



Pedagogická
fakulta
Faculty
of Education

Jihočeská univerzita
v Českých Budějovicích
University of South Bohemia
in České Budějovice

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích

Pedagogická fakulta

Katedra informatiky

**Interaktivní aplikace ve výuce anglického jazyka
na 1. stupni ZŠ s využitím nativních a on-line
technologií**

**Interactive applications in English lessons at primary
school using native and on-line technologies**

Diplomová práce

Vypracovala: Karolína Suková

Vedoucí práce: PaedDr. Petr Pexa, Ph.D.

České Budějovice 2025

JIHOČESKÁ UNIVERZITA V ČESKÝCH BUDĚJOVICÍCH

Pedagogická fakulta
Akademický rok: 2023/2024

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Karolína SUKOVÁ**
Osobní číslo: **P20382**
Studijní program: **M0113P300001 Učitelství pro 1. stupeň základních škol**
Téma práce: **Interaktivní aplikace ve výuce anglického jazyka na 1. stupni ZŠ s využitím nativních a on-line technologií.**
Zadávací katedra: **Katedra informatiky**

Zásady pro vypracování

Tématem diplomové práce jsou interaktivní aplikace s využitím nativních a on-line technologií ve výuce anglického jazyka na 1. stupni základních škol. Cílem práce je představení interaktivních aplikací učitelům pomocí vlastní tvorby výukových materiálů. dílčím cílem je zhodnotit efektivitu vytvořených materiálů z pohledu žáků.

Diplomová práce bude rozdělena na dvě části, teoretickou a praktickou – v teoretické části budou představeny aktuální interaktivní a on-line aplikace a popsány základní pojmy, které se k tomuto tématu vážou. V praktické části proběhne dotazníkové šetření na vybraných školách na téma Interaktivní aplikace a učitel (jak se učitel staví k interaktivním technologiím, zda je ve výuce využívá, které využívá, k čemu je využívá, jak často apod.) a především bude vytvořena sada vlastních výukových materiálů v podobě žákovských aktivit, využitelných při výuce anglického jazyka na 1. stupni ZŠ. Aktivity budou následně ověřeny při vlastní pedagogické praxi a budou také zveřejněny pro učitelskou veřejnost na webovém portálu Veškole.cz.

Rozsah pracovní zprávy: **60**
Rozsah grafických prací: **CD ROM**
Forma zpracování diplomové práce: **tištěná**

Seznam doporučené literatury:

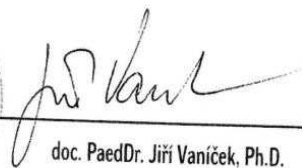
1. DOBROVOLNÁ, Alena. Ústní interakce a rozvoj komunikační kompetence při výuce angličtiny s interaktivní tabulí. Cizí jazyky a jejich didaktiky. Brno: Masarykova univerzita, 2016. ISBN 978-80-210-8484-1.
2. MANĚNOVÁ, Martina. ICT a učitel 1. stupně základní školy. [Česko]: Martina Manénová, 2009. ISBN 978-80-251-2802-2.
3. SZOTKOWSKI, René. Od běžné školní tabule k tabuli interaktivní: z pohledu učitele základní a střední školy. Brno: Paido, 2013. ISBN 978-80-7315-247-5.
4. DRN, Tomáš. 2013. Interaktivní tabule ve výuce fyziky na 2. stupni základní školy [online]. České Budějovice [cit. 2023-10-28]. Dostupné z: https://www.petrpexa.cz/diplomky/drn_dp.pdf. Diplomová práce. Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích.
5. Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání, 2023. Edu.cz [online]. [cit. 2023-10-28]. Dostupné z: <https://www.edu.cz/rvp-ramcove-vzdelavaci-programy/ramcovy-vzdelavaci-program-pro-zakladni-vzdelavani-rvp-zv/>

Vedoucí diplomové práce: **PaedDr. Petr Pexa, Ph.D.**
Katedra informatiky

Datum zadání diplomové práce: 1. listopadu 2023
Termín odevzdání diplomové práce: 30. dubna 2025



doc. RNDr. Helena Koldová, Ph.D.
děkanka



doc. PaedDr. Jiří Vaníček, Ph.D.
vedoucí katedry

V Českých Budějovicích dne 1. listopadu 2023

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem autorem této kvalifikační práce a že jsem ji vypracovala pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu použitých zdrojů.

V Českých Budějovicích dne

Podpis:

Anotace

Cílem práce je představení interaktivních aplikací učitelům pomocí vlastní tvorby výukových materiálů, dílčím cílem je zhodnotit efektivitu vytvořených materiálů z pohledu žáků. Diplomová práce bude rozdělena na dvě části, teoretickou a praktickou – v teoretické části budou představeny aktuální interaktivní a on-line aplikace a popsány základní pojmy, které se k tomuto tématu vážou.

V praktické části proběhne dotazníkové šetření na vybraných školách na téma Interaktivní aplikace a učitel (jak se učitel staví k interaktivním technologiím, zda je ve výuce využívá, které využívá, k čemu je využívá, jak často apod.) a především bude vytvořena sada vlastních výukových materiálů v podobě žákovských aktivit, využitelných při výuce anglického jazyka na 1. stupni ZŠ. Aktivity budou následně ověřeny při vlastní pedagogické praxi a budou také zveřejněny pro učitelskou veřejnost na webovém portálu Veškole.cz.

Klíčová slova

Interaktivní aplikace, výuka, on-line, nativní technologie, první stupeň

Abstract

The approach of this thesis is to present interactive applications to teachers due to my own creation of educational materials. A partial goal is to evaluate the effectiveness of those materials from the point of pupils' view. The thesis will be divided into two parts, theoretical and practical. The theoretical section will provide an overview of current trends in online and interactive applications as well as a definition of key vocabulary related to the subject. In the practical part, a questionnaire survey will be conducted in selected schools on the topic of interactive applications and the teacher (how the teacher feels about interactive technologies, whether he uses them in teaching, which of them he uses what he uses them for, how often, etc.). and, above all, a set of my own teaching tools will be created in the form of student activities that can be used in teaching English in the 1st grade of elementary school.

The activities will subsequently be verified during my own teaching practice and will also be published for the teaching public on the Veškole.cz web portal.

Keywords

Interactive applications, teaching, on-line, native technologies, primary school

Poděkování

Touto cestou bych ráda poděkovala vedoucímu své diplomové práce, panu PaedDr. Petru Pexovi, Ph.D., za jeho cenné rady, trpělivost, ochotu a poskytnutý čas.

OBSAH

1	ÚVOD	12
1.1	CÍLE PRÁCE	12
1.2	METODY PRÁCE	12
2	TEORETICKÁ ČÁST.....	13
2.1	ÚVOD DO PROBLEMATIKY	13
2.2	ZÁKLADNÍ POJMY	13
2.3	INTERAKTIVNÍ TECHNOLOGIE VE VÝUCE.....	15
2.3.1	<i>On-line webová aplikace (hotová cvičení)</i>	<i>15</i>
2.3.1.1	Umíme anglicky.....	15
2.3.1.2	Školákov.eu	15
2.3.1.3	Děčko – jazyky.....	16
2.3.1.4	LearnEnglish Kids	16
2.3.1.5	Škola s nadhledem	16
2.3.2	<i>Online aplikace – k vytváření vlastních cvičení/materiálů</i>	<i>17</i>
2.3.2.1	Wordwall	17
2.3.2.2	Flippity.....	18
2.3.2.3	Kahoot!	18
2.3.2.4	Quizlet.....	19
2.3.2.5	LearningApps	20
2.3.2.6	Interacty.me	20
2.3.2.7	Lumio	21
2.3.2.8	Educaplay.....	22
2.3.2.9	WocaBee	23
2.3.3	<i>Aplikace pro tvorbu materiálů do výuky</i>	<i>25</i>
2.3.3.1	Triminos.....	25
2.3.3.2	Word art.....	25
2.3.3.3	Canva	25
2.3.3.4	KAYWA QR CODE	26
2.3.4	<i>Umělá inteligence – vybrané aplikace</i>	<i>26</i>
2.3.4.1	ChatGPT	26
2.3.4.2	EasyMusic.AI.....	26
2.3.4.3	Zoner AI	27
2.3.4.4	Sciobot	27
2.3.5	<i>Nativní aplikace – Vybrané aplikace pro výuku slovní zásoby a gramatiky dostupné na App store/Google Play.....</i>	<i>28</i>
2.3.5.1	Duolingo ABC.....	28
2.3.5.2	Studycat	28
2.3.5.3	Khan Academy Kids	29

2.3.5.4	Lingokids	29
2.3.5.5	SMART notebook.....	30
2.4	VÝHODY A NEVÝHODY VYUŽÍVÁNÍ IT VE VÝUCE: PŘÍNOSY A POTENCIONÁLNÍ RIZIKA ČI VÝZVY	30
2.5	SPECIFIKA VÝUKY CIZÍCH JAZYKŮ: ZÁKLADY A METODY VÝUKY CIZÍCH JAZYKŮ, SE ZAMĚŘENÍM NA ANGLICKÝ JAZYK	32
2.6	RVP.....	36
2.7	DIGITÁLNÍ KOMPETENCE	38
3	PRAKTICKÁ ČÁST.....	39
3.1	TVORBA VLASTNÍ SADY AKTIVIT A JEJICH REFLEXE Z PRAXE	39
3.1.1	<i>Třetí ročník</i>	39
3.1.1.1	Animals	39
3.1.1.2	Food.....	41
3.1.1.3	Escape game – INSIDE OUT	41
3.1.1.4	SONG – Crocodile	47
3.1.1.5	Hodnocení aktivit žáky	48
3.1.2	<i>Čtvrtý ročník</i>	49
3.1.2.1	Town	49
3.1.2.2	Flat, rooms	51
3.1.2.3	Book: We’re Going on a Bear Hunt	51
3.1.2.4	Escape game – MONSTERS S.R.O.	53
3.1.2.5	Song – IN OUR CITY	58
3.1.2.6	Hodnocení aktivit žáky	60
3.1.3	<i>Pátý ročník</i>	61
3.1.3.1	Time	61
3.1.3.2	Months.....	62
3.1.3.3	Escape game – ZOOTOPIA.....	63
3.1.3.4	Song – Seasons.....	69
3.1.3.5	Hodnocení aktivit žáky + efektivita	70
4	DOTAZNÍKOVÉ ŠETŘENÍ.....	72
4.1	POPIS DOTAZNÍKU A JEHO VÝCHODISEK	72
4.2	FORMÁLNÍ INFORMACE O DOTAZNÍKU A JEHO STRUKTUŘE	72
4.3	VÝSLEDKY DOTAZNÍKU.....	73
5	ZÁVĚR.....	80
	SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY A ZDROJŮ	82
	SEZNAM OBRÁZKŮ	89
	SEZNAM TABULEK	90
	A PŘÍLOHA	91

B PŘÍLOHA	94
C PŘÍLOHA.....	102
D PŘÍLOHA.....	104

1 ÚVOD

V dnešní době, kdy výrazně pokročily moderní technologie včetně umělé inteligence, je důležité se s těmito technologiemi seznámit a naučit se s nimi pracovat, abychom je mohli v životě využívat pro náš prospěch. Proto by se měly moderní technologie a práce s nimi zařadit do výuky, abychom naučili žáky tyto technologie bezpečně a správně používat.

1.1 Cíle práce

Technologie se neustále vyvíjejí a posouvají kupředu každým dnem, proto je důležité sledovat nové trendy, a to nejen ve výuce, a reagovat na ně. Cílem této práce je seznámit učitele s možnostmi interaktivních technologií pro výuku anglického jazyka na prvním stupni základních škol a vytvořit ucelený přehled aplikací a dostupných nástrojů (nejen Kahoot a Wordwall). Nedílnou součástí této práce bude sada vlastních interaktivních aktivit, které budou ověřeny v praxi a které mohou učitelé využít ve své výuce a inspirovat se jimi. Dílčím cílem je zhodnotit efektivitu vytvořených materiálů z pohledu žáků.

1.2 Metody práce

Diplomová práce systematicky rozvržena, tak aby přehledně a srozumitelně popsala dané téma. Práce je rozdělena na dvě hlavní části: teoretickou a praktickou.

Teoretická část je rozdělena na pět hlavní kapitol. První se zaměřuje na vysvětlení stěžejních pojmů souvisejících s tématem. Druhá kapitola popisuje různé typy aplikací (online, nativní včetně umělé inteligence). Třetí kapitola shrnuje výhody a nevýhody používání interaktivních technologií ve výuce. Předposlední kapitola se věnuje specifikům výuky vizích jazyků a závěrečná kapitola porovnává současné a nové RVP.

V praktické části jsou představeny vytvořené materiály (např. online únikové hry), které jsou rozdělené na ročníky 3.–5., popsán průběh jejich ověření v praxi a následné vyhodnocení, včetně hodnocení efektivitu z pohledu žáků.

Součástí praktické části je také dotazníkové šetření, jeho popis, analýza a popis získaných dat a vyhodnocení.

2 TEORETICKÁ ČÁST

2.1 Úvod do problematiky

Moderní informační a komunikační technologie se staly běžnou součástí našich životů. Děti se od narození setkávají s technologiemi, reagují na ně a pomalu se s nimi učí žít. Technologie však nejsou pouhými nástroji zábavy, nabízejí řadu významných způsobů využití (Kopecký & kol., 2021).

Neumajer a kol. (2015) uvádějí, že dobrý učitel byl, je a bude jedním z nejdůležitějších činitelů výuky, a to i v době nejmodernějších digitálních technologií. Učitelé a jejich pojetí výuky se však nevyvíjejí tak rychle, jako svět digitálních technologií. Je proto nutné hledat cesty, na nichž se protnou možnosti technologií a pojetí učitelů na výuku.

Výhodou digitálních technologií je, že učitelé a studenti již nemusí spoléhat na tištěné knihy a další fyzické materiály umístěné v knihovnách, které jsou vždy dostupné jen v omezeném množství (Tinio, 2003).

V současné době „Učitelé častěji využívají běžně dostupné ICT nástroje (např. webové stránky, MS PowerPoint, MS Word)“ (Halbová & kol., 2024, s.9)

Stále však dostatečně nevyužívají všechny možnosti, jaké dnešní doba přináší, jedná se o „specifické nástroje pro výuku (např. elektronické výukové hry, adaptivní výukové systémy, software pro tvorbu myšlenkových map nebo pro tvorbu simulací a modelů.“ (Halbová & kol., 2024, s.9)

Kopecký & kol. (2021) ve své knize zmiňují, že české školství se již desítky let věnuje digitálním strategiím, které jsou nově zastoupeny v dokumentu Strategie vzdělávací politiky ČR do roku 2030+, avšak jejich záměr se nezvládá úspěšně v praxi realizovat.

2.2 Základní pojmy

2.2.1 Digitální technologie

Digitálními technologiemi se rozumí elektronické nástroje, systémy, zařízení a zdroje, které jsou schopné uchovat, zpracovat a přenést informace (data, texty a obrázky) na úložná zřízení např. počítače, mobilní zařízení, tablety, digitální fotoaparáty a herní

konzole, a zařízení pro komunikaci pomocí Wifi, Bluetooth, internetu a dalších (Portaldigi.cz, 2022).

2.2.2 Interaktivní technologie

Se slovem interaktivní se často setkáváme: interaktivní tabule, interaktivní učebnice, interaktivní přístup, interaktivní výstava apod. Slovo pochází z latiny a znamená akce nebo činnost, tedy komunikace mezi účastníky (Havelka, 2015).

Svobodová (2023) popisuje interaktivní technologie jako komunikace mezi uživateli a zařízeními, a to již od dotyku na touchpadu počítače. Zařazením těchto technologií do vzdělávacího procesu vzniká interaktivní výuka.

2.2.3 Nativní technologie

Nativní technologie jsou aplikace vytvářené pro konkrétní platformu, nejčastěji pro iOS a Android. Jedná se např. o aplikaci WhatsApp nebo Pinterest. Výhodou těchto technologií je maximální výkon a plynulost kvůli časté optimalizaci konkrétní platformy či přístup k nativním funkcím zařízení, např. kamera a GPS (Kaczor, 2025).

2.2.4 Online technologie

Online technologie jsou zařízení, která zahrnují nástroje, aplikace, systémy a služby, které jsou vytvořené a provozované primárně v prostředí digitálních sítí neboli internetu. (Zounek & Sudický, 2012)

2.2.5 Aplikace

Aplikace je počítačový program nebo software navržený k provádění určitých funkcí nebo úkolů na konkrétním zařízení, jako jsou chytré telefony, tablety, počítače nebo jiná elektronická zařízení. Aplikace jsou obvykle vytvářeny pro koncové uživatele a slouží k usnadnění určitého úkolu, poskytnutí zábavy, komunikaci, organizaci informací nebo provádění jiných úkonů (Memos software).

2.2.6 Webový prohlížeč

Webový prohlížeč je speciálně vytvořený program, který umožňuje otevřít a používat internet. Nejznámější internetové prohlížeče jsou: Google Chrome, Safari, Microsoft Edge, Mozilla Firefox a Opera (Vodafone.cz, 2025).

2.3 Interaktivní technologie ve výuce

2.3.1 On-line webová aplikace (hotová cvičení)

2.3.1.1 Umíme anglicky

„Umíme anglicky“ je česká webová aplikace, která je součástí projektu „Umíme to“ (zahrnuje více předmětů). Aplikace nabízí již hotová interaktivní cvičení pro anglický jazyk na úrovni od 2. třídy základní školy až po 4. ročník středních škol. Na webu je sedm nabídek: Témata, Slovíčka, Gramatika a texty, Poslech, Netradiční, Více hráčů a Podle třídy.

První nabídka Témata je rozdělená podle tématu do 3 kategorií: anglická slovíčka, grammar (gramatika), čtení a poslech. Každá kategorie po otevření dává na výběr konkrétní slovní zásobu, gramatický jev či speciální druh poslechu a čtení, na nichž je látka vysvětlena nebo procvičována. Zbylé nabídky po otevření ukazují typ cvičení a po jeho rozkliknutí je možnost vybrat si danou slovní zásobu.

Nabídka Slovíčka nabízí několik typů cvičení: výběr z možností, pexeso, hláskování, zápis slovíček, přesouvání, slova ve větách, křížovky a přesmyčky.

Nabídka Gramatika a texty má na výběr ze cvičení: rozhodovačka, stavba vět, vpisování, čtení s porozuměním, doplňování textu, chat, rozřazovačka a anglické vtipy.

Další nabídka Poslech umožňuje: poslech slovíček, poslech vět a poslech s porozuměním.

Webová stránka navíc nabízí netradiční cvičení/hry a možnost více hráčů, kdy po zvolení daného cvičení k procvičování se může k nám kdokoli připojit. Aplikace Umíme anglicky po registraci jedince umožňuje sledovat pokrok v menu Můj postup, a podle výsledků generuje další cvičení k zopakování či ukazuje nedávné chyby.

Webové stránka má omezený denní limit, který lze navýšit na neomezený pomocí koupě licence. Licence je rozdělená na osobní a školní. Cena osobní licence se liší podle počtu osob, délky a počtu předmětů, např. 1 osoba za 1 měsíc AJ zaplatí 260 Kč. Školní licence se odvíjí od počtu žáků (Umíme anglicky).

2.3.1.2 Školákov.eu

Online aplikace školákov.eu nabízí cvičení k procvičování nejen anglického jazyka, ale také českého jazyky, matematiky, prvouky a vlastivědy. Anglický jazyk je rozdělen

do tří částí podle ročníku (3.-5. třída), přičemž každá část obsahuje tematicky zaměřená cvičení podle slovní zásoby, například Weather, Numbers, My family atd. Aplikace je zdarma k dispozici široké veřejnosti (Školákov, 2020).

2.3.1.3 Děčko – jazyky

Tato internetová stránka má na výběr procvičování pro mnoho jazyků a je bezplatně dostupná. Pro anglický jazyk jsou zde dvě sekce: „Angličtina s Bílou paní“ a „Angličtina s Hurvínkem“.

Web „Angličtina s Bílou“ paní je celý v angličtině a obsahuje 7 epizod – videí, pro které jsou vytvořené tematické interaktivní hry a pracovní listy, které se nacházejí pod videem v sekci Teaching Materials. Video lze pustit v českém i anglickém jazyce s anglickými nebo českými titulky. Každé video má délku necelých osm minut.

„Angličtina s Hurvínkem“ obsahuje 60 videí, která mají obvykle kolem 5 minut. Video jsou namluvena v českém jazyce s překlady vybraných slovíček do angličtiny. Celý web je v českém jazyce. K videím je vytvořena i interaktivní hra, ve které se procvičují pouze slovíčka (Učíme se jazyky, 2013).

2.3.1.4 LearnEnglish Kids

Tato online platforma byla vytvořena britskou organizací British Council a je kompletně v anglickém jazyce. Nabízí širokou škálu aktivit zaměřených na poslech, čtení, psaní, mluvení, gramatiku či slovní zásobu. Součástí webu je také nabídka „Fun and games“, která obsahuje různé hry, vtipy, jazykolamy a hádanky, dále sekce „Print and make“ pro vytvoření obrazových kartiček (flashcards), omalovánek (crafts), pracovních listů a omalovánek. Stránka obsahuje také sekci určenou rodičům s tipy, jak mohou svým dětem pomoci s učením angličtiny.

Platforma rovněž nabízí kurzy pro děti ve věku od 6 do 17 let. Jednotlivé aktivity obvykle obsahují interaktivní hry, nebo materiály ke stažení a tisku.

Organizace British Council navíc vytvořila i mobilní aplikaci a názvem LearnEnglish Kids: Phonics Stories (verze pro školy), která pomáhá dětem ve věku 6–8 let osvojit si správnou výslovnost anglických hlásek (LearnEnglish Kids).

2.3.1.5 Škola s nadhledem

Další webová aplikace je rozčleněná podle stupně vzdělávání na 1. stupeň, 2. stupeň, 3. stupeň a cizí jazyky. Aplikace poskytuje cvičení a aktivity ke všem předmětům.

Sekce angličtiny pro 1. stupeň obsahuje cvičení na procvičování slovní zásoby a kvízy určené k opakování. Aktivity jsou rozdělené podle jednotlivých ročníků (1.-5. třída) a uživatel si může vybrat konkrétní tematickou oblast.

Stránka rovněž nabízí rozšířenou verzi s názvem Škola s nadhledem PREMIUM, která umožňuje zakoupení licence pro rodiče i učitele (Nakladatelství Fraus, s. r. o. © 2025).

KDO	UČITEL					
	3 měsíce			1 rok		
DÉLKA PŘEDPLATNÉHO						
POČET TŘÍD	1	3	4 a více	1	3	4 a více
CENA	149 Kč	199 Kč	249 Kč	349 Kč	399 Kč	499 Kč

Tabulka 1- Škola s nadhledem – předplatné pro učitele

2.3.2 Online aplikace – k vytváření vlastních cvičení/materiálů

2.3.2.1 Wordwall

Online aplikace Wordwall umožňuje nejen vytvářet vlastní výukové aktivity podle předpřipravených šablon, ale také využívat již hotové aktivity vytvořené ostatními uživateli. Pro vlastní tvorbu je nutná registrace, kterou lze provést i pomocí účtu Google. Aplikace podporuje více jazyků včetně češtiny a nabízí několik tarifních plánů pro tvorbu obsahu. Pro všechny typy plánů platí následující možnosti: tvorba aktivit na základě šablon (standartních nebo profesionálních), úprava existujících aktivit, sdílení s ostatními učiteli, vytváření studentských verzí, přepínání mezi šablonami, volba vizuálního stylu a vládání aktivit na webové stránky.

Standartní šablony zahrnují 18 typů různých aktivit: spojování odpovídajících dvojic, kvíz, flash karty, náhodné karty, hledání shod, kolo štěstí, třídění do skupin, doplňování vět, anagramy, otevřít krabici, zrušení promíchání, shodné dvojice, soutěžní kvíz, označený diagram, hledání slov, hláskování, křížovka a otáčení dlaždic.

Verze Pro navíc obsahuje dalších 13, profesionálních šablon: kat, honička v bludišti, pravda nebo lež, létající ovoce, prasknutí balónku, práskni krtka, obrázkový kvíz, letadlo, seřazování podle pořadí, sleduj a zapamatuj si, matematický generátor a vyhrať nebo prohraj kvíz.

První neboli základní verze je pro všechny zdarma. Umožňuje vytvoření 3 aktivit ze standartních šablon.

Druhá standartní verze nabízí navíc od základní neomezený počet vytvořených aktivit, neomezené komunitní vyhledávání, úpravu možností aktivit, tisk jakékoliv aktivity a generování obsahu pomocí umělé inteligence. Cenově vychází tato verze jako individuální plán na £ 4.90 za měsíc a £ 4.41 za měsíc v ročním předplatné. Školní plán této verze se odvíjí od počtu učitelů např. pro 1 učitele na rok cena vychází na £ 52.

Poslední Pro verze se liší od standartní pouze využitím 13 profesionálních šablon. Cena Pro verze u individuálního plánu za měsíc je £ 7.35 a roční předplatné za měsíc vyjde na £ 6.61. Školní plán pro 1 učitele na celý rok vyjde na £ 79.

Wordwall neumožňuje kompletní zkušební verzi, pouze základní pro individuální plán, který si každý může bezplatně vyzkoušet (Cenové plány, Wordwall).

2.3.2.2 Flippity

Další pomocník do hodin je aplikace Flippity, která je dostupná pouze v anglickém jazyce. Tato webová aplikace nemá žádnou veřejnou paměť, ze které by bylo možné otevřít jakékoliv cvičení a použít ho ve výuce. Nabízí celkem 31 šablon k vytváření různých aktivit. Každá aktivita obsahuje složky „Demo“, ve které se uživatelé mohou podívat a vyzkoušet, jak daná aktivita vypadá a co vše umí, a „Instructions“, ve které je uveden podrobný postup pro vytváření.

Šablony, které nejsou dostupné na žádné z výše popisovaných webových stránek jsou např.: „Quiz Show“ (na způsob hry Riskuj!), „Virtual Breakout“ (virtuální zámek), „Board Game“, „Word Cloud“ (vytváření mraku ze slov) „Certificate Quiz“ atd.

Vytváření jakéhokoliv obsahu je bezplatné a neomezené. Pro tvorbu je však nutný Google účet, prostřednictvím kterého se daná aktivita vytváří (Flippity, 2013).

Lexová (2021) ve svém odborném článku uvádí a popisuje několik aktivit vytvořených na této stránce. Zmiňuje, že cvičení v digitálním prostředí vtahují žáky k výuce a že se jí s touto aplikací učí lépe, protože jsou její hodiny poté pestřejší a pro ni samotnou více přitažlivější.

