



# Financováno Evropskou unií

## ICT a nové technologie při výuce Inovativní vzdělávací metody

### Platformy a aplikace pro sdílení dat při výuce

#### ICT ve výuce

ICT a nové technologie jsou nezbytnou součástí moderního světa, a proto je důležité, aby se i vzdělávací procesy vyvíjely a modernizovaly. Učitelé, kteří se naučí využívat tyto technologie, mohou přispět k modernizaci vzdělávání.

#### Proč je používat

Používání ICT a nových technologií při výuce může pomoci studentům rozvíjet jejich digitální gramotnost, což je důležitá schopnost pro úspěšný přístup takřka ke všem oblastem v moderním světě.

ICT a nové technologie mohou pomoci studentům a učitelům zlepšit komunikaci a spolupráci. Studenti mohou pomocí nových technologií s učiteli snadno sdílet své myšlenky a nápady, což umožňuje lepší spolupráci a výměnu názorů.



## Obsah:

### *ICT a nové technologie při výuce*

|             |   |
|-------------|---|
| Mentimeter  | 2 |
| Jamboard    | 3 |
| Paddlet     | 4 |
| Garticphone | 5 |
| Bamboozle   | 6 |
| Actionbound | 7 |
| TedEd       | 8 |

### *Inovativní výukové metody*

|                    |    |
|--------------------|----|
| Převrácená třída   | 9  |
| Jigsaw – skládačka | 10 |
| Kinestetické učení | 11 |
| Gamifikace         | 12 |
| Hraní rolí         | 16 |
| Vyprávění příběhů  | 17 |

## Mentimeter

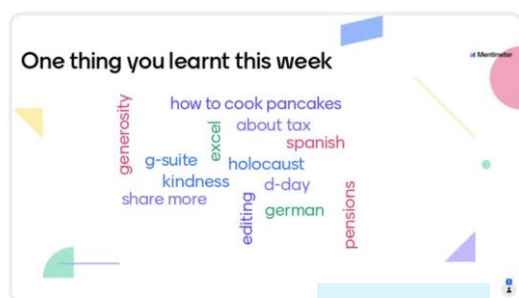
Mentimeter je online nástroj pro interaktivní prezentace a sběr názorů od publika. Umožňuje prezentujícímu vytvářet různé typy otázek, například otázky s výběrem možností, otázky s otevřenou odpovědí, otázky s hodnocením či hlasování. Po zodpovězení otázek účastníky jsou výsledky zobrazeny na obrazovce v reálném čase, což umožňuje okamžitou zpětnou vazbu a interakci mezi prezentujícím a publikem. Mentimeter se často používá v oblasti vzdělávání, obchodu, marketingu a při různých konferencích a workshopech.

### Postup práce:

1. Přejděte na webovou stránku Mentimeter.com a přihlaste se do svého účtu.
2. Klikněte na tlačítko "Vytvořit prezentaci" a zvolte typ prezentace, kterou chcete vytvořit. Na výběr máte z různých typů prezentací, jako jsou ankety, hlasování, kvízy a další.
3. Vytvořte otázky, které chcete položit svým studentům. Můžete zvolit různé typy otázek, jako jsou otázky s výběrem možností, otázky s otevřenou odpovědí nebo otázky s hodnocením.
4. Přizpůsobte nastavení otázek podle vašich potřeb, například nastavte, jak dlouho budou studenti mít na odpověď, zda mohou vidět výsledky ostatních studentů, a tak dále.
5. Spusťte prezentaci a sdílejte kód prezentace s vašimi studenty, aby mohli odpovídat na otázky přes svá zařízení.
6. Sledujte odpovědi studentů v reálném čase a reagujte na ně. Můžete také sdílet výsledky odpovědí s celou třídou.
7. Po dokončení prezentace uložte výsledky a využijte je pro další analýzu a hodnocení.

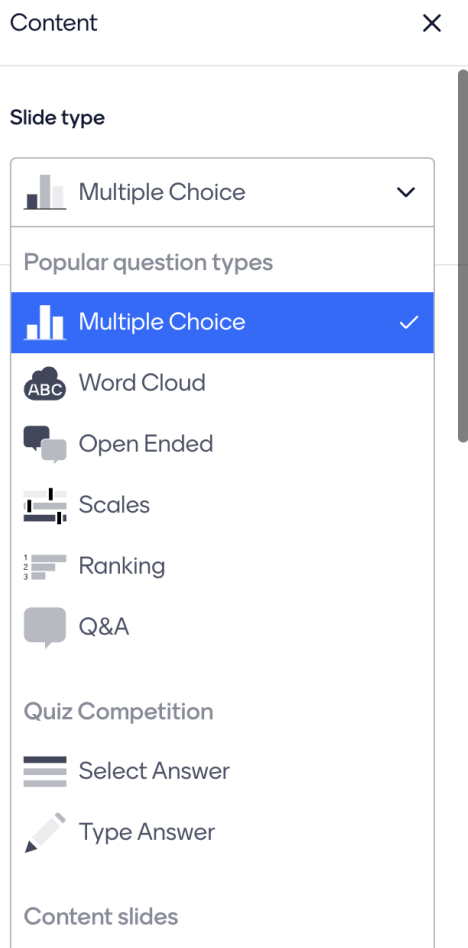
Pamatujte, že při používání Mentimeteru je důležité zajistit dostatečný čas na odpovědi a diskuse s vašimi studenty. Můžete také experimentovat s různými typy otázek a nastavení, aby byla vaše prezentace co nejúčinnější.

