

**UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE**

**PEDAGOGICKÁ FAKULTA**

Katedra pedagogiky

**Možnosti uplatnění metod osobnostně sociální výchovy  
ve střediscích volného času s využitím edukačních technologií**

**Possibilities to apply methods of personal and social education in  
leisuretime centres with using education technology**

Diplomová práce

**Bc. Karel Šimeček**

**Studijní program:** Učitelství pro střední školy (N7504)

**Studijní obor:** N IT-PG (7504T276, 7504T223)

**Forma studia:** Prezenční

**Vedoucí práce: PaedDr. Zdeňka Hanková**

**2015**

## **Prohlášení**

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci na téma Možnosti uplatnění metod osobnostně sociální výchovy ve střediscích volného času s využitím edukačních technologií vypracoval pod vedením vedoucí práce PaedDr. Zdeňky Hankové samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále prohlašuji, že tato práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze dne 23.6. 2015

---

vlastnoruční podpis

## **Poděkování**

Děkuji především PaedDr. Zdeňce Hankové za odborné vedení, cenné rady a připomínky během zpracování diplomové práce. Dále bych také rád poděkoval i všem ostatním, kteří mi v mém bádání pomáhali.

## **ABSTRAKT**

Diplomová práce didaktického charakteru předkládá využití konkrétních navržených metod osobnostně sociální výchovy v prostředí středisek volného času, prostřednictvím metodických karet propojených s edukačními technologiemi. Tyto metodické karty byly zhotoveny a prakticky ozkoušeny realizátorem diplomové práce spolu s pedagogy volného času a následně kriticky zhodnoceny. Použitými výzkumnými metodami byla komparace svých osobních zkušeností s metodickými kartami a zkušeností jednotlivých účastníků výzkumu, kde se minimálně tři pedagogové vyjadřují k jedné metodické kartě, dále polostrukturovaný rozhovor vytvořený a realizovaný kvalitativní metodou, jež zjišťoval možnosti a meze použití jednotlivých metodických karet a kvantitativní výzkumná sonda v podobě dotazníku, jež sloužila k získání přehledu potřeb volnočasových pedagogů na základě které, byl vytvořen podrobný návrh jednotlivých metodických karet. Výsledkem bylo, že všech 10 vytvořených a prakticky ozkoušených metodických karet je za specifických podmínek v praxi využitelné.

## **KLÍČOVÁ SLOVA**

osobnostně sociální výchova, volnočasová pedagogika, zážitková pedagogika, edukační technologie

## **ABSTRACT**

This diploma thesis of a didactic character presents use of specific methods of personal and social education in leisure time centers through methodical cards linked with educational technologies. These methodical cards were made and practically proven by the implementer of this thesis together with leisure-time activities teachers and subsequently critically evaluated. Research methods were used for a comparison of my personal experience with methodical cards and the experience of each participant, where at least 3 teachers commented on 1 methodological card, as well as the qualitative semi-structured interview, which found out the possibilities and limits of the use of these methodical cards and the quantitative research study in the form of a questionnaire, which is used to get an overview of the needs of leisure-time activities teachers. Based on that, it creates detailed methodological cards. The result was that all 10 developed and practically proven methodological cards are under specific conditions have practical use.

## **KEYWORDS**

personal and social education, leisure time education, experience education, education technology

# Obsah

<b>ÚVOD</b>	<b>8</b>
<b>1. TEORETICKÁ ČÁST</b>	<b>9</b>
<b>1.1. Pedagogika volného času</b>	<b>9</b>
1.1.1. Základní vymezení	9
1.1.2. Historie	10
1.1.3. Funkce volnočasové pedagogiky	11
1.1.4. Moderní přístupy	14
1.1.5. Zájmové činnosti	17
1.1.6. Střediska volného času	23
1.1.7. Účastníci zájmového vzdělávání	25
<b>1.2. Zážitková pedagogika</b>	<b>30</b>
1.2.1. Základní vymezení pojmů	30
1.2.2. Historie	32
1.2.3. Vybrané modely a inspirace zážitkové pedagogiky	33
<b>1.3. Edukační technologie</b>	<b>45</b>
1.3.1. Základní vymezení pojmů	45
1.3.2. Směry aplikace technologií ve vzdělávání	46
1.3.3. E-learning	48
1.3.4. M-learning	50
1.3.5. Cloud computing	51
1.3.6. Mobilní a webové aplikace	52
<b>1.4. Osobnostní a sociální výchova (OSV)</b>	<b>54</b>
1.4.1. Základní vymezení	54
1.4.2. Tematické okruhy	54
1.4.3. Historie	67
1.4.4. Kurikulární dokumenty a OSV	68
1.4.5. Pravidla psychické bezpečnosti	68
<b>1.5. Vybrané metody a témata OSV</b>	<b>69</b>
1.5.1. Metody OSV	69
1.5.2. Témata OSV	74

<b>2. EMPIRICKÁ ČÁST</b>	<b>78</b>
2.1. Cíl empirické části	78
2.2. Metodologie	78
2.3. Podmínky průběhu realizace	78
2.4. Dotazník	79
2.5. Návrh metodických karet	81
2.6. Jednotlivé metodické karty	82
2.6.1. Reflexe s využitím edukačních technologií	82
2.6.2. Myšlenková mapa s využitím edukačních technologií	88
2.6.3. Pojmová mapa s využitím edukačních technologií	93
2.6.4. Brainstorming a techniky jím inspirované s využitím edukačních technologií	98
2.6.5. Hraní v roli s využitím edukačních technologií	105
2.6.6. Hraní v roli s využitím animace a edukačních technologií	112
2.6.7. Prezentace s využitím edukačních technologií	116
2.6.8. Poznávání a rozvoj osobnosti s využitím edukačních technologií	122
2.6.9. Etiketa s využitím edukačních technologií	126
2.6.10. Organizace času a plánování s využitím edukačních technologií	132
2.7. Sebereflexe	136
2.8. Rozhovory	142
2.9. Komparace osobních zkušeností s ostatními volnočasovými pedagogy	152
2.9.1. Reflexe s využitím edukačních technologií	152
2.9.2. Myšlenková mapa s využitím edukačních technologií	153
2.9.3. Pojmová mapa s využitím edukačních technologií	153
2.9.4. Brainstorming s využitím edukačních technologií	154
2.9.5. Hraní v roli s využitím edukačních technologií	154
2.9.6. Hraní v roli s využitím animace a edukačních technologií	155
2.9.7. Prezentace s využitím edukačních technologií	155
2.9.8. Poznávání a rozvoj osobnosti s využitím edukačních technologií	156
2.9.9. Etiketa s využitím edukačních technologií	156
2.9.10. Organizace času s využitím edukačních technologií	156
<b>ZÁVĚR</b>	<b>158</b>
<b>SEZNAM POUŽITÝCH INFORMAČNÍCH ZDROJŮ</b>	<b>159</b>
<b>SEZNAM PŘÍLOH</b>	<b>168</b>
<b>SEZNAM TABULEK</b>	<b>169</b>
<b>PŘÍLOHY</b>	<b>170</b>

## Úvod

Cílem diplomové práce bylo na základě teoretických poznatků vytvoření a ověření jednotlivých metodických karet na bázi metod OSV (Osobnostně sociální výchovy) s využitím edukačních technologií.

Téma diplomové práce bylo vybráno z mnoha důvodů. Zřejmě hlavním důvodem bylo spojení zdánlivě nespojitelných témat, a to OSV a edukační technologie, což vedlo také k propojení poznatků obou mnou studovaných oborů tj. Učitelství všeobecně vzdělávacích předmětů pro základní školy a střední školy informační a komunikační technologie - sociální pedagogika. Výhodou těchto propojení je také možnost dvojího pohledu na danou problematiku. Následně také profesní potřeba propojení teorie studované na Pedagogické fakultě Univerzity Karlovy v Praze s pedagogickou praxí v rámci působení ve středisku volného času v pozici pedagog volného času, který vykonává komplexní přímou pedagogickou činnost v zájmovém vzdělávání. Dalšími důvody bylo nepochybně získání nových poznatků v oblastech volnočasové a zážitkové pedagogiky, osobnostně sociální výchovy, edukačních technologií a sekundárně také jejich popularizace.

Diplomová práce je členěna do dvou částí, části teoretické a části empirické. V části teoretické je rozebíráno téma pedagogiky volného času, její základní vymezení, historie, funkce, moderní přístupy, co jsou střediska volného času a kdo jsou účastníci zájmového vzdělávání, dále navazuje téma zážitkové pedagogiky (které je obsaženo v moderních přístupech pedagogiky volnočasové), její základní vymezení, historie, vybrané modely a inspirace zážitkové pedagogiky, zřejmě nejdůležitější částí jsou dle jednotlivých modelů různé pohledy na reflexi. Dalším velkým tématem jsou edukační technologie, kde jsou vymezovány základní pojmy, jako jsou e-learning, m-learning, cloud computing a mobilní a webové aplikace spolu s jednotlivými směry aplikace technologií ve vzdělávání. Poslední důležitou součástí teoretické části je základní vymezení OSV spolu s historií, tematickými okruhy, kurikulárními dokumenty a pravidly psychické bezpečnosti. Část empirická obsahuje použitou metodologii kvantitativní předvýzkumnou sondu v podobě dotazníku, podmínky a návrhy průběhu realizace vybraných metod a témat do podoby metodických karet spojujících OSV a edukační technologie, kvalitativně zaměřené polostrukturované rozhovory, které byly realizovány po použití nad těmito metodickými kartami a komparace osobních zkušeností realizátora diplomové práce spolu s volnočasovými pedagogy, jež se výzkumu účastnili.



# 1. Teoretická část

## 1.1. Pedagogika volného času

### 1.1.1. Základní vymezení

**Volný čas** je možno chápat jako opak doby nutné práce a povinností a doby nutné k reprodukci sil (Průcha a kol. In: Pávková a kol., 2002, str. 13). Je to doba, kdy si jedinec své činnosti může svobodně vybrat, dělá je dobrovolně a rád, přináší mu pocit uspokojení a uvolnění (Pávková a kol., 2002, str. 13). Při definování volného času se vychází z toho, že je jednotou pracovních a volnočasových aktivit, proto také pracovní čas a volný čas není možné mechanicky oddělovat, ale musí se zkoumat v jednotě a vzájemném podmiňování. I když existuje mnoho definic volného času, můžeme z nich vyčlenit dva základní směry.

1. **negativní chápání volného času** – v tomto chápání volný čas tvoří zůstatkovou časovou hodnotu po splnění všech pracovních (studijních), sociálních povinností a biologických potřeb
2. **pozitivní chápání volného času** – volný čas je chápán jako svobodný čas z hlediska potřeb člověka, který s nimi disponuje

(Kominarec, 2003, str. 19)

**Volnočasová pedagogika** je jedním z oborů samotné pedagogiky (Kučera, 2009, str. 11). Je to společenskovědní obor, věda o výchově ve volném čase, teorie výchovy ve volném čase (Hájek a kol. In: Kučera, 2009, str. 11). Pedagogika je poměrně mladý obor a pedagogika volného času nabývá na významu teprve ve druhé polovině 20. století (Kučera, 2009, str. 11).

Pokud se podíváme do většiny dostupných českých publikací (Pávková, Hofbauer, Průcha) získáme jednoznačný dojem, že pojem volnočasová pedagogika pouze nahradila dřívější označení **mimoškolní výchova**, a že tedy jde o aplikovanou pedagogickou disciplínu, která se zabývá reflexí a dalším rozvojem pedagogického „zhodnocování“ volného času (Hofbauer), a to zejména u dětí a mládeže. Použití pojmu pedagogika volného času se pak odůvodňuje zpravidla tím, že se jedná o pojem, který tuto oblast – na rozdíl od mimoškolní výchovy – vymezuje pozitivně a současně ji také rozšiřuje i na jiné věkové skupiny obyvatelstva, než jsou děti a mládež (Kaplánek, 2009, str. 3).

### 1.1.2. Historie

Počátky výchovy ve volném čase v novodobé společnosti jsou spjaty s proměnami práce a životního způsobu obyvatel (Pávková a kol., 2002, str. 21).

1. **epocha pohody jako etapa volného času** – původní význam volného času patří neproduktivním činnostem, jako jsou válka, politika, sport, učenost a kněžství (Nahrsecht In: Vážanský, 2001, str. 23)
2. **volný čas jako období míru (středověk)** – ve 14. století se začíná používat spojení slova „volný“ s významy pro časové jednotky jako „den“ a „čas“, termín „volný čas“ se vyskytoval v období tzv. tržního míru obchodníků, pocestných a navrátilců z cest
3. **humanistický „volný čas“** – jednalo se o určitou dobu zvýšené svobody pro určitou, převážně obchodní oblast, avšak pouze pro jednotlivce
4. **volný čas jako zbývající časový úsek (období reformace)** - vytváří se odlišná etika práce, která vede k preciznější kalkulaci s časem
5. **volný čas jako povinná doba (školní pedagogika)** - instituce povinné školy se stává dualismem práce a volného času ještě dříve než v průmyslové revoluci
6. **volný čas v době osvícenství** - velmi důležitý je v této době vliv J. J. Rousseaua, který požaduje založení tzv. veškeré výchovy, tzn. uskutečnění úplné a opravdové svobody člověka a jeho celého života na „čase svobody a volnosti“
7. **volný čas jako připravená doba (protestantismus)** – volný čas je v tomto období chápán jako časový prostor určený k uvědomování si postavení jedince a náboženskému rozjímání, vzniká paralelně vedle problematiky volného času ve školní pedagogice
8. **volný čas jako doba zotavení** – v první polovině 16. století se formuje ostrý protiklad mezi životem pracovním a soukromým, objevují se tedy pojmy: „zaplacená pracovní doba“ a „neplacený volný čas“, teprve v tuto dobu vstupuje pojem volný čas do světa ekonomiky
9. **volný čas jako doba jednání** – vývoj pojmání volného času po 2. světové válce, je rozdělen do těchto 3 fází
  1. **fáze (do roku 1950)** – vzniká týdenní pracovní doba, práce se stává morální oporou společnosti
  2. **fáze (do roku 1980)** – práce je chápána jako přechodné zaměstnání, ve volném čase se objevují odlišné „ctnosti“, totiž určitá míra užívání a spotřeby, svobody

na úkor poslušnosti, rovnocenný vztah podřízenosti, odříkání se až askeze proti plýtvání a marnotratnosti

- 3. fáze (až po současnost)** – postupná ztráta důležitosti práce a nepřipravenost jedince na optimální formy trávení volného času

(Vážanský, 2001, str. 23-25)

### **1.1.3. Funkce volnočasové pedagogiky**

#### ***Výchovně-vzdělávací***

Volnočasové aktivity souvisí i s výchovně-vzdělávacím procesem utváření osobnosti (Kominarec, 2002, str. 19). Na plnění této funkce je kladen zvlášť velký důraz a v současné době se považuje za prioritní (Pávková, 2002, str. 39), (Hájek a kol., 2008, str. 70). Jednotlivé instituce se podílejí podle svých specifických možností a legislativně vymezeného poslání na rozvíjení schopností dětí a mládeže, ale také dospělých a seniorů, na usměrňování, kultivaci a uspokojování jejich zájmů a potřeb, na formování žádoucích postojů a morálních vlastností. Prostřednictvím pestrých a zajímavých činností se děti motivují k společensky žádoucímu využívání volného času, k získávání nových vědomostí, dovedností i návyků a tím i k rozvoji poznávacích procesů a k celoživotnímu vzdělávání. Úspěchy v zájmových činnostech přinášejí pocit uspokojení, příležitost k seberealizaci a přiměřenému sebehodnocení. Na základě praktických činností a zkušeností si mladí lidé vytvářejí vlastní názor na život a na svět (Pávková a kol., 2002, str. 39 - 40).

#### ***Zdravotní funkce***

Tato funkce souvisí s regenerací psychických a fyzických sil a zdravím člověka (Kominarec, 2002, str. 19). Zdravotní funkci plní instituce pro realizaci volnočasových aktivit zejména tím, že přispívají k usměrňování režimu dne tak, aby pomáhal vytvářet zdravý životní styl, jenž spočívá ve střídání činností různého charakteru duševní a tělesné činnosti, práce a odpočinku, činností organizovaných a spontánních. Zvlášť velký zdravotní význam má podněcování a poskytování příležitostí k vydatnému pohybu na čerstvém vzduchu. Pohybové, tělovýchovné a sportovní činnosti ve volném čase kompenzují dlouhé sezení při vyučování a pro zdraví dětí jsou nezbytné. Některá zařízení, která zajišťují stravování, mají možnost vést děti ke správné životosprávě i racionální výživou, význam má i dodržování hygieny.

Ke zdravému duševnímu vývoji přispívají tyto instituce tím, že umožňují účastníkům pobyt v příjemném prostředí, v pohodě, mezi oblíbenými lidmi, i tím, že jim přinášejí možnost prožívat radost a uspokojení z činnosti, která je baví. Velký zdravotní význam má i účelně volené, hygienicky nezávadné a estetické prostředí a dostatek prostoru pro činnost. Neopominutelné je i dodržování zásad bezpečnosti činnosti (Pávková a kol., str. 40).

Dobrý zdravotní stav vychovávaných lze podpořit různými způsoby:

- usměrňování režimu dne
- podněcování a poskytování příležitostí k vydatnému pohybu
- vedení ke zdravému stravování a upevňování stravovacích návyků
- pěstování a upevňování hygienických návyků
- dodržování zásad bezpečnosti práce

(Hájek a kol., 2008, str. 71)

### ***Sociální funkce***

Instituce pro volnočasové aktivity mají také velmi důležitou funkci sociální. Ovlivňováním volného času dětí a péčí o ně zbavují rodiče do značné míry starostí v době, kdy jsou v zaměstnání nebo mají jiné povinnosti.

Výchovně – vzdělávací zařízení mají také možnost v době mimo vyučování vyrovnávat rozdíly mezi nestejnými materiálními i psychologickými podmínkami v rodinách. Tím pomáhají zejména dětem z méně podnětného nebo konfliktního rodinného prostředí. Celou svou prací se dále podílejí na utváření bohatých a žádoucích sociálních vztahů. Jednotlivé typy výchovných zařízení plní sociální funkce. Tato zařízení pracují s mladšími dětmi nebo přechodně či trvale plní funkci rodinné výchovy např. školní družiny, dětské domovy, domovy mládeže. Součástí sociální funkce je i nácvik komunikativních dovedností, rozvoj sociálních kompetencí a seznamování s pravidly společenského chování (Pávková, 2002, str. 40). Tuto funkci plní však také školská zařízení, která pracují v době mimo vyučování nejen s dětmi a mládeží, ale také s dospělými a seniory např. střediska volného času. Nelze také opomenout na zařízení pro ústavní a ochrannou výchovu (Hájek a kol., 2008, str. 72).

### ***Preventivní a rozvojové zaměření výchovy***

Pozitivní využívání volného času je účinnou prevencí vzniku různých sociálních-patologických jevů (Kominarec, 2003, str. 19). Tato prevence je směřována do následujících oblastí:

- drogová závislost, alkoholismus a kouření
- kriminalita a delikvence
- virtuální drogy (počítače, televize, video)
- patologické hráčství (gambling)
- záškoláctví
- šikanování, vandalismus a jiné formy nežádoucího chování
- xenofobie, rasismus, intolerance

Prevence je chápána v těchto třech rovinách

- **primární** – je určena celé populaci, zejména té části, která není kriminálně riziková ani narušená
- **sekundární** – zahrnuje aktivity zaměřené na kriminálně rizikové jedince a skupiny, u kterých je zvýšená pravděpodobnost, že se stanou jejichmi oběťmi (např. minoritní skupiny nebo děti z míst se zvýšenou kriminalitou)
- **terciární** – usiluje o léčení, resp. zabránění recidivy u těch, kteří jsou již negativními jevy zasaženi

(Pávková a kol., 2002, str. 41)

Školská zařízení, která se podílejí na výchově ve volném čase, pracují většinou v oblasti **nespecifické primární prevence**. Ta je z hlediska efektivity velice výhodná. Je snadnější problémům předcházet než je řešit. Je také levnější, protože náklady na převýchovu jsou velké a výsledky nejsou zaručené. Proto stojí za to věnovat co největší pozornost, včetně materiálních prostředků, právě primární prevenci (Hájek a kol., 2008, str. 72).

### ***Výchovný projekt, cíle, úkoly a metody***

Výchovný projekt souvisí s tzv. **projektovou metodou**, v níž jsou žáci vedeni k řešení komplexních problémů a získávají zkušenosti praktickou činností a experimentováním (Průcha a kol., 2003, str. 184). Projekt představuje relativně rozsáhlou, prakticky významnou a reálné skutečnosti blízkou problematiku, jejíž řešení žáci plánují převážně samostatně, přičemž používají fyzické prostředky na vlastní zodpovědnost. Projekt má vždy prakticko-

konstruktivní cíl, který musí být opravdu realizován (Maňák In: Rambousek, 2014, str. 195). Projekt vždy vychází z konkrétní situace, z potřeb nějaké cílové skupiny a může se týkat rozšíření určitého zařízení (projekt pro zřízení počítačového pracoviště), nejbližšího školního roku (plán práce), určité naléhavé otázky (projekt pro integraci jednoho postiženého dítěte do školního klubu, projekt prevence kriminality na sídlišti), letního tábora apod. (Pávková a kol., 2002, str. 42). V praxi musí mít takový projekt stanovený výchovný cíl. Tyto cíle jsou spojeny s kulturou společnosti, s obecnými hodnotami a postoji určité skupiny obyvatel. Vyjadřují vlastně jakousi představu o nejlepším uspořádání společnosti a o nejlepším občanovi (pracovníkovi, žákovi, partnerovi apod.). Tyto cíle bývají velmi obecné, ale těžko ověřitelné. Příkladem výchovného cíle může být: „*Dítě si váží přírody a chrání ji.*“ (Pávková a kol., 2002, str. 42).

Při konkretizaci těchto obecných cílů jsou stanoveny také cíle dílčí tzv. úkoly. Měly by být formulovány daleko přesněji, zaměřovat se na chování dítěte, nikoliv např. na jeho postoje. Příklady úkolů, které konkretizují obecný cíl: „*Děti dokážou ve svém prostředí ukázat konkrétní činnosti a chování lidí, které škodí přírodě, a navrhnout ekologičtější varianty*“, „*Děti vytvoří plakáty vyzývající k ekologičtějšímu chování*“, „*Děti dokážou dlouhodobě pečovat o drobné zvíře chované v domácnosti nebo v zájmovém kroužku.*“ (Pávková a kol., 2002, str. 43).

Výchovné metody jsou záměrné a systematické způsoby, postupy a prostředky, které směřují k výchovnému cíli a jsou vhodné prostředky k jeho dosažení (Průcha a kol., 2003, str. 122), (Pávková a kol., 2002, str. 43).

#### **1.1.4. Moderní přístupy**

Moderními přístupy ve volnočasové pedagogice plynou ze změny chápání vztahu mezi obsahovým a vztahovým rozměrem výchovy.

Senter (1995) definuje nové formy práce s dětmi a mládeží

- vztahy mezi pedagogy a mladými lidmi
- spontánní iniciativa
- specifické skupiny
- mezigenerační
- neplacení dobrovolníci
- odborně zranitelné
- odpovídají na změny společnosti

(Pávková a kol., 2002, str. 75), (Průcha a kol., 2003, str. 278)

## ***Zážitková pedagogika***

Výchovné postupy založené na prožitku, zážitku a zkušenosti jsou velmi důležitou součástí volnočasové pedagogiky. Je možno se setkat s mnoha přístupy, kterými se podrobněji věnuje kapitola **Zážitková pedagogika**.

### ***Animace***

Slova jako „animace“ nebo „animátor“ jsou převzata z románských jazyků. Do češtiny se dostalo slovo „animace“ patrně z francouzštiny (animation) nebo z italštiny (animazione). Slovo animace znamená oživit, nadchnout nebo také naplnit životem, resp. duchem (Opacschowski In: Činčera a kol., 2009, str. 94). Formou výchovné práce založené na vztazích, která se v Evropě stále více prosazuje, je animace (Pávková a kol., 2002, str. 77). Animace je tedy výchovná metoda užívaná zejména při práci s dospívajícími a ve volnočasové pedagogice. Je založená hlavně na nedirektivních metodách povzbuzování mladých lidí k hledání vlastní cesty životem a schopnosti realizovat svou svobodu a autonomii, přičemž se jim zároveň předkládá velké množství přiměřených, zajímavě strukturovaných pozitivních možností seberealizace (sport a akce s intenzivním rekreačním režimem, kultura, zejména aktivně provozovaná společensky prospěšná činnost aj.). Důraz je na otevřenosti výchovné situace – dobrovolnosti, možnosti volby, prostoru pro iniciativu vychovávaných, na vytváření rezistence vůči negativním sociálním vlivům atd. (Průcha a kol., 2003, str. 17) Animace se také využívá k podpoře kreativity (umění se vyjádřit), komunikaci (umění rozumět ostatním) a participaci (umění solidarizovat s podobně „postiženými“) (Vážanský, 2001, str. 101).

Tato činnost se uskutečňuje ve skupině lidí, které spojují společné zájmy, kteří se vzájemně poznávají a obohacují o nové poznatky. Jejich činnost je dobrovolná, proto se odmítají jakékoli direktivní přístupy k členům skupiny. Skupina má obvyčně svého vedoucího – animátora, který pomáhá organizovat a usměrňovat aktivitu ostatních členů skupiny, připravuje a realizuje animační programy. Jeho společenská úloha je velmi různorodá, závisí na konkrétních realizačních podmínkách. Můžeme jí však dělit do těchto oblastí:

1. **úloha propagátora zdravého životního stylu** – je iniciátorem a propagátorem pozitivních výchovných hodnot spojených s rozvojem aktivity jednotlivců
2. **úloha organizátora činnosti** – organizátor různých forem rekreačně-oddychové a zábavní činnosti, na základě zájmů a potřeb jednotlivců

Animátor se musí vyznačovat jako i jiní pedagogičtí pracovníci pozitivními osobnostními vlastnostmi, mezi které zařazujeme intelektuální a emoční citlivost, empatie a tvořivost, zdravý optimismus a smysl pro humor, sociální komunikativnost a schopnost vést konstruktivní dialog, schopnost umět motivovat a zaujmout pro řešení situací, organizační schopnosti. Dále jsou také důležité jeho odborné a metodické vědomosti, které podmiňují jeho profesionální vystupování. Činnost animátora se váže na **animační skupiny** (Kominarec, 2003, str. 32).

Posláním animačních skupin mládeže je, podle předního teoretika Edouarda Limbose, umožnit každému jednotlivci:

- aby objevoval sebe sama;
- zapojit se do života skupiny a širší společnosti, navrhovat a uskutečňovat změny vedoucí k trvalému zlepšování životních podmínek komunity;
- podílet se na realizaci cílů stanovených společně skupinou a vycházející z potřeb, problémů a životních plánů každého jejího člena;
- prožívání vztahů s ostatními lidmi při respektování jejich osobnosti, jimi uznávaných hodnot, jejich sociálního, kulturního a náboženského původu;
- najít si ve společnosti své místo, kde by mohl svobodně žít v souladu s tím, co považuje za důležité a podle čeho se orientovat.

### ***Sociální asistenti – terénní práce (streetwork)***

Formou práce s mládeží, která probíhá ve volném čase, ale přesahuje už podstatně do sociální pedagogiky, případně do sociální práce, je **streetwork – terénní práce**. (Pávková a kol., 2002, str. 79-80)

Jedná se o tzv. navštěvující sociální práci, která nečeká až se na ni kdokoli obrátí s problémem, ale která se sama nabízí v místech vznikajících konfliktů. Ohroženou skupinou jsou mimo jiné děti a mladiství trávící svůj volný čas na ulici – skupiny jednostranně orientované mládeže (skinheads, punková mládež, mládež žijící ve squatech atd.), prostituující se, lidé závislí na návykových látkách, patologičtí hráči, bezdomovci, sportovní fanoušci (zejména fotbaloví, např. hooligans) (Hanušová, 2013).

Tito sociální pracovníci (streetworkeři) pracují tedy v přirozeném prostředí (terénu) mladých lidí a pomáhají jim při pozitivním využívání volného času, při realizaci jejich zájmů, při řešení problémových situací, poskytují odbornou pomoc a poradenství (Pávková In: Kominarec, 2003, str. 32). Základní podmínkou je osobní důvěra, a proto by to měli být lidé,



kteří jsou věkově a myšlením blízcí svým klientům. Vyžaduje se od nich profesionální přístup nejen při řešení, ale také při zachování problémů, se kterými pracují.

**Terénní pracovník** (z pohledu volnočasové pedagogiky) zejména vykonává dle zákona č. 108/2006 Sb., o sociálních službách § 116 odst. 1 b) základní výchovnou nepedagogickou činnost spočívající v prohlubování a upevňování základních hygienických a společenských návyků, působení na vytváření a rozvíjení pracovních návyků, manuální zručnosti a pracovní aktivity, provádění volnočasových aktivit zaměřených na rozvíjení osobnosti, zájmů, znalostí a tvořivých schopností formou výtvarné, hudební a pohybové výchovy, zabezpečování zájmové a kulturní činnosti (Nedělníková, 2007).

### **1.1.5. Zájmové činnosti**

Zájmové činnosti chápeme jako cílevědomé aktivity zaměřené na uspokojování a rozvíjení individuálních potřeb, zájmů a schopností. Mají silný vliv na rozvoj osobnosti i na správnou společenskou orientaci.

#### ***Kategorizace zájmových činností***

- **rukodělné** – rozvíjejí zejména manuálních dovedností a jemnou motoriku, napomáhají osvojit si různé pracovní postupy (práce s různými materiály, konstrukční práce, montáž a demontáž, hry se stavebnicemi, šití, vyšívání, vaření apod.) (Hájek a kol., 2008, str. 167)
- **technické** – navazují na rukodělné činnosti, pěstují konstrukční dovednosti, technickou představivost, smysl pro přesnost (modelářství, radiotechnika, minikáry a motokáry, dopravní výchova, elektronika, elektrotechnika apod.) (Hájek a kol., 2008, str. 167), (Pávková, 2002, str. 94-95)
- **přírodovědné** – seznamuje s přírodními vědami, pěstuje vztah k přírodnímu prostředí a dává základy k jeho ochraně, probouzí zájem o živou a neživou přírodu, rozvíjí péči o živočichy (rybářství, včelařství, myslivost práce pěstitelské, chovatelské, ekologie, pokusnictví, vedení přírodovědné dokumentace apod.) (Hájek a kol., 2008, str. 167), (Pávková, 2002, str. 95)

- **estetickovýchovné** - formují vztah dětí k estetickým hodnotám, rozvíjejí představivost, kreativitu, podporují emocionální složku osobnosti (výtvarné činnosti, slovesná tvorba, hra na hudební nástroj, divadlo, film, literatura, tanec apod.)
  - **výtvarné** – využití různých výtvarných technik, výtvarné prostředky a experimentování, poznávání a chápání výtvarného umění, artefiletika<sup>1</sup> apod.
  - **hudební** - sborový a sólový zpěv, hra na hudební nástroje, Orffovy nástroje, poslech hudby, zacházení se zvukovou technikou, vystoupení dětí popř. pedagogů, muzikofiletika<sup>2</sup> apod.
  - **literárně dramatické** – četba, přednes, dramatizace, návštěvy kulturních představení, dramatická výchova apod.
 (Hájek a kol., 2008, str. 167), (Pávková, 2002, str. 96)
- **tělovýchova a sport** - přispívají k rozvoji fyzické zdatnosti, mají také důležitou roli při sebepoznávání, při výchově k toleranci a smyslu pro fair play, při pěstování psychické odolnosti vůči stresu. Mezi tělovýchovné a sportovní aktivity zahrnujeme např. základní tělesnou výchovu, sportovní hry, lehkou atletiku, florbal, plavání, bruslení apod. Sportovní činnosti mohou při necitlivém vedení soutěživosti podporovat agresivitu, dospívající chlapci ve snaze získat sportovní vzhled mohou zneužívat anabolika (Hájek a kol., 2008, str. 167), (Pávková, 2002, str. 97).
- **turistika** – v sobě spojuje poznávací přírodovědnou i společenskovední činnost s prvky tělovýchovnými např.: turistika pěší, vodní, cykloturistika (Hájek a kol., 2008, str. 167), (Pávková, 2002, str. 97)
- **společenskovední** - rozšiřuje poznatky o společnosti, její historii i tradici, jazykové dovednosti (zájmové jazykové vzdělávání, historie, filozofie, místopis, folklor, sběratelství, výchova k vlastenectví, k partnerství a rodičovství atd.), (Hájek a kol., 2008, str. 167), (Pávková, 2002, str. 94)

---

<sup>1</sup> **artefiletika** je moderní pojetí výtvarné výchovy, které využívá některých prostředků arteterapie. Navazuje na moderní pojetí výtvarné výchovy založené především na rozvoji tvořivosti dítěte. Artefiletika však koncepci tvořivosti obohacuje a novým způsobem ji rozvíjí, jak ve vztahu k dětské osobnosti, tak i ve vztahu k výtvarné kultuře (Slavíková a kol. In: Šimeček, 2012, str. 23)

<sup>2</sup> **muzikofiletika** je odborné použití některých muzikoterapeutických technik v rámci výchovně-vzdělávacího procesu (pro jeho podporu), jejichž účelem není terapie a diagnostika, ale právě muzikofiletické podpůrné působení, které nepoužívá přímé výchovné a pedagogické metody (Holzer In: Šimeček, 2012, str. 26)

- **informaticko-(komunikačně)-technologické**<sup>3</sup> – nejrychleji se rozvíjející zájmová oblast, vybavuje děti počítačovými dovednostmi, rozvíjí logické uvažování při programování (popř. mobilní programování), práci s multimédií, robotiku a umělou inteligenci, administraci operačních systémů, hardware, tvorbu webových stránek, počítačovou grafiku, 3D grafiku, tvorbu počítačových her, strategie, rizika a edukace při hraní počítačových her, počítačové sítě apod. U této činnosti však hrozí více než kde jinde návyk tzv. netolismus, neboli závislost (závislostní chování či závislost na procesu) na tzv. virtuálních drogách. Mezi ně patří zejména počítačové hry, sociální sítě, internetové služby (různé formy chatu), virální videa, televize aj. (Šimeček, 2013, str. 4), (Hájek a kol., 2008, str. 167). Tuto oblast je však nutno rozdělit v aktuální terminologii do dvou podkategorií a tj.
  - **informačně-technologické (IT)** – zájmové útvary „čistě“ technického popř. informatického charakteru (hardware, programování atd.)
  - **informačně-komunikačně-technologické (IKT)** – vyjadřuje použití těchto prvků v zájmových útvarech všech ostatních kategorií jako nástroj na podporu výuky např.: využití mobilního zařízení (tablet, smartphone atd.) v kroužku Kytara na nahrávání a následné publikování zvuku kytary a zpěvu  
(Černochová, 2012), (Hájek a kol., 2008, str. 167)

---

<sup>3</sup> Hájek zmiňuje tuto kategorii jako „PC“, ale vzhledem k nárůstu použití některých dalších druhů technologií a pokročilosti změn v zájmovém vzdělávání je tato kategorie autorem práce přejmenována na „informačně-(komunikačně)-technologické“ a doplněna

## ***Zájmové útvary***

Pravidelná zájmová činnost je organizována v zájmových útvarech, což je obecně vyšší pojmenování zahrnující zpravidla některá z těchto označení:

- **kroužek** – menší zájmový útvar, jehož činnost směřuje k vnitřnímu obohacení členů, zaměřuje se na vnitřní život útvaru (např. rybářský, modelářský)
- **soubor** - zájmový útvar, jehož činnost směřuje k veřejné produkci výsledků činnosti (např. pěvecký, taneční, divadelní). Zpravidla má závaznější strukturu a mívá více členů než kroužek.
- **klub** – zájmový útvar s volnější organizační strukturou, s možnou převažující receptivní činností členů (např. filmový klub, klub mladého diváka, fankluby)
- **oddíl** - toto označení se užívá výjimečně, a to zpravidla u tělovýchovných a turistických útvarů. Pojem označuje, že útvar je součástí většího organizačního celku a má charakter kroužku.
- **kurz** - útvar s vymezenou délkou trvání, zpravidla kratší než jeden rok, a jeho činnost směřuje k osvojení určitého množství vědomostí či dovedností (např. kurz PC, drhání, vaření). Zájmový útvar je také možné organizovat jako řadu kurzů v průběhu roku po sobě následujících a tematicky na sebe navazujících. To umožňuje i během roku operativněji přijímat nové členy a platby účastníků jsou rozloženy do několika částek.

(Hájek a kol., 2008, str. 169)

## ***Struktura schůzky zájmového útvaru***

Podmínkou úspěchu v práci s dětmi ve volném čase je správné rozložení různých typů aktivit – vyvážení relaxace, zábavy, zážitků a poznávání i pocit společného sdílení. Je to úkol poměrně náročný. Po několika prvních schůzkách jsou vyčerpány naše nápady, u dětí ochladne počáteční nadšení. Co dál? Je zapotřebí mít v činnosti nějaký systém, skutečně naplňovat vybrané cíle a důkladně plánovat (Hájek, 2004, str. 15). V následujících bodech je nastíněna struktura jedné schůzky zájmového útvaru.

1. **zahájení schůzky** – bude pravděpodobně mnoha vedoucím připomínat začátek školního vyučování, a to zjištěním prezence. Tohoto momentu se není třeba bát, účastníci jsou na něj většinou zvyklí ze školy. Do činnosti přináší určité soustředění, uklidnění, a pokud je prezence prováděna důsledně, při začátku schůzky pomáhá při odstraňování pozdních příchodů. Je potřeba však dbát jistě

tolerance, že v některých případech účastníci docházejí do zájmového útvaru podle svých časových dispozic. Zahajovací rituál v dětech může také podporovat vědomí bezpečnosti (Hájek, 2008, str. 173).

2. **vytvoření společné atmosféry** – je podmínkou pro úspěšnou činnost při schůzce. Účastníci přicházejí s různými předchozími zážitky, mohou být unavení nebo nesoustředění, ale i roztěkaní a chtějí si říci mnoho svých zážitků. Podle převažující nálady vedoucí volí činnost k navození společné pracovní atmosféry: rozhovor, improvizaci. Vedoucí, který tento moment při schůzkách podceňuje, věnuje mu málo času nebo ho zcela opomíná, většinou nedosahuje tak dobrých výsledků nebo musí během vlastní schůzky vyvinout mnohem větší úsilí při individuální práci s účastníky, aby se činnosti věnovali všichni soustředěně (Hájek, 2008, str. 173).
3. **motivace činnosti** – v některých případech splyne se sjednocováním atmosféry, nikdy by však neměla chybět. Účastník potřebuje vědět, proč má činnost vykonávat. Je na vedoucím, aby volil motivační prvky přiměřené jeho věku, zájmové činnosti i momentálním místním podmínkám, zda v motivaci bude převažovat citová, nebo rozumová složka. U vyspělých útvarů mohou navození činnosti a motivaci po dohodě s vedoucím provádět sami členové. Je třeba však navozovat primárně motivaci vnitřní (vnitřní pohnutky, vlastní potřeby, vlastní zájem), než motivaci vnější (nucení, sankce, odměny), neboť má zpravidla delší trvání (Hájek, 2008, str. 173), (Hájek, 2004, str. 19).
4. **vlastní činnost** – zabírá nejdelší časový úsek. Vedoucí by neměl improvizovat, měl by mít stanovené zadání, rozmyšlený metodický postup a připravené pomůcky. Pokyny, které dává, by měly být jasné a stručné a je třeba si následně kontrolními otázkami ověřit, zda účastníci pokynům porozuměli. V praxi účastníci jen dostatečně nevnímají rozdíl mezi pokynem a zákazem. Vedoucí připomene pravidla bezpečnosti a nejlépe vytvoří záznam do pedagogické dokumentace. Vedoucí dále vytváří prostor pro alternativní způsoby řešení. Čím mladší účastníci, tím je důležitější, aby na konci viděli výsledek svého snažení. Tvořivá pracovní atmosféra může být nezasvěcenými posuzována jako nadměrná hlučnost, až nekázeň (Hájek, 2008, str. 173-174).
5. **hodnocení** - má být taktní, aby nesráželo sebevědomí účastníka, neznamená to však, že by vedoucí měl chválit každý výkon. Reálnost hodnocení výkonů je základem jejich zkvalitňování, v každém výkonu však lze nalézt dílčí

zdařilou část nebo postup. V hodnocení budou často oceňovány postup a snaha spíše než konečný výsledek. V hodnocení by měla být vyslovena víra ve zlepšení, pobídka ke zvýšení úsilí, nabídka dalších možných postupů. Ve vedení zájmové činnosti je v některých momentech nezanedbatelný i určitý stupeň neúspěchu tj. překonání větších překážek (Hájek a kol., 2008, str. 174).

6. **závěr schůzky** - po skončení činnosti vedoucí s účastníky zhodnotí průběh a dosažené výsledky. Na závěr členové uklidí prostor schůzky a pomůcky. Vedoucí může na závěr zařadit kolektivní hru pro navození závěrečné dobré nálady. Před rozchodem seznámí členy s programem příští schůzky, popř. s pomůckami, které si mají účastníci přinést. Obecná struktura schůzky nemůže být dogma. Vedoucí tvořivě přizpůsobuje metodiku a obsahovou náplň cílů, jichž chce dosáhnout. Při činnosti s dětmi by si každý vedoucí měl uvědomit, že uplatnění výchovného působení v každém oboru zájmové činnosti se opírá o poznání funkce tohoto oboru. Výchovné možnosti jsou v obsahu zájmového vzdělávání dány jen potencionálně, aktuálně se projeví teprve tehdy, když jsou v souladu s výchovnými záměry uvědoměle a cílevědomě vyhledávány a uskutečňovány (Hájek a kol., 2008, str. 174).

Samozřejmě, že je však také mít na paměti plánování dlouhodobějšího charakteru. Základem pro práci v oddílu, klubu, sboru, družiny, či kroužku bývá tzv. **roční plán činnosti**. Dobře fungující útvar bude mít navíc alespoň rámcový výhled na tři roky. Takový roční plán činnosti by měl obsahovat:

- hlavní úkoly, cíle
- obsah a formy aktivit
- časové členění
- významné akce
- materiální a finanční zajištění

Tento dlouhodobý plán je rozpracován na krátkodobější části (např. na měsíční) (Hájek, 2004, str. 15).

## ***Organizační formy zájmových činností***

- **pravidelná** - organizovaná činnost zájmových útvarů (bližší vymezení v kapitole **Zájmové útvary**)
- **příležitostná** – časově vymezená činnost, (exkurze, besedy, vycházky, expedice, soutěže, olympiády a specifická forma příležitostné činnosti, příměstské tábory)
- **skupinová** – v zájmových útvarech, kde je více účastníků
- **individuální** - v zájmových útvarech, kde je méně účastníků
- **hromadná** – masové festivaly, slavnosti, sportovní akce
- **organizovaná** – přímé vedení pedagoga (zájmové útvary, tábory)
- **spontánní** – nabídka neorganizovaná, řízená dle momentálního zájmu, zařízení nabízí podmínky a prostředí (herny, internetové kavárny, volně přístupná sportoviště atd.), vyšším typem těchto aktivit je nabídka pro talentované děti a mládež

(Hájek a kol., 2008, str. 168), (Pávková, 2002, str. 121-125)

### **1.1.6. Střediska volného času**

Střediska volného času patří podle § 118 dle školského zákona (561/2004 Sb.) mezi školská zařízení pro zájmové vzdělávání, která zajišťují podle účelu, k němuž byla zřízena: výchovné, vzdělávací, zájmové, popřípadě tematické rekreační akce, zajišťují osvětovou činnost pro žáky, studenty a pedagogické pracovníky, popřípadě i další osoby.

Střediska volného času (SVČ) jsou Domy dětí a mládeže (DDM) a stanice zájmových činností. DDM jsou zařízení se širokou zájmovou působností a stanice zájmových činností se zabývají pouze jednou vybranou oblastí. Služby těchto zařízení využívají děti, žáci, pedagogové, rodiče s dětmi a další zájemci (Hájek a kol., 2008, str. 142), (Pávková a kol., 2002, str. 121). O přijetí účastníka k činnosti střediska ve formě zájmového vzdělávání se rozhoduje na základě písemné přihlášky. Rozhodovací pravomoc je v tomto případě v plné kompetenci ředitele podle podmínek stanovených ve školním vzdělávacím programu (ŠVP) (Heřmanová a kol., 2009, str. 19). Úlohou těchto center je poskytovat program péče o děti a mládež v jejich volném čase, motivovat mladé lidi k seberealizaci, rozvíjet jejich schopnosti aplikovatelné v praktických činnostech atd. (Kominarec, 2003, str. 104-105)

Formy zájmového vzdělávání, jež jsou stanoveny vyhláškou o zájmovém vzdělávání, jsou následující:

- **zájmová činnost příležitostná** - (bližší vymezení v kapitole **Organizační formy zájmových činností**)
- **pravidelná zájmová činnost** - (bližší vymezení v kapitole **Organizační formy zájmových činností**)
- **táborová činnost** – organizovaná činnost s dětmi, mládeží, příp. s rodiči a dětmi, zpravidla provozovaná v době dlouhodobého volna, o prázdninách, a to mimo sídlo SVČ (případně tábory příměstské)
- **osvětová činnost** – formou seminářů, školení, přednášek, vzorových akcí, kurzů atd. mohou poskytovat pomoc ostatním volnočasovým zařízením (subjektům)
- **individuální práce s účastníky vedoucí k rozvoji nadání** – vytváření speciálních zájmových útvarů pro talentované jedince, individuální práce s těmito jedinci (konzultace, práce v odborných pracovnách, odborná soustředění)
- **nabídka otevřených spontánních aktivit** – nepřímé ovlivňování pedagogy, není pevně stanovený začátek a konec, nabídka může být např. na akcích jiných pořadatelů (stánky zájmových činností při různých slavnostech) nebo nabídka pro talentované děti (laboratoře, ateliéry, chovatelská pracoviště, počítačové a další odborné pracovny) případně tzv. nízkoprahové kluby (volně přístupné hřiště, internetová kavárna atd.)
- **organizace soutěží a přehlídek vyhlášených a spoluvyhlašených MŠMT ČR** – z pověření zřizovatele nebo orgánu veřejné správy organizují kola postupových soutěží a přehlídek, SVČ zabezpečuje vše jak organizačně, tak i odborně



## ***Dokumentace středisek volného času***

Střediska volného času, jakožto školská zařízení vedou dle § 28 školského zákona (561/2004 Sb. ve znění pozdějších předpisů) tuto dokumentaci:

- rozhodnutí o zápisu do školského rejstříku
- evidence dětí, žáků, studentů a jiných účastníků (školní matrika)
- doklady o přijímání dětí, žáků, studentů a jiných účastníků ke vzdělávání
- školní vzdělávací program (ŠVP)
- řád školského zařízení
- záznamy z pedagogických rad (školská zařízení nemusí zřizovat pedagogické rady)
- knihu úrazů
- protokoly o kontrolách
- personální dokumentaci

(Hájek a kol., 2008, str. 209)

Střediska volného času mají přihlášky účastníků pravidelné zájmové činnosti a táborů. Do *Deníku zájmových útvarů* zaznamenávají činnost zájmových útvarů. Dále také vedou interní dokumentaci o dalších formách činnosti na vlastních formulářích. Tyto formuláře nejsou nijak stanoveny, důležitá je však jejich doložitelnost (Hájek a kol., 2008, str. 211).

