



POZNÁMKY

ÚVODNÍ SLOVO PRO STUDENTA: 2

KDO ŽE JE TO TEN VÁŠ TUTOR/KA? 2

CO JSOU TO TEDY TY ÚKOLY ON-LINE? 3

SVĚT KOMIKSU 4

CO JE TO KOMIKS? 4

KDE SE VZAL: 5

FORMY KOMIKSU: 6

JEHO PŘEDSTAVITELÉ: 9

JAK SI VYTVOŘIT JEDNODUCHÝ KOMIKS? 11

JAK NA TO? 12

AUTOTEST 13

TYPY OTÁZEK 14

OTÁZKY UZAVŘENÉ 14

OTÁZKY BINÁRNÍ (ANO/NE) 14

OTÁZKY ALTERNATIVNÍ 15

OTÁZKY S PŘÍRAZOVÁNÍM POLOŽEK 15

OTÁZKY SE SEŘAZOVÁNÍM POLOŽEK (VZESTUPNĚ/SESTUPNĚ) 16

OTÁZKY OTEVŘENÉ 16

OTÁZKY S DOPLŇOVÁNÍM POLOŽKY 16

OTÁZKY VYŽADUJÍCÍ STRUČNOU ODPOVĚĎ, OTÁZKY VYŽADUJÍCÍ ŠIROKOU ODPOVĚĎ 16

TROCHU RELAXACE 17

DIAGRAMY 18

CO JE DIAGRAM? 18

TVORBA ON-LINE DIAGRAMŮ 19

TAK JAK TEDY VYTVOŘIT ON-LINE DIAGRAM? 19

JAK TEDY ZAČÍT TVOŘIT? 21



Úvodní slovo pro studenta:

Zdravím Vás studentíci,
takže jste se rozhodli něčemu novému přiučit a něco nového se dozvědět? Určitě ano, neboť jste se přihlásili do tohoto kurzu v rámci projektu Otevřená škola. Pokusil/a jsem se pro Vás připravit kurz, který by Vám měl ukázat, jak se dá šikovně využít počítač pro to, aby Vám pomohl s úkoly a také Vás prozkoušel, že to co jste se dozvěděli také ovládáte. Budeme se zabývat, jak už název kurzu napovídá Úkoly on-line. O co že to přesně jde, tak to se dozvíte právě v tomto kurzu.

Tak račte dál, už se na Vás těším.

Cíle:

- *Budete mít lepší představu co že je to ten "eLearning" a k čemu Vám může být užitečný.*
- *Prakticky si osvojíte základy práce v takovém on-line kurzu a LMS systému.*
- *Naučíte se pracovat s on-line úkoly a autotesty, porozumíte možnostem jak využít předností těchto nástrojů.*

Než skutečně začneme je potřeba ...

Tak již byste asi rádi začali, ale než se pustíme opravdu do náplně tohoto kurzu, bylo by asi dobré se vzájemně trochu poznat. Je přeci jenom příjemnější vědět kdo je na druhé straně a s kým se budu v rámci tohoto kurzu setkávat.

Kdo to bude? **Tutor/ka**, to bude moje maličkost (Je to trochu odbornější slovo pro Vašeho/Vaši průvodce/průvodkyni v tomto kurzu) a samozřejmě **"spolužáci"**.

Kdo že je to ten Váš TUTOR/KA?

Jste asi trochu zvědaví, kdo že Vás bude tedy provázet tímto on-line kurzem? Tak tedy se pokusím na sebe něco více prozradit.

POZNÁMKY



Co jsou to tedy ty úkoly on-line?

Tak tato část Vám blíže představí co je to ten on-line úkol. Představíme si trochu svět komiksů, vyzkoušíte si také takový komiks také vytvořit.

Cíle:

- Porozumíte co je to on-line úkol.
- Budete se trochu orientovat ve světě komiksů a naučíte se vytvářet i jednoduché komiksy, které budete moci prezentovat na internetu.

On-line úkol

Jak se liší on-line úkol od úkolu klasického? To bude úkolem objasnit v této kapitole. Dále se dozvíte také něco o komiksu.

Cíle:

- Získáte představu jaký je rozdíl mezi klasickým úkolem a úkolem on-line.
- On-line úkol, co si pod tím vlastně představit?

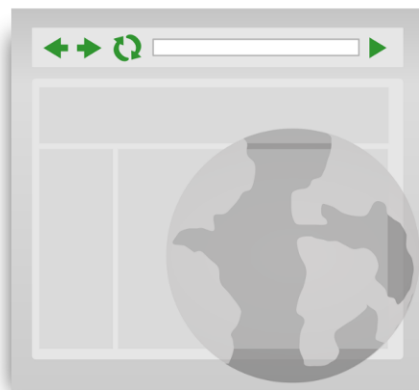
Tak v podstatě se jedná o úkol, k jehož zadání, tvorbě či zpracování jsou nějakým způsobem využity informační technologie a to především internet.

K takovému úkolu můžete přistupovat z libovolného počítače či jiného zařízení, které se umí připojit k internetu a používá internetový prohlížeč.

Obrázek 2.1-1 Internetový prohlížeč - Browser

Z libovolného místa na naší planetě (samozřejmě, že zde musí být k dispozici připojení k internetu :o) a v libovolném čase.

Při plnění tohoto úkolu můžete využít široké možnosti světa počítačů a internetu. Nám jako učitelům to dává možnost pojmut úkol mnohem zajímavějším způsobem :o)



POZNÁMKY

Úkoly mohou mít také různou podobu a jejich výstupem může být například vyplněný test, článek, prezentace, audio, video, fotka, ...

