

# Vybrané digitální aplikace ve výuce cizího jazyka

Tomáš Botlík Nuc

Univerzita Karlova, Pedagogická fakulta

## Úvod

V článku jsou představeny vybrané digitální nástroje, které byly používány ve výuce cizího jazyka v letech 2020 – 2023 na Střední odborné škole, Praha 5, Drtinova 3/498, konkrétně ve výuce anglického, německého a francouzského jazyka. Vyučující se zaměřovali na to, aby žáci pracovali s co nejmenším počtem aplikací v různých hodinách cizích jazyků. Například tedy, aby v hodinách anglického a německého jazyka používali stejné nástroje.

Všechny níže představené aplikace se osvědčily a staly se běžnou součástí výuky cizích jazyků. Jedním z důležitých faktorů pro výběr aplikací byl ten, že učitelé nemusí trávit dlouhé hodiny přípravou aktivit, které s žáky ve výuce splní za krátký čas. Případně, aby mohli vytvořené materiály dostatečně recyklovat a používat je opakovaně. Například v případě testů je sice vstupní časová investice poněkud náročná, ale učitelům ušetří v budoucnu mnoho času při opravování testů. Zároveň u pracovních listů, které mohou žáci plnit z domova, získají učitelé snadno zpětnou vazbu a informace, jaké další aktivity mají do výuky naplánovat, aby reagovali na nedostatky ve znalostech žáků. S některými aplikacemi se pracuje téměř každý týden, s jinými občasně, například při práci na projektech. Žáci s aplikacemi pracují buď sami z domova, nebo společně s učitelem, kdy nástroj spouští učitel na svém počítači, případně pracují společně na svých mobilních zařízeních, tabletech nebo na stolních počítačích v jedné ze dvou multimediálních jazykových laboratoří, kterými škola disponuje. Tyto učebny navštěvuje každá jazyková skupina alespoň jedenkrát týdně.

V článku jsou představeny i některé nástroje, s jejichž zařazením do výuky jsme se na mnoha jiných školách nesetkali. To sledujeme jako nedostatek, protože se jedná mnohdy o nástroje, se kterými lze pracovat ve výuce velmi snadno a nevyžadují ze strany učitele pokročilé digitální kompetence či komplikovanou přípravu. Eventuálně mohou učitelům i přes vstupní časovou investici ušetřit čas při přípravě a realizaci výuky v budoucnu.

## Kvízové a testovací aplikace

Hraní kvízů se díky aplikaci Kahoot stalo velmi populární. Digitální technologie umožňují, aby testování žáků probíhalo jejich prostřednictvím, což zajistí okamžitou kontrolu. Zároveň podporují individuální tempo práce žáka, nabízejí větší možnost testovacích aktivit (například práce s poslechem či obrázky), usnadňují práci učitele a šetří mu čas.

## Blooket

Jedná se o online aplikaci, která je učitelům k dispozici zdarma a je vhodná pro základní i střední školy. Učitel si tedy nemusí žádnou aplikaci instalovat a s nástrojem se pracuje pouze v rámci webového rozhraní. Aplikace je dostupná pouze v anglickém jazyce, její obsluha je však velmi intuitivní a na internetu je k dispozici celá řada návodů včetně videotutoriálů na Youtube. Jedná se o snadný nástroj vhodný pro aktivizaci žáků na začátku hodiny, případně v rámci opakování na konci hodiny. Nástroj je vhodný k procvičování slovní zásoby či vybraných gramatických jevů (časování sloves, předložky, minulé časy apod.). Práci s aplikací velmi pozitivně hodnotili v rámci reflektivních rozhovorů i naši žáci.

