

Univerzita Hradec Králové
Pedagogická fakulta
Katedra kybernetiky Přírodovědecké fakulty

**Digitální technologie ve výuce společenských věd
předmětů**

Diplomová práce

Autor: Bc. Vendula Lenhartová
Studijní program: N7504 - Učitelství pro střední školy
Studijní obor: Učitelství pro střední školy - informatika
Učitelství pro střední školy - základy společenských věd
Vedoucí práce: PhDr. Michal Musílek, Ph.D.
Oponent práce: doc. RNDr. Štěpán Hubálovský, Ph. D.

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem tuto diplomovou práci vypracovala pod vedením vedoucího diplomové práce samostatně a uvedla jsem všechny použité prameny a literaturu.

V Hradci Králové dne 20. června 2019

Bc. Vendula Lenhartová

Poděkování

Ráda bych poděkovala za podporu při psaní diplomové práce, cenné a odborné rady, připomínky a konzultace a zapůjčení odborné literatury panu PhDr. Michalu Musílkovi, Ph.D.

Anotace

LENHARTOVÁ, V. *Digitální technologie ve výuce společenských věd*. Hradec Králové, 2019. Diplomová práce na Pedagogické fakultě Univerzity Hradec Králové. Vedoucí diplomové práce PhDr. Michal Musílek, Ph.D. 76 s.

Cílem teoretické části práce je zmapovat možnosti využívání digitálních technologií ve výuce společenských věd v sekundárním vzdělávání (vzdělávací oblast Člověk a společnost dle Rámcového vzdělávacího programu pro základní vzdělávání a dle Rámcového vzdělávacího programu pro gymnázia) na základě rešerše českých i zahraničních publikací, včetně online zdrojů. Při zpracování teoretické části práce byla použita rešeršně kompilační metoda. Cílem praktické části je experimentální výuka s využitím vzdělávacích aplikací, na jejímž základě bude možné posoudit efektivitu této výuky. Praktickým výstupem je několik vzorových příprav na hodiny občanské výchovy nebo základů společenských věd, případně dějepisu, použitelných ve výuce. Cílem empirické části diplomové práce je posouzení efektivity experimentální výuky s využitím vzdělávacích aplikací dle několika vybraných příprav, vypracovaných v rámci praktické části. Experimentální výuka je vyhodnocena prostředky kvalitativního výzkumu, např. formou případové studie, či dotazníkového šetření mezi žáky, kteří se výuky zúčastnili.

Klíčová slova

Digitální technologie, výuka, společenské vědy, ICT, základní škola, střední škola

Annotation

LENHARTOVÁ, V. *Digital Technology in the Teaching Social Science*. Hradec Králové, 2019 Diploma work Faculty of Education, University of Hradec Králové. Thesis supervisor PhDr. Michal Musílek, Ph.D. 76 p.

The aim of the theoretical part is to map the possibilities of using digital technologies in the teaching social sciences in secondary education (the educational area People and Society according to the Framework educational program for basic education and the Framework educational program for gymnasiums) based on a research of Czech and foreign publications, including online resources. For the theoretical part of the thesis was used research and compilation method. The aim of the practical part is experimental teaching using educational applications, on its basis will be possible to explain the effectiveness of this teaching. The practical outcome are few samples of preparations for lessons in civics or the basics of social sciences, alternatively history, applicable in teaching. The aim of the empirical part of the thesis is to evaluate the effectiveness of experimental teaching using educational applications according to several selected preparations, elaborated within the practical part. Experimental teaching is evaluated by means of qualitative research, for example in the form of a case study or questionnaire survey among pupils who participated in the course.

Keywords

Digital technology, teaching, subjects of social science, ICT

Obsah

Obsah	6
Úvod.....	8
1 Vymezení základních pojmů	9
1.1 Stolní Počítač a notebook	9
1.2 CD/DVD	10
1.3 Moderní mobilní dotyková zařízení	10
1.4 Digitální technologie v současném vzdělávání.....	12
1.5 Digitální technologie jako součást profesionality učitele	14
2 Mobilní technologie ve výuce	16
2.1 Výhody využívání mobilních technologií ve vzdělávání:	16
2.2 Nevýhody využívání mobilních technologií ve vzdělávání:	17
2.3 iOS společnosti Apple.....	18
2.4 Android společnosti Google	19
2.5 Windows společnosti Microsoft.....	20
3 Aplikace využívané ve vzdělávání	21
3.1 Aplikace ve společenských oborech.....	22
3.1.1 Digitální vyprávění - Toontastic.....	22
3.1.2 Quizlet	22
3.1.3 Kahoot!!	23
3.1.4 Plickers	24
3.1.5 Noviny, časopisy, webové stránky	25
3.1.6 Socrative.....	25
4 Rámcové vzdělávací programy.....	27
4.1 Člověk a společnost.....	27
4.1.1 Vzdělávací obor Dějepis	28
4.1.2 Vzdělávací obor Výchova k občanství	28
4.2 Cílové zaměření vzdělávací oblasti.....	28
4.3.1 Dějepis.....	30
4.3.2 Výchova k občanství.....	32
4.4 Rámcový vzdělávací plán pro Gymnázia	33
4.4.1 Cílové zaměření vzdělávací oblasti.....	34
4.4.2 Občanský a společenských základ	35

4.4.3	Dějepis.....	36
5	Praktická část	38
5.1	Aktuální situace v ČR.....	38
5.1.1	Strategie digitálního vzdělávání do roku 2020.....	40
5.2	Případová studie	41
5.3	Dotazníkové šetření	46
5.4	Návrhy vyučovacích hodin	52
5.4.1.	První příprava	52
5.4.2	Druhá příprava	53
5.4.3	Třetí příprava.....	54
5.4.4	Čtvrtá příprava	55
5.4.5	Pátá příprava	56
	Závěr	58
	Seznam použité literatury	60
	Seznam obrázků a tabulek	62
	Přílohy.....	64

Úvod

Předmětem diplomové práce je zmapování možnosti využívání digitálních technologií ve společenských vědách. V dnešní době stoupá tendence využívání digitálními technologiemi a aplikacemi, které používá téměř každý z nás, pravidelně každý den a stávají se pro nás automatickou součástí běžného života. Důležité je se tedy zamyslet, jak posunout tradiční výuku v sekundárním vzdělávání a obohatit ji o využívání digitálních technologií, které jsou pro žáky velmi intuitivní. V této práci bych chtěla ukázat možnosti aplikací, technologií, které je možné využívat ve vyučovacích předmětech společenského charakteru.

Při výběru práce byla projevena snaha autorky projeviti co nejvíce dva studované aprobační předměty a to základy společenských věd společně s informatikou.

Diplomová práce je rozdělena na část teoretickou a praktickou.

Cílem teoretické části práce je zmapovat možnosti využívání digitálních technologií ve výuce společenských věd v sekundárním vzdělávání dle vzdělávací oblasti Člověk a společnost dle Rámcového vzdělávacího programu pro základní vzdělávání a dle Rámcového vzdělávacího programu pro gymnázia. Při zpracování teoretické části práce bude využita rešerše českých i zahraničních publikací, včetně online zdrojů.

V praktické části budou vzájemně porovnány jednotlivé aplikace, představené v teoretické části a budou použity v experimentální výuce. Praktická část si klade za cíl experimentální výuky s využitím vzdělávacích aplikací, na jejímž základě bude možné posoudit efektivitu této výuky, využitelnost ve výuce, obsahovou stránku a intuitivnost ovládnutí.

Praktickým výstupem diplomové práce bude několik vzorových příprav na hodiny občanské výchovy nebo základů společenských věd, případně dějepisu, použitelných ve výuce.

Cílem empirické části diplomové práce bude posouzení efektivnosti experimentální výuky s využitím vzdělávacích aplikací dle několika vybraných příprav, vypracovaných v rámci praktické části. Experimentální výuka bude vyhodnocena prostředky kvalitativního výzkumu, formou případové studie a bude doplněna o dotazníkové šetření mezi žáky, kteří se výuky zúčastnili.

1 Vymezení základních pojmů

Digitální technologie nebo multimédia jsou mezi lidmi již velmi frekventovaným pojmem. Lidé začali hojně využívat multimédia, velká část společnosti dává ve 21. století přednost puštění video zprávy doplněnou zvukem, která je velmi často součástí odborných článků na webech, nebo zhlédnutí krátkého videa, namísto čtení článků aj. Co vlastně znamená pojem digitální, vychází z anglického slova *digital* a jedná se o signál, který nabývá pouze omezené množství hodnot, digitální technologie pracuje obvykle s hodnotami 1/0, ano/ne, zapnuto/vypnuto.

Co se týče pojmu multimédia, jelikož se tento pojem dostal běžně do dnešní mluvy, se přesná definice téměř vytratila. Ovšem slovo multimédia se skládá ze dvou slov a to multi a média, slovo médium, které vychází z latinského slova „medium“ je spojeno s myšlenkou zprostředkování, jedná se o prostředky sloužící k šíření informací.

Digitální technologie vstupují do vzdělávání nejen jako nástroje podporující učení a výuku, kdy se ve výuce dají využít a podporovat učení žáků. Důležité je si také uvědomit, že se staly aktuálním problémem všech, kteří se ve vzdělávacím procesu pohybují, významně ovlivňují svět, ve kterém žijeme. Úkolem je tedy se aktivně zapojit. (Roubal, 2009)

Typy technologií využívaných ve výuce

1.1 Stolní Počítač a notebook

Pod pojmem počítač si lidé představí buď stolní počítač, nebo notebook (osobní počítač). Tento pojem je, ale mnohem širší, počítače často řídí činnosti jiných zařízení a nacházejí se všude kolem nás, mezi těmito zařízení, s kterými jsme v každodenním kontaktu, se nacházejí např. v automobilech, mobilních telefonech, digitálních fotoaparátech, mikrovlnných troubách, automatické pračce, aj. Co se týče počítačů, existují dva základní typy a to:

- Analogové počítače, které zpracovávají analogová data.
- Číslicové počítače, které zpracovávají digitální data.

Číslicové počítače lze snadno zkonstruovat jako univerzální. Dnešní počítače se víceméně drží koncepce, kterou můžeme popsat tak, že zpracovává data i prováděné

instrukce jsou umístěny v paměti, řídicí jednotka zajišťuje načítání instrukcí dat z paměti, aritmeticko-logická jednotka provádí operace s načtenými daty, přičemž data je také možné zapisovat na vstupně/výstupní porty a z nich je i načítat. (Roubal, 2009)

1.2 CD/DVD

Compact Disc (CD) a Digital Video/Versatile Disc (DVD), tyto disky, můžeme zařadit mezi optická záznamová média. Na těchto discích jsou zaznamenány informace ve formě důlků nebo plošek. Čtení probíhá pomocí laserového paprsku. Kapacita CD je stanartně 650 nebo 700 MB. Kapacita DVD se pohybuje od 4,7 GB do 17 GB. Vyšší kapacita je dosažena díky vyšší hustotě záznamu. (Roubal, 2009)

1.3 Moderní mobilní dotyková zařízení

Stolní počítače, jsou pomalu ale jistě nahrazovány dotykovými zařízeními, které jsou na rozdíl od stolních počítačů přenosné a rozdíl mezi dotykovými zařízeními a notebookem je také jejich lehká váha. Doba odklonu od tradičních stolních počítačů má již i svůj název, je označována za éru post PC. Hlavní charakteristické rysy moderních mobilních dotykových zařízení post PC jsou:

- *kompaktnost a vysoká mobilita,*
- *rychlý start, schopnost být neustále v pohotovosti,*
- *téměř permanentní připojení k síti,*
- *častá výměna dat na pozadí, tzv. synchronizace,*
- *využívání cloudových služeb,*
- *zvětšující se množství senzorů,*
- *možnost spouštění aplikací,*
- *dotykové ovládání.* (Neumajer, Rohlíková, Zounek, 2015)

Jedním z hlavních důvodů, proč se také moderní mobilní zařízení tak rychle ujala a jsou velmi oblíbené, je intuitivní dotykové ovládání, které postupně doplňuje nebo také zcela nahrazuje tradiční ovládání počítačů. Ovládat dotykové zařízení je možné několika způsoby:

- Dotykem prstu – ovládání prstem bez nutnosti držet jakékoliv zprostředkující zařízení.

- Dotykovými gesty – tahy na displeji jedním nebo více prsty.
- Stylem – dotykovým perem s nepíšícím hrotem.
- Hlasem – díky rozpoznávání hlasu uživatele, je některá zařízení možné ovládat hlasem. (Neumajer, Rohlíková, Zounek, 2015)

Kategorie přenosných neboli mobilních počítačů, jejíž nejrozšířenějším zástupcem byl notebook, označovaný také jako laptop, se postupem času „rozpadl“ do různých vývojových větví:

- **Netbook.** Jedná se o počítač, který je svými rozměry menší než notebook, má nižší spotřebu hmotnost a cenu a naopak delší výdrž baterie. Dnes prodávané netbooky z pravidla obsahují dotykový displej. Ve vybavení škol najdeme jen výjimečně.
- **Subnotebook.** Je kategorie počítačů, někdy označována jako mini notebook. Od netbooku se liší kvalitnějším vybavením a výrazně vyšší cenou. Ve školství se téměř nepoužívají.
- **Ultrabook.** Zda se bavíme o moderním subnotebooku, který je chráněn ochrannou známkou společnosti Intel. Aby mohl nést ultrabook svůj název, musí splňovat kritéria, která jsou dána společností Intel. Vzhledem k vyšší ceně nejsou ultrabooky ve školství rozšířené.
- **Chrombook.** Pokud se bavíme o chrombooku, bavíme se o notebooku či netbooku s operačním systémem Chrome OS společnosti Google. Jedná se o počítače, které jsou primárně připojeny k internetu a tam také ukládají téměř veškerá data. Některé školy v ČR s nimi experimentují a zavádějí je do výuky, v USA se šíří velmi úspěšně do škol a systému vzdělávání.
- **Tablet.** *„Je mobilní počítač s integrovaným dotykovým displejem, kterým je také primárně ovládan.“* Tablety obsahují množství senzorů, jako jsou mikrofon, kamera, aj. k mnoha tabletům lze připojit hardwarovou klávesnici. Mezi první komerčně úspěšné tablety můžeme zařadit, tablet společnosti Apple, tzv. iPad, který je prodáván od roku 2010. Tablety jsou hojně zařazovány do výuky a ve školství roste jejich obliba.
- **Chytrý telefon neboli smartphone.** Jedná se o mobilní počítač, který umožňuje funkci telefonování. Od tradičních mobilních telefonů se liší především mobilním operačním systémem, který umožňuje mnoho funkcí, jako jsou stahování a provozování aplikací. Většina se ovládá dotykem a nabízí nespočet funkcí, které

byli dříve doménou samostatných zařízení, jako jsou, osobní organizér, fotoaparát, kamera MP3 přehrávač, navigace, aj. Postupně ve školách využívány vlastní smartphony žáků k efektivitě výuky. (Neumajer, Rohlíková, Zounek, 2015)

1.4 Digitální technologie v současném vzdělávání

Neustálý dynamický rozvoj Informačních a komunikačních technologií přináší do oblasti vzdělávání mnoho nových nástrojů a možností. Tempo změn je velmi rychle, proto mnozí lidé vnímají technologie jako něco co je lidem již „dáno“, aniž by bylo zcela jasné využívání takových technologií ve výuce a vzdělávání. (Vlčková, 2012)

Jak ale uvádí Lévy (2000): „... *technologie je nutné chápat jako produkty určité společnosti a kultur. Nelze hovořit o dopadech technologií na člověka, ale vždy je nutné promýšlet jejich existenci a využití v souvislosti s činností člověka*“

Měli bychom tedy chápat a přistupovat k digitálním technologiím jako k produktu lidské kultury a techniky, která nám pomáhá spoluvytvářet dnešní společnost a ovlivňuje život všech lidí a tedy i život ve školách. Důležité je také zmínit, že technologie mají na svědomí celou řadu změn ve vzdělávání a umožnily mnoho aktivit, které bez technologií nebyly možné, proto uvádíme, že technologie nejsou „neutrální“. (Neumajer, Rohlíková, Zounek, 2015)

Velké technologické, společenské i kulturní proměny v posledních letech vedly k úvahám o tom, jakými kompetencemi by měl disponovat člověk dvacátého prvního století – *tzv. 21st century skills* (dovednosti pro dvacáté první století).

Mezi dovednostmi pro 21. století jsou obvykle uváděny:

- **Komunikace.** Jedná se o konstruování logických argumentů v diskuzi, vyvozování závěrů z odlišných zdrojů a vnímání účastníků komunikace. Důležité je také adekvátní využívání digitálních technologií pro podporu různých forem komunikace.
- **Kreativita a inovace.** Být inovativní, inovace uvádět do života, být kreativní, pracovat a myslet kreativně.

