

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI

**FAKULTA PEDAGOGICKÁ
KATEDRA ČESKÉHO JAZYKA A LITERATURY**

**VYUŽITÍ ELEKTRONICKÝCH KVÍZŮ A TESTŮ V JAZYKOVÉM
VYUČOVÁNÍ NA 1. STUPNI ZŠ**
DIPLOMOVÁ PRÁCE

Viktorie Kuzmová

Učitelství pro základní školy, obor Učitelství pro 1. stupeň základní školy

Vedoucí práce: PaedDr. Jana Vejvodová, CSc.

Plzeň 2020

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně
s použitím uvedené literatury a zdrojů informací.

V Plzni, 30. dubna 2020

.....
vlastnoruční podpis

Touto cestou bych chtěla poděkovat PaedDr. Janě Vejdovové, CSc., vedoucí mé diplomové práce, za vedení, ochotu, trpělivost, připomínky a čas, který mi věnovala. Dále děkuji učitelům, kteří byli ochotni vyplnit dotazník k mému šetření. Poděkování patří též mé rodině a mému příteli za podporu během studia.

OBSAH

Úvod	3
1 DIDAKTICKÝ TEST	4
1.1 VYMEZENÍ POJMU DIDAKTICKÝ TEST	4
1.2 TYPY TESTOVÝCH POLOŽEK	4
2 VÝZKUM Č.1: ANALÝZA APLIKACÍ URČENÝCH K VYTVÁŘENÍ ELEKTRONICKÝCH KVÍZŮ A TESTŮ.....	9
2.1 CÍL VÝZKUMU	9
2.2 POPIS A METODY	9
2.3 INTERPRETACE VÝSLEDKŮ ANALÝZY	9
2.3.1 Registrace učitele	9
2.3.2 Verze aplikací	10
2.3.3 Aplikace v mobilním telefonu a tabletu	11
2.3.4 Vytvoření třídy a přidání žáků	12
2.3.5 Vyhledání a kontrola kvízu	14
2.3.6 Vytvoření kvízu a typy testových položek	15
2.3.7 Formy spuštění kvízu	33
3 VÝZKUM Č. 2: VYUŽITÍ ELEKTRONICKÝCH KVÍZŮ A TESTŮ V JAZYKOVÉM VYUČOVÁNÍ NA 1. STUPNI ZŠ	41
3.1 CÍL VÝZKUMU	41
3.2 POPIS A METODY VÝZKUMU	41
3.2.1 Dotazník.....	41
3.3 INTERPRETACE VÝSLEDKŮ	43
3.3.1 Dotazník	43
4 UKÁZKY TESTŮ Z ČESKÉHO JAZYKA VYTVOŘENÝCH V JEDNOTLIVÝCH APLIKACÍCH	55
4.1 UČIVO O VÝZNAMU SLOV	55
4.1.1 Quizizz	55
4.1.2 Kahoot!	58
4.1.3 Plickers	61
4.1.4 ClassMarker	65
4.1.5 Quizlet	67
4.2 UČIVO O ZVUKOVÉ STRÁNCE JAZYKA	69
4.2.1 Quizizz	69
4.2.2 Kahoot!	71
4.2.3 Plickers	75
4.2.4 ClassMarker	78
4.2.5 Quizlet	80
4.3 TVAROSLOVÍ	82
4.3.1 Quizizz	82
4.3.2 Kahoot!	85
4.3.3 Plickers	89
4.3.4 ClassMarker	93
4.3.5 Quizlet	95
4.4 SKLADBA	97
4.4.1 Quizizz	97
4.4.2 Kahoot!	100
4.4.3 Plickers	104
4.4.4 ClassMarker	107
4.4.5 Quizlet	110

4.5 UČIVO O TVOŘENÍ A STAVBĚ SLOV	112
4.5.1 Quizizz	112
4.5.2 Kahoot!	115
4.5.3 Plickers	118
4.5.4 ClassMarker	122
4.5.5 Quizlet	124
4.6 PRAVOPIS	126
4.6.1 Quizizz	126
4.6.2 Kahoot!	129
4.6.3 Plickers	133
4.6.4 ClassMarker	136
4.6.5 Quizlet	139
ZÁVĚR	141
RESUMÉ	145
SEZNAM LITERATURY	146
SEZNAM OBRÁZKŮ, TABULEK, GRAFŮ A DIAGRAMŮ	147

Úvod

Proč stále mnoho učitelů ve 21. století nepoužívá technologie, které nám tato doba nabízí? Proč učitelé zůstávají u klasických tištěných testů, když nám dnešní technologie nabízí spoustu možností, jak vytvořit testy a kvízy v aplikacích na počítači, telefonu nebo tabletu? Máme možnost efektivně testovat vědomosti žáků bez nutnosti opravování testů dlouhé hodiny po vyučování. Proč tyto aplikace tedy využívá jen malý zlomek pedagogů? Jedním z důvodů může být to, že většina učitelů má své metody, a protože jsou osvědčené, drží se jich. Tím hlavním důvodem by ale mohlo být, že učitelé nevědí o jejich existenci nebo nevědí, kterou aplikaci vybrat, protože nemají přehled o tom, jaké funkce aplikace nabízí a zda bude vyhovující pro jejich záměry. Proto se ve své diplomové práci pokusím provést analýzu základních funkcí vybraných aplikací, jimiž jsou Quizizz, Quizlet, Kahoot!, Plickers a Classmarker. Ke každé funkci uvedu její stručný popis a vytvořím jednoduché tabulky, ze kterých bude na první pohled zřejmé, co která aplikace učiteli umožní. Hlavním cílem mé diplomové práce je tedy vytvořit přehledný soubor funkcí vybraných aplikací, jenž by mohl být nápomocný pedagogům při výběru jim vyhovující aplikace.

V teoretické části své diplomové práce se zaměřím na typy testových položek, jejich klasifikaci a stručnou charakteristiku. Ke každému typu úloh uvedu takový příklad, ze kterého budou zřetelné jeho znaky. Různé typy testových položek využívám v praktické části, ve které analyzuji vybrané aplikace. Uvádím náhledy jednotlivých typů testových položek, které každá aplikace nabízí. V každé aplikaci jsem vytvořila šest didaktických testů určených pro testování znalostí v rozsahu učiva 5. ročníku základní školy. Každý test ověřuje znalosti z jedné tematické oblasti jazykové složky předmětu český jazyk: z učiva o významu slov, z učiva o zvukové stránce jazyka, z tvarosloví, ze skladby, z učiva o tvoření a stavbě slov a z pravopisu.

Poslední část mé diplomové práce je empirická. Pomocí metody dotazníkového šetření zjišťuji, v jaké míře využívají učitelé prvního stupně internetové aplikace pro tvorbu testů a kvízů v hodinách českého jazyka a jakým způsobem hodnotí jejich klady a zápory.

1 DIDAKTICKÝ TEST

1.1 VYMEZENÍ POJMU DIDAKTICKÝ TEST

Didaktický test je nástroj, který pomáhá objektivně měřit výsledky ve vzdělávání v předem dané oblasti. Je tvořen souborem úloh z vybrané oblasti vzdělávacího obsahu, které se řeší v přesně vymezeném časovém limitu, který je pro všechny stejný.

Pro učitelskou praxi je důležitý především nestandardizovaný test (učitelský, neformální), který si učitel vytváří sám. U takových testů neprobíhá ověřování na větším vzorku žáků a učitelé je využívají pro vlastní potřebu

1.2 TYPY TESTOVÝCH POLOŽEK

Při tvorbě testu je velmi důležité dbát na výběr testových úloh, kterým se také říká testové položky. Každý typ úloh má své specifické vlastnosti, výhody a nevýhody. Dříve než autor testu započne výběr testových položek, je nutné se zaměřit na cíl, který má test splnit, dále na obsah učiva, který je testován, a také je třeba si rozmyslet, jaké materiální a technické pomůcky bude mít k dispozici. Velkou roli při výběru testových položek hraje také to, jaký typ testových úloh autor upřednostňuje a má v oblibě.

Pro lepší orientaci a seznámení s typy testových položek uvedu stručný přehled a charakteristiku nejdůležitějších typů úloh ve členění podle P. Byčkovského (1982), které ve své publikaci zmiňuje Z. Kalhous (2009).

Otevřené široké úlohy

Otevřené široké úlohy jsou též nazývány jako testové položky s otevřenou odpovědí. Otevřené úlohy můžeme dále rozdělit podle rozsahu odpovědi na otevřené úlohy se širokou odpovědí a otevřené úlohy se stručnou odpovědí.

V testových položkách se širokou odpovědí autor od žáka vyžaduje rozsáhlejší vyjádření k danému problému. Tyto úlohy je vhodné volit k testování hlubších vědomostí, které byly získány za delší časový úsek. V tomto typu úloh je nejvýhodnější stanovit požadavky na žákovu odpověď, protože nasměrujeme žáka k tomu, co od něj požadujeme. Rozsah by měl být vždy vhodný pro danou věkovou skupinu žáků s ohledem na jejich znalosti a dovednosti.

Příklad otevřené testové položky se širokou odpovědí:

Představ si, že tvoje oblíbená učitelka přestoupila na jinou školu. Napiš jí krátký dopis se všemi náležitostmi, ve kterém jí sdělíš, že ti chybí, a zeptáš se jí, jak se jí daří.

Testové položky se širokou odpovědí se snadno vytvoří, ale jejich vyhodnocování vyžaduje více času.

Úlohy se stručnou odpovědí

Úlohy se stručnou odpovědí označované také jako otevřené testové položky se stručnou odpovědí vyžadují od žáka vytvoření a vyplnění krátké odpovědi (např. slovo, slovní spojení, krátká věta). Úlohy se stručnou odpovědí mohou být produkční, nebo doplňovací. U produkčních úloh se stručnou odpovědí se od žáka vyžaduje, aby se samostatně vyjádřil k danému problému. V doplňovacích úlohách se stručnou odpovědí, jak už název napovídá, pouze doplňuje slova na vynechaná místa v odpovědi.

Příklad produkční úlohy se stručnou odpovědí:

Které jsou tři slovesné způsoby?

1. _____

2. _____

3. _____

Příklad doplňovací úlohy se stručnou odpovědí:

Doplň správné slovo do přísloví:

Kdo _____ chodí, sám sobě škodí.

Hlavní výhodou těchto úloh je rychlá a snadná tvorba a také fakt, že žák nemůže odpověď uhodnout, jako je tomu u uzavřených testových položek s výběrem odpovědi. Odpověď na takový typ úloh je tedy pro žáka náročnější, protože mu neumožňuje vyhledat správnou odpověď v nabídce, ale musí ji sám vytvořit. U otevřených testových položek je nutné, aby byl autor testu odborník, který dokonale rozumí testovanému oboru. Mnohdy totiž žák vytvoří odpověď, která není stejná jako ta, kterou autor zamýšlel, přesto může být správná. V tom případě je možné, že žák nezískává body, i když je jeho odpověď správná.

Úlohy dichotomické

Úlohy dichotomické, nazývané též uzavřené testové položky dichotomické, jsou úlohy, ve kterých žák vybírá ze dvou odpovědí. Nejčastěji vybírá mezi ano/ne, správně/nesprávně nebo konkrétními slovy, která lze doplnit na vynechané místo v úloze.

Tento typ úloh je velmi snadný na vytváření, což na druhou stranu nemusí být vždy dobré. Autor tak může odbočit od jádra obsahu, který původně zamýšlel testovat a přiklání se k testování detailů, které jsou pro dané učivo zbytečné. Protože žák vybírá ze dvou možností, je velká pravděpodobnost, že uhodne správnou odpověď pouhým tipováním a nepotřebuje ke správnému vyřešení úlohy požadované vědomosti. Tomuto problému lze ovšem předejít, pokud autor vloží do testu větší počet dichotomických položek.

Příklad dichotomické úlohy:

Rozhodni, zda je tučně vyznačené slovo ve větě zapsáno správně, nebo nesprávně.

Cestovatel **objevil** nový ostrov.

správně–nesprávně

Úlohy s výběrem odpovědi

Úlohy s výběrem odpovědi se též označují jako uzavřené testové položky s výběrem odpovědi. Tyto úlohy se skládají ze dvou částí. Jednou z nich je takzvaný kmen úlohy a druhou z nich jsou možnosti odpovědí. Úlohy tohoto typu by měly být zadávány co nejstručněji, protože delší nepřehledný text by mohl odvádět pozornost žáků od požadavku, který mají splnit. Tento problém nastává hlavně v případě žáků prvního stupně, kteří nejsou tak zdatnými čtenáři, a proto je delší zadání vyčerpá natolik, že už nejsou schopni se soustředit na samotný úkol.

Úlohy s výběrem odpovědí se dělí podle druhu odpovědi. První z nich jsou úlohy s jednou správnou odpovědí, ve kterých žák vybírá pouze jednu správnou odpověď z nabídky. Dalším typem je obdoba, ale žák zde vybírá více správných odpovědí. Tyto úlohy se nazývají úlohy s vícenásobnou odpovědí, kde žák vybírá dvě a více správných odpovědí. V těchto úlohách je nutné upozornit žáky na požadavek označení více správných odpovědí v zadání. Další jsou úlohy s jednou nejpřesnější odpovědí, která svojí náročností může přesahovat úlohy otevřené. Žák zde vybírá nejpřesnější odpověď. V dalším typu, a to v

úloze s jednou nesprávnou odpovědí žák z nabídky vybírá tu odpověď, která je nesprávná. Zápor je nutné v úloze dostatečně zvýraznit například tučným textem, podtržením apod. Posledním typem úloh s výběrem odpovědí jsou situační úlohy. V těchto úlohách není uvedena nabídka odpovědí, ale žák vybírá s mnohem většího počtu odpovědí, které vyplynou ze zadání úlohy. U tohoto typu úloh je velmi malá pravděpodobnost, že by žák odpověděl správně bez požadovaných znalostí.

Příklad úlohy s výběrem jedné správné odpovědi:

Vyber správný význam rčení: Vypálil mu rybník.

- a) Okradl ho.
- b) Přelstil ho.
- c) Okřikl ho.
- d) Vyvedl ho z omylu.

Příklad úlohy s vícenásobnou odpovědí:

Z následujících vět vyber ty, které obsahují slovesné přísudky:

- a) Tento pán je náš zákazník.
- b) Moje maminka léčí lidi.
- c) Děvčata nacvičovala na akademii.
- d) Děti jsou dnes veselé.
- e) Výstup na vrchol nás vysílil.

Příklad úlohy s výběrem jedné nejpřesnější odpovědi:

Slovo mydlit je:

- a) vyjmenované slovo,
- b) infinitiv a příbuzné slovo k vyjmenovanému slovu mýt,
- c) podstatné jméno rodu ženského,
- d) infinitiv.

Příklad úlohy s výběrem jedné nesprávné odpovědi:

Která slova nemají předponu?

- a) vrýt
- b) vlajka
- c) vjet
- d) vrtule
- e) vpřed

Příklad situační úlohy:

Doplň správně řadu:

rohy, chyba, kytara, ryba, _____

Přiřazovací úlohy

Přiřazovací úlohy neboli uzavřené přiřazovací testové položky jsou úlohy, které obsahují zadání a dvě skupiny různých pojmů. Úkolem žáka je přiřadit pojmy z jedné množiny k pojmům z druhé množiny dle zadání nebo dle logické úvahy. U přiřazovacích úloh je výhodou, že omezují možnost uhodnout správnou odpověď bez dostatečných znalostí. Doporučuje se v jedné z množin vytvořit více možností než ve druhé, aby se žákovi nezmenšovala pravděpodobnost přiřazení u pojmů, u kterých si není jistý správností.

Příklad přiřazovací úlohy:

Spoj pravou a levou stranu a vytvoř správné přirovnání:

- | | |
|---------------|------------|
| a) Pilný jako | 1) buk. |
| b) Ostrý jako | 2) bota. |
| c) Pálí jako | 3) včelka. |
| d) Kluk jako | 4) břitva. |
| e) Černý jako | 5) čert. |

Uspořádací úlohy

V uspořádacích úlohách neboli v uzavřených uspořádacích testových položkách je úkolem žáka seřadit pojmy z množiny do řady, která je specifikována zadáním autora testu (chronologicky, podle velikosti, množství apod.).

Příklad uspořádací úlohy:

Seřaď uvedená slova podle abecedy, slova přepiš:

luk, cestování, vrata, mráz, louka, babička, stůl, fíky, vidlička

2 VÝZKUM Č.1: ANALÝZA APLIKACÍ URČENÝCH K VYTVÁŘENÍ ELEKTRONICKÝCH KVÍZŮ A TESTŮ

2.1 CÍL VÝZKUMU

Cílem výzkumu je porovnání jednotlivých aplikací a zjištění kladů a nedostatků.

2.2 POPIS A METODY

Jako metody výzkumu jsem využila analýzu a komparaci. Ke zkoumání jsem vybrala tyto aplikace: Quizizz, Quizlet, Kahoot!, Plickers a ClassMarker. Porovnávala jsem konkrétní funkcionality aplikací: registraci učitele, verze aplikací, aplikace v mobilním telefonu a tabletu, vytvoření třídy a přidání žáků, vyhledání a kontrolu kvízu, vytvoření kvízu a typy testových položek. Jednotlivé funkcionality jsou vždy zkoumány ve všech pěti vybraných aplikacích. Následně jsou popsány a z uvedených tabulek č.1- č.8 lze přehledně vyčíst, zda konkrétní aplikace danou funkci má (✓), či nikoli (✗).

2.3 INTERPRETACE VÝSLEDKŮ ANALÝZY

2.3.1 REGISTRACE UČITELE

Pro využívání aplikací k tvorbě a vyhledávání kvízů je nutná registrace. Ve výše uvedených aplikacích je několik možností, jak tento krok udělat. Do aplikací Quizizz a Plickers se lze zaregistrovat pomocí Google účtu či jakéhokoli jiného e-mailu. V aplikaci Kahoot! je navíc možnost využít Microsoft účet. V aplikaci Quizlet lze k registraci využít také Facebookového účtu. Aplikace ClassMarker nabízí pouze možnost registrace pomocí e-mailu.

V aplikaci Quizizz a Kahoot! lze vybrat funkci uživatele. Quizizz nabízí výběr mezi učitelem, žákem a rodičem. V aplikaci Kahoot! lze vybrat funkce: učitel, žák, pracovní využití a společenské využití. Aplikace Quizlet nabízí kolonku, ve které lze zaškrtnout, zda je uživatel učitelem. Aplikace ClassMarker nabízí podobné možnosti ještě před samotnou registrací. Uživatel vybere funkci administrátora (vzdělávání, byznys), pomocí které může vytvářet kvízy, nebo funkci „Test Takers“, kterou volí při registraci především žáci, neboť je určena pro uživatele vyplňující testy. Aplikace Plickers žádné takové funkce nenabízí.

Tabulka 1: Registrace učitele a rozlišení účtu

	Quizizz	Kahoot!	Plickers	Quizlet	ClassMarker
e-mail	✓	✓	✓	✓	✓
Google účet	✓	✓	✓	✓	×
Microsoft účet	×	✓	×	×	×
Facebook	×	×	×	✓	×
rozlišení účtu (žák/učitel)	✓	✓	×	✓	✓

2.3.2 VERZE APLIKACÍ

Pokud se zaměříme na zpoplatnění služeb těchto aplikací, je Quizizz jedinou, která nabízí veškeré své funkce zdarma pro registrované uživatele. Ve zbylých aplikacích lze vybrat různé možnosti účtů.

Aplikace Kahoot! nabídne uživateli po registraci tři druhy účtů: Basic, Pro a Premium. Basic mód je zcela zdarma a umožňuje uživateli přístup k základním funkcím k vytvoření, hraní a hostování her. Výběrem Pro získá uživatel za měsíční poplatek ve výši 3 Euro možnost výběru z více typů otázek, nastavení vložených médií a pokročilé zprávy o výsledcích žáků. Premium účet je zpoplatněn 6 Eury za měsíc. Zpřístupní uživateli kompletní soubor typů otázek, možnost hraní hry pro celou školu a editaci prémiových kvízů. Verze Pro a Premium je možné vyzkoušet zdarma na dobu sedmi dnů a zrušit je lze kdykoli.

Quizlet sice po registraci nenabízí žádnou možnost výběru role, avšak po registraci nalezne uživatel vedle svého jména možnost vylepšení na verzi Quizlet Plus. Tento režim je dostupný za poplatek zhruba 43 Kč za měsíc a po jeho nastavení uživatel získá například offline přístup, možnost vkládání vlastních obrázků do setu nebo například nahrání učebních karet z dokumentu. Mimo to nabízí aplikace ještě možnost Quizlet Go, která uživateli za 24 Kč umožní pouze offline přístup a odstranění reklam.

ClassMarker nabízí různé režimy dle počtu vyplněných testů za měsíc. Zdarma lze přijmout 100 vyplněných testů za měsíc. Další verze jsou Professional 1 a 2. Professional 1 nabízí 400 testů za měsíc za poplatek 19,95 \$ a Professional 2 potom 1 000 vyplněných

testů za 39,95 \$. Tak jako předchozí aplikace nabízí ClassMarker zkušební verzi zdarma na 2 měsíce.

Plickers nabízí dvě možnosti. První z nich je neplacená a zahrnuje neomezené množství uložených tříd, studentů a neomezené množství reportů (výsledky žáků). Druhá možnost je Plickers Pro, která je zpoplatněna částkou 8,99 \$ za měsíc a jako u předchozích aplikací nabízí zkušební dobu zdarma na 14 dní. Při zvolení zpoplatněné verze aplikace může uživatel využívat: neomezené množství otázek, sdílení balíčků s ostatními uživateli, neomezenou tabulku skóre (v podobě kalendáře), vkládání obrázků a primární podporu při potížích.

Tabulka 2: Verze aplikací

	Quizizz	Kahoot!	Plickers	Quizlet	ClassMarker
bezplatná plná verze	✓	✗	✗	✗	✗
bezplatná verze s omezenými funkcemi	✗	✓	✓	✓	✓
placená verze s rozšířením funkcí	✗	✓	✗	✓	✓
placená plná verze	✗	✓	✓	✓	✓

2.3.3 APLIKACE V MOBILNÍM TELEFONU A TABLETU

Některé porovnávané internetové aplikace nabízí své verze pro použití v mobilním telefonu či tabletu. Tato možnost je velice praktická, pokud všichni žáci ve třídě mají chytrý telefon s operačním systémem Android nebo iOS nebo máme ve škole přístupné přenosné tablety. Výhoda spočívá v tom, že nemusíme nutně vyučovat v počítačové učebně a samotná příprava na kvíz nezabere mnoho času. Žáci zkrátka vyndají svůj mobilní telefon nebo dostanou tablet a otevřou aplikaci.

Aplikace Quizizz a Kahoot! nabízí svou verzi pro mobilní telefony nebo tablety s operačním systémem Android nebo iOS. V této aplikaci lze vyhledat již vytvořený kvíz, vytvořit vlastní kvíz nebo zadat kód hry pro připojení do kvízu. V mobilní aplikaci Kahoot! je navíc možnost (oproti Quizizz) hru spustit jako výzvu pro ostatní nebo hru hostovat (v roli učitele).

Aplikaci Quizlet lze taktéž stáhnout do mobilního telefonu nebo tabletu s operačním systémem Android nebo iOS. Zde může uživatel vytvořit studijní set pro žáky, složku nebo třídu. Lze vyhledat již vytvořené sety, které lze následně přidat do složky, do třídy nebo je kopírovat a sdílet. Učitel v aplikaci může taktéž přidávat nové žáky do již vytvořené třídy. Žáci si mohou v mobilní aplikaci pustit vyučovací set (učební kvíz, učební karty, psaní, přiřazování, test a živá hra).

Oproti výše uvedeným aplikacím ClassMarker nenabízí žádnou formu aplikace pro mobilní telefony a tablety. Proto ji lze využívat pouze pomocí počítače.

Aplikace Plickers nabízí mobilní aplikaci pro operační systémy Android i iOS, která slouží pouze učitelům pro ovládání a vyhodnocování kvízu. V této aplikaci lze spustit jakýkoli vytvořený kvíz z knihovny.

Tabulka 3: Aplikace v mobilním telefonu/tabletu a jejich funkce

	Quizizz	Kahoot!	Plickers	Quizlet	ClassMarker
aplikace pro Android	✓	✓	✓	✓	×
aplikace pro iOS	✓	✓	✓	✓	×
vyhledání kvízu	✓	✓	×	✓	×
vytvoření kvízu	✓	✓	×	✓	×
vytvoření třídy	×	×	×	✓	×
úprava třídy	×	×	×	✓	×
spuštění kvízu pro žáky (učitel)	×	✓	✓	×	×
spuštění kvízu individuálně	✓	✓	×	✓	×
spuštění kvízu skupinově (jedno zařízení)	×	✓	×	×	×
spuštění kvízu skupinově (více zařízení)	✓	×	×	×	×

2.3.4 VYTVOŘENÍ TŘÍDY A PŘIDÁNÍ ŽÁKŮ

Každá aplikace nabízí jinou možnost vytvoření třídy. V Quizizz lze vytvořit třídu přímo v aplikaci a žáky do ní pozvat pomocí zaslání odkazu (platnost odkazu je 14 dní). Přes tento odkaz se žák dostane na stránku Quizizz, kde se zaregistruje pomocí e-mailu, jména a data narození. Následně vybere funkci žáka. Žákovi se zobrazí tabulka s pozvánkou do třídy. Zde žák vyplní své jméno, e-mail rodiče a přijme pozvánku do třídy.

Další možností je importovat již vytvořenou třídu z Google Classroom. V této možnosti spočívá výhoda ve formě zasílání kvízů na procvičování přímo v Google Classroom, kdy se žákovi v konkrétním kurzu zobrazí kvíz z Quizizz. V této aplikaci přidání žáků do třídy není nutné, stejně tak registrace. Aplikaci mohou žáci využívat zadáním kódu pro vstup do kvízu a svého jména.

Aplikace Quizlet nabízí vytvoření třídy přímo v aplikaci. Zde se vyplní pouze název třídy, popis a název školy. Žáci otevřou třídu pomocí zaslání odkazu. Následně se zaregistrují pomocí e-mailu, vytvoří uživatelské jméno a zadají datum narození. Po registraci se opět vrátí do prostředí třídy, kde se do třídy přidají. Přidání a registrace, tak jako v předchozí aplikaci, není nutná.

V aplikaci ClassMarker se vytváří skupina, kterou lze chápat jako třídu. Po vytvoření třídy má uživatel dvě možnosti přidání žáků. Lze vyplnit jména a e-maily žáků (jeden řádek obsahuje jméno a e-mail jednoho žáka), poté si uživatel zvolí heslo pro vstup do třídy v ClassMarker, který je pro všechny žáky stejný, a vybere možnost zaslání přihlašovacích údajů novým členům. Vypsáním žákům přijde e-mail s informacemi o přihlášení do třídy. Další možností je zaslání nebo sdělení registračního kódu. Tato možnost je poněkud zdlouhavá, neboť pro každého žáka je vygenerován jeden kód o třinácti znacích. Tyto kódy učitel promítne nebo vytiskne. Každý žák se poté registruje jako „Test Taker“, zde vyplní registrační kód, jméno, příjmení, uživatelské jméno, heslo, e-mail a stát. Vzhledem k množství vyplňovaných informací při zvolení registračního kódu je rychlejší a pro žáky jednodušší první možnost, kde vše vyplní učitel a žák se pouze přihlásí pomocí přiděleného uživatelského jména a hesla.

Kahoot! nenabízí žádné vytvoření třídy. Do každého kvízu se žáci připojí pomocí kódu a přezdívky. Učitel tak u každého kvízu vidí skóre jednotlivých žáků.

V aplikaci Plickers lze jednoduše vytvořit třídu zadáním názvu a přidáním jmen žáků. Tato aplikace jako jediná nevyžaduje účast žáků v kvízu za pomoci počítače, mobilního telefonu nebo tabletu. Každý žák při vyučování dostane dle očíslovaného seznamu přiřazenou kartu s QR kódem, pomocí které odpovídá na jednotlivé otázky (viz kapitola 2.8 Formy spuštění kvízu).

Tabulka 4: Vytvoření třídy a přidání žáků

	Quizizz	Kahoot!	Plickers	Quizlet	ClassMarker
vytvoření třídy v aplikaci	✓	×	✓	✓	✓
možnost propojení s Google classroom	✓	×	×	×	×
nutná registrace žáků	×	×	×	×	✓

2.3.5 VYHLEDÁNÍ A KONTROLA KVÍZU

V případě, že má učitel zájem v hodinách využívat kvízy, které vytvořili jiní uživatelé, některé aplikace tuto možnost nabízejí. V aplikaci Quizizz, Kahoot! a Quizlet lze vyhledat kvíz zaměřený na konkrétní téma, zkontrolovat ho a spustit. Do vyhledávání stačí zadat konkrétní jev, který si učitel přeje v kvízu nalézt, avšak není podmínkou, že se tento kvíz v aplikaci bude nacházet. V případě, že hledaný kvíz není nalezen, učitel si vytvoří svůj vlastní. Při úspěšném vyhledání kvízů s daným jevem se zobrazí seznam nalezených kvízů. U každého kvízu lze zjistit počet otázek, kolikrát byl kvíz vyplněn a kdy byl vytvořen. Aplikace Quizizz nabízí uživateli při namíření kurzoru na konkrétní kvíz náhled, v němž je možné prohlédnout otázky kvízu. Aplikace Quizlet nabízí u každého kvízu náhled v podobě několika vybraných jevů. Quizizz, Kahoot! i Quizlet nabízí po rozkliknutí vybraného kvízu náhled každé otázky, možnosti odpovědi a správnou odpověď. Tak může uživatel zkontrolovat správnost kvízu před jeho použitím ve třídě. Aplikace Quizizz a Kahoot! nabízí také informaci o časovém limitu, který bude mít žák pro vyplnění odpovědi u každé otázky. Všechny tři výše zmíněné aplikace nabízí možnost duplikovat nebo přizpůsobit vyhledaný kvíz. Tato funkce umožňuje přidat/odebrat otázky do kvízu nebo například opravit případné chyby. Jakmile je tato funkce využita, vytvoří se již předělaný kvíz v tvorbě uživatele, který ho tímto způsobem přizpůsobil svým potřebám a záměrům.

Zbylé dvě aplikace ClassMarker a Plickers nenabízí uživateli žádnou možnost vyhledání a použití kvízů jiných uživatelů. V těchto aplikacích si každý učitel vytvoří své vlastní kvízy.

Ve všech pěti aplikacích lze vyhledat vlastní vytvořené kvízy ve svých složkách a souborech v aplikaci. Tyto kvízy lze opět duplikovat, editovat a opravovat.

Tabulka 5: Vyhledání a kontrola kvízu

	Quizizz	Kahoot!	Plickers	Quizlet	ClassMarker
vyhledání vlastního kvízu	✓	✓	✓	✓	✓
duplikace a editace vlastního vyhledaného kvízu	✓	✓	✓	✓	✓
vyhledání kvízu jiného uživatele	✓	✓	×	✓	×
kontrola správnosti kvízu	✓	✓	×	✓	×
duplikace a editace vyhledaného kvízu	✓	✓	×	✓	×

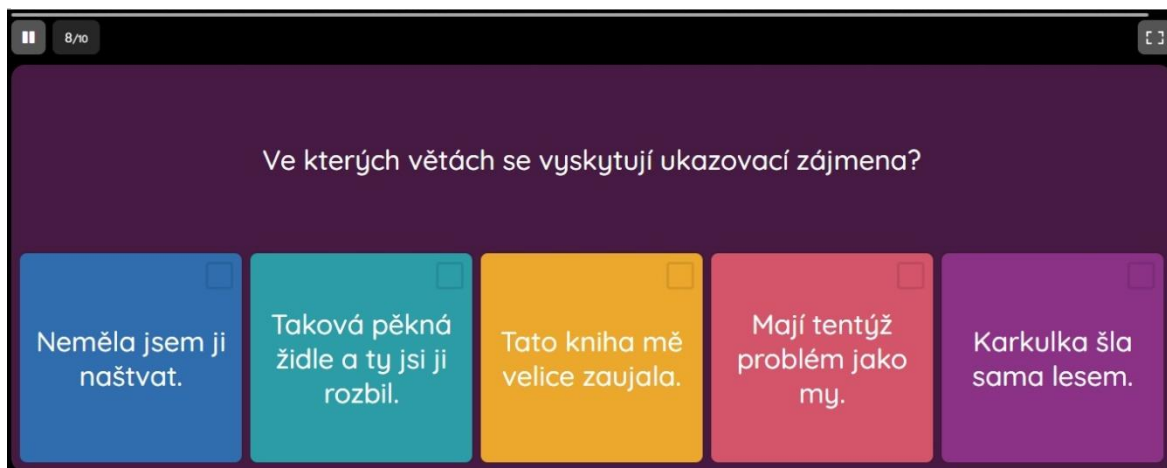
2.3.6 VYTVOŘENÍ KVÍZU A TYPY TESTOVÝCH POLOŽEK

Každá z aplikací nabízí možnost vytvoření kvízu či testu. V některých lze testové položky importovat z různých dokumentů. Veškeré nabízené možnosti při tvorbě kvízů v jednotlivých aplikacích jsou rozepsány níže.

Quizizz

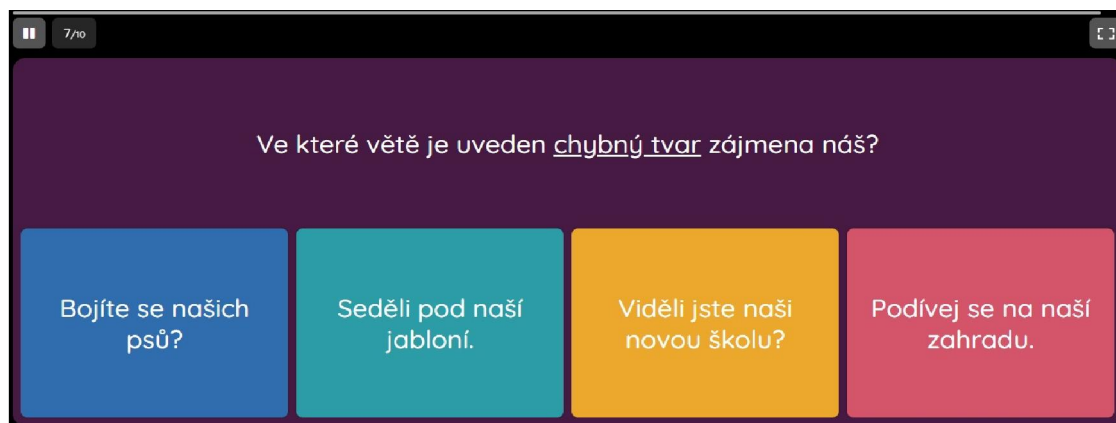
V prvním kroku vytváření kvízu v aplikaci Quizizz je nutné zadat název kvízu, který jde v průběhu tvoření i při editaci změnit, a vybrat předmět z nabídky. Pro tvorbu kvízu k předmětu český jazyk je nevhodnější vybrat předmět v Quizizz s názvem „World Languages“ – Světové jazyky. Jakmile je tento krok splněn, přistoupí se k samotnému tvoření testových položek. Lze je vytvořit přímo v Quizizz, importovat je z kteréhokoli kvízu, který už v aplikaci vytvořený je, nebo importovat kvíz z tabulky vytvořené v programu Excel. Aplikace Quizizz nabízí pět různých druhů testových položek. Uzavřené testové položky s výběrem odpovědi, ve které musí být minimálně dvě možnosti odpovědí, maximálně však pět. Quizizz dává uživateli na výběr z uzavřených testových položek s výběrem odpovědi, u kterých lze zvolit pouze jednu správnou odpověď nebo možnost uzavřených testových položek, ve kterých lze zvolit více odpovědí.

