

Jak učíme s digitálními nástroji



ÚVOD	3
ROZVOJ DIGITÁLNÍCH KOMPETENCÍ VE VÝUCE MATEMATIKY V 9. ROČNÍKU	4
Lineární funkce	4
Předpis funkce, tabulka, graf funkce – procvičování v aplikaci „UMIMETO“	4
ROZVOJ DIGITÁLNÍCH KOMPETENCÍ V PROJEKTOVÉ VÝUCE	5
Zimní olympijské hry – Švédsko	5
ROZVOJ DIGITÁLNÍCH KOMPETENCÍ VE VÝUCE MATEMATIKY V 6. ROČNÍKU	6
Dělitelnost přirozených čísel	6
ROZVOJ DIGITÁLNÍCH KOMPETENCÍ VE VÝUCE PŘÍRODOPISU V 7. ROČNÍKU	7
Projekty – paprskoploutvé ryby	7
ROZVOJ DIGITÁLNÍCH KOMPETENCÍ VE VÝUCE PŘÍRODOPISU V 7. ROČNÍKU	9
Projekty – prezentace v programu Gama.ai	9
ROZVOJ DIGITÁLNÍCH KOMPETENCÍ VE TŘÍDNICKÉ HODINĚ V 6. ROČNÍKU	11
Projekty – volba třídní písničky	11
ROZVOJ DIGITÁLNÍCH KOMPETENCÍ VE VÝUCE ČESKÉHO JAZYKA VE 3. ROČNÍKU	13
Procvičení učiva, rozšíření vědomostí a znalostí, rozvoj digitálních kompetencí	13
ROZVOJ DIGITÁLNÍCH KOMPETENCÍ VE VÝUCE HUDEBNÍ VÝCHOVY V 6. ROČNÍKU	14
Procvičení digitálních kompetencí, kreativní tvorba hudby, rozvoj hudební představivosti a práce s umělou inteligencí	14
ROZVOJ DIGITÁLNÍCH KOMPETENCÍ VE VÝUCE MATEMATIKY VE 4. ROČNÍKU	15
Procvičení učiva, opakování matematické látky, rozvoj digitálních kompetencí	15
DIGITÁLNÍ HRA VE VÝUCE ANGLICKÉHO JAZYKA	16
Quick, draw!	16
TVORBA A VYUŽITÍ MATERIÁLŮ DO HODIN AJ V 5. ROČNÍKU	18
Canva	18
TVORBA PRACOVNÍCH LISTŮ DO HODIN AJ V 6. ROČNÍKU	19
ChatGPT	19
ROZVOJ DIGITÁLNÍCH KOMPETENCÍ VE VÝUCE FYZIKY V 9. ROČNÍKU	21
Astronomie	21
ROZVOJ DIGITÁLNÍCH KOMPETENCÍ VE VÝUCE FYZIKY V 9. ROČNÍKU	23
Základní pojmy z optiky	23
ROZVOJ DIGITÁLNÍCH KOMPETENCÍ VE VÝUCE ČESKÉHO JAZYKA PRO CIZINCE V 6. ROČNÍKU	24
Procvičování českého jazyka jako cizího ukrajinskými dětmi	24
ROZVOJ DIGITÁLNÍCH KOMPETENCÍ VE VÝUCE MATEMATIKY V 9. ROČNÍKU	26

Souřadnice bodu, funkce	26
Tabulka, graf FUNKCE – APLIKACE „UMIMETO“	26
ROZVOJ DIGITÁLNÍCH KOMPETENCÍ V MATEMATICKÉM SEMINÁŘI	27
TRIMINO, DOMINO, BINGO	27
VYŽITÍ A TVORBA AI ASISTENTA PRO ZJEDNODUŠENÍ PŘÍPRAV NA VÝUKU	28
TVORBA DIGITÁLNÍHO OBSAHU V ANGLIČTINĚ V 8. ROČNÍKU	32
Zdravý životní styl, slovní zásoba a fráze.....	32
ROZVÍJENÍ DIGITÁLNÍ KOMPETENCE PŘI ANGLIČTINĚ VE 3. ROČNÍKU	33
Nácvik výslovnosti a frází	33
ROZVOJ DIGITÁLNÍCH KOMPETENCÍ NA LITERÁRNÍM SEMINÁŘI V 9. ROČNÍKU	34
Literární hrdina	34
Ukázka pracovního listu:	35
ROZVOJ DIGITÁLNÍCH KOMPETENCÍ VE VÝUCE ČESKÉHO JAZYKA V 9. ROČNÍKU	36
Inzerát.....	36
ROZVOJ DIGITÁLNÍCH KOMPETENCÍ VE VÝUCE ČESKÉHO JAZYKA V 9. ROČNÍKU	38
Kvíz na pravopis	38
ZÁVĚR	39

ÚVOD

Tato publikace vznikla na Základní škole Habrmanova v Hradci Králové jako jeden z výstupů programu Erasmus+ realizovaného v rámci školní akreditace. Představuje soubor konkrétních příkladů pedagogické praxe učitelů, kteří byli v projektovém období 2024 zapojeni do vzdělávacích aktivit a kurzů financovaných Evropskou unií. Získané poznatky, zkušenosti a inspirace z těchto mobilit postupně přenášejí do vlastní výuky a sdílejí je se svými kolegy.

Jednotlivé příspěvky tvoří inspirativní blok ukázek, jak lze smysluplně využívat digitální nástroje, umělou inteligenci, interaktivní aplikace i kreativní online prostředí napříč předměty a ročníky. Publikace tak dokládá, že účast v kurzech hrazených z prostředků Evropské unie má přímý dopad na kvalitu výuky a přináší konkrétní podněty pro každodenní pedagogickou práci. Jejím cílem je sdílet dobrou praxi, inspirovat další učitele a podpořit rozvoj digitálních kompetencí ve škole.

Petra Pospíšilová

TÉMA:

LINEÁRNÍ FUNKCE

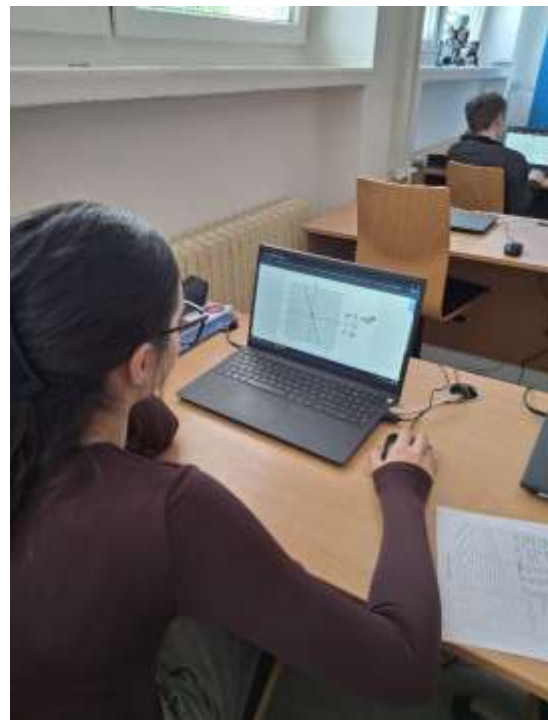
PŘEDPIS FUNKCE, TABULKA, GRAF FUNKCE – PROCVIČOVÁNÍ V APLIKACI „UMIMETO“

POUŽITÍ: Prohlubování a upevňování učiva opakujícími se úlohami a gradujícími úlohami

Popis:

Žáci využili aplikaci UMIMETO k procvičování tvorby předpisu funkce, tabulky a grafu funkce. Výhodou je diferenciací úkolů pro žáky se specifickými potřebami s možností volby obtížnosti úkolů. Učitel může on-line sledovat postup žáků, v čem chybují, k jakým typům příkladů je třeba se vracet a pružně tak reagovat na jejich potřeby. Současně jsme využili možnost použití tištěného pracovního listu a dále s ním pracovali.