- **Spolupráce.** Důležité je také pracovat v týmech a koordinovat jednotlivé členy týmu, být flexibilní a být schopen sdílet zodpovědnost.
- **Kritické myšlení a řešení problémů.** V této oblasti se jedná např. o kritický přístup k dostupným informacím a znalostem, včetně jejich hodnocení a jejich využití při řešení problémů.
- **Technologické kompetence.** Zde se jedná o obecnou připravenost (učit se), používat a využívat všechny dostupné informace a rozdělovat jejich relevantnost. Také se do této dovednosti řadí právní a etické otázky týkající se digitálních technologií. Nejedná se o zvládání digitálních technologií a jejich principů, jelikož se velmi rychle vyvíjí. (Neumajer, Rohlíková, Zounek, 2015)

Dle výše zmíněných kompetencí, je vidět že se jedná o poměrně odlišné pojetí kompetencí a od nich se odvíjejících požadavků na vzdělávání, než jsme tradičně v našich školách zvyklí. *„Kompetence v oblasti využívání digitálních technologií a médií patří k pilířům moderního vzdělávání.“* (Neumajer, Rohlíková, Zounek, 2015)

S tématem dovedností pro 21. století je často spojována problematika tzv. nových gramotností, která se týká moderního světa, kde je nutné stejně jako o změně kompetencí uvažovat také o změně či proměně nových gramotností. *„Doposud základní dovednosti jako je číst, psát a počítat, jsou neustálým a nutným předpokladem pro další vzdělávání a učení“* (Průcha, Walterová a Mareš, 2009) ale v digitálním věku s nimi již nevystačíme.

Jak uvádí Průcha, Walterová a Mareš (2009): *„Nejde o negaci či odstranění tradičních gramotností, ale spíše o jejich doplnění či rozvinutí, výraz gramotnost se používá s významem schopnost aplikace některých specifických dovedností, jako je např. čtenářská gramotnost, matematická gramotnost, ...“*

V souvislosti s využíváním digitálních technologií existuje celá řada konceptů, které vymezují různé druhy gramotností. Jeden z těchto přehledů představila autorka Ala-Mutka (2011) ve své zprávě nazvané *Mapping Digital Competence: Towards a Conceptual Understanding* (Mapování digitální kompetence, směrem ke koncepčnímu porozumění.), kde rozlišuje:

- **ICT gramotnost (ICT Literacy)** jedná se o technické znalosti a dovednosti či ovládání počítačů a počítačových programů.

- **Internetovou gramotnost (Internet Literacy)** tato gramotnost přidává k ICT gramotnosti znalosti, dovednosti a schopnosti umožňující orientovat se a smysluplně využívat ne jenom internet ale digitální sítě komplexně.
- **Informační gramotnost (Information Literacy)** jedná se o koncept zaměřující se na nalezení, organizaci a zpracování informací.
- **Mediální gramotnost (Media Literacy)** jedná se o schopnost interpretovat získané dovednosti a znalosti, využívat a vytvářet mediální sdělení.

Podle Neumajera, Rohlíkové a Zounka (2015) zmiňuje Ala-Mutka ve svém výzkumu „*tzv. digitální gramotnost, kterou definuje podle Martina Grudzieckého (2006) jako „znalost, postoj a schopnost jedince náležitě využívat digitální nástroje a vybavení k tomu aby byl schopen identifikovat, získat, organizovat, integrovat, hodnotit, analyzovat a syntetizovat digitální zdroje, konstruovat nové znalosti, vytvářet mediální sdělení a komunikovat s ostatními a to v kontextu různých životních situací, v nichž bude schopen konstruktivní sociální aktivity a bude schopen reflektovat tyto procesy.*“

1.5 Digitální technologie jako součást profesionality učitele

Co se týče kvality vzdělávání, je dobré nezapomenout na fakt, že základem pro kvalitní výuku je dobrý učitel, který je nejdůležitější činitel výuky a to i v době nejmodernějších digitálních technologií. Pojetí výuky se nemění, tak rychle jako se mění a vyvíjí digitální technologie, přesto že mnoho učitelů používá digitální technologie ve výuce každý den. Bylo by dobré, aby se také učitelé posunuli, směrem k učitelům 21. století.

Dle konceptu tzv. technologicko-didaktických znalostí obsahu podle Mishry a Koehelra (2006) by měl profil současného učitele zahrnovat následující vědomosti, dovednosti a kompetence:

- **Odborné znalosti a dovednosti.** Jedná se o znalost oboru včetně didaktických znalostí obsahu. V dnešní rychle se měnící a vyvíjející se době musí být učitel neustále připraven studovat a sledovat novinky nejenom ve svém oboru.

Edukovaný učitel by měl znát jak digitální a mobilní technologie vstoupily a každodenně vstupují do obsahu výuky a oborových didaktik. Dle autorů by měl mít učitel následující sadu znalostí a dovedností:

- Technologické znalosti.
 - Technologické znalosti obsahu.
 - Technicko-didaktické znalosti.
 - Technologicko-didaktické znalosti.
- **Pedagogické, didakticko-psychologické a manažerské dovednosti.** Tato oblast uvádí, že by měl být učitel vybaven znalostmi z pedagogiky, didaktiky a psychologie. Co se týče pedagogiky a didaktiky nezapomíná se, že učitel má být osobností, která řídí a organizuje výuku, ale přitom by neměl zapomínat na žáky a na jejich potřeby, zájmy a zkušenosti a to i v oblasti digitálních technologií. Uvádí, že se učitele mohou od žáků ledasco naučit ať již v oblasti digitálních technologií, tak všeobecně. Přijmout žakovu zkušenost, radu či pomoc neznamená snížení autority ale ba naopak vytvoření větší důvěry, respektu, aj.
- **Sociálně-komunikativní kompetence, včetně jazykové výbavy (i znalosti cizích jazyků).** V každé výuce je nutné komunikovat, jedná se o základní proces ve výuce, může se jednat o verbální ale také neverbální komunikaci. Pro moderního učitele je proto nutná znalost pravidel komunikace a to včetně různých způsobů digitální komunikace, např. prostřednictvím mobilních telefonů. Stále častěji je také kladen důraz na znalost cizího jazyka, jako nedílné součásti moderního učitele. (Mishra, Koehler, 2006)

2 Mobilní technologie ve výuce

Učení s podporou mobilních technologií (zejména mobilních telefonů a tabletu) se ve světě i u nás používá termín *mobile learning* neboli také *m-learning*, který znamená „učení s podporou mobilních technologií.“ Tento pojem je stručně charakterizován, jako jakákoliv podoba či forma učení, která probíhá prostřednictvím mobilních zařízení nebo s jejich pomocí.

Potenciál mobilních technologií ve vzdělávání je velký, zde je několik bodů co vše mohou digitální technologií nejen ve výuce ovlivnit:

- *Personalizace učení*
- *Zvýšení angažovanosti*
- *Rozšíření i zvýšení participace studentů*
- *Hodnocení a zpětnou vazbu*
- *Spokojenost studentů*
- *Zvyšování digitální gramotnosti*
- *Efektivitu výuky*
- *Změnu či redefinování kurikula*
- *Redukování nákladů*
- *Pomoc zaměstnatelnosti* (Neumajer, Rohlíková, Zounek, 2015)

2.1 Výhody využívání mobilních technologií ve vzdělávání:

- Dostupnost a intuitivnost – velká část mladých lidí vlastní mobilní zařízení, umí ho používat a pracovat s ním a není tedy nutné je učit se zařízeními pracovat.
- Osvojení znalostí – pomáhají k osvojování znalostí od konkrétních k abstraktním, od jednoduchých k složitým.
- Podporují aktivní učení a učení orientované na studenta.
- Prolínání fyzického a virtuálního světa
- Nápomoc k učení hendikepovaným studentům.
- Globálnost – je možná komunikace, kdykoliv a kdekoliv, sdílení dat.
- Umožnění přístupu k učení online – z domova, vzdálený přístup. Možnost učení kdykoliv a kdekoliv.

- Nahrávání dat i záznam procesů učení.
- Využívání tzv. „mrtvého času“ na učení – učení kdekoliv o volných chvílích, cesta do/ze školy. (Neumajer, Rohlíková, Zounek, 2015)

2.2 Nevýhody využívání mobilních technologií ve vzdělávání:

- Omezená velikost paměti některých zařízení.
- Nedostatečná kapacita baterie.
- Náchylnost k rozbití a poruchám.
- Malá výkonnost hardware, či výpadky signálu – nefunkční wi-fi.
- V případě velkého množství uživatelů a málo výkonné školní bezdrátové sítě může dojít k výpadkům připojení a následně i ztrátě dat.
- Využívání mobilních technologií jako hračky ve výuce bez jasného didaktického cíle mohou vést k domněnce, že tato zařízení jsou ve výuce k ničemu.
- Využívání k podvádění či opisování.
- Možnost zneužívat zařízení k šikaně/kyberšikaně, ať už učitelů či žáků (tajné nahrávky, zveřejňování na internet).

Žáci a digitální technologie ve vzdělávání. Digitální technologie se zavádějí do výuky zejména proto, aby se podpořilo a zefektivnilo učení žáků. Mobilní technologie jsou každodenní součástí našich životů, a proto můžeme s jistotou říci, že jsou a stále častěji budou součástí výuky a vzdělávání. Ovládání mobilních zařízení je pro žáky snadné, intuitivní, pohodlné, praktické,... Jak uvádí Clark a Luckin ve svém výzkumu „*závěry výzkumu hovoří o zvýšené motivaci žáků a zájmu o vyučování, ale také kreativitě žáků, lepší seberegulaci při učení a zvýšené produktivitě.*“ (Neumajer, Rohlíková, Zounek, 2015)

Nejčastěji využívaná mobilní dotyková zařízení ve školství, dle operačního systému

Počítačová platforma je prostředí, které umožňuje činnost aplikacím. Co se týká operačních systémů v prostředí českých škol v práci s tabletem, vybíráme mezi třemi hlavními platformami:

2.3 iOS společnosti Apple

Tento operační systém je využíván pouze v mobilních zařízeních společnosti Apple, jako je tablet iPad, mobilní telefon iPhone, mp3 přehrávač iPod a také Apple TV. Jedná se o první komerčně úspěšný tablet. iPady vyrábí pouze společnost Apple a jsou velmi žádané, jak ve společnosti, tak v oblasti školství. Tablet iPad se vyrábí pouze ve dvou velikostech a to s úhlopříčkou 7,9 palců (iPad Mini) a 9,7 palců (iPad Air).

Mezi hlavní výhody patří perfektní zpracování, intuitivní ovládání, široká nabídka aplikací, vysoká integrita jednotlivých zařízení Apple, vše je provázáno, velká kompatibilita, vzájemná optimalizace hardwaru, velká kontrola proti virům (málo napadnutelné). Kromě jiných aplikací je v nabídce také mnoho vzdělávacích aplikací v centrální obchodu Apple App Store, primárně jsou řazeny v kategorii s názvem Education.

Mezi mínusy operačního systému iOS můžeme zařadit větší pořizovací cenu, nepodporuje AdobeFlash a standardně neobsahuje žádný USB port.

Ve školách je tento druh nejdéle, proto je s nimi nejvíce zkušeností. Na internetu se nachází množství webových stránek učitelů a učitelských komunit, které iPady ve výuce využívají. Mezi nejkvalitnější patří:

- <http://ipadveskole.cz/>
- <http://ipadvevuce.cz/>
- <http://www.i-sen.cz/>
- <http://avs.vyuka.info/>
- <http://www.ipadvetride.cz/>
- <http://www.i-logo.cz/>
- <http://www.cojsemvyzkousela.cz/>
- <http://www.i-school.cz/>

Pro operační systém od společnosti Apple je věnována školství specializovaná stránka, v českém jazyce <https://www.apple.com/cz/education/ipad/resources/>, zde je mnoho zajímavých návodů, zdrojů, odkazů, videí atp. (Neumajer, Rohlíková, Zounek, 2015)

2.4 Android společnosti Google

Jedná se o nejrozšířenější operační systém pro mobilní zařízení na světě. Na rozdíl od iPadu od společnosti Apple, který má pouze tři typy, bylo v roce 2014 zařízení s operačním systémem Android okolo 18 500 zařízení. Je zde tedy velmi rozdrobený systém, který je jeho největší předností ale také největší slabinou systému. Samotná zařízení s Androidem mají různé velikosti displeje a různá rozlišení což může být největším problémem z hlediska funkčnosti jednotlivých aplikací. Jednotlivé aplikace pro operační systém Android se stahují z obchodu Google Play, aplikace určené primárně pro vzdělávání jsou umístěny v samostatné kategorii nazývané vzdělávání. (Neumajer, Rohlíková, Zounek, 2015)

Mezi hlavní plusy operačního systému Android patří především velké rozšíření, zpravidla nižší cena zařízení, široká nabídka aplikací a také možnost k zařízení připojovat USB periferie. Často se také uvádí, vysoká úroveň personalizace u operačního systému Android, tedy možnost přizpůsobit chování zařízení podle vlastních zájmů. (Neumajer, Rohlíková, Zounek, 2015)

Jako minusy či problematické stránky operačního systému Android můžeme označit problém s neznámkovými tablety s Androidem, jejichž cena je už na první pohled podezřelá, tyto zařízení se pro školní provoz nehodí, obsahují zpravidla nekvalitní zpracování, nekvalitní displej, pomalý procesor a nedostatek paměti. (Neumajer, Rohlíková, Zounek, 2015)

Operační systém Android společnosti Google, která je svým původem internetovou firmou, podporuje učitele především prostřednictvím online, sociálních sítí a online komunit spolupracujících učitelů. Za tímto účelem vzniklo neformální společenství pro podporu využívání Google technologií ve vzdělávání *Google EDU Group ČR*.

Webové stránky ze skupiny Google+:

- <http://www.gegcr.cz/>₁
- <https://plus.google.com/+gegcr.cz/>₁
- <http://www.uctesnami.cz/>₁
- <http://www.gegnovojicinsko.cz/>₁
- <http://www.gegpodprisko.cz/>₁

- http://gedivy.blogspot.cz_

(Neumajer, Rohlíková, Zounek, 2015)

2.5 Windows společnosti Microsoft

Operační systém Windows od společnosti Microsoft, existuje ve více edicích, které se vyvíjí. Jak uvádí Neumajer, Rohlíková a Zounek (2015): „... aplikace pro Windows se stahují z Windows Store, jedna z hlavních výhod pro školství ale spočívá v tom, že na Windows 8.1 je možné spouštět programy porízené pro starší verze Windows školou v minulosti, tedy např. pro Windows XP“.

Bezespору hlavní výhodou zařízení s Windows je integrace do stávající školní infrastruktury, jelikož naprostá většina českých škol se zakládá na systémech od Microsoftu. Společnost Microsoft, se dost ve vzdělávání realizuje a prosazuje různými projekty, kterých je velké množství. Mnoho užitečných informací lze dohledat na webu Microsoftu <http://www.microsoft.com/cze/education/>, který je věnován školství a vzdělávání. Mezi další weby patří:

- <http://blogs.technet.com/b/skolstvi/>,
- <http://PartneriVeVzdelavani.cz>,
- <http://www.office365proskoly.cz/>,
- <http://VzdelavameProBudoucnost.blogy.rvp.cz/>.

(Neumajer, Rohlíková, Zounek, 2015)

3 Aplikace využívané ve vzdělávání

Jak již bylo zmíněno, možnosti jak do tabletu popřípadě smartphone „dostat“ určitou aplikaci je více. Jednou z možností je si aplikaci zakoupit, vždy v online obchodě pro daný typ operačního systému, některé aplikace je možné nahrát zdarma. Aplikace jsou většinou řazeny ve složce education nebo také vzdělání, výuka. Další z možností je využívat danou platformu online, zde je ovšem nutné nezapomenout na připojení k internetu, což u některých stažených aplikací, ať již placených či zdarma není nutné. Přehled aplikací v českém jazyce přináší také webové stránky České aplikace www.ceskeapps.cz a katalog aplikací českých a slovenských vývojářů www.katalogaplikaci.cz. (Neumajer, Rohlíková, Zounek, 2015)

Pro vyhledávání aplikací je možné se také inspirovat na následujících zahraničních i českých internetových stránkách:

- www.freetech4teachers.com
- www.schooltechnology.org
- www.mobilelearningporta.org
- www.seniortouchpad.com
- www.i-sen.cz
- www.ipadvevyuce.cz
- www.ipadveskole.cz
- www.ipadvetride.cz
- www.androidvevyuce.blogspot.cz
- www.blog.technet.cz

Do výuky je také možné zařadit krátké aktivity s tabletem nebo smartphonem, pokud to situace vyžaduje, umožňuje je možné ihned tablet/ smartphone využít je zde totiž možná téměř okamžitá práce, tak jako žák vytahuje učebnici, sešit nebo jiné pomůcky, téměř stejně rychlé je možné využít tablet/ smartphone. Tipy pro krátké a okamžité aktivity:

- Rychlé vyhledávání textu, obrázků, zvuku nebo videa na internetu,
- použití encyklopedií, slovníku,
- využití specifických aplikací, jízdní řády, kurzy měn, apod.,
- hledání v interaktivních mapách,

- možnost použití nástrojů jako jsou kalkulačka, aplikace pro měření, apod.,
- zaznamenání myšlenek, nápadů, postřehů,
- záznam pomocí fotografie, videa,
- hlasování.

(Neumajer, Rohlíková, Zounek, 2015)

3.1 Aplikace ve společenských oborech

Mnoho aplikací a online platform, lze využít v českém jazyce a cizích jazycích, pro výuku cizích jazyků je vytvořeno největší množství aplikací, mnoho aplikací má velkou mezioborovost a šikovný učitel je využije ve více předmětech. Některé aplikace, které je možné a vhodné využít v společenských oborech. Aplikace nám umožňují výuku zpestřit, opět upoutat pozornost žáků a rozvíjet klíčové kompetence. Aplikací je v dnešní době velmi mnoho, následující aplikace jsou dle mého názoru vhodné pro výuku občanské výchovy, základu společenských věd a dějepisu na základních i středních školách.