V následujících kapitolách se postupně s některými typy úkolů seznámíte a prakticky si je také vyzkoušíte.

Svět komiksu

Čtete komiksy? Já tedy hrozně rád. Je pravda, že pokud jsem byl ve vašem věku, četl jsem je mnohem častěji než dnes. V této kapitole bych Vám rád tento zajímavý svět trochu představil a nejen to, naučím Vás, jak si takový jednoduchý komiks také můžete sami vytvořit a případně ho i publikovat na internetu.

Cíle:

Poznáte svět komiksu a některé jeho autory. Budete umět vytvářet a publikovat vlastní jednoduché komiksy.

Co je to komiks?

Pokud se podíváte do wikipedie tak se dozvíte, že je to umělecké médium, někdy označováno jako "deváté umění", ve kterém jsou za sebou chronologicky uspořádány kresby nebo jiná zobrazení s případným doprovodným textem v cílených sekvencích. Dohromady tedy vytvářejí celek, nejčastěji příběh. Jednomu obrázku, který většinou zachycuje jeden okamžik, se v komiksové terminologii říká panel.

Podmínkou je, že panely musí být uspořádány juxta pozičně, tedy vedle sebe (čímž vzniká důležitá odlišnost mezi komiksem a např. animovaným filmem).

Komiksy se většinou vyznačují používáním „bublin“ k zobrazení mluvené řeči nebo myšlenek, velmi často jsou monology nebo doprovodné texty vypravěče napsány v obdélnících uvnitř jednotlivých panelů. Tradičním rysem komiksů, který však není podmínkou, je též využívání karikatury, a to převážně při zobrazování postav.



Obrázek 2.2-1 Komiks

POZNÁMKY

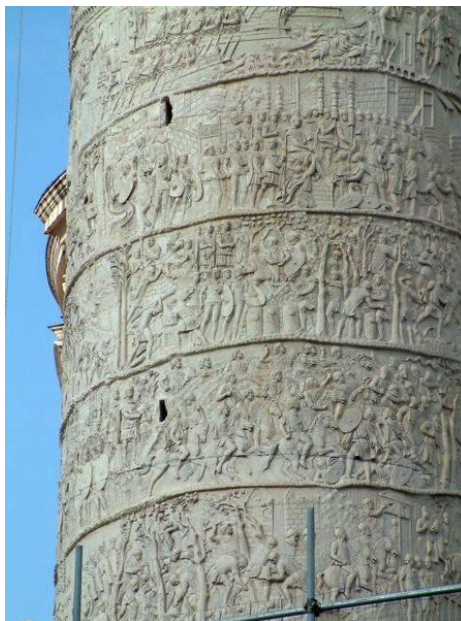


Pokud je komiks krátký (obvykle 3-5 panelů), nazývá se strip (angl. proužek). Ze slovního spojení "comic strip" též vzniklo v první polovině 20. století samotné slovo "comics", které bylo později počeštěno na "komiks". Pokud je na konci slova psáno písmeno x, tedy comix (popř. komix), bývá tím obvykle označován americký undergroundový komiks, který zažil velký rozkvět v 60. a 70. letech minulého století.

Kde se vzal:

Byť je v povědomí velké části čtenářů komiks fenoménem až od 20. století, dají se předchůdci komiksu, které odpovídají jeho dnešnímu chápání, najít už v umění starověkého Egypta. Byly nalezeny nástěnné malby, pocházející ze 2. tisíciletí př. n. l., zaznamenávající pásem obrázků a textů proběhlé děje. Kresby podobného typu jsou známy i z předkolumbovské Ameriky. Tak například i třeba vyprávění na Trajánově sloupu v Římě se dá považovat za komiks.

Obrázek 2.2-2 Trajánův sloup v Římě



První moderní komiks však stvořil až v roce 1896 Richard Outcault, když publikoval v časopise New York World svůj strip Yellow Kid (Žluté dítě). Datum 16. 2. 1896 se také počítá jako „Den zrození komiksu“.

Obrázek 2.2-3 Yellow Kid (Žluté dítě)



