

Čj cizí jazyky

ČASOPIS PRO TEORII A PRAXI

2

2021–2022, ročník 65

NA POMOC UČITELI

VYUŽITÍ APLIKACE BOOKWIDGETS NEJEN VE VÝUCE CIZÍHO JAZYKA

Tomáš Botlík, Univerzita Karlova, Pedagogická fakulta

Abstract

Use of BookWidgets app not only in foreign language education

The following text deals with the use of the BookWidgets application, which can be used not only in foreign language teaching at primary or secondary school, but also for teaching other school subjects, such as mathematics with regard to the use of research-oriented teaching. The implementation of the application cannot be only use for the implementation of online or distance learning, but also as a suitable tool for the implementation of teaching based on the principles of blended learning. Using this tool allows you to provide immediate feedback to students. The text presents individual categories of exercises with regard to the development of language means and speaking skills. The text also includes an analysis of the use of BookWidgets application at a selected secondary school, which was piloting, when the schools have been closed due to the COVID-19 pandemic.

Keywords: BookWidgets, foreign language education, language app, blended learning, multimedia

Úvod

Revize rámcových vzdělávacích plánů a *Strategie vzdělávací politiky ČR do roku 2030+* podporují intenzivnější integraci digitálních vzdělávacích platforem do školní výuky. Učitelé pro podporu své výuky využívají různé digitální platformy a aplikace, ve kterých připravují pro žáky učební aktivity. Lze očekávat, že dobré zkušenosti s online vzděláváním, získané v době uzavření škol z důvodu protiepidemických opatření v roce 2020 a 2021, se promítnou v budoucnu také do běžného prezenčního vzdělávání ve škole a stanou se jeho nedílnou součástí. Učitelé by měli být připraveni využívat digitální technologie ve výuce svých předmětů, aby pomohli žákům při osvojování učiva nebo aby přispěli k rozvoji digitální gramotnosti ve svých předmětech, případně aby prostřednictvím technologií umožnili pokračovat ve studiu dlouhodobě nepřítomným žákům. Učitelé během pandemie COVID-19 zjistili, že aktivity realizované prostřednictvím digitálních technologií při ověřování znalostí žáků jsou přínosné.

Tento článek představuje zkušenosti autora s belgickou aplikací *Book Widgets* (<https://www.bookwidgets.com/>), kterou lze využít nejen v distanční, ale i prezenční výuce ve třídě. Tato aplikace umožňuje učitelům vytvářet interaktivní cvičení, která lze začlenit do jiných LMS (learning management systems), například do Google Classroom, Canvas, MS Teams a Moodle. Jedná se v podstatě o hybridní aplikaci, protože tento systém integruje vlastnosti webových stránek a aplikace. Aplikace je lokalizována i v českém jazyce a obsahuje více než 40 šablon interaktivních cvičení, didaktických testů a výukových her.

BookWidgets byla autorem vyzkoušena na střední odborné škole v Praze v distanční povinné výuce anglického a německého jazyka v období 2020–2021, kdy byly v ČR střední školy kvůli pandemii COVID-19 zavřené.

Blended Learning jako trend ve vzdělávací praxi

Virtuální vzdělávací platformy lze využívat nejen k učení podporovanému výhradně digitálními technologiemi (tzv. e-learning), ale i k učení, kdy se kombinuje prezenční výuka s výukou za pomoci digitálních technologií (tzv. blended learning, resp. kombinovaná výuka). V praxi může být prezenční výuka doplňována e-learningem a naopak (Mason & Rennie, 2006). Kombinovaná výuka je hodnocena jako velmi efektivní ve srovnání s čistě prezenční výukou nebo distanční výukou s využitím digitálních technologií (Eger & Dvořáková, 2003). Kombinovaná výuka vychází z principů e-learningu, kterým se rozumí vzdělávání realizované prostřednictvím počítačových, resp. mobilních technologií či internetu za účasti nebo i bez účasti tutora (Vaněček, 2011, s. 29–30). Ve vzdělávání s využitím digitálních technologií se stále více uplatňují moderní mobilní zařízení (smartphony, tablety apod.), hovoří se o mlearningu (mobile learning). Žáci tak mohou mít neomezený přístup nejen k obsahu vzdělávání, ale i k přehledům o výsledcích svého učení (Zounek & Sudický, 2012, s. 125–126). Do výuky lze zařazovat řadu velice jednoduchých e-learningových nástrojů.