V aplikaci lze připravovat kvízy pro žáky, které lze proměnit v různá herní schémata, od „hledání zlata“ přes „těžbu kryptoměn“, „klamavé dinosaury“ až po obsluhování „vlastní kavárny“. Celkem umožňuje aplikace 14 herních módů, z nichž většina je dostupná i v základní bezplatné verzi. Tento nástroj jsme se rozhodli vyzkoušet, protože jsme již nebyli spokojeni s omezenými funkcemi v aplikaci Kahoot, kde některé funkce chybějí nebo jsou zpoplatněny. Právě oproti Kahootu nejde v mnoha herních módech pouze o správné zodpovězení otázek v co nejkratším čase. Žáci mohou například odebírat body ostatním spolužákům, nebo pomocí náhodných truhliček získávat bonusové body, případně body naopak ztrácet. Učitel vždy nejprve připraví sadu otázek a následně zvolí jeden ze dvou základních módů. V prvním módu určí časový interval, ve kterém žáci soutěží a vyhrává žák, který má po uplynutí časového limitu nejvíce bodů. Ve druhém módu hra skončí, když někdo z hráčů dosáhne požadovaného počtu bodů předem stanoveného učitelem. Otázky se mohou v obou módech opakovat, a to může do jisté míry podporovat použití drilových cvičení ve výuce. Pokud učitel zvolí první mód, může lépe rozvrhnout, kolik času bude muset věnovat práci s aplikací během hodiny.

Ze zpětných vazeb žáků vyplynulo, že je bavilo vzájemné odebírání bodů a že není do poslední chvíle jasné, kdo zvítězí. Při opakování stejných otázek neovlivňovalo úspěšnost žáků nedostatečné předchozí osvojení látky, protože se mohli během hry chybějící znalosti doučit. Jedinou překážkou, se kterou jsme se

zatím setkali, je zaseknutí aplikace na zařízeních s neaktualizovaným systémem Android. K tomu ovšem došlo jen v několika málo případech. U verze „kavárna“ doporučujeme kvůli větší přehlednosti pracovat s nástrojem na počítači. V databázi lze vyhledávat již vytvořené seznamy kvízových otázek a případně je učitelé mohou snadno tvořit stejně jako v Kahootu či Quizziz.

## BookWidgets

Nástroj je učitelům dostupný prostřednictvím online webového rozhraní, není tedy třeba si aplikaci instalovat. Výhodou je dostupnost i v českém jazyce. Nevýhodou je zpoplatnění aplikace částkou cca 1400 CZK za rok na jednoho učitele. I přes zpoplatnění aplikaci doporučujeme, protože sjednocuje funkce celé řady jiných aplikací, za které mnohdy učitelé platí i vyšší částky. Žáci se do aplikace nemusí registrovat a mohou s ní pracovat zdarma. BookWidgets lze využít několika způsoby. Jedním z nich je promítání aktivity žákům na učitelském počítači, kdy na nich následně společně pracují. Druhou variantou je zaslání aktivity do Google Classroom či MS Teams, kde mohou žáci pracovat na úkolech prostřednictvím svých vlastních zařízení ve škole nebo v rámci domácího procvičování.

Aplikace se stala opravdu nedílnou součástí pravidelné výuky. Nástroj se neustále vyvíjí a každý rok jsou dostupné nové funkce a také nové inspirativní šablony. Lze také vyhledávat již hotové aktivity jiných učitelů. Kromě didaktických testů, testů z celé lekce, křížovek, osmisměrek a pexes využíváme velmi často také videokvízy, v nichž lze pracovat s videem například z Youtube, kdy učitel do nástroje snadno vloží video prostřednictvím odkazu. Video se pak přehrává bez reklam a na různá místa vkládá učitel kvízové úkoly (výběr z variant, výběr obrázku, spojovačky apod.). Žáci mohou řešit úkoly v kvízu vlastním tempem a snadno se vracet k vybraným poslechovým pasážím. Další oblíbenou aktivitou jsou i „válece“ (my jim říkáme „kola štěstí“). Učitel může připravit několik válců, které obsahují obrázky, slova či věty. Žák si roztočí válec a náhodně si tak vylosuje například 3 obrázky a musí k nim vytvořit větu nebo příběh. Jeden válec může znázorňovat podmět, druhý sloveso a třetí místo, kde k činnosti dochází. Obrázky do válců lze vkládat z již dostupné databáze obrázků, učitel tedy nemusí obrázky vyhledávat, stahovat a nahrávat. Tato funkce umožňuje realizaci aktivizačních úkolů na začátku hodiny nebo naopak vytváří prostor pro opakování na konci hodiny. Práce s tímto nástrojem se nám velmi osvědčila pro rozvoj ústního projevu žáků a zároveň může učitel stejné cvičení zařadit do výuky ve více ročnících, dokonce i v různých jazycích.