### **1.1.7. Účastníci zájmového vzdělávání**

Účastníci zájmového vzdělávání jsou děti, mládež, dospělí a senioři. Děti a mladí lidé realizují své volnočasové aktivity sami nebo se účastní aktivit, jež jsou připraveny od dospělých. Stávají se tedy posluchači, diváky, ale také aktivními účastníky a spoluorganizátoři. Dospělí (mnohdy i senioři) se přímo podílejí jako vedoucí, vychovatelé, animátoři, organizátoři atd. vytváří prostorové, hmotné, propagační, teoretické a výzkumné podmínky pro volnočasové aktivity. Ve střediscích volného času jsou nazýváni pedagogové volného času (Hájek a kol., 2008, str. 25-27).

## ***Pedagog volného času***

Podle § 7 odst. 7 školského zákona (561/2004 Sb. ve znění pozdějších předpisů) ve školských zařízeních zajišťují vzdělávání pedagogičtí pracovníci. Pedagogickým pracovníkem je dle zákona o pedagogických pracovnících (563/2004 Sb. ve znění pozdějších předpisů) ten, kdo koná přímou vyučovací, přímou výchovnou, přímou

speciálně pedagogickou nebo přímou pedagogicko-psychologickou činností přímým působením na vzdělávaného, kterým uskutečňuje výchovu a vzdělávání. Přímou pedagogickou činností vykonává např. vychovatel, pedagog volného času, trenér, vedoucí pedagogický pracovník aj. Zájmové vzdělávání nemohou realizovat tzv. „dobrovolní“ pracovníci, kteří nejsou zaměstnáni v zařízení, kde je zájmové vzdělávání vykonáváno, nic jim ale nebrání, aby pedagogickým pracovníkům v realizaci pomáhali (Heřmanová, 2009, str. 23-24).

Pedagog volného času se dle § 17 již zmíněného zákona o pedagogických pracovnících (563/2004 Sb. dle znění pozdějších předpisů) dělí na dva typy<sup>4</sup>:

- a) **Pedagog volného času, který vykonává komplexní přímou pedagogickou činností v zájmovém vzdělávání** – obvykle nazývaný jako interní pracovník, či vedoucí oddělení, který zpravidla vykonává svoji činnost v plném pracovním úvazku, který koordinuje činnost vedoucích jednotlivých pedagogů volného času, kteří vykonávají dílčí přímou pedagogickou činnost (Valenta J., 2012, str. 22)
- b) **Pedagog volného času, který vykonává dílčí přímou pedagogickou činností v zájmovém vzdělávání** – obvykle nazývaný jako externí pracovník, či vedoucí zájmových útvarů, vykonávají zpravidla svoji činnost v rozsahu několika hodin týdně vedle svého hlavního zaměstnání, případně jako student při studiu (Valenta J., 2012, str. 22)

Zákon bohužel výklad pojmů komplexní a dílčí přímá pedagogická činnost nijak nevynezuje a tak nezbyvá, než v tomto případě vyjít ze záměrů tvůrců novely zákona (1. 9. 2012) a z osobních zkušeností vykonávání obou těchto pracovních pozic (Valenta J., 2012, str. 22).

Od 1. 1. 2015 nabývá v platnost § 32 zákona o pedagogických pracovnících (563/2004 Sb. ve znění pozdějších předpisů), který spolu s § 17 téhož zákona definuje, jaké studium musí pedagogové volného času absolvovat. Pedagog volného času varianty b) na rozdíl od a) musí mít střední vzdělání s výučním listem získaným ukončením vzdělávacího programu středního vzdělávání a vzděláním v programu celoživotního vzdělávání uskutečňované vysokou školou a zaměřeném na pedagogiku, nebo studium pedagogiky.

---

<sup>4</sup> Zákon o pedagogických pracovnících ještě vymezuje třetí typ a tj. „zaměstnanec, který je výkonným umělcem, výtvarným umělcem nebo který má odbornou kvalifikaci“, ale tento typ je natolik složitě v praxi aplikovatelný, že je pro větší přehlednost v textu práce vynechán

Ministerstvo školství na svých webových stránkách uveřejňuje tzv. **Standard studia pedagogiky k získání kvalifikace pedagoga volného času, který vykonává dílčí přímou pedagogickou činnost v zájmovém vzdělávání ve školách a školských zařízeních pro zájmové vzdělávání**. Tento standard je koncipován na nejméně 40 vyučovacích hodin a obsahuje tematické okruhy: Základy pedagogiky pro pedagogy volného času, Základy psychologie pro pedagogy volného času, vybraná témata pedagogiky volného času. Ukončení studia se zakončuje obhajobou závěrečné písemné práce a závěrečnou zkouškou před komisí. (MŠMT, 2013) V současné době dobíhají poslední kurzy zdarma pod záštitou NIDM (Národní institut dětí a mládeže) a jejich projektu Klíče pro život. Bohužel po skončení tohoto projektu bude větší problém než doposud shánět tyto volnočasové pedagogy (externisty), neboť nebude dále možné zaměstnávat studenty studující na pedagogických fakultách, žáky na středních pedagogických školách a jiných školských zařízeních připravujících tyto studenty (žáky) na jejich budoucí povolání, neboť do této chvíle tvořili tito jedinci velkou skupinu ve střediscích volného času, dále nebude možné zaměstnávat odborníky z praxe, kteří toto vzdělání nemají atd. Výběrové řízení tedy bude od ledna letošního roku probíhat tak, že jedinec, který by např. chtěl vést zájmový útvar hry na kytaru bude muset nejdříve absolvovat tento kurz (v cenové relaci okolo 4500 Kč)<sup>5</sup>, přinést další nutná potvrzení pro možný výkon práce (výpis rejstříku trestů, potvrzení od lékaře), a pak je možné, aby vyučoval např. jednu vyučovací hodinu týdně za finanční ohodnocení přibližně 100 Kč/hodinu. Samozřejmě se najdou i takoví nadšenci, kteří toto martyrium absolvují, ale bude jich podstatně méně než doposud.

Vedení zájmové činnosti tedy vyžaduje osobu, která je vybavena výše specifikovaným vzděláním a specifickými vlastnostmi a dovednostmi. Důležitá je tedy zanícenost a pozitivní vztah pro danou zájmovou činnost a kladným vztah k dětem. Vedoucí zájmové činnosti by měl mít schopnost animace (připravit, zorganizovat různé zájmové činnosti a namotivovat její účastníky). Vlastnosti, které jsou pro takového vedoucího žádoucí jsou tolerance, citlivost, empatie, pohotovost, přirozená autorita, tvořivost (kreativita) (Hájek a kol., 2008, str. 177). Minimální přímá pedagogická činnost je stanovena pouze pro pedagoga volného času, který vykonává komplexní přímou pedagogickou činnost v zájmovém vzdělávání tj. nejméně 6 hodin týdně za období kalendářního roku (Hájek a kol., 2008, str. 207).

---

<sup>5</sup> viz. např.: <http://www.fsps.muni.cz/czv/nabidka/programy-akreditovane-msmt/10-programy-akreditovane-msmt/50-pedagog-volneho-casu.html>, <http://www.ped-km.cz/kurzy.html>

Při výchovném působení na skupinu zpravidla uplatňuje tyto typy vedení dle Zaborowského typologie:

- **autoritativní** - charakterizuje dominantní postavení vedoucího, má strohý tón hlasu a jasný plán práce, nepřipouští námitky, produktivita a výkonnost skupiny jsou na velmi vysoké úrovni (většinou z hlediska kvantity), žáci pracují pouze pod nátlakem, převažují tresty, členové zájmového útvaru jsou pasivnější a usilují o pozornost a pochvalu vedoucího
- **liberální** - v tomto případě je osoba spíše nevýrazná, jedná neformálně až familiárně, plán práce neexistuje, pravidla a požadavky nebývají jasné, výkonnost členů skupiny je velice nízká, neuděluje odměny ani tresty, žáci většinou hledají nového vůdce, tento styl může být zajímavý pro dospívající, kteří usilují o větší samostatnost
- **demokratický** - jedná se o kompromis mezi dvěma předchozími modely, produktivita je nižší než u autoritativního stylu, ale kvalita vysoká, podněcuje iniciativu, zájem o činnost, soudržnost skupiny je na vysoké úrovni, vztahy jsou přátelské, tento model je velmi náročný na osobnost vedoucího

(Hájek, 2004, str. 14-15), (Hájek a kol., 2008, str. 177), (Rambousek, 2014, str. 80-81)

Pedagogové působící ve volném čase dětí a mládeže dostávají různá pojmenování. Nejrozšířenější jsou tato tradiční, která mají konotace i mimo obor volnočasové pedagogiky:

- **pracovník volného času** – dospělí, jež působí v oblasti profesionálně
- **organizátor** – používá organizaci jako jeden z podstatných zřetelů působení dospělého s účastníky volnočasových aktivit
- **vedoucí** – užívá se v širokém významu v konkrétních oblastech volnočasové výchovy (oddíl, zájmový útvar atd.)
- **vůdce** – dříve se uplatňoval zejména ve skautingu, vzhledem ke konotaci s nacistickým Německem ustoupil do pozadí
- **vychovatel** – označuje profesionální pracovníky zařízení volného času (školní družina, školní klub, dětský domov, domov mládeže), ale také pro pracovníky nápravných zařízení

V mezinárodním kontextu (zejména Anglie, Německo, Francie a pod jejich vlivem také ČR) se objevují s menší či větší frekvencí tato označení:

- **facilitátor** – průvodce učícího se jedince, oživuje, usnadňuje a podněcuje komunikaci, posláním je aktivizovat skupinu, přinášet nápady a získávat členy pro uskutečnění (Rambousek, 2014, str. 203), (Hájek a kol., 2008, str. 35)
- **formateur** (franc.) – výchovně-vzdělávající pracovník, školitel další dobrovolníků a profesionálů (Hájek a kol., 2008, str. 35)
- **mediátor** – (franc. *mediateur*) - prostředník, zprostředkovatel informací v těchto otázkách (Hájek a kol., 2008, str. 35)
- **multiplikátor** – (franc. *multiplicateur*) – ten, kdo získanou zkušenost přenáší na další pracovníky volného času (Hájek a kol., 2008, str. 35)
- **animátor** – (franc. *animateur*, angl. *animator*) – iniciátor, podněcovatel, prosazuje aktivní přístup k volnočasovému životu a k výchově dětí, mládeže, dospělých i seniorů (Hájek a kol., 2008, str. 36-37)

Další problematikou, kterou se pedagogové volného času musí zabývat, je tykání a vykání. V prostředí formálního vzdělávání je tradicí uctivě vykat, a však v prostředí volnočasových aktivit (neformálního vzdělávání) je situace složitější. Směšně může vypadat osmnáctiletá slečna vedoucí, která od náctiletých dívek svého zájmového útvaru dožaduje vykání, obdobně jako když šestiletý chlapec tyká šedovlasému starci. Existuje ještě třetí varianta, kdy tykání je povoleno jen určitým členům zájmového útvaru a nováčci si je musí nějakým způsobem zasloužit (Hájek, 2004, str. 8-9).

## ***1.2. Zážitková pedagogika***

### **1.2.1. Základní vymezení pojmů**

V českém teoretickém vymezení zážitkové pedagogiky se definují pojmy prožitek, zážitek, zkušenost a reflexe.

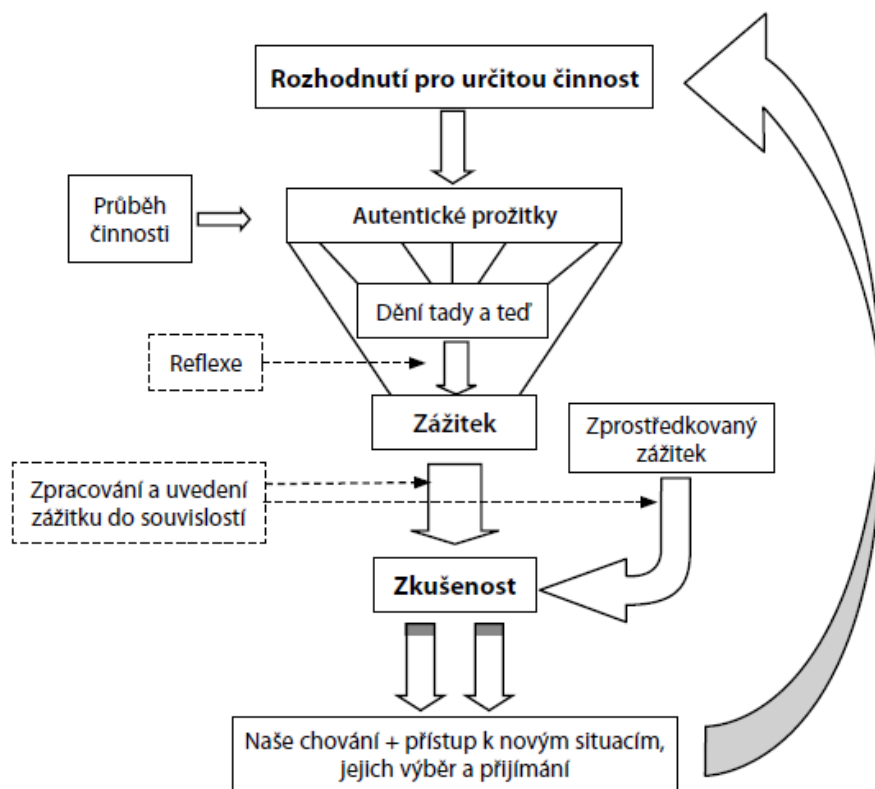
**Prožitek** je tedy jeden z nejobecnějších pojmů psychologie, ale zároveň velmi diskutabilní, prožitek a prožívání jsou přísně individuální a jsou těžko sdělitelné (Neuman In: Šauerová, 2013, str. 12-13). Znaky prožitku jsou: nenahraditelnost, jedinečnost, individuálnost, intencionáclost (neodělitelnost od obsahu), nepřenositelnost, komplexnost (racionální a emocionální zaujetí, tělesné a duševní charakteristiky atd.) (Hanuš a Chytilová, 2009, str. 12-13). **Autentický prožitek** je poté citově zabarvené vnímání aktuálního, často dramatického životního okamžiku (prožitek „tady a teď“) (Neuman In: Šauerová, 2013, str. 13).

**Zážitek** je stav vědomí, ve kterém se člověk ocitá hluboko vnitřně a celostně uchopený všemi smysly v době vnímání objektivní reality procesu. Je to okamžik fyzické a duševní aktivity zúčastněného a souvisí se subjektivním a individuálním pohledem jednotlivce. Zážitkem se tyto skutečnosti stávají, až když je možné je považovat za neobyčejné, zvláštní a zanechávají trvalý dojem (Erlebnistage In: Činčera, 2008, str. 36). **Zážitek** není a nemůže být cílem pro toho, kdo se hlásí k zážitkové pedagogice. Pro pedagogické využití je charakteristický transfer přítomný prožitek – reflektující zážitek – přenositelná zkušenost, z čehož plyne, že nikoliv zážitek, ale zkušenost je cílem pedagogických projektů (Jirásek In: Činčera a kol., 2009, str. 11). **Zprostředkovaný zážitek** je zážitek, kde se jedinec aktivně neúčastní (např. zážitky spojené s četbou, sdílené při sociálních kontaktech apod.). Je tedy nutné tento typ zážitku uvést do kontextu se zážitky předešlými (Kirshner, 2009, str. 90).

**Zkušenost** je mnohoznačný pojem, zabývá se poznáním světa opírající se o smysly, prožitky, sociální styk a praktickou činnost. **Individuální zkušenosti**, se pak rozumí souhrn dovedností, vědomostí, zájmů, prožitků, návyků, sociálních vztahů a praktických činností získaných během života. **Kolektivní zkušenost** je velmi obdobná jako ta individuální s tím rozdílem, že se vše děje ve skupině, případně ve společenství, ve kterém se předává jiným lidem z generace na generaci (Průcha a kol., 2003, str. 312). Zkušenost je tedy zpracování zážitku do naší paměti (Kirshner, 2009, str. 90).

**Zážitková pedagogika** je teoretické postižení a analýza takových výchovných procesů, které pracují s navozováním, rozbořením a reflexí prožitkových událostí za účelem získání zkušeností přenositelných do dalšího života (Jirásek In: Činčera a kol., 2009, str. 24).

**Reflexe** je zpětné připomenutí klíčových momentů konkrétní aktivity (Hanuš a Chytilová, 2009, str. 43). Reflexe pomáhá jedincům odnést si (vědomě zpracovanou) zkušenost uplatnitelnou v dalším učení a životě (Dubec, 2007, str. 9).



Obr. 1 - Zážitkový cyklus (prožitek – zážitek – zkušenost) (Krischner, 2009, str. 90)

Jedním z velmi důležitých aspektů, který hovoří zcela jistě pro využití zážitkové pedagogiky ve vzdělávání, je např. jednoduchá otázka: „Jak si jedinec zapamatovává informace?“, pro bližší ilustraci **Obr. 2 - Vstřebávání informací do paměti (Rambousek, 2014, str. 85)**

(Rambousek, str. 85), (Hájek, 2004, str. 12)

Poznatek získaný	sdělením	sdělením s ukázkou	sdělením, ukázkou a zážitkem
Po třech týdnech si vybaví	70 %	72 %	85 %
Po třech měsících si vybaví	10 %	32 %	65 %

Obr. 2 - Vstřebávání informací do paměti (Rambousek, 2014, str. 85)

### 1.2.2. Historie

Historický kontext zážitkové pedagogiky sahá až přibližně do doby 5000 let př.n.l. u tzv. zkoušek odvahy a iniciačních rituálů přírodních národů, přes starověký Egypt, Čínu, Mezopotámii a Indii (gymnastické systémy a umění boje), dále pak starověký Řecko a Řím pěstovali ideál kalokaghatia, přes středověk v rámci součásti rytířské výchovy, Komenský měl svoji školu hrou a J.J Rousseau propagoval návrat k přírodě a výchovu přírodou (Švec, 2012, str. 1), (Hypeš, 2007, str. 9).

Ve 40. letech 20. století se začíná psát oficiální historie zážitkové pedagogiky. V této době zakládá německý pedagog aktivně působící ve Velké Británii Kurt Hahn (1886-1974) první zážitkovou letní školu a rozvíjí svojí originální terapii prožitkem. Ještě v rodném Německu zakládá soukromou školu Salem, po emigraci v roce 1933 zakládá ve Skotsku internát Gordonstoun a školu v řecké Anavyrtě. Dalšími projekty jsou Kurzchule, Outward Bounds Schools, Atlantic College a County Badge Scheme. Společné pro všechny tyto projekty jsou tzv. 4 elementy Hahnovy prožitkové terapie (tělesný trénink, expedice, projekt a poskytování pomoci) (Hypeš, 2007, str. 9), (Hanuš a Chytilová, 2009, str. 22-23).

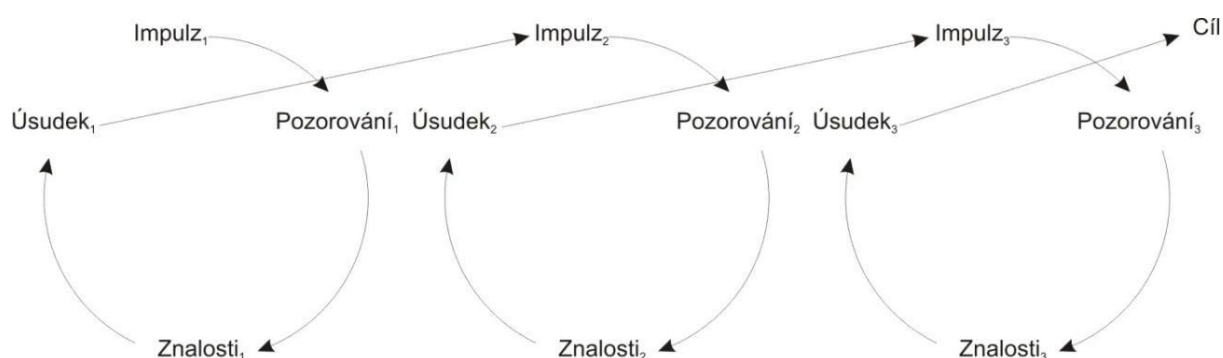
K teoretickým východiskům z hlediska jistě patří také John Dewey (zkušenostní učení), Jean Piaget (Piagetův model učení a kognitivního rozvoje), Kuert Lewin (Lewinův model zkušenostního učení), David Kolb (zkušenostní učení), Jack Mezirow (transformační teorie učení) a v neposlední řadě Peter Jarvis a jeho koncept zážitkové pedagogiky a mnozí další. Tito uvedení autoři jsou podrobněji rozepsáni v kapitole **1.2.3 Vybrané modely a inspirace zážitkové pedagogiky** (Šimeček, 2014a).



### 1.2.3. Vybrané modely a inspirace zážitkové pedagogiky

#### *John Dewey*

John Dewey, jež je známý spíše jako americký reformátor 20. století, kladl ve svém demokratickém přístupu velký důraz na nabývání zkušeností z praktické činnosti a na aktivní experimentování, jejichž důsledkem je realizace společenského růstu. Tyto zkušenosti z činností si vyžadují vzápětí teoretické vysvětlení. Zkušenost je stavěna do centra jeho učebního procesu. Deweyho model obsahuje následující body impulz-pozorování-znalosti-úsudek, přičemž úsudek/ názor jsou následně novým impulzem (Šimeček, 2014a), (Hanuš a Chytilová, 2009, str. 37).



Obr. 3 - Deweyho model zkušenostního učení (Šimeček, 2014a)

Jednotlivé prvky Dewey popisuje blíže takto:

- pozorování okolních podmínek po daném **impulzu**
- promýšlení **znalostí**, co se stalo v podobné situaci v minulosti, znalosti jednak získané zkušeností a částečně získané jako informace, rady a varování ostatních, kteří měli větší zkušenosti
- **úsudek**, který kombinuje současné **pozorování** a znalosti z minulosti, abychom věděli, co představují

(Dewey In: Kolb, 1984, str. 22), (Hanuš a Chytilová, 2009, str. 36-37)

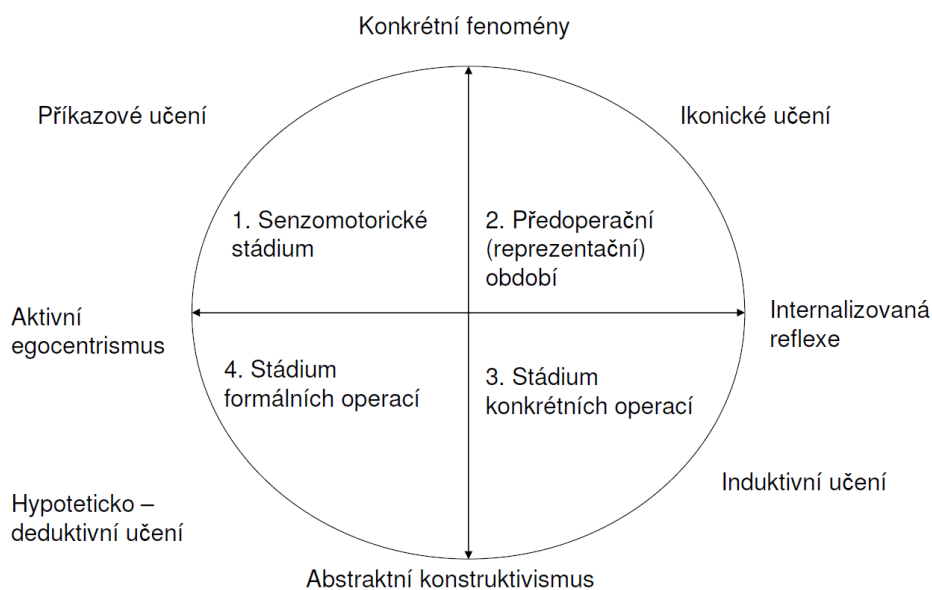
Dewey tedy spojuje princip učení se pozorováním s vlastním zážitkem. Žádný zážitek se nevyskytuje samostatně a tak je třeba porozumět kognitivnímu významu všech zážitků předešlých. U těchto zážitků Dewey pozoruje kvalitu, která má dvě stránky:

- vliv na bezprostřední prožívání (pozitivní a negativní)
- vliv na pozdější zkušenost

(Hanuš a Chytilová, 2009, str. 37-38)

## Jean Piaget

Jean Piaget, švýcarský genetický psycholog je znám zejména svou teorií **genetické epistemologie**, ve které popisuje čtyři stádia vývoje, které se liší schopnostmi myšlení v různém období dítěte (senzomotorické, předoperační, konkrétně operační, formálně operační). Piagetova teorie tvrdí, že inteligence je vytvářena zkušenostmi a není vrozená a znalosti nejsou jen pasivně získávány z prostředí, ale i aktivně budovány. V jednotlivých obdobích dominují určité kognitivní struktury a ovlivňují proces **ekvilibrace** (směřování k rovnováze mezi poznáváním a vnějším světem). Na prostředí (a v ní zažívané zkušenosti) si zvykáme pomocí adaptace, kterou dělíme do dvou typů: **asimilace** (informace se zapracují do stávající kognitivní struktury) a **akomodace** (pro zpracování informace je potřeba změna kognitivní struktury). V jednotlivých stádiích vývoje dítěte dominují určité kognitivní struktury. Piaget sice neuvádí konkrétní teorii zážitkové pedagogiky ani zkušenostního učení, ale navazuje na něj např. David Kolb se svojí typologií učení (Šimeček, 2014a), (Dočekal, 2011, str. 21), (Maier, 2004), (Hanuš a Chytilová, 2009, str. 41).



Obr. 4 - Piagetův model učení a kognitivního rozvoje (Šimeček, 2014a)

## ***Kurt Lewin***

Kurt Lewin, zakladatel americké sociální psychologie, známý svým specifickým pojetím osobnosti, teorií pole a systému napětí je důležitým inspiračním zdrojem, neboť stanovuje model zkušenostního učení, který kompletně ve své teorii přebírá David Kolb. Lewinův model staví na konkrétním zážitku, který ohlednutím a reflexí vede k formování abstraktního pojetí a zevšeobecnění, jež následně testuje důsledky návrhů v jiných situacích a vytváří konkrétní zkušenost (Hanus a Chytilová, 2009, str. 39), (Vaňková, 2005), (Šimeček, 2014a).

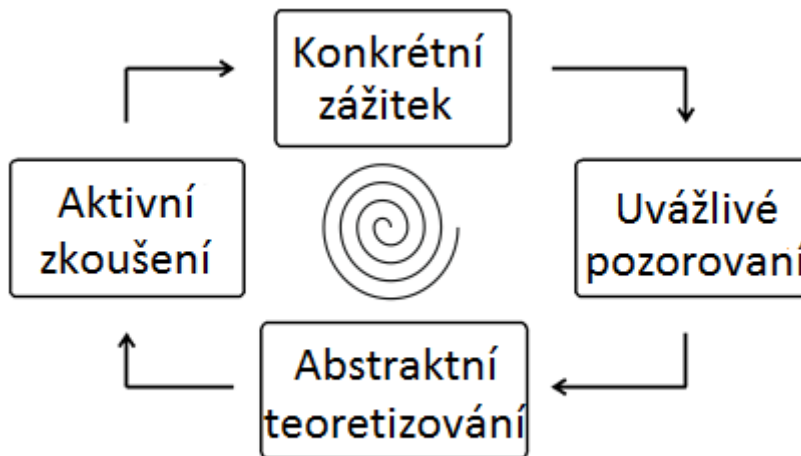


Obr. 5 - Lewinův zkušenostní model učení (Šimeček, 2014a)

## ***David Kolb***

David Kolb je americkým sociologem, psychologem a vzdělávacím teoretikem, který je pravděpodobně nejvíce znám díky své **teorii zkušenostního učení** (Experimental Learning Theory - ELT), **stylům učení** a **modelu LSI (Learning-Style Inventory)**. V roce 1984 vydává zřejmě svou nejznámější knihu „Experimental learning: Experience As The Source of Learning and Development“ (Zkušenostní učení: Zkušenost jako zdroj učení a vývoje). Jeho práce se zaměřuje především na již zmíněné zkušenostní učení, individuální a sociální změny, profesní rozvoj, odborné vzdělávání a výzkum v oblasti institucionálního rozvoje vysokoškolského vzdělávání. Základem celé teorie je Kolbův cyklus učení **Obr. 6 - Kolbův učební cyklus (Šimeček, 2014a)**, ve kterém jedinec prochází **konkrétním zážitkem** jedince, jež ho spontánně prožije, dále pak reflektujícím pozorováním, kdy tento zážitek jedinec zkoumá a provádí sebereflexi, dále nad ním **abstraktně teoretizuje** (hledá si logické závěry

pro své teorie a generalizuje) a nakonec **aktivně zkouší** činnost zprostředkovanou zážitkem a dochází k praktické zkušenosti. Cyklus má však spirálovitý průběh, takže na konec navazuje další konkrétní zážitek. Důležité je, že Kolb předpokládá, že zážitek musí být vždy reflektován, a proto zde není použit pojem prožitek (Šimeček, 2014a).

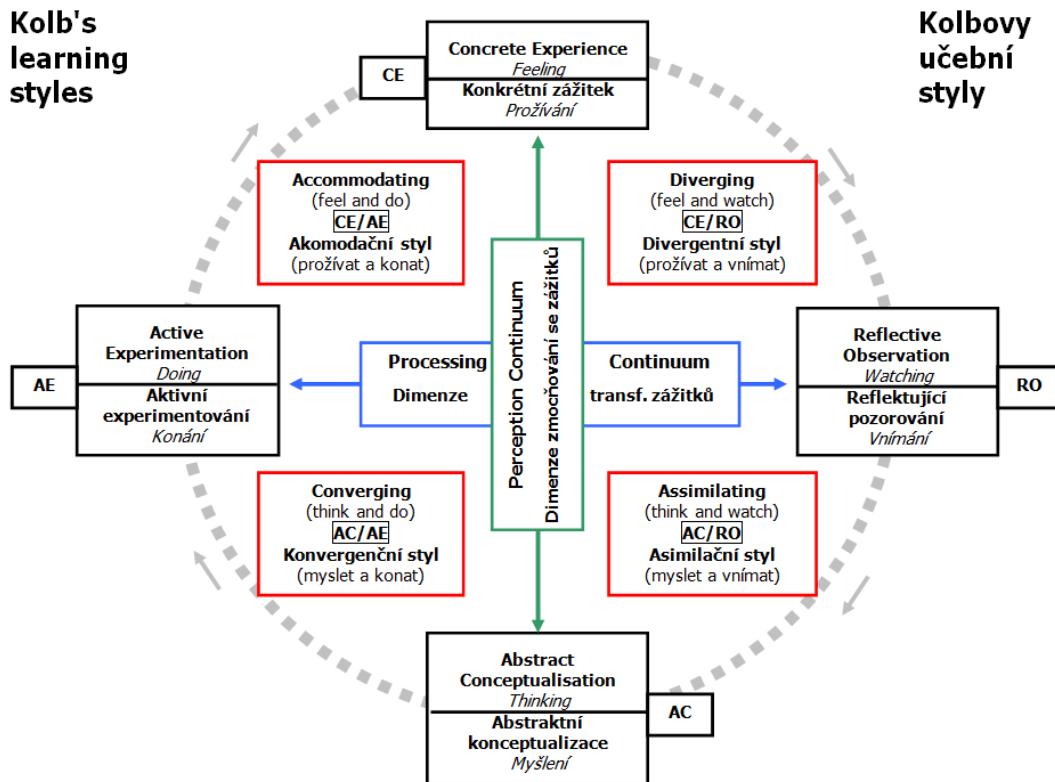


Obr. 6 - Kolbův učební cyklus (Šimeček, 2014a)

**Model LSI** (Learning-Style Inventory, dále už jen LSI) Kolb sestavil jako diagnostickou metodu pro analýzu individuálních stylů učení. Pro něj pak hraje klíčovou roli při jeho preferencích a potřebách týkající se procesu učení. Typy, které obsahuje Kolbův model učebních stylů je následující:

- **divergentní typ** – shromažďuje dostatečné množství informací a zobecňuje problém z různých hledisek, velký důraz klade na empatii
  - **asimilující typ** – buduje abstraktní teorie, využívá induktivní uvažování a vše si potřebuje logicky odvodit
  - **konvergující typ** - je velmi pragmaticky orientován, nejlépe obstává v situacích, které mají jedno řešení, učení provozuje v aktivitách
  - **akomodující typ** - rád spolupracuje s lidmi ve skupině, rychle se rozhoduje a je intuitivní (podle Kolba nejběžnější v běžné populaci)
- (Šimeček, 2014a)

Kolb dále definuje 2 dimenze a to **dimenzi transformování zážitků** (představuje rozdíly, jak jedinec informace zpracovává) a **dimenzi zmocňování se zážitků** (představuje, jak jedinec informace získává).

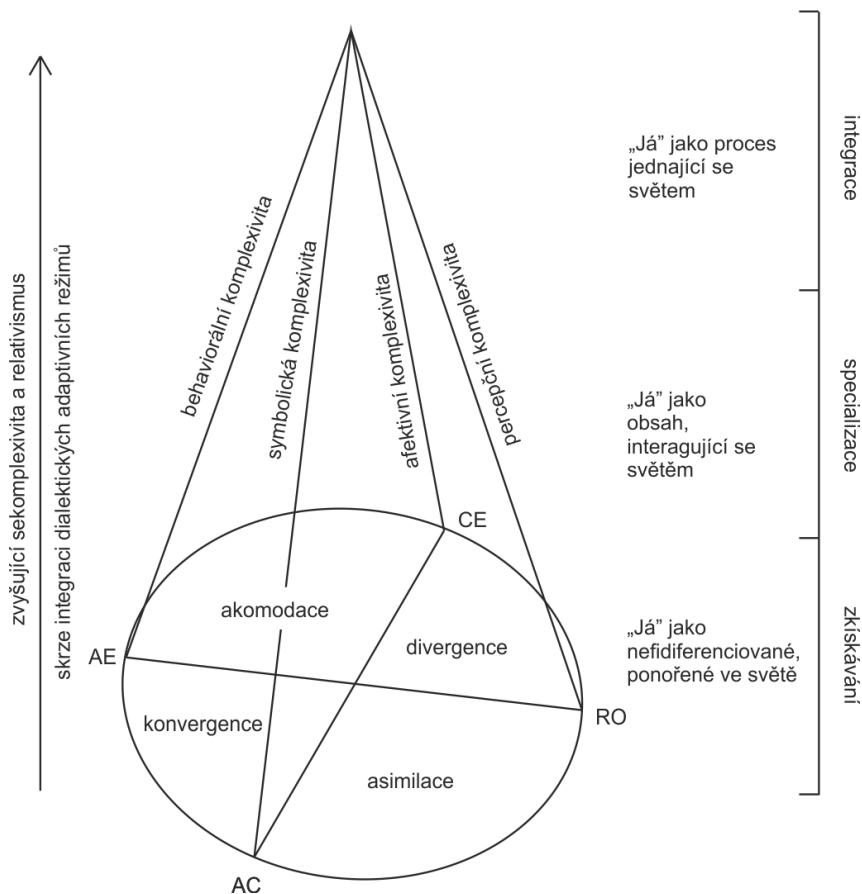


© concept david kolb, adaptation and design alan chapman 2005-06, based on Kolb's learning styles, 1984  
Not to be sold or published. More free online training resources are at [www.businessballs.com](http://www.businessballs.com). Sole risk with user.

Obr. 7 - Kolbovy učební styly (Šimeček, 2014a)

Kolb dále přidává do svého modelu ještě třetí rozměr, který akcentuje vývoj člověka, definuje tedy 3 fáze, ve kterých jedinec využívá některé z jeho učebních stylů. **Etapa získávání**, která probíhá od narození do 15 let, jsou rozvíjeny základní dovednosti, schopnosti a kognitivní struktury. **Etapa specializování** (16-40 let) rozvíjí zejména jeden (dominantní styl učení). V etapě integrování (od 40 let výše) dochází k rozporu mezi specializací a osobnostním rozvojem, začínají se projevovat nedominantní styly. Pro doplnění je třeba zmínit ještě Kolbovy komplexity učení:

- **afektivní komplexita** – v konkrétním zážitku je jejím výsledkem zvyšování citovosti (emocionální složka)
- **percepční komplexita** – je v reflektujícím pozorování výsledkem umocňování schopnosti pozorování
- **symbolická komplexita** – v abstraktní konceptualizaci zušlechťuje práci s pojmy (proces myšlení, kognitivní schopnosti)
- **behaviorální komplexita** – je v aktivním experimentování výsledkem zlepšování v oblasti činnosti (Šimeček, 2014a)

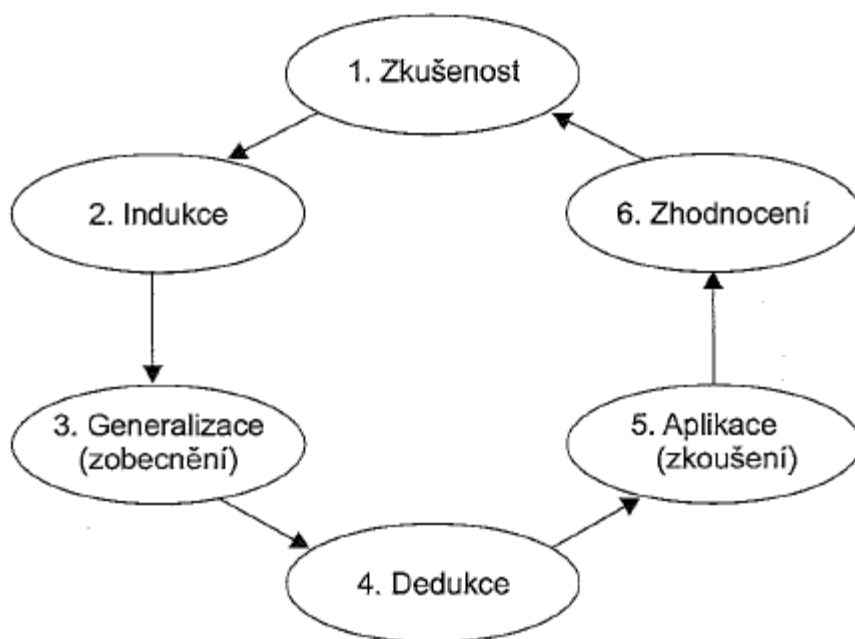


Obr. 8 - Zkušenostní učení zrání a vývoje (Šimeček, 2014a)

### **Graham Priest**

Priestův model je využíván ve vzdělávacích programech, kde chybí informace pro řešení problému nebo k učinění rozhodnutí, model obsahuje následujících šest kroků:

1. **Zkušenost** - zpracovávání zážitků do podoby zkušeností
2. **Indukce** – úvodní reflexe
3. **Generalizace** - vyvození obecných závěrů na základě faktů
4. **Dedukce** – tvoření pojmů specifických (z pojmů obecných)
5. **Aplikace** – rozhodnutí z předchozích kroků je třeba použít na situaci, která je původně neznámá či nejistá
6. **Zhodnocení** – posledním krokem je zhodnocení úspěšnosti aplikace

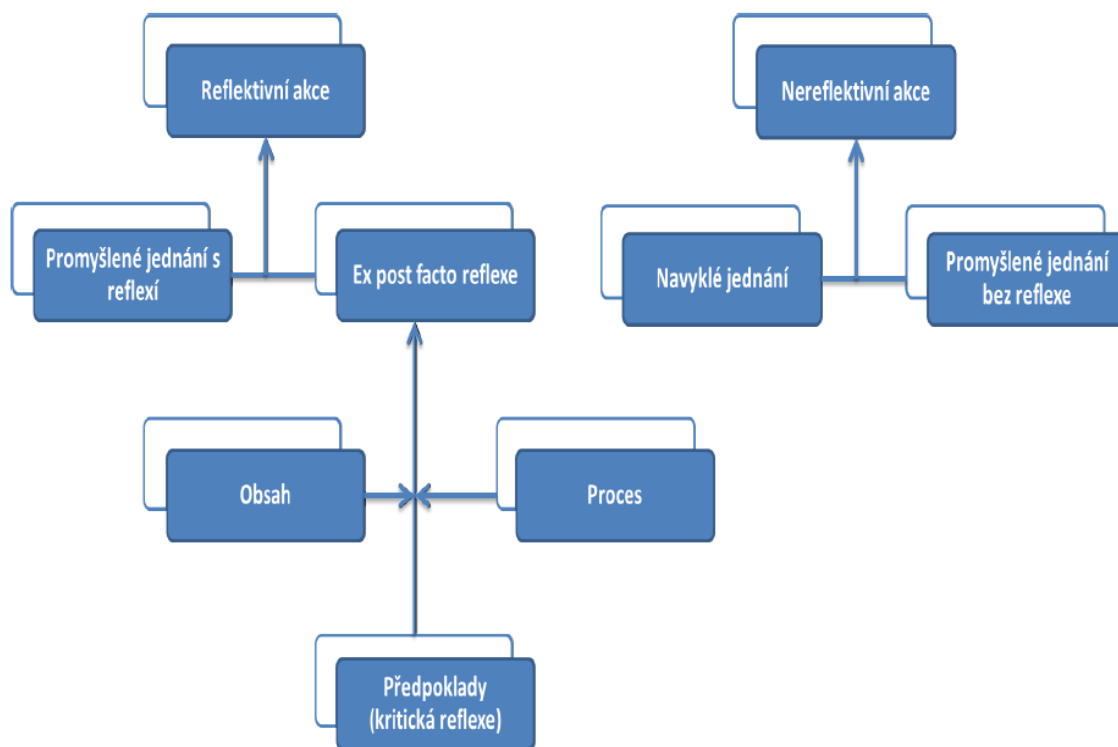


Obr. 9 - Priestův model zkušnostního učení (Hanuš a Chytilová, 2009, str. 50)

(Hanuš a Chytilová, 2009, str. 49-50)

### **Jack Mezirow**

**Jack Mezirow**, americký sociolog, profesor dalšího vzdělávání a vzdělávání dospělých, je zcela jistě neopomenutelným inspiračním zdrojem důvodu své transformační teorie učení, ve které vymezuje tzv. **kritickou reflexi**, která podle něj hraje významnou úlohu emancipace (očistění) lidského myšlení od prvotních, často škodlivých předpokladů (např. předsudků), které tvoří základ našeho pozdějšího jednání. Ve svém rozsáhlém díle Mezirow rozlišoval mezi dvěma typy činností **reflektivní** (promyšlené jednání na základě vlastního zhodnocení předpokladů) a **nereflektivní** (navyklé a zautomatizované způsoby jednání). Dále rozlišuje tři typy reflexe: **obsahovou** (content reflection – učení se současnému významu schémat), **procesní** (proces reflection – učení se novému významu schémat) a **reflexi předpokladů** (premise reflection – učení se pomocí transformace významu schémat) (Šimeček, 2014a), (Jack Mezirow In: Wikipedia, 2011).



Obr. 10 - Struktura reflektivního jednání podle Mezirowa (Kolář, 2012, str. 44)

### *Peter Jarvis*

Peter Jarvis je mezinárodně uznávaný britský vzdělávací teoretik, výzkumník a řečník na poli dalšího vzdělávání, vzdělávání dospělých, distančního vzdělávání a celoživotního vzdělávání. Je známý především svou teorií zážitkové pedagogiky. Od roku 1959 až doposud je hlavním redaktorem časopisu International Journal of Lifelong Education. V českém prostředí bohužel zatím není moc známý. Za jeho nejvýznamnější práci je považován jeho model zážitkové pedagogiky. Dále je také profesorem dalšího vzdělávání na University of Surrey (Šimeček, 2014a).

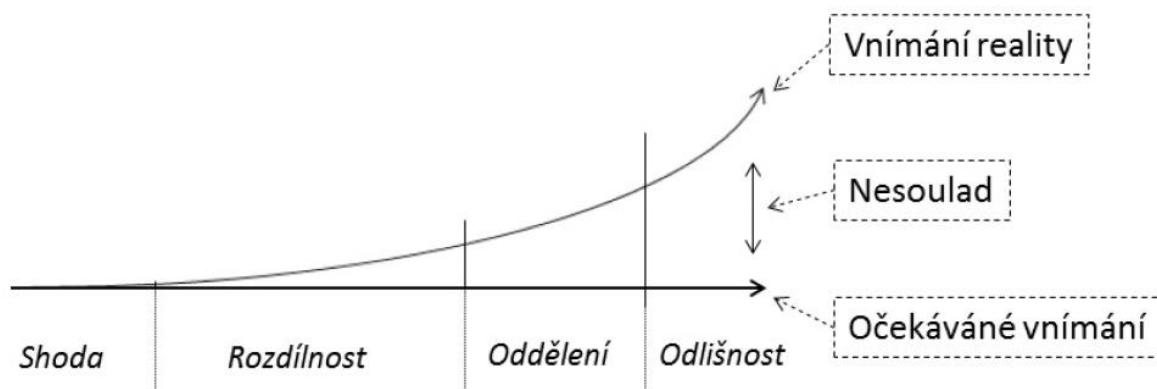
Celou teorii provází 3 klíčové principy:

- **koncept nesouladu**
- **pojetí zkušenosti**
- **model procesu učení**

**Koncept nesouladu** vystihuje Jarvisův přechod od experimentalismu k existencialismu, podle Jarvise existují 2 stádia učení a tj. *harmonie* a *nesoulad*. Při harmonii k učení nedochází, neboť nedochází ke konfliktu s minulou lidskou zkušeností a současnou situací, naopak v nesouladu tento konflikt nastává. Na **Obr. 11 - Koncept nesouladu** (Šimeček, 2014a) jsou vyjádřeny 2 křivky (*Očekávané vnímání* a *Vnímání reality*). *Očekávané vnímání* je tedy předchozí nabytá zkušenost, která předpovídá, jaké



chování jedinec v budoucnu pravděpodobně použije a vnímání reality je stav, který v dané situaci nastává. Rozdílem těchto dvou křivek je již zmíněný nesoulad. **Shoda** je stavem, kdy nesoulad neexistuje a křivky se protínají, čili nedochází ke konfliktu, ani k učení. **Rozdílnost** je míněna nepatrná odchylka, takže nesoulad neovlivní strukturu Očekávaného vnímání. Naopak **Oddělení** je počátkem vědomého učení v oblasti kognitivní, emoční a praktické. A nakonec **Odlišnost** je stav, kdy je nesoulad tak velký, že je nutné ho řešit např. intenzivním studiem, někdy je možné, že mezera se nedá překonat ani učením (Šimeček, 2014a).