Jedním z nich je i aplikace BookWidgets.

Stručná charakteristika aplikace BookWidgets

Interaktivní cvičení či didaktické hry vytvořené v této aplikaci mohou být integrovány do elearningových platforem jako Google Classroom, Moodle, Canvas, MS Teams apod. Aplikace BookWidgets umožňuje do cvičení zařadit herní prvky, patří mezi aplikace podporující gamifikaci ve výuce, učení cizím jazykům se může realizovat prostřednictvím herních prvků (Kapp, Blair & Mesch, 2013). Využitím aplikace BookWidgets ve výuce se ve svém výzkumu věnovala například Menon (2019).

Aplikaci si lze stáhnout na internetu nebo ji využívat online. Za dlouhodobější používání aplikace musí uživatel zaplatit poplatek. Pokud bude aplikaci využívat více než deset učitelů na jedné škole, platí se za její používání 35 euro na jeden kalendářní rok, jinak se platí 49 euro. Pro žáky aplikace zpoplatněna není, žáci se nemusí ani registrovat. Apli-

kace sama o sobě slouží jen jako nástroj pro tvorbu interaktivních cvičení a her, neobsahuje žádný vzdělávací obsah. Vzdělávací obsah vkládá do cvičení až teprve autor cvičení. Obsahové zaměření cvičení může učitel zpětně podle potřeby upravovat nebo aktualizovat, může ho sdílet se svými kolegy. Na principu ukládání a sdílení hotových vzdělávacích materiálů fungují úložiště (otevřených) vzdělávacích zdrojů nejen u nás, ale i v zahraničí. Součástí platformy je více než 40 různých typů aktivit a cvičení. V tomto článku se zaměříme jen na některé z nich.

Nabídka typů cvičení v BookWidgets

Cvičení jsou rozdělena do několika skupin. První skupinou jsou cvičení typu „**Vyzkoušet a zkontrolovat**“, která umožňují vytvářet *Kvizy*, *Cvičení s časovou osou*, *Projektové úlohy* *WebQuest*, *Flash karty*, *Rozdělený pracovní list*, *Pracovní list* aj. Kvízy mohou být nastaveny tak, aby žáci vybírali pouze správné varianty odpovědí (jednu či více), nebo aby odpovídali v testové úloze jedním slovem či větou, ale i delší částí textu. V kvízových úlohách mohou být nastaveny činnosti jako *umístování slova do věty podle významu* (např. doplnění slova na vynechané místo) nebo *opravování slov ve větě*, *uspořádání slov či slovních spojení*, *doplňování tabulky*, *komentování obrázku*, *dopisování do vynechaných míst v textu*, *výběr správné odpovědi*. Lze pracovat také s „rušivými“ slovy (tedy se slovy, která žák pro odpověď nemusí, nebo dokonce nesmí využít). Další činnosti spojené s řešením úlohy mohou mít charakter *přiřazování jednoho prvku k jinému prvku* (přiřazování pojmu k jinému pojmu, obrázku nebo věty k pojmu, dále zvukového záznamu ke slovu či obrázku), *třídění prvků do kategorií* či *pořazení zvukového záznamu ústní odpovědi*.

