powtoon.com/?locale=en





Powtoon je animačný softvér na vytváranie pútavých animovaných video prezentácií a videí. Názov Powtoon" vznikol zo slov "PowerPoint" a "Cartoon". Jednoducho si vyberieme z už vytvorených šablón a vkladáme informácie

alebo si vytvoríte vlastné prezentácie. Do prezentácie je možné vkladať rôzne pohyblivé postavičky, animácie, zvuk, text.

Ak si vyberieme už existujúcu šablónu, je to rýchle a jednoduché. Na ľavej strane nájdeme zoznam snímok, ktoré sú v prezentácii. V strede obrazovky je pracovné pole, tam ukladáme všetky položky prezentácie, meníme pozadie, postavy, zvuk, tvary atď. Kliknutím na "play" si môžeme postupne prehrať, čo sme už vytvorili.



Na časovej osi, ktorá sa zobrazí po kliknutí na "create", si môžeme načasovať svoje snímky, ich dĺžku alebo vložiť ďalšie efekty. Po pravej strane nájdeme knižnicu, ktorá obsahuje scény, pozadia, možnosti textu, postavy, rekvizity, tvary, obrázky, videá, zvuky a ďalšie. Alebo môžeme nahrať vlastné videá, obrázky alebo zvuk.

Powtoon umožňuje pozvať ľudí k spolupráci na videu, šíriť video aj zdieľať ho na sociálnych sieťach. Môžeme ho stiahnuť vo formáte PDF, powerpoint alebo ako JPG obrázky.



eTwinning tip:

Powtoon je nástroj vhodný na vytvorenie prezentácii o krajinách zapojených do projektu eTwinning. Môžeme ho využiť aj na predstavenie žiakov, školy, mesta a pod. Dobre poslúži aj na vytvorenie záverečnej prezentácie o výsledkoch medzinárodného projektu.







Prezi je prezentačný program, ktorý namiesto slajdov využíva veľké plátno, na ktorom je umiestnený všetok obsah. Počas prezentácie sa prechádza po plátne, približujú a vzďaľujú potrebné informácie. Od klasického PowerPointu sa tak podstatne odlišuje. Na plátne si vytvoríme akoby myšlienkovú mapu, rozmiestnime jednotlivé informácie a myšlienky. K tým sa môžeme ľubovoľne vracať, približovať ich alebo vzďaľovať. Celý tvar a rozmiestnenie jednotlivých informácií máme možnosť vidieť z nadhľadu. Mapu prezentácie môžeme zoradiť do ľubovoľného tvaru, čím jej dáme aj vizuálne pridanú hodnotu. Prezi poskytuje aj množstvo užívateľmi vytvorených prezentácií, ktoré sú verejné. Stačí zadať kľúčové slovo prezentácie a už sa len nechať inšpirovať.





Po registrácii si jednoducho vyberieme šablónu alebo klikneme na biele plátno. Pozadie dotvoríme neskôr. Do pripravenej šablóny môžeme jednoducho vkladať informácie. Kliknutím na plochu môžeme pridávať a editovať text. Ak chceme vložiť nové pole, klikneme na "+topic". Pribudne nám ďalšia položka na plátne, do nej môžeme následne kliknutím na insert (tlačidlo hore) vložiť text, obrázok, gif, tvary, ale aj animáciu, priblíženie alebo vzďaľovanie objektu, vyblednutia alebo zvýraznenia. Podržaním môžeme jednotlivé objekty presúvať na požadované miesto, či meniť ich veľkosť. V ľavom stĺpci, presúvaním jednotlivých dielčích častí naplánujeme "trasu", poradie zobrazovania informácií. Na záver klikneme na "present" a dynamická a pútavá prezentácia je hotová.

Prezi umožňuje nainštalovať si aplikáciu do mobilu zadarmo. Spolupráca viacerých autorov/žiakov je možná po zadaní emailu žiaka.



eTwinning tip:

Prezentačný nástroj Prezi je vhodný na vytvorenie pútavých prezentácií publikovaných vo virtuálnej triede TwinSpace. Námetom prezentácie môže byť projektová téma, informácie o krajinách zapojených do projektu a pod. Podkladovým plátnom prezentácie môže byť napríklad mapa Slovenska, jednotlivé informácie môžu byť umiestnené na rôznych miestach krajiny.