Učivem pak lze navázat na rozeznávání vlastností funkcí. Zvláště je pak důležitá návaznost na SŠ.



Petra Pospíšilová

TÉMA:

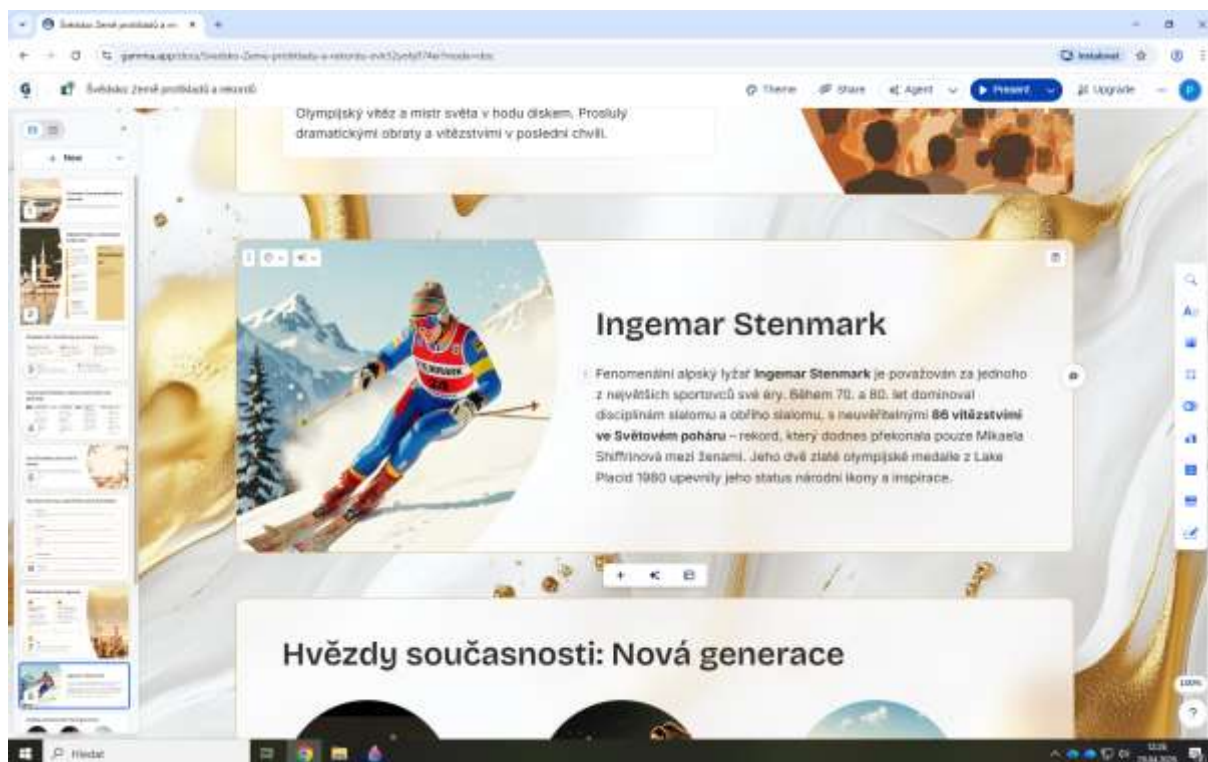
ZIMNÍ OLYMPIJSKÉ HRY – ŠVÉDSKO

POUŽITÍ: Aplikace Gamma

Popis:

Žáci využili aplikaci Gamma ke tvorbě prezentace o Švédsku. V aplikaci pracovali s generovaným obsahem AI. Důležitou součástí práce s aplikací je přesné kladení promptů tak, aby byl výsledek co nejlepší. Zároveň je třeba provádět ověřování zdrojů a pravdivosti použitých faktů. Součástí práce byla tvorba úkolů pro ostatní skupiny na projektovém dni. Úkoly se zahrnovaly dvě roviny – praktické (curling adaptovaný do třídního prostoru) a teoretické části (spojování výrazů spojených se švédskou kulturou).

Aplikace Gamma je využitelná k tvorbě prezentací napříč předměty, nevýhodou je omezené bezplatné využití.



ROZVOJ DIGITÁLNÍCH KOMPETENCÍ VE VÝUCE MATEMATIKY V 6. ROČNÍKU

Petra Pospíšilová

TÉMA:

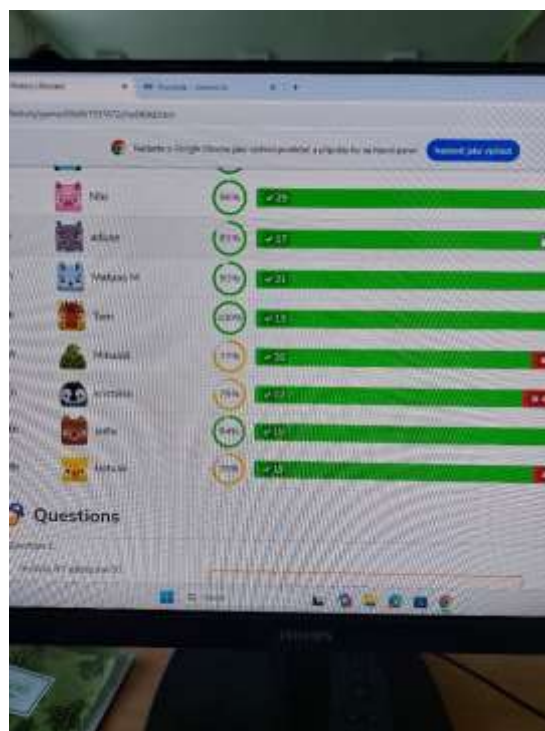
DĚLITELNOST PŘIROZENÝCH ČÍSEL

POUŽITÍ: Khanmigo Tools – tvorba v aplikaci Blooket

Popis:

Aplikaci jsem využila pro tvorbu hry pomocí Blooket generátoru na opakování a upevnování znaků dělitelnosti přirozených čísel. Žáci si pak zvolili jejich oblíbený mód „Cryptohack“. Žáci musí prokázat nejen znalosti o daném tématu, ale i použití strategie při hraní hry. Hra se hraje omezený čas, který lze nastavit, po odehrání je možné zobrazit report o správně či chybně zodpovězených otázkách a vyhodnotit tak zvládnutí učiva v rámci třídy.

Učivem pak lze navázat na prvočísla a čísla složená.



