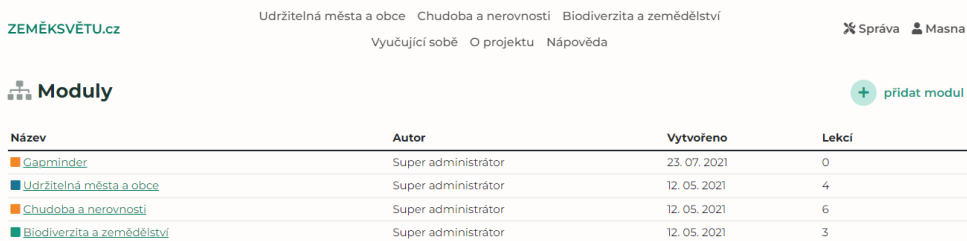


TVORBA MODULU

Po přihlášení ke svému profilu vidíte vedle profilu uživatele záložku **Správa**. Po najetí na ní vidíte **Lekce** a **Moduly**.



Nejprve si musíte vytvořit vlastní modul. Ten vytvoříte tak, že kliknete na **Moduly**. Zobrazí se vám seznam dostupných modulů a kliknutím na tlačítko **přidat modul**, můžete vytvořit vlastní. Do něj pak můžete vkládat vámi vytvořené či modifikované lekce. Lekce můžete vytvářet i bez modulů, pro přehlednost ale doporučujeme moduly používat.



U modulu vyplňte **název**, **perex** (krátký titulek při náhledu modulů), **text** (delší text, který se zobrazí v úvodu u stránky modulu). Dále volíte barvu – **schéma** (ze tří dostupných barev) a můžete nahrát malý obrázek pro náhled u perexu (**Cover**) a velký titulní obrázek (**Theme**). Po kliknutí na tlačítko **Vytvořit** se vám modul vytvoří a uloží a můžete začít přidávat lekce.

Schéma:

Cover:

Theme:

Title:

Description:

Pro **Cover** obrázek doporučujeme rozměry 800x553 px. Pokud žádný obrázek nenahrajete, bude modul bez obrázku.



UDRŽITELNÁ MĚSTA A OBCE

Sourozenci Petr a Petra se skrz tajemnou mapu záhadně propadnou do neznámého města, které se utápí v problémech. Pomohou obyvatelům města najít cestu k udržitelnosti a spokojenému životu?



CHUDOBA A NEROVNOSTI

Petr s Petrou se těší, až si zahrají počítačovou hru. Ta je však zavede úplně jínam, než čekali – za chudou dívkou Aminou z imaginární země. Aby sourozenci Amině pomohli, musí se zamyslet nad příčinami i důsledky chudoby a nerovnosti a nad principy pomoci těm, kteří jí potřebují. V navazujících lekcích se žáci věnují problematice zobrazování informací pomocí grafu a pracují s reálnými daty v prostředí gapminder.org.



BIODIVERZITA A ZEMĚDĚLSTVÍ

Sympaták sysel Standa touží najít sýslí ráj. Pomohou mu Petra s Petrem? Společně objevují úskalí konvenčního zemědělství a zjišťují, co ovlivňuje biodiverzitu.

Pro titulní obrázek (**Theme**) doporučujeme velikost 1360x400 px. Pokud si žádný obrázek nepřejete nahrát, zobrazí se obrázek z úvodu webové stránky.



UDRŽITELNÁ MĚSTA A OBCE

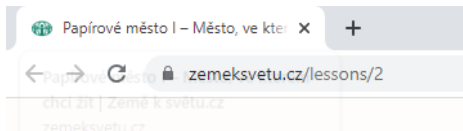
Tématem prvního modulu je **udržitelné město**. Žáci se zamýšlejí nad tím, jak zajistit, aby město poskytovalo dobré podmínky pro život všem jeho současným i budoucím obyvatelům. Téma představeno pomocí dvou dílů animovaného videa **Papírové město**. Hlavní hrdinové, sourozenci Petr a Petra, se propadnou do imaginárního města, které se utápí v problémech.