Obrázek 1: Quizizz - uzavřená testová položka s výběrem více odpovědí



Zdroj: Autorka

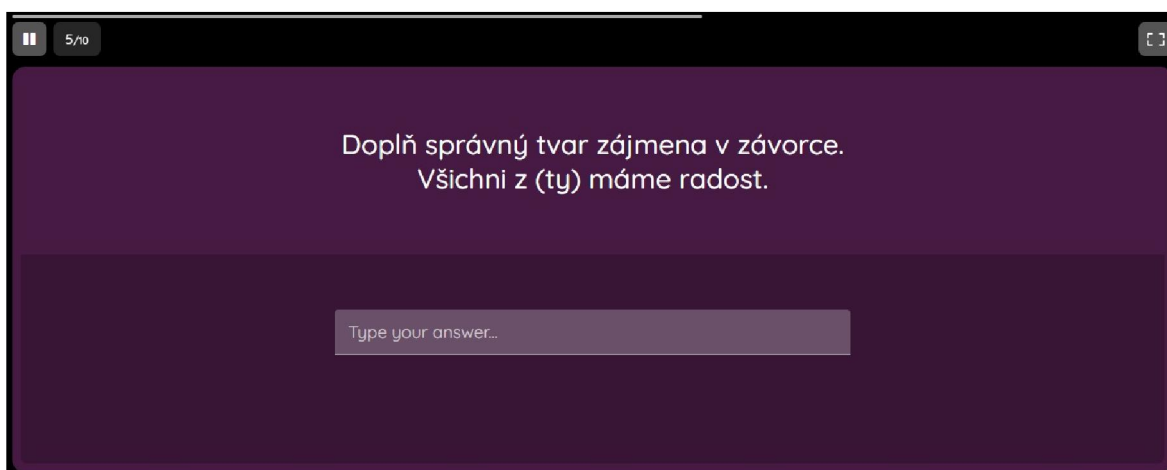
Obrázek 2: Quizizz - uzavřená testová položka s výběrem jedné odpovědi



Zdroj: Autorka

Další možností jsou otevřené položky se stručnou odpovědí, kde učitel vyplní správnou odpověď a může doplnit další čtyři alternativní uznatelné odpovědi. Zde je nutné pokládat otázky, na které je správná právě jedna krátká odpověď (např.: Ke kterému vzoru patří podstatné jméno drahokam?). Učitel je u tohoto typu úloh nucen vypsát uznatelné odpovědi, pokud by ale neobsáhl všechny možné správné odpovědi (a to u některých případů může nastat), žákovi by nebyla jeho odpověď uznána, přestože by byla správná. Proto by například opačně zadanou úlohu (např.: Napiš podstatné jméno podle vzoru hrad.) nebylo vhodné vložit jako otevřenou, protože je na ni nespočet správných odpovědí, které by Quizizz nebyl schopen vyhodnotit jako správné.

Obrázek 3: Quizizz - otevřená testová položka se stručnou odpovědí

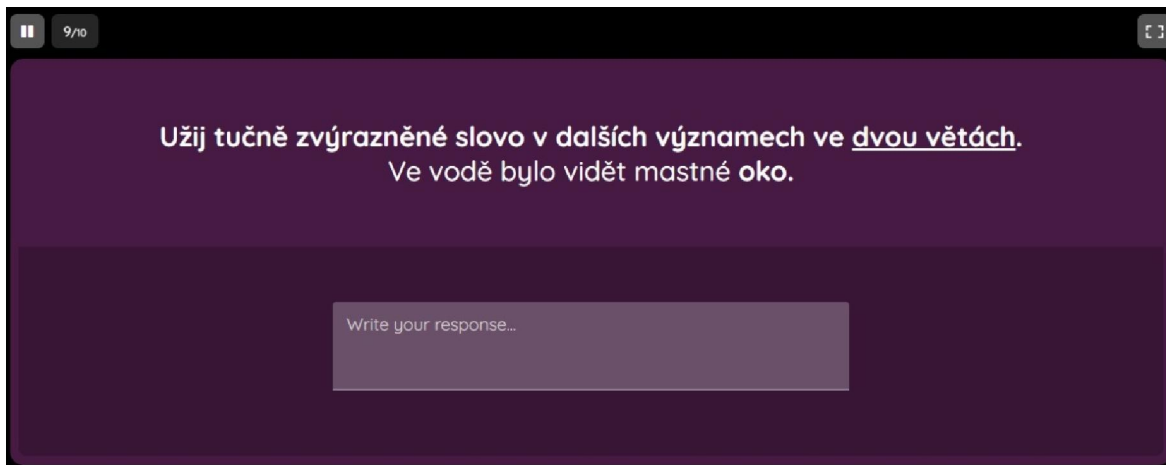


Zdroj: Autorka

Předposlední možností jsou otevřené testové položky se širokou odpovědí. Zvolením této položky dá učitel žákovi větší prostor se vyjádřit. U těchto testových položek nemá žák svůj projev omezen ani počtem znaků či slov, ani časovým limitem. Je tedy na místě, aby učitel v zadání testové položky vyjádřil přesné požadavky na to, co má

žák psát. Za vyplnění této testové položky jakýmkoli způsobem žák získává body tak, jako za správně zodpovězenou položku. Je tedy nutné, aby učitel v každém dokončeném kvízu zkontroloval odpovědi žáků a poskytl zpětnou vazbu každému z nich.

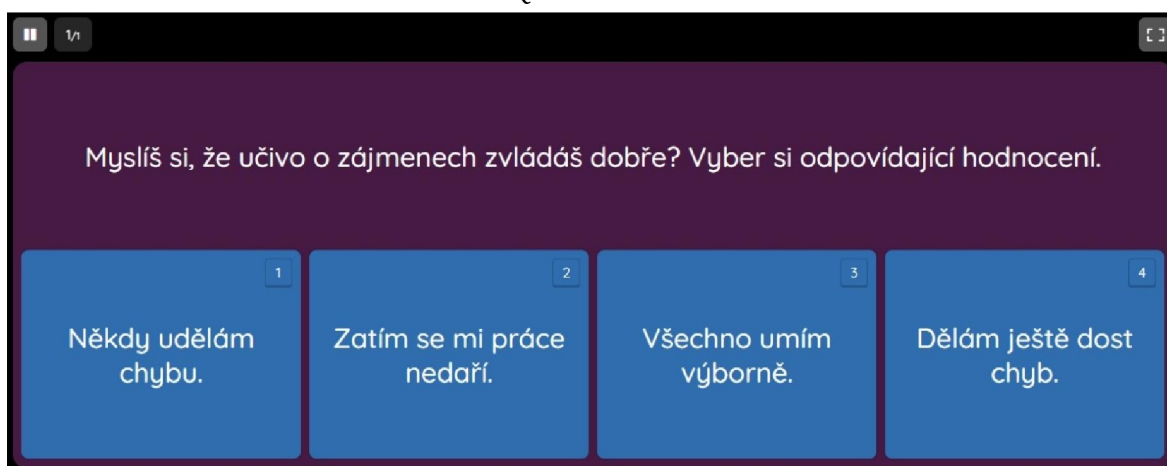
Obrázek 4: Quizizz - otevřená testová položka se širokou odpovědí



Zdroj: Autorka

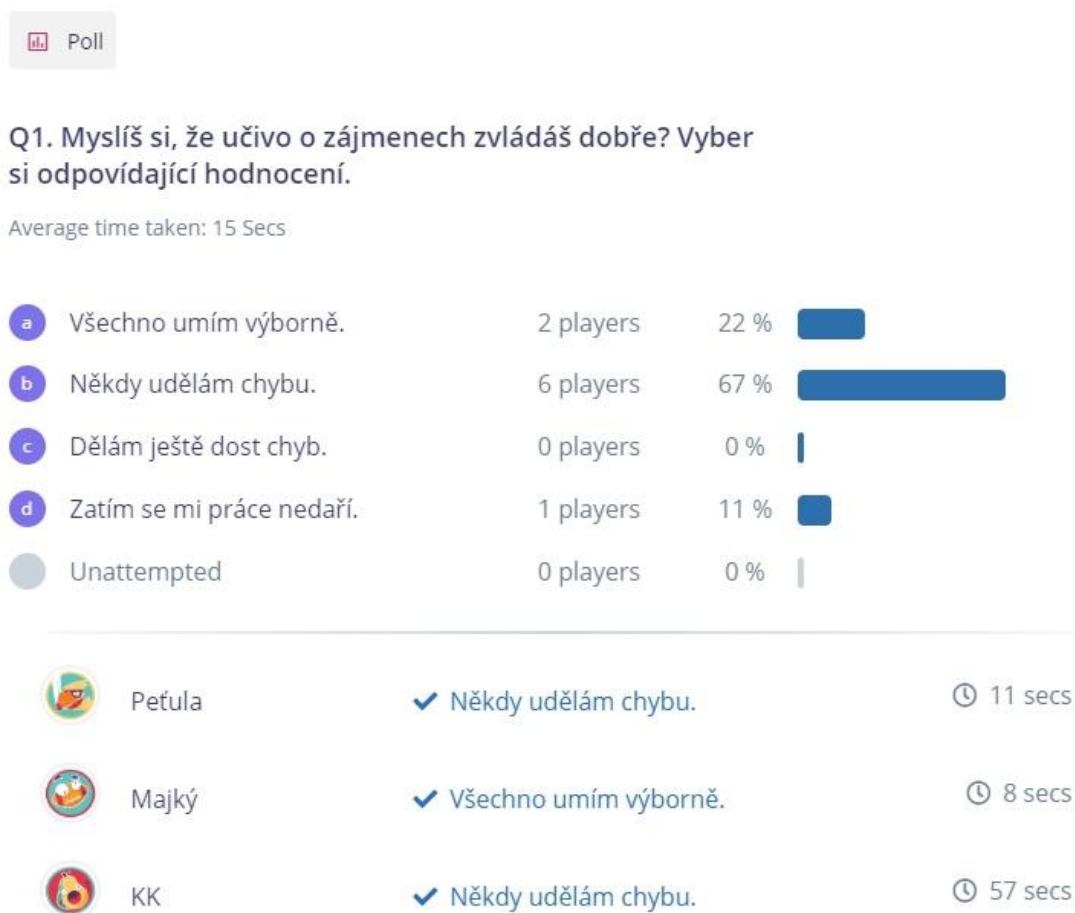
Poslední možností je anketní otázka. Tuto otázku lze využít k tomu, aby uživatel zjistil, jak se žákům kvíz líbí, jaké téma by si přáli žáci v dalším kvízu, popřípadě co lze změnit apod. Po vyplnění kvízu učitel zjistí výsledek po rozkliknutí konkrétní anketní otázky. U každé odpovědi je vypsáno, kolik ji zvolilo žáků. Stejně jako u předchozího typu testové položky se u anketní otázky počítají za vyplnění body. U anketní otázky nejsou správné a nesprávné odpovědi, jedná se o zjištění názoru každého z žáků.

Obrázek 5: Quizizz - anketní otázka



Zdroj: Autorka

Obrázek 6: Quizizz - výsledky anketní otázky



Zdroj: Autorka

U každé položky je možné nastavit časový limit pro odpověď. Ke každé otázce lze nahrát obrázek z počítače nebo z webové stránky. V takovém případě je třeba respektovat autorská práva. Obrázek lze zvolit taktéž jako možnost odpovědi, u této možnosti však nemůže být text. K zadání testové položky lze navíc připojit audio záznam, a to buď přímo vytvořený v aplikaci, nebo již existující zvukový soubor ve formátu mp3. V obou případech je záznam omezen na délku 10 sekund. Po dokončení kvízu aplikace nabízí možnost jeho sdílení s jinými učiteli a to pomocí e-mailu, Twitteru, Facebooku či odkazu. Jakmile je kvíz dokončen, lze ho stále editovat (přidávat či odebírat testové položky, opravovat je, přidávat média apod.).

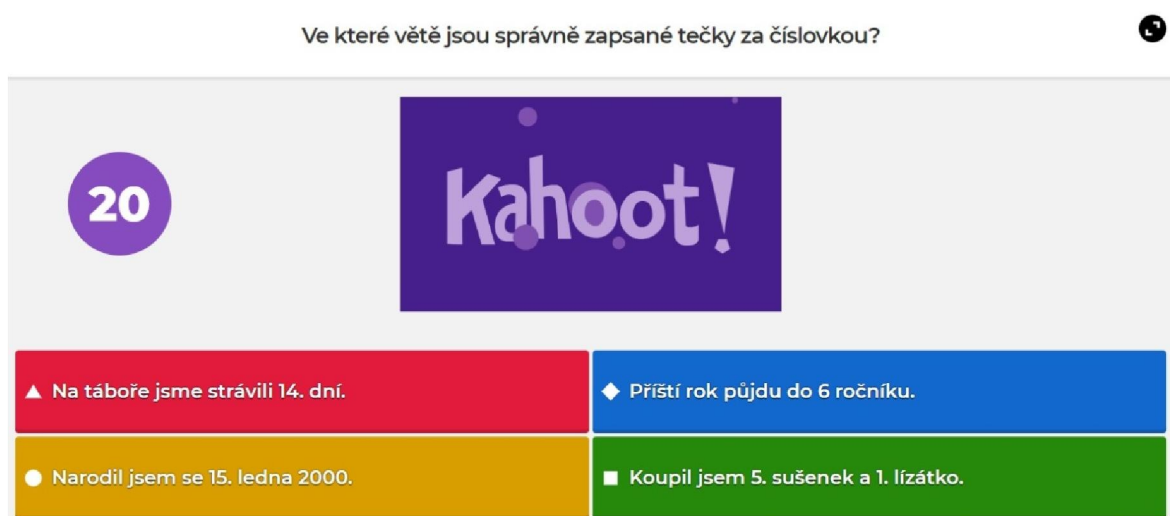
Kahoot!

V aplikaci Kahoot! se vytvářejí takzvané kahoots, ty lze chápat jako kvízy. V nastavení kvízu uživatel zadá jeho název. Dále může přidat krátký popis, ve kterém přiblíží, co se v kvízu procvičuje, obrázek kvízu, úvodní video nebo píseň, jazyk kvízu a

jeho viditelnost pro okolí. Otázky v kvízu lze vytvořit nebo vyhledat v bance otázek přímo v aplikaci a poté je do kvízu přidat, nebo importovat z dokumentu programu Excel.

Kahoot! stejně jako Quizizz nabízí hned několik typů testových položek. V první řadě lze vytvořit uzavřené testové položky s výběrem odpovědi. Zde je nutné nastavit možnosti odpovědí, musí obsahovat nejméně dvě možnosti a maximálně čtyři možnosti, z nichž je nutné vybrat a označit správnou odpověď. Pokud uživatel vybere dvě nebo tři možnosti v nabídce odpovědí, nemusí nevyužité smazat, z otázky zmizí automaticky.

Obrázek 7: Kahoot! - uzavřená testová položka s výběrem odpovědi



Zdroj: Autorka

Dalším typem jsou uzavřené testové položky dichotomické (pravda, nebo nepravda). Kahoot! nabízí také otevřené položky se stručnou odpovědí a stejně jako v aplikaci Quizizz je nutné, aby si učitel pečlivě vybíral zadání testové položky, neboť nevypsání alternativy nebudou uznány jako správné.

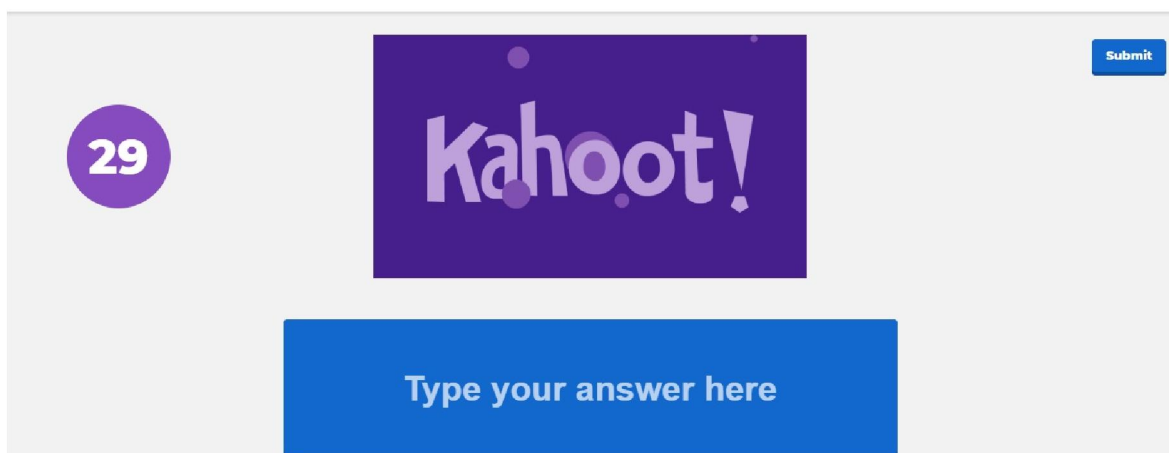
Obrázek 8: Kahoot! - uzavřená testová položka dichotomická



Zdroj: Autorka

Obrázek 9: Kahoot! - otevřená testová položka se stručnou odpovědí

Napiš číslovku v závorce ve správném tvaru. Dám si pohár se (3) kopečky zmrzliny.

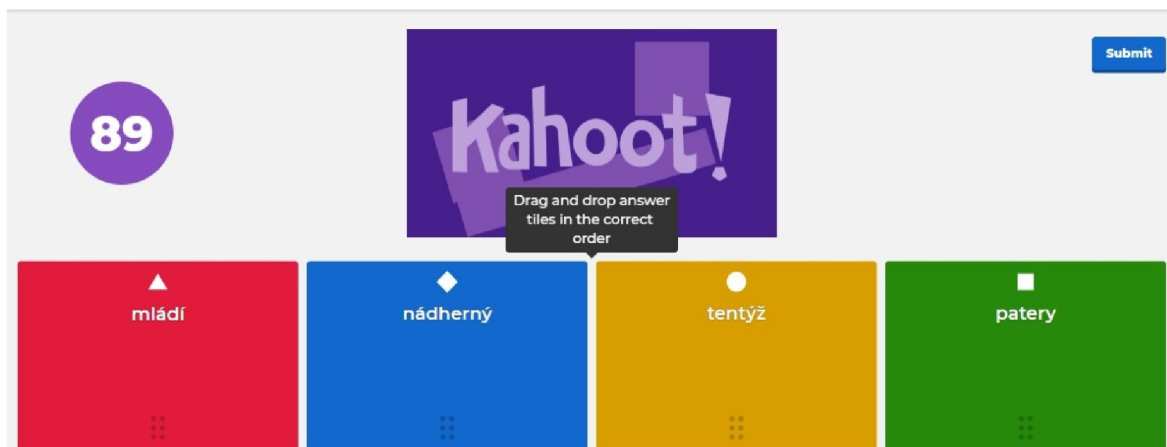


Zdroj: Autorka

Další možný typ vložené testové položky jsou uzavřené položky uspořádací, v aplikaci Kahoot! takzvané puzzle. Žáci řadí různé pojmy dle zadaného kritéria. V nabídce se zobrazí pojmy a žák je přetažením posouvá na správné místo. Vytvoří tak řadu a potvrdí ji. Pokud žák udělá chybu, má možnost kliknutím na tlačítko „Correct answers“ zobrazit správné uspořádání a zjistit, v čem udělal chybu.

Obrázek 10: Kahoot! - uzavřená testová položka uspořádací

Seřadte následující slova, která se skloňují, od podstatných jmen k číslovkám.

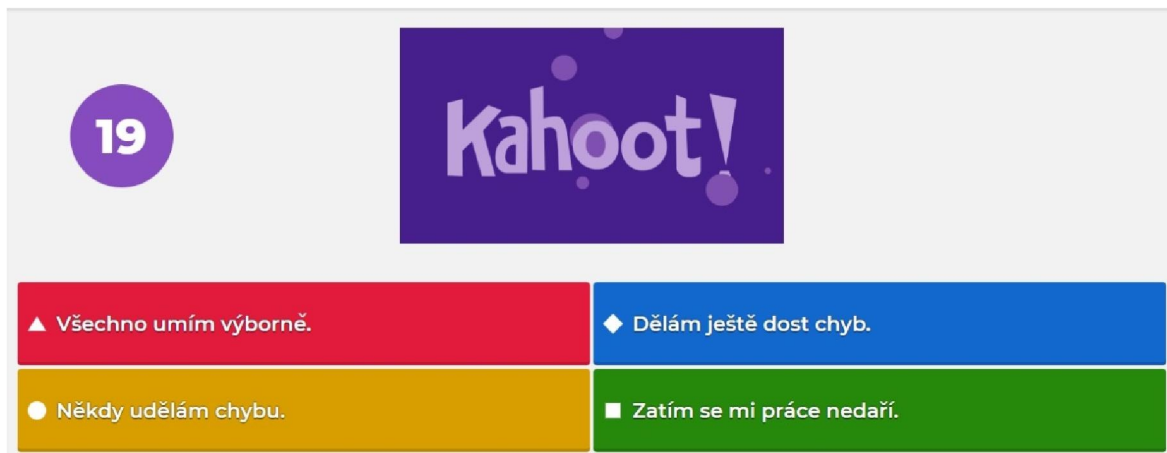


Zdroj: Autorka

Další z možností je stejně jako u Quizizz anketní otázka, s tím rozdílem, že po vyplnění a odeslání se zobrazí graf odpovědí. Žáci vidí výsledky anketní otázky.

Obrázek 11: Kahoot! - anketní otázka

Myslíš si, že učivo o číslovkách zvládáš dobře? Vyber si odpovídající hodnocení.



Zdroj: Autorka

Obrázek 12: Kahoot! - výsledky anketní otázky

Myslíš si, že učivo o číslovkách zvládáš dobře? Vyber si odpovídající hodnocení.



Zdroj: Autorka

Kromě testových položek nabízí Kahoot! i různé možnosti zprostředkování učiva či aktivit žáků. Jedním z nich je snímek. V něm může být například video s látkou na další den, zadání domácího úkolu či vysvětlení nějaké problémové části učiva, která se vyskytovala v kvízu. V případě využití obrázků nebo jiných materiálů je nutné uvést zdroj.

Obrázek 13: Kahoot! - snímek

Skloňování číslovek tři, čtyři a pět

Pád	tři	čtyři	pět
1.	tři	čtyři	pět
2.	tří, třech	čtyř, čtyřech	pěti
3.	třem	čtyřem	pěti
4.	tří	čtyři	pět
6.	třech	čtyřech	pěti
7.	třemi	čtyřmi	pěti

! Pamatujte si:
 Číslovky tři, čtyři a pět mají pro všechny rody stejné tvary.
 Číslovky pět až devadesát devět se skloňují stejně a mají jen dva tvary:
 pět (v 1. a 4. pádu) a pěti (v ostatních pádech).
 Ve 2. pádu číslovky tři, čtyři jsou možné dva tvary. Oba jsou spisovné,
 ale když budeme psát něco, na čem nám opravdu záleží, použijeme
 raději tvar tři, čtyři.

Na příští hodinu českého jazyka si prostuduj tabulku skloňování číslovek tři, čtyři a pět. Poté si v učebnici na str. 139 přečti a doplň cvičení 2.

Posledním typem úlohy je takzvaný slovní mrak. Zde uživatel vytvoří zadání otevřené testové položky, na kterou žáci odpovídají. Odpověď je automaticky vyhodnocena jako správná a žák získá body za vyplnění. Jakmile žák odpověď uloží, zobrazí se mu slovní mrak, který obsahuje všechny odpovědi spolužáků, kteří již tuto otázku vyplnili.

Obrázek 14: Kahoot! - slovní mrak

K tučně vyznačenému slovu uveď dvě synonyma. Na zahradě hlídal **pes**.

Pejsek, hafan, hafik, psík, pejsek

hafan pes Čokl, vořech psisko, pejsek

hafan, psík hafan ohař Čokl, hafan, hafik, voříšek, psík

Next

Show media

Zdroj: Autorka

U každé testové položky je možnost individuálně nastavit časový limit pro odpověď a počet bodů, které lze získat za danou položku. Dále Kahoot! stejně jako Quizizz nabízí možnost vložení obrázku, ovšem s tím rozdílem, že kromě jeho nahrání z počítače či webových stránek lze vyhledat obrázek přímo v aplikaci (slovo je nutné napsat v anglickém jazyce a obrázek je vyhledáván prostřednictvím Getty Images). Obrázky lze mimo zadání vložit také do nabídnutých odpovědí. Kahoot! sice nenabízí možnost vložení zvukové nahrávky, ale nabízí možnost nahrání videa ke každé otázce, a to vložním

odkazu ze serveru YouTube. Po vytvoření lze kvíz sdílet s kolegy přes odkaz, e-mail, Facebook, Twitter, Microsoft Team, Remind a Google Classroom.

Plickers

V aplikaci Plickers se vytváří sety. Tyto sety lze chápat jako kvízy a lze je vytvořit přímo v aplikaci nebo je možné importovat testové položky buď z vlastních materiálů, nebo z internetu. Při volbě importování položek stačí uživateli všechny položky označit, zkopírovat a vložit do sekce importování. Aplikace sama rozdělí kvíz na jednotlivé položky a nabídnuté odpovědi.

Pokud uživatel zvolí tvorbu nového kvízu, Plickers nabízí vytvoření uzavřených položek s výběrem odpovědi nebo uzavřených dichotomických položek (správně – nesprávně). Uzavřené položky s výběrem odpovědi musí obsahovat minimálně dvě a maximálně čtyři možnosti odpovědí, z těchto možností je nutné označit jednu správnou. Pokud jsou nabídnuty dvě nebo tři možnosti odpovědí, je třeba nevyužité možnosti smazat kliknutím na křížek, jinak se tyto možnosti zobrazí ve spuštěném kvízu.

Obrázek 15: Plickers - uzavřená testová položka s výběrem odpovědi

Reveal Answer

Ve kterém z následujících větných celků je jedno měkké a jedno tvrdé přídavné jméno?

- A** Jíš ráda tmavý, nebo světlý chléb?
- B** Máme rádi kozí a ovčí sýry.
- C** Jižní svahy lemovaly krásné květiny.
- D** Za vysokým plotem se ozýval zuřivý štěkot.

Zdroj: Autorka

Obrázek 16: Plickers - uzavřená testová položka dichotomická

Reveal Answer

**Je ve větě spisovný tvar
přídavného jména? Na konci
chodby je učitelovo kabinet.**

A ano

B ne

Zdroj: Autorka

Stejně jako v předchozích aplikacích lze k otázkám přidávat obrázky, a to buď nahráním z webu, či vyhledáním v aplikaci, a to pod českým i anglickým názvem. Protože kvíz ve třídě ovládá přímo učitel, nelze v této aplikaci nastavit časový limit pro jednotlivé odpovědi. Neplacená verze aplikace nabízí pouze omezený počet testových položek, uživatel může vytvořit pouze pět položek. V placené verzi je počet testových položek v setu neomezený. Jakmile je kvíz vytvořen, nelze ho publikovat veřejně, pokud není uživatel zaregistrován jako autor kvízů. Pokud chce učitel svůj kvíz poskytnout kolegům, může je přidat do setu pomocí e-mailu či jména.

Quizlet

V aplikaci Quizlet se samotný kvíz nevytváří. Místo toho se zde sestavuje set s učebními kartami. Učitel vkládá na karty dvojice, které lze logicky spojit: pojem – definice, slovo – obrázek, český termín – latinský termín, slovo v češtině – slovo v jiném jazyce, slovo – synonymum, slovo – antonymum atp. Tento učební set lze vytvořit v aplikaci nebo importovat z Word, Excel, Google Docs apod. Na každou kartu lze vložit obrázek, který lze nahrát přímo z počítače, z webu nebo vyhledat v aplikaci. Nahrávání vlastních obrázků do setu umožňuje pouze plná placená verze. Stejně jako tomu je u aplikace Plickers vyhledává aplikace obrázky na internetu, proto lze vyhledávat v anglickém i českém jazyce. Takto vytvořené učební karty je poté možné využít jako různé formy kvízu k procvičování (viz kapitola 2.8 Formy spuštění kvízu). Učitel vytvořený set může sdílet

třídě vytvořené v aplikaci, Google Classroom nebo Remind. Dále je možné učební set zaslat e-mailem, či pomocí odkazu.

Obrázek 17: Quizlet - přední strana učební karty

Zvuková stránka jazyka



Zdroj: Autorka

Obrázek 18: Quizlet - zadní strana učební karty

Zvuková stránka jazyka



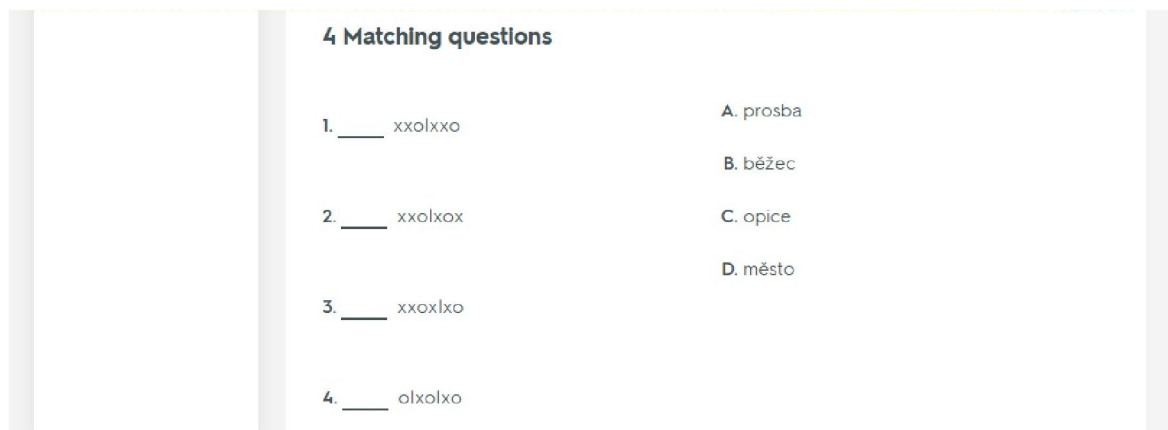
Zdroj: Autorka

Přestože aplikace nenabízí přímo vytváření testu, lze spustit test z učebních karet. Tento test vytvoří aplikace. Po zvolení této možnosti uživatel nastaví, jaké testové položky má test obsahovat. Na výběr jsou uzavřené testové položky s výběrem odpovědi, uzavřené dichotomické položky, uzavřené testové položky přiřazovací a otevřené testové položky se stručnou odpovědí.

Obrázek 19: Quizlet - otevřené testové položky se stručnou odpovědí

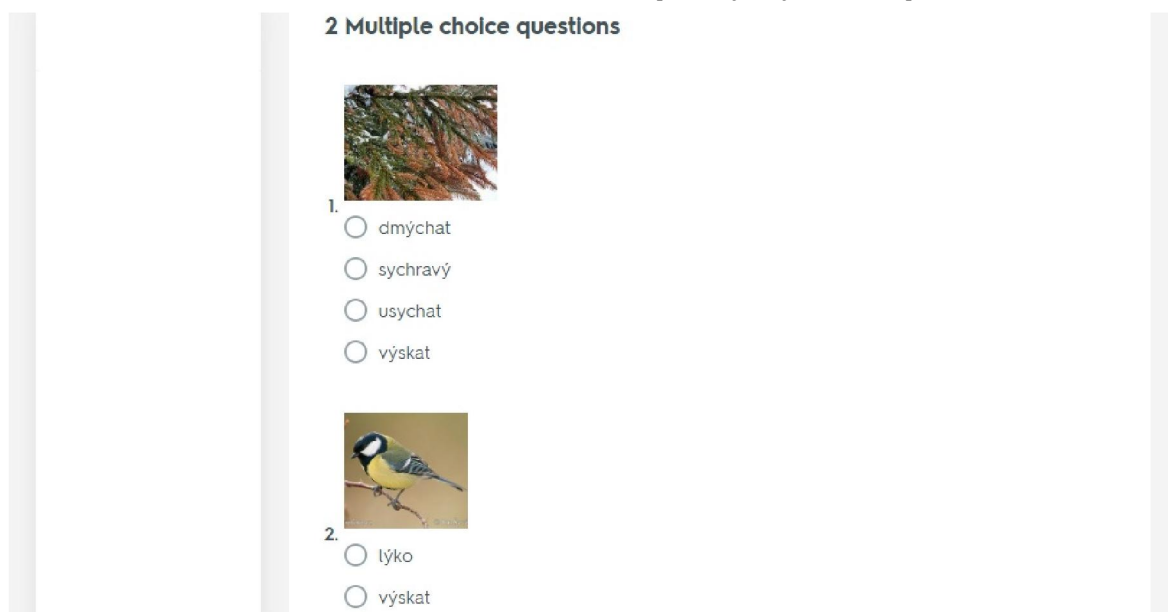


Obrázek 20: Quizlet - uzavřené testové položky přiřazovací



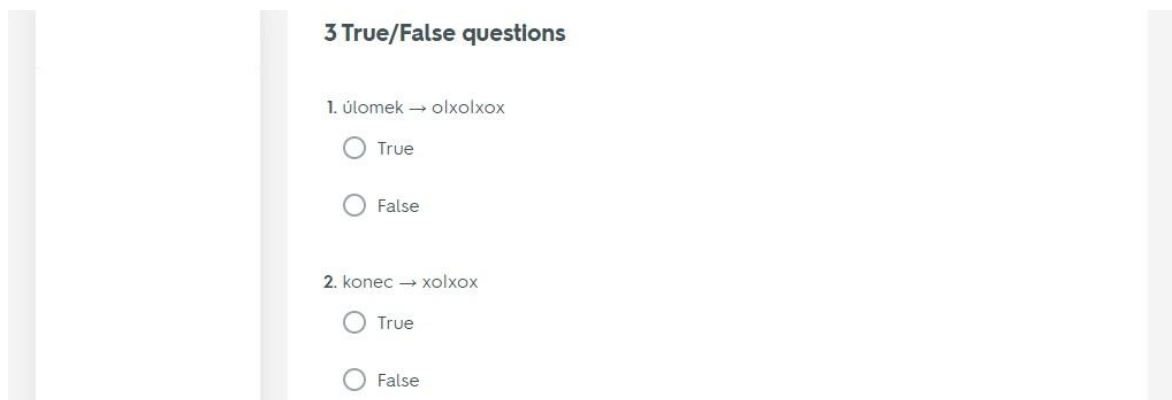
Zdroj: Autorka

Obrázek 21: Quizlet - uzavřené testové položky s výběrem odpovědi



Zdroj: Autorka

Obrázek 22: Quizlet - uzavřené testové položky dichotomické



Zdroj: Autorka

Lze zvolit jeden typ testových položek nebo kombinace jakéhokoliv počtu typů. Dále zde uživatel volí, kolik testových položek bude test obsahovat. Quizlet sám vybere z daného počtu učebních karet. Pokud je tedy v setu celkem 20 učebních karet a uživatel do testu zadá pouze 10 otázek, aplikace náhodně vybere 10 pojmů, se kterými bude v testu pracovat.

Při tvorbě učebních karet musí učitel myslet na režimy a testové položky, které budou proveditelné. Je tedy nutné nejprve rozhodnout, v jakém režimu budou učební karty využívány, a dle tohoto rozhodnutí karty vytvořit. Pokud se učitel rozhodne zadat žákům test, musí nejprve zjistit, které testové položky budou řešitelné. Dále je nutné zjistit, jakým způsobem aplikace testové položky vytvoří, a teprve poté učební karty využívat vybraným způsobem.

ClassMarker

Na začátku tvorby testu v aplikaci ClassMarker je nutné zadat název. Aplikace nabízí dva druhy testových položek. Zvolí-li uživatel fixní položky objeví se v daném testu pouze tyto položky. Zvolí-li náhodné položky, doplní se do testu položky z takzvané banky testových položek, kde jsou uloženy veškeré položky, které kdy byly v aplikaci uživatelem vytvořeny. Kdykoli žák spustí test, jsou tyto položky z banky vybrány. Znamená to, že každý test bude jiný. Pokud se chce učitel zaměřit na jedno konkrétní téma, volí možnost fixních položek. Položky lze vytvořit přímo v aplikaci, vybrat je v bance položek nebo nahrát ze souboru. Možnost nahrání ze souboru není dostupná v neplacené verzi. Vybráním možnosti vytvoření nových fixních položek se zobrazí stránka, kde lze vytvářet různé typy položek a úkolů.

První z nich je uzavřená položka s výběrem odpovědi. K ní učitel napíše nabízené odpovědi, ze kterých žák bude vybírat správnou. Vypsát lze nejméně dvě možnosti a nejvíce deset možností, z nichž je možné vybrat jednu a více správných zaškrtnutím příslušného políčka u dané odpovědi.

Obrázek 23: ClassMarker - uzavřená testová položka s výběrem odpovědi

Question 5 of 10

V kterém bodě je správně zapsán vzorec souvětí?
Přestože venku pršelo, vzala jsem si pláštěnku a šla jsem na procházku s Rexem.

A) Přestože V1, V2, a V3.

B) V1, V2, a V3.

C) Přestože V1, V2 a V3.

D) Protože V1, V2 a V3.

Zdroj: Autorka

Dalším typem je uzavřená dichotomická testová položka, ve které žák určuje, zda je tvrzení pravda, nebo nepravda. Zde je na výběr ze dvou možností odpovědí a zvolit jako správnou lze pouze jednu z nich.

Obrázek 24: ClassMarker - uzavřená testová položka dichotomická

Question 1 of 9

Kořen slova učitel je uči.

