



Financováno  
Evropskou unií

**TOP LIST aktivit a materiálů pro zkvalitnění výuky  
(nejen) cizích jazyků (s využitím i v jiných  
předmětech) a pro posílení vztahů v inkluzivní  
třídě**

**Základní škola Choltice, okres Pardubice**

**PROGRAM ERASMUS+1**

**Projekt: 2024-1-CZ01-KA122-SCH-000219060**

**Nauč se moderně učit**

**Materiál vychází z kurzů Art, Music, and  
Dance Therapy for an Inclusive Classroom and  
Classroom Management Solutions for Teachers:  
New Methodologies, Effective Motivation, Cooperation  
and Evaluation Strategies**

**Europass Teacher Academy Barcelona**



## ICE BREAKERS

### 1. 5-4-3-2-1

#### Cíl:

- Aktivovat skupinu, rozproudít energii a soustředění
- Procvičit koordinaci a synchronizaci mezi účastníky
- Podpořit spolupráci a vnímání ostatních ve skupině

#### Pomůcky:

- Stačí kruh účastníků nebo prostor, kde všichni vidí sebe navzájem.
- Žádné další pomůcky nejsou potřeba.

#### Postup krok za krokem:

##### 1. Rozdělení do skupin

- Skupina účastníků se rozdělí na menší podskupiny (např. 3–5 lidí).

##### 2. Přiřazení odpočítávání

- Každá skupina dostane číslo, od kterého bude odpočítávat:
  - Skupina 1: od 5 do 1
  - Skupina 2: od 4 do 1
  - Skupina 3: od 3 do 1
  - atd.

##### 3. Synchronizované odpočítávání a ruce

- Skupina, která začíná, nahlas odpočítává své číslo po čísle.
- Současně ukazují **odpovídající počet prstů** na ruku.
- Když skupina dokončí své odpočítávání, přidává se další skupina.

##### 4. Všichni najednou

- Nakonec všechny skupiny odpočítávají současně.
- Každá skupina odpočítává od svého čísla do 1, ale všechny skupiny to dělají synchronně.

##### 5. Volitelné doplňky

- Při každém čísle lze přidat pohyb (tlesknutí, otočení rukou, krátký pokřik nebo úsměv).
- Můžete měnit pořadí čísel nebo tempo odpočítávání pro zábavu a větší soustředění.

#### Výsledek:

- Skupina se rychle rozproudí, všichni se zapojí,lepší se koordinace a pozornost.



## Financováno Evropskou unií

- Hra podporuje spolupráci, sledování ostatních a rychlou reakci.

### 2. Tancování – otázka

#### Cíl:

- Rozproudit energii a pohyb
- Podpořit vzájemné poznávání a komunikaci
- Procvičit rychlé reakce a sociální interakci

#### Pomůcky:

- Hudební přehrávač s vhodnou hudbou
- Volný prostor pro pohyb

#### Postup:

1. Účastníci se volně pohybují po místnosti při hudbě, tancují nebo se hýbou libovolně.
2. Když hudba **náhle zastaví**, každý účastník musí rychle najít **partnera/dvojici**.
3. Po nalezení dvojice si účastníci **vzájemně položí jednu otázku** – například o sobě, zájmech nebo zkušenostech.
4. Po zodpovězení otázky hudba opět začne a všichni se znovu pohybují a tančí.
5. Aktivita se opakuje několikrát, vždy s novou dvojicí.

#### Výhody:

- Aktivita spojuje pohyb a sociální interakci
- Pomáhá prolomit počáteční ostych a podporuje navazování kontaktů
- Procvičuje rychlé rozhodování a flexibilitu

### 3. Házení klubíčka

#### Cíl:

Seznámit účastníky navzájem, podpořit přátelskou atmosféru a soudržnost skupiny.  
Uvědomit si vzájemné propojení a význam spolupráce.

#### Pomůcky:

Jedno klubíčko provázku nebo vlny.

#### Postup:

1. Všichni sedí v kruhu.



## Financováno Evropskou unií

2. První hráč si vezme klubíčko, představí se a řekne o sobě informaci podle zvoleného tématu (např. co má rád, jaké má zájmy, co ho baví, jak se cítí apod.).
3. Poté si nechá konec provázku v ruce a klubíčko hodí jinému účastníkovi.
4. Ten, kdo klubíčko chytí, se také představí a sdílí informaci o sobě, nechá si kus provázku a hodí klubíčko dál.
5. Postup se opakuje, dokud všichni nemají svůj prostor k vyjádření.
6. Vznikne pavučina z provázku, která symbolizuje propojení mezi všemi členy skupiny.
7. Na závěr je možné krátce reflektovat, co si kdo zapamatoval nebo co ho zaujalo.

