

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLMOUCI

PEDAGOGICKÁ FAKULTA

KATEDRA ČESKÉHO JAZYKA A LITERATURY

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Barbora Kozáková

Využití interaktivní tabule v předškolním vzdělávání

Olomouc 2024

Vedoucí práce: Mgr. Kříž Michal, Ph.D.

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem uvedenou bakalářskou práci na téma „Využití interaktivní tabule v předškolním vzdělávání“ vypracovala samostatně. K jejímu zpracování jsem použila pouze literaturu a zdroje uvedené v seznamu použité literatury.

V Milovicích dne

.....

podpis

Poděkování

Ráda bych poděkovala panu Mgr. Michalovi Křížovi, Ph.D. za jeho odborné vedení a cenné rady.

Obsah

Úvod	6
TEORETICKÁ ČÁST	7
1 Dítě předškolního věku	7
1.1 Předškolní vzdělávání	7
1.2 Cíle předškolního vzdělávání	8
1.3 Interaktivní výuka v předškolním vzdělávání	9
2 Interaktivní tabule	10
2.1 Výhody a nevýhody využití interaktivní tabule	10
2.2 Klady a zápory využití interaktivní tabule pro učitele MŠ.....	12
PRAKTICKÁ ČÁST	13
3 Úvod	13
4 Metody a cíle	14
4.1 Metody pedagogické práce.....	14
5 Cíle práce s předškolními dětmi	15
6 Praktická část	16
6.1 Navrhované činnosti zahrnující práci s interaktivní tabulí vhodné pro děti předškolního věku	16
6.1.1 Aktivita číslo 1	16
6.1.2 Aktivita číslo 2	17
6.1.3 Aktivita číslo 3	19
6.1.4 Aktivita číslo 4	20
6.1.5 Aktivita číslo 5	20
6.1.6 Aktivita číslo 6	21
6.1.7 Aktivita číslo 7	22
6.1.8 Aktivita číslo 8	23
6.1.9 Aktivita číslo 9	24

7	Pomůcky pro plánované aktivity s interaktivní tabulí v mateřské škole	26
8	Souhrn	27
9	Reflexe	28
	Závěr	29
	Seznam zdrojů	30
	Přílohy	33

Úvod

Ve světě neustále postupující digitalizace a technologického rozvoje se stále častěji setkáváme s inovativními nástroji a metodami ve vzdělávacím procesu. Jedním z přelomových prvků, který si vybudoval své pevné místo v pedagogické praxi, je interaktivní tabule. Tato bakalářská práce se zabývá tématem "Využití interaktivní tabule v předškolním vzdělávání" s cílem prozkoumat, jak tento moderní nástroj ovlivňuje vzdělávací proces nejmenších dětí a jaký má potenciál v kontextu jejich rozvoje.

Interaktivní tabule, díky své multifunkčnosti a interaktivitě, nabízí řadu možností, jak obohatit tradiční formy výuky a přizpůsobit je potřebám a požadavkům současné doby. V předškolním vzdělávání, kde je kladen velký důraz na hravou formu učení, může být tento nástroj klíčovým prvkem ve vývoji dětí. Způsob, jakým interaktivní tabule umožňuje spojit zábavu s učením, představuje významný posun ve způsobu, jakým přistupujeme k edukaci našich nejmladších.

Cílem této práce je nejenom analyzovat teoretické základy využívání interaktivní tabule v předškolním vzdělávání, ale také na základě praktických aplikací a studií představit konkrétní přínosy a výzvy spojené s jejím začleňováním do vzdělávacího procesu. Práce se zaměřuje na různé dimenze vývoje dětí – od motorického rozvoje přes sociální interakce až po stimulaci kognitivních schopností – a snaží se objasnit, jak může interaktivní tabule přispět k jejich harmonickému rozvoji.

V úvodu se věnujeme charakteristice předškolního vzdělávání a specifikům, které toto období definují. Dále se podrobněji zaměřujeme na samotný koncept interaktivní tabule, její funkce, možnosti využití a přínosy pro vzdělávací proces. Hlavním cílem práce je zodpovědět otázku, jak efektivně využít potenciál interaktivní tabule v předškolním vzdělávání tak, aby byl co nejvíce prospěšný pro rozvoj dětí a zároveň byl v souladu s pedagogickými principy a metodami.

Tato bakalářská práce přináší komplexní pohled na problematiku využívání interaktivních tabulí v předškolním vzdělávání a nabízí podněty pro další diskuzi o směřování moderního vzdělávání nejmenších dětí. Věříme, že zjištění a doporučení vyplývající z této práce mohou být inspirací pro pedagogy, rodiče a všechny, kdo se podílejí na vzdělávání a rozvoji dětí v předškolním věku.

TEORETICKÁ ČÁST

1 Dítě předškolního věku

V první kapitole se seznámíme s pojmem „Dítě v předškolním věku“. Jedná se o období od narození až po vstup na základní školu. Toto období zpravidla trvá od 3 do 6 let dítěte a je to nejdůležitější období v jeho životě. (Thorová, 2015).

Toto období není určeno věkem dítětem, ale je určeno po stránce sociální, tedy zda je dítě připravené pro vstup na základní školu. Dítě se v tomto věku učí především díky sledování okolí, kdy neustále přijímá nové informace, něco, co je pro něj úplně nového, někdy až nepochopitelného. Učí se především nápodobou, kdy se učí něčemu novému díky pozorování druhých. Pro nápodobu se učí především od nejbližší rodiny, za kterou považujeme otce a matku. To, co rodiče umí a dělají, chce dítě umět také, protože ví, že je to to nejlepší. Pro dítě jsou rodiče tzv. průvodci dětství. Podle Čápa a Mareše (2001) vystihl hlavní moment předškolního období E. Erikson, který používá termín „iniciativa“. Dítě je velmi aktivní a tuto aktivitu projevuje mnoha způsoby. Nejvíce se tak děje při hře, v komunikaci s vrstevníky i dospělými, v pohybech, myšlení. „Kdo nikdy nebyl dítětem, nemůže se stát dospělým“ - Chaplin.

1.1 Předškolní vzdělávání

„Všechno, co opravdu potřebuji znát, jsem se naučil v mateřské školce.“ (Robert L. Fulghum)
Je zřejmé, že předškolní vzdělávání má pro život dítěte dalekosáhlý význam. Poznatky pedagogů, psychologů a lékařů dokazují, že většina toho, co dítě prožije v prvních letech života a co z podnětů okolního prostředí přijme, je trvalé (RVP PV, 2004, str. 7). Shonkoff a Phillips (2000) důrazně poukazují na fakt, že období raného dětství představuje rozhodující čas pro vývoj mozku, především z hlediska jeho rychlosti a komplexnosti. Je samozřejmě důležité vhodně stimulovat dětský mozek.

Předškolní vzdělávání je chápáno jako veřejná služba a uskutečňuje se v mateřských školách, ve speciálních mateřských školách, nebo také v přípravných třídách pro děti se sociálním znevýhodněním. Předškolní vzdělávání se poskytuje dětem zpravidla ve věku od 3 do 6 let.

Mateřské školy a speciální mateřské školy doplňují a obohacují rodinnou výchovu odbornou péčí, podílejí se na socializaci dítěte a jeho zdravém tělesném, rozumovém a citovém rozvoji.

Z hlediska potřeb dítěte vytvářejí přiměřené aktivizující prostředí pro jeho rozvoj a učení. Pomáhají vyrovnávat rozdíly způsobené různým kulturním a sociálním zázemím v rodinách. Zvýšená pozornost je věnována dětem ze znevýhodněného prostředí, dětem s oslabeným rodinným zázemím či dětem pocházejícím z jazykově odlišného prostředí. Základním pedagogickým dokumentem, jímž MŠMT ČR stanovuje požadavky na výchovu a vzdělávání v mateřských školách, je Rámcový program pro předškolního vzdělávání (dále jen RVP PV), na jehož základě si školy vytvářejí své školní vzdělávací programy.

V RVP pro předškolní výchovu je formulováno pět základních oblastí – biologická, psychologická, interpersonální, sociálně kulturní a enviromentální.

Dítě a jeho tělo

Dítě si vytváří zdravé životní návyky a postoje jako základ zdravého životního stylu, uvědomuje si fungování vlastního těla.