A) správně

B) nesprávně

Zdroj: Autorka




Třetím typem je uzavřená položka přiřazovací. Zde lze nastavit druh přiřazování a způsob bodování. Jedním ze tří druhů je přiřazování slova nebo věty se slovem nebo větou, u druhého přiřazuje žák slovo nebo větu k médiím (obrázek, dokument, video, zvuková stopa) a u třetího přiřazuje média ke slovu nebo větě. Bodování lze zvolit tak, že za všechna správná přiřazení dostane žák určitý počet bodů, jakmile udělá chybu, nedostane žádný bod. Další možností je nastavení bodování pro každou dvojici. Žák tedy získá určitý počet bodů za správné přiřazení a určitý počet bodu ztratí za špatné přiřazení. U takto rozděleného bodování lze nastavit buď jednotné bodování pro všechny dvojice, nebo bodování pro každou dvojici individuálně. Nastavit lze i možnost, že žák za špatné přiřazení neztratí žádný bod.

Obrázek 26: ClassMarker - uzavřená testová položka přiřazovací (slovo+slovo)

Question 2 of 8	
Spoj k sobě správné části přísloví:	
Darovanému koni	Select
Kdo jinému jámu kopá,	Select
Hloupý kdo dává,	Select neodkládej na zítřek. hloupější kdo nebere.
S poctivostí	sám do ní padá. nejdál dojdeš. tak se z lesa ozývá. na zuby nehleď.
Jak se do lesa volá,	Select
Co můžeš udělat dnes,	Select

Obrázek 25: ClassMarker - uzavřená testová položka přiřazovací (obrázek+slovo)

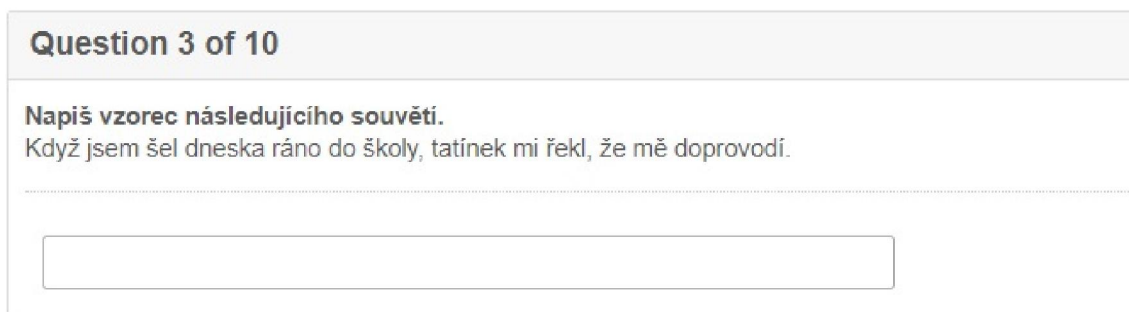
Přiřaď slova ke správným obrázkům.

	Select answer
	pyl Select
	mýt Select
	usychat Select
	sychravý Select
	mýtit

Zdroj: Autorka

Čtvrtým typem je otevřená položka se stručnou odpovědí, takzvaný volný text (podobně jako otevřené položky se stručnou odpovědí v aplikaci Kahoot! a Quizizz; nese tedy stejná rizika neuznání správné odpovědi, která nebyla zadána jako uznatelná možnost).

Obrázek 27: ClassMarker - otevřená testová položka se stručnou odpovědí



Question 3 of 10

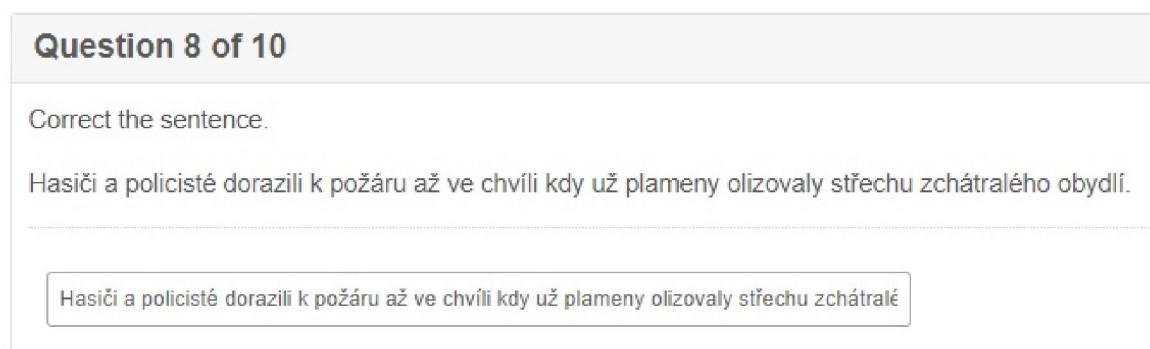
Napiš vzorec následujícího souvětí.
Když jsem šel dneska ráno do školy, tatínek mi řekl, že mě doprovodí.

.....

Zdroj: Autorka

Pátým a předposledním typem položky je hledání chyb. Zde učitel napíše slovo, více slov, větu, souvětí, apod. s chybou. Do další kolonky napíše totéž, ale s opravenými chybami (tuto kolonku žák při vyplňování testu nevidí). Chyby žák opravuje přímo v chybném textu.

Obrázek 28: ClassMarker - hledání chyb



Question 8 of 10

Correct the sentence.

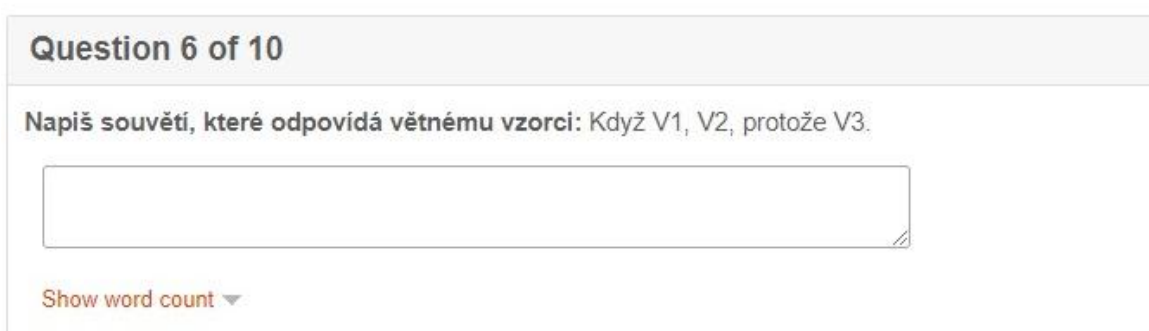
Hasiči a policisté dorazili k požáru až ve chvíli kdy už plameny olizovaly střechu zchátralého obydlí.

.....

Zdroj: Autorka

Posledním typem položky je otevřená položka se širokou odpovědí, takzvaná esej. Zde učitel napíše zadání, podle kterého žák vytvoří text (např. větu, souvětí, slohovou práci, příběh apod.). Žák při psaní textu vidí počet slov, která napsal.

Obrázek 29: ClassMarker - otevřená položka se širokou odpovědí



Question 6 of 10

Napiš souvětí, které odpovídá větnému vzorci: Když V1, V2, protože V3.

Show word count ▾

Zdroj: Autorka

Ke každému typu takto vytvořených položek lze napsat zpětnou vazbu, a to zvláště pro případ chybné a správné odpovědi žáka. Může se zde vyskytovat například vysvětlení daného jevu apod. Tuto možnost nabízí pouze placená verze aplikace. Jednotlivým položkám přiřadí učitel počet bodů, které lze získat a u některých typů položek i způsob, jakým se budou body počítat. Zde aplikace nabízí možnost vypnutí hodnoticí stupnice, dále možnost získání bodu za správnou odpověď a ztrátu bodu za nesprávnou odpověď nebo získání bodu za správnou odpověď a žádnou ztrátu bodu při špatné odpovědi.

Ke každému zadání otázky a k jednotlivým možnostem odpovědí lze vložit média. Uživatel má možnost nahrát obrázek, dokument, video nebo zvukovou stopu. Vybraná média lze vložit ve větším počtu (např. dva obrázky; obrázek a video; obrázek, video a zvukovou stopu), a to více způsoby. Obrázky a dokumenty lze vkládat nahráním z počítače nebo vložením internetového odkazu. Video lze nahrát z počítače, vložit odkaz z internetu či serverů YouTube a Vimeo. Zvukovou stopu lze nahrát ze souboru v počítači, vložit odkaz z internetu nebo serveru Soundcloud. Neplacená verze umožňuje uživateli vkládat média pouze z internetových odkazů. Test lze, tak jako u předchozích aplikací, po uložení editovat. Takto vytvořený test lze zadat žákům přímo do vytvořené skupiny v aplikaci ClassMarker nebo pomocí odkazu. Neplacená verze nabízí zadání pomocí odkazu pouze bez možnosti ukládání výsledků žáků.

Úpravy textu

Ve většině výše zmíněných aplikacích lze provádět úpravy textu zadání. Quizlet nabízí možnost zobrazit vybraný text v otázce tučně, kurzívou, podtrhnout text nebo změnit barvu písma. V aplikaci Kahoot! lze text zobrazit kurzívou, tučně, vložit horní a dolní index nebo symboly a tyto úpravy lze použít jak v zadání otázky, tak v možnostech odpovědí. Aplikace ClassMarker a Quizizz nabízí souhrn možností úprav textu, které nabízí aplikace Kahoot! a Quizlet. Aplikace ClassMarker navíc umožňuje vytvořit odrážky a číslování či přeškrtnutý text. V aplikaci ClassMarker lze tyto úpravy provádět také v možnostech odpovědí. V aplikaci Quizizz nelze zobrazit text tučně, ale na rozdíl od ostatních aplikací nabízí možnost vložení emotikon.

Tabulka 6: Možnosti při vytváření kvízu

	Quizizz	Kahoot!	Plickers	Quizlet	ClassMarker
vytvoření testových položek v aplikaci	✓	✓	✓	×	✓
vytvoření učebních karet	×	×	×	✓	×
vložení učebních karet z dokumentu	×	×	×	✓	×
vložení testových položek z jiného kvízu	✓	✓	×	×	✓
vložení testových položek z dokumentu	✓	✓	✓	×	✓
vložení testových položek z jiného zdroje	×	×	✓	×	×
volitelný časový limit pro odpověď	✓	✓	×	×	×
zpětná vazba ke správné/chybné odpovědi	×	×	×	×	✓
vložení obrázku k zadání	✓	✓	✓	✓	✓
vložení obrázku k možnostem odpovědí	✓	✓	×	×	✓
vložení zvukové stopy k zadání	✓	×	×	×	✓
vložení zvukové stopy k možnostem odpovědí	×	×	×	×	✓
vložení videa k zadání	×	✓	×	×	✓
vložení videa k možnostem odpovědí	×	×	×	×	✓
vložení dokumentu k zadání	×	×	×	×	✓
vložení dokumentu k možnostem odpovědí	×	×	×	×	✓
úpravy kvízu po jeho dokončení	✓	✓	✓	✓	✓

Tabulka 7: Typy testových položek, které nabízí aplikace při tvorbě kvízu

	Quizizz	Kahoot!	Plickers	Quizlet	ClassMarker
uzavřené testové položky s výběrem odpovědi	✓	✓	✓	✓	✓
minimální počet nabízených odpovědí	2	2	2	4	2
maximální počet nabízených odpovědí	5	4	4	4	10
uzavřené dichotomické testové položky	×	✓	✓	✓	✓
uzavřené přiřazovací úlohy	×	×	×	✓	✓
uzavřené uspořádací testové položky	×	✓	×	×	×
otevřené testové položky se stručnou odpovědí	✓	✓	×	✓	✓

otevřené testové položky se širokou odpovědí	✓	×	×	×	✓
anketní otázky	✓	✓	×	×	×
korektura	×	×	×	×	✓

2.3.7 FORMY SPUŠTĚNÍ KVÍZU

Kahoot!

V aplikaci Kahoot! lze spustit vyhledaný či vytvořený kvíz několika způsoby. Prvním z nich je živá hra, kterou učitel spustí ve vyučovací jednotce a po celou dobu hraní kvíz ovládá (přepínání otázek, zvětšování obrázků apod.). Živou hru lze spustit jako kvíz pro jednotlivce, nebo pro týmy. V případě vybrání týmové hry učitel žáky rozdělí do skupin. Každá skupina si sedne k jednomu počítači nebo mobilnímu telefonu, popřípadě tabletu. Pro zapojení do spuštěného kvízu žáci zadají PIN, který uvidí na projektoru. Po zadání kódu si každá skupina vymyslí jméno pro svůj tým a vyplní ho do aplikace. V dalším kroku vypíše jména všech členů týmu a potvrdí je. Jakmile se tímto způsobem připojí všechny týmy ve třídě, učitel může spustit samotný kvíz. Na projektoru se nejprve zobrazí testová položka, poté má tým 5 vteřin na poradou a následně další časový limit na samotnou odpověď (časový limit se liší u každé otázky podle nastavení kvízu). Testové položky i odpovědi jsou po celou dobu odpočtu vidět pouze na projektoru, žáci vidí jen barevná políčka, která patří k příslušným odpovědím. Vybírají tedy odpověď na projektoru a poté ji zadají na svém zařízení určeném pro skupinu. Po vypršení časového limitu nebo po zvolení odpovědi všemi týmy se zobrazí správné řešení a ke každé odpovědi malý graf, ve kterém lze vyčíst, kolik týmů zvolilo tu kterou odpověď. Po každé otázce následuje obrazovka s tabulkou všech týmů a jejich průběžného skóre. Na konci kvízu žáci na projekci vidí, jak se jednotlivé týmy umístily a jaký měli počet bodů. Stejným způsobem funguje živá hra spuštěná v režimu pro jednotlivce; rozdíl je v tom, že každý žák má své zařízení (tablet, mobilní telefon nebo počítač) a místo názvu týmu vyplní své jméno. Posledním rozdílem je absence prostoru pro týmovou poradou žáků.

Druhý způsob pro spuštění kvízu je výzva, kterou můžeme chápat jako domácí úkol. Pokud učitel zvolí tento způsob, nastaví hned v prvním kroku datum a čas, dokdy je možné výzvu plnit. Je zde možnost nastavení několika detailů. Jedním z nich je individuální učení, které žákovi umožňuje procvičovat to, co se mu v kvízu nepovedlo. Režim individuálního učení lze spustit pouze v zařízení s operačním systémem iOS nebo Android.

Na počítači tedy nelze spustit tento režim. Dále může učitel vypnout časový limit k otázkám nebo nastavit zamíchání odpovědí u každé testové položky. Takto vytvořenou výzvu lze zadat několika způsoby. Pokud učitel využívá Google Classroom, Remind nebo Microsoft Teams, může jednoduše zadat kvíz ve vybraném kurzu. Další možností je poté odeslání výzvy pomocí odkazu nebo zaslání kódu pro danou výzvu.

Posledním způsobem je procvičování, které lze spustit pouze v mobilní aplikaci. Žák si vyhledá kvíz vytvořený učitelem a spustí režim. Tento režim se podobá režimu výzva, ale učitel nemá k dispozici žádné statistiky.

Quizizz

V aplikaci Quizizz lze spustit kvíz jako živou hru ve třídě, zadat kvíz jako domácí úkol nebo spustit procvičování. Pokud uživatel zvolí režim živé hry, nabídne aplikace další tři možnosti, jak živou hru spustit. Do každé z nich se lze připojit pomocí odkazu nebo zadáním kódu hry. První z nich je klasická hra, ve které každý žák odpovídá na svém zařízení (mobilní telefon, tablet, počítač) a sčítají se mu body. Další je týmová hra, při které taktéž každý hráč získává body na vlastním zařízení, avšak na začátku hry jsou žáci náhodně rozděleni do skupin a body jednotlivců se sčítají do týmového skóre. Poslední možnost živé hry je test. Pro spuštění tohoto režimu je nutné, aby žáci byli zaregistrováni. Režim odpovídá klasickému testu, což znamená, že žák odpovídá na testové položky, ale nevidí, co je správná odpověď (pokud učitel pro potřebu okamžité zpětné vazby možnost zobrazení správné odpovědi před spuštěním testu nenastaví). Po dokončení testu se každému zobrazí jeho skóre, počet správných a počet chybných odpovědí a procentuální úspěšnost v testu. Učitel v počítači vidí, ve kterých testových položkách konkrétní žák chyboval, jaká byla úspěšnost každého žáka, čas odpovědi na každou z testových položek a také má možnost zaslat informační e-mail rodičům konkrétního žáka nebo rodičům všech žáků najednou.

Další možností je zadat kvíz jako domácí úkol. Zde učitel nastaví mezní termín pro vyplnění kvízu, popřípadě zadá, které třídě v Quizizz je úkol určen. Jakmile zvolí učitel třídu v Quizizz a zadá domácí úkol, žákům se zobrazí v aplikaci upozornění na zadaný domácí úkol. Pokud tuto možnost nezvolí, zobrazí se učiteli po nastavení a spuštění domácího úkolu možnosti sdílení. V nabídce je zaslání odkazu do Google Classroom, Remind, Twitter apod., zkopírování a zaslání odkazu pomocí e-mailu či zaslání kódu pro spuštění kvízu. Před samotným zadáním domácího úkolu nastaví učitel parametry, jako je

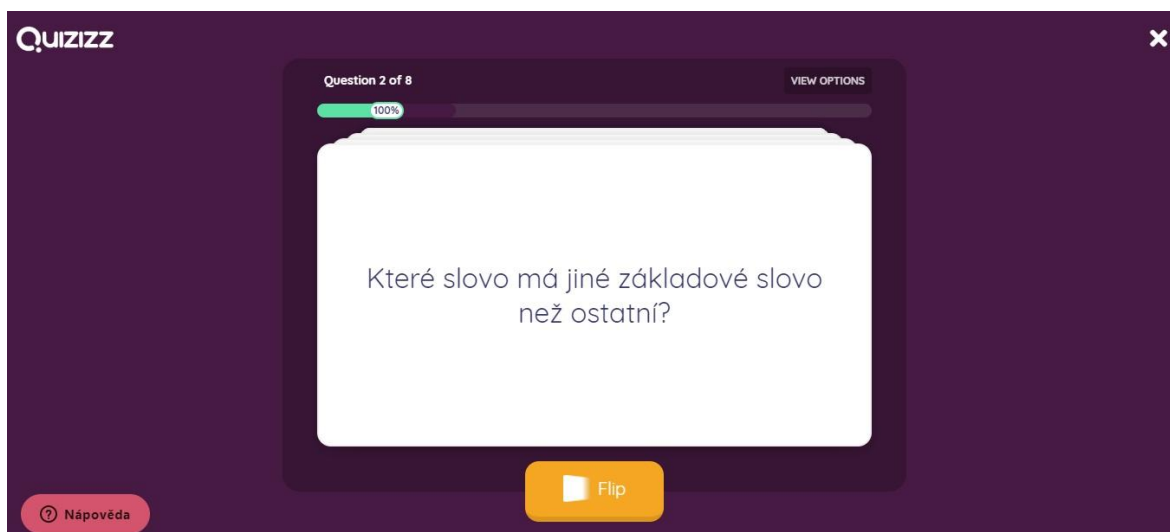
limit pokusů každého žáka (pokud zvolí učitel omezený počet pokusů pro vyplnění kvízu, žák se pro jeho vyplnění musí registrovat), zobrazení správných odpovědí za každou zodpovězenou testovou položku a zobrazení testových položek a odpovědí po dokončení kvízu.

Poslední možnost spuštění kvízu je procvičování. Procvičování lze spustit hned po vybrání této možnosti nebo umožňuje učiteli zaslat odkaz na procvičování žákům. V tomto případě nejsou žáci omezeni žádným mezním termínem a učitel v aplikaci nevidí, kdo procvičoval, a kdo ne.

Ve všech režimech kvízu nabízí aplikace možnosti nastavení průběhu kvízu. Učitel nastavuje podrobnosti, jako například zobrazení časového limitu u jednotlivých testových položek, zamíchání pořadí těchto položek, zamíchání pořadí odpovědí u každé testové položky, možnost znovu odpovědět na špatně zodpovězenou testovou položku, získání bonusových bodů apod.

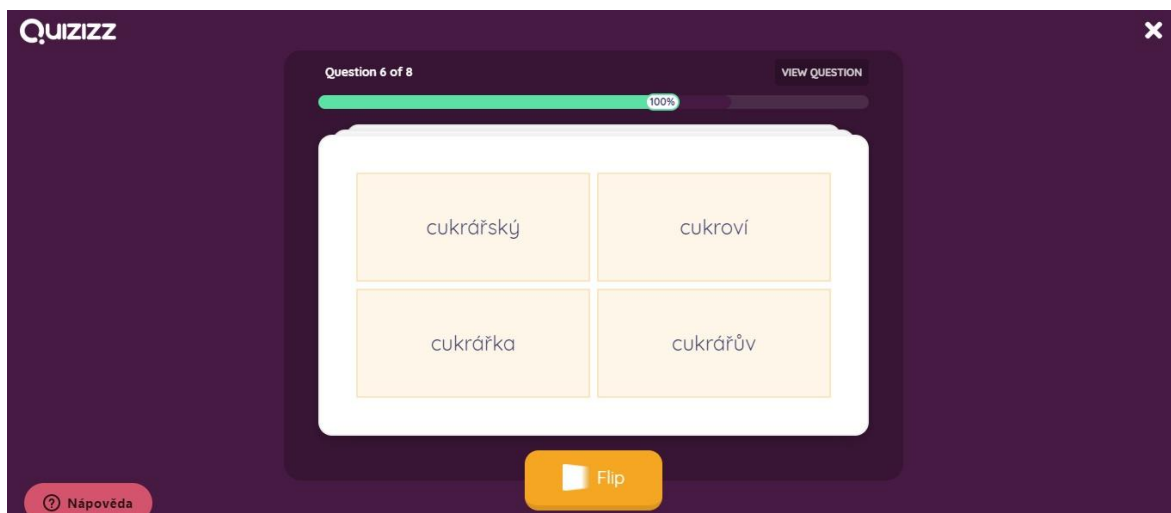
Ve všech režimech kromě procvičování lze po vyplnění kvízu spustit učební karty. Quizizz vygeneruje učební karty z testových položek, které žák nezodpověděl správně. Pomocí těchto učebních karet si žák může procvičit to, co mu dělalo problém. V uzavřených testových položkách s výběrem jedné nebo více odpovědí může žák pomocí tlačítka „view options“ zobrazit nabídku odpovědí. V režimu procvičování je možnost spustit kvíz, učební karty nebo vyzvat kamarády. Pokud byl jednou kvíz spuštěn v režimu testu, neumožní žákovi spustit v režimu procvičování učební karty.

Obrázek 30: Quizizz - přední strana učební karty



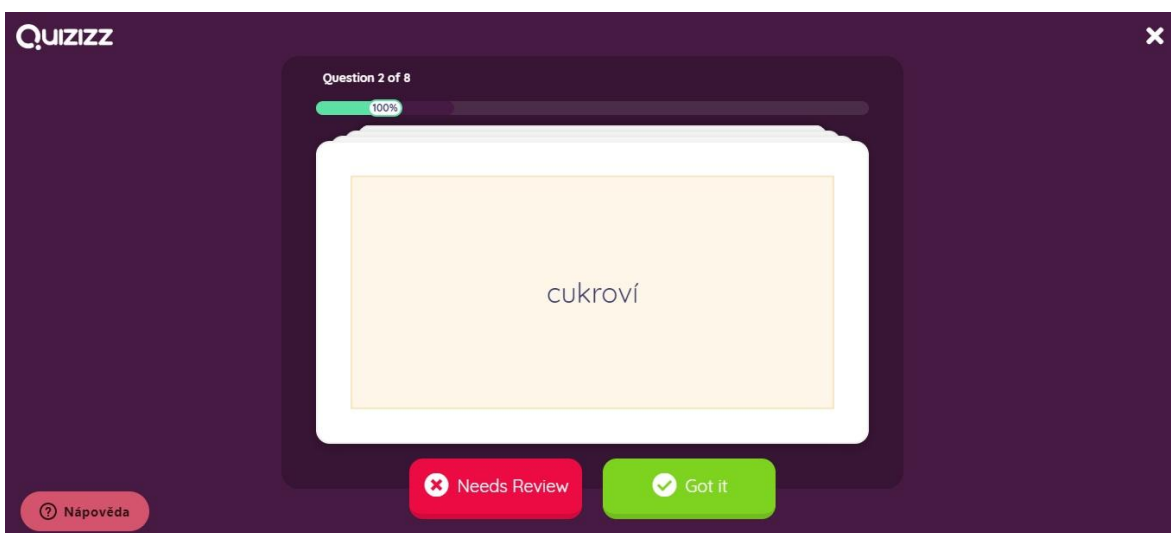
Zdroj: Autorka

Obrázek 31: Quizizz - zobrazení nabídky odpovědí v učební kartě



Zdroj: Autorka

Obrázek 32: Quizizz - zadní strana učební karty



Zdroj: Autorka

Quizlet

V aplikaci Quizlet lze využít vytvořené učební karty hned několika způsoby. Všechny následující formy využití učebních karet vytváří sám Quizlet, uživatel má jen možnost nastavení. Je nutné zmínit, že učitel svým žákům sdílí pouze vytvořený nebo vyhledaný set s pokyny. Spuštění jednotlivých možností je tedy pouze na žákovi.

První možností je prohlížení učebních karet. Dále je zde učení. Zde uživatel v nastavení zvolí, zda chce v zadání testové položky pojem, či definici a typy testových položek. Na výběr jsou uzavřené testové položky s výběrem odpovědi, otevřené testové položky se stručnou odpovědí nebo učení pomocí učebních karet. Lze také zvolit kombinaci některých nebo všech typů testových položek.

Další režim spuštění je psaní. Zde se objeví otevřené testové položky se stručnou odpovědí. V nastavení lze vybrat zadání testové položky, a to buď definicí, nebo pojmem. Mimo psaní zde nalezneme také poslech, zde by měl žák napsat, co slyší, nicméně tato funkce pro český jazyk nefunguje.

V aplikaci lze dále spustit test z vytvořených učebních karet (popsáno v kapitole 2.3.6 Vytvoření kvízu a typy testových položek).

V neposlední řadě lze učební karty spustit v režimu, který obsahuje uzavřené testové položky přiřazovací. Po zvolení tohoto režimu se uživateli zobrazí obrazovka s pojmy a definicemi, které přetažením myši přiřazuje. Po přiřazení všech pojmů a definic se uživateli zobrazí čas, za který zvládl dokončit úlohu.

Předposlední způsob spuštění je takzvaná gravitace. Je to jakýsi druh hry, ve které se žák nachází na náhodné planetě, na kterou padají asteroidy. Na začátku hry se vybere obtížnost a dále to, co bude obsahovat asteroid. Uživatel vybírá z možností definice, pojem, náhodné. Úkolem žáka je zde napsat do kolonky odpověď dříve, než dopadne meteoroid na planetu. Ve hře žák sbírá body za každou správnou odpověď a postupuje tak v jednotlivých úrovních. Hra není časově omezená a je vhodná k procvičování.

Poslední režim je živá hra. Tuto hru lze spustit pouze v setu, který obsahuje více než šest učebních karet. Učitel zde vybere, zda budou žáci hrát v týmu, nebo jako jednotlivci. V obou případech v dalším kroku učitel volí, co bude obsahovat zadání uzavřené testové položky s výběrem odpovědi. Na výběr je opět definice, či pojem. Pokud vybere hru pro týmy, musí se do hry připojit minimálně čtyři žáci, ze kterých buď učitel vytvoří své vlastní týmy, nebo je nechá rozdělit do skupin aplikací. Do hry se tito žáci připojí na počítači, mobilním zařízení či tabletu, a to pomocí QR kódu na obrazovce učitele nebo pomocí šestimístního kódu, který má učitel taktéž k dispozici. Po připojení napíše každý žák své jméno nebo přezdívku. Hra začne, jakmile ji učitel spustí na svém zařízení. V týmové hře se vyskytuje 8 náhodně vybraných testových položek z celkového počtu učebních karet, na které je dohromady 8 možností odpovědí, které jsou rozděleny do zařízení všech členů týmu. Pokud jsou tedy v týmu 3 žáci, v první otázce mají dva z žáků na zařízení 3 možnosti odpovědí a jeden žák má 2 možnosti. Po vybrání správné odpovědi se počet nabízených možností sníží o vybranou možnost. U sedmé otázky se žákům zobrazí pouze dvě možnosti výběru. Skupina tedy musí po celou dobu hry komunikovat, aby našla

správnou odpověď. Pokud zvolí odpověď špatně, jejich celé skóre se vynuluje a musí začít sbírat body od začátku. Jakmile první tým dokončí všech 8 testových položek, ukončí tím živou hru. Po skončení hry žáci vidí na svých zařízeních výherce a testové položky, které měli správně zodpovězené, i ty, které měli nesprávně. Po celou dobu hry se na obrazovce učitele zobrazuje skóre jednotlivých týmů, a tedy jejich průběžné pořadí.

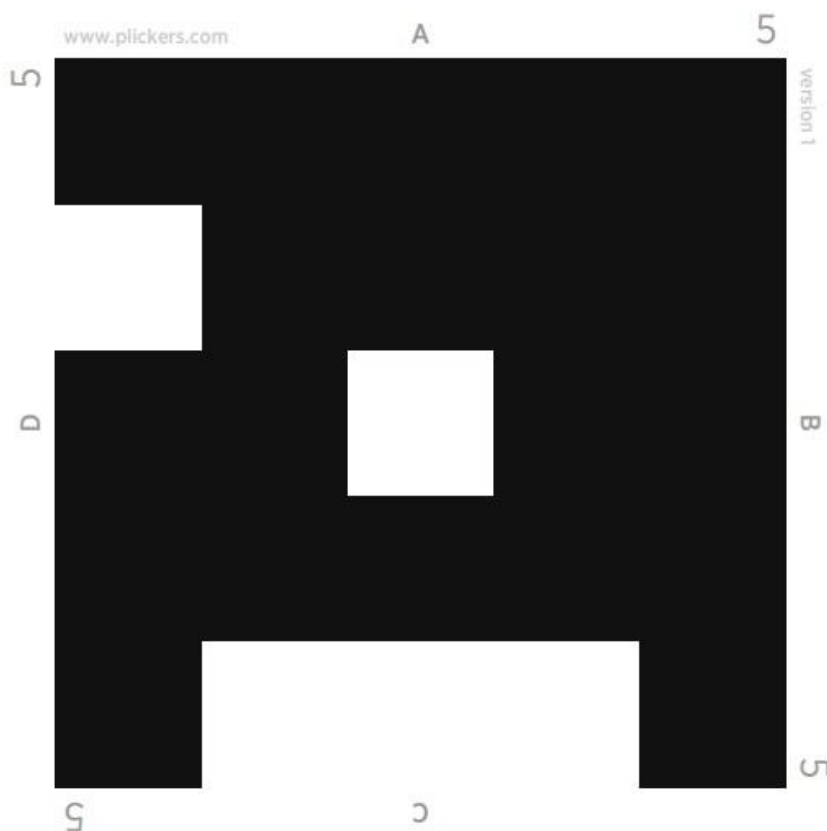
Při zvolení režimu pro jednotlivce je nutné, aby se připojili nejméně dva žáci. Připojení i spuštění hry funguje stejným způsobem jako u týmové hry. V tomto režimu se každému hráči vybírá náhodných 10 uzavřených testových položek s výběrem odpovědi. U každé testové položky je na rozdíl od týmové hry na výběr vždy ze čtyř možností odpovědi. Průběh hry je stejný jako u týmové hry, tedy při špatné odpovědi se skóre vynuluje a v momentě, kdy jeden z hráčů odpoví na všechny testové položky správně, ukončí hru. Stejně jako v týmovém režimu se po ukončení zobrazí všem vítěz a také správně a nesprávně zodpovězené testové položky.

Plickers

V aplikaci Plickers lze kvíz spustit pouze jako živou hru. Žáci k této hře nepotřebují žádné zařízení. Aplikace pro každého žáka z vytvořené třídy vygeneruje QR kód, který následně využívá místo jakéhokoli zařízení. Učitel spustí kvíz na svém počítači a promítne přes projektor. Toto spuštění slouží pouze k zobrazení kvízu. Kromě počítače potřebuje učitel ještě mobilní telefon nebo tablet, ve kterém pomocí aplikace Plickers ovládá celý průběh kvízu a načítá odpovědi žáků. QR kód každého žáka lze použít pro odpovědi A, B, C a D; každá poloha zastupuje jednu odpověď. Žák otočením QR kódu zvolí odpověď a ukáže ji směrem k učiteli, který pomocí aplikace v mobilním zařízení nebo tabletu načte odpovědi celé třídy najednou. Jakmile aplikace zaregistruje odpovědi všech žáků, zaznamená je a učitel může přepnout na další otázku pomocí mobilního zařízení nebo tabletu.

Při spuštění kvízu lze nastavit různé možnosti seznamu žáků, jako je například zobrazení seznamu, řazení žáků nebo zobrazení odpovědí konkrétních žáků. Další nastavení jsou určena pro samotný kvíz. Zde je možné nastavit například barvu špatné odpovědi, zobrazení grafu odpovědí nebo zobrazení odpočtu časového limitu pro odpověď.

Obrázek 33: Plickers - ukázka QR kódu



Zdroj: *Plickers: PlickersCards* [online]. [cit. 2020-04-08]. Dostupné z: https://assets.plickers.com/plickers-cards/PlickersCards_2up.pdf

ClassMarker

Aplikace ClassMarker nabízí pouze zadání testu, a to buď registrovaným žákům ve skupině vytvořené v aplikaci, nebo pomocí odkazu neregistrovaným žákům. Při zvolení zadání testu skupině v aplikaci učitel vybere zaškrtnutím konkrétní skupinu a pokračuje k nastavení. Zde je nutné vyplnit mezní datum a čas pro splnění. Dále jsou zde možnosti nastavení například počtu pokusů na vyplnění testu, časový limit pro vyplnění testu, promíchání odpovědí, možnost žáků vracet se k předchozím otázkám, možnosti zaslání výsledků testu na e-mail učitele nebo žáka apod. U zadání pomocí odkazu jsou možnosti nastavení totožné. Navíc zde učitel musí zadat název odkazu a poslat odkaz žákům pomocí e-mailu. Neplacené verze nenabízí možnost zasílání výsledků testů na e-mail učitele či žáka.

Tabulka 8: Formy spuštění kvízu

	Quizizz	Kahoot!	Plickers	Quizlet	ClassMarker
spuštění živé hry	✓	✓	✓	✓	×
pro jednotlivce	✓	✓	✓	✓	×
pro skupiny	✓	✓	×	✓	×
spuštění živé hry v režimu testu	✓	×	×	×	×
nutnost mít k dispozici zařízení*	✓	✓	×	✓	×
potřebné zařízení pro každého ve skupině	✓	×	×	✓	×
potřebné jedno zařízení do skupiny	×	✓	×	×	×
viditelné zadání testových položek v zařízení	✓	×	×	✓	×
zadání domácího úkolu	✓	×	×	×	×
procvičování	✓	✓	×	✓	×
režim učení	×	×	×	✓	×
režim psaní	×	×	×	✓	×
režim poslech	×	×	×	✓	×
zadání testu	×	×	×	✓	✓
režim učebních karet	✓	×	×	✓	×

*pod pojmem zařízení je chápán počítač, mobilní telefon a tablet

3 VÝZKUM Č. 2: VYUŽITÍ ELEKTRONICKÝCH KVÍZŮ A TESTŮ V JAZYKOVÉM VYUČOVÁNÍ NA 1. STUPNI ZŠ

3.1 CÍL VÝZKUMU

Cílem tohoto výzkumného šetření je zjistit míru využívání elektronických kvízů a testů ve výuce českého jazyka na 1. stupni základní školy.

Hypotéza:

3.2 POPIS A METODY VÝZKUMU

Byla využita kvalitativní metoda dotazníkového šetření. Dotazník je sestaven převážně z uzavřených otázek s výběrem odpovědi. Celkem obsahuje 10 otázek a pouze dvě jsou otevřené. Pokud je u uzavřené otázky s výběrem odpovědi možnost „Jiná“, respondent měl možnost doplnit slovně svou odpověď.

Dotazník jsem vytvořila v internetové aplikaci Survio a sdílela jsem ho pomocí sociální sítě Facebook ve skupinách Pedagogická komora - diskuze o školství - učitelé, ředitelé..., Učitelé + a Učitelky 1. stupně ZŠ sobě (PK). Ve skupině Pedagogické komory bohužel příspěvek nebyl schválen správci.

