

UČÍME DIGITÁLNĚ

Jazyky a humanitní předměty inovativně

Kolektiv autorů společnosti Pontech s.r.o.



Elearning
iTřída

Aktivizující způsoby výuky

Formy výuky

Komiks

Převrácená třída



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

OBOROVÁ DIDAKTIKA

Název projektu: Učíme digitálně

Registrační číslo projektu: CZ.1.07./1.3.00/51.0026

Tento produkt je spolufinancován z Evropského sociálního fondu a státního rozpočtu České republiky.

Toto dílo je licencováno pod licencí Creative Commons.

[Uveďte autora – Neužívejte komerčně – Zachovejte licenci.]



Obsah

Obsah	3
1 Úvod	4
2 Směry vývoje vzdělávání	5
2.1 Evropský vývoj	5
2.2 Vývoj v ČR	6
3 Trendy ve vzdělávání	8
3.1 Inovativní výuka.....	8
3.2 LMS.....	9
4 Inovace vzdělávání	11
5 Aktivizující způsoby výuky.....	12
6 Ukázky aktivizujících metod	13
6.1 Několik odkazů	13
6.2 Učení s porozuměním	14
6.3 Diagnostika znalostí.....	15
6.4 Projekt Slovní mraky.....	16
6.5 Metoda Motivace	17
6.6 Tvůrčí psaní.....	18
6.7 Hraní rolí	19
6.8 Hra.....	19
6.9 Kreativní tvorba	20
6.10 Komiks ve výuce dějepisu	20
6.11 Další komiks.....	24
6.12 Brainstorming.....	25
6.13 Dramatizace.....	27
6.14 Kreativita.....	28
6.15 Vcítění	29
7 Závěr.....	32
8 Zdroje	33

1 Úvod

Metodický manuál, který právě otevíráte, nese název Jazyky a humanitní předměty inovativně a budeme se v něm věnovat začlenění nových technologií do vzdělávání na ZŠ a SŠ. Zavedením mobilních dotykových zařízení do vyučování vyžaduje změnu způsobů výuky a mnohdy také forem. Nestačí nainstalovat si vhodný software a pracovat se žáky frontálně. Podstatou inovace je změna role žáka i role učitele. Žák se musí na vzdělávání svou aktivitou podílet a učitel se tak stává rádcem a pomocníkem.

Volba vhodné aktivizační metody je závislá na mnoha faktorech. Patří mezi ně věk žáků, úroveň znalostí a dovedností žáků, materiální a technické podmínky, ale především odborná a profesionální úroveň učitele.

V pedagogice i psychologii došlo za posledních dvacet let k nabourání některých paradigmat, v oblasti informačních a komunikačních technologií je vývoj velmi rychlý. Důsledek se projevuje i ve školství. Aby si pedagog udržel svou profesionalitu, je nucen se neustále vzdělávat, sledovat nové trendy, a začleňovat nové technologie do výuky. Na trhu se bohužel vhodná didaktická literatura týkající se integrace ICT do výuky, do konkrétních vyučovacích předmětů, doposud neobjevila, proto se tato příručka zabývá některými aktivizujícími metodami výuky.

V první kapitole se věnujeme směrům vzdělávání, které ovlivňují i naše školství. Druhá kapitola představuje trendy projevující se na základních a středních školách. Třetí kapitola rozebírá pojem inovace vzdělávání a vysvětluje rozdíl mezi klasickou a výukou a moderní inovovanou výukou. Následující kapitola obsahuje sedm aktivizujících metod, které jsou ukázkou inovace výuky českého jazyka, cizích jazyků a vybraných humanitních předmětů.

Věříme, že ukázky se stanou pro vás inspirací a motivací, a přispějí k podpoře vaší invence a kreativitě.

Kolektiv autorů společnosti Pontech s.r.o.

2 Směry vývoje vzdělávání

2.1 Evropský vývoj

Směry vzdělávání v souvislosti s rychlým vývojem informačních a komunikačních technologií každoročně shrnuje Horizon Report. Zprávu připravuje Evropská komise s týmem odborníků vedeným Univerzitou aplikovaných věd Inholland (Nizozemsko) a konsorciem New Media (NMC), neziskovou skupinou sdružující mezinárodní odborníky v oblasti vzdělávacích technologií se sídlem v USA.

Ve zprávách jsou shrnovány hlavní směry vývoje technologií, ale i možné problémy, které s velkou pravděpodobností ovlivní výuku, učení a celý školský systém. Součástí zprávy je i řada doporučení na co se zaměřit, a co ve vzdělávání podporovat. S tím souvisejí například i **požadavky na pedagogy**. V roce 2010 byly ve zprávě uvedeny kompetence pedagogů v souvislostmi s technologiemi. Od pedagoga se požaduje komplex dovedností odborných, pedagogických i technologických.

Ze zpráv vyplývají i **požadavky na dnešní žáky**. Už v roce 2013 se objevila zpráva s názvem *Otevření systému vzdělávání*. Jedná se o strategii, která pomůže zajistit vzdělávání i dovednosti, které v roce 2020 bude požadovat 90 % pracovních míst. S tímto tématem souvisí i požadavek podpory dovedností, které jsou označovány jako **kompetence 21. století**.

Pro rok 2015 uvedl Horizon Report výhled pro oblast vzdělávání na úrovni základních a středních škol pro nejbližších pět let. Stručně vás s nimi seznámíme.

2.1.1 Trendy

Jaké jsou tedy trendy pro rok 2015?

Část věnovaná trendům zahrnuje výhled na jeden až dva roky. Patří sem jednak rozšíření výuky tzv. STEAM, což znamená

S **S**cience (věda)
T **T**echnology (technologie)
E **E**ngineering (strojírenství)
A **A**rt (umění)
M **M**athematics (matematiky),

ale také zvýšení uplatnění výuky typu elearningu, konkrétně **blended learningu**.

V horizontu tří až pěti let se výhledově předpokládá větší podíl kolaborativních postupů ve výuce, hlavně projektů, v nichž se budou žáci více aktivně zapojovat do vzdělávacího procesu jako tvůrci vzdělávacího obsahu.

V horizontu dlouhodobějším, tedy pěti a více let, se výuka stane větší měrou badatelsky orientovaná cestou řešení problémů. Inovace vzdělávání se projeví zcela jiným přístupem z organizační stránky, a to především tím, že výuka nebude dělená na jednotlivé předměty, ale bude probíhat multidisciplinárně.

2.1.2 Možné problémy

Prosazení výše uvedených trendů může narážet na překážky a obtíže, které zpráva shrnuje do několika oblastí, a to

- překážky, které umíme překonat (včlenění technologií do systému formálního vzdělávání budoucích pedagogů, propojování výuky s reálným světem),
- překážky, jejichž řešení není doposud zřejmé (individualizace a personalizace vzdělávání a učení, role učitele a jeho každodenní využívání technologií k práci),
- překážky neznámé (například výuka podporující komplexní myšlení, dovedností za použití technologií, ale i podpora inovací ve všech institucích).