Video je interaktivní – na dvou místech žáci sami rozhodují, jak by měli hrdinové vyřešit daný problém. Doprovodné lekce navazují na video. Žáci v průběhu lekcí zkoumají téma **udržitelné dopravy a zeleně ve městech** (první díl) a zamýšlejí se nad významem **komunitního prostoru** jako otevřeného místa setkávání všech obyvatel (druhý díl).

Ke každému dílu videa je vytvořena i **lekce pro žáky s odlišným mateřským jazykem (OMJ)**. Jedná se o stejnou lekci, která byla upravena pro potřeby žáků s OMJ. Obsahuje opory pro žáky s OMJ, včetně materiálů sloužících k předučení vybrané slovní zásoby.

Title a **description** mohou zůstat nevyplněné. **Title** slouží k nastavení titulku stránky. Automaticky si bere informace z názvu lekce. **Description** je text shrnující obsah stránky a slouží k lepšímu vyhledávání pomocí vyhledávače. Jedná se o menší

text, který se při hledání stránky objeví. Nahrazuje tak informace z perexu. V našich lekcích tato pole necháváme prázdná a automaticky se objevuje název lekce.



TVORBA LEKCE

Pokud chcete vytvořit novou vlastní lekci, můžete buď najet na váš modul (který vidíte v seznamu modulů) anebo můžete už v úvodu kliknout na **Lekce**. Objeví se vám seznam všech lekcí uložených na stránkách www.zemeksvetu.cz s detailními informacemi. Vpravo nad tabulkou vidíte možnost **přidat lekci**.

ZEMĚKSVĚTU.cz Udržitelná města a obce Chudoba a nerovnosti Biodiverzita a zemědělství

Vyučující sobě O projektu Nápověda Správa Masna

Lekce + přidat lekci

Modul	Název	Autor	Vytvořeno	Publikováno	Úkolů
Chudoba a nerovnosti	QM1 Gaominder 1 – Co nám říkájí grafy?	Super administrátor	02. 08. 2022	02. 09. 2022	6
Chudoba a nerovnosti	Gaominder 2 – Mohou nám grafy lhát?	Super administrátor	01. 08. 2022	22. 08. 2022	1
Chudoba a nerovnosti	Gaominder 1 – Co nám říkájí grafy?2	Super administrátor	11. 04. 2022	18. 08. 2022	2
Biodiverzita a zemědělství	QM1 Recept na pestrou krajinu	Super administrátor	11. 04. 2022	09. 05. 2022	5
Chudoba a nerovnosti	QM1 Člověče, (ne)zvol si – Aby pomoc fungovala	Super administrátor	23. 03. 2022	04. 04. 2022	8
Biodiverzita a zemědělství	Qtisk zemědělství v krajině	Super administrátor	27. 01. 2022	04. 02. 2022	3
Udržitelná města a obce	QM1 Papírové město II – Jak se vypořádát s brownfieldy?	Super administrátor	10. 01. 2022	22. 02. 2022	7
Udržitelná města a obce	QM1 Papírové město I – Město, ve kterém chcí žít	Super administrátor	03. 01. 2022	06. 01. 2022	8
Biodiverzita a zemědělství	Recept na pestrou krajinu	Super administrátor	03. 01. 2022	04. 02. 2022	1
Chudoba a nerovnosti	Chudoba ve světě kolem nás	Super administrátor	05. 08. 2021	13. 03. 2022	2
Chudoba a nerovnosti	Člověče, (ne)zvol si – Aby pomoc fungovala	Super administrátor	20. 07. 2021	03. 03. 2022	1
Udržitelná města a obce	Papírové město II – Jak se vypořádát s brownfieldy?2	Super administrátor	13. 05. 2021	22. 02. 2022	2
Udržitelná města a obce	Papírové město I – Město, ve kterém chcí žít	Super administrátor	12. 05. 2021	05. 05. 2022	1


Lekce můžete přidat pouze do vámi vytvořeného modulu, nikoliv do modulů vytvořených administrátorem. Vámi vytvořené lekce a moduly se pak objeví pod záložkou **Vyučující sobě**.