### Výstupy v reálném čase



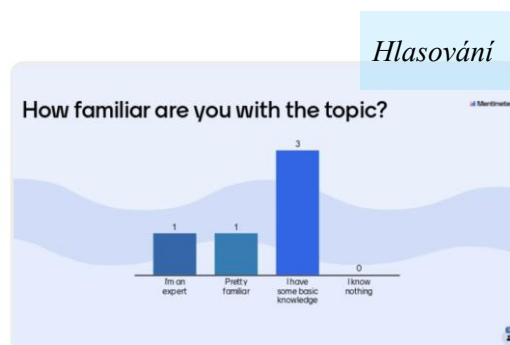
Reflect on the week

"Mrak



### Výstupy v reálném čase:

Hlasování, mrak slov, souhrn otevřených otázek, měřítko, hodnocení - bodování, apod.



Gauge Experience Levels



Formative Assessment With Open Questions

## Jamboard

Jamboard je nástroj pro online spolupráci, který umožňuje uživatelům sdílet myšlenky, vytvářet koncepční mapy, organizovat nápady a vizualizovat brainstormingové relace. Je to interaktivní virtuální tabule, která umožňuje uživatelům psát, kreslit, vkládat obrázky a texty a dávat dohromady různé prvky, aby vytvořili ucelené prezentace.

Jamboard se často používá pro prezentace, vzdělávací aktivity, designové procesy, marketingové kampaně, inovativní brainstormingové relace a mnoho dalších situací, kde je zapotřebí spolupráce v reálném čase a organizace myšlenek.

Jamboard může být také velmi užitečný pro vzdálené vzdělávání a online spolupráci, protože umožňuje studentům a učitelům sdílet nápady a pracovat společně na projektech, aniž by byli ve stejné fyzické místnosti. Jamboard je součástí Google Workspace (dříve G Suite) a je k dispozici zdarma pro uživatele s účtem Google.

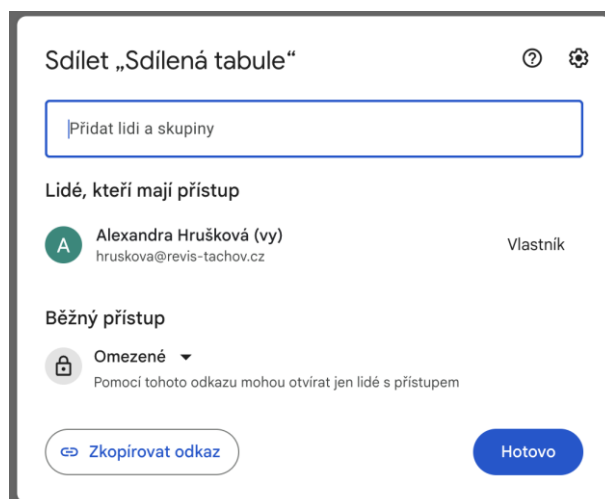
### Postup práce:

1. Přihlaste se do svého účtu Google a otevřete Jamboard.
2. Klikněte na tlačítko "Vytvořit novou desku".
3. Zvolte velikost desky, kterou chcete vytvořit, například 4:3 nebo 16:9.
4. Přidejte nástroje pro psaní, kreslení a další prvky, které chcete použít na desce, kliknutím na tlačítko "Nástroje" v dolní části obrazovky.
5. Přidejte texty, obrázky, tvary a další prvky, které chcete použít na desce. Můžete je přidat kliknutím na tlačítko "Vložit" a poté vybrat odpovídající možnost.
6. Sdílejte desku se svými studenty tak, aby mohli přidávat své vlastní nápady a spolupracovat s vámi v reálném čase. Můžete k tomu použít tlačítko "Sdílet" a poté zvolit, koho chcete pozvat.
7. Ujistěte se, že vaši studenti vědí, jak používat různé nástroje a jak přidávat své vlastní nápady na desku. Můžete jim poskytnout instrukce nebo demonstraci.
8. Pracujte s vašimi studenty na organizaci nápadů a myšlenek tak, aby vytvořily ucelenou prezentaci, koncepční mapu nebo brainstormingovou relaci.
9. Uložte desku a sdílejte ji s vašimi studenty pro další práci nebo prezentaci. Můžete ji také uložit do svého Google Drive.

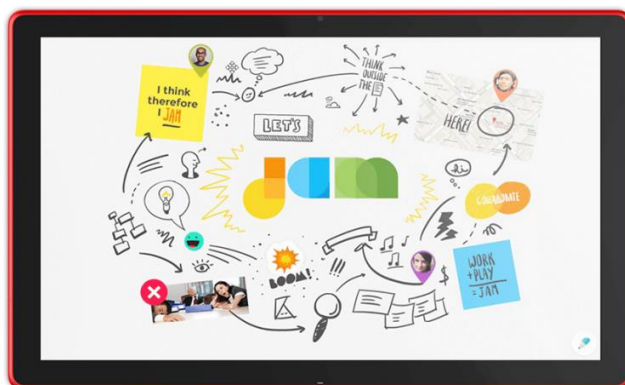
Jamboard je interaktivní nástroj, který umožňuje studentům a učitelům spolupracovat v reálném čase. Ujistěte se, že všichni studenti mají přístup k virtuální tabuli a mohou přidávat své vlastní nápady a myšlenky. Můžete také využít funkci komentářů, abyste mohli studenty vést a poskytovat zpětnou vazbu.