2.1.3 Vývoj technologií

Zpráva v této části uvádí technologie, které budou pravděpodobně ve 20 % vše škol používány. Časově do jednoho roku půjde o metodu **BYOD** (bring your own device = přines si vlastní zařízení) a realizace tzv. tvůrčích dílen. V horizontu dvou až tří let se bude využívat modelovací software a tisk 3D. V časovém období čtyř až pěti let se budou používat odznaky (badges), jakési kredity pro certifikaci v informálním vzdělávání a budou se více používat mobilní technologie.

2.2 Vývoj v ČR

Směry vzdělávání byly v České republice integrovány a zakotveny v dokumentu Strategie digitálního vzdělávání do roku 2020, který v listopadu 2014 schválila vláda české republiky usnesením č. 927/2014. Tento dokument navazuje na Strategii vzdělávací politiky ČR do roku 2020.

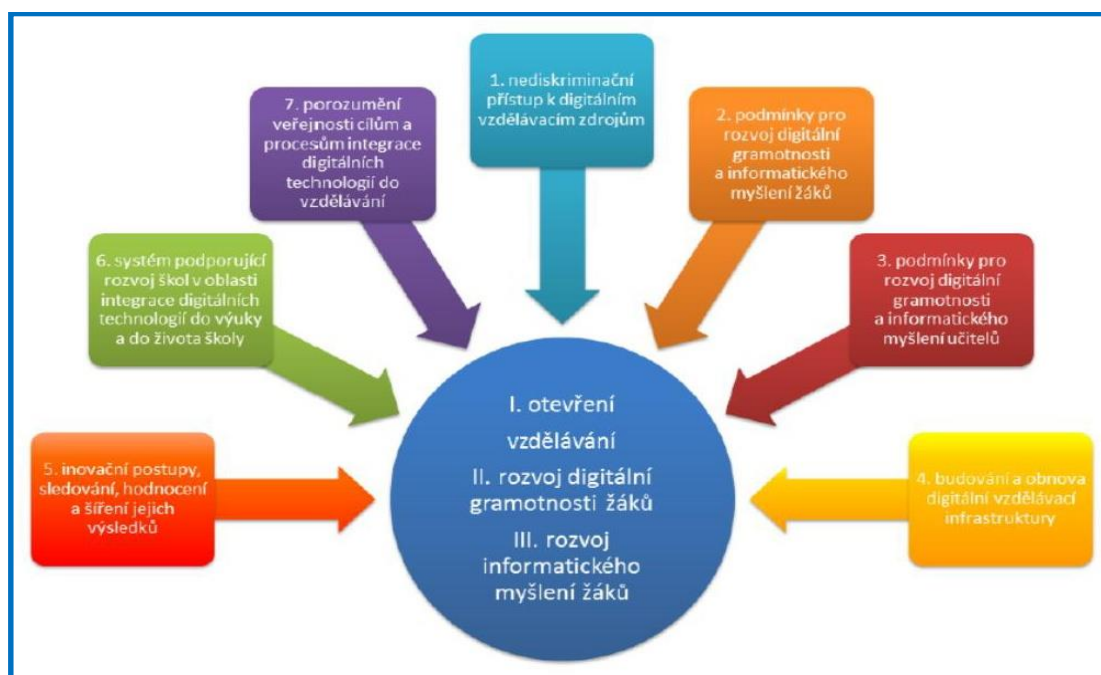
Strategie dalšího vzdělávání se opírá o tři základní pilíře, kterými jsou vyjádřeny nutné požadavky změn. Jedná se o

- otevřené vzdělávání
- rozvoj digitální gramotnosti žáků
- rozvoj informatického myšlení žáků.
-

Hlavní vize je v materiálu rozepsána do několika směrů:

1. Zajistit nediskriminační přístup k digitálním vzdělávacím zdrojům.
2. Zajistit podmínky pro rozvoj digitální gramotnosti a informatického myšlení žáků.

3. Zajistit podmínky pro rozvoj digitální gramotnosti a informatického myšlení učitelů.
4. Zajistit budování a obnovu vzdělávací infrastruktury.
5. Podpořit inovační postupy, sledování, hodnocení a šíření jejich výsledků.
6. Zajistit systém podporující rozvoj škol v oblasti integrace digitálních technologií do výuky a do života školy.
7. Zvýšit porozumění veřejnosti cílům a procesům integrace technologií do vzdělávání.



Obr. 1 Směry digitálního vzdělávání

3 Trendy ve vzdělávání

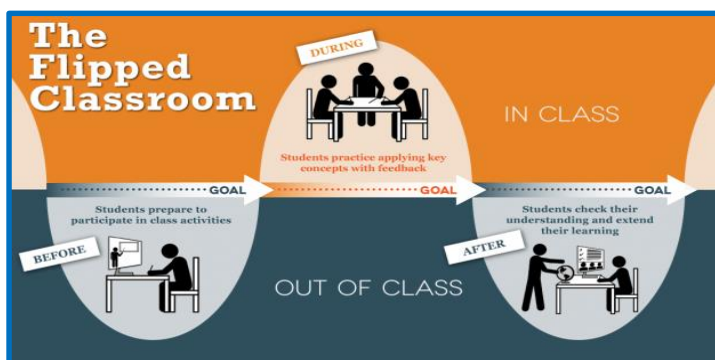
3.1 Inovativní výuka

Abychom přesně porozuměli uváděným trendům či technologiím, podíváme se blíže, i když stručně, na některé z nich. Vybrali jsme ty, které se začínají v různé míře uplatňovat i na našich základních a středních školách. Mnozí pedagogové je doslova zkoušejí ve svých hodinách používat, mnohdy nenásilnou formou, a spíše na bázi dobrovolnosti.

Stěžejním problémem je absolutní absence vhodné pedagogické literatury, která se problematikou inovace výuky se zapojením informačních a komunikačních technologií zabývá a pedagogům je tak pomůckou v jejich začátcích. Popis a seznam mobilních dotykových zařízení, popřípadě seznam aplikací pro jednotlivé vyučovací předměty, k nalezení na internetu je. Tedy odpověď na otázku **co** použít ve výuce? **Jak** použít dané technologie, popřípadě **jak učit s danými technologiemi** stále zůstává na zájmu a profesionalitě každého učitele.

3.1.1 Převrácená třída

Převrácená třída je způsob výuky, kdy to, co se odehrává v klasické výuce, se uskutečňuje doma, a opačně. Klasická vyučovací hodina spočívá v tom, že učitel učivo vysvětlí, poté si žáci učivo na typových příkladech vyzkoušejí. V domácím úkolu si danou problematiku procvičí. V následné hodině je provedena kontrola pochopení učiva a opět se pokračuje obdobnou formou.



Obr. 2 Převrácená třída

Obrázek číslo 2 ukazuje, co se odehrává před výukou. Žáci se na ni připravují např. sledováním videa, které učitel pro ně připraví, případně nasdílí odkaz ve společném prostředí. Ve vlastní výuce ve škole prohlubují své znalosti a dovednosti samostatnou prací nebo diskusí. Učitel se individuálně věnuje těm žákům, kteří jeho pomoc potřebují.

Výhodou je, že se žáci mohou připravovat v klidu a v době, která jim vyhovuje. Nemusejí mít obavy z nepochopení problematiky, neboť v následující hodině se hlubšími souvislostmi budou všichni zabývat a učitel se před tím může doplnění neznalostí u jednotlivců věnovat.