Nejprve vyberte modul, ke kterému lekce patří. Poté vyplňte název, perex (krátký text u náhledu lekce, stejně jakou modulu), text (dlouhý text, který se zobrazí po rozkliknutí lekce, stejně jako u modulu). Můžete nahrát opět oba obrázky (Cover i Theme, postup stejný jako u modulu). Po uložení lekce, je tato lekce viditelná pouze pro vás, pokud ji chcete sdílet s ostatními, musíte zaškrtnout políčko **Publikováno**. U lekce je i možnost přidat štítek **Odišný mateřský jazyk**, tím označujeme lekce, které obsahují opory či jsou vytvořeny přímo pro žáky s odlišným mateřským jazykem.

ZEMĚKSVĚTU.cz

Udržitelná města a obce Chudoba a nerovnosti Biodiverzita a zemědělství
Vyučující sobě O projektu Náповěda

Správa Masna



NÁZEV LEKCE

Lekce Název lekce byla vytvořena.

upravit lekci kopírovat lekci smazat lekci

ONLINE AKTIVITY K LEKCI

+ text + kviz + spojovačka + video + vyplňovačka textová + vyplňovačka obrázková

STÁHNOUT ONLINE AKTIVITY K LEKCI PRO OFFLINE POUŽITÍ

MATERIÁLY K LEKCI

+ nahrát nový materiál

Po vytvoření lekce můžete začít plnit obsah – tvořit online aktivity k lekci/cvičení či nahrávat materiály.

ONLINE AKTIVITY K LEKCI

Text

Do textového pole si můžete napsat své poznámky, zadání, vložit url odkazy, youtube videa či obrázky. Můžete vkládat i delší texty, příběhy, původní slova. Doporučujeme text napsat například ve wordu, tam ho i naformátovat a poté zkopírovat do textového pole.

Video

Pro každou lekci si můžete vytvořit vlastní interaktivní video. Nejdříve vyplníte název videa (**pozor, bez něj nelze úkol uložit**). Poté nahrajete do pole **Nahrát video** (MP4) video, tedy jeho první část do momentu prvního rozhodování. Může to být i ppt prezentace, ale musí být uložena ve formátu mp4. Každé video si pojmenujte tak, aby se vám v nastavení dobře orientovalo. První video je v našem případě pojmenováno jako část 1 (počáteční video označte modrou tečkou), poté se u tlačítka volby možností volí, které video má být spuštěno po kliknutí na tlačítko

v momentě rozhodování.

Editace video úkolu pro lekci Testovací lekce - Recept na pestrou krajinu

Název:

Putování jednoho sysla - video s oporou pro žáky s OMJ

část 1

Název:

část 1

Video:



Pozadí:



Volba 1:



Volba 2:



Volba 3:

Nahrát obrázek

volba A

volba B

volba A1

volba A2

+ přidat video

✓ ULOŽIT

Na **Pozadí** zvolíte obrázek, který chcete, aby se na pozadí rozhodování zobrazil. V našich videích je nastavený poslední obraz z videa jako statické pozadí. Pozadí ale může zůstat i prázdné, v tom případě bude pod volbami bílé. Poté nahrajte obrázky pro jednotlivá tlačítka voleb – můžete si zvolit volbu ze 2 či 3 možností.

The screenshot shows the same video editing interface as above, but with the 'Volba 1' dropdown menu open and 'volba A' selected. The 'Volba 2' and 'Volba 3' dropdowns remain empty.

Dvě volby – pokud chcete využít pouze dvě volby děje, doporučujeme nahrávat obrázky ve formátu 800x710px.

Tři volby – pro tři volby použijte menší obrázky, doporučujeme velikosti 515x710px.

Pod každým tlačítkem volby navolte sekvenci videa, které se má spustit. Každé z těchto videí musí být nahráno v této editaci, tlačítkem **Přidat video**. U něj opět zvolíte, zda následují další moment rozhodování či se jedná o poslední video.

