

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI

FAKULTA PEDAGOGICKÁ
KATEDRA ČESKÉHO JAZYKA A LITERATURY

**Využití informačních a komunikačních technologií
ve slohové a komunikační výchově**

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Jiřina Dáňová

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

Vedoucí práce: PaedDr. Jana Vejvodová, CSc.

Plzeň, 2016

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

V Plzni, 30. června 2016

.....
vlastnoruční podpis

Děkuji vedoucí své diplomové práce PaedDr. Janě Vejvodové, CSc., za odborné vedení, pomoc a ochotu při psaní této diplomové práce. Děkuji také panu Jaroslavu Metličkovi z firmy AV – Media, který mi pomohl s nastavením aplikace SMART Notebook.

ZDE SE NACHÁZÍ ORIGINÁL ZADÁNÍ

OBSAH

SEZNAM ZKRATEK	2
ÚVOD	3
1 INFORMAČNÍ A KOMUNIKAČNÍ TECHNOLOGIE	4
1.1 VYUŽÍVANÉ INTERAKTIVNÍ TECHNOLOGIE V 80. – 90. LETECH 20. STOLETÍ	4
1.2 VÝVOJ INTERAKTIVNÍCH TECHNOLOGIÍ V 80. - 90. LETECH 20. STOLETÍ.....	5
1.3 INTERAKTIVITA.....	5
1.4 INTERAKTIVNÍ VÝUKA	5
1.5 INTERAKTIVNÍ TABULE	6
1.5.1 Pevná instalace nebo mobilní tabule	7
1.5.2 Umístění ve třídě	8
1.5.3 Ovládání tabule.....	8
1.5.4 Práce s interaktivní tabulí	9
1.5.5 Příslušenství a druhy snímání obrazu	9
1.5.6 Velikost interaktivní tabule.....	10
1.5.7 Softwarové vybavení	11
1.5.8 Využití interaktivní tabule.....	12
1.5.9 Deset bodů pro využití interaktivní tabule	12
1.5.10 Výhody a nevýhody interaktivní tabule.....	13
1.6 SMART NOTEBOOK	15
1.6.1 Základní ovládání SMART Notebooku	15
1.6.2 Funkce SMART Notebooku	17
1.7 ZÁKLADNÍ TECHNIKY A NÁSTROJE	19
1.7.1 Psaní a kreslení	19
1.7.2 Spojování	19
1.7.3 Přesouvání	19
1.7.4 Přiřazování, dokreslování	20
1.7.5 Rozpoznávání ručně psaného textu	21
1.7.6 Doplnění.....	22
1.7.7 Klonování a duplikování.....	22
1.7.8 Pozice.....	23
1.7.9 Tajenka	23
1.7.10 Tabulka	24
1.7.11 Mazání, odkrývání	25
1.7.12 Využití multimédií.....	26
2 SOUBOR CVIČENÍ PRO PRÁCI NA INTERAKTIVNÍ TABULI A JEJICH VYUŽITÍ V PRAXI	37
2.1 ÚVOD.....	37
2.1.1 1. hodina „Vypravování“.....	38
2.1.2 Hodnocení hodiny č. 1	43
2.1.3 2. hodina „Formy společenského styku “	45
2.1.4 Hodnocení hodiny č. 2	49
2.1.5 3. hodina „O Koblížkovi “	51
2.1.6 Hodnocení hodiny č. 3	59
2.1.7 4. hodina „Básníkem na pár chvil“	61
2.1.8 Hodnocení hodiny č. 4.....	65
2.1.9 5. hodina „ Obrázkové vypravování“	67
2.1.10 Hodnocení hodiny č. 5.....	71

2.1.11 6. hodina „ Zvyky a tradice“	73
2.1.12 Hodnocení hodiny č. 6.....	78
2.1.13 7. hodina „Prosba a omluva“	80
2.1.14 Hodnocení hodiny č. 7.....	85
2.1.15 8. hodina „Jaro“	87
2.1.16 Hodnocení hodiny č. 8.....	92
ZÁVĚR.....	94
RESUMÉ	95
SEZNAM LITERATURY	96
SEZNAM OBRÁZKŮ, TABULEK, GRAFŮ A DIAGRAMŮ	98
PŘÍLOHY	I

SEZNAM ZKRATEK

IT - Interaktivní tabule

RVP – ZV - Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání

ITC - Informační a komunikační technologie

flash - blikat

PDF - (Portable Document Format) – v překladu přenosný formát dokumentů

html. - Značkovací jazyk pro hypertext

jpeg. - (Joint Photographic Experts Group) - grafický rastrový formát využívající ztrátovou kompresi pro zmenšení objemu souborů fotografických snímků v plných barvách

mp3 - hudební soubory

apod. - a podobně

např. - například

atd. - a tak dále

č. - číslo

aj. - a jiné

LMP - lehké mentální postižení

Úvod

Tématem mé diplomové práce je „Využití informační a komunikační technologie ve slohové a komunikační výchově“. Výuka na interaktivních tabulích je v dnešní době velmi atraktivní a oblíbená. Rozhodla jsem se věnovat svou práci využití interaktivní tabule ve slohové a komunikační výchově. Mezi oblíbené předměty, při kterých se IT běžně používá, patří např. matematika, anglický jazyk, zeměpis, fyzika, chemie, přírodopis atd. Mnoho dostupných softwarů je ve velké míře uzpůsobené těmto předmětům a má velmi bohatou galerii pro ně použitelnou. Ovšem učitel českého jazyka nemá k dispozici takové možnosti, musí daleko více zapojit svoji představivost a vymýšlet nová rozmanitá cvičení, aby hodiny byly zajímavé.

Svou práci rozdělím do dvou větších částí, teoretické a praktické. První bude zaměřena teoreticky. V této části se pokusím vysvětlit základní pojmy, přehled produktů, budu se zabývat využitím a pravidly pro práci s interaktivní tabulí a příslušenstvím. První částí druhého oddílu, nazvanou Praktická část, je ověření didaktické účinnosti různých aktivit s využitím informačních a komunikačních technologií ve slohové a komunikační výchově.

Základem třetí části, je soubor slohových cvičení k využití na interaktivní tabuli i na tabletech iPad. Hlavním cílem této diplomové práce je tedy vytvoření souboru slohových cvičení v aplikaci SMART Notebook k využití na interaktivní tabuli. Cílem této práce je také dokázat, že interaktivní tabule může obohatit výuku slohové a komunikační výchovy.

1 INFORMAČNÍ A KOMUNIKAČNÍ TECHNOLOGIE

Jeden z největších zlomů v oblasti výukových technologií nastal v 60. až 80. letech minulého století s příchodem mikropočítačů. Za posledních třicet let tyto technologie prodělaly mnoho změn. Mezníkem v oblasti technologií pro výuku českého jazyka a zejména v komunikaci je internet. Tato celosvětová síť poskytuje a umožňuje komunikaci v reálném čase. Potenciál internetu je využitelný jako prostředek výuky a zdroj informací v různých vyučovacích předmětech.

1.1 VYUŽÍVANÉ INTERAKTIVNÍ TECHNOLOGIE V 80. – 90. LETECH 20. STOLETÍ

„Zejména české školství v osmdesátých letech 20. století nepřímo řečeno stagnovalo. Z řad představitelů státu nebyla snaha o zlepšení výuky, nedbalo se tolik na technologii využívané k prezentování nových látek. Ve výuce se využívaly základní technologické prostředky.

Mezi již zmiňované technologické prostředky byla základem dřevěná tabule, která byla umístěná na čelní zdi každé třídní jednotky (místnosti). Tabule byla často natřená černou barvou, která nebyla až tak přijatelná z psychologických a sociálních potřeb jedinců. Proto později bývávala nahrazena zelenou barvou, aby působila na jedince kladnějším dojmem. Tyto typy tabulí bývaly přímo přidělané na zeď, lepší typy byly posuvné, tak aby žáci i ze zadních lavic mohli pohodlně vnímat výklad učitele. Na tento typ tabulí se psalo křídou, která byla speciálně upravená a sestrouhaná do menších částí tak, aby nahrazovala pero. Křída měla bílou barvu, aby byla co nejlépe vidět, ale vyráběly se i barevné křídly pro lepší názornost výuky.

V 90. letech 20. století, kdy se na politické scéně odehrálo mnoho změn, a český stát se otevřel západnímu světu, začaly se rapidně vyvíjet všechny technologie, rozvíjely se vědy a samozřejmě se začala zkvalitňovat i výuka. Školství se začalo rozvíjet, navazovaly se nové vědy a nové technologie a postupy výuky (výkladu učiva). Výuka se zejména začala zkvalitňovat zpětnými projektory, novými tabulemi, které byly vyráběny s plastovým povrchem, po kterém se dalo psát speciálními fixy. Pro dokonalou prezentaci a vedení výuky byly třídy doplněny o televize s videopřehrávači.“¹

¹ Využití interaktivní technologie ve výuce [online]. Brno, 2012 [cit. 2015-02-11].

1.2 VÝVOJ INTERAKTIVNÍCH TECHNOLOGIÍ V 80. - 90. LETECH 20. STOLETÍ

V této části si přiblížíme zavádění interaktivních technologií do výuky v 80.- 90. letech 20. století. Od roku 2000 začala být součástí nových metod výuky i v českém školství. Tato nejmodernější technika zcela zasytila většinu školních zařízení. Nabídka dostupných technologií a funkcí se neustále zdokonaluje a rozšiřuje. Na přelomu tisíciletí nastal největší zlom v cenově dostupnější nabídce interaktivních tabulí.

1.3 INTERAKTIVITA

Vyjadřuje vzájemnou komunikaci nebo vzájemné působení mezi jednotlivými články. Interaktivní může být např. výuka, tabule, reklama, pomůcky, webové databáze, mapa, prostředí, učebnice, cvičení, učebna atd.

1.4 INTERAKTIVNÍ VÝUKA

Interaktivní forma vyučování je považována za novou cestu, která umožňuje žákům být aktivnější a vnímavější při přijímání nových informací. Tato forma učení může být pro žáky zábavnější a přínosnější než tradiční výukové přístupy. Zde se naplňuje odkaz knihy J. A. Komenského „Školy hrou“. Součástí této výuky je názornost, systematičnost a používání různých pomůcek a materiálů, které umožňují rozšířit a specifikovat dané učivo. Ve výuce se využívají audio i video nahrávky, webové odkazy, zde si žáci rozšiřují své vědomosti a poznatky v jednotlivých předmětech. Mezi výhodu můžeme zařadit prolínání s jinými předměty. Získané poznatky se kombinují, ne však oddělují. Žáci získávají komplexnější vzdělání, poznatky si i déle udrží v paměti. Při této výuce, dochází k partnerství mezi učitelem a žákem, snaží se dosáhnout společného cíle, který si vytyčili. Musí ale samozřejmě být dodrženy všechny zásady, aby tato výuka byla efektivní a neměla opačný účinek, než má pedagog v úmyslu. Do procesu učení je třeba zapojit samotné žáky. Při takové výuce se žáci stávají aktivnější a vnímavější. Během interaktivního vyučování se klade důraz na názornost a systematičnost ve výuce. Navíc jsou předměty propojeny mezipředmětově, a to vede žáky k poznatku, že získané vědomosti se dají využít i v jiných oblastech.

1.5 INTERAKTIVNÍ TABULE

„Interaktivní tabule je dotykově-senzitivní plocha, prostřednictvím které probíhá vzájemná aktivní komunikace mezi uživatelem a počítačem s cílem zajistit maximální možnou míru názornosti zobrazovaného obsahu. Obvykle je využívána ve spojení s počítačem a dataprojektorem.“²

Projektor přenáší obraz z počítače na tabuli, kde můžeme prstem, speciálními popisovači nebo jinými nástroji ovládat počítač. K interaktivní tabuli můžeme připojit i další speciální zařízení, jako je vizualizér, hlasovací zařízení, elektronický mikroskop a mnohé další. Vizualizér je zařízení, které svou podobou připomíná zpětný projektor. Ve výuce však nabízí mnohem širší využití. Toto zařízení dokáže zpracovávat průsvitné i neprůhledné předlohy (fotografie, atlasy, mapy, slovníky, knihy aj.), snímány mohou být i trojrozměrné předměty. Pomocí vizualizéru přenášíme z nedigitální formy na digitální záznam, který je mnohonásobně zvětšen a prostřednictvím datového projektoru přenesen na tabuli nebo plátno. Elektronický mikroskop nám umožní pozorování biologických vzorků živočišných a rostlinných tkání, hmyzu, rostlin, minerálů aj. Dataprojektor je jedna z dalších možností, jak přenášet obraz z počítače do prostoru třídy. Pomocí dataprojektoru může učitel využít prezentace s výkladem látky, opakování učiva, didaktické testy aj. Využití dataprojektoru je částečně omezeno možnostmi, které lze odstranit připojením počítače nebo jinými dalšími doplňky, např. reproduktory, digitální kamerou, interaktivní tabulí, tabletem, hlasovacím zařízením. Hlasovací zařízení slouží k rychlému ověření znalostí žáků. Při práci na tabuli můžeme využít bezdrátový tablet nebo iPad. Právě zmíněný iPad je vhodný pro práci s různými multimediálními formáty včetně novin, časopisů, knih, učebnic, fotografií, videí, hudby, textových dokumentů, tabulek a videoher.

² DOSTÁL, Jiří. *Česká škola: Jiří Dostál: Interaktivní tabule – významný přínos pro vzdělávání* [online]. [cit. 13. 3.2016]. Dostupný na WWW: <http://www.ceskaskola.cz/2009/04/jiri-dostal-interaktivni-tabule.html>



Obr. 1



Obr. 2

„Instalací tabule do třídy však ještě není automaticky zajištěn pozitivní přínos pro vzdělávání. Především je nutné systematicky pracovat na metodice využití interaktivních tabulí ve výuce. Doposud se lze setkat pouze s izolovanými pokusy, které mnohdy řeší pouze konkrétní problémy integrace v rámci jednotlivých tematických celků učiva. Nelze zapomínat na to, že v případě interaktivních tabulí se jedná vždy o didaktickou techniku, učebními pomůckami se stávají až připravené interaktivní výukové objekty, napsané texty, vytvořené nákresy, načrtnuté grafy či diagramy – zejména na nich záleží, jak moc bude výuka efektivní.“⁴

1.5.1 PEVNÁ INSTALACE NEBO MOBILNÍ TABULE

Interaktivní tabule nemusí být pevně spojena s jedinou učebnou. Pokud zvolíme některý z mobilních systémů, můžeme jednu tabuli libovolně přemísťovat a používat v různých učebnách dle potřeby. Pevná instalace znamená, že tabule je pevně nainstalována na zdi v učebně a pevně je nainstalován i dataprojektor. Takto nainstalovaná tabule je okamžitě připravena k použití, bez nutnosti zapojování kabelů nebo kalibrace. Mobilní tabule se využívají v rámci jednoho podlaží ve více třídách. Přenosnou interaktivní tabuli můžeme vzít kamkoliv a interaktivní výuku udělat z různých ploch, např. z běžné bílé tabule, zdi, plátna. Tento systém můžeme vzít s sebou např. také na školu v přírodě, soustředění nebo jiné školní akce.

³ DOSTÁL, Jiří. <http://www.ceskaskola.cz/2009/04/jiri-dostal-interaktivni-tabule.html> [online]. [cit. 22.5.2016]. Dostupný na WWW: <http://3.bp.blogspot.com/hlasovani.jpg>
<http://4.bp.blogspot.com/tablet.jpg>

⁴ NEUVEDEN. *INTERAKTIVNÍ TABULE - časopis: Výhody a nevýhody využívání interaktivních tabulí ve výuce* [online]. [cit. 13. 3. 2016]. Dostupný na WWW: <http://interaktivni-tabule-pripravy.blogspot.cz/2011/05/vyhody-neyvhody-vyuzivani.html>

1.5.2 UMÍSTĚNÍ VE TŘÍDĚ

V běžné třídě, kde jsou žáci i o přestávce, musí být tabule maximálně odolná, nejlépe sklokeramická s nezníčitelným povrchem např. PolyVision Eno, eBeam na sklokeramické tabuli, ekoTAB, ON finity a dataprojektor na stropním držáku. Pro výuku v odborné učebně, lze instalovat i tabule citlivější např. Hitachi StarBoard, Clasus, InterWrite, ACTIVBoard, Triumph Board Econ nebo SMART Board.

1.5.3 OVLÁDÁNÍ TABULE

Musíme se rozhodnout, zda budeme využívat pero nebo prst. Mladší žáci dokáží dobře ovládat pero bez problémů, ale přesunutí objektů je prstem intuitivnější a mnohem jednodušší. Navíc se před tabulí nebudou neustále přetahovat o elektronické pero. Náhradou elektronického pera může být i elektronické ukazovátko, při výkladu u dataprojektoru s běžnou projekční vzdáleností si tolik nestíníme a menší žáci lépe dosáhnou na horní část plochy tabule.

Rozdělení podle výrobců IT:

Pero	Interwrite, PolyVision, Clasus, ActivBoard, Triumph, Board Econ, eBeam, ONfinity
Pero + prst	Hitachi, StartBoard Duo, Smart Board, Triumph, Board Touch
Ukazovátko	Onfinity CM2 Max, Aktiv Board

Tab. 1

5



Obr. 3

6



Obr. 4

7



Obr. 5

⁵ NEUVEDEN. <https://www.obrazky.cz> [online]. [cit. 24.5.2016]. Dostupný na WWW: <https://img.obrazky.cz/?url=c317c11e62bccaba&size=3>

⁶ NEUVEDEN. <https://www.obrazky.cz> [online]. [cit. 24.5.2016]. Dostupný na WWW: <https://img.obrazky.cz/?url=5470e42215b0f2b4&size=3>

⁷ NEUVEDEN. <https://www.obrazky.cz/> [online]. [cit. 24.5.2016]. Dostupný na WWW: <https://img.obrazky.cz/?url=7bb67202d423a82f&size=3>

1.5.4 PRÁCE S INTERAKTIVNÍ TABULÍ

Některé tabule umožňují zapojit ve výuce více uživatelů současně. Možností je zapojení dvou nebo více elektronických per současně nebo multidotyková plocha tabule.

Psaní dvěma pery současně nám umožňují tyto tabule, Interwrite DualBoard, ActivBoard PRO. Multidotyk + 2 pera současně - Hitachi Starboard Duo.



Obr. 6

8

1.5.5 PŘÍSLUŠENSTVÍ A DRUHY SNÍMÁNÍ OBRAZU

Další možností je zapojení jednoho nebo více bezdrátových tabletů. Takto lze do výuky zapojit i žáky sedící v lavicích (nebo např. zdravotně postižené žáky). Bezdrátový tablet nabízejí ke své tabuli snad všichni výrobci. Zmíním se ještě o možnosti připojení hlasovacího systému, který je také v nabídce většiny výrobců interaktivních tabulí nebo interaktivních per AVerPen, která kombinují funkci bezdrátového tabletu a hlasovacího systému dohromady.

⁸ NEUVEDEN. <https://www.obrazky.cz/> [online]. [cit. 24.5.2016]. Dostupný na WWW: <https://img.obrazky.cz/?url=a546a6576149bb13&size=3>

Rozdělení snímání obrazu podle výrobců IT:

elektromagnetické snímání	ActivBoard, Interwrite, Clasus, Triumph Board Econ
optické snímání	PolyVision Eno, ONfinity, Hitachi StarBoard Duo, Triumph Board Touch, Epson EB450Wi
ultrazvukové snímání	eBeam, ekoTAB, 3M
dotykové snímání	Smart Board

Tab. 2

1.5.6 VELIKOST INTERAKTIVNÍ TABULE

Většina výrobců dodává své interaktivní tabule v několika rozměrech. Nejvíce využívaná úhlopříčka je cca 78". Často máme možnost zvolit si interaktivní tabuli v poměru stran 3:4 nebo širokoúhlém 16:10 (16:9). Ideální je, pokud zvolíme notebook, dataprojektor i interaktivní tabuli se stejným poměrem stran. Pokud používáme klasickou sklokeramickou tabuli ve spojení s interaktivními systémy typu ONfinity, eBeam nebo Epson EB 450Wi, můžeme si dovolit promítat obraz pouze na část tabule (např. na širokoúhlu tabuli lze promítat obraz (3:4) a zbývající část tabule využít pro psaní poznámek fixy). Využít interaktivní tabule lze i jinak. Při výuce není interaktivní tabule jedinou pomůckou, kterou lze použít. Někteří výrobci interaktivních tabulí uvádí, že povrch tabule lze popisovat fixy na bílé tabule. Povrch interaktivních tabulí není úplně hladký a mazání může být problematické. Interaktivní tabule se sklokeramickým povrchem, jsou stíratelné beze zbytku. Na sklokeramických tabulích lze využít i magnetické pomůcky. Další možností je zakomponování interaktivní tabule do běžného tabulového systému. Interaktivní tabule je doplněna postranními křídly s libovolnou kombinací povrchových úprav pro psaní fixem nebo křídou a možností natištění vzoru linky, notové osnovy, čtverečků. O možnosti zakomponovat konkrétní typ interaktivní tabule do tabulového systému se lze informovat u prodejce.



9

Obr. 7

1.5.7 SOFTWARE VYBAVENÍ

Součástí každé interaktivní tabule je více či méně propracovaný ovládací software, často lokalizovaný do českého jazyka. Problém může nastat při přenosu připravených výukových materiálů na interaktivní tabuli jiné značky. Tento problém se výrobci snaží vyřešit uvolněním freewarových prohlížečů - viewer.

Dodavatelé některých interaktivních tabulí, které nemají tak dobře propracovaný vlastní software, nabízejí k tabulím další software tak, aby tabule byla ve výuce plně využitelná.

Rozdělení softwaru

Tabule	Software
SMART Board	Notebook
Activboard	ACTIVstudio
InterWrite	Interwrite Workspace
eBeam	eBeam Interact

Tab. 3

Tabule, které nenabízejí příliš propracovaný vlastní ovládací software, lze doplnit českým softwarem EduRibbon pro přípravu plnohodnotných interaktivních prezentací. Pro přípravu výukových materiálů a testů je pak učitelům k dispozici program EduBase 2, který je možný ve spojení s interaktivní tabulí libovolné značky.

⁹ NEUVEDEN. <https://www.obrazky.cz> [online]. [cit. 24.5.2016]. Dostupný na WWW: <https://img.obrazky.cz/?url=b3dade4c9336db4d&size=3>

1.5.8 VYUŽITÍ INTERAKTIVNÍ TABULE

Interaktivní tabule jsou již nedílnou součástí většiny českých škol. Pro nejlepší a smysluplné využití interaktivní tabule a jejího příslušenství je nutné, aby tuto technologii uměli ovládat a využívat samotní pedagogové v plném rozsahu. Pokud jsou tabule využívány jen nárazově, je cíl výuky často odsouván do pozadí. Pro žáky je sice obohacena výuka o něco zajímavého, motivačního a zábavného, ale samotný výstup není splněn. Rozhodujícím kritériem pro použití tabule je jejich počet na dané škole, frekvence jejich využívání a připravenost učitelů začlenit výuku na tabuli do výukových plánů. Nicméně nejdůležitějším faktorem je vedení školy, které by mělo zajistit všem učitelům kvalitní proškolení v práci s touto technologií a dále je podporovat v dalším vzdělávání. Od samotných uživatelů se očekává jejich zdokonalování v práci na interaktivní tabulí a sdílení poznatků s ostatními členy učitelského sboru, popřípadě konzultace se začínajícími kolegy.

1.5.9 DESET BODŮ PRO VYUŽITÍ INTERAKTIVNÍ TABULE

1. Vytvoření pracovní skupiny, která se bude věnovat používání tabule ve škole, vzájemné podpoře a sdílení poznatků z hospitací a zapojení všech do společné diskuse na metodickém portále RVP.cz.
2. Zajištění ukázkové výuky pro pedagogický sbor. Během ukázky nechte všechny účastníky se vyjádřit a klást otázky. Samotné vyjádření všech učitelů je cíl této ukázky.
3. Zajištění vzdělávání pro učitele na jejich úrovni počítačové gramotnosti a zkušenosti s používáním interaktivní tabule. Zapojení učitelů do soutěží o interaktivní digitální učební materiály.
4. Zajištění technické podpory pro učitele - pracovníka, který pravidelně aktualizuje software, provádí čištění, výměnu lampy a skladuje náhradní lampy.
5. Klasickou tabuli není nutno vyřadit z výuky, obě tabule lze využívat, vzájemně se doplňují. Učitelé využívají klasickou tabuli pro poznámky, zadávání úkolů apod.
6. Prostor kolem tabule udržovat volný, aby nedocházelo k rozptylování žáků. Při výuce soustředit pozornost na tabuli a samotného učitele.
7. Dbát na zdravotní rizika spojená s používáním tabule, např. výběr vhodné velikosti tabule k poměru třídy – vzdálenost od poslední lavice, zvolení správné výšky tabule

pro cílovou skupinu žáků, správné osvětlení a zatemnění třídy při používání tabule a zamezení oslnění z lampy dataprojektoru.

8. Při tvorbě vlastních prezentací ctít a dodržovat autorské zákony. Nejlepší je používat volně dostupné objekty z galerie. Pokud jsou použity cizí zdroje, vždy správně uvést zdroj či citaci.
9. Vytvořené výukové programy sdílet s ostatními. Vytvořit uložení těchto materiálů, které bude dostupné všem ve vaší škole. Dále využívat tyto materiály na portálech – např. v tuzemsku <http://dum.rvp.cz/>, <http://veskole.cz/>, <http://dumy.cz/> nebo zahraniční zdroje <http://lreforschools.eun.org/>,
10. Interaktivní tabuli využívat s mírou. Jsou předměty ve výuce, ve kterých můžeme použít simulaci, např: chemické či fyzikální pokusy. Jsou však předměty, ve kterých je nutno žákům dát jiné příležitosti vnímání jevů nežli pouze promítanou projekcí.

1.5.10 VÝHODY A NEVÝHODY INTERAKTIVNÍ TABULE

Žáky lze vhodným využitím interaktivní tabule lépe motivovat k učení, samotná tabule to ale neumí. Učivo lze lépe vizualizovat, je možné využívat animace, přesouvat objekty, uplatňuje se zásada názornosti. Lze déle udržet pozornost žáků, ale častým používáním dochází k ochabnutí zájmu, výuka je stereotypní a pro žáky nezajímavá.

Další výhody:

- vytvořené materiály lze využívat opakovaně
- žáky lze snadněji a aktivněji zapojit do výuky
- text psaný přímo ve výuce lze snadno uložit a sdílet prostřednictvím internetu se studenty
- žáci si při práci s tabulí rozvíjí informační a počítačovou gramotnost, která je pro dnešní život důležitá
- přímá práce s internetem

Mezi nevýhody této technologie se řadí následující.

- Nadměrné využívání interaktivní tabule má za následek nezáměr žáků. Tabuli berou jako samozřejmost při každé výuce.
- Dochází k potlačení rozvoje abstraktního myšlení žáků.

- Část pedagogů využívá tabuli jako projekční plátno.
- Samotná tvorba výukových materiálů je náročná na čas a dovednosti práce s ICT.
- Je nedostatek i- učebnic a výukových materiálů.
- Dochází k odsouvání klasické učebnice do pozadí výuky.
- Dochází k omezení psaného projevu.
- Pevná instalace tabule je nevhodná pro mladší žáky.
- Při tvorbě výukových programů se často nedodrží velikost a barva písma.
- Při intenzivním osvětlení třídy je projekce špatně čitelná.
- Provoz interaktivní tabule je energeticky náročný.
- Tabule se může stát nástrojem šikany učitele ze strany žáků – záměrné odpojení kabelů, rozostření dataprojektoru.

