

Česká zemědělská univerzita v Praze

Institut vzdělávání a poradenství

Katedra profesního a osobního rozvoje



**Česká zemědělská
univerzita v Praze**

Distanční výukový materiál

pro rozvoj kreativity

Závěrečná práce

Autor: Ing. René Andreš

Vedoucí práce: PhDr. Andrea Hlubučková

2024

ČESKÁ ZEMĚDĚLSKÁ UNIVERZITA V PRAZE

Institut vzdělávání a poradenství

ZADÁNÍ ZÁVĚREČNÉ PRÁCE

Bc. René Andreš

Rozšiřující kurz
Studium učitelství odborných předmětů

Název práce

Distanční výukový materiál pro rozvoj kreativity

Název anglicky

Distance learning material for the development of creativity

Cíle práce

Cílem práce je připravit distanční výukový materiál pro pedagogické pracovníky středních odborných škol na vybrané téma z oblasti moderní psychologie.

Student si zvolil psychologický pohled na rozvoj kreativity v době distanční výuky.

Metodika

V teoretické části práci vymezí příslušnou terminologii a teorie z oblasti kreativity. Pozornost bude věnována také teoretické problematice distanční výuky na středních školách.

V praktické části student zpracuje podklady pro vytvoření distančního výukového materiálu pro rozvoj kreativity, který bude moci být použit i v období distanční výuky. Vlastní materiál bude přílohou závěrečné práce.

Praktická část může poté sloužit pedagogům v širokém spektru středních škol.

Doporučený rozsah práce

Dle pravidel pro psaní bakalářské práce.

Klíčová slova

psychologie, distanční výuka, kreativita

Doporučené zdroje informací

CHADT, Karel, Lubomír KOUŘIL a Jana PECHOVÁ. Art of creativity, aneb, Kreativita jako klíčová kompetence v době změn. Praha: Univerzita Jana Amose Komenského, 2009, 136 s. ISBN 9788086723822.
KÖNIGOVÁ, Marié. Jak myslet kreativně. Praha: Grada Publishing, 2006, 125 s. ISBN 8024716267.
LOKŠOVÁ, Irena – LOKŠA, Jozef. Pozornost, motivace, relaxace a tvořivost dětí ve škole. Vyd. 1. Praha : Portál, 1999. Pedagogická praxe (Portál). ISBN 807178205X
NAKONEČNÝ, Milan. *Lexikon psychologie*. Praha: Vodnář, 2013. ISBN 978-80-7439-056-2.
PODŠKUBKOVÁ, Jaroslava a Jiří POSPÍŠIL. Didaktika distančního vzdělávání v prostředí vysoké školy. Olomouc: Univerzita Palackého, 2006, 151 s. Monografie. ISBN 80-244-1541-0.

Předpokládaný termín obhajoby

2021/22 LS – IVP

Vedoucí práce

PhDr. Andrea Hlubučková

Garantující pracoviště

Katedra profesního a personálního rozvoje

Elektronicky schváleno dne 28. 05. 2021

Mgr. Jiří Votava, Ph.D.

Vedoucí katedry

Elektronicky schváleno dne 28. 05. 2021

Ing. Karel Němejc, Ph.D.

Pověřený ředitel

V Praze dne 02. 12. 2024

ČESTNÉ PROHLÁŠENÍ

Prohlašuji, že jsem bakalářskou/závěrečnou práci na téma:

Distanční výukový materiál pro rozvoj kreativity

vypracoval samostatně a citoval/a jsem všechny informační zdroje, které jsem v práci použil/a a které jsem rovněž uvedl/a na konci práce v seznamu použitých informačních zdrojů.

Jsem si vědom, že na moji závěrečnou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů, ve znění pozdějších předpisů, především ustanovení § 35 odst. 3 tohoto zákona, tj. o užití tohoto díla.

Jsem si vědom, že odevzdáním bakalářské/závěrečné práce souhlasím s jejím zveřejněním podle zákona č. 111/1998 Sb., o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů, ve znění pozdějších předpisů, a to i bez ohledu na výsledek její obhajoby.

Svým podpisem rovněž prohlašuji, že elektronická verze práce je totožná s verzí tištěnou a že s údaji uvedenými v práci bylo nakládáno v souvislosti s GDPR.

VPraze..... dne 2. 12. 2024


.....
(podpis autora práce)

PODĚKOVÁNÍ

Velmi rád bych poděkoval paní Mgr. Tereze Schwab za podněty a nápady.

Abstrakt

Tato závěrečná práce má za úkol vytvořit distanční výukový materiál, který by u žáků a studentů podněcoval rozvoj kreativity. V úvodní části bylo nutné definovat distanční výuku a seznámit se s jejími specifiky a nároky. V druhé kapitole jsem se v teoretické rovině zabýval pojmem kreativita, abych tato témata mohl následně aplikovat v praktické části, kde jsem vytvořil didaktické výukové materiály. Tyto jsou koncipovány cíleně pro hodiny anglického jazyka a tematicky cílí na osvojení si slovní zásoby ENVIRONMENTAL PROTECTION (ochrana životního prostředí). V přípravě výukových materiálů jsem se nechal inspirovat získanými teoretickými vědomostmi z oblasti distančního vzdělání, typů distanční výuky a kreativity, které mi pomohly následně vytvořit širokou škálu různorodých zadání aktivující nejen lingvistické dovednosti, ale i schopnosti vedoucí k prohloubení klíčových kompetencí žáků. Přesahem práce je skutečnost, že navrhované distanční materiály mohou být použity v rámci mezipředmětových vztahů i v hodinách biologie, přírodopisu, zeměpisu a ekologické výchovy v české podobě či a anglické, pokud se tyto předměty vyučují metodou CLIL.

Klíčová slova

Psychologie, distanční výuka, kreativita, výukové materiály, slovní zásoba, ochrana životního prostředí

Abstract

This thesis aims to create a distance learning material that would stimulate the development of creativity in pupils and students. In the initial part it was necessary to define distance learning and to get acquainted with its specifics and requirements. In the second chapter, I discussed the concept of creativity on a theoretical level in order to apply these themes in the practical part, where I developed didactic teaching materials. These materials are specifically designed for English language lessons and thematically focus on acquiring vocabulary related to *Environmental Protection*. In preparing the teaching materials, I drew inspiration from the theoretical knowledge I gained in the fields of distance education, types of distance learning, and creativity. This knowledge helped me create a wide range of diverse tasks that activate not only linguistic skills but also abilities that contribute to deepening students' key competencies. An added value of this work is that the proposed distance learning materials can also be used in cross-curricular contexts in biology, natural science, geography, and environmental education classes, either in Czech or in English, if these subjects are taught using the CLIL method.

Keywords

Psychology, distance learning, creativity, teaching materials, vocabulary, environmental protection

OBSAH

1	Úvod.....	1
TEORETICKÁ ČÁST		
2	Cíl a metodika.....	2
3	Distanční výuka.....	4
3.1	Definice.....	4
3.2	Klíčové podmínky a prvky.....	4
3.3	Synchronní a asynchronní výuka.....	5
3.4	Výhody a nevýhody distanční výuky.....	6
3.5	Typy distanční výuky.....	7
3.5.1	Hybridní	8
3.5.2	Rotační výuka.....	8
3.5.3	Kombinovaná výuka.....	8
3.6	Distanční výuka v České republice.....	9
4	Kreativita.....	11
4.1	Komponenty kreativity.....	11
4.1.1	Odbornost.....	11
4.1.2	Kreativní myšlení.....	12
4.1.3	Motivace.....	12
4.2	Faktory omezující kreativní myšlení.....	12
4.2.1	Vnitřní faktory.....	12
4.2.2	Vnější.....	13
4.2.3	Kognitivní.....	14
4.2.4	Strategie k překonání omezujících faktorů.....	14
4.3	Kreativita a Teorie vícenásobné inteligence.....	15
4.4	Důležitost kreativního myšlení v procesu učení.....	16
4.5	Příklady didaktických a metodických výukových technik podporující kreativní myšlení.....	17
4.5.1	Projektové vyučování.....	17
4.5.2	Mezipředmětová studia.....	17
4.5.3	Umělecká tvorba.....	17
4.5.4	Inovační výzvy a soutěže.....	17
5	Výukové materiály.....	18
5.1	Mind Map.....	18

5.2 Comics.....	20
5.3 Video blog.....	25
5.4 Photoalbum.....	26
5.5 Creative Writing.....	27
5.6 Board Game.....	29
5.7 Project – Cultural Differences.....	30
5.8 Survey.....	31
5.9 Podcasting.....	32
5.10 Journaling.....	33
6 Závěr.....	36
7 Použitá literatura.....	37
8 Zdroje obrázků.....	38
9 Příloha.....	39

1 Úvod

Distanční výuka nebyla v České republice před sociálními restrikcemi způsobenými celosvětovou pandemií nemoci Covid-19 zažitou formou výuky. Po uzavření škol 11.3. 2020¹ se ze dne na den musel systém přeorientovat na distanční způsob vzdělání. V této oblasti se z velké většiny neproškolení pedagogové snažili seznámit s moderními technologiemi a využít jejich podporu pro naplnění vzdělávacích cílů. V hekticky se měnících pravidlech ze strany státu a nepředvídatelném časovém horizontu ve snaze alespoň částečně naplnit školní vzdělávací plány (rozhodně však v rozsahu rámcových vzdělávacích plánů) učitelé v synchronní online výuce frontálně vyučovali předmět, aby v asynchronní části studenti samostatně pracovali na zadaných úkolech, mnohdy formou samostatné práce s učebnicí, pracovními sešity, psaním referátů či shlédnutím vzdělávacího videa.