2.3.2.3 Kahoot!

Kahoot! není pouze online platforma, ale také nativní aplikace, která je primárně zaměřena, která je primárně zaměřena na interaktivní kvízy. Dalšími možnostmi využití Kahootu! Jsou prezentace nebo v placených verzích také funkce „dotazník“.

Tato platforma je vytvořena v anglickém jazyce. Jazyk lze změnit, avšak čeština mezi dostupnými možnostmi chybí. Kahoot! má několik verzí: Basic, Bronze, Silver, Gold a One. Pro vytváření je nutné si vytvořit účet, který lze propojit s účtem Google. Pro použití je nutné, aby žáci měli k dispozici počítače, tablety či jiná mobilní zařízení a ve třídě byla možnost promítání hry např. na interaktivní tabuli.

Přihlášení do kvízu probíhá tak, že učitel spustí hru, čímž se mu vygeneruje PIN nebo QR kód. Žáci se následně připojí do kvízu, a jakmile učitel zjistí, že jsou všichni přihlášení, uzavře přihlašování a spustí hru. Na zařízeních žáků se zobrazují jen odpovědi. Otázka je zobrazena pouze u učitele, proto je nezbytné, aby učitel hru promítal – například na interaktivní tabuli, plátno či jiným způsobem.

V základní verzi lze vytvářet v kvízu otázky s výběrem ze 4 odpovědí jednu správnou a otázky typu pravda/nepravda. Časový limit je možné nastavit od 5 sekund do 4 minut, a u každé otázky je možné nastavit bodové hodnocení (standartní, dvojité, žádné).

V rozšířených, zpoplatněných verzích je navíc možné: vybírat správnou odpověď až ze šesti možností, označovat více správných odpovědí, psát odpovědi, vybírat řešení na číselné ose, označovat konkrétní části obrázku nebo provádět seřizování.

Cena rozšiřujících verzí se pohybuje mezi 3,99 € až 24,9 € (Kahoot, 2012).

2.3.2.4 Quizlet

Jednou z nejpoužívanějších webových aplikací pro tvorbu výukových kartiček (flashcards) je Quizlet. Lze ji využívat jak prostřednictvím online platformy, tak i jako nativní mobilní aplikaci. Čeština není mezi dostupnými jazykovými verzemi.

Quizlet umožňuje učení pomocí kartiček i bez registrace, avšak pro vytváření vlastních sad (tzv. setů) a procvičování prostřednictvím dalších režimů – jako jsou Test, Match a Learn – je nutné se zaregistrovat. V rámci aplikace se rozlišuje, zda je uživatel učitelem, nebo studentem.

Registrovaný uživatel má možnost ukládat si své sady, sledovat výsledky učení a přehledně vidět, ve kterých oblastech dělá chyby. Registraci je možné zjednodušit propojením s Google účtem. K dispozici jsou dvě verze aplikace: základní a placená verze s názvem Quizlet Plus.

Verze Quizlet Plus neobsahuje reklamy. Při vytváření setů karet kromě psaných forem, např. an apple – jablko a poslech, je zároveň možnost využívat: obrázky, diagramy a audio nahrávky. Uživatelé této verze mohou dále využít herní režimy

Blast a Blocks pro zábavné procvičování a mají také přístup k off-line setům (Quizlet, 2025).

2.3.2.5 LearningApps

Online platforma LearningApps nabízí překlad do několika jazyků, včetně češtiny. Cvičení z této platformy se často využívají při tvorbě online únikových her. Platforma je bezplatná. Uživatelé mohou využívat již hotová a veřejně dostupná cvičení, nebo si své vlastní vytvářet.

K dispozici je široká nabídka šablon: Hledání párů, Rozřazování do skupin, Číselná řada, Jednoduché řazení, Volné odpovědi, Přiřazování k obrázku, Kvíz s více odpověďmi, Doplnovačka, Zvuk/video s poznámkami, Chcete být milionáře, Skupinové puzzle, Tajenka, Křížovka, Kde se co nachází, Šibenice, Koňské dostihy, Pexeso, Tipovačka, Přiřazovací tabulka, Vyplnění tabulky a Kvíz se zadáváním textu.

Pro tvorbu vlastních aktivit je nutná registrace, během níž si uživatel vytvoří přihlašovací údaje (LearningApps.org, 2012).

2.3.2.6 Interacty.me

Méně známou online platformou je Interacty.me, která je dostupná pouze v anglickém jazyce. Platforma je rozdělena do dvou sekcí Education a Business. Stejně jako některé výše zmiňované aplikace nabízí i Interacty.me různé úrovně předplatného:

Basic – zdarma, Beginner, Intermediate a Advanced.

Učitelé mají možnost získat předplatné k variantě Advanced zdarma, a to po splnění určitých podmínek. Měsíční předplatné lze získat zdarma následovně: Beginner za krátkou recenzi, Intermediate za příspěvek na budoucího uživatele sociálních sítí a Advanced za zveřejnění vlastních výukových materiálů na platformě (pouze v angličtině).

Roční předplatné Beginner je možné získat za zveřejnění článku na osobních stránkách či blogu, zatímco Intermediate za video recenzi platformy.

Z 20 šablon, které Interacty.me nabízí, se některé nevyskytují u výše popisovaných aplikací. Patří mezi ně například: Treasure Hunt neboli hledání pokladu, které zahrnuje aktivity vytvořené v aplikaci a Hidden objects (skryté objekty) (Interacty, 2025).

2.3.2.7 Lumio

Online aplikace Lumio.io je zahraniční platforma, která je i částečně lokalizována i do českého jazyka (například proces tvorby aktivit). Byla součástí projektu „Akademie digitálních kompetencí učitele“, financovaného Evropskou unií (období realizace: 1.1.2020 –31.12.2022) a je součástí platformy SMART.

Tato aplikace vyžaduje, aby žáci při mnoha aktivitách pracovali na vlastních zařízeních, jelikož je nelze pouze promítat na interaktivní tabuli. Učitel se musí zaregistrovat, čímž se mu vygeneruje číslo (ID) třídy, které žáci musí zadávají na stránkách pro připojení k aktivitě, případně mohou využít QR kód.

Lumio nabízí tři úrovně: Free, Standart a Spark. Bezplatný plán Free má kapacitní omezení 50 MB, což v praxi znamená, že učitel může vytvořit až 10 aktivit o velikosti 5 MB. Plány Standart a Spark nabízejí neomezená uložení. Verze Spark navíc umožňuje vytváření sdílené knihovny aktivit a využívat umělou inteligenci. Všechny varianty předplatného mají přístup k veřejné knihovně aplikace. Cena předplatného Standart činí £45 ročně, zatímco Spark je dostupný na základě individuální objednávky.

Aplikace umožňuje integraci s dalšími online nástroji např. Canva, Youtube a epic! (digitální knihovna pro podporu čtení).

Při tvorbě aktivit je možné nahrát již hotové soubory ve formátu PDF, PPT nebo Notebook a dále s nimi pracovat. V sekci Nový, kde se obsah vytváří, jsou aktivity rozděleny do dvou kategorií: Připravené zdroje a Šablony.

Připravené zdroje obsahují:

- Aktivaci předchozích znalostí (zahrnuje 5 činností, které jsou rozdělené dle druhu aktivit: Zapojte se!, Response, Aktivity typu pracovní list),
- Šablony k manipulaci s objekty (např.: hodiny, stovková tabulka, notová osnova, Euro mince, zlomky a další),
- Otázky a odpovědi (12 aktivit rozdělených dle míry zapojení žáků viz Aktivace předchozích znalostí)
- Grafické organizéry (myšlenkové mapy, Venn diagram a mnoho dalších).

V kategorii Šablony může učitel využít:

- stránky pro tvorbu obsahu,

- šablony pro formativní hodnocení,
- možnost Zapojte se! (žáci s učitelem tvoří obsah)
- herní aktivity.

Herních aktivit je pouze 12, přičemž mnohé jsou podobné aktivitám z online aplikace Wordwall. Lumio však navíc nabízí:

- Odkrývání štítků,
- Týmový kvíz a Monster kvíz (žáky lze rozdělit do týmů náhodně nebo manuálně, po kvízu učitel vidí detailní výsledky včetně odpovědí jednotlivých týmů a žáků)
- Zrychlení (kvíz, v němž musí žáci odpovídat co nejrychleji, aby jejich závodní auto dorazilo do cíle jako první) (Lumio, 2025).

2.3.2.8 Educaplay

Méně známou online aplikací je Educaplay, která je dostupná pouze v anglickém, francouzském a španělském jazyce. V současnosti nabízí 19 šablon pro tvorbu vlastních aktivit.

Mezi šablonami, které nejsou dostupné v jiných popisovaných aplikacích, jsou například:

- Froggy Jumps (žáci vybírají správnou odpověď ze 3 možností, pokud odpoví správně, žába skočí na další list, v opačném případě spadne do vod vybírají správnou listů odpovídá počtu otázek; lze nastavit počet životů i časový limit),
- Video Quiz (otázky jsou vkládány k videím z platformy YouTube),
- Riddle (žáci podle textu, obrázku, audia či jiných nápověd hledají správné řešení hádanky),
- Alphabet (abeceda je uspořádána do kruh; ke každému písmenu žáci podle instrukcí – text/obrázek – doplňují odpovídající slovo).

V menu aplikace je dostupná sekce „Search game“, ve které lze vyhledat již vytvořené hry, vyzkoušet je a případně využít při výuce.

Educaplay nabízí čtyři úrovně předplatného: Basic, Advanced, Academic a Commercial. Pro všechny verze platí, že uživatel může vytvářet neomezené množství cvičení, bez omezení počtu hráčů. Lze také kopírovat a upravovat již existující cvičení. V bezplatné verzi Basic, je využití některých funkcí omezeno: AI pomocníka lze použít maximálně 5krát, 5krát je možné propojit hry s platformami

jako Google Classroom, Microsoft Teams, Moodle, Canva nebo jinými nástroji využívající technologii omezeno: 5krát lze stáhnout hru ve formátu PDF.

Verze Basic neumožňuje zobrazit odpovědi hráčů, nastavit kontrolovatelný přístup ke hře, měnit pozadí hry, skrýt reklamy, zobrazit správné odpovědi po skončení hry ani nastavit vlastní závěrečnou zprávu (Eduacaplay, 2025).

2.3.2.9 WocaBee

Michael Ošvát představil v roce 2018 aplikaci WocaBee, která je zaměřená na výuku cizích jazyků. Aplikace není nativní, funguje jako webová aplikace, a tedy se otevírá přímo v internetovém prohlížeči, což je výhodné pro přihlašování na počítači, tabletu nebo jiném mobilním zařízení. Díky své univerzálnosti lze aplikaci využít pro libovolný jazyk.

Po registraci si učitelé vytvářejí třídy, do nichž přidávají své studenty. Každé třídě mohou přiřazovat sady slovíček (tzv. sety), které lze buď ručně zadat, nebo automaticky generovat. Studenti si tyto sety samostatně procvičují s tím, že mají stanovený termín, do kterého je třeba daný obsah zvládnout.

Učitel má přístup k výsledům svých žáků, vidí jejich pokrok, oblasti, kde chybují, i úroveň zvládnutí jednotlivých úkolů. Aplikace podporuje nejen psaní a překlad slov, ale i nácvik správné výslovnosti (Kužberská, 2019).

Aplikace je vhodná pro všechny věkové kategorie od 4 let. Děti ve věku 4–7 let využívají speciální verzi „WocaBee pro děti“, zatímco starší žáci, kteří již si osvojili dovednost čtení a psaní, používají klasickou verzi aplikace, doplněnou o písemky a jazykové hry. Obě verze umožňují ověření výslovnosti pomocí mikrofonu.

Tvorba vlastních setů je jednoduchá – po zadání slov či vět v mateřském jazyce aplikace nabídne překlad, který lze dále upravit. Slovní zásobu lze také importovat z učebnic, tematických okruhů, tabulek nebo také z Google Translator překladač. Ke každému slovu jsou automaticky přiřazeny obrázky.

Není nutné, aby aplikaci využívali všichni žáci ve třídě – učitel může obsah vytisknout, a přístup do aplikace pro jednotlivé žáky kdykoliv doobjednat.

WocaBee nabízí plnohodnotnou měsíční zkušební verzi zdarma, po jejímž vypršení se učitel rozhodne, zda bude pokračovat v placené verzi.

Cena předplatného činí 30 Kč na žáka měsíčně při objednávce na 6 a více měsíců, nebo 40 Kč při kratším období (do 5 měsíců).

Aplikace nově nabízí i funkci BeeTalk, která umožňuje žákům konverzovat v cizím jazyce formou jednoduchého chatu (WocaBee, 2025).

Tříška (2023) ve svém článku na školním webu zmiňuje úspěch několika tříd, které postoupily do krajského kola soutěže Jazykový WocaBee šampionát v roce 2023. Bohužel do žádné z nich nepodařilo postoupit do rola republikového.

V krajském kole soutěže lze získat různé ceny, včetně finančního příspěvku na modernizaci školy ve výši až 150 000 Kč. Soutěž dále pokračuje republikovým kolem a vrcholí mezinárodním finále, ve kterém se utkávají nejlepší z osmi evropských zemí.

Aplikace	Jazyk rozhraní	Hotové aktivity	Počet šablon	AI funkce	Tisk aktivit	Placená verze
Wordwall	Čeština + jiné	Ano	18 (stand.) +13 (prof.)	Ano	Ano (pouze placená verze)	od £4.90/ měsíc)
Flippity	Pouze angličtina	Ne	31	Ne	Ano (z Google sheets)	Není
Kahoot!	Čeština není	Ano	–	Ne	Ne	od €3.99/ měsíc)
Quizlet	Čeština není	Ano	–	Ano (plus verze)	Ano	od \$ 35/rok (PLUS)
Learning Apps	Čeština + jiné	Ano	20	Ne	Ano	Ne
Interacty.me	Pouze angličtina	Ano	20	Ne	Ne	různé (některé za úkoly)

Lumio	Částečně česky	Ano	14	Ano (Spark)	Ano	od £45/rok (Stand.)
Educaplay	Čeština není	Ano	19	Ano (omez.)	Ano (omez.)	do €8/měsíc
WocaBee	Čeština + jiné	Ano	–	Ne	Ano	Od 30Kč/ měsíc

Tabulka 2 - Srovnávací tabulka online výukových aplikací

2.3.3 Aplikace pro tvorbu materiálů do výuky

2.3.3.1 Triminos

Webová stránka Triminos je stránka zaměřená na podporu matematiky, která je dostupná pouze v němčině. Triminos umožňuje generovat tisknutelný materiál pro výuku. Jedná se o variantu hry domino, při které je nutné pokládat strany tak, aby se k sobě správně přiřadily ty, které se dotýkají. Místo obdélníkových tvarů se však používají trojúhelníky.

Na této stránce lze tvořit tři geometrické tvary: trojúhelník, hvězdu a šestiúhelník. Dále je možné upravit typ písma a barvu textu, a místo textu lze vložit obrázky. Triminos je zcela zdarma, bez jakýkoliv omezení a nenabízí žádné vylepšené verze (Triminos, 2023).

2.3.3.2 Word art

Pro výuku cizích slovíček se může hodit online aplikace Word art, která do šablon (mrak, žárovka, atd...) vygeneruje slova zadaná uživatelem. Tato stránka následně vytvoří obrázek se slovy, které lze měnit a upravovat jejich barvu. Obrázek poté slouží jako vizuální pomůcka pro výuku (Word art, 2009).

2.3.3.3 Canva

Canva je nejen online aplikace, ale i nativní, kterou lze stáhnout do zařízení. Má českou verzi. V Canvě lze vytvářet například prezentace, pracovní listy, loga, příspěvky na sociální sítě, diagramy, plakáty, komiksy, videa, brožury atd.

Základní verze pro jednotlivce a týmy je zdarma, ostatní verze jsou placené (Canva Pro, Canva Teams). V sekci vzdělávání, Canva nabízí učitelům od mateřských škol

po střední školy zdarma verzi s prémiovými funkcemi, které obsahují bezplatné obrázky, videa, animace, zvuky, šablony, větší uložiště s kapacitou 1 TB atd. Učitel se musí pouze ověřit na stránkách (vyplnit informace o sobě a škole, kde učí) (Canva, 2025).

2.3.3.4 KAYWA QR CODE

Jedná se o bezplatnou online aplikaci, která slouží k vytváření QR kódů pomocí URL adresy. Na stránce je možné dále generovat QR kódy pro osobní použití, marketingové účely, kupóny, konkrétní text nebo SMS zprávy (KAWAYA, 2025).

2.3.4 Umělá inteligence – vybrané aplikace

2.3.4.1 ChatGPT

ChatGPT neboli umělá inteligence vytvořená společností OpenAI, existuje ve dvou verzích – bezplatné a placené. Bezplatnou verzi již předbíhají konkurence, zatímco placená verze si stále udržuje náskok především díky výkonnému jazykovému modelu, který je považován za bezkonkurenční. Aplikace je dostupná ve více jazycích, včetně češtiny, a je možné ji využívat nejen jako online nástroj, ale také jako nativní aplikaci.

Silnou stránkou ChatGPT je dovednost vytvářet přirozený text na široké spektrum témat. Dále dokáže sumarizovat informace z různorodých textů – od článků až po studie. „*Je užitečný pomocník při tvorbě konceptů, osnov, programů, seznamů a slovníků.*“ ChatGPT dále umožňuje převod textu do různých lingvistických stylů, generování básní, referátů, a dokonce i obrázků. Je však nezbytné naučit se s ním správně pracovat – klást přesné otázky a poskytovat jasné instrukce.

Bezplatná verze je funkčně omezená a uživatel ji může využít pouze několikrát denně. Mezi konkurenty ChatGPT patří Gemini, Copilot, Parplicity a Claude (Tomanová, 2024).

2.3.4.2 EasyMusic.AI

EasyMusic.AI je online nástroj využívající umělou inteligenci k tvorbě hudby. Uživatel si může bezplatně vyzkoušet generování až pěti skladeb pomocí vlastního textu, poté je nutné zakoupit předplatné.

Aplikace podporuje 11 světových jazyků (čeština mezi nimi není Pro generování hudby je nutné mít připravený text, ke kterému si uživatel vybere nebo specifikuje styl

skladby (ze 180 možností) a preferovaný hlas – mužský, ženský, nebo náhodný. Po vygenerování skladby již nelze upravovat text a ni žádné další parametry.

Předplatné je rozděleno do třech úrovní: Basic, Premium, Advanced, a pohybuje se v cenovém rozpětí od 12,80 do 49,80 USD za měsíc. Základní verze umožňuje generování až 200 skladeb, každá může mít délku až 6 minut a je k dispozici ke stažení ve formátech MP3, MP4 a WAV. Uživatel může generovat až 10 skladeb najednou a výstupy jsou uchovávány po dobu jednoho roku. Skladby vytvořené v rámci předplatného Basic nesmějí být použity pro komerční účely. Vyšší varianty předplatného umožňují komerční využití, větší úložný prostor a větší objem generovaného obsahu (EasyMusic, 2025).

2.3.4.3 Zoner AI

Umělá inteligence Zoner AI slouží k vygenerování obrázků na základě textového zadání. Aplikace je dostupná i v českém jazyce a je bezplatná. Při generování má uživatel možnost zvolit orientaci obrázku (na výšku, na šířku nebo čtvercovou), rozlišení (HD, Full HD, 4K), a poměr stran. Pro kvalitní výstup je nutné zadat co nejpřesnější popis požadovaného obrázku (Zoner AI, 2025).

2.3.4.4 Sciobot

Aplikace Sciobot je nástroj využívající umělou inteligenci k tvorbě příprav na vyučovací hodiny. Generuje kompletní přípravy a je k dispozici zdarma. Po individuální registraci získá uživatel přístup k 10 základním a 5 rozšířeným (Sciobot+) přípravám. Registrovaná škola získává neomezený přístup ke všem základním přípravám pro všechny učitele, přičemž každý pedagog si může vyzkoušet pět rozšířených verzí zdarma.

Autoři aplikace doporučují, aby si uživatelé generované materiály vždy zkontrolovali, protože přestože je systém navržen tak, aby vytvářel přesné přípravy, může občas dojít k chybám či nepřesnostem.

Sciobot vytváří přípravy včetně návrhů aktivit, pracovních listů a nápadů na samostatnou práci pro žáky. Vygenerované materiály lze stáhnout a vytisknout (Sciobot, 2025).

2.3.5 Nativní aplikace – Vybrané aplikace pro výuku slovní zásoby a gramatiky dostupné na App store/Google Play

2.3.5.1 Duolingo ABC

Nativní aplikace Duolingo ABC, je dostupná pro všechny uživatele. Je bezplatná a neobsahuje reklamy. Duolingo ABC je verzí aplikace Duolingo pro děti ve věku 3–8 let, aby se naučily číst v anglickém jazyce prostřednictvím interaktivních a jednoduchých her. Aplikace vychází z principů společnosti National Reading Panel (bývalé vládní komise, kterou založilo U.S. Department of Education v roce 1997).

Aplikace učí děti anglickou fonetiku, psaní, slight words (ve volném překladu „zraková slova“ tedy slova, která se neučí číst po hláskách, ale jako celek, např. one), plynulé čtení, čtenářskou gramotnost a slovní zásobu. (Duolingo ABC, 2025)

Z výzkumu Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia vyplývá, že integrace aplikace do výuky má pozitivní dopad na základní jazykové dovednosti (osvojování slovní zásoby a základní gramatiky). Dále herní prvky účinné podporují studijní návyky mezi žáky, když jsou integrovány do pravidelných požadavků výuky. Avšak při rozvoji pokročilých jazykových dovedností vykazuje omezení, a to zejména v oblastech kulturního porozumění a složitých gramatických struktur. Aplikace je dobrý doplňkový nástroj pro učení anglického jazyka. (Duolingo in English education: Evidence-based perspectives on learning outcomes”, 27 Dec 2024)

2.3.5.2 Studycat

Aplikace Studycat je určena pro výuku anglického jazyka u dětí ve věku od 2 do 8 let. Studycat nabízí pět jazykových variant: angličtinu, španělštinu, francouzštinu, němčinu a čínštinu. Aplikace není dostupná v českém jazyce.

Výukový obsah je založen na příbězích, písničkách a interaktivních aktivitách, které podporují rozvoj slovní zásoby, gramatiky, porozumění idiomům a humoru. Aplikace simuluje přirozený proces osvojování jazyka, při němž se dítě nejprve seznámí se slovem pomocí sluchu, následně si jej osvojí, porozumí mu, zopakuje si ho a následně je schopno ho aktivně používat.

Děti během učení sbírají samolepky jako odměnu za splněné úkoly. Po zvládnutí daného učiva se daný obsah opětovně objevuje v novém kontextu, aby se posílilo porozumění a schopnost aplikace slov v různých situacích. Aplikace rovněž využívá širokou škálu hlasových projevů, aby si děti zvykly na odlišné výslovnosti a akcenty.

Pro doplnění digitální výuky je možné využít pracovní listy, které jsou dostupné k tisku. Základní verze je bezplatná, avšak obsahově omezená. Pro neomezený přístup je nutné předplatné, které je měsíčně za 14,99 USD, přičemž aplikace často nabízí slevu až 60 % (Studycat, 2025).

2.3.5.3 Khan Academy Kids

Khan Academy Kids je bezplatná vzdělávací aplikace určená pro děti ve věku od 2 do 8 let, která vznikla, jako součást širší vzdělávací platformy Khan Academy. Neobsahuje žádná předplatná ani reklamy a je možné ji používat off-line. Aplikace nabízí řadu aktivit zaměřených na čtení, psaní, výslovnost, matematiku a logické myšlení. Děti jsou v aplikaci provázeny postavičkami, např. medvídek Kodi a dalšími. V knihovně může uživatel si vybrat z velkého množství příběhů, které jsou rozdělené podle věku a čtenářských dovedností. Aplikace v současné době není dostupná v českém jazyce.

Registrace je možná také pro učitele, kteří si mohou vytvořit účet, přidat si do třídy žáky (podle ročníku) a následně jim v aplikaci může zadávat různé úkoly, sledovat jejich pokrok a podobně (*Khan Academy Kids*, 2025).

2.3.5.4 Lingokids

Damcha & Budiarti (Mar 2024) uvádí, že aplikace je pro učení hrou a je určená pro děti ve věku od 2 do 8 let. Nabízí více než 600 výukových her, aktivit a písniček, pomocí kterých se děti naučí anglicky říct barvy, čísla, zvířata a slovní zásobu pro každodenní komunikaci. Aplikace využívá metodu Playlearning, která je založená na hře a interakci, tedy upoutá a udrží pozornost malých dětí. Lingokinds je vyvíjena s obsahem od Oxford University Press (největšího akademického nakladatelství na světě). Dle výzkumu v roce 2022 autoři došli k závěru, že aplikace přispěla ke zlepšení anglických jazykových dovedností u dětí a může přispět k rozvoji schopností v angličtině.

Jefbeck (2023) popisuje, že aplikace vznikla v roce 2016 za účelem vytvořit aplikaci s posláním proměny času stráveného u obrazovky v kvalitní dobrodružství plného učení pro děti. Výhodou aplikace je že je interaktivní a zábavná, splňuje všechny aspekty angličtiny, je bezpečná a věkově přiměřená, rodiče dostávají přehledy o pokroku a funguje i off-line. Nevýhodou jsou předplatná a aplikace může být příliš jednoduchá pro pokročilé děti. Aplikace nabízí předplatné a zdarma verzi. Bezplatná

verze umožňuje si vyzkoušet několik aktivit v každé kategorii, ale neposkytuje plný přístup ke všem materiálům. Off-line verzi a režim pro sledování pokroku taktéž chybí. Aplikace nabízí týdenní zkušební verzi placené verze, po které se uživatel může rozhodnout, zda jí chce. Cenově se aplikace pohybuje 410 Kč/měsíc, 1949 Kč/rok (60 % sleva), bez slevy 4920 Kč/rok.

2.3.5.5 SMART notebook

SMART notebook je nativní aplikace, která byla představena v roce 2008 a od té doby prošla řadou vývojových změn až po svou nejnovější verzi 24.1, vydanou v prosinci 2024. Aplikace byla navržena především pro použití s interaktivními tabulemi SMART Board a slouží k tvorbě interaktivních výukových materiálů.

Aktuální bezplatná verze nabízí široké spektrum funkcí, které uživatelům umožňují vytvářet, upravovat a prezentovat výukové aktivity. patří mezi ně například nástroj SMART Ink pro psaní a kreslení digitálním inkoustem, prezentační nástroje jako zastínění obrazovky a reflektor, funkce „nekonečný klonovač“ pro neomezené kopírování objektů a další.