### Výhody:

- Jednoduchá a nenáročná aktivita vhodná pro různé věkové skupiny.
- Pomáhá odbourat ostych a navodit příjemnou atmosféru.
- Umožňuje žákům vzájemně se poznat a rozvíjet komunikační dovednosti.
- Vizualizuje vzájemné vztahy a soudržnost skupiny.

## 4. Meme – nálady

### Cíl:

Navodit uvolněnou atmosféru, podpořit otevřenou komunikaci, poznat nálady a osobnosti žáků. Aktivita slouží jako icebreaker nebo úvod do hodiny.

### Pomůcky:

- Sada obrázků (např. zvířata, postavičky, meme obrázky, emotikony).
- Čísla k obrázkům (mohou být promítnuté na tabuli, vytištěné nebo rozložené na lavici).

### Postup:

1. Učitel vystaví nebo promítne sérii obrázků, každý je označen číslem.
2. Žáci si v duchu vyberou obrázek, který se jim nejvíce líbí nebo s nímž se nejvíce ztotožňují.
3. Postupně sdělují,  **které číslo** si vybrali a  **proč** – mohou mluvit o svých pocitech, náladě, nebo prostě o tom, proč se jim obrázek líbí.
4. Učitel může doplňovat otázkami typu:
  - „Co tě na tom zvířeti vystihuje?“
  - „Kdybys měl dnes být tímto zvířetem, co bys dělal?“
5. Aktivitu lze zakončit krátkým shrnutím nebo přechodem k hlavní části hodiny.

### Výhody:

- Velmi oblíbená a rychlá aktivita vhodná pro úvod hodiny nebo třídnickou chvíli.
- Pomáhá žákům vyjádřit náladu a rozvíjet sebevyjádření.
- Posiluje vzájemné poznání, empatii a respekt.



**Financováno  
Evropskou unií**

- Lze snadno přizpůsobit věku dětí i tématu hodiny (např. zvířata, emoce, oblíbené postavy, roční období, hudební nástroje apod.).

### **KNIHA – ZOOM - Istvan Banyai**

- Skvělá na skupinovou práci
- Např. 4 skupiny po 4 členech, každý ve skupině má část obrázku
- Ve skupině si obrázek neukazují, ale vysvětlují
- <https://www.scribd.com/document/414526961/281569341-Zoom-Activity-Istvan-Banyai>



## THE FLIPPED CLASSROOM

<https://cs.khanacademy.org/khan-for-educators/khan-academy-pro-vyucujici/xff3c9599a8ac9d22:seznameni-s-khan-academy/xff3c9599a8ac9d22:uvod-k-pojeti-vyuky-jako-cesty-k-mistrovstvi-mastery-learning/v/what-is-mastery-learning>

### **Flipped classroom (převrácená třída)**

Flipped classroom je **výuková strategie** a typ blended learningu (kombinovaného učení), která **obrací tradiční vzdělávací prostředí** tím, že výukový obsah, často online, je poskytován **mimo třídu**.

Aktivitty, které byly tradičně považovány za domácí úkoly, se tak **přesouvají do třídy**.

### IN-CLASS FLIPPED

#### **Jak to funguje:**

„Flip“ se odehrává **uvnitř třídy**. Žáci se **střídají mezi stanovišti nebo zařízeními**: jedno je určeno pro sledování obsahu (např. video), druhé pro procvičování nebo skupinovou práci.

#### **Nejvhodnější pro:**

1. stupeň nebo mateřskou školu

Situace, kdy žáci **nemají doma spolehlivý přístup k technologiím**

#### **Příklad:**

Během hodiny jedna skupina sleduje video s sluchátky, zatímco druhá skupina pracuje na praktické aktivitě.

### FLIPPED MASTERY

#### **Flipped Mastery (Převrácená třída s ověřením zvládnutí učiva)**

#### **Jak to funguje:**

Žáci postupují učivem **vlastním tempem** a přecházejí k dalšímu tématu **pouze tehdy, když prokážou zvládnutí předchozí látky**.