3.2.1 DOTAZNÍK

Využití elektronických kvízů a testů v jazykovém vyučování na 1. stupni ZŠ

Vážené kolegyně, vážení kolegové,

obracím se na Vás s prosbou o vyplnění dotazníku, který využiji při psaní své diplomové práce. Dotazník je určen těm z Vás, kteří využíváte ve výuce českého jazyka na 1. stupni ZŠ online nástroje pro tvorbu testů a kvízů (Quizlet, Quizizz, Kahoot!, Classmaker, Plickers, SMART Response apod.).

Vyplnění dotazníku odhaduji na 5-7 minut.

Za pomoc a čas, který mi věnujete, moc děkuji.

Viktorie Kuzmová

1. Pohlaví:

Žena

Muž

2. Délka vaší praxe:

- 0-2 roky
- 3-5 let
- 6-10 let
- 11-20 let
- 21 let a více

3. Jak často využíváte online testy či kvízy v jazykové složce předmětu český jazyk a literatura?

- každou hodinu
- 1x-3x týdně
- 1x-3x měsíčně
- 1x-3x za pololetí

4. S jakým záměrem využíváte online testy či kvízy v jazykové složce předmětu ČJL?

- motivace
- aktivizace žáků
- upevňování učiva
- testování znalostí a dovedností žáků – zpětná vazba pro žáky
- testování znalostí a dovedností žáků – zpětná vazba pro učitele
- Jiná

5. Ve kterých tematických celcích jazykové složky předmětu ČJL online testy či kvízy využíváte? Lze zvolit více možností.

- pravopis
- hláskosloví
- tvarosloví
- skladba
- tvoření slov a stavba slova
- učivo o významu slov

6. Kterou aplikaci při výuce jazykové složky předmětu ČJL využíváte? Uveďte všechny možnosti.

- Quizlet
- Quizizz
- Kahoot!
- ClassMarker
- Plickers
- SMART Response
- Jiná

7. Uvedte důvody, proč volíte právě ten nástroj / ty nástroje, které jste uvedl(a) v předcházející odpovědi. Co považujete za přednosti vámi zvoleného testovacího nástroje / testovacích nástrojů?

8. Co považujete za slabiny vámi zvoleného testovacího nástroje / testovacích nástrojů?

9. Využíváte v jazykové složce předmětu ČJL již hotové kvízy či testy zveřejněné na webu, nebo si vytváříte své vlastní?

hotové testy zveřejněné na webu

vlastní vytvořené testy

obojí

10. Který typ zařízení mají vaši žáci při testování k dispozici?

mobilní telefon

tablet

notebook z mobilní počítačové učebny

počítač v počítačové učebně

vytištěné kartičky k aplikaci Plickers

Jiná

3.3 INTERPRETACE VÝSLEDKŮ

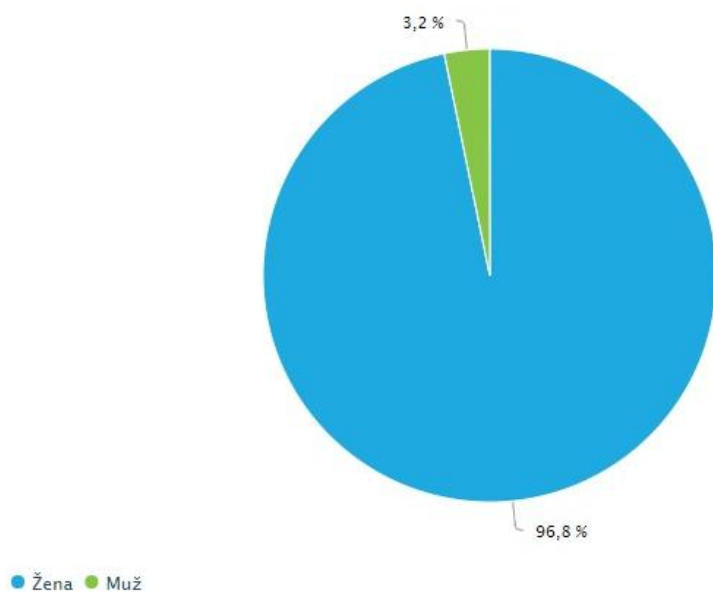
Dotazníkového šetření se zúčastnilo celkem 31 respondentů. Ve všech případech se jednalo o učitele prvního stupně základní školy.

3.3.1 DOTAZNÍK

1. Pohlaví

	počet odpovědí	procentuální podíl
Žena	30	96,8 %
Muž	1	3,2 %

Tabulka 9: Pohlaví



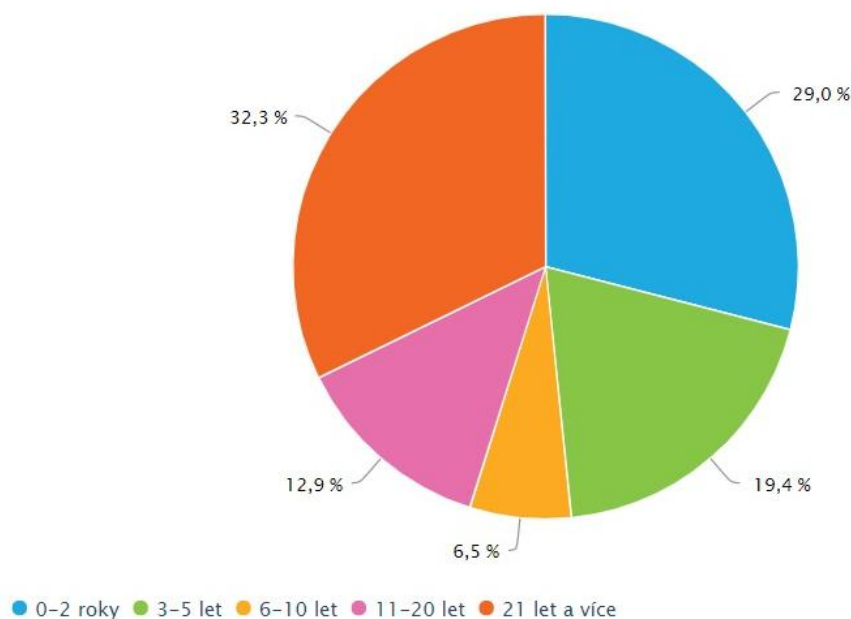
Graf 1: Pohlaví

Dotazník zodpovědělo celkem 31 respondentů. Data uvedená v tabulce ukazují na skutečnost, že zastoupení učitelů je v učitelství podstatně menší než zastoupení učitelek. Na výzkumu se podílel pouze jeden muž, což jsou 3,2 % z celkového počtu.

2. Délka vaší praxe

	počet odpovědí	procentuální podíl
0-2 roky	9	29,0 %
3-5 let	6	19,4 %
6-10 let	2	6,5 %
11-20 let	4	12,9 %
21 let a více	10	32,3 %

Tabulka 10: Délka praxe



Graf 2: Délka praxe

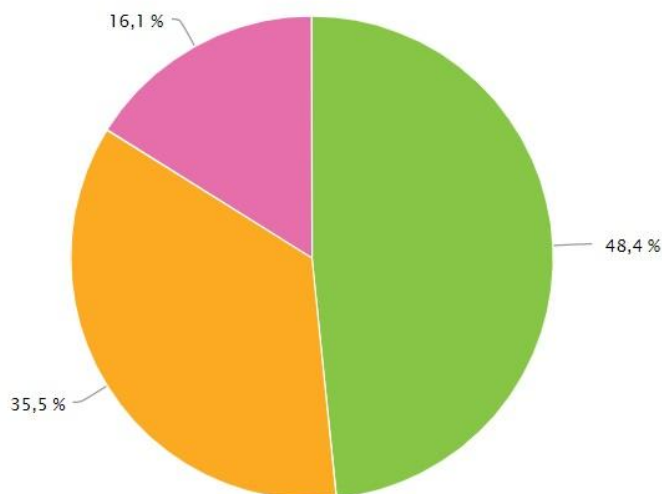
Z tabulky je patrné, že dotazník vyplnilo nejvíce učitelů, kteří mají praxi 21 let a více, a to celkem 10 respondentů z celkových 31. Toto zjištění může být překvapivé, protože obecně je rozšířena představa, že starší učitelé využívají technologie v menší míře, tudíž i elektronické testy a kvízy budou využívat méně. Výzkumný vzorek dále tvořilo 9 učitelů s praxí 0-2 roky, 6 učitelů s praxí 3-5 let, pouze dva učitelé s praxí 6-10 let a 4 učitelé s praxí 11-20 let.

3. Jak často využíváte online testy či kvízy v jazykové složce předmětu český jazyk a literatura?

	počet odpovědí	procentuální podíl
každou hodinu	0	0%
1x-3x týdně	15	48,4 %
1x-3x měsíčně	11	35,5 %
1x-3x za pololetí	5	16,1 %

Tabulka 11: Míra využití

Jak často využíváte online testy či kvízy v jazykové složce předmětu český jazyk a literatura?



● každou hodinu ● 1x-3x týdně ● 1x-3x měsíčně ● 1x-3x za pololetí

Graf 3: Míra využití

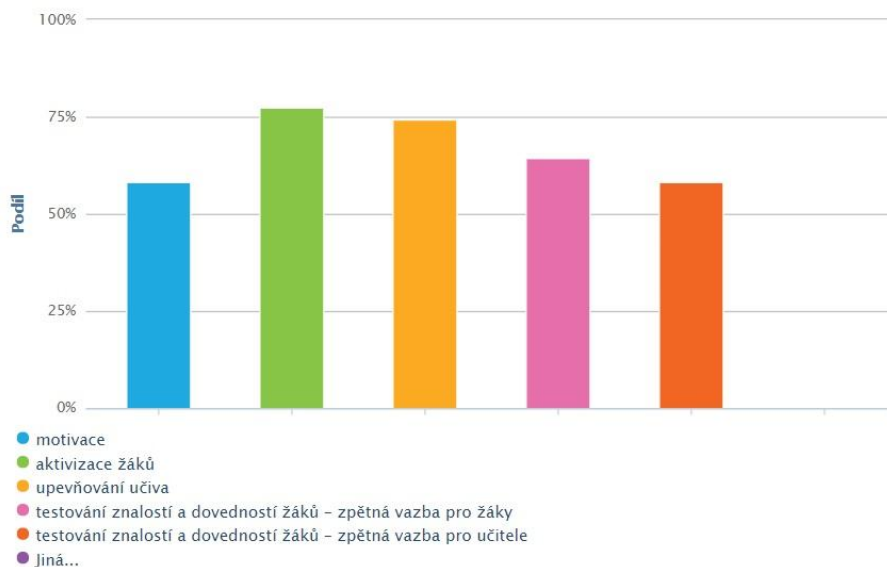
Z grafu i tabulky je na první pohled viditelné, že žádný z respondentů nevyužívá elektronické testy a kvízy každou hodinu českého jazyka. Téměř polovina učitelů, kteří se podíleli na výzkumu, využívá online testy a kvízy 1x-3x týdně. Využití elektronických kvízů a testů 1x-3x týdně pro oživení hodin, aktivizaci žáků nebo jejich testování je přiměřené. Celkem 11 dotazovaných učitelů využívá tyto testy a kvízy 1x-3x měsíčně a 5 učitelů je využívá pouze 1x-3x za pololetí.

4. S jakým záměrem využíváte online testy či kvízy v jazykové složce předmětu ČJL?

	počet odpovědí	procentuální podíl
motivace	18	58,1 %
aktivizace žáků	24	77,4 %
upevňování učiva	23	74,2 %
testování znalostí a dovedností žáků – zpětná vazba pro žáky	20	64,5 %
testování znalostí a dovedností žáků – zpětná vazba pro učitele	18	58,1 %
Jiná	0	0 %

Tabulka 12: Záměr využívání online testů či kvízů

S jakým záměrem využíváte online testy či kvízy v jazykové složce předmětu ČJL?



Graf 4: Záměr využívání online testů či kvízů

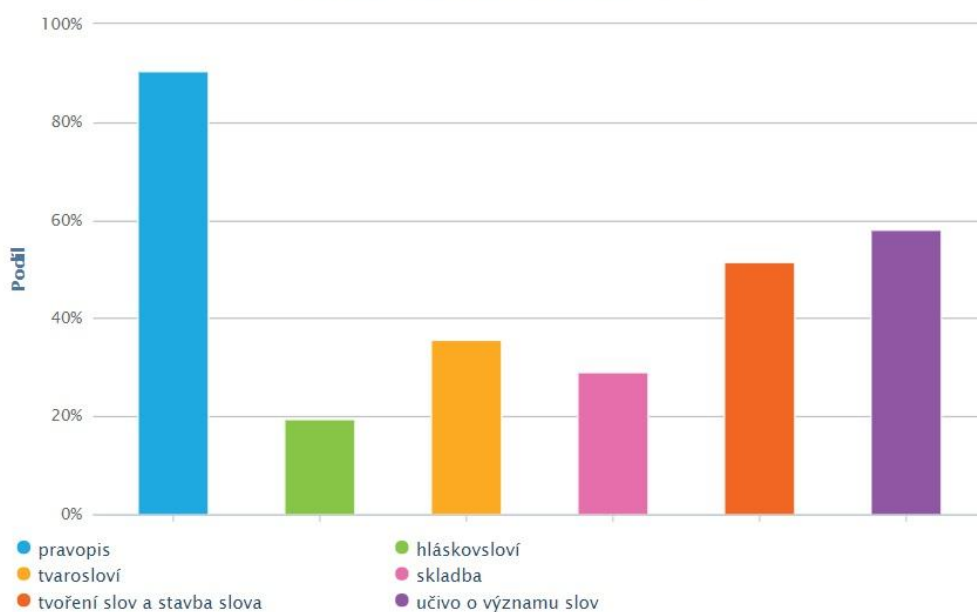
U této otázky byla možnost zvolit více odpovědí, protože je pravděpodobné, že učitelé online testy a kvízy nevyužívají pouze s jediným záměrem. Nejvíce dotazovaní učitelé využívají elektronické testy a kvízy k aktivizaci žáků v hodině. Je to celkem 24 respondentů, tj. 77,4 % ze všech dotazovaných. Tato volba je pochopitelná, většina testů či kvízů obsahujících deset otázek nepotřebuje pro vyplnění déle než 5 minut, proto je vhodné je využít tímto způsobem. Druhým nejčastějším záměrem je upevňování učiva, tuto možnost zvolilo 23 dotazovaných učitelů. K motivaci žáků využívá online kvízy a testy pouze 18 učitelů, což je vzhledem k aktivizaci žáků podstatně méně. Stejný počet učitelů označilo jako záměr využití online testů a kvízů testování znalostí a dovedností žáků pro získání zpětné vazby pro učitele. Nejen, že učitel vidí celkové umístění konkrétního žáka ve třídě, v některých aplikacích lze zobrazit i celkový report všech testů, u kterých učitel vidí jednotlivé odpovědi v jednotlivých testech. O něco více využívají učitelé tuto metodu kvůli testování znalostí a dovedností žáků kvůli zpětné vazbě pro žáky, možnost vybralo celkem 20 učitelů z 31 dotazovaných. Jiné záměry k využívání těchto testů a kvízů dotazovaní učitelé nevedli.

5. Ve kterých tematických celcích jazykové složky předmětu ČJL online testy či kvízy využíváte? Lze zvolit více možností.

	počet odpovědí	procentuální podíl
pravopis	28	90,3 %
hláskosloví	6	19,4 %
tvarosloví	11	35,5 %
skladba	9	29,0 %
tvoření slov a stavba slova	16	51,6 %
učivo o významu slov	18	58,6 %

Tabulka 13: Využití online testů či kvízů v tematických celcích ČJL

V kterých tematických celcích jazykové složky předmětu ČJL online testy či kvízy využíváte? Lze zvolit více možností.



Graf 5: Využití online testů či kvízů v tematických celcích ČJL

V této otázce bylo opět možné zvolit více odpovědí. Kvízy a testy učitelé nejčastěji využívají v tematickém celku pravopis. Tuto možnost zvolilo celkem 28 učitelů, tj. 90,3 % ze všech dotazovaných. Dalším tematickým celkem je učivo o významu slov, který označilo 18 učitelů. Více než polovina učitelů označila, že online testy či kvízy využívá v tematickém celku tvoření slov a stavba slov a pouze 9 učitelů využívá kvízy a testy v učivu skladebním. Nejméně se elektronické testy a kvízy využívají v tematickém celku hláskosloví, tuto možnost označilo pouze 6 učitelů, to je 19,4 %.

6. Kterou aplikaci při výuce jazykové složky předmětu ČJL využíváte? Uveďte všechny možnosti.

	počet odpovědí	procentuální podíl
Quizlet	12	38,7 %
Quizizz	6	19,4 %
Kahoot!	23	74,2 %
ClassMarker	1	3,2 %
Plickers	0	0 %
SMART Response	7	22,6 %
Jiná	8	25,8 %

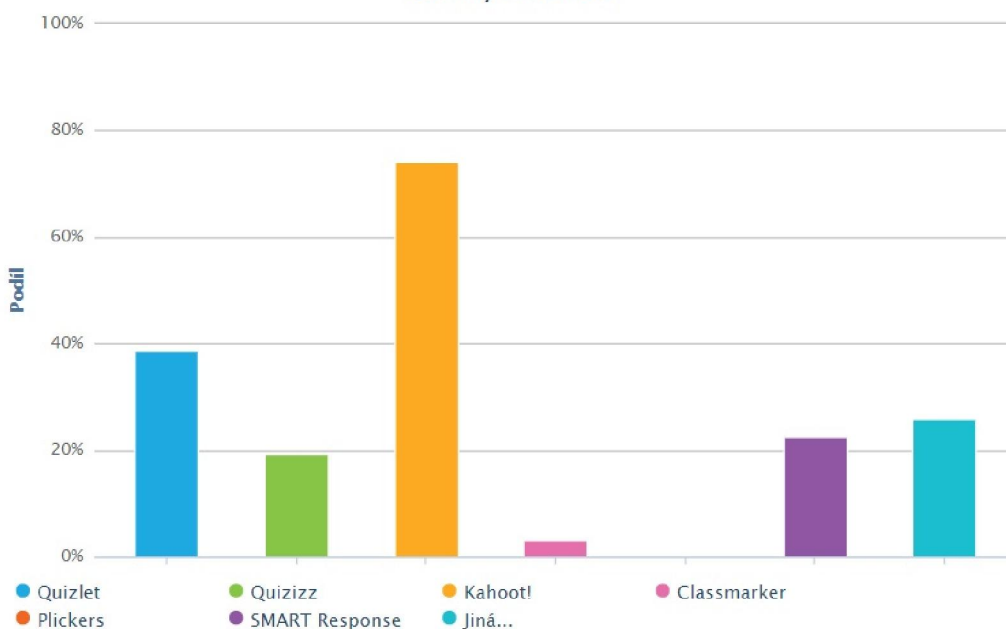
Tabulka 14: Využívané aplikace

Obrázek 34: Další aplikace uvedené v odpovědi

Jiná... ●

toglic, learningapps	Microsoft Forms	Google formulář	online cvičení
Socrative	Flippity	Toglic	Forms

Kterou aplikaci při výuce jazykové složky předmětu ČJL využíváte? Uveďte všechny možnosti.



Graf 6: Využívané aplikace

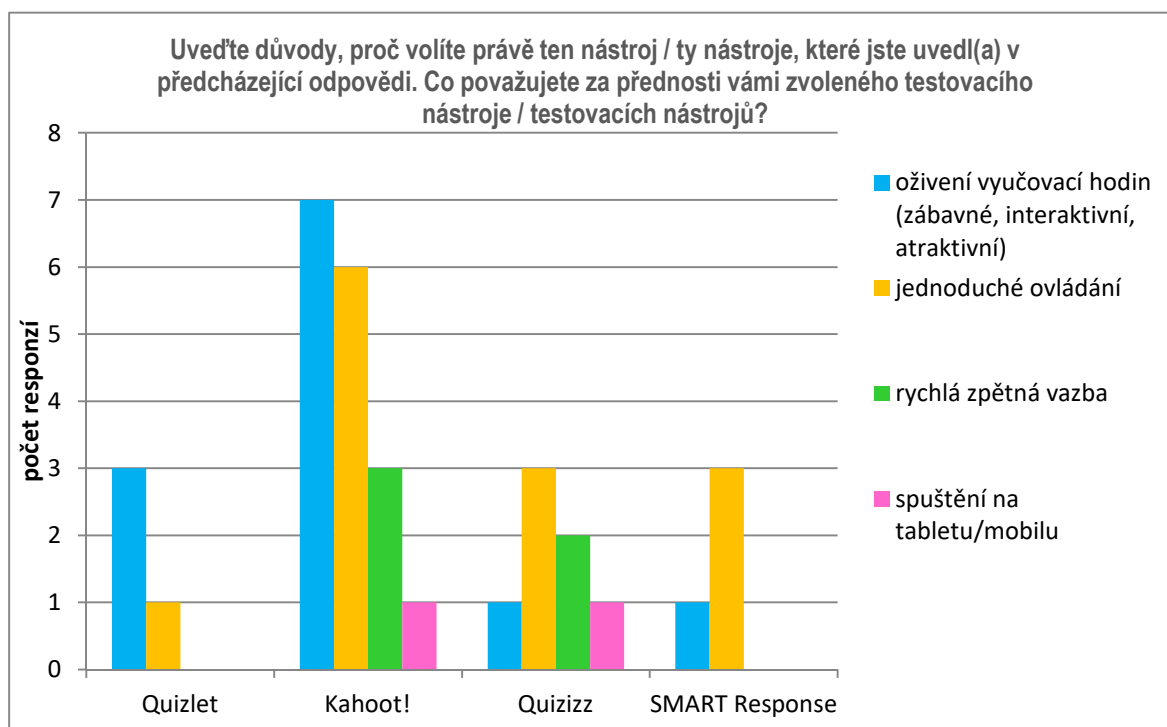
V otázce týkající se využívaných aplikací bylo možné zvolit více možností. Nejvíce dotazovaných učitelů využívá aplikaci Kahoot!. Je to celkem 23 respondentů, to je 74,2 %

ze všech dotazovaných. Druhou nejvyužívanější aplikací mezi dotazovanými je Quizlet, tuto aplikaci využívá 12 učitelů. Přestože aplikace Plickers nevyžaduje, aby žáci používali elektronické zařízení, tuto aplikaci nevyužívá nikdo z respondentů. Aplikaci SMART Response využívá 7 učitelů z 31 dotazovaných, aplikaci Quizizz pouze 6 a aplikaci ClassMarker pouze jeden učitel. Z učitelů, kteří využívají kromě uvedených aplikací i jiné, 1 učitel uvedl, že využívá další dvě aplikace, konkrétně TOGlic a LearningApps. Aplikaci TOGlic využívá ještě jeden z respondentů. Dva učitelé využívají Microsoft Forms. Zbylí 4 učitelé z 8, kteří uváděli další aplikace, využívají tyto aplikace: Flippity, Socrative, Google formulář nebo online cvičení.

7. Uvedte důvody, proč volíte právě ten nástroj / ty nástroje, které jste uvedl(a) v předcházející odpovědi. Co považujete za přednosti vámi zvoleného testovacího nástroje / testovacích nástrojů?

	Quizlet	Kahoot!	Quizizz	SMART Response
oživení vyučovací hodin (zábavné, interaktivní, atraktivní)	3	7	1	1
jednoduché ovládání	1	6	3	3
rychlá zpětná vazba	0	3	2	0
spuštění na tabletu/mobilu	0	1	1	0

Tabulka 15: Přednosti testovacích nástrojů



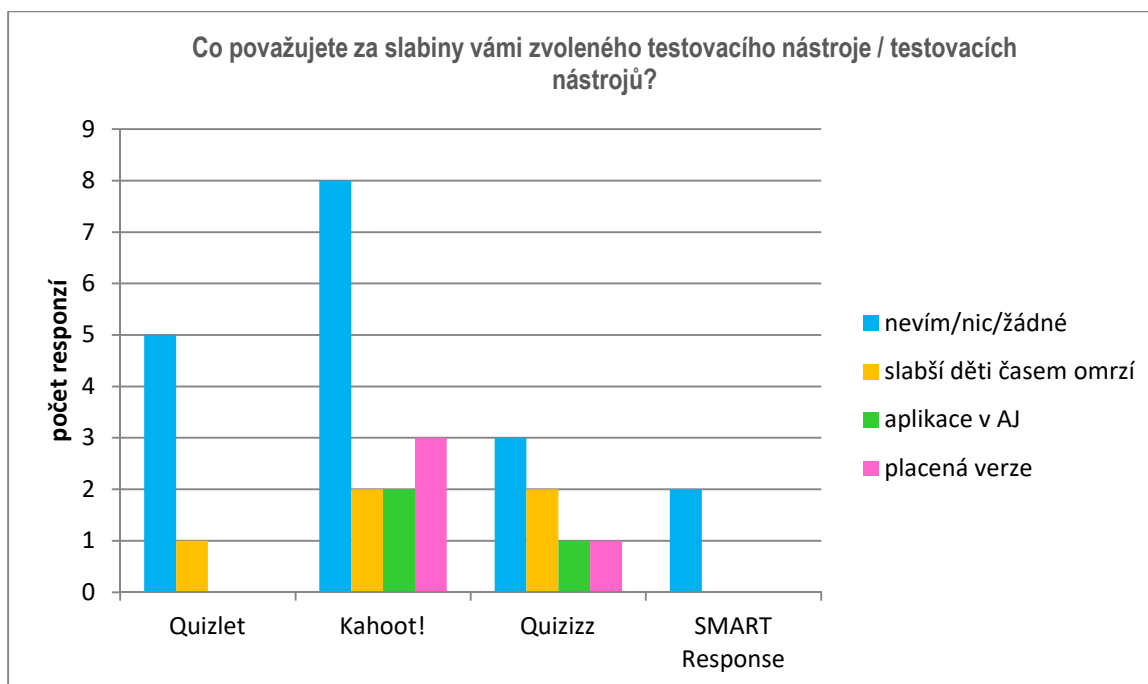
Graf 7: Přednosti testovacích nástrojů

Tato otázka byla zadána jako otevřená. Vybrala jsem nejčastěji se opakující odpovědi respondentů a vytvořila z nich graf. Jako přednost vybraných aplikací uváděli učitelé nejčastěji oživení vyučovacích hodin. U aplikace Quizlet tuto odpověď uvedli 3 respondenti, u aplikace Kahoot! 7 respondentů a u aplikací Quizizz a SMART Response jeden respondent. Další nejčastěji se vyskytující odpovědí bylo jednoduché ovládání aplikace. U Quizletu tuto odpověď uvedl pouze jeden učitel, u aplikace Kahoot! 6 učitelů a u aplikací Quizizz a SMART Response se počet těchto odpovědí opět shoduje -3. Rychlá zpětná vazba jako přednost aplikace se objevila pouze u aplikace Kahoot! (3 respondenti) a Quizizz (2 respondenti). Stejně tak spuštění na tabletu nebo mobilu zvolil jako přednost jeden respondent, a to opět u aplikací Kahoot! a Quizizz. Dále dotazovaní učitelé uváděli u aplikace Quizlet „možnost procvičení i v domácím prostředí, osvědčené“. Jako přednost u aplikace Kahoot! se objevily tyto odpovědi: „Velkou předností je zapojení všech žáků najednou, každý odpovídá na svém počítači, žáci i učitel mají hned zpětnou vazbu, vidí, jak si vedli, motivací jim je umístění na stupních vítězů.“ „S jiným zatím nemám zkušenosti a tento mi vyhovuje možnostmi tvorby kvízu i nabídkou již hotových.“ Možnost bezplatného využití se jako výhoda objevila i u aplikace SMART Response. Jako důvod volby aplikace Quizizz uvedl jeden z učitelů to, že byl zaškolen: „Proběhlo u nás školení, vím, jak na to.“ U aplikací LearningApps, Socrative a TOGlic se jako kladně hodnocená vlastnost objevila jednoduchost ovládání aplikací. U aplikace Socrative dále jeden z respondentů uvedl, že není nutná registrace žáků. Je zajímavé, že se tato odpověď neobjevila i u jiných aplikací (např. Quizizz, Quizlet).

8. Co považujete za slabiny vámi zvoleného testovacího nástroje / testovacích nástrojů?

	Quizlet	Kahoot!	Quizizz	SMART Response
nevím/nic/žádné	5	8	3	2
slabší děti časem omrzí	1	2	2	0
aplikace v AJ	0	2	1	0
placená verze	0	3	1	0

Tabulka 16: Slabiny testovacích nástrojů



Graf 8: Slabiny testovacích nástrojů

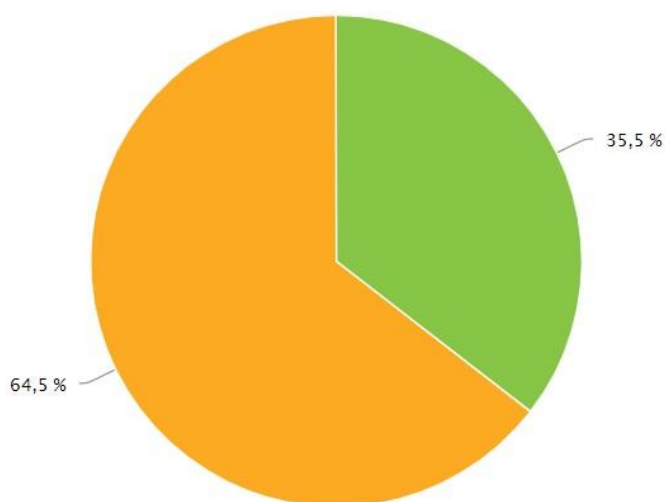
Tato otázka je opět formulována jako otevřená. Vybrala jsem nejčastěji se vyskytující odpovědi a vytvořila z nich graf. Nejčastěji se vyskytující odpovědi byly „nevím“, „nic mě nenapadá“ a „žádné“. U aplikace Quizlet takto odpovědělo 5 respondentů, u aplikace Kahoot! 8 respondentů. Žádné slabiny nenašli 3 učitelé u aplikace Quizizz a 2 učitelé u aplikace SMART Response. Za slabinu je dále považováno to, že aplikace slabší děti časem omrzí. Je tím myšleno, že některé z aplikací jsou využívány formou soutěže, a proto mohou být slabší žáci demotivováni svým neustálým neúspěchem oproti spolužákům. Aplikace je tak využívána jako prostředek uplatnění sociální vztahové normy. Tuto slabinu uvedl u Quizletu jeden respondent, u aplikace Kahoot! a Quizizz 2 respondenti. Jako slabinu vidí 2 učitelé to, že je Kahoot! v anglickém jazyce, totéž uvedl jeden učitel o aplikaci Quizizz. Placené verze aplikací považují učitelé za nevýhodu. Negativně tak hodnotí aplikaci Kahoot! 3 učitelé a aplikaci Quizizz 1 učitel z dotazovaných. Jako další nedostatek aplikace Quizlet uvedl jeden z respondentů toto: „*Není vhodný pro některé druhy učiva. Jedna odpověď může pasovat jen k jedné otázce.*“ Tento nedostatek aplikace Quizlet vyplývá i z analýzy aplikací, kterou jsem provedla. Jako další nedostatky aplikace Kahoot!, uváděli respondenti následující: „*nutná registrace žáků*“, „*často chybně zpracované testy*“ a „*zadání se nezobrazuje žákům*“. U aplikace LearningApps jeden učitel hodnotí placenou verzi jako nedostatek a u aplikace Socrative jeden učitel poukazuje na limit jednoho probíhajícího testu v rámci jednoho účtu.

9. Využíváte v jazykové složce předmětu ČJL již hotové kvízy či testy zveřejněné na webu, nebo si vytváříte své vlastní?

	počet responzí	procentuální podíl
hotové testy zveřejněné na webu	0	0%
vlastní vytvořené testy	11	35,5 %
obojí	20	64,5 %

Tabulka 17: Využívané testy

Využíváte v jazykové složce předmětu ČJL již hotové kvízy či testy zveřejněné na webu, nebo si vytváříte své vlastní?



● hotové testy zveřejněné na webu ● vlastní vytvořené testy ● obojí

Graf 9: Využívané testy

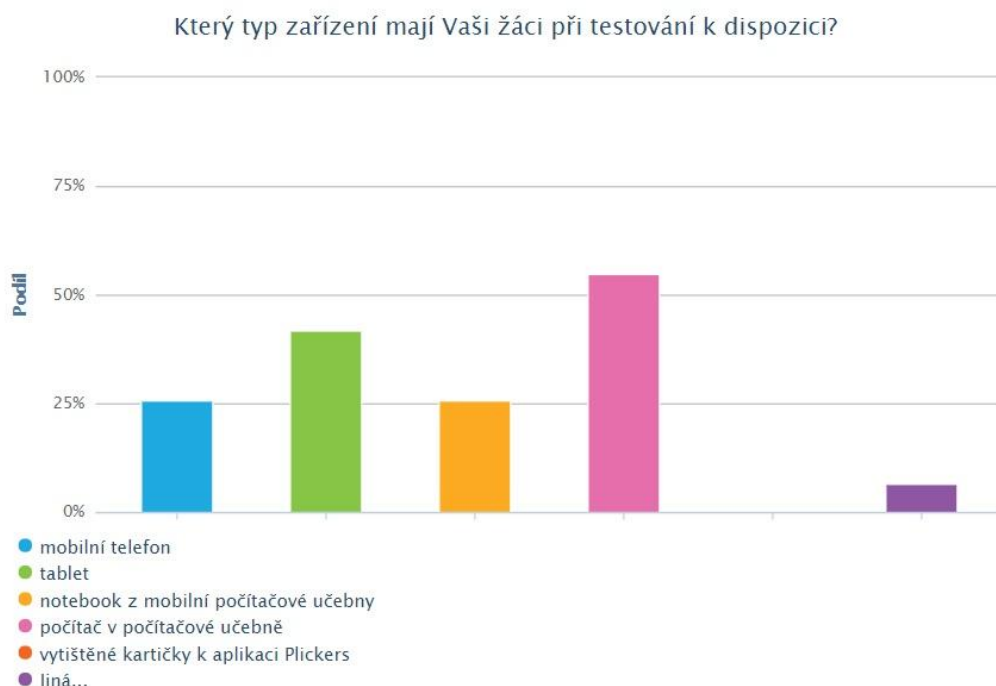
Analýzou a komparací aplikací jsem zjistila, že mnoho vytvořených testů z českého jazyka, které jsou v některých aplikacích dostupné, obsahují často mnoho odborných i didaktických nedostatků. Proto považuji za účelné, že žádný z dotazovaných učitelů nevyužívá pouze hotové testy zveřejněné na webu, ale 20 z nich využívá kombinaci hotových testů a vlastních testů. Pouze 11 učitelů si vytváří jen vlastní testy a kvízy, to je 35,5 % z dotazovaných.

10. Který typ zařízení mají vaši žáci při testování k dispozici?

	počet responzí	procentuální podíl
mobilní telefon	8	25,8 %

tablet	13	41,9 %
notebook z mobilní počítačové učebny	8	25,8 %
počítač v počítačové učebně	17	54,8 %
vytištěné kartičky k aplikaci Plickers	0	0 %
Jiná	2	6,5 %

Tabulka 18: Typ zařízení dostupný k testování



Graf 10: Typ zařízení dostupný k testování

Respondenti mohli zvolit více možností. Někteří učitelé mají k dispozici více typů zařízení a k testování je využívají. V otázce, která se týkala využívaných aplikací, nikdo z respondentů nezvolil aplikaci Plickers, nikdo z dotazovaných tudíž nevyužívá vytištěné kartičky k aplikaci Plickers. Nejvíce využívají učitelé k testování žáků počítače v počítačové učebně. Tuto odpověď zvolilo celkem 17 učitelů, to je více než polovina dotazovaných. Druhým nejvyužívanějším typem zařízení je tablet, ten zvolilo 13 respondentů. Mobilní telefony a notebooky z mobilní počítačové učebny využívá k testování žáků 8 dotazovaných učitelů, tj. pouze 25,8 %. Pouze dva učitelé zvolili možnost, že žáci mají jiný typ zařízení. Jeden uvedl „PC“, to můžeme chápat jako počítač učitele přímo ve třídě (nikoli v počítačové učebně), druhý z nich uvedl „využívám na domácí procvičování na žákově mobilu/počítači“.

4 UKÁZKY TESTŮ Z ČESKÉHO JAZYKA VYTVOŘENÝCH V JEDNOTLIVÝCH APLIKACÍCH

4.1 UČIVO O VÝZNAMU SLOV

4.1.1 QUIZIZZ

Obrázek 35: Quizizz - učivo o významu slov, otázka 1-3

The image shows a screenshot of a Quizizz quiz interface with a dark purple background. It displays three questions in a vertical sequence. Each question is presented in a separate screen with a progress indicator in the top left corner (1/10, 2/10, 3/10) and a 'SUBMIT' button in the bottom right corner.