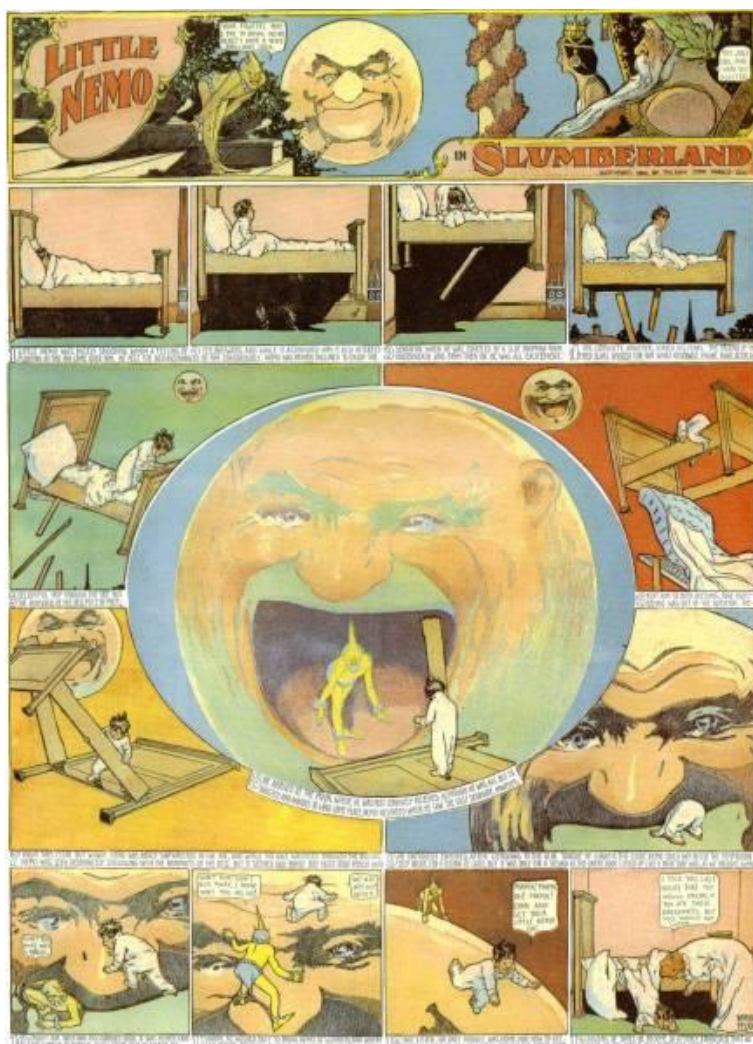
Pokud se chcete dozvědět více doporučuji např. stránku: www.komix.kvalitne.cz/his.htm.

POZNÁMKY



Formy komiksu:

Strip (2 - 6 okének, vychází většinou časopisecky)

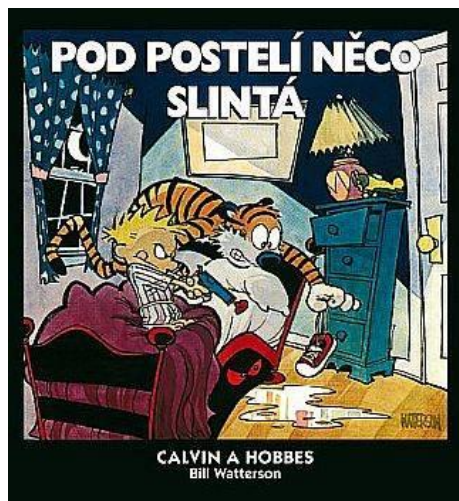


Obrázek 2.2-4 Strip komiks

POZNÁMKY



Komiksové album (většinou formátu A4, **Komiksový časopis** nejčastější je album tzv. "francouzského typu" - 48 stran)



Obrázek 2.2-5 Komiksové album

Grafický román (komiksová kniha, někdy spojení několika krátkých příběhů)



Obrázek 2.2-6 Grafický román (komiksová kniha)



Obrázek 2.2-7 Komiksový časopis

1. **Komiksový fanzin** (několik komiksů najednou od různých autorů, většinou je neziskový)
2. **Komiksová série či minisérie** (vznik v USA, komiks vychází na pokračování v časopisech většinou formátu A5)
3. **Polokomiksový časopis** (komiks funguje jako jedna z částí časopisu)

POZNÁMKY



Webový komiks (delší příběh nebo série příběhů, často složený z (dějově) navazujících stripů)