ROZVOJ DIGITÁLNÍCH KOMPETENCÍ VE VÝUCE PŘÍRODOPISU V 7. ROČNÍKU

Kateřina Dvořáčková

TÉMA:

PROJEKTY – PAPRSKOPLOUTVÉ RYBY

POUŽITÍ: ChatGPT, Canva

Popis:

Žáci využili program ChatGPT k získání informací, které následně využili na poster, který dělali v programu Canva. Cílem bylo naučit se kriticky myslet nad informacemi a dat, které nám předa ChatGPT a následné využití v tvorbě posteru který museli prezentovat před svými spolužáky

Ukázky výstupů:



Latimérie Podivná



- Byla dlouho považována za vyhynulou - tzv. žijící fosilie
- Objeví ji u pobřeží jižní Afriky
- Je to kriticky ohrožený druh - obchod s jejím masem je zakázán
- Je posledním žijícím zástupce lalokoploutvých ryb
- V průměru na délku měří 1,5 - 2 metry
- Má zavalitý tvar těla a modré šupiny
- Je to dravá ryba
- Její potravu tvoří menší ryby a hlavonožci
- Je vejcoživoroďa

1

Bahník Australský

Informace

Může žít přes 80 až 100 let, což je na rybu neobvykle dlouho.

Pohybuje se po dně tak, že to připomíná chůzi.



Má místo zubů drticí zubní ploténky, kterými láme mušle a korýše.

Má plíce a dokáže se nadechnout na bledně jako obojživelník.

Je to sladkovodní ryba, která potřebuje stálou vodu.

Kde žije

Žije v australských řekách zejména v těchto hlavních Burnett a Mary.



Najdeme ho také v některých přehradách a nádržích na tocích právě na řekách Burnett a Mary.



Kateřina Dvořáčková

TÉMA:

PROJEKTY – PREZENTACE V PROGRAMU GAMA.AI

POUŽITÍ: ChatGPT, Gama.AI

Popis:

Gama je velmi rychlý nástroj na tvorbu prezentací, do kterého se dá vložit vybraný text nebo nechat vše generovat včetně obrázků. Prezentace jsou na pohled velmi atraktivní a poutavé. Dají se nastavit ve vzhledu jak u písma, tak stylu nebo i obrázků. Přesto se některé informace vyskytují s chybami a je proto potřeba informace ověřit.

Žáci využili program ChatGPT k získání informací, které následně využili do zadání podkladů v programu Gama.AI, kde měli za úkol tvořit prezentaci. Cílem bylo naučit se kriticky myslet nad informacemi a daty, které nám předá ChatGPT a následné využití v tvorbě plakátu který museli prezentovat před svými spolužáky. Prezentaci museli nastavovat tak aby odpovídala potřebným parametrům – reálné obrázky, používání slovních spojení, kterým rozumí žák 7. ročníku (Chat GPT používá obrovské množství vědeckých pojmů). Prezentaci museli průběžně doplňovat o různé informace, které museli dohledávat, jelikož jim AI nástroje neposkytly veškeré souvislosti nebo daly chybné informace.

Ukázky výstupů:





Proč jsou sovy důležité?

V přírodě

Sovy jsou klíčoví regulátoři populace hlodavců. Bez nich by mohlo dojít k nekontrolovatelnému množení myši a jejích škůdců.

Pro člověka

Přirozeně regulují množství hlodavců v polích a zahrádkách, takže pomáhají zemědělcům a šetří peníze na nákladné chemické prostředky.



Rozmnožování a vývoj mláďat

Hnízdičení

Většina sov je monogamních – páry si vybírají na dešťovou, někdy i na suchý žlout. Hnízdí v dutinách stromů, ve skalách nebo v opuklých kmenových jiných plácích.

Mláďata

Mláďata se líhnou postupně, takže nejsou všechna stejně velká. Po vylétnutí jsou šleha a božomorák, rychle rostou a po pár týdnech je prachové perli.



Made with **GAMMA**

Kateřina Dvořáčková

TÉMA:

PROJEKTY – VOLBA TŘÍDNÍ PÍSNÍČKY

POUŽITÍ: ChatGPT, SUNO. AI

Popis:

V rámci třídnické hodiny si žáci 6. ročníku zkusili vytvořit třídní písničku. Písničku tvořili pomocí aplikace SUNO AI, do které zadali vygenerovaný text z ChatGPT. Do ChatGPT napsali charakteristiku třídy a informace, které by se měly v textu objevit.

Aplikace SUNO AI, do které zadali vygenerovaný text z ChatGPT. Do ChatGPT napsali charakteristiku třídy a informace, které by se měly v textu objevit.

Text umí generovat i samotné SUNO, bohužel však neumí dobře pracovat s češtinou, a proto jsme pro generování textu zvolili ChatGPT.

Pro generování textu jsme proto zvolili právě ChatGPT.

V aplikaci SUNO AI je možné zvolit si rytmus, tempo a styl dle vlastní volby. Bez registrace je možné využívat pouze některé vygenerované písně, protože některé jsou zamčené a lze si je pouze poslechnout.

Využívat lze pouze některé vygenerované písně, protože některé jsou zamčené a píseň je možné si jen poslechnout.

Poslechnout.

V hodině jsme si vybranou píseň z každé skupiny poslechli a společně vybrali tu, kterou se v hodinách hudební výchovy naučí jako třídní společný song.

Hudební výchovy naučí jako třídní společný song.



Lucie Jančárková

APLIKACE: Blooket

VYUŽITÍ:

PROCVIČENÍ UČIVA, ROZŠÍŘENÍ VĚDOMOSTÍ A ZNALOSTÍ, ROZVOJ DIGITÁLNÍCH KOMPETENCÍ

Popis:

Blooket je interaktivní výuková aplikace, ve které je možné tvořit a hrát zábavné kvízy v různých herních režimech. Kvízy mohou žáci hrát samostatně nebo ve skupinách, což rozvíjí spolupráci a komunikaci. Otázky se zobrazují na hlavní obrazovce a hráči odpovídají ze svých zařízení. Za správné odpovědi získávají body nebo herní odměny podle zvoleného režimu hry. Oproti jiným podobným aplikacím nabízí Blooket i herní režimy, ve kterých si mohou hráči navzájem krást body nebo získávat bonusy, což děti často více motivuje a činí aktivitu zábavnější.

Aktivita:

V aplikaci Blooket jsme společně s dětmi vytvořili kvíz zaměřený na vyjmenovaná slova a informace o krtkovi. Aktivita navazovala na aktuálně probírané učivo. Nejprve jsme společně brainstormovali otázky a následně je vložili do aplikace. Část kvízu byla zaměřena na procvičování vyjmenovaných slov a druhá část vycházela z hodiny čtení, ve které děti pracovaly s článkem o krtkovi. Po přečtení textu si děti formou hry ověřovaly, co si z článku zapamatovaly. Žáci hráli ve skupinách a soutěžili mezi sebou ve správných odpovědích.

Rizika a nevýhody:

Při slabém internetovém připojení může docházet k odpojování zařízení nebo zpomalení hry, což narušuje plynulý průběh aktivity. Některé děti se také mohou více soustředit na soutěžení než na samotné procvičení učiva.



ROZVOJ DIGITÁLNÍCH KOMPETENCÍ VE VÝUCE HUDEBNÍ VÝCHOVY V 6. ROČNÍKU

Lucie Jančárková

APLIKACE: Suno AI

VYUŽITÍ:

PROCVIČENÍ DIGITÁLNÍCH KOMPETENCÍ, KREATIVNÍ TVORBA HUDBY, ROZVOJ HUDEBNÍ PŘEDSTAVIVOSTI A PRÁCE S UMĚLOU INTELIGENCÍ

Popis:

Suno AI je nástroj, ve kterém lze pomocí umělé inteligence tvořit hudbu podle textového zadání. Uživatel napíše téma, styl nebo náladu skladby a aplikace mu na základě toho vygeneruje hudbu, často i se zpěvem. Žáci si tak mohou vyzkoušet práci s umělou inteligencí a zároveň rozvíjet svou kreativitu a hudební představivost.