Po částečném znovuotevření škol rotačním schématem došlo k části odborné veřejnosti ke zjištění, že i hybridní forma výuky má své nepopíratelné výhody a umožňuje žákům a studentům individualizovat své potřeby a dle vlastního tempa nahlížet na studovanou problematiku a autonomně hledat nová řešení.

V této závěrečné práci by autor chtěl v první kapitole specifikovat distanční formu výuky v kontextu České republiky. Druhá část popisuje pojem kreativita a zdůrazňuje jeho důležitost v procesu celoživotního učení. Tato dvě témata jsou prolnta v posledním oddíle, kde prakticky rámcují navrhnuté didaktické výukové materiály rozvíjející kreativitu.

¹ Dle mimořádného opatření Ministerstva zdravotnictví č. MZDR 10676/2020-1/MIN/KAN o zákazu osobní přítomnosti žáků a studentů na vzdělání a studiu na českých základních, středních, vyšších odborných i vysokých školách a školských zařízeních.

TEORETICKÁ ČÁST

2 Cíl a metodika

Cílem práce je vytvořit distanční výukový materiál podporující kreativitu u žáků. Základní metodickým přístupem byla teoretická analýza odborné literatury a zdrojů poskytující poznatky z pedagogiky a psychologie. Jednalo se především o vymezení pojmu distanční výuka, jejích typů a pochopení principů, na jejichž základě se zapojuje do vzdělávacího procesu v České republice.

Následovala syntéza a komparace teorií a konceptů zaštiťující podporu kreativity s ohledem na individuální preference žáků (podpořeno teorií vícenásobné inteligence).

Finální fází bylo studium příkladových aktivit s návazností tvorby rešerší didaktických principů, aby byla celá práce zakončena vlastní tvorbou výukových materiálů. Zde se autor snažil nastínit možné aktivity, jejichž uplatnění by bylo mezioborové, použitelné v jazykových variacích češtiny, angličtiny a popřípadě dalšího cizího jazyka a zároveň dalo žákům možnost dosáhnout cíle (tj. osvojení si slovní zásoby a pochopení definic pojmů environmentální výchovy) cestou, která je nejen kreativní, ale navíc plně využije jejich potenciál.

V rámci samotné tvorby distančních výukových materiálů se autor soustředil na použití rozmanitého zadání s vědomím toho, že kreativní přístup a inovativní řešení podněcuje zadání, které je otevřené a neomezující ve své podstatě. Témata jsou navíc koncipována tak, aby vyhovovala žákům, kteří mají dominantní dovednosti ve vizuální sféře (comics, mind map, photoalbum, videoblog, board game), dále těm, kteří mají lingvistické dovednosti, ale jejich produkce je zaměřena více na psaní (creative writing, journaling) s odlišením od těch, kteří jsou zaměřeni na audio stránku jazyka (podcasting). Nejsou opomenuti ani žáci, kteří se dobře cítí v přesněji definovaném zadání (project, survey), jenž však neznamená, že ani v těchto nejsou schopni projevit svou originalitu.

Plán každé vyučovací jednotky obsahuje:

- časovou dotaci (čas na motivační a expoziční část, diskuze, samotné provedení práce, seznámení s výsledky práce/prezentace výsledků).
- cíl, kterého by měli studenti na konci práce dosáhnout.
- klíčové kompetence, které budou během práce podpořeny a rozvíjeny.
- mezipředmětové vztahy, kterých se zadání ve větší či menší míře dotýká.
- materiální zabezpečení práce (velice odlišné podle jednotlivého zadání, pohybuje se na škále od obyčejných psacích potřeb po výtvarné potřeby až technologicky náročnější vybavení v podobě podpory pro záznam audio/video nahrávek).
- zadání, v němž je detailně vysvětleno, jakým způsobem učitel uvádí žáky do aktivity, jestli je potřeba synchronní setkání nebo je možno aktivitu zahájit v asynchronní formě výuky. Zpravidla proběhne diskuze se žáky a definuje se, jakým způsobem budou v práci postupovat a navrhne se, za jakých podmínek proběhne závěrečné shrnutí a zhodnocení práce-opět odlišné od typu aktivity, jelikož některé mohou být prezentovány v synchronním setkání (videoblog přes sdílenou obrazovku), další jsou vhodnější pro asynchronní náhled (creative writing) a jiné vyžadují přímou distanční výuku (board game).

V rámci metodiky se jako nedostatečný jeví fakt, že vytvořené materiály nebyly v rámci této závěrečné práce empiricky ověřeny v pilotní výuce a autor tak nezískal zpětnou vazbu od žáků pro případnou následnou úpravu materiálů na základě jejich efektivity a srozumitelnost.

3 Distanční výuka

3.1 Definice

Distanční výuka je forma vzdělání, kterou žák či student získá, přestože není oproti prezenční formě studia v každodenním kontaktu s učitelem. Výuka je tedy realizována vzdáleně, probíhá za použití digitálních technologií a žák/student studuje samostatně. Národní ústav odborného vzdělání (2008) definoval distanční formu jako samostudium, kdy výuka cíleně neprobíhá v učebnách, a tudíž se nevyžaduje osobní účast učitelů a studentů ve škole. Student se školou komunikuje např. prostřednictvím různých počítačových interaktivních programů, e-mailu, platforem umožňující vzájemné živé vysílání, ale vždy záleží na technických možnostech školy i studentů.

3.2 Klíčové podmínky a prvky

a) Technologie: z definice distanční výuky je patrné, že ke zdárnému průběhu je klíčové použití moderních digitálních technologií, které umožňují vzájemné propojení zúčastněných jedinců. Z hardwarových variant se nejčastěji volí stolní počítače, notebooky, iPady, tablety či chytré telefony, které jsou přes internet napojeny na systémy pro správu výuky (např. Moodle či Google Classroom).

b) Online platformy: jelikož část výuky probíhá přímou synchronní formou (viz kapitola 1.3. synchronní a asynchronní výuka), učitel se se studenty a žáky spojuje skrze platformy umožňující živé videokonference (např. Zoom či Microsoft Teams). Technická podpora jednotlivých škol pak zaručí, aby všechny vyučované jednotky byly komunikovány přes jediný exkluzivně zvolený kanál.

c) Interakce: komunikace mezi učiteli a žáky/studenty je realizována hromadně prostřednictvím videokonferencí, individuálních video hovorů, chatů, diskuzních fór či e-mailů. Z důvodu oddělení pracovní a osobní sféry se množství kanálů hodnotí jako dostatečné

variabilní a zapojení komunikačních aplikací jako whatsapp, messenger či sociálních sítí se doporučuje velice obezřetně zvážit.

d) Flexibilita: studenti mají možnost autonomně si volit čas, kdy se budou zadané práci věnovat a mohou si volit i studijní tempo. To otvírá potenciál pro sebe řízené vzdělání, ale pro skupinu studentů s méně rozvinutými volnými vlastnostmi distanční forma výuky jeví jako problematická (viz kapitola 1.4. Výhody a nevýhody distanční výuky).

e) Průběžná kontrola a hodnocení: termíny a předem jasně komunikovaná pravidla týkající se odevzdávání práce jsou body, ke kterým student/žák může v rámci distanční výuky cílit. Učitel dopředu zvažuje, zda a jak kvalitně je schopen ohodnotit průběžně odevzdávané práce mnohdy početné skupiny studentů. Česká školní inspekce ve svém metodickém manuálu (Doporučení pro organizaci vzdělání a práci se vzdělávacím obsahem ve školním roce 2020/2021 vydaném 17.8. 2020) uvádí doporučení č.6: „Otevřít na úrovni školy diskuzi o způsobech hodnocení, jejich přínosech a dopadech na vzdělání žáků, ve které na základě prvních nedobrovolných zkušenostech s distanční výukou nezpochybňuje přínosy průběžné klasifikace, ale zároveň uvádí, že hodnocení zahrnující formativní prvky je pro učení velmi přínosné a poskytuje žákům a studentům informace pro jejich další zlepšování. Ve stejném smyslu doporučuje zvážení sumativního hodnocení ve slovní podobě, neboť tato metoda lépe popisuje dosažené výsledky žáka reflektující složitě období ve vzdělání.“

3.3 Synchronní a asynchronní výuka

Distanční výuka přenáší větší zodpovědnost na stranu příjemce, tj. žáka či studenta, protože ze své podstaty neumožňuje, aby byl po celou dobu vzdělávací jednotky aktivně přítomný učitel, jak v roli organizátora, motivátora či poradce. Naopak si část vzdělávacího procesu musí autonomně řídit žák/student.