Dítě a jeho psychika

Dítě si rozvíjí základní komunikační dovednosti, posilování přirozených poznávacích citů a získává relativní citovou samostatnost.

Dítě a ten druhý

Dítě si osvojuje elementární poznatky, schopnosti a dovednosti důležitých pro navazování a rozvíjení vztahů k druhým lidem.

Dítě a společnost

Dítě poznává pravidla společenského soužití, porozumění základním projevům neverbální komunikace obvyklým v tomto prostředí.

Dítě a svět

Dítě se seznamuje s prostředím mateřské školy. Klademe důraz na vytváření pozitivního vztahu k němu. Soustředíme se na pozorování blízkého prostředí a života v něm. (Stodůlková a Zapletalová, 2011, s. 72–73)

1.2 Cíle předškolního vzdělávání

Cíl výchovy je ucelená představa (ideál) předpokládaných a žádoucích vlastností člověka, které lze získat výchovou. Jinými slovy– cíl výchovy je představa o tom, kam chceme žáka dovést v porovnání s jeho současným stavem. (Musil, 2014, s. 101)

RVP PV pracuje se čtyřmi cílovými kategoriemi: stanovuje cíle v podobě záměrů a cíle v podobě výstupů, a to nejprve v úrovni obecné, následně v úrovni oblastní. Konkrétně se jedná o tyto kategorie:

- rámcové cíle – vyjadřující univerzální záměry předškolního vzdělávání,
- klíčové kompetence – představují výstupy, resp. obecnější způsobilosti, dosažitelné v předškolním vzdělávání,
- dílčí cíle – vyjadřují konkrétní záměry příslušející té které vzdělávací oblasti,
- dílčí výstupy – dílčí poznatky, dovednosti, postoje a hodnoty, které dílčím cílům odpovídají).

Tyto cílové kategorie jsou těsně provázané a vzájemně spolu korespondují (viz schéma Systém vzdělávacích cílů). Tento systém musí být funkční. Ukazuje, že vědomé a systematické sledování a naplňování stanovených záměrů v běžné každodenní praxi spolehlivě vede k dosahování výstupů. Pracuje-li učitel při vzdělávání dětí průběžně s vědomím vzdělávacích záměrů (ať už v úrovni obecné, či oblastní), má záruku, že skutečně vede děti k osvojování kompetencí a k jejich postupnému zdokonalování.

1.3 Interaktivní výuka v předškolním vzdělávání

Interaktivní tabule (anglicky interactive whiteboard, IWB) je velká interaktivní plocha, ke které je připojen počítač s datovým projektozem, případně jde o velkoplošnou obrazovku (LCD, LED, plasma) s dotykovým senzorem. Projektor promítá obraz z počítače na povrch tabule a přes ni můžeme prstem, speciálními fixy nebo dalšími nástroji ovládat počítač nebo může pracovat přímo s interaktivní tabulí. Tabule je většinou připevněna přímo na stěnu, nebo může být na mobilním stojanu. Interaktivní tabule je v podstatě druh dotykového displeje. Lze ji využívat v různých odvětvích lidské činnosti, například ve školní třídě na všech stupních vzdělávání, ve firemních kongresových sálech a v pracovních skupinách, nebo ve studiích televizních a rozhlasových stanic apod. (Wikipedie: Otevřená encyklopedie: Interaktivní tabule [online]. c2023 [citováno 7. 06. 2024].

2 Interaktivní tabule

Práce s interaktivní tabulí je skvělým doplňkem výchovy a vzdělávání v předškolních zařízeních, pokud je (jako vše) využívána s rozumem a vhodnou mírou pro věkové kategorie dětí.

Moderní technologie nám ulehčují život. Je však dobré, abychom je my i naše děti uměli ovládat. Nemělo by se však stát to, že technologie začnou ovládat nás, tedy že se ocitneme v síti moderních technologií. (Hnízdil, 2019, s. 8-11) Je na místě, že rodiče především předškolních dětí jsou při využívání technických novinek opatrní a ptají se, zda televize, mobily, dotyková zařízení (dále jen tablety) a počítače nepředstavují pro jejich ratolesti příliš velké riziko. (Mertin, 2006)

Dnešní zrychlená doba je náročná na informace a přímo vyžaduje zasvěcení dětí do techniky již před vstupem na ZŠ. Interaktivní tabule je přirozenou motivací v podstatě pro všechny činnosti, ale nikdy nemůže nahradit sociální interakci, ke které dochází při všech činnostech v mateřských školách a která je pro děti v tomto věku pro správný rozvoj nejdůležitější.

Interaktivní tabuli lze využít v rámci různých výukových metod a organizačních forem (frontální výuka, projektové vyučování, individuální výuka). (Dostál, 2009) Učitelům v mateřských školách výrazně pomáhají interaktivní metody výuky, díky kterým je pak poznávání pro děti zábavou.

Využívají-li děti interaktivní technologie již v předškolním věku, dobře se adaptují na nástroje a aktivity, které je čekají po nástupu do školy. To může zmírnit stres a usnadnit přechod do první třídy. Interaktivní pomůcky zároveň dělají výuku mnohem zajímavější. Z pohledu MŠ přináší technologie možnost zapojit v jednom okamžiku větší kolektiv, ať už do rozvojových aktivit či při zábavě.

Moderní interaktivní technologie v předškolním věku podporují přirozený rozvoj paměti, logického myšlení, postřehu, koncentrace pozornosti a správného rozhodování, vzájemné spolupráce a tolerance, komunikačních dovedností, naslouchání a pomáhají např. i při osvojování základů cizích jazyků. (AV MEDIA.CZ, 2022)

2.1 Výhody a nevýhody využití interaktivní tabule

Výhodou využití interaktivní tabule je velká plocha na práci. Dítě zde uvolňuje ruku na velké ploše. Můžeme zde s dětmi procvičovat různá grafomotorická a uvolňovací cvičení.

Na interaktivní tabuli si také lze připravit různé obrázky, pracovní listy, písničky, různé zvuky zvířat, dopravních prostředků a dalších pomůcek, které na dané téma potřebujeme. Jak jsme již uvedli výše, interaktivní tabule je připojena k počítači. Můžeme tedy v případě nepochopení nějakého obrázku, zvuku, písničky či videa použít webové stránky, stáhnout jakýkoli doprovodný materiál na plochu interaktivní tabule a dítě vizuálně pochopí pro něho předtím nepochopený vjem.

Další výhodou je, že si na interaktivní tabuli můžeme připravit obrázky či fotografie, které nemáme ve třídě jako pomůcku, a to při jakékoli didaktické činnosti. Děti tak mají lepší vizuální představu ve větším měřítku. Můžou tedy na interaktivní tabuli obrázek popisovat, přiřazovat, přesouvat a pojmenovávat.

Interaktivní tabuli rovněž můžeme využít při zadání práce např. pracovního listu, kdy zde ukážeme dětem, co mají dělat a jak pokračovat a oni mohou dále samostatně pokračovat u svých stolečků.

Na interaktivní tabuli mohou pracovat i ty nejmenší děti, jelikož mají na tomto typu tabule velký prostor. Malé děti nezatěžujeme těžkými úkoly, ale spíše procvičujeme jemnou motoriku, správný úchop pera na interaktivní tabuli, nebo lze pracovat pomocí využití vlastního prstu. Pro nejmenší děti je nejlepší využít jen plochu např. v programu „Software Etabule“, kde si mohou malovat. Díky tomu si zdokonalují práci na interaktivní tabuli.

Další výhodou interaktivní tabule je promítání videí, ukázek, které pomůžou dětem pochopit např. tělovýchovný prvek (kotoul vpřed, vzad, skoky na trampolíně, cval, běh atd.), nebo píseň s pohybem, kdy opakují různé cviky, které vidí na tabuli. Dalším odvětvím jsou pravidla soužití, kdy dětem ukážeme video, např. *Jak si kamarádi hrají ve třídě, jak si půjčují hračky*, a děti se tímto způsobem seznamují s pravidly soužití, diskutují, říkají, co je správné, co naopak správné není, co se smí, nebo co se naopak nesmí. Dále na interaktivní tabuli můžeme pustit video, situaci, kdy na přechodu svítí semafor červené, oranžové, nebo zelené barvy. Děti se tak seznamují s pravidly bezpečnosti v dopravě, diskutují nad problémem, co by se mohlo stát a jakým problémům se mohou vyhnout. Tato výhoda využití interaktivní tabule je pro děti velmi přínosná a zajímavá. Dokáží si vizuálně představit situaci, vžít se do ní a pohotově zareagovat, díky velkému formátu videa, které mají před sebou.