Ve školní praxi lze v tomto rozhraní připravit téměř všechna tištěná cvičení z učebnic, pracovních listů, například i maturitní didaktické testy nebo vytvářet další vlastní cvičení. Součástí této sekce je i *interaktivní tabule*, kterou lze využít v synchronní distanční výuce, respektive pro výklad a práci přímo ve třídě. Dále lze v této sekci pracovat s *flash cards* (učební karty), které jsou podobné nástrojům z aplikace Duolingo a Tiny Cards, kde si mohou žáci procvičovat v případě výuky cizímu jazyku slovní zásobu či tvary sloves. Výše uvedené pracovní listy lze využívat nejen pro procvičování a ověřování učiva, ale i k výkladu nové látky. Veškeré aktivity a zadání lze doplňovat obrázky a zvukovými nahrávkami. Důležitou aktivitou v tomto oddílu je i *WebQuest*, který podporuje prvky badatelsky orientované výuky. Učitel žákům připraví celou řadu materiálů (textových, obrázkových, videí či odkazů). Žáci pak čerpají informace z těchto předem vybraných zdrojů. Tento způsob výuky vychází z principů Bloomovy taxonomie, především se zaměřuje na práci s vyššími vzdělávacími cíli, konkrétně na analýzu, syntézu a hodnocení. Jedním z východisek badatelsky orientované výuky je teorie konstruktivismu, kdy žákům nejsou předávány hotové poznatky přímo učitelem, ale úkolem žáka je si tyto poznatky vytvářet a být aktivním jedincem (Dostál, 2015). Ve výuce cizího jazyka lze principy badatelsky orientované výuky využít částečně

k podpoře deduktivní metody. Učitel si před výběrem těchto materiálů může snadno zajistit, aby žáci pracovali s relevantními zdroji.

Druhou skupinou cvičení jsou „Hry“. Řadu těchto her a aktivit lze hrát synchronně (například přímo při výuce jako soutěž) nebo asynchronně (jako domácí procvičování, žák úkol vypracovává v čase, který si sám určí). Využívání herních prvků (ne vždy celých her) v procesu učení se označuje jako gamifikace. Podle Kappa (2012) využívá gamifikace ve vzdělávání herních mechanik a herního myšlení k podpoře aktivizace, motivace a zapojení účastníků do procesu vzdělávání. To vede nejen k podpoře osvojování si znalostí a dovedností, ale i k nácvičení technik řešení problému.

Gamifikaci lze podle Kappa, Blaira a Mesche (2013) rozdělit do dvou základních skupin: gamifikaci strukturální a gamifikaci obsahovou. V případě *gamifikace strukturální* je prostředí vzdělávání, podávání zpětné vazby, případně i způsob odměňování gamifikováno. Záměrem tohoto přístupu je především motivace učícího se. Patří sem například dílčí soutěže, online únikové hry a další výzvy. Druhá základní skupina bývá označována jako *obsahová gamifikace*, kdy jsou herní prvky obsahem přímo samotného kurzu, například prostřednictvím příběhu, dlouhodobé hry apod. Aplikace BookWidgets využívá strukturální gamifikace díky možnostem tvořit jednotlivé hry. V určitých případech by bylo možné využít BookWidgets i pro obsahovou gamifikaci, například pokud by byl vzdělávací proces orientován do prostředí dlouhodobější hry.

Do kategorie her jsou zařazena cvičení jako *bingo*, *puzzle*, *pexeso*, *křížovka*, *vyhledávání slov* (osmisměrka), *spojování párů*, *šibenice* apod. Tvorba těchto aktivit není nijak náročná, učitel nastaví pouze pokyny a správné odpovědi, systém pak vygeneruje výsledný produkt (cvičení) sám. Například v případě křížovky zadá učitel slova, která mají být vyhledána a případně i jejich popis, poté kliknutím nechá vygenerovat křížovku a může vytvořený produkt zadat žákům přímo ve výuce nebo jako domácí úkol a sledovat, do jaké míry se podařilo žákům cvičení vyřešit. Součástí tohoto oddílu je i tvorba *myšlenkové mapy*, kterou může učitel využít jako prostředek pro výklad, případně ji předpřipravit a umožnit žákům, aby ji dále rozvíjeli. *Myšlenkové mapy* mohou fungovat také jako nástroj pro žáky, aby vytvářeli vlastní aktivity pro spolužáky, případně vypracovávali myšlenkové mapy ve skupinách. Je zde zastoupena i funkce *plánovače*, který umožňuje rozřazování aktivit podle toho, zda se jedná o opakování, novou látku, domácí úkol apod. Toto lze rovnou sdílet do dalšího LMS.