1.6 SMART NOTEBOOK

Všechny tabule SMART Board jsou vybaveny programem SMART Notebook v neomezené multilicenci ke každé tabuli. Proto si tento program mohou nainstalovat jak učitelé, tak studenti i na své domácí počítače. Program je dostupný na internetových stránkách <http://www.smarttech.com/>. Na uvedených stránkách lze aktualizovat software. Aplikace SMART Notebook je dodávána spolu s interaktivní tabulí, a to v češtině.

Umožňuje plné využití interaktivity, vytvoření výukových lekcí, či využití dostupné galerie.

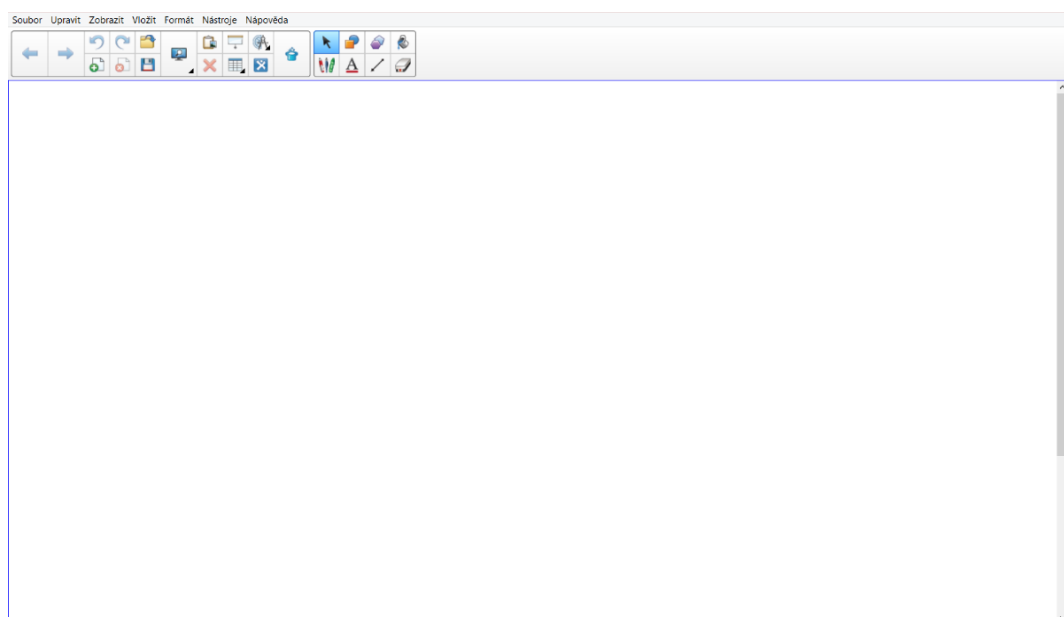
Tato aplikace umožňuje:

- zobrazit bílou plochu, do které lze kreslit a psát různými nástroji,
- pohybovat vloženými, nakreslenými a napsanými objekty,
- vytvořit výukový materiál vhodný pro prezentaci,
- nahrát aktuální činnost v aplikaci a znovu ji spustit,
- vložit soubory: obrázky, flash, mp3,
- importovat soubory PowerPointu, Publischeru,
- export do formátů: jpeg, html, pdf

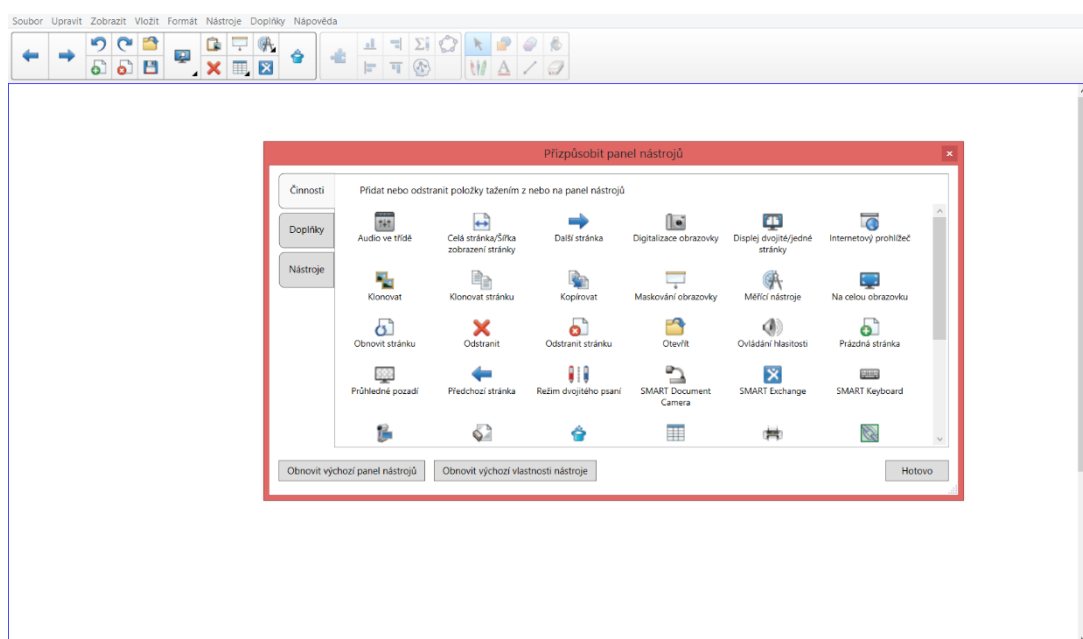
Veškeré využití aplikace SMART Notebook a interaktivní tabule je podloženo znalostí jejich funkcí a především kreativitou tvůrce výukového materiálu.

1.6.1 ZÁKLADNÍ OVLÁDÁNÍ SMART NOTEBOOKU

Při otevření nového souboru aplikace SMART Notebook se objeví okno (viz obr. č 1). Na tuto stranu lze psát a kreslit. Aplikace SMART Notebook pracuje s objekty. Jednotlivé objekty lze klonovat, neboli vytvořit kopii, změnit jejich pořadí, přidat odkaz či zvukový soubor mp3, uzamknout polohu a nastavení. V aplikaci Smart můžeme využít aktivity, jak zacházet se SMART Boardem a softwarem Notebook, užitečný je odkaz www.fusion-universal.com/smart/czech, kde jsou ke zhlédnutí detailní instruktážní videa, která provedou uživatele od základů používání tabule po tvorbu výukových materiálů.

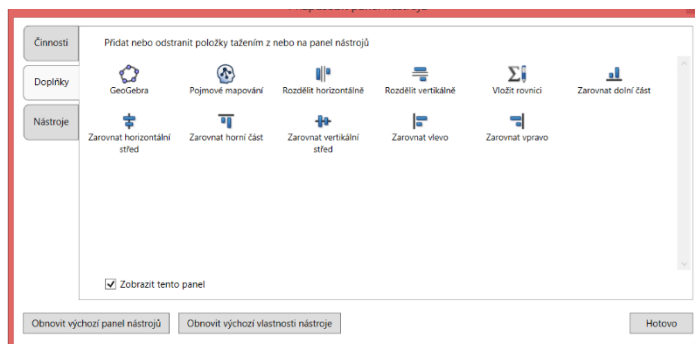


Obr. 8

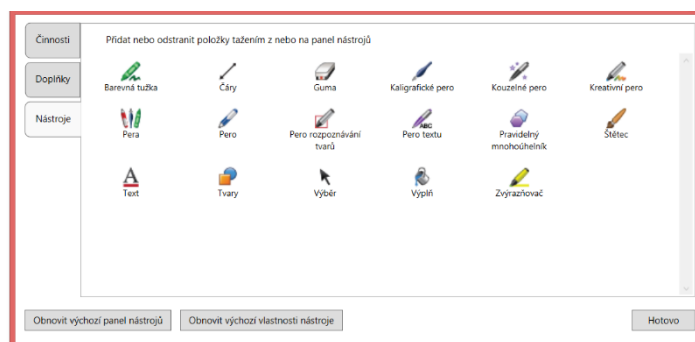


Obr. 9

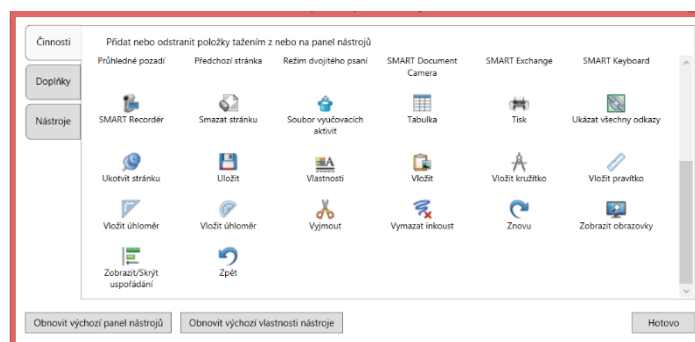
Software pro SMART Board zahrnuje mnoho nástrojů a aplikací. Tento software zahrnuje činnosti, doplňky a nástroje. Pro lepší orientaci v nástrojích a funkcích, přikládám tabulku v příloze číslo 1.



Obr. 10



Obr. 11



Obr. 12

1.6.2 FUNKCE SMART NOTEBOOKU

SMART Centrum zahájení – pro přístup k nástrojům, aplikacím a souborům.

- Funkce rozpoznání písma, která vaše rukou psané poznámky převede na tištěný text.
- Software Notebook – aplikace pro vytváření a promítání prezentací.
- SMART Gallery – pro vkládání obrázků a šablon na stránky souborů Notebook.
- SMART Recorder – pro zaznamenání a uložení všeho, co provádíte na ploše tabule.
- SMART Video Player – pro zaznamenání poznámek na video.

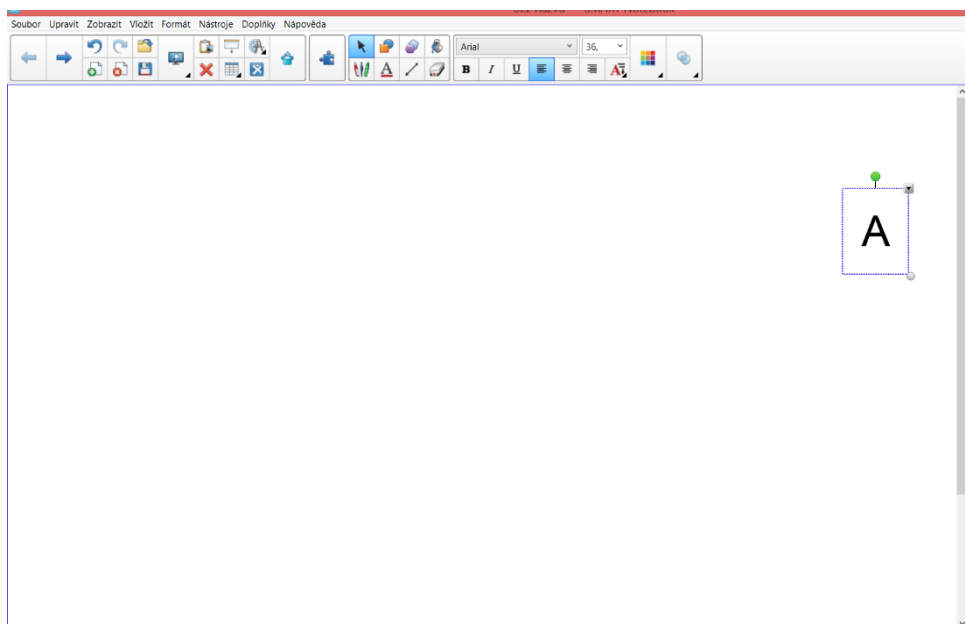
- Klávesnice SMART – klávesnice, která se zobrazí na ploše tabule a slouží k psaní textu.
- Panel nástrojů Plovoucí nástroje s nástroji pro psaní poznámek, vkládání obrázků a kreslení.
- Ovládací panel SMART Board – pro úpravy nastavení softwaru a hardwaru.
- SMART Display Controls – pro ovládání projektoru nebo plochého panelu z interaktivní obrazovky.

Pomocí těchto ovládacích prvků můžete také přepínat mezi rezidentním počítačem a laptopem.

- SMART Bulb Saver – spořič obrazovky, který šetří životnost projektoru nebo plochého panelu.
- Funkce pro nastavení mobilních a bezdrátových zařízení, pomocí které můžete na interaktivní obrazovce zobrazit plochu laptopu připojeného prostřednictvím sítě, na kterém běží software SMART LinQ.
- SMART Notebook Print Capture - Zaznamenání tiskem – pro zaznamenání souborů v softwaru Notebook.
- SMART Number Cruncher – aplikace pro procvičení aritmetiky.
- SMART Speller – aplikace pro procvičení pravopisu.
- SMART Board Diagnostics – aplikace pro řešení problémů.

1.7 ZÁKLADNÍ TECHNIKY A NÁSTROJE

1.7.1 PSANÍ A KRESLENÍ



Obr. 13

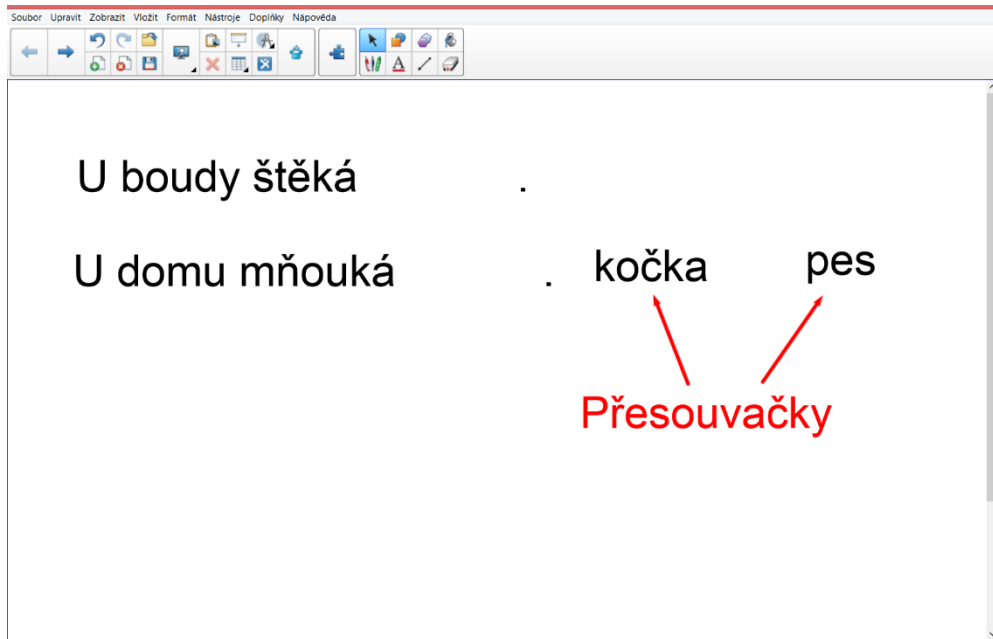
Na interaktivní tabuli lze používat nástroje pro psaní a kreslení. Těmito nástroji se barevně označují nebo zvýrazňují části zadaného textu, a to písmen, celých slov, vět, popř. odstavců.

1.7.2 SPOJOVÁNÍ

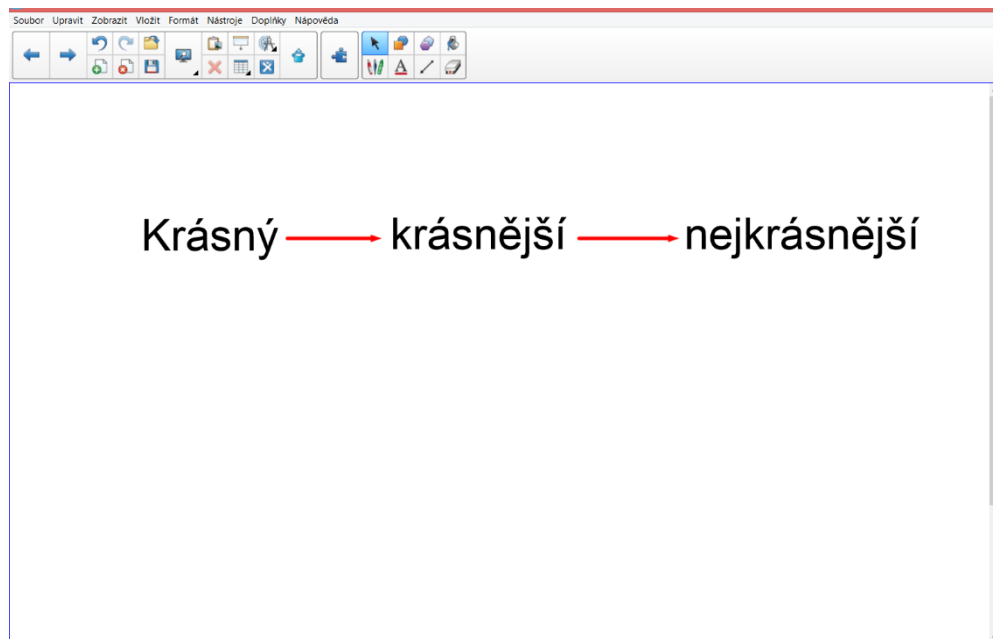
Hlavním cílem je spojovat odpovídající položky k sobě pomocí čáry. Ke spojení se používá obvykle pero. Pro spojování můžeme naznačit i směr, a to použitím čáry se šipkou od základního zdroje k cíli. Podle potřeby a zaměření lze kombinovat text s obrázky nebo jinými objekty. Pro tuto činnost je vhodné objekty, texty či obrázky uzamknout, aby nedocházelo k nechtěnému posunutí. Spojování slov, obrázků, textu je velmi praktická aktivita - např. pro spojování slov neutrálních a synonym citově zbarvených, slov nespisovných a synonym spisovných.

1.7.3 PŘESOUVÁNÍ

Mnoho úloh je možné řešit pomocí přetahování čísel, obrázků, textu nebo znaků a jejich přiřazování na určené místo. Tuto aktivitu nazýváme přesouvačky. Pomocí přesouvání, lze např. přiřazovat čísla k danému počtu obrázků nebo naopak přetahovat slova ve větě s chybným slovosledem apod. Objekty, se kterými se nepracuje, bývají uzamčeny a přetahovat je nelze.



Obr. 14

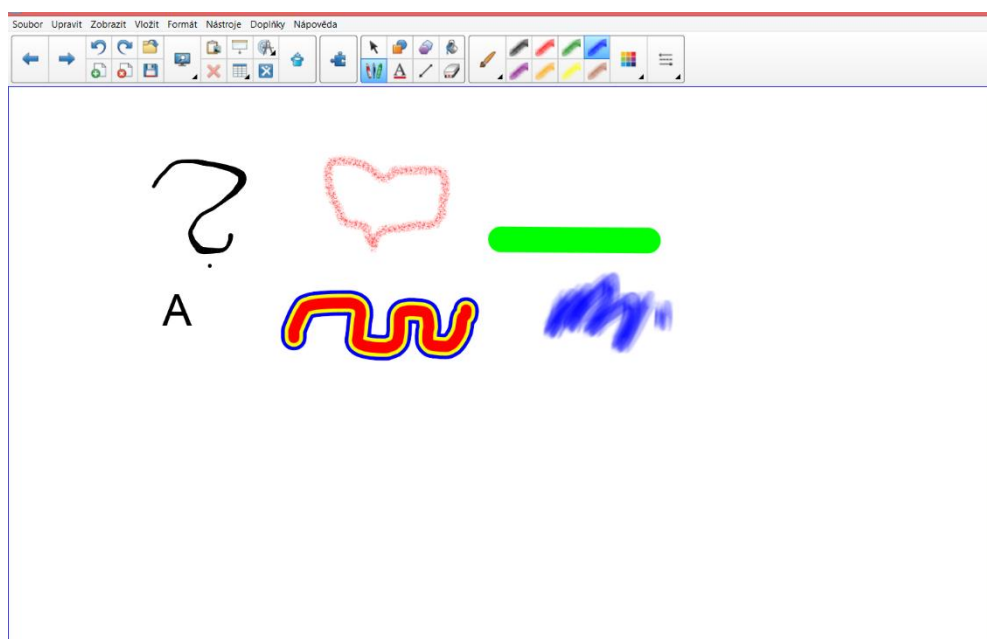


Obr. 15

1.7.4 PŘÍRAZOVÁNÍ, DOKRESLOVÁNÍ

Pro lepší práci s objekty jsou vhodné přiřazovačky. Při této aktivitě jsou všechny aktivní objekty již předem vytvořeny a jejich umístění je předem určeno. Úkolem je přiřadit jednu z možností ke konkrétní volbě, pořadí nebo pozici.

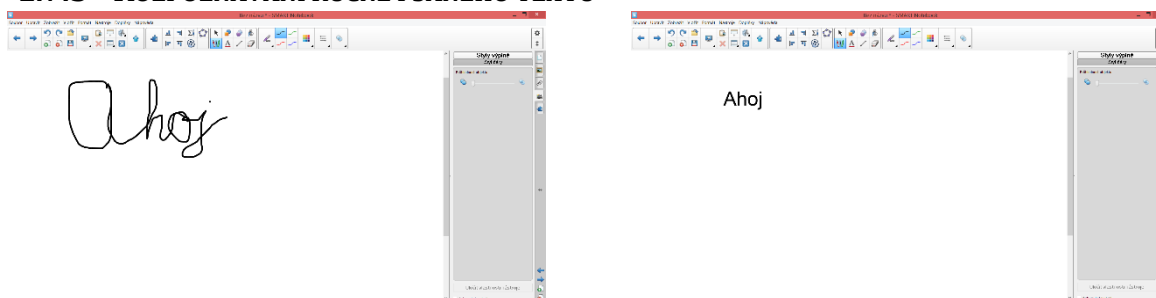
Podobné přiřazovačkám jsou dokreslovačky, jejich je pomocí nástrojů typu pero, tužka, zvýrazňovač, pero textu, kaligrafické pero nebo štětec dokreslit objekty do připravených pozic, tvarů a objektů.



Obr. 16

K dopisování textů využíváme dopisovačky, ty jsou podobné dokreslovačkám. Opět se využívá pero, ale s tím rozdílem, že dopisujeme text. Tuto aktivitu využíváme k dopsání vět, souvětí, doplnění slov nebo písmen. Pro tuto aktivitu je nejlepší využít pero textu, kdy napsaný text tento nástroj rozpozná.

1.7.5 ROZPOZNÁVÁNÍ RUČNĚ PSANÉHO TEXTU

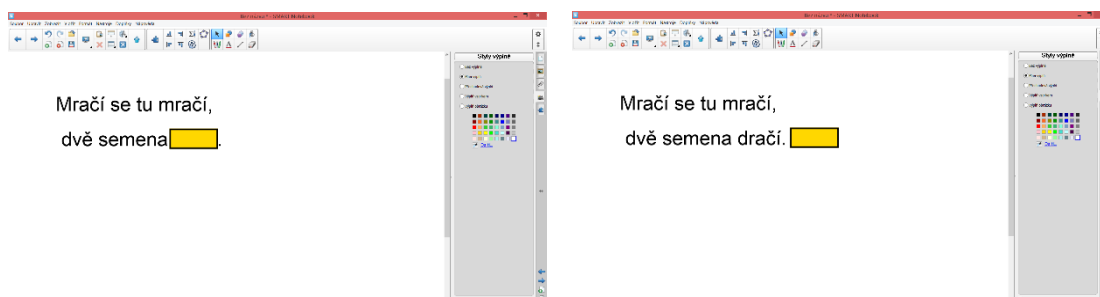


Obr. 17

Tento nástroj umožňuje převod ručně psaného textu na strojový text.

1.7.6 DOPLŇOVÁNÍ

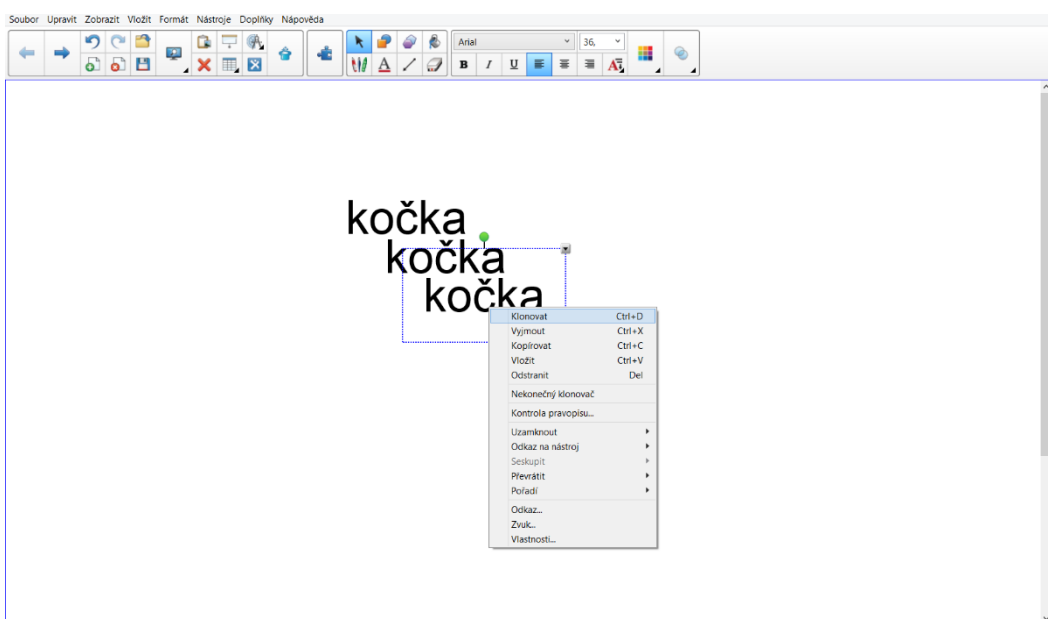
Doplňovačky nám slouží k rychlému doplnění krátkého nebo jednoduchého netextového tvaru do určených a daných pozic. Pro doplnění příslušného tvaru se vynechává místo nebo text, obrázek můžeme zakrýt. Doplnění nejčastěji využíváme v doplnění y/i v pravopisném cvičení, doplnění rýmů.



Obr. 18

1.7.7 KLONOVÁNÍ A DUPLIKOVÁNÍ

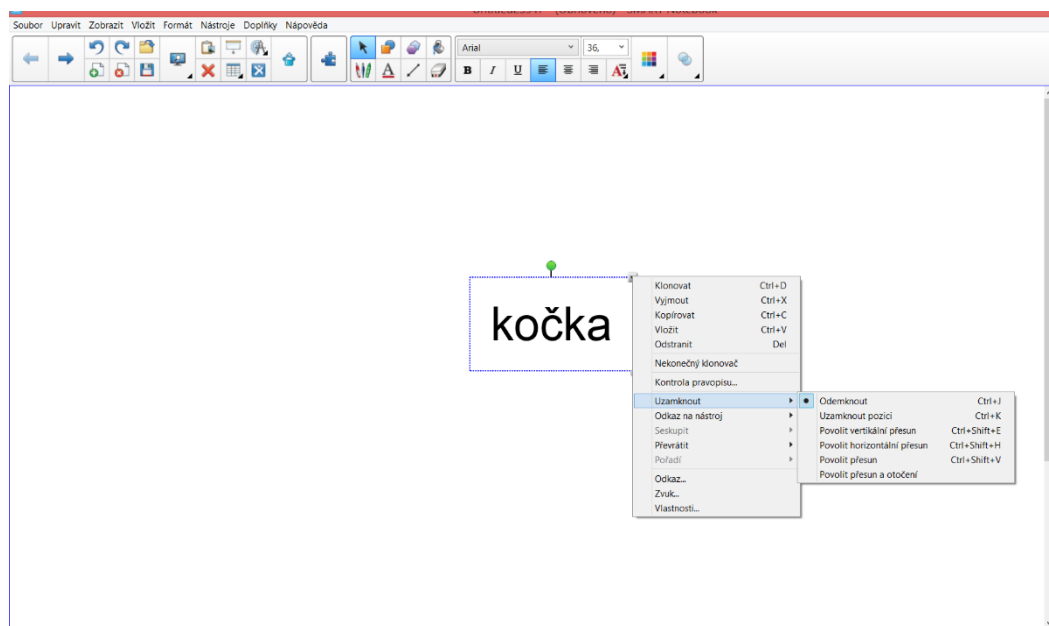
Klonování nebo nekonečný klonovač slouží k vytváření stejného textu, slov, obrázků, písmen i – y, í – ý apod. Využitím této činnosti si ušetříme čas při tvorbě prezentace. Vytvořené klony můžeme seskupovat, zakrývat, přesouvat. Při slohové výchově nám tato funkce přijde vhod v popisu, obrázkové osnově, doplňování vhodných slov do textu, obrázkovém četní.