Obr. 11 - Koncept nesouladu (Šimeček, 2014a)

**Pojetí zkušenosti** je u Jarvisa pojato více existencialisticky (uvědomění si vnějšího světa, uvědomování si času atd.). Jarvis operuje s pojmem **epizodická zkušenost**, neboť tvrdí, že zkušenosti mají zpravidla krátký časový interval (epizodickou situaci). Skrze tyto epizodické zkušenosti osoba transformuje tzv. zkušenost souhrnnou v **Obr. 12 - Jarvisův model procesu učení (Šimeček, 2014a)** je znázorněna jako **Osoba/biografie/zkušenost** (Šimeček, 2014a).

Nejdůležitějším segmentem Jarvisovy teorie je **model procesu učení**, který vznikl v meziobdobí 1985-1986 jako revize Kolbova cyklu učení (přibližně 200 účastníků) (Šimeček, 2014a).

Za pomoci výzkumu Jarvis zformuloval, že osoba ve světě řeší nesoulad třemi různými způsoby:

- **osoba nesoulad prožívá**
- **osoba nesoulad neprožívá**
- **osoba nesoulad neřeší**

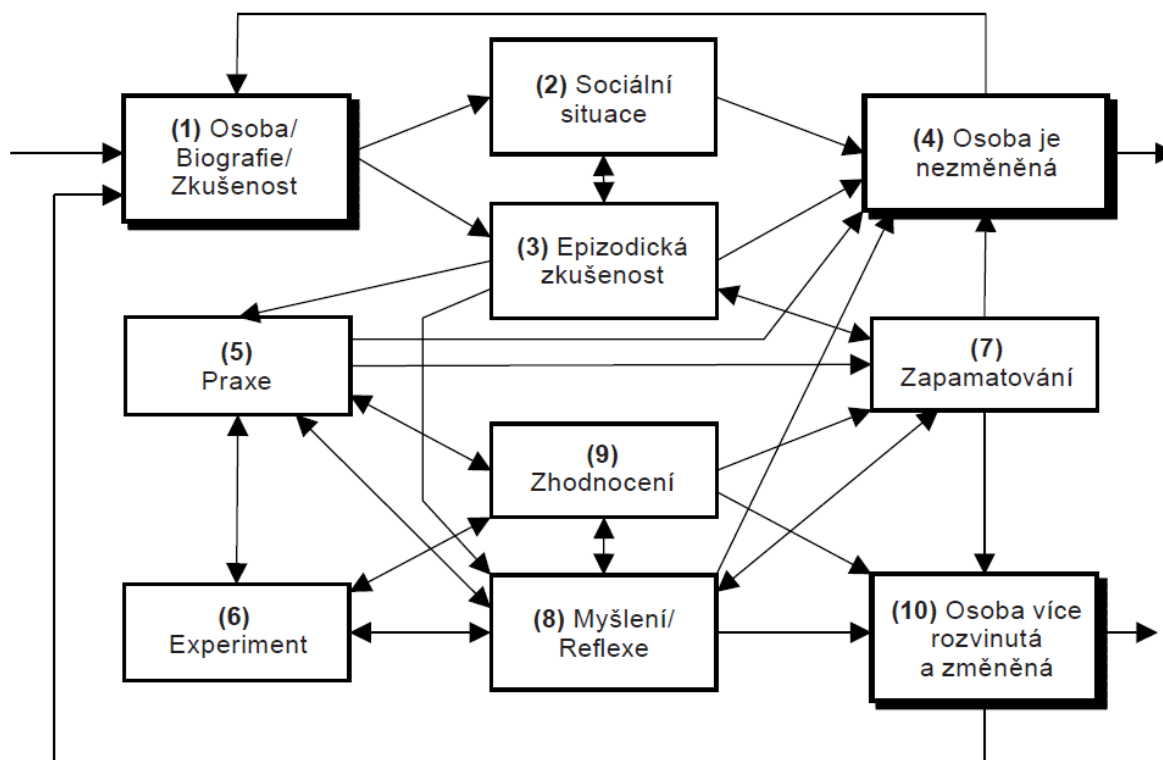
Následně model na **Obr. 12 - Jarvisův model procesu učení (Šimeček, 2014a)** zjednodušeně rozděluje na čtyři procesy (cykly)<sup>6</sup>:

- **neučení** (1-2-4) - osoba nesoulad neprožívá, nebo neřeší např. zdravení
- **náhodné sebeučení**
  - **odmítnutí** (1-3-8-4) – osoba vědomě odmítne informaci např. vypne televizi
  - **bez uvážení** (1-3-8-10) – osoba nad informací nepřemýšlí např. zaneprázdněnost, nedostatek času
- **nerekletivní učení**
  - **předvědomé učení znalostí** (1-2-3-7-4) – osoba si zapamatovává určité znalosti, ale na vědomé úrovni se nemění
  - **předvědomé učení se dovednostem** (1-2-3-5-4) – v praxi záležitost expertů, kteří se přizpůsobují okolnostem a nevědomě se učí nové dovednosti
  - **učení se dovednostem** (1-2-3-5-7-10) – osoba se učí vědomou imitací např. osvojování jazyka
  - **zapamatování** (1-2-3-7-10) – jedinci si zapamatovávají informace, které získají z epizodické zkušenosti
- **refletivní učení**
  - **individuální kontemplace** (1-2-3-8-9-7-10) – osoba nad zažívanou situací uvažuje a změny přijímá či nepřijímá
  - **sociální kontemplace** (1-2-3-8-9-7-10) – oproti individuální kontemplaci se osoba nachází v sociální situaci
  - **reflektivně kognitivní učení** (1-2-3-5-6-8-9-7-10) – učení se novým znalostem skrze reflexe našeho jednání a praxi
  - **akční učení** (1-2-3-8-6-5-9-7-10) – osoba nejdříve vytváří nové znalosti a následně je prověřuje v bezprostřední životní realitě

(Šimeček, 2014a)

---

<sup>6</sup> pro přehlednost jsou uvedeny pouze cifry jednotlivých boxů



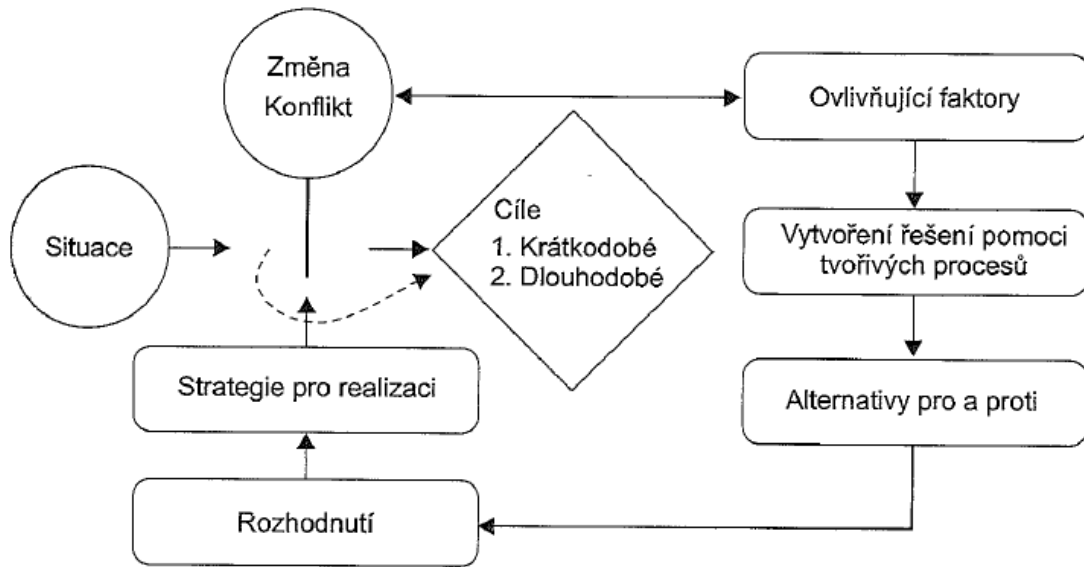
Obr. 12 - Jarvisův model procesu učení (Šimeček, 2014a)

### *Joseph J. Bannon*

K Bannonově modelu problem-solvingu lze přistupovat systematickým (krok za krokem) nebo kreativním (spontánním, impulzivním) způsobem, většina lidí však používá tzv. systémovou kreativitu, jež je kombinací obou přístupů. Model popisuje analýzu problému a prohlubuje schopnost nalézt řešení:

1. **Problémová situace** (je narušen dosavadní stav, řadíme problémy dle priorit)
2. **Definování cílů** (rozpoznání a stanovování problému, stanovení měřitelných, specifických a účelných cílů)
3. **Změna a řešení problému** (změna často příčinou problémových situací, neochota ke změně = blok)
4. **Usnadnění kreativního myšlení** (různé metody)
  - a. **Synectics** – metoda spojující v celek
  - b. **Brainstorming** – vytváření spontánních myšlenek pro vypořádání se s problémem
  - c. **NTG (Nominal Group Technique)** – využití rozdílných názorů a předpokladů k řešení problému
  - d. **Individuální trénink** – 4 tréninkové oblasti (zlepšení ostražitosti, nekonfliktní adherence, nekonfliktní změna, přijetí zodpovědnosti)

5. **Výběr alternativního řešení** (zvážení návrhů, následků a rizik)
6. **Učinění rozhodnutí** (nejdůležitější úkol, popis výhod a nevýhod řešení)
7. **Strategie pro realizaci** (vytvoření prostředí pro realizaci, potřeby a přání spolupracujících osob, osobní a kulturní bloky atd.)



Obr. 13 - Bannovný model problem-solvingu (Hanuš a Chytilová, 2009, str. 45)

(Hanuš a Chytilová, 2009, str. 44-49)

## ***1.3. Edukační technologie***

### **1.3.1. Základní vymezení pojmů**

**Edukační technologie** je efektivní využívání technologických nástrojů v oblasti vzdělávání, zabývá se psychodidaktickými východiský, vývojem, spektrem rolí a funkcí těchto technologií, resp. ICT ve vzdělávání při podpoře nebo navozování inovativních přístupů a proměn ve vzdělávání. Koncept edukační technologie je svým záběrem na pomezí širokého pojmání konceptu **Education technology**, resp. **Technology of education** a užšího pojmání konceptu **Education technology**, resp. **Technology in education**, didaktické technologie či vzdělávací technologie (Rambousek, 2014, str. 2-4), (Educational technology In: Wikipedia, 2005).

- **Technology of education** - systémová metoda tvorby, použití a vymezení celého procesu vyučování a osvojování si vědomostí, s ohledem na technické a lidské možnosti, a to s cílem optimalizace forem a metod vzdělávání
- **Technology in education** - věda o didaktických prostředcích a jejich optimálním uspořádání za účelem efektivního navození učebních procesů
- **Instructional technology (learning technology)**<sup>7</sup> - Označení teorie a praxe v oblasti moderních pomůcek a technických prostředků zapojených do edukačních procesů

#### **Funkce a role technologií se liší v různých psychodidaktických soustavách:**

- **Klasické filozoficko-pedagogické teorie a systémy** (Komenský, Locke, Hume, Herbart atd.)
- **Pragmaticko-modernistické soustavy** (Dewey, Kilpatrick, Dale, Příhoda atd.)
- **Behaviorálně orientované soustavy** (Skinner, Gagné, Bloom, Keller, Bandura atd.)
- **Scientisticko kognitivistické soustavy** (Bruner, Ausubel, Gardner, Novak, Piaget, Papert, Siemens, Downes atd.)
- **Činnostně orientované systémy** (Vygotskyj, Leont'jev, Galperin, Okoň, Kupisiewicz, Davydov, Zankov, Talyzyna, Tollingerová, Kolb, Jarvis atd.)
- **Informačně multimediální teorie (vzdělávací kybernetika)** (Landa, Scandura, Kulič, Riedel, Weltner, Frank, Lánský)

---

<sup>7</sup> Celá práce operuje s pojmem edukační technologie výhradně ve vymezení **Instructional technology**

- **Humanisticko-fenomenologické teorie** (Kierkegaard, Montessoriová, Freinet, Keyová, Petersen, Steiner, Rogers, Maslow, May atd.)

(Rambousek, 2014, str. 112-130)

Tyto psychodidaktické systémy se tedy liší mírou řízení, mírou direktivnosti (indirektivnosti), mírou akcentu na transmisi (případně konstrukci poznatků), poměrem instruktivní a konstruktivní polohy výuky, akcentem na individualizaci (případně skupinovitost a hromadnost), důrazem na roli sociálního prostředí (kolaborace, kooperace), deterministický charakter modelu (indeterministické a stochastické procesy) (Rambousek, 2014, str. 109).

### 1.3.2. Směry aplikace technologií ve vzdělávání

Existuje mnoho hledisek, podle kterých lze kategorizovat směry aplikace technologií ve vzdělávání, v tomto textu jsou vymezeny jen některé z nich, které akcentují zaměření celé práce.

- **funkce technických výukových prostředků**
  - **dílní funkce** (motivačně-stimulační, informačně-expoziční, repetičně-fixiční, aplikační, kontrolně-diagnostická)
  - **obecné funkce** (komunikační, řídicí, racionalizační)
- **vlastnosti a přínosy vzdělávacích technologií**
  - přínos světa do třídy (videa, články, hudba, virtuální realita atd.)
  - učení se činností
  - podpora spolupráce
  - zapojení do interaktivního učení
  - zvyšuje možnost participace rodičů ve vzdělávání
  - edukátoři mohou vyučovat na více místech
  - aplikace individualizovaných výukových technik
  - podnět pro celoživotní vzdělávání
  - redukce času na administraci (třídní knihy, databázové systémy atd.)
  - vytváření ICT dovedností (důležité při uplatnění na trhu práce)
- **informační společnost**
  - **kvalita, efektivita a dostupnost vzdělávání**
  - **sociální problematika**
  - **uplatnění v informační společnosti a soutěž na trhu práce**

- **typy aplikací ICT**
  - **produktivní nástroje, bezobsažné produkty** (kancelářské aplikace)
  - **informační banky** (multimediální učebnice)
  - **nácvik, procvičování, testování** (např. aplikace Socrative)
  - **výuka** (tutoriály, interaktivní výukové programy)
  - **kognitivní učení a podpora konstruktivistického přístupu** (tvorba myšlenkových a pojmových map)
  - **e-learning** (virtuální vzdělávací prostředí např. Moodle)
  - **simulace, virtuální realita** (např. Sloodle)
  - **mikrosvěty** (např. Minecraft)
  - **didaktické hry**
  - **kolaborace** (počítačem podporovaná týmová spolupráce/učení)
  - **komunikace** (asynchronní – e-mail, konference atd. synchronní – videokonference, chat, virtuální světy)
- **integrace ICT do vzdělávání**
  - **ICT jako předmět** (informatika, výpočetní technika, programování atd.)
  - **ICT jako nástroj** (všechny vzdělávací oblasti, rozvoj ICT kompetencí)
  - **ICT jako prostředek žáka** (učení se s počítačem, učení se z počítače)
  - **ICT jako vzdělávací prostředí** (např. moodle)
  - **ICT jako nástroj a prostředek pro učitele** (distribuce materiálu, komunikace mimo výuku atd.)
  - **ICT jako prostředek řízení a organizace školy**
  - **ICT jako činitel proměn v obsahu a způsobu výuky**
  - **ICT jako faktor působící na proměny struktury a organizace vzdělávání.**
- **dimenze výuky**
  - **synchronní** (ve stejný čas např. videokonference)
  - **asynchronní** (v různých časech např. e-mailová korespondence)

(Rambousek, 2014, str. 209-220)

### 1.3.3. E-learning

E-learning je vzdělávací proces, jež využívá ICT k tvorbě kursů, k distribuci studijního obsahu, komunikaci mezi studenty a pedagogy a k řízení studia. Týká se tedy procesu učení, jehož cílem je podporovat proces lidského učení, vytvářet pro učení vhodné podmínky, řídit a kontrolovat proces učení atd., nikoliv však pouze naučit se pracovat s ICT. Důležitá je zejména podpora individuálního a skupinového učení. V počátcích e-learning zaštiťoval všechny formy elektronicky podporovaného učení bez připojení k internetu či lokální síť (např. distribuce databázových materiálů na CD). V současné době je už koncept e-learningu bez počítačových sítí nemyslitelný. Bez těchto počítačových sítí by nebylo možné vstupovat do databázových systémů, využívat digitální obsah, sdílet vzdálené počítačové aplikace a hardware, pracovat s měřicími přístroji ve vzdálených laboratořích, komunikovat s experty, učiteli, spolužáky, zejména pak technologie na bázi **Web 2.0**<sup>8</sup>. Pro představu o e-learningu je důležité říci několik základních informací. Jedná se o produkt pro organizaci a sledování progresu a vývoje žáků. Obsahuje také nástroje pro podporu kolaborativního učení. S pojmem e-learning neodmyslitelně souvisí tyto pojmy:

- **CBL** (Computer-Based Learning) – počítačem podporovaná výuka
- **IBL/WBL** (Internet/Web-Based Training) – Internetem či webem podporovaná výuka
- **TBL** (Technology-Based Learning) – technologiemi podporovaná výuka

E-learning však lze využívat jako podporu běžného prezenčního školního vzdělávání a to jak přímo ve výuce ve škole (či školském zařízení), tak po jejím skončení. Propojení distančního a prezenčního vzdělávání se nazývá blended learning.

Pro realizaci e-learningu se využívají

- **VLE** (Virtual Learning Environment) - virtuální vzdělávací prostředí (např. moodle)
- **CMS** (Course Management System) - systémy pro organizování kurzů (např. Joomla)
- **LMS** (Learning Management System) - systémy pro organizování studia (např. moodle)

(Brdička, 2015, str. 182), (Černochová a Vaňková, 2012, str. 8-12), (Rambousek, 2014, str. 153-158), (Khas, 2014)

---

<sup>8</sup> **Web 2.0** nová generace internetových služeb, která klade důraz na přímou spolupráci a sdílení obsahu mezi uživateli (Brdička, 2015, str. 60)



## ***Moodle***

Moodle je volně šiřitelný software pro podporu prezenční, kombinované i distanční výuky v podobě online kurzů dostupných prostřednictvím webového prohlížeče a Internetu. Tvůrcem Moodle a dodnes vedoucím vývojářem je Australan Martin Dougiamas. Moodle je systémem pro organizaci výuky poskytující studujícím vzdělávací obsah, aktivity k učení a zpětnovazební nástroje včetně nástrojů pro komunikaci mezi účastníky výuky, dále nástroje pro administraci výuky a záznam postupu učení a výsledků studujících. Díky jednoduchému a zcela srozumitelnému uspořádání, uživatelsky příjemnému rozhraní a funkčnímu a spolehlivému systému podpory pro uživatele se Moodle v posledních letech stal vyhledávaným prostředím na celém světě. Moodle kurz může mít různé podoby. Může být využit pro individuální výuku nebo pro výuku skupin. Najde uplatnění jak v čistě distanční výuce, tak v kombinované (blended learning) nebo v každodenní čistě prezenční výuce. Je zajímavostí, že v základním vývojovém týmu kolem Martina Dougiamase působí také dva Češi, a to Petr Škoda a David Mudrák, který mimo jiné působil na katedře informačních technologií a technické výchovy při Pedagogické fakultě Univerzity Karlovy v Praze (Černochová a Jeřábek, 2012, str. 6-7), (Špacír, 2011, str. 4).

## ***Sloodle***

Sloodle, **Simulation-Linked Object Oriented Dynamic Learning Environment**, tedy simulační propojené objektově orientované dynamické vzdělávací prostředí. Sloodle je opensource produkt zaměřený na propojení objektů v Second Life<sup>9</sup> s výukovým systémem Moodle. Je vyvíjen mezinárodní komunitou uživatelů, v jejímž čele stojí Dr. Daniel Livingstone z University of the West of Scotland a Dr. Jeremy W. Kemp ze San José State University. Oba jsou významnými odborníky na poli distančního vzdělávání a publikují o Second Life a využití Sloodle. Projekt vznikl zejména pro aplikaci na virtuálních kampusech obou univerzit a postupně se jeho uplatnění rozšířilo i mimo vysoké školství, zejména do oblasti výuky jazyků (Randák, 2014), (Špacír, 2011, str. 4-5).

---

<sup>9</sup> **Second life** – jeden z předních 3D virtuálních světů vyvíjený firmou LindenLab (Špacír, 2011, str. 4).

Velmi užívaný termín v tomto kontextu je **MUVE – Multi User Virtual Environment**, víceuživatelské virtuální prostředí je jeden z termínů označujících virtuální prostředí, **virtuální světy**. Tyto světy vznikly propojením principů víceuživatelských her a sociálních sítí. Prostor virtuálního světa je dnes uživatelům prezentováno formou 3D grafiky prostřednictvím jejich monitorů. Je přístupné online a umožňuje současné připojení mnoha uživatelů. Uživatelé, kteří se setkávají v tomto prostředí, komunikují prostřednictvím svých vymyšlených postav – avatarů (Randák, 2014).

#### **1.3.4. M-learning**

Pojmem m-learning je myšlena výuková metoda, která využívá přenosné ICT prostředky pro výuku a vzdělávání žáků (studentů). Nejedná se pouze o mobilní telefon, ale také např. tablet, notebook, herní konzoli, čtečku elektronických knih, mp3 přehrávač atd. Při vymezování pojmu m-learning nelze opomenout 2 koncepty a tj. **koncept BYOD(T)** a **koncept 1:1** (Černý, 2012), (Brdička, 2012).

**koncept BYOD(T)** *Bring Your Own Device (Technology)* v překladu znamená „přines si svoje vlastní zařízení/ svoji technologii“. Tento koncept je zcela jistě nejlevnější a nejjednodušší variantou, která se ve velké míře prosazuje právě u nás v ČR. Důležité je pochopit změnu přístupu učitelů a žáků, k těmto mobilním technologiím a tj., že se jedná o nástroje vzdělávací, které by měli být více využívány i mimo vyučování. Zejména pro učitele musí přijít podpora ze strany vedení školy, či školského zařízení (Brdička, 2015, str. 97), (Brdička, 2012).

**koncept 1:1** - vystihuje situaci, kdy každý žák (student, učitel) je vybaven mobilním zařízením, připojením k internetu a vhodným softwarem, velmi zajímavým počinem v tomto směru je projekt OLPC (One Laptop Per Child), který si dal za úkol vybavit všechny žáky (studenty) ve školách přenosným počítačem v ceně 100\$, zdařilé aplikace lze pozorovat např. v Uruguayi, která již 13.10. 2009 vybavila všechny žáky ZŠ. Zřejmě nejaktuálnější situace v českém prostředí jsou nedávné výroky ministra školství Marcela Chládky, že do roku 2020 by měli být tablety běžnou součástí pomůcek již od ZŠ (a uvažuje se i o předškolním vzdělávání). Ve školním roce 2014/2015 probíhá pilotní projekt Škola dotykem, které mj. podporuje MŠMT. (Brdička, 2009), (Brdička, 2012) (Neumajer, 2013), (Rusek, 2012), (Chládek In: Česká televize, 2015).

### 1.3.5. Cloud computing

Cloud computing je poskytování služeb či programů uložených na internetových serverech s tím, že uživatelé k nim mohou přistupovat například pomocí webového prohlížeče (případně aplikace do chytrých telefonů) a používat je prakticky odkudkoliv. Služby cloud computingu jsou velmi přínosné pro školy a školská zařízení. Výhodou je, že velké množství služeb, je nabízeno zdarma. Nabídka aplikací se pohybuje od kancelářských aplikací, přes správu e-mailových schránek, školních informačních systémů nebo výukových aplikací až po celé operační systémy provozované v prohlížečích (Neumajer, 2011). V souvislosti s masovým ukládáním digitálních dat prostřednictvím cloudových aplikací kdesi na serverech provozovatelů těchto služeb je dobré mít na paměti, kdo všechno k nim má přístup a k jakým účelům mohou být využita či zneužita např. cílená reklama, manipulace dat atd. (Brdička, 2014).

#### *Google Disk*

Cloudové úložiště **Google Disk** představuje jakýsi virtuální externí disk s bezplatným úložným prostorem 15 GB (je možné si pořídit i větší úložiště, ale to je již zpoplatněno) s vlastním operačním systémem. Disk umožňuje běžné operace se soubory a složkami (vytváření, přejmenovávání, kopírování, mazání), ale také nahrávání souborů z počítače a naopak – stahování souborů do počítače (je zde možnost i propojit svůj účet Google pomocí desktopového klienta případně mobilní aplikací). Velkým přínosem je sdílení souborů, složek a dokumentů. Aplikace umožňuje určit, kdo má mít k souborům uživatele přístup: přátelé, rodina, kolegové, žáci, a jakou roli tito uživatelé mají (může upravovat, může číst a může komentovat). Sdílení je možno také provádět prostřednictvím e-mailového klienta Google. Další nespornou výhodou je, že do aplikace Google Disk lze doinstalovávat některé další aplikace a pomocí nich realizovat kolaborativní učení (např. MindMup [www.mindmup.com](http://www.mindmup.com)). Velmi výhodné je přistupovat ke všem aplikacím pomocí webového prohlížeče Google Chrome (z hlediska optimalizace funkčnosti) (Přikryl, 2014).

#### *Dropbox*

Služba Dropbox využívá obchodní model Freemium - zaregistrovaným uživatelům je poskytnut zdarma omezený prostor a umožněno předplatné pro účet s větší kapacitou. Základní velikostí jsou 2 GB prostoru, který lze zdarma navýšit až na 16 GB pomocí 500 MB balíčků zvaných Referral (připoj svého souseda). Na rozdíl od ostatních cloudových služeb je Dropbox „pouhým“ zálohovačem a synchronizérem, je tedy nutné nainstalovat speciální

software do svého počítače, lze použít i webové prostředí, ale má jistá omezení: nahrávání souboru maximálně o velikosti 300 MB, nelze nahrávat celé adresáře atd. Dropbox je multiplatformním nástrojem, instalovat jej můžete samozřejmě přes váš počítač či notebook s Windows, ale připojit se můžete také z jakékoliv Linuxové edice, MacOS, iOS, BlackBerry OS, Android, ale také ze Symbianu, Windows Phone či MeeGo. Zřejmě největší nevýhodou je, že Dropbox neumožňuje širokou práci webovém prohlížeči a neotevívá kancelářské balíky obdobně jako Google Disk případně OneDrive (Švehla, 2014).

### ***OneDrive***

OneDrive (dříve SkyDrive) je služba poskytovaná společností Microsoft. V současné době jsou dostupné verze pro pracovní stanice OS Windows Vista a vyšší (uživatelé verze XP musí využívat webové rozhraní), Windows Phone, iPhone, iPad a pro Android a v případě potřeby synchronizace vlastního zařízení se službou OneDrive je zapotřebí nainstalovat potřebnou aplikaci. Po úspěšné registraci nabízí tato služba stejně jako Google Disk 15 GB prostoru pro ukládání. K dispozici je také služba Office Online, která obsahuje zjednodušené alternativy k balíčku Microsoft Office a tj. Word, Excel, PowerPoint a OneNote. Samozřejmostí je též skupinová práce na jednom dokumentu (Albrecht, 2014).

### ***Mega***

Cloudové úložiště Mega je nástupce Megauploadu, založeného Kimem Dotcomem. Zdarma nabízí každému uživateli 50 GB úložiště. Případné zvětšení je možné pouze za poplatek. Mega má ze všech uvedených největší základní prostor zdarma, ale také přehledný design a širší možnosti nastavení. Velmi přínosná je možnost volby, které složky se budou synchronizovat s počítačem. Samozřejmostí je mobilní aplikace. Toto nastavení se provádí v aplikaci pro PC, která je dostupná jak pro Windows, tak pro Mac. Nevýhodami jsou lokalizace pouze v anglickém jazyce, absence aplikací vně služby (např. kancelářské balíčky) (Kupka, 2014).

#### **1.3.6. Mobilní a webové aplikace**

Webové a mobilní aplikace jsou aplikace poskytované uživatelům z webového serveru přes počítačovou síť Internet případně intranet (její vnitropodniková obdoba). Webové rozhraní je stále častěji používáno na místech, která byla považována za tradiční pro jednovýživatelé programy např. kancelářské balíčky, tvorba myšlenkových map atd. (Webová aplikace In: Wikipedia, 2005).

Při využití online aplikací je ve zjednodušeném pohledu možné použít nástroje placené, zdarma, případně si aplikaci sám vytvořit. Aplikace, které jsou placené jsou většinou velmi dobře podporovány ze strany výrobce formou reklamy, školení, zpětné vazby s objednavatelem atd., proto se jimi tato práce nezabývá a soustředí se spíše na alternativy, které jsou zdarma. Jen okrajově bude zmíněna možnost vytváření si vlastních aplikací z hlediska náročnosti pro uživatele (učitele).

Ve webových a mobilních aplikacích nastanou potíže způsobené zapomenutím hesla k příslušné službě. V takové situaci lze využít některé aplikace, které jsou poskytovány bez registrace a přihlašování, zdarma, snadno a rychle. Takových aplikací je ovšem dost málo a ještě méně pokud je cílem použít kolaboraci případně kooperaci ve výuce např. MindMup - vytváření myšlenkových map, Awwapp – online bílá tabule a další (Hrabák, 2014).

Při využívání aplikací s přihlášením jsou velmi často využívány cloudové služby např. Google Disk případně OneDrive, které jsou blíže popsány v kapitole **1.3.5 Cloud computing**. Využití je např. při vytváření a zpracování formulářů (Formuláře Google), vytváření kolaborativních myšlenkových map (MindMup), prezentování a vzdálená správa (Google prezentace a vzdálená plocha Chrome), videokonference (Google Hangouts) (Šimeček, 2014b) Aplikace si mohou učitelé vytvářet v různých prostředích sami, většinou je však zapotřebí specifických znalostí např. složitého programování kódu (HTML, CSS, PHP a další), ale existují i výjimky, kde lze vytvářet aplikaci pomocí tzv. ikonického programování např. aplikaci **MIT App Inventor** (Němec, 2014).

## 1.4. Osobnostní a sociální výchova (OSV)

### 1.4.1. Základní vymezení

Osobnostní a sociální výchova (OSV) z angl. *personal and social education* je praktická disciplína věnující se prioritně žákovi samému a rozvoji jeho životních dovedností v oblastech osobnostního sociálního a morálního rozvoje. Rozvíjí dovednosti komunikační a vztahové situace včetně vztahu k sobě samému (Valenta, 2013, str. 15) (Valenta, 2006, str. 13). OSV je také od září 2007 povinným obsahem vzdělávání na všech základních školách a osmiletých gymnáziích, toto téma má tedy prostupovat celou školní docházku (1. – 9. třída) napříč předměty, semináři, školními prožitkovými kurzy atd. (Srb a kol., 2007a). Pro zájmové vzdělávání neexistuje RVP (Rámcově vzdělávací program), ale tzv. **Metodika pro tvorbu ŠVP<sup>10</sup> ve školských zařízeních pro zájmové vzdělávání**, která počítá s vazbami zejména na RVP ZV (RVP pro základní vzdělání), RVP G (RVP pro gymnázia), RVP SOV (RVP pro střední odborné vzdělání) a jiné, tudíž je nutné se i v zájmovém vzdělávání zabývat touto problematikou.

### 1.4.2. Tematické okruhy

Tematické okruhy OSV jsou vymezeny zejména v RVP ZV a RVP G. Žáci tedy mají prakticky procvičit a rozvinout životní dovednosti, které do následujících tematických okruhů patří. Tyto bloky jsou uvedeny ve stručném přehledu a následně budou více rozepsány.

V **RVP ZV** jsou tematické okruhy pojmenovány takto:

- **Osobnostní rozvoj**
  - Zdokonalení základních kognitivních funkcí<sup>11</sup>
  - Sebepoznání
  - Seberegulace a sebeorganizace
  - Psychohygiena
  - Kreativita (s akcentem na sociální tvořivost)
- **Sociální rozvoj**
  - Poznávání lidí
  - Mezilidské vztahy
  - Komunikace
  - Kooperace, kolaborace<sup>12</sup>, kompetice

---

<sup>10</sup> ŠVP - školní vzdělávací program

<sup>11</sup> **Zdokonalení základních kognitivních funkcí** není obsaženo v RVP ZV (Valenta, 2006b)

- **Morální rozvoj**
  - Řešení problémů a rozhodovací dovednosti
  - Hodnoty, postoje, mravní vlastnosti, praktická etika
- **Aplikační témata (témata rolově situační – specifické aplikace)<sup>13</sup>**
  - Jednání v sociálních rolích, role do kterých se žák dostává (dostat může)
    - **sociální** – žák, zaměstnanec, kamarád, vedoucím stěžovatel atd.
    - **biologické** – rodič, partner atd.
    - **apod.**

(Srb, 2007a, str. 6), (Valenta, 2006a, str. 16 - 41)

### *Osobnostní rozvoj*

#### **Zdokonalení základních kognitivních funkcí**

V rámci tohoto tématu (v kontextu OSV) patří běžné smyslové vnímání, pozornost, rozkládání pozornosti na více objektů, soustředění, představivost a fantazie, paměť, cítění rytmu, cítění věcí v prostoru, prostředí (a vztahu k nim), myšlenkové operace, dovedností pro řešení problémů (viz. cvičení dovedností řešení problémů), učení (viz. cvičení dovedností pro učení a studium), metakognice a metapercepce (Valenta, 2006a, str. 18), (Valenta, 2010, str. 29), (Šimeček, 2012, str. 11).

#### **Rozvoj schopností poznávání**

Tento okruh je zaměřen na poznávání psychosomatických procesů, je umožňují žákovi učit se a poznávat svět a jiné lidi. V okruhu jsou obsaženy soubory cvičení (Valenta, 2011b, str. 13), (Valenta, 2006a, str. 17-18).

- **Cvičení smyslového vnímání** je vnímání všech pěti vnějších smyslů a rozvoj vnímání prostřednictvím vnitřního hmatu (vnímání sebe samého, vnitřní receptory stavů, nálad a pohybů).
- **Cvičení pozornosti a soustředění**, pozornost je zaměřenost na vnímání, ale i myšlení pocitů na určitý objekt. Soustředěnost je koncentrace a je tedy základním rysem takového zaměření.

---

<sup>12</sup> Valenta (ani RVP ZV) pojem kolaborace neuvádí

<sup>13</sup> Aplikační témata nejsou součástí RVP

- **Cvičení dovedností zapamatování** rozvíjí dovednosti spojené s pamětí, pracuje s pamětí (uchovávání a vybavování informací), pozornost je věnována pojmové, tělové, pocitové paměti.
- **Cvičením dovedností řešení problémů** je cvičení, kdy míníme problém jako určitý reflektovaný stav věcí, z něž vyplývá otázka, na kterou nemáme obvykle hotovou odpověď, dle obsahu OSV je preferován trénink řešení problémů v mezilidských vztazích atd. vůči tréninku řešení odborných, technických a jiných problémů.
- **Cvičení dovedností pro učení a studium**, klíčová je identifikace vlastního (vhodného) učebního stylu, postup a metakognitivní strategie

(Valenta, 2006a, str. 17-18), (Valenta, 2011b, str. 13), (Šimeček, 2012, str. 11)



## **Sebepoznání a sebepojetí**

V rámci tohoto tématu je důležitý aspekt, že je výhodné mít jako jedinec realistický pohled na sebe samého. Je zapotřebí tedy vést své žáky ke zvyšování relativně spolehlivých informací, které již každý žák má (vady, přednosti, možnosti atd.). Pokud máme tento realistický pohled (žádné přeceňování, ani podceňování), projevuje se to zpravidla pozitivně v našich mezilidských vztazích a také v našem **sebepojetí**, neboli v dobrém vztahu založenému na mravní bázi, kdy např. jako jedinec (popř. žák) oceňuje vlastní kvality a redukuje dopady osobních negativ (Valenta, 2006a, str. 19), (Valenta, 2010, str. 28), (Šimeček, 2012, str. 11-12). Sebepoznáním se vztahuje k vlastnímu tělu, k prožívání, v mezilidských vztazích, v oblasti učebních stylů, sebepoznání v oblasti tzv. „osobní historie“ atd. Sebepoznání lze tedy kategorizovat na:

- **Já jako zdroj informací o sobě**
- **Druzí jako zdroj informací o mně**
- **Moje tělo, moje psychika (temperament, postoje, hodnoty)**
- **Co o sobě vím a co ne**
- **Jak se promítá mé já v mém chování**
- **Můj vztah ke mně samé/mu**
- **Moje učení**
- **Moje vztahy k druhým lidem**
- **Zdravé a vyrovnané sebepojetí**

(Kříž In: Valenta, 2006a, str. 19-20)

## ***Seberegulace a sebeorganizace***

Tematický okruh umožňuje získávání schopností, jako jsou (ovládání svého života a ovlivňovat sebe samé, nepodléhat problematickým emocím, dosahovat svých cílů a efektivně jednat) (Valenta, 2011b, str. 13).

V rámci tohoto tématu lze nalézt dvě podtémata:

- **kontrola a regulace** – učení se zvládat vůlí své jednání a prožívání, cvičení sebekontroly, vlastní chování tady a teď
- **plánování a organizace (time-management)** – učení se organizovat svůj čas, resp. svůj život (vize, cíle, změny, záměry a opatření)

Specifičtěji lze témata definovat takto:

- **sebekontrol a sebeovládání – regulace vlastního jednání a prožívání**

- **organizace vlastního času, plánování učení a studia**
- **stanovování osobních cílů a kroků k jejich dosažení**

(Valenta, 2006a, str. 21-23)

## **Psychohygienu**

Tento okruh se velmi prolíná s ostatními tématy OSV. Zprostředkovává rozvoj dovedností, jež lze uplatnit vůči svému „já“ (sobě samému) (Valenta, 2011, str. 13).

Psychohygienu můžeme rozdělit na dvě základní části:

- **prevenci zátěží** – předcházení zatěžujících „potíží“
- **jednání v této zátěžové situaci** - redukce zátěží, které již nastaly

Zátěž s sebou nese spoustu reakcí, které jsou pro organismus zpravidla velmi nepříjemné (stres, frustrace, deprivace aj.). Zátěžové stavy vyvolávají podněty vnější (např. vztahy mezi lidmi) i vnitřní (pocit neschopnosti vyrovnat se se situací). Samozřejmostí je, že tyto zátěže, mají většinou neblahý vliv na duševní i fyzické zdraví, výkony apod. Je tedy důležité mít na paměti tyto aspekty:

- **dovednosti pro pozitivní naladění mysli a dobrý vztah k sobě samému**
- **sociální dovednosti pro předcházení stresů v mezilidských vztazích**
- **dobrá organizace času**
- **dovednosti zvládání stresových situací (rozumové zpracování problému, uvolnění – relaxace, efektivní komunikace atd.)**
- **hledání pomoci při potížích**
- **preventivní každodenní péče o tělesný a duševní zdraví**

(Valenta, 2006a, str. 23-25), (Šimeček, 2012, str. 12-13)

## **Kreativita**

**Kreativita** (tvořivost) bývá časté téma esteticko-výchovných předmětů, ale může být důležitá pro zvládání běžných životních situací. Je pro člověka obdobně důležitá jako inteligence, je to soubor schopností, jež umožňuje, nacházet nová řešení problémů. V blízkosti kreativity se nachází i fantazie, ale není to totéž. Zřejmě nejvhodnější pojmenování fantazie by bylo kreativní představivost. V rámci tohoto tématu chce tedy OSV vést zejména k rozvoji obecných předpokladů tvořivosti jako jsou:

- **pružnosti nápadů**
- **originalita**
- **schopnosti vidět věci jinak**

- **schopnosti „dotahovat nápady do reality“**
- **tvořivost v mezilidských vztazích**

(Valenta, 2006a, str. 25-26), (Valenta, 2011, str. 14), (Valenta, 2010, str. 33), (Šimeček, 2012, str. 12-13)

## ***Sociální rozvoj***

### **Poznávání lidí**

Poznávání lidí představuje „učení se“ v oblasti sociálního vnímání, je tedy nesmírně důležité v kontextu OSV, ale také v běžném životě, víceméně není možné prožít život bez tohoto prvku socializace<sup>14</sup>. Toto téma lze aplikovat i v některých tématech dalších (např. komunikace, lidské vztahy aj.) Téma můžeme dělit na tyto obsahové aspekty:

- **vzájemné poznávání ve skupině/ třídě**
- **rozvoj pozornosti vůči odlišnostem a hledání výhod v odlišnostech**
- **chyby při poznávání lidí**

(Valenta, 2006a, str. 27-28), (Valenta, 2011, str. 14), (Valenta, 2010, str. 34), (Šimeček, 2012, str. 13)

### **Mezilidské vztahy**

Téma mezilidské vztahy jako komplex vzájemných výměn určitých hodnot mezi lidmi (zejména v oblasti psychické, emoční, morální, pomáhající aj.) obsahuje složky vedoucí k postojům a dovednostem vhodným pro zakládání, rozvíjení, zpevnování, regulaci skutečných konkrétních vzájemných vztahů mezi lidmi v rodině, ve třídě, na pracovišti, ve společnosti atd. Jednou z podmínek pro navázání mezilidských vztahů je tyto vztahy si udržet a pečovat o ně. Je zde kladen důraz na kvality jako respektování či altruistické nebo prosociální chování. Lze tedy využívat mnohých her a cvičení vnesených do vzájemného setkávání, ale i přirozené dynamiky skupiny.

- **péče o dobré vztahy**
- **chování podporující dobré vztahy, empatie a pohled na svět očima druhého**
- **respektování, podpora a pomoc**
- **lidská práva jako regulativ vztahů**

<sup>14</sup> výjimkou tvoří být např. „vlčí děti“ do doby než se potkaly s lidmi

- **vztahy a naše skupina/ třída** (práce s přirozenou dynamikou dané třídy jako sociální skupiny)

(Valenta, 2006a, str. 28-29), (Valenta, 2011, str. 15), (Valenta, 2010, str. 35-36), (Šimeček, 2012, str. 13)

## **Komunikace**

Již na úvod je nutné zmínit, základní pedagogické pohledy, kterými se OSV v rámci pojmu „komunikace“ zabývá:

- **způsob modelového chování učitele**
- **předmět reflexe v jakýchkoli školních situacích**
- **prostředek dorozumění v lekcích OSV**
- **jako téma prostupující ostatními tématy OSV**
- **samostatné téma**

(Valenta, 2010, str. 18)

Komunikací je v tomto případě míněna zejména komunikace sociální. Pro bližší pochopení lze zvolit např. tyto dvě definice:

*„Sociální komunikace je v nejširším slova smyslu výměnou informací mezi lidmi.“ (Valenta, 2006a, str. 30)*

*„Sociální komunikace je sdělování určitých informací prostřednictvím mluvené řeči a řeči těla.“ (Musil In: Šimeček, 2012, str. 14)*

Toto téma tedy obsahuje následující podtémata:

- **způsoby a kódy komunikace** (řeč těla, řeč zvuků a slov, řeč předmětů a prostředí vytvářeného člověkem, řeč lidských skutků)
- **efektivní příjem komunikačních zpráv** (cvičení pozorování, empatického a aktivního naslouchání)
- **dovednosti pro sdělování verbální i neverbální** (technika řeči, výraz řeči, cvičení v neverbálním sdělování)
- **specifické komunikační dovednosti** (monologické formy – vstup do tématu „rétorika“)

- **dialog** (vedení dialogu, jeho pravidla a řízení, typy dialogů)
- **komunikace v různých situacích** (informování, odmítnutí, omluva, pozdrav, prosba atd.)
- **efektivní strategie** (asertivní komunikace, dovednosti komunikační obrany proti agresi a manipulaci, otevřené a pozitivní komunikace)
- **pravda, lež a předstírání (sebescénování) v komunikaci**

(Valenta, 2011, str. 15)

### Kooperace, kolaborace a kompetice

V RVP ZV je tato kategorie nazvána jako **Kooperace a kompetice**. Je však nutné vymezit i pojem **kolaborace**, neboť je v tomto kontextu také používán. **Kooperace** je tedy soubor distribuovaných aktivit, které jsou rozděleny mezi účastníky kooperace a každý z nich řeší své zadání a je zodpovědný za splnění své části úlohy, naproti tomu **kolaborace** je soubor koordinovaných aktivit, v nichž se účastníci ve vzájemném úsilí snaží splnit úlohu společně (Rambousek, 2014, str. 198). Jinými slovy **kooperace** je „*aktivita, při níž je práce rozdělena mezi účastníky, přičemž každý z nich je zodpovědný pouze za svou část řešení úkolu*“ a **kolaborace** je pak chápána jako „*zapojení účastníků do koordinovaného úsilí vyřešit úkol společně*“ (Brdička, 2011). **Kompeticí** potom míníme soutěživost (pozitivní výsledek jedné strany podmiňuje negativní výsledek strany druhé) (Valenta In: Šimeček, 2012, str. 15).

Zde ještě pro přehlednost tabulka rozdílností kooperace a kolaborace:

	<b>Kolaborace</b>	<b>Kooperace</b>
<b>Autonomie</b>	účastník závislý na zájmech skupiny, společný cíl	autonomie nenarušena, účastník se nevzdává vlastních hodnot
<b>Různorodost</b>	neprojevuje se, výsledek vnímán jako jeden celek	nemá jednotný rámec, každý člen individualitou, různé názory
<b>Otevřenost</b>	existence skupinové identity, oddělení členů a nečlenů	hranice mezi účastníky a zbytkem světa nezřetelná
<b>Interaktivita</b>	spojení účastníků řízeno hierarchií funkcí	rovnoprávné postavení, spojení každého s každým

Tab. 1 - Kolaborace a kooperace (Downes In: Brdička, 2015, str. 123)

Témata tohoto okruhu tedy jsou (upravená a doplněná o kolaboraci):

- **rozvoj individuálních pro kooperaci a kolaboraci** (seberegulace v situaci nesouhlasu, odporu apod. dovednost odstoupit od vlastního nápadu, dovednost navazovat na druhé aj.)
- **rozvoj sociálních dovedností pro kooperaci a kolaboraci** (jasná a respektující komunikace, řešení konfliktů, podřízení se, vedení a organizování skupiny)
- **rozvoj individuálních a sociálních dovedností pro etické zvládání situací soutěže, konkurence**

(Valenta, 2011, str. 16)

## *Morální rozvoj*

### **Řešení problémů a rozhodovací dovednosti**

Tento okruh se zabývá především řešením problémů. Řešení problémů ve vztazích znamená, že je třeba hledat alternativy soužití, komunikace, hodnot atd., dále je třeba vhodně volit mezi postupy jednání, ale také hodnotami, jež stojí v pozadí za tímto jednáním. Na toto téma lze tedy nahlížet minimálně ze dvou úhlů:

- problém jako učební látka
- OSV jako pole pro řešení osobních problémů žáků

Není však vhodné rozebírat intimních potíží žáků s celou skupinou.