Většina pracovních listů vytvořených v nástroji se automaticky vyhodnotí a žák tak získává okamžitou zpětnou vazbu, která mu přijde e-mailem nebo ji nalezne v Google Classroom či MS Teams. Při testování aplikace jsme narazili

na menší technické problémy pouze u úkolů, kdy žáci nahrávali své vlastní zvukové nahrávky. Autoři aplikaci neustále rozšiřují, pořádají celou řadu webinářů (převážně v anglickém a francouzském jazyce) a zveřejňují textové či video návody.

## Testportal

Aplikace je dostupná učitelům online a není třeba si ji tedy stahovat. Tento nástroj umožňuje učitelům vytvářet cvičení pro žáky, která mohou sloužit například jako cvičné testy, případně i jako závěrečné opakovací testy z celé lekce. Žáci mohou kvízové otázky řešit na svých mobilních zařízeních, tabletech či na počítačích ve škole nebo jim je může učitel zadávat jako domácí úkoly.

Učitel vytvoří celou paletu otázek a nespornou výhodou je možnost vygenerování pouze určitého počtu testových otázek. Žáci sedící vedle sebe pak nebudou mít stejné otázky nebo je minimálně nebudou mít ve stejném pořadí. V aplikaci lze pracovat s širokou paletou možností hodnocení. Pro efektivní využití nástroje ve výuce je nutné pracovat se zpoplatněnou verzí, která je dostupná od cca 700 CZK za měsíc. Aplikaci doporučujeme pokročilým učitelům, kteří se chtějí více věnovat elektronickému testování žáků. Tím, že aplikace umožňuje testování celé řady jazykových jevů, doporučujeme ji spíše pro střední školy. Pro občasné použití na základních školách se investice do aplikace nemusí vyplatit.

## Wocabee

Tato aplikaci je vhodná především pro nácvik slovní zásoby nebo vybraných gramatických jevů (např. tvarů nepravidelných sloves). S aplikací pracuje učitel prostřednictvím webového rozhraní a není nutné si aplikaci instalovat. Učitel vytváří či vybírá existující sady úkolů a následně je přiřazuje svým žákům. Aplikaci lze taktéž vnímat jako konkurenci aplikacím Duolingo či Tiny Cards. Práce s Wocabee je velmi snadná. S nástrojem lze pracovat na základní i střední škole - jazyková úroveň závisí na požadavcích vyučujícího, resp. na konkrétní slovní zásobě, kterou zadá žákům k procvičení. V současné době jsou k dispozici hotové sady pro procvičování slovní zásoby, které jsou zcela kompatibilní s často používanými učebnicemi cizích jazyků, nejvíce anglického a německého jazyka (například pro angličtinu Bloggers, Project, Start with Klik; pro němčinu Beste Freunde, Direkt interaktiv, Passt schon, Prima, Super a Wir). K dispozici jsou také již vytvořené balíčky pro učebnici ruštiny Klassnyje družja, pro učebnici francouzštiny Extra a pro učebnici španělštiny Aventura. V praxi učitel využívá aplikaci tak, že žákům přiřazuje slovní zásobu, kterou si žáci procvičují nezávisle na učiteli několika způsoby. Následně může učitel prostřednictvím aplikace zadat žákům test, který lze i tisknout. Nespornou výhodou je, že si většina učitelů vystačí již s dostupným obsahem. Žáky je možné motivovat tím, že sbírají za práci body a ti nejvíce