Otto Ondráček v rozhovoru pro NMN Noviny definoval rozdíl synchronní a asynchronní výuky (2021) takto:

„Při synchronní výuce je učitel propojen s žáky zpravidla prostřednictvím nějaké komunikační platformy v reálném (stejném) čase. Častou formou této výuky je např. realizace on-line hodin pomocí videokonferenčních nástrojů dle předem stanoveného rozvrhu. Takovýto způsob výuky může žáky motivovat k učení, ale je náročnější v rámci přizpůsobování obsahu, způsobu i tempa konkrétním žákům. Tento způsob však také klade nároky na technické vybavení účastníků, na kvalitu internetového připojení a v neposlední řadě na časovou flexibilitu žáků a jejich rodin. Synchronní výuka by neměla přesáhnout tři vyučovací hodiny za sebou. Vyšší počet hodin není z hygienických důvodů vhodný, navíc klesá u žáků schopnost udržet pozornost. Při asynchronní výuce žáci pracují ve svém zvoleném čase a vlastním tempem na zadaných úkolech, společně se však nepotkají. Využívány pro tento druh práce mohou být nejrůznější platformy, školské portály, aplikace, YouTube apod. Účastníci na zadaných úkolech pracují dle svých časových možností a domluveným způsobem, ve stanoveném termínu vypracované zadání odevzdávají. Zadávání může probíhat každý den, ale také např. na týden dopředu. Asynchronní on-line výuka je vhodná tam, kde není možné zabezpečit všem účastníkům stejné podmínky.“

3.4 Výhody a nevýhody distanční výuky

Výhody:

a) Přístupnost: distanční vzdělání umožňuje přístup k systému vzdělání i lidem, kteří by jinak z tohoto byli vyřazeni. V době pandemie covid-19 se jednalo nejen o nemocné jedince, ale i osoby spadající pod restriktce (např. z důvodu, že obývali domácnosti s pozitivně testovanou osobou). Distanční forma výuky však přesahuje i geografické omezení (zavedené online vzdělání v Austrálii) nebo časové možnosti (distanční vzdělání zaměstnaných dospělých).

b) Flexibilita: synchronní výuka bývá z hygienických a zdravotních důvodů (dlouhé sezení, čas strávený u monitoru) regulován, a proto není možné přímo odučit kompletní časovou dotaci jednotlivých předmětů. Studenti jsou motivováni vypracovat zadání dle svého vlastního harmonogramu, a to mohou zohlednit dle svého vytížení či nastavení biorytmu.

c) Široký výběr kurzů: obecně distanční studium umožňuje získat vzdělání v širokém spektru předmětů a témat, která se lokálně nevyučují v prezenční formě.

Nevýhody:

a) Technologické bariéry: ne všichni žáci a studenti mají přístup k potřebnému technologickému vybavení, popřípadě toto sdílejí v rámci rodiny. Problémy však mohou nastat i u technologicky saturovaných žáků/studentů, protože problém může být na straně internetového poskytovatele či z důvodu přetížení sítě může dojít k potížím na výukových serverech. Častým problémem pro plynulost synchronní výuky je pak délka odezvy u jednotlivých videokonferencí. Toto klade nároky na variabilní přípravu ze strany učitele, který musí bohužel očekávat možné technické problémy, ale i ze strany žáků/studentů, kteří musí zůstat koncentrovaní.

b) Motivace a disciplína: distanční vzdělání vyžaduje ze své podstaty vysokou úroveň autonomního řízení, volných vlastností, sebeorganizace a vlastní vnitřní motivace k udržitelnému způsobu učení, což však nejsou kompetence běžně rozvíjené u prezenční formy výuky, kdy je činnost žáků a studentů častěji kontrolována a v případě nesplnění zadání/termínu jsou vyučujícím přímo upozorněni. Pro mnohé žáky a studenty může tento rozpor mezi řízenou prezenční a autonomní distanční výukou představovat problematickou situaci.

c) Omezená sociální interakce: vzdálená forma studia znamená značné omezení společenských kontaktů a přímého setkání s vrstevníky a učiteli, což jednoznačně ovlivňuje sociální dovednosti, pocit sounáležitosti a skupinové motivace.

3.5 Typy distanční výuky

Tato kapitola se orientuje především na podkategorie čistě distanční výuky, tedy na okamžik, kdy žáci, studenti a učitelé mohou částečně realizovat vzdělání ve školách, ale online výuka stále zabírá díl vyučovacích jednotek.

3.5.1 Hybridní výuka (smíšená)

Jedná se o formu výuky, kdy je část žáků/studentů vzdělávána v prezenční formě učitelem přímo ve třídě, ale část žáků/studentů se v ten daný okamžik vzdělává synchronním způsobem přes videokonferenci přímo promítanou ze školního prostředí. Jedná se o variantu velice náročnou na technické vybavení, ale především na didaktické vedení hodiny, protože učitel musí zajistit nejen video přenos, ale je třeba počítat i se způsobem, jak distančním příjemcům ukázat prezentované didaktické pomůcky, kvalitně přenést zápisy na tabuli, zapojit skupinovou práci, komunikovat se žáky/studenty přímo ve třídě, ale mikrofonem oslovovat i ty na online výuce.

3.5.2 Rotační výuka

Rotační výuka znamená kombinaci distanční výuky a prezenční, kdy ke střídání systému dochází zpravidla ve shodných cyklických obdobích (např. po týdnech) podle předem stanoveného rozvrhu. Výhodou rotační výuky může být omezený počet žáků a studentů ve třídě a škole v jeden okamžik, což umožňuje efektivnější využití prostor a dodržení hygienických opatření. Samozřejmě i učitelé mohou věnovat více pozornosti individuálním potřebám v půlených skupinách.

3.5.3 Kombinovaná výuka

Tato forma vzdělání se jeví jako možnou budoucí alternativou k běžné prezenční výuce, protože podle potřeb škol a žáků/studentů upravuje rozvrh tak, aby část probíhala ve třídách a část v distanční synchronní či asynchronní podobě tak. Evropská unie vydala 19.1. 2023 (DZS, 2023) zprávu k využití kombinovaného učení pro větší inkluzi. V ní si uvědomuje, že některé instituce mají sklon k vyhýbání se tomuto modelu kvůli nucenému zavádění dálkové výuky a jejímu následnému negativnímu vnímání, ale doufá, že novodobě osvojená kultura zaměřená na inkluzivní vzdělání a podporu inovací podpoří autonomní rozhodování ředitelů a učitelů a podpoří jejich kompetence k zavedení kombinované výuky do praxe.

Ondřej Šteffl (2021) komentuje:

„Kombinovaná výuka má řadu dalších výhod. Dává větší prostor žákům i učitelům pracovat na větších projektech. Může ušetřit čas na dopravu do školy. Škola si může upravit rozvrh tak, že distanční výukou překlene jeho úzká místa. Umožní zrušit z hlediska fyziologie dětí a mladistvých zcela nepříjemné nulté hodiny a posunout začátek vyučování. A další možnosti se jistě objeví v okamžiku, kdy namísto provizorní distanční výuky začneme rozmyšlet trvalou plnohodnotnou kombinovanou výuku.“

3.6 Distanční výuka v České republice

V kontextu nejen České republiky bylo distanční vzdělání zaváděno násilnou a nedobrovolnou volbou kvůli restrikcím způsobených pandemií v roce 2020. Učitelé a další pedagogičtí pracovníci byli pod silným tlakem, aby dokázali přímou denní výuku přesunout do online prostoru v revolučně krátkém čase téměř ze dne na den. Chyběla tak nejen odborná edukace pedagogických pracovníků v tématu, ale často i technické vybavení umožňující plynulé spojení se studenty v synchronní formě výuky.

V době před rokem 2020 nebylo distanční vzdělání běžnou praxí.

„S distančním vzděláním se setkáváme ve školní výchově – na středních a nižších školách jen výjimečně – zejména až na vysokých školách a univerzitách. Ty nabízejí on-line nebo distanční kurzy jako doplněk ke klasickému prezenčnímu vzdělávání. Distanční studium se ale mnohem více využívá ve vzdělávání dospělých, kteří mohou díky němu studovat zároveň se svým zaměstnáním a nemusí ho kvůli studiu přerušovat.“ (Management Mania, 2016)

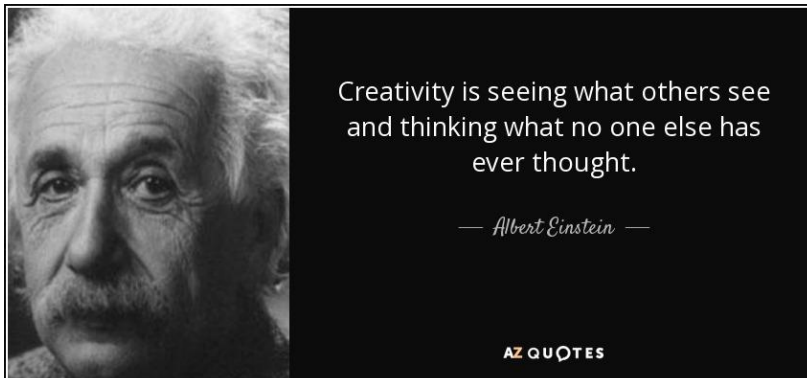
Na základě zkušeností z pandemického období je MŠMT rozhodlo na období od 1.2.2021 do 31.8.2022 vyhlásit Pokusné ověření obsahu, metod a organizace kombinovaného vzdělání v základních a středních školách.² Termín tohoto pokusného ověření byl záhy prodloužen vydáním Dodatku č.3, který projekt nastavuje do 30.9 2025. Vyhláška (2021) říká:

² č. j.: MSMT-34023/2020-1

„Hlavním cílem PO je připravit kvalitní podklady pro rozhodování MŠMT o tom, zda začlenit kombinované vzdělávání (KV) v období plnění povinné školní docházky v základních školách a ve školách zřízených podle § 16 odst. 9 školského zákona a v rámci vzdělávání ve středních školách do systému vzdělávání ČR i pro běžnou situaci a připravit podklady pro případnou právní úpravu. K tomu je nezbytné ověřit různé organizační modely KV v různých podmínkách, včetně škol či tříd zřízených podle § 16 odst. 9 školského zákona a středních škol.“

Josef Mačí (2024) uvádí, že MŠMT má však teď již jasno, že se zavedením možné distanční výuky v kombinované podobě počítají spíše pro úroveň SŠ, kdežto na ZŠ zůstane zastoupena jen okrajově.