Obr. 19

1.7.8 POZICE

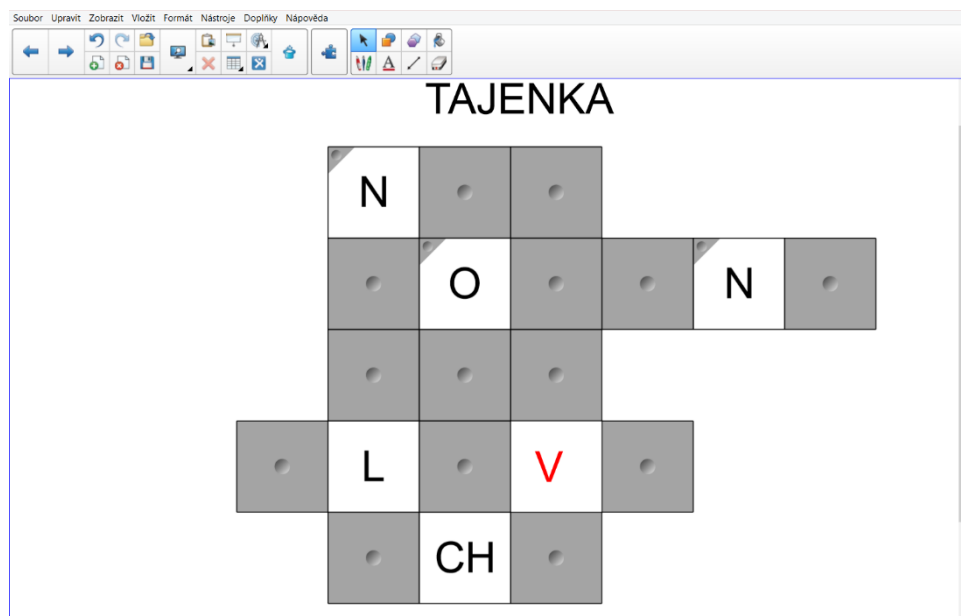
Pozici objektu můžeme uzamknout, pokud nechceme, aby se s objektem pohybovalo. Mezi další funkce práce s objektem je určení směru posunu, přemístění, a to buď vertikálně, nebo horizontálně.



Obr. 20

1.7.9 TAJENKA

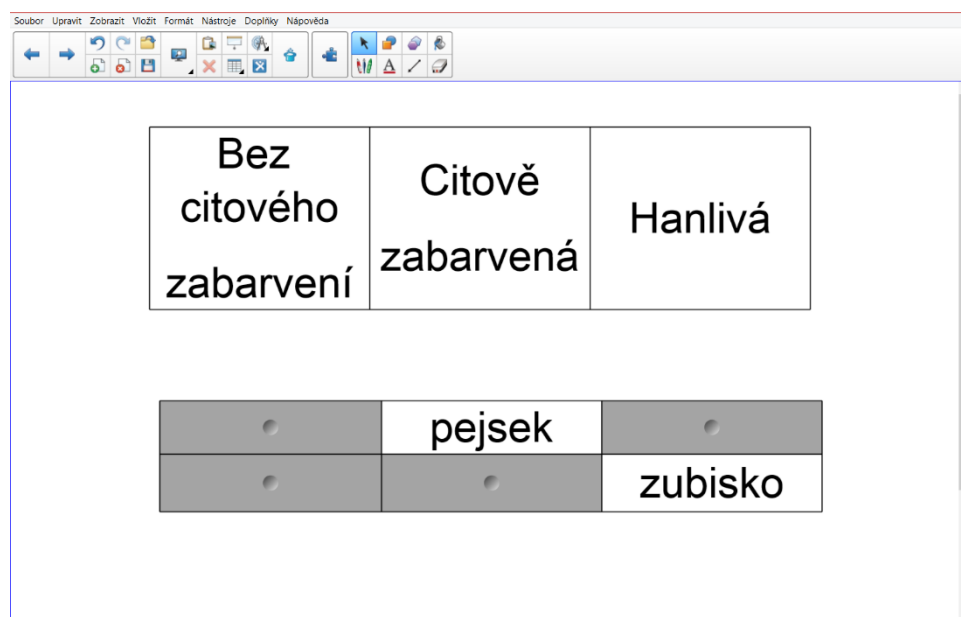
Pomocí funkce vložení tabulky si můžeme vytvořit vlastní tajenku. Legendu k tajence můžeme mít předepsanou u každého řádku, kdy jsou pole odkrytá nebo ji pedagog říká v průběhu odkrývání. Tajenku můžeme využít v úvodu hodiny, kdy se žáci vyluštěním dozvědí např. téma hodiny. Dále ji využijeme při hledání autora, nalézání komunikačních pravidel apod.



Obr. 21

1.7.10 TABULKA

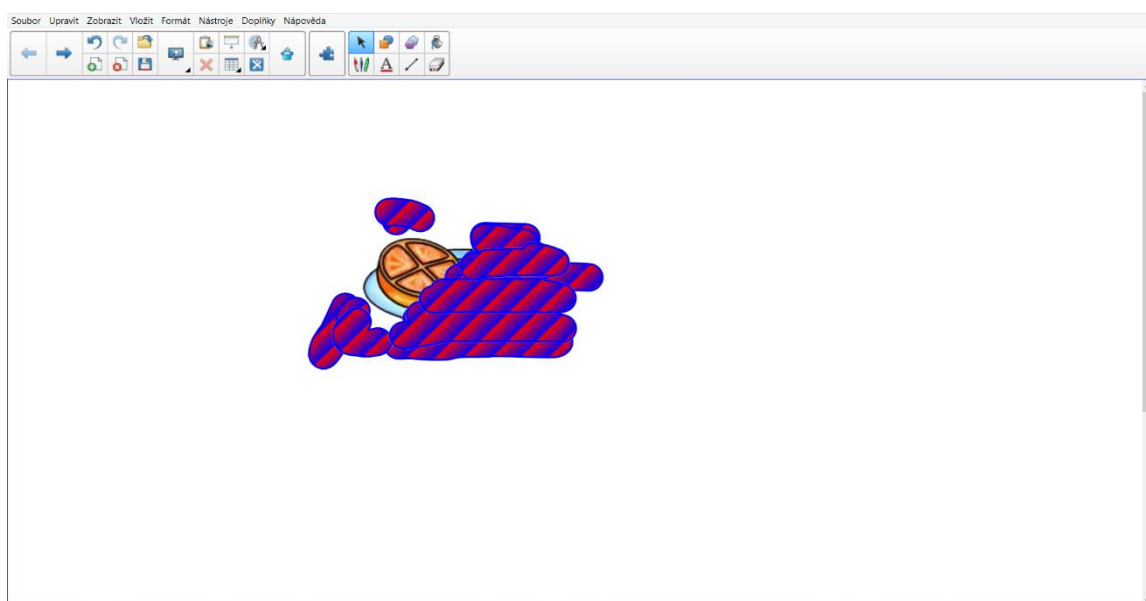
Vkládáním tabulky si můžeme vytvořit tajenku, jejíž jednotlivé buňky lze zastínit. Tabulka je vhodná pro doplňování slov citově zbarvených, bez citového zbarvení a slov hanlivých.



Obr. 22

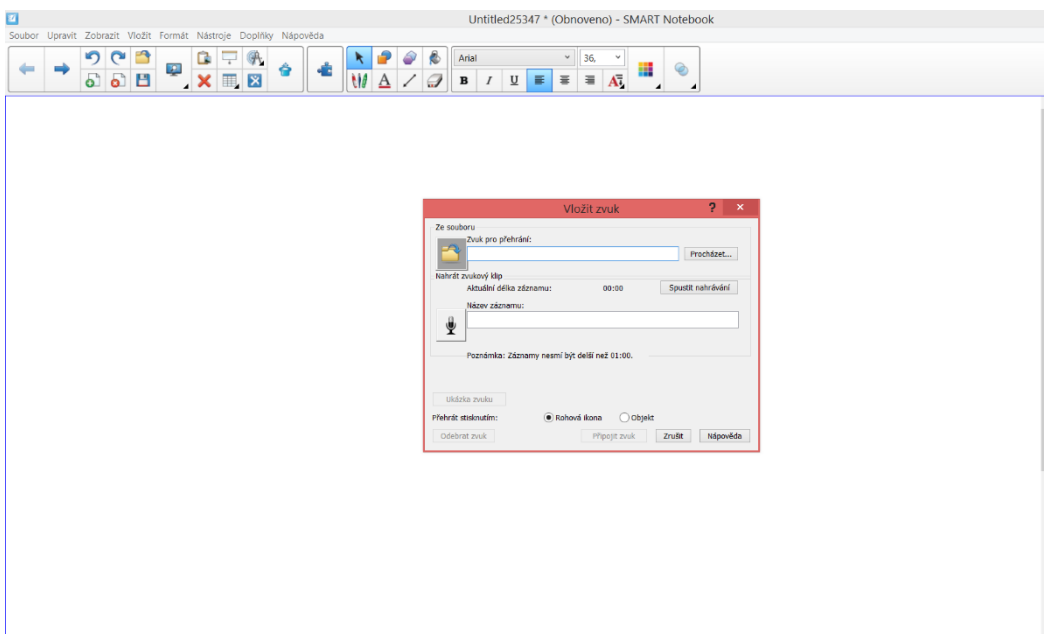
1.7.11 MAZÁNÍ, ODKRÝVÁNÍ

Odkrývačky jsou doplňující aktivitou, kdy odkrytím nebo mazáním objektu ověříme správnost řešení úkolu. Tuto aktivitu lze využít s doplňovačkou, dokreslovačkou, dopisovačkou. Odkrývačka může mít i opačnou variantu a to zakrytí vybraných objektů. Aktivita pak funguje takto: „Zakryj nebo zamaluj špatné výsledky, odpovědi“. Opět lze využít k doplnění slov do textu, vyhledávání rýmů, můžeme volit mezi dvěma možnostmi odpovědi. Odkrývat lze obrázek z pohádky, jméno autora apod.



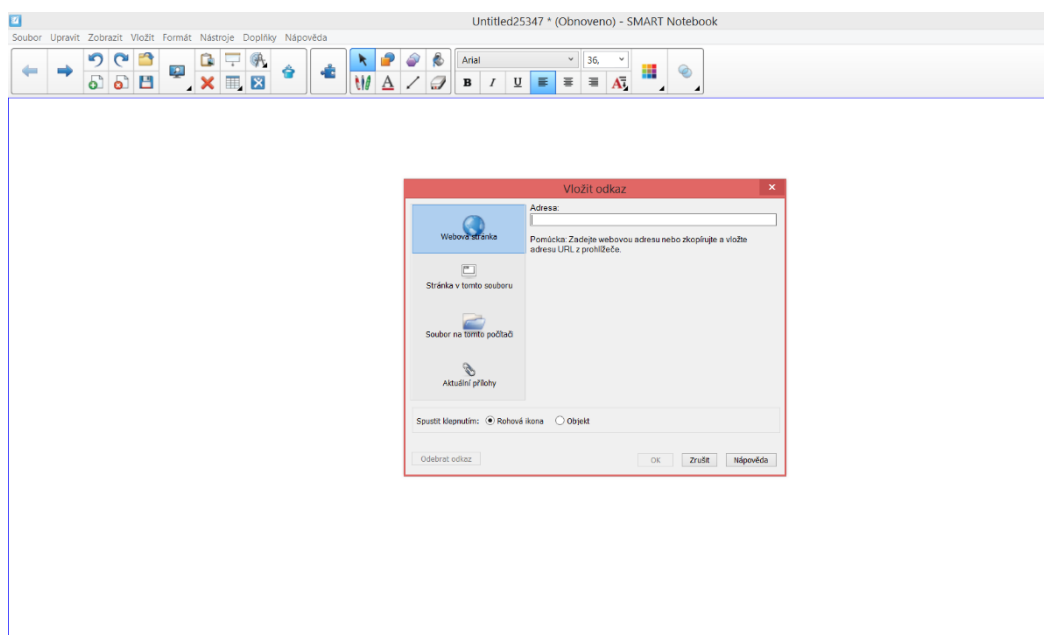
Obr. 23

1.7.12 VYUŽITÍ MULTIMÉDIÍ



Obr. 24

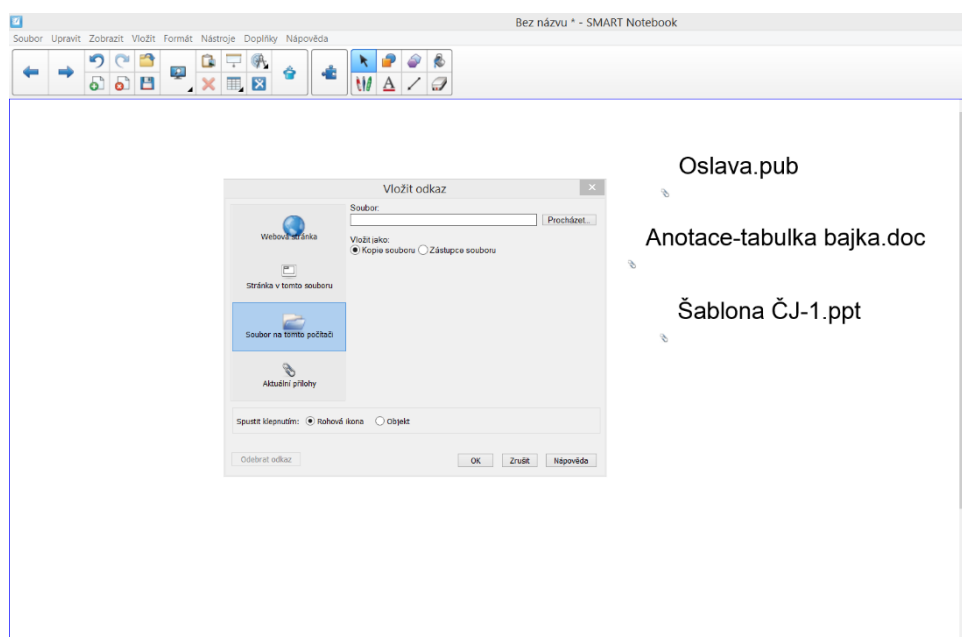
Pro vkládání zvuku nebo obrazu můžeme použít audionahrávky a videonahrávky z webových stránek nebo z vlastního archivu. Hlasové záznamy, však nesmí být delší, jak jednu minutu. Můžeme si určit spuštění nahrávky kliknutím na ikonu nebo kliknutím na objekt. Audionahrávky, videonahrávky pohádek, říkanek využijeme při nácviu vyprávění. Hlasový záznam lze použít v učivu o základních pravidlech komunikace.



Odkaz
na

Obr. 25

webové stránky pedagog využije pro rychlé ukázky, například autora knihy, jeho životopisu a díla.



Obr. 26

Do výukového materiálu vytvořeného ve SMART Notebooku lze vložit soubory ve Wordu, prezentace v PowerPointu apod. Tento odkaz na soubor nejlépe využijeme při zpracování dotazníku, inzerátu, oznámení, blahopřání.

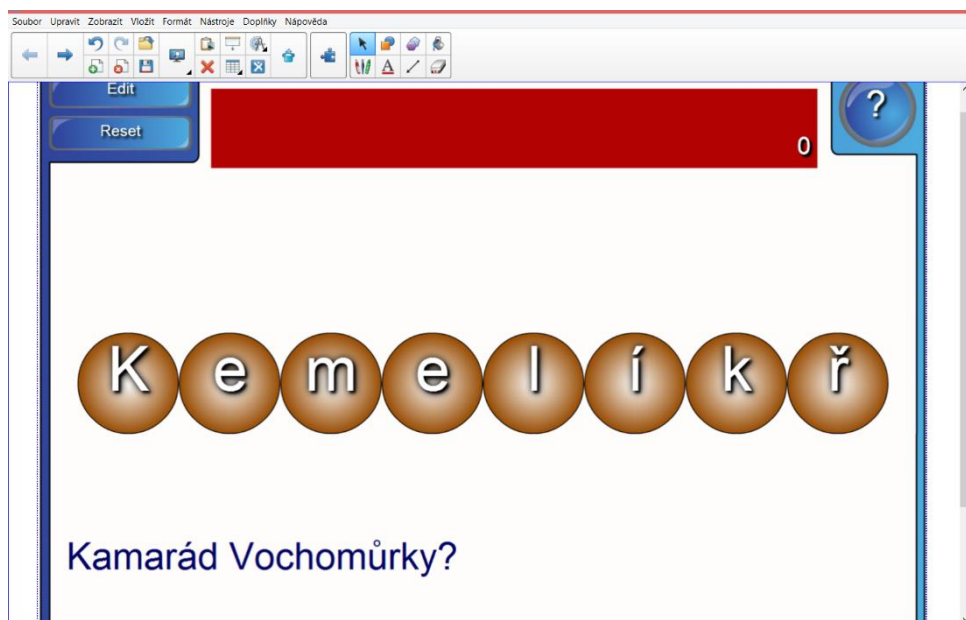
SMART Notebook nabízí celou řadu interaktivních a multimediálních prostředků v oblasti Lesson Activity Toolkit 2.0. V této sekci nalezneme šablony pro různá interaktivní cvičení.

Jejich využití je pro pedagoga velkým přínosem z více důvodů:

- urychlují přípravu na vyučování,
- pomáhají rozvoji logického myšlení studujících,
- přispívají k rychlejšímu pamětnímu osvojení si učiva,
- podporují interaktivní zapojení žáků do výuky,
- aktivizují vědomosti studujících,
- umožňují diferenciaci ve výuce,
- zpestřují hodiny,
- usnadňují kontrolu, zpětnou vazbu.

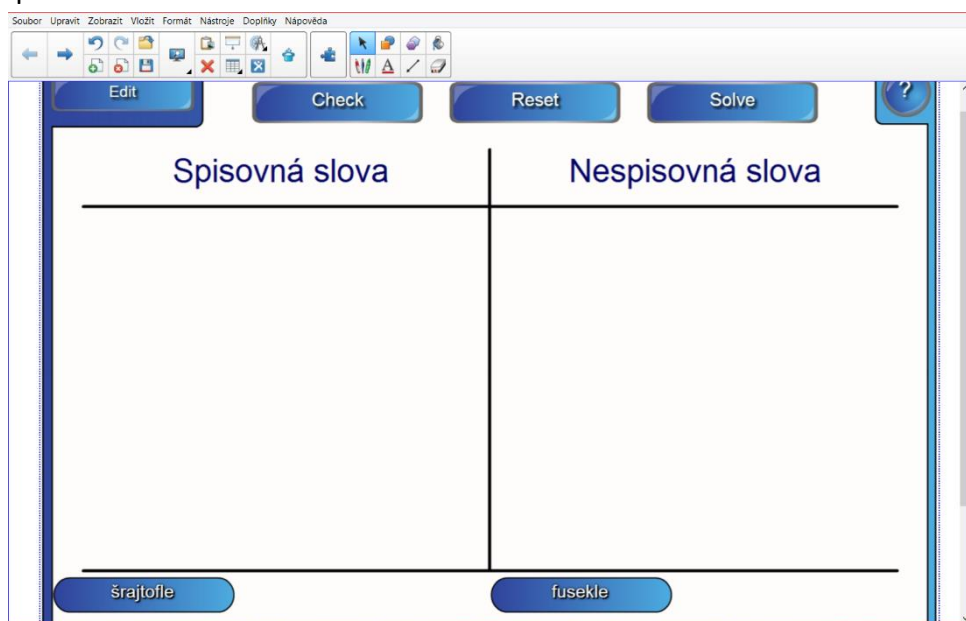
V připravených šablonách lze snadno připravit tyto aktivity:

- **Blue – Anagram** – v této aktivitě jde o přesmykování slov. Anagram můžeme použít při motivaci, opakování učiva. Přesmykování slov – správné odpovědi na otázky, lze využít ve více slohových útvarech např. vypravování – doplnění slov do textu, popisu, učivu o základních komunikačních pravidlech.



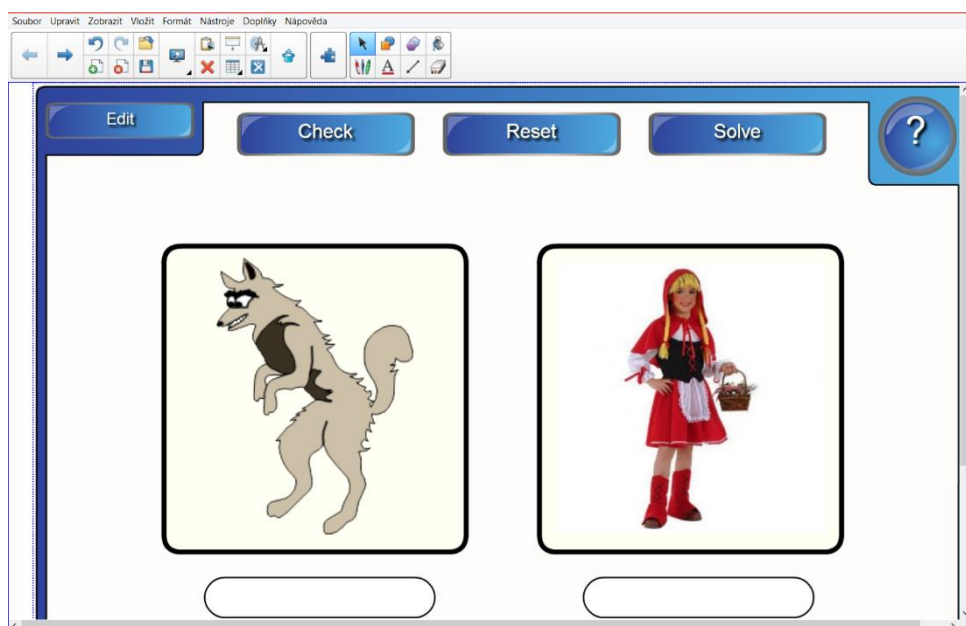
Obr. 27

- **Category sort.** Tato aktivita se dá využít v třídění správných odpovědí do skupin: slova citově zbarvená, neutrální, hanlivá, spisovná a nespisovná slova, díla podle spisovatelů.

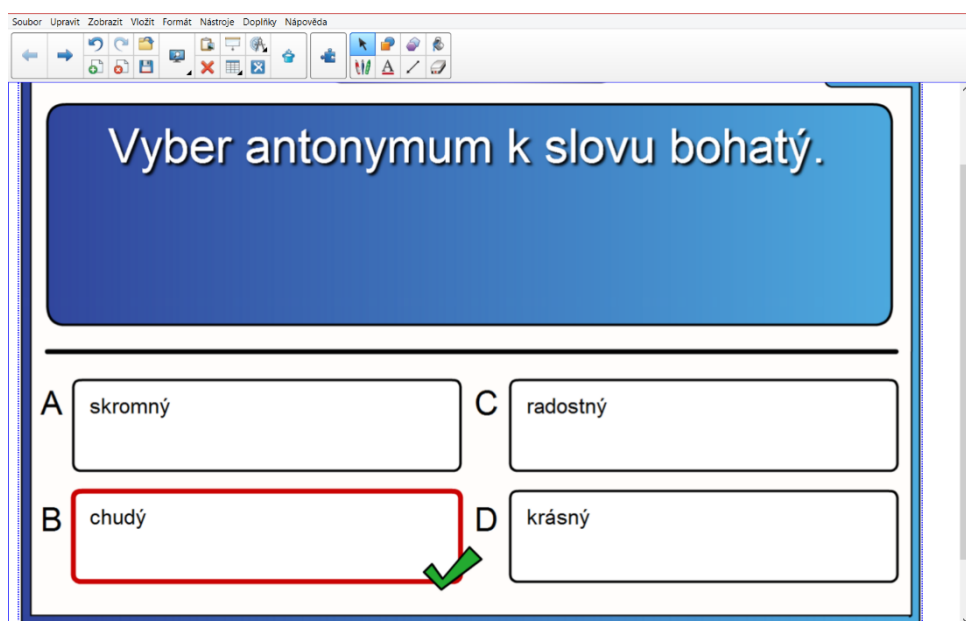


Obr. 28

- Poznej a přiřaď, v této aktivitě **Image match** se využívá obrázků a textů. Vhodné je využít této aktivity v oblasti literatury, kdy můžeme obrázek spojit s názvem pohádky nebo fotografií autora a s názvem knihy.¹⁰



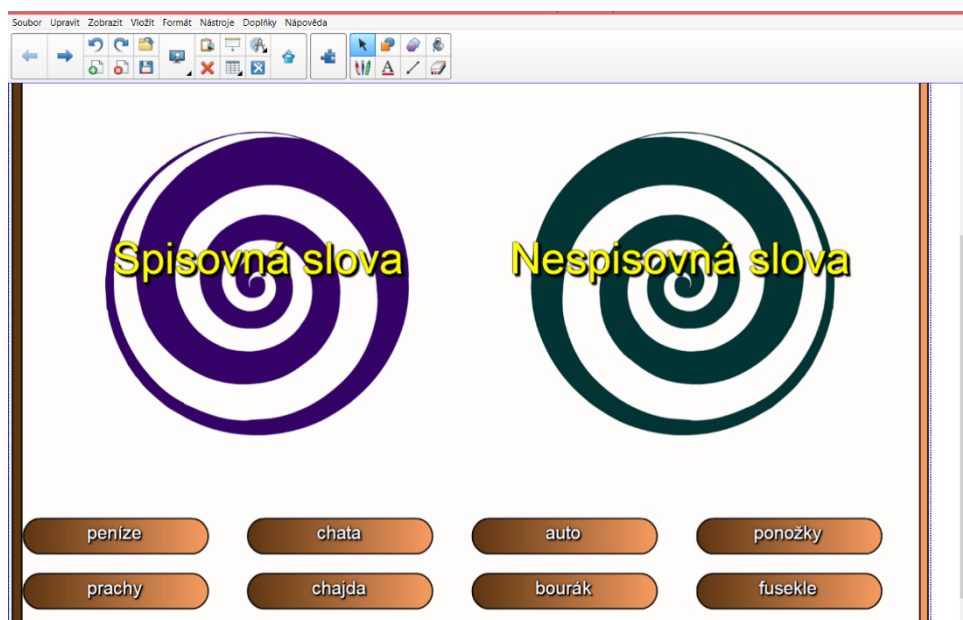
Obr. 29



Obr. 30

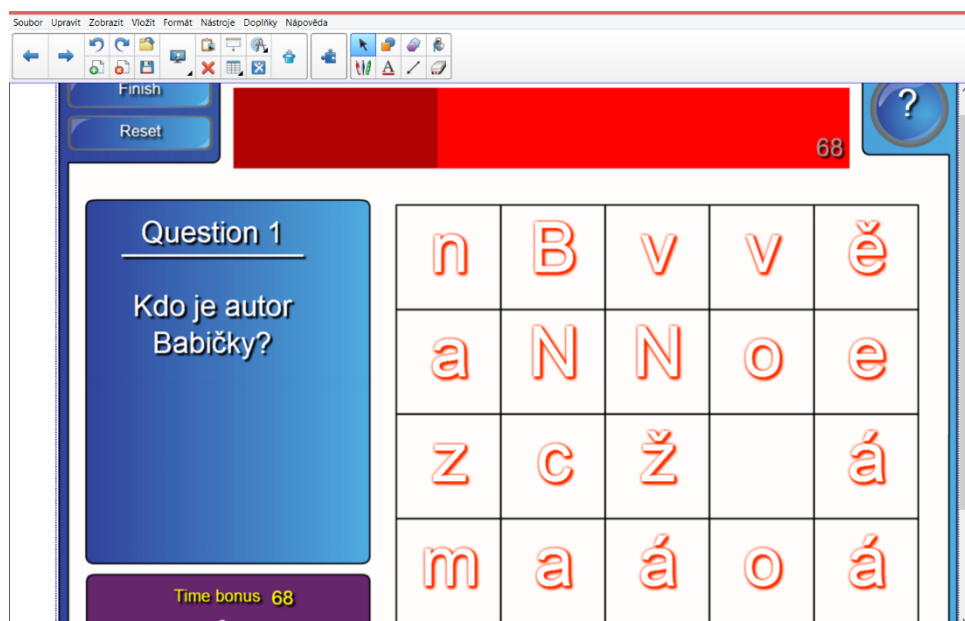
¹⁰ NEUVEDEN. <http://citace.dumy.cz/?do=obrazek-submit> [online]. [cit. 23.5.2016]. Dostupný na WWW: <https://img.obrazky.cz/?url=503101a4f81af94f&size=3>

- Vyber správnou odpověď **Multiple choice**. Odpověď na dané otázky s výběrem odpovědi. Správná odpověď se označí zelenou fajfkou. Využití antonyma, synonym, slov nadřazených, podřazených, slohově zbarvených. V komunikační výchově ji můžeme využít v tematickém okruhu základní pravidla komunikace.