Začneme vždy symbolem +  
(vpravo dole)



Získáme odkaz pro sdílení



Výsledek tvoří všichni společně

## Paddlet

Paddlet je nástroj pro vzdělávání, který učitelé mohou využít pro vytváření interaktivních prezentací, digitálních nástěnek, diskusních fór a dalších aktivit pro své studenty. Paddlet umožňuje učitelům snadno sdílet obsah a materiály se svými studenty a také umožňuje studentům interaktivně spolupracovat na různých projektech a aktivitách.

Paddlet může být využit pro různé účely v učebně, včetně:

- Vytváření digitálních nástěnek pro sdílení informací s žáky
- Vytváření interaktivních prezentací s videi, obrázky a texty
- Organizování online diskusí a fór pro podporu spolupráce a sdílení nápadů
- Vytváření digitálních portfolií pro sledování pokroku studentů a hodnocení výkonu
- Sběr zpětné vazby od studentů a hodnocení jejich práce.

Celkově lze říci, že Paddlet je užitečný nástroj pro učitele, kteří chtějí vytvořit interaktivní a angažující prostředí v učebně, a to prostřednictvím digitálních aktivit a materiálů.

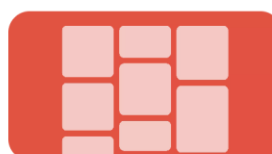
Postup práce:

1. Zaregistrovat se na Paddlet - je nutné si vytvořit účet na Paddlet. To může být provedeno zdarma na webových stránkách Paddlet.
2. Vytvořit novou nástěnku - jakmile je učitel přihlášen, může vytvořit novou nástěnku tím, že klikne na tlačítko "Vytvořit novou nástěnku" na hlavní stránce.
3. Vybrat typ příspěvku - Paddlet umožňuje uživatelům přidávat různé typy příspěvků, včetně textu, videa, obrázků, odkazů a zvukových souborů. Učitel si může vybrat, který typ příspěvku bude nejlépe odpovídat tématu nástěnky a cílům učební aktivity.
4. Přidat popis příspěvku - před přidáním příspěvku může učitel přidat krátký popis, který popisuje obsah příspěvku.
5. Přidat odkazy a další informace - kromě textového obsahu mohou učitelé přidávat také odkazy na další zdroje, jako jsou webové stránky, dokumenty a videa. To může pomoci studentům rozšířit své znalosti o tématu.
6. Sdílet nástěnku se studenty - jakmile je nástěnka hotová, může učitel sdílet odkaz na nástěnku se svými studenty pomocí e-mailu, sociálních médií nebo jiných komunikačních kanálů.
7. Kontrolovat příspěvky studentů - když jsou studenti přihlášení, mohou přidávat své vlastní příspěvky na nástěnku. Učitelé mohou kontrolovat tyto příspěvky a poskytnout zpětnou vazbu na práci studentů.

8. Sledovat pokrok studentů - Paddlet umožňuje učitelům sledovat pokrok svých studentů a zhodnotit, jak dobře si studenti osvojili dané téma nebo cíle učební aktivity.
9. Upravovat nástěnku - pokud je třeba upravit nástěnku, může učitel kdykoli přidat nebo odebrat příspěvky nebo upravit popisy.

Vyberte formát

Klíd, vždy jej můžete změnit později. Hover to preview.

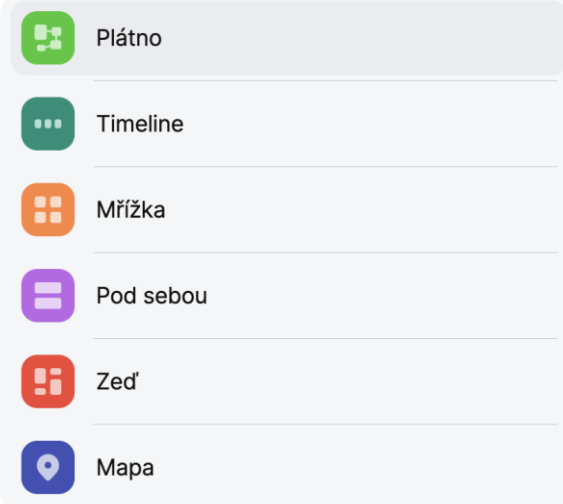


Zed'

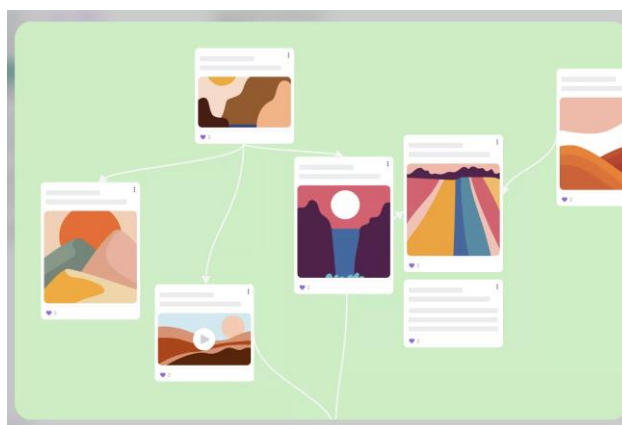


Zed' se sekciemi  
(Sloupec)

Simple formats ▾



*Vyberte např. plátno, pošlete studentům odkaz a zadejte společný úkol*



*Výstupy sdílejte s žáky v reálném čase*

## Garticphone

Učitelé mohou využít nástroj Garticphone k podpoře výuky jazykových dovedností, tvořivosti a spolupráce studentů. Garticphone je webová aplikace, která kombinuje hru v telefonu s kreslením.