Podtémata v tomto bloku jsou tedy následující:

- **dovednosti týkající se řešení problémů a rozhodování z hlediska různých typů problémů a sociálních rolí**
- **problémy v mezilidských vztazích**
- **zvládání učebních problémů vázaných na vzdělávací obsah vyučovacích předmětů**
- **problémy v seberegulaci**

(Valenta, 2011, str. 16), (Valenta, 2006a, str. 37), (Valenta, 2010, str. 39)

### **Hodnoty, postoje, praktická etika**

Tato část zahrnuje mravní výchovu, výchovu charakteru, slušného chování a výchovu k hodnotám. **Hodnota** je tedy vlastnost, jež jedinec přisuzuje objektu, jevu (tímto jevem může být i člověk). Pro každého z nás může být jiná. Např. dům se zahradou na okraji Prahy může

být pro jednoho celoživotním snem a pro druhého celoživotní mukou. Člověk si během celého života utváří svůj žebříček hodnot a je velice zajímavé, pokud je lidé mezi sebou srovnají.

**Postoje** jsou vztahy k těmto jevům (relativně stálé), které mají hodnotící rozměr. Postoje ovlivňují naše chování, ale ne vždy člověk jedná v souladu s nimi.

**Etika** je nauka o mravnosti, které s přízviskem „praktická“ se posouvá do oblasti mravních principů v lidském chování.

Mezi podtémata tohoto okruhu patří:

- **analýzy vlastních i cizích postojů a hodnot a jejich projevů v chování lidí**
- **vytváření povědomí o morálních kvalitách typu odpovědnost, spolehlivost, spravedlivost, respektování apod.**
- **pomáhající a prosociální chování (člověk neočekává protislužbu)**
- **praktické dovednosti rozhodování v eticky problematických situacích všedního dne**

(Valenta, 2011, str. 17), (Valenta, 2006a, str. 39-40), (Šimeček, 2012, str. 15-16)

### ***Aplikační témata***

V RVP ZV tato témata nejsou obsažena. Jsou spíše typem východiska pro uspořádání jednotlivých témat. Všechna předchozí témata totiž v našem životě v situacích a v našich různých životních rolích (jsou tedy trénovatelné). Strukturace probíhá podle **zvládnutí rolí** (sociální, biologické atd.) – např. učitel, žák, policista, číšník, rodič atd. a také podle **typů situací**, do kterých se můžeme dostat – např. nespravedlivé nařčení, odmítání drogy, poděkování atd. Subtémata tedy jsou:

- **jednání v rolích**
- **jednání ve specifických situacích**

(Valenta, 2006a, str. 42-43), (Valenta, 2010, str. 40-41)

Pro doplnění jsou v **RVP GV** tematické okruhy obsahují tato subtémata a pojmenovány takto:

- **Poznávání a rozvoj vlastní osobnosti**
  - „já“ sám o sobě, mé chování, myšlení a prožívání
  - jak rozumím vlastnímu tělesnému, psychickému a sociálnímu vývoji, jaký mám vztah k vlastnímu tělu a vlastní psychice
  - jak jsem schopen vnímat se pozitivně
  - jak rozumím vlastní jedinečnosti
  - jaká/jaký chci být a proč

- co skutečně dělám a co mohu a chci udělat pro svůj osobní rozvoj
  - jak se obvykle chovám, jaké způsoby chování a jednání volím
  - můj vztah k lidem
  - jak se učím osvojovat si různé jevy ve škole i v životě mimo školu
  - co a jak mohu trénovat, aby se kvalita mého učení zlepšila
  - jak rozvíjet zdravý a bezpečný životní styl
  - jak být připraven na životní změny
  - já a moje sociální role nynější i budoucí (žák, občan, rodič apod.)
- **Sociální komunikace**
    - verbální a neverbální komunikace (specifika)
    - co vím o svém komunikačním chování
    - lidská komunikace a jak jí rozumím
    - dovednosti spojené s následujícími kvalitami komunikace a jak je mohu dále rozvíjet:
      - vnímající komunikace (na partnera orientované vnímání, aktivní naslouchání);
      - rozumějící komunikace (porozumění komunikačním signálům v řeči lidského těla i řeči slov ve vlastní kultuře i v kontaktu s kulturami jinými);
      - respektující komunikace (způsoby komunikačního chování respektujícího odlišnosti názorů, postojů, kultur, národností);
      - přesná komunikace (srozumitelnost, jasnost, přesnost sdělení, přesvědčování a argumentace);
      - pozitivní komunikace (vyváženost negativních a pozitivních výroků, otevřenost, komunikace partnerů jako inspirace);
      - tvořivá komunikace (plynulost, pohotovost, bohatost, výrazovost, nápaditost, estetizovanost komunikace);
      - účelově efektivní komunikace (otevřenost, asertivnost, komunikační taktiky, účelné způsoby komunikace při spolupráci, vyjednávání a při řešení problémových, resp. konfliktních situací).



- **Seberegulace, organizační dovednosti a efektivní řešení problémů**
  - reflexe sebeovládání – mapování situací, kdy užívám svou vůli
  - péče o sebe sama
  - předcházení zátěžovým situacím, stresům atd.
  - strategie zvládání zátěžových situací tak, aby co nejméně ublížily
  - relaxace
  - celková péče o vlastní zdraví
  - jak mohu používat komunikační dovednosti k odolávání neúžitečnému nátlaku
  - kde vyhledávat informace a profesionální poradenství, jaké existují zdroje pomoci a organizace, které podporují jednotlivce a vztahy v době krize
  - jak jsem schopna/schopen si organizovat čas
  - systematičnost mých snah a činností
  - mé organizační schopnosti a dovednosti
  - já v roli vedoucí/vedoucího a v roli vedené/vedeného
  - jak ovládám myšlenkové postupy řešení problémů a co se v této oblasti mohu dále učit
  - jak se ovládám v situacích řešení problémů
  - jak a kdy činím ve svém životě rozhodnutí a důležité volby
  - jak ovládám sociální dovednosti potřebné při řešení problémů v interakci s druhými lidmi a co se v této oblasti mohu dále učit
- **Spolupráce a soutěž**
  - můj vztah ke spolupráci a k soutěži
  - které mé osobnostní předpoklady jsou výhodné a naopak nevýhodné pro situace spolupráce a které pro situace soutěžení, konkurence atd.
  - nakolik chci být originální a nakolik se umím přizpůsobovat druhým
  - jak se ovládám v situacích, kdy se věci nedějí podle mé představy
  - jak spolupracovat s lidmi, kteří jsou jiní než já sám, a jak rozvíjet vztahy s dospělými
  - jak jsem schopen přijímat názory druhých lidí jako možná východiska pro svůj další rozvoj

- jak fungovat jako člen skupiny a komunity, jak prokazovat ochotu ke spolupráci s ostatními
- sociálně-komunikační dovednosti výhodné pro spolupráci (jasná komunikace, argumentace, řešení sporů)
- jak mohu a umím pomáhat, podporovat jiné lidi, poskytovat rady
- jak se mohu a jsem ochoten podílet na obecně prospěšných aktivitách
- jak umím rozpoznat situace soutěže a jak je prožívám
- jak zvládám situace soutěže a jaké v nich používám taktiky
- **Morálka všedního dne**
  - jaké jsou mé hodnotové žebříčky
  - jakou morálku vyznávám ve vztahu k sobě, ve vztahu k ostatním lidem (kulturám), ve vztahu k přírodě a životnímu prostředí vůbec
  - jak morálně jedním v praktických situacích všedního dne
  - jak přebírám zodpovědnost v různých situacích
  - jak hodnotím morálku vlastního jednání a jak rozlišuji mezi dobrem a zlem ve svém životě
  - jak mohu rozvíjet dobré vztahy k lidem
  - jak se mohu angažovat ve prospěch druhých lidí (pomoc, spolupráce, podíl na demokratickém fungování)
  - společnosti, osobní angažovanost ve společenských otázkách)
  - moje hodnoty a moje sociální role současné i budoucí (žák, sportovec, přítel, rodič, občan, zaměstnanec a další)
  - já a sociální a morální dilemata doby, v níž žiji
- **Umění poznávat a učit se** (toto téma není obsaženo v RVP GV)
- **Zodpovědnost vůči sobě a druhým** (toto téma není obsaženo v RVP GV)

(Valenta, 2013, str. 41), (RVP GV, str. 67-68)

### 1.4.3. Historie

Počátky OSV lze najít již v 80. letech 20. století v Kanadě v příručce k osobnostnímu a sociálnímu rozvoji. Jedním z důvodů je měnící se společenský kontext, ze kterého vyplývá učit mladé lidi životním dovednostem. Dalšími důvody jsou např. potřeba prevence nežádoucího chování, posílení demokracie a překonání politické apatie (Řecko, Portugalsko), zvládání mezilidských vztahů (Valenta, 2013, str. 16-18). OSV (případně PSE, *personal and social education*) na území ČR (případně Slovenska) není pojem starý, pochází z principů britského národního kurikula (britské RVP). Pojem PSE byl v bývalém ČSR přeložen v Brně mezi 80. a 90. lety. K překladu byly připojeny návrhy osnovy samostatného předmětu. Následně pak v 90. letech byly stanoveny rozdíly mezi OSV a dramatickou výchovou.

Na půdě FF UK (konkrétně katedře pedagogiky) jsou studijním zaměřením „pedagogika osobnostně sociálního rozvoje“ a osobnostní a sociální výchova soustavně rozvíjeny. Za zmínku stojí i několikaletá akce **Via Lucis** (seznamovací kurz podporovaný studentskou radou FF UK a Josefem Valentou) a projekt, který je realizovaný mimo výše zmíněnou katedrou, **Dokážu to?** (Valenta, 2006b).

Pedagogický projekt **Dokážu to?** (případně nový projekt **Dokážu to!**) je vzdělávací program pro jednotlivé pedagogy i celé školy, který se zaměřuje na rozvoj osobnosti a sociálních kompetencí. Pod záštitou občanského sdružení AISIS, které celou svojí činností napomáhá aktivním školám, aby se staly místem smysluplného a radostného učení, pomáhá učitelům lépe poznávat své žáky, vést výuku. Projekt **Dokážu to!** volně navazuje na projekt předchozí **Dokážu to?**, jež v letech 2000-2007 proškolil okolo 10 000 učitelů v oblasti OSV a nyní je obsahem většiny klíčových kompetencí RVP (AISIS, 2015), (Šimeček, 2012, str. 9).

Projekt **Odyssey** je další z nepřehlédnutelných projektů na našem území. Posláním je pomoc školám při zavádění OSV v praxi, vývoj metodických materiálů (společně se školami), výzkumy a vzdělávací kurzy pro učitele i žáky. Nespornou výhodou tohoto projektu je, že poskytuje mnoho materiálů (zejména metodiky) zdarma. Projekt byl realizován v letech 2000 – 2007. Projekt avšak nadále ověřuje své metodiky v praxi, pokračuje ve spolupráci se školami a standardy ověřené v praxi podložené evaluační studií plánuje dokončit do roku 2020 (Odyssey, 2014), (Šimeček, 2012, str. 9-10).

Od začátku školního roku 2007 je OSV povinným obsahem vzdělávání na všech osmiletých gymnáziích a ZŠ v ČR. OSV je v dokumentech RVP zakomponováno jako průřezové téma, které prostupuje celou školní výukou napříč předměty, vybranými semináři, školními prožitkovými kurzy apod. (Srb, 2007a, str. 6).

#### 1.4.4. Kurikulární dokumenty a OSV

Kurikulární dokumenty, které obsahují přímo téma OSV jsou **RVP ZV** a **RVP GV**. Blíže jsou tyto dokumenty popsány v kapitole **1.4.2 Tematické okruhy**. Ostatní RVP nezmiňují tuto problematiku vůbec, či jen okrajově, a proto se jimi tato práce nezabývá. Dalším důležitým dokumentem je **Metodika pro tvorby ŠVP ve školských zařízeních pro zájmové vzdělávání**, která vymezuje vazby s jednotlivými RVP (případně ŠVP). Ve školských zařízeních, která tvoří se školami jeden celek, se může při stanovování obsahu zájmového vzdělávání vycházet z RVP pro různé typy vzdělávání. Obsah zájmového vzdělávání může být orientačně rozdělen do vzdělávacích oblastí a doplněn průřezovými tématy, do kterých mj. patří také OSV (Heřmanová a kol., 2009, str. 66-67). Není možné zapomínat také na ŠVP základních škol, případně gymnázií, které neodmyslitelně navazují na ŠVP v zájmovém vzdělávání a to zejména v oblasti průřezových témat. Další propojení je v oblasti klíčových stanovených v RVP (ZV, GV) kompetencí a to zejména **kompetence komunikativní** a **kompetence sociální a personální** (Heřmanová a kol., 2009, str. 56).

#### 1.4.5. Pravidla psychické bezpečnosti

Jednou z důležitých částí realizace OSV jsou pravidla psychické bezpečnosti, neboť je třeba si uvědomit, že pedagog v tomto případně pracuje s lidskými emocemi a tudíž je třeba dbát nejvyšší opatrnosti.

1. Předem seznámit žáky s nejdůležitějšími pravidly psychické bezpečnosti.
  - 1.1. **Pravidlo STOP** – žák se aktivity účastnit nemusí (může se stát pozorovatelem).
  - 1.2. Učitel může kdykoli aktivitu zastavit (např. bezpečnost).
  - 1.3. Každý má právo na soukromí, informace o omezení jsou poskytnuty předem.
2. Jasná struktura aktivity žáků.
3. Tvorba, co nejvíce prostoru pro žáky.
4. Rozmyšlení rizik a zohlednění je v učitelově instrukci.
5. Podpora a povzbuzení žáků, kvůli projevu a akceptaci různých názorů.
6. Při probírání citlivých témat je diskuse na obecnější (méně osobní) úrovni.
7. Ošetření emočně vypjatých situací.
8. Vždy je uplatňována zpětná vazba.
9. V případě potřeby jsou operativně zaváděna další pravidla.
10. Učitel se musí vzdělávat v OSV a pouští se jen do těch témat, na která je připraven.

(Srb, 2007b, str. 2-3)

## 1.5. Vybrané metody a témata OSV

V rámci výzkumu a propojení oborů volnočasové pedagogiky, zážitkové pedagogiky, osobnostně sociální výchovy a edukačních technologií jsou vybrány tyto metody a témata:

- **Metody**
  - **Reflexe** (osobnostní a sociální rozvoj)
  - **Myšlenková mapa** (osobnostní a sociální rozvoj)
  - **Pojmová mapa** (osobnostní a sociální rozvoj)
  - **Brainstorming** (sociální rozvoj)
  - **Hraní v roli** (osobnostní, sociální a morální rozvoj)
  - **Hraní v roli s využitím animace** (osobnostní, sociální a morální rozvoj)
  - **Prezentace** (osobnostní a sociální rozvoj)
- **Témata z OSV**
  - **Poznávání osobnosti** (osobnostní rozvoj)
  - **Organizace času** (osobnostní rozvoj) – toto téma lze aplikovat i do sociálního rozvoje
  - **Etiketa** (morální rozvoj) – toto téma lze aplikovat i do sociálního rozvoje

Jednotlivé metodické karty jsou přiloženy v přílohách.

### 1.5.1. Metody OSV

#### *Reflexe*

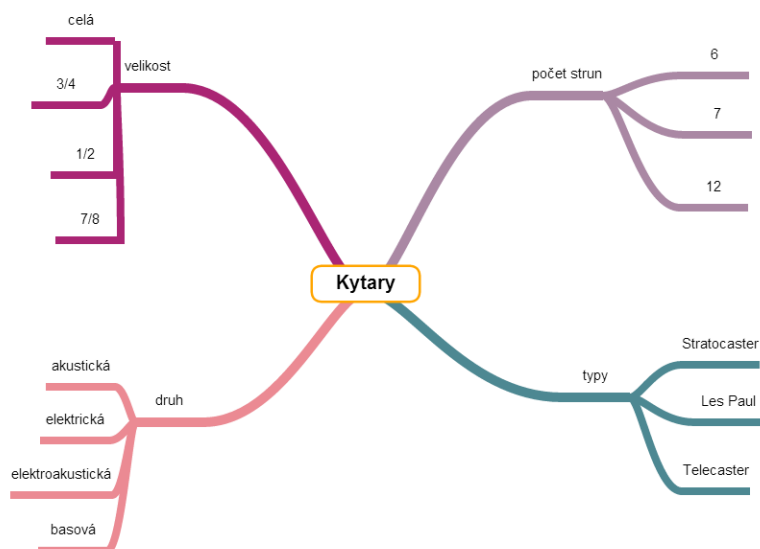
Díky reflexi (rozbor, zhodnocení, které si s pomocí učitele formuluje žák po aktivitě) si účastníci z prožitých aktivit odnášejí obohacenou (vědomě zpracovanou) zkušenost uplatnitelnou v dalším učení a v životě. Reflexe urychluje a prohlubuje sociální učení, a proto je základní metodou OSV. Důležitým úkolem učitele je zapojit do reflexe pokud možno co nejvíce účastníků, co nejintenzivnějším způsobem. Cílem reflexe je usnadnit, usměrnit a prohloubit učení žáků, vždy má být vedena k těmto stanoveným cílům a probíhat nejčastěji tak, že účastníkům jsou kladeny otevřené otázky. Nejlepší postupy reflexe jsou takové, které umožní kolaboraci či kooperaci všech účastníků najednou (např. škály, dotazníky, rozhovory ve skupinách), k některým typům reflexe je možné využít prostředků didaktické techniky a digitálních učebních objektů (Rambousek, 2012, str. 6-7), (Srb a kol., 2007, str. 19), (Dubec, 2007, str. 8-9). Pro udržení pozornosti během reflexe motivací

účastníků, je vhodné kombinovat různé techniky reflexe. Učitel má během reflexe roli facilitátora (průvodce), tj. klade otázky a nehodnotí. Reflexe je neoddelitelnou součástí OSV, bez reflektivního zhodnocení právě prožitých zkušeností nemá tato zkušenost svou plnou účinnost pro korekci žákových postojů a chování viz. **Peter Jarvis** v kapitole **1.2.3 Vybrané modely a inspirace zážitkové pedagogiky**. Vhodné postupy reflexe, které účinně zapojí, co nejvíce účastníků najednou lze snadno trénovat v praxi. Na závěr mohou žáci spolu s ním dojít k tomu, co si z řečeného mohou odnést do svého běžného, každodenního života (Dubec, 2007, str. 9), (Srb a kol., 2007, str. 8).

Sebereflexe je specifická reflexe, kdy jedinec přemýšlí a hledá porozumění sám o sobě. Seberefektování musí být konkrétní, probíhá ve vlastních myšlenkách a v rozhovoru se sebou samým, přítelem či profesionálním poradenským pracovníkem, ale lze ji také vyjádřit uměním či pohybem. Součástí sebereflexe je konkrétní popis situace a toho, co to v jedinci vyvolává, poté má pozitivní dopad na sebeobraz jedince a má velký potenciál dalšího rozvoje (Jeřábková, 2007, str. 29).

### ***Myšlenková mapa***

Autorem pojmu myšlenková (mentální) mapa je Tony Buzan, jež se problémem zabývá již od 70. let 20. století, podle něj je myšlenková mapa nástrojem, který umožňuje lidskému mozku zapojit při zpracování informací obě hemisféry zároveň, což se projevuje zapamatování a vybavování informací (případně při tvoření nových). Myšlenková mapa je výuková inovační metoda podporující aktivizaci myšlení žáků v jejich představách o existenci, orientaci, kvalitě a chování ve vztahu k prostředí (Herink, 2014), (Matysová, 2009, str. 4). Lze jí definovat jako diagram sloužící pro zachycení slov, myšlenek nebo úkolů soustředících se okolo daného hlavního tématu či oblasti. Zakreslení těchto informací má pomoci utřídit a pochopit vztahy, které mezi příbuznými oblastmi existují. Jedná se o jednu z forem zaznamenávání poznámek. Graficky jsou myšlenkové mapy zaznamenávány do rovinného grafu. Konstrukce probíhá od hlavního tématu, jež je umístěno do středu prostoru. Od hlavního tématu jsou pomocí větví a uzlů zakresleny termíny, jež souvisí s hlavním tématem. Pro tvorbu myšlenkových map neexistuje standard, který by definoval jejich podobu či omezení ve znázornění. Při vytváření mapy si každý může nalézt styl, který mu vyhovuje. Diagramy je dále možné doplnit o pomocnou grafiku – jednoduché piktogramy, které vyvolávají asociaci s daným tématem, případně obrázky (Novák, 2010, str. 4-6). Pro bližší pochopení problematiky viz. **Obr. 14 - Myšlenková mapa na téma Kytary**.



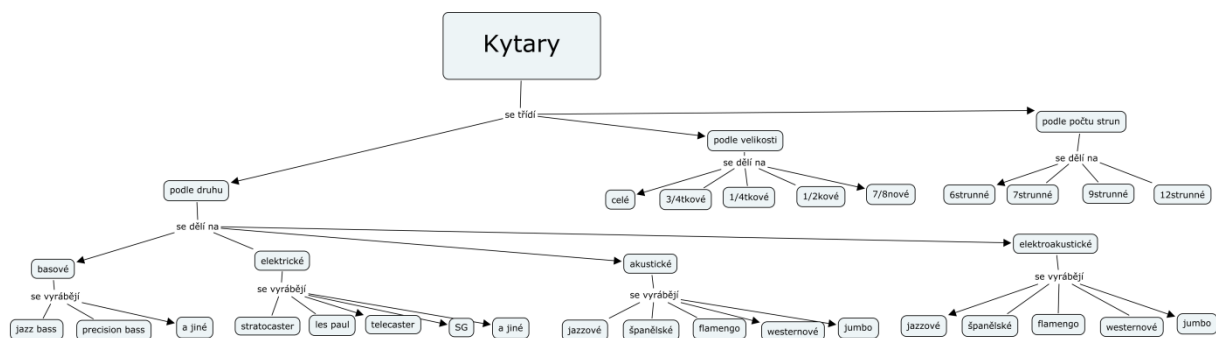
Obr. 14 - Myšlenková mapa na téma Kytary

### Pojmová mapa

Pojmové mapování vychází z poznatků kognitivní psychologie, a to zejména ze strukturace a organizace mentálního pole jedince, opírá se o asimilační teorii D. Ausubela. Pojmové mapy se vžily do povědomí z výzkumů J. D. Novaka a D. B. Gowina při požadavku strukturovat učivo v přírodních vědách v 80. letech 20. století. V současnosti mají velkou podporu díky IHMC (Institute for Human and Machine Cognition) a s tím související aplikací CMAP Tools (Vaňková, 2014, str. 14).

Dle J. D. Novaka lze pojmovou mapu definovat jako hierarchickou strukturu pojmů a vztahů mezi nimi. Jeden pojem může být spojen vztahem s jedním nebo více pojmy, obdobně více vztahů může vést k jednomu pojmu. Vztah propojuje pojmy v různých hierarchiích. Tento typ vztahů se nazývá vertikální vztah. V pojmové mapě je možný i výskyt pojmů ve stejné hierarchii a jejich propojení horizontálními vztahy (Vaňková, 2014, str. 14).

Pro bližší pochopení problematiky a srovnání s myšlenkovými mapami viz. **Obr. 15 - Pojmová mapa na téma Kytary**



Obr. 15 - Pojmová mapa na téma Kytary

## ***Brainstorming***

Metoda brainstormingu je základní kreativní technikou určenou pro řešení problémů, používá se v případech, kdy na položenou otázku neexistuje jednoduchá nebo jednoznačná odpověď, ale vychází se z předpokladu, že ke správné odpovědi se dospěje společně tvořivým způsobem, cestou pokusu a omylu. Proto není ani nezbytné dodržovat pravidla běžné diskuse, ale je možné klidně sdělit první nápad, který každému po položené otázce vytane na mysl (Jonák, 2007), (Dubec, 2007, str. 25). Tato metoda vznikla již před 2. světovou válkou a je spjata s reklamním průmyslem. Byla úspěšně využívána tvůrci reklam (tzv. copywriters) ke své práci. Postupně se prosadila i v jiných odvětvích podnikání, vzdělávání a dalších oblastech lidských činností, které jsou spjaty s tvořivostí, řešením problémů a náročnějšími úkoly. V oblasti vzdělávání lze brainstorming využít v hromadné, skupinové i individuální výuce.

Brainstorming se dělí na dvě fáze vymýšlení nápadů a kritické posuzování. Cílem první fáze je tedy vyprodukovat („vychrlit“), co nejvíce nápadů na dané téma a v druhé je racionálně a logicky zpracovat.

Některé varianty brainstormingu:

- **frontální brainstorming** – jeden z účastníků má roli zapisovatele a ostatní produkují nápady
- **skupinový brainstorming** – obdobné jako frontální brainstorming, ale zapisovatel také produkuje nápady
- **individuální brainstorming (brainwriting)** – účastníci píšou své nápady na papír individuálně, pak je např. vyvěsí na nástěnku
- **myšlenková mapa**

(Sárközi, 2011)

Existuje několik technik, pracujících na podobném principu, kdy není hlavním cílem hledání řešení problému, ale např. zmapování, co již účastníci o zadaném tématu vědí. Např.:

- **sběr dosavadních poznatků** – cílem této techniky je nechat účastníky zveřejnit své stávající vědomosti, na kterých lze následně stavět hlubší poznání daného tématu
- **sběr asociací** - cílem této techniky je nechat účastníky sdělit své stávající asociace, které (dle účastníků) téma spojuje

(Dubec, 2007)



### ***Hraní v roli a hraní v roli (s využitím animace obrazu)***

Metoda hraní v roli a dramatická hra jsou velmi efektivními nástroji umožňujícími, jak hlubší porozumění učivu, tak rozvoj sociálních dovedností. Při těchto činnostech žáci předstírají, že jsou jinou osobou a přitom řeší nějaký problém, nebo přehrávají určitou situaci (Pasch a kol., 2005, str. 243). V metodě hraní v roli nejde o umělecké ztvárnění, ale o prožívání situace a z ní vyvození závěrů použitelných v běžném životě. Roli lze aplikovat dvojitým způsobem:

- **pedagog v roli** – lze použít při tzv. naladění na téma, které bude obsahem lekce např. jak nekonfliktně říkat druhým lidem, co se nám nelíbí
- **účastníci v roli** – účastníci si mohou nanečisto zkusit různé způsoby jednání a získat tím informace, jak jednání působí na ostatní

Důležitou kategorií jsou **simulační hry**, ve kterých účastníci jednají autenticky sami za sebe v rámci fiktivní situace např.:

- účastníci se rozhodují, jak mezi sebou rozdělit peníze
- účastníci sestavují seznam pomůcek pro přežití v náročných podmínkách
- účastníci opravují rozbitý most
- atd.

(Dubec, 2007, str. 14-15)

Animace obrazu je způsob vytváření pohybu nepohybujících se věcí. Vzniká promítáním jednotlivých snímků za sebou, které se od sebe v určité oblasti jen minimálně liší. Promítání nebo také přehrávání těchto snímků musí být provedeno určitou rychlostí. Tato rychlost je u běžného filmu 25 snímků za sekundu – tímto přehráváním vznikne dojem plynulého pohybu. Při tvorbě projektu bude počet snímků za sekundu podstatně nižší, a to kolem 3 až 10. Z časového hlediska není možné totiž pořídit dostatek fotografií na dostatečně dlouhou animaci (Krotký, 2011 str. 2).

## ***Prezentace***

Prezentace je osobní přednesení uspořádaného sledu myšlenek – podporovaného vizuálními pomůckami přehlednému, zvládnutelnému publiku. Prezentace je tedy jakákoli přednáška, veřejný projev či přednášku, kdy řečník vysvětluje, vykládá, ukazuje, předkládá, apod. posluchači (posluchačům) své myšlenky, názory, data informace, údaje apod. Při prezentování řečník využívá verbální (zejména svůj hlas) a neverbální komunikaci (mimiku, gestiku, proxemiku, posturologii atd.), prezentační a didaktické prostředky (tabule, flipchart, graf, nákres, diagram, zpětný projektor, diaprojektor, dataprojektor, specializované programy, cloudové aplikace atd.). Samozřejmostí je, že i sebelepší prezentace nenahradí prožitek, kdy je možno slyšet, vidět, ale také osahat a prožít viz. kapitola **1.2 Zážitková pedagogika** (Švec a Jeřábková, 2007, str. 13), (Musil, 2008, str. 4), (Rambousek, 2012, str. 1-2).

Faktory ovlivňující poutavost a úspěšnost prezentace jsou zejména:

- navázání a udržení vztahu s publikem
- užitečnost prezentace pro posluchače
- prezentační dovednosti řečníka (stručnost, srozumitelnost, jasnost)
- připravenost prezentace (tvorba prezentace, práce s příslušnými programy a aplikacemi, práce s didaktickou technikou)

(Rambousek, 2012, str. 1-2), (Švec a Jeřábková, 2007, str. 13-16)

### **1.5.2. Témata OSV**

#### ***Poznávání a rozvoj osobnosti***

**Poznávání osobnosti** patří mezi základní úkoly psychologie a pedagogiky. Poznávání osobnosti (i duševna vůbec) člověka je zprostředkované z chování, z vnějších projevů, z činnosti a ústních i písemných projevů člověka. Z jeho verbálního i nonverbálního chování usuzujeme na rysy jeho osobnosti, na jeho duševní vlastnosti. Metodou poznávání osobnosti rozumíme způsob, postup, kterým docházíme k více nebo méně přesným poznatkům o psychice a osobnosti (Kohoutek, 2009).

**Rozvoj osobnosti** je základní pedagogicko-psychologická kategorie. Souhrn změn probíhající v osobnosti jedince od narození po stáří. Těžiště tohoto rozvoje je spatřováno v psychickém a intelektuálním rozvoji a za rozhodující se považuje období dětství a dospívání. Různé pedagogické směry postulují rozvoj osobnosti jako prioritní úkol škol. vzdělávání a výchovy, rodinné výchovy i působení společnosti (Průcha a kol., 2003, str. 205)

V rámci okruhu Sebepoznání a sebepojetí, lze osobnost vnímat jako odpověď na dvě hlavní otázky: „Kdo jsem?“ a „Jaký jsem?“. Pro praxi jsou velmi důležité tyto aspekty:

- představa o sobě samém
- způsob a objektivita sebepoznání
- vztah sám k sobě
- očekávání, směr a úsilí vlastní osobnosti
- nároky na sebe sama

(Jeřábková a Srbová, 2007, str. 10)

### ***Etiketa***

Slovo etiketa v původním významu znamená papírový lístek nebo štítek s informací, například etiketa na lahvičce s léky, která popisuje obsah, případně lístky se jmény, které určovaly u francouzského královského dvora místo u stolu, kde má host sedět. V tomto duchu byl tento význam rozšířen na pravidla zdvořilosti a dobrého společenského chování vůbec. Etiketa je vnímána spíše na bázi dobrovolnosti a znamená pravidla spíše zdvořilostní, při jejichž porušení jsou projevy společností odmítány, ale nejsou netrestány, ani odsuzovány. Ten kdo poruší etiketu, není vychovaný a zdvořilý, nemusí však být mravně špatný. Etiketa se týká společenského mravu, nikoli morálky individuální případně etiky. Pravidla jsou původně nepsaná a někdy není jasné, proč se určité chování předepisuje nebo naopak zakazuje.

- **zpříjemnění vzájemného styku**
  - např. zákaz mlaskat při jídle či kdykoliv dělat zvláštní zvuky
- **zdrženlivost a respekt k ostatním, k ženám a starším**
  - například přednost u stolu, ve dveřích

Dodržováním etikety jedinec dává najevo znalost chování v daném prostředí. Důvodem je předcházení konfliktů a bránění nežádoucí důvěrnosti. V moderní společnosti člověk vystupuje v různých prostředích a rolích, na nichž závisí (učitel, programátor, policista, prezident, lékař). Každá z uvedených profesí musí dodržovat svá specifická pravidla a vzorce chování, jež se liší od chování v rodinném prostředí případně mezi přáteli. Obdobně rozdílné jsou etikety v různých zemích a vznikají také nové etikety pro nová prostředí, jako je netiketa pro chování na webu (Etiketa in: Wikipedia, 2008).

Netiketa je pomyslná sbírka pravidel a zásad, která by se měla dodržovat v internetovém světě. Slovo netiketa je odvozeno z anglického network (sít) a slova etiketa.

Mnoho lidí se domnívá, že celosvětová síť Internet jim poskytuje naprostou anonymitu, což není pravda a téměř vždy se dá pomocí různých metod internetový uživatel

vystopovat, zanechává za sebou tzv. digitální stopy, neboli data (a metadata), která vznikají při interakci uživatele s digitálním prostředím – počítačem, telefonem, ale i televizí (Skoček, 2012, str. 9), (Netiketa in: Wikipedia, 2006). Mnoho uživatelů často vstupuje do nebezpečí na chatech, diskuzích, diskuzních fórech atd. a ostatní uživatele urážejí, vysmívají případně se o nich vyjadřují vulgárně. Je třeba si uvědomit, že ve virtuálním světě, by chování jednotlivce mělo být velmi podobné jako ve světě reálném. Za tím účelem stanovuje netiketa, pravidla slušného chování na Internetu tzv. desatero netikety (Netiketa in: Wikipedia, 2006).

1. Chovejte se tak, abyste nepoškozovali ostatní uživateli.
2. Neomezujte ostatní při jejich vlastní práci na síti.
3. Nenahlízejte do souborů ostatních uživatelů.
4. Nevyužívejte počítače ke krádežím.
5. Nevyužívejte síť ke zveřejnění falešných údajů, falešného svědectví
6. Nevyužívejte ani si nekopírujte software, za který jste nezaplatili.
7. Nevyužívejte zdroje ostatních uživatelé bez autorizace.
8. Nepřisvojujte si duševní bohatství ostatních.
9. Uvažujte o společných důsledcích programu, který tvoříte.
10. Používejte počítač s úctou, s respektem a ohleduplně.

(Netiketa In: Chování.eu, 2015)

Je však důležité si uvědomit v kontextu dnešní doby výrok Simona Finche „*Soukromí je pryč, naučme se s tím žít!*“ a ve stejnojmenném článku Ing. Bořivoj Brdička Ph.D. dělí (s inspirací Davida Whita) uživatele Internetu do tří skupin:

- **návštěvníky** (vyhýbají se hlubšímu ponoření do Internetu a jsou přesvědčeni, že Internet je plný podivínů, lhářů a podvodníků)
- **rezidenty** (tato skupina se na internetu nebojí a mají záměr budovat svoji digitální identitu)
- **odborníky** (orientace v online světě je na nejvyšší úrovni, snaží se budovat svoji digitální osobnost v souladu s tou reálnou)

(Brdička, 2013)

## ***Organizace času***

K plánování a organizaci času slouží celá řada pomůcek, doporučených metod a postupů. Moderní vědní disciplína, která řeší člověka z pohledu jeho činností v čase, se nazývá Time Management (Time management čtvrté generace In: ADK, 2008).

Time management je sadou postupů, doporučení a nástrojů pro plánování času, obvykle za účelem zvýšení efektivnosti využití času. Time management v současnosti zahrnuje širokou škálu aktivit, mezi které patří plánování, přidělování, stanovení cílů, delegování, analýza stráveného času, monitorování a stanovení priorit. Zpočátku bylo hospodaření s časem využíváno jen pro obchodní nebo pracovní činnosti, ale postupem času se tento obor z důvodu narůstajících nároků na život rozšířil i do osobních aktivit (Time management In: Wikipedia, 2007).

Plánování a organizace času je nedílnou součástí každodenního života většiny lidí. Čím méně času lidé mají, tím je pro ně plánování důležitější, neboť není možné všechny informace uchovávat v paměti, v současnosti existuje mnoho nástrojů a metod, které nám organizaci času usnadňují (diáře, samolepící bločky, e-mail, kolaborativní webové aplikace – Google kalendář, Google keep, Doodle ([www.doodle.com](http://www.doodle.com)) atd.) (Kratochvíla, 2012, str. 3). Jednu z takových metod zavádí David Allen a to moderní metodu GDT (Getting Things Done) ve volném překladu „dodělej si všechny věci“, ve které popisuje nezahlcování úkoly, s akcentací na jejich důsledné dokončování, nastavení priorit úkolů, omezení úložišť, kde jsou uchovávány informace, pravidlo dvou minut (pokud provedení nezabere dvě minuty, provede ho jedinec ihned, jinak je zařazen do dalšího zpracování), přiřazení klíčových slov k úkolům a jejich pravidelná hodnocení (Kratochvíla, 2012, str. 4-6).

## **2. Empirická část**

### ***2.1. Cíl empirické části***

Cílem empirické části je vytvoření a ověření metodik, zpracovaných pro volnočasové pedagogy, zabývající se zařazováním témat a metod OSV s využitím edukačních technologií do výuky ve střediscích volného času.

### ***2.2. Metodologie***

Diplomová práce má didaktický charakter, kterému předchází kvantitativní výzkumná sonda v podobě dotazníku, jež slouží k získání přehledu potřeb volnočasových pedagogů na základě které se vytváří podrobný návrh jednotlivých metodických karet, kterých bylo vytvořeno deset. Zmiňované metodické karty byly nejdříve ověřeny na mé osobě v následujících zájmových útvarech a následně s nimi byli seznámeni vybraní volnočasoví pedagogové, kteří je využívali ve svých zájmových útvarech. Po jejich použití byl vytvořen a realizován kvalitativní metodou polostrukturovaný rozhovor, jež zjišťoval možnosti a meze jejich použití. Následovala komparace osobních zkušeností s metodickými kartami a zkušeností jednotlivých účastníků výzkumu, kde se minimálně tři pedagogové vyjadřují k jedné metodice.

### ***2.3. Podmínky průběhu realizace***

Na počátku výzkumu bylo nutné zjistit, jaké jsou podmínky pro realizaci v zařízení typu středisko volného času, ve kterém by měli volnočasoví pedagogové metodické karty zkoušet. Prvotním problémem bylo, že v zařízení je pouze jedna počítačová učebna, ve které je 11 klasických stolních počítačů (s operačními systémy Windows 7 Professional) a interaktivní tabule (se softwarem Open-sankoré<sup>15</sup>) a další učebna se stolním počítačem a LCD televizorem, který slouží jako projektor. Postupně byla další učebna vybavena LCD televizorem (který původně sloužil zařízení jako reklamní poutač) a notebookem, který je využíván nejen v učebně, ale také pro táborovou činnost a největší investicí byl nákup deseti tabletů ASUS MeMO Pad 7 a 1 ASUS MeMO Pad 10 na bázi operačního systému Android, což umožnilo pracovat s těmito metodikami i mimo učebny, případně v učebnách, ve kterých zpravidla počítače nebývají (např. tělocvičny). Nelze opomenout i na spolupráci jednotlivých

---

<sup>15</sup> O softwaru Open-sankoré blíže pojednává tento článek:

ŠIMEČEK, Karel. Volně dostupný software pro interaktivní tabule Open-Sankoré. Metodický portál: Články [online]. 19. 09. 2013, [cit. 2015-06-22]. Dostupný z WWW: <<http://spomocnik.rvp.cz/clanek/17807/VOLNE-DOSTUPNY-SOFTWARE-PRO-INTERAKTIVNI-TABULE-OPEN-SANKORE.html>>. ISSN 1802-4785.

účastníku, kteří si nosili do hodin technologie vlastní tzv. BYOT(D), volně přeloženo *Prines si svou vlastní technologii (zařízení)*, který je blíže rozebírán v kapitole **1.3.4 M-learning**. Následně bylo důležité umožnit pedagogům, aby si tato zařízení půjčovali do hodin a případně i domů s předinstalovanými aplikacemi. Pedagogů, jež se zúčastnilo výzkumu bylo deset (9 + 1 realizátor výzkumu).

## **2.4. Dotazník**

Dotazník byl použit jako kvantitativní výzkumná sonda a zjišťoval, jaké jsou praktické a teoretické znalosti a osobní zkušenosti s OSV a edukačními technologiemi u vybraných pedagogů volného času v jejich zájmových útvarech ve vybraném středisku volného času. Dotazníku se zúčastnilo 9 osob (z toho 6 žen a 3 muži) ve věkovém rozptylu 19 - 35 let, věkový rozptyl účastníků, kteří docházejí na zájmové útvary je 6 - 40 let. Zájmové útvary, které jednotliví pedagogové vyučují jsou následující: Lukostřelba, Angličtina, Street dance, Break dance, Tricking, Tvorba počítačových her, Počítačové hry - strategie, rizika a edukace, Latinsko-americké tance, Robotika a umělá inteligence, Mobilní programování a umělá inteligence, Výtvarný design, šperk a objekt, Administrace operačních systémů, Počítačové sítě, Počítačová grafika, Francouzština, Flétna a Zpěv. Většina (8 z 9) odpovědělo, že do své výuky zařazuje OSV, vzhledem k nízkému počtu uchazečů je spíše vypovídající informací z jakého důvodu tyto prvky používají. Z odpovědí byla zmiňována hlavně akcentace na osobnostní rozvoj a to, jak v rámci účastníku, kteří dochází na zájmové útvary, ale také pedagogů samotných, další důležitá zmiňovaná témata byla psychohygiena, zlepšení komunikace a reflexe. Z **Tab. 2 - Využívání metod a témat OSV** je patrné, které metody a témata využívají vybraní volnočasoví pedagogové ve svých zájmových útvarech a jakou časovou dotaci těmto prvkům dávají. Nejvíce používají metody prezentace, reflexe, hraní v roli a témata etiketů a organizace času. Prezentacím se průměrně věnují nejdéle ze všech metod a nejkratší dobu vymezují pro reflexi. U témat i metod se věnují zpravidla menším časovým úsekům.

metoda nebo téma OSV	počet používajících	délka použití ve výuce		
		<10 min	10-15 min	>15 min
Reflexe	6	5	1	0
Myšlenková mapa	4	1	3	0
Pojmová mapa	3	2	1	0
Brainstorming	7	3	3	1
Hraní v roli	6	1	4	1
Prezentace	7	0	3	4
Poznávání a rozvoj osobnosti	4	0	3	1
Etiketa	6	3	1	2
Organizace času	6	5	1	0

Tab. 2 - Využívání metod a témat OSV

Dalším zajímavým aspektem, jaké skóry mají respondenti v oblasti pravidel psychické bezpečnosti viz. otázka 11 **Příloha 1 - Dotazník: Využití metod a témat OSV v zájmových útvarech středisek volného času s podporou edukačních technologií**. V otázce jsou vyjmenována všechna pravidla psychické bezpečnosti viz. kapitola **1.4.5 Pravidla psychické bezpečnosti** a všichni dotazovaní se pohybují nad horní polovinou správných odpovědí (nejmenší počet skóru byl 8 a největší 13, což je zároveň maximum). Dále dotazník zkoumal využití edukačních technologií ve výuce zájmových útvarů volnočasových pedagogů, všichni z dotazovaných odpověděli, že ano a v praxi používají v drtivé většině program na prezentování MS PowerPoint a MS Word, které jsou součástí balíčku MS Office, případně Moodle e-learningový systém na podporu výuky, či cloudové služby na sdílení fotografií a videí. Zkušenosti s propojením OSV a edukačních technologií zmínili 2 účastníci a to v oblastech osobnostního rozvoje konkrétně v algoritmizaci problémů každodenního života a vytváření prezentací a jejich prezentování a hraní v roli s využitím animace, jež bylo inspirací pro metodiku **2.6.6 Hraní v roli s využitím animace a edukačních technologií**. Nejoblíbenější metodou při propojení OSV a edukačních technologií, kterou respondenti již používali ve své výuce, byla z pochopitelných důvodů prezentace, neboť toto použití je velmi obvyklé a respondenti tyto zkušenosti zmiňovali již v předchozích otázkách. Nejvhodnější metoda, kterou by pedagogové případně použili a zdá se jim ve spojení s edukačními technologiemi vhodná je opět prezentace, ale hned za ní myšlenková mapa a pojmová mapa. Na základě těchto dat byly vytvořeny metodiky, které pedagogové postupně zkoušeli.



## 2.5. Návrh metodických karet

V jednotlivých návrzích je zřejmě největší inspirace v projektu Odyssea z publikace **Zásobník metod používaných v OSV**<sup>16</sup> a některé z lekcí uveřejněných na portálu [www.odyssea.cz](http://www.odyssea.cz). Konkrétní publikace jsou uveřejněny v **2.6 Jednotlivé metodické karty**. Následně byly vyhledávány programy a aplikace, které by mohly tyto metody doplnit a obohatit je o další rozměr (edukační technologie). Doplněním jsou myšleny podkapitoly jednotlivých metodických karet jako: Teoretický úvod, Nástroje potřebné k realizaci, Popis metody (jednotlivé kroky) a práce s programy, Výhody a nevýhody použití metody s využitím edukačních technologií<sup>17</sup> a Zdroje.