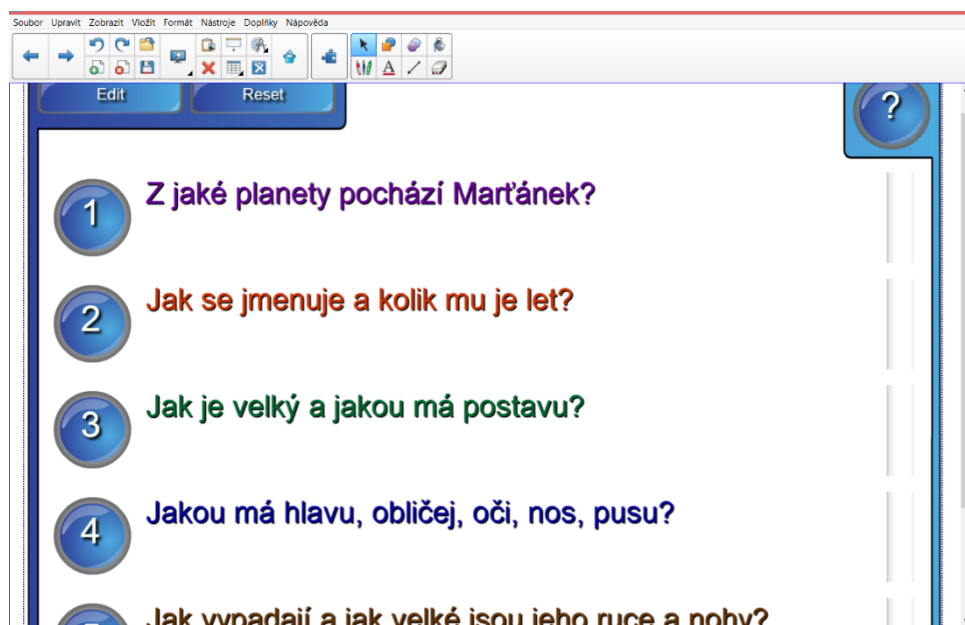
Obr. 31

- V aktivitě nazvané **Vortex sort** (image). Žáci opět přiřazují správné odpovědi. Pokud je odpověď správná, vír ji spolkně, v opačném případě ji vrátí zpět. Vír je nejvhodnější pro rozdělení na slov spisovných a nespisovných, citově zbarvených, nadřazených a podřazených, pozdravů apod.
- Hledej a seřaď správnou odpověď **Word guess**, nebo-li vyhledej správnou a poskládej odpověď. Tato aktivita nám poslouží v tematické oblasti komunikačních pravidel, hledání pohádkových postav, hledání rýmů, jméno autora knihy apod.



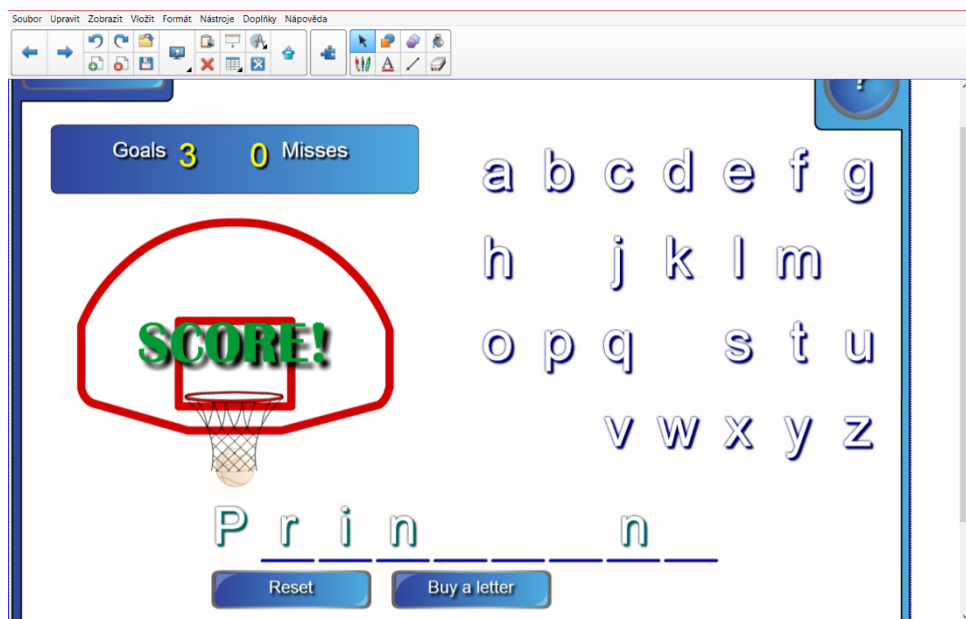
Obr. 32

- Aktivita **Note Reveal** je vhodná k sestavení otázkové či heslové osnovy. Na ukázce je otázková osnova, kterou lze využít při popisu osoby.



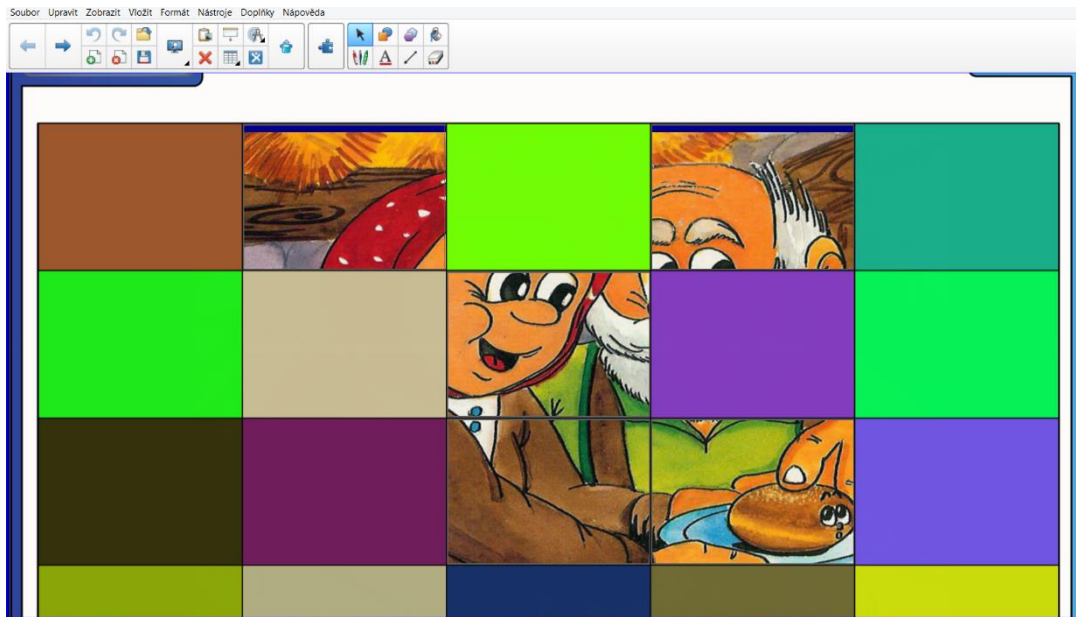
Obr. 33

- Poskládej si správnou odpověď, je další aktivita nazvaná **Word biz**. Otázky můžeme směřovat do více oblastí slohu a komunikace. Mohou se týkat např. slohových útvarů, stylového zbarvení slov, formy společenského styku.



Obr. 34

- K postupnému odkrývání obrázku využijeme aktivitu **Tiles** – dlaždice. Pod dlaždice ukryjeme obrázek a žáci postupným odkrýváním zjistí, jaký obrázek je ukryt pod dlaždicemi. Nejlépe využijeme tuto aktivitu v motivační části hodiny (o čem bude vyprávění, poznej postavu z pohádky).



Obr. 35

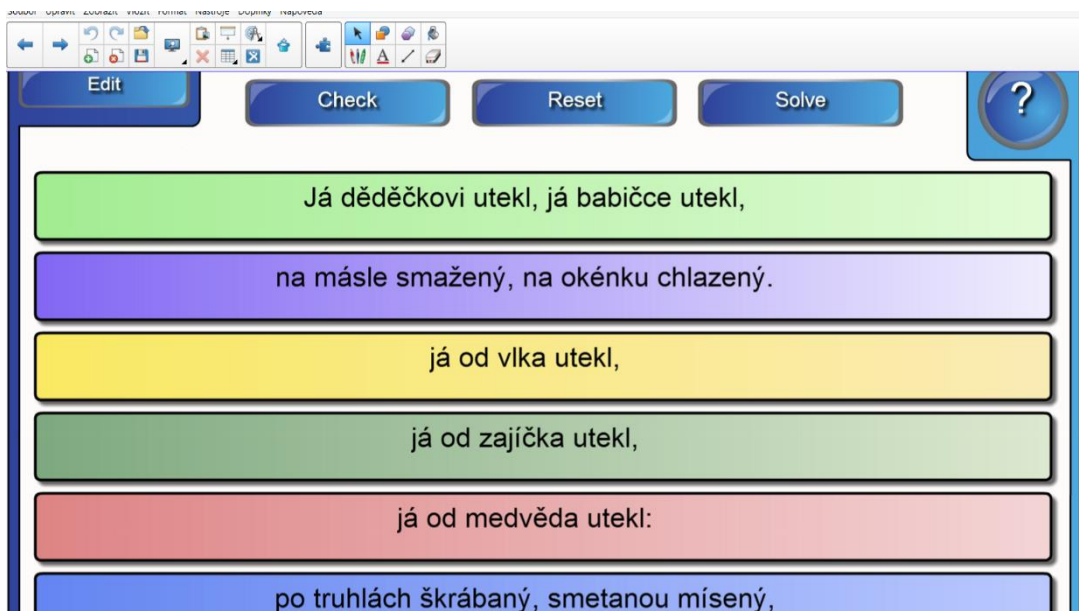
- **Image arrange** – poskládej postupně obrázky, text, slova. Tato aktivita nám poslouží např. při nácvičce kompoziční složky vypravování podle obrázkové osnovy.¹¹

¹¹ NEUVEDEN. <http://www.farnicek.estranky.cz/clanky/pohadky/o-koblizkovi.html> [online]. [cit. 13.3.2016]. Dostupný na WWW: http://www.abatar.cz/images/pohadkove_obrazky/koblizek_03.jpg
 NEUVEDEN. <http://www.farnicek.estranky.cz/clanky/pohadky/o-koblizkovi.html> [online]. [cit. 13.3.2016]. Dostupný na WWW: http://www.abatar.cz/images/pohadkove_obrazky/koblizek_03.jpg
 NEUVEDEN. <http://www.farnicek.estranky.cz/clanky/pohadky/o-koblizkovi.html> [online]. [cit. 13.3.2016]. Dostupný na WWW: http://www.abatar.cz/images/pohadkove_obrazky/koblizek_05.jpg
 NEUVEDEN. <http://www.farnicek.estranky.cz/clanky/pohadky/o-koblizkovi.html> [online]. [cit. 13.3.2016]. Dostupný na WWW: http://www.abatar.cz/images/pohadkove_obrazky/koblizek_06.jpg
 NEUVEDEN. <http://www.farnicek.estranky.cz/clanky/pohadky/o-koblizkovi.html> [online]. [cit. 13.3.2016]. Dostupný na WWW: http://www.abatar.cz/images/pohadkove_obrazky/koblizek_07.jpg
 NEUVEDEN. <http://www.farnicek.estranky.cz/clanky/pohadky/o-koblizkovi.html> [online]. [cit. 13.3.2016]. Dostupný na WWW: http://www.abatar.cz/images/pohadkove_obrazky/koblizek_08.jpg
 NEUVEDEN. <http://www.farnicek.estranky.cz/clanky/pohadky/o-koblizkovi.html> [online]. [cit. 13.3.2016]. Dostupný na WWW: http://www.abatar.cz/images/pohadkove_obrazky/koblizek_09.jpg
 NEUVEDEN. <http://www.farnicek.estranky.cz/clanky/pohadky/o-koblizkovi.html> [online]. [cit. 13.3.2016]. Dostupný na WWW: http://www.abatar.cz/images/pohadkove_obrazky/koblizek_10.jpg



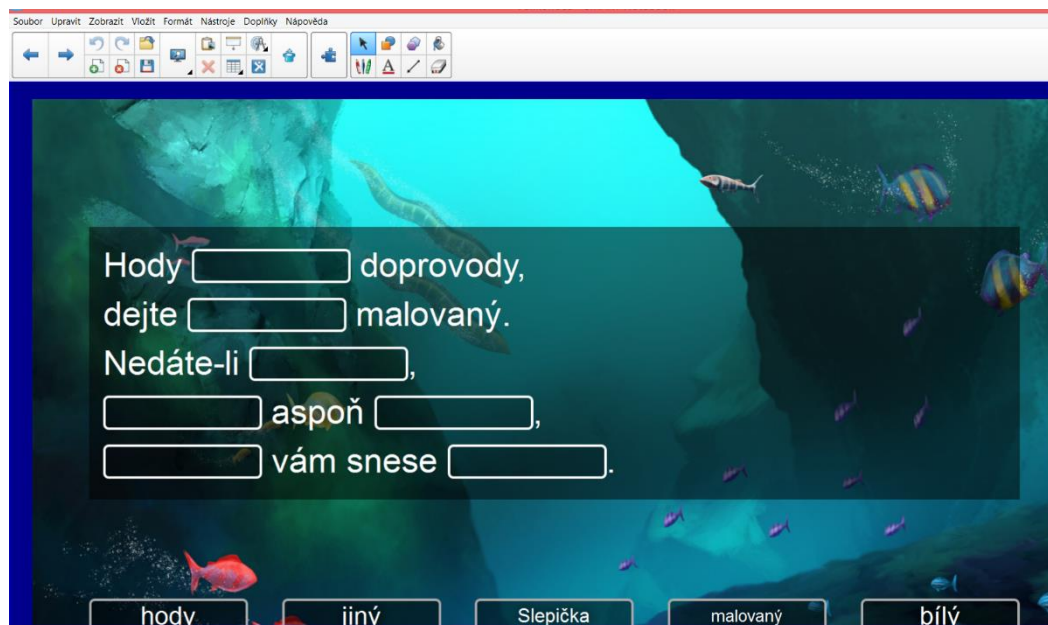
Obr. 36

- Přeházené pořadí předloženého textu, vět, říkanky je další aktivita **Sentence arrange** – uspořádání. Žáci mají za úkol seřadit přeházené věty, do správného pořadí. Aktivita je také vhodná v nácviku rozhovoru, telefonování, obsah žádosti, vytvoření pozvánky.



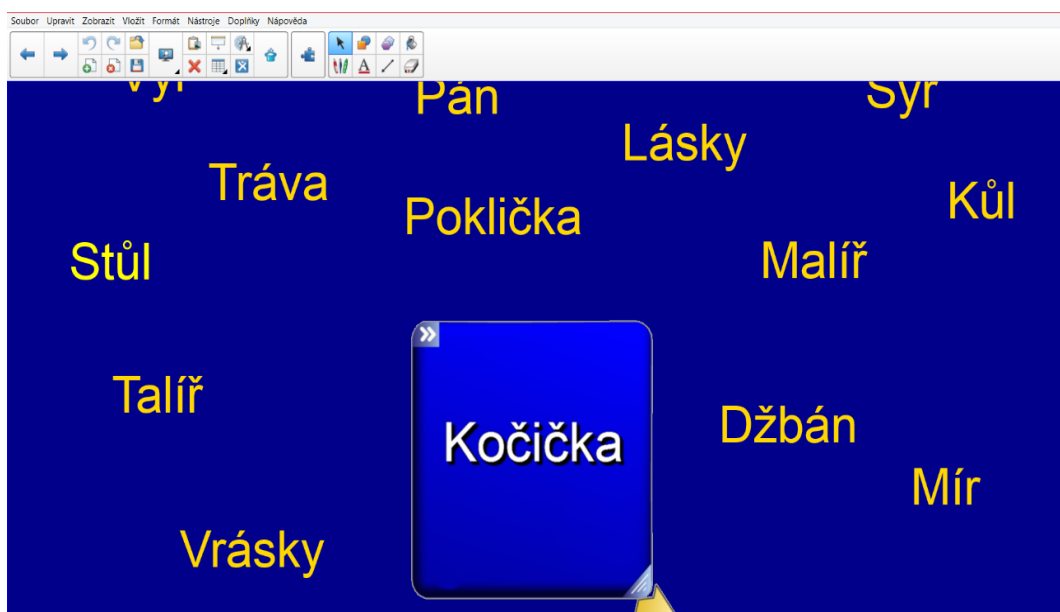
Obr. 37

- Nově je v aplikaci SMART Notebook 15 zařazena aktivita s názvem **Lesson Activity Builder** – seřazení nebo uspořádání slov do textu. Využít ji můžeme v doplnění básní, říkanek, rýmů, ale i pracovního postupu při popisu.



Obr. 38

- Dice – keyword** je aktivita pro losování např. odpovědi, pořadí. Na obrázku je ukázka vyhledávání rýmů.



Obr. 39

- Pro výběr slov, obrázků je vhodná aktivita **Balloon pop**. Pouhým dotykem balónek praskne a odkryje svůj obsah. Skrýt můžeme pro vyprávění nebo v popisu souhrn vlastností.



Obr. 40

2 SOUBOR CVIČENÍ PRO PRÁCI NA INTERAKTIVNÍ TABULI A JEJICH VYUŽITÍ V PRAXI

2.1 ÚVOD

Obsahem praktické části jsou výukové programy vytvořené pro slohovou a komunikační výchovu pro 1. stupeň, s využitím interaktivní tabule a iPadu. Jedná se o různá slohová a komunikační cvičení – vyprávění, vyprávění podle série obrázků, základní komunikační pravidla, zvyky a tradice atd.

Výukové programy jsou vytvořené v softwaru SMART Notebook, který je součástí tabule SMART Board. Při tvoření jednotlivých cvičení jsem zejména využila různých funkcí, které software nabízí.

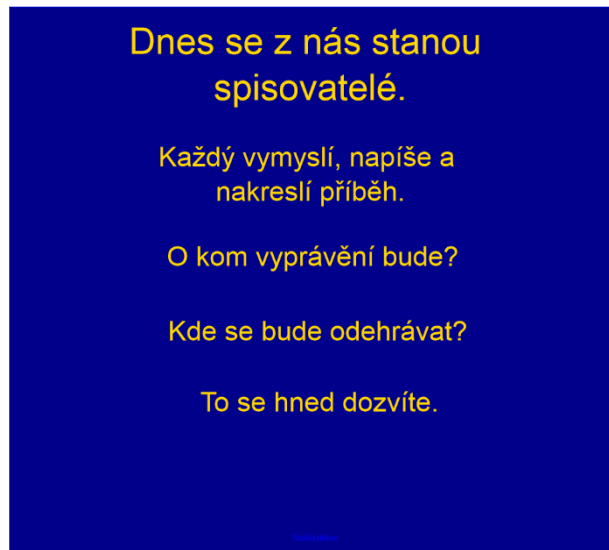
Jednotlivá cvičení jsou vytvořena pro 2. – 5. ročník podle školních učebnic českého jazyka, které využíváme v naší škole.

Při samotném vytváření slohových cvičení jsem využila svých zkušeností, které jsem získala na školeních od firmy AV media a Nakladatelství Fraus.

Všechny hodiny jsem odučila na Základní škole a mateřské škole v Toužimi, kde sama učím na prvním stupni druhý ročník. Naše škola disponuje dvěma tabulemi, jedna je nejznámější tabule SMART Board a druhá tabule je Activ Board. Obě tabule mají pevnou instalaci a jsou umístěny ve třídách, určené pro druhý stupeň. Tabule jsou využívány minimálně, a pokud se využívají, vyučující si stáhne vytvořený soubor, který spustí na IT. Tabule v naší škole slouží především, jako projekční plátna. Řada našich učitelů neumí pracovat se softwarem SMART Notebook. Po dohodě s vedením školy a ostatních pedagogů jsem hodiny uvedené v praktické části diplomové práce využila, jako názorné hodiny s hospitacemi. Všechny hodiny jsem odučila na tabuli SMART Board. Při výuce měli kolegové možnost vidět různé aktivity, které lze využívat na této tabuli.

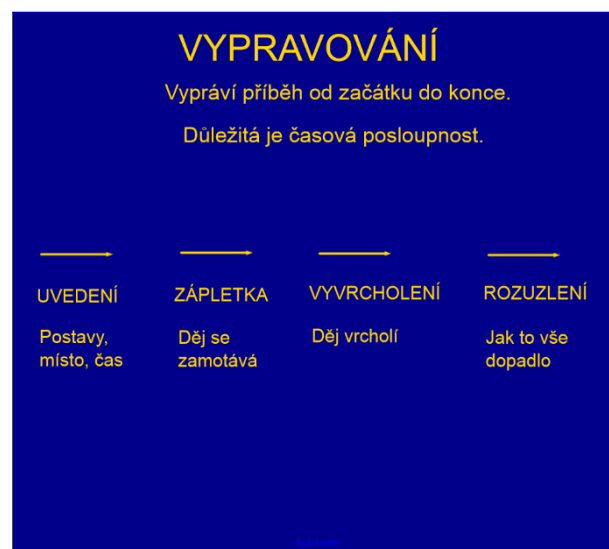
V následující části popíšu jednotlivé vyučovací jednotky a aktivity spojené s prací na interaktivní tabuli. Dále zhodnotím průběh hodin, jak žáci pracovali, jak reagovali na různá cvičení a které aktivity byly pro ně přínosem. Za každý popis hodiny vložím reflexi z této hodiny.

2.1.1 1. HODINA „VYPRAVOVÁNÍ“



Obr. 41

1. Úvod: Seznámení s náplní a cílem hodiny.



Obr. 42

2. Aktivita – základní pravidla pro vypravování.



Obr. 43

3. Aktivita – pomocí funkce **Dice – keyword** - losovací kostky si každý žák vylosuje postavu do svého příběhu. Na výběr je šest zvířecích postav. Pojmenování postavy si každý zvolí sám.



Obr. 44

4. Aktivita – opět pomocí losovací kostky si žáci vylosují místo, kde se příběh bude odehrávat. V nabídce jsou tato místa: v lese, u rybníka, v cirkuse, na dvoře, na hřišti a ve škole. ¹²

¹² NEUVEDEN. <http://www.obrazky.cz/> [online]. [cit. 13.3.2016]. Dostupný na WWW: <https://img.obrazky.cz/?url=046d997e6167172f&size=3>
 NEUVEDEN. <http://www.obrazky.cz/> [online]. [cit. 13.3.2016]. Dostupný na WWW: <https://img.obrazky.cz/?url=653a2aa2d821748c&size=2>
 NEUVEDEN. <http://www.obrazky.cz/> [online]. [cit. 13.3.2016]. Dostupný na WWW: <https://img.obrazky.cz/?url=5e08113e4bfa777f&size=3>
 NEUVEDEN. <http://www.obrazky.cz/> [online]. [cit. 13.3.2016]. Dostupný na WWW: <https://img.obrazky.cz/?url=3baa49dc775efebf&size=2>



Obr. 45

5. Tato stránka nabízí, kdy se děj bude odehrávat a jaké bude počasí. V nabídce, kdy se příběh bude odehrávat, je: ráno, v poledne, odpoledne a večer. Pro výběr počasí si žáci mohou zvolit tyto možnosti: svítí slunce, prší a padá sníh.



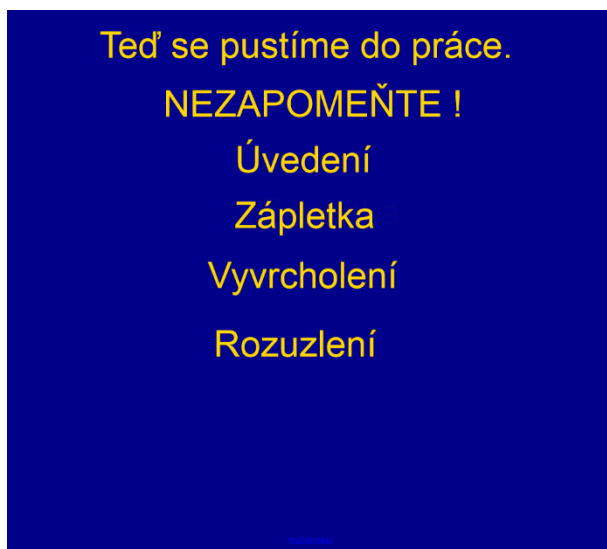
Obr. 46

6. Aktivita – vyber si dotykem na balón čtyři slova, která použiješ ve svém vypravování. Slova, která jsou ukryta pod balónky, jsou vlastnosti postav. Pod

NEUVEDEN. <http://www.obrazky.cz/> [online]. [cit. 13.3.2016]. Dostupný na WWW: <https://img.obrazky.cz/?url=eea37b3d084f8950&size=3>

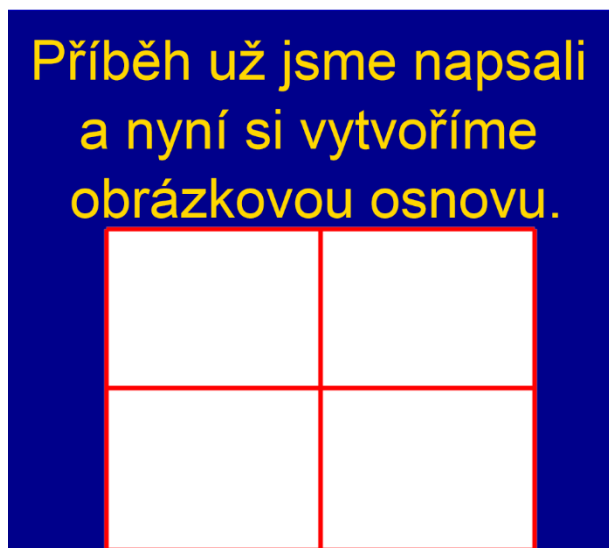
NEUVEDEN. <http://www.obrazky.cz/> [online]. [cit. 13.3.2016]. Dostupný na WWW: <https://img.obrazky.cz/?url=70a18b1f3ddd6243&size=2>

balónky jsou schované tyto vlastnosti: upřímná, pracovitá, zlá, krásná, veselá, neposedná, zamyšlená, ukřičená, hravá, chytrá, šťastná a smutná.