Obrázek 2.2-8 Webový komiks -
www.root.cz

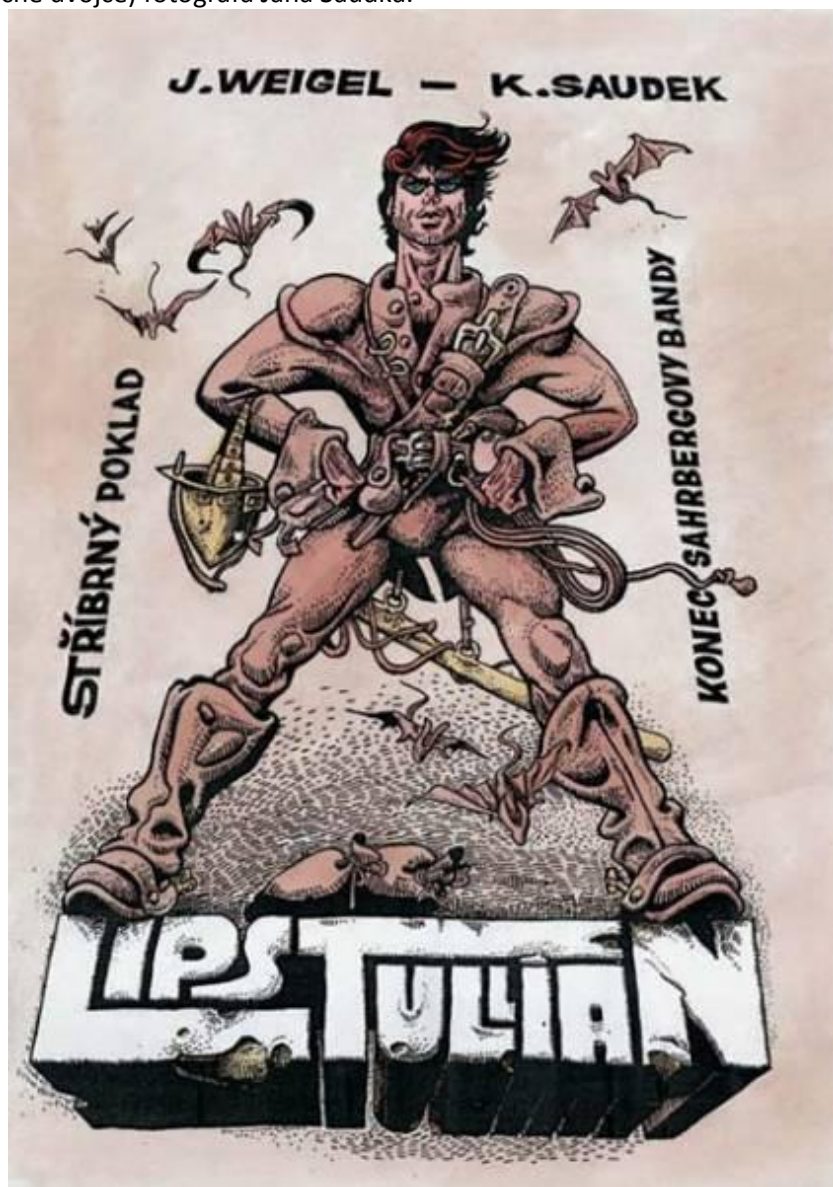
POZNÁMKY



Jeho představitelé:

Čeští:

Kája Saudek (Karel Saudek) - významný český komiksový kreslíř, který je znám i v zahraničí. Jeho specifické výtvarné dílo doplnilo také několik filmů a populárně naučný televizní seriál Okna vesmíru dokořán, ilustroval též řadu knih a časopisů. Je bratrem (dvojvaječné dvojče) fotografa Jana Saudka.



Obrázek 2.2-9 Kája Saudek - titulní strana ke komixu Lips Tulian

POZNÁMKY



Obrázek 2.2-10 Kája Saudek - plakát k filmu Kdo chce zabít Jessii?

Jaroslav Němeček - ilustrátor, autor komiksů jako **Čtyřlístek**, Čaroděj Huriáš, Barbánek a také Rexík.

Jaroslav Foglar - byl významný spisovatel literatury pro mládež, autor příběhů chlapeckého klubu **Rychlých šípů**. Pod přezdívkou Jestřáb vedl po celý život skautský oddíl, Pražskou Dvojku.

Dr. Jan Fischer - byl český ilustrátor, kreslil komiksové příběhy Rychlých šípů.

POZNÁMKY



Zahraniční:

Neil Richard Gaiman (Spojené království) - původním povoláním žurnalista se zaměřením na sci-fi a fantasy. Slávu si získal scénáři ke komiksům **Sandman**.

James O'Barr (Spojené státy americké) - umělec, který se nejvíce proslavil jako autor komiksu **Vrána**, podle kterého byl natočen i film Vrána.

Yukito Kishiro (木城ゆきと) - japonský autor tzv. **manga** (japonské označení pro komiks); autor **Battle Angel Alita**.



Obrázek 2.2-11 Manga

Jak si vytvořit jednoduchý komiks?

Tak co je to komiks již víte, tak se tedy pustíme do slíbené vlastní on-line tvorby. Ano, využijete k tomu internet a jednu on-line dostupnou aplikaci.

Cíle:

- Dokážete vytvořit vlastní komiks a ten publikovat.
- Na webové adrese: www.comicscreator.cz naleznete zajímavou aplikaci, která vám umožní vytvořit si jednoduchý, ale poměrně vizuálně zajímavý komiks.

POZNÁMKY



Obrázek 2.3-1 <http://comicscreator.cz/>

Jak na to?

Poté co zadáte do vašeho internetového prohlížeče tuto adresu (kliknete na výše uvedenou adresu) dostanete se na stránku, kde můžete rovnou začít tvořit vlastní komiksy.

Na stránce v horní části se nachází poslední vytvořený komiks, pod ním pak seznam všech dosud vytvořených od ostatních tvůrců před vámi.

Pokud chcete tvořit vlastní komiks stačí ve vrchní části stisknout volbu **Creat New**. Poté již vybíráte jednotlivé části komiksu:

- BUBBLES - bubliny pro doplňování textu
- CHARACTERS - postavičky
- OBJECTS - objekty
- BACKGROUNDS - pozadí komiksu (**tím doporučuji začít!**)
- SAVE - uložit (použijete na samém konci)

Až bude Vaše dílko hotové, stačí je pomocí volby SAVE uložit. Zobrazí se unikátní webová adresa, na ní je tento komiks dostupný komukoliv. Komiks je také možno publikovat na Facebooku (*Share on facebook*).

POZNÁMKY

Autotest

Tak co Vás bude čekat v této kapitole?

Vyzkoušíte si první tzv. autotest, kterému se budete poté věnovat trochu podrobněji.

Čeká vás v pořadí druhý on-line úkol.

Cíle:

- Vyzkoušíte si prakticky první autotest.
- Seznámíte se s typy otázek v autotestech a získáte představu o jejich využití při vašem vzdělávání.

Autotest

Tak právě jste si na vlastní kůži vyzkoušeli svůj možná první autotest. Doufám, že jste v něm dopadli úspěšně. Pokud ne, nezoufejte, možná to pro Vás bylo nové, možná jste předchozí kapitolu jen prolétli.

Nyní se trochu více podíváme na to, co jsou to ty autotesty a k čemu se dají použít.

Cíle:

- Dokážete odpovídat na různé typy otázek v autotestech.
- Získáte představu o tom, k čemu se dají využít.

Tak tedy **autotest** - je vlastně test, který po jeho absolvování rovnou zobrazí správné a chybné odpovědi a může podat i vysvětlující (doplňující) informace.