Třetí skupinou cvičení jsou „**Obrázky a videa**“. Příkladem může být hotspot obrázků (obrázek interaktivního bodu – v české verzi platformy), který lze využít jako interaktivní prezentaci, v níž žák kliká na jednotlivé části obrázku, pod kterými mohou být skryty další obrázky, videa, odkazy na jiné widgety a úkoly apod. Tato část umožňuje práci s nejrůznějšími videi a obrázky, které lze vkládat například z Vimeo či Youtube. Sekce, stejně jako následující oddíl věnovaný matematice, umožňuje vkládání dalších odkazů, například Google map, stránek z Wikipedie, webových stránek, tvorbu grafů nebo jsou zde

obsaženy různé sekce s formuláři či kontrolním seznamem (vhodným pro pokyny). Tyto funkce jsou vhodné především pro pokročilé uživatele, kteří by platformu BookWidgets volili při využití metody WebQuest.

V neposlední řadě ji lze využít jako e-learning (prohlížeč PDF souborů, stránek z Wikipedie, vložení mapy apod.). BookWidgets také nabízí funkci WebQuest, podporující badatelsky orientovanou výuku, kdy mohou žáci dokonce tvořit souhrnnou brožuru, která prezentuje výsledky jejich práce. Některé úkony lze využít i při synchronní výuce přímo ve škole (například hodnocení lekce, dotazníky apod.). K dispozici je navíc celá řada tutoriálů, které obsahují návody, jak jednotlivé typy aktivit tvořit, a také, jak propojit BookWidgets s různými LMS prostředím. Úkoly z aplikace mohou být zadávány rovnou do LMS prostředí, lze posílat žákům delší kód jako odkaz, přičemž učitel může sdílet pouze QR kód, který žáky přesměruje k dané aktivitě. Pokud by žáci zároveň využívali tablety a měli staženou aplikaci pro iPad, stačí jim předat krátký kód. Asi poslední výhodou, na které se vyučující shodli, bylo to, že aplikace se během ověřování jejího využití postupně rozvíjí a její funkce jsou neustále vylepšovány.

Zkušenosti s využitím BookWidgets ve výuce cizího jazyka na střední škole

Autor článku společně s dalšími třemi učiteli téže školy vyzkoušel využití BookWidgets ve výuce cizích jazyků na střední odborné škole v distanční výuce (od března 2020 do února 2021). Do testování aplikace se zapojilo cca 150 žáků 1.–3. ročníků. Žáci se účastnili online hodin (1x týdně) a ve zbytku týdne jim byly zadávány úkoly k procvičování, které se týkaly nejen aktuálně probírané slovní zásoby a gramatiky. Většina těchto cvičení, určených k domácímu procvičování, byla zadávána právě prostřednictvím BookWidgets. Pro testování aplikace byla využita většina typů cvičení, nejčastěji se jednalo o kvízy, pracovní listy, osmisměrky, křížovky, popisy obrázků apod.