Učitelé mohou využít Garticphone jako způsob, jak podpořit studenty v praktickém používání cílového jazyka a rozvíjet jejich schopnosti komunikovat a vyjadřovat se v jazyce. Tato aktivita také podporuje spolupráci a tvořivost studentů, kteří se snaží vytvořit co nejlepší kresbu a přesně vyjádřit věty a fráze v cílovém jazyce.

Pro použití hry Garticphone s více telefony je potřeba postupovat následovně:

1. Každý hráč si musí připojit svůj telefon k internetu, buď pomocí Wi-Fi nebo mobilních dat.
2. Ujistěte se, že každý hráč má nainstalovanou aplikaci Garticphone nebo přistupuje k webové verzi hry.
3. Zvolte jednoho hráče, který bude vytvářet místnost pro hru (nejspíše učitel). Tento hráč klikne na tlačítko "New Game" a následně na "Create Room".
4. Hráč, který vytvořil místnost, získá unikátní kód, který musí sdílet s ostatními hráči. Každý hráč musí zadat tento kód, aby se připojil ke stejné místnosti.
5. Jakmile jsou všichni hráči připojeni ke stejné místnosti, může začít hra.
6. Každý hráč předá svůj telefon dalšímu hráči v kruhu podle instrukcí, které se zobrazí na obrazovce.
7. Hráči pokračují ve hře, dokud se kruh neuzavře a každý hráč neuvidí, jak se jeho věta nebo fráze vyvíjela během hry.
8. Je důležité dodržovat pravidla hry a instrukce na obrazovce, aby byla hra správně provedena. Hru Garticphone lze hrát jak s malou skupinou studentů, tak s většími třídami, pokud jsou k dispozici dostatečné množství telefonů.

### JAK HRÁT



#### 1. DRBNY

Pozvi přátele k hlasovému hovoru (např. Discord, Zoom)



### JAK HRÁT



#### 2. JDE SE PSÁT

Každý hráč musí napsat nějakou šilenou větu.



### JAK HRÁT



#### 3. JDE SE KRESLIT

Obdržíš podvinou větu, kterou musíš nakreslit.



### JAK HRÁT



#### 4. CO JE TO?

Zkus popsat jednu z šilenejších kreseb.



### JAK HRÁT



#### 5. MRKNI, CO SE UDÁLO

Prohlédni si vtipné výsledky tiché pošty.



## Baamboozle

Baamboozle je nástroj, který slouží učitelům k vytváření vzdělávacích her a kvízů, které mohou použít pro vylepšení výuky a zábavnější formu procvičování učiva.

Baamboozle nabízí mnoho předpřipravených šablon, ze kterých učitelé mohou vybírat a upravovat je podle svých potřeb. Tímto způsobem mohou vytvářet interaktivní hry a kvízy zaměřené na různé oblasti učiva, jako jsou například jazyky, matematika, historie a další.

Využitím nástroje Baamboozle mohou učitelé vytvářet různé druhy her a kvízů, jako jsou například otázky a odpovědi, hledání slov, křížovky a další. Tyto hry a kvízy mohou být použity pro procvičování učiva, testování znalostí, získávání zpětné vazby a podporu spolupráce mezi studenty.

Baamboozle také umožňuje učitelům sdílet své vytvořené hry a kvízy s ostatními učiteli nebo studenty, což může přinést další inspiraci a zábavné formy procvičování učiva.

### Použití:

1. Registrace a přihlášení: Učitel se zaregistruje na webových stránkách Baamboozle a přihlásí se do svého účtu.
2. Vytvoření hry: Po přihlášení může učitel vytvořit novou hru. Může si vybrat ze stávajících šablon a upravit ji dle svých potřeb. Učitel může také vytvořit vlastní šablonu pro hru.
3. Přidání otázek: Učitel může přidat otázky a odpovědi do vytvořené hry. Tyto otázky a odpovědi mohou být buďto jednoduché textové otázky nebo mohou obsahovat obrázky.
4. Vytvoření týmů: Pokud učitel chce rozdělit studenty do týmů, může vytvořit týmy a přiřadit studenty k týmům.
5. Spuštění hry: Učitel může spustit vytvořenou hru a studenti ji mohou hrát na počítači, tabletu nebo chytrém telefonu. Studenti se mohou připojit k hře pomocí jedinečného kódu. Když učitel vytvoří hru v Baamboozle, automaticky se vytvoří jedinečný kód pro hru. Tento kód je umístěn v pravém horním rohu stránky se hrou. Učitel může tento kód kopírovat a sdílet s studenty, aby se mohli připojit k hře. Alternativně může učitel vytisknout kód na papír a umístit ho na viditelné místo ve třídě pro snadné připojení studentů. Po zadání kódu se studenti připojí k hře a mohou začít hrát.
6. Monitorování výkonu studentů: Učitel může sledovat, jak se studenti v hře daří a jaké otázky zvládají a na které otázky se jim nedaří odpovědět.
7. Získání zpětné vazby: Po dokončení hry mohou studenti poskytnout zpětnou vazbu na hru a učitelé

ji mohou využít k vylepšení svých výukových materiálů.