Testujete tedy sebe sama a "sami" se i zhodnotíte (bylo to bez chyby - uměl/a jsem to, byly tam chyby - je potřeba se dané látce ještě věnovat).

Autotesty Vám tedy mohou posloužit jako taková základní kontrola jestli danou látku ovládáte, než přistoupíte například ke skutečnému testu (písemce). Výhodou je, že je můžete procházet vícekrát, odpadá i stres z možného neúspěchu (nikdo kromě Vás nevidí, jak jste dopadli). Klade také ovšem na Vás větší zodpovědnost. Jak to? Protože samozřejmě můžete naklikat libovolné odpovědi a pak si nechat zobrazit ty správné, ale pak ten test nesplní svůj účel a to pomoc Vám zjistit zda danou látku umíte či ne :o)

Už slyším, jak některým se objevuje v hlavě myšlenka. No to je sice hezké že mě to může např. jednou vyzkoušet, ale hodí se mi to vůbec k něčemu dalšímu v mém dalším životě? Tak musím Vás uklidnit hodí.

Napadá vás kde? Zkuste se zamyslet, poté si své nápady můžete ověřit stiskem modrého trojúhelníku, který Vám zobrazí skrytou část textu.

POZNÁMKY



Dnes se testy objevují v různých místech lidské činnosti:

- testy ve škole (jako písemky)
- testy jako domácí úkoly
- testy jako přijímací zkoušky
- testy ověřující znalosti např. za daný ročník studia
- testy pro zájemce o dané zaměstnání
- ...

Takže vidíte, že se hodí o nich něco vědět.

Typy otázek

Tak doufám, že jste v testu nedopadli úplně nejhůř, patrně vytušíte, co budu asi také na naší škole vyučovat. V tomto studijním článku Vám chci postupně představit jednotlivé typy otázek, které jste právě zodpověděli.

Cíle:

- Budete znát, jaké typy otázek se vyskytují v autotestech (testech).

Jak již jsem uvedl, existuje 6 základních typů otázek, které lze rozdělit do dvou skupin: Otázky uzavřené a Otázky otevřené.

Otázky uzavřené

U tohoto typu otázek většinou volíte nějakou alternativu (možnou odpověď).
Patří sem:

Otázky binární (ANO/NE)

- jsou nabídnuty jen dvě varianty správné odpovědi: ano - ne nebo pravda - lež (true - false).

Příklad:

Je Slunce hvězda?

☐ ANO
☐ NE

Vyhodnocení

Obrázek 3.2-1 Otázka ANO/NE

POZNÁMKY



Otázky alternativní

- jsou takové, kdy volíme odpověď z nějakých alternativ (možností). Dají se rozdělit podle výběru na dvě skupiny:

- **Výběr - jedna odpověď správná (případně nesprávná)**

Příklad:

Hlavním městem Francie je?

☐ Madrid
☐ Varšava
☐ Paříž
☐ Lion

Vyhodnocení

Obrázek 3.2-2 Otázka - Výběr jedna správná

- **Výběr - více odpovědí správných**

Příklad:

Praha je:

☐ Hlavní město ČR.
☐ Město ležící na soutoku Labe a Odry.
☐ Sídlo prezidenta a vlády.
☐ Cíl mnoha turistů přijíždějících do naší země.

Vyhodnocení

Obrázek 3.2-3 Otázka více správných

Otázky s přiřazováním položek

- jsou takové, kdy máme předloženy alternativy ve dvou sloupcích a úkolem je pak k alternativě v prvním sloupci přiřadit odpovídající alternativu ve sloupci druhém.

Příklad:

Spoj správně pojmy do dvojic:

Slunce
Venuše
Hellyova kometa
Červený trpaslík

Hvězda
Hvězda
Hvězda
Hvězda

Vyhodnocení

Obrázek 3.2-4 Otázka přiřazovací

POZNÁMKY



POZNÁMKY

Otázky se seřazováním položek (vzestupně/sestupně)

- jsou ty, kdy máme seřadit zadané prvky podle určitého kritéria, např. podle velikosti (od nejmenšího po největšího), stáří (od nejmladšího po nejstaršího) ap.

Příklad:

Seřadte dané státy podle rozlohy od největšího po nejmenší - Čína, Japonsko, USA, Francie

Otázky otevřené

U tohoto typu otázek odpovídáme sami a svou odpověď většinou zapisujeme do příslušného vyznačeného místa (případně míst).

Tyto otázky ovšem v autotestech nebývají tolik rozšířené, protože zde již je většinou potřeba opravy od tutora, proto se s nimi setkáte spíše v testech.

Otázky s doplňováním položky

- jsou takové kdy doplňuje většinou jedno slovo - pojem, číslo nebo fakt, který je jednoznačně určen.

Příklad:

Merkur, Venuše, Země ... patří mezi tzv. (piš malá písmena)	
Doplňte výraz	Vyhodnocení

Obrázek 3.2-5 Otázky s doplňováním položky

Otázky vyžadující stručnou odpověď, Otázky vyžadující širokou odpověď

- jsou takové kdy odpovídáme kratším či delším písemným vyjádřením (setkáme se s nimi spíše v testech).

Příklad:

Jmenuj alespoň dva ostrovní státy:
Zadejte odpověď.

Obrázek 3.2-6 Otázky vyžadující odpověď

Trochu relaxace

Tak teď máte za sebou trochu více teoretickou kapitolu, takže by bylo vhodné zařadit něco na relax a uvolnění tak si tedy třeba něco zahrajeme.