3.1.1 Digitální vyprávění - Toontastic

Jedná se o příběh vyprávěný pomocí digitálních technologií, který žáci vytvoří na zadané téma prostřednictvím aplikace např. Toontastic, která umožňuje přípravu krátkého animovaného filmu. Žáci pracují se schématem příběhu, s připravenými obrázky, postavami i hudbou, která příběh doplní. Úkolem žáků je doladit jednotlivé scény a vytvořit jim pozadí a celý příběh dokreslit. Na závěr lze celý příběh exportovat jako video, což můžeme považovat jako výstup z dané vyučovací hodiny, lze tedy ohodnotit, pracovat se může ve skupině nebo také jako jednotlivec. (Neumajer, Rohlíková, Zounek, 2015)

3.1.2 Quizlet

Quizlet si klade za hlavní cíl vytváření a sdílení online výukových materiálů, které mohou využívat jak učitelé, tak studenti. Základním jazykem je angličtina, je možné přepnout i do jiných jazyků, čeština není podporována. K dispozici jsou 2 verze a to verze zdarma a verze placená. Placená verze, nabízí možnosti navíc, Přihlášení probíhá přes mobilní aplikaci nebo přes internet. Je několik možností jak se přihlásit, uživatel má

možnost se zaregistrovat nebo se přihlásit přes Google nebo Facebook účet. Pro školy jsou k dispozici dva základní typy účtů, účet žákovský a učitelský. Učitel si může vytvořit své třídy, stačí mu pouze nasdílet svým žákům odkaz do dané třídy. Žáci se musí do aplikace přihlásit stejně jako učitel.

Základem je vytvoření tzv. flashcards, s těmito flashcards se dále pracuje ve všech hrách a cvičeních, které jsou součástí Quizlet. Každá, flashcards musí být vysvětlena ať už slovně, přirovnáním k obrázku nebo kombinací obou. V Quizlet najdeme několik předdefinovaných cvičení, které jsou rozděleny do dvou skupin a to skupina Study, která má hlavní úkol seznámit s termíny, opakovat a procvičovat a druhá skupina Play, která slouží k hraní různých her. V skupině Study nalezneme také již zmíněné Flashcards, kdy se jedná o aktivitu, která funguje podobně jako pexeso, tedy na jedné Flashcards termín a na druhé jeho vysvětlení a obrázek. Další možností v skupině Study je možnost, která nese název Spell, jedná se o cvičení, které je založeno na poslechu, velmi vhodné pro procvičování slovíček v cizím jazyce. Kdy žák píše názvy, které slyší. Nalezneme zde také Learn a Write kdy se jedná o cvičení kde je úkolem doplnit správný termín, jsou lehce odlišné, ale velmi intuitivní. Poslední možností v kartě Study je Test, kdy se jedná o kombinaci všech písemných cvičení, učitel zde může nastavit počet otázek, typ aj.

V druhé skupině Play nejdeme kapitolu Gravity, kdy si žák určuje sám nastavení hry a obtížnost, která ovlivňuje padání kamenů. Po spuštění padají kameny a žák musí odpovědět, při správné odpovědi se žákovi body přičítají, při špatné odčítají a při žádné zůstává stav bodů stejný. Dalším cvičením ve skupině je Match. Kdy se jedná o spojování lístečků termín a vysvětlení nebo obrázek. Live je online hra, kde jsou žáci automaticky rozděleni do týmů, dle počtu kolik se jich přihlásí, minimum na hru jsou čtyři žáci. Všichni členové týmu vidí zadání a musí doplnit termín nebo definici. Každý má ale jiné odpovědi. Cílem je vzájemnou spolupráci zjistit, kdo má na svém zařízení správnou odpověď. (Quizlet, 2019)

3.1.3 Kahoot!!

Jedná se o multiplatformní systém, který propojuje formální výuku se světem online. Kombinuje prvky soutěživosti se snadným použitím mobilních technologií. Kahoot je založen na principu soutěžení. Učitel zadá otázku a žáci mají v časovém limitu odpovědět. U odpovědi se hodnotí správnost a především rychlost. Aplikace Kahoot je

webovou aplikací a je tedy možné ji používat na jakémkoliv zařízení, které je připojené k internetu. Žáci tedy mohou využít chytrý mobilní telefon, tablet nebo počítač. Dokonce je pro žáky vyvinuta od roku 2016 aplikace, která funguje na operačních systémech iOS a Android. (Kahoot, 2019)

Celý princip hry spočívá v tom, že učitel pomocí svého zařízení připojeného k projektoru spustí test, na projektoru se zobrazí číselný PIN, který žáci zadají do svého zařízení, poté zadají své jméno a čekají na spuštění. Učitel má díky tomu přehled kolik žáků je již přihlášených a která jména ještě chybějí. Poté co se přihlásí i zbylí žáci učitel spustí první otázku, otázka se zobrazí pouze na projektoru, zařízení žáků slouží pouze jako odpovědní zařízení. Na odpověď je daný časový limit, který učitel nastavuje již při tvorbě testu, a žáci odpovídají, u odpovědí rozhoduje správnost a rychlost. Po uplynutí daného limitu se na projektoru zobrazí správná odpověď a zařízení žáků se výrazně barví zelenou nebo červenou barvou podle správnosti, navíc se na projektoru zobrazí průběžné pořadí žáků, tak probíhá každá další otázka. Je možné mít zapnuté náhodné pořadí otázek a odpovědí. Kvízy je možné vytvářet sám nebo jsi již vybrat kvíz, který je vytvořený. Kahoot! je možné využívat ve všech předmětech a na různých stupních vzdělávání. (Klupal, 2016)

3.1.4 Plickers

Aplikace Plickers pro svou funkci nepotřebuje nutně internetové připojení ani elektronické zařízení v rukách každého žáka. Koncept aplikace Plickers spočívá v tom, že žákovi postačí papírová karta s QR kódem, který vhodným otočením vyjadřuje odpověď ABCD, v ruce učitele se nachází mobilní zařízení (smartphone, tablet), které je schopné snímat QR kódy. Program je jednoduchý, intuitivní a má dvě části internetovou a mobilní, obě tyto části a celá aplikace jsou zdarma. Každá z částí aplikace plní svůj úkol, v internetové aplikaci nalezneme základní nastavení a mobilní nám slouží ke snímání QR kódů.

Karty s QR kódy se nachází přímo v aplikaci, najdeme je ve složce CARDS, můžeme je běžně vytisknout na tiskárně, dále se v aplikaci nachází záložka CLASS, kde vytváříme třídu pro jednotlivé žáky, do vytvořené třídy poté můžeme vložit požadovaný počet žáků, kterých může být 1-63. Ve složce LIBRARY můžeme vytvářet testové otázky, na které je možné dle zadání odpovídat True/False (Pravda/Nepravda), druhou možností je na

výběr z odpovědí, ABCD, Výsledky jsou umístěné v kartě REPORTS, která je rozdělena na další dvě podzáložky, první je QUESTION HISTORY v které vidíme aktuálně proběhlé testy, včetně vyjádření úspěšnosti/ neúspěšnosti odpovědí. Druhou podzáložkou je podzáložka s názvem SCORESHEET která ukazuje tabulkový pohled, kdy v jednotlivých řádcích jsou žáci a ve sloupcích jejich odpovědi.

Mobilní aplikace existuje pro operační systémy Android a iOS, hlavním úkolem je skenování karet s QR kódy pomocí fotoaparátu umístěného v mobilním zařízení. Je důležité se přihlásit. Mezi výhody aplikace Plickers můžeme zařadit:

- postačí pouze jedno mobilní zařízení, které je v ruce učitele,
- při hlasování není nutné připojení k internetu, umožňuje nám použít např. ve třídách, kam nedosáhne wifi připojení,
- automatické vyhodnocení výsledků, což usnadňuje práci učitele,
- snadná a bezplatná dostupnost.

Nevýhody aplikace Plickers:

- Plickers jsou pouze v anglickém jazyce,
- chybí aplikace pro mobilní zařízení s Windows,
- lze sestavit jen jeden test, další až po odhlasování testu prvního.

(Metodický portál RVP, 2017)

3.1.5 Noviny, časopisy, webové stránky

Většina dnešních periodik nabízí svým čtenářům speciální aplikace, které umožňují přístup k obsahu daného titulu, ať se jedná o česká nebo zahraniční periodika. Ve škole můžeme využít například aplikaci Hospodářské noviny, či Reflex ze zahraničních zdrojů např. New York Times, který má aplikaci New360. Žákům zadáme úkol spojený s hledáním v periodikách, k čemuž jim umožníme využít smartphone / tablet s příslušnou aplikací. Vhodné jak pro Výchovu k občanství tak pro hodiny dějepisu na základních i středních školách. (Neumajer, Rohlíková, Zounek, 2015)

3.1.6 Socrative

Aplikace Socrative je primárně určena jako testovací aplikace, která slouží jak k opravování testů, což usnadňuje práci učitele, také slouží jako nástroj, který se využívá

k opakování, procvičování a probírání nové látky. Zopakování probíhá prostřednictvím testu, kde mohou být jak uzavřené tak otevřené otázky. Test se dá spustit v režimu Teacher Paced, což znamená, že učitel rozhoduje, kdy se otázka objeví na zařízeních žáků. Režim Teacher Paced umožňuje promítat obrazovku učitelského zařízení na obrazovku, plátno, v tomto režimu nejsou vidět konkrétní odpovědi žáků. Vidět jsou pouze otázky s možnostmi a aktuálními počty odevzdaných odpovědí. Pomocí tlačítka „How'd we do?“ je možné zobrazit výsledky. Je možné u každé otázky provést rozbor, diskusi, jelikož záleží jen na vás, kdy spustíte další otázku. Jednou z možností je stejný test spustit ihned po zopakování v režimu „Instant feedback“, kdy se jedná o rychlou písemku, kterou poté může učitel oznámkovat, učitel uvidí, nakolik bylo opakování účinné, co kterému žákovi nejde, co dělá žákům problémy. Je zde tedy velkým plusem, že jedna příprava může být využita opakovaně. Detailní výsledky je možné vyhledat v záložce Reports. Socrative je zcela zdarma, je nutná registrace, pro přihlášení lze využít Google účet. (Klupal,2018)

4 Rámcové vzdělávací programy

Rámcové vzdělávací programy (RVP) tvoří obecně závazný rámec pro tvorbu školních vzdělávacích programů škol všech oborů vzdělání v předškolním, základním, základním uměleckém, jazykovém a středním vzdělávání. Do zavedení v České republice byly zavedeny zákonem č. 561/2004 Sb., i předškolním, základním, středním, vyšším odborném a jiném vzdělávání (školský zákon). Tento zákon byl novelizován v roce 2015 pod č. 82/2015. (NÚV, 2017)

Hlavním úkolem Rámcových vzdělávacích programů je stanovit zejména:

- *Konkrétní cíle, formy, délku a povinný obsah vzdělávání a to všeobecného a odborného podle zaměření daného oboru vzdělávání, jeho organizační uspořádání, profesní profil, podmínky průběhu a ukončování vzdělávání a zásady pro tvorbu školních vzdělávacích programů*
- *Podmínky pro vzdělávání žáků se speciálními vzdělávacími potřebami a nezbytné materiální, personální a organizační podmínky a podmínky bezpečnosti a ochrany zdraví. (NÚV, 2017)*

4.1 Člověk a společnost

Jedná se o jednu ze vzdělávacích oblastí Rámcového vzdělávacího plánu pro základní vzdělávání. Vzdělávací oblast Člověk a společnost si klade za cíl vybavit žáka znalostmi a dovednostmi, které jsou potřebné k jeho zapojení do demokratické společnosti a života v ní. Vzdělávání směřuje k tomu, aby žáci poznali dějinné, sociální a kulturně historické aspekty života. Poukazuje na vývoj společnosti, na společenské jevy a procesy, s kterými se žák setkává v každodenním životě. Snaží se u žáků vytvářet pozitivní občanské postoje, přijetí hodnot současné demokratické Evropy, rozvíjení vědomí o společnosti. Vzdělávání v této vzdělávací oblasti se zaměřuje také na prevenci rasistických, xenofobních a extrémistických postojů, zaměřuje se na výchovu k toleranci a respektování lidských práv, k rovnosti mužů a žen a výchovu k úctě k přírodnímu a kulturnímu prostředí i k ochraně uměleckých a kulturních hodnot. Bezpochyby, je součástí vzdělávací oblasti vybudování kladného přístupu k financím prostřednictvím finanční gramotnosti a k osvojení pravidel chování nejen při běžných, ale také při rizikových a mimořádných událostech či situacích. (RVP ZV, 2017)

Dle Rámcového vzdělávacího programu pro základní vzdělávání se ve vzdělávací oblasti Člověk a společnost u žáků *formují dovednosti a postoje důležité pro aktivní využívání poznatků o společnosti a mezilidských vztazích v občanském životě. Žáci se učí rozpoznávat a formulovat společenské problémy v minulosti i současnosti, zjišťovat a zpracovávat informace nutné pro jejich řešení, nacházet řešení a vyvozovat závěry, reflektovat je a aplikovat v reálných životních situacích.*

V rámci rámcového vzdělávacího plánu pro základní vzdělávání je vzdělávací oblast Člověk a společnost rozdělena na dva obory, které zahrnuje a to vzdělávací obor Dějepis a Výchova k občanství. Tyto vzdělávací obory svým obsahem navazují na vzdělávací oblast Člověk a jeho svět. Přesahy a mezioborovost oblasti Člověk a společnost se promítají také do jiných vzdělávacích oblastí. (RVP ZV, 2017)

4.1.1 Vzdělávací obor Dějepis

Hlavním posláním vzdělávacího oboru Dějepis je *„kultivace historického vědomí jedince a uchování kontinuity historické paměti, především ve smyslu předávání historické zkušenosti“*. Důraz je kladen na poznávání dějů, konání člověka v minulosti, poznávání skutků, jevů, které zásadním vlivem ovlivnily vývoj společnosti a mají vliv na současnost. Velký důraz je kladen na dějiny 19. a 20. století. (RVP ZV, 2017)

4.1.2 Vzdělávací obor Výchova k občanství

Vzdělávací obor Výchova k občanství *„... se zaměřuje na vytváření kvalit, které souvisejí s orientací žáků v sociální realitě a s jejich začleňováním do různých společenských vztahů a vazeb...“*. Vzdělávací obor ukazuje cestu k sebepoznání, k poznávání osobnosti druhých lidí a k pochopení vlastního já. Žáci jsou seznamováni se vztahy v rodině, v různých společenstvích, s hospodářským životem, s financemi, aj. Rozvoj občanského a právního vědomí. (RVP ZV, 2017)

4.2 Cílové zaměření vzdělávací oblasti

Vzdělávání v dané vzdělávací oblasti směřuje k utváření a rozvíjení klíčových kompetencí tím, že vede žáka k:

- *Rozvíjení zájmu o současnost a minulost vlastního národa i jiných kulturních společností, utváření a upevňování vědomí příslušnosti k evropské kultuře.*
- *Odhalování kořenů společenských jevů, dějů a změn, promyšlení jejich souvislosti a vzájemné podmíněnosti v reálném a historickém čase.*
- *Hledání paralel mezi minulými a současnými událostmi s jejich porovnávání s obdobnými či odlišnými jevy a procesy v evropském a celosvětovém měřítku.*
- *Utváření pozitivního hodnotového systému opřeného o historickou zkušenost.*
- *Rozlišování mýtů a skutečnosti, rozpoznávání projevů a příčin subjektivního výběru a hodnocení faktů i ke snaze o objektivní posouzení společenských jevů současnosti i minulosti.*
- *Rozvíjení orientace v mnohotvárnosti historických, sociokulturních, etických, politických, právních a ekonomických faktů tvořících rámeček každodenního života; k poznávání a posuzování každodenních situací a událostí ve vzájemných vazbách a širších souvislostech včetně souvislosti mezinárodních a globálních.*
- *Úctě k vlastnímu národu i k jiným národům a etnikům: k rozvíjení respektu ke kulturním či jiným odlišnostem (zvláštnostem) lidí, skupin i různých společností.*
- *Uplatňování aktivního přístupu k ochraně zdraví, života, majetku při běžných, rizikových i mimořádných událostech i poznávání otázek obrany státu.*
- *Získávání orientace v aktuálním dění v ČR, EU, NATO a ve světě, k rozvíjení zájmu o veřejné záležitosti.*
- *Utváření vědomí vlastní identity druhých lidí, k rozvíjení realistického sebepoznávání a sebehodnocení, k akceptování vlastní osobnosti i osobnosti druhých lidí.*
- *Orientace v problematice peněz a cen a k odpovědnému spravování osobního (rodinného) rozpočtu s ohledem na měnící se životní situaci.*
- *Utváření pozitivních vztahů k opačnému pohlaví v prostředí školy i mimo školu, k rozpoznávání stereotypního nahlížení na postavení muže a ženy v rodině, v zaměstnání i v politickém životě, k vnímání předsudků v nazírání na roli žen ve společnosti.*
- *Rozpoznávání názorů a postojů ohrožujících lidskou důstojnost nebo odporujících základním principům demokratického soužití; ke zvyšování odolnosti vůči myšlenkové manipulaci.*

- *Uplatňování vhodných prostředků komunikace k vyjadřování vlastních myšlenek, citů, názorů a postojů, k zaujímání a obhajování vlastních postojů a k přiměřenému obhajování svých práv. (RVP ZV, 2017)*

Vzdělávací obsah nejen vzdělávacích oborů Dějepis a Výchova k občanství, se zaměřuje na rozvoj klíčových kompetencí, za které jsou v základním vzdělání považovány:

- *Kompetence k učení* – žák využívá pro efektivní učení vhodné způsoby, metody, aj.
- *Kompetence k řešení problémů* – žák vnímá nejrůznější problémové situace, nachází možnosti jak situace řešit.
- *Kompetence komunikativní* – žák formuluje a vyjadřuje své názory, myšlenky v logickém sledu, vyjadřuje se souvisle a kultivovaně jak v ústním tak v písemném projevu.
- *Kompetence sociální a personální* – žák umí spolupracovat ve skupině, vytváří si pozitivní představu o sobě samém.
- *Kompetence občanské* – žák respektuje přesvědčení druhých lidí, váží si jejich vnitřních hodnot, chápe základní společenské normy.
- *Kompetence pracovní* – žák umí používat materiály, nástroje, aj. bezpečně a účelně. (RVP ZV, 2017)

4.3.1 Dějepis

Vzdělávací obsah vzdělávacího oboru a učivo.