Question 1: The text reads "Vypiš z věty sousloví. Nová naučná stezka v našem městě se mi moc líbí." Below the text is a text input field with the placeholder "Type your answer...".

Question 2: The text reads "Která slova jsou významem **podřazená** slovu pečivo? Vyber více slov." Below the text are five colored buttons, each with a number in the top right corner: 1 (blue, žemle), 2 (teal, rohlík), 3 (yellow, chléb), 4 (pink, bramborák), and 5 (purple, pudink). A "SUBMIT" button is located at the bottom right.

Question 3: The text reads "Které slovo je významem **nadřazené** slovům knihovna, židle, stůl, postel, skříň?" Below the text is a text input field with the placeholder "Type your answer...".

Zdroj: Autorka

Obrázek 36: Quizizz - učivo o významu slov, otázka 4-7

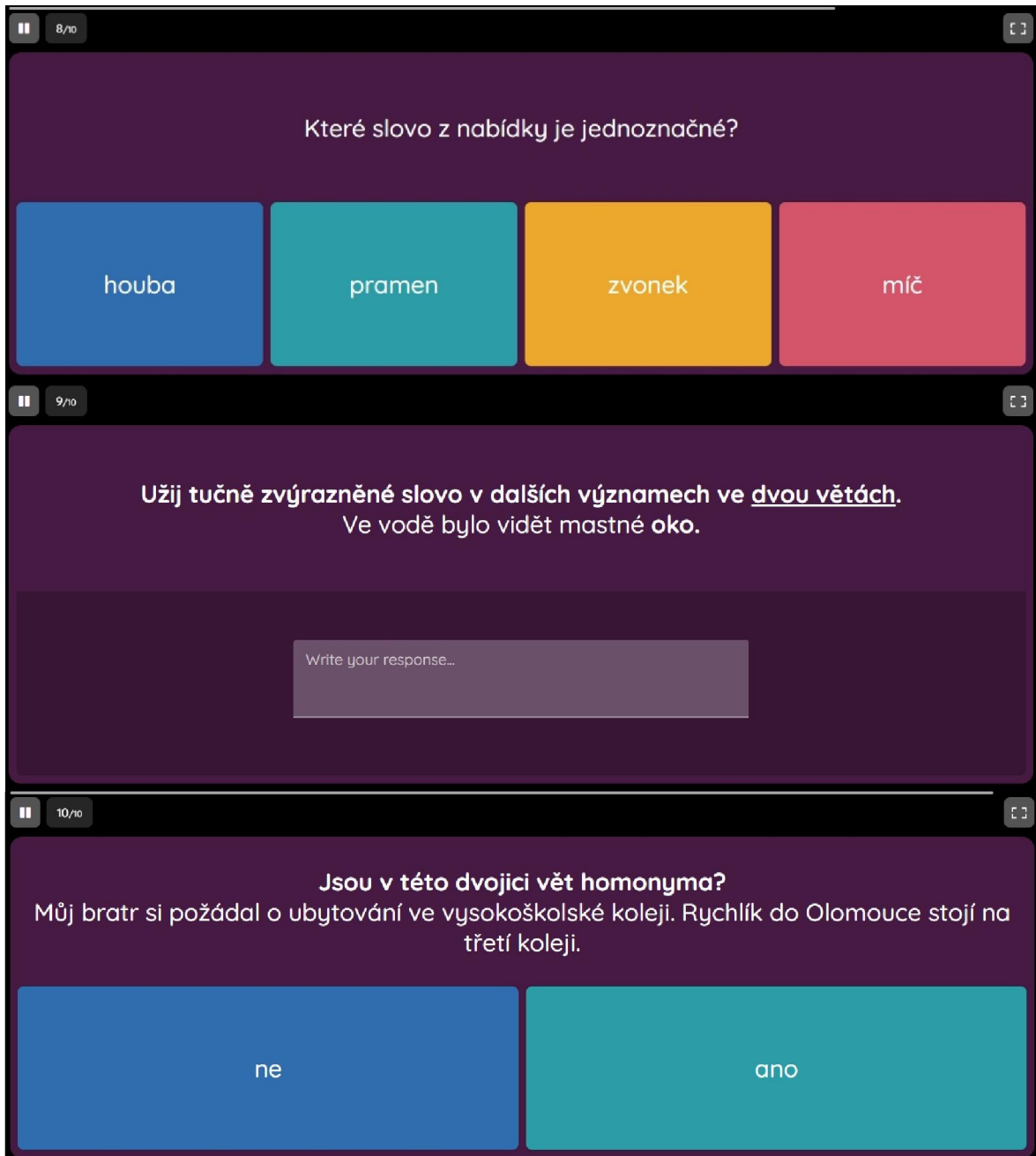
The image shows a vertical stack of four quiz questions from the Quizizz application. Each question is displayed on a dark purple background with a white text box for the question and a light purple input field for the answer. The questions are:

- Question 4:** "Napiš 5 slov významem **podřazených** k výrazu **dopravní prostředek**." (Write 5 words with the meaning of **subordinate** to the expression **transportation**.)
- Question 5:** "Napiš slovo významem **nadřazené** výrazům: lípa, dub, bříza a javor." (Write a word with the meaning of **superordinate** to the expressions: linden tree, oak, birch, and maple.)
- Question 6:** "Co je to mandolína?" (What is a mandolin?)
- Question 7:** "Které z uvedených slov je mnohoznačné?" (Which of the listed words is polysemous?)

For question 6, three answer options are shown in colored boxes: "žena obsluhující mandl" (blue), "hudební nástroj" (teal), and "strom, na němž rostou mandle" (orange). For question 7, four answer options are shown in colored boxes: "myš" (blue), "zájmeno" (teal), "člověk" (orange), and "Plzeň" (pink).

Zdroj: Autorka

Obrázek 37: Quizizz - učivo o významu slov, otázka 8-10



Zdroj: Autorka

Test z učiva o významu slov v aplikaci Quizizz je sestaven z různých typů testových položek. Čtvrtá a devátá úloha jsou zvoleny jako otevřené úlohy se širokou odpovědí. Tento typ otázek je tvůrčí, učitel zkontroluje odpovědi v těchto úlohách po ukončení testu. Otevřená úloha se tedy automaticky vyhodnotí jako správně zodpovězená. Přestože aplikace Quizizz nenabízí přímo výběr typu uzavřené dichotomické úlohy, lze tento typ úlohy vytvořit po vybrání uzavřené testové položky s výběrem odpovědi. Tento příklad je uveden v úloze číslo 10.

4.1.2 KAHOOT!

Obrázek 38: Kahoot! - učivo o významu slov, otázka 1-3

Kterým slovem lze nahradit nevhodně užitě zvýrazněné slovo ve větě? Včera jsme navštívili přepychovou **krčmu**.

19

Kahoot!

Select one or more answers!

▲ pajzl

◆ restauraci

● putyku

■ knajpu

submit

Najdi a nahrad' nevhodně užitě slovo ve větě. V naší ulici stojí několik rodinných chýší.

29

Kahoot!

Type your answer here

Submit

Kterým slovem lze nahradit nevhodně užitě slovo ve větě? Jihočeské vesnice zdobí selské barabizny s barokními štíty.

59

Kahoot!

Type your answer here

Submit

Zdroj: Autorka

Tato úloha se nazývá „Word cloud“. Neexistuje zde žádná kontrola správnosti aplikací. Z odpovědí žáků se vytvoř tzv. slovní mrak, který po vyplnění ukáže žákům odpovědi ostatních a v případě takto položené úlohy rozšíří jejich slovní zásobu.

Obrázek 39: Kahoot! - učivo o významu slov, otázka 4-6

Ve kterém případě se nejedná o dvojici synonym?

19

Kahoot!

▲ děvčátko - holčička

◆ basketbal - házená

● les - hvozd

■ fotbal - kopaná

Kterými antonymy lze nahradit tučně vyznačené slovo? Ze **vzdáleného** lesa bylo slyšet hlasy ptáků. Vyber více možností.

15

Kahoot!

Submit

Select one or more answers!

▲ dalekého

◆ předalekého

● nedalekého

■ blízkého

Jsou zvýrazněná slova antonyma? Kniha pojednává o válce **Severu** proti **Jihu**.

19

Kahoot!

◆ True

▲ False

Zdroj: Autorka

Obrázek 40: Kahoot! - učivo o významu slov, otázka 7-9

Který výraz lze doplnit do věty? Prohlédli jsme si _____ naleziště Dolní Věstonice.

30

Kahoot!

▲ archivní

◆ archeologické

Zvol vhodný výraz, který lze doplnit na vynechané místo. V oblékání je velmi _____, chodí stále ve stejném kabátě.

19

Kahoot!

▲ konzervativní

◆ konzervovaný

Ve které větě **nejsou** obsažena antonyma?

19

Kahoot!

▲ Zítřka budu ve škole dlouho, pozítří ještě déle.

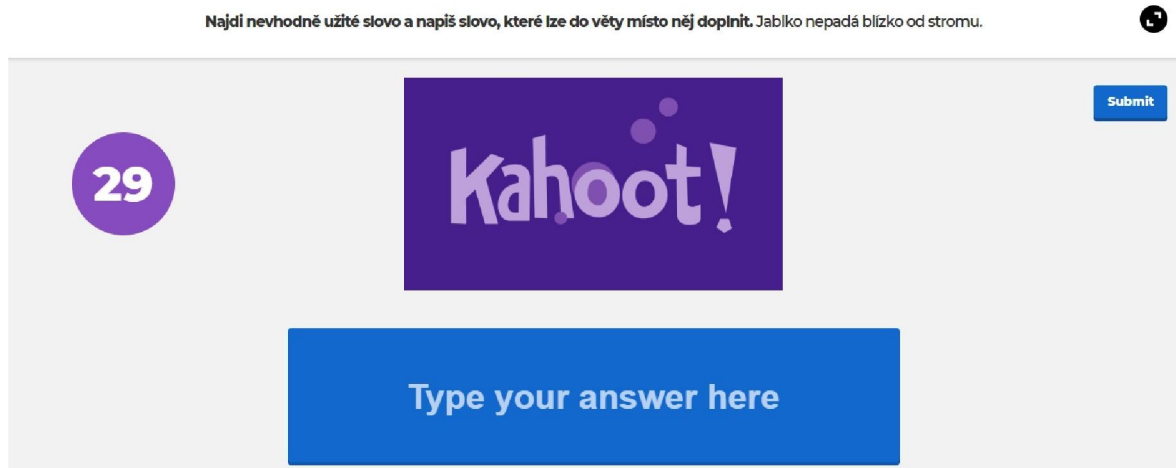
◆ Někdy je veselý, jindy zase smutný.

● Půjdeme na východ, nebo na západ?

■ Můžeme koupit cenný obraz, ale i bezcennou mazaninu.

Zdroj: Autorka

Obrázek 41: Kahoot! - učivo o významu slov, otázka 10

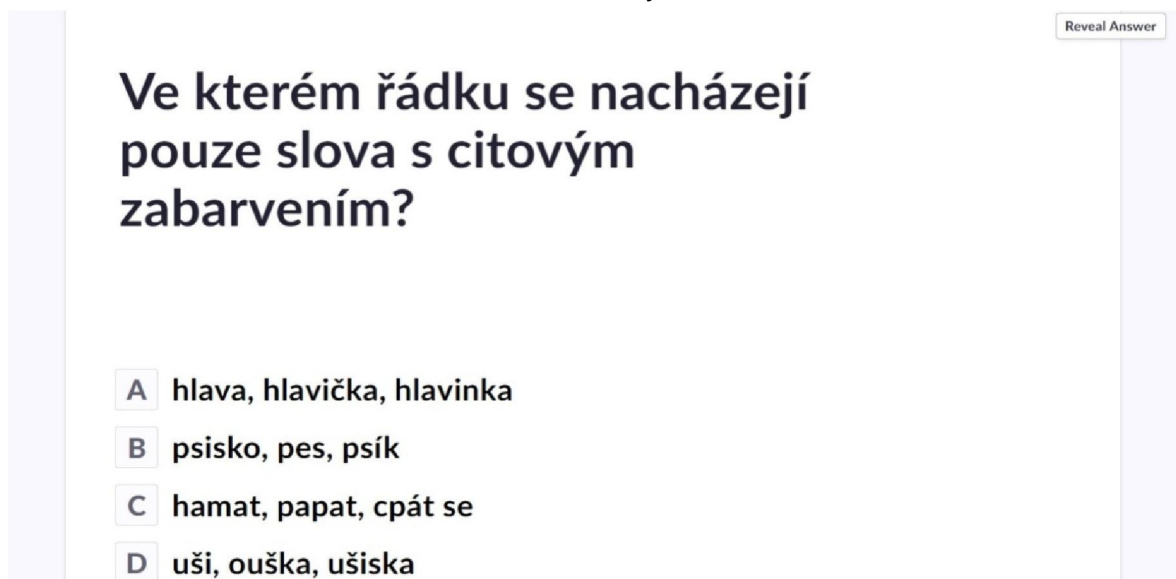


Zdroj: Autorka

Nevýhodou aplikace je, že zadání i nabízené odpovědi jsou omezeny počtem znaků. Pokud by tedy uživatel chtěl vytvořit delší větné celky, nebylo by to možné. Další nevýhodou je zmenšování písma úměrně k množství textu v zadání, tedy čím více znaků uživatel píše do zadání, tím více se text zmenšuje. Obdélník pro média bohužel nelze odstranit, aplikace tak zbytečně omezuje místo pro delší zadání.

4.1.3 PLICKERS

Obrázek 42: Plickers - učivo o významu slov, otázka 1



Zdroj: Autorka

Obrázek 43: Plickers - učivo o významu slov, otázka 2-4

Reveal Answer

Vyber řádek, ve kterém nejsou slova citově zbarvená.

- A tetička, strýček, maminka
- B pes, kočka, křeček
- C papírek, tužtička, gumička
- D kebulé, hnáty, ušiska

Reveal Answer

**Který výraz lze doplnit do věty?
Zboží zaplatíme podle _____.**

- A fraktury
- B faktury

Reveal Answer

**Který výraz lze doplnit do věty?
Honza se _____ zastal svých kamarádů.**

- A energicky
- B energeticky

Zdroj: Autorka

Obrázek 44: Plickers - učivo o významu slov, otázka 5-7

Reveal Answer

Jsou v této dvojici vět homonyma? Trhejte květiny s dlouhými stopkami. Při běhu na 100 metrů nám pan učitel měřil stopkami čas.

- A Ano
- B Ne

Reveal Answer

Jsou v této dvojici vět homonyma? Babička nám nosí banány a pomeranče. Jana je krátkozraká, proto nosí brýle.

- A ano
- B ne

Reveal Answer

Co je to kazivec?

- A člověk, který všechno ničí
- B nepřiliš tvrdý nerost
- C málo známá jedlá houba

Zdroj: Autorka

Obrázek 45: Plickers - učivo o významu slov, otázka 8-9

Které z uvedených slov je jednoznačné?

- A jazyk
- B sněhulák
- C koruna
- D lístek

Které z uvedených slov je mnohoznačné?

- A sklenička
- B polštář
- C houba
- D Praha

Zdroj: Autorka

Aplikace Plickers nabízí pouze dva typy úloh. Uživatel může vybírat z uzavřených testových položek s výběrem odpovědi a uzavřených dichotomických testových položek. K vybranému tématu v testu však tyto možnosti postačily.

4.1.4 CLASSMARKER

Obrázek 46: ClassMarker - učivo o významu slov, otázka 1-4

Question 1 of 8

Vyber správný význam rčení: Vypálil mu rybník.

- A) Přelstil ho.
- B) Okradl ho.
- C) Okřikl ho.
- D) Vывedl ho z omylu.

Question 2 of 8

Spoj k sobě správné části přísloví:

Darovanému koni	Select ▼
Kdo jinému jámu kopá,	Select ▼ Select neodkládej na zítřek. hloupější kdo nebere. sám do ní padá. nejdál dojdeš. tak se z lesa ozývá. na zuby nehleď.
Hloupý kdo dává,	
S poctivostí	
Jak se do lesa volá,	
Co můžeš udělat dnes,	Select ▼

Question 3 of 8

Doplň správné slovo do přísloví.
Co je šeptem, to je s _____.

Question 4 of 8

Napiš rčení, ve kterém se objevuje název stromu nebo některých jeho částí.

Show word count ▼

Zdroj: Autorka

Obrázek 47: ClassMarker - učivo o významu slov, otázka 5-8

Question 5 of 8

Doplň pranostiku.
Březen _____.

Question 6 of 8

Vyber správný význam rčení: Hází hráč na zeď.

- A) Dělá něco zbytečně.
- B) Utíká.
- C) Je upovídaný.
- D) Nerad uklízí.
- E) Je hubený.

Question 7 of 8

Spoj pravou a levou stranu a vytvoř správné přirovnání.

Ostrý jako	Select ▼
Pilný jako	Select ▼
Pálí to jako	Select včelka. buk.
Kluk jako	bota. břitva. čert.
Černý jako	Select ▼

Question 8 of 8

Najdi nevhodně použité slovo a napiš slovo, které lze do větného celku místo něj vhodně doplnit.
Nikde dobře, doma nejlépe.

Show word count ▼

Finish now




Zdroj: Autorka

Přestože aplikace ClassMarker není v tak barevném provedení a není ozvučená, je velice variabilní, vhodná pro jakýkoli druh testu. Kromě uspořádacích a anketních testových položek nabízí všechny možné typy úloh.

4.1.5 QUIZLET

Obrázek 48: Quizlet - učivo o významu slov, otázka 1-6




The screenshot shows the Quizlet interface for a test. The top navigation bar is blue with the Quizlet logo, a search icon, and a 'Create' button. On the left, there is a sidebar with a 'Back' button and a 'Test' button. The main content area is titled '3 Written questions' and contains three questions, each with an image and a text input field labeled 'TYPE THE ANSWER':

1.  TYPE THE ANSWER
2.  TYPE THE ANSWER
3.  TYPE THE ANSWER

Below the written questions is a section titled '3 Matching questions' with three items on the left and three images on the right:

1. ____ sysel
2. ____ vyžle
3. ____ výheň


The images on the right are:

- A. 
- B. 
- C. 

Zdroj: Autorka


Obrázek 49: Quizlet - učivo o významu slov, otázka 3-4

2 Multiple choice questions



1.


- dmýchat
- sychravý
- usychat
- výskat



2.


- lýko
- výskat
- sychravý
- sýkora

2 True/False questions



1. → dobytek

- True
- False



2. → výskat

- True
- False

[Print test](#)

[Options](#)

[Check answers](#)

Zdroj: Autorka

Jak už bylo výše uvedeno, aplikace Quizlet nenabízí možnost vytvoření testu uživatelem. Učitel vytvoří pouze učební set, který lze následně spustit jako test. Po

nastavení typu úloh se vytvoří test, který ovšem není funkční například při kombinaci více typů testových položek. V testu z učiva o významu slov lze vyzorovat, že k jednotlivých úlohám nelze zadat přesnější zadání. Pokud by se zde nacházelo zadání, mohl by test být funkční. V tomto učebním setu jsem využila vysvětlení významů slov pomocí obrázků. Protože se kromě pojmu na kartách žádný jiný text neobjevuje, všechny typy úloh fungují správně. V otevřených testových položkách se stručnou odpovědí žák napíše slovo pojmenovávající to, co je na obrázku, v uzavřených přiřazovacích testových položkách přiřadí název k obrázku, v uzavřených testových položkách s výběrem odpovědi žák vybere, co je na obrázku, a v uzavřených dichotomických testových položkách určí, zda je slovo správně přiřazeno k obrázku. Pokud by tedy Quizlet nabízel možnost doplnit zadání např. k jednotlivým typům úloh již při tvorbě karet, test by byl funkční.

4.2 UČIVO O ZVUKOVÉ STRÁNCE JAZYKA

4.2.1 QUIZIZZ

Obrázek 50: Quizizz - učivo o zvukové stránce jazyka, otázka 1-2



Zdroj: Autorka

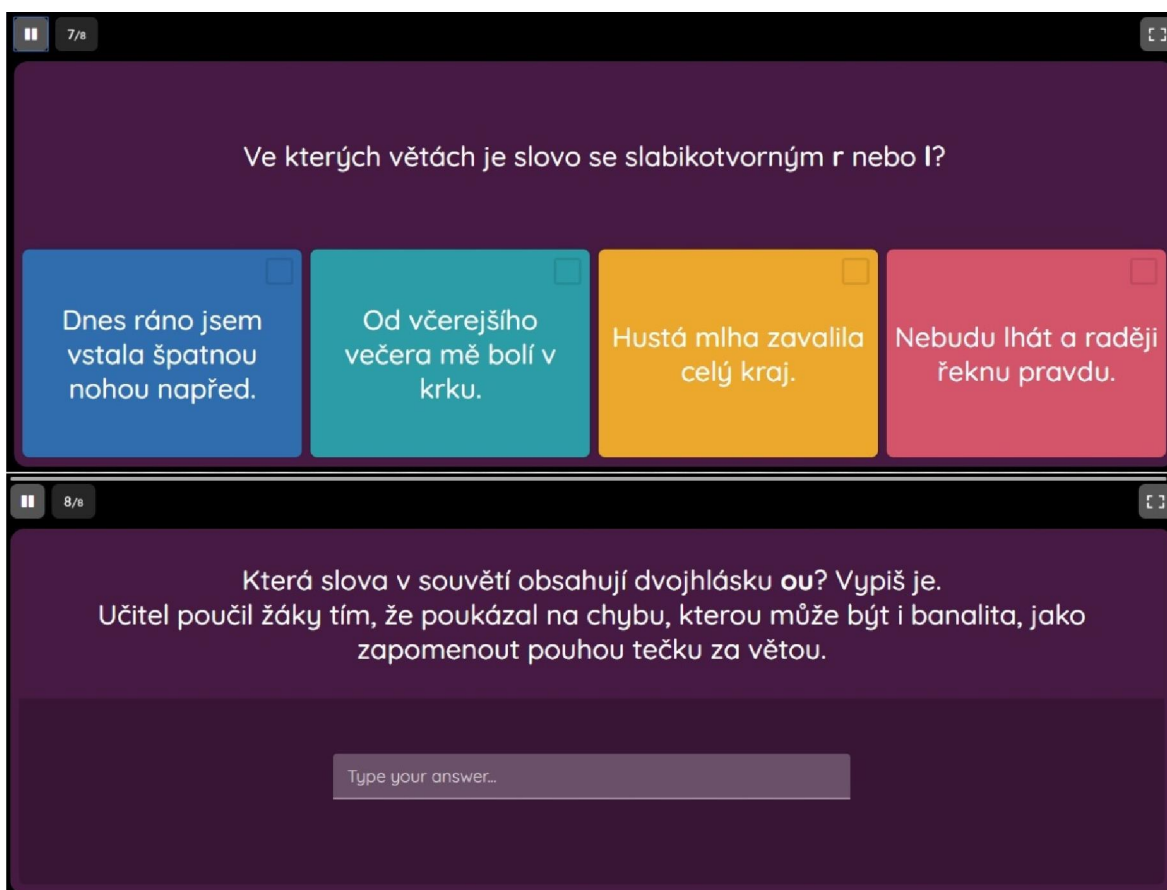
Obrázek 51: Quizizz - učivo o zvukové stránce jazyka, otázka 3-6

The image shows a Quizizz quiz interface with four questions. Each question is displayed on a dark purple background with a white text box for the question and a light purple input field for the answer. The questions are:

- Question 3:** "Na které řádce je ve všech slovech dvojhláska?" (On which line are there double vowels in all words?). Four options are provided in colored boxes:
 - Blue: houpat, klouzačka, poučení
 - Teal: dlouhý, klouzačka, poučení
 - Yellow: poučení, dlouhý, houpat
 - Pink: dlouhý, houpat, klouzačka
- Question 4:** "Ve kterém slově je slabikotvorné r?" (In which word is the syllabic r?). The text below the question reads: "Celý týden pršelo, pak se udělalo vedro a z jezera se vyvalila pára jako z kastrolu." (It rained all week, then it became sunny and steam came out of the lake like from a pot). A text input field with the placeholder "Type your answer..." is shown below.
- Question 5:** "Vymysli větu, která obsahuje slovo se slabikotvorným l." (Think of a sentence that contains a word with a syllabic l). A text input field with the placeholder "Write your response..." is shown below.
- Question 6:** "Ve kterých slovech není dvojhláska ou?" (In which words is the double vowel ou not present?). Five options are provided in colored boxes, each with a small square checkbox:
 - Blue: pousmát se
 - Teal: doufat
 - Yellow: doupě
 - Pink: zoufalý
 - Purple: doučovat

Zdroj: Autorka

Obrázek 52: Quizizz - učivo o zvukové stránce jazyka, otázka 7-8

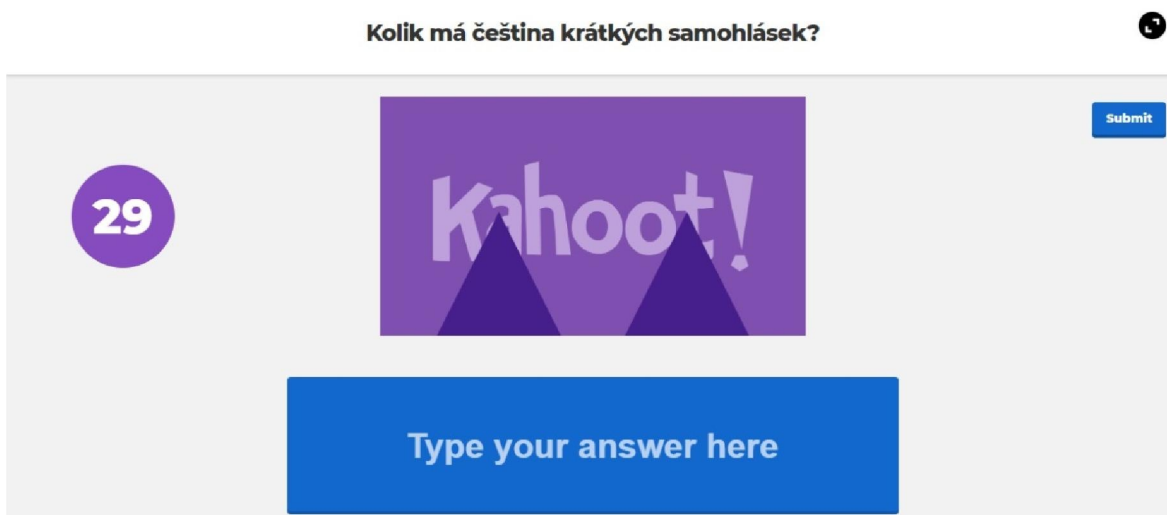


Zdroj: Autorka

Test z učiva o zvukové stránce jazyka vytvořený v aplikaci Quizizz obsahuje tři typy testových položek, a to konkrétně otevřené testové položky se širokou odpovědí, otevřené testové položky se stručnou odpovědí a uzavřené testové položky s výběrem odpovědi. Otevřená testová položka se širokou odpovědí je opět tvůrčí a žáci zde mají vymyslet a napsat větu dle zadání. Test je zaměřen na slabikotvorné l a r a dvojhásky.

4.2.2 KAHOOT!

Obrázek 53: Kahoot! - učivo o zvukové stránce jazyka, otázka 1



Zdroj: Autorka

Obrázek 54: Kahoot! - učivo o zvukové stránce jazyka, otázka 2-4

Ve **kterých slovech** jsou dlouhé samohlásky?

20

Select one or more answers!

Submit

<input type="checkbox"/> útočiště	<input type="checkbox"/> láska
<input type="checkbox"/> křeček	<input type="checkbox"/> květen

Kolik slabik má slovo **křížovka**?

29

Submit

Type your answer here

Ve **kterém slově se liší hláska a písmeno?**

18


<input type="checkbox"/> lev	<input type="checkbox"/> šál
<input type="checkbox"/> let	<input type="checkbox"/> jít

Zdroj: Autorka

Obrázek 55: Kahoot! - učivo o zvukové stránce jazyka, otázka 5-7

Kolik je v následující větě dlouhých slabik? Neměj chuť ani na borůvkové knedlíky ani na svíčkovou.

29




Submit

Type your answer here

Kolik je v následujícím větném celku krátkých slabik? Od kamaráda to byla dobrá rada.

29




Submit

Type your answer here

Které slovo obsahuje jiný počet slabik než ostatní slova?

19



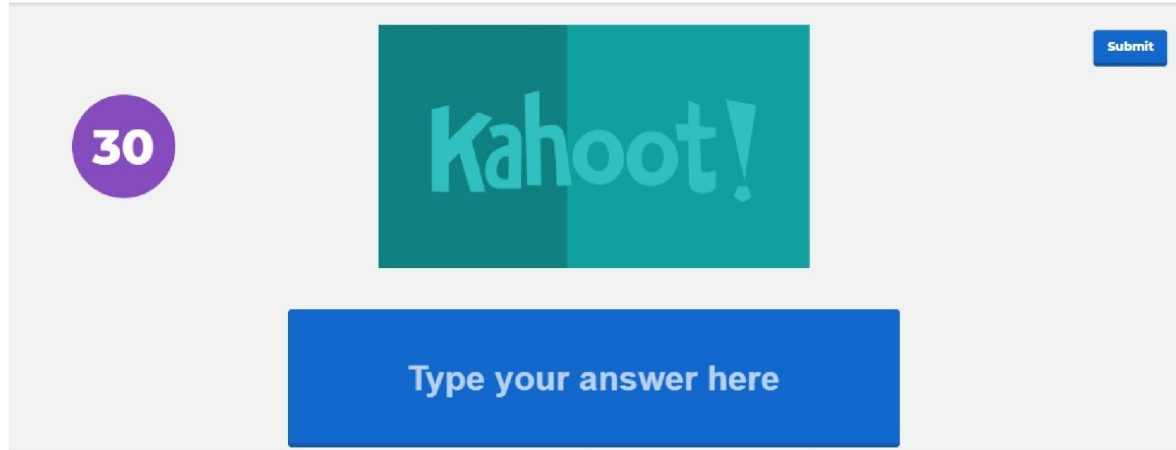
Submit

▲ kočka	◆ údolí
● mrkev	■ mouka

Zdroj: Autorka

Obrázek 56: Kahoot! - učivo o zvukové stránce jazyka, otázka 8-10

Uved' příklad slova s touto hláskovou a slabičnou stavbou: xo|xox



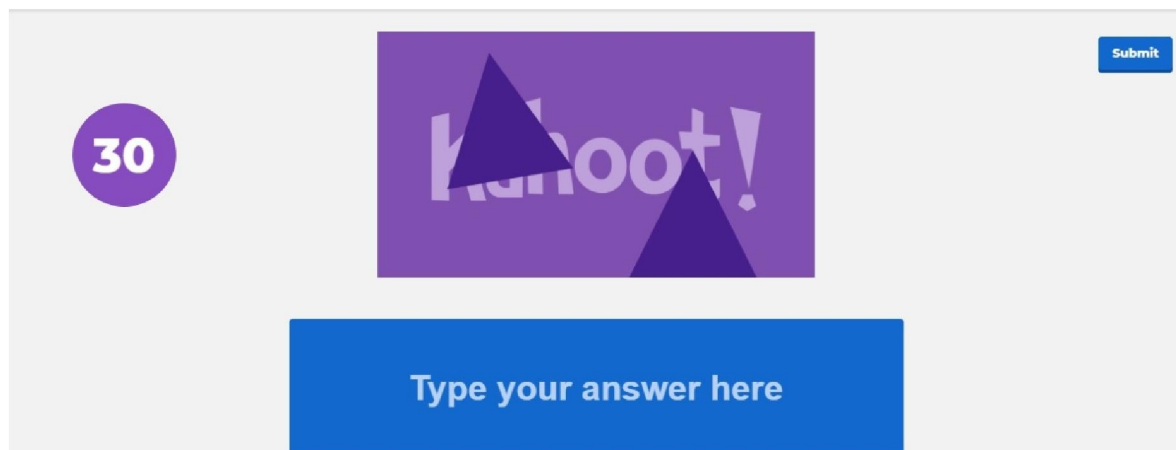
30

Kahoot!

Submit

Type your answer here

Které slovo ve větěm celku obsahuje dvojhlásku? Petr doufá, že se naučí pořádně číst.



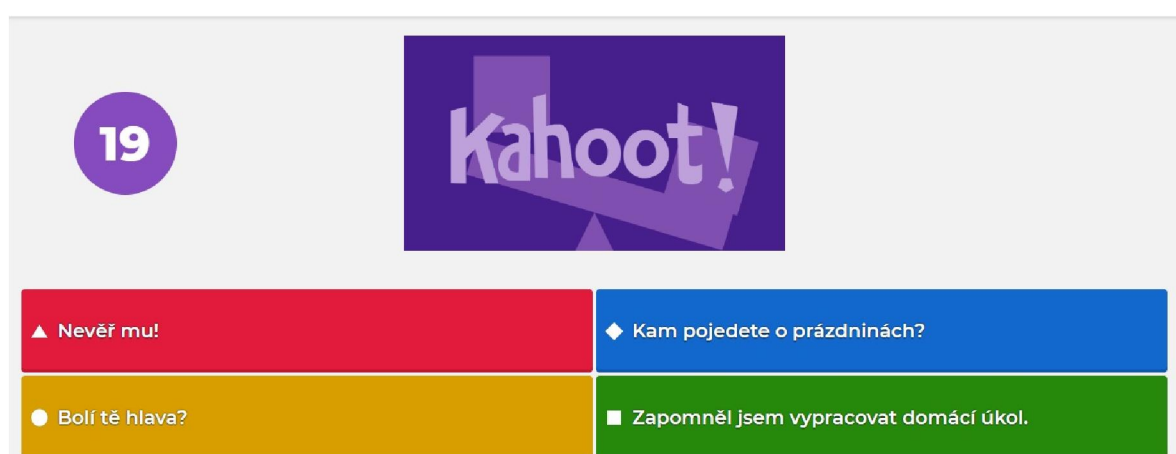
30

Kahoot!

Submit

Type your answer here

Ve kterém bodě je věta, jejíž melodie je stoupavě klesavá?



19

Kahoot!

▲ Nevěř mu!

◆ Kam pojedete o prázdninách?

● Bolí tě hlava?

■ Zapomněl jsem vypracovat domácí úkol.

Zdroj: Autorka

Tento test vytvořený v aplikaci Kahoot! je zaměřen na učivo o zvukové stránce jazyka. Obsahuje tvůrčí úlohu slovní mrak, ve které žák vymýšlí slovo dle zadané hláskové a slabičné stavby. Žák po vyplnění uvidí různá slova se stejnou hláskovou stavbou, která uvedli jeho spolužáci.

4.2.3 PLICKERS

Obrázek 57: Plickers - učivo o zvukové stránce jazyka, otázka 1-3

Reveal Answer

Která hláska je označována písmenem č?

- A samohláska
- B souhláska měkká
- C souhláska tvrdá

Reveal Answer

Ve kterém bodě je slovo, v němž se liší hláska a písmeno?

- A jít
- B vlk
- C led
- D šál

Reveal Answer

Ve kterém bodě je slovo obsahující slabiku tvořenou jedinou hláskou?

- A vlak
- B prst
- C údolí
- D růže

Zdroj: Autorka

Obrázek 58: Plickers - učivo o zvukév stránce jazyka, otázka 4-6

Má slovo poučení tři slabiky?

- A ano
- B ne

Které slovo obsahuje dvojhlásku?

- A naučí
- B neunese
- C doufá
- D pousměje se

Které slovo má tuto hláskovou a slabičnou stavbu?
xxox|xo

- A vrostl
- B město
- C smekám
- D místní

Zdroj: Autorka

Reveal Answer

Reveal Answer

Reveal Answer

Obrázek 59: Plickers - učivo o zvukové stránce jazyka, otázka 7-8

[Reveal Answer](#)

**Které slovo nemá tuto hláskovou a slabičnou stavbu?
xo|xxox**

- A postav
- B výběr
- C nabrat
- D zabrání

[Reveal Answer](#)

Ve kterém bodě je věta tázací, kterou vyslovíme s melodií stoupavou?

- A Kde jsi včera byl?
- B Půjdeš se mnou do kina?
- C Co se ti stalo?
- D Kdy mi to vrátíš?

Zdroj: Autorka

Přestože aplikace Plickers nabízí pouze dva typy testových položek, k vybranému tématu to opět stačilo. Určitá nevýhoda aplikace spočívá v omezení počtu označení pouze jedné správné odpovědi. Nelze tak vytvořit uzavřenou testovou položku s výběrem více odpovědí. Test je jednotvárný.

