

ZPRÁVA ZE SEMINÁŘE

Webové aplikace v informačním vzdělávání

1. 10. 2019

Marta Zizienová

Místo konání: Studijní a vědecká knihovna v Hradci Králové

Lektorkou byla Vanda Vaničková - <http://www.vanickova.eu/>. Jela jsem na seminář cíleně kvůli webové aplikaci Kahoot.

Teoretický úvod:

Pojem postfaktická doba - základním motivem pro rozhodování jsou emoce, začít něco teď a tady. Dnes člověk zažívá emoce mimo realitu, tedy na sociálních sítích, čili velmi dostupně. Dnes není nutná sebekontrola - nemusím si počkat, ale instantní emoci zažiji hned, číhá na nás všude. Tomuto tématu se věnuje např. video - Dalibor Špok (psycholog - pořad Café Evropa) viz <https://www.youtube.com/watch?v=oDFDh7SE3EY>.

Konstrukt digitálních domorodců a přistěhovalců. -> jiná výchozí zkušenost - jiné metody učení, nutný kritický přístup k informacím.

Pojem web 2.0 - obsah tvoří kdokoliv.

Toto jsou základní mantinely pro informační vzdělávání v současné době.

Představeny byly tyto webové aplikace:

JetPunk - <https://www.jetpunk.com/> - obsahuje připravené kvízy

Kahoot! - <https://kahoot.com/> - pro tvorbu kvízů, <https://kahoot.it/> - pro hraní. Je možné (asi i přehlednější) hrát na mobilním telefonu. Jinak je kvíz nutné spouštět na učitelském počítači, aby byl vidět na plátně. Odpovědi proběhlých kvízů se ukládají do složky reports. Z mého pohledu je vhodný pro testování toho, co už se studenti naučili. Je nutné zvážit princip soutěživosti a anonymity studentů. Pro použití by byla pravděpodobně nutná placená verze pro min. 100 studentů viz

<https://kahoot.com/register/pricing-higher-ed/?deviceId=d9c1b14b-6667-4d4a-9590-1d2fbaa0d8cbR&sessionId=1569916614834>

Sli.do - <https://www.sli.do/>

Canva - <https://www.canva.com/>

Prezi - <https://prezi.com/>

Droptask - <https://www.ayoa.com>

Youtube - <https://www.youtube.com>:

vzdělávací kanály School of Life, Khan Academy

Zpracovala: Marta Zizienová