Obr. 47

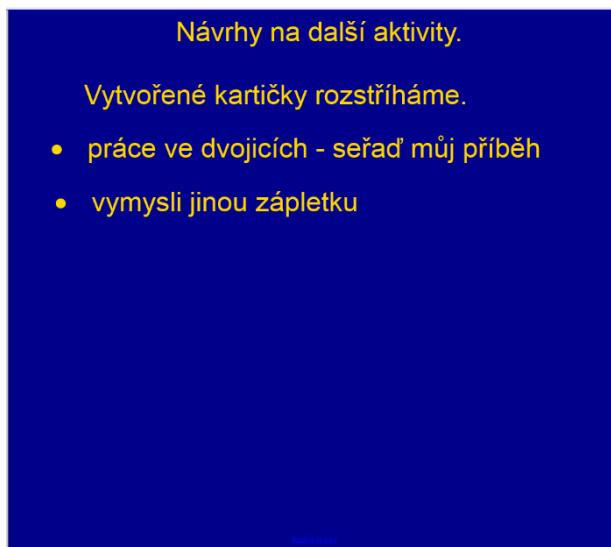
7. Fixační část hodiny - zde si zopakujeme postup, kterým se řídíme při vypravování: název příběhu, uvedení příběhu obsahuje hlavní postavu, její charakteristiku, dobu a místo. V zápletce se začíná odehrávat děj příběhu. Zápletka přechází do vyvrcholení děje. V závěru vypravování dochází k rozuzlení, jak vše dopadlo.



Obr. 48

8. Do vytvořené šablony, která je rozdělená na čtyři okna, žáci nakreslí svůj příběh. V prvním okně nakreslíme hlavní postavu. Druhé okno použijeme pro zápletku. Ve třetím okně vystihneme vyvrcholení a v posledním okně vyjádříme, jak vše dopadlo.

9. Poslední stránka z prezentace nabízí další aktivity, které můžeme využít při výuce.



Obr. 49

2.1.2 HODNOCENÍ HODINY Č. 1

Tuto hodinu jsem odučila v pátém ročníku, kde je 20 žáků. Nikdy jsem tyto žáky neučila, a tak jsem nevěděla, jak na mě budou reagovat. Věděla jsem od jejich třídní učitelky, kteří žáci jsou problémoví a naopak. Jak jsem již napsala v úvodu, všechny hodiny byly zároveň s hospitacemi. Na této hodině byla přítomna paní ředitelka naší školy.

Na úvod hodiny jsem použila první stránku z prezentace, samotný název této stránky napověděl, co bude náplní hodiny.

Potom jsme si řekli, jaká jsou pravidla pro vypravování. Základem vypravování je úvod příběhu, kde vyjádříte stručný popis postavy, místo děje a kdy se příběh odehrál. V zápletce a ve vyvrcholení, se vyjadřuje samotný děj, zde využíváme krátké věty, střídání přímé řeči postav. V rozuzlení dochází k uvolnění příběhu, zde používáme delší věty.

V první aktivitě si žáci sami vylosovali svého hrdinu neboli hlavní postavu. Měli na výběr ze šesti nabídek. Někteří žáci, jak jsem očekávala, chtěli samozřejmě jinou postavu, než si vylosovali. Znovu jsem jim vysvětlila, že jsou určitá pravidla, která budeme dodržovat. Po vylosování postavy měl každý žák za úkol pojmenovat svého hrdinu a vymyslet název příběhu. Zde žáci začali jeden přes druhého pokřikovat různé varianty. Pro zklidnění žáků jsem použila větu: „Název tvého příběhu bude pro ostatní překvapení a dozvíme se ho v závěru hodiny.“

Hlavní postavu už měli žáci vybranou a pojmenovanou. K určení místa děje nám posloužila druhá aktivita s názvem „Kde se děj bude odehrávat“. Opět pomocí losovací kostky si každý žák vylosoval místo děje. Nejvíce možností padlo v cirkuse a nejméně u rybníka. Na další stránce si každý žák sám vybral, kdy se děj bude odehrávat a jaké bude počasí.

Pro zpestření samotného vypravování jsem do další aktivity zadala výběr čtyř slov, která musí být v příběhu zahrnuta. Čtyři vybraní žáci, pro upřesnění dvě dívky a dva chlapci, dotykem na balón odkryli slova, která se mají objevit v jejich příběhu. Vylosovaná slova byla: zlá, krásná, chytrá a zamyšlená. Tato slova si žáci napsali do sešitu, aby je postupně použili v příběhu.

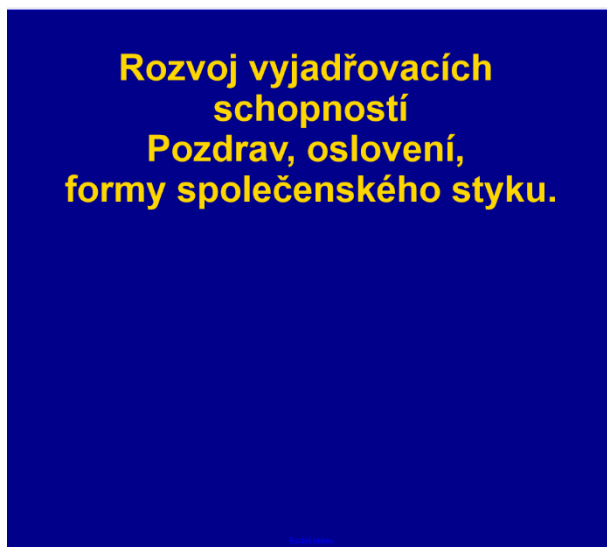
Všechny potřebné informace měli žáci k dispozici a tak mohli začít psát svůj příběh. Celkový čas na psaní příběhu byl vymezený na 25 minut. Někteří žáci začali psát hned, jiní stále přemýšleli. Na mé upozornění se pustili všichni do práce.

Po uplynutí této doby jsem vyzvala jednu žákyni, aby nám přečetla své vypravování. Ostatní žáci měli za úkol kontrolovat, zda příběh obsahoval název, uvedení, zápletku, vyvrcholení, rozuzlení a čtyři vylosovaná slova. Příběh s názvem „Návštěva v cirkuse“ bylo úsměvné vypravování. Žákyně v úvodu vnesla do příběhu tradiční pojmenování pro žabku „Kuňkalka“. Vybraná slova krásná a chytrá použila v popisu žabky. Stručně popsala cestu Kuňkalky do cirkusu, zde si vybrala deštivé počasí a brzké ráno. Zápletka se odehrávala v samotném cirkusu, kdy žabka chtěla mít své vlastní vystoupení. Ředitel cirkusu ji však odmítl. Protože žabka byla chytrá, skamarádila se s opicí Terezou. Tereza ji vzala na svém rameni do svého programu. Když to zjistil ředitel cirkusu, chtěl představení ukončit, ale Tereza žabku bránila. Všichni diváci se smáli a tak ředitel zamyšleně uznal, že žabka může u nich zůstat. Tento příběh obsahoval všechny dané parametry, žákyně splnila svůj úkol. Jediná výtka z mé strany je malé množství přímé řeči.

Naplánovaná hodina byla časově náročná, proto nakreslit obrázkovou osnovu jsem žákům zadala za domácí úkol. Měli k dispozici tvrdou čtvrtku ve formátu A4, která byla rozdělená na čtyři okna. Znova jsem žákům vysvětlila, jak nakreslí svůj příběh. Poslední aktivitou ostatních žáků bylo odtajnění názvu jejich vypravování.

Práce se staršími žáky byla pro mě přínosem. Žáci se chovali ukázněně, práci na IT zvládali bez větších problémů.

2.1.3 2. HODINA „FORMY SPOLEČENSKÉHO STYKU“



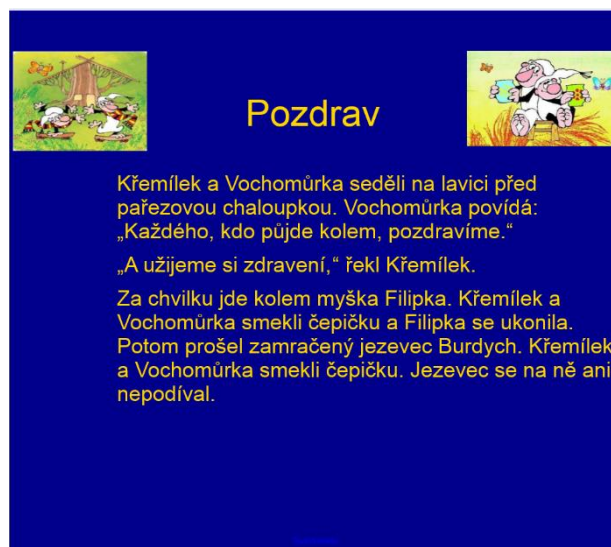
Obr. 50

1. Úvod – V úvodu hodiny seznámíme žáky s tématem a cílem hodiny. V úvodním rozhovoru si vysvětlíme, proč jsou pro nás formy společenského styku důležité.



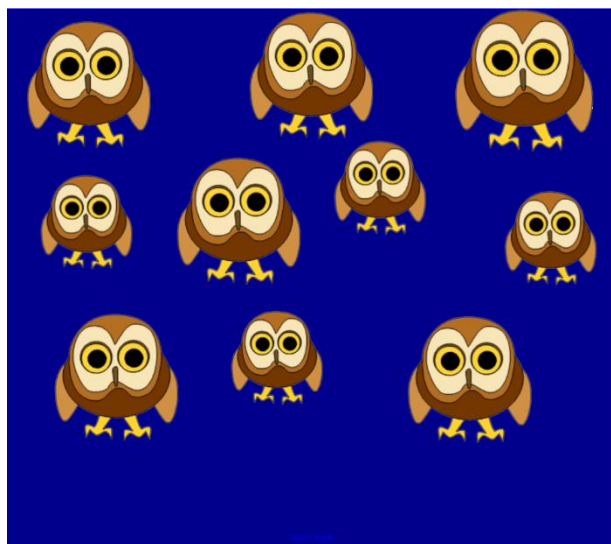
Obr. 51

2. Jednou z nejdůležitějších forem společenského styku je pozdrav „Pozdravit je slušnost, odpovědět na pozdrav je povinnost“.



Obr. 52

3. Četba krátkého příběhu o Křemílkovi a Vochomůrkovi s názvem „Pozdrav“.
- Z příběhu vyplyne, že pozdrav můžeme vyjádřit i jiným způsobem. Poznali žáci, jak Křemílek a Vochomůrka vyjádřili svůj pozdrav? Znají ještě jiný způsob? ¹³



Obr. 53

4. Aktivita žáků - dotykem na jednotlivé sovičky se odkryjí druhy pozdravů.

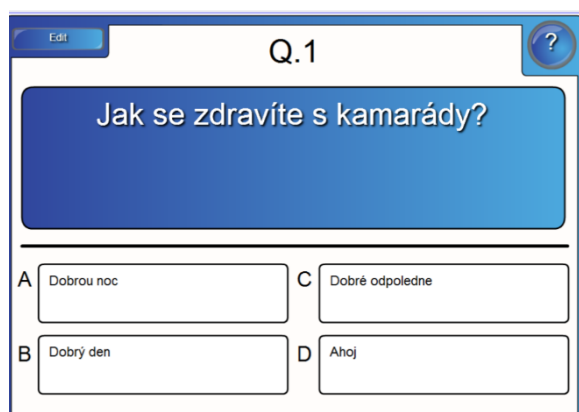
¹³ NEUVEDEN. <http://www.obrazky.cz/> [online]. [cit. 13.3.2016]. Dostupný na WWW: <https://img.obrazky.cz/?url=e5af5c0762fe153e&size=3>
 NEUVEDEN. <http://www.obrazky.cz/> [online]. [cit. 13.3.2016]. Dostupný na WWW: <https://img.obrazky.cz/?url=7588317048824573&size=3>

Druhy pozdravů ukryté pod sovičkami: Dobrý den, Nazdar, Na shledanou, Těpic, Dobrý večer, Ahoj, Čau, Dobré ráno, Zdar, Dobrou noc.



Obr. 54

5. Aktivita, ve které žáci určí, komu je pozdrav určený. Správnou odpověď se dozvědí pouhým dotykem na vybraný pozdrav. Vybraný pozdrav užijeme ve spojení s oslovením a uvedeme příklad, kdy ho používáme.



Obr. 55

6. Aktivita **Multiple choice** je zaměřená na výběr správné odpovědi. Pokud žák zvolí špatnou odpověď, ta je označena červeným křížkem. Správná odpověď se zaškrtně zeleně. Celkem je v této aktivitě deset otázek: Jak se zdravíte s kamarády? Jak pozdravíš ráno maminku? Co řekneš, když odcházíš ze školy? Jak pozdravíš v poledne? Co si popřejete, když odcházíš spát? Co si popřejete doma před jídlem? Jak pozdravíš při odchodu? Jak pozdravíš kamarády na hřišti? Jak pozdravíš paní učitelku? Jak pozdravíš rodiče, když přijdeš ze školy?



Obr. 56

7. Vysvětlení, proč je důležité používat oslovení. Postupným odkrytím soviček se nám zobrazí druhy oslovení: paní učitelko, pane doktore, tatínku, maminko. Pomocí pera žáci přiřadí správnou odpověď. Zde použijeme oslovení v krátkých větách.



Obr. 57

8. V této aktivitě opět využijeme pero, fixy, šipky. Žáci mají za úkol spojit oslovení s obrázkem.¹⁴

¹⁴ NEUVEDEN. <http://www.postavy.cz/> [online]. [cit. 13.3.2016]. Dostupný na WWW: <http://www.postavy.cz/foto/babicka-stotch-foto.jpg>

2.1.4 HODNOCENÍ HODINY Č. 2

Hodinu s názvem „Pozdrav“ jsem odučila se žáky třetího ročníku – 3. A. Všechny žáky z této třídy jsem dobře znala, jsou to moji bývalí prvňáčkové. V tomto ročníku je celkem 18 žáků s převahou dívek. V této třídě je integrovaný jeden žák s tělesným postižením, který má k dispozici asistenta. Během této hodiny s námi společně tento integrovaný žák pracoval za podpory asistenta pedagoga, který měl prezentaci k dispozici na iPadu. Na výuku se přišla podívat jejich současná třídní učitelka.

Úvodní stránka z prezentace vnesla do výuky formu dialogu, žáci se mě ptali, co jsou to komunikační pravidla, pozdrav a oslovení. Pro lepší vysvětlení jsem použila druhou stránku z prezentace. Zde jsem zdůraznila, jak je důležité používat pozdrav, co tím vyjadřujeme. K otázce „Co je oslovení“ jsem žákům řekla, že se v průběhu hodiny dozvědí více a sami si vyzkouší různé aktivity. Na třetí stránce z prezentace jsme si přečetli příběh „Pozdrav“, ve kterém Křemílek a Vochomůrka smeknutím čepičky zdravili své kamarády. Po přečtení příběhu jsem se žáků zeptala, jak vyjadřovali svůj pozdrav. Na další moji otázku, zda ještě znají jiný způsob vyjádření pozdravu, mi odpověděli máváním.

První aktivita byla zaměřená na druhy pozdravů, zde se žáci dotykem na jednotlivé sovičky dozvěděli, jaké máme různé pozdravy. Velkou část pozdravů znali a vymýšleli ještě jiné. Vyřčené pozdravy byly většinou zdobněliny např. ahojky, čauky, nazdárky apod. Při této aktivitě jsem zjistila, že menší žáci nedosáhli na horní obrázky, zde by se hodilo elektronické ukazovátko. Při druhé aktivitě, kde žáci měli přečíst pozdrav a určit, komu je určený, jsem pro horní část vyvolávala vyšší žáky. Na výběr z odpovědí měli: rodičům, dospělým lidem a kamarádům. Správnou odpověď se dozvěděli dotykem na vybraný pozdrav. Třetí aktivita byla rovněž spojená s pozdravem, žáci měli vybrat správnou odpověď na otázku. Tuto odpověď měli dotykem označit. Pokud odpověděli správně, označila se odpověď zeleným zaškrtnutím, špatná odpověď znamenala červený křížek.

NEUVEDEN. <http://www.dinospike.com/> [online]. [cit. 13.3.2016]. Dostupný na WWW:

http://www.dinospike.com/images/en/coloring_pages/Mrs-Teacher.jpg

NEUVEDEN. <http://www.cck-jablonec.cz/> [online]. [cit. 13.3.2016]. Dostupný na WWW: <http://www.cck-jablonec.cz/wp-content/uploads/doktor-253x300.jpg>

NEUVEDEN. <http://www.diana-fish.com/> [online]. [cit. 13.3.2016]. Dostupný na WWW: <http://www.diana-fish.com/data/galleries/19/used/prodavacka-cesky-brod.jpeg>

NEUVEDEN. <http://alisafamilylaw.com/> [online]. [cit. 13.3.2016]. Dostupný na WWW: <http://alisafamilylaw.com/wp-content/uploads/2013/03/Father-and-Baby.jpg>

NEUVEDEN. <http://horskedrahy.eu/> [online]. [cit. 13.3.2016]. Dostupný na WWW:

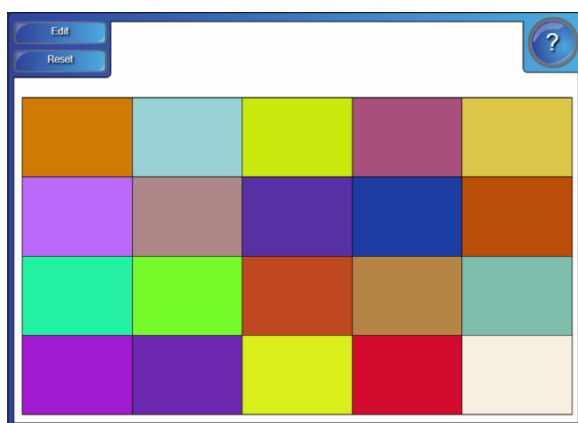
<http://horskedrahy.eu/data/vaseparky/2014/TourDeUSALukasLycka/Cast1/auto.jpg>

Tato aktivita vnesla do hodiny menší hluk, protože bystřejší žáci odpovídali dříve, než stačil vybraný žák sám označit svoji odpověď. Úspěšnost odpovědí byla 90%, jedna odpověď byla špatná. Na otázku Jak pozdravíš při odchodu, žákyně označila jako správnou odpověď Ahoj, za správnou odpověď však byla v interaktivním cvičení označena odpověď Na shledanou. Odpověď ahoj je však také správná. Ukázalo se, že u cvičení tohoto typu je třeba detailněji popsat celou komunikační situaci, včetně jejích aktérů.

V další části hodiny jsme se věnovali oslovení, proč se lidé oslovují a k čemu nám oslovení slouží. Na moji otázku: Jak tě oslovují rodiče a kamarádi měli žáci na připravený list napsat svoji odpověď. Někteří žáci začali vykřikovat svoje jméno, vysvětlila jsem žákům, že odpověď mají napsat. Potom jsem odkryla sovičku, kde byla ukryta správná odpověď. Žáky jsem vyzvala, aby mi ukázali, co odpověděli, všichni napsali svoje jméno, někteří použili zdrobněliny svého jména. V další aktivitě měli žáci odkrýt oslovení pod sovičkami a pomocí pera správně přiřadit. Na poslední stránce opět žáci přiřazovali oslovení s využitím obrázků různých postav. V závěru hodiny jsme si zahráli malé scénky, kdy žáci měli použít pozdrav spolu s oslovením a jednoduché sdělení.

Po výuce jsem žáky pochválila za aktivitu a zároveň se jich zeptala, jak se jim líbila práce na IT. Jejich odpovědi motivovaly jejich třídní učitelku, že jim sama slíbila více výuky na interaktivní tabuli. Hodnocení práce na iPadu bylo jak ze strany žáka, tak ze strany asistentky, velmi kladné. Paní asistentka znala iPad od svých dětí, ale že se může tímto způsobem využít při výuce, pro ni byla novinka. Zmíněný žák pracoval samostatně, plnil všechny aktivity s menšími chybami. Po celou vyučovací jednotku byl žák aktivní a samotná činnost na této pomůcce, mu nedělala žádný problém.

2.1.5 3. HODINA „O KOBLÍŽKOVĚ“



Obr. 58

1. V úvodu je aktivita **Tiles**. Pod dlaždicemi je schovaný obrázek k příběhu. Postupným dotykem na různé barvy dlaždic se odkryje úvodní obrázek. V této aktivitě můžeme využít postřeh žáků. Kdo už poznal příběh, pohádku, hlavní postavu?



Obr. 59

2. Poznáš postavy z pohádky, příběhu. Jak je oslovíš? (Na obrázcích jsou dědeček, babička a Koblížek). Název pohádky se objeví po kliknutí na objekt.¹⁵

¹⁵ NEUVEDEN. <http://www.farnicek.estranky.cz/> [online]. [cit. 13.3.2016]. Dostupný na WWW: http://www.abatar.cz/images/pohadkove_obrazky/koblizek_01.jpg
 NEUVEDEN. <http://www.farnicek.estranky.cz/> [online]. [cit. 13.3.2016]. Dostupný na WWW: http://www.abatar.cz/images/pohadkove_obrazky/koblizek_02.jpg



Obr. 60

3. Přiřaď správně názvy postav z pohádky O Koblížkovi. Názvy postav jsou navrstveny, postupným přesunutím si žák přečte postavu a přiřadí k obrázku. Postavy: Koblížek, babička, dědeček, zajíc, medvěd, vlk, liška.¹⁶

¹⁶ NEUVEDEN. <http://www.farnicek.estranky.cz/> [online]. [cit. 13.3.2016]. Dostupný na WWW: http://www.abatar.cz/images/pohadkove_obrazky/koblizek_02.jpg
 NEUVEDEN. <http://www.farnicek.estranky.cz/> [online]. [cit. 13.3.2016]. Dostupný na WWW: http://www.abatar.cz/images/pohadkove_obrazky/koblizek_03.jpg
 NEUVEDEN. <http://www.farnicek.estranky.cz/> [online]. [cit. 13.3.2016]. Dostupný na WWW: http://www.abatar.cz/images/pohadkove_obrazky/koblizek_05.jpg
 NEUVEDEN. <http://www.farnicek.estranky.cz/> [online]. [cit. 13.3.2016]. Dostupný na WWW: http://www.abatar.cz/images/pohadkove_obrazky/koblizek_06.jpg
 NEUVEDEN. <http://www.farnicek.estranky.cz/> [online]. [cit. 13.3.2016]. Dostupný na WWW: http://www.abatar.cz/images/pohadkove_obrazky/koblizek_07.jpg
 NEUVEDEN. <http://www.farnicek.estranky.cz/> [online]. [cit. 13.3.2016]. Dostupný na WWW: http://www.abatar.cz/images/pohadkove_obrazky/koblizek_08.jpg
 NEUVEDEN. <http://www.farnicek.estranky.cz/> [online]. [cit. 13.3.2016]. Dostupný na WWW: http://www.abatar.cz/images/pohadkove_obrazky/koblizek_09.jpg
 NEUVEDEN. <http://www.farnicek.estranky.cz/> [online]. [cit. 13.3.2016]. Dostupný na WWW: http://www.abatar.cz/images/pohadkove_obrazky/koblizek_10.jpg



Obr. 61

- Seřaď správně obrázky příběhu, tak jak jde děj postupně za sebou. Pro tuto aktivitu využijeme z galerie interaktivní cvičení **Image arrange**. Úkolem je správně seřadit příběh. Správné seřazení příběhu si zkontrolujeme pomocí funkce **Check**. Pokud jsou obrázky správně seřazeny, označí se zeleným zaškrtnutím, v opačném případě červeným křížkem. Pro nové seřazení použijeme funkci **Reset**.¹⁷

¹⁷NEUVEDEN. <http://www.farnicek.estranky.cz/> [online]. [cit. 13.3.2016]. Dostupný na WWW: http://www.abatar.cz/images/pohadkove_obrazky/koblizek_02.jpg
NEUVEDEN. <http://www.farnicek.estranky.cz/> [online]. [cit. 13.3.2016]. Dostupný na WWW: http://www.abatar.cz/images/pohadkove_obrazky/koblizek_03.jpg
NEUVEDEN. <http://www.farnicek.estranky.cz/> [online]. [cit. 13.3.2016]. Dostupný na WWW: http://www.abatar.cz/images/pohadkove_obrazky/koblizek_05.jpg
NEUVEDEN. <http://www.farnicek.estranky.cz/> [online]. [cit. 13.3.2016]. Dostupný na WWW: http://www.abatar.cz/images/pohadkove_obrazky/koblizek_06.jpg
NEUVEDEN. <http://www.farnicek.estranky.cz/> [online]. [cit. 13.3.2016]. Dostupný na WWW: http://www.abatar.cz/images/pohadkove_obrazky/koblizek_07.jpg
NEUVEDEN. <http://www.farnicek.estranky.cz/> [online]. [cit. 13.3.2016]. Dostupný na WWW: http://www.abatar.cz/images/pohadkove_obrazky/koblizek_08.jpg
NEUVEDEN. <http://www.farnicek.estranky.cz/> [online]. [cit. 13.3.2016]. Dostupný na WWW: http://www.abatar.cz/images/pohadkove_obrazky/koblizek_09.jpg
NEUVEDEN. <http://www.farnicek.estranky.cz/> [online]. [cit. 13.3.2016]. Dostupný na WWW: http://www.abatar.cz/images/pohadkove_obrazky/koblizek_10.jpg



Obr. 62

5. Příběh začíná. Úkolem žáků je uspořádat slova ve větách, tak aby věty měly smysl. Nabídka slov: chaloupce, žili, V, jedné, babička, dědeček, a. Přesunutím jednotlivých slov složí žáci větu. Jedná se o stránky z prezentace 5 – 12.¹⁸



Obr. 63

6. Druhá věta z příběhu nabízí tato slova: dala, Babička, na, vychladnout, okno, koblížek.¹⁹

¹⁸ NEUVEDEN. <http://www.farnicek.estranky.cz/> [online]. [cit. 13.3.2016]. Dostupný na WWW: http://www.abatar.cz/images/pohadkove_obrazky/koblizek_02.jpg

¹⁹ NEUVEDEN. <http://www.farnicek.estranky.cz/> [online]. [cit. 13.3.2016]. Dostupný na WWW: http://www.abatar.cz/images/pohadkove_obrazky/koblizek_03.jpg



Obr. 64

7. Na další stránce jsou tato slova: babička, Za, chvíli, koblížek, šla, pro.²⁰



Obr. 65

8. Co se stalo dál? Seřadíme slova: utíkal, od, chaloupky, Koblížek, pryč.
A přečteme si další větu.²¹

²⁰ NEUVEDEN. <http://www.farnicek.estranky.cz/> [online]. [cit. 13.3.2016]. Dostupný na WWW: http://www.abatar.cz/images/pohadkove_obrazky/koblizek_10.jpg

²¹ NEUVEDEN. <http://www.farnicek.estranky.cz/> [online]. [cit. 13.3.2016]. Dostupný na WWW: http://www.abatar.cz/images/pohadkove_obrazky/koblizek_05.jpg



Obr. 66

9. Koho na své cestě potkal? Slova: zajíčka, Cestou, Ušáčka, potkal.²²



Obr. 67

10. Komu utekl tentokrát? Koblížek, kutálel, se, potkal, dál, a, šedého, vlka.²³

²² NEUVEDEN. <http://www.farnicek.estranky.cz/> [online]. [cit. 13.3.2016]. Dostupný na WWW: http://www.abatar.cz/images/pohadkove_obrazky/koblizek_06.jpg

²³ NEUVEDEN. <http://www.farnicek.estranky.cz/> [online]. [cit. 13.3.2016]. Dostupný na WWW: http://www.abatar.cz/images/pohadkove_obrazky/koblizek_07.jpg



Obr. 68

11. Koho potkal po cestě? Seřadíme tato slova: medvěda, potkal, své, Huňáče, Na, cestě.²⁴



Obr. 69

12. Konec příběhu se dozvíme poskládáním následujících slov: Chytračka, snědla, ham, a, Liška, ho, udělala.²⁵

²⁴ NEUVEDEN. <http://www.farnicek.estranky.cz/> [online]. [cit. 13.3.2016]. Dostupný na WWW: http://www.abatar.cz/images/pohadkove_obrazky/koblizek_08.jpg

²⁵ NEUVEDEN. <http://www.farnicek.estranky.cz/> [online]. [cit. 13.3.2016]. Dostupný na WWW: http://www.abatar.cz/images/pohadkove_obrazky/koblizek_09.jpg



Obr. 70

13. Při každém setkání Koblížek říkal svoji říkanku. Aktivita s názvem **Sentence arrange** slouží k uspořádání vět říkanky. Žáci přesunují jednotlivé části z říkanky. Pokud správně seřadí říkanku, pomocí funkce **Check** se dozví, zda vše uspořádali správně.