Pro vyhodnocení získaných zkušeností bylo využito Kirkpatrickova modelu evaluace. První úroveň, kterou lze posuzovat podle *spokojenosti účastníků*, je úroveň reakce (Kirkpatrick, 2006, s. 21–22). Nejen při online hodinách, ale i formou dotazníkového šetření na konci školního roku a v únoru byli žáci učiteli dotazováni, zda a jak jim úkoly zadávané prostřednictvím aplikace vyhovují, učitelé obdrželi od žáků v zásadě pouze pozitivní ohlasy. Druhou úroveň je *hledisko učení*, tedy změny postojů účastníků, prohloubení či zlepšení jejich dovedností (Kirkpatrick, 2006, s. 22). Tuto část označili učitelé jako poněkud obtížnou, protože objektivnost hodnocení při distanční výuce a při realizaci online ověřování znalostí nemusí nejen u méně poctivých žáků odpovídat skutečnosti. Přesto se učitelé shodli na tom, že u žáků, kteří aktivně plnili zadané úkoly, je pozorovatelné osvojení si požadovaných dovedností a znalostí srovnatelné s žáky vyšších ročníků, kteří učivo probírali ve škole. Třetí úroveň se týká *chování*. Učitelé taktéž potvrdili, že žáci získané dovednosti využívají při dalších aktivitách, například ve škole nebo při probírání nové látky, která na předchozí probírané učivo navazuje. Tato úroveň dle Kirkpatricka hodnotí takové změny v chování, které ukazují, že účastník vzdělávání osvojené

znalosti dále aplikuje (Kirkpatrick, 2006, s. 22). Čtvrtou a poslední sledovanou hodnotou jsou výsledky (Kirkpatrick, 2006, s. 25), zde se sleduje především to, jak kvalitní jsou výsledky učení. Zhodnocení této složky je také poněkud komplikované, protože se distanční výuky nikdy dříve ve škole nevyužívalo a nebylo možné porovnat, zda nějaká jiná digitální aplikace umožňuje efektivnější proces procvičování a ověřování znalostí žáků. Učitelé, kteří s BookWidgets pracovali, uvedli, že jsou s výsledky žáků spokojeni, že stihli s žáky probrat a procvičit téměř stejné množství učiva prostřednictvím podobných typů cvičení, jako by tomu bylo ve škole. Samozřejmě dodávají, že výuka byla obohacena i o další aktivity a formy výuky. Na základě vyjádření učitelů lze shrnout, že hlavní přínosy vnímají v ušetření času při opravování úkolů a v tom, že žáci řešili úkoly různého typu, takže výuka nebyla stereotypní.

Pro učitele této střední školy bylo důležité především to, že využívali co nejméně vzdělávacích aplikací, se kterými se žáci naučili pracovat. Zároveň pro ně bylo důležité, aby formy učebních aktivit nebyly zcela stereotypní. Z jejich úhlu pohledu taktéž cvičení podporovala efektivní proces vzdělávání. Dalším kritériem pro učitele bylo také to, aby zvolená aplikace umožňovala z větší části automatickou opravu, čímž se ušetřil čas spojený s opravováním jednotlivých žákovských prací, což vedlo k okamžitému poskytování zpětné vazby žákům, jako se tomu děje při výuce ve škole. V neposlední řadě bylo pro učitele také důležité, aby aplikace ukládala práce žáků a byla kompatibilní s rozhraním Google Classroom, které škola využívá pro distanční výuku. Právě klasifikace a podávání zpráv je sekce, která umožňuje, aby si učitel zobrazil dílčí práce jednotlivých žáků. Učitel může v tomto rozhraní sledovat chyby jednotlivých žáků, chybné odpovědi jsou označeny červeně a učitel může i u automaticky přednastavené odpovědi změnit její vyhodnocení na správnou. Pod každou otázkou je možné zapsat dílčí zpětnou vazbu žákovi, např. okomentovat a zdůvodnit chybu či u otevřených odpovědí reagovat na žakovu odpověď. Lze přidávat komentáře i k jednotlivým odpovědím žáků (například ke slovům u otevřených odpovědí). Kromě otevřených otázek (např. volných textů a ústních projevů), které musí učitel manuálně opravit a obodovat, může učitel měnit bodování i u již existujících odpovědí, konkrétně v případech, kdy žák nalezne správné řešení, které učitele při tvorbě otázky nenapadlo. Tato oprava se automaticky ukládá do Google Classroom a učitel si může žakovu práci zobrazit i zpětně, stejně tak si může žák zobrazit práci opravenou učitelem. Žáci tak mohou do svých vypracovaných úkolů nahlédnout při dalším učení, například při přípravě na test apod. Pro využití aplikace přímo ve škole je možné využít zvláštní prohlížeč přímo od BookWidgets, který umožňuje uzamčení dalších stránek prohlížeče tak, aby žáci úkoly vypracovali pouze na základě svých znalostí bez použití dalších elektronických zdrojů.