Další výhodou je používání IT k relaxaci, uklidnění dítěte. Přes počítač lze dětem pustit relaxační hudbu, mluvenou pohádku a dítě vleže či vsedě relaxuje a poslouchá.

V neposlední řadě nesmíme zapomenout na pouštění filmů či pohádek. Pro děti je to odměna, odpočinek, ale i zábava, protože si mohou připadat jako v kině

Děti mají IT rády. Je to pro ně zpestření ranních her nebo řízené činnosti. Jejich pozornost díky využití IT technologií vydrží déle, a to z důvodu využití animací, barevnosti a velikosti obrazu, ale i díky různým úkolům, na které nejsou z domácích podmínek zvyklé.

Nevýhodou interaktivní tabule je pak časté používání a nadměrná práce na ní, která vede děti k nezájmu o klasické pomůcky, jako jsou např. knihy, pracovní listy didaktické pomůcky a další. Dítě tedy bere IT jako samozřejmost, ne jako doplněk činnosti. Zaujetí a nadšení z práce na IT tedy opadá a stává se pro ně nudné, stále se opakující. IT je tedy vhodné využívat jako doplněk ke zpestření výuky, k výkladu, vyplnění času, nebo jak jsme se uvedli výše, k relaxaci, zábavě a odpočinku.

Další nevýhodou je zkoumání reality prostřednictvím IT. Pro dítě je stále důležité vidět různé věci naživo, a to především všemi smysly, např. zvíře. Dítě sice díky IT vidí zvíře na velké ploše monitoru, ale už se mu vytrácí představa o tom, jak doopravdy zvíře vypadá, jaké vydává zvuky apod.

2.2 Klady a zápory využití interaktivní tabule pro učitele MŠ

Prvním kladem je lepší a atraktivnější motivace k danému tématu než běžná školní tabule. Dalším kladem je lepší vizualizace, a tím pochopení daného tématu pro děti. S tím se také pojí větší pozornost u dětí, soustředěnost, ale i zapojení více dětí najednou. Kladem jsou také materiály, jako jsou učebnice (např. „Školka hrou“, nebo program „Barevné kamínky“) pro IT, které lze používat opakovaně.

Záporem využití interaktivní tabule pro učitele MŠ je časté školení (inovace programů, technické parametry), náročná práce při realizaci vlastních výukových programů, tabule bez výškového nastavení (děti nedosáhnou na tabuli). Dalším záparem je, že se IT využívá jen jako plocha k zobrazení, a učitelé neví, jak s ní dále pracovat. S tím souvisí nedostatečné zkušenosti učitelů při práci na IT. Posledním záparem je bezpečnost kolem IT, kdy hrozí poničení tabule, nebo dokonce úraz dětí.

PRAKTICKÁ ČÁST

3 Úvod

Výchova a vzdělávání dětí již v jejich předškolním období vývoje by měly směřovat k rozvoji jejich kompetencí (nejrůznějších znalostí, schopností a dovedností) způsobem, kdy tyto budou korespondovat s fungováním společnosti, budou v souladu s tím, co od nich bude požadováno ve chvíli, kdy opustí školský systém a vstoupí na pracovní trh, stejně jako i do dospělých osobních a rodinných vztahů.

Edukace v 21. století by tak neměla postrádat zaměření na výpočetně-technologický sektor zastoupený nejrozličnějšími možnostmi aktivit jedince v offline i online prostoru. S ohledem na věk a dosažený stupeň vývoje předškolního dítěte ještě nelze očekávat, že bude schopné zvládat práci na počítači se vším, co k této činnosti patří (včetně bezpečnosti), ovšem je možné od něj požadovat – za odborného vedení – osvojení si práci s dílčími nástroji v odlišné podobě.

V dané souvislosti lze považovat interaktivní tabuli za vhodný typ interaktivního média, s nímž předškoláci během svého pobytu ve vzdělávacích institucích mateřských škol nakládají. Daný argument lze opřít například o skutečnost, že po skončení docházky do mateřské školy a při přestupu na školu základní budou děti tak jako tak denně konfrontovány s tabulí jakožto nástrojem výuky. Neexistuje tedy důvod, proč by si na tabuli nemohly jednotlivci zvykat ještě před vstupem do systému základního vzdělávání.

Smyslem všech navrhovaných aktivit je nejen strukturovat čas při pobytu předškoláků v mateřských školách, ale dále je možné smysl spatřovat právě v rozvoji kompetencí v podobě IT, která je pro dítě zábavná i obohacující, učí ho zvykat si na využívání výpočetních technologií, nikoli jen k pobavení, ale za účelem splnění určitého úkolu, který v sobě nese edukační potenciál.

4 Metody a cíle

4.1 Metody pedagogické práce

Z metod práce, na nichž jsou založeny později v textu navrhované činnosti, do nichž je zahrnuto nakládání s interaktivní tabulí ze strany předškolních dětí (a pedagogů, kteří je vzdělávají), je možné zmínit například skupinové vzdělávání, při němž mají děti spolupracovat na určitém úkolu/zadání. Naopak velmi málo je z oblasti metod využívána takzvaná frontální výuka, která pro edukaci předškoláků není vhodná. Proto není v navrhovaných aktivitách prakticky zastoupena.

Monologický výklad učitele je využíván pouze v rámci snahy o vysvětlení určité činnosti a jejího cíle dětem. Ty jsou tímto způsobem vedeny k vysoké míře aktivity, k osobní participaci na dané aktivitě tak, aby se naučily nakládat se zvoleným prostředkem interaktivní výuky.

Děti v předškolním vzdělávání jsou vedeny k práci s textem, stejně jako k práci i s vizuálními materiály (obrázky, projekcí apod.). Věnují se nácviku pracovně i umělecky orientovaných činností.

V řadě případů je možné hovořit o komplexním pojetí metod výuky u jednotlivých navrhovaných aktivit. Tímto způsobem se pedagog snaží přiblížit fungování dětí v mateřské škole běžnému životu.

Volené metody pedagogické práce staví na aktivitách, které jsou dětem ve většině případů známé (jako je například pexeso, tanec, tichá pošta, zpřístupnění audiovizuálních materiálů aj.). Jedná se nikoli o jednu či dvě zvolené metody pedagogické praxe, ale o průřez jejich různých podob a variant tak, aby bylo možné oprávněně očekávat, že budou vzbuzovat zájem co největšího zastoupení dětí, s nimiž předškolní učitelé přicházejí do interakce.

5 Cíle práce s předškolními dětmi

K cílům aktivit zvolených pro předškoláky, v jejichž rámci je (kromě jiných případných pomůcek) kladen důraz na využívání interaktivní tabule, patří například rozvoj slovní zásoby (pasivní i aktivní) předškolních dětí. Dále je u dětí soustředěna pozornost na rozvoj jejich hrubé i motoriky nebo také smyslového vnímání (vizuálního, auditivního, taktilního).

Některé z aktivit jsou pak navrženy tak, aby ve svém důsledku přispívali k rozvoji komunikačních dovedností dětí do nich zapojených. Cílem je i rozvoj řečových dovedností – artikulačních, nebo těch spojených s již dříve zmíněnou slovní zásobou, v předškolním věku dítě využívá.

Opomenuta není v případě navrhovaných aktivit spojených s využíváním interaktivní tabule ani fantazie a představivost – také tyto oblasti psychického fungování předškoláka jsou v konkrétních aktivitách reflektovány.

V oblasti kognitivních funkcí je cílem navrhovaných činností rozvíjení nikoli pouze vnímání, ale zároveň i paměti a pozornosti jednotlivců. Ty lze považovat za zásadní ve vztahu k budoucímu plnění povinné školní docházky na základní škole. Na úrovni psychiky jsou též předkládány aktivity, které cílí na emoční stránku fungování dítěte. Konkrétně se jedná o jeho schopnost odpočinku a relaxace skrze emoční zklidnění.