„Já koblížek, koblížek po sýpce metený,
 po truhlách škrábaný, smetanou mísený,
 na másle smažený, na okénku chlazený.
 Já dědečkovi utekl, já babičce utekl,
 já od zajíčka utekl, já od vlka utekl,
 já od medvěda utekl
 a tobě, liško, také uteču!“

2.1.6 HODNOCENÍ HODINY Č. 3

Příběh s názvem O Koblížkovi jsem prezentovala ve druhém ročníku – 2. B., kde je čtrnáct žáků. V této třídě jsou dva integrovaní žáci se zdravotním postižením, kteří mají individuální vzdělávací plán. Tuto třídu učím již druhým rokem, dobře ji znám a práci na interaktivní tabuli žáci ovládají velmi zručně. V hodině českého jazyka jsme interaktivní tabuli využívali poprvé. Tabuli nejvíce využívám v matematice a prvouce. Na výuku se přišla podívat kolegyně, která práci na tabuli neovládá a nezná její funkce a využití. Tato učitelka je třídní v první třídě a cílem její hospitace bylo seznámení se touto technologií.

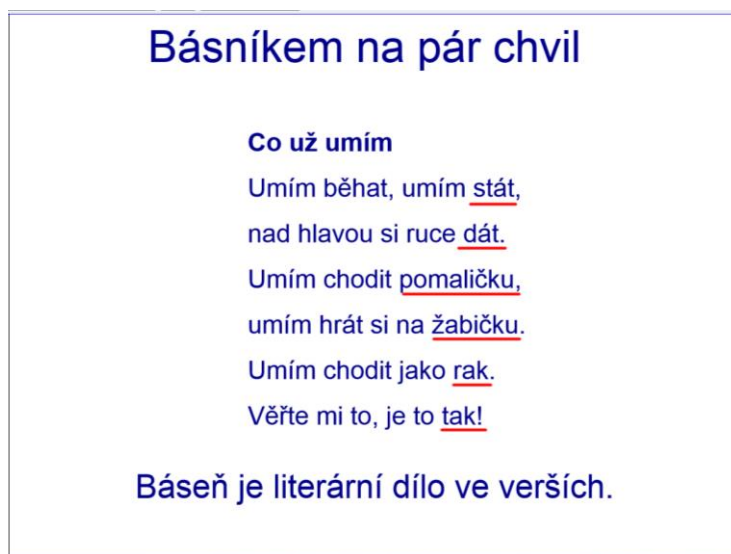
V úvodu hodiny jsem žáky seznámila s cílem hodiny a slíbili jsme si, pokud budou dobře pracovat, zahrajeme si v závěru příběh, který je ukrytý pod první aktivitou. Postupným dotykem na jednotlivé dlaždice se odkrýval obrázek, který jim napověděl dobře známou pohádku. Každý žák měl připravený pracovní list, na který napsal název pohádky. Při této aktivitě jsem využila i soutěživost žáků. Kdo první napsal, o jakou pohádku šlo, musel se přihlásit. Pro žáky nebyl název velký problém, všichni měli správnou odpověď, jen nedodrželi postup a někteří vykřikli název dříve, než jsem si vybrala jejich odpovědi. Pro upřesnění správného názvu jsem použila druhou stránku, kde měli žáci pojmenovat hlavní postavy. K doplnění dalších postav nám posloužila další stránka, zde žáci přiřazovali názvy všech postav z příběhu. Když už jsme znali postavy z příběhu, měli žáci za úkol seřadit příběh podle obrázků. Seřazení příběhu podle posloupnosti žáci splnili na třetí pokus. Nejvíce chybovali v pořadí zvířátek, které Koblížek potkal na své cestě.

Na stránkách z prezentace s čísly pět až dvanáct žáci skládáním slov do vět vypravovali stručně děj příběhu. Náповědou pro ně bylo velké písmeno na začátku věty a tečka na konci. V této aktivitě se postupně vystřídalo u tabule osm žáků. Jednoduché věty poskládali dobře, v souvětích špatně zařazovali slovesa a spojku a.

Poslední aktivita byla zaměřena na říkanku, kterou Koblížek říkal, když utíkal od chaloupky. Říkanku žáci dobře znali z konce první třídy, a tak úkol splnili výborně. Jen menší žáci měli potíže zařadit první věty. V této aktivitě jsem jim pomáhala s přesunutím. Když jsme říkanku poskládali, použila jsem funkci **Check** pro kontrolu, správné seřazení nám bylo potvrzeno zeleným zaškrtnutím. Po přečtení říkanky, jsem je pochválila za výbornou práci a splnila slib z úvodu hodiny. Rozdělila jsem role a pohádku jsme si společně zahráli.

Na závěr jsem zhodnotila práci žáků, jejich aktivitu při hodině a pěkně zahrnou pohádku. Paní učitelka, která byla na hospitaci, se nechala inspirovat, jak tabuli využívat. Nejvíce se zajímala o různé aktivity, které jsem použila, a požádala mě o názornou ukázkou, a jak se vytváří různé aktivity v programu SMART Notebook.

2.1.7 4. HODINA „BÁSNÍKEM NA PÁR CHVIL“



Obr. 71

1. Na úvod se trochu protáhneme, podle básničky si zacvičíme. Vysvětlíme žákům, co to je báseň. (Báseň je literární dílo ve verších). Pomocí pera vyznačíme verše. Přečteme si podtržená slova a zeptáme se: „Proč jsme četli tato slova?“



Obr. 72

2. V této aktivitě můžeme zapojit všechny žáky. Jeden je u tabule, a ostatní pracují v sešitě. Říkanou žáci přepíší do sešitu, obrázky nahradí slovy. V básničce barevně vyznačí rýmy.



Obr. 73

3. Pojmenuj obrázky a spoj se slovy, jež se s nimi rýmují. Ke každému slovu, které symbolizuje obrázek je jeden rým. Na obrázcích je: pes, mrak, vajíčko, buben, kost, sklenice. Nabídka slov: drak, host, sluníčko, les, lednice, duben. Pro spojení obrázku se slovem použijeme pero nebo prst.²⁶









Obr. 74

4. K vylosování slov máme hrací kostku. Dotykem se začne otáčet a zobrazí slovo.

²⁶ NEUVEDEN. <http://www.obrazky.cz/> [online]. [cit. 13.3.2016]. Dostupný na WWW: <https://img.obrazky.cz/?url=656f39f4aa62348f&size=3>
 NEUVEDEN. <http://www.obrazky.cz/> [online]. [cit. 13.3.2016]. Dostupný na WWW: <https://img.obrazky.cz/?url=c256e11539ba24fd&size=3>
 NEUVEDEN. <http://www.obrazky.cz/> [online]. [cit. 13.3.2016]. Dostupný na WWW: <https://img.obrazky.cz/?url=911da9aea4fb462e&size=3>

V kostce je ukryto šest slov: knír, káva, tchán, halíř, hůl, kočička. Ke každému vylosovanému slovu se vztahuje více slov, která se s ním rýmují: výr, pán, tráva, lásky, sýr, poklička, stůl, kůl, malíř, talíř, džbán, kráva, vrásky. K označení rýmů využijeme různé barvy pera.

Doplň věty obrázkem.

Jednou malý	,	
koupil nový	.	
Donesl ho do	,	
rozložil ho u	.	
Na stolec dal	,	
do ní modrou	.	
Uspořádal hostinu,		
pozval celou rodinu.		

Obr. 75

5. Doplnění obrázků do vět. Přesunutím obrázků vznikne rýmovaná říkanka.²⁷

Jednou malý mraveneček,
 koupil nový kobereček.
 Donesl ho do domečku,
 Rozložil ho u stolečku.
 Na stolec dal vázičku,
 do ní modrou růžičku.
 Uspořádal hostinu,
 pozval celou rodinu.

²⁷ NEUVEDEN. <http://www.obrazky.cz/> [online]. [cit. 13.3.2016]. Dostupný na WWW: <https://img.obrazky.cz/?url=31af2317bf04f71a&size=3>

NEUVEDEN. <http://www.obrazky.cz/> [online]. [cit. 13.3.2016]. Dostupný na WWW: <https://img.obrazky.cz/?url=cebb446fc9beaf82&size=3>

NEUVEDEN. <http://www.obrazky.cz/> [online]. [cit. 13.3.2016]. Dostupný na WWW: <https://img.obrazky.cz/?url=1f10f59575c97ad3&size=3>

NEUVEDEN. <http://www.obrazky.cz/> [online]. [cit. 13.3.2016]. Dostupný na WWW: <https://img.obrazky.cz/?url=954918f2673b0597&size=3>

NEUVEDEN. <http://www.obrazky.cz/> [online]. [cit. 13.3.2016]. Dostupný na WWW: <https://img.obrazky.cz/?url=04641174c85daba7&size=3>



Obr. 76

6. Zpřeházená básnička. Přemístěte věty tak, jak mají jít za sebou. Pro kontrolu použijte funkci **Check**.

2.1.8 HODNOCENÍ HODINY Č. 4

Hodinu s názvem „Básníkem na pár chvil“ jsem prezentovala a odučila ve druhém ročníku – 2. A. Tato třída je složena z dvaceti žáků s převahou chlapců. Třidu znám velmi dobře, vyučuji zde tělesnou výchovu společně s mojí třídou 2. B. V této třídě je jeden žák, který má výchovné problémy, neustále narušuje vyučování, jeho povaha bývá někdy až agresivní. Proto jsem se rozhodla v této hodině využít iPad, právě pro zmíněného žáka. Chtěla jsem předejít situaci, kdy bude pokřikovat, vstávat, chodit po třídě a celkově narušovat vyučování. V této hodině, byly přítomny třídní učitelka a asistentka pedagoga, aby se podívaly na možnosti využití interaktivní tabule a iPadu.

V úvodu hodiny jsem seznámila žáky s tím, co bude náplní hodiny, a vysvětlila jsem jim, že při této hodině využijeme novou pomůcku, iPad. V první aktivitě jsme se všichni přesunuli do zadní části třídy a podle básničky protáhli. Když žáci usedli zpět do lavic, požádala jsem paní asistentku, aby si přisedla k výše uvedenému žákovi. Znova jsme si společně přečetli básničku a vysvětlili, co je báseň. Před další aktivitou žák pracující na iPadu přečetl podtržená slova. Dotykem na vybraná slova se pomocí animace opět označila. Zeptala jsem se: „ Proč jsou tato slova označena?“ Žáci správně odpověděli, že se rýmují.

Druhá aktivita byla spojená s prací v sešitě. Nejdříve žáci nahradili na interaktivní tabuli obrázky slovem. Doplnění slov do básničky nebyl pro žáky těžký úkol. Před přepsáním básně jsem zdůraznila, jak se provádí přepis básní. Když žáci dokončili přepis, nakreslili podle básničky obrázky a vyznačili barevně slova, která se rýmují. Žák s iPadem báseň nepřepisoval, byla jsem upozorněna, že jeho písemný projev je velmi špatný. Proto si doplnil slova, nakreslil obrázek a vyznačil rýmy na iPadu. K nakreslení na IT jsem zapnula barevné fixy a vybraná žákyně nakreslila obrázek, který jsme doprovázeli básničkou.

Všichni žáci správně vyznačili rýmy, a tak nám nic nebránilo vyhledat rýmy na další stránce. Nejdříve žáci popsali pomocí funkce rozpoznání textu obrázky, s popisem jsem jim musela poradit u slov sklenice a vajíčko. Dalším úkolem bylo spojování obrázků se slovy, jež se s nimi rýmují. Zde jsem zapnula funkci šipky. Paní asistentka všechny zvolené funkce sama zapnula a rovněž pomohla žákovi popsat obrázky. Spojení slov s obrázky bylo provedeno výborně.

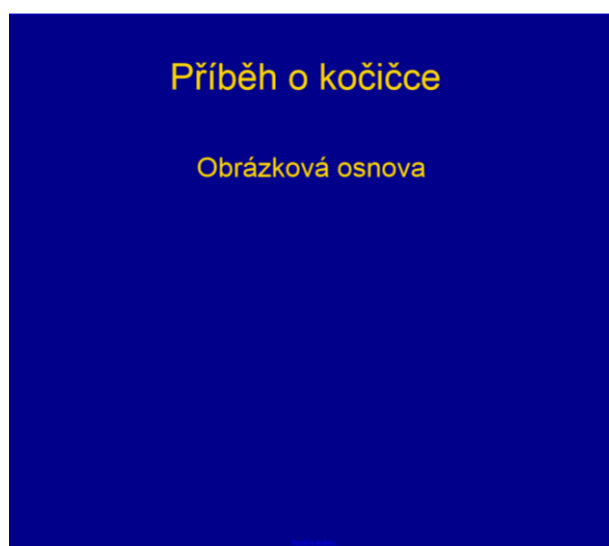
Před další aktivitou jsem řekla slovo kytička. Kdo vymyslí další rýmy? Postupně mi žáci říkali slova kočička, růžička, nožička, vázička, ale padla i slova slonička, mamička. Menší hluk ve třídě jsem zklidnila vyzváním ke hře losování slov a vyznačení všech rýmů

s vylosovaným slovem. Pro lepší přehled rýmů jsem měnila barvy pera. Na tabuli nám zůstala dvě nepřirazená slova. Byl zadán pokyn, že kdo první vymyslí rým, půjde ho napsat na tabuli. Nejrychlejší žák ke slovům vrásky a lásky vymyslel slovo krásky.

Přiřazení obrázků do vět splnili žáci na výbornou. Při čtení vzniklých vět žáci poměrně dost chybovali. V první větě použili slovo mravenec, třetí větu ukončili slovem domu. Ve větě na stolek dal vázičku, přečetli vázu. Vysvětlila jsem jim, ať použijí zdobněliny, aby se slova rýmovala. Opakovaný přednes byl správně doplněný.

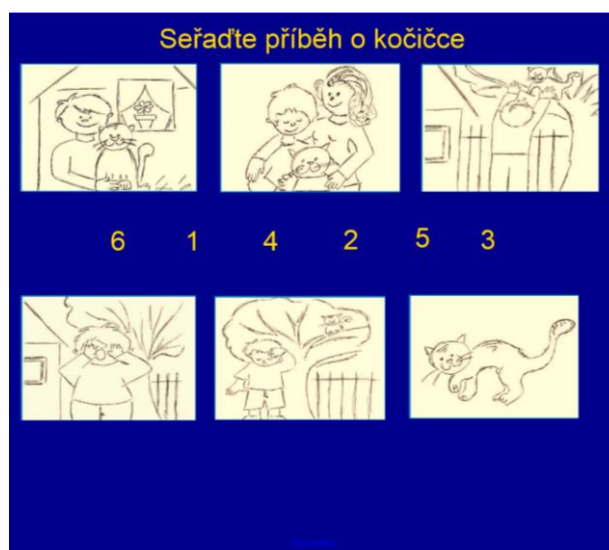
Na závěr hodiny jsem zvolila aktivitu nazvanou „**Sentence arrange**“ – uspořádání vět. Dobře známou básničku od Františka Hrubína „Princeznička na bále“ žáci poskládali správně. V této aktivitě jsem opomněla výšku žáků a přesunutí vět působilo menším žákům potíže. Pro kontrolu, zda žáci úkol splnili dobře, jsem využila funkci **Check**. Žák, který pracoval na iPadu, úkol splnil na více pokusů. Před zhodnocením hodiny jsem požádala samotné žáky, aby sami zhodnotili, jak se jim pracovalo na IT a iPadu. Hodnocení bylo, kladné, jak ze strany asistentky a třídní učitelky, tak samotných žáků. Nejvíce se mě žáci ptali, kdo bude příště pracovat na iPadu.

2.1.9 5. HODINA „OBRÁZKOVÉ VYPRÁVOVÁNÍ“



Obr. 77

1. Úvod hodiny seznámení s pojmem „obrázková osnova“.



Obr. 78

2. Na této stránce je šest obrázků. Úkolem žáků je určit pořadí postupným přesouváním čísel. Jde o obrázkové vyprávění, kde si žáci sami podle obrázků vyhledají hlavní postavu příběhu. Potom následuje zápletka, vyvrcholení a rozuzlení. Pokud při výuce použijeme nastříhané obrázky, je vhodné při samostatné práci seřazení osnovy, použít stínování stránky.²⁸

²⁸ CEMERKOVÁ GOLOVÁ. Petra. Dostupné z Metodického portálu www.rvp.cz, ISSN: 1802-4785, financovaného z ESF a státního rozpočtu ČR. Provozováno Výzkumným ústavem pedagogickým v Praze.



Obr. 79

3. Na začátku příběhu pojmenujeme hlavního hrdinu, pro výběr jména použijeme aktivitu s názvem **Balloon Pop**. Jména pod balónky jsou: Pepík, Mirek, Kuba, Honza, Jarda. Jméno pro kočku si každý vymyslí sám. Podle obrázku žáci popisují, kde oba dva bydleli.²⁹



Obr. 80

4. Jak chlapec na kočku volal? Na připravené linky žáci napíší odpověď, pomocí funkce pera, pro lepší přečtení odpovědí lze použít funkci rozpoznání textu.

²⁹ CEMERKOVÁ GOLOVÁ, Petra. Dostupné z Metodického portálu www.rvp.cz, ISSN: 1802-4785, financovaného z ESF a státního rozpočtu ČR. Provozováno Výzkumným ústavem pedagogickým v Praze.



Obr. 81

5. Chlapec byl smutný, že nemůže kočičku najít. Kde byla kočička schovaná?
Na výběr mají žáci ze čtyř možností obrázků: v domečku, na sídlišti, na silnici, na stromě. Správnou odpověď označíme perem nebo prstem. Pod žlutým obdélníkem je ukryta odpověď.³⁰



Obr. 82

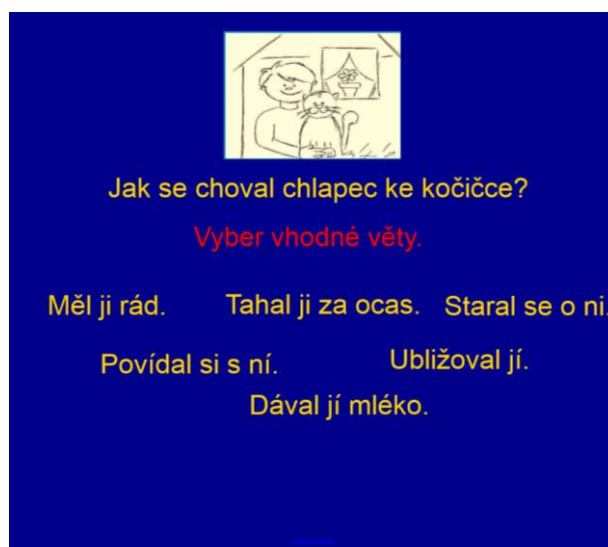
³⁰NEUVEDEN. <https://www.google.cz/> [online]. [cit. 14.3.2016]. Dostupný na WWW: <http://www.novinyvm.cz/obr/nvm/201011/1900.jpg>
NEUVEDEN. <https://www.google.cz/> [online]. [cit. 14.3.2016]. Dostupný na WWW: http://i.idnes.cz/14/013/cl6/WEB50e050_profimedia_0103153529.jpg

6. Chlapec pomohl kočičce dolů. Zkuste se zamyslet, zda jste někdy pomohli nějakému zvířátku. Na dalším obrázku je vyjádřeno rozuzlení příběhu. Zkuste svými slovy vyjádřit, jaké měli všichni pocity.³¹



Obr. 83

7. Popiš svými slovy kočičku. V této aktivitě vysvětlíme, jak by měl vypadat popis. Základní pravidla pro popis: 1. název zvířete, kde žije 2. stavba těla (velikost, barva...) 3. vlastnosti (čím se živí, jak žije) 4. zajímavosti o zvířeti



Obr. 84

8. Na závěr si připomeneme, jak bychom se měli chovat ke zvířatům. Z našeho příběhu jsme poznali, jak se chlapec choval ke své kočičce. Vyberte vhodné věty: Měl ji rád. Tahal ji za ocas. Staral se o ni. Povídal si s ní. Ubližoval jí. Dával jí mléko. Špatné věty dotykem odletí.

³¹ CEMERKOVÁ GOLOVÁ. Petra. Dostupné z Metodického portálu www.rvp.cz, ISSN: 1802-4785, financovaného z ESF a státního rozpočtu ČR. Provozováno Výzkumným ústavem pedagogickým v Praze.

2.1.10 HODNOCENÍ HODINY Č. 5

Vypravování podle obrázkové osnovy jsem aplikovala ve třetím ročníku – 3. B. Tato třída má nejmenší počet žáků z celého prvního stupně, je v ní celkem čtrnáct žáků. Žáci v této třídě mají různé poruchy učení, zejména dyslexii a dysgrafii a jsou zde dva integrovaní žáci se zdravotním postižením LMP. V prezentaci nazvané „Ztracená kočička“ je mnoho obrázků, jednoduché otázky a věty, proto jsem si vybrala právě tuto třídu. Třídní učitelka při výuce úzce spolupracuje se dvěma asistentkami, které nejvíce asistují zdravotně postiženým žákům. Tato třída je takto složená od svého začátku, žáci jsou hraví a poměrně neposední, proto jsem věděla, že musí být stále aktivní. Práce na IT byla pro ně novinka a tak už pouhé upravení třídy do půlkruhu je nadchlo. Vysvětlila jsem jim důvod úpravy a hodina začala.

Samotné rozsvícení tabule vzbudilo údiv, žáci si mysleli, že budou sledovat pohádku. Slovo pohádka se mi velice hodilo pro úvod, oznámila jsem jim, že pohádku si sami poskládáme podle obrázků a budeme si ji vyprávět. Než jsem otevřela třetí stránku, požádala jsem asistentky, aby všem rozdaly nastříhanou obrázkovou osnovu. Před prvním úkolem na IT jsem vysvětlila postup při vypravování. Přiřazení číslic k obrázkům podle posloupnosti děje, úvod – hlavní hrdina, zápleтка, vyvrcholení a závěr – jak vše dopadlo. Vybraní žáci postupným přetahováním číslic určili pořadí, úkol splnili dobře. Potom jsem stránku zastínila a všichni žáci si připravené obrázky poskládali na lavici, aby měli osnovu stále před očima.

Před další aktivitou jsme si popsali, co vidíme na prvním obrázku. Čtvrtá stránka nám nabízela několik úkolů. Prvním úkolem bylo vybrat jméno pro chlapce, to bylo ukryto pod balónky. Vyvolaná žákyně si vybrala růžový balónek, dotykem balónek praskl a odkryl jméno Honza. Jméno pro kočičku si žáci vybrali sami, většinou použili jméno svého domácího mazlíčka. Na otázku, kde chlapec a kočička bydleli, nejčastěji žáci odpovídali v domečku. Pro úvod jsme měli všechny potřebné informace, a tak jsme si je zopakovali.

Než jsme se pustili do zápletky, žáci splnili další úkol. Jak chlapec na kočičku volal? Použitím funkce pera napsali na tabuli svoje odpovědi: či čí, Míco, Mourku, kočičko. Než jsem pokračovala v další aktivitě, vyzvala jsem k otočení obrázků, které měli žáci na lavici. V každém vypravování dochází k nějaké zápletky a my si o ní povíme. Chlapec byl velmi smutný, protože se mu kočička ztratila. Kam se mu kočička schovala? Na následujícím snímku byla zakrytá odpověď. Úkolem žáků bylo zvolit ze čtyř možností tu správnou a

označit ji. Správnou odpověď označili zelenou čarou, ostatní možnosti přeškrtnli červeným křížkem. K této aktivitě jsem využila pero s výběrem barvy. Správnou odpověď jsme zjistili přesunutím žlutého obdélníku. Jak chlapec pomohl kočičce dolů? Žáci uváděli různé varianty. Např. vylezl na strom po žebříku, požádal tatínka, zavolal o pomoc apod. Jak nakonec vše dopadlo? Koho vidíte na obrázku? Žáci odpověděli, Honzu, maminku a kočičku. Jaké měli všichni pocity? Byli šťastní, veselí, měli velikou radost, vše dopadlo dobře, tak zněly některé odpovědi.

V závěru práce s naší obrázkovou osnovou jsem použila obrázek s kočičkou. Žáci měli kočičku popsat. Pro slohový útvar popis dodržujeme pravidla, která jsem vysvětlila. 1. název zvířete, kde žije 2. stavba těla (velikost, barva...) 3. vlastnosti (čím se živí, jak žije) 4. zajímavosti o zvířeti. Poslední úkol byl směřovaný na vztah chlapce ke kočičce. Úkolem žáků bylo vybrat vhodné věty. Tento úkol žáci splnili výborně.

Pro nedostatek času jsem žákům zadala za domácí cvičení vybarvit si obrázky a popsat kočičku. Základní pravidla pro popis jsem jim rozdala napsaná, aby věděli, jak mají správně postupovat při popisu kočičky.

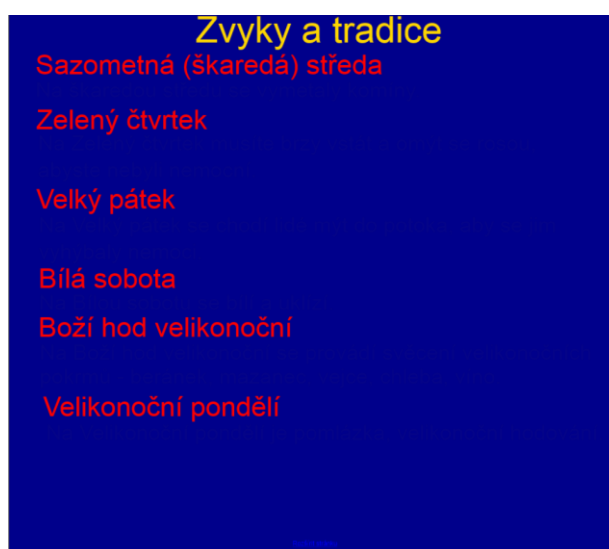
Ve vyučovací hodině se projevilo, že žáci nikdy na IT nepracovali a poměrně často vykřikovali odpovědi. Hodnocení ze strany asistentek bylo pro mě povzbuzující, chválily připravené pomůcky a celkový průběh výuky.