#### **Nejvhodnější pro:**

- Diferencovanou výuku, zejména předměty jako matematika nebo přírodověda



Financováno  
Evropskou unií

#### Požaduje:

- Pečlivé plánování a **silné řízení třídy**

#### Příklad:

Žák sleduje lekce o zlomcích vlastním tempem, složí kvíz a pokračuje dál **pouze tehdy, když dosáhne zvládnutí látky.**

#### Formativní hodnocení (Formative Assessment)

- Krátké kvízy po zhlédnutí videa
- „Exit tickets“ – krátké odpovědi na konci hodiny
- Zpětná vazba od spolužáků
- Pozorování učitelem během aktivit ve třídě
- Online nástroje (např. Kahoot, Quizizz, Google Forms)

#### Sumativní hodnocení (Summative Assessment)

- Závěrečné projekty
- Prezentace
- Testy jednotky nebo písemné zprávy
- Výkonnostní úkoly (performance tasks)

#### HODNOCENÍ

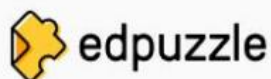
- Rychlé kvízy po videích
- Peer feedback
- **Exit tickets** at the end of class – krátké otázky na konci hodiny
  - **Technika formativního hodnocení**
- Online nástroje – Quizizz, Kahoot atd.
- Teacher observation during class activities



Financováno  
Evropskou unií

## APLIKACE , ICT TOOLS

Quizlet



simpleshow

### EDPUZZLE

<https://edpuzzle.com/classes/6873fe5e86a2a72a322626fe>

- to je webová a mobilní aplikace, kde můžeš vzít video (třeba z YouTube, Khan Academy, vlastní nahrávku), vložit ho do editoru a během přehrávání do něj přidat **otázky, poznámky nebo hlasové komentáře**.

### QUIZLET

<https://quizlet.com/>

- **Quizlet** je online nástroj na tvorbu a procvičování učebních sad, hlavně slovíček, pojmů a definic. Funguje jako digitální kartičky, ale má i interaktivní hry a testy.

### SIMPLESHOW

<https://simpleshow.com/>

- **Simpleshow** je online nástroj pro tvorbu krátkých, animovaných **vysvětlovacích videí** – takových těch jednoduchých „ručička kreslí obrázky a mezitím běží hlasový komentář“.

### GOOGLE CLASSROOM



Financováno  
Evropskou unií

<https://sites.google.com/view/classrooms-workspace/>

- Google Classroom je online platforma od Googlu pro správu výuky a komunikaci mezi učiteli a žáky. Funguje jako virtuální třída, kde můžeš zadávat úkoly, sdílet materiály, hodnotit práce a psát oznámení.

## KHAN ACADEMY

<https://cs.khanacademy.org/teacher/dashboard>

- **Khan Academy** je bezplatná online vzdělávací platforma s obrovským množstvím **výukových videí, interaktivních cvičení a testů**. Vznikla původně pro matematiku, ale dnes pokrývá i fyziku, chemii, biologii, informatiku, ekonomii, dějepis a další obory.

## WAKELET

<https://chatgpt.com/c/689e26c1-59d8-8325-97a1-1f2b9f7f0970>

- **Wakelet** je bezplatná online platforma pro **sbírání, ukládání a sdílení obsahu** z internetu i vlastních materiálů. Dá se použít jako digitální nástěnka, portfolio nebo organizátor odkazů.

## LUMEN 5

<https://lumen5.com/>

- **Lumen5** je online nástroj pro **automatickou tvorbu videí z textu**. Hodí se na prezentace, vysvětlující videa nebo obsah pro sociální síť.

## SIMPLESHOW - skvělý

<https://website.simpleshow.com/#!/dashboard>

**Simpleshow VideoMaker** je specifická část platformy **Simpleshow**, zaměřená na **tvorbu vlastních vysvětlovacích videí** krok za krokem. Je to nástroj pro učitele, studenty i firmy, kteří chtějí rychle převést text nebo scénář do animovaného videa.