V rovině motorické jsou určité z aktivit směřované na rozvoj nikoli hrubé motoriky v podobě lokomoce, ale motoriky jemné, konkrétně takzvané grafomotoriky, na jejímž rozvíjení je dále postavena schopnost psaní dítěte v pozdějším věku.

Ke všem zmíněným cílům lze dále přiřadit také práci s dechem (potřebnou jak pro komunikaci, verbální vyjadřování, nebo schopnost zklidnění se), v rovině sociální je pak cílem využití interaktivní tabule schopnost spolupráce ve skupině.

6 Praktická část

Text obsahuje návrhy možných činností, které lze pomocí interaktivní tabule nabízet dětem v rámci jejich docházky do předškolních edukačních zařízení – mateřských škol. Jedná se o kombinaci aktivit, které mohou být pro předškolní děti zajímavými a zároveň přínosnými.

Pro každou takovou aktivitu je určena přibližná potřebná časová dotace, uvedeno je její pracovní označení („název“), stejně jako i oblast/oblasti rozvoje, na které je při zapojení předškoláků cílena pozornost při rozvoji kompetencí. V neposlední řadě je následně každá z aktivit popsána z hlediska svého obsahu. Ten zmiňuje jak konkrétní činnosti dětí, tak i jejich třídního učitele/třídní učitelky.

6.1 Navrhované činnosti zahrnující práci s interaktivní tabulí vhodné pro děti předškolního věku

Kapitola obsahuje celkem devět různých aktivit, které lze ze strany pedagoga absolvovat společně s předškoláky s tím, že v rámci těchto aktivit hraje zásadní roli interaktivní tabule přítomná ve třídě mateřské školy.

Každé z aktivit je věnována samostatná podkapitola (jedná se o oddíly textu s číselným označením 5.1.1 – 5.1.9).

6.1.1 Aktivita číslo 1

Oblast rozvoje: vizuální vnímání, slovní zásoba, jemná motorika.

Časová dotace: 20–25 minut.

Název: Pexeso. (Zelenková, Splavcová, 2016)

Obsah činnosti:

V rámci navrhované herní aktivity jsou na tabuli umístěny obrázky ovoce a zeleniny. Tyto obrázky nejsou zakryté, jsou na tabuli umístěné „lícem“ vzhůru. Děti si je tedy mohou zcela běžně prohlédnout. Žádný obrázek se na tabuli neopakuje dvakrát (jedná se o variaci na pexeso, nikoli o danou hru v její běžně užívané podobě).

Dětem je zadán pokyn, aby vždy zvolili jeden obrázek, u kterého se domnívají, že zobrazuje ovoce, a druhý, který si myslí, že znázorňuje zeleninu. Tyto obrázky jsou zájemcem umístěny pohybem ruky na stranu tabule. Pokud ostatní děti odsouhlasí zařazení (kategorie zelenina x

ovoce) a společně s tím, kdo obrázky vybíral, je správně pojmenují (učitel na tuto skutečnost dohlíží, může jedinec u tabule oba obrázky/obě kartičky „zastrčit“ do složky pro daný typ potraviny určené).

Děti se u tabule střídají, dokud na tabuli zbývají některé obrázky (pedagog předem při jejich volbě zajistí, aby bylo přítomno shodně kusů se zeleninou a s ovocem tak, aby bylo možné je „spárovat“). V případě, kdy nikdo z dětí nezná označení určitého obrázku, nebo si děti nejsou zcela jisté, je možné na tabuli využít internet a případné návrhy si ověřit (Zelenková, Splavcová, 2016) (pedagog by měl volit jak pro děti známé druhy zeleniny a ovoce, tak i takové, o nichž se oprávněně domnívá, že s nimi děti obeznámeny nebudou).

Po skončení činnosti je vhodné s dětmi v kruhu všechny naučené výrazy zopakovat – učitel se doporučuje, aby si obrázky také vytiskl (sehnal jejich „offline“ variantu), a ty aby pak dětem ukázal po skončení využívání interaktivní tabule a opětovně tak procvičil s předškoláky nově osvojené slovní výrazy. Podobným způsobem bude nově získaná slovní zásoba aktivována a existuje vyšší pravděpodobnost jejího zapamatování u dětí do budoucna.

Pexeso ze své podstaty rozvíjí postřeh a zrak dítěte, (Poláková, 2019) jeho pozitivní dopady jsou potvrzovány také v jeho offline formě. Interaktivně pojatý způsob dané herní činnosti může být pro předškoláky zpestřením. Stejně tak je u něj možné poukázat na procvičování paměti u zúčastněných hráčů, (Kucharská, Švancarová, 2017, s. 68) nebo na kombinaci zmíněných oblastí rozvoje, kdy odborníci hovoří například o rozvoji zrakové paměti. (Bednářová, Šmardová, 2022, s. 88)

6.1.2 Aktivita číslo 2

Oblast rozvoje: auditivní vnímání, hrubá a jemná motorika.

Časová dotace: 15 minut.

Název: Taneční lekce. (Zelenková, Splavcová, 2016)

Obsah činnosti:

Interaktivní tabule je při druhé aktivitě využívána jako přehrávač audiovizuálního záznamu. Dětem je puštěna nejprve pouze hudba, která klade důraz na rytmus. Daný typ hudební produkce je zvolen proto, aby v dětech motivoval jejich tendenci k pohybu. Děti jsou v prostoru třídy, ze kterého byly nejprve odstraněny veškeré předměty a překážky, u nichž hrozí, že by mohly vést ke zranění. Následně jsou vyzváni učitelem/kou k tomu, aby si zkusili na hudbu,

kteřou slyší, zatančit (doporučena je produkce beze slov tak, aby u jednotlivců byla podporována zejména jejich pohybová aktivita – jejich pozornost je směřována právě k ní – a nikoli slovní produkce v podobě vlastního zpěvu).

Hudba by měla být nejen rytmicky výrazná, ale z hlediska své melodie a barvy „hravá“, pro dítě zajímavá a zábavná. Po krátké (cca 5minutové) „rozvíčce“, kdy je dětem ponechán prostor pro to, aby se pohybovaly dle svých potřeb a uvážení, je následně audiozáznam na tabuli nahrazen záznamem audiovizuálním. Ten představuje skupinu dětí ztvárňujících určitý typ pohybů (může se jednat o video nalezené na internetu, nebo o předtočené video z produkce samotného třídního pedagoga apod.).

Podle ročního období, počtu dětí ve třídě a aktuální atmosféry je na pedagogovi, aby zvolil pro „taneční lekci“ vhodnou audiovizuální předlohu. Může se jednat o prezentaci krátké „aerobik“ sestavy, stejně tak se může jednat o ztvárňování určitých situací/věcí pomocí těla (například „tanec větru“, „tanec slunce“ apod.) nebo jiný obsah lekce. Zásadní je přitom to, aby děti mohly na obrazovce sledovat pohyby rozvíjející nejen hrubou motoriku (rovnováhu, koordinaci pohybů, přesun z místa na místo), ale i motoriku jemnou (využívání dlaní a prstů na rukou).

V dalších deseti minutách je tedy úkolem dětí snažit se „tančit“ tak, jak vidí na videozáznamu. Třídní učitel by děti přitom neměl opravovat v případě, že nedochází k jejich dokonalému kopírování znázorňovaných pohybů. Měl by jednotlivcům ponechat prostor pro jejich fantazii a invenci.

Jediný faktor, na který pedagog ve třídě klade důraz, je bezpečnost dětí. Jejich projevy tedy koriguje pouze v případě, že hrozí zranění některého z nich. Jako motivační podpora by měl i samotný pedagog být součástí dění ve třídě – je tedy vhodné, aby se po několika minutách přidal k dětem a pokusil se také ztvárňovat taneční pohyby, které na obrazovce interaktivní tabule vidí (jako určitou obměnu dané aktivity je možné zařadit také i „tanec zvířat“, nebo „tanec květin“, kdy v hudební produkci nemusí zaznívat pouze určitá melodie, ale je možné doprovodit podobnou činnost přímo nahrávkou zvuků z přírody – žab, ptáků, vody aj.). (Zelenková a Splavcová, 2016)

O pozitivních účincích tance na dítě se lze dočíst například toto: „*Tanec děti nejen baví, ale pomáhá jim vnímat vlastní tělo, podněcuje jejich smysly a rozvíjí sociální kompetence. Pohybovat se při tanci podle hudby může být pro děti příjemný způsob, jak poznat své tělo.*“ (Ballnik, 2010, s. 126) O tom, že tanec je aktivitou vhodnou pro rozvíjení hrubé i jemné motoriky, se pak lze přesvědčit například u autorky Skládalové. (Skládalová, 2016, s. 49)

6.1.3 Aktivita číslo 3

Oblast rozvoje: auditivní vnímání, představivost, komunikace, jemná motorika.