3.1.2 BYOD

Zkratka BYOD vychází z anglických slov Bring Your Own Device, což v překladu znamená „přines si vlastní zařízení“. Žáci do výuku přinesou své tablety, notebooky nebo chytré telefony. Velmi výstižně a s nadsázkou tento způsob výuky charakterizoval ředitel ZŠ Lupáčova, Ing. Milan Hausner, školy, která BYOD uvedla do praxe jako jedna z prvních. Nazývá ji **NVPN**, což znamená *Na Vašem, Po Našem*.

3.1.3 Elearning

Elearning je výuka elektronickou formou, která využívá informační a komunikační technologie k tvorbě kurzů, komunikaci mezi žáky a učiteli, k distribuci studijního obsahu i vzdělávacích materiálů, jakož i k řízení vzdělávání.

Blended learning je forma kombinovaná, to znamená, že část probíhá klasicky prezenčně, část elektronicky. Tato forma má další modely související se zaměřením vzdělávání. Jedná se o vzdělávání zaměřené na rozvoj dovedností, dále na rozvoj postojů, ale také vzdělávání na rozvoj kompetencí.

Dalším typem elearningu dnes využívajícím je tzv. **m-learning**, při němž výuka probíhá pomocí mobilních dotykových zařízení, tedy tabletů, mobilních notebooků, smatphonů, čteček knih atd.

Jak technologicky elearning funguje? Funguje na základě LMS.

3.2 LMS

LMS (Learning Management Systém) je softwarový balíček, tedy soubor programů, který umožňuje tvorbu, distribuci a administraci elektronických výukových materiálů a vzdělávacího obsahu. Je založen na webových technologiích, které umožňují přístup žáků kdykoli a odkudkoli. Na našich základních a středních školách je rozšířený volně dostupný **Moodle** nebo jednoduchý a intuitivní systém **iTřída**.

Individualizace výuky je jeden ze základních principů efektivní výuky. Máme na mysli výuku, kdy všichni plní stejný vzdělávací cíl, ale podle svých schopností, svého tempa a svých možností. Jednou z cest je výuka podle teorie vícenásobné inteligence Howarda Gardnera. Autor mnohými výzkumy prokázal, že každý člověk má několik dimenzí inteligencí, a to v různé míře. Jedná se o dimenzi inteligence jazykovou, hudební, matematicko-logickou, vizuálně prostorovou a pohybovou. Jednotlivé dimenze mají své charakteristiky a jiný způsob zpracování informací.

Výuka v LMS pomáhá pedagogům **učit inovativním způsobem**. Co se rozumí inovací výuky, se dozvíte v následující kapitole, která stručně řeší problematiku kompetencí pro 21. století, ale i forem a způsobů výuky.

4 Inovace vzdělávání

Současné žáky učíme pro budoucnost. Technologie se vyvíjejí velmi rychlým tempem a my jen můžeme předpokládat, jaké dovednosti a gramotnosti budou v budoucnu potřebovat. Jisté je, že budou muset umět komunikovat, řešit problémy, být tvůrčí a kreativní, digitálně a informačně gramotní, schopni týmově pracovat, ale i samostatně jednat. Tyto dovednosti proto nazýváme **kompetencemi 21. století**.

Požadavky budoucnosti kladou už nyní na nás, pedagogy, nejen úkol splnit vzdělávací cíle (dané školními vzdělávacími programy), ale i prohlubovat a posilovat výše uvedené kompetence.

Informační a komunikační technologie by nám v tom mohli být pomocníky. Mobilní dotyková zařízení jsou dalším didaktickým prostředkem. Použitím vhodné aplikace se však výuka nemusí nijak lišit od výuky klasické. Stane-li se centrem výuky žák a bude-li se podílet na vzdělávacím procesu svou aktivitou, přičemž učitel bude pomocníkem a rádce, pak lze připustit, že frontální výuka se postupně změní. Podstatou změny však je nutnost volit takové způsoby výuky, které k tomu napomohou.

Inovativní výuka

=

mobilní dotykové zařízení

+

vhodná aplikace nebo online prostředí

+

aktivizující způsoby výuky

Od frontální výuky k výuce, která motivuje a aktivuje žáka má, podle nás, své zásady.

Pamatujte

1. **Poznávání nového vlastní aktivitou žáka je hodnotnější než pouhé předávání informací**
2. **Objevování vztahů a zákonitostí řešením problémů je efektivnější než přijímání dokázaných faktů.**
3. **Vzdělávací cíl je důležitější než technologie**

Jedna zásada na závěr: **Nesnižujte nároky na žáky!**

5 Aktivizující způsoby výuky

Metoda je promyšlený postup vedoucí k cíli. V pedagogice se výukovou metodou rozumí záměrnou činnost pedagoga i žáků, která vede k naplnění vzdělávacích cílů.

Dělení a třídění metod výuky, tedy cest vedoucích k dosažení výukových cílů u žáků, je několik. My jsme si vybrali dělení, které uvádí J. Maňák (1997). Jeho kritériem dělení jsou výukové fáze. Námí uvedený seznam je zjednodušen a uveden stručněji.

Dělení metod

1. Metoda motivační
 - a. vstupní
 - b. průběžná
2. Metoda expoziční
 - a. Přímý přenos informací
 - b. Zprostředkovaný přenos informací
 - i. Obraz
 - ii. Film
 - iii. Demonstrace
 - iv. Pozorování jevů
 - v. Manipulace
 - vi. Hra
 - vii. Laboratorní práce
 - c. Metody problémové (malé problémy, velké problémy, vlastní problémy, projekty)
 - d. Metody samostatné práce
3. Fixační metoda – metody opakování

Výběr způsobu výuky, tedy metody, je závislý na několika faktorech. Jednak na věku žáků, na obsahu učiva, ale především na vzdělávacím cíli, materiálních a technických možnostech. Zásadní roli při volbě však hraje profesionalita pedagoga.

Následující kapitola obsahuje několik ukávek aktivizujících metod, jako je učení s porozuměním, projektová metoda, metoda motivační, tvůrčí psaní, hra, hraní rolí, kreativní tvorba, brainstorming, dramatizace aj. Jednotlivé metody lze kombinovat.

6 Ukázky aktivizujících metod

6.1 Několik odkazů

Každý učitel jazyka českého si během své praxe vytvořil seznam odkazů těch stránek, které používá ve výuce. Lukáš Bajer (Bajer, 2015), učitel českého jazyka, doporučuje, aby pedagogové naučili své žáky využívat ty **webové stránky**, které mohou být pro ně přínosné při učení i pro plnění úkolů.