2.1.11 6. HODINA „ZVYKY A TRADICE“



Obr. 85

1. Úvod hodiny. - Motivace: každým rokem slavíme Velikonoce. Na první stránce máme obrázky některých symbolů, které patří k svátkům jara.³²



Obr. 86

2. Velikonoce jsou křesťanským svátkem, slaví se zmrtnýchvstání Ježíše Krista. Církevní svátky spojené s Velikonocemi začínají Popeleční středou (46 dnů před). Dalším dnem, který se vztahuje k Velikonocím, je Škaredá (škaredá) středa - Na Škaredou středu se vymetaly komíny. Na Zelený čtvrtek musíte brzy vstát a omýt se rosou, abyste nebyli nemocní. Na Velký pátek se chodí lidé mýt do potoka,

³² NEUVEDEN. <http://www.jedleobrazky.cz/> [online]. [cit. 13.3.2016]. Dostupný na WWW:

http://www.jedleobrazky.cz/fotky8737/fotos/_vyr_725621.jpg

NEUVEDEN. <http://www.mywordwizard.com/> [online]. [cit. 13.3.2016]. Dostupný na WWW:

http://www.mywordwizard.com/image-files/570x428xred_and_blue_easter_eggs.jpg.pagespeed.ic.mh3cZHM3C3.jpg

NEUVEDEN. <http://www.andelprerov.cz/> [online]. [cit. 13.3.2016]. Dostupný na WWW:

http://www.andelprerov.cz/data/products/2628_380x380.jpg

aby se jim vyhýbaly nemoci. Na Bílou sobotu se bílí a uklízí. Na Boží hod velikonoční se provádí svěcení velikonočních pokrmů – beránek, mazanec, vejce, chleba, víno. Na Velikonoční pondělí je pomlázka, velikonoční hodování.



Obr. 87

3. Další stránka nám napoví, že každým rokem slavíme Velikonoce a Vánoce. Před první aktivitou si připomeneme některé symboly na obrázcích: je kapr, velikonoční zajíček, vánoční stromeček a pomlázka.³³



Obr. 88

³³ NEUVEDEN. http://www.claireburdett.com/wp-content/uploads/2009/09/easter_bunny.jpg [online]. [cit. 13.3.2016]. Dostupný na WWW: http://www.claireburdett.com/wp-content/uploads/2009/09/easter_bunny.jpg
 NEUVEDEN. <http://media.novinky.cz/> [online]. [cit. 13.3.2016]. Dostupný na WWW: http://media.novinky.cz/256/482560-top_foto1-7p9to.jpg?1427808606
 NEUVEDEN. <http://hkstrategies.cz/> [online]. [cit. 13.3.2016]. Dostupný na WWW: <http://hkstrategies.cz/photo.php?photoId=658058&w=479&h=320&pid=217&sysver=6.1.2130>
 NEUVEDEN. <http://floranazahrade.coex.cz/> [online]. [cit. 13.3.2016]. Dostupný na WWW: <http://floranazahrade.coex.cz/wp-content/uploads/2014/12/kapr.jpg>

4. Aktivita nazvaná – **Vortex sort** je zaměřená na roztřídění symbolů, které patří k těmto svátkům. Správná odpověď je spolknutá vírem, špatnou odpověď vrátí zpět. Nabídka symbolů: Stromeček, Boží hod, Štědrý den, Adventní věnec, pomlázka, mazanec, Zelený čtvrtek, ozdoby, Boží hod velikonoční, kraslice, beránek, Bílá sobota, prskavky, Škaredá středa, jmelí, kapr.



Obr. 89

5. Přiřaď správně čísla k obrázkové osnově. Stránka nabízí šest obrázků a žáci mají přesunutím čísel 1 – 6 tento příběh uspořádat.³⁴



Obr. 90

6. Stránky s číslem šest až devět pomohou sestavit osnovu příběhu. Každý příběh musí mít svůj název – úkol číslo jedna. Dále na obrázku vidíme hlavní hrdiny

³⁴ Čeština B, pro 4. ročník základní školy PhDr. Ludmila Šterbová, PaedDr. Lenka Bednářová ISBN 9788023806168 vlastní foto.

příběhu. Žáci si sami vymyslí, jak se chlapci budou jmenovat. Druhá otázka je zaměřená na počasí.

ZÁPLETKA



4. úkol: Co se chlapcům po cestě přihodilo?



5. úkol: Jak bylo zmáčenému chlapci?

Obr. 91

7. K nácviку vypravování zápletky příběhu využijeme obrázky z této stránky. Řekneme si, co se chlapcům po cestě přihodilo. Můžeme vyjádřit, jak se vše odehrálo, jejich pocity.




6. úkol: Vyberte jména pro dívky.
Jak se devčata na chlapce připravovaly?

Obr. 92

8. Do našeho příběhu vstupují dvě dívky. Úkolem číslo šest je vybrat jména a popsat, jak se dívky na chlapce připravovaly.

ZÁVĚR



7. úkol: **Co se přihodilo chlapci?**
8. úkol: **Jak to nakonec dopadlo?**

A nyní se pustíme do psaní příběhu.

Obr. 93

9. K závěru příběhu neboli rozuzlení se žáci dostanou, pokud, odpovědí na zbývající dvě otázky.

2.1.12 HODNOCENÍ HODINY Č. 6

Hodina s názvem „Zvyky a tradice“ je určena pro žáky čtvrtého ročníku, podle učebnice Český jazyk pro 4. ročník.³⁵ Hodinu jsem odučila ve 4. A.; v této třídě je celkem dvacet žáků. Všechny žáky jsem znala, neboť to byli moji žáci, které jsem měla v první třídě. Při konzultaci s jejich současnou třídní jsem se dozvěděla, jak žáci pracují při hodinách. Na moji otázku, zda žáci umí pracovat s interaktivní tabulí, jsem dostala zápornou odpověď. Paní učitelka mi řekla, že využívá především starší metody při výuce, a tak přijala pozvání na hospitaci.

V úvodu hodiny jsem žáky seznámila s interaktivní tabulí, stručně popsala její funkce a představila jsem jim téma hodiny na první stránce. Vyprávění se bude vztahovat k svátkům, které slavíme na jaře. Obrázky napověděly, o které svátky se jedná. Všichni odpověděli shodně Velikonoce. K Velikonocům patří určité zvyky a tradice a my si o nich povíme. Velikonoce jsou křesťanským svátkem, kdy se slaví zmrtnýchvstání Ježíše Krista. Církevní svátky spojené s Velikonocemi začínají Popelční středou, 46 dnů před Velikonocemi. A nyní si řekneme o dalších dnech, které se vztahují k Velikonocům, postupně si je zobrazíme na IT. Dotykem na objekt vyjadřující daný den se žáci dozvěděli, které zvyky někteří lidé dodržují dodnes.

Zvyky a tradice Velikonoc jsme si přiblížili, ale dokážete správně roztřídit symboly Velikonoc a Vánoc? Roztřídění symbolů žáci provedli výborně, aktivita pohlcení slov vírem se jim líbila a chtěli si ji vyzkoušet znovu. Vysvětlila jsem žákům, že nás čeká naše vyprávění, kde si vyzkouší i jiné aktivity.

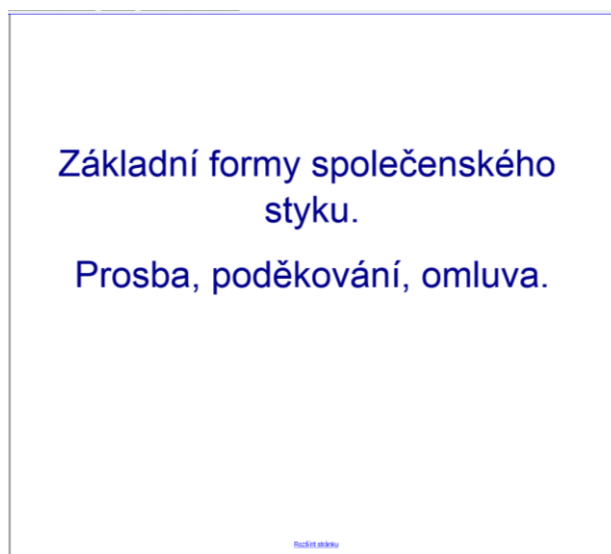
Přešli jsme na snímek s obrázkovou osnovou. Úkolem žáků bylo správně přiřadit čísla k jednotlivým obrázkům. Celkem měli přiřadit čísla od jedné do šesti. Při přesouvání někteří žáci příliš použili svoji sílu, a tak se přesouvaný objekt označil a nešel přemístit. Proto jsem zopakovala, že není potřeba velké síly a názorně předvedla, jak je to snadné. Uspořádání osnovy se žákům povedlo a nic nebránilo v plnění dalších úkolů, které byly na následujících stránkách.

³⁵ Český jazyk B, pro 4. ročník základní školy PhDr. Ludmila Štěrbová, PaedDr. Lenka Bednářová ISBN 9788023806168

Každý příběh má svůj název, a tak první úkol zní: „Vymyslete název příběhu.“ Během chvilky žáci uváděli různé názvy, např. Velikonoční pomlázka, Velikonoční koleda, Velikonoční hodování, ale také: Mokrý pomlázka, Nešikovný kluk. Všichni žáci si zapsali svůj název do pracovního listu. Dále vymýšleli jména pro hlavní hrdiny příběhu. Opět si je zapsali a splnili úkol číslo dvě. Jaké je počasí na obrázku? Někteří žáci použili jednoslovné vyjádření, slunečno, hezky, jiní se rozepsali více. Úvod vyprávění měli žáci připravený, a tak mohli vymýšlet zápletku podle dalšího obrázku. Na třetím snímku vstoupily do děje dvě dívky, žáci splnili šestý úkol. Vymysleli jména pro dívky a popsali, jak se dívky připravovaly na příchod chlapců. Poslední stránka z prezentace obsahovala dva obrázky. Žáci vyprávěli příhodu chlapce a vymysleli závěr, jak vše nakonec dopadlo.

V závěru hodiny jsem vybrala pracovní listy a náhodně přečetla jednu práci. V práci bylo minimum pravopisných chyb a obsahovala všechny splněné slohové úkoly. Při hodnocení hodiny jsem se zaměřila na práci na IT. Zjišťovala jsem, jak se žákům líbila prezentace, co je nejvíce bavilo na interaktivní tabuli. Kladné hodnocení přišlo jak od žáků, tak od hospitující učitelky. Před rozloučením jsem žáky pochválila za jejich chování a práci při hodině. Opravené pracovní listy jsem druhý den předala jejich třídní učitelce. Pracovní list je součástí přílohy.

2.1.13 7. HODINA „PROSBA A OMLUVA“



Obr. 94

1. Mezi základní formy společenského styku patří nejen pozdrav, ale i prosba, poděkování a omluva.



Obr. 95

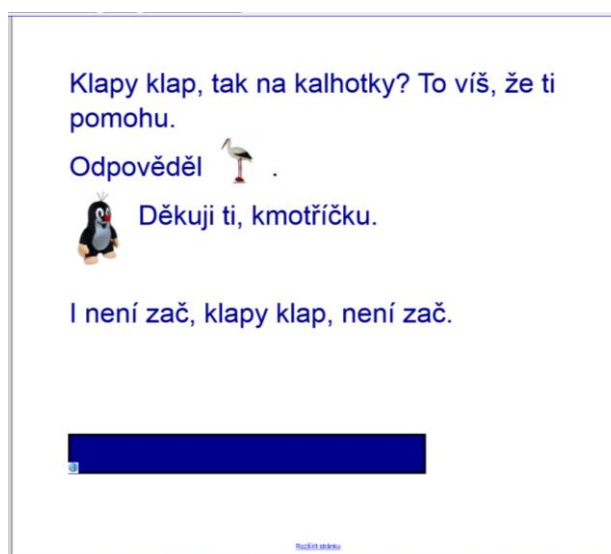
2. Na začátku si přečteme kousek z příběhu „Krtek a kalhotky“. Krtek si chce udělat kalhotky, a tak poprosí ostatní zvířátka, aby mu pomohla. Ruku k dílu přiloží mravenci, čáp, ba dokonce i rak. Když je hotovo, začne se krtek obdivovat ve svém zrcadle a je se sebou spokojen.³⁶

³⁶ NEUVEDEN. <http://www.obrazky.cz> [online]. [cit. 13.3.2016]. Dostupný na WWW: <https://img.obrazky.cz/?url=a08852ebbf931ba0&size=3>



Obr. 96

3. Na této stránce si vyzkoušíme obrázkové čtení. Úkolem žáků je obrázky nahradit slovy ve správném tvaru. Kmotříčku čápe! Kmotříčku čápe! Klapy, klap, zaklapal čáp zobákem, proč mě voláš, krtku, copak chceš? Kmotře čápe, buď tak hodný a rozlámej mi stonky lnu, potřebuji plátno na kalhotky, kalhotky s kapsami. Tento text vyjadřuje prosbu. Krtek žádá kmotříčka čápa o pomoc.



Obr. 97

4. Jak to vše dopadlo? Pomohl kmotříček krtkovi? Poznáte, co udělal krtek správně? Klapy klap, tak na kalhotky? To víš, že ti pomohu. Odpověděl čáp. Děkuji ti, kmotříčku – odpověděl krtek. I není zač, klapy, klap, není zač. Na této stránce je webový odkaz na Len setý. Je ukrytý pod modrým obdélníkem.³⁷

³⁷NEUVEDEN. <http://www.obrazky.cz> [online]. [cit. 13.3.2016]. Dostupný na WWW: <https://img.obrazky.cz/?url=d9715c4ce3f202d2&size=3>
NEUVEDEN. <http://www.obrazky.cz/> [online]. [cit. 23.5.2016]. Dostupný na WWW: <https://img.obrazky.cz/?url=3cd934b96145bc12&size=3>



Obr. 98

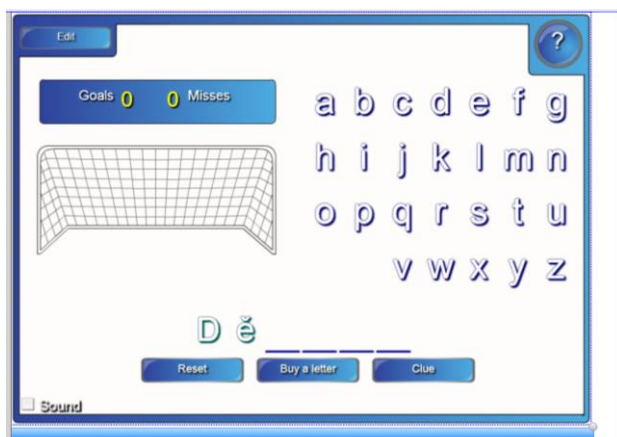
5. V následující aktivitě, přesmyknutím písmen ve slovech najdete správné odpovědi zvířátek, která krtkovi pomohla ke kalhotkám. Celkem máme pět otázek a můžeme využít nápovědy obrázku. 1. Hlavní postava příběhu. (Krtek). 2. Kamarádka krtka. (Myška). 3. Kdo pomohl nalámat len? (Čáp). 4. Kdo utkal plátno?(Mravenci). 5. Kdo ušil kalhotky? (Rákosníček).³⁸



Obr. 99

³⁸ NEUVEDEN. <http://www.obrazky.cz/> [online]. [cit. 13.3.2016]. Dostupný na WWW: <https://img.obrazky.cz/?url=d9715c4ce3f202d2&size=3>
 NEUVEDEN. <http://www.obrazky.cz/> [online]. [cit. 13.3.2016]. Dostupný na WWW: <https://img.obrazky.cz/?url=9e40e47de4fb7a85&size=3>
 NEUVEDEN. <http://www.obrazky.cz/> [online]. [cit. 13.3.2016]. Dostupný na WWW: <https://img.obrazky.cz/?url=f91acea02b5f8208&size=3>
 NEUVEDEN. <http://www.obrazky.cz/> [online]. [cit. 13.3.2016]. Dostupný na WWW: <https://img.obrazky.cz/?url=536da123bd0ec835&size=3>
 NEUVEDEN. <http://www.obrazky.cz/> [online]. [cit. 13.3.2016]. Dostupný na WWW: <https://img.obrazky.cz/?url=8118ffd4020295b&size=3>
 NEUVEDEN. <http://www.obrazky.cz/> [online]. [cit. 13.3.2016]. Dostupný na WWW: <https://img.obrazky.cz/?url=ff07c849814bc74f&size=3>

6. Přesunutím názvů zvířátek získáme odpověď na otázku. Víte, která zvířátka krtkovi pomohla? (Rak, Mravenci, Rákosníček, Myška, Ježek, Čáp).



Obr. 100

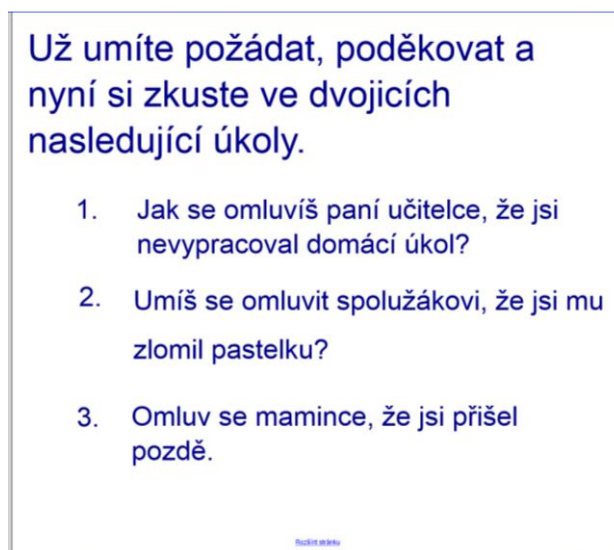
7. Aktivita s názvem **Word - guess** pomůže najít odpovědi na čtyři otázky z tematického okruhu formy společenského styku. Úkolem je správně složit odpověď výběrem jednotlivých písmen. Otázky: Které použiješ slovo, když o něco žádáš? (Prosím). Které slovo použiješ pro omluvu? (Promiň). Co řekneš, když něco dostaneš? (Děkuji). Jak odpověděl čáp krtkovi? (Není zač.)



Obr. 101

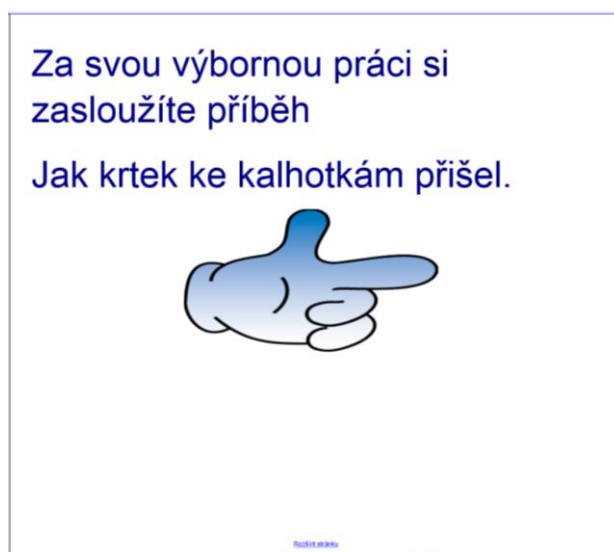
8. Uspořádej slova v prosbě. Správné složení slov žáci provádějí přesunutím. Jak poprosíte spolužáka, aby vám půjčil pastelky? (Petře, prosím půjčíš mi

pastelky). Jak požádáte maminku o svačinu? (Maminko, prosím, uděláš mně svačinu?).³⁹



Obr. 102

9. Na této stránce si vyzkoušíme, jestli se umíme správně omluvit. Ve dvojicích si zkusíme následující úkoly. Jak se omlušíš paní učitelce, že jsi nevypracoval domácí úkol? Umíš se omluvit spolužákovi, že jsi mu zlomil pastelku?



Obr. 103

10. Tuto stránku, lze využít pro hodnocení žáků. Pokud chceme žáky odměnit za jejich práci, pustíme jim příběh „Jak krtek ke kalhotkám přišel“. Kliknutím na ikonu zobrazující dlaň se odkryje text, kde doporučuji vlastní DVD.

³⁹ NEUVEDEN. <http://www.obrazky.cz/> [online]. [cit. 23.5.2016]. Dostupný na WWW: <https://img.obrazky.cz/?url=3cd934b96145bc12&size=3>

2.1.14 HODNOCENÍ HODINY Č. 7

Sedmou vyučovací hodinu s názvem „Prosba, omluva“ jsem prezentovala ve 2. A., kde jsem opět při výuce využila i iPad. Jak jsem již zmiňovala, třída je složena z dvaceti žáků, z toho jsou dva integrovaní s LMP. Pomůcku iPad používali dva integrovaní žáci s LMP za pomoci paní asistentky. Žák s poruchou učení a chování pracoval s ostatními žáky na IT. Na tuto hodinu se přišla podívat zástupkyně ředitelky.

Úvod hodiny začal společným pozdravem. Připomněli jsme si, jak lze zdravít. Pozdrav patří mezi formy společenského styku. Položila jsem otázku: „Co uděláte, když něco chcete, potřebujete?“ Žáci odpovídali: „Poprosíme, požádáme.“ K těmto formám jsme ještě přidali poděkování a omluvu.

První snímek prezentace napověděl, co bude cílem hodiny: prosba, poděkování a omluva. Na další stránce se objevila postavička krtka od ilustrátora, výtvarníka a režiséra Zdeňka Milera. Příběh „Krtek a kalhotky“ žáci dobře znali. Proto jsem žáky motivovala, že pokud splníme všechny úkoly, pustíme si tento příběh v závěru hodiny.

Přečetli jsme si, o čem je tento příběh a která zvířátka v něm vystupují. Třetí a čtvrtá stránka z prezentace obsahuje rozhovor mezi krtkem a čápem. Úkolem žáků bylo doplnit do vět správné tvary slov místo obrázků - obrázkové čtení. Po správném doplnění a přečtení textu jsme si řekli, o kterou formu společenského styku komunikační jde. Žáci správně odpověděli, že se jedná o prosbu. Krtek žádal čápa o nalámání lnu a zároveň mu poděkoval za jeho ochotu. Při této aktivitě se mě žáci zeptali: „Co je to len?“ Na tuto otázku jsem nebyla připravena, a tak jsem na webových stránkách našla obrázek lnu a základní informace o této plodině. (Dodatečně jsem do této prezentace vložila odkaz na prezentaci o lnu, je ukrytý pod modrým obdélníkem).

Přesmykování slov byla další aktivita, při níž žáci poskládali odpovědi na otázky. Všechny odpovědi pro ně nebyly těžké, jen s přesouváním písmen měli někteří problém, písmenka jim padala jinam, než chtěli. V nastavení této aktivity se může vložit i časový limit na odpověď. Limit jsem nezařadila. Pokud bych prezentaci použila při opakování, limit bych použila. K ověření pozornosti žáků sloužila další stránka, na které měli žáci přiřadit názvy pomocníků k obrázkům. Přesouvání názvů k danému obrázku žáci zvládli výborně. V aktivitě nazvané **Word – guess** je úkolem doplnit správnou odpověď. První čtyři otázky zvládli žáci hravě, pátá odpověď (Není zač) se jim podařila až po mé nápovědě, když jsem jim na interaktivní tabuli vrátila čtvrtou stránku z prezentace. Tato aktivita se všem moc líbila,

správně přiřazené písmeno znamenalo trefu do branky - GOAL! Špatná volba byla provázena slovem - MISS.

Dalším úkolem bylo, správně uspořádat slova na tyto otázky: „Jak poprosíte spolužáka, aby vám půjčil pastelky?“ a „Jak požádáte maminku o svačinu?“ Přetažením slov a obrázku žáci správně vytvořili dvojice. Před spuštěním další stránky, věnované omluvě, jsem žáky rozdělila do dvojic. Žáci pracující na iPadu následující úkol splnili s paní asistentkou. Celkem byly k dispozici tři úkoly a každá dvojice si vylosovala jeden úkol, který nám předvedla. Žáci s LMP za pomoci paní asistentky v závěru ukázali všechny tři omluvy.

Před spuštěním příběhu „Krtek a kalhotky“, který jsem žákům slíbila za jejich práci v hodině, jsem stručně zhodnotila výuku a zopakovala základní formy společenského styku. Všechny jsem pochválila, že jsou dobře vychovaní a znají pravidla slušného chování. Potom jsem vyzvala paní asistentku, aby se sama vyjádřila, jak žáci pracovali na iPadu. Práci zvládli poměrně dobře, jen se o iPad dohadovali. Vyjádření paní zástupkyně bylo pro mě velmi příjemné, chválila připravenou prezentaci a moji pohotovost vyhledání informace o Inu. Dále zhodnotila střídání aktivit a úroveň práce žáků na interaktivní tabuli. Velice se jí také zamlouvalo zapojení iPadu a přislíbila zakoupení této pomůcky.

2.1.15 8. HODINA „JARO“



Obr. 104

1. Skončila nám zima a nastává nejkrásnější roční období, jaro. Na obrázcích máme první jarní květiny a jeden ze symbolů svátků jara. Které svátky to jsou?⁴⁰

Na úvod si zaspíváme písničku o jaru.

1.	2.
Jaro, jaro, jaro už je tu, jaro, jaro, jaro už je tu. Sníh se mění na sněženky, slunce sype z peněženky na zem tisíc zlatých dukátů.	Jaro, jaro, zima už je pryč, jaro, jaro, zima už je pryč. Včela ťuká na poupata, vlaštovička od hor chvátá, v zobáčku nám nese petklíč.

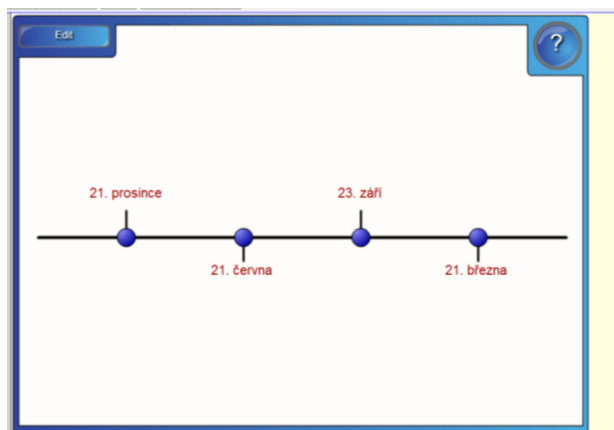
Jarní písnička

The musical notation is in G major, 4/4 time. The lyrics are: "Ja - ro, ja - ro, ja - ro už je tu, ja - ro, ja - ro, ja - ro už je tu. Sníh se mění na sně - ženky, slunce sy - pe z peně - ženky na zem, tis - íc zla - tých duká - tů."