Zpracovávání jednotlivých karet mělo následující kritéria: využití nápadů získaných za pomoci vyhodnocování dotazníků, vlastní zkušenosti s použitím některých aplikací a úprava jejich využívání pro OSV, vyhledávání a zkoušení nových aplikací, konzultace a rady kolegů z oblasti ICT (spolupracovníci, spolužáci, učitelé) a konzultace s vedoucí práce (zejména v oblasti OSV, zážitkové pedagogiky, volnočasové pedagogiky atd.). Jednotlivé karty byly postupně s kolegy konzultovány, tak aby bylo vyhověno jejich časovým dispozicím nejlépe tak, aby jim bylo umožněno si text v klidu přečíst, prokonzultovat a pečlivě se na něj připravit. Příprava zahrnovala nejen konzultaci metodickou, ale také technickou, neboť ne všichni respondenti využívali do té doby edukačních technologií, o kterých se blíže zmiňuje **Edukační technologie** ve výuce v takové míře. Je třeba zmínit, že pro všechny tyto aktivity je třeba mít technologické zázemí (případně využívat technologií, které si účastníci zájmového útvaru přinesou sami tzv. BYOT(D)<sup>18</sup>)

---

<sup>16</sup> DUBEC, Michal. *Zásobník metod používaných v OSV*. Vyd. 1. Praha: Projekt Odyssea, 2007. ISBN 978-80-87145-02-9 (BROŽ.). Dostupné z: [http://www.odyssea.cz/soubory/f\\_metody/zasobnik\\_metod\\_osv.pdf](http://www.odyssea.cz/soubory/f_metody/zasobnik_metod_osv.pdf)

<sup>17</sup> Výhody a nevýhody použití metod s využitím edukačních technologií byly doplněny následně po osobním ozkoušení

<sup>18</sup> model BYOT(D) - Bring Your Own Technology (Device) nebo-li volně přeloženo "Přines si svou vlastní technologii (zařízení)" je blíže popsán v kapitole **M-learning**

## ***2.6. Jednotlivé metodické karty***

### **2.6.1. Reflexe s využitím edukačních technologií**

#### ***Teoretický úvod***

Díky reflexi (rozbor, zhodnocení, které si s pomocí učitele formuluje účastník po aktivitě) si účastníci z prožitých aktivit odnášejí obohacenou (vědomě zpracovanou) zkušenost uplatnitelnou v dalším učení a v životě. Reflexe urychluje a prohlubuje sociální učení, a proto je základní metodou OSV. Důležitým úkolem pedagoga je zapojit do reflexe pokud možno co nejvíce účastníků, co nejintenzivnějším způsobem. Cílem reflexe je usnadnit, usměrnit a prohloubit učení účastníků, vždy má být vedena k těmto stanoveným cílům a probíhat nejčastěji tak, že účastníkům jsou kladeny otevřené otázky. Nejlepší postupy reflexe jsou takové, které umožní kolaboraci či kooperaci všech účastníků najednou (např. škály, dotazníky, rozhovory ve skupinách), k některým typům reflexe je možné využít prostředků didaktické techniky a digitálních učebních objektů (Rambousek, 2012, str. 6-7), (Srb a kol., 2007, str. 19), (Dubec, 2007, str. 9), (Srb a kol., 2007, str. 8).

#### ***Nástroje potřebné k realizaci***

- počítače, nebo přenosná zařízení na bázi Android nebo iOS pro účastníka a pedagoga 1:1
  - webové rozhraní aplikace Google formulář
- připojení k internetu
- účet Google
- aplikace AWW (A Web Whiteboard) v její online verze <https://awwapp.com/>
  - aplikace Android nepodporuje kolaboraci

#### ***Stručná charakteristika metody***

- Účastníci popisují svoji zkušenost z toho, co prožili.
- Účastníci formulují, co by příště v situaci podobné té, kterou právě prožili, udělali stejně, respektive jinak.
- Účastníci formulují, co si z prožité aktivity odnášejí do života.

## *Druhy reflexí*

- **Psaná reflexe**
  - Každý účastník odpoví na reflektující otázku písemně – Google formulář
  - Nedokončená věta – Google formulář
  - Vyplnění krátkého dotazníku – Google formulář
  - Psaní na post-it – Google keep
- **Škály**
  - **škála pomoci bodů** – účastníci si mají dát počet bodů od 1 do 10 podle toho, jak se jim pracovalo
    - Google formulář
  - **škála pomoci smajlíků** - (mračoun, neutrální a usměvavý) – úkolem účastníků je se po aktivitě přiřadit k jednomu z nich
    - Google formulář
- **Malování obrázku na téma**
  - A Web Whiteboard (AWW)

## *K jakému účelu lze metodu použít*

- Po jakékoli aktivitě, kterou jsme zařadili do výuky.
- V jakékoli situaci, kdy se ve třídě stane něco, co si zaslouhuje pozornost (konflikt, velký úspěch, velký neúspěch, ...).
- V jakékoli chvíli, kdy chceme, aby účastníci popsali svoji zkušenost z něčeho, co prožili.  
(Dubec, str. 9)

## *Co tato metoda rozvíjí*

- Účastníci reflektují své zážitky
- Účastníci vylepšují své vyjadřovací schopnosti

## *Popis metody (jednotlivé kroky) a práce s programy*

### Google formulář

- Přihlášení do aplikace Google disk skrze přihlášení Google
- V prostředí Google disk nalezneme tlačítko „Přidat“ (ve starém rozhraní „Vytvořit“) a vytvoříme nový formulář
- Formulář rozešleme účastníkům, kteří ho následně vyplňují
- Diskuze nad odpověďmi

### Práce s Google formulářem

- Formulář pojmenujeme např.: „reflexe“
- **Otázky**
  - Nadpis otázky – zde pojmenujete svojí otázku
  - Text nápovědy – pokud je potřeba něco k otázce dovysvětlit
  - Typ otázky
    - **Text** – pole na krátkou textovou odpověď
    - **Text odstavce** – pole, na delší textovou odpověď
    - **Více možností** – vybíráme z více možností právě jednu
    - **Zaškrtačací políčka** – vybíráme více možností
    - **Vyberte ze seznamu** – vybíráme možnosti ze seznamu (podobný princip jako „Více možností“)
    - **Měřítka** – vytváříme škálu (maximálně 1 – 10)
    - **Datum** – uživatel vyplní datum
    - **Čas** – uživatel vyplní čas
  - Rozšířené nastavení
  - Hotovo
  - Povinná otázka
  - Přidat položku
- **Stránka s potvrzením**
  - Textové pole „Vaše odpověď byla zaznamenána“ – zpětná vazba pro vyplňujícího, že data z formuláře jsou zaznamenána, lze přepsat
  - **Odeslat formulář** – pomocí tohoto tlačítka odešlete formulář e-mailem (případně pouze zkopírujete odkaz)

- Položka „**Zobrazit odkaz pro odeslání jiné odpovědi**“ - umožní respondentovi odeslat další formulář
- Položka „**Publikovat a ukázat odkaz na výsledky tohoto formuláře**“ umožní respondentům zobrazit aktuální výsledky dotazníkového šetření.
- Položku „**Dovolit respondentům upravovat odpovědi po odeslání**“ nedoporučuji nechat zaškrtnutou tak, jak je již z názvu vidět, respondenti díky této možnosti mohou upravovat již odeslané odpovědi.
- **Horní lišta**
  - „**Zobrazit aktuální formulář**“ – zobrazí formulář, tak jako ho vidí uživatelé, jež mohou pouze vyplňovat
  - „**Změnit motiv**“ – v této nabídce můžete změnit vizuální motiv vašeho formuláře
  - „**Odpovědi**“
    - **Přijímání odpovědí** – možnost zda přijímáte odpovědi, či nikoliv
    - **Souhrn odpovědí** – otevře přednastavené souhrny odpovědí
    - **Zobrazit odpovědi** - otevře tabulku odpovědí v externím souboru
    - **Zrušit propojení formuláře** – zruší propojení tabulky a formuláře
    - **Získat předvyplněnou adresu** – umožní předvyplnit formulář
    - **Smazat všechny odpovědi**
  - „**Vložit**“ (zde uvádím pouze některé)
    - **Nová stránka** – vloží novou stránku formuláře
    - **Obrázek**
    - **Video**

(Hauzar, 2013, str. 55)

## Google keep

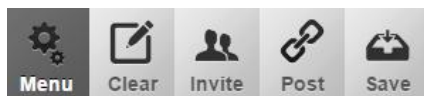
Tato aplikace funguje jako online nástěnka s barevnými lístečky a úkoly v nich. Lze však tento nástroj využít samostatně při tvorbě projektů či společných domácích úkolů. Nástroj je velmi intuitivní, přesto si dovoluji uvést některé funkce.

- „Sdílet“ – každý lísteček je možné sdílet s ostatními ve třídě, kteří mají účet Google
- v Android aplikaci Google keep můžeme navíc od webového rozhraní přidávat zvuk

## A Web Whiteboard (AWW)

Aplikace A Web Whiteboard umožňuje kolaborativní kreslení nezávislé na platformě (mobilní zařízení iOS, Android či PC). Pokud pracujeme na více platformách, je nutné použít webové rozhraní (ozkoušeno na prohlížeči Google Chrome).

Nastavení reálné kolaborace je velice jednoduché a probíhá prostřednictvím webového odkazu, které naleznete pod políčkem „Menu“ a následnou volbou „Invite“. Zobrazí se Vám odkaz, který když otevřete na libovolném zařízení, je pak možné na obrázku spolupracovat. V prohlížeči Google Chrome v mobilních zařízeních se nezobrazují popisky políček, proto raději přidávám tento obrázek.



Obr. 16 - Menu aplikace AWW

## Výhody použití reflexe s využitím edukačních technologií

- Lokalizace Google disku v českém jazyce, s aplikací AWW není problém, neboť je sice v angličtině, ale je velice jednoduchá
- Rychlá možnost sdílení
- Názornost (grafická reprezentace)
- Digitální archivace dat

## Nevýhody použití reflexe s využitím edukačních technologií

- Poskytování dat třetím stranám (v tomto případě společnosti Google nebo Dropbox)
- Nemožnost efektivního využití, některých typů reflexe
  - mluvená reflexe
    - v jedné třídě nemožné, případně zbytečné
  - živé obrazy (účastníci vytvářejí sami nebo ve skupinách sochy na dané téma)

- účastníci by museli natáčet video, což by v principu nebylo špatné, ale doba trvání reflexe by se prodloužila
- vybraný účastník, či pedagog by musel celé dění fotografovat
- atd.
- Problematika propojení aplikace AWW na více platformách
- Pro použití je nutné připojení k síti Internet, které se však pomalu stává standardem
- Digitální archivace dat

### ***Zdroje***

HOUZAR, Marek. Webové stránky třídy jako jeden z nástrojů práce třídního učitele. Žďár nad Sázavou, 2013. bakalářská práce (Bc.). UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI. Filozofická fakulta

DUBEC, Michal. *Zásobník metod používaných v OSV*. Vyd. 1. Praha: Projekt Odyssea, 2007. ISBN 978-80-87145-02-9 (BROŽ.). Dostupné z: [http://www.odyssea.cz/soubory/f\\_metody/zasobnik\\_metod\\_osv.pdf](http://www.odyssea.cz/soubory/f_metody/zasobnik_metod_osv.pdf)

RAMBOUSEK, Vladimír. PEDF UK, katedra informačních technologií a technické výchovy. Materiální didaktické prostředky (skriptum). Praha, 2012.

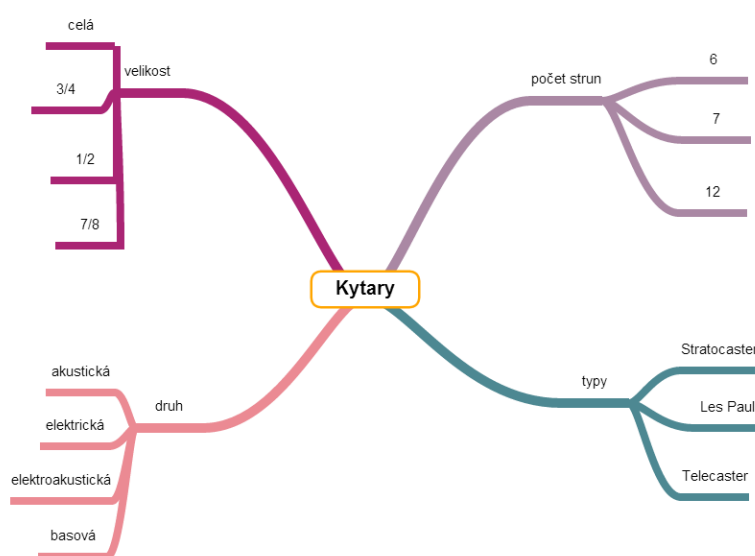
SRB, Vladimír a kol. Jak na osobnostní a sociální výchovu?: výchozí příručka k metodikám OSV. Vyd. 1. Praha: Projekt Odyssea, 2007a. ISBN 978-80-87145-00-5 (BROŽ.). Dostupné z: [http://www.odyssea.cz/soubory/a\\_jak\\_na\\_osv/jak\\_na\\_osv.pdf](http://www.odyssea.cz/soubory/a_jak_na_osv/jak_na_osv.pdf)

## 2.6.2. Myšlenková mapa s využitím edukačních technologií

### *Teoretický úvod*

Myšlenková mapa je výuková inovační metoda, která lze definovat jako diagram sloužící pro zachycení slov, myšlenek či úkolů. Podporuje aktivizaci myšlení žáků, představivost, hledání vazeb a vztahů v prostředí (Herink, 2014). Konstrukce probíhá od hlavního tématu, jež je umístěno do středu prostoru. Od hlavního tématu jsou pomocí větví a uzlů zakresleny termíny, jež souvisí s hlavním tématem (Novák, 2010, str. 4-6).

### *Příklad*



Obr. 17 - Myšlenková mapa s využitím edukačních technologií (příklad)

### *Nástroje potřebné k realizaci*

- počítače, nebo tablety, nebo mobilní zařízení na bázi Android nebo iOS pro žáka a učitele 1:1
- účet google (případně dropbox)
- připojení k internetu
- opensource software MindMup ([www.mindmup.com](http://www.mindmup.com))



### ***Stručná charakteristika metody***

Účastníci strukturovaně zakreslí všechny myšlenky k předem vybranému tématu za pomoci softwaru na kolaborativní vytváření myšlenkových map MindMup.

(Dubec, 2007, str. 19)

### **K jakému účelu je možné tuto metodu použít**

- při zjišťování toho, co už účastníci o nějakém tématu vědí
- při zjišťování toho, co už si zapamatovali o nějakém tématu
- při sebehodnocení účastníků – hodnocení vlastních pokroků v učení (na principu srovnávání myšlenkových map)
- při tvorbě vlastního životopisu
- jako test, ve kterém je myšlenková mapa s úmyslně vynechanými místy
- při plánování nějaké akce
- jako forma zápisu poznámek k nějakému tématu

(Dubec, 2007, str. 19)

### ***Co tato metoda rozvíjí***

- účastníci uvažují v logických souvislostech, vytvořených vlastními myšlenkovými pochody
- účastníci popisují postup vlastního uvažování o nějakém tématu
- účastníci si vyzkoušejí jednu z metod efektivního zapamatování
- účastníci pracují s informacemi takovou formou, která podporuje jejich obrazovou paměť

(Dubec, 2007, str. 19)

### ***Popis metody (jednotlivé kroky)***















1. Sdělíme účastníkům cíl (smysl), který sledujeme použitím této metody. Cílem je zapsat si vlastní procesy myšlení k určitému tématu a uspořádat je tak, jak jsou uspořádány v našem mozku.
2. Účastníci se přihlásí pod svými účty Google do aplikace MindMup přes libovolná zařízení.
3. Vybereme problém nebo téma, na kterém se má zpracovat.
4. Žáci zapíší do středu slovo případně vloží obrázek.
5. Od středu účastníci nakreslí několik větví.
6. Zaznamenáváme všechny nápady, které nás napadnou (nebo je někdo řekne při tvorbě skupinové myšlenkové mapy).
7. Jednotlivé větve se mnohou dále rozpadat.
8. Pokud mezi věcmi uvedenými u jednotlivých větví cítíme nějaké další souvislosti, je možné to znázornit například dalšími větvemi.

(Dubec, 2007, str. 20)


### ***Práce s programem***

#### **MindMup**

- Účastníci se přihlásí do aplikace MindMup prostřednictvím odkazu <https://www.mindmup.com>
- Aby mohli účastníci na projektu kolaborovat, je nutné tuto funkci zapnout
- V horní liště nalezneme pole „Extensions“, ve kterém se skrývá možnost „Realtime collaboration“, kterou zaškrtneme
- V horní liště přibude pole „Collaboration“
  - V tomto poli nalezneme tlačítko Start
    - po spuštění nám vyskočí dialogové okno, kde vyplníme název mapy pro kolaboraci „Collaborative map name“
    - Stiskneme tlačítko Start
  - V poli „Collaboration“ se objeví nová nabídka
    - Who is online? – zobrazuje, kdo na mapě právě kolaboruje
    - Invite collaborators – umožňuje pozvat kolaboranty
    - Leave current session – umožňuje opustit kolaborativní prostředí
- Pro pohodlnou práci ještě přikládám překlad menu „Hotkeys“

	zvětšit		přidat potomka větve		kopírovat		přidat doplněk
	zmenšit		přidat sourozence větve		vložit		přidat veličinu
	vycentrovat		přidat rodiče větve		vyjmout		vytvoření prezentace
	označení celé větve		upravovat buňku		změna barvy pozadí buňky		
	označení všech potomků větve		skrýt/rozbalit potomky		přidat obrázek		
	označení všech sourozenců větvi		smazat označené		spojit dvě buňky		

Obr. 18 - MindMup překlad menu „Hotkeys“

V programu je zcela jistě možné nalézt další doplňky, které zde neuvádím, neboť nejsou podstatné pro tuto metodiku. Pod ikonou  v horní liště programu, lze nalézt celý manuál (lokalizovaný v anglickém jazyce).

### ***Výhody použití myšlenkové mapy s využitím edukačních technologií***

- Rychlá možnost sdílení
- Lepší čitelnost než bez technologií (relativní)
- Možnost kolaborace
- Na této metodice může pracovat i účastník, který není přítomen ve třídě
- Digitální archivace dat

### ***Nevýhody použití myšlenkové mapy s využitím edukačních technologií***

- Poskytování dat třetím stranám (v tomto případě společnosti Google)
- Lokalizace aplikace MindMup v anglickém jazyce
- Pro použití je nutné připojení k síti Internet, které se však pomalu stává standardem
- Digitální archivace dat

## **Zdroje**

DUBEC, M. *Zásobník metod používaných v OSV*. Vyd. 1. Praha: Projekt Odyssea, 2007. ISBN 978-80-87145-02-9 (BROŽ.). Dostupné z: [http://www.odyssea.cz/soubory/f\\_metody/zasobnik\\_metod\\_osv.pdf](http://www.odyssea.cz/soubory/f_metody/zasobnik_metod_osv.pdf)

HERINK, J. Myšlenkové (mentální) mapy. *Metodický portál: Články* [online]. 20. 03. 2014, [cit. 2015-02-08]. Dostupný z WWW: <<http://clanky.rvp.cz/clanek/c/Z/18611/MYSLENKOVE-MENTALNI-MAPY.html>>. ISSN 1802-4785.

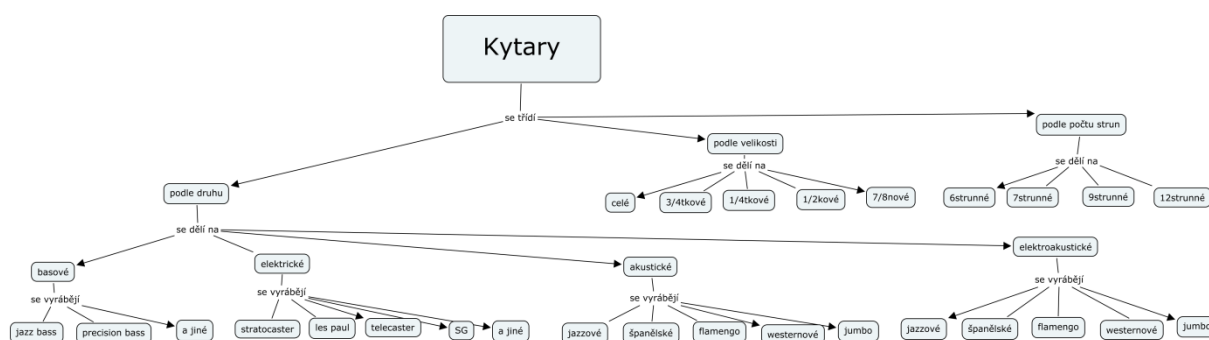
NOVÁK, M. *Myšlenkové mapy v prostředí podnikového portálu* [online]. 2010 [cit. 2015-05-09]. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Fakulta informatiky. Vedoucí práce Petr Adámek. Dostupné z: <[http://is.muni.cz/th/256450/fi\\_b/](http://is.muni.cz/th/256450/fi_b/)>.

### 2.6.3. Pojmová mapa s využitím edukačních technologií

#### *Teoretický úvod*

Pojmové mapy se vžily do povědomí z výzkumů J. D. Novaka a D. B. Gowina při požadavku strukturovat učivo v přírodních vědách v osmdesátých letech dvacátého století. V současnosti mají velkou podporu díky IHMC (Institute for Human and Machine Cognition) a s tím související aplikací CMAP Tools (Vaňková, 2014, str. 14). Pojmovou mapu lze definovat jako hierarchickou strukturu pojmů a vztahů mezi nimi. Jeden pojem může být spojen vztahem s jedním nebo více pojmy, obdobně více vztahů může vést k jednomu pojmu. Vztah propojuje pojmy v různých hierarchiích. Tento typ vztahů se nazývá vertikální vztah. V pojmové mapě je možný i výskyt pojmů ve stejné hierarchii a jejich propojení horizontálními vztahy (Vaňková, 2014, str. 14).

#### *Příklad*



Obr. 19 - Pojmová mapa s využitím edukačních technologií (příklad)

#### *Nástroje potřebné k realizaci*

- počítače pro účastníka a pedagoga 1:1 podporované OS (Windows, Linux a OSX) či mobilní zařízení založené na iOS
- aplikace CMAP Tools

#### *Stručná charakteristika metody*

Účastníci strukturovaně zakreslí všechny pojmy k předem vybranému tématu za pomoci aplikace na vytváření pojmových map CMAP Tools.

### ***K jakému účelu je možné tuto metodu použít***

- **autodiagnostika** – zachycení příslušné probírané látky a sledování vlastního postupu učení
- **diagnostika** – studentova pojmová mapa je prostředkem identifikace výchozí situace (co již student zná) a úrovně studentova porozumění novým poznatkům
- **intervence** – pojmová mapa se stává organizačním a obsahovým základem pro postup učení, který zaručuje smysluplné začleňování nových pojmů (Kepřtová, 2009, str. 12)

### ***Co tato metoda rozvíjí***

- účastníci si vytváří graficky uspořádaný text případně doplněný obrázky a s vyznačením hierarchických vazeb (vytváří si organizátor učení)
- účastníci popisují postup vlastního uvažování o nějakém tématu
- účastníci si vyzkoušejí jednu z metod efektivního zapamatování
- účastníci pracují s informacemi takovou formou, která podporuje jejich obrazovou paměť (Dubec, 2007, str. 19), (Rambousek, 2014, str. 126)

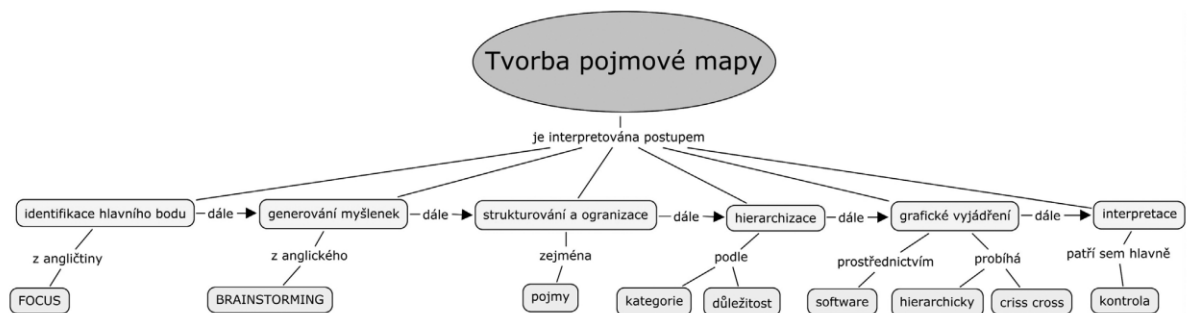
### ***Popis metody (jednotlivé kroky)***

#### **Tvorba pojmové mapy z podpůrných materiálů**

1. Práce s prekoncepty (znalosti, na kterých se dají stavět kognitivní struktury).
2. Pochopení textu.
3. Vytvoření cílové otázky (focus question), na kterou má pojmová mapa odpovídat.
4. Stanovení ústředního pojmu, pojmů.
5. Výběr pojmů pro tvorbu struktury.
6. Tvorba hierarchie pojmů, rozdělení pojmů do skupin dle hierarchie.
7. Vytvoření vztahů mezi pojmy.
8. Revize vytvořené struktury.
9. Přiřazení křížných vztahů napříč strukturou.
10. Konečná revize a kompletace pojmové mapy (v závislosti na textu a stanovené cílové otázce).

## Tvorba pojmové mapy bez podpůrných materiálů

1. Stanovení cílové otázky (Focus question).
2. Identifikace hlavního bodu (Focus point) – pojem (pojmy) tvořící nejvyšší hierarchii.
3. Generování myšlenek, výrazů, pojmů související s cílovou otázkou (Brainstorming).
4. Strukturování a organizace výrazů podle priority, hierarchie (Sorting).
5. Grafické zpracování do mapy, spojování pojmů vztahy (Mapping).
6. Interpretace map (Interpretation).
7. Plánování, kontrola, využití pojmové mapy (Action planning).



Obr. 20 - Tvorba pojmové mapy (příklad), (Vaňková, 2014, str. 22)

(Vaňková, 2014, str. 22)

## Tvorba kolektivní pojmové mapy

1. Hromadně tvořená pojmová mapa celým kolektivem, skupina pracuje po celou dobu společně.
2. Společný brainstorming, vytvoření dávky pojmů a následná tvorba individuálních map.
3. Individuální výběr pojmů, výběr společných pojmů a následná tvorba společné mapy.
4. Individuální výběr pojmů, výběr společných pojmů a následná tvorba individuálních map a spojení společných rysů map do jedné mapy.

(Vaňková, 2014, str. 23)

## ***Práce s programem***

1. Nainstalujeme program Cmap tools
  - a. <http://cmap.ihmc.us/cmapttools/cmapttools-download/>
2. Zadáme možnost „Soubor“ a v podnabídce „Nová Cmapa“
3. Zde se již velmi intuitivně vytváříme pojmy a vztahy mezi nimi
4. Při vytváření mapy nabízí program nespočetné množství možností, zde uvedu jen některé z nich
  - a. „**Soubor**“ – práce se souborem (ukládání, export a tisk mapy)
  - b. „**Úpravy**“ – upravování pojmů, vztahů, kopírování, vyjímání atd.
  - c. „**Formát**“ – nastavení stylů, písma, čar, pozadí atd.
  - d. „**Spolupracovat**“ – zbytečně velmi složité nastavování, proto dále nebudu rozebírat
  - e. „**Nástroje**“ – komentáře, pravopis, tvorba prezentace atd.
  - f. „**Okno**“ – ukáže paletu stylů, navigační okno atd.
  - g. „**Nápověda**“ – lokalizovaná pouze v anglickém jazyce

## ***Výhody použití pojmové mapy s využitím edukačních technologií***

- Na této metodice může pracovat i účastník, který není přítomen ve třídě
- Jednodušší úprava než bez technologií
- Digitální archivace dat

## ***Nevýhody použití pojmové mapy s využitím edukačních technologií***

- Poskytování dat třetím stranám (v tomto případě společnosti Google)
- Lokalizace aplikace MindMup v anglickém jazyce
- Pro použití je nutné připojení k síti Internet, které se však pomalu stává standardem
- Digitální archivace dat



## **Zdroje**

SRBOVÁ, K. *Učíme se učit se: tematický okruh osobnostní a sociální výchovy Rozvoj schopnosti poznávání: lekce 1.3*. Vyd. 1. Praha: Projekt Odyssea, 2007. ISBN 978-808-7145-050.

KEPRTOVÁ, P. Pojmové mapy [online]. 2009 [cit. 2015-01-17]. Bakalářská práce. Univerzita Palackého, Přírodovědecká fakulta. Vedoucí práce Renata Holubová. Dostupné z: <<http://theses.cz/id/nb733b/>>.

VAŇKOVÁ, P. Katedra informačních technologií a technické výchovy, Univerzita Karlova v Praze, Pedagogická fakulta. *Pojmové mapy ve vzdělávání*. Praha: Karolinum, 2014. ISBN 978-80-7290-650-5. Dostupné z: [http://vzdelavani-dvpp.eu/download/opory/final/09\\_vankova.pdf](http://vzdelavani-dvpp.eu/download/opory/final/09_vankova.pdf)

## 2.6.4. Brainstorming a techniky jím inspirované s využitím edukačních technologií

### *Teoretický úvod*

Metoda brainstormingu se používá v případech, kdy na položenou otázku neexistuje jednoduchá nebo jednoznačná odpověď, ale vychází se z předpokladu, že ke správné odpovědi se dospěje společně tvořivým způsobem, cestou pokusu a omylu. Proto není ani nezbytné dodržovat pravidla běžné diskuse, ale je možné klidně sdělit první nápad, který každému po položené otázce vytane na mysli (Jonák, 2007). Brainstorming se dělí na dvě fáze vymýšlení nápadů a kritické posuzování. Cílem první fáze je tedy vyprodukovat („vychrlit“) co nejvíce nápadů na dané téma a v druhé je racionálně a logicky zpracovat.

Některé varianty brainstormingu: **frontální brainstorming** – jeden z účastníků má roli zapisovatele a ostatní produkují nápady, **skupinový brainstorming** – obdobné jako frontální brainstorming, ale zapisovatel také produkuje nápady, **individuální brainstorming (brainwriting)** – účastníci píšou své nápady na papír individuálně, pak je např. vyvěsí na nástěnku a popř. **myšlenková mapa**. Existují také metody, které se brainstormingem pouze inspiřují (Sárközi, 2011).

### *Metody inspirované brainstormingem*

#### **Sběr dosavadních poznatků**

Jedná se o techniku (inspirovanou brainstormingem) použitelnou při mapování poznatků, které už žáci vědí o nějakém tématu. Cílem je nechat žáky zveřejnit jejich stávající vědomosti prostřednictvím edukačních technologií. Na těch je potom možné stavět hlubší poznávání daného tématu. Tato technika se dá použít jako první krok pro tvorbu myšlenkové mapy.

#### **Sběr asociací**

Jde o techniku (inspirovanou brainstormingem) použitelnou při mapování všech představ, které se žákům vybaví v souvislosti s nějakým tématem. Cílem je nechat žáky sdělit veškeré asociace založené na tom, s čím vším se jim dané téma spojuje. Tato technika se dá rovněž použít jako první krok pro tvorbu myšlenkové mapy.

### ***Nástroje potřebné k realizaci***

- počítače, nebo mobilní zařízení na bázi Android nebo iOS pro žáka a učitele 1:1
- účet Google (+ software Rizzoma)
  - v případě využití Rizzoma problém s aplikací, lepší použít webové prostředí (testováno v Google Chrome)
- připojení k internetu

### ***K jakému účelu je možné tyto metody při práci s účastníky použít***

Metody brainstormingu jsou určeny ke sběru informací použitelných pro řešení nějakého problému. Pomocí brainstormingu je možné objevit řadu možností řešení jednoho problému a pojmenovat různé aspekty jednotlivých řešení:

- Při řešení problému třídy (Jak zamezit tomu, že nám ze šaten mizí občas věci?)
- Při probírání nové látky, která je žákům představena jako problém. (Představme si, že máme změřit výšku domu, který stojí v ulici, kde bydlíme. Jediné co nemáme, je metr. Jakými všemi způsoby by bylo možné výšku domu změřit?)

V tomto případě lze také využít i metod, inspirovaných brainstormingem jako jsou např. Sběr dosavadních poznatků a Sběr asociací.

### ***Co tyto metody rozvíjí***

- účastníci uvažují v logických souvislostech, vytvořených vlastními myšlenkovými pochody
- účastníci popisují postup vlastního uvažování o nějakém tématu
- účastníci zpracovávají na uživatelské úrovni informace v textové formě

(RVP ZV, 2007, str. 34), (Dubec 2007, str. 19)

### **Stručná charakteristika Sběru dosavadních poznatků**

- Účastníci zveřejní své dosavadní poznatky o tématu, kterým se chceme zabývat.
- Účastníci si propojí probírané téma se svými dosavadními poznatky.
- Účastníci si představí možnou strukturu nějakého tématu na základě toho, že popíší své dosavadní poznatky o tomto tématu.

### **Stručná charakteristika Sběru asociací**

- Účastníci pojmenují veškeré představy, které mají spojeny s nějakým tématem.
- Účastníci si propojí probírané téma se svými asociacemi k tomuto tématu.
- Účastníci přemýšlejí o tématu ve spojeních, ve kterých jej mají „uložené“
- v mozku.

### **Stručná charakteristika brainstormingu**

- Účastníci si vyzkoušejí jednu z metod efektivního řešení problémů.
- Účastníci sdělují ve skupině své nápady na řešení nějakého problému. Nápad se nejprve nehodnotí, takže se může uplatnit každý.
- Účastníci rozvíjejí navzájem své nápady.
- Účastníci uvažují v logických souvislostech, vytvořených vlastními
- myšlenkovými pochody.
- Účastníci se cvičí v nehodnocení nápadů druhých, i když se jim nelíbí.

(Dubec, 2007, str. 24)

## ***Popis metody (jednotlivé kroky)***

### **PŘÍPRAVNÁ ČÁST**

1. Obecné vysvětlení pravidel brainstormingu
  - a. **první část** – soubor nápadů
  - b. **druhá část** – výběr jednoho nápadu(ů) a jeho(jejich) realizace
2. Definice problému (otevřená otázka např. Kam pojedete naše třída na školní výlet?)
  - a. **subjekt** (kdo bude provádět akci) /například: naše třída/
  - b. **sloveso**, které popisuje, co se bude dít /například: pojedete/
  - c. **objekt** (k čemu bude akce směřována /cíl/) /například: na školní výlet/
3. Otázku napíšeme jako název fóra ve vybraném prostředí Rizzoma
4. Rozdělení třídy do skupin (možnost pracovat s celou třídou)
5. Každá skupina má přístupné jedno fórum

### **PRVNÍ ČÁST**

6. Pravidla
  - a. nápady nehodnotit
  - b. doptávat se, jak kdo daný nápad myslel
  - c. porovnávat s ostatními (podobnost)
7. Žáci ve skupinách „chrlí“ své nápady
  - a. předem stanovený čas


### **DRUHÁ ČÁST**

8. Prozkoumávání, vyškrtávání a osvětlení nápadů
9. Zúžení široké palety nápadů
10. Hlasování o konečném výběru

(Dubec, 2007, str. 27)

## Práce s programem Rizzoma


### Počítač

1. Přihlásíme se do aplikace Rizzoma (<https://rizzoma.com/>)
  - a. účtem Google
  - b. účtem Facebook
  - c. e-mailem
2. V levém horním rohu objevíme ikonu 
3. Po rozkliknutí zadáme do pole „Enter subject“ název našeho tématu
4. Do pole „Add participants“ můžeme přidat spolupracovníky pomocí e-mailu, Facebooku nebo Googlu
5. Zeleným tlačítkem „Create new topic“ téma vytvoříme
6. Tlačítkem „Invite“ zveme další účastníky k diskuzi a vymezujeme jejich role
  - a. commentor (komentátor) – má možnost přispívat do diskuze, ale nemůže přepisovat ostatním jejich příspěvky
  - b. editor (upravovač) - má možnost přispívat do diskuze a může přepisovat ostatním jejich příspěvky
  - c. reader (čtenář) – má právo pouze diskuzi číst
7. Tlačítkem „Share“ lze nastavit, jak sdílení bude probíhat
  - a. Private – pouze spolupracovníci přidání vlastníkem kurzu mohou (upravovat, komentovat, číst)
  - b. Anyone with the link – kdo má webový odkaz může (dle nastavení)
    - i. edit (upravovat)
    - ii. comment (komentovat)
    - iii. read (číst)
  - c. Public on web – kdokoli může tuto diskuzi vyhledat a (dle nastavení)
    - i. edit (upravovat)
    - ii. comment (komentovat)
    - iii. read (číst)
8. Program dále umožňuje vkládání obrázků, úpravu formátování textu, přidávání odkazů atd., které nalezneme po kliknutí do libovolného místa pod nadpisem (tématem)



9. Pro složitější práci s programem doporučuji tento youtube kanál (který je bohužel lokalizován pouze do anglického jazyka)  
[https://www.youtube.com/channel/UCP8ISwN5\\_hIePg6QjLyWkDg](https://www.youtube.com/channel/UCP8ISwN5_hIePg6QjLyWkDg)
10. Avšak aplikace Rizzoma je dle mého názoru velmi přívětivá i bez znalosti anglického jazyka a velmi intuitivní

## **Android**

- při použití aplikace Rizzoma v mobilních zařízeních Android doporučuji prohlížeč Google Chrome a jeho možnost „Verze webu pro PC“, kterou naleznete pod touto ikonou  v pravém horním rohu prohlížeče. Použití je však trochu složitější.
- v případě, že vám stačí omezené funkce, můžete spustit Rizzomu pod odkazem <https://rizzoma.com/> bez této možnosti

## **iOS**

- použití na této platformě je totožné jako na platformě Android

### ***Výhody použití metod brainstormingu s využitím edukačních technologií***

- Na této problematice může pracovat i účastník, který není přítomen ve třídě skupina nemusí volit roli zapisovatele, neboť vše je žákům přístupné online
- Skupina nemusí volit roli zapisovatele, neboť vše je účastníkům k dispozici online
- V případě hlasování jednoduchá grafická reprezentace
- Digitální archivace dat

### ***Nevýhody použití metod brainstormingu s využitím edukačních technologií***

- Poskytování dat třetím stranám (použití programu Rizzoma)
- Pro použití je nutné připojení k síti Internet, které se však pomalu stává standardem
- Digitální archivace dat

## **Zdroje**

JONÁK, Z. *Brainstorming a myšlenkové mapy*. Metodický portál: Články [online]. 12. 12. 2007, [cit. 2015-02-08]. Dostupný z WWW: <<http://clanky.rvp.cz/clanek/c/Z/1762/BRAINSTORMING-A-MYSLENKOVE-MAPY.html>>. ISSN 1802-4785.

DUBEC, M. *Zásobník metod používaných v OSV*. Vyd. 1. Praha: Projekt Odyssea, 2007. ISBN 978-80-87145-02-9 (BROŽ.). Dostupné z: [http://www.odyssea.cz/soubory/f\\_metody/zasobnik\\_metod\\_osv.pdf](http://www.odyssea.cz/soubory/f_metody/zasobnik_metod_osv.pdf)

RVP ZV. *Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání*. [online]. Praha: Výzkumný ústav pedagogický v Praze, 2007. 126 s. [cit. 2015-02-09]. Dostupné z WWW:<[http://www.vuppraha.cz/wp-content/uploads/2009/12/RVPZV\\_2007-07.pdf](http://www.vuppraha.cz/wp-content/uploads/2009/12/RVPZV_2007-07.pdf)>.

SÁRKÖZI, R. 2011. *Moderní vyučovací metody – 1. díl – Brainstorming a jeho variace (aktualizováno)*. . Čtenářská gramotnost a projektové vyučování [online]. [cit. 2015-05-09]. Dostupné z: <http://www.ctenarska-gramotnost.cz/projektove-vyucovani/pv-metody/metody-1>



## 2.6.5. Hraní v roli s využitím edukačních technologií

### *Teoretický úvod*

Metoda hraní v roli a dramatická hra jsou velmi efektivními nástroji umožňujícími jak hlubší porozumění učivu, tak rozvoj sociálních dovedností. Při těchto činnostech účastníci předstírají, že jsou jinou osobou, a přitom řeší nějaký problém nebo přehrávají určitou situaci (Pasch a kol., 2005, str. 243).

Roli lze aplikovat dvojitým způsobem:

- **učitel v roli** – lze použít při tzv. naladění na téma, které bude obsahem lekce např. jak nekonfliktně říkat druhým lidem, co se nám nelíbí
- **účastníci v roli** – účastníci si mohou nanečisto zkusit různé způsoby jednání a získat tím informace, jak jednání působí na ostatní  
(Dubec, 2007, str. 14-15)

### *Nástroje potřebné k realizaci*

- účastníci připraví a odehrají scénku tematicky zaměřenou na výuku, zaznamenají ji a zveřejní
- minimálně 1 mobilní zařízení (smartphone, tablet...) na skupinu
- účet Youtube (Google) - postačí na skupinu

### **volitelné**

- počítač na skupinu (notebook) – není nutné, pokud nechceme videomateriál dále upravovat
- Moviemaker

### *Stručná charakteristika metody*

- účastníci připraví a odehrají scénku tematicky zaměřenou na výuku, zaznamenají ji a zveřejní
- účastníci si vyzkoušejí různé způsoby jednání v řadě situací
- účastníci si na základě prožitých modelových situací zformulují praktická doporučení pro řešení těchto situací v reálných podmínkách

- účastníci „experimentují“ se svým jednáním v modelových situacích a jsou vedeni k vlastní reflexi tohoto jednání. Dále mohou získávat od ostatních spoluúčastníků či pedagoga informace, jak na ně dané jednání působí (Dubec, 2007, str. 13), (Hoffer a Harris, 2009, str. 3)

### ***K jakému účelu je možné tuto metodu použít***

- chceme účastníky naučit efektivně řešit některé typy situací (porušování třídních pravidel, konflikty, odmítání drog, ... )
- chceme zajistit, aby účastníci mohli v bezpečném prostředí zkusit různé způsoby řešení situací, do kterých se dostávají
- chceme u účastníků cíleně rozvíjet vybrané dovednosti, například: rozpoznávání manipulace a reagování na manipulaci v komunikaci, odmítání, moderování diskuse, konstruktivní řešení konfliktů, ...
- chceme nechat účastníky „odreagovat“ vnitřní napětí vzniklé z různých situací (například konfliktů), do kterých se dostali
- chceme účastníky stimulovat k tomu, aby se zabývali nějakým tématem (Dubec, 2007, str. 13)

### ***Konkrétní příklady použití této metody***

Trénink chování použitelného v jakékoli situaci, například:

- Já se s někým hádám a přitom chci věc konstruktivně vyřešit.
  - Já jdu někomu říci něco nepříjemného.
  - Já chci někomu sdělit, že mi vadí něco, co dělá.
  - Někdo porušuje společně dohodnutá pravidla a já na to chci reagovat.
  - Někdo mi nabízí drogy.
  - Někdo kritizuje něco, co mám rád.
- (Dubec, 2007, str. 13)

### ***Popis metody (jednotlivé kroky)***

1. Na začátku hodiny rozdělíme skupiny, ve kterých účastníci budou pracovat (skupina může být celá třída)
2. Ve skupinách rozdělíme role ve skupině (režisér, kameraman a herci)
  - a. pokud není dostatek účastníků režisér může být kameraman
3. Účastníci ve skupinách tvoří příběh na dané téma a režisér je pomocí mobilního zařízení natáčí
4. Po skončení natáčení herci (účastníci) po konzultaci s kameramanem a režisérem video publikují na Youtube

### **volitelné**

5. účastníci připojí zařízení k počítači, jež má nainstalovaný program Movie Maker
6. účastníci pomocí softwaru Movie Maker zpracují fotografie a vytvoří jednoduché video
  - a. účastníci mohou k videu přidávat úvodní stránku, titulky (ve filmu), mluvený komentář, hudbu, závěrečné titulky atd.
7. účastníci uloží video v libovolném formátu (standardně wmv či mp4)
8. následně tento videomateriál publikují na server youtube
9. účastníci a učitel společně reflektují průběh tvorby videa a vyjadřují svá stanoviska k tématu a obsahu videomateriálu

## *Práce s programy*




### **Youtube**

Youtube je multiplatformní aplikace (iOS, Android či počítač na libovolném operačním systému).

### *Počítač*





- Přihlaste se k účtu YouTube.
- V horní části stránky klikněte na odkaz **Nahrát**.
- Než začnete video nahrávat, můžete si vybrat nastavení soukromí videa.
  - veřejné video – toto video vidí každý, kdo navštíví youtube
  - neveřejné video – na youtube se nezobrazuje, ale každý kdo má odkaz, je může přehrát
  - soukromé video – toto video může přehrát pouze majitel a uživatelé, které vyberete
- Vyberte v počítači video, které chcete nahrát. Také můžete nahrát video pomocí webkamery, vytvořit videoprezentaci nebo importovat video z Google+.
- Zatímco se video nahrává, můžete upravit jeho základní informace i pokročilá nastavení a rozhodnout se, zda na něj chcete upozornit odběratele (pokud necháte tuto možnost nezaškrtnutou, vaši odběratele neobdrží žádné oznámení).
- Kliknutím na tlačítko **Publikovat** dokončete nahrávání veřejného videa na YouTube. Pokud nastavíte úroveň soukromí videa na Soukromé nebo Neveřejné, dokončíte nahrávání kliknutím na tlačítko **Hotovo**. Nebo můžete video soukromě sdílet kliknutím na tlačítko **Sdílet**.
- Dokud nekliknete na tlačítko **Publikovat**, video nebude pro ostatní viditelné. Video můžete také publikovat později ve Správci videí.

## Android

- Nejjednodušší způsob nahrání videí ze zařízení se systémem Android je pomocí aplikace YouTube.
  - **Přihlaste se** k účtu YouTube.
  - Otevřete průvodce  v levém horním rohu obrazovky a přejděte k možnosti Nahraná videa.
  - Klepněte na **ikonu Nahrát**  v horní části obrazovky.
  - Zvolte video, které chcete nahrát.
  - Upravte název, popis, tagy a nastavení ochrany soukromí videa (viz. PC).
  - Na podporovaných zařízeních se zobrazí také náhled videa a pod ním posuvníky pro ořez. Pomocí posuvníků můžete upravit délku videa. Dlouhým stisknutím posuvníku přepnete na zobrazení po jednotlivých snímcích a můžete provést přesný ořez.
  - Klepněte na **ikonu Nahrát** .

## iOS

Videa ze zařízení se systémem iOS můžete nahrávat přímo z aplikace YouTube. Ujistěte se, že máte nainstalovanou nejnovější verzi aplikace YouTube pro systém iOS. Postupujte podle následujících pokynů:

- **Přihlaste se** k účtu YouTube.
- Otevřete průvodce  v horním levém rohu obrazovky a přejděte na možnost Můj kanál (nebo klepněte přímo na **ikonu Nahrát**  v průvodci).
- V horní části obrazovky klepněte na **ikonu Nahrát** .
- Z alba fotoaparátu vyberte video, které chcete nahrát, a klepněte na potvzovací tlačítko.
- Upravte název, popis, tagy a nastavení ochrany soukromí videa (viz. PC).
- Klepněte na **ikonu Nahrát** .