- *Člověk v dějinách.*
 - o *Význam zkoumání dějin, získávání informací o dějinách; historické prameny,*
 - o *historický čas a prostor.*
- *Počátky lidské společnosti.*
 - o *Člověk a lidská společnost v pravěku.*
- *Nejstarší civilizace. Kořeny evropské kultury.*
 - o *Nejstarší starověké civilizace a jejich kulturní odkaz,*

- *antické Řecko a Řím,*
- *střední Evropa a její styky s antickým Středomořím.*
- *Křesťanství a středověká Evropa.*
 - *Nový etnický obraz Evropy,*
 - *utváření států ve východoevropském a západoevropském kulturním okruhu a jejich specifických vývoj,*
 - *islám a islámská říše ovlivňující Evropu (Arabové, Turci),*
 - *Velká Morava a český stát, jejich vnitřní vývoj a postavení v Evropě,*
 - *křesťanství, papežství, císařství, křížové výpravy,*
 - *struktura středověké společnosti, funkce jednotlivých vrstev,*
 - *kultura středověké společnosti – románské a gotické umění a vzdělanost.*
- *Objevy a dobývání, počátky nové doby.*
 - *Renesance, humanismus, husitství, reformace a jejich šíření Evropou,*
 - *zámořské objevy a počátky dobývání světa,*
 - *český stát a velmoci v 15. - 18. století,*
 - *barokní kultura a osvícenství.*
- *Modernizace společnosti.*
 - *Velká francouzská revoluce a napoleonské období, jejich vliv na Evropu a svět, vznik USA,*
 - *industrializace a její důsledky pro společnost; sociální otázka,*
 - *národní hnutí velkých a malých národů; utváření novodobého českého národa,*
 - *revoluce 19. století jako prostředek řešení politických, sociálních a národnostních problémů,*
 - *politické proudy (konzervatismus, liberalismus, demokratismus, socialismus), ústava, politické strany, občanská práva,*
 - *kulturní rozrůzněnost doby,*
 - *konflikty mezi velmocemi, kolonialismus.*
- *Moderní doba.*
 - *První světová válka a její politické, sociální a kulturní důsledky,*
 - *nové politické uspořádání Evropy a úloha USA ve světě; vznik Československa, jeho hospodářsko-politický vývoj, sociální a národnostní problémy,*

- *mezinárodněpolitická a hospodářská situace ve 20. a 30. letech; totalitní systémy – komunismus, fašismus, nacismus – důsledky pro Československo a svět,*
- *druhá světová válka, holokaust; situace v našich zemích, domácí a zahraniční odboj; politické, mocenské a ekonomické důsledky války.*
- *Rozdělený a integrující se svět.*
 - *Studená válka, rozdělení světa do vojenských bloků reprezentovaných supervelmocemi; politické, hospodářské, sociální a ideologické soupeření,*
 - *vnitřní situace v zemích východního bloku,*
 - *vývoj Československa od rok 1945 do roku 1989, vznik České republiky,*
 - *rozpad koloniálního systému, mimoevropský svět,*
 - *problémy současnosti,*
 - *věda, technika a vzdělávání jako faktory vývoje; sport a zábava. (RVP ZV, 2017)*

4.3.2 Výchova k občanství

Vzdělávací obsah vzdělávacího oboru.

- *Člověk ve společnosti.*
 - *Naše škola,*
 - *naše obec, region, kraj,*
 - *naše vlast,*
 - *kulturní život,*
 - *lidská setkání,*
 - *vztahy mezi lidmi,*
 - *zásady lidského soužití.*
- *Člověk jako jedinec.*
 - *Podobnost a odlišnost lidí,*
 - *vnitřní svět člověka,*
 - *osobní rozvoj.*
- *Člověk, stát a hospodářství.*
 - *Majetek, vlastenectví,*
 - *peníze,*
 - *hospodaření,*

- *banky a jejich služby,*
- *výroba, obchod, služby,*
- *principy tržního hospodářství.*
- *Člověk, stát a právo.*
 - *Právní základy státu,*
 - *státní správa a samospráva,*
 - *principy demokracie,*
 - *lidská práva,*
 - *právní řád České republiky,*
 - *protiprávní jednání,*
 - *právo v každodenním životě.*
- *Mezinárodní vztahy, globální svět.*
 - *Evropská integrace,*
 - *mezinárodní spolupráce,*
 - *globalizace. (RVP ZV, 2017)*

4.4 Rámcový vzdělávací plán pro Gymnázia

Člověk a společnost

Vzdělávací obory Občanský a společenskovední základ a Dějepis, umožňují realizaci vzdělávací oblasti, která je pro tyto předměty Člověk a společnost. Jejím úkolem je využívání společenskovedních poznatků získaných v základním vzdělávání, rozvíjí je a učí žáky zpracovávat v širším myšlenkovém systému. Jedním z úkolů je také u žáků rozvíjet nové obsahové prvky, pro jejichž pochopení je nutné mít rozvinutější myšlení a praktickou činnost, což se předpokládá u žáků gymnázia. Žáci se učí ve vzdělávací oblasti člověk a společnost kriticky reflektovat společenskou skutečnost, posuzovat různé přístupy k řešení problému. Probíhá zde rozvoj důležitých myšlenkových operací, praktických dovedností a vědomí vlastní identity žáka. Oblast má také za úkol přispívat k utváření historického vědomí, k uchování kontinuity tradičních hodnot a příprava na odpovědný demokratický život. Přesahy vzdělávací oblasti se promítají také do jiných oblastí. (RVP GV, 2013)

4.4.1 Cílové zaměření vzdělávací oblasti

Jak uvádí rámcový vzdělávací plán: „vzdělávání v dané vzdělávací oblasti směřuje k utváření a rozvíjení klíčových kompetencí, tím, že vede žáka k:

- *utváření realistického pohledu na skutečnost a k orientaci ve společenských jevech a procesech tvořících ráme každodenního života,*
- *chápaní současnosti v kontextu minulosti a budoucnosti, k vnímání společenské skutečnosti a minulosti jako souhrn příkladů modelových společenských situací a vzorů lidského chování a jednání v nejrůznějších situacích,*
- *chápaní vývoje společnosti jako proměny sociálního projevu života v čase, k posuzování společenských jevů v synchronní i chronologických souvislostech provázaných příčinnými, následnými, důsledkovými a jinými vazbami,*
- *rozvíjení prostorové představivosti o historických a soudobých jevech, k vnímání významu zeměpisných podmínek ro variabilitu a mnohotvárnost společenských jevů a procesů,*
- *vnímání sounáležitosti s evropskou kulturou; pochopení civilizačního přínosu různých kultur v závislosti na širších společenských podmínkách, uplatňování tolerantních postojů vůči minoritním skupinám ve společnosti, odhalování rasistických, xenofobních a extremistických názorů a postojů v mezilidském styku,*
- *zvládání základů společenskovední analýzy a historické kritiky, k rozlišování mezi reálnými a fiktivními ději, k chápaní proměnlivosti interpretace jevů a idejí v závislosti na vývoji jedince a společnosti,*
- *rozvíjení pozitivního hodnotového systému opřené o historickou i současnou zkušenost lidstva; chápaní nesprávnosti mechanického přenosu současných etických představ do reality minulosti,*
- *vědomé reflexi vlastního jednání i jednání druhých lidí; respektování různých systémů hodnot a motivací druhých lidí; odhalování předsudků v posuzování různých lidí, události či sociálních jevů a procesů; rozpoznávání negativních stereotypů v nahlížení na roli muže a ženy ve společnosti,*
- *upevňování pocitů odpovědnosti za sebe jako jednotlivce i jako člena určitého společenství, k rozvíjení zralých forem soužití s druhými lidmi a ochoty podílet se na veřejném životě své obce, regionu, státu; uplatňování partnerských přístupů při spolupráci,*

- *osvojování demokratických principů v mezilidské komunikaci, k rozvíjení schopnosti diskutovat o veřejných záležitostech, rozpoznávat manipulativní strategie, zaujímat vlastní stanoviska a kritické postoje ke společenským a společenskovědním záležitostem, věcně argumentovat, využívat historické argumentace na podporu pozitivních občanských postojů,*
- *rozvíjení a kultivaci vědomí osobní, lokální, národní, evropské i globální identity.*(RVP GV, 2013)

4.4.2 Občanský a společenskovědní základ

Vzdělávací obsah vzdělávacího oboru.

- *Člověk jako jedinec.*
 - *Podstata lidské psychiky,*
 - *osobnost člověka,*
 - *psychologie v každodenním životě.*
- *Člověk ve společnosti.*
 - *Společenská podstata člověka,*
 - *sociální struktura společnosti,*
 - *sociální fenomény a procesy.*
- *Občan ve státě.*
 - *Stát,*
 - *demokracie,*
 - *lidská práva,*
 - *ideologie.*
- *Občan a právo.*
 - *Právo a spravedlnost,*
 - *právo v každodenním životě,*
 - *orgány právní ochrany.*
- *Mezinárodní vztahy, Globální svět.*
 - *Evropská integrace,*
 - *mezinárodní spolupráce,*
 - *proces globalizace.*
- *Úvod do filozofie a religionistiky.*
 - *Podstata filozofie,*

- *filozofie v dějinách.* (RVP GV, 2013)

4.4.3 Dějepis

Vzdělávací obsah vzdělávacího oboru.

- *Úvod do studia historie.*
 - *Význam historického poznání pro současnosti,*
 - *práce historika, historické informace, jejich typy, účel a možnost využití,*
- *Pravěk.*
 - *Doba kamenná.*
- *Starověk.*
 - *Staroorientální státy,*
 - *antické Řecko,*
 - *antický Řím,*
 - *naše země a ostatní Evropa v době římské, civilizovanost a barbarství, limes romanus jako civilizační hranice.*
- *Středověk.*
 - *Utváření středověké Evropy,*
 - *islám a arabská říše, mongolská a turecká expanze,*
 - *křesťanství jako nové kulturní a společenské pojítko, vnitřní nejednota křesťanství, papežství a císařství, křížové výpravy, kacířství a husitství,*
 - *venkov a zemědělství, kolonizace; rozvoj řemesel a obchodu, urbanizace,*
 - *vzdělanost a umění středověké společnosti.*
- *Počátky novověku.*
 - *Renesance a humanismus; reformace,*
 - *zámořské plavby,*
 - *rivalita a kooperace evropských velmocí v raném novověku; třicetiletá válka,*
 - *absolutismus a stavovství,*
 - *barokní kultura, politika, náboženství.*
- *Osvícenství, revoluce a idea svobody, modernizace společnosti.*
 - *Osvícenství,*
 - *velká revoluce,*
 - *Evropa za napoleonských válek a po Vídeňském kongresu,*

- *rozvoj výroby a vědy, proměna agrární společnosti ve společnost průmyslovou, změny v sociální struktuře,*
 - *utváření novodobých národních společností (české, slovenské, německé, italské); emancipační hnutí sociálních skupinách,*
 - *předpoklady a projevy imperiální (mocenské a koloniální) politiky velmocí; nástup Ruska jako evropské velmoci; USA, jejich vnitřní vývoj a mezinárodní postavení do I. světové války,*
 - *vzájemné střetávání velmocí, diplomatické a vojenské aktivity v předvečer I. světové války, mimoevropská ohniska koloniálních konfliktů,*
 - *proměny životního stylu, vzdělanost a umění „belle epoque“ přelomu 19. a 20. století.*
- *Moderní doba I – situace v letech 1914 – 1945.*
- *První světová válka, české země v době první světové války, I. odboj,*
 - *revoluce v Rusku, upevňování bolševické moci,*
 - *versailleský systém a jeho vnitřní rozpory,*
 - *vznik Československa, Československo v meziválečném období,*
 - *Evropa a svět ve 20. a 30. letech, světová hospodářská krize ve světě i v ČSR, růst mezinárodního napětí a vznik válečných ohnisek,*
 - *mnichovská krize a její důsledky,*
 - *kultura I. poloviny 20. století (zrod moderního umění, nástup masové kultury, sport),*
 - *druhá světová válka, Protektorát Čechy a Morava, II. odboj.*
- *Moderní doba II – soudobé dějiny.*
- *Evropa a svět po válce (OSN, princip sociálního státu),*
 - *Východní blok, jeho politický, hospodářský a sociální vývoj; SSSR jako světová velmoc; RVHP, Varšavská smlouva,*
 - *euroatlantická spolupráce a vývoj demokracie; USA jako světová velmoc,*
 - *životní podmínky na obou stranách „železné opony“,*
 - *konflikty na Blízkém východě, vznik státu Izrael,*
 - *dekolonizace; „ třetí svět“ a modernizační procesy v něm,*
 - *pád komunistických režimů a jejich důsledky; sjednocující se Evropa a její místo v globálním světě,*
 - *globální problémy moderní společnosti. (RVP GV, 2013)*

5 Praktická část

Praktická část práce je rozdělena do více podčástí. Na začátku praktické části je poukázáno na aktuální situaci v České republice ve využívání digitálních technologií ve vzdělávání nejen společenskovedních předmětů a možnosti škol s digitálními technologiemi pracovat, v další části je charakterizována základní škola, ve které jsem provedla analýzu a odučila zde několik vyučovacích hodin s využitím digitálních technologií, tyto výsledky jsou zpracovány kvalitativně, a to formou případové studie. Výsledek šetření je dále doplněn o jednoduché dotazníkové šetření, které bylo na základní škole provedeno. Na závěr praktické části je představeno několik vyučovacích hodin pro výuku společenskovedních předmětů s využitím mobilních a digitálních technologií.

5.1 Aktuální situace v ČR

Ohledně využívání digitálních technologií v českém školství, tedy v mateřských, základních, středních a vyšších odborných školách, proběhla v průběhu školního roku 2016/2017 inspekční činnost, kterou prováděla Česká školní inspekce. Tato činnost byla realizována prostřednictvím inspekčního elektronického zjišťování, v podobě elektronického dotazníků pro ředitele všech škol. Jedním z úkolů zjišťování bylo naplňování Strategie digitálního vzdělávání do roku 2020. Byly zjištěny značné odlišnosti výsledků, a proto byl pak segment základních škol dále rozdělen na malé školy (méně než 150 žáků) a velké školy (nad 150 žáků).

Bylo zjištěno, že v českém školství nejsou dostatečně a především efektivně využívány digitální technologie. Jedním ze zjištění bylo, že jsou často technologie využívány disproporčně, a to pouze se zaměřením na aktuálně populární technologie, např. interaktivní tabule, které se na mnoha školách pořizovaly, a to bez skutečně dostatečné, funkční a účinné aplikace, bez obsahové podpory nebo bez podpory vzdělávání pedagogů, jejich využití upadá a často slouží pouze jako projekční plátno.

Dá se říci, že téměř všechny školy používají pro vedení svých agend specifické informační systémy k tomu určené. V této oblasti je vidět znatelný nárůst v porovnání z dřívějšího zjištění České školní inspekce v roce 2009. Hlavním důvodem je digitalizace agend s narůstající administrativní zátěží. S digitalizací také souvisí potřeba vlastní

infrastruktury, jako jsou servery apod., kdy roční náklady činí přibližně 10-20 tisíc na školu. Souhrnný roční náklad škol na informační agendy činí minimálně 80 milionů Kč.