Slido https://www.slido.com/



Aplikácia Slido je nástrojom prioritne určeným na získavanie okamžitej spätnej väzby. Registrácia je možná buď so svojím Google alebo Webex účtom, alebo tradične inou e-mailovou adresou. Aplikácia je dostupná len v angličtine. Pre žiakov nie je žiadna registrácia potrebná - spätná väzba sa získava zoskenovaním prezentovaného QR kódu alebo priamo cez stránku www.slido.com so zadaním priradeného číselného kódu danej akcie (číslo za # hashtagom, ktoré žiaci len vpíšu do pripraveného prázdneho poľa).



Pre každú udalosť (napr. vyučovaciu hodinu, projektovú aktivitu,...) si vytvárame nové "slido" kliknutím na zelené plus v pravom hornom rohu - zadáme časový úsek, v ktorom je "slido" aktívne a určíme jeho názov.

V rámci jedného "slido" je možné vytvoriť až šesť rôznych druhom spätnej väzby (POLL), medzi ktorým môžeme v prezentačnom móde jednoducho prepínať.

Žiakom sa zobrazuje vždy len jedno, učiteľom aktivované hlasovanie, na ktoré môžu odpovedať. Po prepnutí na iné "slido" sa žiakom automaticky prepína aktuálne hlasovanie aj v ich zariadeniach. Súbežne popri tom majú k dispozícii aj sekciu Q&A (ak ju učiteľ nevypol), kde môžu počas celého trvania hlasovania písať otázky, na ktoré môže učiteľ odpovedať priebežne ústne alebo písomne neskôr. Ako už bolo spomenuté, máme na výber zo šiestich rôznych nástrojov pätnej väzby:

- 1. výber z viacerých možností
- 2. slovný mrak (wordcloud)
- 3. hodnotenie (hviezdičkami, smajlíkmi)
- 4. otvorený text
- 5. rebríček
- 6. kvíz

Kým v rámci slovného mraku či hodnotenia môžeme veľmi rýchlo získať spätnú väzbu prakticky za pár sekúnd (napr. na začiatku hodiny "Ako sa dnes cítite?", či na konci "Ako sa vám páčila dnešná hodina, táto aktivita?") v otvorenom texte môžeme dať voľný priestor na vyjadrenie žiakom.

Zaujímavou možnosťou je využitie kvízu (k dispozícii nastaviť časovač, zverejniť rebríček najlepších...).

Nevýhodou bezplatnej verzie je to, že nemôžeme pridávať obrázky.

	Slido overview		Infographics 🛓 Exp		
učíte?	Bragged participants 56 out of 59 Stido participants engaged with polis or Q&A.	O&A engagement 5 out of 59 participants asked a question or voted in Q&A.	Poll engagement 56 out of 59 Sildo participants voted in a poll.		
		Show more V			
anglicky a nem. jazyk orné predmety elektro anglický, 1. stu	⊯ Active pos Ktorá aktivita vás zaujala?				
zyk nemecký jazyk ško	správny slovosled				
🕷 anglický jazyk	kvízy, súťažné kvízy 41%				
	anagram		248		
matematika Angličtina ^{nemčina} ovenský jazyk španielsky jazyk ^a	priraďovanie		33%		
francúzština odborný výcvik elektro	náhodná karta / koleso šťastia	074			
Dejepis chémia, nbv	popis obrázka	23%			
	udri krtka	22%			
Aka je timova rola, ktorou vlete najlepsie prisplet do vasno	osemsmerovka				
hľadač ideí	101				
tvorca tímu	40%	Unit Automoti GEA Analytics Unit C, Templates Coste public	Ø betrep: Die		
konstinétor	40%	Multiple-risese (Multiple answer)	Ktoré z týchto informácii si mysifie že sú "súkosmol" aktor $$0.5\]$ "osobné" ?		
20%			teja olé mano IBI 0%		
			terje rodné dialo		

eTwinning tip:

Nástroj Slido prináša do projektov rýchlu spätnu väzbu, reakciu na rôzne úlohy či aktivity - ideálne je hlavne v prepojení na stretnutiach projektových tímov počas videokonferencií.