Časová dotace: 15 minut.

Název: Tichá pošta.

Obsah činnosti:

Třetí ze zvolených aktivit je variace na tichou poštu. Ta probíhá způsobem, že pedagog dětem sedícím v kruhu sděluje jako první určitý předmět (nebo například zvíře), se kterým jsou všichni obeznámeni. Jedná se o slovo, které si umí všichni okamžitě představit – například pes, zmrzlina apod. Slovo by měl mít pedagog k dispozici na kartičce tak, aby bylo vizuálně prezentované (tuto kartičku dětem předem neukazuje, ale ponechá si ji u sebe do doby než slovo, které bylo sděleno, „dojde“ na konec své cesty, k poslednímu v půlkruhu sedícímu žákovi).

Děti si pak slovo na základě principu hry „tichá pošta“ předávají mezi sebou tak, že ho postupně nejprve uslyší od spolužáka sedícího na jedné straně, sami ho pak sdělí dalšímu z dětí, které sedí po jeho druhém boku. Předávání musí probíhat potichu, aby nikdo jiný než dva aktuálně si předávající jedinci slovo neuslyšel.

Poslední z dětí, kterému je slovo „pošeptáno“, se zvedá z půlkruhu a jde výraz zakreslit na interaktivní tabuli. Všichni ostatní pak na pokyn pedagoga hlasují, jestli bylo nakresleno správné slovo (zvednou ruku, pokud s kresbou souhlasí). Po skončení jednoho „kola“ si jde dítě, které bylo u tabule, sednout na opačný konec půlkruhu, než ze kterého původně vstávalo. Tímto způsobem je možné, aby se u tabule vystřídaly všechny děti (nebo přinejmenším jejich větší množství). Nakreslené slovo pak je konfrontováno s kartičkou, kterou má u sebe pedagog – ten ji dětem ukáže a společně tak zkontrolují, zda se kolo vydařilo nebo ne (Hru lze hrát s obměnou, kdy šeptaná slova nevolí pedagog, ale samotné děti. Ty je mohou samostatně také zakreslit na předem připravené kartičky určené ke kontrole. V podobném případě lze očekávat vyšší míru motivace pro dění ve třídě.).

Zásadní je skutečnost, že není hodnocen způsob zakreslení slova na tabuli. U dětí by nemělo docházet ke vzájemné kritice toho, že například „takhle pes nevypadá“ apod. Je nutné ze strany pedagoga danou skutečnost hlídat, aby u předškoláků nedocházelo k negativním odpadům na jejich motivaci zapojovat se do různých činností probíhajících v kolektivu vrstevníků. Cílem aktivity není zobrazit co nejlépe určitý jev. Cílem je rozvoj představivosti dítěte, jeho paměti,

pozornosti a také smyslového – zde konkrétně auditivního – vnímání. (Základní škola a Mateřská škola Karlovice, 2020)

O tom, že tichou poštou lze podporovat spolupráci mezi dětmi, se lze přesvědčit v řadě zdrojů. (ABCzech.cz, 2020) Základním kamenem jakékoli spolupráce je přitom zejména vzájemná komunikace, (Janoušek, 2015) jejíž rozvoj je v nabízené činnosti podporován.

6.1.4 Aktivita číslo 4

Oblast rozvoje: řečové dovednosti, pozornost, paměť.

Časová dotace: 20 minut.

Název: Ája a Vincek – Mezi zvířátky. (Interaktivka, 2014)

Obsah činnosti:

V rámci čtvrté navrhované aktivity vhodné pro předškolní děti je interaktivní tabule ve třídě využita pro spuštění aplikace, která je orientovaná na logopedickou prevenci (rozvoj řečových dovedností) dítěte v předškolním věku. (Interaktivka, 2014)

Pedagog pro žáky volí cvičení, v nichž společně se dvěma hlavními postavami – průvodci – Ájou a Vinckem, soustředí pozornost na zvukové nahrávky. Ty jsou ze strany dětí replikovány jejich vlastním hlasem (jedná se zejména o zvuky nejrůznějších zvířat) a dochází u nich k logopedickému procvičování a artikulaci určitých hlásek přirozenou cestou pomocí hry. Děti zvuky napodobují společně. V kolektivu tak nemusí ti předškoláci, kteří mají problémy s artikulací konkrétních hlásek, pociťovat nervozitu nebo stud.

Pedagog v rámci aktivity nechodí mezi jednotlivými žáky, aby jejich výslovnost opravoval. Daná činnost je zvolena jako primární prevence logopedických poruch, které bývají upevňovány neochotou v oblasti snahy o vyslovování pro dítě obtížných hlásek. V kolektivu kamarádů ve třídě tak má možnost každé z dětí procvičovat sluchovou syntézu a na jejím základě se věnovat artikulacnímu nácviku slyšeného.

6.1.5 Aktivita číslo 5

Oblast rozvoje: grafomotorika, jemná motorika, vizuální vnímání.

Časová dotace: 35–45 minut.

Název: Kreslíme geometrické tvary.

Obsah činnosti:

Zejména (nikoli však výlučně) pro mladší děti, ve věku například 3–4 let, je možné interaktivní tabuli využívat pro nácvik jejich grafomotorických dovedností. Za tímto účelem je možné na tabuli pracovat s programem malování. (Zelenková a Splavcová, 2016)

Tabule u malých dětí může fungovat jako „velké plátno“ pro nácvik základních jemně motorických pohybů tak, aby byl jedinec schopen zvládnout základní geometrické tvary – tedy kruh, postupně pak také trojúhelník nebo čtverec (ty je vhodné doplnit nácvikem čar vedoucích různými směry nebo nácvikem kresby křížku).

Poté, co si jednotlivci mohou nacvičit správný pohyb ruky při vytváření uvedených tvarů (za pomoci pedagoga), pro ně bude následně jednodušší tyto tvary zopakovat, zakreslovat je již samostatně – učitel/ka může za tímto účelem dětem připravit určitou formu „pracovních listů“, do nichž budou tyto zvolené tvary zakreslovat různými psacími pomůckami (tužkou, pastelkami, voskovkami, fixami aj.).

Práce u tabule navíc v tomto případě bude u jednotlivců postupná, každý si bude moci vyzkoušet, jaké to je mít na chvíli tabuli „sám pro sebe“. Pro danou činnost je tedy vhodné, aby ve třídě byl přítomen ještě minimálně jeden další pedagogický pracovník (druhá pedagožka, asistentka pedagoga, speciální pedagog apod.).

O skutečnosti, že kresbou do různých pracovních sešitů připravených vhodným způsobem pro dítě v konkrétním věku je možné podporovat rozvoj jeho grafomotoriky, hovoří ve své publikaci například autorka Kočová. (Kočová, 2017, s. 126) Podobnou skutečnost pak potvrzuje také například i Kolesová. (Kolesová, 2016, s. 53)

6.1.6 Aktivita číslo 6

Oblast rozvoje: sociální chápání, sociální rozvoj.

Časová dotace: 35–40 minut

Název: Hrajeme si na ...

Obsah činnosti:

Šestá aktivita je navržena formou videotréninku. Pedagog pro její naplnění může zvolit nejrozumnější obrázky nebo videa znázorňující sociální situaci. Tuto – je-li složitější, a ne přímo jasná z obrázku – může dětem navíc „dovysvětlit“, doprovodit ji verbálním komentářem. (Zelenková a Splavcová, 2016)

Jednotlivé situace by měly být voleny tak, aby s nimi děti byly osobně obeznámené z vlastního života, nebo si je minimálně dokázaly dobře představit. Měly by dětem přinášet reálnou zkušenost. Pedagog nad obrázky/videomateriálem s dětmi diskutuje. Ty jsou vyzvány, aby v rámci diskuse sdělily, co si o jednotlivých postavách figurujících v materiálu myslí. Poté, co je v materiálu detekován určitý problém, děti podávají návrhy, jak by měl být podle jejich názoru vyřešen – jak se postavy měly „správně“ zachovat.