4.2.4 CLASSMARKER

Obrázek 60: ClassMarker - učivo o zvukové stránce jazyka, otázka 1-4

<p>Question 1 of 8</p> <p>Které slovo obsahuje méně hlásek než ostatní slova?</p> <p> <input type="radio"/> A) věta <input type="radio"/> B) květ <input type="radio"/> C) děti <input type="radio"/> D) zpět </p>
<p>Question 2 of 8</p> <p>Kolik hlásek je v tučně vyznačeném slově?</p> <p>Rozpětí křidel orla skalního může dosahovat délky až 2,3 metru.</p> <p><input type="text"/></p>
<p>Question 3 of 8</p> <p>V kterém slově je větší počet hlásek než v ostatních?</p> <p> <input type="radio"/> A) smrk <input type="radio"/> B) zpěv <input type="radio"/> C) orl <input type="radio"/> D) klec </p>
<p>Question 4 of 8</p> <p>Kolik hlásek je v tučně vyznačeném slově?</p> <p>Žáci museli na začátku hodiny oběhnout hřiště.</p> <p><input type="text"/></p>

Zdroj: Autorka

Obrázek 61: ClassMarker - učivo o zvukové stránce jazyka, otázka 5-8

Question 5 of 8

Rozhodni o správnosti tvrzení:
Ve slově **úspěšný** je 7 písmen a 7 hlásek.

A) správně
 B) nesprávně

Question 6 of 8

Rozhodni o správnosti tvrzení:
Ve slově **objev** je 5 písmen a 5 hlásek.

A) správně
 B) nesprávně

Question 7 of 8

Rozhodni o správnosti tvrzení:
Ve slově **vědět** je 5 písmen a 6 hlásek.

A) správně
 B) nesprávně

Question 8 of 8

Spoj slova se správným počtem hlásek, který obsahují.

zpěvák	Select ▼
stůl	Select ▼
dětský	Select 4 hlásky 5 hlásek 6 hlásek 8 hlásek 7 hlásek
měřit	8 hlásek
vítězství	Select ▼

Finish now

Zdroj: Autorka

V tomto testu z učiva o zvukové stránce jazyka vytvořeném v aplikaci ClassMarker lze opět pozorovat přehlednost a rozmanitost testových položek, které aplikace nabízí. Spolu s aplikací Quizlet je ClassMarker jediná z analyzovaných aplikací, která nabízí uzavřené testové položky přiřazovací. To lze hodnotit jako velké pozitivum aplikace.

4.2.5 QUIZLET

Obrázek 62: Quizlet - učivo o zvukové stránce jazyka, otázka 1-2

The screenshot shows the Quizlet interface for a test. The top navigation bar is blue with the Quizlet logo, a search icon, and a 'Create' button. On the left, there is a sidebar with a 'Back' button and a 'Test' button. The main content area is divided into two sections: '4 Written questions' and '4 Matching questions'.

4 Written questions

- opice
TYPE THE ANSWER
- kolo
TYPE THE ANSWER
- koleno
TYPE THE ANSWER
- město
TYPE THE ANSWER

4 Matching questions

1. ____ xoxlxolxolxo	A. poučení
2. ____ xxolxolxox	B. mělčina
3. ____ xololxolxo	C. pampeliška
4. ____ xxoxlxolxo	D. krokodýl

Zdroj: Autorka

Obrázek 63: Quizlet - učivo o zvukové stránce jazyka, otázka 3-4

4 Multiple choice questions

1. běžec

- xxolxo
- xolxox
- xxolxox
- xxolxxo

2. pes

- xolxo
- xxox
- xox
- xxo

3. tři

- xxox
- xxo
- xolxo
- xox

4. stoupá

- xxolxxo
- xxolxo
- xolxox
- xxolxox

3 True/False questions

1. úlomek → olxolxox

- True
- False

2. konec → xolxox

- True
- False

3. klas → xox

- True
- False

[Print test](#)

[Options](#)

[Check answers](#)

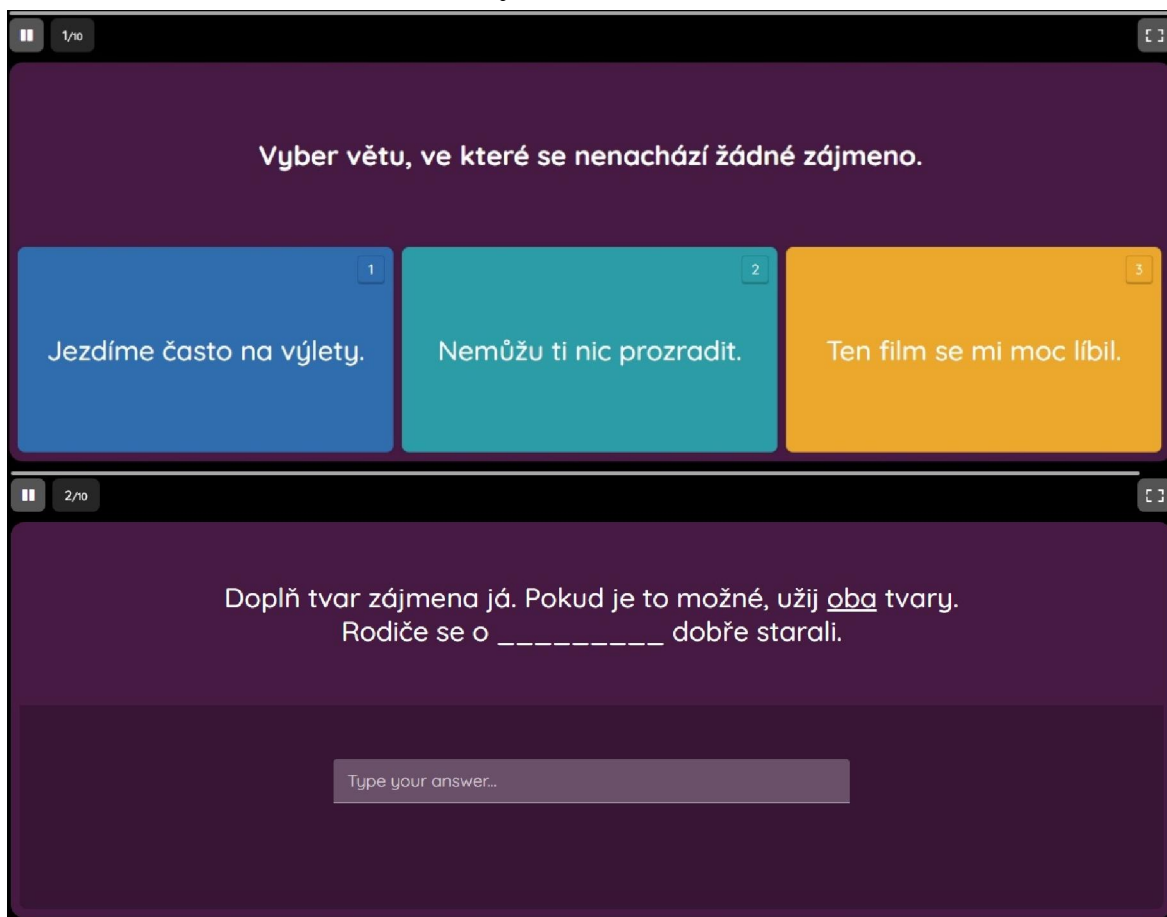
Zdroj: Autorka

Téma zvolené pro tento test v aplikaci Quizlet je vhodné. Protože se v kartách objevují pouze slova a jejich slabičná a hlásková stavba, jsou všechny úlohy použitelné a správné odpovědi nejsou na první pohled viditelné. Je nutné opět dbát na volbu slov. V tomto případě je důležité, aby se hlásková a slabičná stavba neopakovala u žádného dalšího slova. Mohlo by nastat, že by žák například u přiřazovací úlohy přiřadil správně slabičnou a hláskovou stavbu ke slovu, ale aplikace by přesto vyhodnotila řešení jako nesprávné. Tentýž případ může nastat u uzavřené dichotomické otázky.

4.3 TVAROSLOVÍ

4.3.1 QUIZIZZ

Obrázek 64: Quizizz - tvarosloví, otázka 1-2



Zdroj: Autorka

Obrázek 65: Quizizz - tvarosloví, otázka 3-6

3/10

Doplň tvar zájmena já. Pokud je to možné, užij oba tvary.
Chtěl bych vědět, co si o _____ myslí.

Type your answer...

4/10

Vyber hodící se tvary zájmena já.
Ptal se, jak se _____ daří.

mně mě mne mi

5/10

Doplň správný tvar zájmena v závorce.
Všichni z (ty) máme radost.

Type your answer...

6/10

Doplň správný tvar zájmena v závorce.
Zlobit se můžeš pouze na (se).

Type your answer...

Zdroj: Autorka

Obrázek 66: Quizizz - tvarosloví, otázka 7-10

7/10

Ve které větě je uveden chybný tvar zájmena náš?

Bojíte se našich psů?

Seděli pod naší jabloní.

Viděli jste naši novou školu?

Podívej se na naší zahradu.

8/10

Ve kterých větách se vyskytují ukazovací zájmena?

Neměla jsem ji naštvat.

Taková pěkná židle a ty jsi ji rozbil.

Tato kniha mě velice zaujala.

Mají tentýž problém jako my.

Karkulka šla sama lesem.

9/10

Doplň do vět tvar *sebou* nebo spojení *s sebou*. Odpovědi piš za sebe a odděluj čárkou.

Vezměte si _____ nějakou svačinu.

Vzmememe _____ na procházku Rexe.

Ulovená ryba _____ házela.

Máš _____ dost peněz?

Type your answer...

10/10

Doplň správný tvar zájmena v závorce.
S (my) si starost nedělejte.

Type your answer...

Test z tvarosloví jsem vytvořila v aplikaci Quizizz. V úloze číslo 9 jsem uvedla ukázkou zadání, které by šlo též vytvořit v otevřené testové položce se stručnou odpovědí. Tuto odpověď aplikace vyhodnotí v průběhu testu a učitel není nucen zkontrolovat ji dodatečně. Před použitím je ovšem vhodné tento typ zadání žákům předvést a seznámit je s tím, jak mají správně odpovědi zapsat.

4.3.2 KAHOOT!

Obrázek 67: Kahoot! - tvarosloví, otázka 1-3
Ve které větě je **nesprávně** uvedený tvar číslovky?

20

Kahoot!

▲ Film promítají od dvou hodin.

◆ V garáži máme dvě auta.

● Šli na procházku se dvěmi dětmi.

■ Dvě kamarádky venčily psa.

Oprav ve větě nesprávný tvar číslovky. Auto mělo na dvouch místech poškrábaný lak.

30

Kahoot!

Type your answer here

Napiš číslovku v závorce ve správném tvaru. Dám si pohár se (3) kopečky zmrzliny.

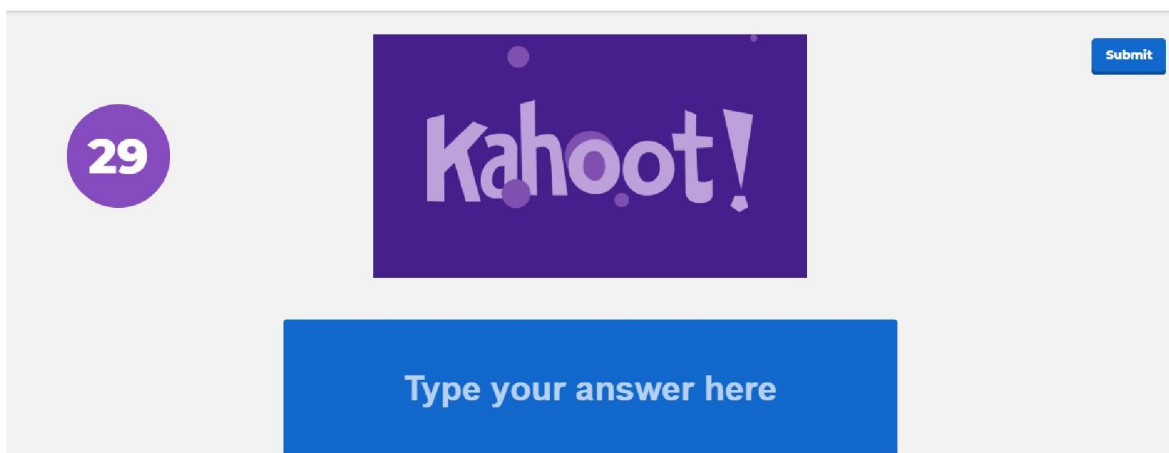
29

Kahoot!

Type your answer here

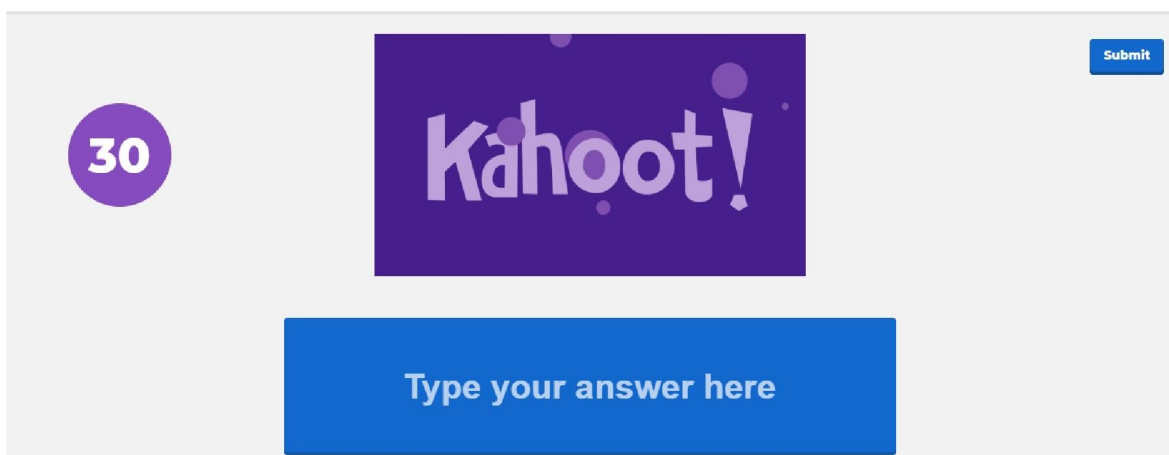
Obrázek 68: Kahoot! - tvarosloví, otázka 4-6

Napiš číslovku v závorce ve správném tvaru. Dám si pohár se (3) kopečky zmrzliny.



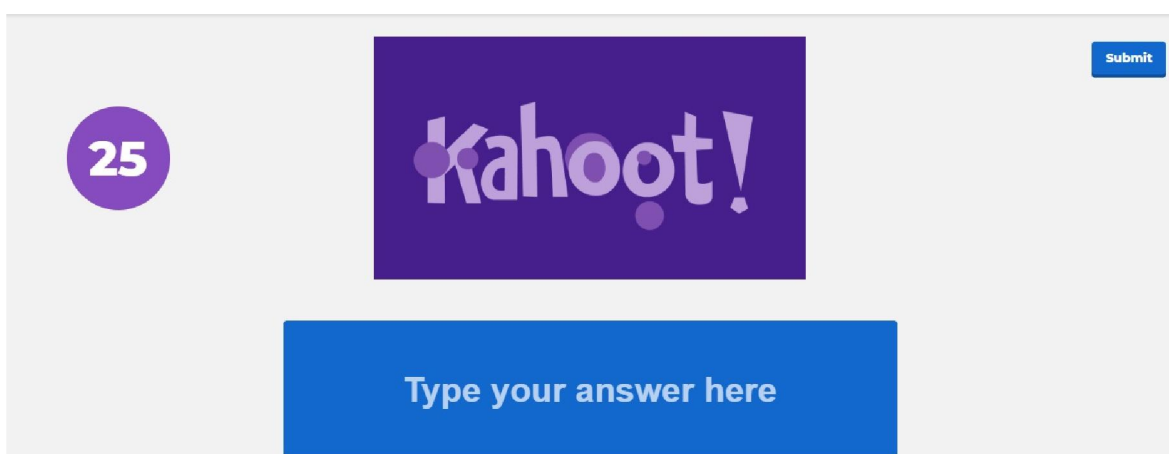
A screenshot of a Kahoot! question interface. On the left, a purple circle contains the number '29'. In the center, a purple rectangle displays the Kahoot! logo. Below the logo is a blue rectangular input field with the text 'Type your answer here'. In the top right corner, there is a blue 'Submit' button. A small black icon with a white question mark is in the top right corner of the slide.

Napiš číslovku v závorce ve správném tvaru. Malý Kája ještě lezl po (4).



A screenshot of a Kahoot! question interface. On the left, a purple circle contains the number '30'. In the center, a purple rectangle displays the Kahoot! logo. Below the logo is a blue rectangular input field with the text 'Type your answer here'. In the top right corner, there is a blue 'Submit' button. A small black icon with a white question mark is in the top right corner of the slide.

Napiš číslovku v závorce ve správném tvaru. Zaplatil jsem (57) korun.



A screenshot of a Kahoot! question interface. On the left, a purple circle contains the number '25'. In the center, a purple rectangle displays the Kahoot! logo. Below the logo is a blue rectangular input field with the text 'Type your answer here'. In the top right corner, there is a blue 'Submit' button. A small black icon with a white question mark is in the top right corner of the slide.

Zdroj: Autorka

Obrázek 69: Kahoot! - tvarosloví, otázka 7-9

Ve **ktěrych větách** jsou správně zapsané číslovky?

19

Select one or more answers!

Submit

▲ Babička šla do důchodu v šedesátisedmi letech.

◆ Ušetřil jsem si dvě stě korun.

● Zítřa máme školu do dvanácti hodin.

■ Stalo se to před třiceti šesti lety.

Je číslovka ve větě zapsána správně? Na náměstí se shromáždilo osmset padesátšedm občanů.

59

◆ True

▲ False

Vypíš popořadě číslovky z věty: Na XIV. olympijských hrách r. 1948 v Londýně získal Emil Zátopek jednu zlatou medaili.

59

Submit

Type your answer here

Zdroj: Autorka

Obrázek 70: Kahoot! - tvarosloví, otázka 10-12
 Ve které větě jsou správně zapsané tečky za číslovkou?

20

Kahoot!

▲ Na táboře jsme strávili 14. dní.	◆ Příští rok půjdu do 6 ročníku.
● Narodil jsem se 15. ledna 2000.	■ Koupil jsem 5. sušenek a 1. lízátko.

Seřadte následující slova, která se skloňují, od podstatných jmen k číslovkám.

89

Kahoot!

Submit

Drag and drop answer tiles in the correct order

▲ mládí	◆ nádherný	● tentýž	■ patery
---------	------------	----------	----------

Myslíš si, že učivo o číslovkách zvládáš dobře? Vyber si odpovídající hodnocení.

19

Kahoot!

▲ Všechno umím výborně.	◆ Dělán ještě dost chyb.
● Někdy udělám chybu.	■ Zatím se mi práce nedaří.

Zdroj: Autorka

Obrázek 71: Kahoot! - tvarosloví, výsledky anketní otázky



Zdroj: Autorka

V tomto kvízu jsem zvolila na ukázkou typ testové položky, který ze zkoumaných aplikací nabízí pouze Kahoot!. Jedná se o uzavřenou testovou položku uspořadací. Žáci mají za úkol uspořádat číslovky do řady podle druhů. Tato řada je uvedena v zadání a žáci se podle ní při poznávání a řazení číslovek řídí. Protože je tato úloha náročnější, je vhodné zvolit větší časový limit pro splnění. Další typ, který jsem použila, je v poslední úloze; jedná se o anketní otázku. Tuto položku jsem zadala jako sebehodnoticí. Žák se zamyslí nad svými znalostmi a zhodnotí sám sebe. Pokud test vyplňuje některý z žáků později, vidí, kolik žáků zvolilo konkrétní hodnocení, ale až poté, co vyplní svou odpověď. Výsledky anketní otázky ukazuje graf a procenta u každé možnosti.

4.3.3 PLICKERS

Obrázek 72: Plickers - tvarosloví, otázka 1

Reveal Answer

Které přídavné jméno doplníš vhodně do věty? V předsíni máme _____ poličku na boty.

- A významnou
- B praktickou
- C užitkovou
- D platnou

Zdroj: Autorka

Obrázek 73: Plickers - tvarosloví, otázka 2-4

Reveal Answer

**Které přídavné jméno doplníš vhodně do věty?
Ten váš Jiříček má _____
vlasy.**

- A hutné
- B pevné
- C husté
- D mohutné

Reveal Answer

**Které přídavné jméno doplníš vhodně do věty? V misce byly
_____ švestky.**

- A vyčištěné
- B vymyté
- C umyté
- D vytřené

Reveal Answer

**Které přídavné jméno doplníš vhodně do věty? Mám s bratrem
_____ pokoj.**

- A společenský
- B spokojený
- C lidový
- D společný

Obrázek 74: Plickers - tvarosloví, otázka 5-7

Reveal Answer

Ve kterém z následujících větných celků je jedno měkké a jedno tvrdé přídavné jméno?

- A Jíš ráda tmavý, nebo světlý chléb?
- B Máme rádi kozí a ovčí sýry.
- C Jižní svahy lemovaly krásné květiny.
- D Za vysokým plotem se ozýval zuřivý štěkot.

Reveal Answer

Ve kterém z následujících větných celků se nevyskytuje žádné přídavné jméno měkké?

- A Včelí úly jsou velmi zajímavé.
- B Kamil je velmi smělý a sebevědomý.
- C Naše kočka má ráda rybí konzervy.
- D Po celém městě byli cizí lidé.

Reveal Answer

Je ve větě spisovný tvar přídavného jména? Na konci chodby je učitelovo kabinet.

- A ano
- B ne

Obrázek 75: Plickers - tvarosloví, otázka 8-10

Doplň správný tvar přídavného jména. Poblíž _____ Brodu se narodil Karel Havlíček Borovský.

- A Havlíčkovu
- B Hlavličkově
- C Havlíčkova
- D Havlíčkovému

Ve které větě se nachází přivlastňovací přídavné jméno?

- A Polední stín je nejkratší.
- B Přísný učitel rozdával pětky.
- C Pekařova chalupa stála na konci ulice.
- D Žralok je nebezpečné zvíře.

Ve kterém řádku je v názvu města přídavné jméno přivlastňovací?

- A Uherské Hradiště
- B Karlovy Vary
- C Horšovský Týn
- D České Budějovice

Přestože jsou v aplikaci k dispozici pouze dva typy úloh, k vytvoření testu z tvarosloví tyto možnosti postačily.

4.3.4 CLASSMARKER

Obrázek 76: ClassMarker - tvarosloví, otázka 1-4

Question 1 of 10

Doplň správný tvar slovesa v podmiňovacím způsobu:
Kdyby bylo tepleji, (zelenat se) louky.

Question 2 of 10

Spoj slovesný tvar se slovesným způsobem, který tvar vyjadřuje.

piš	Select ▼
udělali	Select ▼ Select rozkazovací způsob oznamovací způsob podmiňovací způsob
hráli bychom	

Question 3 of 10

Sloveso v závorce napiš ve správném tvaru přítomného času:
Petr (rozhodovat se), jestli je hezčí červené nebo modré tričko.

Question 4 of 10

Napiš správný tvar slovesa:
cvičit – 1. osoba, č. množné, zp. rozkazovací

Zdroj: Autorka

Obrázek 77: ClassMarker - tvarosloví, otázka 5-9

Question 5 of 10

Vyhledej ve větném celku tvar slovesa v přítomném čase.
Kristýna se přestěhovala a bydlí ve stejné ulici jako já.

Question 6 of 10

Ve které větě se nachází tvar slovesa ve 3. os., č. množné, zp. podmiňovací?

- A) Šli celý den a celou noc.
- B) Petr nevypracoval domácí úkol.
- C) V případě nutnosti by se nám určitě ozvali.
- D) Kdyby byl sníh, šli bychom sáňkovat.

Question 7 of 10

Jsou mluvnické kategorie slovesa určeny správně?
přál si - 3. os., č. jednotné, zp. podmiňovací

- A) správně
- B) nesprávně

Question 8 of 10

Jsou mluvnické kategorie slovesa určeny správně?
pláče - 3. os., č. jednotné, zp. oznamovací, čas budoucí

- A) správně
- B) nesprávně

Question 9 of 10

Jsou mluvnické kategorie slovesa určeny správně?
utíkali jsme - 1. os., č. množné, zp. oznamovací, čas minulý

- A) správně
- B) nesprávně

Zdroj: Autorka

Obrázek 78: ClassMarker - tvarosloví, otázka 10

Question 10 of 10

Ve které větě se vyskytuje tvar slovesa v budoucím čase?

- A) Maluji obrázek pro babičku.
- B) Rád skáču přes švihadlo.
- C) Uvařím vám dobrý oběd.
- D) Směju se každému vtipnu.

Finish now

Zdroj: Autorka

Tento test z tvarosloví obsahuje otevřené testové položky se stručnou odpovědí, uzavřené testové položky s výběrem odpovědi, uzavřené testové položky přiřazovací a uzavřené testové položky dichotomické.

4.3.5 QUIZLET

Obrázek 79: Quizlet - tvarosloví, otázka 1

Quizlet Search Create

Back

Test

Print test

Options

3 Written questions

1. Nad zasněženými (chalupa) létaly vrány.

TYPE THE ANSWER

á č ě í š ú

2. V této pohádce lítá čarodějnice na (koště).

TYPE THE ANSWER

3. V některých (věc) se vůbec nevyznám.

TYPE THE ANSWER

Zdroj: Autorka

Obrázek 80: Quizlet - tvaroslovi, otázka 2-4

3 Matching questions

1. ____ účesem

2. ____ košili

3. ____ kolech

A. Chlapci se projížděli na horských (kolo).
 B. Chybí mi knoflík na (košile).
 C. Maminka přišla s novým (účes).

2 Multiple choice questions

1. Stará liška vyvedla z nory pět (lišče).

kolech
 věcech
 koštěti
 liščat

2. O poctivých (nálezce) slyšíme obzvlášť rádi.

věcech
 nálezcích
 chalupami
 kolech

2 True/False questions

1. Tatínek byl ještě v (práce). → košili

True
 False

2. Mezi (starosta) okolních obcí došlo k dohodě. → starosty

True
 False

Check answers

Zdroj: Autorka

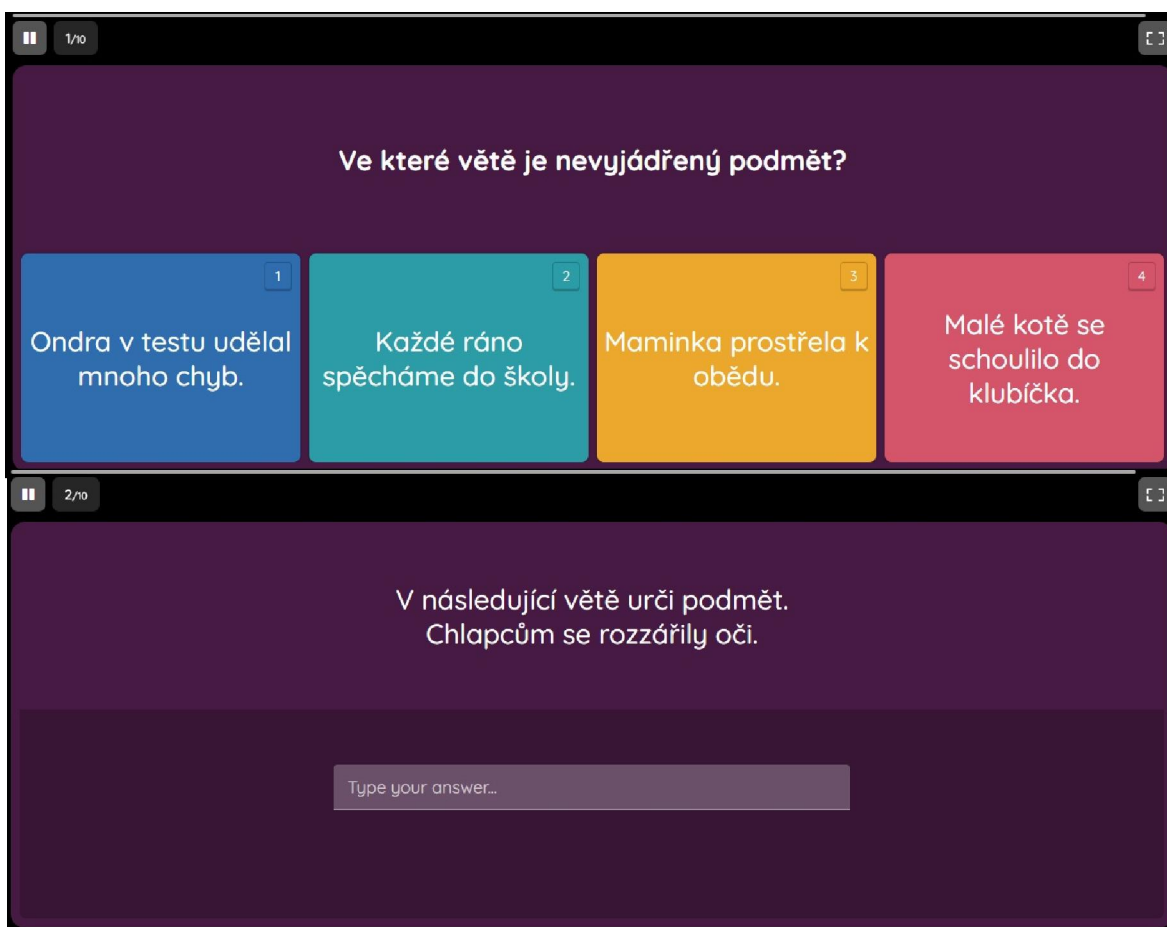
Kdyby byla možnost napsat k úlohám zadání, byly by otevřené testové položky se širokou odpovědí funkční. V tomto případě bez zadání žák nemá instrukce k tomu, jak s větou pracovat, a proto neví, jakou odpověď učitel požaduje. Uzavřené testové položky přiřazovací také postrádají instrukce. Mimo to je nesmyslná grafická úprava této úlohy,

protože je vynechané místo před větou a možnosti jsou též špatně uspořádané (věty, do kterých žák doplňuje správný tvar, by měly být vlevo a slova k doplnění vpravo). Uzavřené testové položky s výběrem odpovědi jsou nefunkční, protože aplikace nabídne možnosti z ostatních karet, tudíž je jednoznačné, která odpověď je správná (neobjevuje se zde jedno slovo v různých tvarech). Ostatní možnosti jsou nesmyslné. U tohoto typu úloh taktéž chybí zadání. Posledním typem jsou uzavřené testové položky dichotomické. Jak lze vyzorovat ve vzorovém testu, jsou naprosto nefunkční. Žák se při rozhodování ani nemusí zamýšlet, aby poznal, zda je tvrzení správné, či nesprávné. Tyto úlohy taktéž postrádají zadání. Aplikace tedy možnosti testových položek nabízí, většina z nich však není funkční.

4.4 SKLADBA

4.4.1 QUIZIZZ

Obrázek 81: Quizizz - skladba, otázka 1-2



Zdroj: Autorka

Obrázek 82: Quizizz - skladba, otázka 3-6

The image shows a Quizizz quiz interface with four questions. Each question is displayed on a dark purple background with white text. The questions are multiple-choice or open-ended. The interface includes a progress indicator (3/10, 4/10, 5/10, 6/10) and a pause button in the top left of each question card.

Question 3: Kde je správně určený podmět této věty?
V rybníce plavou kapři a okouni.

Options: okouni, kapři, kapři a okouni, rybníce

Question 4: Kde je správně vypsáný podmět z následující věty?
Silná velryba nebo kosatka v zápase o život převrhla člun.

Options: kosatka, zápase, velryba nebo kosatka, velryba

Question 5: Vypiš z věty podmět.
Po dešti se v lese objevily hříbky, křemenáče, bedly a holubinky.

Input field: Type your answer...

Question 6: Doplň do věty vhodný několikanásobný podmět.
_____ patří k mým oblíbeným zvířatům.

Input field: Write your response...

Zdroj: Autorka

Obrázek 83: Quizizz - skladba, otázka 7-10

The image shows a Quizizz quiz interface with four questions. Each question is displayed on a dark purple background with a progress indicator in the top left corner (7/10, 8/10, 9/10, 10/10) and a close button in the top right corner.

Question 7: Ve které větě je rozvitý podmět?
 Options: Babička uvařila svíčkovou s knedlíkem. (blue), Mám rád psy a kočky. (teal), Moje mladší sestra chodí do školy. (yellow), Motýli kolem mě poletovali celý den. (pink).

Question 8: Ve kterých větách je holý podmět?
 Options: Po tréninku mě bolely nohy. (blue,), Naše školní budova se otevírá v sedm hodin. (teal,), Doma na mě čekal výborný koláč. (yellow,), Anička utíkala směrem domů. (pink,).

Question 9: Vypiš z následující věty rozvitý podmět. V tichém údolí bublá velmi malý potůček.
 Input field: Type your answer...

Question 10: Jaký je druh podmětu v následující větě? Naše teplomilné kukačky a žluvy odlétají.
 Options: rozvitý podmět (blue), holý podmět (teal), několikanásobný podmět (yellow).

Zdroj: Autorka


Výhodou tvorby testů v aplikaci Quizizz je to, že oproti aplikaci Kahoot! nemá omezený počet znaků v zadání a odpovědích. Uživatel může vkládat do zadání delší texty, či větné celky. Písmo textu se úměrně zmenší, ale jen do té velikosti, kterou lze ještě přečíst, a poté se místo dalšího zmenšování zobrazí rolovací lišta, kterou si žák posouvá text. Přestože při tvorbě uzavřené testové položky s výběrem odpovědi aplikace autora neomezí při vkládání delšího textu do odpovědi, po spuštění žák vidí jen část z něj a není možné ho jinak zobrazit. Proto je vhodnější do odpovědí v těchto položkách vkládat slova, sousloví, věty, větné celky či úryvek textu, který obsahuje maximálně pět řádků.

4.4.2 KAHOOT!

Obrázek 84: Kahoot! - skladba, otázka 1-2

Ve **kterých větách** je holý podmět?

120




Submit

Select one or more answers!

▲ Na naší zahradě roste šefík.	◆ Se sklizní jablek dědovi pomáhali lidé z vesnice.
● S domácím úkolem mi pomohla sestra.	■ Během výletu české turisty překvapila bouřka.

Ve **které větě** je nevyjádřený podmět?

120



Select one or more answers!

▲ Pošli mi z výletu pohled.	◆ Nikdo mi nic neřekl.
● On to asi neudělal.	■ Kdo u vás byl na návštěvě?

Zdroj: Autorka

Obrázek 85: Kahoot! - skladba, otázka 3-5

Kde je správně vypsáný podmět z následující věty? Velký jelen nebo sob proběhl lesem.

60

Kahoot!

<input checked="" type="radio"/> jelen	<input checked="" type="radio"/> jelen nebo sob
<input type="radio"/> lesem	<input type="radio"/> sob

Vypiš z věty podmět. Po dešti se v lese objevily hříbky a křemenáče.

120

Kahoot!

Submit

Type your answer here

Která věta obsahuje přísudek jmenný se sponou?

120

Kahoot!

<input checked="" type="radio"/> Já jsem přišel první.	<input checked="" type="radio"/> Pelyněk je velmi hořká léčivá bylina.
<input type="radio"/> Náš Petr je doma.	<input type="radio"/> Jeho otec se jmenuje Pavel.

Zdroj: Autorka

Obrázek 86: Kahoot! - skladba, otázka 6-8

Ve které větě je rozvitý přísudek?

119

Kahoot!

🔒

Nastaly krásné letní dny.

Já jdu domů.

Jejich psík je roztomilý.

Včerejší výlet se vydařil.

V této větě je rozvitý slovesný přísudek. Jabloň na zahradě krásně kvete.

60

Kahoot!

🔒

False

True

Vypiš z věty základní skladební dvojici. Podzimní mlhy zahalily celé údolí.

90

Kahoot!

🔒

Type your answer here

Zdroj: Autorka

Obrázek 87: Kahoot! - skladba, otázka 9-10

Vyhledej základní skladební dvojice. Která základní skladební dvojice by netvořila sama o sobě úplnou větu?

120

Kahoot!

▲ Pěťa se všemu jen smál. ◆ Ptáci pěkně zpívají.

● Alík proháněl cizí kočky. ■ Slunce příjemně hřálo.

Doplň do věty vhodný několikanásobný podmět. _____ patří k mým oblíbeným zvířatům.

119

Kahoot!