Z jeho odkazů jsme vybrali

- a) stránky pravidla pravopisu: www.pravidla.cz
- b) internetová jazyková příručka AV ČR: <http://prirucka.ujc.cas.cz>
- c) kurzy pravopisu a dalších mluvnických témat: www.mojecestina.cz

diktáty

- a) Ewa: <http://diktaty.ewa.cz>
- b) diktáty: <http://diktaty.cz>
- c) čeština s diktáty: [diktáty: http://cestina.diktaty.cz](http://cestina.diktaty.cz)
- d) testy z češtiny: <http://testy.nanic.cz/testy/cestina/>

literatura

- a) česká literatura na internetu: <http://www.ceskaliteratura.cz/www/>
- b) iLiteratura: <http://www.iliteratura.cz>
- c) portál české literatury: <http://www.czechlit.cz/odkazy/literarni-periodika/na-internetu/>
- d) čtenářský deník Českého rozhlasu: <http://www.rozhlas.cz/ctenarskydenik/portal/>

My doporučujeme rovněž

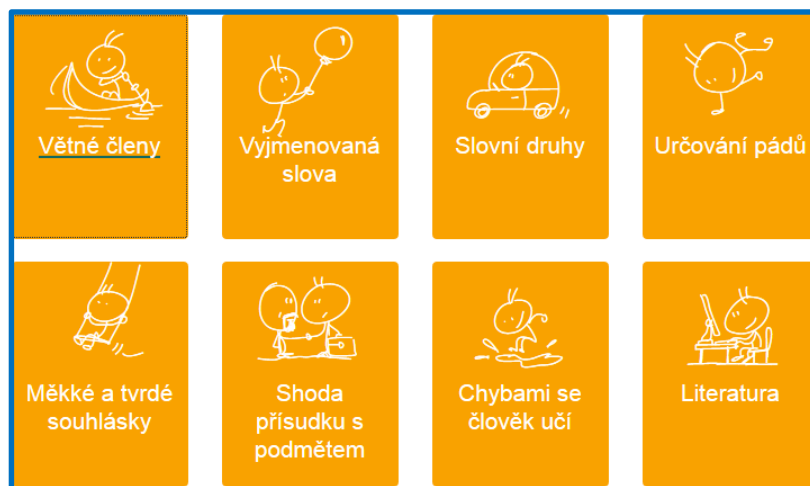
- a) podpora čtenářské gramotnosti: <http://www.rozectise.cz/cze/>
- b) podpora čtenářské gramotnosti: http://www.vuppraha.cz/wp-content/uploads/2011/09/MINI_%C4%8Dten%C3%AD_letakweb.pdf
- c) pro inspiraci:

<http://www.ctenarska-gramotnost.cz/kategorie/ctenarska-gramotnost/cg-strategie>

- d) blog: <http://ittechvevyuce.blogspot.cz/>
- e) rozcestník: <http://www.naberanku.cz/vyuka/odkazvse/opv01.htm>

6.2 Učení s porozuměním

Žákům zadáme odkaz na online testy <http://www.mojecestina.cz/testy>, pomocí kterých si budou schopni učivo naučit, oživit, případně zopakovat. Upřesníme jim cestu ke konkrétnímu testu *Větné členy/ Procvičování/ Větné členy ve světě Harryho Pottera 1*.



Obr. 3 Nabídka oblastí testování

Obrázek číslo 4 je ukázka testu.

Online test s možností okamžitého vyhodnocení, tedy okamžité vazby pro žáky, je výhodou, pokud se žák učí sám.

Test: Větné členy ve světě Harryho Pottera 1

Vydáno dne 01.03.2015 od [Jana Skřivánková](#)

Vyzkoušejte si s námi své znalosti větných členů na větách, které se vztahují ke světu jednoho z nejznámějších kouzelníků světa.

1. K poznávacím znakům akromantulí patří husté černé **chlupy** pokrývající celé jejich tělo.

- ☐ podmět
- ☐ předmět
- ☐ příslovečné určení
- ☒ přísudek
- ☐ přívlastek

2. Fénixův zpěv prý zvyšuje odvahu dobrých **lidí**.

Obr. 4 Test

Vyhodnocení proběhne ihned a obrovskou výhodou je, že u každé odpovědi žáka je uveden rozbor dílčího úkolu, což dává žákovi jasně najevo, v čem udělal chybu a proč není jeho odpověď správně. Žáci si opakovaným prováděním testů s takto provedeným rozbohem lépe zapamatují a více dané problematice porozumí.

6.3 Diagnostika znalostí

Pro ověření znalostí lze použít online prostředí

http://www.onlinecviceni.cz/exc/list_topic_cj2.php. Žákům zadáme test a jejich úkolem bude výsledek testu vyfotit a poslat do sdíleného prostředí, případně používaného LMS systému. My jsme zvolili test pro 9. ročník. Cestu k testu *Význam slova/ Synonyma, antonyma, homonyma*, viz obrázek číslo 5. Na obrázku číslo 7 je zobrazena kontrola řešení.

Ročník	Předmět	Kapitola	Podkapitola	Název
9.	Český jazyk	>	01. Význam slova	Hledej
9	Český jazyk	Význam slova	Synonyma, antonyma, homonyma	01b Procvičit!

Obr. 5 Kapitola Význam slova

Kontrola řešení	
Význam slova – Synonyma, antonyma, homonyma	
01b. U každé dvojice slov určete, zda jde o synonyma, homonyma nebo antonyma.	
jídlo – potrava	synonyma
✓ Správná odpověď! jídlo – potrava, synonyma	
dívat se – hledět	synonyma
✓ Správná odpověď! dívat se – hledět, synonyma	
spoušť (nepořádek) – spoušť (u zbraně)	homonyma
✓ Správná odpověď! spoušť (nepořádek) – spoušť (u zbraně), homonyma	
křídlo (ptáka) – křídlo (budovy)	antonyma
✗ Chybná odpověď! křídlo (ptáka) – křídlo (budovy), homonyma	
usnout – vzbudit se	synonyma
✗ Chybná odpověď! usnout – vzbudit se, antonyma	
role (ve filmu) – role (papíru)	homonyma
✓ Správná odpověď! role (ve filmu) – role (papíru), homonyma	
štíhlý – hubený	

Obr. 6 Kontrola

Výsledky odeslané do sdíleného prostředí mají charakter procentuálního vyjádření úspěšnosti, včetně času, počet správných i nesprávných odpovědí, jak vidíme na obrázku číslo 7.

Čas: 5:24 ✓ Správně: 10 ✗ Chybně: 5 Úspěšnost: 67 %

Obr. 7 Výsledky testu

6.4 Projekt Slovní mraky

Projekt Slovní mraky zadáme žákům ve dvojicích. Úkol zní vybrat knihu, oba si ji přečíst, zvolit text, kterým budou knihu charakterizovat, vytvořit slovní mrak a výsledek své práce sdílet ostatním spolužákům. Po vygenerování slovního mraku ještě musí provádět editaci, zvolit vhodné barvy a upravovat řez, barvu i typ písma.

Před zadáním tohoto úkolu však žáky seznámíme a naučíme s prací ve [Wordle](#).

Jako inspiraci jsme pro vás připravili hotové ukázky žáků 4. třídy ZŠ Stráž, které naleznete na <http://www.zsstraz.cz/web/index.php?a=1565>. Ukázky prací jsou uvedeny na obrázcích pod číslem 8. a 9.



Obr. 8 Slovní mrak I.



Obr. 9 Slovní mrak II.

6.5 Metoda Motivace

V úvodní části hodiny, jako motivační prvek, použije formu soutěže s názvem **Kdo jsem** (autorka otázek je Lenka Kurteřová, lektorka, Praha). Žáky rozdělíme na skupiny. Jejich úkolem bude uhádnout autora, o němž se bude v následující části učit.