Wooclap využíva pozitíva tejto technologickej doby a zahŕňa smartfóny do vyučovania ako interaktívny vzdelávací nástroj.

Nájdete tu viac ako 18 typov otázok pre efektívnu komunikáciu so žiakmi v triede - hlasovanie, hodnotenie, vyhľadávanie obrázkov, otvorené otázky, slovné mraky, spájanie či brainstorming až po súťažný režim a vyhodnotenie. Okrem toho Wooclap poskytuje možnosť vytvárať a prispôsobovať prezentácie v programoch PowerPoint, Google Slides a Keynote, aby sme mohli jednoducho komunikovať so žiakmi v reálnom čase.



Základná verzia programu umožňuje vytvoriť dve otázky až pre 1 000 študentov. Už nepotrebné otázky však môžeme vymazať a takto ich recyklovať (vytvoriť ďalšie).

Učitelia majú tento program zdarma. Stačí sa zaregistrovať a vyplniť krátky dotazník.

Pokiaľ ste učiteľom, tak po registrácii vyplňte dotazník na tomto linku: https://wooclap.typeform.com/to/gRo4RLKT a počkajte na schválenie, po ktorom budete mať program v plnej verzii zdarma. Po registrácii do programu sa dostaneme na domovskú stránku, kde začneme možnosťou "Create an event".

Program nám dá možnosť vybrať si, akú otázku ideme vytvoriť. Vyberieme možnosť, ktorá sa nám do našej témy hodí najviac, vyplníme prázdne polia a v spodnej časti stránky si otázku uložíme pomocou "save" alebo zobrazíme pomocou "display".

Po zobrazení otázky sa žiakom ukáže kód, pod ktorým sa k danej otázke dostanú. Podľa toho ako budú vypĺňať odpovede, tak sa nám budú zobrazovať v reálnom čase.



eTwinning tip:

Dôležitou súčasťou medzinárodných projektov eTwinning je aj spätná väzba k jednotlivým úlohám alebo k projektu ako celku. Program Wooclap vám umožní kreatívnym a zábavným spôsobom získať od žiakov spätnú väzbu na jednotlivé aktivity alebo naopak, získať od nich nápady a myšlienky o tom, ako by projekt mohol pokračovať.





Ostatné učiteľské nástroje

CamScanner

Edshelf

Jamboard

CamScanner

https://www.camscanner.com/



Počas svojej kariéry využíva učiteľ rad nástrojov, ktoré mu uľahčujú prácu s materiálmi. Jedným z nich je CamScanner, ktorý využíva fotoaparát mobilného telefónu k naskenovaniu rôznych dokumentov. K efektívnemu využívaniu tohto nástroja je potrebné mať smartfón s kamerou s dobrým rozlíšením a pripojenie na internet. Ak chceme naskenovať dokument, odporúča sa snímať ho v dobre osvetlenom prostredí, hoci aj pri menej osvetlených prostrediach je možné dosiahnuť dobré výsledky. Po otvorení aplikácie klikneme v pravom dolnom rohu na ikonu fotoaparátu. Následne sa nám fotoaparát otvorí. V spodnej časti máme k dispozícii voľbu režimu (skenovanie kódu, sken jedného dokumentu, sken viacerých po sebe idúcich dokumentov, občiansky preukaz, prekladanie, skenovanie portrétu alebo strán v knihe.

Všetky naskenované dokumenty sú uložené v pamäti smartfónu alebo si ich môžeme synchronizovať s úložiskom CamScanner, z ktorého si ich potom vieme stiahnuť do PC alebo iného zariadenia.

+

F

١ŀ

HD



136



Snáď najväčšou výhodou tohto nástroja je možnosť odstraňovať tmavé pozadie, ktoré vzniká pri fotení dokumentov, textu a podobne. Aplikácia sa ukázala v tomto ako vysoko efektívna a ponúka veľmi slušné výsledky aj pri fotení v prostredí so slabším osvetlením. Pred samotným vybielením pozadia systém detekuje okraje strany, a tak efektne odreže nepotrebné časti oskenovaného materiálu.