4 Kreativita



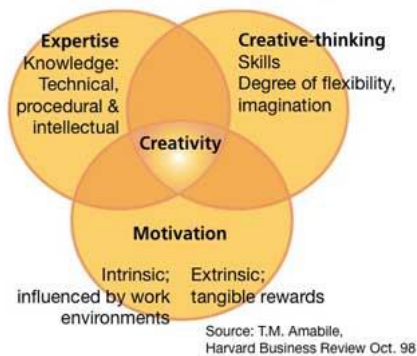
Obr. 1

„Kreativita je vidění toho, co vidí ostatní a vymyšlení toho, co ještě nikdo jiný nevymyslel.“

- Albert Einstein -

4.1. Komponenty kreativity

3 Components of Creativity



Obr. 2

4.1.1 Odbornost

Kreativita je založena na skutečnosti, že jedinec je v oblasti odborníkem, má znalosti a kognitivní vědomí o zpracovávaném tématu. Kromě toho si je vědom i technických parametrů a postupů, které bude využívat pro svou tvorbu. Jedinec se vyznačují mírou inteligence, ne nutně měřitelnou standardizovanou IQ hodnotou, ale například specifickou dovedností v rámci

Howardově teorie vícenásobné inteligence (viz kapitola 2.3. Kreativita a Teorie vícenásobné inteligence)

4.1.2 Kreativní myšlení

Kreativita nezbytně vyžaduje kreativní myšlení, které je definováno jako soubor schopností a dovedností nahlížet na objekty a témata z různých úhlů a tyto kombinovat do nezvyklých možností. Svou roli zde pochopitelně hraje úroveň flexibility, elasticity ve vnímání, imaginace, představivost, schopnost vybavení si fantazijních schémat.

4.1.3 Motivace

Bez motivace by kreativní díla nevznikla. Motivaci dělíme na vnitřní a vnější. Vnější popisuje chování řízené externími faktory odměn a trestů, jakkoliv abstraktními či konkrétními, přichází ze své podstaty mimo jedince. Vnitřní motivace je popisována pohnutky vycházející přímo z osoby věnující se činnosti z čisté radosti a prostého uspokojení.

4.2 Faktory omezující kreativní myšlení

V roce 1968, George Land, Ph.D. (2024) provedl výzkum studující kreativitu u 1600 dětí ve věku 3–5 let. Jednalo se o stejný typ testu navrhnutý pro NASA pro výběr inovativních inženýrů a vědců. Testy provedl znovu u stejné skupiny dětí ve věku 10 a 15 let. Úroveň kreativity byla následná:

- mezi 5-letými 98%
- mezi 10-letými 30%
- mezi 15-letými 12%
- stejný test by předložen 280.000 dospělým s výsledkem 2%

Land následně uvedl: „Zjistili jsme, že nekreativní chování je naučené.“ (2024)

4.2.1 Vnitřní faktory

a) Strach z neúspěchu – riziko možného nezdaru a obava ze selhání může zapříčinit, že se žáci a studenti vyhýbají experimentování a objevování

- b) Perfeccionismus – přílišná sebekontrola řízená touha po dokonalosti a bezchybnosti může bránit volnosti a uvolněnosti
- c) Nedostatek sebevědomí – nízká úroveň sebevědomí a nerozpoznání vlastní hodnoty způsobí, že lidé nevěří ve své vlastní schopnosti a dovednosti
- d) Konformismus – tendence podřízení se a přizpůsobení normám skupiny vede často k zobecnění vlastních standardů a omezuje individualitu jedince
- e) Úzké myšlení – neschopnost překonat přesně vymezené způsoby myšlení, vnímání světa optikou omezené perspektivy brání nahlížet na témata z jiných úhlů a navrhnout tak objevné náhledy
- f) Stres, úzkost, deprese – toto jsou faktory, které jednoznačně negativně ovlivňují schopnost soustředění se
- g) Nuda a apatie – prokrastinace, nedostatek stimulace a motivace omezují kreativní myšlení

4.2.2 Vnější

- a) Vzdělávací systém – tradiční vzdělávací systémy kladou důraz na množství osvojených vědomostí a memorování, cílí na standardizované testování a porovnání jedinců, což snižuje prostor pro inovativní myšlení, které se vymyká hodnotícím nástrojům
- b) Kultura a společnost – především autoritářské společnosti založené na přísném dodržování norem mohou diktovat přijatelnost a nepřijatelnost pohledů, což omezuje volné projevy nutné k tvořivosti
- c) Nedostatek času a omezené zdroje – časový tlak či omezení stimulačních zdroj (např. v důsledku socioekonomických problémů) omezuje možnosti rozhledu
- d) Sociální postavení – rigidní struktury a hierarchie ve společnosti (např. v zaměstnání) nedovoluje volně a svobodně hledat kreativní řešení problémů

e) Negativní zpětná vazba v podobě nekonstruktivní kritiky – pokud zpětná vazba jen poukazuje na nedostatky a činí tak navíc nespravedlivě, neodborně, nekonstruktivně, odrazuje jedince od rozhodnutí sdílet své nápady a prezentovat nové ideje.

4.2.3 Kognitivní

a) Rigidní myšlení – neschopnost vymanit se ze zavedených způsobů myšlení, rutiny a všednosti omezuje schopnost vidět nová řešení

b) Omezené poznání – nedostatečné vzdělání, nízká slovní zásoba, neschopnost vnímat vědění a kreativitu jako klíčový přínos společnosti vede ke stagnaci a neochotě k rozvoji

4.2.4 Strategie k překonání omezujících faktorů

a) Podpora podstoupení rizika a experimentování – práce s chybou a uznání nezdaru jako nevyhnutelné součásti progresu

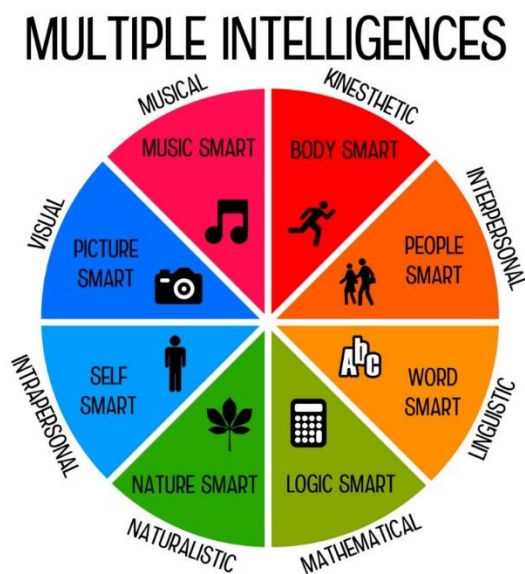
b) Vytváření podpůrného prostředí – stimulační prostředí plné zdrojů a podnětů

c) Rozvoj kritického myšlení – získávání nových hledisek, rozvoj hodnotících nástrojů, ověřování

d) Pozitivní zpětná vazba – konstruktivní a podporující zpětná vazba jednoznačně vede k ochotě další tvorby

e) Flexibilita – schopnost být otevřený, uvolněný, vymezit se z rigidního systémového náhledu směrem k inovativním teoriím

4.3 Kreativita a Teorie vícenásobné inteligence



Obr. 3

V roce 1983 představil profesor Harvardu Howard Gardner svou teorii vícenásobné inteligence. (2023). Standardizované IQ testy podle něj testovaly přesně to, k čemu byly navrhnuty, a proto se rozhodl rozšířit pohled na inteligenci jako na soubor vlohů a nadání, dominantně proměnlivých u každého jedince. Široký záběr tématu vyvolává debatu u odborníků, ale pro svou aplikovatelnost se těší velké pozornost ze strany pedagogů, kteří využívají povědomí o vícenásobné inteligenci pro hledání optimálního způsobu učení pro své studenty. Odlišným způsobem se totiž učí žák/student, který je vizuálního typu (zápisy, zvýraznění, obrazové materiály), jinak hudební (poslechy nahrávek, audio záznamy hodin, rytmické říkánky), matematicko-logický (grafy, schémata, tabulky), apod. Stejně tak se musí přistupovat ke kreativě a inovačnímu řešení. Silně lingvisticky vyvinutý jedinec zřejmě bude téma zpracovávat kreativním způsobem psaní a tělesně-kinestetický se projeví například tanečním vystoupením.