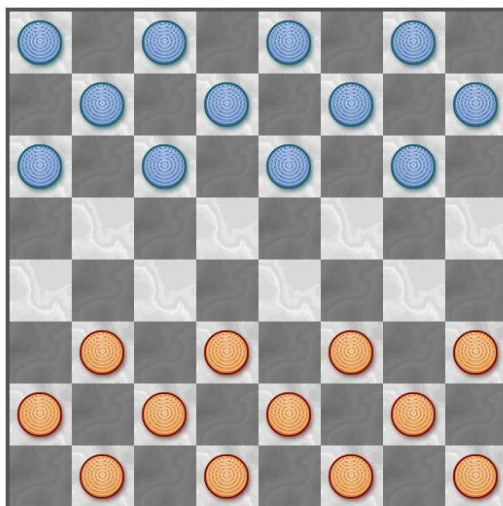
Cíle:

- Trochu relaxace :o)

Hry

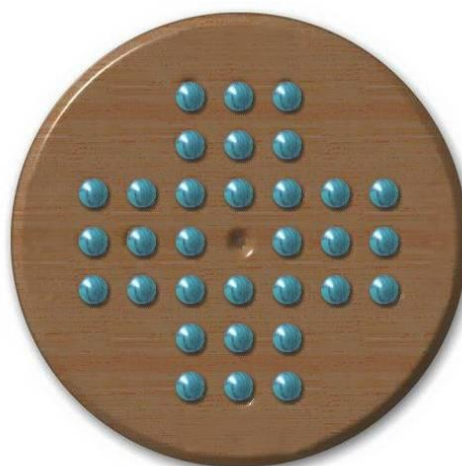
Nastává chvíle odpočinku, takže co třeba nějakou hru?
Připravil jsem pro Vás dvě **DÁMY** :o)

Ti kdo chtějí českou, tak ta je tady:
www.gamesforthebrain.com/czech/checkers



Obrázek 4.1-1 Dáma česká

Ti kdo čínskou, tak tady:
www.gamesforthebrain.com/czech/chinesecheckers



Obrázek 4.1-2 Čínská dáma

POZNÁMKY



Diagramy

Seznámím Vás s tvorbou on-line diagramů, které se Vám mohou někdy hodit do vašich samostatných prací.

Cíle:

- Budete umět samostatně vytvářet diagramy.

Diagramy

V této kapitole se podíváme na tzv. Diagramy. Představíme si je, ukážeme si jejich využití a naučíte se je i pomocí jednoho šikovného on-line nástroje vytvářet.

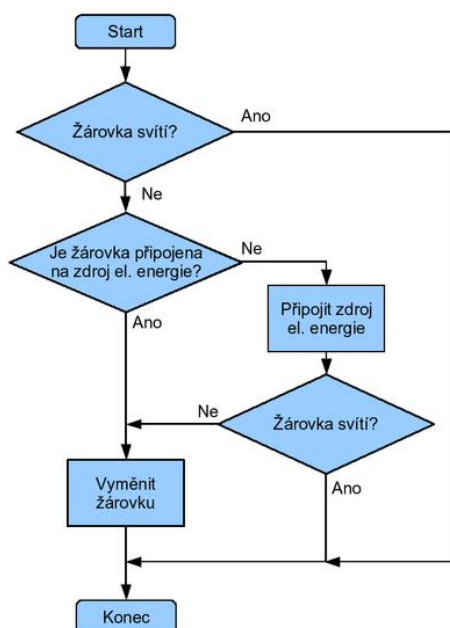
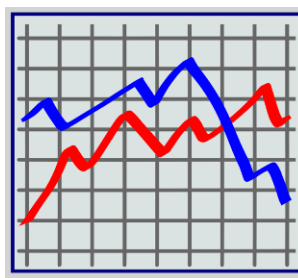
Cíle:

- Ovládnete tvorbu diagramů pomocí on-line softwaru.

Co je diagram?

Diagram je grafické znázornění informací, umožňující lepší názorné objasnění např. prostorových nebo anatomických vztahů, pojmů, myšlenek, číselných, matematických nebo statistických údajů, nebo jako pomůcka v myšlenkových postupech.

Dokáže mnohem lépe vyjádřit to, co bychom složitě popisovali pomocí slov.



Slovo diagram se do češtiny dostalo přes němčinu (Diagramm) z řeckého slova diagramma, které znamená kresbu nebo obrazec a je odvozené ze slovesa diagrafo (= kreslím, přepisuji).