aktivní mohou být odměněni. Mezi další výhody patří možnost sdílení vytvořených balíčků s jinými uživateli. Uživatelské rozhraní je velmi intuitivní a přehledné. Aplikace je dostupná v českém jazyce a pro učitele je aplikace přístupná zdarma. Pro žáky je však zpoplatněna 25 CZK za měsíc. Autoři často pořádají různé soutěže pro žáky, tyto soutěže mají podpořit aktivitu žáků v aplikaci. Nejaktivnější žáci mohou být odměněni věcnými cenami. Autoři aplikaci neustále rozvíjejí a nabízejí také celou řadou webinářů pro učitele na aktuální témata.

## Kolaborativní nástěnky

Pokročilejším či odvážnějším učitelům bychom rádi nabídli práci s kolaborativními nástěnkami, které vycházejí do jisté míry z principu kolaborativního učení. Žáci se při tomto způsobu učení učí i od sebe navzájem. V online prostředí je výhodou to, že nástroj, který toto učení zprostředkovává, je dostupný všem nezávisle na místě i čase.

Princip virtuálních tabulí či kolaborativních nástěnek zná řada učitelů díky práci s Jamboardem od Google nebo mnoho učitelů využívá Padlet, kde si ovšem mohou snadno vyčerpat šablony zdarma a uživatel je pak nucen hledat jiné nástroje.

Učitel se při přípravě těchto nástěnek stává určitým digitálním kurátorem informací, kdy vhodně vybírá, třídí a aktualizuje materiály, se kterými žáci následně pracují. Společnou práci učitele a žáků tak dochází ke shromažďování, organizování a práci s dostupnými zdroji (Černý, 2020, s. 18–21).

Nástroj **Classroomscreen** můžeme považovat za kolaborativní nástěnku s rozšířenými funkcemi, která slouží jako nástroj k moderování každodenní výuky (Bureau, 2023). Nástroj umožňuje využití více než 10 funkcí ve výuce, které je možné i kombinovat. Pomocí nástroje může snadno učitel měnit pozadí obrázku na ploše, na který následně lze umisťovat otázky (výběr z odpovědí, pravda nebo lež, výběr emotikonu), nástroj k losování jmen a tvorbu skupin, kontrolor hluku, nástroj semafor (určený například při práci s principy formativního hodnocení). Seznam žáků zůstává učiteli v nástroji uložený i pro budoucí použití. Na pracovní plochu lze také snadno umisťovat například obrázky, textová pole či video.

Dále můžeme přidávat obraz z webkamery, případně odkazy na Youtube či nahrávat další obrázky a videa. Nástroj disponuje také funkcí „pracovní symboly“, kdy lze vkládat 4 piktogramy (ticho, šepot, zeptej se souseda, pracujte společně).

Vkládat lze i symbol „minutky“, který ukazuje, kolik zbývá žákům času. Učitel může tento interval zkrátit či prodloužit podle potřeby a aktuálního pracovního tempa žáků. Kromě minutky můžeme využít i klasické hodiny (pokud například ve třídě nástěnné hodiny nejsou) nebo stopky. Jednou z dalších funkcí je i kostka, kdy žák může kliknout na kostku a padne mu vybrané číslo od jedničky do šestky.

Další kolaborativní nástěnkou je **Miro**, který je možno zařadit do výuky několika způsoby – jako sdílenou bílou tabulí, poznámkový blok nebo jako nástroj, který moderuje průběh celé hodiny, kdy žáci pracují s mapou, navštěvují jednotlivá stanoviště a plní nejrůznější úkoly, které lze průběžně odkrývat. Žáci tedy nemusí všechno vidět hned od začátku. Zajisté je výhodou i možnost vytvořeného obsahu neustále upravovat a rozšiřovat. Učitel si může vytvořit graficky propracovanou šablonu, kterou využije znovu a nemusí si vše kreslit a vyrábět manuálně.