## MAGIC SCHOOL AI

<https://www.magicschool.ai/magicschool>



## Financováno Evropskou unií

- **Magic School AI** je online platforma využívající umělou inteligenci, navržená pro učitele, školy a studenty, která pomáhá automaticky vytvářet učební materiály, testy, pracovní listy nebo kvízy a zároveň umožňuje personalizaci obsahu podle úrovně žáků či jazyka. Učitelé mohou také nastavit AI chatboty pro podporu žáků, sledovat jejich pokrok a efektivně organizovat výuku. Platforma podporuje více než 30 jazyků včetně češtiny, klade důraz na bezpečnost dat a je dostupná odkudkoli jako cloudové řešení. Použití Magic School AI zvyšuje angažovanost studentů, usnadňuje práci pedagogům a připravuje žáky na budoucí práci s moderními technologiemi.

**GOOSCHASE** – skvělý, doporučuji vyzkoušet se staršími

<https://goosechase.com/>

- **GooseChase** je interaktivní aplikace, která umožňuje vytvářet digitální „honby za pokladem“ neboli *scavenger hunts*. Učitel nebo organizátor připraví sérii úkolů, které mohou zahrnovat otázky, hádanky či výzvy jako focení, natáčení videí nebo odpovídání na kvízy. Účastníci plní tyto úkoly pomocí mobilní aplikace, odevzdávají své výsledky a získávají body, které se zobrazují v žebříčku. GooseChase rozvíjí spolupráci, kreativitu a soutěživost a dá se využít ve výuce, při exkurzích nebo projektových dnech jako zábavný a aktivní způsob učení.

**GENIALLY**

<https://genially.com/>

**MENTIMETER**

<https://www.mentimeter.com/>

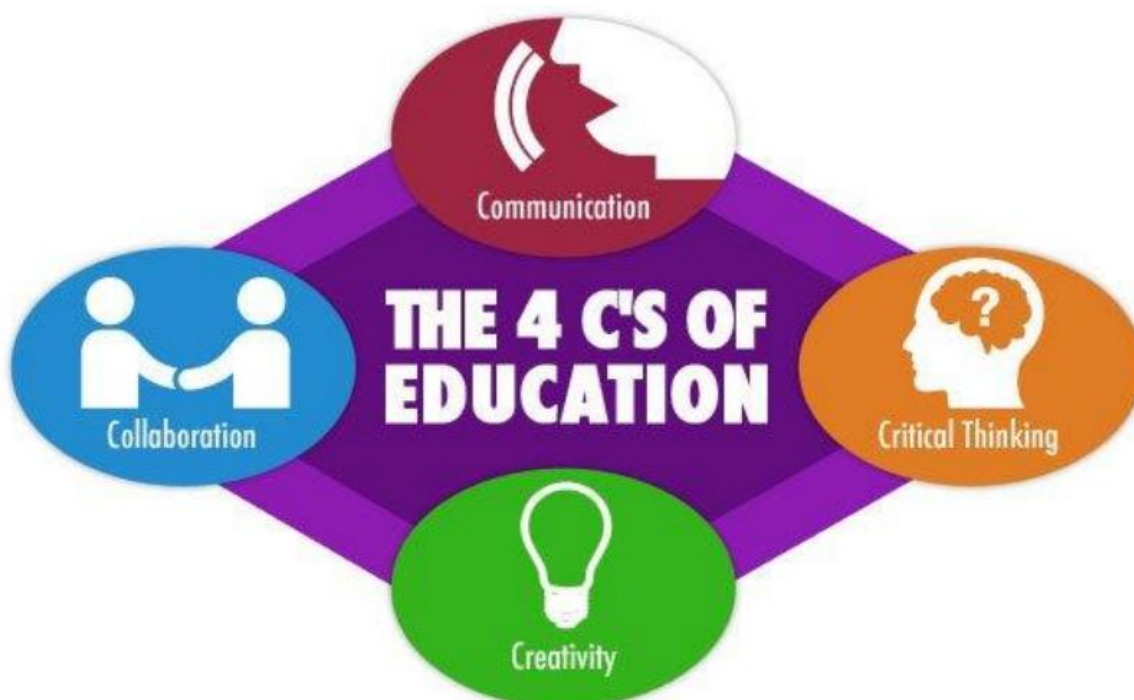


## Klíčové dovednosti pro úspěch ve škole i v životě

### 4 C's

1. Critical Thinking (Kritické myšlení)
  - Schopnost analyzovat informace, řešit problémy, vyhodnocovat důkazy a přijímat informovaná rozhodnutí.
2. Creativity (Kreativita)
  - Schopnost přicházet s novými nápady, inovacemi a řešeními problémů.
3. Collaboration (Spolupráce)
  - Schopnost efektivně pracovat v týmu, komunikovat a sdílet odpovědnost.
4. Communication (Komunikace)
  - Schopnost jasně a účinně vyjadřovat myšlenky, ať už písemně nebo ústně, a zároveň aktivně naslouchat druhým.