Rozšířená placená verze s názvem SMART Notebook Plus přináší navíc šablony aktivit založené na hrách, které podporují skupinové brainstormování, společné kvízy a hry, formativní hodnocení i individuální práci. Dále umožňuje propojení žákovských zařízení pro účast v aktivitách a testování a nabízí plnou dotykovou podporu i na interaktivních displejích jiných značek než SMART Board (*SMART Notebook 24*, 2025).

Aplikaci vyvíjí společnost SMART Technologies, která zároveň vytvořila online platformu Lumio. Obě aplikace je možné vzájemně propojit – v prostředí SMART Notebooku lze pomocí příslušné ikony vložit aktivitu vytvořenou v prostředí Lumio přímo do výukového snímku (*SMART*, 2025).

2.4 Výhody a nevýhody využívání IT ve výuce: přínosy a potenciální rizika či výzvy

Podle Kopeckého & kol. (2021) je nevýhodou a neefektivní, pokud ve škole jsou k dispozici pouze počítačové učebny, neboť značná část hodiny je věnovaná přesunu mezi učebnami, místo rychlejšího a efektivnějšího použití mobilních zařízení, která si vyučující může sám do výuky přinést. Výhodou je, že pro žáky je práce s technologiemi zajímavější a rádi je využívají. Proto je to motivující prvek, který lze

zařadit do výuky třeba jako odměna, či jen jako zpříjemnění nezáživného opakování. Mezi výhody dále patří, že využívání ICT žáky za dozoru učitele je bezpečnější, neboť může kdykoliv zasáhnout a zajistit, aby se ICT používalo bezpečně a správně.

Tajovský (2018) rovněž upozorňuje na rizika spojená s využíváním technologií ve výuce. Mezi hlavní problémy patří například výpadky internetového připojení nebo technické závady zařízení, která mohou způsobit nefunkčnost technologie. Dalším problémem je nedostatečná digitální gramotnost učitelů nebo naopak jejich přehnaná závislost na ICT, kdy technologie zavádějí za každou cenu. Tajovský také zmiňuje zdravotní vliv na zrak při častém používání, který může vést až k bolestem hlavy a zdravotní rizika spojená s nesprávným držením těla při sezení u počítače, která mohou vést k bolestem páteře a zádových svalů. Kromě toho mohou žáci ztrácet schopnost rozlišovat mezi virtuálním a reálným světem. Na druhou stranu mezi pozitivní aspekty patří například možnost anonymity, která může žákům poskytnout pocit bezpečí.

Zounek (2013) poukazuje na výhodu využití ICT v tom, že spojuje školní a mimoškolní aktivity žáků. Například hraní počítačových her může rozvíjet orientaci ve virtuálním prostředí, strategické myšlení a další kognitivní schopnosti. Tyto aktivity tak mohou přispět k efektivnější výuce a zároveň působit preventivně proti potenciálním rizikům na internetu.

Z pohledu studentů využití online technologií ve výuce je výhodné, neboť mají nepřetržitý přístup k informacím, a mají možnost rychlého vyhledávání. Dále po splnění autorských práv lze si některé materiály uložit do svého zařízení a kdykoliv se k nim vrátit, či je poupravit dle potřeby. Zvyšuje se tím počítačová a informační gramotnost. A studenti mohou ušetřit čas a finance. Mezi nevýhody patří určité pořizovací cena (některých) technologií, vyšší ceny k připojení internetu, nadměrné zatížení informacemi či studijními materiály, oslabení schopnosti se soustředit na učení v důsledku neustálé online komunikace v rámci digitálních sítí a nedostatečná úroveň znalostí a dovedností při využívání online technologií (Zounek & Sudický, 2012).

Příspěvek na stránce EDUin se zaměřuje na nevýhody využívání interaktivních tabletů ve výuce. Interaktivní tabule může při neodborném používání omezit rozvoj abstraktivní myšlení u žáků. Běžné učebnice se mohou stát pro žáky méně atraktivní a být tak odsunuty do pozadí výuky. Psaný projev žáků je omezen, protože většinou klikají na odpovědi, a reálné experimenty jsou často nahrazovány videi a animacemi.

Tablety představují další výzvu – složité centrální řízení, správa a kontrola přístupu k aplikacím a internetu mohou být komplikované. Navíc žáci nerozvíjejí dovednost ručního psaní, mohou být technologiemi manipulováni a tablety je mohou ve výuce rychle omrzet (Proč nepoužívat digitální média ve výuce, 2014).

2.5 Specifika výuky cizích jazyků: základy a metody výuky cizích jazyků, se zaměřením na anglický jazyk

Cizí jazyk se nelze naučit pouze napodobováním a mechanickým opakováním. Stejně jako osvojení, i učení zahrnuje fáze napodobování a opakování (Brewster et al., 1992).

Damcha & Budiarti (Mar 2024) zdůrazňují, že je zásadní, aby rodiče i pedagogové nejprve podporovali rozvoj mateřského jazyka, aby dítě získalo pevné základy, a teprve poté bylo vystaveno druhému jazyku.

Pro pochopení procesu osvojování cizího jazyka je důležité nejprve porozumět, jak si dítě osvojuje jazyk mateřský. Tento proces začíná hned po narození a probíhá ve více fázích:

- „Předřečové období“ (období 0–8 měsíců) – dítě poslouchá a vnímá jazyk, na což reaguje převážně nesymbolickými zvuky a různými hluky.
- „První slovo“ (kolem 11. měsíce) – dítě vydá zvuk, který pro něj nese význam, a začne pojmenovávat objekty a osoby ve svém okolí.
- „18-24 měsíců“ – zvuky začínají proměňovat ve smysluplné projevy, které slouží ke komunikaci (např. „máma“, „táta“). V důsledku rozvoje řečových orgánů (jazyk, rty, hlasivky) se začínají objevovat jednoduché věty jako například: „Chci jít s maminkou“, „Maminka odešla“.
- „3-4 roky“ – dochází k rozšiřování slovní zásoby a upevnění základních jazykových struktur. Děti si vytvářejí vlastní gramatická pravidla, která se postupně začínají přibližovat jazykové normě dospělých.
- „Nástup do školy“ – škola přebírá roli rodičů v oblasti jazykového rozvoje a pokračuje ve výuce jazyka – v jeho mluvené i psané podobě. Tím začíná dlouhodobý proces učení (Brewster et al., 1992).

Nunan (1999, cit. dle Shin & Crandall, 2014, s. 7) připomíná, že výuka angličtiny u mladších žáků musí být „pečlivě naplánovaná, dostatečně podpořená, vybavená, pečlivě monitorovaná a hodnocená.“

Shin & Crandall (2014) uvádějí, že děti, které se učí cizí jazyk, potřebují takové výukové prostředí, které co nejvíce připomíná prostředí při osvojování jazyka mateřského. Výuka by měla probíhat prostřednictvím smysluplného kontaktu s jazykem a praktických činností, nikoli výkladem gramatických pravidel a struktur.

Zásadním významem je motivace žáků. Pro efektivní je důležité zajistit, aby zájem, který žáci projevují o výuku, nebyl pouze spojen s vnitřním zájmem o obsah výuky. Mezi hlavní prvky zájmů žáků patří:

- Přirozená touha komunikovat
 - Potěšení z hraní si s novým kódem
 - Z fonologického hlediska (fonémy, rytmus intonace)
 - Z lexikálního a sémantického potěšení pro používání nových slov k označení, slyšení a vyslovování slov
 - Z gramatického hlediska
 - Potěšení z učení a porozumění
 - Významům
 - Způsobu, jakým nový jazyk funguje
 - Potěšení z objevování.
- (Brewster et al., 1992).

Scott & Ytreberg (1990) ve své knize rozdělují žáky do dvou skupin – pět až sedm let a osm až deset let a popisují jejich charakteristiky popisují:

Žáci ve věku 5-7 let, označovaní jako úplní začátečníci (úroveň 1), se vyznačují následujícími rysy: Jsou schopni popisovat své činnosti, vyjadřovat názory, používat představivost a základní logiku. Řídí se pravidly, i když jim ne vždy rozumějí, což jim poskytuje pocit bezpečí.

Porozumění situaci často předchází porozumění jazyku. Vnímají svět pomocí smyslů – zraku, sluchu pohybu; fyzický svět je pro ně klíčový. Mají krátkou pozornost, nerozlišují realitu od fantazie a většinou nepřiznají, že něčemu nerozumějí. Neumějí si sami zvolit, co a jak se učit. Učí se rádi hrou, jsou nadšení a motivovaní pochvalou, ale negativní hodnocení může jejich sebedůvěru oslabit.

Žáci ve věku 8-10 let jsou stále začátečníci, ale často již mají s cizím jazykem určitou zkušenost, a proto dosahují úrovně 1 nebo 2. V tomto věku jsou děti vyspělejší, mají jasnější názory na svět, dokážou rozlišit realitu od fikce a často kladou otázky. Jsou schopni spolupracovat a částečně se rozhodovat o tom, co a jak se chtějí učit.

Tyto poznatky o vývoji pro učitele jsou důležité, neboť musí výuku tomu přizpůsobit a zohlednit následující body do hodin anglického jazyka (jako druhý jazyk):

1. **Slova nestačí:** Popis a výslovnost nejsou dostačující, je nutné věci demonstrovat, zapojit pohyb a smysly, mít dostatek předmětů nebo obrázků pro názornou ukázkou.
2. **Hra s jazykem:** Necháváme žáky mluvit pro sebe, tvořit říkanky, zpívat písničky a vyprávět příběhy. Experimentace s jazykem, např.: „Let’s go – pets go, Blue eyes – blue pies.“
3. **Pestrost ve třídě:** Různorodost aktivit, dynamika výuky, organizace hodiny a tón hlasu učitele.
4. **Rutina:** Žáci potřebují rutinu, systémy a organizované lekce. Používají se často známé situace a aktivity, opakují se příběhy a říkanky. Děti tak těžší z toho, že znají pravidla a dané prostředí.
5. **Spolupráce, ne soutěž:** Vyhnout se odměnám a cenám. Jiné formy povzbuzení, jako je týmová práce, jsou mnohem účinnější. Vytváří se tím nejen prostor pro společné zážitky, ale i atmosféra soudržnosti.
6. **Gramatika:** Děti „nasávají“ jazyk přirozeně pomocí her, aniž by si to uvědomovaly. Výuka gramatiky by měla být omezena na minimum a měla by být jednoduchá a hravá.
7. **Hodnocení:** Pro vývoj je vhodné, aby si učitel zaznamenával pokrok žáků, nejen pro rodiče, ale i pro žáky samotné, a podporoval v nich zdravé sebehodnocení.

Pro rozvoj poslechu je možné zařadit do hodin několik aktivit: jasné instrukce (Listen and do, jako hra Simon říká), mimické příběhy (učitel vypráví příběh a žáci s ním provádějí dané pohyby), kreslení (učitel popisuje něco a žáci to kreslí), identifikační cvičení (na základě poslechu vybírají správný obrázek z několika možností), uspořádání informací (řazení děje příběhu), otázky/kvíz, doplnění chybějících informací, rýmy/básničky, písně, vyprávění a čtení pohádek.

Ústní projev lze podpořit: aktivitami s maskotem/loutkou/ siluetami, kontrolovaným procvičováním (opakování vazby, rozhovor), hraním rolí, simulací běžných situací (např. objednávka v restauraci), popisem obrázku, hledáním rozdílů, týmovou prací (projekt, hádej kdo) a dotazníky (např. kdo co má ve třídě rád).

Dovednost čtení je postavená na znalosti fonetiky (písmen a jejich výslovnosti). Doporučené aktivity zahrnují: čtení knihy (jednoduché, s mnoha opakováními, knihy pro rodilé mluvčí, obrázkový slovník), čtení třídního příběhu (žáci mají kopii příběhu a vybarvují jej), čtení známých říkanek a písní (např. přeložené české říkanky).

Psaní je pro žáky velmi obtížné a na začátku spíše jen kopírují jazyk. Tato činnost pomáhá posílit jejich znalost jazyka a vidět spojení mezi psanou a mluvenou podobou slov. Mezi doporučené aktivity patří: spojování slov/vět a obrázků, doplňování chybějících slov, diktáty, psaní dopisů a pozvánek, tvorba komiksových dialogů.

Halliwell (1992) navrhuje zahrnout anglický jazyk do jiných vyučovacích předmětů – metoda, jež se dnes nazývá CLIL (Content and Language Integrated Learning) – Integrované učení obsahu a jazyka – umožňuje učení jiných předmětů prostřednictvím angličtiny.

Metoda je efektivní, protože poskytuje reálné využití jazyka, posiluje porozumění a propojuje znalosti. Příkladem může být hodina přírodovědy na téma lidské tělo a smysly. Učitel si připraví plakát/pracovní list s obrázkem lidského těla a sadu karet s obrázky smyslů a činností (např. seeing – eyes, hearing – ears, speaking – mouth).

Nevýhodou této metody je časová náročnost přípravy hodiny, potřeba hlubokých znalostí obou předmětů a nutnost precizního plánování a organizace výuky.

Výuka anglického jazyka, a především komunikace v něm, spočívá ve střídání mezi poslechem/porozuměním a mluvením/vyjadřováním. Je důležité nenutit žáky k nepřetržité komunikaci, pokud nebyla věnovaná dostatečná pozornost porozumění (Brewster et al., 1992).

Brewster (1992) doplňuje informace z kurikula, které lze využít pro rozvoj jazykových dovedností. Z matematiky to mohou být čísla, počítání, měření nebo určování času. Přírodověda nabízí zvířata, vesmír, lidské tělo nebo růst rostlin. Člověk

a jeho svět zahrnuje kulturní oblasti jako festivaly, jídla. Vlastivěda zahrnuje mapy a počasí.

V návaznosti na uvedená témata, která se mohou stát základem pro výuku anglického jazyka, Brewster et al. (1992) doporučují konkrétní oblasti, jež jsou blízké dětem a jejich každodennímu životu. Patří sem rodina, přátelé, části těla, festivaly, hračky, jídlo, zvířata a počasí. V rámci těchto témat je vhodné využívat příběhy jako výchozí bod pro práci s jazykem. Příkladem může být kniha „Don't forget the bacon“ od Pat Hutchins, která propojuje téma jídla s vyprávěním. Dalším efektivním přístupem jsou průzkumy, které zahrnují aktivity jako měření, srovnávání, tvorba anket, map a grafů. Tyto aktivity nejenže rozvíjejí jazykové dovednosti, ale zároveň podporují aplikaci jazyka v praktických situacích a rozvoj schopností souvisejících s porozuměním a vyjadřováním.

2.6 RVP

Rámcový vzdělávací program (RVP) prošel v posledních letech řadou změn.

Pro výuku anglického jazyka či jiného cizího jazyka školou vybraného lze nezbytné informace nalézt v oblasti „Jazyk a jazykové komunikace“ pod označením „Cizí jazyk“ a „Další cizí jazyk“. Tato část dokumentu popisuje studium cizího jazyka a jeho přínos při porozumění a objevování skutečností, které přesahují zkušenosti získané prostřednictvím mateřského jazyka.

Osvojování nových jazyků napomáhá překonávat jazykové bariéry a podporuje osobnosti i profesní rozvoj jedince. Zároveň usnadňuje porozumění cizím kulturám a jejich tradicím.

Požadavky na výuku cizích jazyků v RVP vycházejí ze Společného evropského referenčního rámce pro jazyky (CERF).

RVP ZV 2023 (Rámcový vzdělávací plán základního vzdělávání) stanovuje celkovou dosaženou jazykovou úroveň na konci základního vzdělání na úroveň A2 pro „Cizí jazyk“ a úroveň A1 pro „Další cizí jazyk“. Dále rozlišuje „Cizí jazyk“ na dvě období: první a druhé.

V prvním období (1.-3. ročník) jsou rozvíjeny pouze řečové dovednosti. Žák:

- osvojí si jednoduché otázky a pokyny učitele, které jsou vyslovovány pečlivě, pomalu a srozumitelně, a naučí se na ně reagovat verbálně i neverbálně,

- pečlivě vyslovuje a správně používá slova a slovní spojení prezentována během výuky,
- s využitím vizualizace porozumí jednoduchému psanému i mluvenému sdělení,
- zvládne propojit mluvený a psaný podobu stejného slova nebo slovního spojení,
- píše slova a krátké věty podle textové a obrazové předlohy.

Druhé období (4.-5. ročník) je rozděleno podle jazykových dovedností na: Poslech s porozuměním, Mluvení, Čtení s porozuměním a Psaní. Žák má:

- rozvíjet schopnost zapojit se v základním rozhovoru, klást a odpovídat na otázky
- umět popsat základní informace např.: o sobě, rodině, zálibách atd.,
- psát jednoduchá sdělení k základním tématům, např. o rodině či trávení volného času,
- zvládnout vyplnit své osobní údaje do tiskopisů.

U dětí s jazykovou bariérou ve vyučovacím jazyce se doporučuje na počátku výuky klást důraz na osvojení základních jazykových vyjadřovacích prostředků, jako je schopnost pozdravit, poděkovat či požádat, a dále na kompenzační strategie, například vyjádření nepochopení nebo žádost o zopakování sdělení.

V úvodní fázi výuky by měla být upřednostněna práce s mluveným projevem a poslechem před čtením a písemným vyjadřováním, přičemž důraz je kladen na osvojení základní slovní zásoby namísto výkladu gramatických pravidel (Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy, 2023).

V lednu 2025 došlo ke změnám některých částí RVP, které nabývají platnosti ve školním roce 2026/2027. V dokumentu: Rámcový vzdělávací program pro Základní vzdělávání: export k 14. 01. 2025 02:38 jsou změny uvedeny následovně:

Jazykové dovednosti byly přejmenovány na: Recepce, Produkce, Interakce a Mediace. Tyto termíny poskytují širší rámec pro komunikaci v cizím jazyce.

- Recepce (dříve Čtení s porozuměním) nyní zahrnuje čtení a poslech dohromady. Žák se má naučit vnímat a porozumět psaným nebo mluveným sdělením.

- Produkce (dříve Psaní) obsahuje psaní a mluvení. Žák produkuje ústní i psaný projev.
- Interakce (dříve Mluvení) pojímá komunikaci mezi dvěma nebo více účastníky.
- Mediace předávání základních jednoduchých informací mezi jazyky pomocí jednoho jazyka.

Očekávané výsledky učení jsou nově rozdělené do dvou období: 1. stupeň (5. ročník) a 2. stupeň (9. ročník). Výstupní jazyková úroveň podle CERF je stanovena A1 pro 1.stupeň a B1 pro 2. stupeň.

2.7 Digitální kompetence

V RVP 21 byla mezi klíčové kompetence (vědomosti, dovednosti, postoje a hodnoty, které si žák osvojuje během povinné školní docházky pro přípravu na budoucí vzdělání, osobní život a zapojení se do společnosti): přidána kompetence digitální.

Digitální kompetence má do konce povinné školní docházky naučit žáka:

- používat běžná digitální zařízení (například počítač, tablet, telefon),
- využívat aplikace a online služby, které mu pomáhají během učení i v běžném životě,
- umět si sám vybrat, která technologie je pro daný úkol nebo problém nejlepším pomocníkem,
- získávat a vyhledávat informace, kriticky hodnotit jejich užitečnost a pravdivost či rizika a pracovat s nimi (spravovat a sdílet je),
- vytvářet a upravovat digitální obsah (texty, obrázky, videa apod.),
- používat technologie k usnadnění práce, opakujících se úkolů, čímž zrychluje a zjednodušuje pracovní postupy a dosahuje lepších výsledků,
- dbát na bezpečnost svých zařízení a dat,
- správně a slušně komunikovat v online prostředí (Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy, 2023).

3 PRAKTICKÁ ČÁST

3.1 Tvorba vlastní sady aktivit a jejich reflexe z praxe

Aktivity, které jsem vytvořila, byly využity během souvislé pedagogické praxe na základní škole. Tato škola rozděluje žáky na hodiny cizího jazyka do menších skupin, aby ve třídě nebylo více než 20 žáků (pokud to organizační možnosti dovolí).

Aktivity jsou inspirovány slovní zásobou z učebnic FUNPARK a Project 1, avšak jejich obsah tuto základní látku často přesahuje a rozšiřuje o další tematické celky. I po ukončení praxe jsem se do stejných tříd vracela, abych mohla dále ověřovat připravené materiály a sledovat jejich účinnost v praxi.

Škola, ve které jsem ověřování realizovala je vybavena 25 tabletů značky Apple a 18 tabletů značky Asus a dalšími mobilními zařízení. Téměř všechny třídy disponují interaktivní tabulí a škola má k dispozici dvě počítačové učebny.

V jedné z tříd nebylo možné využít tablety kvůli špatnému připojení k Wi-Fi. Proto jsem si zajistila výuku v počítačové učebně (15 pracovních míst), kde jsem se poprvé setkala s programem Veyon. Tento nástroj jsem si velmi rychle oblíbila, protože mi umožnil hromadně spustit únikovou hru na všech zařízeních a zároveň individuálně pomáhat jednotlivým žákům. Dále jsem mohla sledovat, co žáci na počítačích dělají, a jak rychle postupují ve hře. Nakonec jsem se rozhodla využít počítače pro všechny únikové hry.

V rámci vyhodnocování efektivity aktivity, jsem se snažila získat testy za celou lekci ze všech tříd po vyzkoušení všech aktivit. Nakonec se mi však podařilo získat pouze testy pátého ročníku a ty vyhodnotit.

Následující aktivity jsou rozděleny dle ročníku 3.-5. Pro všechny aktivity platí, že odkaz na ně je v příloze A.

3.1.1 Třetí ročník

3.1.1.1 Animals

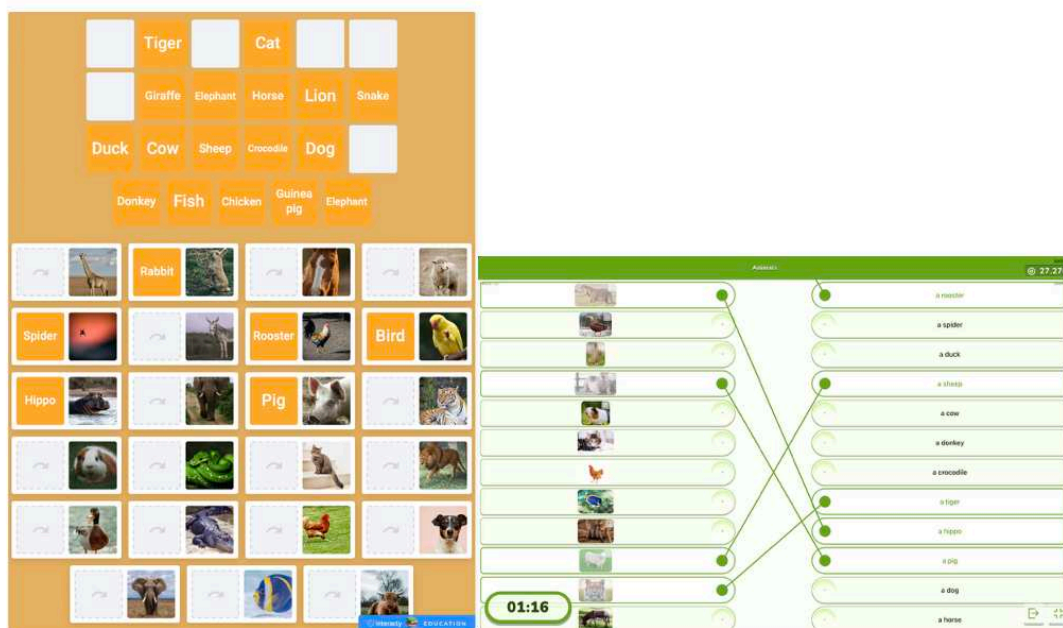
Pro žáky jsem připravila dvě aktivity na téma zvířata, které využívají šablonu typu „match up“ – tedy spojování obrázků s odpovídajícími názvy. Během ověřování aktivit jsem cíleně využívala metodu pozorování, abych zjistila, jak žáci s jednotlivými variantami pracují a jaké výzvy jim aktivity přinášejí.

Obě aktivity jsem navrhla záměrně podobné, protože jsem chtěla porovnat rozdíly mezi dvěma digitálními platformami.

První aktivita vznikla na stránce interacty.me, kde žáci přiřazují slova k obrázkům. Slova lze volně přesouvat, a to i mimo jejich původní pozice, což je výhodné například pro mladší žáky – učitel může jednotlivé prvky podle potřeby přesunout níž/výš.

Druhá varianta byla vytvořena v programu Educaplay, kde je spojování realizováno pomocí čar mezi pojmy a obrázky. S pořadím obrázků a text nelze manipulovat, ale výhodou je, že při chybném tažení nedojde k jejich nechtěnému přesunutí. Po správném propojení daná dvojice zesvětlá, čímž ztrácí výraznost a není již dále aktivní – žáci tak poznají, že je spojení hotové a nemohou jej změnit.

Program navíc umožňuje učiteli nastavit celkový časový limit na aktivitu. Žákům se automaticky započítávají body za správné i chybné odpovědi. A po dokončení aktivity se mohou podívat, jak si vedli v rámci třídy.



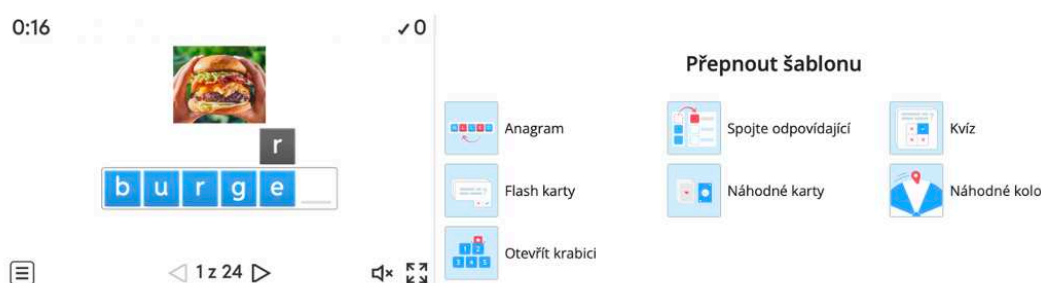
Obrázek 1 – náhled vlastních aktivit – interacty.me, Educaplay

Z pozorování vyplynulo, že rozložení prvků na obrazovce je příliš rozsáhlé, což nutí žáky obrazovku posouvat. To značně ztěžovalo samotné spojování dvojic. Do budoucna bych proto zvažovala zjednodušení aktivit – například snížením počtu zvířat nebo jejich rozdělením do tematických celků (např. africká, domácí zvířata apod.)