Keďže vývojár predpokladal, že všetky naskenované dokumenty sa nielen synchronizujú medzi jednotlivými prihlásenými zariadeniami, zakomponoval do funkcionalít aj možnosť odosielať dokumenty rôznymi spôsobmi (cez e-mail, rôzne pridružené aplikácie a pod.), tiež vložil možnosť poslať súbor cez webové rozhranie. Nemusíme si tak oskenované súbory preposielať na e-mail alebo využívať rôzne služby prenosu súborov. K dispozícii je aj systém optického čítania naskenovaných znakov.



eTwinning tip:

V projektoch eTwinning sa často stretávame aj so situáciou, keď potrebujeme oskenovať napríklad rukou písané alebo vytlačené slohové práce, eseje a pod. Pomocou tohto nástroja si ich nielen naskenujete, orežete do požadovanej podoby, ale môžete ich priamo z aplikácie zdieľať napríklad na Google Drive v spoločnom priečinku, do ktorého má prístup každý partner vášho projektu.

Edshelf https://edshelf.com/







Na hornej lište môžeme vyhľadávať nástroje podľa kľúčového slova, ktoré zadáme po kliknutí na ikonku lupy. Rozbalia sa nám ďalšie možnosti vyhľadávania. Môžeme vyhľadávať konkrétne nástroje, kolekcie, členov, prípadne nástroje hľadáme pomocou kľúčových slov. Ak klikneme na vybraný nástroj, otvorí sa nám ponuka s jeho popisom, logom, cena, jeho hodnotenia a aj to, v ktorých kolekciách sa nachádza. Na pravej strane máme k dispozícii nástroje, ktoré sú podobné tomu nášmu. Ak sa nám nástroj páči, klikneme vpravo hore na "Get This Tool" a dostaneme sa na webstránku daného nástroja. Otvorí sa ponuka, odkiaľ si môžeme tento nástroj stiahnuť.

Get This Tool 🔻
Paid iPad app
Paid iPhone app
Paid Android Phone app
Paid Android Tablet ann

Edshelf ponúka aj možnosť pridať nový nástroj, prípadne pridať novú kolekciu. Na hornej lište máme záložku "Create a shelf". Vypneme jednotlivé políčka a určíme, či bude naša kolekcia verejná alebo nie. Svoje kolekcie máme možnosť zdieľať na sociálnych sieťach, vytlačiť, prípadne vložiť na webstránky.

	edshelf 📾 Dash	board ∉Launchpad Q Search 🛛 Add Tool 🕨 Create Shelf	💽 kana Cepova 🕶	
	Create Shelf Put together a collection of websites and apps, like a board on Pinterest or list on Amazon.			
	Steps 1. General Info	2. Tools 3. Notes	Next Step	
	First, start with some basic	details about the shell you want to create.		
Add Tool	Title	[
Submit a new website or app to the edshelf directory. Help other educators b providing whatever info you can. We can fill in the rest.	99 Description			
			14	
URL	Taxe			
Name				
	Visible to all?	Public O Private		
Ages What ages of learners does this tool support?	Curators	G Add Curator More curators can be added after this shell has been created.		
Which academic subjects does this tool support, if any?				
Subjects e.g. Science, Social Studies, Statistics				

eTwinning tip:

Edshelf môžeme využiť v ktorejkoľvek fáze realizácie projektu, napríklad na vyhľadávanie nástrojov, ktoré by sme mohli využiť pri realizácii projektových aktivít. Môžeme s ním však vytvoriť pekné spoločné výstupy – zbierky kolekcií rôznych nástrojov, ktoré sme spoločne s partnerskými školami zozbierali. Zbierky budú môcť využívať ďalší žiaci a učitelia iných škôl.

Jamboard

https://jamboard.google.com/

Jamboard



Jamboard umožňuje učiteľom a študentom používať zdieľaný dokument, v ktorom je možné vytvoriť spolu 20 virtuálnych Jamov. Každý Jam sa dá spoločne alebo individuálne nakreovať a v jednom kroku vytvoriť zbierku príspevkov.

Študenti ho môžu použiť aj ako pomôcku na triedne a domáce úlohy, špeciálne projekty, a pod. Rovnako ako v prípade iných zdieľaných nástrojov, môžeme upravovať Jami tak, aby zobrazovali text, obrázky a ďalšie médiá podľa vlastného želania. Veľkou výhodou Jamboardu je fakt, že je bezplatnou súčasťou Gmailového účtu, a tak nie je potrebná žiadna registrácia.