(Google, 2015a), (Google, 2015b)

## **Movie maker**

Program Movie Maker je velice silným komplexním nástrojem, který je však velmi intuitivní pro osvojení základních postupů práce. Pro složitější práci lze doporučit publikaci Karla Klatovského: Windows Live Movie Maker: nejen pro školy, kterou naleznete na internetovém odkazu [www.gym-cl.cz/files/WLMM.pdf](http://www.gym-cl.cz/files/WLMM.pdf). (Klatovský, 2012)

### ***Výhody použití hraní v roli s využitím edukačních technologií***

- Účastníci se naučí vytvářet a publikovat jednoduchá videa
- Do výuky můžeme zapojit účastníky, kteří nejsou ve třídě
- Účastníci mohou pozorovat sami sebe
- Digitální archivace dat

### ***Nevýhody použití hraní v roli s využitím edukačních technologií***

- Časová náročnost v hodině
- Absence open-source (volně šiřitelného) programu, jež by fungoval na více platformách (operačních systémech, typech zařízení)
- V případě publikování, dbát větší důraz na psychickou bezpečnost
- Pro komplexní použití nutné připojení k síti Internet, které se však pomalu stává standardem
- Digitální archivace dat

## **Zdroje**

DUBEC, M. *Zásobník metod používaných v OSV*. Vyd. 1. Praha: Projekt Odyssea, 2007 [cit. 2015-01-31]. ISBN 978-80-87145-02-9 (BROŽ.). Dostupné z: [http://www.odyssea.cz/soubory/f\\_metody/zasobnik\\_metod\\_osv.pdf](http://www.odyssea.cz/soubory/f_metody/zasobnik_metod_osv.pdf)

PASCH, M. et al. *Od vzdělávacího programu k vyučovací hodině*. Vyd. 2. Milan Koldinský. Slavík a kol. Praha: Portál, 2005, 416 s. ISBN 80-736-7054-2.

HOFER, M., HARRIS J. *Social Studies Learning Activity Types*. 2009 [cit. 2015-01-31], 3 s. Dostupné z: <http://activitytypes.wmwikis.net/file/view/SocialStudiesATsCzech.pdf/150628793/SocialStudiesATsCzech.pdf>

KLATOVSKÝ, K. Gymnázium Česká Lípa. *Windows Live Movie Maker: nejen pro školy*. 2012 [cit. 2015-01-31]. Dostupné z: <http://www.gym-cl.cz/files/WLMM.pdf>

Google. Nahrávání videí. *Google* [online]. 2015a [cit. 2015-01-31]. Dostupné z: <https://support.google.com/youtube/answer/57407?hl=cs%20%E2%80%93>

Google. Změna nastavení soukromí u videa. [online]. 2015b [cit. 2015-01-31]. Dostupné z: <https://support.google.com/youtube/answer/157177>

## 2.6.6. Hraní v roli s využitím animace a edukačních technologií

### *Teoretický úvod*

Metoda hraní v roli a dramatická hra jsou velmi efektivními nástroji umožňujícími, jak hlubší porozumění učivu, tak rozvoj sociálních dovedností. Při těchto činnostech účastníci předstírají, že jsou jinou osobou, a přitom řeší nějaký problém nebo přehrávají určitou situaci (Pasch a kol., 2005, str. 243).

Roli lze aplikovat dvojnásobem:

- **učitel v roli** – lze použít při tzv. naladění na téma, které bude obsahem lekce např. jak nekonfliktně říkat druhým lidem, co se nám nelíbí
- **účastníci v roli** – účastníci si mohou nanečisto zkusit různé způsoby jednání a získat tím informace, jak jednání působí na ostatní

(Dubec, 2007, str. 14-15)

Animace obrazu je způsob vytváření obrazu pohybu nepohybujících se věcí. Vzniká promítáním jednotlivých snímků za sebou, které se od sebe v určité oblasti jen minimálně liší. Promítání nebo také přehrávání těchto snímků musí být provedeno určitou rychlostí. Tato rychlost je u běžného filmu 25 snímků za sekundu – tímto přehráváním vznikne dojem plynulého pohybu. Při tvorbě našeho projektu bude počet snímků za sekundu podstatně nižší, a to kolem 3 až 10. Z časového hlediska nestihneme totiž pořídit dostatek fotografií na dostatečně dlouhou animaci (Krotký, 2011 str. 2).

### *Nástroje potřebné k realizaci*

- počítač se systémem Windows XP a vyšší na skupinu
- software Movie Maker
- digitální fotoaparát (může být i smartphone či tablet) na skupinu

### **VOLITELNÉ**

- modelína
- tabule a fixy
- projektor připojený k PC



### ***Stručná charakteristika metody***

- Účastníci si vytvoří videomateriál, jenž reprezentuje jednání v řadě situací
- Účastníci si na základě vytvořených modelových situací (videomateriálů) zformulují praktická doporučení pro řešení těchto situací v reálných podmínkách.
- Účastníci „experimentují“ se svým jednáním v modelových situacích a jsou vedeni k vlastní reflexi tohoto jednání. Dále mohou získávat od ostatních spolužáků či učitele informace o tom, jak na ně dané jednání působí.

(Dubec, 2007, str. 13)

### ***K jakému účelu je možné tuto metodu použít***

- Chceme účastníky naučit efektivně řešit některé typy situací (porušování třídních pravidel, konflikty, odmítání drog, ...).
- Chceme zajistit, aby účastníci mohli v bezpečném prostředí zkoušet různé způsoby řešení situací, do kterých se dostávají.
- Chceme u účastníků cíleně rozvíjet vybrané dovednosti, například: rozpoznávání manipulace a reagování na manipulaci v komunikaci, odmítání, moderování diskuse, konstruktivní řešení konfliktů, ...
- Chceme nechat účastníky „odreagovat“ vnitřní napětí vzniklé z různých situací (například konfliktů), do kterých se dostali.
- Chceme účastníky stimulovat k tomu, aby se zabývali nějakým tématem.

(Dubec, 2007, str. 13)

### ***Konkrétní příklady použití této metody***

Trénink chování použitelného v jakékoli situaci, například:

- Já se s někým hádám a přitom chci věc konstruktivně vyřešit.
- Já jdu někomu říci něco nepříjemného.
- Já chci někomu sdělit, že mi vadí něco, co dělá.
- Někdo porušuje společně dohodnutá pravidla a já na to chci reagovat.
- Někdo mi nabízí drogy.
- Někdo kritizuje něco, co mám rád.

(Dubec, 2007, str. 13)

### ***Popis metody (jednotlivé kroky)***

1. Na začátku hodiny rozdělíme skupiny, ve kterých žáci budou pracovat (skupina může být celá třída).
  - a. je vhodné na začátku vyučování vymezit role ve skupině (režisér, fotograf, herec atd.)
2. Účastníci ve skupinách tvoří příběh na dané téma a fotografují pomocí mobilního zařízení či fotoaparátu sérii fotografií.
3. Možnosti tvorby:
  - a. Účastníci fotografují sami sebe ve skupině (třídě).
  - b. Účastníci tvoří příběh pomocí vymodelovaných postaviček z modelíny.
  - c. Účastníci tvoří příběh pomocí věcí, které mají ve třídě.
  - d. Účastníci tvoří příběh fixem na tabuli a upravují jen určité části.
4. Práce s programem Movie maker
5. Žáci reflektují průběh tvorby animace a vyjadřují svá stanoviska k tématu a obsahu videomateriálu

### ***Práce s programem Movie maker***

1. Účastníci připojí zařízení (fotoaparát, smartphone...) k počítači, jež má nainstalovaný program Movie Maker
2. Účastníci pomocí softwaru Movie Maker zpracují fotografie a vytvoří jednoduché video.
  - a. žáci mohou k videu přidávat úvodní stránku, titulky (ve filmu), mluvený komentář, hudbu, závěrečné titulky atd.
  - b. 1 sekunda filmu zabírá cca 10 fotografií
3. Účastníci uloží video v libovolném formátu (standardně wmv či mp4).

Program Movie Maker je velice silným komplexním nástrojem, který je však velmi intuitivní pro osvojení základních postupů práce. Pro složitější práci lze doporučit publikaci Karla Klatovského: Windows Live Movie Maker: nejen pro školy, kterou naleznete na internetovém odkazu [www.gym-cl.cz/files/WLMM.pdf](http://www.gym-cl.cz/files/WLMM.pdf). (Klatovský, 2012)

### ***Výhody použití hraní v roli s využitím animace a edukačních technologií***

- Účastníci se naučí vytvářet jednoduchá videa do výuky můžeme zapojit i účastníky, kteří nejsou ve třídě
- Do výuky můžeme zapojit účastníky, kteří nejsou ve třídě
- Účastníci mohou pozorovat sami sebe (v některých případech)
- Digitální archivace dat

### ***Nevýhody použití hraní v roli s využitím animace a edukačních technologií***

- Časová náročnost v hodině
- Absence open-source (volně šiřitelného) programu, jež by fungoval na více platformách (operačních systémech, typech zařízení)

### ***Zdroje***

DUBEC, M. *Zásobník metod používaných v OSV*. Vyd. 1. Praha: Projekt Odyssea, 2007. ISBN 978-80-87145-02-9 (BROŽ.). Dostupné z: [http://www.odyssea.cz/soubory/f\\_metody/zasobnik\\_metod\\_osv.pdf](http://www.odyssea.cz/soubory/f_metody/zasobnik_metod_osv.pdf)

KROTKÝ, J. Animační techniky digitálním fotoaparátem. *Metodický portál: Články* [online]. 14. 01. 2011, [cit. 2014-12-30]. Dostupný z WWW: < [http://clanky.rvp.cz/wp-content/upload/prilohy/9825/prispevek\\_ke\\_stazeni.pdf](http://clanky.rvp.cz/wp-content/upload/prilohy/9825/prispevek_ke_stazeni.pdf)>.

PASCH, M et al. *Od vzdělávacího programu k vyučovací hodině*. Vyd. 2. Milan Koldinský. Slavík a kol. Praha: Portál, 2005, 416 s. ISBN 80-736-7054-2.

## 2.6.7. Prezentace s využitím edukačních technologií

### *Teoretický úvod*

Prezentace je osobní přednesení uspořádaného sledu myšlenek – podporovaného vizuálními pomůckami přehlednému, zvládnutelnému publiku. Prezentace je tedy jakákoli přednáška, veřejný projev, kdy řečník vysvětluje, vykládá, ukazuje, předkládá, apod. posluchači (posluchačům) své myšlenky, názory, data informace, údaje apod. Při prezentování řečník využívá verbální (zejména svůj hlas) a neverbální komunikaci (mimiku, gestiku, proxemiku, posturologii atd.), prezentační a didaktické prostředky (tabule, flipchart, graf, nákres, diagram, zpětný projektor, diaprojektor, dataprojektor, specializované programy, cloudové aplikace atd.) (Švec a Jeřábková, 2007, str. 13), (Musil, 2008, str. 4), (Rambousek, 2012, str. 1-2).

### *Nástroje potřebné k realizaci*

#### **VYTVÁŘENÍ PREZENTACE**

- účet Google
- připojení k internetu
- PC či mobilní zařízení (nejlépe 1:1)
  - jedno PC nebo notebook při využití vzdáleného ovládní projektoru
- aplikace Prezentace Google

#### **PREZENTOVÁNÍ**

- Hacker's Keyboard aplikace
- Vzdálená plocha Chrome
- projektor
- wifi

### *Stručná charakteristika metody*

Účastníci strukturovaně vytvoří prezentaci na předem vybrané téma v předem vybraném prostředí, jež podporuje kolaboraci a kooperaci. Účastníci prezentují s podporou mobilního zařízení připojeného k počítači.

### ***K jakému účelu je možné tuto metodu použít***

- podpora řečníka při prezentování
- skupinové práce na prezentaci nezávislé na přítomnosti účastníka v učebně
- jako materiál k výuce k vybranému tématu (pedagog prezentuje a poskytuje prezentaci účastníkům)
- stimulovat účastníky, aby se zabývali nějakým tématem

### ***Konkrétní příklady použití této metody***

Trénink a zásady správného prezentování na téma, například:

- oblíbená hra
- oblíbený hudební interpret
- prezentace projektu vytvořeného jednotlivcem či skupinou
- prezentace zážitku
- atd.

### ***Popis metody (jednotlivé kroky)***

Metodiku prezentace s využitím edukačních technologií rozdělují na dvě části:

- a) část tvořivou
- b) část prezentující

#### **ČÁST TVOŘIVÁ**

1. Sdělíme účastníkům cíl (smysl), který sledujeme použitím této metody. Cílem je osvojit si schopnost prezentování před publikem osvojit si schopnost vytváření edukačně-technologické podpory k určitému tématu.
2. Vytvoření a pojmenování nového souboru v prostředí Google prezentace (případně v kombinaci s aplikací WPS Office).
3. Výběr tématu prezentace (může zadávat pedagog).
4. Vytvoření osnovy prezentace
  - a. téma
  - b. hlavní body prezentace
  - c. vlastní obsah
  - d. zdroje (zdroje nejlépe s pomocí serveru [www.citace.com](http://www.citace.com))

## ČÁST PREZENTUJÍCÍ

5. nainstalujeme aplikace Google Chrome do počítače a Vzdálená plocha Chrome do mobilního zařízení
6. povolíme vzdálené připojení a nastavíme heslo
7. připojíme se pomocí mobilního zařízení k počítači a prezentujeme

### *Práce s programy*

## Prezentace Google

### *Počítač*

1. Účastník (případně pedagog) se přihlásí ke svému účtu Google a do služby Google disk <https://drive.google.com>
2. Klikneme na červené tlačítko „přidat“ a zvolíme možnost „Prezentace Google“
3. Zadáme název dokumentu
4. Nyní máme před sebou prostředí velmi obdobné známějším produktů např.: Microsoft Office případně LibreOffice

### *Android*

V mobilním zařízení Android je použití aplikace Prezentace Google velmi omezené, proto doporučuji na vytváření aplikaci WPS Office, který je lokalizován do češtiny.

## WPS Office

- Ve spodní liště nalezneme nabídku a klepneme na tlačítko „Nová“
- Zde vybereme možnost „Prezentace“
- V dolním menu objevíme nabídky „Přehrát“ (přehraje prezentaci), „Klávesnice“ (zobrazí klávesnici) a „Nástroje“

- Nabídka „**Nástroje**“ obsahuje následující položky:
  - „**Soubor**“ – zde lze soubory ukládat, sdílet (např. na úložšti Google disk), šifrovat, tisknout a zjistit důležité informace
  - „**Zobrazit**“ – zde objevíme možnosti kopírovat, vložit, uzamknout obrazovku a rozložení (rozložení slidů v prezentaci)
  - „**Vložit**“ – v této podnabídce je možnost vkládat různé druhy písem (případně formátovat odstavce), vkládat obrázky (pořízené fotoaparátem či na lokálním úložšti), dále pak tabulky, grafy, geometrické tvary a poznámky pro řečníka
- Horní menu obsahuje možnosti hotovo, uložit, zpět a vpřed

### **Hacker's Keyboard**

- tato klávesnice emuluje prostředí klávesnice počítačové, která obsahuje mnoho kláves, které byste hledali na nativní klávesnici v prostředí Android marně
- zřejmě nejdůležitější funkcí jsou pro nás šipky, pomocí nichž se můžeme pohodlně v prezentaci pohybovat vpřed a vzad
- nyní však již k samotnému nastavení
- aplikaci nainstalujeme a spustíme
  - aplikaci nalezneme pod tímto odkazem  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=org.pocketworkstation.pckeyboard>
- stiskneme možnost „**Enable keyboard**“ a povolíme nově nainstalovanou klávesnici Hacker's Keyboard
- následně stiskneme tlačítko „**Set input method**“ a zvolíme možnost „Hacker's Keyboard“, čímž aktivujeme klávesnici pro všechny ostatní aplikace v mobilním zařízení

### **Vzdálená plocha Chrome**

Velmi zajímavým nástrojem pro uživatele, kteří používají internetový prohlížeč Chrome, je aplikace jménem Vzdálená plocha Chrome. Tento jednoduchý nástroj je pro majitele Google účtu používající prohlížeč Chrome zcela zdarma (Šimeček, 2014)

### **Počítač**

- do počítače nainstalujeme internetový prohlížeč Google Chrome
- spustíme prohlížeč a klikneme ikonu „Aplikace“ v levém horním rohu

- v pravém dolním rohu objevíme možnost Obchod Chrome a opět klikneme
- do vyhledávače zadáme možnost „Vzdálená plocha Chrome“ a potvrdíme
- vyhledanou aplikaci tlačítkem + ZDARMA přidáme
- po spuštění aplikace zadejte možnost „Povolit vzdálená připojení“ nastavte PIN (číselné heslo)
- Na počítači spusťte prezentaci z libovolného prostředí

### ***Android***

- do svého zařízení nainstalujte aplikaci Vzdálená plocha Chrome (pomocí Obchod Play)
- po spuštění se vám objeví název vašeho počítače, na ikonu klikněte a zadejte heslo, jež jste nastavili na svém počítači

*Poznámka: Váš účet v prohlížeči Google Chrome a na mobilním zařízení musí být totožný*

### ***Výhody použití prezentace s využitím edukačních technologií***

- Řečník má možnost opřít se o předem připravenou strukturu v podobě počítačové prezentace
- Řečník může s připojením mobilního zařízení pohodlně ovládat prezentaci po celé třídě
- Účastníci (posluchači) mohou sledovat elektronickou podporu prezentace nejen na projektoru, ale také na svých zařízeních
- Digitální archivace dat

### ***Nevýhody použití prezentace s využitím edukačních technologií***

- Náročnost na přípravu pedagoga i účastníka
- Složitější práce na mobilních zařízeních (např. vkládání obrázků, vkládání grafů, formáty, přednastavené šablony atd.)
- Pro komplexní použití nutné připojení k síti Internet, které se však pomalu stává standardem
- Digitální archivace dat



## **Zdroje**

ŠVEC, J., JEŘÁBKOVÁ, S. *Poutavě prezentujeme: Tematický okruh osobnostní a sociální výchovy KOMUNIKACE*. 1. vyd. Praha: Projekt Odyssea o.s., 2007. ISBN 978-80-87145-40-1. Dostupné z: [http://www.odyssea.cz/soubory/c\\_lekce/8\\_10.pdf](http://www.odyssea.cz/soubory/c_lekce/8_10.pdf)

MUSIL, R. *Nonverbální komunikace: teoretický náhled*. Beroun, 2008.

RAMBOUSEK, V. PEDF UK, katedra informačních technologií a technické výchovy. *Materiální didaktické prostředky (skriptum)*. Praha, 2012.

ŠIMEČEK, K. *Komparace softwarů na vzdálenou správu*. Metodický portál: Články [online]. 16. 01. 2014, [cit. 2015-01-10]. Dostupný z WWW: <<http://spomocnik.rvp.cz/clanek/18265/KOMPARACE-SOFTWARU-NA-VZDALENOU-SPRAVU.html>>. ISSN 1802-4785.

## 2.6.8. Poznávání a rozvoj osobnosti s využitím edukačních technologií

### *Teoretický úvod*

**Poznávání osobnosti** patří mezi základní úkoly psychologie a pedagogiky. Poznávání osobnosti (i duševna vůbec) člověka je zprostředkované z chování, z vnějších projevů, z činnosti a ústních i písemných projevů člověka. Z jeho verbálního i nonverbálního chování poznáváme rysy jeho osobnosti, na jeho duševní vlastnosti. Metodou poznávání osobnosti rozumíme způsob, postup, kterým docházíme k více nebo méně přesným poznatkům o psychice a osobnosti (Kohoutek, 2009).

**Rozvoj osobnosti** je základní pedagogicko-psychologická kategorie. Souhrn změn probíhající v osobnosti jedince od narození po stáří. Těžiště tohoto rozvoje je spatřováno v psychickém a intelektuálním rozvoji a za rozhodující se považuje období dětství a dospívání. Různé pedagogické směry postulují rozvoj osobnosti jako prioritní úkol škol, vzdělávání a výchovy, rodinné výchovy i působení společnosti (Průcha a kol., 2003, str. 205).

V rámci okruhu Sebepoznání a sebepojetí, lze osobnost vnímat jako odpověď na dvě hlavní otázky: „Kdo jsem?“ a „Jaký jsem?“. Pro praxi jsou velmi důležité tyto aspekty:

- představa o sobě samém
- způsob a objektivita sebepoznání
- vztah sám k sobě
- očekávání, směr a úsilí vlastní osobnosti
- nároky na sebe sama

(Jeřábková a Srbová, 2007, str. 10)

### *Nástroje potřebné k realizaci*

- počítače, mobilní zařízení na bázi Android nebo iOS pro účastníka a pedagoga 1:1
- připojení k Internetu (pouze verze pro PC)
- aplikace RWT Timeline

### *Stručná charakteristika metody*

Účastníci vytvoří časovou osu, ve které znázorní důležitá data svého osobního života pomocí aplikace RWT Timeline.

### ***K jakému účelu je možné tuto metodu použít***

- „já“ sám o sobě, mé chování, myšlení a prožívání
  - jak jsem schopen vnímat se pozitivně
  - jak rozumím vlastní jedinečnosti
  - co skutečně dělám a co mohu a chci udělat pro svůj osobní rozvoj
  - já a moje sociální role nyní i budoucí (žák, občan, rodič apod.)
- (RVP G, 2007, str. 67),

### ***Co tato metoda rozvíjí***

- žáci pracují s informacemi takovou formou, která podporuje jejich obrazovou paměť
  - žáci uvažují v logických souvislostech, vytvořených vlastními myšlenkovými pochody
  - žáci popisují postup vlastního uvažování sami o sobě
- (RVP ZV, 2007, str. 102)

### ***Popis metody (jednotlivé kroky) a práce s programem RWT Timeline***

#### **Android**

1. Nainstalujeme a spustíme aplikaci RWT Timeline na mobilní zařízení
  - a. <https://play.google.com/store/apps/details?id=air.org.reading.timeline>
2. Vyplníme jméno a název projektu a stiskneme tlačítko „Start“
  - a. pokud již máme rozpracovaný projekt, otevřeme pomocí tlačítka „Open“
3. Postupně přidáváme důležité „zlomové“ body v našem životě a stiskneme tlačítko „Finish“
  - a. lze přidat základní a rozšířený popis
  - b. lze přidat obrázek
4. Po dokončení máme více možností
  - a. uložit projekt ve formátu RWT („Save draft“) – na projektu lze v budoucnu pokračovat
  - b. uložit projektu ve formátu PDF („Save Final“)
  - c. poslat projekt, ve formátu PDF e-mailem („Send Final“)
  - d. vytisknout projekt („Print Final“)

## **Počítač**

1. Spustíme aplikaci RWT Timeline ve webovém rozhraní
  - a. [http://www.readwritethink.org/files/resources/interactives/timeline\\_2/](http://www.readwritethink.org/files/resources/interactives/timeline_2/)
2. Pak již je postup stejný jako na mobilním zařízení

### ***Výhody použití poznávání a rozvoj osobnosti s využitím edukačních technologií***

- Rychlost
- Efektivita
- Podpora vkládání obrázků
- Digitální archivace dat

### ***Nevýhody použití poznávání a rozvoj osobnosti s využitím edukačních technologií***

- Absence možnosti realtime kolaborace na jednom projektu
- Lokalizace v anglickém jazyce aplikace RWT timeline
- Na stolních počítačích nutné připojení k síti Internet
- Digitální archivace dat

## **Zdroje**

PRŮCHA, J.; WALTEROVÁ, E., MAREŠ, J. Pedagogický slovník. 4. vyd. Praha: Portál, 2003. s. 322. ISBN 80-7178-772-8.

KOHOUTEK, R. Poznávání osobnosti dětí, mládeže i dospělých. KOHOUTEK, Rudolf. *Pedagogická fakulta: Masarykovy Univerzity* [online]. 2009 [cit. 2015-02-07]. Dostupné z: [http://www.ped.muni.cz/wpsy/old/stud\\_materialy/koh\\_met\\_pozn.htm](http://www.ped.muni.cz/wpsy/old/stud_materialy/koh_met_pozn.htm)

RVP ZV. *Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání*. [online]. Praha: Výzkumný ústav pedagogický v Praze, 2007. 126 s. [cit. 2015-02-09]. Dostupné z WWW:<[http://www.vuppraha.cz/wp-content/uploads/2009/12/RVPZV\\_2007-07.pdf](http://www.vuppraha.cz/wp-content/uploads/2009/12/RVPZV_2007-07.pdf)>.

RVP G. *Rámcový vzdělávací program pro gymnázia*. [online]. Praha: Výzkumný ústav pedagogický v Praze, 2007. 100 s. [cit. 2015-02-09]. Dostupné z WWW: <[http://www.vuppraha.cz/wp-content/uploads/2009/12/RVPG-2007-07\\_final.pdf](http://www.vuppraha.cz/wp-content/uploads/2009/12/RVPG-2007-07_final.pdf)>. ISBN 978-80-87000-11-3.

JEŘÁBKOVÁ, S, SRBOVÁ K. 2007. *Poznáváme svou osobnost: tematický okruh osobnostní a sociální výchovy Sebepoznání a sebepojetí: lekce 2.1*. Vyd. 1. Praha: Projekt Odyssea, 61 l. ISBN 978-80-87145-06-7. Dostupné také z: [www.odyssea.cz/soubory/c\\_lekce/2\\_1.pdf](http://www.odyssea.cz/soubory/c_lekce/2_1.pdf)

## 2.6.9. Etiketa s využitím edukačních technologií

### *Teoretický úvod*

Slovo **etiketa** v původním významu znamená papírový lístek nebo štítek s informací, například etiketa na lahvičce s léky, která popisuje obsah, případně lístky se jmény, které určovaly u francouzského královského dvora místo u stolu, kde má host sedět. V tomto duchu byl tento význam rozšířen na pravidla zdvořilosti a dobrého společenského chování vůbec. Etiketa je vnímána spíše na bázi dobrovolnosti a znamená pravidla spíše zdvořilostní, při jejichž porušení jsou projevy společností odmítány, ale nejsou netrestány, ani odsuzovány. Ten kdo poruší etiketu, není vychovaný a zdvořilý, nemusí však být mravně špatný. Etiketa se týká společenského mravu, nikoli morálky individuální případně etiky. Pravidla jsou původně nepsaná a někdy není jasné, proč se určité chování předepisuje nebo naopak zakazuje: **zpříjemnění vzájemného styku** (např. zákaz mlaskat při jídle či kdykoliv dělat zvláštní zvuky), **zdrženlivost a respekt k ostatním, k ženám a starším** (např. přednost u stolu, ve dveřích). Dodržováním etikety jedinec dává najevo znalost chování v daném prostředí. Důvodem je předcházení konfliktů a bránění nežádoucí důvěrnosti. V moderní společnosti člověk vystupuje v různých prostředích a rolích, na nichž závisí (učitel, programátor, policista, prezident, lékař). Každá z uvedených profesí musí dodržovat svá specifická pravidla a vzorce chování, jež se liší od chování v rodinném prostředí případně mezi přáteli. Obdobně rozdílné jsou etikety v různých zemích a vznikají také nové etikety pro nová prostředí, jako je netiketa pro chování na webu. (Etiketa in: Wikipedia, 2008).

**Netiketa** je pomyslná sbírka pravidel a zásad, která by se měla dodržovat v internetovém světě. Slovo netiketa je odvozeno z anglického network (sít') a slova etiketa. Mnoho lidí se domnívá, že celosvětová síť Internet jim poskytuje naprostou anonymitu, což není pravda a téměř vždy se dá pomocí různých metod internetový uživatel vystopovat, zanechává za sebou tzv. digitální stopy, nebo-li data (a metadata), která vznikají při interakci uživatele s digitálním prostředím – počítačem, telefonem, ale i televizí (Skoček, 2012, str. 9), (Netiketa in: Wikipedia, 2006). Mnoho uživatelů často vstupuje do nebezpečí na chatech, diskuzích, diskuzních fórech atd. a ostatní uživatele urážejí, vysmívají se jim případně se o nich vyjadřují vulgárně. Je třeba si uvědomit, že ve virtuálním světě, by chování jednotlivce mělo být velmi podobné jako ve světě reálném.

Za tím účelem stanovuje netiketa, pravidla slušného chování na Internetu tzv. **desatero netikety** (Netiketa in: Wikipedia, 2006).

1. Chovejte se tak, abyste nepoškozovali ostatní uživateli.
2. Neomezujte ostatní při jejich vlastní práci na síti.
3. Nenahlížejte do souborů ostatních uživatelů.
4. Nevyužívejte počítače ke krádežím.
5. Nevyužívejte síť ke zveřejnění falešných údajů, falešného svědectví
6. Nevyužívejte ani si nekopírujte software, za který jste nezaplatili.
7. Nevyužívejte zdroje ostatních uživatelé bez autorizace.
8. Nepřisvojujte si duševní bohatství ostatních.
9. Uvažujte o společných důsledcích programu, který tvoříte.
10. Používejte počítač s úctou, s respektem a ohleduplně.

(Netiketa In: Chování.eu, 2015)

### ***Nástroje potřebné k realizaci***

- počítače na libovolné platformě nebo mobilní zařízení na bázi Android nebo iOS pro žáka a učitele 1:1
- aplikace Rizzoma
  - účet Google
  - účet Facebook
  - e-mail
    - v případě využití Rizzoma problém s aplikací, lepší použít webové prostředí (testováno v Google Chrome)
- připojení k internetu

### ***Stručná charakteristika metody***

- Účastníci porovnají metodu klasické psané komunikace a komunikaci internetovou.
- Účastníci se sami pokusí sestavit soubor pravidel pro oba druhy komunikací
- Účastníci popíší základní principy těchto komunikací a jejich rozdíly

### ***K jakému účelu je možné tuto metodu použít***

- při zjišťování toho, co už žáci o nějakém tématu vědí
- chceme žáky naučit efektivně řešit některé typy situací (přátelství po internetu a jeho rizika, sdílení citlivých údajů ...).

### ***Co tato metoda rozvíjí***

- uvědomit si, že téměř každý sociální nebo komunikační akt má svůj mravní rozměr
- uvědomit si a respektovat přirozenost a hodnotu rozmanitosti projevů života, kultury a každého jednotlivého člověka
- morální jednání v praktických situacích všedního dne
- moje hodnoty a moje sociální role současné i budoucí (žák, sportovec, přítel, rodič, občan, zaměstnanec a další)
- já a sociální a morální dilemata doby, v níž žiji
- žáci zpracovávají na uživatelské úrovni informace v textové formě (RVG G, 2007, str. 67 -69)

### ***Konkrétní příklady použití této metody***

- společný hodnotový žebříček (žáci se musí mezi sebou dohodnout na 8 důležitých věcech ve svém společném hodnotovém žebříčku)
- domlouvání schůzky s nově nabytými spolužáky
- problém ve třídě (může být vymyšlený)
- chci někomu sdělit, že mi vadí něco, co dělá
- někdo porušuje společně dohodnutá pravidla a já na to chci reagovat


### ***Popis metody (jednotlivé kroky)***

1. Stanovíme téma, o kterém bude skupina komunikovat
2. Sdělíme žákům, že komunikace bude probíhat pouze psanou formou
3. Žáky rozdělíme do dvou skupin
  - a. „klasická“ psaná komunikace
  - b. internetová psaná komunikace
4. Žákům dáme vymezený čas na komunikaci
5. Skupiny si po uplynutí vymezeného času vymění způsob komunikace
6. Reflexe



## Práce s programem Rizzoma


### Počítač

1. Přihlásíme se do aplikace Rizzoma (<https://rizzoma.com/>)
  - a. účtem Google
  - b. účtem Facebook
  - c. e-mailem
2. V levém horním rohu objevíme ikonu 
3. Po rozkliknutí zadáme do pole „Enter subject“ název našeho tématu
4. Do pole „Add participants“ můžeme přidat spolupracovníky pomocí e-mailu, Facebooku nebo Googlu kontakty pro spolupráci
5. Zeleným tlačítkem „Create new topic“ téma vytvoříme
6. Tlačítkem „Invite“ zveme další účastníky k diskuzi a vymezujeme jejich role
  - a. commentor (komentátor) – má možnost přispívat do diskuze, ale nemůže přepisovat ostatním jejich příspěvky
  - b. editor (upravovač) - má možnost přispívat do diskuze a může přepisovat ostatním jejich příspěvky
  - c. reader (čtenář) – má právo pouze diskuzi číst
7. Tlačítkem „Share“ lze nastavit, jak sdílení bude probíhat
  - a. Private – pouze spolupracovníci přidání vlastníkem kurzu mohou (upravovat, komentovat, číst)
  - b. Anyone with the link – kdo má webový odkaz může (dle nastavení)
    - i. edit (upravovat)
    - ii. comment (komentovat)
    - iii. read (číst)
  - c. Public on web – kdokoli může tuto diskuzi vyhledat a (dle nastavení)
    - i. edit (upravovat)
    - ii. comment (komentovat)
    - iii. read (číst)
8. Program dále umožňuje vkládání obrázků, úpravu formátování textu, přidávání odkazů atd, které nalezneme po kliknutí do libovolného místa pod nadpisem (tématem)



9. Pro složitější práci s programem doporučuji tento youtube kanál (který je bohužel lokalizován pouze do anglického jazyka)  
[https://www.youtube.com/channel/UCP8ISwN5\\_hIePg6QjLyWkDg](https://www.youtube.com/channel/UCP8ISwN5_hIePg6QjLyWkDg)
10. Avšak aplikace Rizzoma je dle mého názoru velmi přívětivá i bez znalosti anglického jazyka a velmi intuitivní

## **Android**

- Při použití aplikace Rizzoma v mobilních zařízeních Android doporučuji prohlížeč Google Chrome a jeho možnost „Verze webu pro PC“, kterou naleznete pod touto ikonou  v pravém horním rohu prohlížeče. Použití je však trochu složitější.
- V případě, že vám stačí omezené funkce můžete spustit Rizzomu pod odkazem <https://rizzoma.com/> bez této možnosti

## **iOS**

- použití na této platformě je totožné jako na platformě Android

### ***Výhody použití edukačních technologií v oblasti etikety***

- Rychlost využití v hodině a při přípravě
- Možnost mnoha nastavení a uživatelská přívětivost

### ***Nevýhody použití edukačních technologií v oblasti etikety***

- Náročnost či omezenost použití na mobilních operačních systémech Android a iOS
- Nutné připojení k síti Internet

## Zdroje

SKOČEK, J. Digitální stopy-možnosti jejich kontroly a eliminace pomocí vybraných volně dostupných nástrojů [online]. Praha, 2012 [cit. 2015-05-10]. Available from: <https://is.cuni.cz/webapps/zzp/detail/108486/?lang=en>. Bakalářská práce. Ústav informačních studií a knihovnictví.

Netiketa. 2015. Chování.eu [online]. [cit. 2015-05-10]. Dostupné z: <http://www.chovani.eu/netiketa/c56>

Etiketa. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2008, 5.11.2014 [cit. 2015-02-01]. Dostupné z: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Etiketa>

Netiketa. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2006, 2.10.2014 [cit. 2015-02-01]. Dostupné z: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Netiketa>

RVP G. *Rámcový vzdělávací program pro gymnázia*. [online]. Praha: Výzkumný ústav pedagogický v Praze, 2007. 100 s. [cit. 2015-02-09]. Dostupné z WWW: <[http://www.vuppraha.cz/wp-content/uploads/2009/12/RVPG-2007-07\\_final.pdf](http://www.vuppraha.cz/wp-content/uploads/2009/12/RVPG-2007-07_final.pdf)>. ISBN 978-80-87000-11-3.

## 2.6.10. Organizace času a plánování s využitím edukačních technologií

### *Teoretický úvod*

K plánování a organizaci času slouží celá řada pomůcek, doporučených metod a postupů. Moderní vědní disciplína, která řeší člověka z pohledu jeho činností v čase, se nazývá Time Management (Time management čtvrté generace In: ADK, 2008).

**Time management** je sadou postupů, doporučení a nástrojů pro plánování času, obvykle za účelem zvýšení efektivity využití času. Time management v současnosti zahrnuje širokou škálu aktivit, mezi které patří plánování, přidělování, stanovení cílů, delegování, analýza stráveného času, monitorování a stanovení priorit. Zpočátku bylo hospodaření s časem využíváno jen pro obchodní nebo pracovní činnosti, ale postupem času se tento obor z důvodu narůstajících nároků na život rozšířil i do osobních aktivit (Time management In: Wikipedia, 2007). Plánování a organizace času je nedílnou součástí každodenního života většiny lidí. Čím méně času lidé mají tím je pro ně plánování důležitější, neboť není možné všechny informace uchovávat v paměti, v současnosti existuje mnoho nástrojů a metod, které nám organizaci času usnadňují (diáře, samolepící bločky, e-mail, **kolaborativní webové aplikace** – Google kalendář, Google keep, Doodle atd.) (Kratochvíla, 2012, str. 3). Jednu z takových metod zavádí David Allen a to moderní metodu GDT (Getting Things Done) ve volném překladu „dodělej si všechny věci“, ve které popisuje nezahlcování úkolů, s akcentací na jejich důsledné dokončování, nastavení priorit úkolů, omezení úložišť, kde jsou uchovávány informace, pravidlo dvou minut (pokud provedení nezabere dvě minuty, provede ho jedinec ihned, jinak je zařazen do dalšího zpracování), přiřazení klíčových slov k úkolům a jejich pravidelná hodnocení (Kratochvíla, 2012, str. 4-6).

### ***Nástroje potřebné k realizaci***

- počítače, nebo mobilní zařízení na bázi Android nebo iOS pro účastníka a pedagoga 1:1
- účet Google
- připojení k internetu
- Google keep
- Google kalendář
- účet Doodle (lze přihlásit pomocí účtu Google)
  - lze i bez účtu (je však potřeba mít e-mail)
- projektor připojený k PC (lze použít i mobilní zařízení, PC, notebook či jiné zařízení)

### ***Stručná charakteristika metody***

Účastníci vytvářejí a strukturovaně zapisují všechny své naplánované události a úkoly k předem vybranému tématu za pomoci kolaborativních softwarů Google kalendář, Google keep a Doodle.

### ***K jakému účelu je možné tuto metodu použít***

- při plánování a realizaci školních projektů
- při plánování a realizaci domácích úkolů
- při plánování a realizaci volnočasových aktivit
- k zápisu školního rozvrhu
- při plánování nějaké akce
- atd.

### ***Co tato metoda rozvíjí***

- účastníci uvažují v logických souvislostech, vytvořených vlastními myšlenkovými pochody
- účastníci pracují s informacemi takovou formou, která podporuje jejich obrazovou paměť
- účastníci efektivně řeší některé typy situací
- účastníci si mohou zkusit různé způsoby řešení situací, do kterých se dostávají
- účastníci jsou stimulováni, aby se zabývali nějakým tématem (Dubec 2007, str. 19), (RVP ZV, 2007 str. 34)

## ***Popis metody (jednotlivé kroky) a práce s programy***

### **Google kalendář**

1. Účastníci se přihlásí ke svému účtu Google a do služby Google kalendář
2. Vybereme s účastníky téma, na kterém účastníci budou pracovat
  - a. Tvorba rozvrhu
  - b. Plán volnočasových aktivit
  - c. atd.
3. Účastníci kliknutí do prostoru kalendáře vytvoří událost a vyplní, co se v určenou dobu (dle místa kde kliknou) bude odehrávat
  - a. podrobnější úpravy nalezneme pod odkazem upravit událost
    - i. sdílení s ostatními účastníky
    - ii. barva poznámky
    - iii. přesný čas
    - iv. atd.
4. Účastníci po kliknutí na událost mohou pomocí funkce „Přidat hosty“ vybrat účastníky, kteří mohou kolaborativně spolupracovat
5. Kolaborativní spolupráce může rovněž probíhat v rámci funkce „Moje kalendáře“ v úvodní obrazovce Google kalendáře nejen přidávat další kalendáře, ale také je sdílet a nastavovat práva k úpravě

### **Google keep**

Aplikace Google keep je spíše vhodná pro doplnění Google kalendáře. Tato aplikace funguje jako online nástěnka s barevnými lístečky a úkoly v nich. Lze však tento nástroj využít samostatně při tvorbě projektů či společných domácích úkolů. Nástroj je natolik intuitivní, že si dovoluji v tomto případě nechat popis pouze obecný.

### **Doodle**

1. Učitel zadá účastníkům cvičné téma např. na naplánování Vánoční besídky pro třídu
2. Účastníkům prostřednictvím svého zařízení (tablet, notebook...), či projektoru předvedeme naplánování události
  - a. Zadáme do internetového prohlížeče adresu [www.doodle.com](http://www.doodle.com)
  - b. Nastavíme název akce a uvedeme e-mailovou adresu (případně umístění či popis)

- c. Vybereme data z kalendáře
  - d. Přidáme časy
  - e. V „Nastavení“ vytvoříme základní hlasování
  - f. V „Pozvat“ klikneme na dokončit
  - g. Zkopírujeme odkaz a rozešleme ostatním (k odesílání je možné využít jakoukoli cestu)
3. Účastníci postupují stejně jako učitel a vzájemně si vyplní své naplánované události

### ***Výhody použití organizace času a plánování s využitím edukačních technologií***

- Vše dostupné online (v některých aplikacích i offline)
- Multiplatformita zařízení (stolní počítač, mobilní zařízení, chytrý telefon, chytré hodinky)
- Multiplatformita operačních systémů (Linux, Windows, OS X, Android, iOS, Windows Phone)
- Efektivnější vyhledávání
- Možnost kolaborace a sdílení

### ***Nevýhody organizace času a plánování s využitím edukačních technologií***

- Pro komplexní použití nutné připojení k síti Internet, které se však pomalu stává standardem
- Poskytování dat třetím stranám (Google)

### ***Zdroje***

Time Management čtvrté generace. ADK [online]. 2008 [cit. 2015-02-07]. Dostupné z: <http://www.adk.cz/o-produktu-top/teorie/time-management-4-generace/>

Time management. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2007, 9.3.2014 [cit. 2015-02-07]. Dostupné z: [http://cs.wikipedia.org/wiki/Time\\_management](http://cs.wikipedia.org/wiki/Time_management)

DUBEC, M. *Zásobník metod používaných v OSV*. Vyd. 1. Praha: Projekt Odyssea, 2007. ISBN 978-80-87145-02-9 (BROŽ.). Dostupné z: [http://www.odyssea.cz/soubory/f\\_metody/zasobnik\\_metod\\_osv.pdf](http://www.odyssea.cz/soubory/f_metody/zasobnik_metod_osv.pdf)

KRATOCHVÍLA, Petr. Nástroj pro organizaci času a práce podle metodiky GTD [online]. 2012 [cit. 2015-05-10]. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Fakulta informatiky. Vedoucí práce David Šafránek. Dostupné z: <[http://is.muni.cz/th/143400/fi\\_b/](http://is.muni.cz/th/143400/fi_b/)>.

RVP ZV. *Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání*. [online]. Praha: Výzkumný ústav pedagogický v Praze, 2007. 126 s. [cit. 2015-02-09]. Dostupné z WWW:<[http://www.vuppraha.cz/wp-content/uploads/2009/12/RVPZV\\_2007-07.pdf](http://www.vuppraha.cz/wp-content/uploads/2009/12/RVPZV_2007-07.pdf)>.

## **2.7. Sebereflexe**

Následujícím krokem bylo vyzkoušení metodických karet na sobě. Zájmové útvary, ve kterých tyto karty byly mnou ozkoušeny: Kytara začátečníci 1, 2; Kytara pokročilí 1, 2; Tvorba a design www stránek, Hardware a Multimediální systémy (grafika, audio, video). V těchto zájmových útvarech jsou využívány zejména e-learningový Moodle, který je blíže popsán v teoretické části v kapitole **1.3.3 E-learning**, cloudové služby Google disku, které jsou blíže popsány v teoretické části v kapitole **1.3.5 Cloud computing** (zadávání a vyhodnocování testů, prezentace, sdílení obrázků, kolaborativní výuka), stolní počítače, projekory a mobilní zařízení (vyhledávání písní v internetových databázích, poslechu hudby a promítání videí na serveru Youtube, práce s hudebními a video soubory, tvorba a prezentování prezentací, vyhledávání ceny jednotlivých počítačových komponent, interaktivní aplikace na mobilní zařízení a na interaktivní tabuli atd.), využívány jsou také metody pro osobnostně sociální rozvoj, jejichž příklady jsou popsány v kapitole **Vybrané metody a témata**, které jsou v metodických kartách uveřejněny jako Teoretický úvod. V následujících tabulkách jsou z důvodu přehlednosti vypsány výhody a nevýhody jednotlivých karet, jež byly mnou vyzkoušeny. Často zmiňovaná **digitální archivace dat** patří zcela jistě do obou kategorií, neboť na jednu stranu (výhoda) je možnost se zpětně podívat, jak probíhala daná aktivita s odstupem času velmi pozitivní např. z hlediska progresu v osobnostně sociálním rozvoji, na straně druhé pokud je obsah publikován online např. v cloudových službách, firmy, které tyto služby vlastní, často s těmito daty manipulují ve svůj prospěch.