4.4 Důležitost kreativního myšlení v procesu učení

a) Zlepšení kompetencí směřující k řešení problému: kreativní myšlení podněcuje studenty, aby k problému přistupovali z více úhlů a nacházeli rozličná řešení, což je výhodné nejen pro akademickou sféru, ale i řešení úkolů v běžném životě.

b) Zvýšení akademických výkonů: kreativní úkoly a projekty nabízí zajímavou a poutavou formu výuky, což zvyšuje u žáků/studentů motivaci k dalšímu učení, osvojení si hlubších poznatků a studiu konceptů, jejichž propojením mohou vzniknout neočekávané výstupy.

c) Práce na seberozvoji: kreativita poskytuje možnost k unikátnímu sebevyjádření, což při pozitivní zpětné vazbě zvyšuje sebevědomí a důvěru ve své schopnosti a následně je jedinec ochotnější podstupovat riziko spojené s experimentem a zvládá možné neúspěchy, které vnímá jako přirozenou a nedílnou součást kreativního procesu.

d) Příprava na budoucí výzvy: inovativní myšlení je klíčovým komponentem skloňovaným v dynamicky se měnících nárocích 21. století, kdy jsou vysoce oceňováni kreativní pracovníci napříč soutěživým prostředím.

e) Podpora orientace na celoživotní vzdělávání: kreativní myšlení vyvolává otázky a má za následek, že si jedinec adoptuje smysl pro zvědavost a touhu po získávání nových vědomostí.

f) Zlepšení emocionálního pocitu pohody: pokud se jedinec zaměstná prací na kreativních projektech, může to být forma uvolnění od stresujících faktorů, získá pocit smysluplnosti a cíle, což může poskytnou pozitivní emoční prožitky vedoucí k celkovému dobrému duševnímu stavu.

g) Podpora spolupráce: kreativní projekty často vyžadují spolupráci vedoucí ke zlepšení komunikačních schopností a týmové práce. Navíc kooperací s ostatními se žák/student sám učí nahlížet na problematiku z nových pohledů ostatních a pochopit odlišné názory.

h) Zlepšení kognitivních dovedností: kreativní myšlení nepopíratelně trénuje mozek, podporuje jeho neuroplasticitu a flexibilitu, zvyšuje schopnost rozlišovat mezi koncepty a náhledy. Jedinec si zlepšuje paměť a schopnost učení.

i) Podpora inovací a progresu: Kreativní myšlení je to, co posouvá kulturu, technologie i vědecké objevy a je pro každou společnost naprosto klíčové.

4.5 Příklady didaktických a metodických výukových technik podporující kreativní myšlení

4.5.1 Projektové vyučování: umožňuje studentům pracovat na tématu, které vyžaduje kreativní myšlení při hledání řešení problému. Velice často se zapojuje skupinová práce a diskuze. Místo vyplňování standardizovaných cvičení jsou žáci/studenti podporováni ke zpracování zadání unikátní a osobitou formou.

4.5.2 Mezipředmětová studia: integrováním a provázáním různých předmětů jsou studenti nuceni přemýšlet v širších konceptech, vidět spojitosti a návaznosti a použít jejich znalosti inovačně.

4.5.3 Umělecká tvorba: poskytuje jedinci na sebevyjádření a velice osobitý náhled skrze tvůrčí psaní, výtvarné zpracování tématu, hudební dílo, pohybovou choreografii, fotografii apod.

4.5.4 Inovační výzvy a soutěže: Zapojení studentů do výzev je podněcuje k vytvoření inovativních řešení navázané na řešení problémů v běžném životě.

PRAKTICKÁ ČÁST

5 Výukové materiály

Výukové materiály jsou sestaveny primárně pro hodiny anglického jazyka a cílí na osvojení si slovní zásobny ENVIRONMENTAL PROTECTION (ochrana životního prostředí). Příloha na konci této závěrečné práce obsahuje vzorový seznam slovní zásoby týkající se tématu. Při kreativní práci žáků/studentů se předpokládá, že dojde k rozšíření zpracovávané slovní zásoby (např. o materiály, šetření energií, zdroje energie apod.). Kromě hodin anglického jazyka je možné navrhované aktivity prezentovat i v hodinách biologie, přírodopisu, zeměpisu či například ekologické výchovy, pokud se tyto vyučují v metodě CLIL. Jazyková úroveň je doporučena na úrovni B1 – vyšší stupně ZŠ či víceletých gymnázií a ročníky SŠ. Z důvodu zachování monoligvistického formátu práce jsou didaktické materiály (kromě názvů) psány v českém jazyce. Z důvodu podpory kreativní činnosti se předpokládá, že samotná práce žáků a studentů bude probíhat v asynchronním režimu. Synchronní přímá komunikace je klíčová především pro samotné zadání činnosti, úvodní motivační diskuzi mezi učitelem a žáky/studenty a zodpovězení možných otázek. Skupina se také domluví, zda bude probíhat průběžná kontrola/motivační zhodnocení průběhu práce a jak bude realizováno závěrečné odevzdání/společná prezentace práce/navazující aktivity.

5.1 Mind Map

Název aktivity: Mind Map (myšlenková mapa)

Časová dotace: 30 minut zadání + úvodní diskuze, 1-3 hodiny zpracování,

Cíl: Grafické zpracování myšlenkové mapy na téma ochrany životního prostředí

Klíčové kompetence:

- pracovní: schopnost naplánovat činnost, vytrvalost při analytickém rozdělení slovní zásoby na kategorie, schopnost využít pracovní plochu (list papíru/plakát) a vizuálně pomocí grafických nástrojů (barva, velikost, obrázky) kategorizovat slovíčka
- k učení: schopnost porozumět cizím pojmům a správně je zařadit do tematických skupin
- k řešení problémů: schopnost dobře rozvrhnout pracovní plochu a umístit slovní zásobu na vhodná místa podle slovní hierarchie postupně podřadicích slov

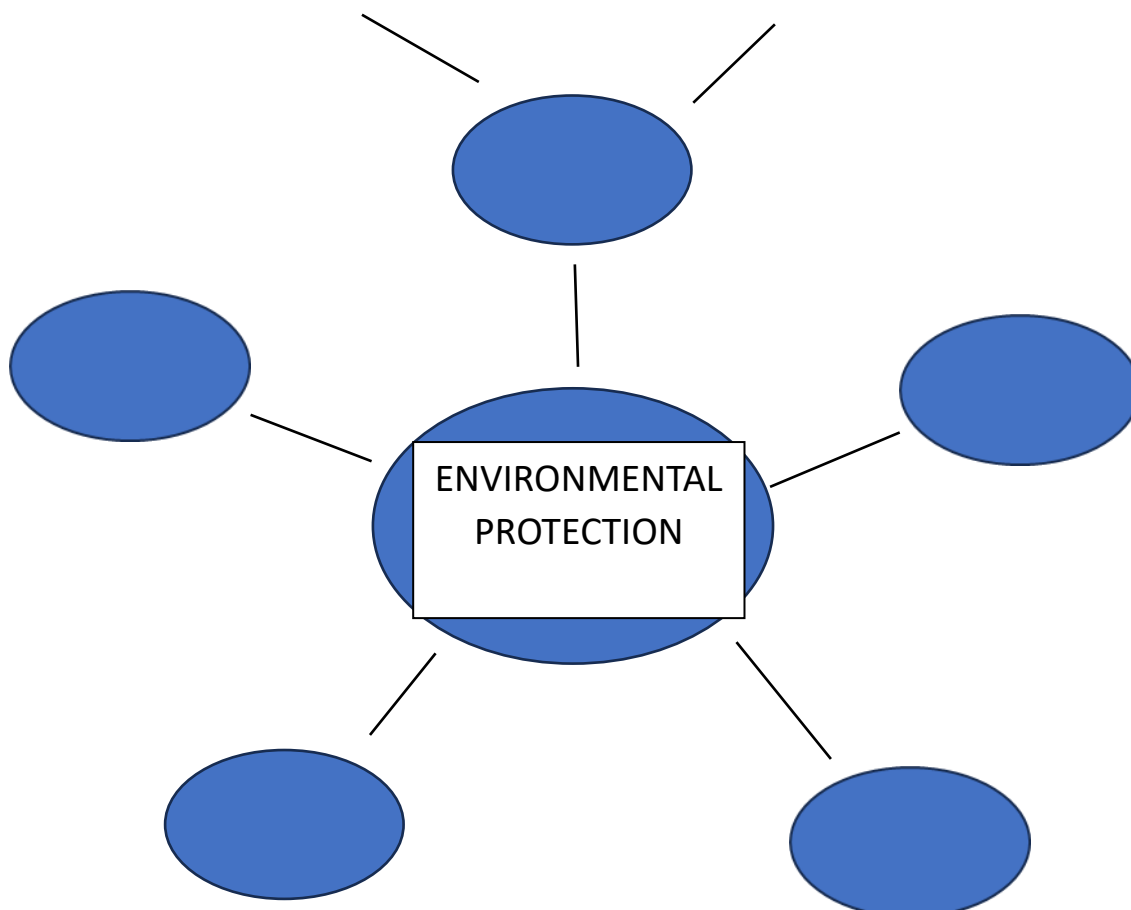
Mezipředmětové vztahy: výtvarná a estetická výchova (bude-li mind map vznikat na papíře), digitální a multimediální výchova (bude-li map map zpracováno v aplikaci), biologie/přírodopis (pochopení souvislostí a vztahů)

Materiály: seznam slovní zásoby, papír, tužky, barevné psací potřeby (fixy, pastelky), slovník. Pro digitální variantu PC/tablet a program na online zpracování myšlenkových map (např. canvas.com, mindmup.com či mindmeister.com)

Zadání: Učitel představí kreativní aktivitu myšlenkové mapy. Může použít návodné otázky: *Už jste někdy viděli myšlenkovou mapu? Někdy jste nějakou tvořili? Na jaké téma? Jaká jsou základní pravidla při tvoření myšlenkové mapy? Co všechno může obsahovat? Jak se dá obecně myšlenková mapa využít a kdy je vhodné jí používat? Jak můžeme naše myšlenkové mapy hodnotit a jak je budeme prezentovat?* Učitel se soustředí na motivační prvek zadání práce, ujistí žáky/studenty, že myšlenkové mapy bývají velice unikátní a závislé na způsobu vnímání světa jedince a konceptu, jakým chápe pojmy. Podpoří žáky/studenty, aby se nebáli pracovat s barvami, velikostmi písma, používali doprovodné grafické detaily (obrázky, ikony). Učitel též může odprezentovat některou z ukázek Kreativního slovníku (Tomáš Bednář a Suzannah Gearing, 2019)

Didaktický materiál:

MY MIND MAP



5.2 Comics

Název aktivity: Comics (komiks)