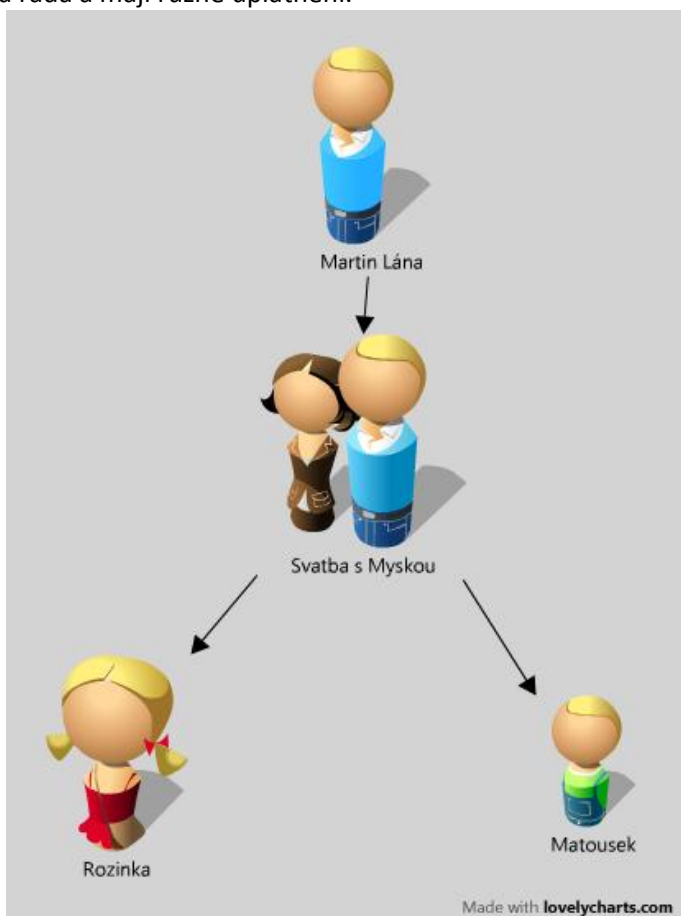
Typickým příkladem může být třeba Vám jistě známý **graf**.

Nebo pokud se budete učit programovat tak třeba **vývojový diagram**.

Obrázek 5.1-2 Vývojový diagram

POZNÁMKY

Diagramů je celá řada a mají různé uplatnění.



Obrázek 5.1-3 Diagram rodokmen

Tvorba on-line diagramů

Rád bych Vám rád představil v tomto studijním článku jednu zajímavou on-line aplikaci na tvorbu diagramů, které by se Vám mohla hodit pokud budete chtít např. vytvořit rodokmen, strukturu počítačové sítě ...

Cíle:

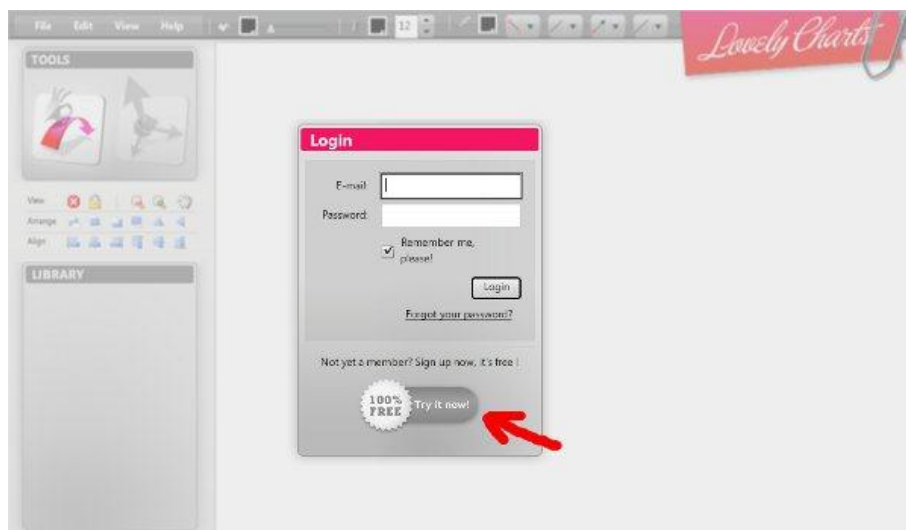
- Naučíte se tvořit on-line diagramy.

Tak jak tedy vytvořit on-line diagram?

Využijeme k tomu aplikaci, kterou najdete na těchto internetových stránkách:
www.lovelycharts.com.

Než s ní budete moci pracovat, musíte si nejdříve vytvořit účet (free) - *Login*.

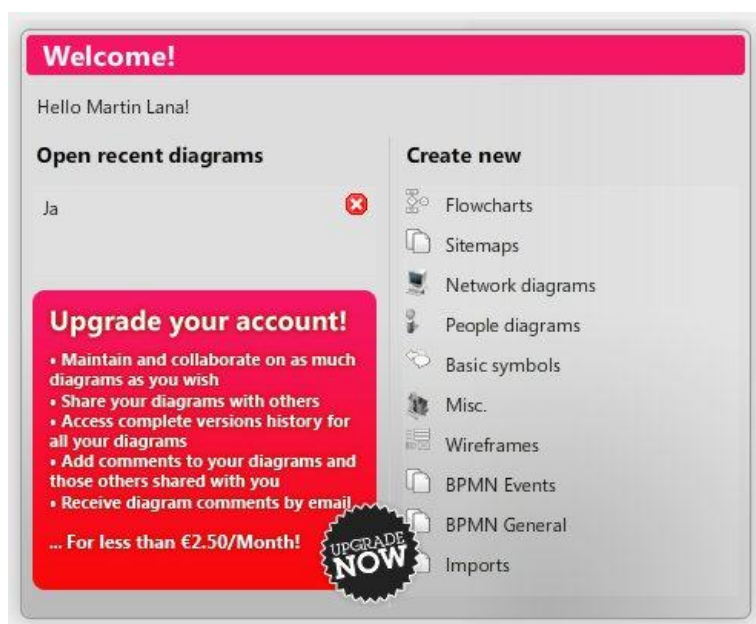
POZNÁMKY



Obrázek 5.2-1 Přihlášení - založení účtu (Login)

To nechám na Vaší šikovnosti :o)

Po vytvoření účtu, se již můžete přihlásit a uvítá Vás okno s volbou: Co budete chtít vytvářet - zvolte třeba **People diagrams**.