Obr. 105

2. Na přivítání jara si zaspíváme písničku o jaru. Součástí této stránky jsou noty k písničce Jaro.

⁴⁰ NEUVEDEN. <http://www.obrazky.cz/> [online]. [cit. 13.3.2016]. Dostupný na WWW: <https://img.obrazky.cz/?url=4c0f6dd9ecad3e3c&size=3>
 NEUVEDEN. <http://www.obrazky.cz/> [online]. [cit. 13.3.2016]. Dostupný na WWW: <https://img.obrazky.cz/?url=29d48b370e6f0ae0&size=3>
 NEUVEDEN. <http://www.obrazky.cz/> [online]. [cit. 13.3.2016]. Dostupný na WWW: <https://img.obrazky.cz/?url=fec22772fdd5a8e9&size=3>



Obr. 106

3. V jednom kalendářním roce se vystřídají čtyři roční období, jaro, léto podzim, zima. Každé toto období je určeno datem. Určete správně podle data roční období.

Jaro začíná 21._____. Jarní měsíce jsou _____, _____, _____.

Sníh _____. Stromy mají _____.

Tráva má _____barvu. Začínají růst jarní kytičky_____ a _____.

Vracejí se k nám stěhovaví_____.

Slavíme svátky jara_____.

zelenou březem petrkliče květen
 taje Velikonoce duben ptáci března
 pupeny sněženky

Obr. 107

4. Doplň správně věty tak, aby dávaly smysl. Přesunutím nabídnutých slov si krátce připomeneme charakteristiku jara. Nabídka slov: března, březem, duben, květen, taje, pupeny, zelenou, sněženky, bledule, ptáci, Velikonoce.



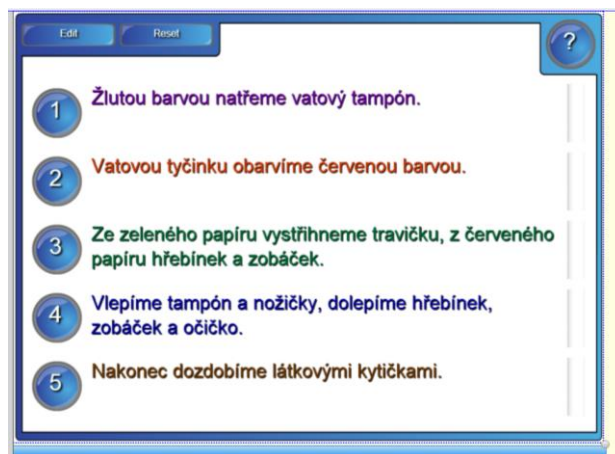
Obr. 108

5. Nejkrásnější svátky jara Velikonoce přináší i narození mláďat. My si vyrobíme podle pracovního postupu jarní velikonoční kuřátko.



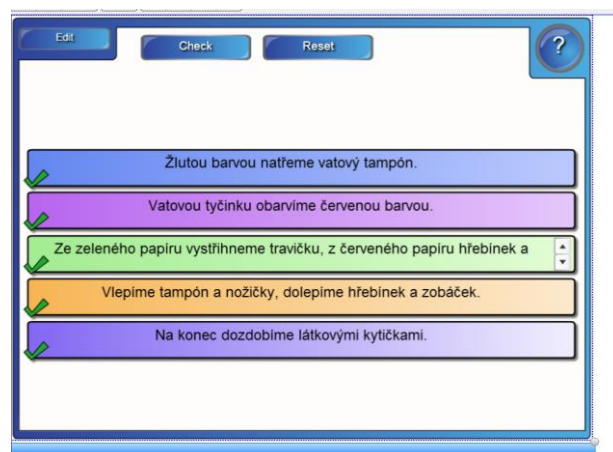
Obr. 109

6. Na výrobu kuřátka budeme potřebovat: vatový tampón, vatovou tyčinku, nůžky, lepidlo, akrylové barvy, tužku, štětec, očičko, látkové kytičky.



Obr. 110

7. Postup při výrobě kuřátka: 1. Žlutou barvou natřeme vatový tampón. 2. Vatovou tyčinku obarvíme červenou barvou. 3. Ze zeleného papíru vystříháme travičku, z červeného papíru hřebínek a zobáček. 4. Vlepíme tampón a nožičky, dolepíme hřebínek, zobáček a očičko. 5. Nakonec dozdobíme látkovými kytičkami.



Obr. 111

8. Nyní si zopakujeme pracovní postup. Poskládejte správně věty tak, jak budeme jarní kuřátko vyrábět. Využili jsme interaktivní cvičení **Sentence arrange**. Pro kontrolu správného uspořádání postupu použijeme funkci **Check**. Pokud žáci správně uspořádají věty, budou všechny označené zeleným zaškrtnutím.



Obr. 112

9. Při samotné výrobě jarního kuřátka necháme žákům otevřenou poslední stránku prezentace. Žáci na ní mohou pozorovat na obrázcích postup práce.

2.1.16 HODNOCENÍ HODINY Č. 8

Prezentaci přivítání jara jsem zvolila pro žáky druhého ročníku, vybrala jsem si opět svoji třídu. Jak jsem napsala v prvním hodnocení, třída je složena ze čtrnácti žáků, integrovaní jsou dva žáci se zdravotním postižením. Tuto třídu vyučuji ve všech předmětech. V hodině byli přítomni i žáci z 5. ročníku speciální třídy a jejich dvě asistentky, ti k nám dochází na pracovní a hudební výchovu. Celkem bylo přítomno 17 žáků. Na první hodinu českého jazyka jsem navázala pracovní výchovou, kde si žáci podle návodu vyrobili jarní velikonoční kuřátko.

Pro navození jarního tématu jsem položila několik otázek k jaru a pak spustila první snímek z prezentace. Když žáci viděli noty, bylo jim divné, že při hodině českého jazyka budeme zpívat. Než jsme se pustili do zpívání, sdělila jsem žákům, že dnešní hodina bude netradiční. Během výuky budeme mít část hudební výchovy, prvouky a českého jazyka. Po skončení první hodiny využijeme prezentaci v pracovní výchově.

Když jsme přivítali jaro společným zpěvem, žáci mně odpověděli, která roční období se u nás střídají. Roční období všichni dobře znáte, ale podaří se vám určit přesné datum začátku jednotlivých období? K určení přesného data jsem využila aktivitu nazvanou **Time line reveal** – časovou osu.

Nejdříve žáci vyjmenovali všech dvanáct měsíců a pak určovali na časové ose začátek jara, léta, podzimu a zimy. Dotykem na vybrané datum si ověřili, zda odpověděli správně. Úkol splnili na výbornou. V nejkrásnějším období pak měli doplnit si věty, přesunout slova z nabídky do textu. Přesouvání slov v horní části tabule bylo pro nižší žáky obtížné, proto horní část doplnili žáci ze speciální třídy. Doplněný text jsme si přečetli společně.

V předposlední části hodiny jsme se věnovali pracovnímu postupu. Zvolila jsem jednoduchý výrobek jarní velikonoční kuřátko. Nejdříve se žáci seznámili s tím, jak bude kuřátko vypadat. Na další stránce jsme si přečetli, jaké použijeme pomůcky a materiál. Pracovní postup, který byl rozdělený na pět bodů, se žáci postupně dozvěděli dotykem na čísla v aktivitě s názvem **Note reveal** - poznámky. Pod každým číslem se dozvěděli, jak postupovat při výrobě kuřátka. Pozornost všech žáků byla ověřena na další stránce, kde žáci seřadili věty. Správné seřazení vět, jak postupovat při výrobě kuřátka jsem ověřila funkcí **Check**.

V závěru hodiny jsem žákům ukázala na IT postup vyjádřený obrázky, který nám posloužil v následující hodině pracovní výchovy. Při této hodině si žáci sami vyrobili kuřátko

podle návodu. Ve fázi hodnocení jsem pochválila žáky za jejich aktivitu a práci na interaktivní tabuli. Na moji otázku, jak se jim líbila práce s žáky ze speciální třídy, jsem dostala smíšené odpovědi. Někteří žáci to hodnotili kladně, jiní záporně. Kladná odpověď zněla i od asistentek, které by uvítaly více takových hodin. Asistentky dále kladně hodnotily skladbu hodiny s využitím mezipředmětových vztahů a střídáním činností.

ZÁVĚR

Cílem mé diplomové práce bylo vytvoření souboru slohových cvičení v aplikaci SMART Notebook pro slohovou a komunikační výchovu. Vytvořila jsem je podle učebnic českého jazyka pro 1. stupeň a následně ověřila jejich účinnost v praxi. Tato slohová cvičení mohou sloužit jako názorná ukázka pro výuku slohové a komunikační výchovy na interaktivní tabuli a iPadu.

Práce je rozdělena na teoretickou a praktickou část. Hlavním cílem teoretické části bylo seznámení s interaktivní tabulí a jejím příslušenstvím, jako je software, vybavení, výhody a nevýhody, pravidla používání IT. V této části jsou popsány jednotlivé funkce aplikace SMART Notebooku a výukové aktivity vytvořené v této aplikaci pro slohovou a komunikační výchovu. Tato část může posloužit jako stručný manuál pro učitele, kteří nemají zkušenosti s aplikací SMART Notebook.

Praktická část obsahuje soubor osmi slohových výukových materiálů pro 2. – 5. ročník. Při jejich tvorbě jsem vycházela z RVP - ZV a učebnic používaných pro 1. stupeň základního vzdělávání na naší škole. Vytvořená slohová cvičení jsem ověřila ve výuce za pomoci interaktivní tabule SMART Board a iPadu.

Všechna cvičení byla připravená pro klasickou pětáctýřicetiminutovou vyučovací jednotku. Hodiny jsem realizovala na Základní škole v Toužimi ve třídách 2. A., 2. B., 3. A., 4. A a 5. A. Na této škole učím na prvním stupni druhý ročník a zároveň jsem správcem ITC. Všechny odučené hodiny byly spojené s hospitacemi a měly za úkol inspirovat ostatní pedagogy k zařazení informační technologie do výuky českého jazyka. Všechny kolegyně jsem nadchla, jak lze využít IT. Samotné aktivity, které jsem zařadila do jednotlivých témat, byly kladně hodnoceny a velkou inspirací pro práci na IT. Některé kolegyně tyto hodiny pojaly jako školení a požádaly mě o názorné ukázky při tvorbě jednotlivých aktivit. Do budoucna jsem slíbila pomoc při sestavování hodin v aplikaci SMART Notebook.

Jednotlivé hodiny jsou popsány podle vytvořených prezentací, každá stránka má svůj náhled a popis. Za každou hodinu jsem vložila postupné kroky při jednotlivých aktivitách a hodnocení.

Vytvořená slohová cvičení měla u žáků i hospitujících učitelů úspěch. Největším přínosem pro mě bylo ukázat ostatním pedagogům, jak se dá využívat funkčně, nejen jako projekční plátno.

RESUMÉ

Diplomová práce „Využití informační a komunikační technologie ve slohové a komunikační výchově“ se věnuje práci s interaktivní tabulí v hodinách českého jazyka se zaměřením na slohovou a komunikační výchovu. Cílem této práce je vytvoření souboru slohových cvičení v aplikaci Smart Notebook a jejich využití na interaktivní tabuli i na tabletech iPad. Tato práce je rozdělena na část teoretickou a praktickou. V teoretické části práce jsou vysvětleny základní pojmy týkající se interaktivní tabule a příslušenství s ní spojenými. Zabývá se také přehledem typů interaktivních tabulí, výběrem tabulí, využití interaktivní tabule, základními funkcemi Smart Notebooku atd. Jsou zde také zmíněny používané softwary. V teoretické části jsou popsány základní funkce Smart Notebooku a jejich názorné využití ve slohové a komunikační výchově. Východiskem praktické části je vytvoření souboru slohových cvičení, která budou použitelná pro další hodiny výuky českého jazyka. CD obsahuje osm cvičení.

The master's thesis "The Use of Information and Communication Technology in Stylistic and Communication Education" is dedicated to using of interactive smart boards in Czech language lessons with a focus on the stylistic and communication education. The aim of master's thesis is to create a set of stylistic exercises for software application "Smart Notebook" and their use on interactive smart boards and iPad tablets. The master's thesis is divided into theoretical and practical part. The theoretical part explains the basic terms related to interactive smart boards and associated accessories. It also discusses the overview of interactive smart boards, selection and use of interactive smart boards, basic functions of Smart Notebook etc. There are also mentioned used software. The theoretical part describes Smart Notebook basic functions and their illustrative use in stylistic and communication education. The starting point for the practical part is to make a set of stylistic exercises that will apply for the Czech language lessons. The CD contains eight exercises.

SEZNAM LITERATURY

BANNISTEROVÁ, D. *Jak nejlépe využít interaktivní tabuli.* Praha : Dům zahraničních služeb, 2010. ISBN 978-80-87335-15-4

DOSTÁL, Jiří (ed.). *Nové technologie ve vzdělávání: vzdělávací software a interaktivní tabule: [.. příspěvky vědecko-odborné konference ..], 11. - 15. 10.2010 na Pedagogické fakultě Univerzity Palackého v Olomouci.* 1. vyd. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2011. ISBN 978-80-244-2768-3.

CHÝLOVÁ, Helena, Zita JANÁČKOVÁ, Eva MINÁŘOVÁ a Jitka ZBOŘILOVÁ. *Český jazyk 5.* Ilustrace Jiří Růžička, Alena Baisová. Brno: Nová škola Brno, 2015. Duhová řada. ISBN 978-80-87591-09-3.

PhDr. LUDMILA KONOPKOVÁ, VĚRA TENČLOVÁ. *Český jazyk pro 3. ročník základní školy 1. část.* PRAHA: Fortuna, 2000. ISBN 80-7168-716-2.

KONŮPKOVÁ, Monika a Hana MARKOVÁ. *Český jazyk 2: učebnice pro 2. ročník základní školy.* Páté vydání. Ilustrace Andrea Schindlerová. Brno: Nová škola, s.r.o., 2015. Duhová řada. ISBN 978-80-7289-714-8.

KOPECKÝ, K. *Multimédia v hodinách českého jazyka.* In *Tradiční a netradiční metody a formy práce ve výuce českého jazyka na základní škole.* Sborník prací ze semináře konaného 22. března 2002 na Pedagogické fakultě UP v Olomouci. Olomouc, 2003.

MAREŠOVÁ, H. *Dozrál čas pro e-školu? K využití výpočetní techniky v hodinách českého jazyka.* In *Tradiční a netradiční metody a formy práce ve výuce českého jazyka na základní škole.* Olomouc: UP, 2003. s. 87 - 95. ISBN 80-244-0627-6.

MAREŠOVÁ, H. *Internet ve výuce českého jazyka.* In *Tradiční a netradiční metody a formy práce ve výuce českého jazyka na základní škole.* Olomouc: UP, 2004. ISBN 80-244-0814.

PaedDr. MIKULENKOVÁ HANA. *Český jazyk učebnice pro čtvrtý ročník.* OLOMOUC: Prodos spol. s. r. o., 2008. ISBN 978-80-7230-213-0.

Mgr. POLANSKÁ JIŘINA. *Cvičebnice českého jazyka pracovní sešit pro 2. ročník základní školy.* PRAHA: Fortuna, 1994. ISBN 176-280-94.

Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání. Praha: VÚP, 2004. ISBN 80-86666-24-7.

ROHLÍKOVÁ, L.; VEJVODOVÁ, J. *On-line kurz Práce s interaktivní tabulí Smart Board.* In *Sborník příspěvků z konference a soutěže eLearning 2011.* Hradec Králové : Gaudeamus, 2011.

VEJVODOVÁ, J. (2014): *Standardy využívání interaktivní tabule při lektorování.* Praha: VOX, 2014.

PhDr. ZÍMOVÁ LUDMILA, CSc. ČESKÝ JAZYK V SEŠITECH pro první stupeň základní školy. PRAHA: Fortuna, 1992. IBSN 80-7168-003-6.

PhDr. ZÍMOVÁ LUDMILA, CSc. ČESKÝ JAZYK V SEŠITECH pro první stupeň základní školy. PRAHA: Fortuna, 1992. IBSN 80-7168-016-8.

Jak vybrat interaktivní tabuli aneb není tabule jako tabule, [online]. *Chytré interaktivní tabule pro interaktivní výuku*, [cit. 2015-11-23]. Dostupné z <http://www.chytretabule.cz/jak-vybrat-interaktivni-tabuli.a50.html>

Využití interaktivní technologie ve výuce [online]. Brno, 2012 [cit. 2015-02-11]. Dostupné z: https://is.muni.cz/th/322451/pedf_b/bakalarska_prace.pdf, strana 2. Bakalářská práce. Masarykova Univerzita.

BÁRTOVÁ, Soňa. *Výuka českého jazyka, literární výchovy a slohu s pomocí interaktivní tabule: diplomová práce*. České Budějovice: Jihočeská univerzita, Fakulta pedagogická, Katedra českého jazyka a literatury, 2011. Vedoucí diplomové práce Mgr. Daniel Bína, Ph.D.

NEUMAJER, O. Interaktivní tabule - vzdělávací trend i módní záležitost.} [14.10.2012] Dostupný z: <http://ondrej.neumajer.cz/?item=interaktivni-tabule-vzdelavaci-trend-i-modni-zalezitost>.

SKOVAJSOVÁ, Romana. *Využití interaktivní tabule ve výuce elementárního čtení a psaní: diplomová práce* BRNO: Masarykova univerzita, Fakulta pedagogická, katedra Primární pedagogiky, 2011. Vedoucí diplomové práce Mgr. Jiří Havel, Ph.D

SEZNAM OBRÁZKŮ, TABULEK, GRAFŮ A DIAGRAMŮ















Obr. 1	Hlasovací zařízení	8
Obr. 2	Bezdrátový tablet	8
Obr. 3	Popisovače	9
Obr. 4	Pero	9
Obr. 5	Ukazovátko	9
Obr. 6	Multidotyková tabule	10
Obr. 7	IT s postranními křídly	12
Obr. 8	Základní okno SMART Notebook	17
Obr. 9	Panel nástrojů – činnosti A	17
Obr. 10	Panel nástrojů – činnosti B	18
Obr. 11	Panel nástrojů – doplňky	18
Obr. 12	Nástroje	18
Obr. 13	Psaní a kreslení	20
Obr. 14	Spojování	21
Obr. 15	Přesouvání	21
Obr. 16	Dopisování	22
Obr. 17	Rozpoznání písma	22
Obr. 18	Doplňování	23
Obr. 19	Klonování, duplikování	23
Obr. 20	Pozice	24
Obr. 21	Tajenka	25
Obr. 22	Tabulka	25
Obr. 23	Mazání, odkrývání	26
Obr. 24	Využití multimédií	27
Obr. 25	Vkládání zvuku	27
Obr. 26	Vložení odkazu	28
Obr. 27	Aktivita – Anagram	29
Obr. 28	Aktivita – Category sort	29
Obr. 29	Aktivita – Image match	30
Obr. 30	Aktivita – Multiple choice	30







Obr. 31	Aktivita – Brown – Vortex	31
Obr. 32	Aktivita – Word guess	32
Obr. 33	Aktivita – Blue – Note Reveal	32
Obr. 34	Aktivita – Blue – Word biz.	33
Obr. 35	Aktivita – Tiles – dlaždice	34
Obr. 36	Aktivita – Image – arrange	35
Obr. 37	Aktivita – Sentence blue	35
Obr. 38	Aktivita – Lesson Activity Buider	36
Obr. 39	Aktivita – Dice – keyword	36
Obr. 40	Aktivita – Balloon pop	37
Obr. 41	Vypravování	39
Obr. 42	Vypravování	39
Obr. 43	Vypravování	40
Obr. 44	Vypravování	40
Obr. 45	Vypravování	41
Obr. 46	Vypravování	41
Obr. 47	Vypravování	42
Obr. 48	Vypravování	42
Obr. 49	Vypravování	43
Obr. 50	Formy společenského styku	46
Obr. 51	Formy společenského styku	46
Obr. 52	Formy společenského styku	47
Obr. 53	Formy společenského styku	47
Obr. 54	Formy společenského styku	48
Obr. 55	Formy společenského styku	48
Obr. 56	Formy společenského styku	49
Obr. 57	Formy společenského styku	49
Obr. 58	O Koblížkovi	52
Obr. 59	O Koblížkovi	52
Obr. 60	O Koblížkovi	53
Obr. 61	O Koblížkovi	54
Obr. 62	O Koblížkovi	55
		99










Obr. 63	O Koblížkovi	55
Obr. 64	O Koblížkovi	56
Obr. 65	O Koblížkovi	56
Obr. 66	O Koblížkovi	57
Obr. 67	O Koblížkovi	57
Obr. 68	O Koblížkovi	58
Obr. 69	O Koblížkovi	58
Obr. 70	O Koblížkovi	59
Obr. 71	Básníkem na pár chvil	62
Obr. 72	Básníkem na pár chvil	62
Obr. 73	Básníkem na pár chvil	63
Obr. 74	Básníkem na pár chvil	63
Obr. 75	Básníkem na pár chvil	64
Obr. 76	Básníkem na pár chvil	65
Obr. 77	Obrázkové vypravování	68
Obr. 78	Obrázkové vypravování	68
Obr. 79	Obrázkové vypravování	69
Obr. 80	Obrázkové vypravování	69
Obr. 81	Obrázkové vypravování	70
Obr. 82	Obrázkové vypravování	70
Obr. 83	Obrázkové vypravování	71
Obr. 84	Obrázkové vypravování	71
Obr. 85	Zvyky a tradice	74
Obr. 86	Zvyky a tradice	74
Obr. 87	Zvyky a tradice	75
Obr. 88	Zvyky a tradice	75
Obr. 89	Zvyky a tradice	76
Obr. 90	Zvyky a tradice	76
Obr. 91	Zvyky a tradice	77
Obr. 92	Zvyky a tradice	77
Obr. 93	Zvyky a tradice	78
Obr. 94	Prosba a omluva	81










Obr. 95	Prosba a omluva	81
Obr. 96	Prosba a omluva	82
Obr. 97	Prosba a omluva	82
Obr. 98	Prosba a omluva	83
Obr. 99	Prosba a omluva	83
Obr. 100	Prosba a omluva	84
Obr. 101	Prosba a omluva	84
Obr. 102	Prosba a omluva	85
Obr. 103	Prosba a omluva	85
Obr. 104	Jaro	88
Obr. 105	Jaro	88
Obr. 106	Jaro	89
Obr. 107	Jaro	89
Obr. 108	Jaro	90
Obr. 109	Jaro	90
Obr. 110	Jaro	91
Obr. 111	Jaro	91
Obr. 112	Jaro	92
Tab. 1	Rozdělení podle výrobců IT	9
Tab. 2	Rozdělení snímání obrazu podle výrobců IT	11
Tab. 3	Rozdělení softwaru	12

PŘÍLOHY

Ikona	Příkaz	Činnost
	Předchozí stránka	Zobrazení předchozí stránky v aktuálním souboru.
	Další stránka	Další stránka v aktuálním souboru.
	Vložení prázdné stránky	Vložení prázdné stránky v aktuálním souboru.
	Otevřít soubor	Otevření souboru Notebook.
	Uložit	Uložení aktuálního souboru.
	Vložit	Vložení obsahu schránky na stránku.
	Zpět	Vrácení zpět posledního kroku.
	Znovu	Obnovení posledního kroku, opak příkazu Zpět.
	Odstranit	Odstranění všech vybraných souborů.
	Průhledné pozadí	Zobrazení aktuálního souboru v režimu průhledného pozadí.
	Zobrazení dvojité stránky	Zobrazení dvou stránek vedle sebe.
	Režim dvojitého psaní	Umožňuje pracovat dvěma lidem současně. Toto tlačítko se zobrazí na panelu nástrojů pouze tehdy, když používáte interaktivní tabuli SMART Board řady SBD600.
	Digitalizace obrazovky	Otevření panelu nástrojů digitalizace obrazovky.
	Aktivace dokumentové kamery SMART	Vložení obrázku z dokumentové kamery SMART.

	Vložit tabulku	Vložení tabulky na aktuální stránku.
	Vybrat	Výběr objektů na aktuální stránce.
	Pera	Nakreslení objektu od ruky na aktuální stránku.
	Kreativní pera	Nakreslení objektu od ruky na aktuální stránku pomocí kreativního pera.
	Čáry	Nakreslení rovné čáry nebo oblouku na aktuální stránku.
	Pero rozpoznání obrazců	Nakreslení objektu od ruky na aktuální stránku, který SMART Notebook rozpozná a převede na pravoúhelník, elipsu, trojúhelník nebo oblouk.
	Kouzelné pero	Vytváření pomalu mizejících objektů od ruky, otevření okna zvětšení nebo otevření okna reflektoru.
	Výplň	Určení efektu výplně a následné přiřazení k objektům.
	Text	Výběr písma pro další textový objekt.
	Vlastnosti	Zobrazení karty Vlastnosti a následná změna vlastností objektu.

	Měřicí nástroje	Používání pravítka, úhloměru, trojúhelníkového úhloměru nebo kružítka.
	Přesunout panel nástrojů	Přesunutí panelu nástrojů SMART Notebook do horní nebo dolní části interaktivní obrazovky.
	Tisk	Vytisknutí aktuálního souboru.
	Měřítko	Výběr různého zvětšení stránky.
	Ukázat všechny odkazy	Zobrazení animovaného ukazatele kolem každého objektu, který má odkaz.
	Vložit otázku	Vložení otázky SMART Response nebo Senteo na aktuální stránku.
	Upravit hlasitost	Upravení hlasitosti vašeho počítače.
	Okamžitá konference	Vytvoření softwarové konference SMART Bridgit, připojení ke konferenci nebo konfigurace nastavení konference.
	Centrum počátečních nastavení	Otevřete okno Centrum počátečních nastavení.

	Klávesnice SMART	Spuštění klávesnice SMART.
	Videozáznam SMART	Spuštění videozáznamu SMART.
	Videopřehrávač SMART	Spuštění videopřehrávače SMART.
	Přišpendlit stránku	Přišpendlení stránky, aby byla dále zobrazena na ploše interaktivní tabule, když vybíráte jiné stránky v režimu dvou stránek.
	Přizpůsobit	Přizpůsobení panelu nástrojů tak, aby obsahoval nástroje, které používáte nejčastěji.
	Smazat stránku	Vymazání digitálního inkoustu a odstranění všech objektů z interaktivní obrazovky.
	Zobrazit/skrýt zarovnání stránky	Zobrazení vodítek na stránce pro pomoc při zarovnání objektů s jinými objekty.
	Klonovat stránku	Vložení duplikátu stávající stránky
	Pravidelný mnohoúhelník	Vložení pravidelného mnohoúhelníku

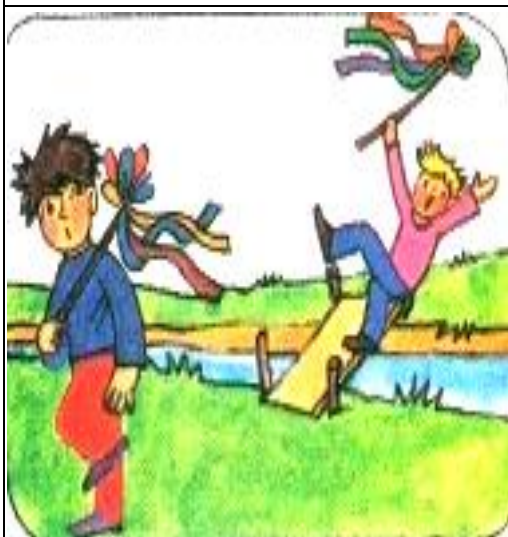
Jméno a příjmení: _____

**1. obrázek**

Název: _____

Jména: _____

Počasí: _____

**2. obrázek**

Zápletka: _____

**3. obrázek**

Vyjádři pocity chlapce: _____



4. obrázek

Jména: _____

Jak se dívky připravovaly? _____



5. obrázek



6. obrázek

Závěr: Jak vše dopadlo? _____