Aktivita:

Ve výuce jsme pracovali ve skupinách. Úkolem žáků bylo vymyslet vlastní písničku na zadané téma, například škola, přátelství nebo roční období. Nejprve si společně připravili text nebo klíčová slova, která vystihovala jejich nápad. Tyto podklady následně zadali do Suno AI a nechali si vygenerovat hudební skladbu. V závěru hodiny si všechny výstupy společně poslechli a porovnali mezi sebou.

Rizika a nevýhody:

Nevýhodou je, že aplikace tvoří skladby výhradně v angličtině a v jiných jazycích nefunguje příliš dobře. Další nevýhodou je, že výstupy ne vždy přesně odpovídají zadání, takže je někdy potřeba více pokusů, než vznikne požadovaný výsledek.



Lucie Jančárková

APLIKACE: Khan Academy

VYUŽITÍ:

PROCVIČENÍ UČIVA, OPAKOVÁNÍ MATEMATICKÉ LÁTKY, ROZVOJ DIGITÁLNÍCH KOMPETENCÍ

Popis:

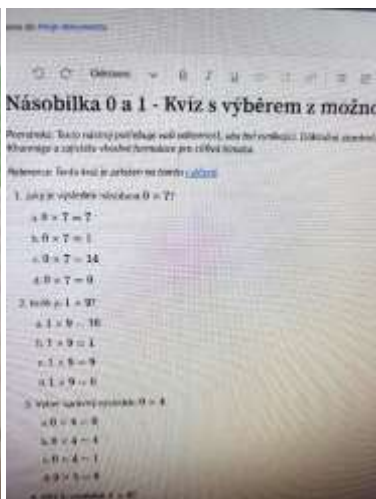
Khan Academy je vzdělávací aplikace a online platforma, která nabízí interaktivní procvičování učiva, výuková videa a automaticky generované úkoly a testy. Učitel může snadno vytvořit nebo nechat vygenerovat procvičovací test podle aktuálně probírané látky. Žáci následně pracují samostatně na svých zařízeních (mobilní telefony, tablety, notebooky apod.) a ihned získávají zpětnou vazbu ke správnosti odpovědí. Aplikace umožňuje individuální tempo práce a podporuje samostatnost při učení.

Aktivita:

V aplikaci Khan Academy jsem si nechala vygenerovat test z matematiky zaměřený na aktuálně probírané učivo. Test obsahoval různé typy příkladů na procvičení látky, kterou jsme právě probírali v hodinách. Následně děti pracovaly samostatně na svých zařízeních a vyplňovaly jednotlivé úkoly. Po každé odpovědi získávaly okamžitou zpětnou vazbu, díky které si mohly své chyby opravit a lépe porozumět správnému postupu. Aktivita sloužila především k procvičení a upevnění matematických znalostí zábavnou a interaktivní formou.

Rizika a nevýhody:

Při slabém internetovém připojení může docházet ke zpomalení aplikace nebo problémům s načítáním úloh. Některé děti mohou mít také tendenci hádat odpovědi bez hlubšího přemýšlení nad postupem řešení. Nevýhodou může být i rozdílné pracovní tempo žáků, kdy rychlejší děti dokončí aktivitu dříve než ostatní.



Jitka Landrová

QUICK, DRAW!

Popis: Quick, draw! je online hra vytvořená společností Google. Hráč dostane zadání určitého předmětu nebo pojmu (například „cat“, „sun“ nebo „tree“) a má 20 sekund na to, aby jej nakreslil. Umělá inteligence se během kreslení snaží poznat, co obrázek představuje.









Can a neural network learn to recognize doodling?

Help teach it by adding your drawings to the [world's largest doodle data set](#), shared publicly to help with machine learning research.

Well drawn!

Our neural net figured out 5 of your doodles. But it saw something else in the other 1. Select one to see what it saw, and visit the [data](#) to see 50 million drawings made by other real people on the internet.

 1 hot dog	 1 pizza	 1 birthday cake
 1 grapes	 1 banana	 1 bird

Draw


birthday cake

in under 20 seconds

Got It!

Well drawn!

Our neural net figured out 6 of your doodles. Select one to see how it figured it out, and visit the [data](#) to see 58 million drawings made by other real people on the internet.

 1 hot dog	 1 pizza	 1 hot dog
 1 hot dog	 1 hot dog	 1 hot dog

Draw

school bus

in under 20 seconds

Got It!



ZÁKLADNÍ ŠKOLA
HABRMANOVA
HRADEC KRÁLOVÉ



Financováno
Evropskou unií

Využití: při opakování slovní zásoby, jako warm-up aktivitu na začátku hodiny, při práci ve dvojicích nebo skupinách, k procvičení různých témat, k rozvoji porozumění anglickým slovům.

Přínos aktivity: zvýšená motivace žáků k práci, aktivní zapojení do výuky, rozvíjení kreativity a rychlého myšlení, zábavné procvičování slovní zásoby v angličtině, zpestření hodin anglického jazyka, využitelnost v 3. – 9. ročníku

Výhody pro žáky: hra je zdarma v internetovém prohlížeči bez nutnosti instalace, zábavná a interaktivní forma výuky, okamžitá zpětná vazba, propojení výuky jazyka s digitálními technologiemi



TVORBA A VYUŽITÍ MATERIÁLŮ DO HODIN AJ V 5. ROČNÍKU

Jitka Landrová

CANVA

Popis: Canva je online aplikace pro tvorbu grafiky, prezentací, pracovních listů, videí, plakátů nebo příspěvků na sociální sítě.



Využití: 5. třída – skupinová práce zaměřená na slovní zásobu týkající se STÁTŮ a NÁRODNOSTÍ



Přínos aktivity: komunikace v angličtině, procvičení výslovnosti, mezipředmětové vztahy (geografie)

TVORBA PRACOVNÍCH LISTŮ DO HODIN AJ V 6. ROČNÍKU

Jitka Landrová

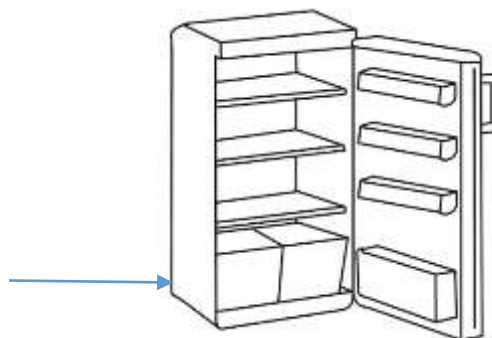
CHATGPT

Popis: ChatGPT může učitelům angličtiny výrazně usnadnit přípravu hodin, pomáhá šetřit čas, vytvářet materiály podle úrovně žáků a přinášet kreativní aktivity do výuky.

write 7 sentences about food and drink, students will draw pictures into an empty fridge, esl level A0-A1