3.1.1.2 Food

Další aktivita byla zaměřena na téma jídlo. Pro její realizaci jsem využila aplikaci Wordwall, konkrétně šablonu Anagram, ve které žáci skládají slova z jednotlivých písmen.

Výhodou této platformy je možnost přepnout aktivitu do jiných šablon, například Match up (spojování slov s obrázky), Flashcards, Náhodné kolo, Kvíz nebo Otevřít krabici. Díky možnosti přepínat mezi různými šablonami lze aktivitu opakovaně využívat bez rizika, že by žáci rychle ztratili zájem. Takže tato aktivita má celkem sedm různých variant.



Obrázek 2 – náhled vlastních aktivit – Wordwall – Food

3.1.1.3 Escape game – INSIDE OUT

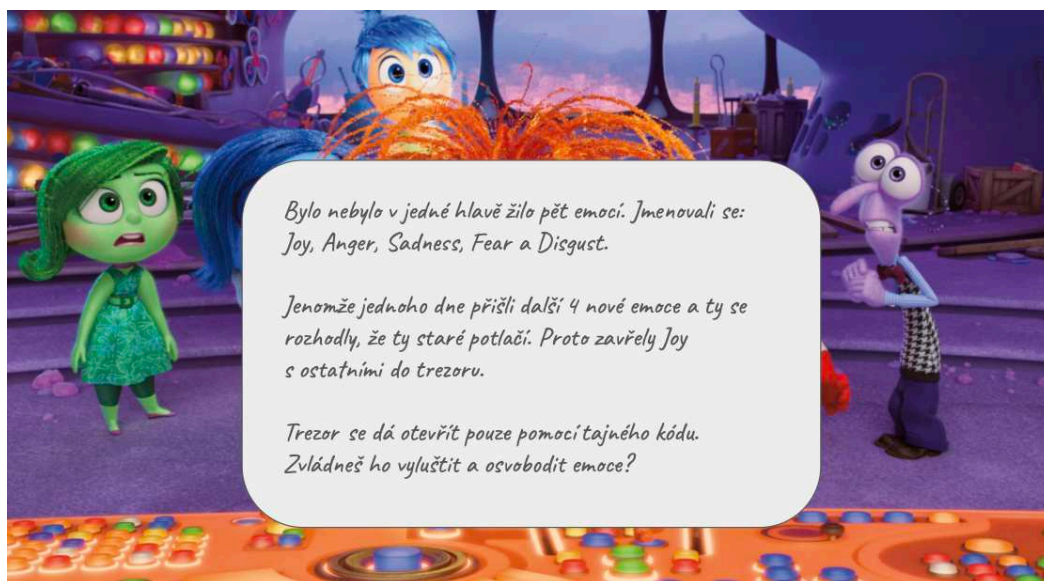
Tato úniková hra byla vytvořena především v českém jazyce, a to z důvodu ověřování ve třetím ročníku, kde žáci měli anglický jazyk pouze necelé tři měsíce. Pro tvorbu hry byly využity nástroje Google Slides, LearningApps a Flippity.

Pro úspěšné absolvování hry je důležité, aby měli žáci k dispozici tužku a papír, na které si budou zapisovat dílčí části kódu potřebného k jejímu dokončení.

Motivací a hlavním tématem hry je animovaný film Inside Out (V hlavě) od Pixar Animation Studios, který je součástí společnosti The Walt Disney Company.

Obrázky použité v prezentaci byly cíleně vybírány tak, aby evokovaly prostředí známé z této pohádky.

Na úvodním snímku se zobrazují postavy představující emoce. Po kliknutí se spustí úvodní část příběhu – pět původních emocí, které žijí v hlavě, je náhle překvapeno příchodem nových emocí. Ty se snaží původní emoce potlačit a uzavírají je do trezoru, který lze otevřít pouze pomocí tajného kódu.



Obrázek 3 - ÚH – Emoce – Úvodní snímek prezentace s instrukcemi

Na druhém snímku jsou již emoce zobrazeny jako uvězněné a obklopené novými emocemi. V této části si žáci zkontrolují, zda mají připravený papír a tužku, a poté mohou řešit úkoly.

Třetí snímek znázorňuje paměť hlavy, přičemž každý ostrov zde ukrývá jednu část kódu. Kliknutím na jednotlivé obrázky jsou žáci přesměrováni do aplikace LearningApps, kde na ně čekají interaktivní úkoly. Popisek ČTI INSTRUKCE byl do prezentace doplněn na základě ověření v praxi (viz níže).



Zkontroluj zda máš:

- papír
- tužku

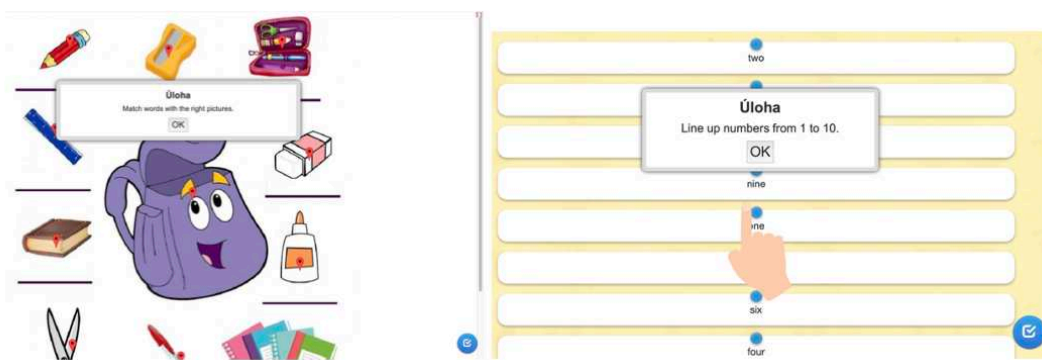
Jsi připraven? Are you ready?



Obrázek 4 - ÚH – Emoce – druhý a třetí snímek prezentace

Úkoly mohou žáci plnit v libovolném pořadí. Při postupu po řádcích zleva doprava je první aktivitou přiřazování obrázků ke slovům, konkrétně školních potřeb. Pro zobrazení správnosti řešení bylo potřeba kliknout na modré tlačítko ve spodní části. Správné odpovědi se označily zeleně, chybné červeně. Po úspěšném splnění úkolu žáci získali část kódu: 5) Y.

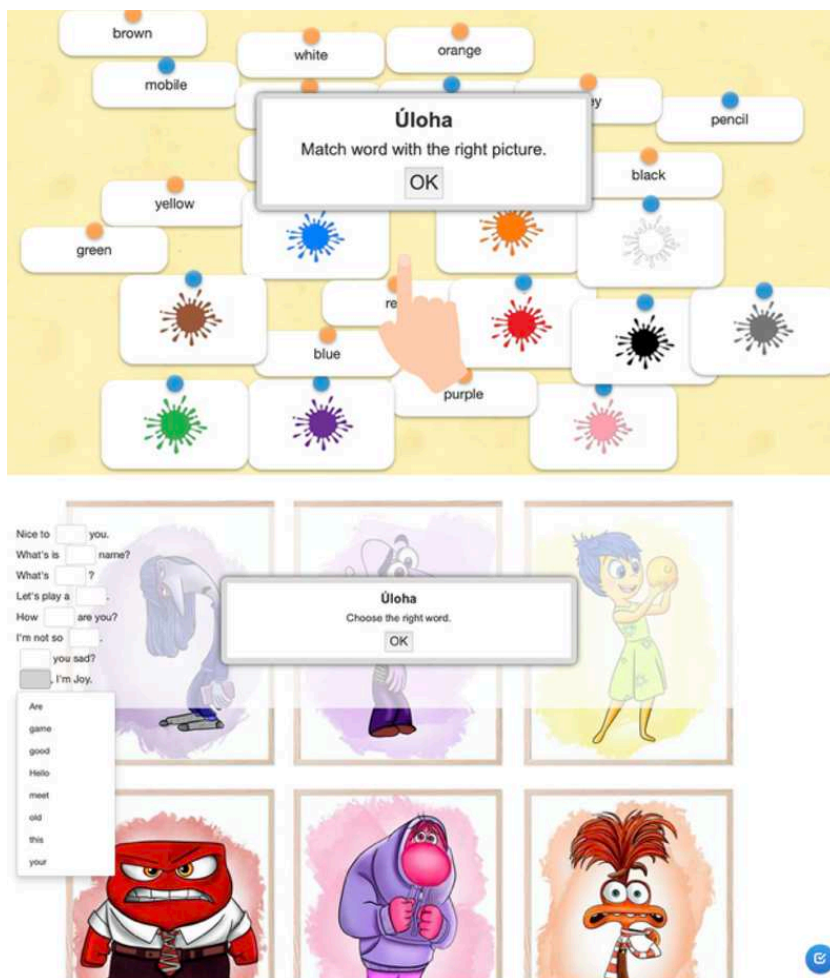
Druhý úkol spočívá v seřazení čísel od 1 do 10 pomocí myši. I zde fungovala stejná kontrola jako u předchozí aktivity. Odměnou za správné řešení byl kód: 4) P.



Obrázek 5 – ÚH – Emoce – náhled prvního a druhého úkolu (LearningApps)

Třetím úkolem bylo přiřazení barev k jejich názvům. Žáci spojovali odpovídající dvojice přetažením myši. Správné odpovědi se spojily „izolepou“ a zobrazily zeleně. V případě chyby se spojení zobrazilo červeně a bylo nutné kliknutím izolepu oddělit a provést nové spojení. Odměnou za splnění bylo: 3) P.

Čtvrtý úkol se zaměřoval na doplňování slov do vět, přičemž každé slovo se v seznamu objevilo pouze jednou. Nevýhodou této aktivity bylo, že použitá slova po zařazení ze seznamu nemizela. Za vyřešení žáci získali další část kódu: 2) A.



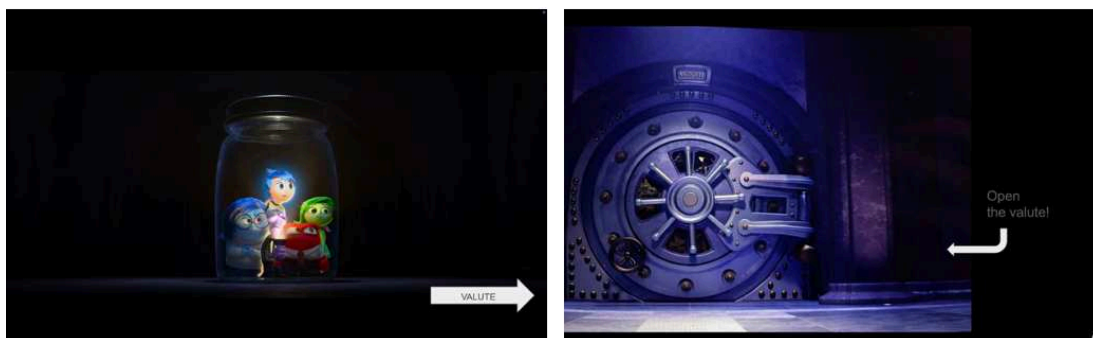
Obrázek 6 – ÚH – Emoce – náhled třetího a čtvrtého úkolu (LearningApps)

Pátým a posledním úkolem bylo vyhledávání slov ve čtyřsměrce. Cílem bylo najít deset slov souvisejících se školními potřebami. Po správném označení se slova zvýraznila zeleně. Zde byl kód: 1) H.



Obrázek 7 – ÚH – Emoce – náhled pátého úkolu (LearningApps)

Po dokončení všech pěti úkolů a získání všech částí kódu se žáci vrátili do prezentace na čtvrtý snímek, kde byly emoce zobrazeny jako uzamčené ve tmě trezoru. Pomocí šipky pokračovali na další snímek s vyobrazením dveří trezoru. Kliknutím na dveře byli přesměrováni na virtuální zámek vytvořený v aplikaci Flippity.



Obrázek 8 – ÚH – Emoce – prezentace snímky 4 a 5

Zámek nebyl jednotný – pro každé písmeno existoval samostatný zámek. Žáci zadávali jednotlivé části kódu podle číselné posloupnosti, aby vytvořili slovo HAPPY. Po správném zadání každého písmene se příslušný zámek otevřel a zobrazil zeleně.



Obrázek 9 – Virtuální zámek v aplikaci Flippity (zavřený a otevřený)

Po úspěšném zadání celého kódu se žáci vrátili zpět do prezentace na závěrečný snímek, který jim gratuloval k tomu, že osvobodili původní emoce.

Prezentace obsahuje také jeden neoficiální závěrečný snímek, který uvádí použité zdroje, jméno autora a informaci, že je hra součástí této práce.



Obrázek 10 – ÚH – Emoce – poslední snímek prezentace

Reflexe z praxe

Při ověřování únikové hry ve třídě se ukázalo, že žákům se dařilo jednotlivé úkoly úspěšně plnit. Často se však stávalo, že si nečetli pozorně zadání, některé části bez rozmyslu odklikli a až následně přemýšleli, co mají dělat. Na základě této zkušenosti jsem do třetího snímku doplnila upozornění *ČTI POPISEK*, které žákům připomíná nutnost věnovat pozornost instrukcím.

V průběhu pozorování jsem také identifikovala jistou nevýhodu spočívající v tom, že žáci museli přepínat mezi jednotlivými kartami (panely prohlížeče). Po krátké ukázce však rychle pochopili, jak s aplikací pracovat, a problém se dále nevyskytoval. V několika případech se stalo, že žáci neznali některé anglické výrazy, ale díky drobným nápovědám (např. ve formě říkanky, nápovědy podle počátečního písmena apod.) byli schopni správné odpovědi rychle nalézt. Tento přístup se ukázal jako efektivní a motivační.

Vzhledem k omezenému počtu dostupných školních počítačů jsem zapůjčila svůj vlastní a dva žáky s podpůrnými opatřeními jsem posadila k jednomu zařízení. Práce ve dvojici se ukázala jako velmi přínosná, protože si žáci mohli vzájemně pomáhat a diskutovat nad řešením. Všichni žáci byli nakonec úspěšní

v dokončení hry. Přestože organizace a přesun mezi aktivitami zabraly určité množství času, podařilo se vše stihnout dokončit těsně po zvonění na konci vyučovací hodiny.

Velkým přínosem při realizaci byla také aplikace Veyon, kterou jsem zmiňovala již na začátku kapitoly. Díky ní jsem mohla sledovat práci všech žáků z jednoho místa, spustit jim prezentaci současně a případné technické problémy řešit přímo ze svého počítače.

3.1.1.4 SONG – Crocodile

Text následující básničky jsem získala od jedné paní učitelky během pedagogické praxe. Ani po důkladném hledání se mi nepodařilo dohledat její původní zdroj.

Básnička zní:

There's crocodile in the bathroom,
there's crocodile in my bed,
there's crocodile in the kitchen,
standing on his head.
There's crocodile in the living room,
watching our TV,
there're are two crocodiles in the garden,
looking at me.

Pomocí této básničky si žáci procvičili vazby there is/ there are, slovní zásobu k tématu „místnosti v době“, předložkové vazby „místnosti the bathroom, on his head, in the garden, at me) a zároveň i přítomný průběhový čas.

Po společném přečtení básně jsme pomocí aplikace EasyMusic vygenerovali z básničky vlastní písničku. Vyzkoušeli jsem několik hudebních stylů, ale žáky nejvíce zaujala rocková verze. Zadali jsme parametry emotional rock se zpěvem mužského hlasu.

Na základě této básně jsem vytvořila vlastní variaci se slovní zásobou tematicky zaměřenou na město. Nová básnička zní:

There's a crocodile in the library,	There's a crocodile in the post office
there's a crocodile on the street,	sending a friend a card,
there's a crocodile in the bakery,	there're two crocodiles in the gym,
licking his feet.	working out so hard.

Obě varianty jsme následně spojili do jedné písničky, která sloužila jako zábavný a motivační výukový prvek. Odkazy na jednotlivé verze písňů jsou níže v příloze A.

3.1.1.5 Hodnocení aktivit žáky

Pro tento ročník jsem zvolila formu krátkého rozhovoru ve skupinách po šesti žácích, čímž vznikly celkem tři skupiny.

Položila jsem následující otázky:

1. Co pro tebe bylo při práci s těmito aktivitami nejzajímavější? Co tě bavilo nejvíce?
2. Co ti přišlo těžké nebo matoucí?
3. Pomohly ti tyto aktivity lépe pochopit látku? Jak?
4. V čem byly jiné než běžná výuka?
5. Chtěl/a bys s podobnými aplikacemi pracovat častěji? Proč?

Nejčastější odpovědi se lišily podle typu aktivity:

U prvních dvou aktivit žáky nejvíce zaujalo správné přiřazování obrázků ke slovům, co, že mohli správně přiřazovat obrázky ke slovům. Komentář:

U druhé aktivity navíc oceňovali zejména to, že mohli okamžitě zjistit, zda byla odpověď správná či nikoli, a v případě chyby ji mohli ihned opravit – „Bylo fajn hned vidět, jestli to mám správně, mohl jsem se rychle opravit.“

Líbilo se jim také, že nemuseli nic zapisovat do sešitu, a tyto aktivity by chtěli využívat i doma. Vyzdvihovali, že to nebylo pouze opisování slov, ale zároveň jim občas dělalo potíže „tahat“ správné odpovědi, protože bylo na výběr moc možností.

V případě úkolu „Jídlo“ žáci uváděli, že si rádi procvičili psaní slov, i když někteří měli potíže s přesným přepisem slov, což ukazuje se na tento aspekt více zaměřit.

někdy nevěděli přesný pravopis. Někteří uvedli: „Občas jsem nevěděla, jak se to správně píše.“ Žáci rovněž potvrdili, že se jim líbilo, že jsem během práce přepínala mezi různými variantami hry, přičemž je nejvíce jim pomohla varianta hra „kolo“, protože „musela jsem rychle vzpomínat na slovíčka.“

Úniková hra pomohla rozvíjet schopnost řešit problémy v angličtině a používat nová slovíčka. Jeden žák uvedl: „Bavilo mě hledat kód jak detektiv“ a „už vím, jak se řekne koleno“. Vyzdvihovali, že hra opravdu připomínala filmovou atmosféru. Líbilo se jim, že jsem jim neprozradila odpovědi hned, ale nabízela jsem

jim alternativu, když něco nevěděli. Některé úkoly pro ně byly obtížné, zejména doplňování slov do vět a hledání slov v čtyřsměrce. Zámek v rámci hry byl pro ně také motivujícím prvkem.

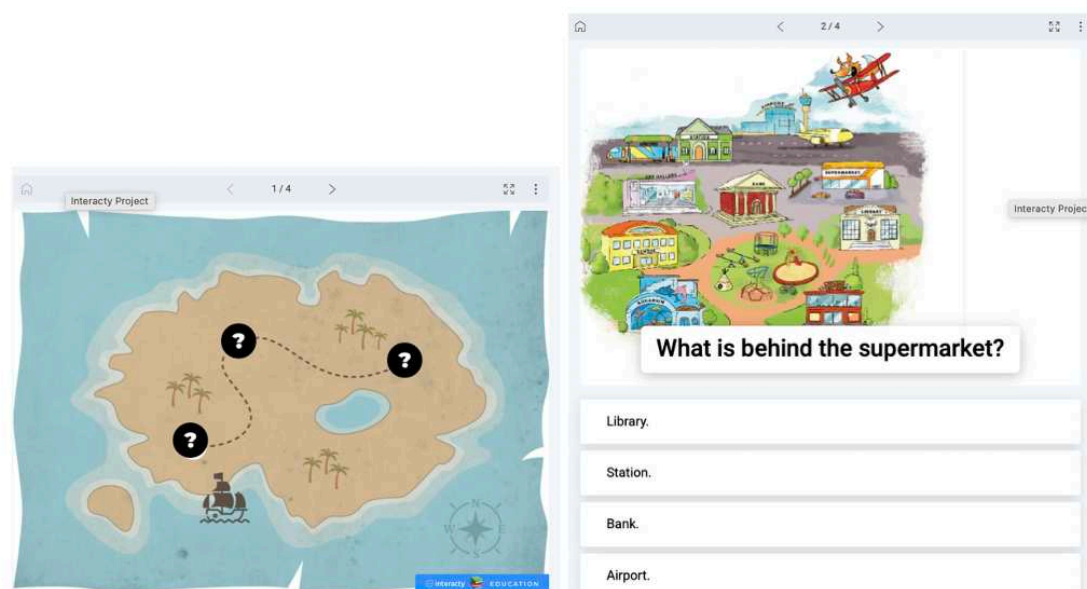
Zvlášť se jim líbila písnička, kterou jsme si společně vygenerovali, neboť mohli rozhodovat, zda bude zpívat muž nebo žena, jaký hudební styl se použije a vybrat nejlepší verzi písně. Z mého pohledu vedlo zapojení žáků do tvorby písně, kterou se následně učili, vedlo k lepšímu poslechu, a i větší chuti se tech písně naučit.

3.1.2 Čtvrtý ročník

3.1.2.1 Town

Tato výuková aktivita byla vytvořena v online aplikaci Interacty.me a má podobu mapy pokladu s třemi interaktivními úkoly pro žáky. Každý úkol představuje jiný typ cvičení, které podporuje rozvoj slovní zásoby a prostorové orientace v anglickém jazyce.

První úkol je klasická paměťová hra (Memory game), ve které žáci hledají dvojice obrázků a anglických výrazů. Cílem je upevnit si slovní zásobu tematicky spojenou s místy ve městě.

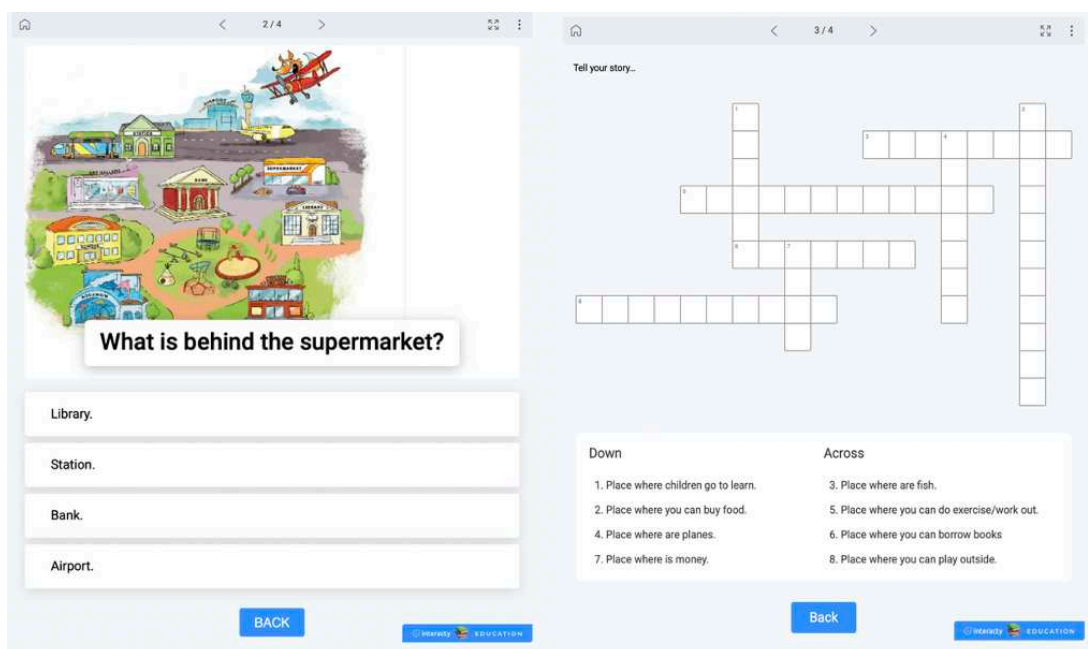


Obrázek 11 – Náhled aktivity Town, úvodní strana a první úkol (zleva)

Druhý úkol je kvíz (Quiz), jehož základem je obrázek z učebnice FUNPARK. Při jeho použití jsem narážela na technický problém – obrázek bylo nutné několikrát zmenšovat, aby byl celý viditelný. Aplikace bohužel neumožňuje zobrazení náhledu

aktivity během úprav, což značně komplikovalo její nastavení. Kvíz byl zaměřen na procvičování prostorových předložek – např. otázky typu: What is behind the supermarket?

Třetí úkol představuje křížovku, v níž žáci doplňovali slova podle anglického popisu. Například: Place where children go to learn → School.



Obrázek 12 – Náhled aktivity Town – druhý a třetí úkol

Ověření

Během ověření jsem si všimla, že žáci měli zpočátku obtíže s porozuměním a správným použitím předložek behind a next to. Po cíleném procvičení se však orientace ve významu i použití slov výrazně zlepšila a žáci je dokázali správně aplikovat v následujících aktivitách.

Dále jsem vyzkoušela podobný typ úloh i na slovní spojení typu rubber vs pencil case, kde si žáci rovněž procvičili prostorové vazby. Při práci s křížovkou se občas objevila nejistota v psaní některých složitějších slov, jako například aquarium a library. V těchto případech jsem nechala prostor pro spolupráci mezi žáky což se ukázalo jako velmi efektivní – vzájemné vysvětlování podpořilo lepší zapamatování.

Při opakování v následující hodině byli žáci daná slova správně vyspелovat i bez nápovědy, což považuji za důkaz funkčnosti metody i aktivity samotné.

3.1.2.2 Flat, rooms

Pro následující aktivitu jsem využila aplikaci Wordwall, konkrétně šablonu anagram, s cílem, aby si žáci před testem procvičili hláskování slov (spelling). Cvičení bylo zaměřeno slovní zásobu z tematického okruhu flat, room (byt, pokoje).

Aplikace nabízí přepnutí vytvořeného cvičení do dalších pěti jiných podob, což umožňuje opakované využití aktivity v různých obměnách. V jedné z variant – například v náhodném kole – žáci si vylosují dané slovo a následně jejich úkol může být – například u slova pillow (polštář):

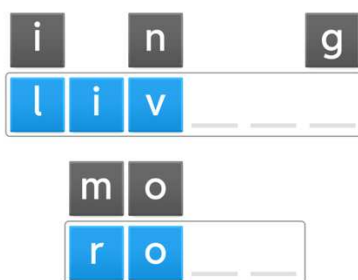
- říct kde se daná věc nachází,
- popsat vzhled věci/místnosti,
- nebo vytvořit větu obsahující toto slovo.

Tímto způsobem si žáci procvičují slovní zásobu v kontextu, rozvíjí tvoření vět a posilují ústní projev a další.

Aktivita během ověřování proběhla bez jakéhokoliv problému. Žáci jsou na práci s aplikací zvyklí i z jiných předmětů.