## GAMES

1 million games made by teachers

### Search games






Advanced ▾



## COLLECTIONS

The best of Baamboozle



### Learn the Alphabet

Practice your ABC's with these alphabet games

## Actionbound

Actionbound je nástroj pro tvorbu a realizaci interaktivních exkurzí, her a vzdělávacích aktivit, který mohou učitelé využívat pro různé účely. Mezi hlavní využití patří:

1. Tvorba interaktivních exkurzí - učitelé mohou vytvářet pro studenty exkurze, které obsahují různé stanoviště a úkoly, které musí studenti splnit.
2. Vzdělávací aktivity - učitelé mohou vytvářet vzdělávací hry, kvízy, hádanky a další aktivity, které pomáhají studentům procvičovat a zdokonalovat si své vědomosti v různých oblastech.
3. Virtuální zážitky - učitelé mohou vytvářet virtuální zážitky, které umožňují studentům prožít simulované situace, jako například historické události, vědecké experimenty a další.
4. Týmové hry - učitelé mohou vytvářet týmové hry, které umožňují studentům spolupracovat a soutěžit s ostatními.

Actionbound má několik omezení, která by mohla být relevantní pro určité použití a potřeby:

1. Nutnost mobilního zařízení - Pro spuštění a použití Actionboundu musí studenti a učitelé mít mobilní zařízení, které může být pro některé uživatele problémem.
2. Potřeba aplikace - Ačkoli Actionbound má i webovou verzi, pro využití některých funkcí je nutné mít aplikaci nainstalovanou na mobilním zařízení.
3. Omezení volné verze - Zdarma lze vytvořit a používat pouze dva "Boundy" (exkurze) a v rámci toho je také omezené množství možností a funkcí, což může být pro některé uživatele omezující.
4. Potřeba dobré internetové připojení - Pro použití Actionboundu je nutné mít stabilní internetové připojení. Pokud není k dispozici spolehlivé připojení, mohou být aktivity a hry v rámci nástroje Actionbound zpomalené nebo nefunkční.
5. Omezení při tvorbě her - Učitelé by mohli narazit na omezení při tvorbě her, pokud hledají specifické funkce a možnosti, které nástroj Actionbound nenabízí.

Zde je návod pro učitele, jak používat Actionbound:

1. Vytvořte si účet - Nejprve si musíte vytvořit účet na stránkách Actionbound.
2. Vytvořte nový "Bound" - Po přihlášení klikněte na tlačítko "New Bound" a zvolte typ hry (exkurze), kterou chcete vytvořit.
3. Nastavte parametry - Nastavte parametry pro váš "Bound", jako jsou název, popis, ikona a informace o spuštění.
4. Vytvořte stanoviště - Vytvořte stanoviště (stanice), která jsou součástí vaší hry/exkurze. Můžete přidat různé typy stanovišť, jako jsou otázky, úkoly, QR kódy nebo informace o místech.
5. Přidávejte obsah - Přidejte text, obrázky, videa, audio soubory nebo odkazy, které souvisejí s každým stanovištěm.
6. Nastavte pravidla a omezení - Nastavte pravidla a omezení pro vaši hru/exkurzi, jako jsou body, které lze získat, časový limit nebo povolené nástroje.

7. Zveřejněte hru - Po dokončení nastavení můžete hru/exkurzi zveřejnit a sdílet ji s vašimi studenty.
8. Studenti mohou spustit hru - Studenti si mohou nainstalovat aplikaci Actionbound na svá mobilní zařízení a spustit hru. Mohou absolvovat stanoviště a plnit úkoly, sbírat body a sledovat svůj pokrok.
9. Zhodnoťte výsledky - Po dokončení hry/exkurze můžete zhodnotit výsledky studentů a získat zpětnou vazbu na svou práci a na to, jak dobře studenti porozuměli učivu.



### 2. Your Bounds are played in the Actionbound app



Zahrajte si Actionbound  
v ulicích Tachova (QR)

## TedEd

TedEd je vzdělávací platforma, která slouží učitelům ke vytváření interaktivních výukových lekcí a prezentací. TedEd obsahuje video lekce, které jsou vytvářeny experty v daných oblastech a jsou doplněny o interaktivní prvky, jako jsou otázky, diskuse, kvízy a další materiály, které podporují interaktivní a zábavnou výuku.

Učitelé mohou používat TedEd k vytváření vlastních lekcí a prezentací, které jsou přizpůsobeny jejich konkrétním potřebám a cílům. TedEd také umožňuje učitelům sledovat pokrok studentů, získávat zpětnou vazbu a vyhodnocovat výsledky, což pomáhá učitelům vytvářet efektivní výukové plány.

Další výhodou TedEd je, že učitelé mohou sdílet své lekce s ostatními učiteli a studenty z celého světa, což umožňuje spolupráci a sdílení znalostí. TedEd je také zdarma a nabízí mnoho různých výukových materiálů, které jsou dostupné pro všechny uživatele.

Zde je krok za krokem postup, jak může učitel používat TedEd:

1. Zaregistrujte se na stránkách TedEd pomocí svého účtu Google nebo e-mailu.
2. Vyberte téma, které chcete prezentovat svým studentům.
3. Vyhledejte odpovídající video lekci na stránkách TedEd nebo nahrávejte vlastní video pomocí funkce "Vlastní lekce".
4. Přidejte otázky a interaktivní prvky do videa. Můžete vytvářet otázky, diskuse, kvízy a další prvky, které pomohou studentům lépe pochopit obsah lekce.
5. Přizpůsobte design lekce podle svých potřeb pomocí různých funkcí a nástrojů.
6. Sdílejte lekci se svými studenty pomocí odkazu nebo přímo na vašem webovém místě nebo systému správy vzdělávání.
7. Sledujte pokrok svých studentů a získávejte zpětnou vazbu na výsledky.
8. Pokud chcete, můžete sdílet svou lekci s ostatními učiteli nebo použít ji jako zdroj inspirace pro další vzdělávací materiály.