Nástroj obsahuje celou řadu již výše zmíněných šablon, od myšlenkových map, přes harmonogramy, šablony vhodné pro workshopy až po nástroje pro plánování nebo pro práci s výzkumnými otázkami. Začínajícím uživatelům Miro je k dispozici celá řada výukových videí.

Nástroj „odkladiště otázek“ může žákům sloužit k ukládání otázek ohledně všeho, co jim není v rámci tématu ještě jasné, na co se potřebují zaměřit, co je nutné dovysvětlit a procvičit. Učitel tak snadno a rychle získává zpětnou vazbu. Příští hodinu si mohou společně otázky zodpovědět a ty zodpovězené přesunout. Žáci tak mohou sami sledovat, do jaké míry se lépe orientují v rámci tématu.

Kolaborativní nástěnky se nám osvědčily při práci v počítačových či multimediálních jazykových učebnách například při probírání reálií, literatury nebo konverzačních témat v cizích jazycích. Skupiny žáků mohou například doplňovat slovní zásobu k jednotlivým podtématům v rámci tématu cestování (dopravní prostředky, výhody a nevýhody cestování s cestovní kanceláří, odkazy na zajímavé webové stránky – rezervační portály, cestopisy, dále vybrané pojmy loučení se svobodou, ekologické dovolené). S touto nástěnkou lze snadno pracovat, doplňovat ji v dalších hodinách a žáci ji mohou využít i při přípravě na ústní zkoušení, zpracování maturitních otázek nebo při tvorbě vlastní fiktivní cestovní kanceláře v rámci výše uvedeného příkladu. Digitální kolaborativní nástěnky lze snadno využít i při práci s interaktivní tabulí. Mezi další virtuální tabule patří například Collboard, Conceptboard, Digipad, Lucidspark, Orgpad, Wakelet nebo Ziteboard. Práci s nástrojem Miro ve výuce se věnovali ve svém výzkumu například autoři Skubik-Peplaski a kol. (2022), kteří považují tento nástroj za efektivní při podpoře skupinového, dynamického a průběžného učení. Většina kolaborativních nástěnek je dostupná zdarma a některé nevyžadují nutnost registrace a přihlašování uživatelů (například Collboard). Collboard a Orgpad patří mezi české zástupce. U většiny kolaborativních nástěnek není třeba si zároveň instalovat žádnou další aplikaci, protože s nástroji lze pracovat prostřednictvím webového rozhraní a odkazy na nástěnky je možné zasílat žákům do MS Teams či Google Classroom. V Collboardu je k dispozici i funkce, kdy může učitel celý obsah nástěnky uložit jako pdf dokument.

Nástroj **Orgpad** připomíná spíše myšlenkové mapy. V aplikaci lze tvořit interaktivní pracovní listy, digitální učebnice, sešity apod., které jsou doplněné o obrázky a videa. Učitel může aplikaci využívat i jen jako prostředí, ve kterém tvoří výkladové prezentace pro žáky. Práce s nástrojem je opět velmi intuitivní a jednoduchá. Stránku vytvořenou lze sdílet ke kolaborativní práci, mohou tam tedy přispívat i ostatní žáci a také ji lze sdílet jako šablonu (například šablona jazykového portfolia). Uživatelům je po registraci k dispozici také video tutoriál. V nástroji mohou žáci tvořit i společné projekty, například webové stránky své fiktivní cestovní kanceláře.

## Závěr

Článek představuje vybrané digitální nástroje, které se osvědčily při výuce cizího jazyka na střední škole. Od covidových dob jsme si vyzkoušeli práci s mnoha aplikacemi, ale tyto považujeme za nejvíce využitelné ve výuce. Věříme, že řada z nich je vhodná i pro výuku cizích jazyků na základní škole. Není nezbytné pracovat ve výuce se všemi uvedenými nástroji pravidelně, některé se mohou stát běžnou součástí výuky a jiné mohou být využívány pouze občas, například ke skupinové práci či projektovým aktivitám a workshopům (Miro či Orgpad). Se všemi představenými nástroji mohou žáci pracovat jak ve škole, tak doma.