Submit

Type your answer here

Zdroj: Autorka

Aplikace Kahoot! nabízí velmi malý prostor pro tvorbu zadání a odpovědi. Pro téma, které se v této ukázce objevuje, však její možnosti postačily. Poslední úloha je opět vytvořena jako slovní mrak. Protože je v zadané větě sloveso v přítomném čase, není žák ovlivněn rodem podstatných jmen v několikanásobném podmětu. Žákům se po zodpovězení zobrazí všechny několikanásobné podměty, které do věty doplnili jejich spolužáci.

4.4.3 PLICKERS

Obrázek 88: Plickers - skladba, otázka 1-3

Reveal Answer

Která věta obsahuje slovesný přísudek?

- A Tento pán je náš zákazník.
- B Děvčata nacvičovala na akademii.
- C Děti jsou dnes veselé.
- D Štěnata naší fenky jsou roztomilá.

Reveal Answer

Která věta obsahuje přísudek jmenný se sponou?

- A Můj bratr sportuje.
- B Jindrova babička dobře vaří.
- C Pelyněk je velmi hořká léčivá bylina.
- D Děti přinesly z lesa pravé hříby.

Reveal Answer

**V této větě je rozvitý slovesný přísudek.
Jabloň na zahradě je krásně rozkvetlá.**

- A správně
- B nesprávně

Zdroj: Autorka

Obrázek 89: Plickers - skladba, otázka 4-6

Reveal Answer

**Věta obsahuje přísudek jmenný se sponou.
Maminka vyhodila zbytky jídla.**

- A správně
- B nesprávně

Reveal Answer

**Peří kohouta bylo lesklé.
Ve větě je přísudek jmenný se sponou.**

- A správně
- B nesprávně

Reveal Answer

**Ve které větě se nachází
několikanásobný přísudek?**

- A Mám rád kočky i psy.
- B Maminka a tatínek jeli do práce brzy ráno.
- C Stromy se kymácejí, naklánějí a ohýbají.
- D Podobné dobrodružství ani nebezpečí už nehrozí.

Zdroj: Autorka

Obrázek 90: Plickers - skladba, otázka 7-8

Reveal Answer

**Ve kterém bodě je správně uveden přísudek jmenný se sponou?
Babička Boženy Němcové byla moudrá žena.**

A byla moudrá
 B byla moudrá žena
 C byla žena
 D byla babička

Reveal Answer

**Ve kterém řádku je správně uveden přísudek z následující věty?
Brzy ráno křičí, krákají a ozývají se vrány.**

A křičí
 B krákají a ozývají se
 C křičí, krákají a ozývají se
 D ozývají se

Zdroj: Autorka

Protože aplikace Plickers nabízí pouze dva typy testových položek k tvorbě kvízů a testů, nelze vytvořit kreativnější úlohy, ve kterých by žáci například vymýšleli vhodný přísudek jmenný se sponou, vypisovali z věty přísudek apod. Přesto lze toto téma v aplikaci testovat alespoň způsobem, který je uveden v ukázce testu výše.

4.4.4 CLASSMARKER

Obrázek 91: ClassMarker - skladba, otázka 1-3

Question 1 of 10
<p>Kolik vět tvoří tento větný celek? Z vrcholu hory, ozářené ranními paprsky vycházejícího slunce, jsme se dívali do rozsáhlého údolí, pokrytého lehkým závojem mlhy.</p> <hr/> <p> <input type="radio"/> A) jedna věta <input type="radio"/> B) dvě věty <input type="radio"/> C) tři věty <input type="radio"/> D) čtyři věty </p>
Question 2 of 10
<p>Ve kterém bodě je souvětí odpovídající tomuto vzorci? V1 a V2, aby V3.</p> <hr/> <p> <input type="radio"/> A) Tatínek opravoval auto, dědeček mu pomáhal a maminka jim vařila, aby neměli hlad. <input type="radio"/> B) Šli jsme do lesa a Kája navrhl, aby Martin říkal názvy stromů. <input type="radio"/> C) Aby nedošlo k nedorozumění, vysvětlil jsem to bratřovi ještě jednou a on to pochopil. <input type="radio"/> D) S prací nám pomohla maminka i sestra, aby to bylo dřív hotovo. </p>
Question 3 of 10
<p>Napiš vzorec následujícího souvětí. Když jsem šel dneska ráno do školy, tatínek mi řekl, že mě doprovodí.</p> <hr/> <div style="border: 1px solid black; height: 20px; width: 100%;"></div>

Zdroj: Autorka

Obrázek 92: ClassMarker - skladba, otázka 4-7

Question 4 of 10

Spoj věty v souvětí vhodným spojovacím výrazem.

Pavel nepřišel do školy, _____ byl nemocen.	Select ▼
Děvčata okopávala zeleninu, _____ chlapci uklízeli stodolu.	Select ▼
Přemlouvali jsme Elišku, _____ si to ještě rozmyslela.	Select ▼
Na prázdniny se chlapci těší, _____ nejedou k moři.	Select ▼
Děvčata se dívala tím směrem, _____ se rozléhala hudba.	Select ▼

Question 5 of 10

V kterém bodě je správně zapsán vzorec souvětí?
 Přestože venku pršelo, vzala jsem si pláštěnku a šla jsem na procházku s Rexem.

A) Přestože V1, V2, a V3.

 B) V1, V2, a V3.

 C) Přestože V1, V2 a V3.

 D) Protože V1, V2 a V3.

Question 6 of 10

Napiš souvětí, které odpovídá větnému vzorci: Když V1, V2, protože V3.

Show word count ▼

Question 7 of 10

Která z následujících možností neobsahuje souvětí?

A) Fifinka, Mišpulín, Pinda a Bobík zkrátka vyhlízejí věrně, tedy stejně jako v komiksech.

 B) Můžeme jen hádat, jak jedno ovlivňovalo druhé.

 C) Ale dejme tomu, že nejmenší diváci logiku ve filmu hledat nebudou.

 D) Za svou práci se rozhodně nemusí stydět, totéž platí i pro hravou hudbu Ondřeje Soukupa.

Zdroj: Autorka

Obrázek 93: ClassMarker - skladba, otázka 8-10

Question 8 of 10

Correct the sentence.

Hasiči a policisté dorazili k požáru až ve chvíli kdy už plameny olizovaly střechu zchátralého obydlí.

Hasiči a policisté dorazili k požáru až ve chvíli kdy už plameny olizovaly střechu zchátralé

Question 9 of 10

Correct the sentence.

Doplň čárky v souvětí. Laviny zasypaly lyžaře kteří nedbali výstrahy Horské služby.

Doplň čárky v souvětí. Laviny zasypaly lyžaře kteří nedbali výstrahy Horské služby.

Question 10 of 10

Všichni jsme se shodli na tom, že se věci změnilly k lepšímu poté, co jsme se vrátili z dovolené.

Větný celek se skládá ze _____ vět.

- A) 3
- B) 4

Finish now

Zdroj: Autorka

Test vytvořený v aplikaci ClassMarker je zaměřen na učivo o souvětí. Úloha číslo 6 je otevřená testová položka se širokou odpovědí. Je zde zadán vzorec souvětí a žák vymyslí odpovídající souvětí. Tuto úlohu opravuje učitel po dokončení testu žákem. V úloze 8 a 9 lze vidět dvojí možnost zadání korektury chyb ve větě.

4.4.5 QUIZLET

Obrázek 94: Quizlet - skladba, otázka 1-3

The screenshot shows the Quizlet interface for a test. The top navigation bar is blue with the Quizlet logo, a search icon, and a 'Create' button. On the left, there is a sidebar with a 'Back' button and a 'Test' button. The main content area is white and contains the following sections:

3 Written questions

- Gábina běží domů.

TYPE THE ANSWER
- Petra včera bolela hlava.

TYPE THE ANSWER
- Můj bratr je sportovec.

TYPE THE ANSWER

3 Matching questions

1. ____ kůzlata si hrála	A. Roztomilá kůzlata si hrála na dvoře.
2. ____ trávník byl zelený	B. Po dešti byl trávník krásně zelený.
3. ____ Martina se chlúbila	C. Martina se chlúbila novým náramkem.

2 Multiple choice questions

- Podzimní mlhy zahalily celé údolí.
 - hlava bolela
 - kůzlata si hrála
 - mlhy zahalily
 - Děti se smějí
- Tento pán je náš zákazník.
 - kůzlata si hrála
 - Děti se smějí
 - pán je zákazník
 - bratr je sportovec

Zdroj: Autorka

Obrázek 95: Quizlet - skladba, otázka 4



The image shows a screenshot of a Quizlet interface. At the top, it says "2 True/False questions". Below this, there are two questions, each with two radio button options: "True" and "False".

1. Ve sněmovně hlasovala nadpoloviční většina poslanců. → většina hlasovala

True

False

2. Děti se dnes všemu smějí. → pán je zákazník

True

False

At the bottom of the question area, there is a teal button labeled "Check answers".

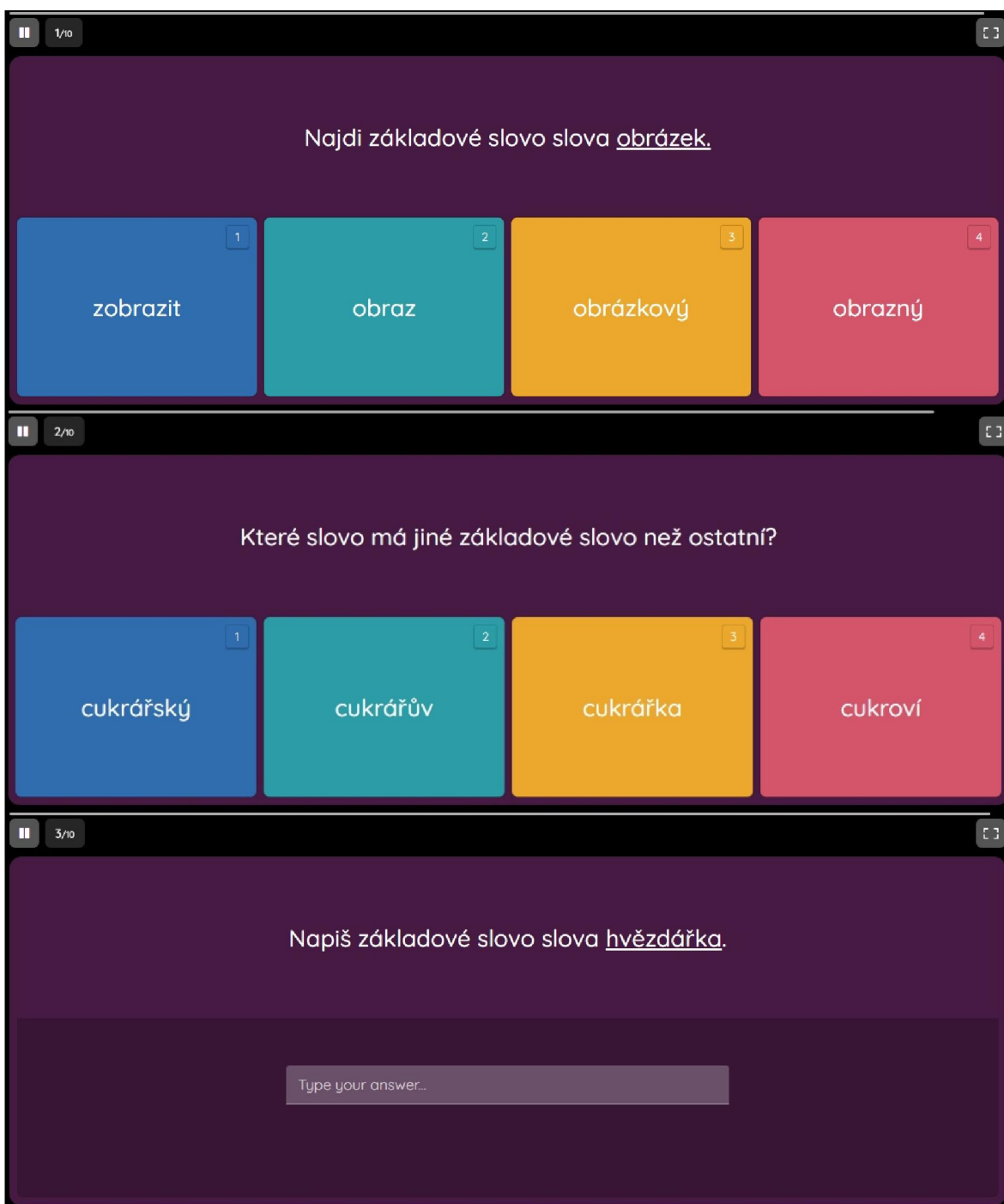
Zdroj: Autorka

Tento test je vytvořen z učebních karet, na kterých je na přední straně věta a na druhé straně základní skladební dvojice. V tomto testu připadá v úvahu pouze otevřená testová položka se stručnou odpovědí. Uzavřené testové položky s výběrem odpovědi, přiřazovací a dichotomické jsou v tomto případě nevhodné, protože nabízí odpovědi, které lze na první pohled určit (viz ukázka testu).

4.5 UČIVO O TVOŘENÍ A STAVBĚ SLOV

4.5.1 QUIZIZZ

Obrázek 96: Quizlet – učivo o tvoření a stavbě slov, otázka 1-3



Zdroj: Autorka

Obrázek 97: Quizizz - učivo o tvoření a stavbě slov, otázka 4-7

The image shows a sequence of four quiz questions from the Quizizz application, each presented in a dark purple background with white text. The questions are numbered 4 through 7.

Question 4: Napiš základová slova ke slovu cukrovar.
 Answer area: Type your answer...

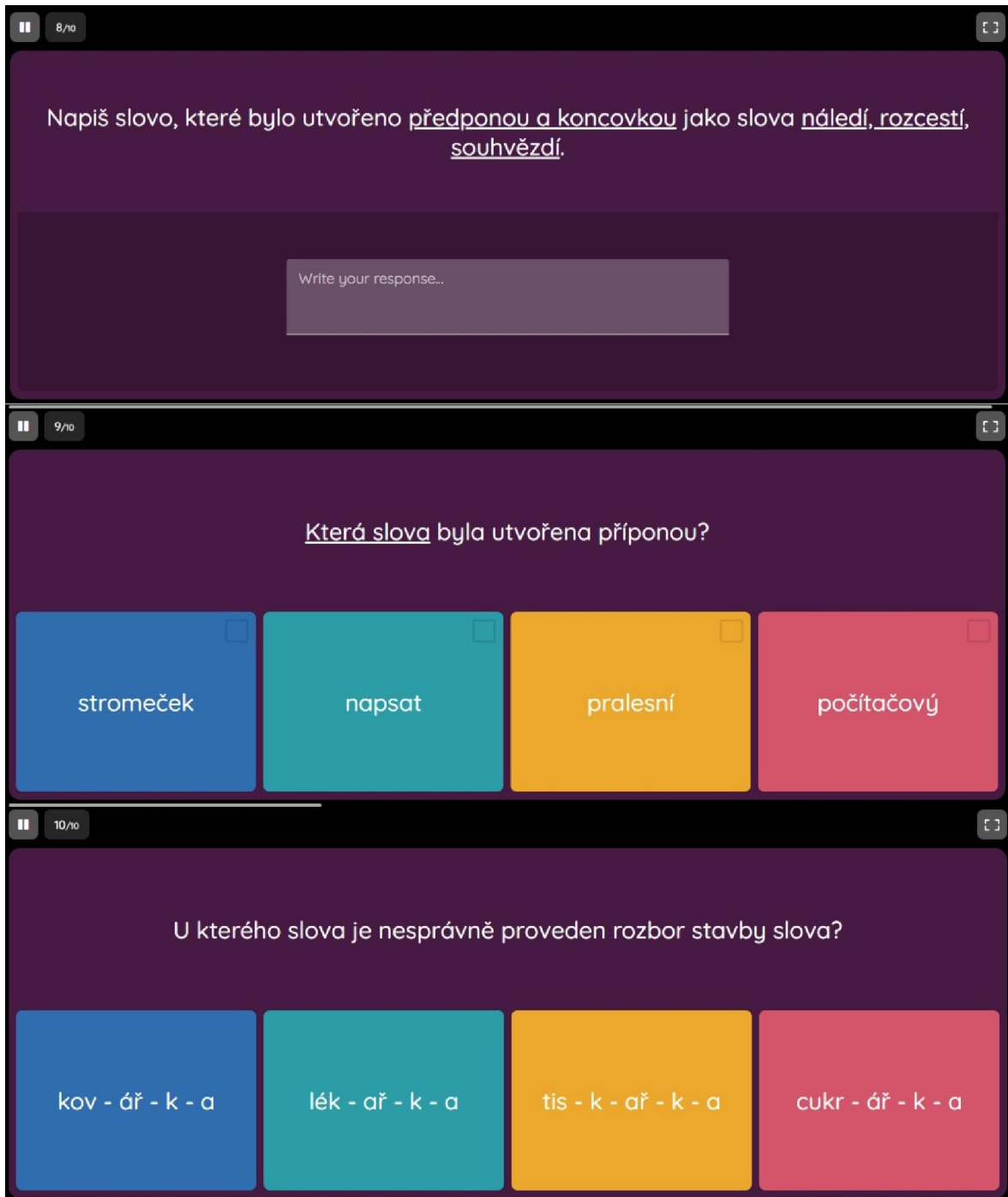
Question 5: Najdi slovotvorný základ slova houbička?
 Answer options: houbička, houba, houbi, houb

Question 6: Kde jsou slova správně seřazena podle toho, jak byla postupně utvořena?
 Answer options: učitelka - učitel - naučit; železnice - železný - železničář; ruka - ručit - ručitel; ledař - ledařský - led

Question 7: Urči základové slovo a slovotvorný základ slova vaříč.
 Answer area: Write your response...

Zdroj: Autorka

Obrázek 98: Quizizz - učivo o tvoření a stavbě slov, otázka 8-10



Zdroj: Autorka


V testu o tvoření slov a o stavbě slov se vyskytují úlohy, u kterých je nutné žáky informovat o formě zápisu odpovědi. Jsou to konkrétně úlohy 4 a 7. Úloha č. 8 je vytvořena jako otevřená testová položka se širokou odpovědí. Žáci zde vymyslí slovo, které bylo utvořeno předponou a koncovkou stejně jako uvedené příklady. Učitel opravuje tuto úlohu dodatečně a v testu je započítána aplikací jako správně zodpovězená bez ohledu na to, co žák napíše.

4.5.2 KAHOOT!

Obrázek 99: Kahoot! - učivo o tvoření a stavbě slov, otázka 1-3

Koncovka ve slově vlnolamy je:

20




?

▲ y	◆ am
● amy	■ my

Která slova byla utvořena pouze příponou?

59



?


Submit

Select one or more answers!

▲ pralesní	◆ prales
● lesník	■ zálesák

Kde je vynechané písmeno v kořenu slova?

20



?

▲ mysl_vna	◆ výp_s
● v_roba	■ ps_ček

Zdroj: Autorka

Obrázek 100: Kahoot! - učivo o tvoření a stavbě slov, otázka 4-6

Kde jsou pouze slova s předponou s?

20

Kahoot!

▲ slézt, slevit, slábnout	◆ starat se, sloužit, soukat
● spadnout, shrabat, soudit	■ strhnout, slepit, smýt

Napiš základové slovo ke slovu vozovka.

30

Kahoot!

Submit

Type your answer here

Najdi základové slovo slova vaříč.

19


Kahoot!

▲ var	◆ vař
● vaři	■ vařit

Zdroj: Autorka

Obrázek 101: Kahoot! - učivo o tvoření stavbě slov, otázka 7-9

Napiš základové ke slovu **chodidlo**.




60

Type your answer here

Submit

Napiš slovotvorný základ slova **zakroužit**.




28

Type your answer here

Submit

Kde jsou slova správně seřazena podle toho, jak byla utvořena?



60

▲ Pavel - Pavlíkuv - Pavlík	◆ plavat - plavec - plavecký
● letecký - letec - letecky	■ výměna - měnit - vyměnit

Zdroj: Autorka

Obrázek 102: Kahoot! - učivo o tvoření a stavbě slov, otázka 10

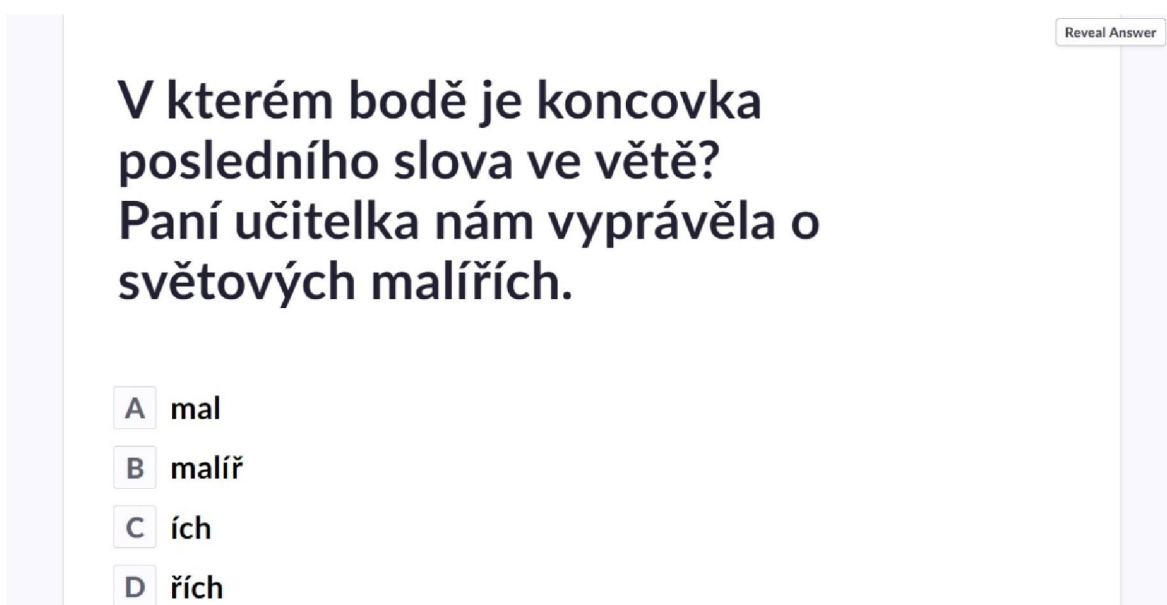


Zdroj: Autorka

Test z učiva o tvoření slov a o stavbě slov vytvořený v aplikaci Kahoot! obsahuje uzavřené testové položky s výběrem jedné odpovědi, uzavřené testové položky s výběrem více odpovědí a otevřené testové položky se stručnou odpovědí.

4.5.3 PLICKERS

Obrázek 103: Plickers - učivo o tvoření a stavbě slov, otázka 1



Zdroj: Autorka

Obrázek 104: Plickers - učivo o tvoření a stavbě slov, otázka 2-4

Reveal Answer

**Ve kterém bodě je přípona prvního slova ve větě?
Závozník jídla přijížděl vždy včas.**

- A zá
- B voz
- C ník
- D závoz

Reveal Answer

**V kterém bodě je přípona prvního slova ve větě?
Závozník jídla přijížděl vždy včas.**

- A zá
- B voz
- C ník
- D závoz

Reveal Answer

Ve kterém bodě je kořen slova přeplavat?

- A pře
- B plav
- C vat
- D plavat

Obrázek 105: Plickers - učivo o tvoření a stavbě slov, otázka 5-7

Ve kterém z následujících slov je hláska D součástí kořene?

- A podcenil
- B podsvětí
- C podruhé
- D podmínkou

Reveal Answer

Které z následujících slov neobsahuje předponu?

- A pobíhal
- B putoval
- C prožíval
- D připadal

Reveal Answer

Která z následujících možností obsahuje pouze slova se stejnou předponou?

- A opouštějí, otázek, odborníků
- B pobavit, podstatné, potahovaly
- C objevovat, obchodovat, obvyklým
- D překonat, předchůdcem, překračovali

Reveal Answer

Zdroj: Autorka

Obrázek 106: Plickers - učivo o tvoření a stavbě slov, otázka 8-10

Ve kterém z následujících slov má předpona PŘE- stejný význam jako ve slově PŘEDLOUHÝ?

- A přehledný
- B předělaný
- C překřížený
- D přecitlivělý

Reveal Answer

Ve kterém slově jsou tři předpony?

- A napovídal
- B nepředpověděl
- C vyskočil
- D převyprávěl

Reveal Answer

Ve kterém slově je předpona, kořen a přípona?

- A umělec
- B úlovek
- C úmysl
- D úhoř

Reveal Answer

Tento test vytvořený v aplikaci Plickers obsahuje pouze uzavřené testové položky s výběrem odpovědi. V úloze 1, 2 a 3 je ukázka, jak lze uvést zadání, pokud učitel zvolí celou větu v zadání. Protože aplikace Plickers neumožňuje zvýraznit slovo jakýmkoli způsobem, je nutné na toto slovo poukázat v zadání.

4.5.4 CLASSMARKER

Obrázek 107: ClassMarker - učivo o tvoření a stavbě slov, otázka 1-4

<p>Question 1 of 9</p> <p>Kořen slova učitel je uči.</p> <p><input type="radio"/> A) správně</p> <p><input type="radio"/> B) nesprávně</p>
<p>Question 2 of 9</p> <p>Ve kterém řádku je správně určená dvojice slovo - kořen slova?</p> <p><input type="radio"/> A) rozcvička - rozcvič</p> <p><input type="radio"/> B) pozamykat - zamykat</p> <p><input type="radio"/> C) potraviny - otrav</p> <p><input type="radio"/> D) výchova - chov</p>
<p>Question 3 of 9</p> <p>Ve kterém z následujících slov končí předponová část souhláskou?</p> <p><input type="radio"/> A) odepnul</p> <p><input type="radio"/> B) popletl</p> <p><input type="radio"/> C) zabloudil</p> <p><input type="radio"/> D) rozmačkal</p>
<p>Question 4 of 9</p> <p>Ve které z následujících možností má každé slovo jinou předponovou část?</p> <p><input type="radio"/> A) pohotově, polekaný</p> <p><input type="radio"/> B) zvolat, zpěněný</p> <p><input type="radio"/> C) zamiřit, zadunění</p> <p><input type="radio"/> D) obvykle, ospalý</p>

Zdroj: Autorka

Obrázek 108: ClassMarker - učivo o tvoření a stavbě slov, otázka 5-8

Question 5 of 9

Které z následujících slov neobsahuje předponu?

- A) pobíhal
- B) připadal
- C) putoval
- D) prožíval

Question 6 of 9

Znázorni rozbor stavby slova **neslyšný**.

Question 7 of 9

Spoj základové slovo se slovem odvozeným.

květina	Select ▼
bystrý	Select ▼ Select vozovka plavec květen stavebník bystřina
stavět	
vůz	
plavat	Select ▼

Question 8 of 9

Urči slovtvorný základ slova **měříč**.

Zdroj: Autorka

Obrázek 109: ClassMarker - učivo o tvoření a stavbě slov, otázka 9

Question 9 of 9

Napiš základové slovo ke slovu **chodidlo**.

Show word count ▾

Finish now

Zdroj: Autorka

V testu se vyskytují uzavřené testové položky s výběrem odpovědi, uzavřenou testovou položku přiřazovací, uzavřenou testovou položku dichotomickou a otevřené testové položky se stručnou odpovědí.

4.5.5 QUIZLET

Obrázek 110: Quizlet - učivo o tvoření a stavbě slov, otázka 1

Quizlet Search Create

Back

Test

4 Written questions

- pralesní

TYPE THE ANSWER
- knihařství

TYPE THE ANSWER
- houbička

TYPE THE ANSWER
- lesník

TYPE THE ANSWER

Zdroj: Autorka

Obrázek 111: Quizlet - učivo o tvoření a stavbě slov, otázka 2-4

4 Matching questions

- | | |
|----------------|-------------|
| 1. ____ rybář | A. cukrářka |
| | B. rybička |
| 2. ____ rybník | C. rybářka |
| | D. rybníček |
| 3. ____ ryba | |
| 4. ____ cukrář | |

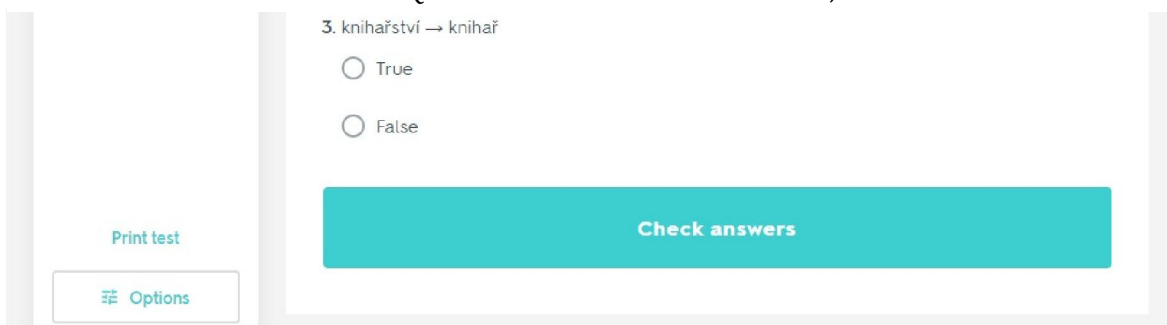
4 Multiple choice questions

- hvězdář
 - hvězda
 - hvězdář
 - houba
 - houbař
- zahrádkář
 - zahrádka
 - zahrada
 - hvězdář
 - cukrář
- lesník
 - les
 - ryba
 - cukr
 - prales
- rybářka
 - cukrář
 - ryba
 - rybník
 - rybář

3 True/False questions

- hvězdářka → hvězdář
 - True
 - False
- rybička → ryba
 - True
 - False

Obrázek 112: Quizlet - učivo o tvoření a stavbě slov, otázka 4



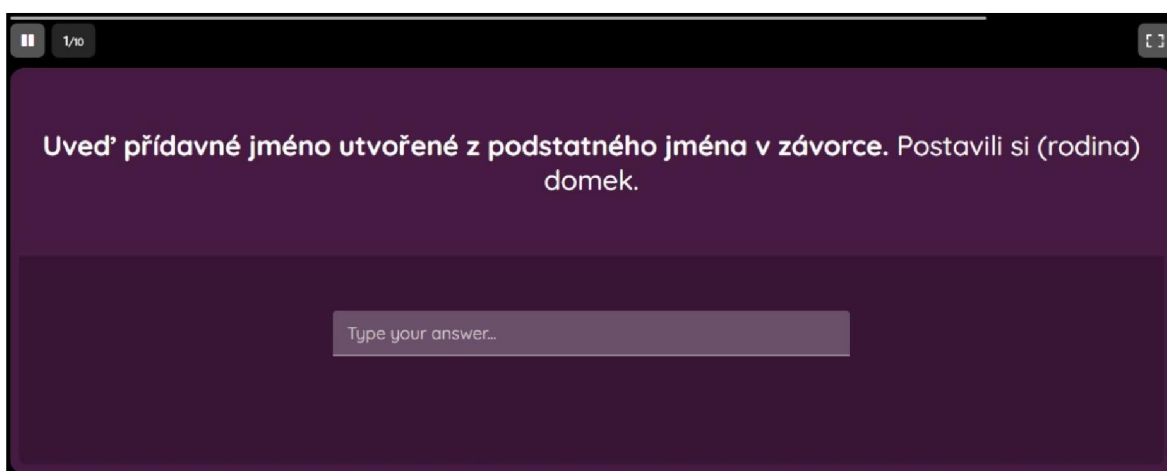
Zdroj: Autorka

V tomto testu vytvořeném pomocí učebních karet v aplikaci Quizlet se vyskytují pouze slova utvořená a základová. Úkolem žáka je hledat k utvořeným slovům jejich slova základová. Odpovědi nejsou na první pohled zřejmé, přesto se například v uzavřených testových položkách s výběrem odpovědi vyskytují odpovědi, které žák automaticky vyhodnotí jako nesprávné. Bylo by vhodnější, kdyby aplikace při nastavení testu umožnila uživateli vybrat odpovědi k tomuto typu úloh a umožnila uživateli nastavený test sdílet přes odkaz žákům. Protože si každý žák test vygeneruje sám až po otevření učebních karet, je možné, že se vyskytnou úlohy, které postrádají smysl. Ve výše uvedeném testu se tyto úlohy nevyskytují.

4.6 PRAVOPIS

4.6.1 QUIZIZZ

Obrázek 113: Quizizz - pravopis, otázka 1



Zdroj: Autorka

Obrázek 114: Quizizz - pravopis, otázka 2-5

The image shows a vertical sequence of five quiz questions from the Quizizz application. Each question is presented on a dark purple background with four colored answer options (blue, teal, yellow, and pink) below it. The questions are:

- Question 2/8:** "Ve kterých podtržených slovech je chyba?" (In which underlined words is there a mistake?).
 - Option 1: Jádro v pecce nebylo zralé.
 - Option 2: Útočníci prolomili obraný val.
 - Option 3: Nad mořem lítali bílí raci.
 - Option 4: Na zájezd k moři byla sezónní sleva.
- Question 3/10:** "Ve kterém přídavném jméně je chyba?" (In which adjective is there a mistake?).
 - Option 1: kolenní
 - Option 2: ramenní
 - Option 3: havraní
 - Option 4: týdenní
- Question 4/8:** "Ve kterých slovech doplníš na vynechané místo -jj-?" (In which words will you fill in the missing -jj-?).
 - Option 1: ne_ostřejší fotografie
 - Option 2: ne_edovatější had
 - Option 3: ne_menovaný žák
 - Option 4: ne_ednodušší řešení
- Question 5/8:** "Doplň vynechaná místa ve slovech: be_radný, ro_sypaný, ro_uřený." (Fill in the missing places in the words: be_radný, ro_sypaný, ro_uřený).
 - Input field: Type your answer...

Zdroj: Autorka

Obrázek 115: Quizizz - pravopis, otázka 6-9

6/8

Ve kterých slovech doplníš na vynechané místo -d-?

vysypané o_padky

králův po_aný

koňská po_kova

sportovní o_fl

7/8

Ve kterých větách do slov doplníš zdvojenou souhlásku?

V továrně pracoval výko_ý stroj.

Babička měla krásně provoně_ý byt.

Spím na mě_ém polštáři.

V obchodě byla k prodeji ra_á zelenina.

8/10

Ve kterém slově není předpona vz-?

Musíme brzy ráno_tát.

Pavle,_pamatuj se!

Všichni cvičenci_pažili

Jistě si na nás_pomíná.

9/10

Ve které větě jsou správně doplněné předpony?

Orel slétl k zemi.

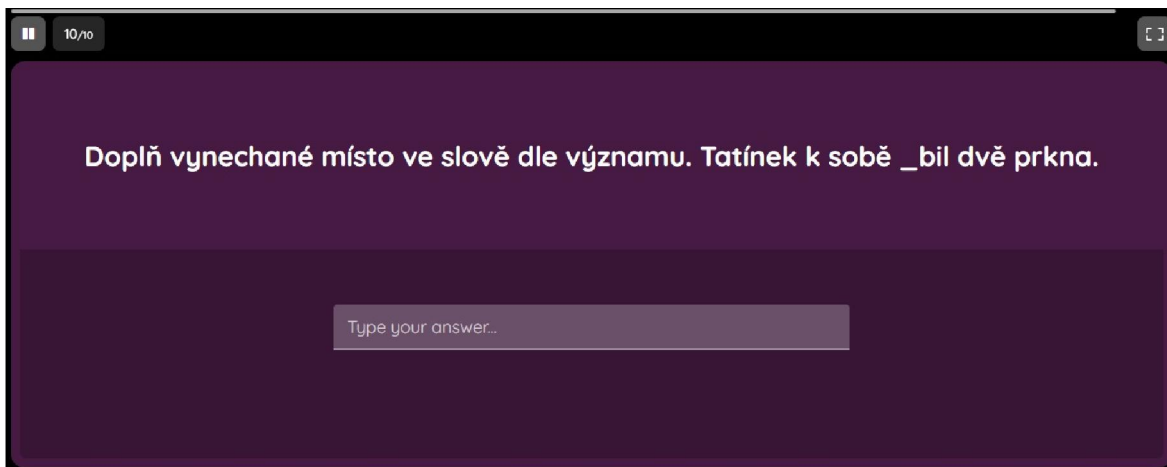
Zpráva domu schválila rozpočet.

Děvčatům sčervenaly tváře.

Vrabci se zléli na zahradě.