<b>REFLEXE</b>	
<b>výhody</b>	<b>nevýhody</b>
Lokalizace Google disku v českém jazyce, s aplikací AWW není problém neboť je sice v angličtině, ale je velice jednoduchá	Poskytování dat třetím stranám (v tomto případě společnosti Google nebo Dropbox)
Rychlá možnost sdílení	Nemožnost efektivního využití, některých typů reflexe (mluvená, živé obrazy - účastníci vytvářejí sochy na dané téma atd.)
Názornost (grafická reprezentace)	Problematika propojení aplikace AWW na více platformách
Možnost výběru ze tří aplikací (Google formulář, Google keep a AWW)	Pro použití je nutné připojení k síti Internet, které se však pomalu stává standardem
Digitální archivace dat	

**Tab. 3 - Výhody a nevýhody použití metodické karty Reflexe s využitím edukačních technologií**

<b>MYŠLENKOVÁ MAPA</b>	
<b>výhody</b>	<b>nevýhody</b>
Rychlá možnost sdílení	Poskytování dat třetím stranám (v tomto případě společnosti Google)
Lepší čitelnost než bez technologií (relativní)	Lokalizace aplikace MindMup v anglickém jazyce
Možnost kolaborace	Pro použití je nutné připojení k síti Internet, které se však pomalu stává standardem
Na této metodice může pracovat i účastník, který není přítomen ve třídě	
Digitální archivace dat	

**Tab. 4 - Výhody a nevýhody použití metodické karty Myšlenková mapa s využitím edukačních technologií**

<b>POJMOVÁ MAPA</b>	
<b>výhody</b>	<b>nevýhody</b>
Na této metodice může pracovat i účastník, který není přítomen ve třídě	Aplikace CMap Tools lze použít pouze na stolní počítače a iOS.
Jednodušší úprava než bez technologií	Neexistuje pohodlné realtime kolaborativní vytváření pojmových map (šlo by použít aplikace pro myšlenkové mapy, ale práce je složitější)
Lepší čitelnost než bez technologií (relativní)	
Digitální archivace dat	

Tab. 5 - Výhody a nevýhody použití metodické karty Pojmová mapa s využitím edukačních technologií

<b>BRAINSTORMING</b>	
<b>výhody</b>	<b>nevýhody</b>
Na této problematice může pracovat i účastník, který není přítomen ve třídě	Poskytování dat třetím stranám (použití programu Rizzoma)
Skupina nemusí volit roli zapisovatele, neboť vše je účastníkům k dispozici online	Pro použití je nutné připojení k síti Internet, které se však pomalu stává standardem
V případě hlasování jednoduchá grafická reprezentace	
Digitální archivace dat	

Tab. 6 - Výhody a nevýhody použití metodické karty Brainstorming s využitím edukačních technologií

<b>HRANÍ V ROLI</b>	
<b>výhody</b>	<b>nevýhody</b>
Účastníci se naučí vytvářet a publikovat jednoduchá videa	Časová náročnost v hodině
Do výuky můžeme zapojit účastníky, kteří nejsou ve třídě	Absence open-source (volně šiřitelného) programu, jež by fungoval na více platformách (operačních systémech, typech zařízení)
Účastníci mohou pozorovat sami sebe	V případě publikování, dbát větší důraz na psychickou bezpečnost
	Pro komplexní použití nutné připojení k síti Internet, které se však pomalu stává standardem
Digitální archivace dat	

Tab. 7 - Výhody a nevýhody použití metodické karty Hraní v roli s využitím edukačních technologií

<b>HRANÍ V ROLI (ANIMACE)</b>	
<b>výhody</b>	<b>nevýhody</b>
Účastníci se naučí vytvářet jednoduchá videa	Časová náročnost v hodině
Do výuky můžeme zapojit účastníky, kteří nejsou ve třídě	Absence open-source (volně šiřitelného) programu, jež by fungoval na více platformách (operačních systémech, typech zařízení)
Účastníci mohou pozorovat sami sebe	
Digitální archivace dat	

Tab. 8 - Výhody a nevýhody použití metodické karty Hraní v roli (animace) s využitím edukačních technologií

<b>PREZENTACE</b>	
<b>výhody</b>	<b>nevýhody</b>
Řečník má možnost opřít se o předem připravenou strukturu v podobě počítačové prezentace	Náročnost na přípravu pedagoga i účastníka
Řečník může s připojením mobilního zařízení pohodlně ovládat prezentaci po celé třídě	Složitější práce na mobilních zařízeních (např. vkládání obrázků, vkládání grafů, formáty, přednastavené šablony atd.)
Účastníci (posluchači) mohou sledovat elektronickou podporu prezentace nejen na projektoru, ale také na svých zařízeních	Pro komplexní použití nutné připojení k síti Internet, které se však pomalu stává standardem
Digitální archivace dat	

**Tab. 9 - Výhody a nevýhody použití metodické karty Prezentace s využitím edukačních technologií**

<b>POZNÁVÁNÍ A ROZVOJ OSOBNOSTI</b>	
<b>výhody</b>	<b>nevýhody</b>
Rychlost	Absence možnosti realtime kolaborace na jednom projektu
Efektivita	Lokalizace v anglickém jazyce aplikace RWT timeline
Podpora vkládání obrázků	Na stolních počítačích nutné připojení k síti Internet
Digitální archivace dat	

**Tab. 10 - Výhody a nevýhody použití metodické karty Poznávání a rozvoj osobnosti s využitím edukačních technologií**

<b>ETIKETA</b>	
<b>výhody</b>	<b>nevýhody</b>
Rychlost využití v hodině a při přípravě	Náročnost či omezenost použití na mobilních operačních systémech Android a iOS
Možnost mnoha nastavení a uživatelská přívětivost	Nutné připojení k síti Internet
Digitální archivace dat	

**Tab. 11 - Výhody a nevýhody použití metodické karty Etiketa s využitím edukačních technologií**

<b>ORGANIZACE ČASU</b>	
<b>výhody</b>	<b>nevýhody</b>
Vše dostupné online (v některých aplikacích i offline)	Pro komplexní použití nutné připojení k síti Internet, které se však pomalu stává standardem
Multiplatformita zařízení (stolní počítač, mobilní zařízení, chytrý telefon, chytré hodinky)	
Multiplatformita operačních systémů (Linux, Windows, OS X, Android, iOS, Windows Phone)	
Efektivnější vyhledávání	
Možnost kolaborace a sdílení	
Digitální archivace dat	

**Tab. 12 - Výhody a nevýhody použití metodické karty Organizace času s využitím edukačních technologií**

## **2.8. Rozhovory**

Cílem rozhovorů je zjistit možnosti a meze využití metodických karet v oblasti zájmových útvarů ve středisku volného času. Na začátku rozhovoru byli respondenti seznámeni se základními pravidly výzkumu viz. **Příloha 2 - Seznámení účastníka výzkumu (pedagoga volného času) se základními pravidly a zásadami výzkumu**

pro zachování anonymity byla uvedena pouze (předem změněná) jména bez příjmení. Následně byl s respondenty veden polostrukturovaný rozhovor viz. **Příloha 3 - Schéma polostrukturovaného rozhovoru**. Otázky byly kódovány následujícím způsobem ZVO - základní výzkumná otázka, SVO - specifická výzkumná otázka a TO - tazatelská výzkumná otázka.

V otázkách (SVO1), (TO1.1), (TO1.2), (TO1.3) a (TO1.4) bylo řešeno, jaké jednotlivé technologie volnočasoví pedagogové používají ve své výuce. Nejčastěji pedagogové využívají možnosti prezentace (zejména v aplikaci PowerPoint a jedné z alternativ Google Slides, jež je součástí Google Disku), server Youtube (ať již pro nahrávání či sledování videí) a e-learning (nejčastěji pro sdílení materiálů a vzájemnou komunikaci mimo zájmový útvar). Jsou zde samozřejmě specifika, která používají pedagogové, kteří mají informačně-technologicky zaměřené zájmové útvary např. program na programování VisualBasic, simulační program VirtualPC, program Legominstorms s robotickou stavebnicí, stavebnice Arduino s podporovaným softwarem a mnohé další. Také existují specifické programy, které používají například tanečníci např. Couch's eye sloužící k analyzování pohybů (tzv. videocouching) a může být zcela jistě doplněním k metodickým kartám **Hraní v roli s využitím edukačních technologií** a **Hraní v roli s využitím animace a edukačních technologií**. Použití programů souvisí rovněž, na které hardwarové platformě pedagogové a účastníci zájmového útvaru pracují, pokud se jedná o klasické stolní počítače, nebo notebooky, netbooky, tablety atd. a samozřejmě také na operačním systému. Operační systémy, které byly dominantně používány při tomto výzkumu jsou MS Windows 7 Professional a Android 4.2.. Tablety použili všichni respondenti a stolní počítače většina (6 z 9), důležité je však zmínit, že důvody nepoužití souvisí s tím, že každá učebna ve středisku volného času nedisponuje stolním počítačem (mezi učebny jsou počítány i tělocvičny, které si toto středisko pouze pronajímá). Na stolních počítačích je použití různé od prezentování, přes cloudové služby až přes práci s videem. Na mobilních zařízeních (zejména na tabletech a smartphonech) pedagogové dominantně používají Google disk (a samozřejmě celý balíček jejich aplikací) a specifické programy např. již zmiňovaný Couch's eye, Electrodroid (program na určování součástí v obvodu), cizojazyčné

slovníky atd. Dalším bodem bylo použití e-learningu a e-learningového systému moodle, který mají všichni pedagogové v tomto zařízení k dispozici. Moodle využívá menšina z dotazovaných, dále používají sociální síť Facebook a služby od firmy Google (Google disk, Google+ atd.). Technologie, které nebyly předem specifikované v předchozích otázkách, jsou typické pro určitý zájmový útvar (hi-fi věž, reproduktory, robotické stavebnice atd.) nebo fotoaparáty a kamery, které pořizují kvalitnější fotografie a videa než např. smartphony a tablety. Otázka (TO1.5) shrnuje pozitiva a negativa použití těchto technologií ve výuce, které jsou shrnuty v následujících tabulce a barevně budou označena ta pozitiva a negativa, která spolu souvisí.

<b>POUŽITÍ EDUKAČNÍCH TECHNOLOGIÍ V ZÁJMOVÝCH ÚTVARECH</b>	
<b>Pozitiva</b>	<b>Negativa</b>
Kolaborativní činnost	Závislost výuky na dalším zařízení
Konektivismus (to, co umí ve skupině jeden jako by to uměli všichni, vše mají "uložené" u někoho jiného)	Ne každý musí do komunity (skupiny) přispívat stejným dílem
Efektivní využití technologií	Efektivita není příliš vysoká
WYSIWYG (What You See Is What You Get - co vidíš to dostaneš), např. účastníci píšou nějaký kód, ten zkompilují a nahrají do robota a on pak vykonává instrukce	Pedagog neumí s technologiemi pracovat
Názornost např. videorozbor je lepší než zrcadlo, protože účastníci mohou pozorovat sami na sebe a dále videomateriál zastavovat a rozebírat.	Negativním dopadem může být, ztráta motivace, účastník se na videu vidí a usmyslí si, že např. špatně tancuje (individuální u každého)
Zpestření výuky a namotivování	Pedagog se bojí s technologiemi pracovat (bojí se, že něco rozbije)
Lepší utřídění myšlenek a jejich organizace	Práce s technologiemi účastníky rozptyluje a nedělají to, co by pedagog požadoval
Snadnější přístup k materiálům pomocí cloudových služeb	Cloudové služby vyžadují účty
Ušetření času (např. vzdálená plocha při prezentování)	Přípravy a realizace zabírají mnoho času

Vizuální stránka učení (děti si to lépe dokážou představit).	
Dohledatelnost informací	

**Tab. 13 - Použití edukačních technologií v zájmových útvarech**

V otázkách (SVO2), (TO2.1), (TO2.2) bylo řešeno, jaké jsou zkušenosti, oblíbené metody a témata OSV, které volnočasoví pedagogové používají ve své výuce. Zkušenosti s OSV volnočasoví pedagogové velmi různě, ale většinou pozitivní a považují OSV za důležitou součást své výuky. Např. na otázku **(SVO2) Jaké jsou vaše zkušenosti s používáním OSV (Osobnostně sociální výchova) ve své výuce?** odpovídá **Patrik**: „Vcelku pozitivní, prezentace, děcka jsou rádi za zpětnou vazbu, děti nejsou známkovány, kritiku přijmou a dosahují lepších výsledků i ve škole, náležitosti e-mailové komunikace a rozdílnost s verbální, když mají navrhnout síť princip postupnost jsem jim navrhl, aby zkusili ještě někde jinde v jiném předmětu, jinde v životě” a **Josefína** „Super, myslím, že je to podstatné a mělo by to být součástí každé hodiny, zejména reflexe, na tu kladu asi největší důraz. Ujasním si, co je dobře a špatně a k tomu se váže rozvoj osobnosti, protože tak lépe poznám děti a ony samy sebe, příležitostně hraní v roli, když s nimi natáčím videa a u choreografií myšlenkové mapy.” Často pedagogové zmiňují reflexi nebo zpětnou vazbu, kterou považují ve svých zájmových útvarech za důležitou.

Jsou zde však i protichůdné názory na celostní použití OSV jako např. **Xenie** „Myslím si, že se dnes OSV moc řeší, do určité míry je to praktické, ale určitě bych to nezačleňovala do každé hodiny, vnímám to jako téma okrajové.” a **Ester** „Myslím si, že by OSV mělo probíhat v jakékoli výuce a mělo by být součástí každého vzdělávacího procesu, tudíž moje zkušenosti jsou adekvátní faktu, že je používání těchto prvků pro mě samozřejmé.” Další zajímavostí bylo, že jeden z respondentů si zvolil na pojmové mapy aplikace Lucidchart a Draw.io, které jsou však dle mého názoru vhodné spíše pro tvorbu vývojových diagramů případně myšlenkových map. Nejoblíbenější a často zmiňovanou metodou je reflexe a prezentace a tématem poznávání a rozvoj osobnosti. Otázka (TO2.3) shrnuje pozitiva negativa použití OSV ve výuce, které jsou shrnuty v následující tabulce a barevně budou označena ta pozitiva a negativa, která spolu souvisí.



<b>POUŽITÍ OSV V ZÁJMOVÝCH ÚTVARECH</b>	
<b>Pozitiva</b>	<b>Negativa</b>
Přijímání kritiky	Náročnost pro pedagoga (např. nevhodné téma), empatie pedagoga
Sebereflexe a sebepoznání (pedagog i účastníci)	Časová náročnost na úkor stanovených odborných cílů
Zpětná vazba, neboli reflexe, (zpětná vazba by měla být součástí každé výuky, abych se jako učitel přesvědčil, zda děti umí to, co jsem jim celou hodinu vysvětloval)	Ohrožení psychické bezpečnosti, dětem to může někdy být nepříjemné a může to sklouznout ke škatulkování
Zefektivnění a popularizace výuky pro účastníky.	V praxi to není uznávané, protože to údajně má být samozřejmost
Pokud s videorozborem před třídou všichni souhlasí, poukážeme si společně na chyby a poučíme se z nich všichni.	Účastníci nemusí s aktivitou souhlasit (např. se stydí rozebírat určitá témata před celou třídou)
Důležitá součást hodiny	Účastníci ne vždy pochopí, že je osobnostní a sociální rozvoj pro ně přínosný
Nástroj na řešení konfliktů	
Progres účastníků v oblasti osobnostního a sociálního rozvoje	
Zlepšení atmosféry na kroužku	
Zlidštuje to trošku výuku	
Zlepšení sociálního klimatu	
Zlepšení komunikace	
Poznání ostatních účastníků a jejich vzájemné obohacení	

Tab. 14 - Použití OSV v zájmových útvarech

V otázkách (SVO3), (TO3.1), (TO3.2), (TO3.3) bylo řešeno, zdali je OSV s využitím edukačních technologií smysluplné jaké jsou zkušenosti, osobní postřehy, náročnost pro účastníky a volnočasové pedagogy a přínos vyzkoušení si jednotlivých metod. Všichni z dotazovaných považují využití OSV spolu s edukačními technologiemi za smysluplné, jak důvody uvádí motivaci, anonymitu, uspořádání myšlenek a ušetření času. Jsou zde zmíněna i negativa, která si mnohdy s pozitivou protirečí, která jsou časová náročnost

(když technologie nefungují tak, jak mají), neosobní kontakt, měnící se prostředí cloudových aplikací, kompatibilita zařízení, měnící se softwary a omezení učebnou, ve které aktivity probíhají (částečně řeší mobilní zařízení). Zkušenosti, postřehy a přínos do výuky, které jsou předmětem otázek (TO3.1), (TO3.3)<sup>19</sup> pro jednotlivé volnočasové pedagogy jsou vypsány přehledně v následujících tabulkách:

<b>PATRIK</b>	
Reflexe	Reflexe mi přišla příliš složitá, asi bych jí spíše realizoval klasickým způsobem, z druhé strany, to vyhodnocení je pak super, protože si to člověk nemusí složitě zapisovat.
Brainstorming	K Brainstormingu asi nemám výhrad, jen když děti nemají účty třeba na Googlu, tak s tím zakládáním je občas problém, ale u mě ho mají všichni, protože v něm pracujeme a sdílíme si dokumenty.
Hraní v roli (animace)	U hraní v roli (animace) je jen nešikovné, že nejde používat něco smysluplnějšího než Moviemaker (např na tabletu).
Prezentace	Od té prezentace jsem očekával víc asi bych spíše předvytvořil něco na PC a upravoval v Google prezentacích jen texty.

**Tab. 15 - Využití metodických karet (Patrik)**

<b>HONZA</b>	
Reflexe	Jsem rád, že mi metodika pomohla se dozvědět více o tématu reflexe, je to pro mě složitě téma, ale jsem rád, že jsem se mohl o něm dozvědět více
Pojmová mapa	Používám spíše software Lucidchart nebo Draw.io.
Prezentace	U metodiky prezentace si myslím, že aplikace od Googlu ještě není úplně hotová, jinak spíše používám Prezi.
Brainstorming	Brainstorming se mi líbil, ale raději bych použil chat v moodlu, přijde mi jednodušší a pro tyto účely dostačující.

**Tab. 16 - Využití metodických karet (Honza)**

<sup>19</sup> některé prvky zmiňované v tabulkách jsou z jiných otázek, protože zde byly zmíněny respondenty

<b>LUBOŠ</b>	
Reflexe	Reflexi používám pomocí tabletů a připraveného formuláře Google disk
Brainstorming	Použil bych raději Facebook, protože je to pro děti snazší
Hraní v roli	Používám zde navíc aplikaci Couch's eye ve které ty videa rozebírám, ta apka je i na android a apple, ale v applu funguje líp.
Etiketa	Použil bych raději Facebook, protože je to pro děti snazší
Organizace času	Kromě aplikace od Googlu mám ještě aplikaci na taneční stopky jako aplikaci na notebook nebo na chytrý telefon, abychom věděli, kdy máme přestat tancovat

**Tab. 17 - Využití metodických karet (Luboš)**

<b>PETRA</b>	
Reflexe	V reflexi jsem použila Google dotazník a přes prvotní obtíže se mi to podařilo.
Pojmová mapa	Pojmové mapy mi přišli na děti složité, ale práce s programem naopak jednoduchá.
Brainstorming	Brainstorming byl výborný, moc se mi líbil návod, ten mi pomohl hodně.
Poznávání a rozvoj osobnosti	V poznávání a rozvoji osobnosti v programu RWT Timeline mi přišlo škoda, že to neumí exportovat do obrázku, ale poradili jsme s Malováním.

**Tab. 18 - Využití metodických karet (Petra)**

<b>JOSEFÍNA</b>	
Reflexe	Na reflexi jsem použila Google keep, přišlo mi to nejjednodušší a nejeftektivnější.
Myšlenková mapa	U myšlenkových map jsem trošku bojovala s nastavováním Google disku, ale jsem ráda, že to teď umím, jen mě mrzelo, že tam nejde vložit v té neplacené verzi větší množství obrázků.
Brainstorming	V brainstormingu jsme se prali trošku s angličtinou, ale jinak bylo použití vcelku jednoduché.
Hraní v roli	U hraní v roli to bylo naopak jednoduché a mrzí mě, že to nejde rovnou udělat na tom telefonu (pokud chce člověk dělat nějaké úpravy).
Poznávání a rozvoj osobnosti	U programu RWT Timeline mě akorát mrzelo, že nejde dělat timeline všech dohromady na více zařízeních najednou.

**Tab. 19 - Využití metodických karet (Josefína)**

<b>LENKA</b>	
Reflexe	Rozebírám s žáky, co bylo dobře a špatně v celé hodině, případně plusy a mínusy za celý rok. Na některé typy reflexí bych spíše volila aplikaci Socrative, který toho sice neumí tolik, ale je bez registrace a podporován i Androidem i iOS.
Myšlenková mapa	Jsou praktické na úvod hodiny, zjistím co žáci očekávají od dané látky a nenásilnou cestou je dovedu k hlavnímu cíli probírané látky.
Pojmová mapa	Používám to často návazně k těm myšlenkovým, děti si uvědomí vazby a hierarchii mezi pojmy a lépe si to zapamatovávají případně se z toho lépe učí, zde je velká škoda, že se to musí dělat na PC, ale sama jsem lepší aplikaci nenašla.
Brainstorming	Pomocí toho na mě děti volají různé asociace, přitom poznávám jejich osobnost a vznikají často překvapivé nápady. U brainstormingu mi přijde trošku krkolomější, že se žáci musí přihlašovat (mail, Facebook nebo Google+), ale dost často to mají, ale šiklo by se něco bez přihlašování.

Hraní v roli	Je to praktické při řešení sociálních problému ve třídě, kdy simulujeme nějakou situaci. U hraní v roli je limitující, že se to opět musí dělat na Windowsech, ale hledala jsem marně nějakou jinou aplikaci, která by byla jednoduchá a zdarma a došla jsem k názoru, že MovieMaker je nejlepší volba, což je trochu škoda.
Prezentace	Podporuje samostatnost dětí, děti mezi sebou spolupracují a mohou zpracovávat téma bez vedení. U těch prezentací jsem upřímně od Google slides očekávala trochu více, protože jsem se namlsala webovým rozhraním na Windowsech, ale na tabletu je funkcí hodně omezeně, částečně to řeší ty WPSka, ale taky ne úplně.
Etiketa	Etiketu využívám často k poukázání na rozdíly mezi internetovou komunikací a tou normální (např. psanou...). U Etikety mi přijde trošku krkolomnější, že se žáci musí přihlašovat (mail, Facebook nebo Google+), ale dost často to mají, ale šiklo by se něco bez přihlašování.

Tab. 20 - Využití metodických karet (Lenka)

<b>XENIE</b>	
Hraní v roli	Natáčeli jsme pomocí tabletů pantomimické scénky, kdy měli inscenovat roli člověka, který se ocitne v zemi, kde se hovoří jazykem, kterému nerozumí. Hraní v roli byla trochu složitější práce s programem, ale díky přiloženému návodu, to šlo poměrně hladce, jen si na to najít čas.
Prezentace	U prezentací se domnívám, že je lepší zůstat u PowerPointu, protože s ním často žáci (i učitelé) lépe umí zacházet.
Poznávání a rozvoj osobnosti	V poznávání a rozvoji osobnosti se mi asi více líbila možnost s dětmi některé části překládat, práce s timeline je pěkná, ale domnívám se, že by téma mělo být obsáhlejší.
Organizace času	V Organizaci času je to sice komplikované, ale myslím, že pro dnešní generaci důležité.

Tab. 21 - Využití metodických karet (Xenie)

<b>PETR</b>	
Pojmová mapa	U těch pojmových map je to dobrý, akorát mě mrzí, že to nepodporují na ty tablety, že jsme museli jít do počítačové učebny, ale to neva.
Hraní v roli	Žáci byli nadšení, že mohou používat technologie i v tomto kroužku a po počáteční nejistotě se jim líbil i videorozbor.
Prezentace	U některých programů v tabletovém prostředí mi chyběli např. přednastavené šablony v modulu Prezentace, nebo vkládání obrázků a někdy složité kombinování programů např. WPS a Google Slides. No ještě k těm prezentacím, je super to použití Hacker's keyboard o tom jsem nevěděl, protože jinak je to trošku komplikovaný, protože v tý klasický klávesnici na tabletu nebo na telefonu nejsou šipky.
Etiketa	No a Etiketa, tam se mi líbil ten software, akorát je naprd, že si děcka musej zakládat účty, asi bych příště zvolil něco bez přihlašování.

Tab. 22 - Využití metodických karet (Petr)

<b>ESTER</b>	
Reflexe	Google keep a AWW jsem použila i na Reflexi, ale to AWW jen v počítačové učebně, na těch tabletech nám to nešlo.
Brainstorming	Ohledně těch jednotlivých metodik, tak třeba Brainstorming mám oblíbený, ale jak pro výtvarnici bylo těžké se vypořádat s angličtinou a mnohým nastavením, asi bych ocenila něco jednoduššího
Hraní v roli (animace)	Hraní v roli s animací byla práce s MovieMakerem fajn, protože tam byl podrobný návod, hlavně ten nápad je fajn a není to tak složité, jak se na první pohled zdá.
Organizace času	Organizace času se mi docela líbila a hodně z těch věcí začínám používat sama, třeba Google kalendář nebo Google keep, snad se to naučím lépe a pak to budu moct používat víc s dětma na kroužku

**Tab. 23 - Využití metodických karet (Ester)**

V otázce (TO3.2) respondenti odpovídali jaká je náročnost použití metodik OSV s využitím edukačních technologií. Pro náročnost pro pedagoga se vyjádřili 4 respondenti, pro účastníky 2 a pro zbylé 3 to není složité ani pro jednu kategorii. Ve většině případů pedagogové akcentovali, že účastníci umí s technologiemi zacházet velmi dobře a může být problém, když pedagog ne. Respondenty zmiňované **náročnosti pro pedagoga**: vzdělání pedagoga v OSV, technické problémy, příprava na hodinu (s aplikací a motivováním účastníků) a **náročnosti pro účastníky**: aktivní zapojení (účastníkům může být pozornost nepříjemná), soustředěnost a práce na zadané téma (ne hraní her).

Z (SVO 4) vyplynulo, které metodiky vybraní volnočasoví pedagogové ve výuce používali, pro lepší přehlednost jsou uvedeny v **Tab. 24 - Využití jednotlivých metodik OSV s podporou edukačních technologií vybranými volnočasovými pedagogy**].

	RF	MM	PM	BR	HvR	HvRA	PREZ	PRO	ETI	OČ
Patrik										
Honza										
Luboš										
Petra										
Josefina										
Lenka										
Xenie										
Petr										
Ester										
<b>Vysvětlivky</b>										
RF	reflexe		HvRA		Hraní v roli					
MM	myšlenková mapa		PREZ		Prezentace					
PM	pojmová mapa		PRO		Poznávání a rozvoj osobnosti					
BR	brainstorming		ETI		Etiketa					
HvR	hraní v roli		OČ		Organizace času					

Tab. 24 - Využití jednotlivých metodik OSV s podporou edukačních technologií vybranými volnočasovými pedagogy

## 2.9. Komparace osobních zkušeností s ostatními volnočasovými pedagogy

V následujících odstavcích budou shrnuty osobní zkušenosti s použitím jednotlivých karet. Důležitou součástí této komparace je, aby se minimálně k jedné metodické kartě vyjádřili 3 pedagogové, kteří ji vyzkoušeli.

### 2.9.1. Reflexe s využitím edukačních technologií

Pro srovnání metodické karty *Reflexe s využitím edukačních technologií* byli vybráni **Lenka**, **Ester** a realizátor práce. Při použití metodické karty Reflexe s využitím edukačních technologií je zcela na místě zmínit, že aplikace Google disku (Google keep a Google formulář) jsou kompletně lokalizovány v českém jazyce, jejich použití na klasických stolních počítačích a noteboocích s operačním systémem Windows 7 Professional není o mnoho jiné než jejich tabletové (případně smartphonová verze) aplikace AWW sice lokalizovaná v anglickém jazyce, leč použití složitě není, ale **Ester** namítá, že aplikaci AWW nelze moc dobře skloubit s oběma platformami (tablety a počítače). Lenka dále namítá, že by spíše volila aplikaci Socrative, která toho tolik neumí tolik, ale je bez registrace a podporována i operačními systémy Android a iOS. Dále je důležitá rychlá možnost sdílení, názornost (grafická reprezentace), možnost výběru ze 4 aplikací<sup>20</sup> (Google keep, Google formulář, AWW a Socrative). Negativa použití této metody jsou zcela jistě v poskytování dat třetím stranám (Google, Dropbox), nemožnost efektivního využití některých typů reflexí (mluvená,

<sup>20</sup> doplňuji zde i aplikaci Socrative, kterou zmiňuje Lenka bližší informace o aplikaci lze nalézt v tomto článku: KHAS, Miloslav. 8 tipů pro výuku online. Metodický portál: Články [online]. 11. 02. 2015, [cit. 2015-06-22]. Dostupný z WWW: <<http://spomocnik.rvp.cz/clanek/19529/8-TIPU-PRO-VYUKU-ONLINE.html>>. ISSN 1802-4785.



živé obrazy - účastníci vytvářejí sochy na dané téma atd.), již zmiňovaná problematika propojení aplikace AWW na více platformách a pro použití této metodické karty je nutné být připojen k síti Internet, což je dnes velmi standardní. Poslední připomínkou je problematika digitální archivace dat, jež je podrobněji rozebrána v kapitole **2.7 Sebereflexe**.

### **2.9.2. Myšlenková mapa s využitím edukačních technologií**

Pro srovnání metodické karty Myšlenková mapa s využitím edukačních technologií byli vybráni **Josefína, Lenka** a realizátor práce. U myšlenkových map je velmi důležité zmínit možnost kolaborace účastníků a s ní spojená rychlá možnost sdílení na jedné myšlenkové mapě. **Josefína** ještě namítá, že v neplacené verzi aplikace MindMup je částečně omezené např. ohledně vkládání většího množství obrázků a prvotní složitost s nastavováním Google Disku, nicméně následně dodává, že je ráda, že Google Disk nyní umí používat lépe. Velmi výhodné je, že na této metodice může spolupracovat i účastník, který fyzicky v zájmovém útvaru není přítomen. Lenka spatřuje dále výhodu v praktičnosti využití v úvodu hodiny jako rychlé zjištění, co účastníci očekávají od probírané látky a tím pádem jsou vedeni nenásilnou cestou k hlavnímu cíli. Negativa jsou potom tedy poskytování dat třetím stranám (Google), lokalizace aplikace MindMup v anglickém jazyce (což řeší přeložený návod) a nutnost připojení k síti Internet, jež je dnes velmi standardní. Poslední připomínkou je problematika digitální archivace dat, jež je podrobněji rozebrána v kapitole **2.7 Sebereflexe**.

### **2.9.3. Pojmová mapa s využitím edukačních technologií**

Pro srovnání metodické karty Pojmová mapa s využitím edukačních technologií byli vybráni **Honza, Petr** a realizátor práce. Na této metodické kartě může pracovat i účastník, který není přítomen ve třídě, avšak jiným způsobem než u map myšlenkových software CMap Tools lze použít pouze na klasické stolní počítače a notebooky s operačními systémy Windows, Linux, OS X a v omezené míře i pro iOS (aplikace pro Android tedy chybí) **Honza** však namítá, že by používal raději aplikace Lucidchart případně Draw.io. Po bližším zkoumání těchto aplikací však realizátor práce dochází k tomu, že nejsou nativně použitelné pro pojmové mapování, ale pro vývojové diagramy a v tom případě by šlo využít i program MindMup, který je blíže popsán v metodické kartě **Myšlenková mapa s využitím edukačních technologií**. Dále se pomocí softwaru CMap Tools daleko jednodušeji upravuje zhotovená mapa než bez technologií a pokud má lepší čitelnost (výhodné pokud účastník nemá čitelné písmo). Zřejmě největším problémem je tedy absence pohodlné aplikace

nezávislé na platformě (ať již na operačním systému nebo na typu zařízení) s využitím realtime kolaborativním vytváření pojmových map, čím souhlasí i **Petr**. Poslední připomínkou je problematika digitální archivace dat, jež je podrobněji rozebrána v kapitole **2.7 Sebereflexe**.

#### **2.9.4. Brainstorming s využitím edukačních technologií**

Pro srovnání metodické karty *Brainstorming s využitím edukačních technologií* byli vybráni **Patrik**, **Luboš** a realizátor práce. Zřejmě největší výhodou oproti klasickému zpracování je, že skupina nemusí volit zapisovatele, neboť vše je účastníkům k dispozici online, v případě hlasování je v aplikaci Rizzoma možnost jednoduché grafické reprezentace. **Patrik** však zmiňuje, že může být problematické zakládání účtů s účastníky nižšího věku (e-mail, Google, Facebook). **Luboš** se vyjadřuje pro použití Facebooku na místo Rizzomy, neboť použití je dle jeho názoru pro účastníky jednodušší. Nevýhodami v použití je tedy poskytování dat třetím stranám (Rizzoma, případně Google, Facebook atd.) a nutné připojení k síti Internet, které je však dnes standardní. Poslední připomínkou je problematika digitální archivace dat, jež je podrobněji rozebrána v kapitole **2.7 Sebereflexe**.

#### **2.9.5. Hraní v roli s využitím edukačních technologií**

Pro srovnání metodické karty *Hraní v roli s využitím edukačních technologií* byli vybráni **Xenie**, **Luboš** a realizátor práce. Účastníci se především naučí vytvářet a publikovat jednoduchá videa, ve kterých mohou pozorovat sami sebe pomocí softwaru Movie Maker a severu Youtube. **Luboš** doplňuje použití aplikace Couch's eye, ve které lze více dopodrobna rozebírat videmateriály a tato aplikace je dostupná pro operační systémy Android i iOS (avšak u iOS není zdarma). Do výuky lze zapojit účastníky, kteří nejsou fyzicky přítomni v zájmovém útvaru. Nevýhodami jsou zcela nepochybně časová náročnost v hodině, absence open-source (volně šiřitelného) programu (aplikace), jež by fungoval na více platformách (operační systémy, typy zařízení), dále je nutné v případě publikování dbát větší důraz na psychickou bezpečnost a pro komplexní využití je nutné připojení k síti Internet, které se však pomalu stává standardem. **Xenie** ještě dodává návrh na další použití této metodické karty následovně: „*Natáčeli jsme pomocí tabletů pantomimické scénky, kdy měli inscenovat roli člověka, který se ocitne v zemi, kde se hovoří jazykem, kterému nerozumí. Hraní v roli byla trochu složitější práce s programem, ale díky přiloženému návodu, to šlo poměrně hladce, jen*

si na to najít čas. ”. Poslední připomínkou je problematika digitální archivace dat, jež je podrobněji rozebrána v kapitole **2.7 Sebereflexe**.

### **2.9.6. Hraní v roli s využitím animace a edukačních technologií**

Pro srovnání metodické karty *Hraní v roli s využitím animace a edukačních technologií* byli vybráni **Patrik, Ester** a realizátor práce. Účastníci se naučí vytvářet jednoduchá videa za pomoci programu MovieMaker. Patrik dodává, že je nešikovné používat MovieMaker, že mu chybí program, který by mohl použít na tabletu, na to namítá **Ester**, že se jí s programem pracovalo díky příloženému návodu velice dobře a že jí použití nepřijde moc složité. Dále lze také zapojit do výuky i účastníky, kteří nejsou přítomni fyzicky na zájmovém útvaru a účastníci mohou pozorovat v některých případech sami sebe, což je velmi přínosné. Nevýhody jsou především časová náročnost v hodině a absence open-source (volně šiřitelného) programu, jež by fungoval na více platformách (operačních systémech, typech zařízení). Poslední připomínkou je problematika digitální archivace dat, jež je podrobněji rozebrána v kapitole **2.7 Sebereflexe**.

### **2.9.7. Prezentace s využitím edukačních technologií**

Pro srovnání metodické karty *Prezentace s využitím edukačních technologií* byli vybráni **Lenka, Petr** a realizátor práce. Hlavními výhodami této metodické karty jsou, že se může řečník opřít se o předem připravenou strukturu v podobě počítačové prezentace, dále může s připojením mobilního zařízení pohodlně ovládat prezentaci po celé třídě zde doplňuje **Petr**, že velmi dobré použití aplikace Hacker's keyboard, která umožňuje pohodlnější ovládání na telefonu (např. obsahuje šipky jako na klasické klávesnici) a účastníci (posluchači) mohou sledovat elektronickou podporu prezentace nejen na projektoru, ale také na svých zařízeních. **Lenka** dále zmiňuje, že tato metodika podporuje samostatnost dětí a jejich vzájemnou spolupráci za minimální pomoci pedagoga. Nevýhodami jsou náročnost pro přípravu pedagoga i účastníka, složitější práce na mobilních zařízeních (např. vkládání obrázků, vkládání grafů, formáty, přednastavené šablony atd.), kde Lenka i Petr doplňují není příjemné složitě kombinovat aplikace Google Slides (Google Prezentace) a WPS Office. Pro komplexní použití je nutné připojení k síti Internet, které se však pomalu stává standardem a poslední připomínkou je problematika digitální archivace dat, jež je podrobněji rozebrána v kapitole **2.7 Sebereflexe**.

### 2.9.8. Poznávání a rozvoj osobnosti s využitím edukačních technologií

Pro srovnání metodické karty *Poznávání a rozvoj osobnosti s využitím edukačních technologií* byli vybráni **Petra, Josefína** a realizátor práce. Výhodami této metodické karty jsou rychlost, efektivita a jednoduchost vytváření časové osy timeline, přívětivé prostředí aplikace RWT Timeline a podpora vkládání obrázků. Petra a Josefína zmiňují, že v programu RWT Timeline jim chybí konečný export do obrázku, což řeší následná práce v programu Malování, který je nativní součástí operačních systémů Windows a absence kolaborace jednotlivých timeline najednou. Dalšími nevýhodami jsou pak lokalizace v anglickém jazyce a nutnost připojení k síti Internet při práci na stolních počítačích případně notebookách. Poslední připomínkou je problematika digitální archivace dat, jež je podrobněji rozebrána v kapitole **2.7 Sebereflexe**.

### 2.9.9. Etiketa s využitím edukačních technologií

Pro srovnání metodické karty *Etiketa s využitím edukačních technologií* byli vybráni **Luboš, Lenka** a realizátor práce. Výhodami v tomto případě jsou rychlost využití v hodině a při přípravě a možnost mnoha nastavení a uživatelská přívětivost. **Lenka** dodává, že toto téma používá ve svém zájmovém útvaru často a přijde ji problematičtější, že se účastníci musí do aplikace Rizzoma přihlašovat přes účty (e-mail, Facebook nebo Google+), i když často již těmito účty disponují. **Luboš** namítá, že by raději použil namísto aplikace Rizzoma sociální síť Facebook, neboť mu to přijde pro účastníky snazší. Nevýhodami jsou poté náročnost či omezenost použití na mobilních zařízeních Android i iOS a nutné připojení k síti Internet, které je však v dnešní době standardem. Poslední připomínkou je problematika digitální archivace dat, jež je podrobněji rozebrána v kapitole **2.7 Sebereflexe**.

### 2.9.10. Organizace času s využitím edukačních technologií

Pro srovnání metodické karty *Organizace času s využitím edukačních technologií* byli vybráni **Ester, Luboš** a realizátor práce. Na této metodice je možné plně pracovat s multiplatformitou zařízení (stolní počítač, mobilní zařízení, chytrý telefon, chytré hodinky), ale i multiplatformitou operačních systémů (Linux, Windows, OS X, Android, iOS, Windows Phone), vyhledávání ve všech aplikacích je efektivnější a systémy podporují kolaboraci a sdílení. **Luboš** ještě doplňuje, že používá ve svém zájmovém útvaru taneční stopky pro notebook a chytrý telefon, aby věděli, kdy mají přestat tancovat, neboť na soutěžích jsou po účastnících požadovány určité limity, které musí dodržet. **Ester** dále dodává, že se jí práce s touto metodickou kartou velice líbila a že dokonce začíná používat aplikace Google kalendář

a Google keep i v osobním životě. Zřejmě jedinými nevýhodami je pro komplexní použití nutnost připojení k síti Internet a poskytování dat třetím stranám (Google). Poslední připomínkou je problematika digitální archivace dat, jež je podrobněji rozebrána v kapitole **2.7 Sebereflexe**.

## Závěr

Cílem diplomové práce bylo na základě teoretických poznatků vytvoření a ověření jednotlivých metodických karet na bázi metod OSV (Osobnostně sociální výchovy) s využitím edukačních technologií. Pro vytvoření a ověření těchto metodických karet bylo zapotřebí vyhledat metody a témata OSV, u kterých by bylo možné a smysluplné využít edukačních technologií. V tomto ohledu byly dvě velké inspirace s pohledu OSV (Osobnostně sociální výchovy) projekt Odyssea ([www.odyssea.cz](http://www.odyssea.cz)) a z pohledu edukačních technologií Metodický portál Spomocník ([www.spomocnik.rvp.cz](http://www.spomocnik.rvp.cz)) pro využití moderních technologií ve výuce, jež je součástí Metodického portálu inspirace a zkušenosti učitelů RVP. Nesmírně důležité bylo pochopení a teoretický vhled do problematiky, kontinuální studium nejaktuálnější literatury v oblastech volnočasové pedagogiky, zážitkové pedagogiky, osobnostně sociální výchovy a edukačních technologií.

Celá práce byla z pohledu realizátora velmi nosnou, neboť byla součástí vlastního studia v rámci Pedagogické fakulty Univerzity Karlovy v Praze a zároveň pracovní náplně v prostředí střediska volného času v pozici pedagoga volného času, který vykonává komplexní přímou pedagogickou činnost v zájmovém vzdělávání a tyto dva aspekty se velmi dobře doplňovaly. Během realizace byla načerpána spousta teoretických a praktických zkušeností, které budou zcela určitě důležité pro další praxi a to nejen v profesním, ale také v osobním životě.

Vytváření a ověřování metodických karet provázely také určité problémy jako nedostatek technické vybavenosti příslušného střediska volného času, jež bylo vyřešeno před realizací výzkumu, nedostatečná znalost propojení a souvislostí kurikulárních dokumentů zájmového vzdělávání spolu kurikulárními dokumenty vzdělání formálního, jež bylo vyřešeno studiem příslušné literatury a v neposlední řadě také metodická pomoc jednotlivým volnočasovým pedagogům při aplikaci jednotlivých metodických karet na konkrétní zájmové útvary.

Průběžné setkávání s volnočasovými pedagogy bylo velmi plodné a vzájemně obohacující, k tomu dopomáhali: kvantitativní výzkumná sonda v podobě dotazníku a polostrukturované rozhovorů s následnou komparací s osobními zkušenostmi realizátora diplomové práce.

Přes veškerou problematiku byla realizace úspěšná a všechny zpracované metodické karty jsou za specifických podmínek použitelné v praxi v zájmovém vzdělávání ve střediscích volného času.

## Seznam použitých informačních zdrojů

1. ALBRECHT, Karel. *Cloudová úložiště – OneDrive*. Metodický portál: Články [online]. 26. 02. 2014, [cit. 2015-05-09]. Dostupný z WWW: <<http://spomocnik.rvp.cz/clanek/18321/CLOUDOVA-ULOZISTE-ONEDRIVE.html>>. ISSN 1802-4785.
2. BRDIČKA, Bořivoj. *Stane se Uruguay díky počítačům dalším Finskem?*. Metodický portál: Články [online]. 09. 11. 2009, [cit. 2015-05-04]. Dostupný z WWW: <<http://spomocnik.rvp.cz/clanek/10923/STANE-SE-URUGUAY-DIKY-POCITACUM-DALSIM-FINSKEM.html>>. ISSN 1802-4785.
3. BRDIČKA, B. *Kolaborace nebo kooperace?*. Metodický portál: Články [online]. 17. 10. 2011, [cit. 2015-03-28]. Dostupný z WWW: <<http://spomocnik.rvp.cz/clanek/14151/KOLABORACE-NEBO-KOOPERACE.html>>. ISSN 1802-4785.
4. BRDIČKA, B. *Noste si vlastní přístroje!*. Metodický portál: Články [online]. 19. 03. 2012, [cit. 2015-05-04]. Dostupný z WWW: <<http://spomocnik.rvp.cz/clanek/15515/NOSTE-SI-VLASTNI-PRISTROJE.html>>. ISSN 1802-4785.
5. BRDIČKA, B. *Soukromí je pryč, naučme se s tím žít!*. Metodický portál: Články [online]. 07. 10. 2013, [cit. 2015-05-10]. Dostupný z WWW: <<http://spomocnik.rvp.cz/clanek/17845/SOUKROMI-JE-PRYC-NAUCME-SE-S-TIM-ZIT.html>>. ISSN 1802-4785.
6. BRDIČKA, B. *Zneužitelnost dat v mracích*. Metodický portál: Články [online]. 27. 02. 2014, [cit. 2015-05-09]. Dostupný z WWW: <<http://spomocnik.rvp.cz/clanek/18497/ZNEUZITELNOST-DAT-V-MRACICH.html>>. ISSN 1802-4785.
7. BRDIČKA, B. *Vzdělávací technologie 21. století* [online]. 2015, 278 s., 24.2.2015 [cit. 2015-03-29]. Dostupné z: <http://www.slideshare.net/bobrvzdlvac-technologie-ls2015>
8. [ČERNOCHOVÁ, M.] [Didaktika informační a komunikační technologie 03 s reflexí praxe] (přednáška) [PedF UK] [5.11.2012]
9. ČERNOCHOVÁ, M., VAŇKOVÁ, P. *KD8 E-learning ve školní praxi*. Studijní text. Projekt spolufinancovaný ESF a státním rozpočtem ČR. Praha, 2012.

10. ČERNOCHOVÁ, M., JEŘÁBEK, T. *Moodle a jeho využití ve školním prostředí. Studijní materiály pro kurz KD3*. Projekt spolufinancovaný ESF a státním rozpočtem ČR. Praha, 2012.
11. ČERNÝ, M.. *M-learning jako cesta k zábavnému vzdělávání?*. Metodický portál: Články [online]. 04. 06. 2012, [cit. 2015-05-30]. Dostupný z WWW: <<http://clanky.rvp.cz/clanek/c/s/15701/M-LEARNING-JAKO-CESTA-K-ZABAVNEMU-VZDELAVANI.html>>. ISSN 1802-4785.
12. ČESKÁ TELEVIZE. Chládek: *Tablety výrazně zrychlují výuku, není to jen hračka*. [online]. 2015, 24.4.2015 [cit. 2015-05-04]. Dostupné z: <http://www.ceskatelevize.cz/ct24/domaci/308909-chladek-tablety-vyrazne-zrychluji-vyuku-neni-to-jen-hracka/>
13. ČINČERA, J., KAPLÁNEK M. a SÝKORA J.. *Tři cesty k pedagogice volného času*. Brno: Tribun EU, 2009. ISBN 978-80-7399-611-6.
14. DUBEC, M. *Zásobník metod používaných v OSV*. Vyd. 1. Praha: Projekt Odyssea, 2007. ISBN 978-80-87145-02-9 (BROŽ.). Dostupné z: [http://www.odyssea.cz/soubory/f\\_metody/zasobnik\\_metod\\_osv.pdf](http://www.odyssea.cz/soubory/f_metody/zasobnik_metod_osv.pdf)
15. Educational Technology. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2005, 22.4.2015 [cit. 2015-04-27]. Dostupné z: [http://en.wikipedia.org/wiki/Educational\\_technology](http://en.wikipedia.org/wiki/Educational_technology)
16. Etiketa. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2008, 5.11.2014 [cit. 2015-02-01]. Dostupné z: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Etiketa>
17. Google. Nahrávání videí. *Google* [online]. 2015a [cit. 2015-01-31]. Dostupné z: <https://support.google.com/youtube/answer/57407?hl=cs%20%E2%80%93>
18. Google. Změna nastavení soukromí u videa. [online]. 2015b [cit. 2015-01-31]. Dostupné z: <https://support.google.com/youtube/answer/157177>
19. HANUŠ, R., CHYTILOVÁ, L.. *Zážitkově pedagogické učení*. Vyd. 1. Grada, 2009, 192 s. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-2816-2.
20. [HANUŠOVÁ, J.] [Metody sociální práce] (přednáška) [PedF UK] [19.12.2013]
21. HÁJEK, B.. *Děti, vedoucí, volný čas*.. Ilustrace Jana Wienerová. Praha: IDM MŠMT, 2004, 120 s. ISBN 8086784061.
22. HÁJEK, B., HOFBAUER B. a PÁVKOVÁ J. *Pedagogické ovlivňování volného času: současné trendy*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2008, 239 s. ISBN 978-807-3674-731.