Soutěžní otázky jsou čtyři, každá je ohodnocena určitým počtem bodů.

Skupina, která uhodne, má za úkol napsat do sdíleného prostředí odpověď. Pokud tento úkol splní všichni žáci skupiny správně, započítávají se jim body odpovídající zadání.

Učitel uvede, že osoba, kterou mají žáci určit je Čech.

Soutěžní otázky:

- | | |
|--|-----|
| 1. Rád jsem se toulal po okolí Doks. | 4 b |
| 2. Moje nejznámější dílo má ve svém názvu slovo spojené s jarem. | 3 b |
| 3. Je po mně pojmenované jezero. | 2 b |
| 4. Má láska se jmenovala Lori. | 1 b |

Správná odpověď je Karel Hynek Mácha.

Po vyhodnocení soutěže začnou žáci pracovat v online prostředí na stránce

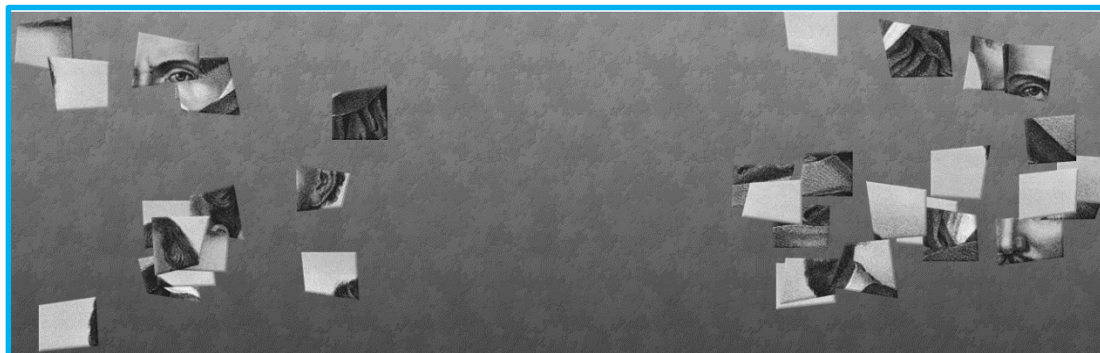
www.ceskaliteratura.cz. Stránky obsahují články, texty, recenze, dokumenty, odkazy atd.

V nabídce text zadáme žákům odkaz Mácha a ten je odkáže na

<http://www.lupomesky.cz/maj/>. Následuje rozbor básně, případně čtení podle rolí textu.

V závěru hodiny opět soutěž, ale individuální.

Žáci obdrží odkaz <http://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=3883446a8e73>. Po jeho otevření se objeví puzzle, viz obrázek číslo 10.



Obr. 10 Puzzle

Výsledný obrázek představuje českého spisovatele období vrcholného romantismu Karla Hynka Mácha.



Obr. 11 K. H. Mácha

6.6 Tvůrčí psaní

Kreativní tvorba patří mezi disciplíny patřící k vyšším stupňům vzdělávacích cílů podle náročnosti myšlenkových procesů. Zařadit bychom zde mohli nejen dopsání nedokončených příběhů, ale i příběhů, v nichž dáme žákům prostor k projevení svých fantasijních představ a myšlenek. Inspiraci můžeme hledat například v knihách Miloše Macourka.

Téma pro žáky do slohu: **Proč má na hlavě kohout hřebínek?**

6.7 Hraní rolí

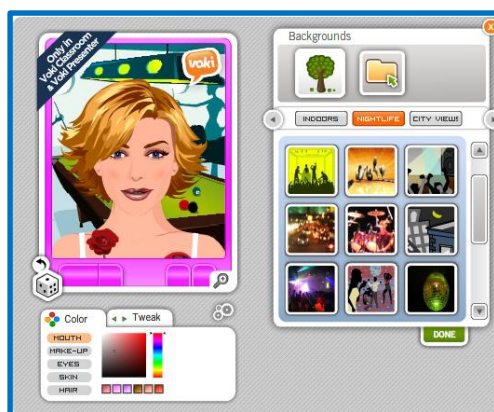
Pro výuku jazyka anglického je výborné prostředí Voki <http://www.voki.com/create.php>. V tomto prostředí si žáci volí postavu, která je bude (jistým) způsobem reprezentovat.

Jednak si mohou zvolit, jestli to bude muž, žena či jiná postava. Mohou si určit barvu a střih vlasů, barvu očí, barvu pleti, ale i oblečení včetně doplňků. Pozadí, které si mohou zvolit, předurčuje prostředí, ve kterém se děj koná.

Volbou ikony mikrofon mohou žáci namluvit 60 sekundový zvukový záznam.

Úkol pro žáky: Vytvořte si svou postavu (postavu avatara) a vytvořte zvukový záznam na téma: Můj koníček. Odkaz na zvukový záznam odešlete do sdíleného prostředí.

My jsme zvolili postavičku dívku, viz obrázek číslo 12, a v pozadí prostředí kulečnickového klubu. Nahraný záznam je o základech kulečnickové hry.



Obr. 12 Avatar

6.8 Hra

Pro výuku německého jazyka je na stránkách Goethova institutu hra, která zajímavým a pro žáky atraktivním způsobem umožní učít se řešit reálné životní situace a samozřejmě komunikovat v německém jazyce.

<http://www.goethe.de/ins/cz/pralrn/web/lad/cs9389007.htm>

Na stránkách je uvedeno: *Jako expert na umělecké padělky se Vincent Mirano ve svém oboru dobře vyzná. Při svém vzrušujícím pátrání napříč Německem však musí jako cizinec překonat*

mnohé jazykové překážky. Většina těchto úkolů má souvislost s reálnými komunikačními situacemi, jaké studenti němčiny každý den v Německu zažívají.

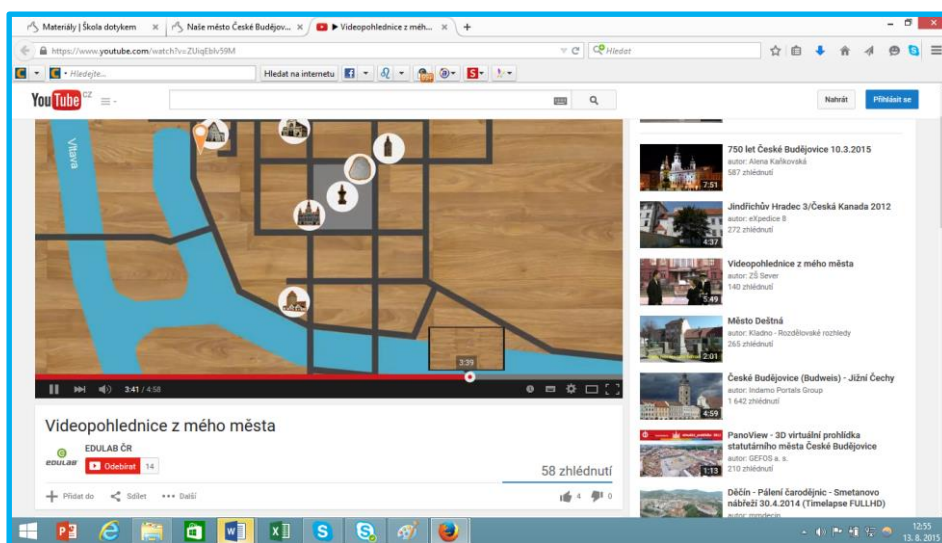


Obr. 12 Vincent

6.9 Kreativní tvorba

Pro uplatnění komplexního prohlubování více dovedností najednou lze žákům zadat téma **Videopohlednice z mého města**. Komentář nechť nadabují ve více jazycích. Inspirací může být práce žáků ze ZŠ České Budějovice na

<https://www.youtube.com/watch?v=ZUiqEblv59M>, viz obrázek číslo 14.