Tento rámec se často používá v moderních vzdělávacích kurzech a projektech typu project-based learning (PBL), protože připravuje žáky na komplexní problémy reálného světa.





## Komunikace

### „Já“ výroky (I-messages)

- Důležitost vyjadřování vlastních emocí **bez obviňování ostatních**.
- Obviňování druhých vede k **obranné reakci**.
- Efektivní komunikace vyžaduje **spolupráci, nikoli konflikt**.

### Jak používat „I-messages“ ve třídě

#### Struktura „I-message“:

1. **Popiš chování, které tě ovlivňuje** – konkrétně a objektivně.
2. **Vyjádři svůj pocit** – jak se kvůli tomu cítíš.
3. **Vysvětli dopad** – co to znamená pro tebe nebo pro třídu.

Tento přístup:

- Snižuje konflikty a obranné reakce.
- Podporuje respekt a spolupráci ve třídě.
- Učí žáky **vyjadřovat své pocity a potřeby konstruktivně**.

X

### „Ty“ výroky (You-messages)

- Zaměřují se na **osobu, která provádí danou činnost**.
- Často obsahují **hodnocení nebo kritiku**.
- Vedou k pocitům **viny, ponížení nebo nedocnění**.
- Vyvolávají **obranné reakce**.



Financováno  
Evropskou unií

## NÁPADY NA AKTIVITY

<https://pz.harvard.edu/thinking-routines> -

Aktivita „Kde cítím emoce“ <https://www.therapistaid.com/activity/where-i-feel>

- Žáci si nakreslí postavičku
- Emoce – štěstí, láska, naštvaní, strach, smutek, nervozita, úzkost
- Zakreslují/vybarvují, kde v těle je cítí
- Soustředění na sebe, uvědomění



Aktivita „The hand“

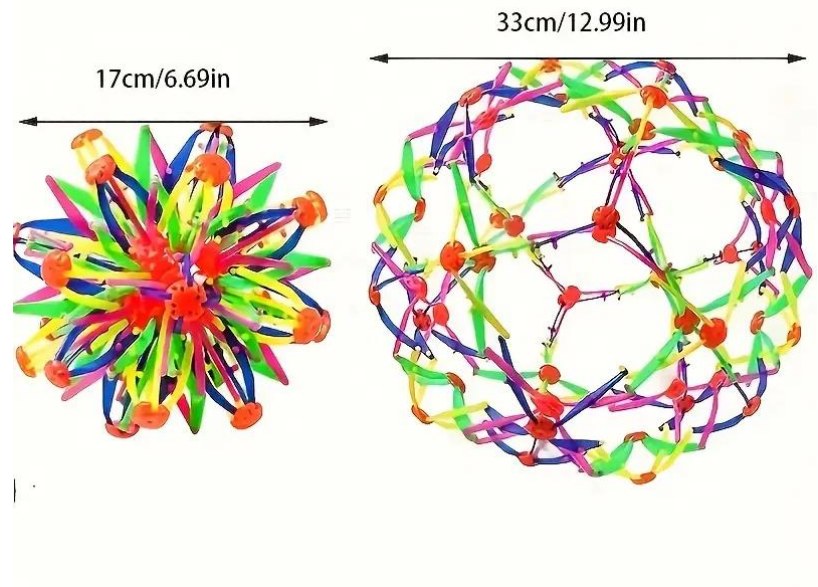
- Obkreslit si ruku
- Do prstíků napsat:
  - o Koníčky
  - o „jsem dobrá, dobrý v...“
  - o Nejlepší výlet je.../nejoblíbenější výlet ...
  - o Moje sny
  - o Moje hodnoty



Financováno  
Evropskou unií

## ZKLIDNĚNÍ, DÝCHÁNÍ

- Používat konkrétní věc
  - o Větrník
  - o Roztahovací míček
- Zklidnit dýchání
- Zakreslit vlastní dech
- Před a po



## MDF WALKING

- Procházka do přírody
- Na cestě si žáci vyberou 1-2 předměty (zatím neprozrazovat k čemu budou sloužit)
- Po návratu do třídy – tvorba stromu „The tree of emotions“