Pedagog ve třídě při diskusi funguje jako moderátor diskuse, případně její facilitátor, pokud by děti neprojevovaly dostatečnou motivaci pro to, aby se osobně vyjadřovaly. V případě dobrovolných zájemců pak mohou děti rozebranou situaci (problém, sociální interakci) osobně přehrát formou krátké scénky, v níž se zachovají tak, jak by se podle nich mělo.

Navrhovaná aktivita vychází z předpokladu, že: *„Sociální fungování lze chápat také jako soulad mezi schopností člověka hrát svou sociální roli podle očekávání jeho sociálního prostředí.“* (Dostálová a Šiklová, 2004, s. 485) Kontakt s vrstevníky přitom pro dítě představuje zdroj jeho různých alternativních zkušeností (Vágnerová, 2012, s. 151), na nichž může své projevy v budoucnu stavět. V herních činnostech mají děti možnost si zkoušet různé role (Thorová, 2016, s. 64), proto pro ně hraní „na něco“ představuje důležitý zdroj zkušeností s možnostmi chování, na něž reaguje jejich nejbližší okolí.

6.1.7 Aktivita číslo 7

Oblast rozvoje: hrubá motorika (lokomoce, koordinace).

Časová dotace: 10 minut.

Název: Ranní rozcvička. (Dráček a Lvičata, 2014)

Obsah činnosti:

V případě sedmé navrhované činnosti, při níž je zapojena interaktivní tabule, pedagog připraví skrze připojení k internetu na tabuli k přehrání krátký cvičební program určený pro děti předškolního věku.

Děti v ranních hodinách mají po příchodu do školky možnost se několik minut věnovat pohybovým aktivitám, jejichž cílem je „vybití“ energie tak, aby následně byly schopné věnovat pozornost méně pohybově náročným činnostem (například nácviku grafomotorických dovedností, malování apod.).

Konkrétní rozcvičky mohou děti ve svém volném čase vyhledávat samy. Ze strany učitele mohou být děti instruovány, aby našly videozáznam jejich oblíbených pohybů (například pokud některé z dětí navštěvuje mimo mateřskou školu kroužek tance, bojových umění, aerobiku apod., je možné, aby svým kamarádům představilo, jaké pohyby při svém cvičení běžně využívá právě na základě videozáznamu obdobné činnosti nalezené na internetu, v rámci i-vysílání některé z televizních stanic ...).

Jak uvádějí autorky Jucovičová se Žáčkovou: „*Rychlá hudba pomůže dítěti vybit energii, pomalá zklidní a zvýrazní chápání rozdílu klid–neklid.*“ (Jucovičová a Žáčková, 2015, s. 108) Tohoto prvku je tedy možné u dětí aktivně využívat s vědomím, že hudbu je možné efektivně propojovat právě s pohybem v jeho různých podobách.

6.1.8 Aktivita číslo 8

Oblast rozvoje: emoční zklidnění, odpočinek, práce s dechem.

Časová dotace: 10–15 minut.

Název: Ospalá květina/Ospalé zvířátko.

Obsah činnosti:

Předposlední aktivita je směřována k relaxaci dětí. Je vhodné ji aplikovat v situaci, kdy je u dětí znatelný pokles jejich přirozené energie, nebo v případech, kdy se předškoláci ve třídě vyrovnávají s určitou emočně náročnou situací (po vzniklém konfliktu, nežádoucí události atd.).

Interaktivní tabule je v tomto případě použita jako audiovizuální médium, kdy je na obrazovce promítán statický, případně pouze mírně se proměňující/pohybující obrázek navozující pocit klidu a uvolnění (možné je zvolit například roztomilé zvířátko, nebo květinu povívající ve větru).

K takovému obrázku, který je dětem promítán, je dále pouštěn nerušivý zvukový doprovod. Může se jednat například o instrumentální skladbu, nebo o zvuky přírody (ptáky v lese či jiné).

Oba vjemy jsou pak pedagogem doplněny o jeho tlumený, pomalý mluvený projev. Ten je veden způsobem, který má děti uklidnit a umožnit jim relaxaci. Učitel vypráví o „kyticce, která byla po létě unavená a rozhodla se zachumlat do peřin a na chvíli usnout“, nebo o „medvídkovi, který se hodně najedl a pak si musel na malou chvíli lehnout, aby mohl vytrávit a později si zase hrát“.

Děti jsou vedeny k tomu, aby nerušily ostatní přítomné kamarády. Pedagog jejich pozornost směřuje k tomu, aby se soustředily na své nádechy a výdechy, na to, jak se jim při nich zvedá bříško, jak je šimrá na páteři, jak mají těžké nohy a ruce a případnými dalšími nenáročnými pokyny se je snaží vést k tomu, aby se uvolnily.

6.1.9 Aktivita číslo 9

Oblast rozvoje: řečové dovednosti (artikulace, práce s hlasem), paměť, spolupráce ve skupině.

Časová dotace: 90–120 minut.

Název: Karaoke.

Obsah činnosti:

Poslední z představovaných aktivit je zamýšlena tak, aby v jejím rámci děti využívaly aktivně svůj hlas, aby rozvíjely své řečové dovednosti zábavnou formou.

Skrze tabuli si děti zvolí konkrétní píseň, na níž pak samostatně, ve dvojicích, nebo v menších skupinkách zpívají. Nejprve jsou voleny písně se slovy, postupně je vhodné přejít na jejich „karaoke“ verze.

Děti pro danou aktivitu využívají „mikrofony“, nebo lze pro tuto aktivitu využít i takové pomůcky, které mikrofon připomínají (například nejrůznější měkké válce, ruličky apod.). Pokud je to možné, lze dětem opatřit plastové mikrofony pro umocnění jejich zážitku z dané aktivity.

V kolektivu pak lze doporučit zapojení i pedagoga do některé ze zpívaných písní. Poslední „pěvecké vystoupení“ by pak mělo probíhat v celém kolektivu předškoláků. Při výběru písní je vhodné ze strany pedagoga vést děti k tomu, aby vybíraly takové, v nichž dochází k procvičování hlásek, s nimiž mohou mít běžně problémy (sykavek nebo jiných).

Uváděným způsobem lze působit na jejich řečové schopnosti, na jejich artikulaci obtížnějších hlásek, bez toho, aby na jejich nedokonalosti bylo u jednotlivců nadměrně poukazováno. Děti, u nichž si pedagog problémů v rovině výslovnosti všimne, je vhodné dávat do dvojic s jinými, aby při zpěvu jejich nedokonalá výslovnost nebyla natolik výraznou. Zároveň by měl učitel u dětí, dbát na to, aby pouze „neotvíraly pusy“, ale skutečně vyslovovaly slova jednotlivých vybraných písniček.

Karaoke je možné využívat také při návštěvě rodičů dětí v mateřské škole – při nejrůznějších akcích, besídkách, dnech otevřených dveří apod. Funguje jako takzvaný icebreaker. Daný předpoklad lze opřít o tvrzení, že zpěv přispívá jak k zábavě, tak například i relaxaci těch, kdo se jej účastní. (Sieglová, 2020, s. 90)

7 Pomůcky pro plánované aktivity s interaktivní tabulí v mateřské škole

V návaznosti na informace o jednotlivých konkrétních aktivitách určených pro předškolní děti, které mají ve své třídě v mateřské škole instalovanou interaktivní tabuli, musíme doplnit další potřebné vybavení, aby bylo možné ze strany pedagoga tyto aktivity s předškoláky absolvovat.

Kromě samotné interaktivní tabule je vhodné pro aktivity prezentované v předcházející kapitole textu ze strany pedagogů zajistit pro předškoláky také následující pomůcky:

- papíry různých rozměrů;
- psací pomůcky – tužky, fixy, voskovky, pastelky;
- mikrofony nebo jejich alternativy;
- obrázky;
- hudební doprovod;
- videopořady/nahrávky.