Obr. 14 Videopohlednice

6.10 Komiks ve výuce dějepisu

Pro výuku humanitních předmětů nabízíme několik odkazů na vynikající stránky

- Výchova k občanství <http://www.vychovakobcanstvi.cz/pvo/index.php>
- Ústava ČR <http://www.vychovakobcanstvi.cz/pvo/index.php>
- Dokumenty a materiály pro výuku dějepisu

<http://www.dejepis.com/dokumenty/>
<http://www.dejepis.com/>
<http://www.komenskeho66.cz/materialy/dejepis/91.html>
<http://www.dvacatestoleti.eu/komiks/>

Velmi zajímavý je poslední odkaz. Jeden z mnoha důvodů je fakt, že se jedná o, v poslední době oblíbený, komiks. Na stránce

http://www.dvacatestoleti.eu/data/files/1989_TISK.pdf

jsme zvolili 1989 Sametovou revoluci, viz obrázek číslo 15 a 16. Obdobně je možné zadat určité téma žáků, aby zpracovali plakát nebo komiks.



Obr. 15 Sametová revoluce I.



Obr. 16 Sametová revoluce II.

Metodika ke komiksu

Časová dotace:

45 minut (možné použít i pro delší časovou dotaci)

Způsob práce:

skupinová práce, individuální práce, čtení s porozuměním, brainstorming, psaní úvahy

Výukové cíle:

Aktivity realizované pomocí jednotlivých cvičení doprovázejících předkládaný komiks vedou žáky a studenty k opakování a prohloubení vědomostí spojených s obdobím sametové revoluce v Československu roku 1989.

Zvláštní pozornost je věnována studentům a jejich zapojení do tehdejších událostí. Důraz je kladen na podporu kritického myšlení, uvažování v souvislostech a na schopnost argumentovat. Výukový materiál určený pro žáky 2. stupně základních škol (a odpovídajících ročníků víceletých gymnázií) i pro studenty středních škol a gymnázií vede k rozvíjení jednotlivých klíčových kompetencí dle RVP.

1. Před četbou samotného komiksu pracuje třída metodou skupinového produkce námětů, tzv. brainstormingu. Učitel položí žákům/studentům otázku k zamyšlení: „Co se vám vybaví, když se řekne sametová revoluce?“ Poté zapisuje na tabuli jejich odpovědi. Tato metoda má jasně stanovená pravidla. Nikdo z přítomných nehodnotí názory ostatních, všechny názory jsou si rovny. Učitel je zapisuje tak, jak byly vysloveny.

2. Učitel rozdá žákům/studentům komiks, který si každý samostatně přečte. Poté učitel rozdá pracovní listy a přikročí k aktivitě č. 2, jejímž cílem je dát činnost studentů v roce 1989 do souvislosti s aktivitami předešlých generací studentů v letech 1939 a 1968. Žáci/studenti

pracují ve skupinách. Nejprve doplní jméno studenta medicíny Jana Opletala, jenž byl smrtelně raněn při demonstraci ve výroční den vzniku Československa 28. 10. 1939 (smuteční rozloučení konané v Praze na Albertově dne 15. 11. 1939 se následně stalo spontánní masovou demonstrací proti německé okupaci). Poté žáci/studenti doplní tabulku. Na závěr zhodnotí zapsané údaje třída společně.

3. Žáci/studenti pracují ve dvojicích. Jejich úkolem je zamyslet se nad tím, zda se dnešní studenti nějakým způsobem liší od studentů v roce 1989. Své myšlenky a nápady zapisují do příslušných sloupců. Poté si výsledky vzájemně představí se sousední dvojicí.

4. Žáci/studenti pracují samostatně. Úkolem je nalézt písmena skrytá v komiksu. Jejich správným složením získají žáci/studenti tajenku, jež ukrývá název petice Několik vět. Tato petice byla zveřejněna dne 29. 6. 1989 a požadovala demokracii a svobodu.

5. Závěrečná aktivita dává žákům/studentům prostor zamyslet se nad otázkou, zda má za své přesvědčení smysl bojovat, i když tím může člověk mnohé riskovat. Žáci/studenti napíší krátkou úvahu. Na závěr mohou zájemci přečíst svůj text nahlas před celou třídou

Pracovní list

PRACOVNÍ LIST KE KOMIKSU

1) Co se vám vybaví, když se řekne sametová revoluce?



3) Studenti v roce 1989 a dnes

Myslíte si, že se nějakým způsobem odlišují studenti dnešní od těch, kteří se účastnili akcí probíhajících v listopadových dnech roku 1989? Pokud ano, tak v čem?



4) Skrytá písmena

Najděte písmena skrytá v komiksu. Pokud je správně seřadíte, získáte tajenku. Ta ukrývá název petice, jež byla zveřejněna dne 29. 6. 1989 a požadovala svobodu a demokracii.

5) Má smysl bojovat za své přesvědčení?

Napište krátkou úvahu o tom, zda/proč má smysl za své přesvědčení bojovat, i když tím člověk může riskovat vyloučením ze školy, ztrátou zaměstnání, své postavení atd.

6.11 Další komiks

Další námět najdete na <http://www.jestejsmevevalce.cz/kapitola/v-rodinnem-tabore.html>.

Jedná se o téma *Ještě jsme ve válce*, které se zajímavou, a pro žáky atraktivní, formou věnuje problematice válečného období. Ukázka námětu je na obrázku číslo 17.



Obr. 17 V rodinném táboře

6.12 Brainstorming

Webové stránky [Evropa 2045](#) jsou psané jak v české, tak v anglické verzi.



Obr. 18 Evropa 2045

Zvolili jsme *Chci hru pro své studenty*, viz obrázek číslo 18 a nabídku *EU a svět*, jak vidíme na obrázku číslo 19. Tato hra je metodicky popsána a má dvě přílohy.