Obrázek 5.2-2 Po spuštění - Nabídka

Poté již uvidíte vlastní pracovní prostředí aplikace. Asi již víte, že je aplikace v angličtině. Ano, ve světě počítačů nic neobvyklého :o) Všichni se jí učíte, takže teď ji můžete použít (kdo má problém - využijte překladač!).

Strana | 20

POZNÁMKY

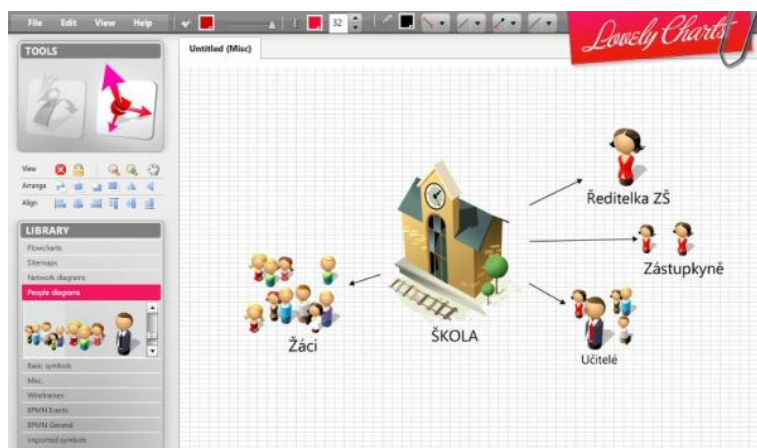
Jak tedy začít tvořit?

Je to snadné objekt, který si vyberete, přetáhněte na mřížkovanou bílou plochu. Teď objekt můžete zvětšit/zmenšit, či upravit jeho popisek (poklepáním - možno editovat velikost a barvu písma, smazat). Že jste v módu úprav a posunu poznáte podle ikony - červené šipky s rukou, která je vlevo nahoře v menu *TOOLS*.



Obrázek 5.2-3 Tvorba - TOOLS 1

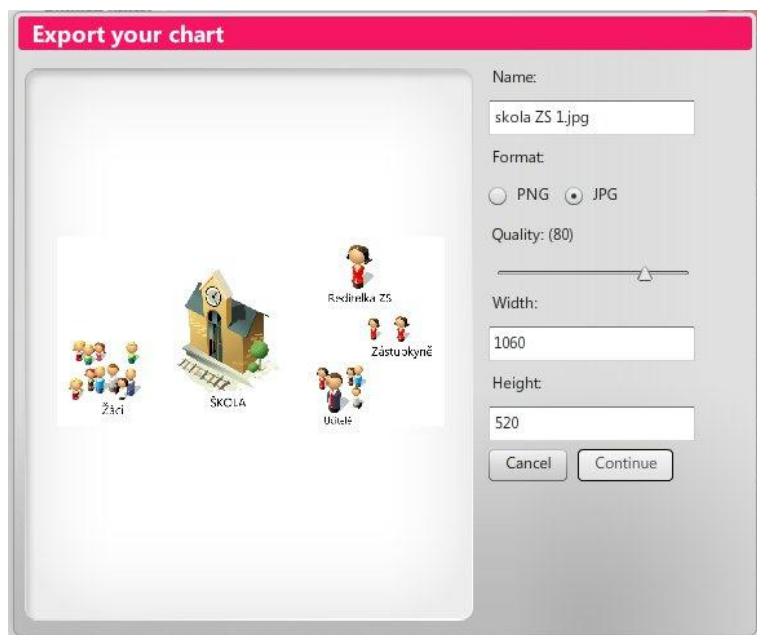
Pokud budete mít hotovo, je potřeba vytvořit vazby (spojení). To uděláme tak, že v menu **TOOLS** zvolíme druhou ikonu - zamotané červené šipky. Jednoduše klikneme na objekt odkud má šipka/spojnice vést a klikneme na další kam má směřovat (i vzhled šipek/spojnic jde editovat pomocí voleb v horním panelu nástrojů). 



Obrázek 5.2-4 Tvorba - TOOLS 2

Pokud máme dílko hotovo, zbývá nám ho již jen uložit. Tady narazíme na první omezení a tím je nemožnost ve free verzi si dílko uložit, ale nezapomejte, jde exportovat (*Volba - File - Export*) jako obrázek.

POZNÁMKY



Obrázek 5.2-5 Diagram export (Uložení diagramu)

Pojmenujete si ho (*Name*), určíte výstupní formát obrázku (*Format* .PNG či .JPG), výslednou kvalitu (*Quality* - posuvníkem) a velikost (*Width* a *Height*/Šířku a Výšku - stačí jednu) a pak stisknete *Continue* a uložíte si jej do počítače.

Program má další možnosti, ale ty nechám již na Vašem objevování :o)

Hodnocení a závěr

Slovo na závěr

Budete končit tento kurz, tak bych ho rád/a zhodnotil/a a poprosil/a i hodnocení od Vás.

Cíle:

- Tak a kurz je u konce uf, zvládli jsme to :o)

Tak doufám, že již máte lepší představu jak na úkoly on-line a nějaký autotest Vás již také nemůže vyvést z míry.

Děkuji Všem za snahu a zapojení, a všem kdo došli až sem do konce: GRATULUJI :o)

Mějte se jinak fajn, rád/a jsem Vás poznal/a. Ať se Vám v životě daří a nezakrní Vám mozečky :o)

POZNÁMKY