TedEd je velmi intuitivní a uživatelsky přívětivý nástroj, který umožňuje učitelům snadno vytvářet interaktivní výukové lekce a prezentace. S jeho pomocí mohou učitelé lépe zapojit své studenty do vzdělávacího procesu a zlepšit jejich výsledky.

## TED Talks

Browse the library of TED talks and speakers

## Playlists

100+ collections of TED Talks, for curious minds

## TED Series

Go deeper into fascinating topics with original video series from TED

## TED-Ed videos

Watch, share and create lessons with TED-Ed

## TEDx Talks

Talks from independently organized local events

*Vyberte si podle druhu příspěvku...*

## A

**Activism**

**Addiction**

**Africa**

**Aging**

**Agriculture**

**AI**

**AIDS**

**Algorithm**

**Aliens**

**Alzheimer's**

*nebo podle témat řazených dle abecedy...*



## Inovativní výukové metody

### Převrácená třída

V tradičním školním prostředí je výuka často založena na klasickém modelu výkladu a výuky, kde učitel stojí před třídou a prezentuje látku prostřednictvím přednášek. Domácí úkoly a cvičení k řešení problémů se následně provádějí nezávisle mimo vyučovací hodiny. Převrácená třída však mění toto tradiční pořadí událostí.

V převrácené třídě se učební proces obrací naruby. Vzdělávací materiály a obsah výuky jsou studentům předány před samotnou výukovou hodinou prostřednictvím online přednášek, videí nebo čtení, ke kterým mají studenti přístup a mohou si je prohlížet podle svého vlastního tempa. Tato flexibilita také pomáhá studentům, kteří mohou z jakéhokoli důvodu chybět na hodině, aby si stále osvojili obsah přednášky.

Samotná třída je pak věnována aktivnímu učení a interakci. Studenti se zapojují do řešení problémů, pracují s případovými scénáři a vedou interaktivní diskuse, a to vedeni učitelem. Na rozdíl od tradičního modelu, kde se domácí úkoly provádějí mimo školní prostředí, je učitel k dispozici ve třídě, aby zodpovídal otázky studentů, kteří se snaží aplikovat nové poznatky a koncepty.

Převrácená třída přináší inovativní přístup k výuce a umožňuje studentům aktivnější zapojení do procesu učení a lépe si přizpůsobit vzdělávací tempo svým potřebám. Je to metoda, která může posílit interaktivní a efektivní výuku.



## Jigsaw – skládačka

Metoda skládačky je pedagogickou technikou, kterou většina z nás pravděpodobně zná alespoň z jedné své vlastní zkušenosti. Stejně jako vytváření skládačky z jednotlivých dílků, i ve vzdělávání lze využít techniku skládačky ke skládání poznatků a konceptů do uceleného celku. Zde je postup, jak tuto techniku využít:

1. Rozdělte své studenty do menších skupin, ideálně s ohledem na počet dílků skládačky.
2. Každé skupině přiřaďte podtéma nebo podkategorii hlavního tématu, které chtějí prozkoumat.
3. Ukažte jim cestu, jak zkoumat dané téma a rozvíjet své myšlenky. Mohou využívat různé zdroje a metody.
4. Každá skupina by měla sdílet své zjištění s ostatními, aby tak vytvořila celkový obraz, který obsahuje veškeré znalosti na dané téma.
5. Volitelně můžete uspořádat sezení se zpětnou vazbou, kde studenti mohou hodnotit a komentovat práci jiných skupin.

Pokud vaše třída již získala dostatečnou zkušenost s týmovou prací, můžete téma dále rozdělit na menší informační bloky. Každý blok může být přidělen jednomu studentovi, aby mohl pracovat samostatně na získání informací, které později může sdílet se svými spolužáky.

Příklady témat pro skládačku mohou zahrnovat:

- ESL skládačka: Zde můžete zvolit téma jako "počasí". Skupiny by poté hledaly sadu přídavných jmen, která jim umožní diskutovat o ročních obdobích, popisovat počasí a formulovat věty související s počasím v různých situacích.
- Aktivita skládačky životopisu: Vyberte veřejně známou osobnost nebo fiktivní postavu a požádejte studenty, aby shromáždili informace o jejich životě. Můžou se zaměřit na základní informace, významné události z dětství a dospívání, a významné přínosy této postavy do své oblasti.
- Skládačka historie: Studenti mohou číst texty o historické události, například druhé světové válce, a sbírat informace o různých aspektech této události, jako jsou významní političtí aktéři, hlavní vojenské události, klíčové momenty, časová osa, předválečné události, vyhlášení války, průběh války a další relevantní informace.

Tímto způsobem lze výuku zábavně a interaktivně strukturovat, což napomáhá studentům lépe chápat a zapamatovat si složité koncepty a témata.