Časová dotace: 30min zadání + úvodní diskuze, 1-4 hodiny zpracování, 1 hodina čtení

Cíl: Vytvoření komiksu s tematikou ochrany životního prostředí

Klíčové kompetence:

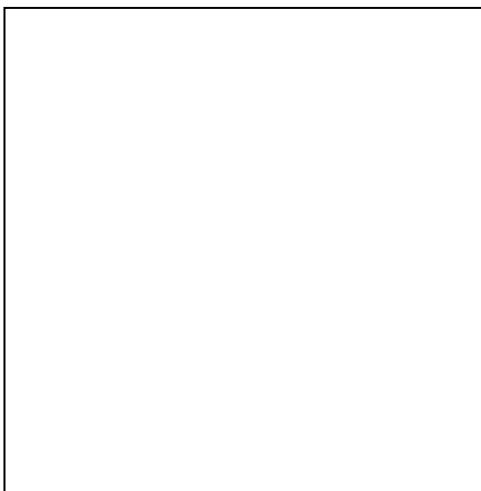
- k učení: schopnost využít vhodnou slovní zásobu a zakomponovat ji do příběhu, příprava scénáře, dovednost použít digitální technologie
- k řešení problémů: najít cestu, jak převést scénář a myšlenku příběhu do komiksového příběhu
- komunikativní: dovednost používat přímou řeč pro promluvy komiksových postav
- pracovní: schopnost dokončit projekt komiksu, vytrvalost při detailní práci

Mezipředmětové vztahy: výtvarná a estetická výchova (pokud bude komiks kreslen rukou, ale i při pořizování fotografií, pokud bude tvořen foto komiks), digitální a multimediální výchova (při používání aplikací umožňující online tvorbu komiksových příběhů či pořizování, úprava správa fotografií), přírodní vědy (znalost zákonitostí)

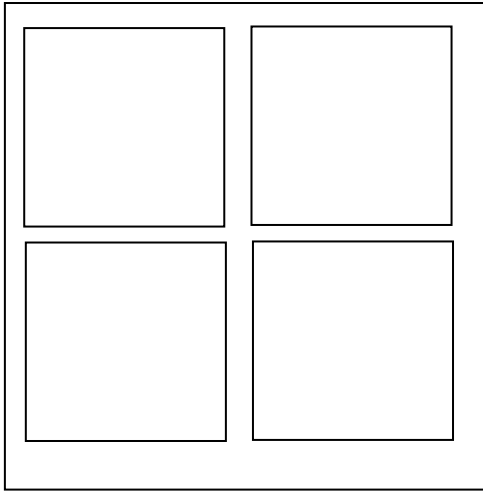
Materiály: seznam slovní zásoby, papír, tužky, barevné psací potřeby (fixy, pastelky), slovník. Pro digitální variantu PC/tablet a program na online zpracování komiksu (např. storyboardthat.com). Smartphone pro pořizování fotografií/digitální fotoaparát pro případ vytvoření foto komiksu

Zadání: Učitel nastíní téma práce. Může tak učinit například tím, že postupně ukazuje obrázky (v powerpoint prezentaci například):

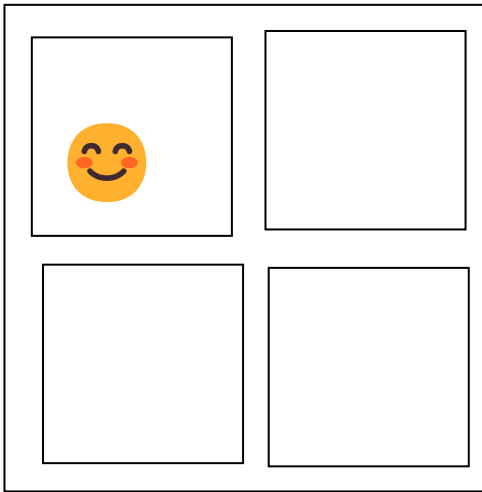
1.



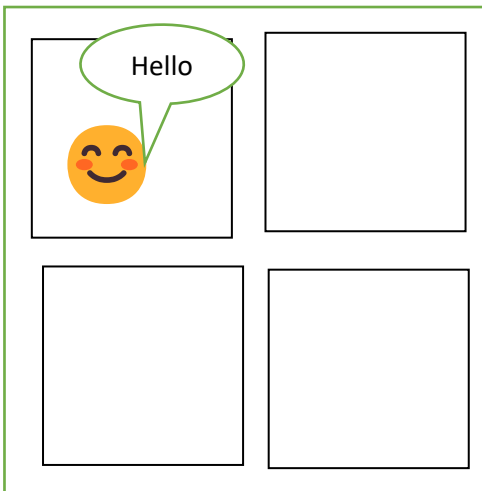
2.



3.



4.



Po kroku 4 by měli žáci/studenti odhadnout, že tématem zadání bude komiks. Společně pak zkusí komentovat zdánlivě protichůdná témata:

KOMIKS x KNIHA

KOMIKS USA x MANGA

UMĚNÍ³ x KOMIKS

BAREVNÝ x ČERNOBÍLÝ

Učitel motivuje žáky/studenty k vlastní komiksové tvorbě. Tématem bude ochrana životního prostředí a vznikat tak mohou poučná, apokalyptická, futuristická či jiná environmentální díla. Základem komiksu bude scénář, rozdělení příběhu na sérii obrázků a následovat bude vlastní tvorba. Může být ručně provedená (kresba na papíře), digitální (storyboardthat.com či word) nebo se bude jednat o fotoromán (word, PageMaker, Canva). Díla mohou být vzájemně čtena žáky a studenty v prezenční hodině nebo nasdílena pro asynchronní čtení. Pozitivní zpětná vazba, konstruktivní kritika a zhodnocení kladů práce jsou žádaným zhodnocením.

³ Možnost zmínit komiksovou knihu Maus (Art Spiegelman, 1986 a 1991), která získala mimo jiná ocenění i Pulitzerovu cenu

Didaktický materiál:

<i>MY COMICS</i>	
<i>COMICS NAME:</i>	<i>AUTHOR:</i>
1	2
3	4
5	6

5.3 Video blog

Název aktivity: Video blog (video příspěvek)

Časová dotace: 30min zadání + úvodní diskuze, 1-4 hodiny zpracování, 1 hodina určená k přehrání natočených nahrávek

Cíl: Vytvoření video záznamu znázorňující přístup k ochraně životního prostředí

Klíčové kompetence:

- k učení: znalost problematiky témat týkající se ochrany životního prostředí
- k řešení problémů: schopnost nastínit si scénář video nahrávky a reagovat na možné technické a jiné problémy
- komunikativní: v případě, že videonahrávka bude obsahovat rozhovor, vést tento řízeně
- sociální a personální: v případě rozhovoru schopnost oslovit ostatní, práce s možným ostychem, vystoupení z komfortní zóny
- pracovní: vytrvalost při pořizování video záznamu

Mezipředmětové vztahy: přírodní vědy (znalost témat týkající se ochrany životního prostředí), digitální a multimediální výchova (pořízení videozáznamu, popřípadě sestříhání stop a doplnění o přidané zvukové stopy, titulky apod.)

Materiály: Smartphone/digitální kamera (popřípadě mikrofon), seznam slovní zásoby, slovník

Zadání: Žáci/Studenti jsou motivováni k tomu, aby vytvořili videonahrávku týkající se ochrany životního prostředí. Mohou si zvolit dokumentární formu ukazující dobré/špatné přístupy k tématu, dělat rozhovory (volitelně na téma znalosti pojmů či přístupu respondentů například k recyklaci odpadů), se spolužáky mohou dokonce zinscenovat krátký film (mluvený i němý bez dialogů doplněný o komentář).

5.4 Photo album

Název aktivity: Photo album (fotoalbum)

Časová dotace: 30min zadání + úvodní diskuze, 1-4 hodiny zpracování, 1 hodina prezentací/výstava

Cíl: Vytvoření fotoalba znázorňující dobré/špatné příklady z praxe týkající se ochrany životního prostředí. Variací může být pořízení dvojice fotografií sloužící pro aktivitu hledání rozdílů.

Klíčové kompetence:

- k učení: schopnost vidět a mapovat prostor s ohledem na zadané téma, rozšíření všímavosti v prostoru, zvýšení povědomí o lokálních příkladech ochrany životního prostředí.
- k řešení problémů: schopnost orientace v prostoru, pořízení ilustračních fotografií či úprava prostoru pro porovnávací snímky
- občanská: seznámení se s místními přístupy k ochraně životního prostředí, zdokumentování dobré/špatné praxe
- sociální a personální: rozvoj komunitního cítění/zodpovědnosti
- pracovní: schopnost a ochota prozkoumat lokální území se zaměřením na vyhledání témat ochrany životního prostředí

Mezipředmětové vztahy: přírodní vědy (schopnost najít místa k životnímu prostředí prospěšná a naopak škodící), výtvarná a estetická výchova (vhodná kompozice fotografií), digitální a multimediální výchova (úprava správa fotografií)

Materiály: seznam slovní zásoby, slovník. Smartphone pro pořizování fotografií/digitální fotoaparát pro případ vytvoření fotografie.

Zadání: Učitel návodnými otázkami zmapuje, jaké mají studenti povědomí o ochraně životního prostředí v oblasti, kde žijí. Probíranými tématy může být:

- svozový systém komunálního odpadu
- obecní politika nakládání s odpadem (recyklační místa, sběrný dvůr)
- příklady špatné praxe
- znečištěné oblasti (nezákonné nakládání s odpadem)
- chráněná území a národní parky
- péče o zadržování vody v přírodě
- čistota vodních ploch a toků
- apod.