23. HERINK, Josef. Myšlenkové (mentální) mapy. *Metodický portál: Články* [online]. 20. 03. 2014, [cit. 2015-02-08]. Dostupný z WWW: <<http://clanky.rvp.cz/clanek/c/Z/18611/MYSLENKOVE-MENTALNI-MAPY.html>>. ISSN 1802-4785.
24. HEŘMANOVÁ, J. a kol. *Metodika pro podporu tvorby školního vzdělávacího programu ve školských zařízeních pro zájmové vzdělávání*. 2., aktualiz. a rozš. vyd. Praha: MŠMT, Odbor pro mládež, Národní institut dětí a mládeže, 2009. ISBN 978-80-86784-77-9.
25. HOFER, M., HARRIS J. *Social Studies Learning Activity Types*. 2009 [cit. 2015-01-31], 3 s. Dostupné z: <http://activitytypes.wmwikis.net/file/view/SocialStudiesATsCzech.pdf/150628793/SocialStudiesATsCzech.pdf>
26. HRABÁK, J. *Online aplikace bez registrace*. Metodický portál: Články [online]. 15. 05. 2014, [cit. 2015-05-09]. Dostupný z WWW: <<http://spomocnik.rvp.cz/clanek/18729/ONLINE-APLIKACE-BEZ-REGISTRACE.html>>. ISSN 1802-4785.
27. HYPEŠ, J. *Analýza pramenů zabývajících se zážitkovou pedagogikou* [online]. 2007 [cit. 2015-04-16]. Bakalářská práce. Vysoká škola ekonomická v Praze, . Vedoucí práce Pavel Král. Dostupné z: <<http://theses.cz/id/z50975/>>.
28. JEŘÁBKOVÁ, S., SRBOVÁ K. 2007. *Poznáváme svou osobnost: tematický okruh osobnostní a sociální výchovy Sebezpoznání a sebepojetí : lekce 2.1*. Vyd. 1. Praha: Projekt Odyssea, 61 l. ISBN 978-80-87145-06-7. Dostupné také z: [www.odyssea.cz/soubory/c\\_lekce/2\\_1.pdf](http://www.odyssea.cz/soubory/c_lekce/2_1.pdf)
29. JEŘÁBKOVÁ, S.. 2007. *Učíme se být v pohodě každý sám se sebou: tematický okruh osobnostní a sociální výchovy Rozvoj schopnosti poznávání : lekce 2.3*. Vyd. 1. Praha: Projekt Odyssea, 84 l. ISBN 978-80-87145-08-1.
30. JONÁK, Z. *Brainstorming a myšlenkové mapy*. Metodický portál: Články [online]. 12. 12. 2007, [cit. 2015-02-08]. Dostupný z WWW: <<http://clanky.rvp.cz/clanek/c/Z/1762/BRAINSTORMING-A-MYSLENKOVE-MAPY.html>>. ISSN 1802-4785.
31. Jack Mezirow. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2011, 9.4.2015 [cit. 2015-04-24]. Dostupné z: [http://en.wikipedia.org/wiki/Jack\\_Mezirow](http://en.wikipedia.org/wiki/Jack_Mezirow)

32. KAPLÁNEK, M. *Základy pedagogiky volného času – skriptum*. 2009 Dostupné z: [www.tf.jcu.cz/getfile/2ac71dd74a48dcd4](http://www.tf.jcu.cz/getfile/2ac71dd74a48dcd4). Teologická fakulta Jihočeské Univerzity.
33. KHAS, M.. *Možnosti aplikace a problematika akceptace e-learningu ve škole se zaměřením na základní školu*. Praha, 2014. Dostupné z: <http://miloslavkhas.blogspot.cz/2014/02/moznosti-aplikace-problematika.html>.  
Pedagogická fakulta Univerzity Karlovy v Praze.
34. KIRCHNER, J. *Psychologie prožitku a dobrodružství: pro pedagogiku a psychoterapii*. Vyd. 1. Editor Markéta Šauerová. Brno: Computer Press, 2009, 135 s. ISBN 978-802-5125-625.
35. KLATOVSKÝ, K. Gymnázium Česká Lípa. *Windows Live Movie Maker: nejen pro školy*. 2012 [cit. 2015-01-31]. Dostupné z: <http://www.gym-cl.cz/files/WLMM.pdf>
36. KOHOUTEK, R. *Poznávání osobnosti dětí, mládeže i dospělých*. KOHOUTEK, Rudolf. Pedagogická fakulta: Masarykovy Univerzity [online]. 2009 [cit. 2015-02-07]. Dostupné z: [http://www.ped.muni.cz/wpsy/old/stud\\_materialy/koh\\_met\\_pozn.htm](http://www.ped.muni.cz/wpsy/old/stud_materialy/koh_met_pozn.htm)
37. KOLÁŘ, J. *Skupinová reflexe u lektorů osobnostně sociálního rozvoje*. Brno, 2012. Dostupné z: [http://is.muni.cz/th/55221/ff\\_d/Disertacni\\_prace.pdf](http://is.muni.cz/th/55221/ff_d/Disertacni_prace.pdf). Disertační práce. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta, Ústav pedagogických věd, Pedagogika. Vedoucí práce Doc. Mgr. Petr Novotný, Ph.D.
38. KOLB, D. *Experiential learning: experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs, N.J.: Prentice-Hall, c1984, xiii, 256 p. ISBN 01-329-5261-0. Dostupné z: <https://is.muni.cz/www/346396/kolb.pdf?lang=en;info=1;so=ed>
39. KOMINAREC, I. *Úvod do pedagogiky volného času*. Prešov: [s.n.], 2003, 113 s. ISBN 80-968-6085-2.  
KROTKÝ, J. *Animační techniky digitálním fotoaparátem*. Metodický portál: Články [online]. 14. 01. 2011, [cit. 2014-12-30]. Dostupný z WWW: <[http://clanky.rvp.cz/wp-content/upload/prilohy/9825/prispevek\\_ke\\_stazeni.pdf](http://clanky.rvp.cz/wp-content/upload/prilohy/9825/prispevek_ke_stazeni.pdf)>.
40. KRATOCHVÍLA, P. *Nástroj pro organizaci času a práce podle metodiky GTD* [online]. 2012 [cit. 2015-05-10]. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Fakulta informatiky. Vedoucí práce David Šafránek. Dostupné z: <[http://is.muni.cz/th/143400/fi\\_b/](http://is.muni.cz/th/143400/fi_b/)>.

41. KUČERA, J. *Osobnost pedagoga volného času a smysl jeho práce* [online]. 2009 [cit. 2015-02-22]. Diplomová práce. JIHOČESKÁ UNIVERZITA V ČESKÝCH BUDĚJOVICÍCH, Teologická fakulta. Vedoucí práce Ludmila Muchová. Dostupné z: <<http://theses.cz/id/rte126/>>.
42. KUPKA, L. 2014. Jaká jsou aktuálně nejlepší cloudová úložiště. Živě.cz: O počítačích, IT a internetu [online]. [cit. 2015-05-09]. Dostupné z: <http://www.zive.cz/clanky/jaka-jsou-aktualne-nejlepsi-cloudova-uloziste/mega/sc-3-a-174542-ch-93350/default.aspx#articleStart>
43. MAIER, J. *Kognitivní psychologie a teorie učení U. NEISSERA*. Praha, 2004. Dostupné z: [http://it.pedf.cuni.cz/strstud/edutech/2004\\_Kognit\\_psych\\_Majer/data/piaget.htm](http://it.pedf.cuni.cz/strstud/edutech/2004_Kognit_psych_Majer/data/piaget.htm). Pedagogická fakulta Univerzity Karlovy v Praze.
44. MATYSOVÁ, T. 2009. *Myšlenkové mapy*. Brno, 10 s. Dostupné také z: [https://www.mzk.cz/sites/mzk.cz/files/mentalni\\_mapy.pdf](https://www.mzk.cz/sites/mzk.cz/files/mentalni_mapy.pdf)
45. MŠMT. *Standard studia pedagogiky k získání kvalifikace pedagoga volného času, který vykonává dílčí přímou pedagogickou činnost v zájmovém vzdělávání ve školách a školských zařízeních pro zájmové vzdělávání*. Ministerstvo školství mládeže a tělovýchovy [online]. 2013 [cit. 2015-03-21]. Dostupné z: <http://www.msmt.cz/vzdelavani/dalsi-vzdelavani/standard-studia-pedagogiky-k-ziskani-kvalifikace-pedagoga>
46. MUSIL, R. *Nonverbální komunikace: teoretický náhled*. Beroun, 2008.
47. NEDĚLNÍKOVÁ, D. *Metodická příručka pro výkon terénní sociální práce*. Ostrava: MPSV ČR, 2007 Dostupné z: [projekty.osu.cz/metakor/dok/met\\_prirucka\\_tsp.pdf](http://projekty.osu.cz/metakor/dok/met_prirucka_tsp.pdf).
48. Netiketa. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2006, 2.10.2014 [cit. 2015-02-01]. Dostupné z: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Netiketa>
49. Netiketa. 2015. Chování.eu [online]. [cit. 2015-05-10]. Dostupné z: <http://www.chovani.eu/netiketa/c56>
50. NEUMAJER, O. Rozvažte ICT koordinátorům ruce aneb cloud computing. Metodický portál: Články [online]. 10. 01. 2011, [cit. 2015-05-09]. Dostupný z WWW: <<http://spomocnik.rvp.cz/clanek/10447/ROZVAZTE-ICT-KOORDINATORUM-RUCE-ANEB-CLOUD-COMPUTING.html>>. ISSN 1802-4785.

51. NEUMAJER, O. Koncept vybavení žáků 1:1 se dotkne všech škol. *Česká škola* [online]. 2013 [cit. 2015-05-04]. Dostupné z: <http://www.ceskaskola.cz/2013/08/ondrej-neumajer-koncept-vybaveni-zaku.html>
52. NĚMEC, P. *Naprogramujte si aplikaci pro mobilní telefon*. Metodický portál: Články [online]. 06. 01. 2014, [cit. 2015-05-09]. Dostupný z WWW: <<http://spomocnik.rvp.cz/clanek/18203/NAPROGRAMUJTE-SI-APLIKACI-PRO-MOBILNI-TELEFON.html>>. ISSN 1802-4785.
53. NOVÁK, M. *Myšlenkové mapy v prostředí podnikového portálu* [online]. 2010 [cit. 2015-05-09]. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Fakulta informatiky. Vedoucí práce Petr Adámek. Dostupné z: <[http://is.muni.cz/th/256450/fi\\_b/](http://is.muni.cz/th/256450/fi_b/)>.
54. ODDYSEA. *Projekt Odyssea: Osobnostní a sociální výchova, vzdělávací programy pro učitele a žáky* [online]. 2014 [cit. 2015-04-03]. Dostupné z: <http://www.odyssea.cz/o-nas.php>
55. PÁVKOVÁ, J., HÁJEK B., HOFBAUER B., HRDLIČKOVÁ, V. a PAVLÍKOVÁ, A. *Pedagogika volného času*. Vyd. 3. Praha: Portál, 2002, 231 s. ISBN 80-717-8711-6.
56. PRŮCHA, J., WALTEROVÁ E. a MAREŠ J. *Pedagogický slovník*. 4., aktualiz. vyd. Praha: Portál, 2003, 322 s. ISBN 80-717-8772-8.
57. PASCH, M. et al. *Od vzdělávacího programu k vyučovací hodině*. Vyd. 2. Milan Koldinský. Slavík a kol. Praha: Portál, 2005, 416 s. ISBN 80-736-7054-2.
58. PŘIKRYL, A. *Cloudová úložiště – Disk Google*. Metodický portál: Články [online]. 25. 02. 2014, [cit. 2015-05-09]. Dostupný z WWW: <<http://spomocnik.rvp.cz/clanek/18325/CLOUDOVA-ULOZISTE---DISK-GOOGLE.html>>. ISSN 1802-4785.
59. RAMBOUSEK, V. PEDF UK, katedra informačních technologií a technické výchovy. *Materiální didaktické prostředky (skriptum)*. Praha, 2012.
60. RAMBOUSEK, V. PEDF UK, katedra informačních technologií a technické výchovy. *Edukační technologie (skriptum)*. Praha, 2014.
61. RANDÁK, M. *Sloodle, aneb jak propojit virtuální světy a Moodle*. Metodický portál: Články [online]. 07. 05. 2014, [cit. 2015-05-03]. Dostupný z WWW: <<http://spomocnik.rvp.cz/clanek/18731/SLOODLE-ANEB-JAK-PROPOJIT-VIRTUALNI-SVETY-A-MOODLE.html>>. ISSN 1802-4785.

62. RUSEK, M. *Projekt One Laptop per Child: nová zjištění, nové otázky*. Metodický portál: Články [online]. 17. 04. 2012, [cit. 2015-05-04]. Dostupný z WWW: <<http://spomocnik.rvp.cz/clanek/15799/PROJEKT-ONE-LAPTOP-PER-CHILD-NOVA-ZJISTENI-NOVE-OTAZKY.html>>. ISSN 1802-4785.
63. RVP G. *Rámcový vzdělávací program pro gymnázia*. [online]. Praha: Výzkumný ústav pedagogický v Praze, 2007. 100 s. [cit. 2015-02-09]. Dostupné z WWW: <[http://www.vuppraha.cz/wp-content/uploads/2009/12/RVPG-2007-07\\_final.pdf](http://www.vuppraha.cz/wp-content/uploads/2009/12/RVPG-2007-07_final.pdf)>. ISBN 978-80-87000-11-3.
64. RVP ZV. *Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání*. [online]. Praha: Výzkumný ústav pedagogický v Praze, 2007. 126 s. [cit. 2015-02-09]. Dostupné z WWW:<[http://www.vuppraha.cz/wp-content/uploads/2009/12/RVPZV\\_2007-07.pdf](http://www.vuppraha.cz/wp-content/uploads/2009/12/RVPZV_2007-07.pdf)>.
65. SKOČEK, J. *Digitální stopy-možnosti jejich kontroly a eliminace pomocí vybraných volně dostupných nástrojů* [online]. Praha, 2012 [cit. 2015-05-10]. Available from: <https://is.cuni.cz/webapps/zzp/detail/108486/?lang=en>. Bakalářská práce. Ústav informačních studií a knihovnictví.
66. SÁRKÖZI, R. 2011. *Moderní vyučovací metody – 1. díl – Brainstorming a jeho variace (aktualizováno)*. „Čtenářská gramotnost a projektové vyučování [online]. [cit. 2015-05-09]. Dostupné z: <http://www.ctenarska-gramotnost.cz/projektove-vyucovani/pv-metody/metody-1>
67. SRB, V., a kol. *Jak na osobnostní a sociální výchovu?: výchozí příručka k metodikám OSV*. Vyd. 1. Praha: Projekt Odyssea, 2007a. ISBN 978-80-87145-00-5 (BROŽ.). Dostupné z: [http://www.odyssea.cz/soubory/a\\_jak\\_na\\_osv/jak\\_na\\_osv.pdf](http://www.odyssea.cz/soubory/a_jak_na_osv/jak_na_osv.pdf)  
SRB, Vladimír. *Pravidla psychické bezpečnosti v osobnostní a sociální výchově*. Vyd. 1. Praha: Projekt Odyssea, 2007b. ISBN 978-80-87145-03-6 (BROŽ.). Dostupné z: [http://www.odyssea.cz/soubory/g\\_bezpecnost/pravidla\\_psychicke\\_bezpecnosti\\_v\\_osv.pdf](http://www.odyssea.cz/soubory/g_bezpecnost/pravidla_psychicke_bezpecnosti_v_osv.pdf)
68. ŠAUEROVÁ M. (ed.). *Zážitková pedagogika a možnosti jejího využití při práci s vybranými cílovými skupinami*. Praha: Vysoká škola tělesné výchovy a sportu PALESTRA, spol. s r. o, 2013. ISBN 978-80-87723-07-4. Dostupné z: <http://www.palestra.cz/zp/sbornik.pdf>
69. ŠIMEČEK, K. *Možnosti uplatnění výtvarných a hudebních prvků v osobnostním a sociálním rozvoji*. Praha: Univerzita Karlova v Praze, 2012. 76 s. Vedoucí práce Zdeňka Hanková Dostupné z: <https://is.cuni.cz/webapps/zzp/detail/106064>.

70. ŠIMEČEK, K. *Netolismus*. Praha: Univerzita Karlova v Praze, 2013. 8 s. (zápočtová práce). Dostupné z: [http://simecekk.wz.cz/socialni\\_deviace/netolismus.pdf](http://simecekk.wz.cz/socialni_deviace/netolismus.pdf)
71. ŠIMEČEK, K. *Komparace modelů zkušenostního učení Davida Kolba a modelu zážitkové pedagogiky Petra Jarvise*. Praha, 2014a. Dostupné z: [http://it.pedf.cuni.cz/strstud/edutech/2014-Simecek\\_html\\_edu/](http://it.pedf.cuni.cz/strstud/edutech/2014-Simecek_html_edu/). Pedagogická fakulta Univerzity Karlovy v Praze.
72. ŠIMEČEK, K. *Komparace softwarů na vzdálenou správu. Metodický portál: Články* [online]. 16. 01. 2014b, [cit. 2014-02-18]. Dostupný z WWW: <<http://spomocnik.rvp.cz/clanek/18265/KOMPARACE-SOFTWARU-NA-VZDALENOU-SPRAVU.html>>. ISSN 1802-4785.
73. ŠPACÍR, J. *Sloodle: Propojení prostředí Second Life a Moodle a jeho využití ve vzdělávání* [online]. 2011 [cit. 2015-05-03]. Bakalářská práce. PALACKÝ UNIVERSITY IN OLOMOUC, Philosophical Faculty. Vedoucí práce Jaroslava Kubátová. Dostupné z: <<http://theses.cz/id/ckist2/>>.
74. ŠVEHLA, J. *Cloudová uložiče – Dropbox*. Metodický portál: Články [online]. 24. 02. 2014, [cit. 2015-05-09]. Dostupný z WWW: <<http://spomocnik.rvp.cz/clanek/18323/CLOUDOVA-ULOZISTE---DROPBOX.html>>. ISSN 1802-4785.
75. ŠVEC, J., JEŘÁBKOVÁ S. *Poutavě prezentujeme: Tematický okruh osobnostní a sociální výchovy KOMUNIKACE*. 1. vyd. Praha: Projekt Odyssea o.s., 2007. ISBN 978-80-87145-40-1. Dostupné z: [http://www.odyssea.cz/soubory/c\\_lekce/8\\_10.pdf](http://www.odyssea.cz/soubory/c_lekce/8_10.pdf)
76. ŠVEC, J. *Stručná a (výběrová) historie zážitkové pedagogiky* [online]. Filosofická fakulta Univerzity Karlovy. 2012, 2 s. [cit. 2015-04-16]. Dostupné z: [http://smh.thosting.cz/zaped/Handout\\_zazitkovka\\_FFUK\\_historie\\_zazit\\_ped.doc](http://smh.thosting.cz/zaped/Handout_zazitkovka_FFUK_historie_zazit_ped.doc)
77. VALENTA, Jiří. *Shrnutí změn v zákoně o pedagogických pracovnících vyvolaných novelou zákona od 1. září 2012* [online]. Teologická fakulta Jihočeské Univerzity, 2012 [cit. 2015-03-05]. Dostupné z: [www.tf.jcu.cz/getfile/6953f1fd41d35904](http://www.tf.jcu.cz/getfile/6953f1fd41d35904)
78. VALENTA, Josef. *Osobnostní a sociální výchova a její cesty k žákovi*. 1. vyd. Kladno: Aisis, 2006a, 226 s. Dokážu to??. ISBN 80-239-4908-X. Dostupné z: [http://www.dokazuto.cz/wp-content/uploads/osv\\_a\\_jeji\\_cesty\\_k\\_zakovi.pdf](http://www.dokazuto.cz/wp-content/uploads/osv_a_jeji_cesty_k_zakovi.pdf)
79. VALENTA, Josef. *Osobnostní a sociální výchova (OSV): - obecně i jako průřezové téma v Rámcovém vzdělávacím programu pro základní vzdělávání. Osobnostní a sociální výchova (OSV)* [online]. 2006b, 20.2.2007 [cit. 2015-03-21]. Dostupné z: <http://web.ff.cuni.cz/ustavy/pedagogika/pages/cze/studium/osv.php>

80. VALENTA, Josef. *Učíme (se) komunikovat: metodika komunikace v rámci osobnostní a sociální výchovy*. 2., (dopl.) vyd. Kladno: AISIS, 2010, 215 s. Dokážu to?. ISBN 978-80-904071-5-2.
81. VALENTA, Josef. Osobnostní a sociální výchova. In Pastorová, M. (ed.) a kol., *Doporučené očekávané výstupy – podrobné rozpracování. Metodická podpora pro výuku průřezových témat na základních školách* Praha: VUP, 2011. ISBN: 978-80-87000-76-2 Dostupné z: <http://www.vuppraha.cz/wp-content/uploads/2011/07/DOV-ZV1.pdf>
82. VALENTA, Josef. *Didaktika osobnostní a sociální výchovy*. Vyd. 1. Praha: Grada, 2013, 232 s. Pedagogika (Grada). ISBN 978-802-4744-735.  
VAŇKOVÁ, P. Katedra informačních technologií a technické výchovy, Univerzita Karlova v Praze, Pedagogická fakulta. *Pojmové mapy ve vzdělávání*. Praha: Karolinum, 2014. ISBN 978-80-7290-650-5. Dostupné z: [http://vzdelavani-dvpp.eu/download/opory/final/09\\_vankova.pdf](http://vzdelavani-dvpp.eu/download/opory/final/09_vankova.pdf)
83. VÁŽANSKÝ, M. *Základy pedagogiky volného času*. Brno: Print-Typia, spol. s.r.o., 2001. ISBN 80-86384-00-4.
84. Webová aplikace. 2005. HAUNER, A. Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation [cit. 2015-05-09]. Dostupné z: [http://cs.wikipedia.org/wiki/Webov%C3%A1\\_aplikace](http://cs.wikipedia.org/wiki/Webov%C3%A1_aplikace)
85. Zákon č. 563/2004 Sb., o pedagogických pracovnících a o změně některých zákonů. In: *Sbírka zákonů*. 1. 12. 2012. Dostupné z: <http://www.msmt.cz/dokumenty/aktualizovani-zakona-o-pedagogickych-pracovnicich-k-1-zari>
86. Zákon č. 561/2004 Sb., o předškolním, základním, středním, vyšším odborném a jiném vzdělávání (školský zákon) In: *Sbírka zákonů*. Dostupné z: <http://www.zakonyprolidi.cz/cs/2004-561>
87. Zákon č. 108/2006 Sb. Zákon o sociálních službách In: *Sbírka zákonů*. 14.03.2006 Dostupné z: <http://www.zakonyprolidi.cz/cs/2006-108>

## Seznam příloh

Příloha 1. - Dotazník _____	170
Příloha 2. - Seznámení účastníka výzkumu se základními pravidly a zásadami výzkumu _____	180
Příloha 3. - Schéma polostrukturovaného rozhovoru _____	181

## Seznam obrázků

Obr. 1 - Zážitkový cyklus (prožitek – zážitek – zkušenost) (Krischner, 2009, str. 90) _____	31
Obr. 2 - Vstřebávání informací do paměti (Rambousek, 2014, str. 85) _____	32
Obr. 3 - Deweyho model zkušenostního učení (Šimeček, 2014a) _____	33
Obr. 4 - Piagetův model učení a kognitivního rozvoje (Šimeček, 2014a) _____	34
Obr. 5 - Lewinův zkušenostní model učení (Šimeček, 2014a) _____	35
Obr. 6 - Kolbův učební cyklus (Šimeček, 2014a) _____	36
Obr. 7 - Kolbovy učební styly (Šimeček, 2014a) _____	37
Obr. 8 - Zkušenostní učení zrání a vývoje (Šimeček, 2014a) _____	38
Obr. 9 - Priestův model zkušenostního učení (Hanuš a Chytilová, 2009, str. 50) _____	39
Obr. 10 - Struktura reflektivního jednání podle Mezirowa (Kolář, 2012, str. 44) _____	40
Obr. 11 - Koncept nesouladu (Šimeček, 2014a) _____	41
Obr. 12 - Jarvisův model procesu učení (Šimeček, 2014a) _____	43
Obr. 13 - Bannovův model problem-solvingu (Hanuš a Chytilová, 2009, str. 45) _____	44
Obr. 14 - Myšlenková mapa na téma Kytary _____	71
Obr. 15 - Pojmová mapa na téma Kytary _____	71
Obr. 16 - Menu aplikace AWW _____	86
Obr. 17 - Myšlenková mapa s využitím edukačních technologií (příklad) _____	88
Obr. 18 - MindMup překlad menu „Hotkeys“ _____	91
Obr. 19 - Pojmová mapa s využitím edukačních technologií (příklad) _____	93
Obr. 20 - Tvorba pojmové mapy (příklad), (Vaňková, 2014, str. 22) _____	95



## Seznam tabulek

Tab. 1 - Kolaborace a kooperace (Downes In: Brdička, 2015, str. 123)	61
Tab. 2 - Využívání metod a témat OSV	80
Tab. 3 - Výhody a nevýhody použití metodické karty Reflexe s využitím edukačních technologií	137
Tab. 4 - Výhody a nevýhody použití metodické karty Myšlenková mapa s využitím edukačních technologií	137
Tab. 5 - Výhody a nevýhody použití metodické karty Pojmová mapa s využitím edukačních technologií	138
Tab. 6 - Výhody a nevýhody použití metodické karty Brainstorming s využitím edukačních technologií	138
Tab. 7 - Výhody a nevýhody použití metodické karty Hraní v roli s využitím edukačních technologií	139
Tab. 8 - Výhody a nevýhody použití metodické karty Hraní v roli (animace) s využitím edukačních technologií	139
Tab. 9 - Výhody a nevýhody použití metodické karty Prezentace s využitím edukačních technologií	140
Tab. 10 - Výhody a nevýhody použití metodické karty Poznávání a rozvoj osobnosti s využitím edukačních technologií	140
Tab. 11 - Výhody a nevýhody použití metodické karty Etiketa s využitím edukačních technologií	141
Tab. 12 - Výhody a nevýhody použití metodické karty Organizace času s využitím edukačních technologií	141
Tab. 13 - Použití edukačních technologií v zájmových útvarech	144
Tab. 14 - Použití OSV v zájmových útvarech	145
Tab. 15 - Využití metodických karet (Patrik)	146
Tab. 16 - Využití metodických karet (Honza)	146
Tab. 17 - Využití metodických karet (Luboš)	147
Tab. 18 - Využití metodických karet (Petra)	147
Tab. 19 - Využití metodických karet (Josefina)	148
Tab. 20 - Využití metodických karet (Lenka)	149
Tab. 21 - Využití metodických karet (Xenie)	150
Tab. 22 - Využití metodických karet (Petr)	150
Tab. 23 - Využití metodických karet (Ester)	151
Tab. 24 - Využití jednotlivých metodik OSV s podporou edukačních technologií vybranými volnočasovými pedagogy	152

## Přílohy

### *Příloha 1. - Dotazník: Využití metod a témat OSV v zájmových útvarech středisek volného času s podporou edukačních technologií*

Věk	
Pohlaví	
Dosažené vzdělání	<input type="radio"/> středoškolské bez maturity <input type="radio"/> středoškolské s maturitou <input type="radio"/> vysokoškolské (Bc.) <input type="radio"/> vysokoškolské (Mgr., Ing.) <input type="radio"/> jiné _____
Kroužky, které vyučuji	
Věk účastníků (od – do)	

*Cílem výzkumu je zjistit, jak a zda-li vůbec jednotliví volnočasoví pedagogové používají vybrané metody a témata OSV (osobnostní a sociální výchovy) ve svých zájmových útvarech (kroužcích) a zda-li využívají edukačních technologií k podpoře výuky a případně OSV. Výzkum je zaměřen na informovanost a vzdělanost v této problematice, názory na tento jev a v neposlední řadě také osobní zkušenosti.*

### ***Teoretické uvedení do problematiky***

#### **Osobnostní rozvoj**

1. Rozvoj schopnosti poznávání
2. Zdokonalení základních poznávacích funkcí
3. Sebepoznání a sebepojetí
4. Seberegulace a sebeorganizace
5. Psychohygienu
6. Kreativita

#### **Sociální rozvoj**

7. Poznávání lidí
8. Mezilidské vztahy
9. Komunikace
10. Kooperace (spolupráce) a kompetice (soutěživost)

#### **Morální rozvoj**

11. Řešení problémů a rozhodovací dovednosti
12. Hodnoty, postoje, praktická etika

**1. Využíváte některé z těchto prvků ve svojí výuce?**

Ano

Ne

**1a. Pokud ANO, z jakého důvodu tyto prvky používáte?**

**1b. Pokud NE, z jakého důvodu tyto prvky nepoužíváte?**

## ***VYBRANÉ METODY OSV***

### **Reflexe**

Reflexe urychluje a prohlubuje sociální učení, a proto je základní metodou OSV. Účastníci reagují retrospektivně, co se např. v hodině stalo (Dubec, 2007, str. 9)

**2. Používáte reflexi na svých kroužcích?**

Ano

Ne

**2a. Pokud ANO, kolik času věnujete průměrně v rámci vyučovací hodiny reflexi na svém kroužku?**

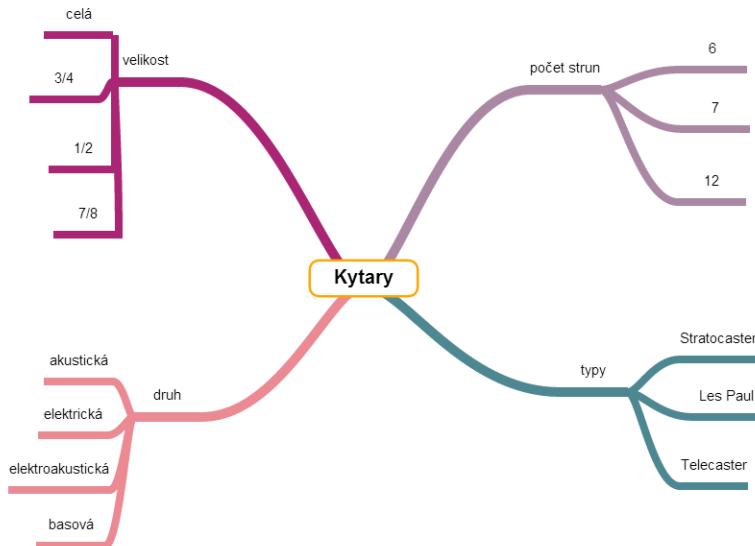
Více než 15 minut

10 - 15 minut

Méně než 10 minut

## Myšlenková mapa

Myšlenková mapa znázorňuje diagram sloužící pro zachycení slov, myšlenek nebo úkolů soustředících se okolo daného hlavního tématu či oblasti, zakreslení těchto informací má pomoci utřídit a pochopit vztahy (Novák, 2010, str. 4-6).



### 3. Používáte myšlenkové mapy na svých kroužcích?

Ano

Ne

#### 3a. Pokud **ANO**, kolik věnujete průměrně času v rámci vyučovací hodiny myšlenkovým mapám na svém kroužku?

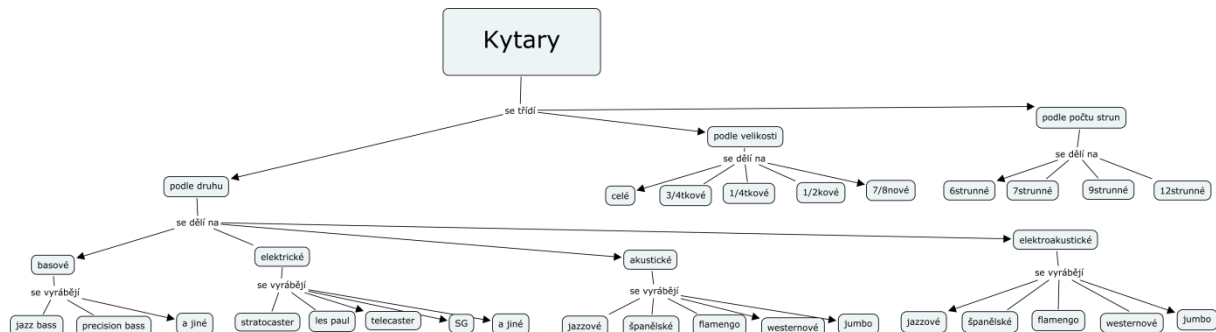
Více než 15 minut

10 - 15 minut

Méně než 10 minut

## Pojmová mapa

Pojmová mapa je na rozdíl od myšlenkové hierarchická struktura pojmů a vztahů mezi nimi. Jeden pojem může být spojen vztahem s jedním nebo více pojmy, obdobně více vztahů může vést k jednomu pojmu. V pojmové mapě je možný i výskyt pojmů ve stejné hierarchii a jejich propojení horizontálními vztahy (Vaňková, 2014, str. 14).



### 4. Používáte pojmové mapy na svých kroužcích?

- Ano
- Ne

#### 4a. Pokud ANO, kolik věnujete průměrně času v rámci vyučovací hodiny metodě pojmových map na svém kroužku?

- Více než 15 minut
- 10 - 15 minut
- Méně než 10 minut

## Brainstorming

Účastníci dají dohromady co nejvíce nápadů na řešení nějakého problému, a potom si z nich vyberou. Účastníci mohou sbírat své dosavadní poznatky nebo své asociace k danému tématu. Tato technika je patrně nejnámější (Dubec, 2007, str. 24).

### 5. Používáte metodu brainstorming na svých kroužcích?

- Ano
- Ne

**5a. Pokud ANO, kolik věnujete průměrně času v rámci vyučovací hodiny metodě brainstormingu na svém kroužku?**

- Více než 15 minut
- 10 - 15 minut
- Méně než 10 minut

### **Hraní v roli**

Hovoříme-li zde o hraní rolí, nejde nám o umělecké ztvárnění. Role je zde používána jako metoda, která žákům umožňuje prožít různé situace, vyzkoušet si různé způsoby chování a případně z nich vyvodit závěry použitelné v běžném životě (Dubec, 2007, str. 14).

**6. Používáte metodu hraní v roli na svých kroužcích?**

- Ano
- Ne

**6a. Pokud ANO, kolik věnujete průměrně času metodě hraní v roli v rámci vyučovací hodiny času na svém kroužku?**

- Více než 15 minut
- 10 - 15 minut
- Méně než 10 minut

### **Prezentace**

Prezentace je osobní přednesení uspořádaného sledu myšlenek – podporovaného vizuálními pomůckami přehlednému, zvládnutelnému publiku. Prezentace je tedy jakákoli přednáška, veřejný projev či přednášku, kdy řečník vysvětluje, vykládá, ukazuje, předkládá, apod. posluchači (posluchačům) své myšlenky, názory, data informace, údaje apod. Při prezentování řečník využívá verbální (zejména svůj hlas) a neverbální komunikaci (mimiku, gestiku, proxemiku, posturologii atd.), prezentační a didaktické prostředky (tabule, flipchart, cloudové aplikace atd.)

**7. Používáte metodu prezentace na svých kroužcích?**

- Ano
- Ne

**7a. Pokud ANO, kolik věnujete průměrně času metodě prezentací v rámci vyučovací hodiny na svém kroužku?**

- Více než 15 minut
- 10 - 15 minut
- Méně než 10 minut

## ***VYBRANÁ TÉMATA OSV***

### **Poznávání a rozvoj osobnosti**

Poznávání osobnosti (i duševna vůbec) člověka je zprostředkované z chování, z vnějších projevů, z činnosti a ústních i písemných projevů člověka. Z jeho verbálního i nonverbálního chování usuzujeme na rysy jeho osobnosti, na jeho duševní vlastnosti.

V rámci okruhu **Sebepoznání a sebepojetí**, lze osobnost vnímat jako odpověď na dvě hlavní otázky: „Kdo jsem?“ a „Jaký jsem?“. Pro praxi jsou velmi důležité tyto aspekty:

- představa o sobě samém
- způsob a objektivita sebepoznání
- vztah sám k sobě
- očekávání, směr a úsilí vlastní osobnosti
- nároky na sebe sama

(Kohoutek, 2009), (Jeřábková a Srbová, 2007, str. 10)

### **8. Zařazujte do výuky svých kroužků téma poznávání a rozvoj osobnosti?**

Ano

Ne

**8a. Pokud ANO, kolik věnujete průměrně času v rámci tématu poznávání a rozvoj osobnosti v rámci vyučovací hodiny na svém kroužku?**

Více než 15 minut

10 - 15 minut

Méně než 10 minut

## Etiketa

Etiketa je vnímána spíše na bázi dobrovolnosti a znamená pravidla spíše zdvořilostní, při jejichž porušení jsou projevy společností odmítány, ale nejsou netrestány, ani odsuzovány. Ten kdo poruší etiketu, není vychovaný a zdvořilý, nemusí však být mravně špatný. Toto téma se nachází v okruhu **Hodnoty, postoje, praktická etika**.

Existuje také specifický pojem netiketa. Netiketa je pomyslná sbírka pravidel a zásad, která by se měla dodržovat v internetovém světě. Slovo netiketa je odvozeno z anglického network (sít') a slova etiketa.

### 9. Zařazujte do výuky svých kroužků téma etiketa?

- Ano
- Ne

#### 9a. Pokud **ANO**, kolik věnujete průměrně času tématu etiketa v rámci vyučovací hodiny na svém kroužku?

- Více než 15 minut
- 10 - 15 minut
- Méně než 10 minut

## Organizace času

K plánování a organizaci času slouží celá řada metod, nástrojů (diáře, samolepící bločky, e-mail, kolaborativní webové aplikace – Google kalendář, Google keep, Doodle - [www.doodle.com](http://www.doodle.com) atd.) a postupů (např. time management). Moderní vědní disciplína, která řeší člověka z pohledu jeho činností v čase, se nazývá Time Management (Time management čtvrté generace In: ADK, 2008). Time management v současnosti zahrnuje širokou škálu aktivit, mezi které patří plánování, přidělování, stanovení cílů, delegování, analýza stráveného času, monitorování a stanovení priorit. (Time management In: Wikipedia, 2007). Toto téma se nachází v okruhu **Psychohygiena**.

### 10. Zařazujte do výuky svých kroužků téma organizace času?

- Ano
- Ne

#### 10a. Pokud **ANO**, kolik věnujete průměrně času tématu organizace času v rámci vyučovací hodiny na svém kroužku?

- Více než 15 minut
- 10 - 15 minut
- Méně než 10 minut



## ***Pravidla psychické bezpečnosti***

### **11. Které z těchto prvků byste zařadili do základních pravidel psychické bezpečnosti? (zaškrtněte libovolný počet polí)**

<input type="checkbox"/>	Předem žáky seznámíme s nejdůležitějšími pravidly psychické bezpečnosti.
<input type="checkbox"/>	Žák má právo neúčastnit se konkrétní aktivity (tzv. pravidlo STOP).
<input type="checkbox"/>	Učitel má právo kdykoli zastavit aktivitu (např. z důvodu bezpečnosti).
<input type="checkbox"/>	Respektujeme právo na soukromí, o omezeních informujeme předem.
<input type="checkbox"/>	Jasně strukturujeme aktivity žáků.
<input type="checkbox"/>	Vytváříme co nejvíce prostoru pro žáky.
<input type="checkbox"/>	Přemýšlíme o rizicích předem a zohledňujeme je v instrukci.
<input type="checkbox"/>	Podporujeme a povzbuzujeme žáky, aby projevovali i akceptovali různé názory.
<input type="checkbox"/>	Při probírání citlivých témat vedeme diskusi na obecnější (méně osobní) úrovni.
<input type="checkbox"/>	Ošetřujeme emočně vypjaté situace.
<input type="checkbox"/>	Používáme zpětnou vazbu.
<input type="checkbox"/>	V případě potřeby operativně zavádíme další pravidla.
<input type="checkbox"/>	Vzděláváme se v OSV. Pouštíme se jen do těch témat, na která jsme připraveni.

### **12. Jakou důležitost přisuzujete využívání OSV ve výuce? (1 – nejvyšší 4 – nejnižší)**

- 1
- 2
- 3
- 4

## ***EDUKAČNÍ TECHNOLOGIE***

Edukační technologie jsou efektivním využívání technologických nástrojů v oblasti vzdělávání zabývá mj. ICT ve vzdělávání při podpoře nebo navozování inovativních přístupů a proměn ve vzdělávání. Např. e-learning, m-learning (tablety a mobilní telefony ve výuce...), cloudové aplikace (google disk, dropbox, onedrive atd.), interaktivní tabule, tvorba elektronických prezentací atd.

### **13. Využíváte edukační technologie ve výuce vašich kroužků?**

Ano

Ne

#### **13a. Pokud ANO, jakým způsobem edukační technologie využíváte?**

### **14. Využíváte edukační technologie při výuce OSV ve vašich kroužcích?**

Ano

Ne

#### **14a. Pokud ANO, jakým způsobem edukační technologie při výuce OSV využíváte?**

**15. Při kterých tématech či metodách OSV využíváte ve své výuce edukačních technologií? (zaškrtněte libovolný počet polí)**

<b>METODY</b>	
<input type="checkbox"/>	Reflexe
<input type="checkbox"/>	Myšlenková mapa
<input type="checkbox"/>	Pojmová mapa
<input type="checkbox"/>	Brainstorming
<input type="checkbox"/>	Hraní v roli
<input type="checkbox"/>	Prezentace
<input type="checkbox"/>	jiné _____
<b>TÉMATA</b>	
<input type="checkbox"/>	Poznávání a rozvoj osobnosti
<input type="checkbox"/>	Etiketa
<input type="checkbox"/>	Organizace času
<input type="checkbox"/>	jiné _____

**16. Při kterých tématech či metodách by se Vám zdálo využití OSV spolu s edukačními technologiemi vhodné? (zaškrtněte libovolný počet polí)**

<b>METODY</b>	
<input type="checkbox"/>	Reflexe
<input type="checkbox"/>	Myšlenková mapa
<input type="checkbox"/>	Pojmová mapa
<input type="checkbox"/>	Brainstorming
<input type="checkbox"/>	Hraní v roli
<input type="checkbox"/>	Prezentace
<input type="checkbox"/>	jiné _____
<b>TÉMATA</b>	
<input type="checkbox"/>	Poznávání a rozvoj osobnosti
<input type="checkbox"/>	Etiketa
<input type="checkbox"/>	Organizace času
<input type="checkbox"/>	jiné _____

## ***Příloha 2. - Seznámení účastníka výzkumu (pedagoga volného času) se základními pravidly a zásadami výzkumu***

*„Rád bych Vám na úvod sdělil něco o mé diplomové práci a výzkumu, kterým se v ní zabývám. Jsem studentem Pedagogické fakulty Univerzity Karlovy a nyní píši diplomovou práci na téma, jakým způsobem používají volnočasoví pedagogové osobnostně sociální výchovu s podporou edukačních technologií ve střediscích volného času. Rozhovor vedu s vybranými pedagogy z pražského střediska volného času. Tyto rozhovory budu dále analyzovat v empirické části mé diplomové práce. Zajímá mě především, jakým způsobem pedagogové využijí předem zpracované metodiky. Dále se budu ptát na použití edukačních technologií a OSV všeobecně. V tomto rozhovoru mě zajímají všechny Vaše názory, postoje a připomínky. Rozhovor je anonymní a středisko volného času bude v mé diplomové práci fiktivně pojmenováno, uvedeno bude pouze, že se nachází v Praze, a zda-li pedagogem je muž / žena. S Vaším svolením si celý tento rozhovor budu zapisovat a tento přepis nebude využit jinak než pro potřebu této diplomové práce. Vaším právem je neodpovídat na žádnou otázku, která by Vás jakýmkoli způsobem ohrožovala, či Vám byla nepříjemná. Pokud nějaké otázky nebudete rozumět, rád ji vysvětlím jiným způsobem.“*

### **Inspirační zdroj**

BOUŠKOVÁ, M. *Jak ředitelé přidělují učitele do jednotlivých tříd* Praha: Univerzita Karlova v Praze, 2013. 127 s. Vedoucí práce David Greger Dostupné z: <https://is.cuni.cz/webapps/zzp/detail/103294/>.

### ***Příloha 3. - Schéma polostrukturovaného rozhovoru***

**(ZVO) Využívají volnočasoví pedagogové ve střediscích volného času metody OSV s podporou edukačních technologií?**

- **(SVO1) Jaké jsou vaše zkušenosti s používáním edukačních technologií ve vaší výuce?**
  - **(TO1.1) Využíváte ve výuce zájmových útvarech klasické stolní počítače pro podporu vaší výuky? Jak (jakým způsobem)? Proč ano/ Proč ne?**
  - **(TO1.2) Využíváte ve výuce svých zájmových útvarech mobilní zařízení (např. tablety, smartphony, notebooky, netbooky atd.) pro podporu vaší výuky? Jak (jakým způsobem)? Proč ano/ Proč ne?**
  - **(TO1.3) Využíváte ve výuce svých zájmových útvarech e-learningový systém k podpoře vaší výuky (např. Moodle)? Jak (jakým způsobem)? Proč ano/ Proč ne?**
  - **(TO1.4) Používáte technologie, které nezazněli v předchozích otázkách? Jak (jakým způsobem)? Proč ano/ Proč ne?**
  - **(TO1.5) Jaká jsou podle vás pozitiva a negativa použití těchto technologií ve výuce?**
- **(SVO2) Jaké jsou vaše zkušenosti s používáním OSV (Osobnostně sociální výchova) ve své výuce?**
  - **(TO2.1) Jaké jsou vaše oblíbené metody OSV, které aplikujete ve výuce?**
  - **(TO2.2) Jaké jsou vaše oblíbená témata, kterými OSV zabývá a které aplikujete ve výuce?**
  - **(TO2.3) Jaká jsou podle vás pozitiva a negativa použití těchto prvků ve výuce?**
- **(SVO3) Domníváte se, že je OSV s využitím edukačních technologií smysluplné?**
  - **(TO3.1) Jaké jsou vaše zkušenosti a osobní postřehy s využitím předem připravených metodik?**
  - **(TO3.2) Jaká je náročnost použití těchto metodik pro účastníky a pedagoga?**
  - **(TO3.3) Jaký přínos pro vás mělo moci si tyto metodiky vyzkoušet?**
- **(SVO4) Které z uvedených metodik a témat jste použil/a?**