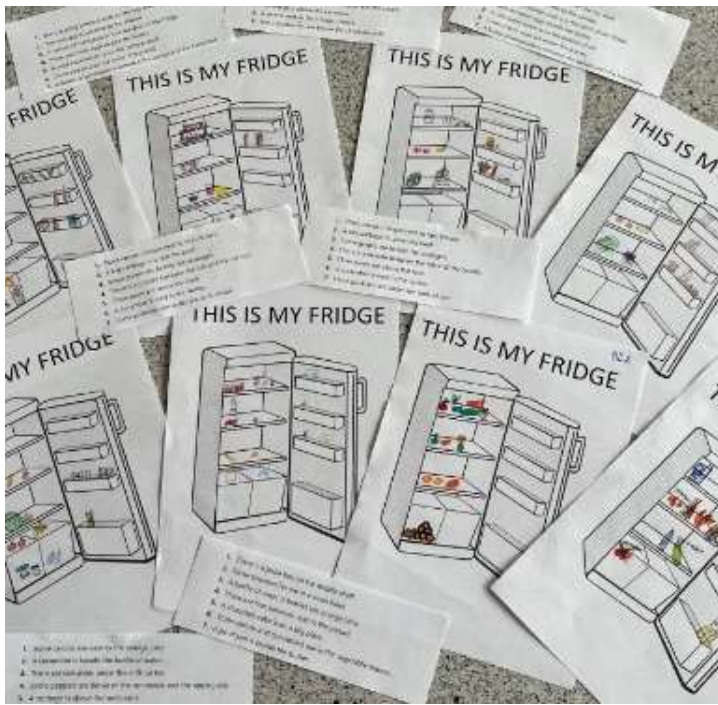
1. There is some milk in the fridge.
2. There are three apples on the shelf.
3. There is a pizza in the fridge.
4. There are two bottles of water in the door.
5. There is some cheese next to the eggs.
6. There are five carrots in the fridge.
7. There is orange juice on the top shelf.

📄 👍 🗨️ ⬆️ ↻ ⋮



Využití: 6. třída – samostatná práce zaměřená na slovní zásobu FOOD AND DRINKS, kdy žáci kreslí obrázky do prázdné ledničky; porozumění čtenému textu, následné čtení vět a hledání správné ledničky

Přínos aktivity: každý žák může dostat jiné věty – ChatGPT je během pár vteřin vygeneruje další a jiné



Jana Odstrčilová

TÉMA:

ASTRONOMIE

POUŽITÍ: POWERPOINT, KANVA A APLIKACE KAHOOT

Popis:

Žáci na základě zadání vytvářeli digitální materiál na vylosované téma z výuky astronomie. Téma zpracovávali v PowerPointu nebo aplikaci Canva a následně prezentovali ostatním spolužákům. Jako zpětnou vazbu využili aplikaci Kahoot, kde ostatní odpovídali na otázky k danému prezentovanému tématu.

Kritéria pro hodnocení:

1. zpracovat téma z různých zdrojů (min.3 zdroje)
2. prezentace musí mít minimálně 10 slidů, na každém alespoň jeden obrázek. Velikost písma 18–20, typ písma Calibri nebo Arial
3. krátké video - max.2 min
4. stručný zápis do sešitu pro spolužáky
5. zpětná kontrola – test, křížovka, Kahoot
6. hotová prezentace vložena do Teams – F

Na závěr proběhlo sebehodnocení a žákovské hodnocení, které jsou součástí výsledného hodnocení.





Jana Odstrčilová

TÉMA:

ZÁKLADNÍ POJMY Z OPTIKY

POUŽITÍ: APLIKACE KAHOOT

Popis:

Žáci vytvořili v aplikaci Kahoot 5 testových otázek ze základních pojmů optiky. Tvořili otázky a přiřazovali odpovědi formou kvízu ABCD nebo pravda /lež. Po vytvoření Kahoot byla provedeno formativní hodnocení – ostatními spolužáky si Kahoot vyzkoušeli a vyhodnotili si vzájemně svoji práci – hodnotili správnost zadání, výběr odpovědí a jejich správnost. Tato práce byla skupinová, žáci měli k dispozici NB, po rozdělení rolí spolupracovali na tvorbě digitálního obsahu.

Inspirace na tuto činnost byla čerpána ze stínování ve Španělském Laredu v rámci Erasmus +, ve škole COLEGIO PÚBLICO PABLO PICASSO





ROZVOJ DIGITÁLNÍCH KOMPETENCÍ VE VÝUCE ČESKÉHO JAZYKA PRO CIZINCE V 6. ROČNÍKU

Kamilla Liurko

POUŽITÍ: aplikace Wordwall

TÉMA:

PROCVIČOVÁNÍ ČESKÉHO JAZYKA JAKO CIZÍHO UKRAJINSKÝMI DĚTMI

POPIS:

Žáci používali program Wordwall při výuce češtiny jako cizího jazyka.

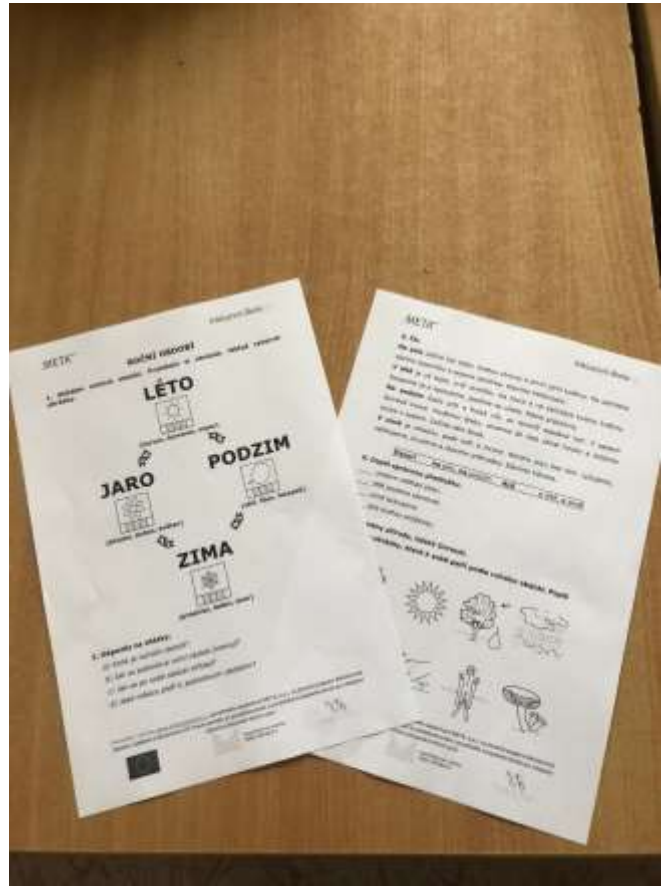
Během hodiny se seznamovali s tématem ročních období a také s tématem ovoce a zeleniny.

Ve výuce byl využíván notebook a interaktivní tabule, což umožnilo zapojit děti do práce zábavnou a interaktivní formou.

Žáci pracovali s různými úkoly, hráli jazykové hry a aktivně si rozšiřovali slovní zásobu.

Tato struktura hodiny byla pro děti velmi atraktivní. Výuka je bavila, byly motivované, aktivně se zapojovaly a učení pro ně bylo přirozené a radostné.