Studenti jsou motivováni, aby prozkoumali okolí svého bydliště/své město/region a pořízením fotografie zdokumentovali dobré/špatné přístupy k ochraně životního prostředí. Fotografie je vhodné pojmenovat/okomentovat do popisku (prezentace). Rovnocennou variantou by bylo pořízení fotografie a následné upravení prostoru (přidání škodlivých odpadů) pro pořízení porovnávací fotografie pro aktivitu „Najdi 5 rozdílů.“

5.5 Creative Writing

Název aktivity: Creative writing (kreativní psaní)

Časová dotace: 30min zadání + úvodní diskuze, 1-2 hodiny zpracování

Cíl: Vytvoření kreativního psaného projevu zakomponováním vylosovaných slov

Klíčové kompetence:

- k učení: schopnost vyplnit tabulku (viz materiály), znalost specifické slovní zásoby týkající se ochrany životního prostředí, schopnost zorientovat se v literárních žánrech a formách a dodržet jejich strukturu pro vlastní tvorbu
- k řešení problémů: dovednost zakomponovat vylosovaná slova do vlastního souvislého textu
- komunikativní: schopnost vytvořit smysluplný text
- pracovní: schopnost udržet pozornost a vytrvalost při psaní textu

Mezipředmětové vztahy: přírodní vědy (znalost pojmů), jazykovědní obory (schopnost pracovat s rozličnými žánry: rozhovor, poezie, příběh, apod), digitální a multimediální výchova (schopnost pracovat s textovým programem a vhodně upravit text)

Materiály: Tabulka (viz níže), tužka, papír/digitální technologie pro zápis textu, hrací kostka, seznam slovní zásoby, slovník

Didaktický materiál:

Číslo na kostce	materiál	přírodní katastrofa	ohrožené zvíře	zdroj energie	sloveso (spojené s ochranou životního prostředí)
1					
2					
3					
4					
5					
6					

Zadání: Žáci/Studenti si v synchronním setkání v brainstormingové aktivitě připomenou, jaké literární žánry a formy znají (vyprávění, rozhovor, esej, báseň, divadelní hra, článek, pozvánka, utopie, apod.). Učitel je seznámí s výchozí tabulkou. V asynchronní výuce si žáci/studenti tuto tabulku vyplní (vždy 6 vhodnými slovíčky spadající do kategorie) a hozením kostky si postupně zvolí 1 klíčové slovo, které odpovídá hodnotě na hrací kostce. Klíčová slova jsou pak závazná a musí se objevit ve vytvořeném literárním textu. Forma je ponechána na volbě žáka/studenta.

5.6 Board Game

Název aktivity: Board Game (stolní desková hra)

Časová dotace: 30 minut zadání + úvodní diskuze, 1-3 hodiny zpracování, 1 hodina hraní

Cíl: Vytvoření deskové hry na téma ochrana životního prostředí. Součástí hry bude seznam pravidel a potřebné součásti hry (např. hrací karty, plocha)

Klíčové kompetence:

- k učení: autor hry bude hru tvořit s myšlenkou na to, jak naučit ostatní hráče slovní zásobu, popřípadě ji zrecyklovat či použít v definicích
- k řešení problému: autor hry musí předvídat možné herní kombinace, vymýšlí cestu, jak dosáhnout cíle a stát se vítězem
- komunikativní: autor hry musí umět jednoduše, ale zároveň rozhodně nastavit pravidla hry a popsat je pochopitelně pro hráče
- sociální a personální: projeví se v okamžiku hraní hry, jak přistupuje ke hře, jak zvládne kompetitivní prostředí, jestli umí spolupracovat v týmu, dodržovat pravidla
- pracovní: vytvoření vlastní hry je komplexní projekt vyžadující plánování, nastavení strategií, pravidel i vlastní fyzické zpracování hry.

Mezipředmětové vztahy: výtvarná a estetická výchova (herní plocha, popřípadě karty), biologie/přírodopis (pochopení souvislostí a vztahů)

Matriály: seznam slovní zásoby, výtvarné pomůcky: čtvrtka/větší arch papíru, nůžky, kružítko, pravítko, barevné psací potřeby, herní kostky a figurky

Zadání: Učitel během synchronního setkání poprosí žáky/studenty, aby si připravili své oblíbené stolní deskové hry. Studenti hru představí, zmíní pravidla, odprezentují zajímavé herní prvky a řeknou, proč hru rádi hrají. Společně pak skupina během diskuze probere, jaké stolní deskové hry jsou oblíbené a lákavé, co hráče nejvíce baví, jaké zajímavá pravidla hry mají. Učitel následně motivuje studenty pro vytvoření vlastní deskové hry. Společné téma bude ochrana životního prostředí, vytvoření herního plánu či hracích karet a nastavení přesných pravidel

s časovou dotací a ideálním počtem hráčů. Hra bude odehrána během prezenčního setkání ve škole.

5.7 Project – Cultural Differences

Název aktivity: Project – Cultural Differences (projekt – kulturní rozdíly)

Časová dotace: 30 minut zadání + úvodní diskuze, 1-3 hodiny zpracování, 1 hodina na prezentaci projektů

Cíl: Vytvořit projekt týkající se rozdílných přístupů v rámci jednotlivých kultur (států) k otázce ochrany životního prostředí

Klíčové kompetence:

- k učení: schopnost analyticky zpracovat získaná témata do souvislého komparativního projektu
- k řešení problémů: schopnost vyhledat a zpracovat relevantní informace do soudržného projektu
- občanská: schopnost diferenciovat přístupy jednotlivých národů k tématu
- pracovní: schopnost zpracovat penzum informací do projektu

Mezipředmětové vztahy: výtvarná a estetická výchova (bude-li projekt vznikat na archu papíru), digitální a multimediální výchova (bude-li projekt zpracován digitální formou), biologie/přírodopis (pochopení souvislostí a vztahů), občanská nauka/základy společenských věd (studium národnostních přístupů)

Materiály: arch papíru, psací potřeby pro papírovou formu, další výtvarné potřeby pro kreativní řešení či digitální technologie (smartphone/PC/notebook/tablet/iPad) pro digitální tvorbu projektu

Zadání: Žáci/Studenti mají za úkol zpracovat projekt na téma „Kulturní rozdíly v otázce ochrany životního prostředí.“ Jsou motivováni, aby prostudovali rozličné zdroje, ověřili si informace,

zaměřili se na specifické téma (množství recyklovaného odpadu) nebo si naopak nastudovali legislativní přístupy jednotlivých států apod. Projekt mohou vizuálně dozdobit nebo použít kreativní výtvarné potřeby pro zpracování tématu (např. na vzduchu schnoucí modelovací hmotu pro „sochařské“ vyjádření), vzniknout mohou koláže či různorodé kreativní projekty. Výstava ve školním prostředí (spojené s vernisáží) se může nabízet jako příhodný způsob prezentace.

5.8 Survey

Název aktivity: Survey (průzkum)

Časová dotace: 30 minut zadání + úvodní diskuze, 1-4 hodiny zpracování, 1 hodina na prezentaci výsledků šetření

Cíl: Vytvořit hypotézu, stanovit metodu šetření, sesbírat data, vyhodnotit je a v závěru průzkumné činnosti potvrdit či vyvrátit stanovené premisy

Klíčové kompetence:

- k učení: vytvořit hypotézu, zpracovat data, vyhodnotit práci
- k řešení problémů: překonávat možné problémy při sběru dat
- komunikativní: pokud šetření bude vyžadovat dotazníkové šetření
- sociální a personální: překonání ostychu při dotazníkovém šetření ve formě rozhovoru
- pracovní: schopnost napláňovat činnost a dokončit průzkum v zadaném termínu a podle nastavených parametrů

Mezipředmětové vztahy: biologie/přírodopis (pochopení souvislostí a vztahů), digitální a multimediální výchova (zpracování šetření do tabulek, grafů)

Materiály: digitální technologie s připojením na internet pro získání informací a zpracování dat

Zadání: Učitel seznámí žáky/studenty s parametry průzkumu/výzkumné činnosti. Žáci/Studenti v brainstormingové aktivitě nabízí možné hypotézy týkající se tématu ochrany životního

prostředí (např. V ČR třídí odpad více než 70 % domácností, Více než 50 % respondentů souhlasí v ukončení podpory atomových elektráren, apod). Žáci/Studenti následně dostanou zadání, aby podobný průzkum provedli. Data zpracují do čitelných grafů a zhodnotí výsledky, které během synchronní hodiny či v prezenční výuce předloží spolužákům a vyučujícímu. Cílem je kromě prohloubení odborných znalostí také vědomí, že i výzkumná činnost může být ve své podstatě kreativní záležitostí.

5.9 Podcasting

Název aktivity: Podcasting (zvuková nahrávka promluvy)

Časová dotace: 30min zadání + úvodní diskuze, 1-4 hodiny zpracování, 1 hodina určená k přehrání natočených audio nahrávek

Cíl: Vytvoření podcastového příspěvku na téma ochrana životního prostředí

Klíčové kompetence:

- k učení: znalost problematiky témat týkající se ochrany životního prostředí
- k řešení problémů: schopnost nastínit si témata/otázky pro respondentu/y a reagovat na možné technické a jiné problémy
- komunikativní: v případě, že nahrávka bude obsahovat rozhovor, vést tento řízeně
- sociální a personální: v případě rozhovoru schopnost oslovit ostatní, práce s možným ostychem, vystoupení z komfortní zóny
- pracovní: vytrvalost při pořizování záznamu

Mezipředmětové vztahy: přírodní vědy (znalost témat týkající se ochrany životního prostředí), digitální a multimediální výchova (pořízení zvukového záznamu, popřípadě sestřihání audio stop a doplnění o přidané zvukové stopy apod.)