Hodnocení platformy žáky

Z rozhovorů a dotazníkového šetření vyplynuly některé pozitivní skutečnosti. Žáci uváděli, že jim vyhovuje, když se ihned po odevzdání úkolu díky automatickým opravám dozvědí, zda a jak byli úspěšní a v čem chybovali. Dále oceňují, že jim k odevzdanému řešení,

úkolu, práci učitel může dopsat komentář. Žáci taktéž často zmiňovali, že jim vyhovuje, že úkoly nemusí psát na papír či do učebnice a mohou je plnit i mimo školu či domov, když nemají u sebe učebnici či vytištěný pracovní list. Řada žáků zmiňovala zásadní výhody, především, že se jedná o pestrá a různorodá cvičení, a zároveň, že je práce s aplikací baví. Někteří žáci zmiňovali, že vyplňování cvičení v rámci platformy je pro ně příjemnější než vyplňování kvízů v Google Classroom či do sdílených dokumentů. Žáci taktéž oceňovali, že přesně vidí, kde udělali chybu, že je aplikace přehledná. Většina žáků neuvedla žádné zásadní nevýhody. Nedostatky uvedlo pouze 10% žáků, kterým vadilo, že při práci s BookWidgets musí neustále využívat mobilní telefon či počítač a že učebnici skoro vůbec nevyužívají. Několik málo žáků také uvedlo, že některé správné odpovědi jim aplikace vyhodnocuje jako nesprávné (např. stažené tvary) a oni musí čekat na ruční opravu učitelem, případně dlouho ověřují, než zjistí, že tam vlastně žádnou chybu neudělali.

Z testování aplikace při distanční výuce anglického a německého jazyka taktéž vyplynulo, že práce s aplikací žáky bavila, a hodnotili ji jako přínosnou. S tím souvisí také to, že pro žáky je užívání aplikace velmi intuitivní, avšak příprava cvičení učitelem je již technicky náročná pro nezkušeného uživatele. Při pilotáži využívání aplikace nebyly zaznamenány žádné potíže na straně žáků při práci s aplikací.

Výhody a nevýhody BookWidgets z pohledu učitele

Mezi hlavní výhody aplikace podle učitelů patří to, že nabízí rozsáhlou paletu cvičení, která lze využít k výkladu gramatiky, procvičování, ale i ověřování znalostí. Zároveň lze u cvičení nastavit autokorekci, případně ke správným odpovědím doplnit vysvětlení, které se žákům při odevzdání zobrazí. Zároveň učitel může cvičení opravovat manuálně, jeho korektury žáci následně uvidí a změněné bodové skóre se propíše do LMS (například Google Classroom). Znatelnou výhodou je, že v aplikaci BookWidgets lze povolit i více správných variant (například při překladových cvičeních). Za zásadní výhodu považují zapojení učitelé i to, že se žáci pro užívání aplikace nemusí registrovat a ani si žádnou aplikaci stahovat, dále že platforma disponuje celou řadou vlastních obrázků. Učitel tedy nemusí řešit to, aby vkládal do aplikace obrázky vlastní, případně se zabývat autorskými právy (u každého obrázku je uveden zdroj). Učitel může ke všem cvičením přidávat obrázky, zvukový záznam či odkaz na video. U testových aktivit lze také předem nastavit, kolik času žák na vypracování má, poté se mu test automaticky uzamkne.

Platforma nemusí být využívána pouze pro výuku cizího jazyka, ale například pro matematiku (lze zařadit matematické zápisy např. pro rovnice). Platformu lze využít také pro výuku přírodovědných předmětů, především chemie.