Kvíz

Kvízů můžete sestavit několik typů. Pokud chcete vytvořit výběr možností a hádání obrázku, nahrajte obrázek na pozici **Obrázek** vedle otázky. V našich zadáních používáme rozměr 370x370 px. Do pole Text vedle obrázku můžete přidat ještě popisek či rozšiřující informace k zadání. Poté můžete přidat odpovědi a označit správnou odpověď. Můžete místo odpovědi nahrát i obrázek, který se zobrazí jako jedna z možností. Zde doporučujeme velikost 200x200 px. U něj můžete nechat popisek či nikoliv.

The screenshot shows a quiz editor interface for a question titled "2. Co vidíš na obrázku?". The question text is "Co vidíš na obrázku?". There is a small image of a vineyard and a text input field. Below the question, there are three possible answers: "vínice", "kukuřice", and "kukuřičné pole". The "vínice" option is selected. To the right of each answer is a "Nahrát obrázek" button and a text input field. At the bottom left, there is a "+ přidat odpověď" button. The interface includes standard UI elements like a dropdown menu, a close button, and a scroll bar.

Do pole Text můžete přidat větu, která se zobrazí po výběru možnosti. U správné odpovědi je zeleně, u špatné červeně.

Popasovat se s problémem

Vyřešit problém ✓

Ano, správně. Když se s problémem popasují, tak ho vyřeším.

Zapomenout na problém ✗

Ne, špatně. Když zapomenou na problém, tak už o něm nevím. Už ho nemám v paměti. Zkus to znovu.

Nevyřešit problém

Další otázky přidáváte tlačítkem **+ přidat otázku**.

Spojovačka

U spojovačky přiřazujete k **Cílům** určité **Prvky**. Uvádějte do **Cílů** ideálně jednoslovné pojmy či krátká slovní spojení. Můžete také nahrát obrázek, doporučujeme velikost 370x370 px. V pravé části vyplňujete prvky, které se nasouvají. Zde můžete napsat delší text či opět nahrát obrázek. Oba obrázky se přizpůsobí nastavení online aktivity, výslednou velikost obrázku nelze ovlivnit. V pravém sloupci zvolíte cíl, ke kterému prvek patří. V pravé části nahoře můžete zvolit zobrazení pojmů k nasouvání v 1 či 2 sloupcích.

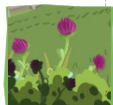
The screenshot displays the 'Spojovačka' interface, divided into two main sections: 'Cíle' (Goals) and 'Prvky' (Elements).

Cíle (Goals): This section contains a list of goals with input fields and 'Nahrát obrázek' (Upload image) buttons. The goals listed are: BIODIVERZITA, REMIZKY, CHRÁNĚNÝ ŽIVOČICH, HLODAVEC, and DÉLAT SI ZASOBY. A '+ přidat cíl' (Add goal) button is at the bottom.

Prvky (Elements): This section contains a list of elements with input fields, 'Nahrát obrázek' (Upload image) buttons, and a 'Cíl:' (Goal) dropdown menu. The elements listed are: pásy kerů a stromů mezi poli, schovávat si něco (například jídlo) na později, zvíře, které je ohrožené (těchto zvířat je málo), bohatství života na Zemi – na Zemi žije velké množství, and malý živočich s velkými předními zuby, třeba myš. A '+ přidat prvek' (Add element) button is at the bottom.

A dropdown menu at the top right of the 'Prvky' section allows switching between 1 and 2 columns.

Pokud chcete místo k pojmům přiřazovat k obrázkům, nahrajte obrázek a můžete či nemusíte vymazat text, záleží, zda chcete, aby se na obrázku objevil. Pokud chcete zobrazit pouze obrázek, vymažte text a v pravé sekci u prvku nastavíte cíl na pole bez textu. Pokud chcete použít víc obrázků, prázdné možnosti se řadí dle pořadí Cílového prvku.