0:28

✓ 16



◀ 5 of 26 ▶



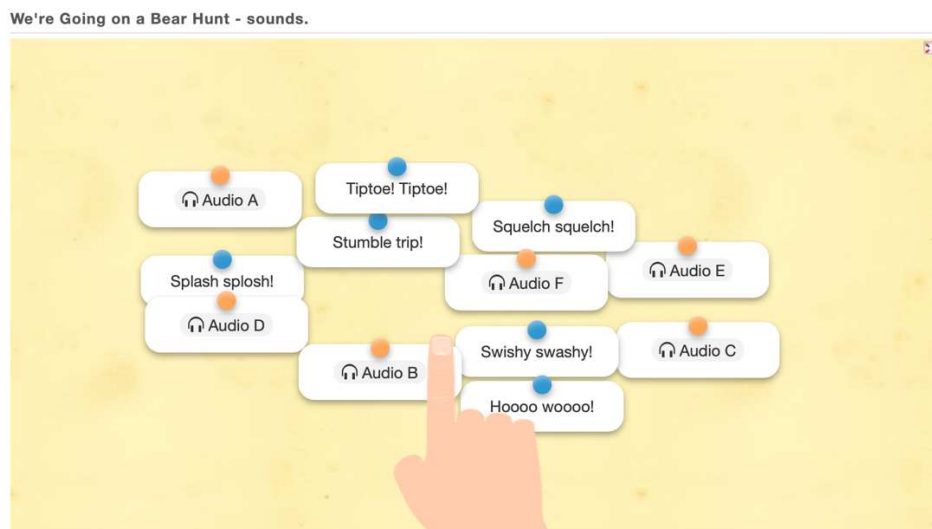
Obrázek 13 - náhled aktivity Flat, rooms (Wordwall)

3.1.2.3 Book: We're Going on a Bear Hunt

Pro žáky jsem si připravila vyučovací hodinu zaměřenou na rozvoj čtenářských dovedností. Jako hlavní pomůcku jsem zvolila knihu *We're Going on a Bear Hunt* od Michaela Rosena. Nejprve jsme si knihu společně přečetli a následně ji žáci nacvičili číst ve skupině. Příběh z knihy jsme i dramatizovali (prohloubení zážitku z četby).

Pro upevnění porozumění a opakování obsahu jsem si připravila doplňující aktivity.

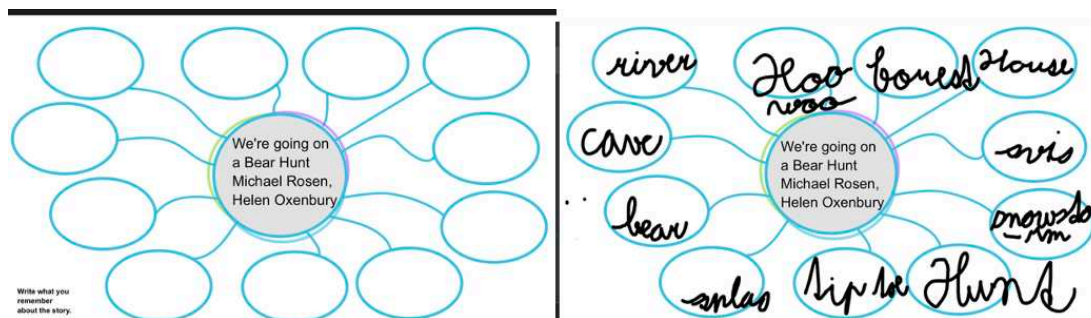
První aktivita byla vytvořena v aplikaci LearningApps. Žáci měli za úkol spojit zvukové nahrávky se správným textovým přepisem.



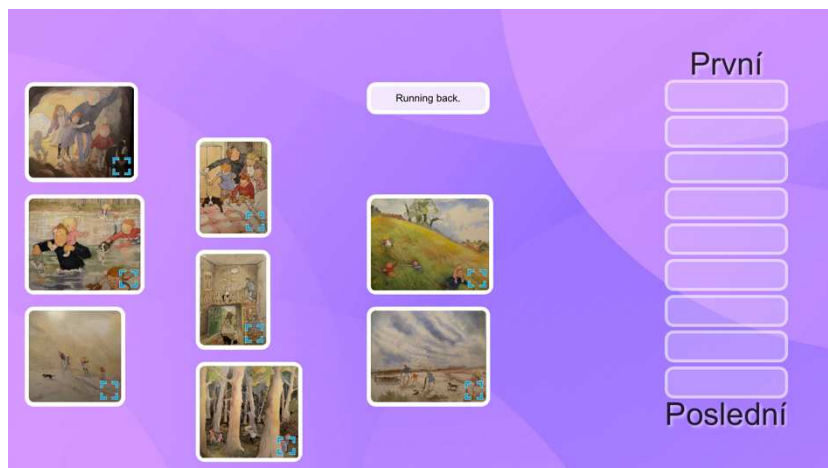
Obrázek 14 - náhled aktivity Book 1 (LearningApps)

Druhá aktivita byla vytvořena v aplikaci Lumio a skládala se ze dvou částí. V první části žáci pracovali s myšlenkovou mapou, do které zapisovali vše, co si z příběhu pamatují. Aktivita byla realizována na interaktivní tabuli, čímž byla podpořena spolupráce celé třídy a spontánní diskuse.

V druhé části žáci pracovali s obrázky a větou z příběhu, které měli za úkol seřadit ve správném pořadí podle dějové posloupnosti. Zde si žáci upevňovali porozumění příběhu a procvičili si logické myšlení a čtení s porozuměním.



Obrázek 15 - Náhled aktivity Book 2 + řešení žáků (Lumio)



Obrázek 16 - Náhled aktivity Book 3 (Lumio)

3.1.2.4 Escape game – MONSTERS S.R.O.

Úniková hra byla inspirována filmem Monsters s.r.o. a byla vytvořena pomocí aplikací Google Slides, LearningApps a Flippity. Celá hra je vytvořena v angličtině, a to s využitím jednoduchých slovních spojení, vhodných pro mladší žáky. K práci žáci potřebují psaní potřeby a papír, aby si mohli zaznamenat části kódu.

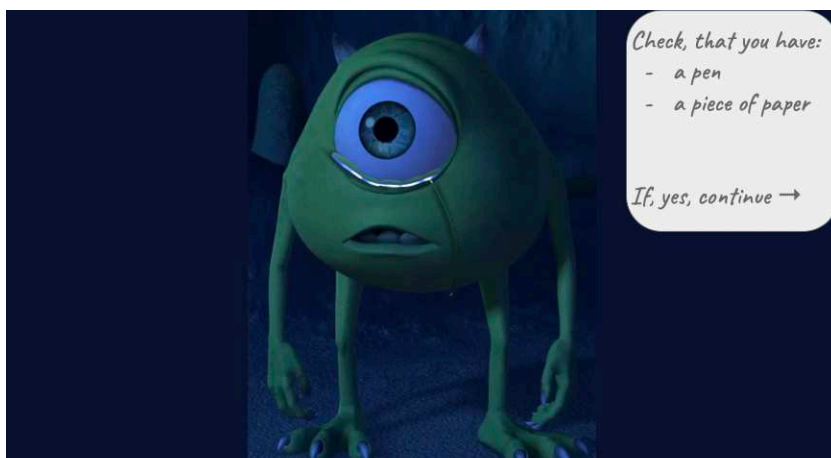
Na úvodním snímku jsou hlavní postavy Mike and Sally, kteří ve firmě vyrábějí energii, tím že procházejí do světa lidí rozesmát děti.

Jenomže dojde k poruše dveří a Mike zůstane uvězněný ve světě lidí. Úkolem žáků je za 30 minut získat tajný kód, kterým restartují dveře a pomohou Mikovi se vrátit zpět.



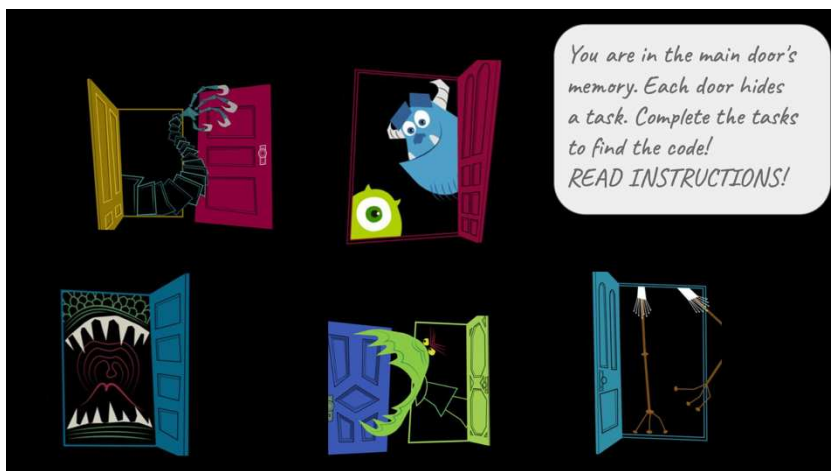
Obrázek 17 – ÚH – Monsters –úvodní snímek s instrukcemi

Na druhém snímku je zobrazen smutný Mike. Žáci si zde kontrolují, zda mají u sebe pomůcky na psaní a kousek papíru. Pokud ano, mohou jít na další snímek a začít řešit úkoly.



Obrázek 18 – ÚH – Monsters – druhý snímek

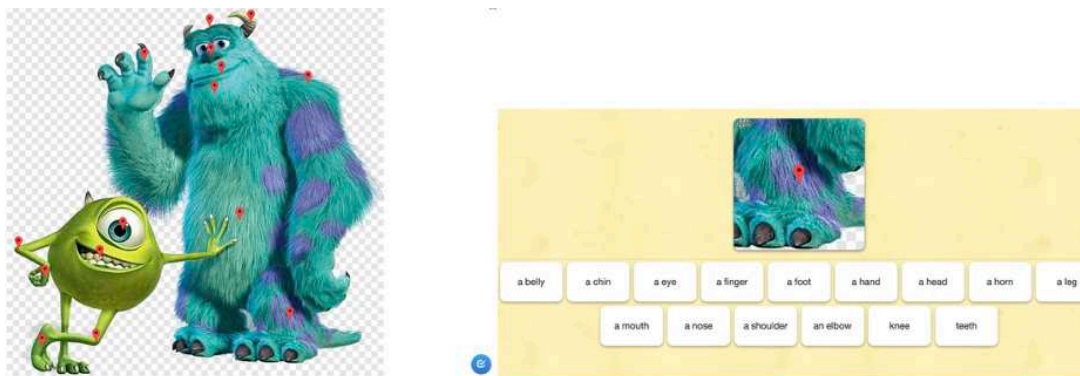
Třetí snímek již odkazuje na jednotlivé úkoly. Žáci se ocitají v „paměti dveří“ a jejich cílem je získat části kódu otevřením všech dveří, za kterými se ukrývají aktivity vytvořené v aplikaci LearningApps.



Obrázek 19 – ÚH – Monsters – třetí snímek

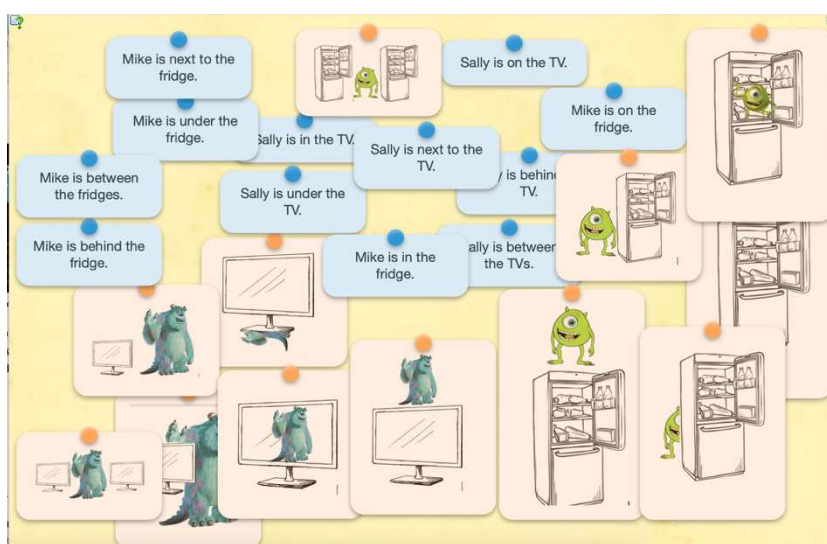
První dveře, umístěné nahoře nalevo, vedou k cvičení zaměřenému na procvičení částí těla, včetně rozšířené slovní zásoby. Žáci vybírají správné slovo z nabídky a kontrolují ho pomocí ověřovacího tlačítka.

Za správné vyřešení úkolu obdrží žáci část kódu: 5) H. Po kontrole se správná slova zabarví, což pomáhá žákům sledovat, jaká slova ještě mohou použít. Aktivita není časově ani pokusově omezena, žáci mohou chybovat bez jakéhokoliv dopadu na další průběh hry.



Obrázek 20 – ÚH – Monsters – náhled úkolu – Body parts

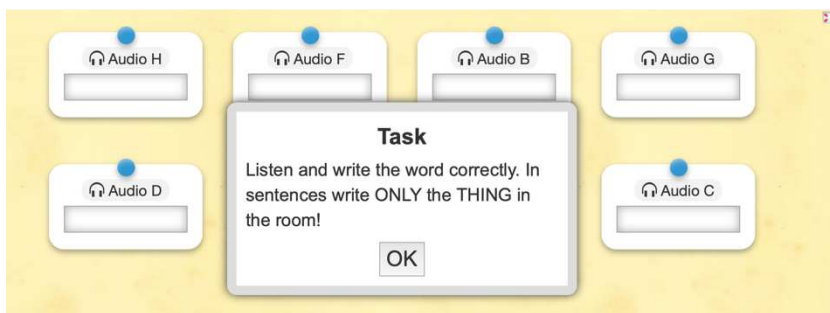
Další dveře, kde jsou zobrazení Mike a Sally, ukrývají úkol na procvičení přeložek místa, konkrétně – between, next to, under, behind, in a on. Po správném přiřazení, daná dvojice zmizí. Odměnou za úspěšné splnění úkolu je část kódu: 4) G.



Obrázek 21 – ÚH – Monsters – náhled aktivity – Where are Sally and Mike?

První dveře dole vlevo ukrývají úkol zaměřený na poslech. Konkrétně se jedná o poslechové cvičení se slovní zásobou na téma dům a jeho místnosti. V aktivitě se objevují dva typy poslechů – v prvním žáci zapisují vyslovené slovo, v druhém doplňují pouze název předmětu, který zazní ve větě.

V nastavení jsem umožnila, aby nezáleželo na použití malých nebo velkých písmen. Část kódu pro toto cvičení je 3) U.



Obrázek 22 – ÚH – Monsters – náhled aktivity – Poslech

Čtvrté dveře žáky přenesou do hry ve stylu „Chcete být milionářem“. Hra obsahuje šest otázek, přičemž jejich obtížnost se postupně zvyšuje. Úkol je zaměřený na určování času. Polední otázka je nejtěžší a zde si žáci musí všimnout, různých velikostí písmen a nesprávný přepis slov. Část kódu za úspěšné splnění je 1) L.



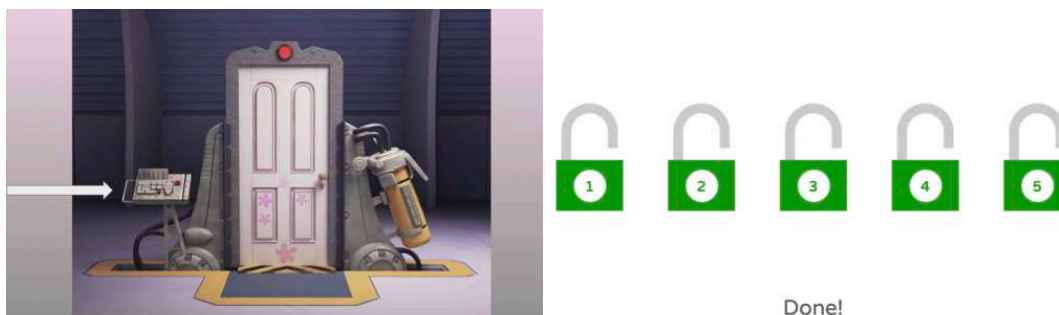
Obrázek 23 – ÚH – Monsters – náhled aktivity – Milionář + finálová otázka

Poslední dveře vedou žáky k čtyřsměrce na slovní zásobu oblečení (clothes). Úkolem je najít 12 slov, která se po správném označení zazelenají. To žákům pomáhá sledovat, která slova už mají nalezená a která jim ještě zbývají. V nastavení jsem zvolila, aby se zobrazoval seznam slov, které mají žáci hledat a zároveň nastavila jazyk aplikace na angličtinu, aby se zobrazovala písmena bez české diakritiky. Za splnění úkolu získají část kódu: 2) A.



Obrázek 24 – ÚH – Monsters – náhled aktivity – čtyřsměrka

Vyřešením posledního úkolu se žáci vracejí zpět do prezentace, kde je čeká snímek se zavřenými dveřmi. Kliknutím na řídicí panel se zobrazí pět virtuálních zámků (z aplikace Flippity). Do nich postupně zadávají jednotlivé části kódu, které během hry získali. Výsledné slovo zní: LAUGH (smích). Kódy musí žáci potvrdit klávesnicí enter.



Obrázek 25 – ÚH – Monsters – prezentace snímek 4 + virutální zámek (Flippity)

Po zadání správného kódu se zámky otevrou a žáci v prezentaci přejdou na závěrečný snímek, kde jim Mike děkuje za jejich pomoc při záchraně.



Obrázek 26 –ÚH – Monsters – závěrečný snímek prezentace

Na závěr prezentace je opět zařazen neoficiální snímek, s informacemi o autorovi únikové hry a použitých nástrojů.

Reflexe ověřování

Ověřování proběhlo v počítačové učebně, kde kromě dvou žáků, kteří pracovali společně na jednom počítači, měli všichni ostatní svůj vlastní počítač. Hru jsem všem žákům spustila najednou pomocí programu Veyon a mohla jim tak zároveň individuálně pomáhat s případnými technickými problémy.

Na začátku jsme si společně s žáky vysvětlili pravidla chování v učebně i průběh hry, přečetli si úvodní snímek a pak už žáci pracovali samostatně.

U první úlohy na části těla žáci často měli problém se slovem koleno (knee) neznali jej, proto jsem žákům připomněla, aby si řekli písničku „Head and Shoulders“, aby si slovo mohli sami vybavit a úkol tak samostatně vyřešit, aniž bych jim ho hned prozradila.

Při ověřování jsem také zaznamenala, že u aktivity „Chcete být milionářem“, žáci často chybovali u poslední otázky. Protože hra neumožňuje opravu, museli začít aktivitu znovu.

Časově všichni žáci zvládli dokončit hru během 45 minut.

3.1.2.5 Song – IN OUR CITY

Pro čtvrtý ročník jsem se snažila vymyslet písničku na téma Town, aby obsahovala všechna slovíčka z právě probírané lekce. Úplně mi to ale nedařilo, a tak jsem tento úkol dala umělé inteligenci – konkrétně aplikaci ChatGPT. Vygenerovaný text jsem si následně upravila podle potřeby, ale základ zůstal její.

Text písně:

IN OUR CITY

In our city there so much to see,
The airport is where planes fly free.
The aquarium has fish so bright,
Swimming around in the water all night.

(CHORUS – REFREN)

**In our city there is fun for you,
From the playground to the zoo.
From the school to the café,
The is so much fun, come and play,
In our city there is wonderfull place,
So many fun things in every space.**

The art gallery has pictures to see,
Bright colors and shapes so fancy,
The bank is where you keep your gold,
The help you save and make you feel bolt.

(CHORUS)

The library has books so great,
You can read them and learn don't wait.
The sports centre has games to play,
You can run and jump all day.

(CHORUS)

The station is where trains go fast,
Take you to places, make memories last,
The supermarket has food to buy,
Fresh fruit, vegetables, ohh my!

(CHORUS)

The cake shop has cakes that taste so sweet,
Chocolate, vanilla, every treat.
The cinema shows movies to city,
To love the stories, come with me.

(CHORUS)

In our village, life is slow,
We wave to friend we all say hello.
From mornings to nights
Come visit our city,
we're happy you're here.

(OpenAI, 2025)

Píseň jsme poté společně s žáky vygenerovali pomocí aplikace EasyMusic.AI, pro kterou jsem si zakoupila základní verzi. Žáci navrhovali různé hudební styly a zkoušeli jsme také, zda bude zpívat muž nebo žena.

Během generování jsem omylem nahrála jinou verzi textu – se spellingem, ale výsledkem byla dlouhá píseň a slova zněla nepřehledně. Přesto se melodicky právě tato veze žákům líbila nejvíce. V aplikaci není zatím možné text zpětně upravit, avšak se již testuje beta verze s úpravou textu. Žákům jsem proto slíbila, že až to bude možné, upravenou verzi pošlu paní učitelce, aby si ji mohli ve výuce zazpívat. Stejnou

melodii znovu vygenerovat nelze. Skladba je z mého pohledu na žáky příliš rychlá, ale lze to vyřešit, stáhnutím skladby a nastavením pomalejšího tempa přehrávání.

Nakonec žáci vybrali druhou nejlepší verzi, která byla o dost pomalejší a díky tomu se jim lépe učila. Po konzultaci s paní učitelkou jsme se domluvily, že žáci se nejprve naučí refrén a první dvě sloky. Zbylé sloky budeme přidávat posle toho, jak budou žáci postupovat v učivu.

3.1.2.6 Hodnocení aktivit žáky

Ve čtvrté třídě jsem použila stejné otázky jako ve třetí a opět jsem žáky rozdělila do tří skupin, aby se o svých odpovědích mohli bavit a diskutovat

Otázky zněly:

1. Co pro tebe bylo při práci s těmito aktivitami nejzajímavější? Co tě bavilo nejvíc?
2. Co ti přišlo těžké nebo matoucí?
3. Pomohly ti tyto aktivity lépe pochopit látku? Jak?
4. V čem byly jiné než běžná výuka?
5. Chtěl/a bys s podobnými aplikacemi pracovat častěji? Proč?

Žáci se shodli, že je aktivity velmi bavily, protože pro ně byly nové a zajímavé, říkali „Nebyla to nuda.“, „Byla to spíš hra“, žáky aktivity více motivovaly.

U únikové hry bylo zpočátku pro žáky obtížné se vrátit zpět do prezentace, ale po krátké ukázce to už všichni zvládali bez problémů. Velmi se jim líbilo, že mohli pracovat v počítačové učebně a plnit různé úkoly, aby pomohli Mikovi dostat se domů – včetně zapisování kódu. Některá slovíčka ještě neznali, protože jsem do aktivit záměrně zařadila i jiné výrazy (přesah znalostí), ale vždy jsem jim nabídla nápovědu, aby úkol dokázali vyřešit sami.

U knihy je nejvíce zaujala aktivita, ve které přiřazovali zvukovou nahrávku ke správnému citoslovci z knihy – tedy vytvářeli dvojice mezi poslechem a napsaným výrazem. Naučili se i nová slovíčka, například forest (les), cave (jeskyně) a další. Žáci dále říkali pro aktivitu Book 1) seřazení obrázků za sebou), že si „lépe pamatovali, co se dělo“, protože „to mohli zkusit sami“ a pomocí obrázků zvládli říct příběh sami (vizuální a situační kontext).

Aktivita zaměřená na slovní zásobu tématu město měla velký úspěch – bavila je mapa, ve které „se skrývaly“ úkoly. Úloha s předloškami však byla náročnější

pro ty, kteří neměli zcela osvojené předložky místa. Jedna žákyně řekla: „Bylo to víc jako hra než škola.“

Co se týče písňe, bavilo je, že se mohli podílet na jejím vzniku – vybírat styly, hlasy, a nakonec si zvolili tu verzi, která se jim líbila nejvíce.

Přestože se jim nejvíce líbila rychlejší verze se spellingem (která vznikla omylem a zatím nelze upravit na celá slova), těší se, až to půjde změnit, a zatím se učí pomalejší variantu, favorita č. 2.

Všichni žáci se shodli, že by s podobnými aktivitami chtěli pracovat častěji, protože je to baví a mohou se učit pomocí technologií.

3.1.3 Pátý ročník

3.1.3.1 Time

Aktivita na téma „time“ byla vytvořena v aplikaci Educaplay pomocí šablony se žábou, která skáče na list s odpovědí a snaží se dostat a souš. Žáci vybírali ze tří možností. Pro hru byl nastaven časový limit 30 vteřin na odpověď a každý měl tři životy – tedy dvě možnosti udělat chybu. Při třetí nesprávné odpovědi žába spadla do vody a už nedoskákala na souš.

Aktivita procvičuje všechny časové výrazy – nejen celou hodinu, půl a třičtvrtě, ale i složitější spojení jako je: za pět minut půl sedmé apod. Aktivita byla rozdělena do tří částí: výběr správného obrázku podle napsaného času, překlad, a určení času podle obrázku. Celkem obsahuje 24 otázek.

Žáci během hry sbírali body a po skončení hry viděli své umístění v rámci třídy, podle rychlosti a správnosti odpovědí.



Obrázek 27 – náhled aktivity Time (Educaplay)

Zde žáci zpočátku trochu zápasili s některými časovými výrazy, nejčastěji při překladu. Při druhém pokusu, kdy už znali typy otázek, se jim dařilo mnohem lépe a chyby vznikaly spíše z nepozornosti.

3.1.3.2 Months

Pro téma měsíce jsem vytvořila dvě cvičení, obě v aplikaci Educaplay.

První cvičení bylo jednodušší, žáci skládali slabiky slov tak, aby jim vznikl daný měsíc. I přes v jiných aplikacích (žádná nenabízí šablonu, kde by bylo možné skládat slova ze slabik bez mezer), jsem aktivitu vytvořila v šabloně pro skládání vět. Cvičení obsahovalo také roční období a celkem zahrnovalo 18 slov. Původně byly nastaveny 3 životy, ale po vyzkoušení jsem je odebrala a žáci. Měli pouze jeden pokus s časovým limitem 30 vteřin na otázku.



Obrázek 28 – náhled aktivity Months 1– skládání slabik (Educaplay)

Při reflexi se ukázalo, že s aktivitou žáci neměli sebemenší obtíže – naopak, jak se se slovní zásobou seznamovali, chtěli si ji zahrát opakovaně.

Druhá aktivita byla vytvořena v šabloně „žába“ – její popis viz kapitola Time. Aktivita pomáhá žákům si osvojit logické řazení měsíců. Byly použity otázky typu Which month is after/before ...? Celkem aktivita obsahuje 24 otázek, na každou mají žáci 30 vteřin a možnost udělat 2 chyby. Limit na jednu odpověď byl 30 vteřin a žáci měli možnost udělat 2 chyby.