Personální obsazení je nedostatečné, zpráva odhalila, že aprobovanost pedagogických pracovníků vyučujících obor Informační a komunikační technologie (ZŠ) a ICT předměty (SŠ a VOŠ) je v případě malých ZŠ 52%, SŠ a VOŠ 80%, v případě učebních oborů je okolo 50%. Zastaralost počítačů hraje také roli, počítače jsou obnovovány postupně, dle finančních možností školy. Téměř všechny školy mají k dispozici počítačové učebny, problém nastává v případě zájmu o učebnu pro jiný aprobační předmět, kdy je velmi těžké počítačovou učebnu využít, jelikož její primární využití je na hodiny ICT a tedy nezbývá prostor v případě zájmu o práci v učebně i na jiné předměty. (ČŠI, 2017)

Faktor	ZŠ malé	ZŠ velké	SŠ+VOŠ
Nedostatek času	31,4	34,7	29,7
Nedostatečné využití ICT	46,0	53,7	45,8
Nedostatečná znalost obsluhy ICT	20,5	36,4	28,5
Problémy při organizaci výuky	26,5	32,1	26,3
Problémy při provázání ICT a učebních osnov	5,9	9,3	14,1
Negativní postoj k začlenění ICT do výuky	5,8	13,6	12,2
Špatné předchozí zkušenosti s využitím ICT ve výuce	3,2	7,7	7,7
Obavy z ICT a nedostatek sebevědomí	10,5	28,4	20,5
Jiný důvod	8,6	8,3	8,4
Žádné překážky nevnímáme	22,3	12,5	18,8

Tabulka 1: Faktory, které nejvíce brání intenzivnějšímu využívání ICT učiteli ve výuce – podíl školy (v %). (ČŠI, 2017)

5.1.1 Strategie digitálního vzdělávání do roku 2020

V listopadu 2014, byla vládou České republiky podpořena Strategie digitálního vzdělávání do roku 2020, která vznikla na návrh MŠMT. Tato strategie reaguje na neustálý vývoj digitálních technologií a jedním z cílů je zapojení moderních technologií do výuky. Je zřejmé, že digitální technologie, čím dál více ovlivňují prostředí, ve kterém žijeme, dotýká se všech oblastí a také školství a vzdělávání. Problematické významných technologických trendů se věnují mnohé předpovědi budoucího vývoje. Jedním z nejprestižnějších a nejuznávanějších je Horizon Report, jedná se o každoročně publikovaný dokument, ... „*který předpovídá ve třech časových horizontech dva nejdůležitější klíčové trendy urychlující přijetí digitálních technologií ve školách.*“ (MŠMT, 2014)

Cíle strategie digitálního vzdělávání

Strategie vzdělávací politiky České republiky do roku 2020 byla schválena usnesením vlády ČR č. 538, 9. července 2014 a formuluj tři průřezové priority:

- *snižovat nerovnosti ve vzdělávání,*

Využívání nových technologií nabízí nové možnosti a příležitosti, jak nastavit systém, který zpřístupňuje vzdělávání všem, kdo se chce a potřebuje vzdělávat, beztoho aby je znevýhodňoval socioekonomický status, pohlaví, národnost, apod. Důležité je uvědomit si, že všichni žáci nemají možnost přístupu k digitálním technologiím a digitálním zdrojům, je tedy důležité rozvíjet u všech dětí digitální gramotnost a schopnost využívat digitální technologie k učení všem žákům dle jejich individuálních možností.

- *podporovat kvalitní výuku a učitele jako její klíčový předpoklad,*

Jedním z cílů je také důraz na kvalitu výuky, opírání o aktuální výsledky lidského poznání, rozvíjení kreativity a především inovace organizačních forem, metod výuky a způsobu vzdělávání. Důležitým je také sociální aspekt, který se podílí na rozvoji informační společnosti. Jedním ze základních předpokladů pro život v informační společnosti je také rozlišit přínosy a rizika (prevence kyber kriminality, kybernetické bezpečí, on-line bezpečí, etická pravidla, apod.), v této oblasti české školství zaostává a bude nutné začlenit do kurikula formální výuky.

- *odpovědně a efektivně řídit vzdělávací systém.*

Aby mohly školy a vzdělávací instituce využít příležitosti, které jim digitální technologie nabízejí, je nutné změnit podmínky, v nichž výuka probíhá. Zavádění digitálních technologií do vzdělávání má jasná pravidla a charakteristiku a je nutné je dodržovat. Jednou ze složek je zaměření se na vyučovací proces a jeho skutečná podpora při využívání digitálních technologií. Mezi prvotní cíle můžeme řadit proměny na pedagogické úrovni, tyto změny by měli být podporovány změnami na úrovni organizační, efektivní řízení a správa instituce. Nutnou podmínkou je dostatečné a funkční technické vybavení a jeho správa. Proces transformace je cyklický a bude nutné neustále sledovat vývoj v oblasti digitálních technologií. (MŠMT, 2014)

5.2 Případová studie

Výuka probíhala na základní škole v místě bydliště. Jedná se o devítiletou základní školu, která má v školním roce 2018/2019, 22 tříd. Filozofie základní školy je zaměřena na utváření osobnosti dítěte a rozvoj cizích jazyků. Navštívila jsem 6. třídy, tedy hodinu Výchovy k občanství, kde stejný pan učitel učí v obou třídách, tedy v 6. A i v 6. B. Pan učitel používá v hodinách učebnici od nakladatelství Fraus Výchova k občanství. Odučení hodin probíhalo v době po jarních prázdninách a také jsme se s žáky neznali, čímž byla zřejmě ovlivněna menší nesoustředěnost ze strany žáků. Výuku jsem si vyzkoušela v obou zmíněných třídách, u každé třídy jsem odučila dvě vyučovací hodiny, celkem tedy čtyři.

Třídu 6. A navštěvuje celkem 24 žáků, přítomných na výuku v den experimentu bylo 21. V třídě 6. A probíhá výuka výchovy k občanství v jejich kmenové třídě. Tedy je zde běžné uspořádání lavic, tabule a ve třídě je také stolní počítač a dataprojektor, který nám umožnil vyzkoušet experimentální výuku s využitím digitálních technologií. Od paní ředitelky jsme měli pro tuto výuku umožněné a povolené používání mobilních telefonů, jinak při běžné výuce mají žáci povinnost mít mobilní telefony po celou dobu vyučování a také v době přestávek v batohu, jinak porušují školní řád. Bylo vidět, že žáci jsou s tímto pravidlem již tak sžití, že je naopak velmi překvapilo, že dnes mohou telefony vytáhnout z tašek a batohů a budeme je při výuce používat. Počítala jsem také s variantou, že někteří

žáci nebudou mít mobilní telefon, a proto jsem požádala pana učitele ICT, zda si mohu zapůjčit tablety, které mají pro výuku k dispozici.

S panem učitelem výpočetní techniky, jsme se bavili o možnostech využívání digitálních technologií, pan učitel a zároveň ICT koordinátor, mě přesvědčil, že se snaží kolegy vzdělávat v oblastech ICT, chce ukázat kolegům, že práce s mobilními zařízeními je snadná a přimět kolegy, aby používali digitální technologie při výuce svých předmětů, ovšem vidí zde pouze malé změny, především u začínajících učitelů, kteří digitální technologie využívají.

Ve škole je k dispozici kromě stolních počítačů a počítačové učebny také multifunkční učebna, která obsahuje řadu digitálních a mobilních technologií. Nalezneme zde interaktivní tabuli, dataprojektor, 4 tablety, 6 notebooků a dva stolní počítače pro učitele. S těmito všemi vymoženostmi mohou učitelé a žáci při hodinách pracovat.

Já si tedy zapůjčila 4 tablety na výuku. K mému překvapení z 21 přítomných žáků vytáhlo smartphone 19 z nich, 1 chlapec měl telefon staršího typu a nebylo zde možné používat internetové připojení a 1 dívka mobilní telefon neměla, údajně si jej jen v daný den zapomněla doma. Zapůjčila jsem tedy dva tablety. Celá škola je pokryta wifi připojením a po celou dobu experimentální výuky s připojením nebyl problém.

Na začátku vyučovací hodiny, jsem zapsala do třídní knihy a nastínila jsem žákům, jak bude hodina vypadat. Žáci jsou zvyklí na začátku každé hodiny výchovy k občanství, říct různé aktuality, které se v předešlém týdnu stali, dva chlapci měli tyto aktuality připraveny, vyslechli jsme si je a poté jsme společně opakovali učivo, které již probírali v minulých hodinách, tedy památky UNESCO v České republice, žáci se mnou spolupracovali, odpovídali na mé otázky, vyluštili jsme společně křížovku, kterou jsem jim připravila a asi posledních dvacet minut jsem nechala na práci s aplikací Kahoot, žáci mne překvapili, aplikaci již znali z hodin anglického jazyka jak mi hned oznámili, pochvíli jsme ovšem zjistili, že Kahoot zná jen jedna skupina dětí, která ho používá při práci, protože jsou žáci na hodiny anglického jazyka rozděleni do dvou skupin a každá skupina má jinou paní učitelku. Vysvětlila jsem základní práci s Kahoot a postupně se všichni připojovali, prostřednictvím pin kódu, který jsem pomocí dataprojektoru nechala zobrazit na plátně. Někteří žáci s mou asistencí, jiní samostatně. Žáci měli na výběr otázku a čtyři možné odpovědi, kdy vždy byla správně pouze jedna. Žáci viděli na plátně otázku a odpovědi, které jsou napsány v barevných polích a s příslušným geometrickým tvarem,

zatímco na svém zařízení viděli pouze barevné symboly, čtverec, kosočtverec, trojúhelník a kruh. Otázek bylo celkem 15 a na každou měli žáci časový limit 30 sekund. Bylo vidět, že žáci, kteří již Kahoot znají, pracovali odhodlaně, rychleji, soutěživost je motivovala. Žáci, kteří pracovali s Kahoot poprvé byli nejprve skeptičtí a zřejmě jim vadilo, že pro žáky, kteří již znají z hodin anglického jazyka je to mnohem snazší. Nakonec nám zbyl čas, a jelikož byli některé otázky chybné, tak jsme si Kahoot ještě jednou zopakovali s menším časovým limitem, který byl snížen na 20 sekund. Soutěživost u žáků byla znát a také práce s Kahoot byla rychlejší, hbitější, odpovědi na otázky již měli skoro všichni správně.

Druhá hodina třídy 6. B probíhala o týden později. Hned na začátku mě pan učitel upozornil na dvě informace, první byla, že žáci z 6. B jsou poněkud divočejší a práce s nimi je často mnohem těžší a druhou věcí je, že ve třídě je chlapec s kombinovaným postižením a má k sobě paní asistentku. Sešli jsme se v multimediální učebně, kde jsme byli výjimečně, jelikož obvykle hodina probíhá v třídě 8. A, kde ovšem není projektor, z tohoto důvodu jsme se přemístili do multimediální učebny. Celkem třídu navštěvuje 23 žáků, v den výuky bylo přítomných 18. Hodina začala představením a zapsáním do třídní knihy a nastíněním jak bude hodina probíhat, žáci již předběžně věděli od svých vrstevníků z 6. A.

Začali jsme tedy opět aktivitou, kterou měla ve třídě připravenou jen jedna dívka, druhý žák – chlapec na úkol zapomněl. Informovala nás o aktivitách formou krátkých zpráv z uplynulého týdne, forma byla vtipná a příjemná na začátek hodiny. Poté jsme začali opakovat jednotlivé památky UNESCO, žáci nejprve moc nespolupracovali, nehlásili se, neodpovídali, a proto jsem přešla na formu brainstormingu, kdy jsem na tabuli fixou napsala téma UNESCO, nechala jsem žáky promyslet, co je napadne za souvislost a náhodně žákům dávala fixu, až se všichni prostrídali a proběhl tzv. brainstorming, některé myšlenky jsem potom nechala žáky vysvětlit, jakou mají asociaci s tématem UNESCO. V této hodině jsme nedělali křížovku, z důvodu časové náročnosti brainstormingu. Přešli jsme tedy přímo na Kahoot, z 18 žáků mělo mobilní telefon k dispozici žáků 15, třem žákům byl zapůjčený tablet, který v této místnosti nebyl problém. V této třídě s aplikací Kahoot nikdy žáci nepracovali, tím pádem bylo přihlašování zdlouhavější, a vysvětlení práce také, opět byl zobrazen pin na plátně a otázky i časový limit byli úplně stejné. Odpovědi byli přibližně 50% dobře a 50% špatně, přičemž do výuky zasáhl pan učitel a zeptal se žáků, co se s nimi děje, že tak špatně

výsledky nemývají. Nikdo neodpověděl, spustili jsme tedy test ještě jednou a to opět s kratším časem na odpovědi, pan učitel se omluvil, že mi do výuky vstupuje, ale jeho vstup pravděpodobně žáky usměrnil žádoucím způsobem. Spustila jsem tedy podruhé test v Kahoot, od začátku zde byla mnohem větší úspěšnost než u testu poprvé, bylo vidět, že žáci učivo umí, jen poprvé si zřejmě dělali legraci.

V této hodině byla opravdu mnohem méně příjemná atmosféra, ve třídě byl chlapec, kterému se podřizovali další 3 chlapci, a proto moc nespolupracovali, byli drzí a najít si k nim cestu nebylo snadné. Druhou věcí byl chlapec s kombinovaným postižením, brala jsem ho běžně, jako každého žáka, měl ovšem velký problém v časovém limitu otázku přečíst a ještě na ni odpovědět, proto poprvé měl malou úspěšnost, podruhé již otázky znal a já je dala k dispozici na stůl paní asistence a vždy mu paní asistentka přečetla otázky lehce s předstihem a on se rozmyslel a jen s námi odpovídal a to byl již 100 % úspěšný, šla jsem jej po hodině pochválit a řekl mi, že se mu hodina moc líbila, že to bylo něco jiného než jen učení z učebnice, což mne velmi potěšilo.

Další hodiny opět probíhaly v třídách 6. A a 6. B, byl zde od minulých hodin třítydenní odstup. Hodina v 6. A probíhala v počítačové učebně, kdy měl každý žák svůj počítač, sešlo se nás 20 a 3 žáci měli školní notebook. Třídu 6. A jsem přivítala, zapsala jsem do třídní knihy, žáci již věděli, že přijdu, ovšem neznali obsah hodiny. Seznámila jsem je tedy s obsahem hodiny a začali jsme pracovat. Na začátku proběhly opět již zmíněné aktuality, které měla ve třídě dvě děvčata, každá z nich je měla připravené hezky, stručně a byla tam fakta, která po nich pan učitel vyžaduje. Dále jsme zopakovali téma můj domov, moje město a poté přešli k slavným předkům a konkrétně ke kroměřížským rodákům, žáci měli za úkol připravit si již minulé hodiny prezentace o slavném rodákovi po skupinách po čtyřech žácích, minulou hodinu prezentovaly dvě skupiny a dnes prezentovaly další dvě skupiny, přešli jsme tedy k prezentacím. První skupina měla prezentaci o Karlu Krylovi, prezentace obsahovala to, co pan učitel zadal, prezentace byla stručná, výstižná a všechna důležitá fakta obsahovala, žáci dostali známku 1 a druhá prezentace byla o historické osobnosti o Pavlu Josefovi Vejvanovském, v této prezentaci chyběla některá důležitá fakta a byla celkově mnohem chudší, tito žáci dostali známku 2.

Po prezentování jsme přešli na test, který jsem si připravila v aplikaci Socrative. Žáci mne ihned utvrdili, že pracují s aplikací Socrative. Než jsem stihla vysvětlit, jak aplikace funguje, byli již někteří žáci přihlášení. Ptala jsem se, kde se s aplikací setkali, bylo mi

řečeno, že v hodinách ICT a také v hodinách fyziky. Velkou pomocí je, že mají žáci vytvořené Google účty, tedy přihlášení bylo jednodušší. Žáci již prostředí znali, takže i orientace byla mnohem rychlejší, celkově práce se Socrative byla z mého pohledu pro žáky rychlejší. Žáci měli test s 12 otázkami na odpověď true/false (pravda/nepravda). Potěstu se blížil konec vyučovací hodiny, úspěšnost byla okolo 80%. Ukázala jsem žákům výsledky, jak byli úspěšní, poděkovala jim a rozloučila se s nimi a žáci už utíkali na oběd.

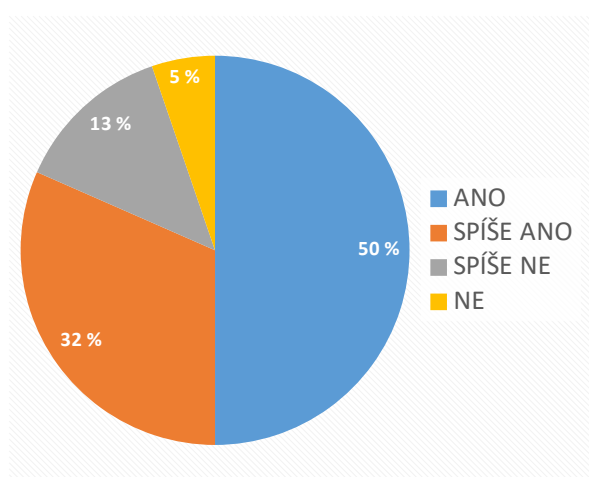
V třídě 6. B probíhala výuka také v počítačové učebně. Bylo zde 17 žáků. Zapsala jsem do třídní knihy, přivítala se s žáky. Nastínila jsem žákům, jak bude vyučovací hodina probíhat. Na začátku hodiny byla opět aktualita, v této třídě ji měli dva hoši, jelikož v této třídě již měli prezentace za sebou, měli tedy procvičené kroměřížské rodáky, dala jsem práci s aplikací Socrative na začátek jako opakování, každý žák měl svůj počítač, žáci v této třídě také z hodin ICT znali práci s Socrative, přihlásili se prostřednictvím Google účtu, zde nám trvalo přihlášení trochu déle, čekali jsme na chlapce s kombinovaným postižením, má problémy s motorikou rukou a proto psaní na klávesnici je pro něj náročnější, proto jsem mu po chvíli nabídla tablet, kde byla aplikace Socrative také nainstalována, tablet přijal a dále pracoval s ním, kdy pro něj práce byla mnohem jednodušší. Také mu dopomáhala paní asistentka. Opět měli žáci stejný test s odpověďmi true/false. Byla zde úspěšnost okolo 75%, žáci se snažili, byli i mnohem mírnější než v minulé hodiny, zřejmě už jsme se znali a práce pro obě strany byla příjemná. Poté jsme práci v Socrative shrnuli, zopakovali ještě jednou kroměřížské rodáky a pustili se do nového učiva, kterým byla komunikace. Měla jsem pro žáky vytvořený krátký test v Kahoot, který obsahoval 6 otázek na seznámení s tématem komunikace. Žáci se pomocí počítače a zobrazeného pinu přihlásili, na otázky měli 30 sekund, otázky byly lehké na seznámení s tématem. Žáci začali odpovídat, soutěžit a vládla zde velmi příjemná atmosféra, poté jsme si ukázali správné výsledky, vše jsme zrekapitulovali, zopakovali důležité pojmy, rozloučili se a hodina skončila.