140

Tento zdieľaný nástroj si nájde uplatnenie vo viacerých vyučovacích predmetoch. Je možné týmto spôsobom zadávať žiakom jednoduché úlohy a tieto ich riešenia vidí učiteľ na jednom mieste okamžite. V príklade je uvedené, ako sa dá tento nástroj používať na tvorbu kreslenej postavičky, potom možné ktorú ie aplikácii V https://sketch.metademolab.com/ rozhýbať a vdýchnuť jej život.

Študenti si pomocou Jamboard-u môžu vytvárať aj spoločné nástenky s fotografickým obsahom a vytvárať nástenku s príspevkami k téme hodiny. Nástroj poskytuje priestor na písaný text, vlastnoručne kreslené obrázky, publikovanie fotografií a postovanie príspevkov. Tento nástroj je dostupný aj ako aplikácia v mobilných telefónoch, študenti tak vedia reagovať aj zo svojho vlastného zariadenia.

Výsledný produkt môžeme stiahnuť ako PDF súbor alebo obrázok, cez možnosti troch bodiek vedľa ponuky zdieľania. Pre zdieľanie vytvoreného Jamboardu so žiakmi slúži štandardná ponuka SHARE, kde je potrebné nastaviť možnosti tak ako pri klasicky zdieľanom dokumente v Google Drive a vygenerovaný link následne poslať žiakom.



eTwinning tip:

Nástroj Jamboard dobre poslúži pri projektových brainstormingových aktivitách, keď sa očakáva rýchly výsledok. Je vhodný aj ako nástroj na tvorbu spoločnej nástenky o mestách, v ktorých sa nachádzajú partneri projektu. Nástroj využijú aj materské školy, ktoré môžu takto obohatiť svoju projektovú aktivitu o kreslenie alebo vytváranie spoločne kreslených kompozícií na rôzne témy. Príspevky publikované v tejto zbierke vyjadrujú názory autorov. eTwinning Slovensko nenesie zodpovednosť za platnosť alebo použitie týchto informácií.

eTwinning Slovensko nezodpovedá za obsahovú a jazykovú stránku príspevkov.

Zostavili: Ing. Marcel Prievozník, Ing. Zuzana Kolarovszká, PhD.

Autorský kolektív: Mgr. Darina Babjačková, Mgr. Anna Bardzáková, Henrieta Belánová, Mgr. Ivana Čepová, PaedDr. Katarína Hvizdová, Ing. Gabriela Krížovská, Mgr. Martina Lauková, Ing. Kornélia Lohyňová, Mgr. Monika Nagyová, Mgr. Zuzana Polónyová, RNDr. Monika Poľanská, Ing. Marcel Prievozník, PaedDr. Michaela Rumanková, Mgr. Ivana Šoltésová, Mgr. Martina Vinjarová

Grafické spracovanie: Ing. Marcel Prievozník, RNDr. Monika Poľanská

Korekcie a úprava: RNDr. Monika Poľanská

Obrázok na titulnej strane: Mgr. Alexandra Gábor (theartmother.com) Dizajn: www.canva.com

Všetky práva vyhradené. Spolufinancované Európskou úniou. Podpora Európskej komisie na výrobu tejto publikácie nepredstavuje súhlas s obsahom, ktorý odráža len názory autorov, a Komisia nemôže byť zodpovedná za prípadné použitie informácií, ktoré sú v nej obsiahnuté.

Vydala Žilinská univerzita v Žiline v EDIS-vydavateľstve UNIZA v roku 2023. ISBN 978-80-554-1948-0 (online verzia) ISBN 978-80-554-1949-7 (tlačená verzia)



Spolufinancovaný Európskou úniou

eTwinning Slovensko



Žilinská univerzita v Žiline eTwinning Slovensko Univerzitná 8215/1 010 26 Žilina



www.etwinning.sk



info@etwinning.sk



+421 41 513 5070 +421 41 513 5010 +421 915 111 930



Facebook eTwinning Slovakia



Twitter eTwinning Slovakia



YouTube eTwinning Slovakia