Ověřování ukázalo, že žáci neměli pořadí měsíců ještě plně osvojené. Během procvičování jsme však aktivitu vyzkoušeli dvakrát, a při druhém pokusu už již většina zvládla bez chyb. V následujících hodinách jsem zaznamenala pokrok – když jsem dané otázky použila na začátku hodiny jako worm-up cvičení, žáci na ně dokázali správně odpovědět.



Obrázek 29 – náhled aktivity Months 2 – Pořadí měsíců (Educaplay)

3.1.3.3 Escape game – ZOOTOPIA

Úniková hra pro pátý ročníky byla vytvořena v aplikacích Microsoft PowerPoint, LearningApps a Lockee. Vznikly dvě prezentace – první obsahuje úkoly, druhá slouží jako vítězná obrazovka s gratulací za vyřešení případu. Pro hru je důležité, aby žáci měli papír a psací potřeby, protože si potřebují zapisovat nápovědy.

Hra je tematicky zaměřena na disneyovskou pohádku Zootropolis. Úkolem žáků je dopadnout pachatele, který unesl šest zvířátek, a tato zvířátka osvobodit. Únos viděl svědek, který žákům poskytne nápovědy, ale pouze tehdy, pokud správně vyřeší čtyři úkoly.



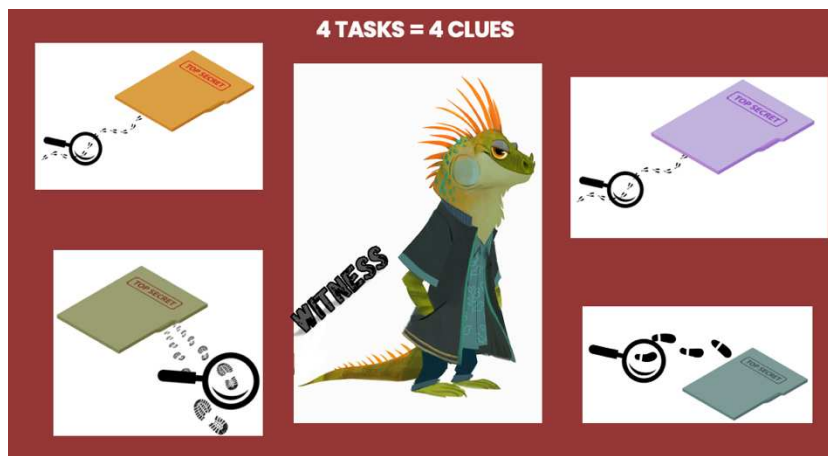
Obrázek 30 – ÚH – Zootopia – úvodní snímek prezentace 1

Na druhém snímku jsou uvedeny základní informace ke hře – představení hlavních postav, popis situace a úkol, který mají žáci splnit.



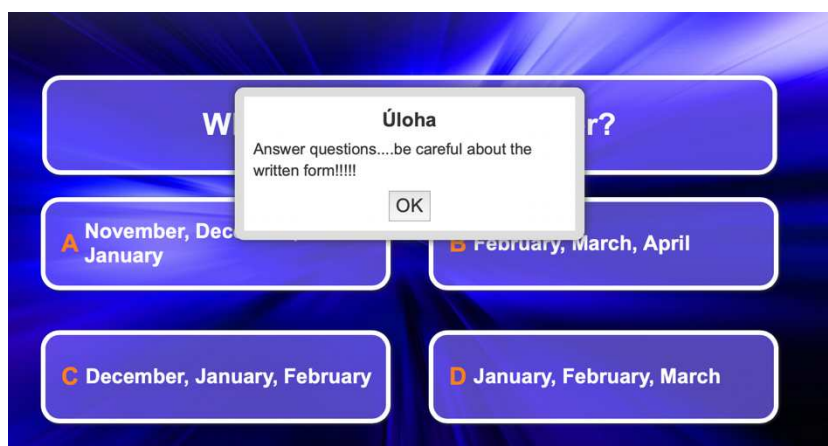
Obrázek 31 – ÚH – Zootopia – druhý snímek prezentace 1

Následující snímek ukazuje svědka a jeho 4 úkoly. Po kliknutí na jednotlivé úkoly se žáci přesměrují do aplikace LearningApps, kde musí daný úkol splnit, aby získali nápovědu k vyřešení případu.



Obrázek 32 – ÚH – Zootopia – třetí snímek prezentace 1

Žlutá obálka – úkol č. 1 – je vytvořen ve stylu chcete být milionáře. Tato úloha procvičuje slovní zásobu týkající se měsíců – nejen jejich přiřazení k ročním obdobím (v náhodném pořadí), ale i určování, který měsíc předchází nebo následuje, a správný spelling slov. Za úspěšné vyřešení žáci dostanou nápovědu: IT CAN'T FLY (neumí létat).



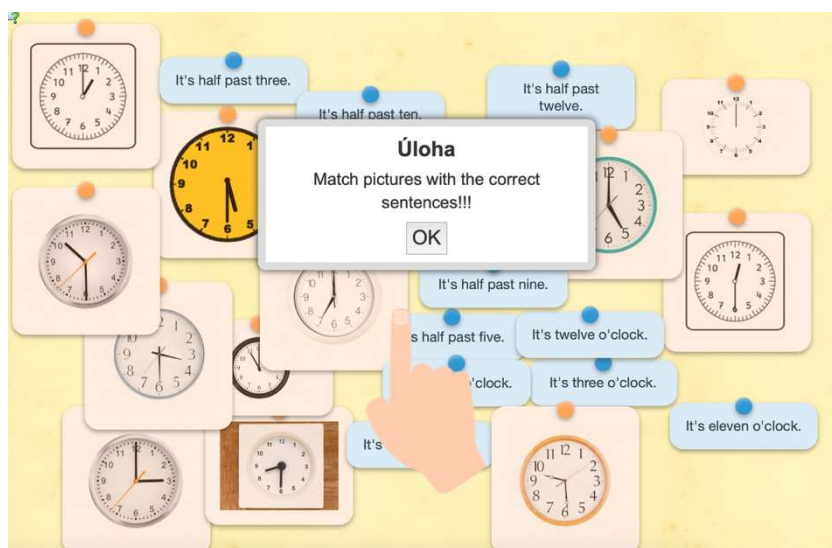
Obrázek 33 – ÚH – Zootopia – náhled aktivity měsíce (LearningApps)

Fialová obálka ukrývá úkol na oblečení. Žáci mají přiřadit správné názvy, přičemž vždy vybírají z daných možností. Po kontrole správná odpověď změní barvu, takže žáci vidí, která slova už použili. Nápověda za správně řešení úkolu: IT ISN'T BIG AND HEAVY LIKE A BEAR.



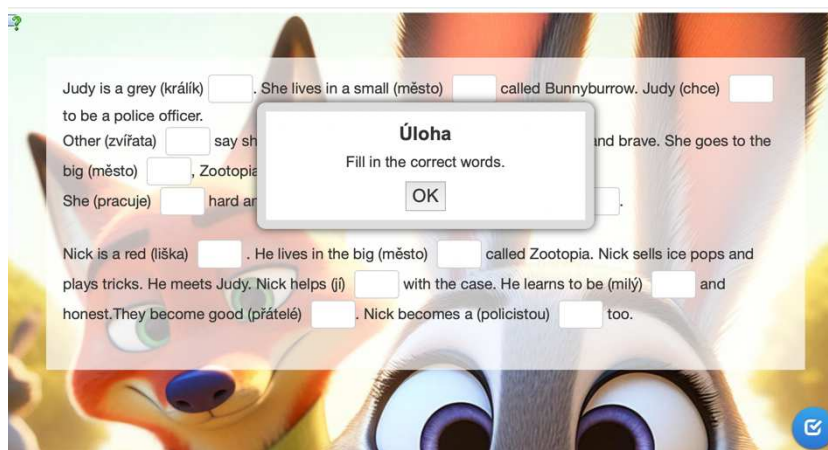
Obrázek 34 – ÚH – Zootopia – náhled aktivity oblečení (LearningApps)

Třetí, zelená obálka, přesunula žáky ke cvičení s časem (jednodušší varianta oproti cvičení s žábou). Tentokrát jsem zařadila pouze variantu na celou hodinu a půl. Žáci mají za úkol spojit obrázek s přepisem. Pokud je spojení správné, změní se na zelenou barvu a zmizí. V opačném případě zčervená a žáci musí toto spojení rozpojit kliknutím na pásku. Náповěda za vyřešení úkolu zní: IT DOESN'T LIVE IN AFRICA.



Obrázek 35 – ÚH – Zootopia – náhled aktivity čas (LearningApps)

Poslední úkol, modrá obálka, zobrazuje žákům úlohu na doplnění textu. Žáci vybírají z několika slov a doplňují je do vět o hlavních postavách podle slov v závorkách. Za splnění této aktivity obdrží žáci poslední náповědu: IT DOESN'T HAVE HORNS.



Obrázek 36 – ÚH – Zootopia – náhled aktivity příběh (LearningApps)

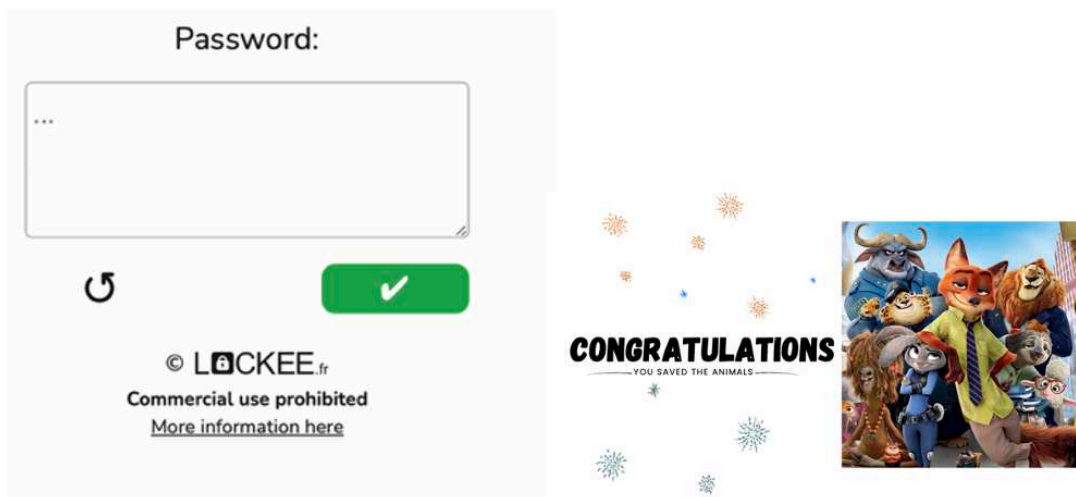
Po získání všech nápověd, přejdou žáci na poslední snímek první prezentace, kde mají za úkol vybrat správného podezřelého z pěti možností. Pomocí získaných nápověd postupně vyřazují nesprávné možnosti:

- „It can't fly“ – podezřelý není orel,
- „It isn't big and heavy like a bear“ – není to medvěd,
- „It doesn't live in Africa“ – není to antilopa,
- „It doesn't have horns“ – nebude to jak.

Zbývá tedy vlk. Po kliknutí na něj jsou žáci přesměrováni do virtuálního zámku v aplikaci Lockee, kde musí zadat jméno padoucha: wolf. Po správném zadání jsou přesměrováni na druhou prezentaci s gratulací k úspěšnému vyřešení případu.



Obrázek 37 – ÚH – Zootopia – poslední snímek prezentace 1



Obrázek 38 – ÚH – Zootopia – zámek a snímek z prezentace 2

Ověřování v praxi

Úniková hra byla ověřována v pozdějším termínu než ostatní aktivity – až v červnu, tedy na konci školního roku. Ověřování proběhlo v počítačové učebně, kde měl každý žák k dispozici svůj vlastní počítač.

Na začátku jsme si společně připomněli pravidla chování v učebně a také si ukázali, jak pracovat s prezentací – tedy jak se pohybovat pomocí šipek a jak se po vyřešení úkolu (otevřeného na jiné kartě) vrátit zpět do hlavní prezentace.

Následně jsme si společně vysvětlili nová slovíčka (clue, witness a suspect), která měli žáci po celou dobu k dispozici na tabuli. Poté jsme si společně přečetli druhý snímek s informacemi o případu, a hned poté žáci začali samostatně pracovat.

I přes předchozí vysvětlení jsem musela některým žákům občas připomenout, jak se vrátit z úkolu zpět do prezentace. Stávalo se také, že si žáci nevěděli rady s některým slovíčkem či aktivitou. Z mého pohledu byli zpočátku trochu zmatení, když zjistili, že nápovědy jsou celé věty – přesto si je všichni přepsali. Po získání všech nápověd a přechodu na závěrečný snímek však bylo vidět, že pochopili význam vět a bez problémů určili správného pachatele. (Upřímně jsem se obávala, že někdo jen náhodně klikne na obrázek a přesune se k zámku, ale to se naštěstí nestalo.)

Všichni žáci aktivitu zvládli úspěšně dokončit během jedné vyučovací hodiny,

Na závěr žáci vyplnili dotazník zaměřený na tuto aktivitu – otázky v něm byly stejné jak u předchozího hodnocení aktivit. V příloze C je uvedeno několik anonymních ukázek vyplněných dotazníků.

3.1.3.4 Song – Seasons

I s pátou třídou jsem si vytvořit vlastní písničku pomocí aplikace EasyMusic. Pro tento ročník jsem zvolila téma ročních období a měsíců a sama jsem napsala text. Text jsme si společně s žáky přečetli, přeložili, vysvětlili nová slovíčka a procvičili jich správnou výslovnost. Poté žáci opět experimentovali s různými hudebními styly a zkoušeli různé varianty.

Překvapilo mě, že stejně jako u předchozích ročníků si žáci nevybrali verzi nazpívanou ženským hlasem. Vybrali si pomalejší verze písně, mně se osobně více líbila varianta s rockovým style. Pomalejší verzi jsem se následně s žáky začali učit. Odkazy na obě verze jsou uvedeny v příloze A.

Text písně:

Seasons

(Chorus – refrén)

**January, February, and December,
winter months that we remember.**

**March, April, and May,
bring joys on spring day.**

June, July, and August too,

are the summer months, it's true!

**September, October, and November,
autumn months that we remember.**

In winter, weather is cold,
we wear gloves and a coat.
In winter we can ski,
down the slopes so wild and free.
With the snowflakes in the air,
winter fun is everywhere!

(Chorus)

In spring, there's sunny weather,
we wear boots and only a sweater.
It's April Fools, so let's have fun,
animal babies are playing on the sun.
In summer the sky's like a dream.
we must wear a cap and suncream.
The holidays have just begun,
let's go camping and enjoy the sun!

(Chorus)

In autumn weather is rainy and cold,
we wear a hat and a raincoat.
We fly our kites on windy days,
and watch the birds fly far away.
The leaves turn red and yellow too,
and school begins, with lessons new!

3.1.3.5 Hodnocení aktivit žáky + efektivita

Hodnocení aktivit krom únikové hry (dotazník) probíhalo ústně ve skupinách formou diskuse. Otázky v dotazníku a u diskuse byly identické s ostatními ročníky.

Pro aktivitu Time žáci uváděli, že se jim tato aktivita líbila, z důvodu nového cvičení, se kterým se ještě nesetkali, žába byla pro ně nová a vtipná. Bylo pro ně těžké, že jsem tam psala české výrazy typu: pět minut po třičtvrtě nebo za pět minut půl. Jenda skupina se shodla, že při zkoušení aktivity vícekrát a samostatně, se tyto výrazy naučili a chtěli by podobné aktivity častěji, protože se to naučili rychleji než pomocí kreslení hodin.

Aktivita Months – slabiky – žáci u této aktivity mi pověděli, jak se slova učili na podruhé – poprvé šlo spíše o seznamování – pro pár z nich tato aktivita byla pouze „tipovačka“. Až po větším seznámení se s touto slovní zásobou pro ně šlo o užitečné cvičení, které jim pomohlo daná slova skutečně zvládnout.

Pro další aktivitu Months – pořadí měsíců, opět žáci byli nadšení ze šablony žáby a snažili se mít co nejlepší výsledky, aby se umístili co nejvýše v rámci třídy. Během hry museli žáci více přemýšlet a být opatrní, jestli je tam slovo before nebo after (a co které znamená).

Píseň žákům pomohla si zapamatovat pomocí melodie pořadí měsíců a v jakém se nacházejí ročním období, avšak ne všechna slovní spojení žáci znali, avšak to bylo vysvětleno při představení písně.

Úniková hra Zootopia z dotazníků vyplývá, že pro žáky bylo nejzajímavější hledat padoucha nebo práce na počítači, ale i úkol s hodinami. Pro někoho byly těžké aktivity oblečení nebo měsíce, a pro nikoho naopak vůbec nic. Pro pochopení látky, žáci uváděli: psaní slov, že to bylo pro ně opakování, ano (bez vyjádření čím) a dva žáci uvedli, že neví. Podle čtvrté otázky, v čem byla výuka jiná, že běžná, lze podle odpovědí usoudit, že aktivita je motivovala k učení více.

Efektivita aktivit

Efektivitu aktivit jsem dále zkoumala v rámci testování ve třídě, kdy žáci psali test na slovní zásobu za celou lekci. Díky tomu jsem mohla porovnat výsledky žáků, kteří se aktivit účastnili, a těch, kteří je z důvodu dlouhodobého nemoci absolvovat nemohli. Z výsledků vyplynulo, že žáci, kteří byli na aktivitách přítomni, měli většinou známku 1, případně 2, zatímco žáci, kteří se neúčastnili, obdrželi známky 2 nebo 3.

Bodování testu bylo následující:

- 30–27 b = 1 (91 % dolní hranice úspěšnosti),
- 26–21 b = 2 (71 %),
- 20–12 b (41 %),
- 11–6 = 4 (21 %),
- 5–0 = 5.

Pomocí známek se dá usoudit, že aktivity byly efektivní a pomohli žákům v učení. V příloze jsou anonymně uvedeny testy pouze úspěšných žáků (méně úspěšní mi své testy neposkytli).

4 DOTAZNÍKOVÉ ŠETŘENÍ

4.1 Popis dotazníku a jeho východisek

Cílem realizovaného šetření bylo zhodnotit míru využívání interaktivních a nativních technologií ve výuce anglického jazyka na 1. stupni základních škol. Dotazníkové šetření bylo určeno pouze pedagogům, kteří vyučují anglický jazyk na 1. stupni ZŠ. Obsah dotazníku byl zaměřen na tyto tematické oblasti:

- základní charakteristiky respondentů (např. pohlaví, délka pedagogické praxe, velikost obce a školy),
- technické zázemí školy z hlediska dostupnosti digitálních technologií,
- postoje učitelů k využívání interaktivních technologií ve výuce — konkrétně, zda je ve své výuce aplikují, jaké typy nástrojů využívají, k jakým výukovým cílům, a s jakou četností,
- využívání nástrojů umělé inteligence při výuce anglického jazyka.

4.2 Formální informace o dotazníku a jeho struktuře

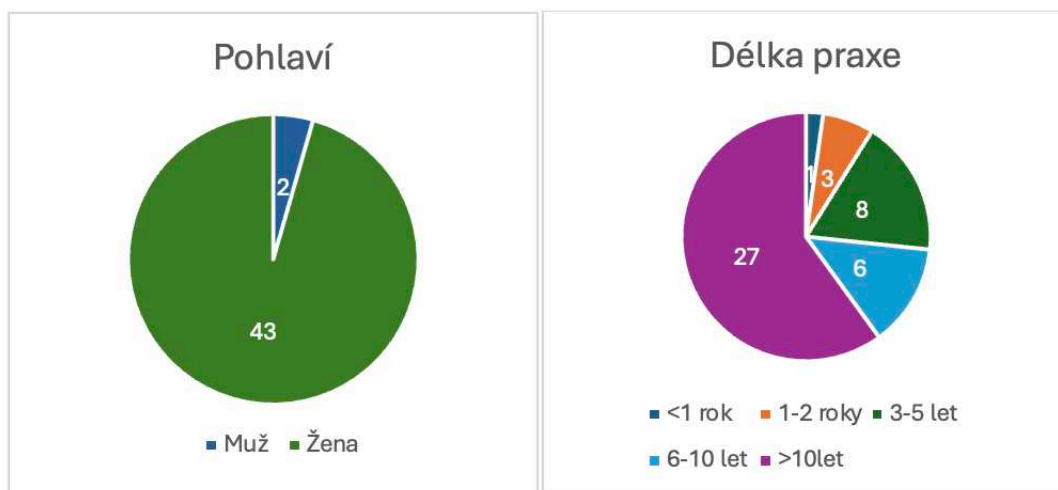
Dotazník byl vytvořen v online prostředí Microsoft Forms a následně distribuován na velké množství základních škol. V závislosti na dostupnosti veřejných rozvrhů hodin byl dotazník rozeslán buď přímo konkrétním vyučujícím, nebo vedení školy. Celkem bylo získáno 45 odpovědí. Motivací pro vyplnění dotazníku bylo mimo jiné i sdělení, že po obhajobě budou výstupy práce – včetně vytvořených výukových materiálů – volně k dispozici.

Dotazník obsahoval celkem 14 otázek. Dvanáct mělo formu uzavřených otázek s výběrem z nabízených možností – Třináctá otázka se skládala ze tří podotázek a čtrnáctá otázka byla otevřená.

Otázky č. 1-4 se zaměřovaly na respondenty a školy, na nichž působí. Následující dvě otázky zjišťovaly informace o materiálním vybavení školy a konkrétní učebny, ve které učitel vyučuje. Otázky č.7-12 se týkaly využívání interaktivních a nativních technologií, včetně umělé inteligence. Předposlední a poslední otázka se zaměřovaly na postoj respondenta k interaktivním technologiím.

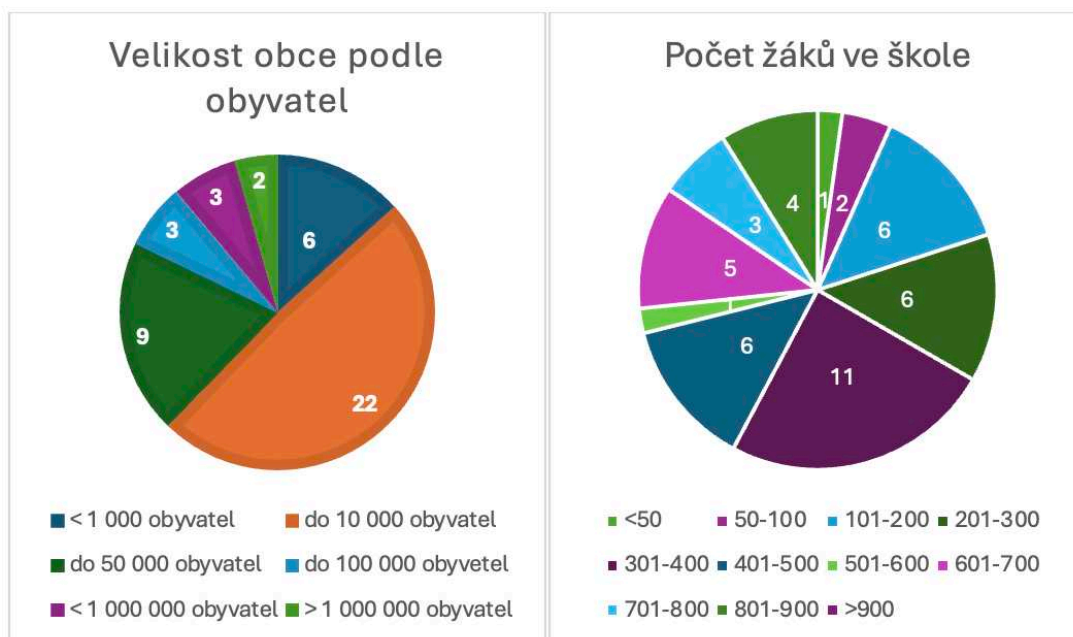
4.3 Výsledky dotazníku

Dotazníkového šetření se zúčastnilo 45 respondentů. Z tohoto počtu bylo 43 žen (96 %) a 2 muži (4 %). Nejvíce respondentů uvedlo, že mají pedagogickou praxi delší než deset let (27 respondentů, tj 60 %), zatímco nejmenší skupinu tvořili učitelé s kratší praxí, než je jeden rok (1 respondent, tj. 2 %).



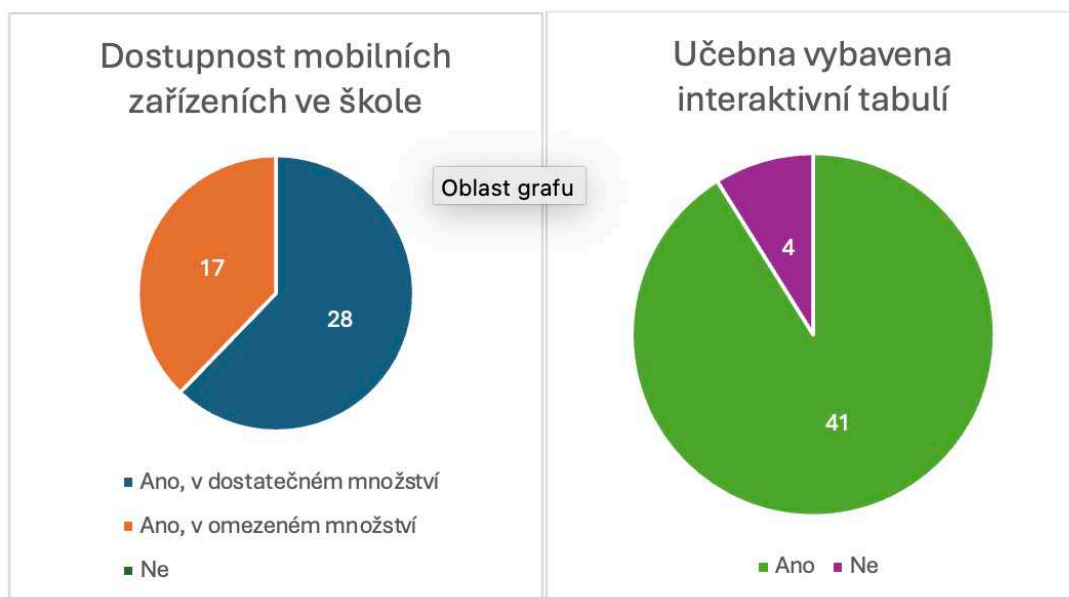
Obrázek 39 – Grafické znázornění pohlaví respondentů a délka jejich pedagogické praxe

Téměř polovina respondentů (22 osob, tj. 48,98 %) působí na školách s obcích s méně než 10 000 obyvateli. Dalších 9 respondentů (20 %) učí v obcích s počtem obyvatelů do 50 000. Pokud jde o velikost školy z hlediska počtu žáků, nejčastější odpovědí bylo rozmezí 301-400 žáků. Dále se třikrát objevily stejně četné odpovědi (po 6 respondentech) pro tři různé intervaly počtu žáků.