Pro začínající učitele a především pro nácvik slovní zásoby doporučujeme nástroj Wocabee, který může žákům zpříjemnit domácí procvičování. Z kvízových aplikací pro aktivizaci žáků je to především Blooket pro svůj herní design. Pro učitele, kteří chtějí s digitálními nástroji pracovat ve výuce, aniž by museli žáci používat vlastní zařízení, doporučujeme především Classroomscreen, který pomáhá učiteli s moderováním hodiny. Snadno lze využít i funkce BookWidgets, například při kolech štěstí, která slouží k rozvoji ústního projevu žáků. Pokročilejším učitelům pak doporučujeme Testportal vhodný především pro testování znalostí žáků.

Jedním z úkolů současného učitele cizího jazyka by mělo být sledování aktuálních trendů a nástrojů, které mohou výuku cizího jazyka nejen zatraktivnit, ale především by mělo být jejich využití efektivní a promyšlené, aby práce s nimi dostatečně rozvíjela jazykové a řečové dovednosti žáků, a především jejich klíčové kompetence. Není nutné, aby učitelé zařazovali do výuky příliš mnoho různých nástrojů, na které si žáci ale ani sami učitelé nestačí zvyknout. Stačí používat pouze několik z nich, což umožňuje realizaci efektivních a přínosných aktivit, případně tyto nástroje kombinují více funkcí. K tomu, aby si učitelé vybrali vhodný nástroj, je však důležité, aby si několik aplikací vyzkoušeli a jejich využití sami vyhodnotili.

Lze očekávat, že technologie budou výuku cizích jazyků v budoucnu ovlivňovat mnohem více, například práce s umělou inteligencí ve výuce cizího jazyka. Mnoho aplikací již využívá data získávaná, upravovaná či zcela nově vytvářená prostřednictvím nástrojů umělé inteligence.

I přes to, že nám digitální nástroje nabízejí celou řadu možností, jak je ve výuce využít, zastává učitel stále zásadní roli, neboť on je tím, kdo je odpovědný za vložení vhodného obsahu do těchto nástrojů, aby aplikace byly používány jazykově i didakticky vhodně. Případně je také zodpovědný za kontrolu obsahové správnosti v případech, kdy jsou digitální nástroje obsahem již naplněny. Právě tato role učitele, digitálního kurátora, je klíčovou dovedností učitele, na kterou se učitelé musí připravovat. Nejedná se však o jednoduchý úkol. Nám ve škole se podařilo realizovat větší začlenění digitálních technologií do výuky především díky sdílení zkušeností jednotlivých vyučujících cizích jazyků, kteří se vzájemně v hodinách navštěvovali, sdíleli si vytvořené materiály, případně je společně vytvářeli. Mezi učiteli tak došlo i ke vzájemné motivaci a podpoře a někteří si tak poprvé vyzkoušeli intenzivnější práci s digitálními aplikacemi. Tento přístup ve škole přispěl i k rozvoji digitálních kompetencí učitelů.

## Literatura

- BURAU, Beth A. Classroomscreen. *Die Unterrichtspraxis*, 56.1, 2023, str. 98-99 [online]. [cit. 2024-01-9]. Dostupné z: <https://www.proquest.com/openview/07c3010ad74519aa6f7fe250ea39a018/1?pq-origsite=gscholar&cbl=48238>.
- ČERNÝ, Michal. *Design digitálního vzdělávacího prostředí*. Brno: Flow, 2020. ISBN: 978-80-88123-28-6.
- Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání* [online]. Praha: MŠMT, 2021 [cit. 2024-01-13]. Dostupné z: <https://www.nuv.cz/file/4983/>
- SKUBIK-PEPLASKI, Camille; SHISLEY, Steven Dr.; EDICK, Jennifer; and COOK, Whitney. Agile Learning and Teaching with Miro Boards. In: *Pedagogicon Conference Proceedings*, 4, 2022 [cit. 2024-01-10]. Dostupné z: <https://encompass.eku.edu/pedagogicon/2021/newtechnologies/4>