Číslo a název lekce	Příloha 1	Příloha 2	Příloha 3	Příloha 4	Příloha 5	Revize
L1 – Politické směry	L1-p1	L1-p2	L1-p3	L1-p4		
L2 – Počty s rozpočtem	L2-p1	L2-p2	L2-p3			
L3 – Ekonomika s námi smýká	L3-p1	L3-p2	L3-p3			
L4 – Boj o armádu a GMO	L4-p1	L4-p2				
L5 – Právní pyramida	L5-p1		L5-p3			
L6 – EU a svět	L6-p1	L6-p2				
L7 – Konflikt v Dárfúru	L7-p1	L7-p2	L7-p3			
L8 – Přistěhovalci?						
L9 – Energeticky nezávislá Evropa	L9-p1	L9-p2	L9-p3			
L10 – Hry s hranicemi	L10-p1	L10-p2	L10-p3	L10-p4	L10-p5	
L11 – Vadí, nevadí (EIA, NIMBY)	L11-p1	L11-p2	L11-p3	L11-p4	L11-p5	

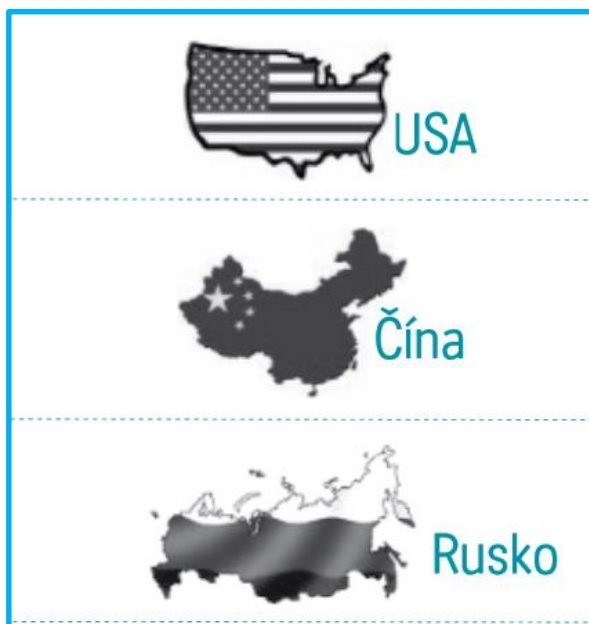
Obr. 19 Přehled výukových lekcí

Popis:

Studenti vytvoří pět skupin po 5–6. Každá skupina dostane losem jednu zemi/oblast (USA, Čína, Rusko, Blízký východ, Afrika). Poté studenti v každé skupině píš/kreslí na velký list balicího papíru cokoli, co se jim vybaví v souvislosti s „jejich“ zemí/regionem. Akce trvá pouze tři minuty a studenti tedy musí pracovat formou **brainstormingu**. Balicí papíry jsou poté rozvěšeny po učebně a krátce rozebrány v moderované diskuzi. Ve druhé části aktivity – která trvá cca týden – mají studenti za úkol vytvořit druhou verzi plakátu, tentokrát propracovanější a založenou na jejich vlastní rešerši. Na tento druhý plakát mohou lepit články z tisku nebo z internetu, fotografie, mohou kreslit, psát, sprejovat atd. – cokoli, co podle nich vystihuje danou zemi/region a její vztah k EU. Druhý plakát visí ve třídě pod svou první verzí. Na konci aktivity tak mohou studenti sami vyhodnotit, do jaké míry se odlišují/shodují jejich původní představy s provedenou rešerší a rozebrat s učitelem, co a jakým způsobem formuje jejich představy a obrazy o okolním světě.

Aktivitu lze použít kdykoliv, ideálně pak v návaznosti na jednu z následujících událostí: Čečenská nezávislost, Konflikt v Dárfúru, Nátlak na USA.

EU a svět obsahuje dvě přílohy, viz obrázek číslo 20 a 21.



Obr. 20 Příloha 1

Diamantové řazení témat vzájemného vztahu EU a

1.

8.

Obr. 21 Diamantové řazení témat

6.13 Dramatizace

Reklamace zboží

Úkolem žáků je nastudovat si (případně společně ve třídě přečíst) daná pravidla pro prodej a možnou reklamaci zboží, práva zákazníka na <http://www.budulinek.eu/spotrebitel/1394/>

Poté si žáci zahrají hru, která bude odrážet reálnou životní situaci reklamace zboží.

Cíl: chování prodejce, zákazníka

6.14 Kreativita

První námět pro výtvarnou výchovu je Malba vlastního popartového obrázku. Výstupy, které uvádíme, jsou část projektu Škola dotykem. Autorka, Mgr. Kateřina Tůmová a žáci 7. A, vytvořili vlastní obrázky, které ve stylu popartu upravili. Autorka uvádí:

„Žáci si pořídili vlastní fotografii své tváře a pohráli si s jejími úpravami v aplikaci InstaPopArt – vytvářeli vlastní popartové obrázky na tabletech pro inspiraci pro pozdější práci na čtvrtce. Na čtvrtce si pak na modrý či žlutý podklad překreslili obrysy tváře tužkou a poté vymalovali temperami.“



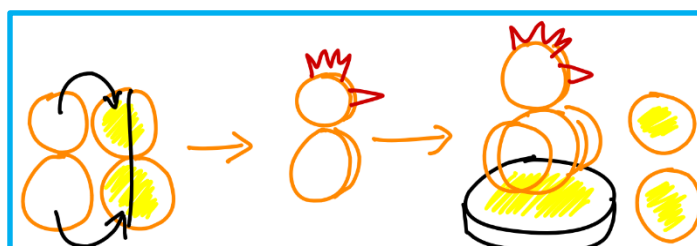
Obr. 22 Fotografie tváře

<http://www.skoladotykem.cz/materialy/malba-vlastniho-popartoveho-obrazku.html>

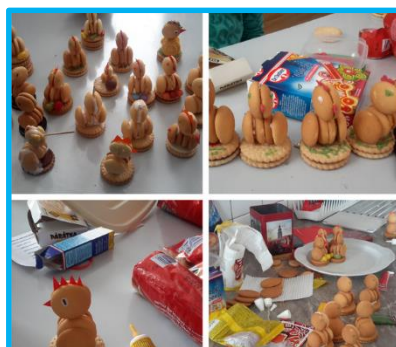
Druhým námětem je opět nápad výše uvedené autorky. Velikonoční kuřátka vytvářeli žáci tak, že nejen pořídili fotografie hotového výrobku a udělali koláž, ale natočili video náležitých pomůcek a postupu, který byl nahrán v aplikaci Claristech. Vše je možné shlédnout na <http://www.skoladotykem.cz/materialy/velikonocni-kuratka.html>.



Obr. 23 Video pomůcek



Obr. 24 Výukové video postupu



Obr. 25 Kuřátka

6.15 Vcítění

Naprosto nové učebnice a pracovní listy pro výuku etické výchovy zveřejnilo NIDV na portálu rvp.cz. Jedná se o soubor pracovních listů, metodik a učebnic etické výchovy, který je součástí učebnicové řady pro celé základní vzdělávání. Materiály vznikly v rámci projektu „Etická výchova a učebnice“, registrační číslo CZ.1.07/1.1.00/26.0114, který byl spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky

MŠMT materiály schválilo č.j.: MSMT-7934/2014 dne 6. června 2014 k zařazení do seznamu učebnic pro základní vzdělávání jako součást ucelené řady učebnic pro doplňující vzdělávací obor Etická výchova s dobou platnosti šest let.

Uvádíme přehled, jak byl zveřejněn na portálu Česká škola.