Obrázek 40 – Grafické znázornění velikosti obce podle počtu obyvatel a velikost školy dle počtu žáků

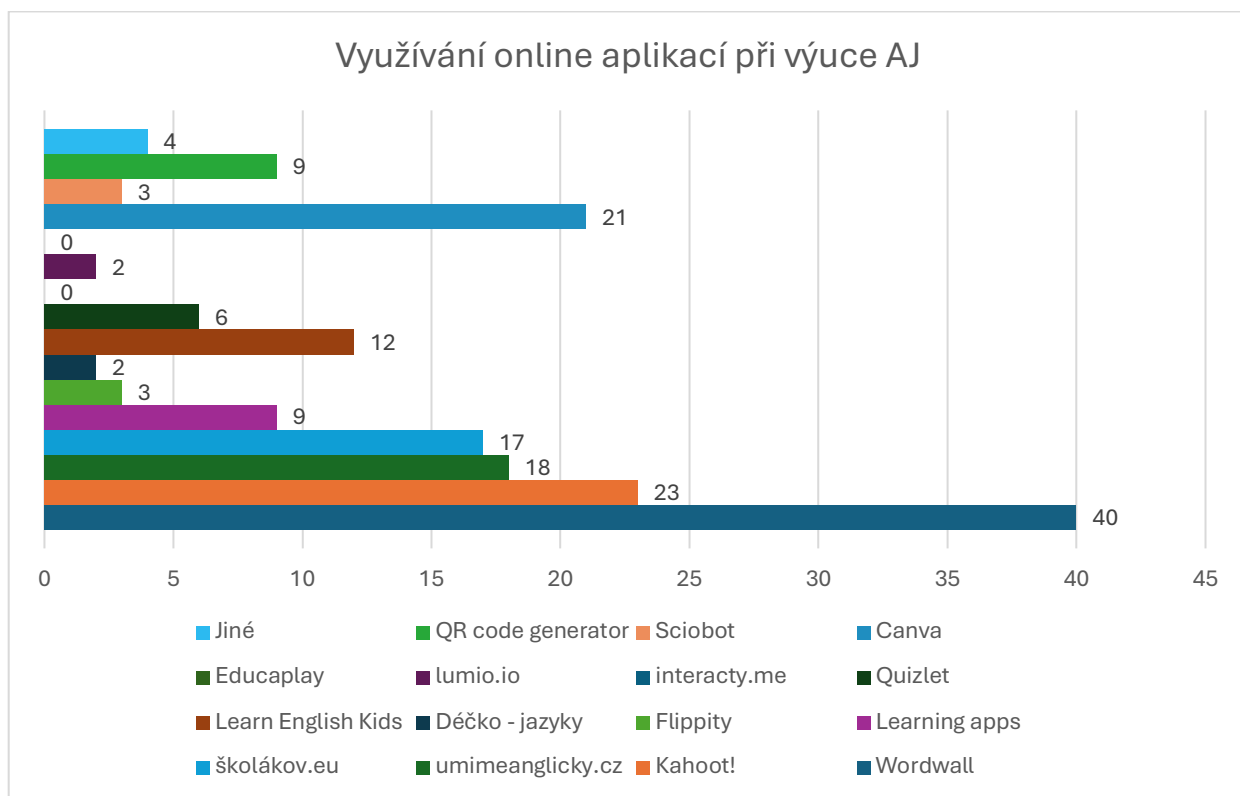
Všichni respondenti uvedli, že jejich škola disponuje alespoň v omezeném měřítku tablety, počítači nebo jinými mobilními zařízeními. Interaktivní tabule je k dispozici ve třídě, kde vyučují anglický jazyk, u 41 respondentů.



Obrázek 41 – Grafické znázornění vybavenosti školy a učebny

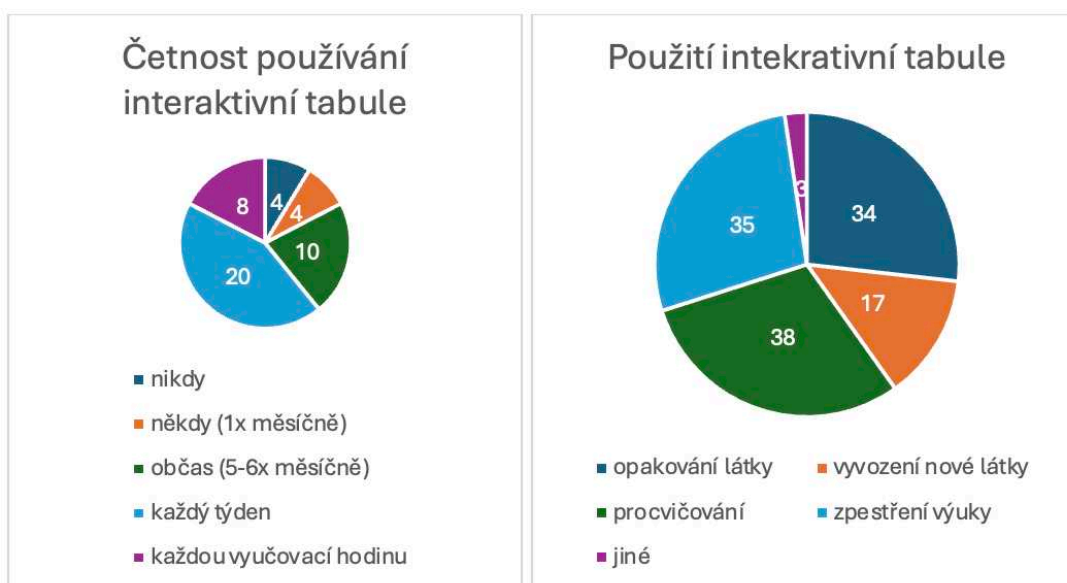
Otázky č. 7 až 13 umožňovaly vícenásobný výběr odpovědí. Otázka č. 7 zněla: „Jaké online aplikace využíváte ve výuce anglického jazyka?“ v případě zvolení možnosti „Jiné“ mohli respondenti svou odpověď upřesnit v textovém poli. Nejčastěji

byla zvolena aplikace Wordwall (40 respondentů, tj. 89 %), následovaná aplikacemi Kahoot! (23 respondentů) a Canva (21 respondentů). Žádný respondent neuvedl aplikace Interacty.me ani Educaplay. Možnost „Jiné“ označili čtyři respondenti, kteří uvedli následující aplikace: Project online practice, Mentimeter, Gamestolearnenglish, Bloggers, izzi – přímo od učebnic, Liveworksheets, YouTube a interaktivní učebnice.



Obrázek 42 – Grafické znázornění využívaných online aplikací ve výuce anglického jazyka

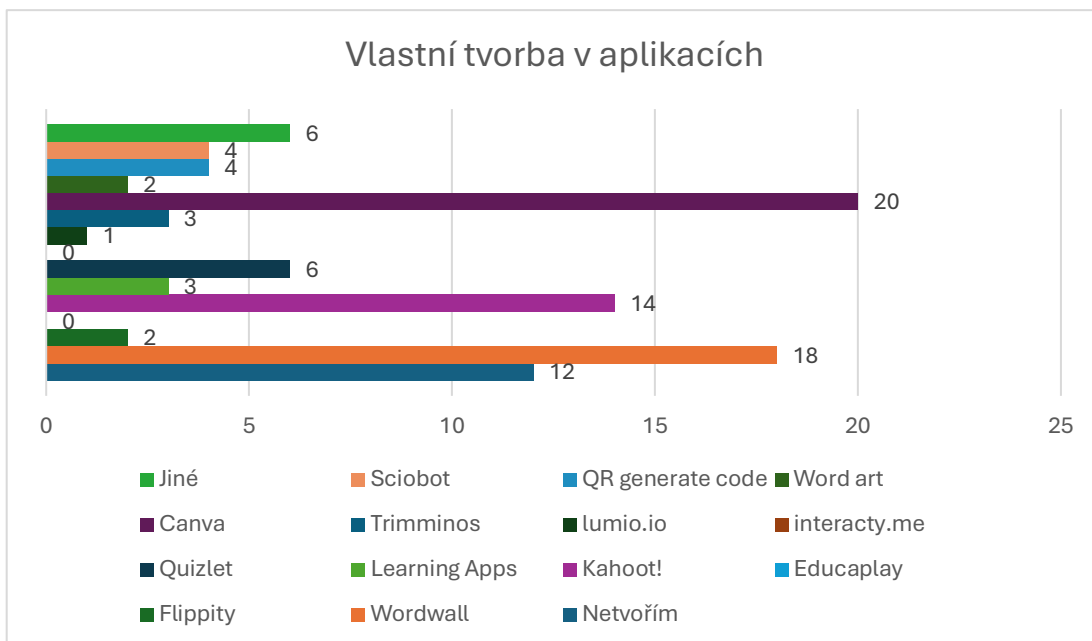
Osmá otázka se zaměřovala na četnost využívání interaktivní tabule během výuky. Dvacet respondentů uvedlo, že ji používají každý týden, zatímco čtyři respondenti uvedli, že ji nevyužívají vůbec. Následující devátá otázka zjišťovala konkrétní způsoby využití interaktivní tabule. Respondenti mohli označit více možností a v některých případech využili i možnost „Jiné“, kde doplňovali vlastní způsoby využití. Jejich odpovědi: „Máme interaktivní učebnice, kde je vše, co potřebuji od aplikací:“ a „poslechy, hry, čtení“.



Obrázek 43 – Grafické znázornění četnosti a způsobu využívání interaktivní tabule

Desátá otázka se zaměřovala aplikace, ve kterých respondenti vytvářejí vlastní učební materiály. I v tomto případě mohli vybírat z více možností. Dvanáct respondentů uvedlo, že žádný obsah nevytvářejí. Nejčastěji zmiňovanými aplikacemi byla Canva (20 odpovědí), dále Wordwall (18 odpovědí) a Kahoot! (14 odpovědí). Aplikace Educaplay a interactivity.me byly opět mezi nejméně zastoupenými.

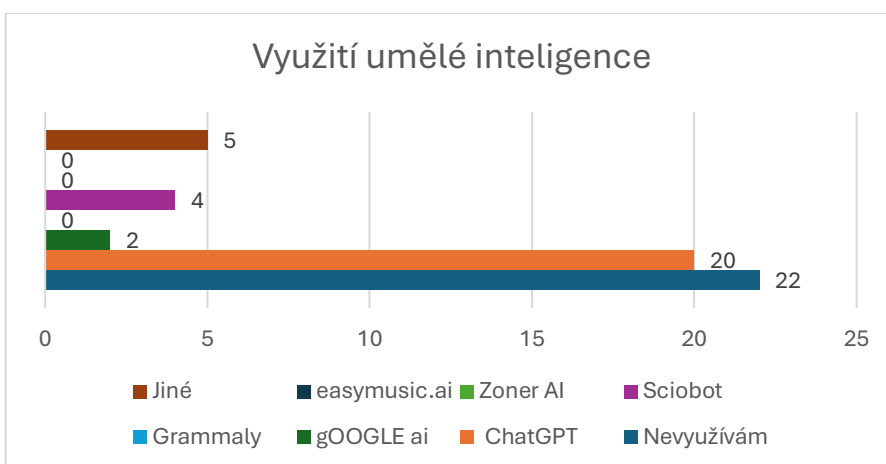
Možnost „Jiné“ označilo šest respondentů, přičemž v odpovědích se objevily následující nástroje: Mentimeter, Quizizz, ChatGPTM, Robotel – SmartClass, Copilot a Gemini. Jedna z otevřených odpovědí obsahovala následující komentář: „Nechápu, co mi má přinést vlastní výroba učebního materiálu, když platíme učebnice a pracovní sešity, které jsou to nejkvalitnější možné.“



Obrázek 44 – Grafické znázornění používání aplikací k tvorbě vlastních vyučovacích materiálů

Jedenáctá otázka se týkala využívání umělé inteligence ve výuce – konkrétně toho, zda ji učitelé používají přímo v hodinách se žáky, nebo zda jim slouží jako podpora při plánování výuky. Také v tomto případě měli respondenti možnost označit více odpovědí.

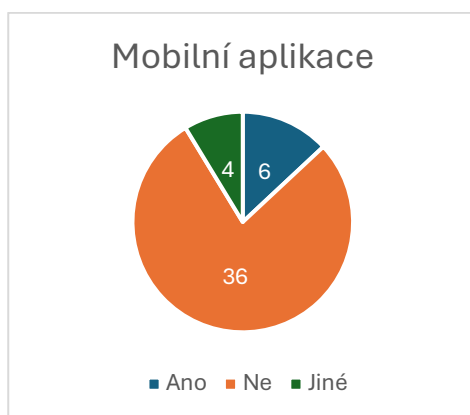
Téměř polovina dotazovaných (22 respondentů) uvedla, že umělou inteligenci nevyužívá. Dalších 20 respondentů označilo nástroj ChatGPT. Možnost „Jiné“ zvolilo pět respondentů; mezi uvedenými nástroji se objevily Copilot, Gencraft, Canva AI a Suno.



Obrázek 45 – Grafické znázornění používání umělé inteligence ve výuce

Dvanáctá otázka se zabývala využíváním mobilních aplikací ve výuce anglického jazyka. Z odpovědí vyplynulo, že 36 respondentů (80 %) tyto aplikace nevyužívá.

Šest učitelů odpovědělo kladně, přičemž čtyři z nich doplnili konkrétní aplikace v rámci možnosti „Jiné“ _ šlo o Duolingo, Wocabee a interaktivní domácí přípravu spojenou s učebnicí FUNPARK.



Obrázek 46 – Grafické znázornění používání mobilních aplikací ve výuce angličtiny

Předposlední otázka byla rozdělena do tří podotázek a zjišťovala postoje respondentů k výuce s využitím technologií i bez nich. Konkrétně se zaměřily na to, zda si učitelé dokážou představit výuku bez interaktivní tabule, zda je pro ně přijatelná výuka pouze s běžnou (klasickou) tabulí a zda považují interaktivní technologie za motivující pro žáky.

Uveďte míru souhlasu s následujícími tvrzeními:



Obrázek 47 – Grafické znázornění postoje respondentů k výuce s a bez interaktivních technologií

Poslední čtrnáctá otázka byla otevřená a zaměřila se na názory respondentů na využívání interaktivních technologií ve výuce anglického jazyka. Odpovědělo celkem 44 respondentů. Nejzajímavější komentáře patří:

- „Zásadní význam pro upevnění učiva a oživení výuky.“
- „Forma výuky blízká dětem.“
- „Pokud s nimi umí učitel nakládat, můžou být přínosné a pro žáky i zábavné. Všeho moc škodí.“

- „Odlišovala bych různé aplikace a stránky od interaktivní tabule s kvalitní interaktivní učebnicí. Aplikace výše zmíněné nejsou vůbec potřeba, je to zbytečnost při výuce, skvělý nástroj na domácí procvičování.“

5 ZÁVĚR

Tato diplomová práce si kladla za cíl představit interaktivní technologie ve výuce anglického jazyka na 1. stupni základní školy, konkrétně ve 3.–5. ročníku. V teoretické části byly popsány dostupné online aplikace, které mohou učitelé využívat k oživení výuky. Vedle běžně známých platforem, jako jsou Kahoot nebo Wordwall, jsem zařadila i méně rozšířené nástroje jako LearningApps, Educaplay či Interacty.me. Právě tyto aplikace se ukázaly být velmi praktickými a snadno použitelnými i v běžné hodině.

V praktické části jsem vytvořila sadu interaktivních aktivit, kterou jsem následně ověřila přímo ve výuce. Součástí ověřování byla i zpětná vazba ze strany žáků, která tvořila dílčí cíl této práce (zhodnocení efektivity vytvořených materiálů). V 5. ročníku byl použit anonymní dotazník k únikové hře, ve kterém žáci hodnotili jednotlivé aktivity z hlediska zábavnosti, srozumitelnosti a užitečnosti pro zapamatování učiva. Pro zbývající aktivity byla použita diskuse.

V nižších ročnících (3. a 4.) probíhala zpětná vazba formou řízené diskuse ve skupinách, která byla přizpůsobena jejich věku a vyjadřovacím možnostem. Z odpovědí i z průběhu diskusí vyplynulo, že žáci vnímali aktivity jako zábavné, motivující a nápomocné k zapamatování slovní zásoby.

Efektivitu aktivit jsem dále ověřovala prostřednictvím testu v 5. ročníku, zaměřeného na slovní zásobu z celé lekce. Výsledky ukázaly, že žáci, kteří se aktivit účastnili, dosahovali zpravidla lepších známek (většinou 1 nebo 2) než ti, kteří z důvodu dlouhodobé nepřítomnosti do výuky zapojeni nebyli (známky 2 nebo 3). Tyto rozdíly potvrzují, že zvolená forma práce mohla pozitivně ovlivnit úspěšnost žáků.

Celkem bylo vytvořeno 15 aktivit, z toho byly 3 únikové hry (které zahrnují 14 úkolů v aplikaci LearningApps, 2x zámek Flippity, 1x zámek Lockee), 3 písně a 9 cvičení vytvořených v různých online aplikacích.

Z mého pohledu byla práce s těmito aktivitami velmi přínosná. Potvrdilo se, že jednoduchá interaktivní forma výuky může žáky nadchnout, zvýšit jejich motivaci a zároveň napomoci k lepším výsledkům. Věřím, že tato práce může být inspirací pro učitele, kteří chtějí využívat technologie jako přirozenou součást výuky – nikoli jako náhradu, ale jako obohacení a cestu k většímu zapojení žáků.

Do budoucna by bylo zajímavé sledovat, jaké dlouhodobé dopady mohou mít podobné digitální přístupy na jazykové dovednosti žáků, a jak by bylo možné sdílet ověřené materiály mezi učiteli ve větší škále.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY A ZDROJŮ

APLIKACE. MEMOS Software. Retrieved March 23, 2025, from <https://www.memos.cz/slovník/aplikace/>

Brewster, J., Ellis, G., & Girard, D. (1992). *The Primary English Teacher's Guide*. Penguin Books.

Canva. (2025). Retrieved April 20, 2025, from https://www.canva.com/cs_cz/

Cenové plány. Wordwall. Retrieved April 1, 2025, from <https://wordwall.net/cs/price-plans/school>

Damcha, T. D. A., & Budiarti, E. (Mar 2024). *IMPROVING CHILDREN'S ENGLISH SKILLS BY USING LINGOKIDS APP*. ResearchGate. Retrieved April 23, 2025, from

https://www.researchgate.net/publication/379262267_IMPROVING_CHILDREN'S_ENGLISH_SKILLS_BY_USING_LINGOKIDS_APP

Digitální technologie. (2022, April 24). Portál Digi. Retrieved March 23, 2025, from <https://portaldigi.cz/digislovník/digitalni-technologie/>

Duolingo abc. Retrieved April 27, 2025, from <https://abc.duolingo.com>

Duolingo in English education: Evidence-based perspectives on learning outcomes. (27 Dec 2024). *ResearchGate*, 333-346. <https://doi.org/10.17509/curricula.v3i2.75706>

EasyMusic. (2025). Retrieved April 20, 2025, from <https://easymusic.ai/ai-music-generator>

Educaplay. (2025). Retrieved April 20, 2025, from <https://www.educaplay.com>

Flippity. (2013). Retrieved April 3, 2025, from <https://www.flippity.net>

Halbová, B., Bird, L., Havlíčková, M., Šťastný, V., & Basl, J. (2024). *Národní zpráva ICILS 2023: počítačová a informační gramotnost : informatické myšlení*. Česká školní inspekce. https://www.csicr.cz/CSICR/media/Prilohy/2024_p%c5%99%c3%adlohy/Dokumenty/ICILS_2024_v5.pdf

Halliwell, S. (1992). *Teaching English in the Primary Classroom*. Longman.

Havelka, R. (2015). *Interaktivita ve vzdělávání - symbióza, nebo parazitismus?* Hrnews.cz. Retrieved March 23, 2025, from <https://www.hrnews.cz/lidske-zdroje/rozvoj-id-2698897/interaktivita-ve-vzdelavani-symbioza-nebo-parazitismus-id-2463978>

Interacty. (2025). Retrieved April 12, 2025, from <https://interacty.me>

Jefbeck, E. (2023, October 23). *Lingokids Review: 6 Unique Features Parents Will Love*. Ling. Retrieved April 23, 2025, from <https://ling-app.com/tips/lingokids-review/>

Kaczor, M. (2025). Nativní versus multiplatformní mobilní aplikace: jak si správně vybrat? <https://argo22.com/blog/nativni-vs-multiplatformni-aplikace/>

Kahoot!. Retrieved April 12, 2025, from <https://kahoot.com>

KAWAYA QR CODE. (2025). Retrieved April 20, 2025, from <https://qrcode.kaywa.com>

Khan Academy Kids. (2025). Retrieved April 30, 2025, from <https://cs.khanacademy.org/kids>

Kopecký, K., Szotkowski, R., Kubala, L., Krejčí, V., & Havelka, M. (2021). *Moderní technologie ve výuce: (o moderních technologiích ve výuce s pedagogy pro pedagogy)*. Univerzita Palackého v Olomouci, Pedagogická fakulta.

Kužberská, N. (2019, March 19). *Aplikace WocaBee – jak na výuku cizích jazyků ve 21. století*. Dobrý Zprávy. Retrieved May 1, 2025, from <https://dobryzpravy.cz/aplikace-wocabee-jak-na-vyuku-cizich-jazyku-ve-21-stoleti/>

LearnEnglish Kids. Retrieved March 30, 2025, from <https://learnenglishkids.britishcouncil.org>

LearningApps.org. (2012). Retrieved April 12, 2025, from <https://learningapps.org>

Lexová, P. S (2021, April 12). online aplikacemi se jazyky učí lépe (1. část). *Metodický portál RVP.cz*. <https://clanky.rvp.cz/clanek/c/Z/22848/S-ONLINE-APLIKACEMI-SE-JAZYKY-UCI-LEPE-1-CAST.html>

Lumio. (2020). Retrieved April 12, 2025, from <https://smartlumio.cz>

Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy. (2023). *Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání: Změny 2023*. https://www.edu.cz/wp-content/uploads/2023/07/RVP_ZV_2023_zmeny.pdf

Nakladatelství Fraus, s. r. o. © 2025. *Škola s nadhledem*. Retrieved March 30, 2025, from <https://www.skolasnadhledem.cz>

Nejlepší internetové prohlížeče roku 2025. Který vybrat? (2025, January 24). Vodafone.cz. Retrieved March 23, 2025, from https://www.vodafone.cz/bezpecne-pripojeni/rady-a-tipy/nejlepsi-internetove-prohlizece/?srsId=AfmBOor3ShjX0KjwJPtNprkCgJhspprmesO-QT5eX4xpmB1AeqLt_QRX

Neumajer, O., Rohlíková, L., & Zounek, J. (2015). *Učíme se s tabletem: využití mobilních technologií ve vzdělávání*. Wolters Kluwer.

Svobodová, K. (2023). *Interaktivní technologie ve vzdělávání* [Bakalářská práce]. Univerzita Karlova.

OpenAI. (2025). *Text písničky vytvořený pomocí ChatGPT* [Generovaný text]. ChatGPT. <https://chat.openai.com/>

Proč nepoužívat digitální média ve výuce. (2014, May 30). EDUin. Retrieved May 13, 2025, from https://www.eduin.cz/clanky/proc-nepouzivat-digitalni-media-ve-vyuce/?utm_source=chatgpt.com

Rámcový vzdělávací program pro Základní vzdělávání: export k 14. 01. 2025 02:38. Retrieved June 2, 2025, from <https://www.smocr.cz/Shared/Clanky/14893/43-2025-priloha-1465376301-2-rvp-zv-msmt-20704-2024-5.pdf>

Sciobot. (2025). Retrieved April 20, 2025, from <https://sciobot.cz/#pripravy>

Scott, W. A., & Ytreberg, L. H. (1990). *Teaching English to children*. Longman.

Shin, J. K., & Crandall, J. A. (2014). *Teaching young learners English: from theory to practice*. National Geographic Learning.

SMART. (2025). Retrieved May 1, 2025, from <https://www.smarttech.com/education>

SMART Notebook 24. (2025). SMART. Retrieved May 1, 2025, from https://support.smarttech.com/docs/software/notebook/current/en/about/about-notebook.cshhtml?label=SMARTNotebookFilter&value=SMARTNotebook_24

Studycat. (2025). Retrieved April 28, 2025, from <https://studycat.com>

Školákov. (2020). Retrieved March 30, 2025, from <https://skolakov.eu>

Tajovský, Z. (2018, May 7). *Negativa využití ICT ve vzdělávání*. Medium. Retrieved May 18, 2025, from <https://medium.com/edtech-kisk/negativa-využití-ict-ve-vzdělávání-fb05bee18dc3>

Tinio, V. L. (2003). ICT in education, 43. <https://digitallibrary.un.org/record/524544?v=pdf>

Tomanová, L. (2024, August 31). *Podrobný návod na ChatGPT: Využijte umělou inteligenci na maximum*. Seznam Zprávy. Retrieved April 20, 2025, from <https://www.seznamzpravy.cz/clanek/tech-chatgpt-ai-navod-258510>

Triminos. (2023). Schulisches. Retrieved April 20, 2025, from <https://schule.paul-matthies.de/Trimino.php>

Tříška, P. (2023, November 16). *Uspěli jsme v okresním kole Jazykového WocaBee šampionátu 2023!*. ZŠ a MŠ Křivoklát. Retrieved May 1, 2025, from <https://zskrivoklat.cz/clanky/13-wocabee>

Učíme se jazyky. (2013). Děčko – Česká televize. Retrieved March 30, 2025, from <https://decko.ceskatelevize.cz/jazyky>

Umíme anglicky. Retrieved March 30, 2025, from <https://www.umimeanglicky.cz>

Quizlet. (2025). Retrieved April 12, 2025, from <https://quizlet.com>

Zoner AI. (2025). Retrieved April 22, 2025, from <https://zonera.com/cs/image-creator>

Zounek, J. (2013). *ICT ve školách - realita, výhledy, doporučení*. Řízení školy. Retrieved May 18, 2025, from <https://www.rizeniskoly.cz/casopisy/rizeni-skoly/ict-ve-skolach-realita-vyhledy-doporuceni.m-1299.html>

Zounek, J., & Sudický, P. (2012). *E-learning: učení (se) s online technologiemi*. Wolters Kluwer Česká republika.