Jak vyplývá ze seznamu, jedná se zpravidla o pomůcky, které jsou v běžných mateřských školách na pravidelné bázi k dispozici. Výjimkou jsou mikrofony vhodné pro aktivitu „Karaoke“ – jak ovšem bylo zmíněno již v rámci popisu aktivity samotné, nejsou nezbytnou nutností. Lze je považovat spíše za zpestření.

Pomůcky v podobě různých audiovizuálních nosičů či programů pak přirozeně vyplývají z charakteristiky hlavní užívané pomůcky, kterou je právě audiovizuální tabule interaktivního charakteru.

Další předpokládanou potřebnou pomůckou je pak koberec, který bývá součástí běžných tříd mateřských škol, následně pak případné polštáře, nebo deky – ty lze doporučit jako vhodné pro činnosti, kdy děti odpočívají, relaxují (aktivita Ospalá květina, případně další).

8 Souhrn

Všechny v textu předložené aktivity, k jejichž provozování ve třídě předškolních dětí je vhodné (či minimálně možné) využívat interaktivní tabuli, mají svůj určitý cíl. Každá ze zvolených činností se zaměřuje na rozvoj určité oblasti fungování předškoláka, kdy naprostá většina takových aktivit rozvíjí dítě nikoli pouze v jedné oblasti zájmu, ale hned v několika rovinách jeho kompetencí.

Je vhodné podotknout, že většina předložených návrhů na aktivity má svoji „offline“ podobu – je možné je se žáky absolvovat i bez interaktivní tabule. Ta ovšem do edukace předškoláků přináší nový, zajímavý prvek, který může děti motivovat k vyšší míře jejich zapojení do dění. Navíc je vhodné upozornit, že s ohledem na rozvoj informačních a komunikačních (obecně digitálních) technologií ve světě, do kterého se děti současných vyspělých zemích rodí, je vhodné je s fungováním podobných technologií (v určité míře a žádoucím způsobem) seznamovat již v předškolním věku. Takto budou v budoucnu schopné je začleňovat do svého studijního, později i pracovního uplatnění – i v tomto ohledu se tedy jedná o rozvíjení kompetencí nutných pro úspěšné začlenění se do společnosti, v níž dítě žije a vyrůstá.

Byť tedy ve většině případů není nezbytnou podmínkou práce s interaktivní tabulí, navrhované aktivity v jejich „online“ podobě lze považovat za způsob edukace odpovídající současným možnostem a podmínkám předškolního vzdělávání v České republice, v níž většina mateřských škol interaktivní tabule zcela běžně s dětmi využívá. (Dráček a Lvičata, 2014)

V žádné z aktivit není upřednostněno užívání interaktivní tabule před působením na rozvoj předškolního dítěte v oblastech, které jsou dále nutné pro jeho možné fungování v pokročilejším věku (v dospívání či dospělosti).

9 Reflexe

Navrhované aktivity týkající se využití interaktivní tabule ze strany dětí v mateřské škole je možné na tomto místě hodnotit jako odpovídající a vhodně zvolené. Při jejich aplikaci v kolektivu předškoláků v konkrétně zvolené třídě bylo možné zaznamenat, že u jednotlivců vzbuzují značný zájem. Děti se velmi rády účastnily činností, v nichž jim bylo umožněno nakládat se zvoleným nástrojem interaktivní výuky, s jehož pomocí se mohly pohybovat volně po ploše interaktivní tabule.

Prakticky při žádné z aktivit nebylo zjištěno, že by ji děti nezvládly. V situacích, kdy jednotlivci neměli dostatečné zkušenosti, nebo kdy nebyli dostatečně motivováni k participaci na aktivitě, byli vyzýváni svými vrstevníky k zapojení. Někdy docházelo k tomu, že jim kamarádi ze třídy dovysvětlovali, co se bude dít, co by měli dělat apod.

Spolupráce mezi dětmi ve třídě patřila ke každé jednotlivé činnosti, byť mohly být jednotlivé kroky zadaného úkoly mířené na jednotlivce. Interaktivní tabuli je možné v edukaci hodnotit jako prvek, na nějž předškoláci pozitivně reagují. Mají zájem učit se s ní pracovat a sami také vymýšlí další možnosti, co by bylo možné ještě dále s tabulí dělat.

Nejvíce děti ve třídě zaujala aktivita videoprojekce a videotréninku. Bylo možné se přesvědčit, že předškolní děti nemají problém jak s pasivní zhlédnutím určitého audiovizuálního materiálu, tak ani s tím, je-li takový materiál zaměřený na ně samotné.

Zároveň je možné vyzdvihnout aktivitu dětí při činnosti založené na tanečním pohybu. Velmi pozitivně pak překvapila hned první navrhovaná činnost označovaná jako „pexeso“, po jejímž skončení bylo možné ze strany pedagoga zaznamenat mnoho nově zapamatovaných výrazů u dětí.

Jako určité negativum lze hodnotit tu skutečnost, že děti nerady od práce s interaktivní tabulí odcházely. To lze vztahovat k zákazu mobilních telefonů či jiných informačně technologických zařízení ve třídě, kdy jsou rodiče dětí upozorňováni na to, že tato zařízení nebudou u jejich potomků ve školce tolerována. Interaktivní tabule se tak zdá nahrazovat do určité míry právě zařízeními typu iPadů či smartphonů, které předškoláci, dle jejich odpovědí, běžně doma používají.

Závěr

Cílem bakalářské práce bylo zjistit využitelnost interaktivní tabule v předškolním vzdělávání. Skrze teoretickou část práce byly představeny základní pojmy týkající se předškolního věku dětí, vzdělávání v tomto období a samotný koncept interaktivní tabule. V praktické části byla pozornost soustředěna na konkrétní aktivity vhodné pro využití interaktivní tabule s cílem rozvíjet různé dovednosti dětí předškolního věku.

Výsledky práce ukázaly, že interaktivní tabule má v předškolním vzdělávání široké uplatnění. Skrze devět navržených aktivit bylo demonstrováno, jak je možné prostřednictvím interaktivní tabule efektivně rozvíjet řečové dovednosti, jemnou a hrubou motoriku, vizuální a auditivní vnímání, představivost, paměť, sociální dovednosti, emoční zklidnění a další. Děti byly motivovány k aktivní účasti na aktivitách a projevovaly zvýšený zájem o nově získané informace a dovednosti.

Jedním z klíčových zjištění byla vysoká úroveň spolupráce mezi dětmi při práci s interaktivní tabulí, což pozitivně ovlivňovalo nejen jejich sociální dovednosti, ale také schopnost pracovat v týmu a podporovat se navzájem. Aktivity navržené v rámci této práce také ukázaly, že interaktivní tabule může sloužit jako motivující nástroj pro vzdělávání, který přináší element zábavy do učení a zvyšuje tak zapojení a zájem dětí o vzdělávací proces.

V závěru lze říci, že využití interaktivní tabule v předškolním vzdělávání má značný potenciál pro rozvoj široké škály dovedností u dětí předškolního věku. Práce přinesla důkazy o tom, že integrace interaktivní tabule do vzdělávacích aktivit může podstatně obohatit vzdělávací prostředí v mateřských školách a přispět k všestrannému rozvoji dětí. Pro další rozvoj a efektivní využití interaktivní tabule v předškolním vzdělávání je však nutné kontinuální školení pedagogů a začlenění tohoto nástroje do širšího vzdělávacího konceptu mateřských škol.

Seznam zdrojů

ABCZECH.CZ, 2020. *Tichá pošta*. Online. ABCzech.cz: Abeceda českých reálií. Dostupné z: <https://www.abczech.cz/Ticha-posta-P7035604.html>. [cit. cit. 2023-03-280].

AV MEDIA.CZ, 2022. *Interaktivní výuka v mateřských školách*. Online. AV MEDIA.CZ. Dostupné z: <https://www.avmedia.cz/skoly/vyuka-a-rozvoj-v-ms>. [cit. 2022-06-29].

BALLNIK, Peter, 2010. *Kniha pro tatínky dětí od 3 let: vše, co spojuje otce a jejich děti*. Praha: Grada. ISBN 978-80-247-3537-5.