5.3 Dotazníkové šetření

Průzkum probíhal mezi žáky, kteří se účastnili výuky, která je výše popsána. Jednalo se o žáky 6. ročníku. Celkem bylo osloveno a zpětnou vazbu poskytlo 38 žáků vybrané základní školy, kterých se výzkum dotkl. Dotazník se skládá celkem z 16 uzavřených a otevřených otázek a je vložen na konci práce jako samostatná příloha.

Hlavním cíle dotazníku bylo, aby žáci odpovídali na otázky pravdivě, aby se nebáli napsat opravdu to, co si myslí, z toho důvodu jsem se rozhodla udělat dotazníky zcela anonymní. Nelze tedy porovnat, zda se jedná o žáky třídy 6. A, nebo 6. B. Celkově odpovídalo na dotazník 38 žáků.

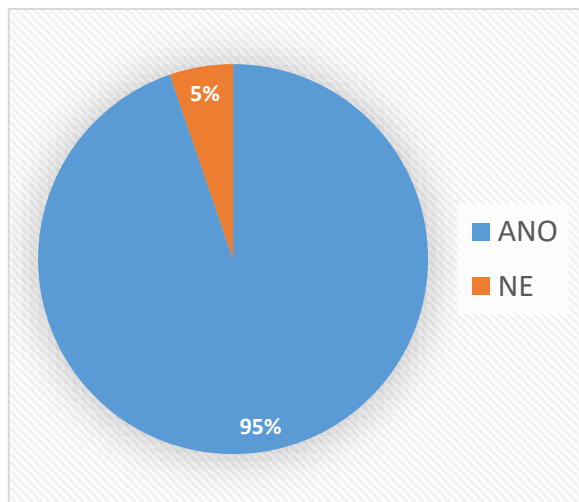
Otázka č 1: Líbila se vám výuka s aplikacemi a mobilními technologiemi v hodinách výchovy k občanství?



Obrázek č. 1: Graf odpovědi na otázku „Líbila se vám výuka s aplikacemi a mobilními technologiemi v hodinách výchovy k občanství?“

Polovina žáků se vyjádřila, že se jim výuka s mobilními technologiemi jednoznačně líbí a rádi s ní pracují, dvanáct žáků se vyjádřilo, že výuka s mobilními technologiemi se jim spíše líbí, pět žáků dalo, že se jim výuka s mobilními technologiemi spíše nelíbí a dva žáci se vyjádřili, že se jim výuka nelíbí.

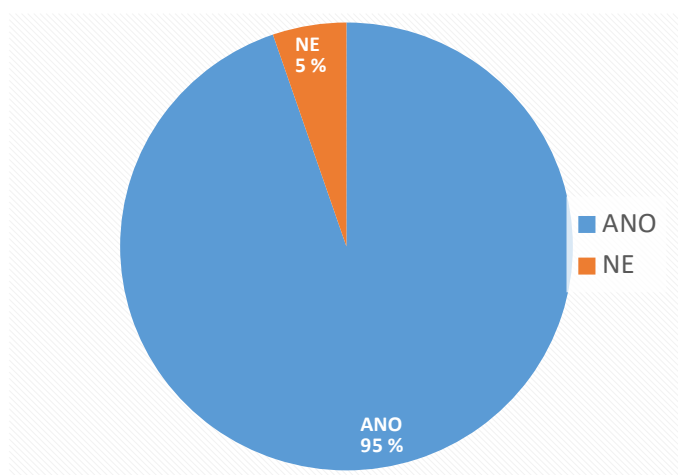
Otázka č 2: Uvítali by, jste více vyučovacích hodin s mobilními technologiemi (tablety, mobily)?



Obrázek č. 2: Graf odpovědi na otázku „Uvítali by, jste více vyučovacích hodin s mobilními technologiemi (tablety, mobily)?“

Pouze dva žáci odpověděli negativně, 95% žáků by uvítalo, kdyby měli možnosti častěji využívat v rámci vyučování digitální technologie. O této otázce jsme s žáky i panem učitelem diskutovali a jedním z problémů proč tyto hodiny nelze realizovat je velká vytíženost počítačové učebny a možnost vzít si vlastní mobilní telefon je omezená, jelikož musí učitel žádat o výjimku písemně paní ředitelku pro možnost využívání mobilních telefonů v rámci výuky.

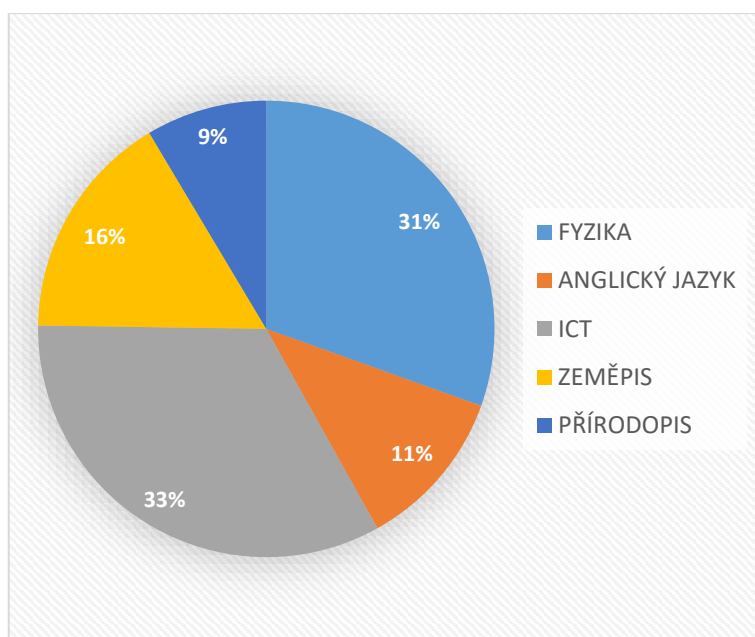
Otázka č. 3: Používáte i v jiných vyučovacích hodinách digitální (mobilní) technologie?



Obrázek č. 3: Graf odpovědi na otázku „Používáte i v jiných vyučovacích hodinách digitální (mobilní) technologie?“

Pouze dva žáci nejsou přesvědčeni, že by používali v jiných vyučovacích hodinách digitální technologie. Většina ovšem přesvědčena je, a odpověděla ano, že mobilní technologie ve výuce používají.

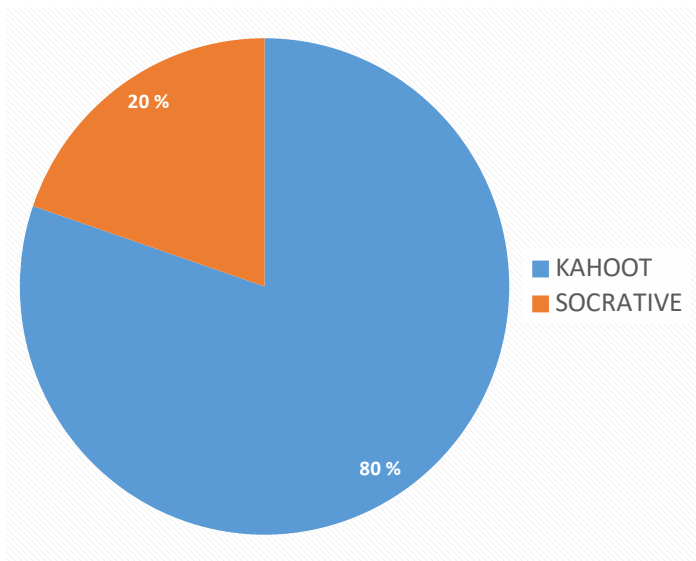
Otázka č 4: V jakých vyučovacích hodinách digitální (mobilní) technologie využíváte?



Obrázek č. 4: Graf odpovědi na otázku „V jakých vyučovacích hodinách digitální (mobilní) technologie využíváte?“

Otázka byla otázkou otevřenou, žáci zde mohli napsat více předmětů nebo také jeden, odpovídali ti žáci, kteří v předešlé odpovědi odpověděli ano. Žáci uvedli, že digitální technologie používají v následujících předmětech Fyzika, ICT, Anglický jazyk, Zeměpis a Přírodopis, na grafu můžeme vidět procentuální rozložení. Čísla můžeme vyjádřit využívání mobilních technologií následovně. 32 žáků odpovědělo, že využívají nebo někdy využili digitální technologie v hodinách fyziky, v anglickém jazyce využívá 12 žáků, zřejmě se jedná o skupinu žáků s 6. A, kteří mne o této skutečnosti informovali. V přírodopise 9 žáků, jedná se o žáky, kteří navštěvují přírodovědné praktikum, v hodinách zeměpisu 17 žáků a všichni žáci odpověděli, že v hodinách ICT. Jde vidět, že zde záleží opravdu na učiteli, který má zápal s digitálními technologiemi pracovat.

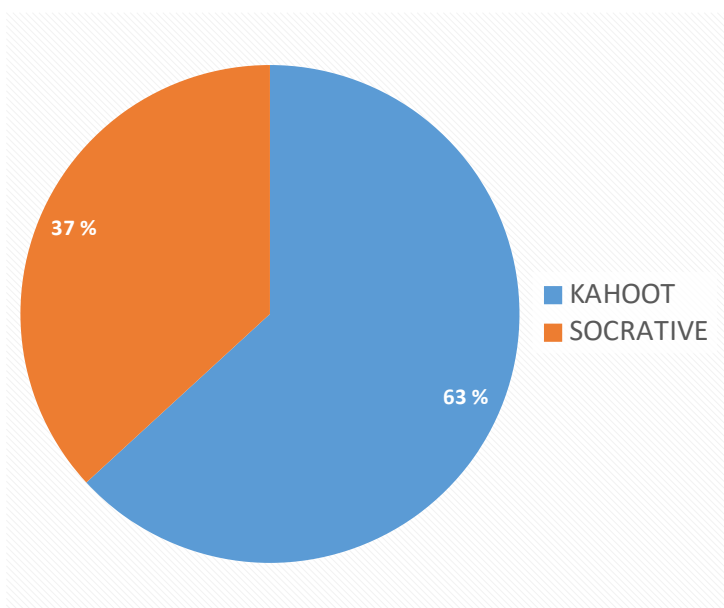
Otázka č 5: S jakou aplikací se Vám pracovalo snadněji?



Obrázek č. 5: Graf odpovědi na otázku „ S jakou aplikací se Vám pracovalo snadněji?!“

V této části žáci odpovídali, s kterou ze dvou vyzkoušených aplikací se jim snadněji pracovalo, práce byla intuitivnější, snadnější. Žáci zde odpověděli, že 80%, což je 25 žáků, hodnotí jako snadnější práci s aplikací Socrative, 20% žáků zase vybralo za snadnější Kahoot. Zde hraje zřejmě velkou roli také předešlá znalost aplikace Socrative.

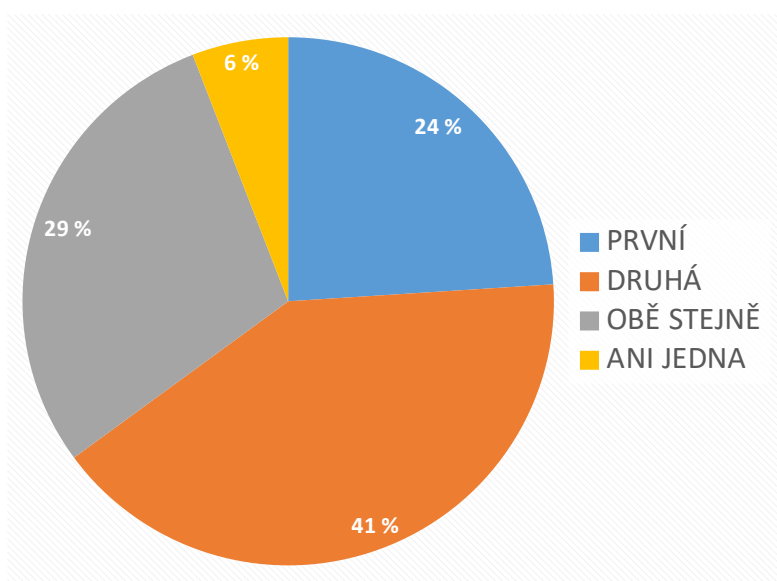
Otázka č 6: Práce s jakou aplikací tě více bavila?



Obrázek č. 6: Graf odpovědi na otázku „ Práce s jakou aplikací tě více bavila?“

Na rozdíl od předešlé odpovědi, je zde patrné, že žáky více bavila aplikace Kahoot, zdála se jim zábavnější, více se v ní soutěžilo, také se žákům líbilo prostředí aplikace, vzhled. 63% žáků bylo pro aplikaci Kahoot, zbylých 37% ocenilo aplikaci Socrative na které je bavilo, že s ni již umí pracovat.

Otázka č 7: Která ze dvou proběhlých hodin se Vám více líbila?

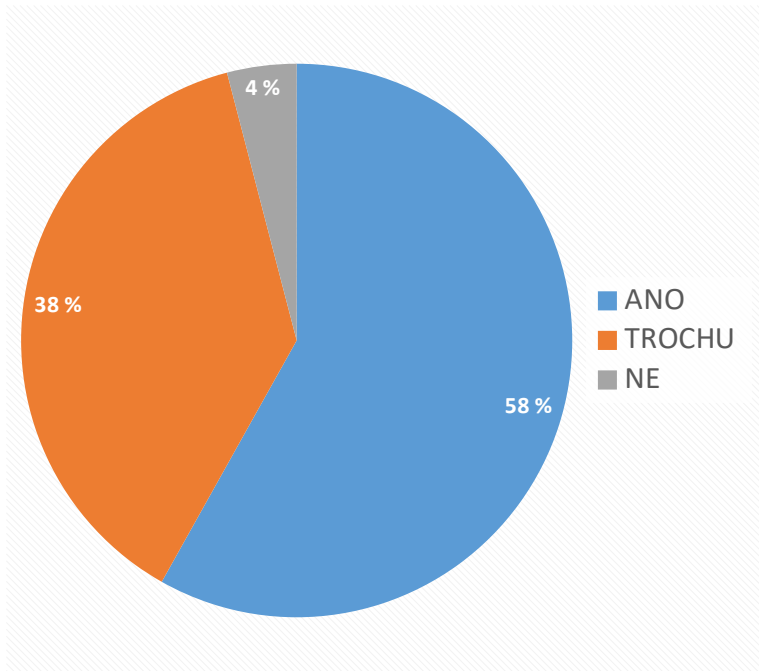


Obrázek č. 7: Graf odpovědi na otázku „Která ze dvou proběhlých hodin se Vám více líbila?“

Je patrné, že v obou třídách měla větší úspěch druhá vyučovací hodina, což můžeme přikládat také k tomu, že jsme se již s žáky znali, žáci tušili o nějaké neobvyklé hodině. Pouze dva žáci odpověděli, že se jim nelíbila ani jedna hodina, je to taky názor a všem nemusí vyhovovat práce s digitálními technologiemi ve výuce.

Lze se také domnívat, že v první hodině museli žáci věnovat velkou pozornost seznámení s prostředím pro většinu z nich nové aplikace, zatímco ve druhé hodině již práce se smartphony a mobilními aplikacemi pro ně nebyla nová a mohli se lépe soustředit na vzdělávací obsah.

Otázka č 8: Osvojili jste si učivo?



Obrázek č. 8: Graf odpovědi na otázku „Osvojili jste si učivo?“

Více než polovina žáků si osvojila učivo, přesně tedy 20 žáků, 13 žáků odpovědělo, že trochu a 5 žáků i učivo neosvojilo, tuto informaci můžeme přikládat tomu, že pro některé žáky byla práce s aplikacemi nová a mnoho informací, z tohoto důvodu jim dělalo problém osvojit si učivo. Věřím, že v případě častějšího zapojení technologií do výuky, by osvojování učiva probíhalo s vyšší úspěšností.