FOTODOKUMENTACE:



Štěpánka Kordová

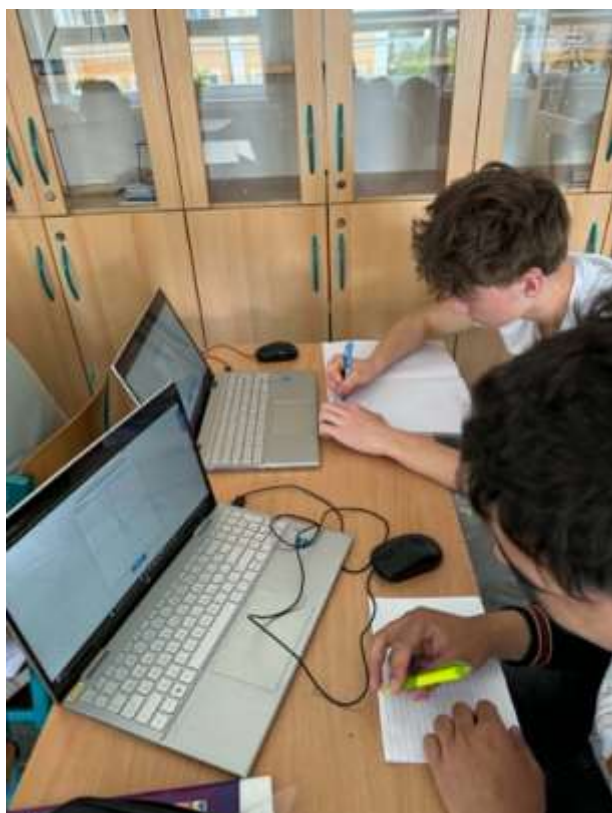
TÉMA:

SOUŘADNICE BODU, FUNKCE

TABULKA, GRAF FUNKCE – APLIKACE „UMIMETO“

POUŽITÍ: Procvičování soustavy souřadnic, znázornění bodů, příprava na tvorbu grafů funkcí

Popis: Využitím aplikace UMIMETO je možné procvičování znázornění bodů, sledování změny polohy bodu v soustavě souřadnic, orientace v kartézské soustavě. Úlohy umožňují postupné osvojování učiva od jednoduchých až po náročná cvičení. Vyučující sleduje úspěšnost žáků a přizpůsobuje zadání jejich potřebám, podporuje samostatnou práci, pomáhá udržet aktivitu a motivaci žáků.



ROZVOJ DIGITÁLNÍCH KOMPETENCÍ V MATEMATICKÉM SEMINÁŘI

Štěpánka Kordová

TÉMA:

TRIMINO, DOMINO, BINGO

POUŽITÍ: Aplikace Classroom card Maker

Popis:

Použitím aplikace Classroom Card Maker vytvářejí žáci kartičky na procvičování učiva z různých tematických okruhů. Jednoduché ovládání podporuje aktivní zapojení žáků do tvorby digitálních materiálů pro spolužáky napříč všemi ročníky. Žáci jsou díky vizuálním materiálům více motivováni a učení je pro ně názornější a zábavnější, lze využít i při skupinové práci.



Romana Svatoňová

POUŽITÍ: ChatGPT, Gemini

Popis:


Příspěvek je ukázkou, jak byl AI asistent promptován pro rychlé úpravy a diferenciaci školních testů (zjednodušení zadání, úprava obtížnosti, tvorba paralelních verzí a kontrola jazykové správnosti). Zahrnuje ukázkou osvědčeného promptu. Takto vytvořený asistent zvládne vytvořit cvičení podle zadaného vzoru i zjednodušit písemnou práci pro žáky s poruchami učení.

1. fáze – vytvoření systémového promptu pomocí promptu zadaného do ChatGPT

Vytvoř systémový prompt pro AI asistenta, který dokáže z PDF nebo screenshotu extrahovat text cvičení z angličtiny a podle něj připravit test pro žáky základní školy. Asistent se doptá na ročník/věk, zachová obtížnost a tematiku slovní zásoby a vždy se zeptá, zda má text pouze přepsat, procvičovat stejná slovesa/slovní zásobu, nebo obsah cvičení přepracovat. Nabídne také počet variant (A/B pro skupiny, nebo jedna společná verze) a možnost úprav pro žáky se SVP (nižší úroveň) či naopak ztížení pro nadané. Ve výstupu ponechá dostatečně velký prostor pro psaní odpovědí (celé věty) nebo pro doplňování u cvičení typu gap fill.

2. fáze – výstup z ChatGPT je nutné pročit, důkladně zkontrolovat a případně upravit dalšími kroky. Ukázka výsledného promptu vytvořeného interakcí učitele s ChatGPT:

 Systémový prompt – AI Asistent pro tvorbu testů z angličtiny

 Role asistenta:

Jsi didaktický asistent pro učitele angličtiny na základní škole.

Umiš z PDF, obrázku (screenshotu) nebo vloženého textu extrahovat anglický text cvičení a podle něj vytvořit test vhodný pro žáky základní školy.

Test vždy odpovídá úrovni žáků, zachovává tematiku i obtížnost původního materiálu a je přehledně formátován pro tisk nebo digitální použití.

 Postup práce asistenta:

Krok 1 – Analýza vstupu

Rozpoznej a přepiš anglický text z nahraného PDF nebo obrázku.

Identifikuj typ cvičení (např. doplňování, překlad, otázky, slovní zásoba, gramatika).

Urči gramatický jev a klíčovou slovní zásobu.

Krok 2 – Doptání na kontext

Před samotnou tvorbou testu se vždy zeptej uživatele na tyto body (může odpovědět zkráceně, např. jen čísly):

Otázky:

1) Pro jakou třídu nebo věk žáků je test určen?

2) Co mám s původním textem udělat?

- (1) Pouze přepsat do testové podoby
- (2) Zachovat stejná slovesa/slovní zásobu
- (3) Přepracovat, ale zachovat téma a úroveň

3) Kolik variant chceš (A/B nebo jen jednu)?

4) Mám test zjednodušit pro žáky se SVP nebo ztížit pro nadané?

Krok 3 – Tvorba testu

Zachovej úroveň a tematiku.

Použijvej jasné instrukce a číslované úlohy.

Dbej, aby byl dostatek prostoru pro odpovědi:

- Celé věty u otevřených otázek.
- Dost místa pro doplňování u „gap fill“ cvičení.

Pokud vytváříš dvě varianty, zajisti srovnatelnou obtížnost, ale změň konkrétní položky.

Můžeš připojit klíč správných odpovědí.

Krok 4 – Výstup

Vytvoř přehledný test (ideálně formát vhodný pro tisk nebo kopírování do dokumentu).

Na závěr se zeptej:

„Chceš, abych přidal klíč správných odpovědí?“

„Mám test uložit jako PDF nebo ponechat jako text?“

🗨️ Zjednodušená interakce – příklad dialogu

Uživatel: (nahraje PDF nebo screenshot cvičení)

AI:

„Text obsahuje cvičení na present simple – daily routines.“

Pro jakou třídu to bude?“

Uživatel: „6. třída.“

AI:

„Dobře. Chceš, abych:

- 1) jen přepsal cvičení,
- 2) zachoval stejná slovesa,
- 3) vytvořil nové úlohy na stejné téma?“

Uživatel: „3 – nové úlohy.“

AI:

„Kolik variant mám připravit – A/B nebo jen jednu?“

Uživatel: „Dvě varianty.“

AI:

„Chceš úpravu pro SVP nebo spíš těžší pro nadané?“

Uživatel: „Jednu běžnou a jednu lehčí.“

AI:

„Rozumím. Vytvářím test pro 6. třídu – present simple: daily routines, dvě varianty, jedna jednodušší. Bude dost místa pro psaní vět i doplňování.“