	Náhled	Typ	Velikost	Název
Přílohy:			10358 kB	Komiks pro 1. až 3. ročník
			9381 kB	Metodika pro 1. až 3. ročník
			8502 kB	Metodika pro 4. až 5. ročník
			9857 kB	Metodika pro 6. až 7. ročník
			11876 kB	Metodika pro 8. až 9. ročník
			6554 kB	Pracovní listy pro 1. ročník
			5115 kB	Pracovní listy pro 2. ročník
			3793 kB	Pracovní listy pro 3. ročník
			3348 kB	Pracovní listy pro 4. ročník
			2384 kB	Pracovní listy pro 5. ročník
			2249 kB	Pracovní listy pro 6. ročník
			1529 kB	Pracovní listy pro 7. ročník
			1744 kB	Pracovní listy pro 8. ročník
			2618 kB	Pracovní listy pro 9. ročník
			14961 kB	Učebnice pro 4. až 5. ročník
			18304 kB	Učebnice pro 6. až 7. ročník
			20527 kB	Učebnice pro 8. až 9. ročník

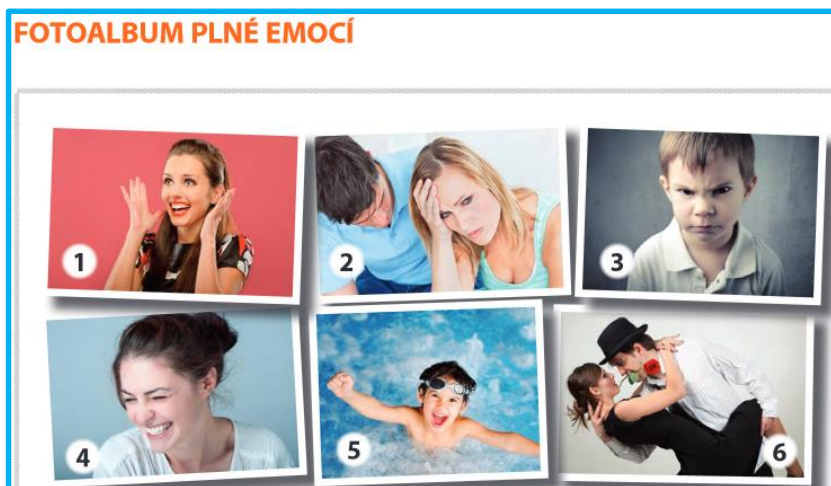
Jako inspiraci nabízíme fotoalbum plné emocí z Učebnice pro 8. a 9. třídu, strana 19. Metodicky se dá využít pro práci ve skupinách.

Žáky rozdělíme do čtyř skupin a každé skupině přiřadíme jednu trojici fotografií, viz obrázek číslo 26 a číslo 27. Úkolem každé skupiny je prodiskutovat, jaké emoce vyzařují z osoby na obrázku a odpovědět na tři otázky.

Co prožívají lidé na obrázcích?

Jsou jejich prožitky dlouhodobé, krátkodobé, prudké či intenzivní? (Rozděl je.)

Shodují se tvé názory na obrázky s názory ostatních? (Proč ano – proč ne?)



Obr. 26 Emoce I.



Obr. 27 Emoce II.

Po ukončení práce vždy jeden zástupce skupiny promítne sadu tří fotografií a seznámí ostatní se všemi odpověďmi na dané otázky.

Následuje diskuse a pojmenování emocí na každé fotografii jedním slovem.

7 Závěr

Cílem manuálu bylo přiblížit konkrétními ukázkami inovativní metody, které se nabízejí při práci s mobilním dotykovým zařízením.

Jak už bylo zmíněno v textu, inovace výuky nespočívá v použití nové didaktické pomůcky a vhodného appletu či aplikace. Jde o celkovou změnu přístupu a volby aktivizujících metod, kde centrem výuky je žák. Ten se aktivně zapojuje do vyučovacího procesu, řeší problémy, kreativně myslí, je samostatný a umí sdílet své výstupy spolužákům, objevuje a dovede pracovat v týmu.

Připravit vyučovací hodinu tak, aby byly naplněny vzdělávací cíle dané školním vzdělávacím programem, ale navíc během práce žáci prohlubovali kompetence 21. století, není jednoduché. Pedagog musí žáky motivovat, zaujmout a docílit spolupráce a spolupodílu žáka na vzdělávání, a také na tvorbě obsahu.

Přejeme všem, ať se vám tato práce daří.

Kolektiv autorů společnosti Pontech s.r.o.

8 Zdroje

1. BRDIČKA, Bořivoj. Noste si vlastní přístroje!. *Metodický portál: Články* [online]. 19. 03. 2012, [cit. 2014-02-15]. Dostupný z WWW: <<http://spomocnik.rvp.cz/clanek/15515/NOSTE-SI-VLASTNI-PRISTROJE.html>>. ISSN 1802-4785.
2. COUFALOVÁ, Jana. *Projektové vyučování pro první stupeň základní školy*. Praha: Fortuna, 2006. ISBN 80-7168-958-0.
3. KOCICHOVÁ, D. *Gardnerova teorie vícenásobné inteligence a žákova konstrukce matematických poznatků*. In Recenzovaný sborník příspěvků vědecké konference s mezinárodní účastí Sapere aude 2013. Pozitivní vzdělávání a psychologie, vol. III. Magnanimita: Hradec Králové, 2013, s. 213–216. ISBN 978-80-905243-6-1.
4. KOCICHOVÁ, D., MECHLOVÁ, E. *Conditions of Learning Individualization in Technology Supported Enviroments*. In Information and Communication Technology in Education, University of Ostrava, 2011, s. 173–182. ISBN 978-80-7368-979-7.
5. KRATOCHVÍLOVÁ, J. *Teorie a praxe projektové výuky*. 1. vydání. Brno: Masarykova univerzita, 2006. 160 s. ISBN 978-80-210-4142-2.
6. MAŇÁK, J. *Alternativní metody a postupy*. Brno: Masarykova univerzita v Brně. Pedagogická fakulta, 1997. ISBN 80-210-1549-7.
7. MOJŽÍŠEK, L. *Vyučovací metody*. Praha: SPN, 1988.
8. Strategie digitalizace vzdělávání do roku 2020, MŠMT, 2014
9. BAJER, L. *Vzdělávací aktivity v jazyce českém. Oborová příručka pro učitele*. 1. vydání. itelligence, 2015. ISBN 978-80-260-8169-2
10. NIDV. *Etická výchova: Metodiky, učebnice a pracovní listy pro ZŠ a nižší ročníky víceletých gymnázií*. *Metodický portál: Články* [online]. 04. 08. 2015, [cit. 2015-08-12]. Dostupný z WWW: <http://clanky.rvp.cz/clanek/c/z/20233/ETICKA-VYCHOVA-METODIKY-UCEBNICE-A-PRACOVNI-LISTY-PRO-ZS-A-NIZSI-ROCNIKY-VICELETYCH-GYMNAZIIL.html>. ISSN 1802-4785.

1. What is the Flipped Classroom?. [online]. [cit. 2014-11-19]. Dostupné z:
<http://ctl.utexas.edu/teaching/flipping-a-class/what>
2. <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/d5/Blended-learning-methodolog.jpg>
3. <http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Tpack.jpg>