Cíle

Název:

BIODIVERZITA

Obrázek:

Nahrát obrázek

CHRÁNĚNÝ ŽIVOČICH

Nahrát obrázek

Prvky

Sloupců: 1

Název:

jetelotráva

Obrázek:

Nahrát obrázek

Cíl:

CHRÁNĚNÝ ŽIVOČICH
HLODAVEC
DĚLAT SI ZASOBY

Nahrát obrázek

Nahrát obrázek

Vyplňovačka textová

Nejprve vyplňte název (bez něj úloha nepůjde uložit). Poté zadejte text, do kterého chcete pojmy doplňovat. Dané pole má textový limit 497 znaků (včetně mezer). Pro vyznačení pole k doplnění použijte tři podtržítka _____. Po správném zadání vidíte šedivou plochu v místě, kam se slovo nasouvá. V pravé části zadáváte pojmy k doplnění a určujete pozici v textu. Musíte u všech pojmů určit pozici, jinak aktivita nefunguje a nejde uložit. Pokud chcete zadat více textu či věty rozdělit na jednotlivé úkoly, použijte funkci přidat větu.

Věta 1

1. Ve sloupcovém grafu jsou data uspořádána ve _____. 2. V ____ grafu jsou data uspořádána do kruhu. 3. ____ graf ukazuje, jak data na ose y souvisejí s daty na ____ x.

1. Ve sloupcovém grafu jsou data uspořádána ve _____. 2. V ____ grafu jsou data uspořádána do kruhu. 3. ____ graf ukazuje, jak data na ose y souvisejí s daty na ____ x.

Slovo:

sloupcích

ose

kruhovém

Bodový

Pozice:

1

1

2

3

4

+

přidat slovo

+

přidat větu

Vyplňovačka obrázková

U obrázkové vyplňovačky můžete do obrázku nasouvat pojmy nebo dokonce obrázky. Podkladový obrázek v našich lekcích nahráváme většinou ve formátu svg, ale samozřejmě můžete nahrát i jpeg či png. Ideálně v obrázku vyznačte cílová pole. Ta se pak v editaci přidávají tlačítkem **přidat cíl**. Pole se pak objeví v levém horním rohu. Do textového pole vyplníte pojem a umístíte jej na cílové místo. Takto vyplníte všechna cílová pole.

Strana 1

BODOVÝ GRAF

DATA

OSA Y

OSA X

+ přidat cíl

POLOŽKY

OSA X
DATA
OSA Y
BODOVÝ GRAF
BODOVÝ GRAF

Název: BODOVÝ GRAF

Nahrát obrázek

V části editace pro prvky k nasouvání vyberete následně cíl, na který chcete pojem nasouvat. V rozbalovacím seznamu se vám zobrazí pojmy, které máte vyplněné v obdélnících. Doporučujeme obdélníky dělat dostatečně velké, aby byl text dobře

vidět. Zároveň dávejte pozor, aby se cílové pole k nasunutí neumístilo příliš ke kraji obrázku, může tím vzniknout problém s nasouváním.

Zde můžete pracovat i se špatnými možnostmi, tedy s pojmy, které nemají přiřazené cílové pole.

U všech aktivit lze připsat hlášku na konec – ta se vyplňuje pod názvem aktivity.

MATERIÁLY K LEKCI

Sem nahrajte všechny potřebné přílohy, dokumenty – pdf, jpg a všechny druhy obrázků, word, excel, ppt, mp3, mp4 apod..

Vytvoření materiálu pro lekcí **Název lekce**

Soubor:

Přetáhněte soubor sem (drag&drop) nebo Vyhledat

Název:

Lekce - Otisk zemědělství v krajině

✓ VYTVOŘIT

Vytvoření materiálu pro lekcí **Název lekce**

Soubor:

manual_v2.pdf
9.17.18

Upload dokončen
Reportáž pro učební

Název:

Lekce - Otisk zemědělství v krajině

✓ VYTVOŘIT

Materiál Lekce - Otisk zemědělství v krajině.pdf byl vytvořen.



upravit lekcí



kopírovat lekcí



smazat lekcí