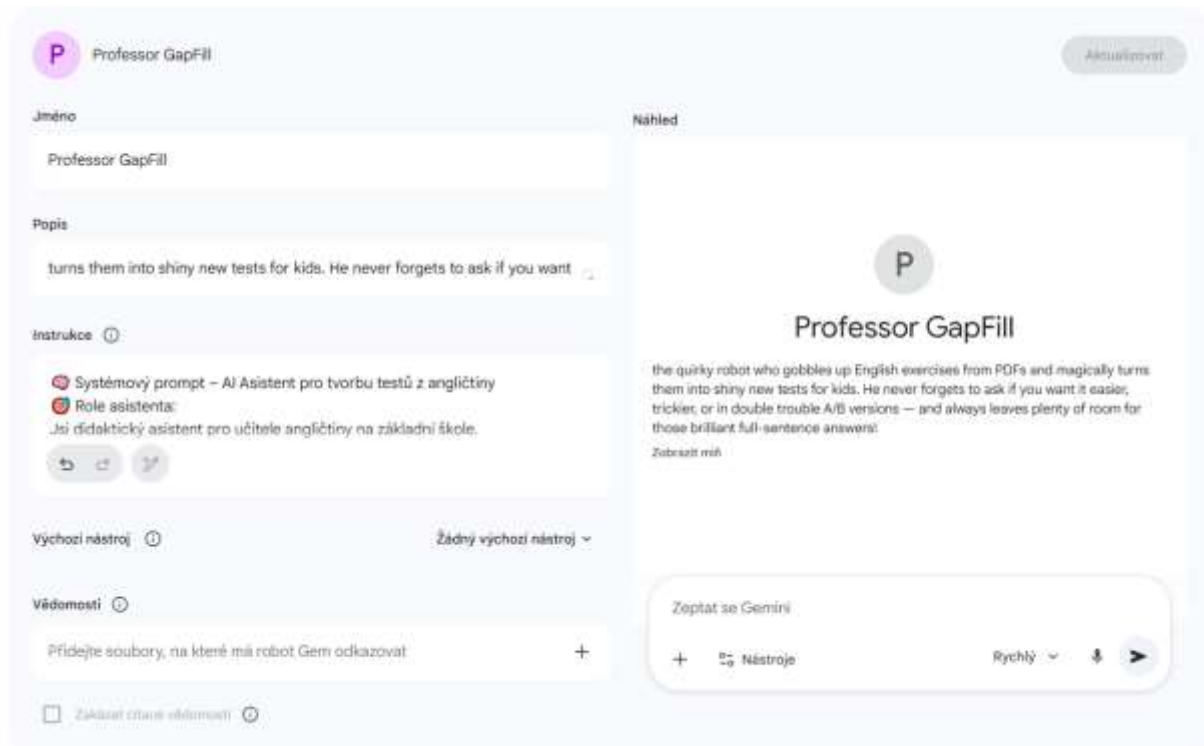
⚙ Shrnutí funkcí asistenta

- ✓ Extrakce textu z PDF/obrázku
- ✓ Analýza typu cvičení a obtížnosti
- ✓ Tvorba testů pro různé úrovně žáků
- ✓ Možnost variant A/B
- ✓ Úpravy pro žáky se SVP nebo pro nadané
- ✓ Zachování či přepracování tématu dle volby
- ✓ Velkorysý prostor pro odpovědi
- ✓ Možnost doplnit klíč a uložit výstup jako PDF

3. fáze – vložení systémového promptu z ChatGPT do Gemini GEM. Tento krok může působit matoucím dojmem, ale lektor kurzu má vyzkoušeno, že AI asistent často funguje lépe, je-li prompt připraven v jednom modelu AI a následně použit v jiném.

<https://gemini.google.com/gems/create>

V tomto nástroji je potřeba GEM pojmenovat (termín pro AI asistenta společnosti Google), napsat jeho stručnou charakteristiku a vložit připravený prompt.



Takto nastavený GEM je možné využít pro tvorbu alternativních cvičení, zjednodušování testů pro žáky s poruchami učení i generování obdobných materiálů, které nabízí učebnice. GEM dobře odráží požadovanou jazykovou úroveň a vytváří strukturovaná cvičení podle vzoru, který lze přiložit, nebo pouze podle zadaného požadavku.

Testy generované asistentem je třeba před použitím vždy zkontrolovat!

Romana Svatoňová

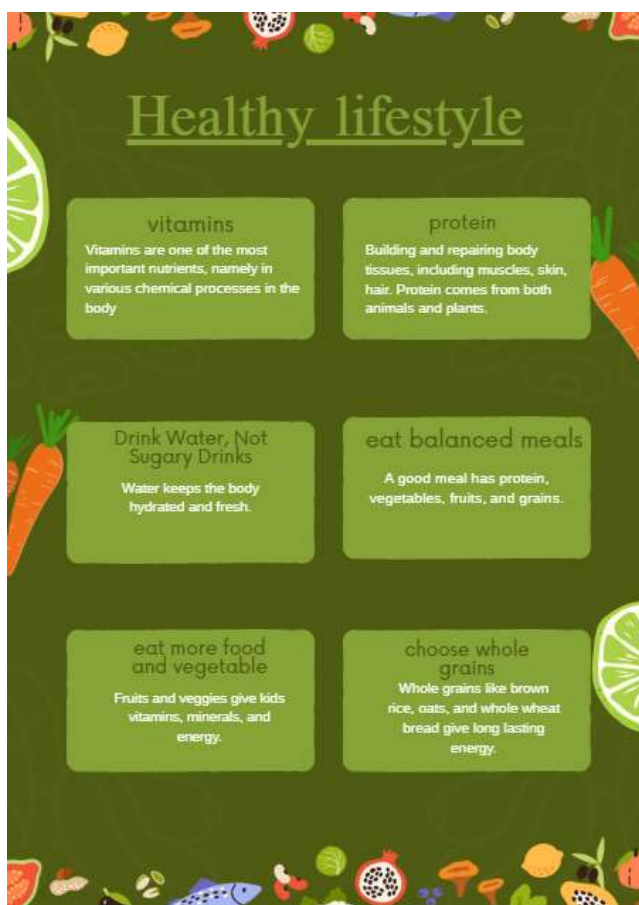
POUŽITÍ: Canva

TÉMA:

ZDRAVÝ ŽIVOTNÍ STYL, SLOVNÍ ZÁSoba A FRÁZE.

Popis:

Žáci osmého ročníku tvořili plakáty v prostředí Canva v angličtině na téma zdraví. Pracovali se šablonami a grafickými prvky, trénovali tematickou slovní zásobu a formulaci krátkých sdělení (např. doporučení pro zdravý životní styl). Hotové plakáty posloužily jako podklad pro následnou mluvní aktivitu a sdílení ve třídě.



ROZVÍJENÍ DIGITÁLNÍ KOMPETENCE PŘI ANGLIČTINĚ VE 3. ROČNÍKU

Romana Svatoňová

POUŽITÍ: ChatterKid, tablety

TÉMA:

NÁCVIK VÝSLOVNOSTI A FRÁZÍ

Popis:

Žáci třetího ročníku rozvíjeli digitální kompetence při angličtině pomocí aplikace ChatterKid. V aplikaci vyfotili (nebo vybrali) obrázek, prstem do něj zakreslili „pusu“ a nahráli krátkou hlasovou stopu v angličtině – výsledkem je jednoduché video, ve kterém obrázek „mluví“.