WocaBee. (2025). Retrieved May 1, 2025, from <https://www.wocabee.app>

WORD ART. (2009). Retrieved April 20, 2025, from <https://wordart.com>

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek 1 – náhled vlastních aktivit – interacty.me, Educaplay	40
Obrázek 2 – náhled vlastních aktivit – Wordwall – Food.....	41
Obrázek 3 - ÚH – Emoce – Úvodní snímek prezentace s instrukcemi.....	42
Obrázek 4 - ÚH – Emoce – druhý a třetí snímek prezentace.....	43
Obrázek 5 – ÚH – Emoce – náhled prvního a druhého úkolu (LearningApps).....	43
Obrázek 6 – ÚH – Emoce – náhled třetího a čtvrtého úkolu (LearningApps).....	44
Obrázek 7 – ÚH – Emoce – náhled pátého úkolu (LearningApps)	45
Obrázek 8 – ÚH – Emoce – prezentace snímky 4 a 5.....	45
Obrázek 10 – Virtuální zámek v aplikaci Flippity (zavřený a otevřený).....	45
Obrázek 11 – ÚH – Emoce – poslední snímek prezentace	46
Obrázek 12 – Náhled aktivity Town, úvodní strana a první úkol (zleva).....	49
Obrázek 13 – Náhled aktivity Town – druhý a třetí úkol	50
Obrázek 14 - náhled aktivity Flat, rooms (Wordwall).....	51
Obrázek 15 - náhled aktivity Book 1 (LearningApps).....	52
Obrázek 16 - Náhled aktivity Book 2 + řešení žáků (Lumio).....	52
Obrázek 17 - Náhled aktivity Book 3 (Lumio).....	53
Obrázek 18 – ÚH – Monsters –úvodní snímek s instrukcemi	53
Obrázek 19 – ÚH – Monsters – druhý snímek.....	54
Obrázek 20 – ÚH – Monsters – třetí snímek	54
Obrázek 21 – ÚH – Monsters – náhled úkolu – Body parts	55
Obrázek 22 – ÚH – Monsters – náhled aktivity – Where are Sally and Mike?.....	55
Obrázek 23 – ÚH – Monsters – náhled aktivity – Poslech	56
Obrázek 24 – ÚH – Monsters – náhled aktivity – Milionář + finálová otázka.....	56
Obrázek 25 – ÚH – Monsters – náhled aktivity – čtyřsměrka.....	57
Obrázek 26 – ÚH – Monsters – prezentace snímek 4 + virutální zámek (Flippity) ..	57
Obrázek 27 –ÚH – Monsters – závěrečný snímek prezentace.....	58
Obrázek 28 – náhled aktivity Time (Educaplay)	62
Obrázek 29 – náhled aktivity Months 1– skládání slabik (Educaplay).....	62
Obrázek 30 – náhled aktivity Months 2 – Pořadí měsíců (Educaplay).....	63
Obrázek 31 – ÚH – Zootopia – úvodní snímek prezentace 1	64
Obrázek 32 – ÚH – Zootopia – druhý snímek prezentace 1	64
Obrázek 33 – ÚH – Zootopia – třetí snímek prezentace 1	65

Obrázek 34 – ÚH – Zootopia – náhled aktivity měsíce (LearningApps).....	65
Obrázek 35 – ÚH – Zootopia – náhled aktivity oblečení (LearningApps)	66
Obrázek 36 – ÚH – Zootopia – náhled aktivity čas (LearningApps).....	66
Obrázek 37 – ÚH – Zootopia – náhled aktivity příběh (LearningApps)	67
Obrázek 38 – ÚH – Zootopia – poslední snímek prezentace 1	67
Obrázek 39 – ÚH – Zootopia – zámek a snímek z prezentace 2	68
Obrázek 40 – Grafické znázornění pohlaví respondentů a délka jejich pedagogické praxe	73
Obrázek 41 – Grafické znázornění velikosti obce podle počtu obyvatel a velikost školy dle počtu žáků.....	74
Obrázek 42 – Grafické znázornění vybavenosti školy a učebny	74
Obrázek 43 – Grafické znázornění využívaných online aplikací ve výuce anglického jazyka	75
Obrázek 44 – Grafické znázornění četnosti a způsobu využívání interaktivní tabule	76
Obrázek 45 – Grafické znázornění používání aplikací k tvorbě vlastních vyučovacích materiálů.....	77
Obrázek 46 – Grafické znázornění používání umělé inteligence ve výuce	77
Obrázek 47 – Grafické znázornění používání mobilních aplikací ve výuce angličtiny	78
Obrázek 48 – Grafické znázornění postoje respondentů k výuce s a bez interaktivních technologií.....	78

SEZNAM TABULEK

Tabulka 1- Škola s nadhledem – předplatné pro učitele	17
Tabulka 2 - Srovnávací tabulka online výukových aplikací	25

A PŘÍLOHA

Mnou vytvořené aktivity jsou dostupné pod odkazy níže.

3. ROČNÍK

Animals

<https://www.educaplay.com/learning-resources/24219531-animals.html>

<https://interacty.me/projects/b56f525310962acd>

Food

<https://wordwall.net/cs/resource/86851302/funpark-food>

Escape game – Emotions

<https://docs.google.com/presentation/d/1UAjL3yvBM3Iuxunth-ge1CZvWskCvgQC9c-krner91U/edit?usp=sharing>

Zámek k únikové hře

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1mbOggjx3qfiR_YWDdhTbPqbc6ed5S15PQjvS6ED8wKM/edit?usp=sharing

Song – There is a crocodile

https://drive.google.com/file/d/1nCdTah_Ghts5Dfc2CzxFnO_OPZzl72jj/view?usp=sharing

Píseň – Crocodile (obě sloky – původní a mnou vytvořená)

<https://drive.google.com/file/d/1Vs-9QSbjOpukIYMQU3NXfPUS1X130cJO/view?usp=sharing>

4. ROČNÍK

Town

<https://interacty.me/projects/ad17b02846ed24fd>

Flat, rooms

<https://wordwall.net/resource/86852496/funpark-house>

Book: We're Going on a Bear Hunt

Zvuky LearningApp

<https://learningapps.org/view39322938>

Lumio – aktivita

<https://lum.io/share/6288eace-9811-457d-9888-d8cba2e11b2b>

Escape game – Monsters

<https://docs.google.com/presentation/d/175lrw70Jf3zHLFSME-3yiDxzuAdmM4eLBZn-EEhaQH8/edit#slide=id.p>

Zámek k únikové hře

https://docs.google.com/spreadsheets/d/156bcsF4rlCQ0L4Plz4wZHoIWN7ha2A8ZKEvp7xgQ4_U/edit?gid=0#gid=0

Song – IN OUR CITY

Bez spellingu

https://drive.google.com/file/d/1OrL_PfEKx_VvHt6Sn-mIfNrVCDa9mN5n/view?usp=sharing

Spellingová verze

<https://drive.google.com/file/d/1pbihPcCv42moUah86mIgjionBBMXVxfLl/view?usp=sharing>

5.ROČNÍK

Time

https://www.educaplay.com/learning-resources/22575647-time_practice.html

Months

Slabiky

https://www.educaplay.com/learning-resources/23215953-syllable_scramble_seasons_edition.html

Pořadí

https://www.educaplay.com/learning-resources/23264121-questions_for_months.html

Escape game – ZOOTOPIA

Prezentace 1

<https://docs.google.com/presentation/d/1PYNhNKeCpcY1ZVwCzJsJLtKX690AykCd/edit?usp=sharing&oid=115431781006303294122&rtpof=true&sd=true>

Prezentace 2

<https://docs.google.com/presentation/d/1o3Rkpytpoj2knly5Zn0bR9QSYPhEPgjA/edit?usp=sharing&oid=115431781006303294122&rtpof=true&sd=true>

Song – Months

Verze žáků

<https://drive.google.com/file/d/1KlSo2tRisOQ937XSQ6GOfj4GJ4Rw8ZI4/view?usp=sharing>

Má verze

<https://drive.google.com/file/d/1MQTQo81FlebkrU6xYIR1UcbVy1ZmzSey/view?usp=sharing>

B PŘÍLOHA

8 TEST

26 / 30 points

1 Napiš chybějící písmena.

11 / 12 points

1. M ~~anck~~
2. S E P T E M B E R
3. F E R R I A E R Y
4. M ~~ay~~
5. A ~~ngnat~~
6. N ~~oemlben~~
7. J ~~amwary~~
8. A ~~mil~~
9. J ~~amc~~
10. O ~~Amulben~~
11. J ~~ulby~~
12. D ~~oemlben~~

2 Napiš pod obrázky odpovídající věty.

45 / 6 points

It's sunny.

it's cold

it's snowing it's raining

it's sunny

it's raining

it's snowing

it's stormy

it's raining

3 Čti a napiš vhodná slovesa.

3 / 3 points

sleeping · running · swimming

I'm sleeping

I'm running

I'm swimming

4 Čti a odpovědi označ ✓ nebo ✗.

4 / 5 points

It's raining today. Mike and Patricia are at home. Mike is wearing green shorts and a T-shirt. He's reading a book. The book is funny. Patricia is wearing a red dress and blue socks. She's singing and dancing.

1. It's snowing today. / no = ✗
2. Mike is wearing green shorts and a T-shirt.
3. Mike is reading a book.
4. The book is sad.
5. Patricia is wearing black socks.
6. She's singing and dancing.

5 Napiš pod obrázky odpovídající slova.

4 / 4 points

autumn · spring · winter · summer

summer

autumn

spring

winter

8 TES

29 / 30 points

1 Napiš chybející písmena.

12 / 12 points

- | | |
|---|---|
| 1. M <u>A</u> rch | 7. J <u>A</u> n <u>V</u> ary |
| 2. S <u>E</u> pt <u>E</u> mb <u>E</u> r | 8. Apr <u>I</u> l |
| 3. F <u>E</u> br <u>V</u> ary | 9. J <u>V</u> ne |
| 4. M <u>A</u> y | 10. Oct <u>O</u> b <u>E</u> r |
| 5. A <u>V</u> g <u>V</u> st | 11. J <u>V</u> ly |
| 6. N <u>O</u> vemb <u>E</u> r | 12. D <u>E</u> c <u>E</u> mb <u>E</u> r |

2 Čti a napiš.

6 / 6 points

It's sunny. · It's raining. · It's cold. · It's windy. · It's snowing.
 It's freezing. · It's stormy.

Handwritten labels for each character:

- Character 1: *it's stormy*
- Character 2: *it's sunny*
- Character 3: *it's cold*
- Character 4: *it's raining*
- Character 5: *it's windy*
- Character 6: *it's snowing*

3 Čti a napiš vhodná slovesa.

3 / 3 points

sleeping · running · swimming

Handwritten labels for each image:

- Sleeping: *i'm sleeping*
- Running: *i'm running*
- Swimming: *i'm swimming*

4 Čti a odpovědi označ ✓ nebo ✗.

4 / 5 points

It's raining today. Mike and Patricia are at home. Mike is wearing green shorts and a T-shirt. He's reading a book. The book is funny. Patricia is wearing a red dress and blue socks. She's singing and dancing.

yes = ✓ / no = ✗

- It's snowing today.
- Mike is wearing green shorts and a T-shirt.
- Mike is reading a book.
- The book is sad.
- Patricia is wearing black socks.
- She's singing and dancing.

5 Napiš pod obrázky odpovídající slova.

4 / 4 points

autumn · spring · winter · summer

Handwritten labels for each illustration:

- Tree with fruit: *summer*
- Bird in nest: *autumn*
- Bird in nest with flowers: *spring*
- Person in winter gear: *winter*

8 TEST

28 / 30 points

1

1 Napiš chybějící písmena.

11,5 / 12 points

1. M arch
2. S eptember
3. F ebruary
4. M aiy
5. A ugust
6. N ovember
7. J anuary
8. A pril
9. J une
10. O ctober
11. J uly
12. D ecember

2 Napiš pod obrázky odpovídající věty.

4,5 / 6 points

It's cold.
It's raining.
It's windy.
It's sunny.
It's overcast.
It's snowing.
It's stormy.
It's raining.
It's snowing.
It's overcast.
It's stormy.

3 Napiš vhodná slovesa.

3 / 3 points

I'm sleeping.
I'm running.
I'm swimming.

4 Či a odpovědi označ ✓ nebo ✗.

5 / 5 points

It's raining today. Mike and Patricia are at home. Mike is wearing green shorts and a T-shirt. He's reading a book. The book is funny. Patricia is wearing a red dress and blue socks. She's singing and dancing.

yes = ✓ / no = ✗

1. It's snowing today. ✗
2. Mike is wearing green shorts and a T-shirt. ✓
3. Mike is reading a book. ✓
4. The book is sad. ✗
5. Patricia is wearing black socks. ✗
6. She's singing and dancing. ✓

5 Napiš pod obrázky odpovídající slova.

4 / 4 points

summer
autumn
spring
winter

8 TES

12 / 30 points

1 Napiš chybející písmena.

1. MARCH

7. JANUARY

2. SEPTEMBER

8. APRIL

3. FEBRUARY

9. JUNE

4. MAY

10. OCTOBER

5. AUGUST

11. JULY

6. NOVEMBER

12. DECEMBER

15 / 12 points

2 Napiš pod obrázky odpovídající věty.

5 / 6 points



IT'S COAT.

LD



IT'S SNOWING



IT'S WINDY



It's sunny



IT'S STORMY



IT'S RAINING



IT'S FREEZING

3 Napiš vhodná slovesa.

2 / 3 points



I'm sleeping



I'm rowing

swimming



I'm swimming

4 Čti a odpovědi označ ✓ nebo X.

5 / 5 points

It's raining today. Mike and Patricia are at home. Mike is wearing green shorts and a T-shirt. He's reading a book. The book is funny. Patricia is wearing a red dress and blue socks. She's singing and dancing.

1. It's snowing today.

X

2. Mike is wearing green shorts and a T-shirt.

✓

3. Mike is reading a book.

✓

4. The book is sad.

X

5. Patricia is wearing black socks.

X

6. She's singing and dancing.

✓

yes = ✓ / no = X

5 Napiš pod obrázky odpovídající slova.

3,5 / 4 points



SUMMER



AUTUMN



SPRING



WINTER

8 TEST

19,5 / 30 points


1 Napiš chybějící písmena.

12 / 12 points


- 1. M A R C H
- 2. S E P T E M B E R
- 3. F E B R U A R Y
- 4. M A Y
- 5. A U G U S T
- 6. N O V E M B E R
- 7. J A N U A R Y
- 8. A P R I L
- 9. J U N E
- 10. O C T O B E R
- 11. J U L Y
- 12. D E C E M B E R

2 Napiš pod obrázky odpovídající věty.


6 / 6 points




It's cold




It's sunny




It's raining



It's sunny



It's raining



It's windy

3 Napiš vhodná slovesa.

3 / 3 points



I'm sleeping



I'm running



I'm swimming

4 Čti a odpověď označ ✓ nebo X.

5 / 5 points

It's raining today. Mike and Patricia are at home. Mike is wearing green shorts and a T-shirt. He's reading a book. The book is funny. Patricia is wearing a red dress and blue socks. She's singing and dancing.


- 1. It's snowing today. X
- 2. Mike is wearing green shorts and a T-shirt. ✓
- 3. Mike is reading a book. ✓
- 4. The book is sad. X
- 5. Patricia is wearing black socks. X
- 6. She's singing and dancing. ✓

5 Napiš pod obrázky odpovídající slova.


3,5 / 4 points




summer



summer



spring



winter

8 TEST

1 Napiš chybějící písmena.

1. M arch
2. S eptember
3. F ebruary
4. M ay
5. A ugust
6. N ovember
7. J anuary
8. A pril
9. J une
10. O ctober
11. J uly
12. D ecember

12 points

30 points

3 Napiš vhodná slovesa.



3 points

4 Čti a odpovědi označ ✓ nebo X.

It's raining today. Mike and Patricia are at home. Mike is wearing green shorts and a T-shirt. He's reading a book. The book is funny. Patricia is wearing a red dress and blue socks. She's singing and dancing.

yes = ✓ / no = X

1. It's snowing today.
2. Mike is wearing green shorts and a T-shirt.
3. Mike is reading a book.
4. The book is sad.
5. Patricia is wearing black socks.
6. She's singing and dancing.

5 points

2 Napiš pod obrázky odpovídající věty.

6 / 6 points



5 Napiš pod obrázky odpovídající slova.

4 / 4 points



8 TE

19 / 30 points


1 Napiš chybějící písmena.

12 / 12 points

1. *March*
2. *September*
3. *February*
4. *May*
5. *August*
6. *November*
7. *January*
8. *April*
9. *June*
10. *October*
11. *July*
12. *December*

2 Napiš pod obrázky odpovídající věty.

55 / 6 points

	<i>It's cold.</i>		<i>It's sunny.</i>		<i>It's stormy.</i>
	<i>It's sunny.</i>		<i>It's windy.</i>		<i>It's freezing.</i>
	<i>It's raining.</i>		<i>It's stormy.</i>		

3 Napiš vhodná slovesa.

45 / 3 points

	<i>I'm sleeping</i>		<i>I'm reading</i>		<i>I'm swimming</i>
---	---------------------	---	--------------------	---	---------------------

4 Čti a odpovědi označ ✓ nebo X.

5 / 5 points

It's raining today. Mike and Patricia are at home. Mike is wearing green shorts and a T-shirt. He's reading a book. The book is funny. Patricia is wearing a red dress and blue socks. She's singing and dancing.

- | | |
|--|-------------------------------------|
| 1. It's snowing today. | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 2. Mike is wearing green shorts and a T-shirt. | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 3. Mike is reading a book. | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 4. The book is sad. | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 5. Patricia is wearing black socks. | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 6. She's singing and dancing. | <input checked="" type="checkbox"/> |

5 Napiš pod obrázky odpovídající slova.

4 / 4 points

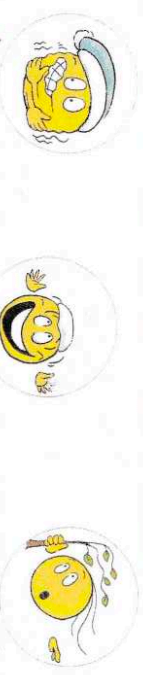
	<i>Summer</i>		<i>Spring</i>		<i>Winter</i>
	<i>Autumn</i>				

1 Napiš chybějící písmena. 12 / 12 points

- 1. M A rch
- 2. S E pt E mb E r
- 3. F E br U ary
- 4. M A y
- 5. A U g U st
- 6. N O vemb E r
- 7. J A n V ary
- 8. Apr i l
- 9. J U ne
- 10. Oct O b E r
- 11. J U ly
- 12. D E c E mb E r

2 Čti a napiš. 4 / 6 points

~~It's sunny~~ · It's raining · It's bold · It's windy · It's showing ·
~~It's freezing~~ · It's story



it's raining



it's bold



it's windy



It's suny



it's showing



it's story



it's bold

3 Čti a napiš vhodná slovesa. 3 / 3 points

sleeping · runing · swiming



I'm sleeping



I'm runing



I'm swiming

4 Čti a odpovědi označ ✓ nebo ✗. 5 / 5 points

It's raining today. Mike and Patricia are at home, Mike is wearing green shorts and a T-shirt. He's reading a book. The book is funny. Patricia is wearing a red dress and blue socks. She's singing and dancing.

yes = ✓ / no = ✗

- 1. It's snowing today.
- 2. Mike is wearing green shorts and a T-shirt.
- 3. Mike is reading a book.
- 4. The book is sad.
- 5. Patricia is wearing black socks.
- 6. She's singing and dancing.

5 Napiš pod obrázky odpovídající slova. 4 / 4 points

autumn · spring · winter · summer



summer



autumn



spring



winter

C PŘÍLOHA

Zhodnocení aktivit	
1. Co pro tebe bylo při práci s těmito aktivitami nejzajímavější? Co tě bavilo nejvíc?	do hledání. Nejvíce mě bavila
2. Co ti přišlo těžké nebo matoucí?	Nic.
3. Pomohly ti tyto aktivity lépe pochopit látku? Jak?	Bylo to dobré opakování
4. V čem byly jiné než běžná výuka?	že byli na počítači.
5. Chtěl/a bys s podobnými aplikacemi pracovat častěji? Proč?	Ano. Protože je to zajímavější.

ANONK11

Zhodnocení aktivit	
1. Co pro tebe bylo při práci s těmito aktivitami nejzajímavější? Co tě bavilo nejvíc?	Na kódování
2. Co ti přišlo těžké nebo matoucí?	do oblečení
3. Pomohly ti tyto aktivity lépe pochopit látku? Jak?	ano, byly tam slova
4. V čem byly jiné než běžná výuka?	byla jiná protože jsme
5. Chtěl/a bys s podobnými aplikacemi pracovat častěji? Proč?	Ano, protože to je něco jako hra

Zhodnocení aktivit	
1. Co pro tebe bylo při práci s těmito aktivitami nejzajímavější? Co tě bavilo nejvíc?	"převádil" rodiny
2. Co ti přišlo těžké nebo matoucí?	další jména obcí jak jsme musely
3. Pomohly ti tyto aktivity lépe pochopit látku? Jak?	že vidím jak se ti slova píšou
4. V čem byly jiné než běžná výuka?	že jsme se učili na počítači
5. Chtěl/a bys s podobnými aplikacemi pracovat častěji? Proč?	jo protože je to lepší a zábavnější

Zhodnocení aktivit	
1. Co pro tebe bylo při práci s těmito aktivitami nejzajímavější? Co tě bavilo nejvíc?	BAVILO MĚ HLÉDAT PÁDUČIA
2. Co ti přišlo těžké nebo matoucí?	MIC PRO MĚ NEBYLO
3. Pomohly ti tyto aktivity lépe pochopit látku? Jak?	POMOHLO MĚ TO MIC
4. V čem byly jiné než běžná výuka?	NA POČÍTAČI PROTOŽE JSME BRACOVALY
5. Chtěl/a bys s podobnými aplikacemi pracovat častěji? Proč?	PROTOŽE MĚ TO BAVÍ

D PŘÍLOHA

Dotazník pro diplomovou práci

Dobrý den,

jmenuji se Karolína Suková a jsem studentkou pedagogické fakulty na Jihočeské univerzitě v Českých Budějovicích. Téma mé diplomové práce je: **Interaktivní aplikace ve výuce anglického jazyka na 1. stupni ZŠ s využitím nativních a on-line technologií.**

Cílem tohoto průzkumu je zmapovat, které interaktivní aplikace se nejčastěji využívají v hodinách anglického jazyka na 1. stupni, zda umí učitelé si sami tvořit interaktivní cvičení, jaké aplikace k tomu využívají, a jak se zařazuje do výuky umělá inteligence. Dotazník je mířený **pro učitele 1. stupně vyučující anglický jazyk.**

Prosím o vyplnění dotazníku, který Vám zabere max 10 minut.

Dotazník je anonymní, účast na výzkumu je zcela dobrovolná, máte právo kdykoliv bez udání důvodu odstoupit.

Pokud budete mít jakékoliv dotazy či připomínky, neváhejte mě kontaktovat na email:

sukovk01@jcu.cz

Vaše odpovědi budou zpracovány do **31.5.2025.**

Děkuji za Váš čas a účast na výzkumu.

S přáním pěkného dne,

Karolína Suková

1. Jste

Muž

Žena

Jiné

2. Jaká je přibližná délka vaší pedagogické praxe?

<1 rok

1-2 roky

3-5 let

6-10 let

>10 let

3. Uved'te velikost obce, ve které se nachází škola, ve které vyučujete. 

- < 1 000 obyvatel
- do 10 000 obyvatel
- do 50 000 obyvatel
- do 100 000 obyvatel
- < 1 000 000 obyvatel
- > 1 000 000 obyvatel

4. Uved'te přibližný počet žáků ve škole, ve které vyučujete. 

- <50
- 50-100
- 101-200
- 201-300
- 301-400
- 401-500
- 501-600
- 601-700
- 701-800
- 801-900
- >900

5. Má vaše škola k dispozici tablety, počítače či jiná mobilní zařízení? 

- Ano, v dostatečném množství
- Ano, v omezeném množství
- Ne

6. Je učebna ve které vyučujete anglický jazyk vybavena interaktivní tabulí? 

- Ano
- Ne

7. Jaké online aplikace využíváte ve výuce AJ? Při výběru možnosti „Jiné“ prosím svou odpověď uveďte do textového pole.



- Wordwall
- Kahoot!
- umimeanglicky.cz
- školákov.eu
- Learning apps
- Flippity
- Děčko - jazyky
- Learn English Kids
- Quizlet
- interacty.me
- lumio.io
- Educaplay
- Canva
- Sciobot
- QR code generator
- Jiné

8. Jak často využíváte interaktivní aplikace v hodinách AJ?

- nikdy
- někdy (1x měsíčně)
- občas (5-6 x měsíčně)
- každý týden
- každou vyučovací hodinu

9. K čemu používáte interaktivní technologie? Při výběru možnosti „Jiné“ prosím svou odpověď uveďte do textového pole.



- opakování látky
- vyvození nové látky
- procvičování
- zpestření výuky
- Jiné

10. Ve kterých online aplikacích si tvoříte vlastní cvičení/materiály? Při výběru možnosti „Jiné“ prosím svou odpověď uveďte do textového pole.



- Netvořím
- Wordwall
- Flippity
- Educaplay
- Kahoot!
- Learning apps
- Quizlet
- interacty.me
- lumio.io
- Trimos
- Canva
- Word art
- QR generate code
- Sciobot
- Jiné

11. Používáte s žáky v hodinách AJ umělou inteligenci nebo si necháváte umělou inteligenci vytvářet přípravy/cvičení? Pokud ano, prosím vyberte konkrétní stránku nebo nástroj.

Při výběru možnosti „Jiné“ prosím svou odpověď uveďte do textového pole.

Nevyužívám

ChatGPT

Google AI

Grammarly

Sciobot

Zoner AI

easymusic.ai

Jiné

12. Používáte v hodinách mobilní aplikace (Duolingo, Wocabee, Memrise, atd.) pro výuku AJ?

Při výběru možnosti „Jiné“ prosím svou odpověď uveďte do textového pole.

Ne

Ano

Jiné

13. Vyjádřete, prosím, míru souhlasu s následujícími tvrzeními:

	Ano	Spíše ano	Nemám vyhraněný názor	Spíše ne	Ne
Dokážu si představit výuku jen s běžnou tabulí	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Dokážu si představit výuku bez interaktivních technologií	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Považujete interaktivní technologie za motivující pro žáky?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

14. Jaký máte názor na využívání interaktivních technologií ve výuce anglického jazyka?

Zadejte svoji odpověď.