BEDNÁŘOVÁ, Jiřina a ŠMARDOVÁ, Vlasta, 2022. *Diagnostika dítěte předškolního věku: co by dítě mělo umět ve věku od 3 do 6 let*. Ilustroval Richard ŠMARDA. Moderní metodika pro rodiče a učitele. Brno: Computer Press. ISBN 978-80-251-1829-0.

DOSTÁL, Jiří, 2009. *Interaktivní tabule – významný přínos pro vzdělání*. Online. Česká škola. Dostupné z: <http://www.ceskaskola.cz/2009/04/jiri-dostal-interaktivni-tabule.html>. [cit. 2022-06-29].

DOSTÁLOVÁ, Olga a ŠIKLOVÁ, J., 2004. Sociální práce v paliativní medicíně. In: VORLÍČEK, Jiří; ADAM, Zdeněk a POSPÍŠILOVÁ, Yvona. *Paliativní medicína*. 2., přeprac. a dopl. vyd. Praha: Grada, s. 485-502.

DRÁČEK A LVÍČATA, 2014. *Interaktivní tabule*. Online. Dráček a Lvíčata. Dostupné z: <https://www.dracek-skolka.cz/interaktivni-tabule/>. [cit. 2023-03-25].

HNÍZDIL, Jan, 2019. Předmluva MUDr. Jana Hnízdila. In: DOČEKAL, Daniel; MÜLLER, Jan; HARRIS, Anastázie a HEGER, Luboš. *Dítě v síti: manuál pro rodiče a učitele, kteří chtějí rozumět digitálnímu světu mladé generace*. Flowee. Praha: Mladá fronta, s. 8-11. ISBN 978-80-204-5145-3.

INTERAKTIVKA, 2014. *Online knížka pro děti*. Online. Interaktivka. Dostupné z: <http://interaktivka.cz/blog/knizka-pro-deti>. [cit. 2023-03-25].

JANOUSĚK, Jaromír, 2015. *Psychologické základy verbální komunikace: projevy psychických funkcí ve verbální komunikaci, významová dynamika a struktura komunikačního aktu, komunikace písemná, ženská, mužská, virtuální, vnitřní kooperace a vnitřní řeč ve verbální komunikaci*. Praha: Grada. ISBN 978-80-247-4295-3.

JUCOVIČOVÁ, Drahomíra a ŽÁČKOVÁ, Hana, 2015. *Máme dítě s ADHD: rady pro rodiče*. Praha: Grada Publishing. ISBN 978-80-247-5347-8.

KOČOVÁ, Helena, 2017. *Spinální svalová atrofie v souvislostech*. Praha: Grada Publishing. ISBN 978-80-247-5705-6.

KOLESOVÁ, Eva, 2016. *Jak pomoci svému dítěti s vadou řeči: praktické rady pro rodiče a jejich děti*. Praha: Pasparta. ISBN 978-80-88163-03-9.

KUCHARSKÁ, Anna a ŠVANCAROVÁ, Daniela, 2017. *Bezstarostné roky?: kroky a krůčky předškolním věkem : poradenství pro rodiče*. Ilustroval Edita PLICKOVÁ. Brno: Edika. ISBN 978-80-266-1105-9.

MERTIN, Václav, 2006. *Předškoláci a počítače*. Online. VAŠEDĚTI.CZ. Dostupné z: <http://www.vasedeti.cz/vychova/vyvoj-a-vychova-predskolaka/predskolaci-a-pocitace/>. [cit. 2022-06-29].

POLÁKOVÁ, Petra, 2019. *Jak rozvíjet pohyb, emoce a smysly: pozorné a spokojené dítě*. Praha: Grada. ISBN 978-80-271-0760-5.

SIEGLOVÁ, Dagmar, 2020. *Cesta k cizím jazykům: 100 + 10 metod, strategií, cvičení a rad pro učitele i samostudium*. Praha: Grada. ISBN 978-80-271-1382-8.

SKLÁDALOVÁ, Markéta, 2016. *Mámo, už to zvládnou samo: jak vychovávat samostatné, spokojené a úspěšné dítě*. Brno: CPress. ISBN 978-80-264-1281-6.

THOROVÁ, Kateřina, 2016. *Poruchy autistického spektra*. Rozšířené a přepracované vydání. Praha: Portál. ISBN 9788026207689.

VÁGNEROVÁ, Marie, 2012. *Vývojová psychologie: dětství a dospívání*. Vydání druhé, doplněné a přepracované. Praha: Karolinum. ISBN 978-80-246-2153-1.

ZELENKOVÁ, Blanka a SPLAVCOVÁ, Hana, 2016. *Využití interaktivní tabule v MŠ – ano, či ne? Promyšleně a přiměřeně ano*. Online. Metodický portál RVP.cz. Dostupné z: <https://clanky.rvp.cz/clanek/20599/VYUZITI-INTERAKTIVNI-TABULE-V-MS-ANO-CI-NE-PROMYSLENE-A-PRIMERENE-ANO.html>. [cit. 2022-06-29].

ZÁKLADNÍ ŠKOLA A MATEŘSKÁ ŠKOLA KARLOVICE, 2020. *Interaktivní tabule v MŠ*.
Online. Základní škola a Mateřská škola Karlovice. Dostupné z: <https://zskarlovice.web-node.cz/news/interaktivni-tabule-v-ms/>. [cit. 2023-03-25].

THOROVÁ, Kateřina. *Vývojová psychologie: proměny lidské psychiky od početí po smrt*.
Praha: Portál, 2015. ISBN 978-80-262-0714-6.

Přílohy

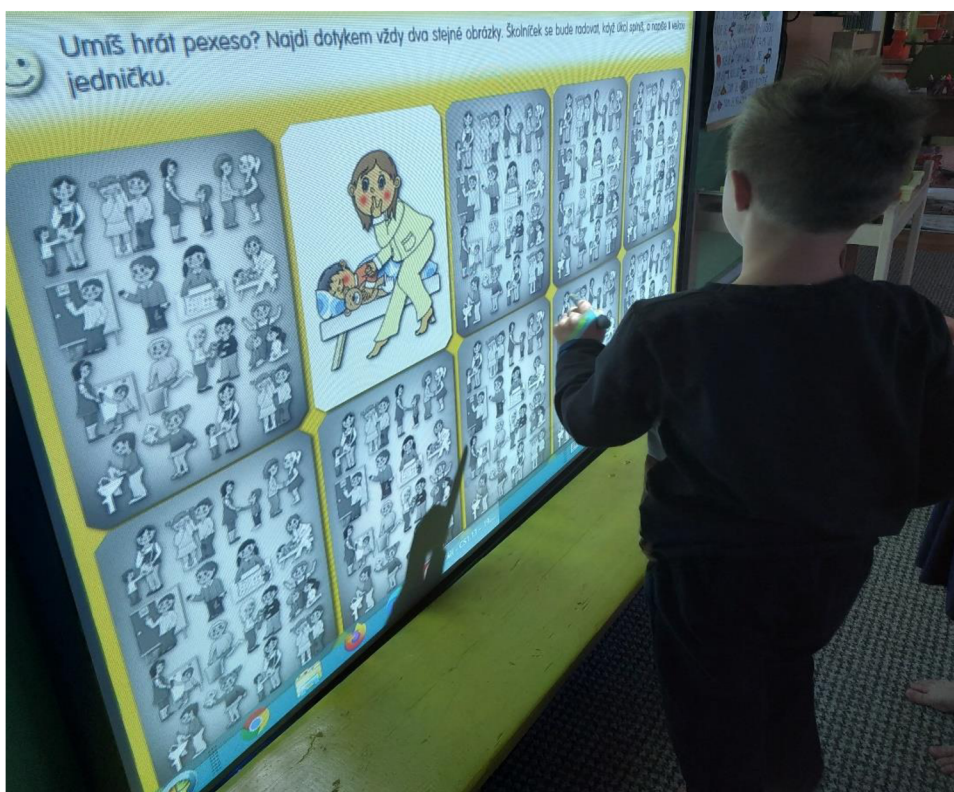
Příloha č. 1: Pexeso. Zdroj: Autor



Příloha č. 2: Pravidla společného soužití. Zdroj: Autor



Příloha č. 3: Pexeso. Zdroj: Autor



Příloha č. 4: Interaktivní tabule. Zdroj: Autor