## Kinestetické učení

Kinestetické učení je pojetí učení pohybem. Učitelé se mohou při prezentaci pohybovat po třídě a používat gesta rukou, aby zaujali studenty vizuálně a kinesteticky. Mohou také povzbuzovat studenty k pohybovým aktivitám, kde se mohou pohybovat a uplatnit svou kreativitu. Zde je několik nápadů:

1. **Kreslení:** Mnoho studentů rádo kreslí nebo maluje a učitelé mohou tuto aktivitu zařadit do výuky, aby učení bylo příjemné. Studenti mohou mít možnost rozvíjet nápady a používat různé barvy a nástroje, aby své nápady proměnili ve skutečnost.
2. **Herectví:** Studenti, zejména malé děti, mohou zažít vzrušující čas rozvíjení a hraní rolí v divadelních představeních. To může být skvělý nápad pro implementaci kinestetického učení ve skupinových projektech.
3. **Stavění:** Stavění konstrukcí z kostek, hraček nebo jiných materiálů může studentům pomoci rozvíjet koordinaci rukou a očí a analytické myšlení. Může to být také zábavný způsob, jak se ve třídě soustředit.
4. **Hraní:** Tradiční formou kinestetického učení je sportování a mnoho škol má hodiny tělocviku, kde mohou studenti vynaložit energii a trávit čas venku. Ve třídě můžete mít také vzdělávací sportovní hry, kde se studenti mohou pohybovat a učit se současně.



## Gamifikace

Gamifikace je využívání herních principů a mechanismů v mimoherním prostředí. Hra může mít pozitivní vliv na učení tím, že podněcuje kreativitu při práci, zvyšuje motivaci a posiluje sociální pouta mezi účastníky. Žákovi je poskytována okamžitá zpětná vazba a stanovovány dosažitelné cíle, což ho podněcuje k většímu úsilí. Začleněním prvků gamifikace do výuky lze vytvořit prostředí, které lépe motivuje ke studiu a tím i zvyšuje jeho účinnost.

### 3 hry, které studentům pomohou s výzkumnými a studijními dovednostmi:

#### 1. Soutěž ANO/NE

Tato aktivita může být užitečným nástrojem pro studenty při zlepšování jejich studijních dovedností a rychlé analýze informací, což je obzvláště cenné při přípravě na testy. Pro tuto hru si na tabuli nebo projekční plátno nakreslíte dva kruhy, jeden označený jako "Ano" a druhý jako "Ne".

Studenty rozdělíte do dvou týmů a pak zavoláte jednoho zástupce z každého týmu. Tito zástupci budou poslouchat různá prohlášení a budou se snažit rozhodnout, zda jsou pravdivá ("Ano") nebo nepravdivá ("Ne"). První student, který klepne na kruh se správnou odpovědí, získá bod pro svůj tým. Tímto způsobem mohou studenti zlepšovat svou schopnost rychle vyhodnotit informace a provádět kritickou analýzu, což je dovednost, která jim může pomoci při zkouškách.

#### 2. Kategorie

Během této hry studenti využívají své znalosti k tomu, aby se naučili propojovat jednotlivé pojmy. Zadáte témata a související kategorie a poté nasměrujete studentské týmy, aby vymyslely slova s nimi spojená, která začínají náhodně vybraným písmenem.

Jedním tématem může být například „vesmír“ a související kategorie mohou být „planety“. Pokud je přiřazené písmeno "M", planeta může být Mars. Může být užitečné navrhnout bodový systém založený na různých parametrech, jako je složitost slova.

#### 3. Uhádni slovo

Během této hry na čas si studenti mohou procvičit své soustředění a komunikační dovednosti při studiu učebního materiálu. Na malém papírku napíšete několik výrazů nebo jmen a každému přiřadíte určitý počet bodů.

Při práci v týmech si jeden žák vybere slovo a dá svým spoluhráčům vodítka, aniž slovo vyslovil. Cílem hry je identifikovat co nejvíce slov. Tým, který jich má po 60 sekundách nejvíce, vyhrává kolo.





## 6 her pro zlepšení komunikačních dovedností a týmové práce:

### Jak vytvořit týmy?

- Studenti se seřadí od nejvyššího po nejnižšího nebo podle měsíce narození – bez mluvení.
- Zpívají píseň a seskupují se podle hudebních stylů.
- Student si vybere zvíře a pokusí se znázornit ho zvukem a musí najít partnera se stejným nebo podobným zvířetem.

### 1. Šarády

Ve hře šarády mohou studenti studovat slovní zásobu a naučit se mluvit na veřejnosti pomocí jednoduchého cvičení. Jeden student provádí akce nebo pohyby spojené se slovem, zatímco jeho spolužáci je nahlas hádají. Osoba, která uhodne správnou možnost, obdrží další slovo k provedení.

Pokud je například slovo „debata“, pak by student mohl simulovat výměnu názorů s jinou osobou. Prvek týmové práce můžete přidat tak, že třídu rozdělíte do skupin a nasměrujete je, aby pouze hádali slova pro ostatní členy jejich týmu.

### 2. Jeopardy

V této soutěži se studenti mohou naučit týmovou práci a zkontrolovat obsah lekce získáváním bodů. Otázky napište na kartičky a na druhé straně uveďte body podle obtížnosti obsahu.

Rozdělte karty do kategorií a umístěte je na obrazovku nebo tabuli, kde si týmy mohou vybrat a pokusit se odpovědět. Jednou kategorií mohou být například složitější abstraktní výrazy a její 500bodová karta má více kroků, zatímco 100bodová karta jich má velmi málo.

### 3. Pavoučí síť

Tuto hru můžete použít k tomu, abyste povzbudili studenty k mluvení a navázání lepších vztahů. První student vezme klubko příze a popíše situaci, kdy vyřešil nějaký problém a naučil se něco nového.

Poté podrží konec provázku a dá nebo hodí klubko jinému studentovi, který sdílí svou vlastní situaci. Když skončí, přidrží se provázku příze a klubko si znovu předají, čímž vytvoří fyzickou reprezentaci spojení s ostatními lidmi ve formě pavoučí sítě.