Zdroj: Autorka

Obrázek 116: Quizizz - pravopis, otázka 10

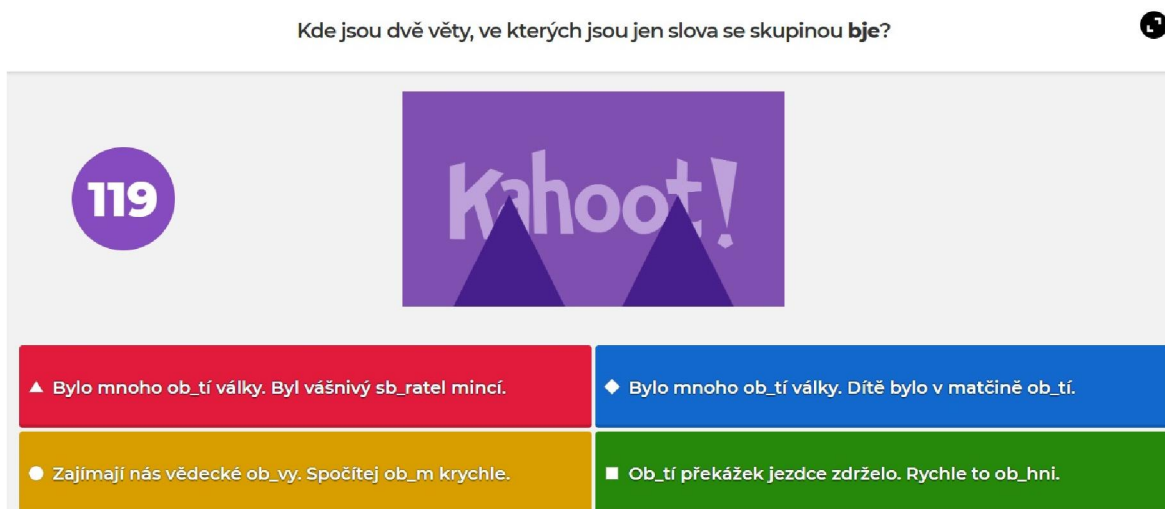


Zdroj: Autorka

V tomto testu z pravopisu vytvořeném v aplikaci Quizizz je uveden příklad testové položky se stručnou odpovědí, ve které je nutné napsat slova s doplněnými písmeny (otázka 5). U takovéto úlohy je nutné žáky předem seznámit s tímto typem úlohy a vysvětlit, jakým způsobem mají napsat odpověď. Pokud bude učitel úlohy tohoto typu vytvářet v dalších testech, je nutné, aby se zaměřil na zadávání stejného stylu odpovědí, které žákům předvedl jako vzorové.

4.6.2 KAHOOT!

Obrázek 117: Kahoot! - pravopis, otázka 1

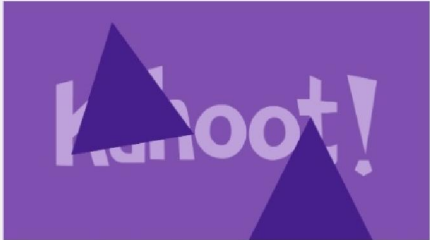


Zdroj: Autorka

Obrázek 118: Kahoot! - pravopis, otázka 2-4

Doplň neúplné slovo. V obchodě měli velký výb_r zboží.

59




Submit

Type your answer here

Ve které větě jsou pouze slova se skupinou vě?

90



▲ Tatínek musel v_t do garáže.


◆ Nev_děl jsem, že tam je v_zd.

● Koupili jsme skv_ly a praktický v_šák.

■ Působily na nás různé v_my.

Doplň neúplné slovo. Vědo_lhal a nepřiznal se k tomu.

89




Submit

Type your answer here

Zdroj: Autorka


Obrázek 119: Kahoot! – pravopis, otázka 5-7

Kde jsou všechna slova zapsána správně? 🔍

80 


<input type="checkbox"/> nezaměstnaný, země, změna	<input type="checkbox"/> zeměpisná, průměr, umění
<input type="checkbox"/> střídavně, umělkyně, zřejmě	<input type="checkbox"/> město, měch, ohromě

Ve kterém slovním spojení je chyba? 🔍

60 

<input type="checkbox"/> včasná obědnávka	<input type="checkbox"/> pověděl pár vět
<input type="checkbox"/> pověst o hraběti	<input type="checkbox"/> tvářil se zvědavě

Utvoř z přídavných jmen příslovce: rozumný, soukromý. 🔍

60 


Type your answer here

Zdroj: Autorka

Obrázek 120: Kahoot! - pravopis, otázka 8-9

Do kterých slov doplníš pouze ě?

119




Submit

Select one or more answers!

▲ ob_tní beránek	◆ ob_vitel nové země
● ob_h krve	■ vyznačený ob_zd

Jsou všechna slova napsaná správně? Objev, věta, měřit, rovnoběžník, vzpomněl, zemědělec.

83



◆ False	▲ True
---------	--------

Zdroj: Autorka

Test z pravopisu vytvořený v aplikaci Kahoot! obsahuje uzavřené testové položky s výběrem jedné odpovědi, uzavřené testové položky s výběrem více odpovědí, uzavřené testové položky dichotomické a otevřené testové položky se stručnou odpovědí. Využité testové položky postačily k vytvoření testu z vybraného tématu.

4.6.3 PLICKERS

Obrázek 121: Plickers - pravopis, otázka 1-3

Reveal Answer

**Doplň správnou koncovku v přísudku:
Chlapci neměl_ na výběr.**

A neměli
 B neměly

Reveal Answer

**Doplň správnou koncovku v přísudku:
Naší kočce se narodil_ krásná koťátka.**

A narodila
 B narodily
 C narodili

Reveal Answer

**Doplň správnou koncovku přičestí činného v přísudku:
Vrány bloudil_ krajem sem a tam.**

A bloudili
 B bloudily
 C bloudila

Zdroj: Autorka

Obrázek 122: Plickers - pravopis, otázka 4-6

Reveal Answer

**Doplň do věty vhodný podmět.
Na naší zahradě se usídlili**

-----.

- A žáby
- B kočky
- C vrabci
- D zmije

Reveal Answer

**Doplň do věty vhodný podmět.
----- jedla krupicovou kaši.**

- A Chlapci
- B Sestry
- C Děvčata
- D Dívky

Reveal Answer

**Doplň do věty vhodný podmět.
----- běžely domů.**

- A Děvčata
- B Kočata
- C Chlapci
- D Dívky

Zdroj: Autorka

Obrázek 123: Plickers - pravopis, otázka 7-9

Reveal Answer

Doplň do věty vhodný podmět.
 _____ psaly domácí
 úkol.

- A Petr, Lukáš a Anička
- B Chlapci a dívky
- C Eva, Kristýna a David
- D Eliška, Klára a Petra

Reveal Answer

**Doplň správnou koncovku v
 přísudku:**
 Václav a Richard odešl_ do kina.

- A odešli
- B odešly

Reveal Answer

**Doplň správnou koncovku v
 přísudku:**
 Stromy a keře se ohýbal_ ve
 větru.

- A ohýbali
- B ohýbaly

Obrázek 124: Plickers - pravopis, otázka 10

[Reveal Answer](#)

Ve které větě je správně doplněná koncovka v přísudku?

- A Kolem potoka rostli vrby a olše.
- B Kráva a tele se vracelo do chléva.
- C Okurky a rajčata se nám letos urodily.
- D Honza, Anička a Petra vyběhly ven.

Zdroj: Autorka

Tento test v aplikaci Plickers opět obsahuje pouze uzavřené testové položky s výběrem odpovědi a uzavřené testové položky dichotomické.

4.6.4 CLASSMARKER

Obrázek 125: ClassMarker - pravopis, otázka 1

Question 1 of 10	
Doplň správná slova podle významu věty.	
Nemohli jsme si na nic _____.	Select ▼
Noviny přinesly _____ o nových rekordech.	Select ▼
Nepříznivé počasí nám _____ práci.	Select ▼
Zítřka nám _____ podniku oznámí změny.	Select ztěžovat sjednat správa zhlédnout zpráva shlédnout stěžovat zjednat
Jakmile jsem byl na rozhledně _____ jsem dolů.	Select ▼
Policie si _____ pořádek.	Select ▼
Při exkurzi jsme _____ celý hrad.	Select ▼
Zástupci _____ schůzku s občany.	Select ▼

Zdroj: Autorka

Obrázek 126: ClassMarker - pravopis, otázka 2-6

Question 2 of 10

Doplň správnou předponu s-, z- nebo vz-.

Dny se _krátily a noci prodloužily.

Question 3 of 10

Doplň správnou předponu s, z nebo vz.

Petr se zastavil a podíval se _hůru.

Question 4 of 10

Doplň správnou předponu s-, z- nebo vz-.

V muzeu jsme viděli _kamenělého trilobita.

Question 5 of 10

Které slovo patří podle významu do věty?

Otec _____ boudu pro psa.

- A) stloukl
- B) ztloukl

Question 6 of 10

Které slovo patří podle významu do věty?

_____ tam pěknou dovolenou.

- A) Ztrávíme
- B) Strávíme

Zdroj: Autorka

Question 7 of 10

Užij uvedená slova ve větách jednoduchých: směnit, změnit, svolat, zvolat.

Show word count ▼

Question 8 of 10

Ve kterých větách jsou chybně napsané předpony?

- A) Orel se snesl vysoko do výše.
- B) Voda v potoce se zkalila.
- C) Listí ze stromu spadalo.
- D) Při běhu jsem se spotil.
- E) Martin se dnes zbudil pozdě.

Question 9 of 10

Correct the sentence.

Najdi a oprav chyby ve větách. Cesta se směrem nahoru stále více sužovala. Děti rázem stichly. Vzpěrač zvedl činku nad hlavu.

Question 10 of 10

Která z předpon patří na vynechané místo ve slově?

Nedisciplinovaný pacient si _trhl náplast.

- A) s
- B) z

Finish now

Zdroj: Autorka

Díky nabídce typů testových položek v aplikaci ClassMarker bylo možné v testu využít rozmanité druhy zadání. Úloha č. 7 je zvolena jako otevřená testová položky

s širokou odpovědí. Žáci zde mohou být kreativní a vymýšlet věty obsahující uvedená slova. Tato úloha je automaticky vyhodnocena jako správná a učitel ji opravuje po dokončení testu.

4.6.5 QUIZLET

Obrázek 128: Quizlet - pravopis, otázka 1-3

The screenshot displays the Quizlet interface for a spelling test. The top navigation bar includes the Quizlet logo, a search icon, and a 'Create' button. The main content area is divided into three sections:

- 4 Written questions:** This section contains three questions:
 1. údolími
 2. věcmi
 3. policistovi
 Each question is followed by a horizontal line for the answer and the text 'TYPE THE ANSWER'.
- 4 Matching questions:** This section contains four questions:
 1. ____ moře
 2. ____ kuře
 3. ____ růže
 4. ____ soudce
 To the right of these questions are four options:
 - A. průvodci
 - B. zeměmi
 - C. poupatům
 - D. o hřišti
- 3 Multiple choice questions:** This section contains two questions:
 1. chalupami
 - hrad
 - žena
 - kuře
 - moře
 2. o pravítku
 - město
 - moře
 - píseň
 - stroj

The left sidebar shows a 'Back' button and three 'Test' icons, indicating the current position within the test sequence.

Zdroj: Autorka

Obrázek 129: Quizlet - pravopis, otázka 3-4

3. kouřem

- píseň
- město
- stroj
- stavení

3 True/False questions

1. šimpanzem → kuře

- True
- False

2. drahokamy → hrad

- True
- False

3. motýly → pán

- True
- False

Check answers

Zdroj: Autorka

V učebních kartách, ze kterých je test vygenerován, se nachází podstatná jména v různých pádech s příslušnými vzory v 1. pádě. Protože se zde objevuje vždy jedno podstatné jméno ke každému vzoru, jsou všechny testové položky proveditelné. Opět by bylo vhodné, kdyby bylo možné zobrazit zadání ke každé testové položce.

ZÁVĚR

Aplikace určené k tvorbě elektronických kvízů a testů mohou být velkým pomocníkem ve výuce. Je však nutné promyslet, zda je vhodné pro dané téma tuto metodu využít. Každá z aplikací má své klady a zápory, proto doporučuji se s aplikacemi nejprve seznámit a poté vybrat tu, která je pro naše záměry nejvhodnější. Z provedené analýzy aplikací vyplynulo několik skutečností.

Aplikace Quizizz je jediná z analyzovaných, která umožňuje plnou verzi zdarma všem uživatelům. Při tvorbě kvízu nabízí 5 typů testových položek: uzavřené testové položky s výběrem jedné odpovědi, uzavřené testové položky s výběrem více odpovědí, otevřené testové položky se stručnou odpovědí, otevřené testové položky se širokou odpovědí a anketní otázky. V zadání úlohy ani v nabídce odpovědí není uživatel limitován počtem znaků, což umožňuje do zadání vložit delší text. Tím dává uživateli možnost tvořit rozmanité úlohy. Vlastní vytvořené nebo vyhledané kvízy jiných uživatelů je možné spustit jako živou hru pro týmy, ve které žáci vyplňují kvíz na svém zařízení a body v týmech se sčítají. Dále je možné živou hru spustit v klasickém režimu, v němž každý vyplňuje kvíz na svém zařízení a získává body sám pro sebe, nebo lze živou hru spustit jako test. Kromě živé hry lze vytvořený test zadat jako domácí úkol nebo procvičování.

Kahoot! nabízí uživateli bezplatně využívat pouze omezené funkce aplikace. U bezplatné verze tak uživatel může vytvářet pouze uzavřené testové položky s výběrem jedné odpovědi nebo více odpovědí a uzavřené testové položky dichotomické. Při zaplacení plné verze aplikace uživateli nabízí několik typů testových položek: uzavřené testové položky s výběrem jedné odpovědi, uzavřené testové položky s výběrem více odpovědí, uzavřené testové položky dichotomické, uzavřené testové položky uspořádací (puzzle), otevřené testové položky se stručnou odpovědí, anketní otázku a učební snímek. Nevýhodou je omezení počtu znaků v zadání úlohy i v nabídce odpovědí. Při tvorbě zadání se text postupně zmenšuje, to znamená, že čím víc znaků zadání obsahuje, tím menší je písmo. U každé úlohy se zobrazuje obdélník, který je určen pro případná média v zadání. Tento obdélník nejde odstranit a zbytečně tak omezuje místo pro zadání, které by bez jeho přítomnosti mohlo být čitelnější. Vytvořené testy, které se nazývají kahoots, lze spustit jako živou hru pro týmy, ve které jeden tým využívá jedno zařízení, nebo jako živou hru s klasickým režimem, ve kterém každý žák odpovídá na svém zařízení. V režimu živé

hry vidí žáci zadání a případnou nabídku odpovědí pouze na projektoru. Na svých zařízeních mají pouze barevné obdélníky, které jsou přiřazeny k jednotlivým možnostem. Další možností je zadat kahoot jako domácí úkol. V tomto režimu vidí žák na svém zařízení zadání úlohy i možnosti odpovědí. Je však dostupný pouze v placené verzi aplikace.

Aplikace ClassMarker nabízí bezplatně omezené funkce. Uživatel s bezplatnou verzí aplikace nedostane výsledky z testů zadaných pomocí odkazu, z testů zadaných vytvořené třídě může obdržet pouze 100 výsledků, nemůže vkládat zpětnou vazbu k jednotlivým otázkám a vkládat k úlohám média nahráním z počítače. Přesto při tvorbě testů v bezplatné verzi nabízí aplikace poměrně mnoho typů testových položek. Na výběr jsou uzavřené testové položky s výběrem jedné nebo více odpovědí, uzavřené testové položky přiřazovací, uzavřené testové položky dichotomické, otevřené testové položky se stručnou odpovědí, otevřené testové položky se širokou odpovědí (essay) a hledání chyb. Aplikace nabízí pouze jeden režim spuštění, a to v podobě testu.

V bezplatné verzi nabízí aplikace Plickers vytvoření pěti testových položek v setu. V placené verzi počet položek není omezen. V setu lze vytvořit pouze dva typy testových položek: uzavřené testové položky s výběrem jedné odpovědi a uzavřené testové položky dichotomické. Aplikace Plickers jako jediná z analyzovaných aplikací nevyžaduje, aby měl žák mobilní telefon, tablet nebo počítač. Každý žák z vytvořené třídy v aplikaci dostane vytištěný QR kód vygenerovaný aplikací. Každá strana tohoto kódu odpovídá jedné z možností odpovědí A, B, C, D. Správně otočený QR kód ukáže na učitele, který pomocí mobilního telefonu naskenuje odpovědi celé třídy na danou otázku. Z toho vyplývá, že vytvořený kvíz lze spustit pouze jako živou hru, ve které každý žák odpovídá sám za sebe. Pokud učitel zvolí týmovou hru, může vybrat jeden kód žáka ze skupiny, pomocí kterého bude po domluvě odpovídat celá skupina.

Aplikace Quizlet nabízí omezené funkce v bezplatné verzi. Tyto funkce se však neodráží přímo v tvorbě učebních karet, které jsou základem aplikace, ale v jejich užívání. V placené verzi lze využít učební karty bez připojení k internetu, možnost úpravy testu a vkládání médií nahráním z počítače. Po vytvoření učebních karet, na kterých se nachází různě k sobě přiřaditelné dvojice, lze využít několik režimů spuštění. Prvních pět režimů se nachází ve studijní kategorii. Žák může v této kategorii karty prohlížet a učit se z nich. Dále lze spustit režim učení, v němž se nachází uzavřené testové položky s výběrem jedné

odpovědi. Dalším režimem je psaní, v něm jsou pouze otevřené testové položky se stručnou odpovědí. Režim čtení je pro český jazyk nepoužitelný, protože aplikace nedokáže přečíst text v češtině. Poslední režim v této kategorii je test. V testu lze zvolit, které testové položky bude obsahovat. Uživatel může vybrat uzavřené testové položky s výběrem jedné odpovědi, uzavřené testové položky přiřazovací, uzavřené testové položky dichotomické a otevřené testové položky se stručnou odpovědí. Nevýhodou této aplikace je, že učitel posílá žákovi pouze odkaz s učebními kartami a všechny režimy včetně testu, které má žák splnit, musí nastavit žák sám. V testu se tak neobjevuje zadání k jednotlivým otázkám a test je vygenerován sám. Je tedy nutné předem promyslet, které testové položky je vhodné využít pro daný set, popřípadě promýšlet všechna kritéria již při tvorbě učebních karet, které jsou v testu použity. Ve druhé kategorii – hraní je využít režim přiřazování, žák k sobě přiřazuje jednotlivé dvojice, např. pojem a definici. Dalším režimem je takzvaná gravitace. V tomto režimu padají na planetu asteroidy a žák vyplňuje dvojici k pojmu nebo definici (záleží na konfiguraci) dříve, než dopadne meteoroid na planetu. Posledním způsobem využití je stejně jako v aplikacích Kahoot a Quizizz živá hra. Živou hru lze spustit pouze v setu obsahujícím více než šest učebních karet. Žáci mohou hrát v týmech nebo jako jednotlivci.

Ve výuce českého jazyka lze pro většinu vybraných témat využít aplikace Quizizz, Kahoot, Plickers a ClassMarker. Aplikaci Quizlet lze funkčně využít jen tehdy, když je možné jednoznačné přiřazování, např. pojem spojit s definicí, slovo s obrázkem, který naznačuje význam slova, slovo se značkovým záznamem jeho hláskové a slabičné stavby atd., např. vytvořit učební karty, na kterých se vyskytuje pojem a obrázek (význam slov) nebo například slovo a hláskovou stavbu slova.

Z dotazníkového šetření vyplývá, že většina dotazovaných učitelů využívá z analyzovaných aplikací nejčastěji Kahoot!, Quizizz a Quizlet. Aplikaci ClassMarker z 31 dotazovaných využívá pouze jeden učitel a Plickers nevyužívá nikdo z nich, přestože jako jediná nevyžaduje využití elektronického zařízení dětmi. Nejčastěji učitelé využívají elektronické testy a kvízy k aktivizaci žáků, upevnění učiva a až jako třetí záměr uvádí 20 dotazovaných testování znalostí a dovedností žáků kvůli zpětné vazbě pro žáky. Jen o dva méně učitelů uvádí jako záměr pro využívání této metody testování znalostí a dovedností žáků kvůli zpětné vazbě pro učitele. V předmětu český jazyk uvedlo 28 dotazovaných

učitelů, že využívají elektronické aplikace v pravopisu. 18 učitelů využívá elektronické aplikace v učivu o významu slov. Nejméně dotazovaní uváděli využití aplikace v učivu o skladbě. Tuto možnost zvolilo pouze 8 dotazovaných, v ukázkách testů je však vidět, že v tomto tématu lze také některé aplikace vhodným způsobem využít.

Pokud učitel vybírá z vytvořených testů dostupných v některých aplikacích, měl by provést kontrolu zadání a odpovědí, protože mnohé z nich obsahují chyby odborné i didaktické. Vhodnější je tvořit vlastní kvízy a testy. Důležité je, aby učitelé dokázali vhodně využívat výhody konkrétní zvolené aplikace a aby zařazení kvízu či testu do vyučovací hodiny bylo skutečně funkční.

RESUMÉ

Ve své diplomové práci jsem se zabývala funkcionalitami vybraných internetových aplikací určených k tvorbě kvízů a testů. Analýzou jsem zjišťovala jednotlivé funkcionality pěti aplikací: Quizizz, Kahoot!, Plickers, ClassMarker a Quizlet.

Práce je rozdělena na čtyři části – teorie, analýza, dotazníkové šetření a ukázky testů z českého jazyka. V teoretické části jsem stručně popsala didaktický test a typy testových položek. Analýzu jsem strukturovala do kapitol o jednotlivých funkcionalitách, které jsem vždy zkoumala ve všech pěti aplikacích najednou a z každého popisu jsem vytvořila přehlednou tabulku, ve které je na první pohled vidět, které funkcionality daná aplikace má a které ne. V dotazníkovém šetření jsem zjišťovala, které aplikace učitelé prvního stupně využívají v předmětu český jazyk, za jakým účelem vybrané aplikace využívají, v jakých tematických celcích, pomocí kterých zařízení, v jaké formě apod. V poslední části jsou zařazeny ukázky testů z českého jazyka pro 5. ročník základní školy. Ke každé aplikaci je zde uveden jeden test z každé tematické oblasti jazykové složky předmětu český jazyk.

Summary

In this diploma thesis I examined the functions of selected online applications designed for creating quizzes and tests. Following applications were analysed: Quizizz, Kahoot!, Plickers, ClassMarker and Quizlet.

The thesis is divided in four parts – theory, analysis, questionnaire survey and samples of Czech language tests. The theoretical part describes the didactic test and types of test items. Each function has an individual chapter in the analytic part. All functions were examined and described across the five applications; the result of this examination can be found in a tabular overview which clearly shows which applications offer a certain function and which do not. The questionnaire survey investigates which applications are being used by primary school Czech language teachers, as well as what reasoning they have for using a specific application, in which lesson units they use them, on which devices, in which form and so on. The last part of this thesis showcases some samples of Czech language tests for 5th grade of primary school. There is one test per application from all lesson units of the Czech language subject.

SEZNAM LITERATURY

DVOŘÁKOVÁ, Zdeňka, Vlastimil STYBLÍK a Karla ONDRÁŠKOVÁ. 2001. *Český jazyk pro 5. ročník základní školy. 2. vyd. .* Praha : SPN - pedagogické nakladatelství, 2001. ISBN 80-723-5156-7.

HOŠNOVÁ, Eva, Milada BURIÁNKOVÁ a Zdeňka DVOŘÁKOVÁ. 2014. *Český jazyk 5 pro základní školy.* Praha : SPN - pedagogické nakladatelství, 2014. ISBN 978-80-7235-546-4..

CHRÁSKA, Miroslav a Martin BÍLEK. 1999. *Didaktické testy: příručka pro učitele a studenty učitelství. Vyd. 2.* Brno: Paido : Edice pedagogické literatury, 1999. ISBN 80-859-3168-0.

CHÝLOVÁ, Helena, Jitka ZBOŘILOVÁ, Zita JANÁČKOVÁ a Zuzana JIRKŮ. Brno. Český jazyk 5: příručka pro učitele a studenty učitelství. Vyd. 2. 2010 : Nová škola, Edice pedagogické literatury, Brno. ISBN 978-80-7289-181-8.

JEŘÁBEK, Ondřej a Martin BÍLEK. 2010. *Teorie a praxe tvorby didaktických testů.* Olomouc : Univerzita Palackého v Olomouci, 2010. ISBN 978-80-244-2494-1.

KALHOUS, Zdeněk a Otto OBST. 2009. *Školní didaktika.* Praha : Portál, 2009. ISBN 978-80-7367-571-4.

MELICHAR, Jiří a Vlastimil STYBLÍK. 2004. *Český jazyk: přehled učiva základní školy s cvičeními a klíčem. Vyd. 14., ve Fortuně 3., přeprac.* Praha : Fortuna, 2004. ISBN 80-716-8892-4.

SEZNAM OBRÁZKŮ, TABULEK, GRAFŮ A DIAGRAMŮ

Tabulka 1: Registrace učitele a rozlišení účtu	10
Tabulka 2: Verze aplikací	11
Tabulka 3: Aplikace v mobilním telefonu/tabletu a jejich funkce.....	12
Tabulka 4: Vytvoření třídy a přidání žáků.....	14
Tabulka 5: Vyhledání a kontrola kvízu	15
Tabulka 6: Možnosti při vytváření kvízu	32
Tabulka 7: Typy testových položek, které nabízí aplikace při tvorbě kvízu.....	32
Tabulka 8: Formy spuštění kvízu	40
Tabulka 9: Pohlaví.....	43
Tabulka 10: Délka praxe	44
Tabulka 11: Míra využití	45
Tabulka 12: Záměr využívání online testů či kvízů	46
Tabulka 13: Využití online testů či kvízů v tematických celcích ČJL	48
Tabulka 14: Využívané aplikace.....	49
Tabulka 15: Přednosti testovacích nástrojů	50
Tabulka 16: Slabiny testovacích nástrojů	51
Tabulka 17: Využívané testy	53
Tabulka 18: Typ zařízení dostupný k testování	54
Graf 1: Pohlaví	44
Graf 2: Délka praxe	45
Graf 3: Míra využití	46
Graf 4: Záměr využívání online testů či kvízů	47
Graf 5: Využití online testů či kvízů v tematických celcích ČJL	48
Graf 6: Využívané aplikace.....	49
Graf 7: Přednosti testovacích nástrojů.....	50
Graf 8: Slabiny testovacích nástrojů.....	52
Graf 9: Využívané testy.....	53
Graf 10: Typ zařízení dostupný k testování	54
Obrázek 1: Quizizz - uzavřená testová položka s výběrem více odpovědí	15
Obrázek 3: Quizizz - uzavřená testová položka s výběrem jedné odpovědi	16
Obrázek 2: Quizizz - otevřená testová položka se stručnou odpovědí	16
Obrázek 4: Quizizz - otevřená testová položka se širokou odpovědí.....	17
Obrázek 5: Quizizz - anketní otázka.....	17
Obrázek 6: Quizizz - výsledky anketní otázky	18
Obrázek 7: Kahoot! - uzavřená testová položka s výběrem odpovědi.....	19
Obrázek 8: Kahoot! - uzavřená testová položka dichotomická.....	19
Obrázek 9: Kahoot! - otevřená testová položka se stručnou odpovědí.....	20
Obrázek 10: Kahoot! - uzavřená testová položka uspořádací.....	20
Obrázek 11: Kahoot! - anketní otázka	21

Obrázek 12: Kahoot! - výsledky anketní otázky	21
Obrázek 13: Kahoot! - snímek	22
Obrázek 14: Kahoot! - slovní mrak	22
Obrázek 15: Plickers - uzavřená testová položka s výběrem odpovědi	23
Obrázek 16: Plickers - uzavřená testová položka dichotomická	24
Obrázek 17: Quizlet - přední strana učební karty	25
Obrázek 18: Quizlet - zadní strana učební karty	25
Obrázek 19: Quizlet - otevřené testové položky se stručnou odpovědí	26
Obrázek 20: Quizlet - uzavřené testové položky přiřazovací	26
Obrázek 21: Quizlet - uzavřené testové položky s výběrem odpovědi	26
Obrázek 22: Quizlet - uzavřené testové položky dichotomické	27
Obrázek 23: ClassMarker - uzavřená testová položka s výběrem odpovědi.....	28
Obrázek 24: ClassMarker - uzavřená testová položka dichotomická.....	28
Obrázek 26: ClassMarker - uzavřená testová položka přiřazovací (obrázek+slovo)	29
Obrázek 25: ClassMarker - uzavřená testová položka přiřazovací (slovo+slovo).....	29
Obrázek 27: ClassMarker - otevřená testová položka se stručnou odpovědí.....	30
Obrázek 28: ClassMarker - hledání chyb	30
Obrázek 29: ClassMarker - otevřená položka se širokou odpovědí	30
Obrázek 30: Quizizz - přední strana učební karty.....	35
Obrázek 31: Quizizz - zobrazení nabídky odpovědí v učební kartě	36
Obrázek 32: Quizizz - zadní strana učební karty.....	36
Obrázek 33: Plickers - ukázka QR kódu	39
Obrázek 34: Další aplikace uvedené v odpovědi	49
Obrázek 35: Quizizz - učivo o významu slov, otázka 1-3	55
Obrázek 36: Quizizz - učivo o významu slov, otázka 4-7	56
Obrázek 37: Quizizz - učivo o významu slov, otázka 8-10	57
Obrázek 38: Kahoot! - učivo o významu slov, otázka 1-3.....	58
Obrázek 39: Kahoot! - učivo o významu slov, otázka 4-6.....	59
Obrázek 40: Kahoot! - učivo o významu slov, otázka 7-9.....	60
Obrázek 41: Kahoot! - učivo o významu slov, otázka 10	61
Obrázek 42: Plickers - učivo o významu slov, otázka 1.....	61
Obrázek 43: Plickers - učivo o významu slov, otázka 2-4	62
Obrázek 44: Plickers - učivo o významu slov, otázka 5-7	63
Obrázek 45: Plickers - učivo o významu slov, otázka 8-9	64
Obrázek 46: ClassMarker - učivo o významu slov, otázka 1-4.....	65
Obrázek 47: ClassMarker - učivo o významu slov, otázka 5-8.....	66
Obrázek 48: Quizlet - učivo o významu slov, otázka 1-6	67
Obrázek 49: Quizlet - učivo o významu slov, otázka 3-4	68
Obrázek 50: Quizizz - učivo o zvukové stránce jazyka, otázka 1-2	69
Obrázek 51: Quizizz - učivo o zvukové stránce jazyka, otázka 3-6	70
Obrázek 52: Quizizz - učivo o zvukové stránce jazyka, otázka 7-8	71
Obrázek 53: Kahoot! - učivo o zvukové stránce jazyka, otázka 1.....	71
Obrázek 54: Kahoot! - učivo o zvukové stránce jazyka, otázka 2-4	72
Obrázek 55: Kahoot! - učivo o zvukové stránce jazyka, otázka 5-7	73

Obrázek 56: Kahoot! - učivo o zvukové stránce jazyka, otázka 8-10	74
Obrázek 57: Plickers - učivo o zvukové stránce jazyka, otázka 1-3	75
Obrázek 58: Plickers - učivo o zvukové stránce jazyka, otázka 4-6	76
Obrázek 59: Plickers - učivo o zvukové stránce jazyka, otázka 7-8	77
Obrázek 60: ClassMarker - učivo o zvukové stránce jazyka, otázka 1-4	78
Obrázek 61: ClassMarker - učivo o zvukové stránce jazyka, otázka 5-8	79
Obrázek 62: Quizlet - učivo o zvukové stránce jazyka, otázka 1-2	80
Obrázek 63: Quizlet - učivo o zvukové stránce jazyka, otázka 3-4	81
Obrázek 64: Quizizz - tvarosloví, otázka 1-2	82
Obrázek 65: Quizizz - tvarosloví, otázka 3-6	83
Obrázek 66: Quizizz - tvarosloví, otázka 7-10	84
Obrázek 67: Kahoot! - tvarosloví, otázka 1-3	85
Obrázek 68: Kahoot! - tvarosloví, otázka 4-6	86
Obrázek 69: Kahoot! - tvarosloví, otázka 7-9	87
Obrázek 70: Kahoot! - tvarosloví, otázka 10-12	88
Obrázek 71: Kahoot! - tvarosloví, výsledky anketní otázky	89
Obrázek 72: Plickers - tvarosloví, otázka 1	89
Obrázek 73: Plickers - tvarosloví, otázka 2-4	90
Obrázek 74: Plickers - tvarosloví, otázka 5-7	91
Obrázek 75: Plickers - tvarosloví, otázka 8-10	92
Obrázek 76: ClassMarker - tvarosloví, otázka 1-4	93
Obrázek 77: ClassMarker - tvarosloví, otázka 5-9	94
Obrázek 78: ClassMarker - tvarosloví, otázka 10	95
Obrázek 79: Quizlet - tvarosloví, otázka 1	95
Obrázek 80: Quizlet - tvarosloví, otázka 2-4	96
Obrázek 81: Quizizz - skladba, otázka 1-2	97
Obrázek 82: Quizizz - skladba, otázka 3-6	98
Obrázek 83: Quizizz - skladba, otázka 7-10	99
Obrázek 84: Kahoot! - skladba, otázka 1-2	100
Obrázek 85: Kahoot! - skladba, otázka 3-5	101
Obrázek 86: Kahoot! - skladba, otázka 6-8	102
Obrázek 87: Kahoot! - skladba, otázka 9-10	103
Obrázek 88: Plickers - skladba, otázka 1-3	104
Obrázek 89: Plickers - skladba, otázka 4-6	105
Obrázek 90: Plickers - skladba, otázka 7-8	106
Obrázek 91: ClassMarker - skladba, otázka 1-3	107
Obrázek 92: ClassMarker - skladba, otázka 4-7	108
Obrázek 93: ClassMarker - skladba, otázka 8-10	109
Obrázek 94: Quizlet - skladba, otázka 1-3	110
Obrázek 95: Quizlet - skladba, otázka 4	111
Obrázek 96: Quizlet – učivo o tvoření a stavbě slov, otázka 1-3	112
Obrázek 97: Quizizz - učivo o tvoření a stavbě slov, otázka 4-7	113
Obrázek 98: Quizizz - učivo o tvoření a stavbě slov, otázka 8-10	114
Obrázek 99: Kahoot! - učivo o tvoření a stavbě slov, otázka 1-3	115

Obrázek 100: Kahoot! - učivo o tvoření a stavbě slov, otázka 4-6	116
Obrázek 101: Kahoot! - učivo o tvoření stavbě slov, otázka 7-9.....	117
Obrázek 102: Kahoot! - učivo o tvoření a stavbě slov, otázka 10	118
Obrázek 103: Plickers - učivo o tvoření a stavbě slov, otázka 1.....	118
Obrázek 104: Plickers - učivo o tvoření a stavbě slov, otázka 2-4.....	119
Obrázek 105: Plickers - učivo o tvoření a stavbě slov, otázka 5-7.....	120
Obrázek 106: Plickers - učivo o tvoření a stavbě slov, otázka 8-10.....	121
Obrázek 107: ClassMarker - učivo o tvoření a stavbě slov, otázka 1-4	122
Obrázek 108: ClassMarker - učivo o tvoření a stavbě slov, otázka 5-8	123
Obrázek 109: ClassMarker - učivo o tvoření a stavbě slov, otázka 9	124
Obrázek 110: Quizlet - učivo o tvoření a stavbě slov, otázka 1.....	124
Obrázek 111: Quizlet - učivo o tvoření a stavbě slov, otázka 2-4	125
Obrázek 112: Quizlet - učivo o tvoření a stavbě slov, otázka 4.....	126
Obrázek 113: Quizizz - pravopis, otázka 1	126
Obrázek 114: Quizizz - pravopis, otázka 2-5.....	127
Obrázek 115: Quizizz - pravopis, otázka 6-9.....	128
Obrázek 116: Quizizz - pravopis, otázka 10	129
Obrázek 117: Kahoot! - pravopis, otázka 1	129
Obrázek 118: Kahoot! - pravopis, otázka 2-4	130
Obrázek 119: Kahoot! – pravopis, otázka 5-7	131
Obrázek 120: Kahoot! - pravopis, otázka 8-9	132
Obrázek 121: Plickers - pravopis, otázka 1-3.....	133
Obrázek 122: Plickers - pravopis, otázka 4-6.....	134
Obrázek 123: Plickers - pravopis, otázka 7-9.....	135
Obrázek 124: Plickers - pravopis, otázka 10.....	136
Obrázek 125: ClassMarker - pravopis, otázka 1	136
Obrázek 126: ClassMarker - pravopis, otázka 2-6	137
Obrázek 127: ClassMarker - pravopis, otázka 7-10	138
Obrázek 128: Quizlet - pravopis, otázka 1-3	139
Obrázek 129: Quizlet - pravopis, otázka 3-4	140