Materiály: smartphone/diktafon/PC/notebook (popřípadě externí mikrofon)

Zadání: Učitel se v rámci synchronního setkání se studenty zeptá na jejich vztah k poslouchání podcastů. Žáci/Studenti mohou zmínit své oblíbené podcastové série, popsat téma, kterým se zabývají, představit autory a říci něco o rituálech, ve kterých podcasty zpravidla poslouchají. Žáci/Studenti jsou následně motivováni k tomu, aby vytvořili audio nahrávku týkající se ochrany životního prostředí. Mohou si zvolit dokumentární formu reprezentující dobré/špatné přístupy k tématu, dělat rozhovory (volitelně na téma znalosti pojmů či přístupu respondentů například k recyklaci odpadů), reflektovat osobní názory a zážitky.

5.10 Journaling

Název aktivity: Journaling (psaní denních záznamů)

Časová dotace: 30min zadání + úvodní diskuze, 1-4 hodiny zpracování

Cíl: Vytvoření deníkového záznamu reflektující pozitivní a uvědomělý přístup k životnímu prostředí.

Klíčové kompetence:

- k učení: schopnost definovat si sám oblasti vlastního života s rezervami v otázce ochrany životního prostředí
- k řešení problémů: řešení situace vedoucí k šetření zdrojů a energie, kterou člověk potřebuje ke svému životu
- občanská: pochopení osobní zodpovědnosti směrem k ochraně životního prostředí

Mezipředmětové vztahy: biologie/přírodopis (témata šetření energiemi a zdroji směrem k udržitelnosti), digitální a multimediální výchova (vytvoření tabulky k vyplnění/psaní denních záznamů)

Materiály: papír, sešit, diář, tabulka, psací potřeby, notebook/smartphone pokud denní záznamy budou vznikat v digitální podobě

Zadání: Učitel si spolu se žáky/studenty v synchronním setkání navzájem představí své diáře (pokud nějaké vlastní a používají). Okomentují jeho kalendárium, velikost, prostor pro specifické záznamy a uvedou, k jakým poznámkách je používají. Společně zhodnotí užitečnost psaní denních záznamů a uvedou možné výhody používání diářů. Žáci/Studenti jsou následně motivováni, aby si v následujících 7 po sobě jdoucích dnech vedli diář/psali denní záznamy týkající se tématu ochrany životního prostředí. Záznamy mohou být v plných větách či jen dílčích poznámkách k vybrané specifické oblasti. Cílem je zvýšení povědomí o možných každodenních krocích vedoucích k udržitelnosti. Zaměřit se mohou jen na jednu oblast (spotřeba vody – vyjádřeno například v minutách denního napouštění vany/sprchování) či mohou komplexně přistoupit k běžným denním aktivitám a zamýšlet se u nich nad ekologickým chováním (např. při nakupování nepoužívat jednorázové obaly, opakované používání nákupních tašek; při dojíždění do práce volit alternativní varianty chůze, jízdního kola či sdílené jízdy; apod). Na konci týdenního procesu psaní diáře zhodnotí, zda se u nich zvýšilo povědomí o osobních krocích vedoucích k ochranně životního prostředí a zda mají pocit, že jsou nastavené kroky udržitelné.

Didaktický materiál:

Denní záznam o udržitelnosti

Datum:

(Vyplňte aktuální datum.)

1. Oblast, na kterou jsem se dnes zaměřil(a):

(Vyberte jednu oblast, např. spotřeba vody, energie, odpad, doprava, nakupování.)

2. Co jsem dnes udělal(a) pro udržitelnost:

(Popište konkrétní kroky, které jste podnikli, např.: zkrátil(a) jsem dobu sprchování, použil(a) jsem opakovaně tašku na nákup.)

3. Jaký to mělo dopad:

*(Zkuste odhadnout, jaký pozitivní vliv mohly mít vaše kroky, např.: "Ušetřil(a) jsem 5 litrů vody,"
"Nepoužil(a) jsem plastový sáček.")*

4. Co bylo snadné a co naopak obtížné:

(Zamyslete se, které změny byly přirozené a kde jste narazili na překážky.)

5. Co bych mohl(a) zlepšit:

(Popište, co by šlo udělat lépe nebo jak byste mohli pokračovat v udržitelném chování.)

6. Celkové zhodnocení dne:

(Jak se cítíte z dnešního dne? Podařilo se vám více přemýšlet o udržitelnosti?)

6 Závěr

Závěrečná práce měla za cíl prostudovat téma distanční výuky a kreativity a nastínit metodické aktivity, které by u žáků podporovaly inovativní řešení. Vzniklý distanční výukový materiál pro rozvoj kreativity naplnil účel práce. Autor práce by měl rád příležitost jednou ověřit kvalitu nastíněných výukových materiálů přímo během výuky, aby dokázal jejich použitelnost, popřípadě, aby upravil a vylepšil zadání.

7 Použitá literatura

Creativity at work (2024). *Can Creativity be Taught? Here's What the Research Says*. Dostupné na [Can Creativity be Taught? Here's What the Research Says | Creativity at Work](#) (Staženo 2.8. 2024)

Česká školní inspekce (2020). *Doporučení pro organizaci vzdělání a práci se vzdělávacím obsahem ve školním roce 2020/2021*. Dostupné na [Doporučení-CSI-pro-skoly-organizace-vzdelavani-a-prace-se-vzdelavacim-obsahem-2020-2021.pdf \(edu.cz\)](#) (Staženo 2. 8. 2024)

Dům zahraniční spolupráce (2023). *Kombinované učení jako cesta k inkluzivnímu vzdělání*. Dostupné na [Kombinované učení jako cesta k inkluzivnímu vzdělávání | Dům zahraniční spolupráce \(dzs.cz\)](#) (Staženo 31.7. 2024)

Cherry, K. (2023). *Gardner's Theory of Multiple Intelligences*. Dostupné na [Gardner's Theory of Multiple Intelligences \(verywellmind.com\)](#) (Staženo 2.8. 2024)

Mačí, J. (2024). *Už se nebude sedět pouze ve škole. Domácí studium ale bude jen pro některé*. Dostupné na [Už se nebude sedět pouze ve škole. Domácí studium ale bude jen pro některé - Seznam Zprávy \(seznamzpravy.cz\)](#) (Staženo 3.8. 2024)

Management Mania (2016). *Distanční vzdělávání (Distance learning)*. Dostupné na [Distanční vzdělávání \(Distance learning\) - ManagementMania.com](#) (Staženo 1. 8. 2024)

Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy (2024). *Vyhlášení PO KV*. Dostupné na [Vyhlášení PO KV.pdf, MŠMT ČR \(gov.cz\)](#) (Staženo 31.7. 2024)

Národní ústav odborného vzdělání (2008). *Jaký je rozdíl mezi dálkovým a distančním studiem?* Dostupné na [Jaký je rozdíl mezi dálkovým a distančním studiem?, Národní ústav odborného vzdělávání \(nuov.cz\)](#) (Staženo 1. 8. 2024)

NMNM Noviny (2021). *Co je to distanční výuka?* Dostupné na [Co je to distanční výuka? - Noviny \(nmnm.cz\)](#) (Staženo 31.7. 2024)

Šteffl, O. (2021). *Pět důvodů pro kombinovanou výuku*. Dostupné na [Pět důvodů pro kombinovanou výuku - Perpetuum – vzdělávání bez hranic](#) (Staženo 4.8. 2024)

OpenAI (2024). *ChatGPT (verze 3.5)*. Dostupné na <https://www.openai.com/chatgpt> (Staženo červenec a srpen 2024)⁴

⁴ Umělá inteligence ChatGPT, vyvinutá společností OpenAI, byla využita výhradě pro motivační brainstormingové náměty a podněty, nikoli pro přímé generování textů v této závěrečné práci.

8 Zdroje obrázků

Obr. 1

AZ Quotes (2024) Creativity is seeing what others see and thinking what no one else has ever thought. Dostupné na Albert Einstein quote: Creativity is seeing what others see and thinking what no... (azquotes.com) (Staženo 4..8. 2024)

Obr. 2

Creativity at work (2024) Can Creativity be Taught? Here's What the Research Says. Dostupné na Can Creativity be Taught? Here's What the Research Says | Creativity at Work (Staženo 2.8. 2024)

Obr. 3

Word smart (2021) Gardner's Theory of Multiple Intelligences. Dostupné na Gardner's Theory of Multiple Intelligences – WordSmart & Prolexia (Staženo 4. 8. 2024)

9 Příloha

ENVIRONMENT PROTECTION VOCABULARY

acid rain	glacial melt	protest
ban	global warming	rainforest
carbone dioxide	greenhouse effect/gases	recycle
carbone footprint	Green Geal	reduce
carcinogen	Greenpeace	rewearable
climete change	harm	reuse
compost	impact	rise
deforestation	litter	sea level
die out	narutal disasters	self-sufficient
domestic waste	natural resources	smog
donate	overfishing	starvation
ecology	overpopulation	sustainability
electricity	oxygen	urbanization
emission	ozone layer/holes	use up
endangered species	poaching	waste
environment	poison	wildlife
ecosystem	pollution	zero-emission
fauna	power (solar)	
flora	preserve	
food chain	prohibit	
fossil fuel	protect	