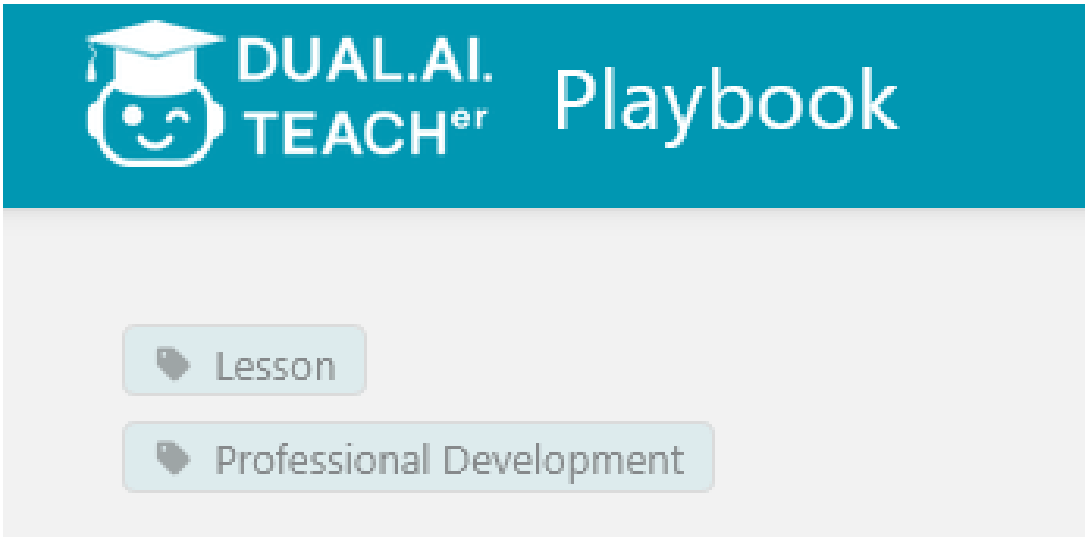
2.1 Úvod

Kapitola 1 vysvetlila, kedy UI pomáha, kde škodí a aké pravidlá platia. Táto kapitola ukazuje, ako to vyzerá v bežný školský deň.

Príklady sú spracované predmet po predmete, počnúc biológiou, angličtinou ako cudzím jazykom, dejepisom a matematikou. Počas projektu pribudnú ďalšie predmety. Každý príklad vychádza zo situácie z každodenného vyučovania a ukazuje, ako možno UI použiť, čo robí učiteľ a kde sa môžu veci pokaziť. Príklady uplatňujú tri myšlienky z kapitoly 1: UI podporuje učenie len vtedy, ak žiaci najprv sami premýšľajú; skôr než začnete učiť s UI, potrebujete o UI niečo vedieť; a pravidlá musia byť jasné ešte pred začiatkom úlohy.

Pojem „dobrá prax“ čítajte skromne. Postupy, o ktorých informujú učitelia z celej Európy, sú sľubné prístupy, nie overené recepty, a žiadny z nich zatiaľ nebol vyhodnotený. Každý príklad berte ako východiskový bod: vyskúšajte ho, prispôsobte ho svojej triede a overte ho podľa pravidiel svojej školy. Kontrolný zoznam zhŕňa otázky, ktoré si treba položiť predtým, ako UI vstúpi do vašej hodiny.

Pomocou zabudovaného systému štítkov v ľavom hornom rohu môžete vyhľadávať jednotlivé predmety a triediť podľa vyučovacích hodín a profesijného rozvoja.



Obr. 1: „Príklad systému štítkov“

Revision #4
Created 2026-09-01 09:13:36 UTC by Alexander
Updated 2026-10-29 14:16:05 UTC by Jannik