Druhá část dotazníku byla zaměřena na konkrétní zhodnocení proběhlých hodin, především se jednalo o hodnocení práce učitele a hodnocení atmosféry při hodinách. V odpovědích nebyla ani jedna negativní odpověď na otázku týkající se porozumění zadání a mým pokynům, všichni žáci tedy porozuměli a věděli, co mají kdy dělat. Menší problémy nastaly při připojování k aplikaci Kahoot, protože tuto aplikaci většina žáků neznala, žáci hodnotí kladně pomoc z mé strany ohledně vysvětlení funkčnosti aplikace a přihlášení. Atmosféru ve třídě žáci hodnotili různě, někteří odpověděli, že se jim atmosféra ve třídě líbila, bavila je soutěživost, některé odpovědi byli i negativní ve smyslu, že je hodina bavila, líbila se, ale nelíbilo se jim chování některých spolužáků.

Na otázku, která se týkala organizace hodiny, všichni žáci odpověděli kladně. Neměli problém s neobvyklým uspořádáním hodiny a naopak velmi je potěšila možnost využít vlastní mobilní telefony. Kladně také žáci hodnotí to, že do práce byli zapojeni všichni a soutěžili mezi sebou navzájem, jeden žák napsal do dotazníku, že mu soutěživost nevyhovuje a je pro něj stresující.

Výsledky dotazníkového šetření dopadly dle mého očekávání. Během výuky v 6. A jsem měla celkově ze třídy výborný dojem, byl zde vidět zájem o výuku, o nové podněty, práce s žáky byla zábavná, žáci byli bystří. Musím přiznat, že hodiny s žáky 6. B byly o poznání méně příjemné, i když většina žáků měla snahu a chuť učit se novým věcem, bylo zde patrné, že třídu ovládají 4 chlapci a narušují atmosféru ve třídě. Závěrem bych podotkla, že v hodinách bylo znát, že se většina žáků bavila, výuka s mobilními technologiemi byla pro žáky přínosná a částečně nová. Do práce se zapojili všichni žáci, i ti, kterým se ze začátku moc nechtělo. Hodiny probíhaly dle nálady třídy, celkově experimentální výuku hodnotím kladně a přínosně.

5.4 Návrhy vyučovacích hodin

V této části práce jsou předloženy návrhy vyučovacích hodin společenskovedních předmětů, v kterých je využita práce s digitálními technologiemi. Přípravy jsou jednohodinové. První tři přípravy jsou přípravy pro hodiny Výchovy k občanství na základních školách a Základů společenských věd na školách středních a gymnáziích. Další dvě přípravy jsou přípravy pro výuku Dějepisu pro oba stupně vzdělání. V každé z příprav je použita jedna nebo více aplikací zmíněných v diplomové práci. Některé z hodin, jsou také odzkoušené v praxi.

5.4.1. První příprava

Občanský a společenskovední základ.

- Tematický okruh: Člověk jako jedinec.
- Učivo: osobnost člověka.
- Cílová skupina: ZŠ, SŠ (s těžšími otázkami).
- Cíle: Žák porovná osobnost v jednotlivých vývojových fázích života, vymezí, co každá etapa přináší do lidského života nového a jaké životní úkoly před člověka staví.

- Metody: diskuse, samostatné práce žáků.
- Organizační formy: skupinová práce, hromadná práce.
- Pomůcky: tabule, dataprojektor, PC, tablety, smartphone.
- Rozvíjené klíčové kompetence: kompetence komunikativní, kompetence k řešení problému, kompetence sociální a personální, kompetence občanská.
- Mezipředmětové vztahy: Přírodopis.
- Průřezová témata: osobnostní a sociální výchova, mediální výchova.
- Příprava:
 - o 5 minut: zápis do třídní knihy, seznámení s náplní hodiny
 - o 10 minut: společné zopakování látky z minulé hodiny pomocí brainstormingu
 - o 5 minut: přihlášení do aplikace Kahoot
 - o 15 minut: práce v Kahoot
 - o 5 minut: zhodnocení aktivity
 - o 5 minut: shrnutí a ukončení hodiny

Cílem této hodiny je upevnění jednotlivých vývojových období u člověka. V hodině probíhám, opakování látky z minulé hodiny a poté práce v aplikaci Kahoot, kde je pro žáky připravené procvičování, jsou zde otázky a žáci na svých zařízeních odpovídají, je možné poté oznámkovat jako test. Ve výuce jsou kombinovány tradiční organizační formy a metody výuky s aktivizačními, což odpovídá současnému trendu vzdělávání. Práce v aplikaci probíhá samostatně nebo ve skupinách, kdy žáci odpovídají v prostředí aplikace Kahoot.

5.4.2 Druhá příprava

Občanský a společenskovední základ

- Tematický okruh: Člověk ve společnosti.
- Učivo: sociální struktura společnosti.
- Cílová skupina: ZŠ, 6. třída.
- Cíle: žák objasní, jaký význam má sociální kontrola ve skupině a ve větších sociálních celcích. Žák objasní normy chování. Žák se umí chovat v různých společenských situacích.
- Metody: Metoda slovní, samostatná práce žáků, inscenační metoda.

- Organizační formy: frontální výuka, skupinová výuka.
- Pomůcky: tablet, počítač, dataprojektor.
- Rozvíjené klíčové kompetence: kompetence k učení, kompetence občanská, kompetence komunikativní, kompetence pracovní.
- Mezipředmětové vztahy: Český jazyk.
- Průřezová témata: výchova demokratického občana, multikulturní výchova, mediální výchova.
- Příprava:
 - o 5 minut: zápis do třídní knihy, seznámení s náplní vyučovací hodiny
 - o 10 minut: opakování, z minulé hodiny, test v aplikaci Socrative
 - o 20 minut: práce s aplikací Toontastic
 - o 5 minut: ukázka vypracovaných videí
 - o 5 minut: zhodnocení a ukončení hodiny

Druhá příprava si klade za cíl objasnit sociální postavení, sociální status. Žáci zde pracují v aplikaci Socrative, kde je pro ně přichystáno menší opakování z předešlých hodin a poté přejdou k rozdělení do skupin, velikost skupiny záleží na každém učiteli a počtu tabletů popřípadě počítačů. V aplikaci Toontastic žáci připraví krátký animovaný film, scénku na předem určené téma, které se bude týkat sociálního statusu jedince, popřípadě ukázka situací v každodenním sociálním kontaktu. Žáci pracují se schématem příběhu, s připravenými obrázky, zvukem aj. Na konci hodiny žáci svůj krátký animovaný film představí, výuka zde probíhá také formou zážitku. (Dnešní společnost, 2011)

5.4.3 Třetí příprava

Občanský a společenskovední základ

- Tematický okruh: Občan ve státě.
- Učivo: právo v každodenním životě.
- Cílová skupina: SŠ, 3. ročník.
- Cíle: Žák rozlišuje trestný čin a přestupek, vymezení podmínky trestní postizitelnosti občanů a uvede příklady postihů trestné činnosti. Žák uvede, které státní orgány vydávají právní předpisy i jak a kde je uveřejňují.

- Metody: popis, diskuse, práce s textem.
- Organizační formy: frontální výuka, skupinová výuka.
- Pomůcky: tablet, počítač, dataprojektor, tabule.
- Rozvíjení klíčové kompetence: kompetence občanská, kompetence komunikativní.
- Mezipředmětové vztahy: Dějepis.
- Průřezová témata: Multikulturní výchova, Mediální výchova.
- Příprava:
 - o 5 minut: zapsání do třídní knihy, úvod hodiny, nastínění vyučovací hodiny
 - o 10 minut: opakování z minulé hodiny v aplikaci Quizlet s využitím flashcards
 - o 10 minut: poslech na Youtube
 - o 15 minut: představení učiva díky Youtube, skupinová práce
 - o 5 minut: zrekapitulování a ukončení hodiny

Cílem hodiny je seznámení se s pojetím práva jiným způsobem, než běžně pomocí učebnic. Na začátku hodiny proběhne opakování v aplikaci Quizlet, poté se přejde na výklad právního materiálu, kde si v aplikaci Youtube pustí žáci písničku s názvem Poučení pro účastníky vstupující do jednací síně ovšem taková je – JUDr. Jahelka v ní de facto slovo od slova přezpívá poučení, které bývá vyvěšeno na vstupech do soudních místností. Poté žáci provedou společně ve skupinách rozbor dané problematiky a představí spolužákům.

5.4.4 Čtvrtá příprava

Dějepis

- Tematický okruh: Moderní doba II - soudobé dějiny.
- Učivo: globální problémy moderní společnosti.
- Cílová skupina: SŠ, 4. ročník.
- Cíle: Žák vymeze základní problémy soudobého světa a možnosti jeho dalšího vývoje.
- Metody: Metoda slovní, samostatná práce žáků.

- Organizační formy: frontální výuka, skupinová výuka.
- Pomůcky: tablet, počítač, dataprojektor, QR karty.
- Rozvíjené klíčové kompetence: kompetence k učení, kompetence občanská, kompetence komunikativní.
- Mezipředmětové vztahy: Zeměpis, Přírodopis.
- Průřezová témata: Environmentální výchova, mediální výchova.
- Příprava:
 - o 5 minut: zápis do třídní knihy, nastínění průběhu hodiny
 - o 10 minut: opakování z minulé hodiny
 - o 20 minut: procvičování v aplikaci Plickers, využití QR kódu
 - o 10 minut: shrnutí a zhodnocení hodiny

Cílem hodiny je zaměřením se na dnešní soudobé problémy světa, nejprve proběhne opakování z minulé hodiny, poté bude připravena v aplikaci Plickers práce na procvičení globálních problémů. Učitel si předem vytiskne z aplikace ze složky CARDS, QR kódy, poté využije tablet nebo smartphone ke snímání jednotlivých odpovědí žáků. Žáci budou odpovídat odpovědi True/ False, popřípadě lze použít v příští hodině na odpovědi ABCD nebo opačně. Díky kartě REPORTS je poté možné zobrazit žákům výsledky. Po procvičení, je vhodné hodinu zrekapitulovat a ohodnotit.

5.4.5 Pátá příprava

Dějepis

- Tematický okruh: Objevy a dobývání, počátky nové doby.
- Učivo: barokní kultura a osvícenství.
- Cílová skupina: ZŠ, 8. třída.
- Cíle: Žák rozpozná základní znaky jednotlivých kulturních stylů a uvede jejich představitele a příklady významných kulturních památek.
- Metody: Metoda slovní, samostatná práce žáků.
- Organizační formy: frontální výuka, skupinová výuka.
- Pomůcky: tablet, počítač, dataprojektor, tabule, křída.
- Rozvíjené klíčové kompetence: kompetence k učení, kompetence komunikativní, kompetence k řešení problémů.
- Mezipředmětové vztahy: Český jazyk.

- Průřezová témata: Mediální výchova, Multikulturní výchova.
- Příprava:
 - 5 minut: zapsání do třídní knihy, nastínění průběhu hodiny
 - 10 minut: opakování z minulé hodiny
 - 20 minut: práce s aplikací Quizlet
 - 5 minut: shrnutí práce v aplikaci
 - 5 minut: ukončení hodiny, shrnutí celé hodiny

Cílem hodiny je opakování barokní kultury a určení jednotlivých barokních památek. Proběhne opakování formou pracovního listu, popřípadě možné využít brainstorming, poté proběhne práce s aplikací Quizlet, pro tuto hodinu využijeme skupinu Study a v ní aktivitu flashcards, kde si žáci zahrají podobnou aktivitu jako pexeso, která bude sloužit k naučení nových památek a přiřazení období, budou se zde prolínat také starší umělecké slohy a historická období, tím bude sloužit cvičení k prohloubení a procvičení většího okruhu. Poté hodinu zhodnotíme a ukončíme.

Závěr

Diplomová práce mapuje využívání digitálních technologií ve výuce společenských věd a dějepisu v sekundárním a gymnaziálním vzdělávání. Jedním z úkolů mé práce bylo propojit mnou studované aprobační předměty, základy společenských věd a informatiku.

Cílem práce bylo zmapovat možnosti využívání digitálních technologií ve vzdělávací oblasti Člověk a společnost dle Rámcového vzdělávacího programu pro základní vzdělávání a dle Rámcového vzdělávacího programu pro gymnázia. Na aplikace bylo nahlíženo z několika aspektů, které výuku ovlivňují. Dalším vytyčeným cílem práce bylo využití aplikací při experimentální výuce. V praktické části práce je posouzena efektivita výuky.

Cílem praktické části je pět vzorových příprav na výuku společenských věd s využitím digitálních technologií, použitelných ve výuce. Experimentální výuka je vyhodnocena prostředky kvalitativního výzkumu formou případové studie a doplněna o dotazníkové šetření.

První kapitola práce, uvádí do tématu, objasňuje základní i rozšířené pojmy spojené s využíváním digitálních technologií a definuje jednotlivé prostředky, které je možné ve výuce využívat.

Druhá kapitola objasňuje mobilní technologie ve výuce, možnosti s jakými digitálními technologiemi pracovat, poukazuje klady a zápory jednotlivých technologií. Jsou zde rozebrány jednotlivé operační systémy, s kterými se ve výuce můžeme setkat.

Třetí kapitola se věnuje aplikacím, které je možné ve výuce využívat, jedná se o stručný náhled, vzhledem k nepřehlednému množství aplikací. Aplikace jsou rozděleny a vždy stručně charakterizovány.

Poslední kapitola teoretické části práce objasňuje charakteristiku vzdělávací oblasti Člověk a společnost a seznamuje s vzdělávacím obsahem rámcových vzdělávacích plánů pro základní i gymnaziální vzdělávání. Poukazuje na vzdělávací obory dějepis a občanský a společenských věd základ.

Pátou kapitolou práce začíná praktická část mé diplomové práce, kdy nejprve v začátku kapitoly je poukázáno, jaká je aktuální situace využívání aplikací v českém školství, další podkapitolou je případová studie založená na experimentální výuce, která je v další podkapitole doplněna o dotazníkové šetření. Závěrečná kapitola praktické části nabízí pět ilustrativních příprav pro výuku. Konkrétně se jedná o tři přípravy na výuku

občanského a společenskovedního základu s využitím digitálních technologií a dvě přípravy pro výuku předmětu dějepis s využitím digitálních technologií. Přípravy jsou různorodé a je možné je použít na různých stupních škol. V přípravách jsou využity různé aplikace a práce s nimi.

Během psaní diplomové práce jsem se seznámila s několika aplikacemi, které je možné ve výuce využít. Některé aplikace jsem při výuce nejen občanské výchovy, ale také informatiky využila. Na jednotlivé aplikace, jsem nahlédla i z jiných úhlů pohledu. Celkově mne práce navedla k myšlence používat více digitální technologie, než se na mnou navštívené základní škole používá. Práce s aplikacemi nejen žáky bavila, osvojili si nové učivo, byli pozornější, pracovitější, zároveň se žákům s aplikacemi intuitivně pracovalo, což je typické pro dnešní „digitální generaci“. Do své budoucí praxe plánují využívat v rozumné míře digitální technologie, mobilní aplikace a výuku tak zpestřovat.

Vytyčené cíle práce se podařilo splnit.

Seznam použité literatury

Česká školní inspekce. *Využívání digitálních technologií v mateřských, základních, středních a vyšších odborných školách* [online]. 2017 [cit. 2019-04-13]. Dostupné z: <https://www.csicr.cz/getattachment/4e7af154-d761-47d5-8ef6-10645fab4a61/Shrnuti-Vyuzivani-digitalnich-technologii-v-MS,-ZS,-SS-a-VOS.pdf>

Dnešní společnost: Praktické náměty pro výuku výchovy k občanství na 2. stupni ZŠ. Praha: Dr. Josef Raabe, 2011. ISBN 978-80-86307-64-0.

Kahoot [online]. 2019 [cit. 2019-03-16]. Dostupné z: <https://kahoot.com>

KLUBAL, Libor. *A budeme to hrát i příště? Prosím* [Www.ipadvetride.cz](http://www.ipadvetride.cz) [online]. 2016 [cit. 2019-03-21]. Dostupné z: <http://ipadvetride.cz/budeme-hrat-priste-prosim/>

KLUBAL, Libor. *Moderní výuka: Socrative jako nástroj řízení výuky* [online]. 2018 [cit. 2019-03-11]. Dostupné z: <http://ipadvetride.cz/socrative-jako-nastroj-rizeni-vyuky/>

Metodický portál RVP [online]. Praha, 2017 [cit. 2019-04-06]. Dostupné z: <https://spomocnik.rvp.cz/clanek/21399/PLICKERS.html>

Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy. *Strategie digitálního vzdělávání do roku 2020* [online]. 2014 [cit. 2019-03-11]. Dostupné z: <http://www.msmt.cz/uploads/DigiStrategie.pdf>

NEUMAJER, O., ROHLÍKOVÁ, L. aj. ZOUNEK. *Učíme se s tabletem. Využití mobilních technologií ve vzdělávání.* Praha: Wolters Kluwer, a. s., 2015. 192 s. ISBN 978-7478-768-3.

LÉVY, P. *Kyberkultura: zpráva pro Radu Evropy v rámci projektu „Nové technologie: kulturní spolupráce a komunikace“.* Praha: Karolinum, 2000. 229 s. ISBN 80-246-0109-5.

PRŮCHA, J., WALTEROVÁ, E., MAREŠ, J. *Pedagogický slovník.* Praha: Portál, 2009. 395 s. ISBN 978-80-7367-647-6.