Mezi nevýhody aplikace patří především její zpoplatnění pro učitele. Zároveň pro nezkušené učitele v oblasti interaktivních technologií může být úvodní seznamování s aplikací poněkud náročnější (Menon, 2019). Za nevýhodu lze však považovat, že žáci méně vypracovávají úkoly písemně a více času tráví prací s technologiemi.

I přes to, že tvorba cvičení může být poněkud náročnější, lze s cvičeními pracovat i bez využití interaktivních technologií, protože veškeré pracovní listy a kvízy lze vytisknout a využít je snadno i pro práci v hodině, kdy se žádné technologie nevyužívají.

Závěr

Platformu BookWidgets lze na základě realizované pilotáže považovat za efektivní nástroj pro distanční i prezenční výuku cizího jazyka. Cvičení lze využívat nejen k usnadnění procvičování jazykových prostředků (slovní zásoby, gramatických jevů apod.), ale především i k osvojování řečových dovedností (čtení a poslechu s porozuměním, psaní a mluvení). Cvičení lze využít pro aktivizační činnosti, úvodní motivační hodiny, procvičování či testování. Pro žáky je aplikace velmi inspirativní a učitelé se snadno podaří celou řadu cvičení převést do interaktivní formy. Žáci práce s aplikací zároveň baví díky pestrosti cvičení a oceňují téměř okamžitou zpětnou vazbu na svoji práci. Učitelé považovali přípravu cvičení za náročnější, ale oceňovali, že jim poskytuje detailní zpětnou vazbu na práci žáka. Umožní jim v relativně velmi krátkém časovém úseku zkontrolovat několika způsoby, jak si žáci požadované znalosti a dovednosti osvojili. V neposlední řadě ocenili, že většina materiálů vytvořených v aplikaci nemusí být žáky vypracována pouze online, ale lze tyto úkoly i vytisknout a použít je jako tištěné pracovní listy či testy. Aplikace může do budoucna ve školách sloužit jako jednotná platforma pro větší integraci práce s digitálními technologiemi přímo ve výuce, například může podpořit badatelsky orientovanou výuku.

Summary

This article is about how to implement BookWidgets application not only into foreign language education. This application could be used for distance or blended learning education. It was tested as tool, which can support learning and practicing foreign language skills including reading, speaking, writing and listening. Based on teacher's and students' evaluation there could be seen following advantages: immediate feedback, many types of exercises etc. Teacher found the preparation of the exercises more difficult but appreciated that it provided them with detailed feedback on the student's work. All activities could be assigned via LMS systems (f.e. MS Teams or Google Classroom). Eventually it could be used for flipped classroom approach in which direct instruction moves from group learning space to the individual learning space. Students appreciated the use of the application for its simplicity, clarity and variety of exercises, and teachers evaluated its use as an effective teaching tool.

Literatura

- DOSTÁL, J. *Badatelsky orientovaná výuka: Pojetí, podstata, význam a přínosy*. Olomouc: UP, 2015.
- EGER, L., DVOŘÁKOVÁ, E. *Centrum celoživotního vzdělávání*. Ostrava: VŠB – Technická univerzita Ostrava, 2003.
- KAPP, K.M. *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: Pfeiffer, 2012.
- KAPP, K.M., BLAIR, L., MESCH, R. *The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook: Theory into Practice*. New York: John Wiley & Sons, 2013.
- KIRKPATRICK, D. L., KIRKPATRICK, J.D. *Evaluating training programs: the four levels*. San Francisco: Berrett-Koehler, 2006.
- MASON, R., RENNIE, F. *Elearning: The Key Concepts*. Abington: Routledge, 2006.
- MENON, S.A. Designing Online Materials for Blended Learning: Optimising on BookWidgets. In: *International Journal of Linguistics, Literature and Translation*. 2(3), 2019, s. 166-174.
- VANĚČEK, D. *Elektronické vzdělávání*. Praha: České vysoké učení technické v Praze, 2011.
- ZOUNEK, J., SUDICKÝ, P. *E-learning: učení (se) s online technologiemi*. Praha: Wolters Kluwer, 2012.