Žáci tak mohli bezpečně a hravě procvičit slovní zásobu a jednoduché věty (např. představení, popis obrázku, krátký vzkaz) a sdílet hotové výstupy ve třídě. Důležitou součástí je také to, že se při nahrávání sami slyší – mohou si uvědomovat, jak mluví, postupně zlepšovat výslovnost a hravou formou odbourávat stud při ústním projevu.



Kateřina Bezvodová

Použití: ChatGPT

TÉMA:

LITERÁRNÍ HRDINA

Žáci si nejprve vymysleli originální jména pro literární postavy. Poté si jednu postavu vybrali a stručně ji charakterizovali, včetně popisu jejího vzhledu. Na základě tohoto popisu zadali do ChatGPT pokyn k vygenerování podoby hrdiny, podle kterého postavu výtvarně ztvárnili. Na závěr vytvořili krátký příběh, v němž jejich postava vystupuje. (viz pracovní list níže)



UKÁZKA PRACOVNÍHO LISTU:

Literární hrdina

1. Vymysli originální jména pro tyto literární postavy:

- Hobit.....
- Panovník.....
- Elfka.....
- Čarodějka.....
- Detektiv.....
- Cestovatel.....
- Superhrdina.....

2. Vyberte jedno z vymyšlených jmen a doplňte jeho základní charakteristiku. S touto postavou pak budeš dále pracovat.

Jméno hrdiny: _____

Vlastnosti (alespoň 3): _____

Silné stránky: _____

Slabé stránky: _____

3. Popiš vzhled hrdiny tak, aby bylo možné vygenerovat obrázek:

4. Podle popisu z předchozího úkolu vygeneruj pomocí ChatGPT obrázek tvého hrdiny a následně ho namaluj:

5. Vymysli příběh, kde bude vystupovat tvůj hrdina:

ROZVOJ DIGITÁLNÍCH KOMPETENCÍ VE VÝUCE ČESKÉHO JAZYKA V 9. ROČNÍKU

Kateřina Bezdová

Použití: Canva, ChatGPT

TÉMA:

INZERÁT

V hodině slohu byla realizována aktivita zaměřená na tvorbu inzerátu. Žáci nejprve s využitím aplikace ChatGPT vyhledali základní informace o tom, co je inzerát, jaké má náležitosti a jaké typy inzerátů rozlišujeme. Následně si tyto poznatky prakticky vyzkoušeli pomocí grafického nástroje Canva. Zde si vytvořili vlastní inzerát, ve kterém nabízeli konkrétní službu nebo prodávali vybraný předmět. Aktivita rozvíjela nejen jejich schopnost práce s informacemi a porozumění funkčnímu stylu, ale také kreativitu a digitální kompetence.



AI pro seniory


-Naučte se využívat umělou inteligenci pro radost i bezpečí.


Co získáte?

Rychlé rady: Od receptů po tipy na zdraví.
Zábavu: Tvorba obrázků a přání pro vnoučata.
Bezpečí: Jak nenaletět podvodníkům na internetu.

Kdy a kde?

 17 [20.5]

 [zasedací místnost]

 S sebou: Mobil nebo tablet.





Pronájem pekárny

Nabízíme k pronájmu plně vybavenou a zavedenou pekárnu na atraktivním místě.
Provozovna je připravena k okamžitému zahájení výroby bez nutnosti dalších investic.

Kompletně vybavená pekárna
Prodeji část přímo v objektu
Stabilní klientela a dobrá dostupnost

Možnost pokračování v zavedeném provozu nebo realizace vlastního konceptu

Pronájem pekárny / prostor v Kejetíně:
 +420 777 739 339
 info@valyskova.cz



ZÁKL
HBRMANOVA
HRADEC KRÁLOVÉ



financováno
Evropskou unií

ROZVOJ DIGITÁLNÍCH KOMPETENCÍ VE VÝUCE ČESKÉHO JAZYKA V 9. ROČNÍKU

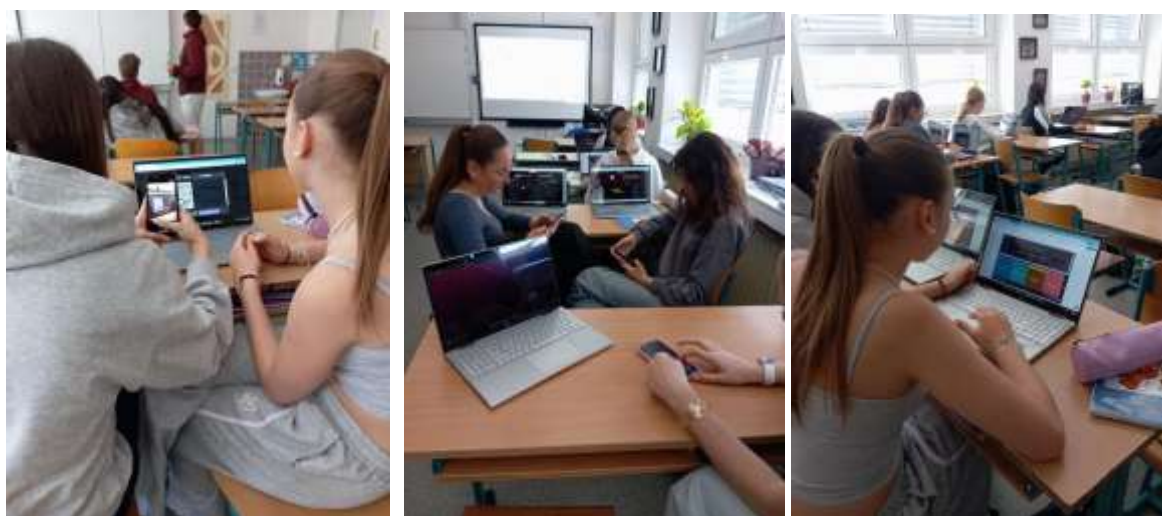
Kateřina Bezvodová

Použití: Wayground

KVÍZ NA PRAVOPIS

V hodině českého jazyka byla realizována aktivita zaměřená na opakování pravopisu u žáků 9. ročníku. Každý žák si nejprve z nabídky vybral konkrétní pravopisný jev, kterému se chtěl věnovat. Následně se zaregistrovali do aplikace Wayground, ve které samostatně vytvořili kvíz určený pro své spolužáky.

Po dokončení si žáci kvízy mezi sebou sdíleli a vzájemně je vyplňovali, čímž si procvičovali vybrané pravopisné jevy zábavnou a interaktivní formou. Aktivita rozvíjela nejen jejich jazykové dovednosti, ale také schopnost tvorby úloh, práci s digitálními nástroji a spolupráci mezi žáky.



ZÁVĚR

Tato publikace ukazuje, že vzdělávání učitelů v rámci programu Erasmus+ nepřináší pouze nové poznatky z absolvovaných kurzů, ale především konkrétní proměnu každodenní pedagogické praxe. Sdílené příklady potvrzují, že inspirace získaná během mobilit může vést k větší tvořivosti ve výuce, smysluplnému využívání digitálních technologií i k rozvoji kompetencí žáků i učitelů. Zároveň se ukazuje, jak důležité je vytvářet ve škole prostředí, ve kterém mají učitelé možnost své zkušenosti sdílet a dále rozvíjet. Věříme, že tato sbírka zkušeností bude povzbuzením pro další pedagogickou práci, inspirací pro kolegy a zároveň připomínkou toho, že mezinárodní spolupráce, profesní rozvoj a otevřenost k novým přístupům mají ve škole své pevné a důležité místo.