Quizlet, 2019 [online]. [cit. 2019-04-05]. Dostupné z: <https://quizlet.com/>

Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy. *Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání* [online]. Praha, 2017 [cit. 2019-02-23]. Dostupné z: file:///D:/Download/RVP%20ZV_2017_červen-2.pdf

Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy. *Rámcový vzdělávací program pro gymnázia* [online]. Praha: Výzkumný ústav pedagogický, 2013 [cit. 2018-11-23]. Dostupné z: file:///D:/Download/RVPG-2007-07_final.pdf

Rámcové vzdělávací programy. *Národní ústav pro vzdělávání* [online]. Praha, 2017 [cit. 2019-02-12]. Dostupné z: <http://www.nuv.cz/t/rvp>

ROUBAL, Pavel. *Počítač pro učitele*. Brno: Computer Press, a.s., 2009. ISBN 978-80-251-2226-6.

VLČKOVÁ, Irena. *Využití počítače a internetu ve výuce*. Liberec, Technická univerzita v Liberci, 2012, ISBN 978-80-7372-832-8.

Seznam obrázků a tabulek

Všechny obrázky byly získány jako printscreeny autorkou práce, v aplikaci Kahoot byly použity obrázky ze stránky www.pixabay.com (obrázky zdarma, využitelné pro komerční použití).

Tabulka 1: Faktory, které nejvíce brání intenzivnějšímu využívání ICT učiteli ve výuce – podíl školy (v %).

Obrázek č. 1: Graf odpovědi na otázku „Líbila se vám výuka s aplikacemi a mobilními technologiemi v hodinách výchovy k občanství?“

Obrázek č. 2: Graf odpovědi na otázku „Uvítali by, jste více vyučovacích hodin s mobilními technologiemi (tablety, mobily)?“

Obrázek č. 3: Graf odpovědi na otázku „Používáte i v jiných vyučovacích hodinách digitální (mobilní) technologie?“

Obrázek č. 4: Graf odpovědi na otázku „V jakých vyučovacích hodinách digitální (mobilní) technologie využíváte?“

Obrázek č. 5: Graf odpovědi na otázku „S jakou aplikací se Vám pracovalo snadněji?!“

Obrázek č. 6: Graf odpovědi na otázku „Práce s jakou aplikací tě více bavila?“

Obrázek č. 7: Graf odpovědi na otázku „Která ze dvou proběhlých hodin se Vám více líbila?“

Obrázek č. 8: Graf odpovědi na otázku „Osvojili jste si učivo?“

Obrázek č 9 : Kahoot, ukázka otázky na projektoru.

Obrázek č 10: Ukázka odpovědi v Kahoot, jak odpovídají žáci na svých zařízeních.

Obrázek č. 11: Ukázka práce v aplikaci Plickers.

Obrázek č. 12: Ukázka práce v aplikaci Quizlet.

Obrázek č. 13: 1. otázka testu v Kahoot. „*Ve kterém městě je památka UNESCO?*“

Obrázek č. 14: 2. otázka testu v Kahoot, „*V kterém městě je Vila Tugendhat?*“

Obrázek č. 15: 3. otázka testu v Kahoot. „*O jakou památku UNESCO se jedná?*“

Obrázek č. 16: 4. otázka testu v Kahoot. „*Památka UNESCO – sloup nejsvětější trojice se nachází v jakém městě?*“

Obrázek č. 17: 5. otázka testu v Kahoot. „*Jak se jmenuje vesnice, kde je Vesnická rezervace, která je zapsána v seznamu UNESCO?*“

Obrázek č. 18: 6. otázka testu v Kahoot. „*Co znamená pojem UNESCO?*“

Obrázek č. 19: 7. otázka testu v Kahoot. „*Jaká památka UNESCO se nachází na obrázku?*“

Obrázek č. 20: 8. otázka testu v Kahoot. „*Které z měst nemá žádnou památku UNESCO?*“

Obrázek č. 21: 9. otázka testu v Kahoot. „*Jaká je na obrázku památka UNESCO?*“

Obrázek č. 22: 10. otázka testu v Kahoot. „*Jak se jmenuje památka UNESCO v Třebíči?*“

Obrázek č. 23: 11. otázka testu v Kahoot. „*Zámek a zámecký areál zapsaný na seznam UNESCO se nachází v jakém městě?*“

Obrázek č. 24: 12. otázka testu v Kahoot. „*Kolik UNESCO památek máme v ČR?*“

Obrázek č. 25: 13. otázka testu v Kahoot. „*CO jakou památku UNESCO se jedná?*“

Obrázek č. 26: 14. otázka testu v Kahoot. „*Je památka UNESCO ve městě Ostrava?*“

Obrázek č. 27: 15. otázka testu v Kahoot. „*O jakou památku UNESCO se jedná?*“

Přílohy

Příloha, Dotazník

1. Líbila se vám výuka s aplikacemi a mobilními technologiemi v hodinách výchovy k občanství?
 - a) Ano
 - b) Spíše ano
 - c) Spíše ne
 - d) Ne

2. Uvítali by, jste více vyučovacích hodin s mobilními technologiemi (tablety, mobily)?
 - a) Ano
 - b) Ne

3. Používáte i v jiných vyučovacích hodinách digitální (mobilní) technologie?
 - a) Ano
 - b) Ne

4. V jakých vyučovacích hodinách digitální (mobilní) technologie využíváte?

-
5. S jakou aplikací se Vám pracovalo snadněji?

- a) Kahoot
- b) Socrative

6. Odůvodněte svoji předchozí odpověď:

-
7. Graf odpovědi na otázku „ Práce s jakou aplikací tě více bavila?“

- a) Kahoot
- b) Socrative

8. Odůvodněte svoji předchozí odpověď:

9. Která ze dvou proběhlých hodin se Vám více líbila?

- a) První
- b) Druhá
- c) Obě stejně
- d) Ani jedna

10. Osvojili jste si učivo?

- a) Ano
- b) Trochu
- c) Ne

11. Vysvětlil Vám učitel jak pracovat?

12. Porozuměli jste učitelovým pokynům, a nebo vznikly nějaké nejasnosti?

13. Zdálo se Vám, že byli všichni žáci zapojeni do hodiny?

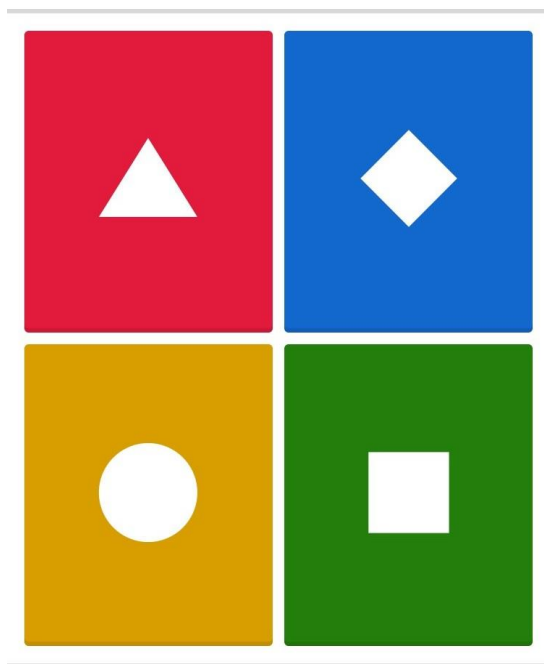
14. Byla ve třídě přátelská a tvořivá atmosféra?

15. Byla ve třídě napjatá atmosféra?

16. Jiné, názory,..



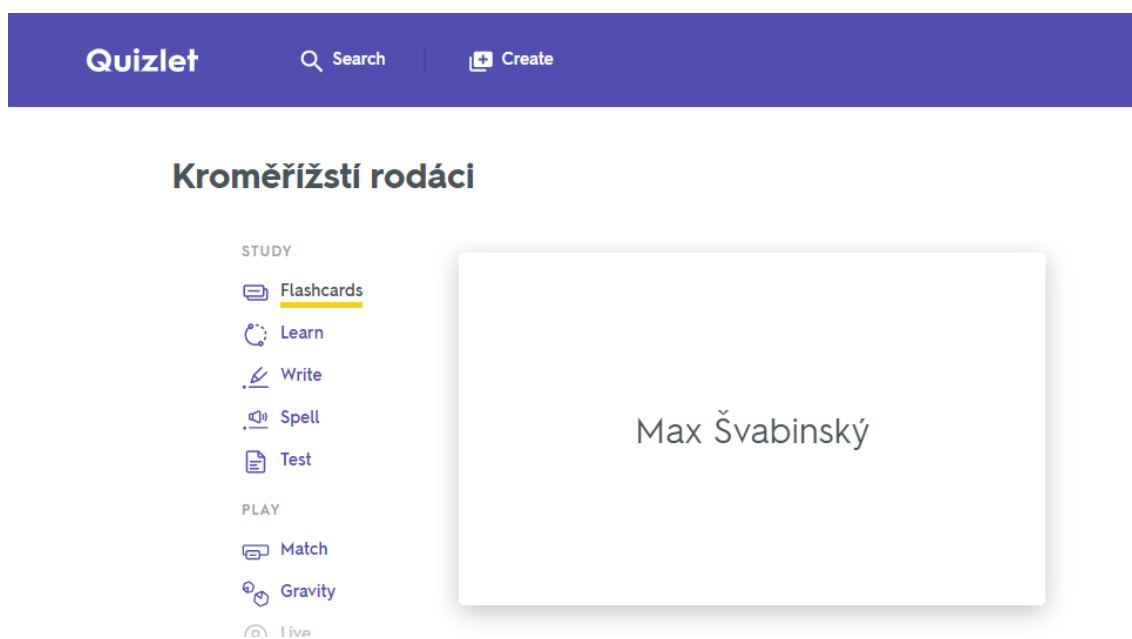
Obrázek č 9 : Kahoot, ukázka otázky na projektoru.



Obrázek č 10: Ukázka odpovědi v Kahoot, jak odpovídají žáci na svých zařízeních.



Obrázek č. 11: Ukázka práce v aplikaci Plickers.



Obrázek č. 12: Ukázka práce v aplikaci Quizlet.

Následující přílohy, jsou printscreen celého testu v Kahoot, s kterým žáci pracovali při experimentální výuce, obrázky v aplikaci jsou z www.pixabay.com (obrázky zdarma pro komerční využití).

Seznam otázek položených při experimentální výuce v testu Kahoot:

Otázka č.1 „Ve kterém městě je památka UNESCO?“

Otázka č.2, „Ve kterém městě je Vila Tugendhat?“

Otázka č.3 „O jakou památku UNESCO se jedná?“

Otázka č.4 „Památka UNESCO – sloup nejsvětější trojice se nachází v jakém městě?“

Otázka č.5 „Jak se jmenuje vesnice, kde je Vesnická rezervace, která je zapsána v seznamu UNESCO?“

Otázka č.6 „Co znamená pojem UNESCO?“

Otázka č.7 „Jaká památka UNESCO se nachází na obrázku?“

Otázka č. 8 „Které z měst nemá žádnou památku UNESCO?“

Otázka č.9, „Jaká je na obrázku památka UNESCO?“

Otázka č.10 „Jak se jmenuje památka UNESCO v Třebíči?“

Otázka č.11, „Zámek a zámecký areál zapsaný na seznam UNESCO se nachází v jakém městě?“

Otázka č.12 „Kolik UNESCO památek máme v ČR?“

Otázka č. 13 „Co jakou památku UNESCO se jedná?“

Otázka č. 14 „Je památka UNESCO ve městě Ostrava?“

Otázka č.15 „O jakou památku UNESCO se jedná?“



Obrázek č. 13: 1. otázka testu v Kahoot. „Ve kterém městě je památka UNESCO?“



Obrázek č. 14: 2. otázka testu v Kahoot. „Ve kterém městě je Vila Tugendhat?“



Obrázek č. 15: 3. otázka testu v Kahoot. „*O jakou památku UNESCO se jedná?*“




Obrázek č. 16: 4. otázka testu v Kahoot. „*Památka UNESCO – sloup nejsvětější trojice se nachází v jakém městě?*“

Jak se jmenuje vesnice, kde je **Vesnická rezervace**, která je zapsána v seznamu UNESCO?



11



Skip

0 Answers

<input type="radio"/> Holešov.	<input checked="" type="radio"/> Holašovice.
<input type="radio"/> Hořice.	<input type="radio"/> Hlučín.

Obrázek č. 17: 5. otázka testu v Kahoot. „*Jak se jmenuje vesnice, kde je Vesnická rezervace, která je zapsána v seznamu UNESCO?*“

Co znamená pojem UNESCO?



24



Skip

0 Answers

<input type="radio"/> Organizace podporující ekologii.	<input checked="" type="radio"/> Organizace NATO pro vzdělání a kulturu.
<input type="radio"/> Organizace ČR pro kulturu.	<input type="radio"/> Organizace OSN pro vzdělání, vědu a kulturu.

Obrázek č. 18: 6. otázka testu v Kahoot. „*Co znamená pojem UNESCO?*“




Obrázek č. 19: 7. otázka testu v Kahoot. „*Jaká památka UNESCO se nachází na obrázku?*“



Obrázek č. 20: 8. otázka testu v Kahoot. „*Které z měst nemá žádnou památku UNESCO?*“

Jaká je na obrázku památka UNESCO?

24



Skip
0
 Answers

▲ Chrámsv. Barbory v Kutné Hoře.	◆ Chrámsv. Barbory v Plzni.
● Chrámsv. Anny v Kutné Hoře.	■ Chrámsv. Anny v Plzni.

Obrázek č. 21: 9. otázka testu v Kahoot. „Jaká je na obrázku památka UNESCO?“

jak se jmenuje památka UNESCO v Třebíči?

24



Skip
0
 Answers


▲ Historické centrum.	◆ Zámek a zahrady.
● Středověký hrad.	■ Židovská čtvrť a bazilika sv. Prokopa.

Obrázek č. 22: 10. otázka testu v Kahoot. „Jak se jmenuje památka UNESCO v Třebíči?“

Zámek a zámecký areál zapsaný na seznam UNESCO se nachází v jakém městě?



20



Skip

0 Answers

<input type="radio"/> Hradec Králové.	<input type="radio"/> Litomyšl.
<input type="radio"/> Moravská Třebová.	<input type="radio"/> Brno.

Obrázek č. 23: 11. otázka testu v Kahoot. „Zámek a zámecký areál zapsaný na seznam UNESCO se nachází v jakém městě?“

Kolik UNESCO památek máme v ČR?



23

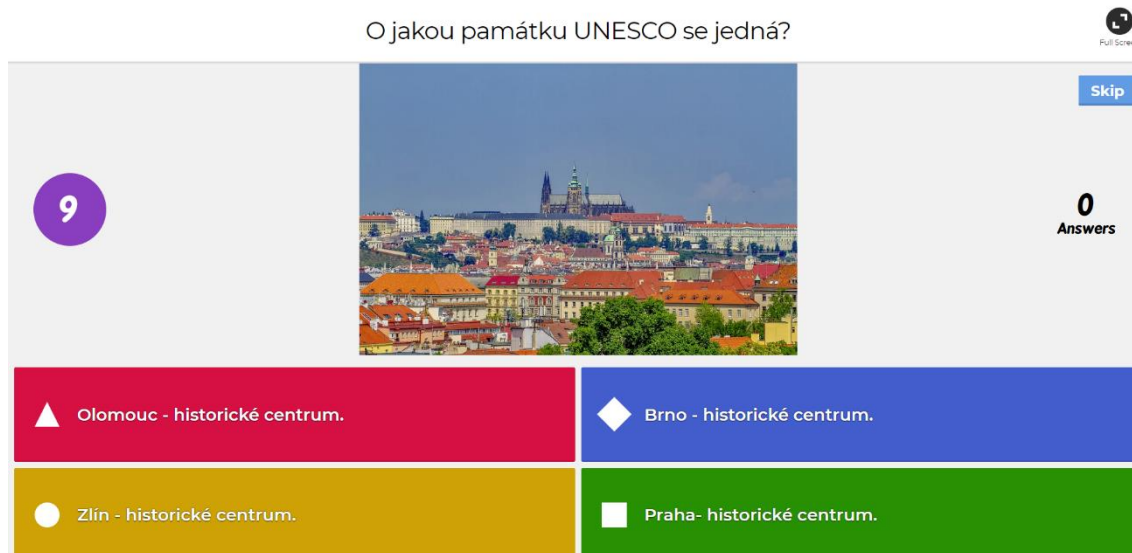


Skip

0 Answers

<input type="radio"/> 16	<input type="radio"/> 19
<input type="radio"/> 12	<input type="radio"/> 3

Obrázek č. 24: 12. otázka testu v Kahoot. „Kolik UNESCO památek máme v ČR?“



Obrázek č. 25: 13. otázka testu v Kahoot. „CO jakou paátku UNESCO se jedná?“




Obrázek č. 26: 14. otázka testu v Kahoot. „Je památka UNESCO ve městě Ostrava?“

O jakou památku UNESCO se jedná?



14



Skip

0
Answers

▲ Květná zahrada v Kroměříži.

◆ Lednicko- valtická zahrada.

● Podzámecká zahrada v Kroměříži.

■ Podzámecká zahrada v Lednici.

Obrázek č. 27: 15. otázka testu v Kahoot. „O jakou památku UNESCO se jedná?“