#### 4. Společné kreslení

V této aktivitě se studenti mohou naučit týmové dovednosti a vyjádřit svou kreativitu. Každému studentovi poskytnete list papíru a psací náčiní a poté je nasměrujete, aby ve stanoveném časovém rámci nakreslili obrázek.

Poté student předá svůj výkres dalšímu spolužákovi a pokračuje v kreslení někoho jiného. To pokračuje, dokud student neobdrží své originální umělecké dílo, které popíše zbytku třídy.

#### 5. Definice slova

V této hře vyberete slovo a poprosíte studenty, aby napsali na kousek papíru, co si myslí, že slovo znamená.

Přečtete si definice nahlas a necháte studenty hlasovat o tom, která možnost je s největší pravděpodobností správná.

#### 6. Skupiny

Jeden ze studentů jde ven, ostatní se dohodnou, podle čeho se rozdělí do skupin (může to být nošení brýlí, oblíbená hudba atd.). Student, který byl venku, se vrátí a snaží se otázkami uhodnout, podle čeho jsou rozdělení.

### 2 hry, které zlepšují dovednosti při řešení problémů:

#### 1. Tajný vyšetřovatel

Tuto hru můžete použít k výuce dovedností deduktivního uvažování. Vyberete jednoho studenta jako vyšetřovatele a ten opustí místnost. Jiného vyberete jako tajného vůdce. Studenti vytvoří uprostřed místnosti kruh. Tajný vůdce koordinuje ostatní v akci, jako je tleskání nebo zpívání slov, která mění každých 30 sekund. Když se vyšetřovatel vrátí do místnosti, jejich úkolem je určit, kdo je tajným vůdcem.

#### 2. Soutěž v koordinaci

V této soutěži se studenti mohou naučit týmové práci a procvičit si řešení problémů. Rozdělte studenty do skupin a dejte jim plastové kelímky, gumičku a provázek.

Studenti přivážou na gumičku kousky provázku, jeden pro každého člena týmu, a poté gumičku omotají kolem kelímku. Jejich cílem je vymyslet způsob, jak zvednout kelímky pomocí provázků jako tým a naskládat je do určitého tvaru, např. pyramidy.



## Hraní rolí

Hraní rolí je skvělý způsob, jak přimět své studenty k procvičování cizího jazyka. Simulují reálné situace a umožňují jim předvádět to, jak by se v reálné situaci zachovali.

### 1. Telefonní rozhovor

Mluvení po telefonu se liší od rozhovoru tváří v tvář, protože člověk se při komunikaci spoléhá pouze na jazyk. Nechte studenty, kteří cvičí, sedět zády k sobě, aby se museli více soustředit.

### 2. Pracovní pohovor

Práce je obvykle dobré téma pro začátek při výuce dospělých. Mnozí se učí cizí jazyk, aby zlepšili své kariérní vyhlídky. Dobrým nápadem by bylo, aby měl tazatel k dispozici seznam stanovených otázek a studenti si je mohli předem nastudovat. Chcete-li to udělat pro zábavné variace, nechte své studenty popovídat o podivných nebo neobvyklých pozicích, jako je astronaut, čtenář počasí na zpravodajském kanálu nebo manipulátor hadů v zoo.

### 3. Hádky mezi sousedy

Opět je to nová příležitost, jak se naučit různé druhy slovní zásoby. Někdo možná uprostřed noci pouští hudbu příliš nahlas a ruší zbytek paneláku. Hádky může být klidně absurdní i směšná, hlavně, když studenti mluví a používají jazyk správně.





## Vyprávění příběhů

Vyprávění příběhů je skvělým způsobem, jak umožnit studentům se svobodně a tvořivě se vyjadřovat.

### 1. Sdílení osobního života

Požádejte studenty, aby každý nakreslil obrázek na téma Mé poslední prázdniny. Obrázky zamíchejte v krabici. Každý student si vytáhne jeden obrázek a zkusí povědět to, co si myslí, že se na dovolené stalo. Poté ten, co obrázek nakreslil, řekne, co se stalo opravdu.

### 2. Příběhy z obrázků

Vyzvěte studenty, aby přinesli obrázky svých oblíbených hvězd z časopisu. Pak na tabuli napište různá slova, jako je láska, žárlivost, sláva, cestování, vražda, manželství, luxusní hotel, loď, rychlé auto, peníze, velký temný dům, rodina, přátelé, nehoda, zmizení, krádež, dobrodružství, podezřelý, tajemství, poklad, drahokamy, bohatství atd. Poté studentům řekněte, že mají 10–15 minut na to, aby vymysleli zajímavý příběh o svých oblíbených hvězdách. Řekněte studentům, že mohou používat jakoukoli slovní zásobu nebo gramatiku, kterou chtějí, ale že musí použít alespoň pět slov z tabule. Studenti pak vymyslí své příběhy a vyprávějí je zbytku třídy nebo jiným skupinám.

### 3. Příběhové domino

Studenti pracují v malých skupinách. Napište výběr klíčových slov na sadu karet (jedno slovo na kartu) a dejte každé skupině sadu karet. Řekněte jim, aby rozdělili karty rovnoměrně mezi skupinu. Cílem aktivity je vyprávět příběh dominovým způsobem. Student A položí kartu a začne příběh. Poté student B odloží jednu ze svých karet a pokračuje v příběhu. Poté student C pokračuje a tak dále, dokud všichni studenti nevyužijí všechny své karty a příběh není dokončen. Studenti pak znovu vyprávějí svůj příběh jiné skupině a poslouchají příběhy jiných skupin.

