



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Projekt Učitel ONLINE

CZ.1.07/1.1.06/02.0092

Gymnázium Dr. J. Pekaře, Mladá Boleslav, Palackého 211

Metodická příručka

část HUDEBNÍ A VÝTVARNÁ VÝCHOVA, ZÁKLADY
SPOLEČENSKÝCH VĚD A DĚJEPIS



HUDEBNÍ VÝCHOVA, VÝTVARNÁ
VÝCHOVA
71 souborů



ZÁKLADY SPOLEČENSKÝCH VĚD
59 souborů



DĚJEPIS
109 souborů

Obsah

1. Metodická část - Mgr. Petr Hošek.....	4
1.1 Využití interaktivní tabule ve výuce základů	4
1.1.1 Charakteristika předmětu společenské vědy:	4
1.1.2 Charakteristika předmětu dějepis:	5
1.1.3 Hodnocení z hlediska výhod využití programu ActivInspire ve výuce společenských věd:	5
1.2 Doporučení a odkazy	11
2. Metodická část - Mgr. Jarmila Nováková	12
2.1 Využití programu Activ Inspire v hodinách HUDEBNÍ VÝCHOVY	12
2.1.1 Referáty:	14
2.1.2 Závěr:	14
2.2 Využití programu Activ Inspire v hodinách VÝTVARNÉ VÝCHOVY	15
2.2.1 Úvod:	15
2.2.2 Teoretické hodiny:	15
2.2.3 Křížovka	19
2.2.4 Opakování formou otázek	20
2.2.5 doplňování	20
2.2.6 Hry a jejich využití:	21
2.2.7 Praktické hodiny:	24
2.3 Vytváření grafických návrhů	24
2.4 Referáty:	25
2.5 Závěr:	25



Metodická příručka

pro tvůrce interaktivních výukových materiálů

skupin předmětů

Skupiny předmětů a metodici v předmětech:

**Skupina č. 2 – skupina předmětů: dějepis, základy spol. věd,
výchovy (VV, HV)**

Mgr. Petr Hošek a Mgr. Jarmila Nováková

1. Metodická část - Mgr. Petr Hošek

1.1 Využití interaktivní tabule ve výuce základů

„Cílem společnosti Promethean je odhalovat potenciál lidských možností ve vzdělávání a školení lidí v každém věku a po celém světě.“ Tohoto cíle se snaží dosáhnout vytvářením, rozvojem, poskytováním a podporou nejnovějších interaktivních výukových pomůcek a podporou růstu nejrozsáhlejší světové internetové komunitní sítě učitelů v tomto oboru. Těmito způsoby pomáhá společnost Promethean realizovat vizi vzdělávání 21. století a zlepšovat zapojení a výsledky žáků i učitelů. Při všem, co děláme, vycházíme ze dvou základních předpokladů:

- Nikdo nerozumí výuce lépe než učitelé.
- Nejlepší způsob, jak zaujmout dnešní technikou obklopené studenty, je prostřednictvím technologií¹

K druhému předpokladu mám drobnou výhradu. Věřím, že technologie jsou pouze jedny z možností jak zaujmout a rozhodně nejsou „samospásné.“ Na straně druhé jsem přesvědčen, že rozvoj technologií je nutné a nezbytné ve výukovém procesu respektovat a do škol začleňovat. V následující práci se pokusím vysvětlit své postřehy vztahující se k používání programu interaktivních tabulí s programem ActivInspire ve výuce především z hlediska výhod a nevýhod využití programu ActivInspirev hodinách společenských věd.

1.1.1 Charakteristika předmětu společenské vědy:

Společenské vědy jsou v poslední době jedním z nejdynamičtěji se rozvíjejících předmětů. Obsahový záběr s velkým přesahem do jiných předmětů a poměrně často novými skutečnostmi radikálně se měnícími klade požadavky na pedagogy se neustále sebevzdělávat. Společný předmět oblastí psychologie, sociologie, ekonomie, práva, globálních problémů lidstva, politologie, etiky, religionistiky, filosofie a dalších podoborů základů společenských věd je těžké vymezit jednoduchou univerzální definicí. Charakteristické pro výuku je, že jde většinou o základní vhled do těchto oblastí. I vzhledem k povaze předmětu většiny výše zmiňovaných oborů a jejich neustále se proměňujícímu se obsahu je už v podstatě nemyslitelné nové technologie dlouhodobě při výuce nepoužívat. Počítač, dataprojektor, internet jsou ve škole dnes většinou již nutnou samozřejmostí. Používání interaktivních tabulí

¹ <http://www1.prometheanworld.com/czech/server.php?show=nav.1924>

ve škole je dalším novým fenoménem, který může výuku studentům zpestřit, lépe znázornit a ve své podstatě umožnit lepší pochopení dané oblasti. Je ale také potřeba zmínit, že s velkou pravděpodobností přijdou technologie nové, které svými možnostmi stávající „pomůcky“ předstihnou, a to ve stále zkracujícím se čase. Bude tedy opět na učitelích se s novými trendy seznámit a do výuky je zapojit.

1.1.2 Charakteristika předmětu dějepisu:

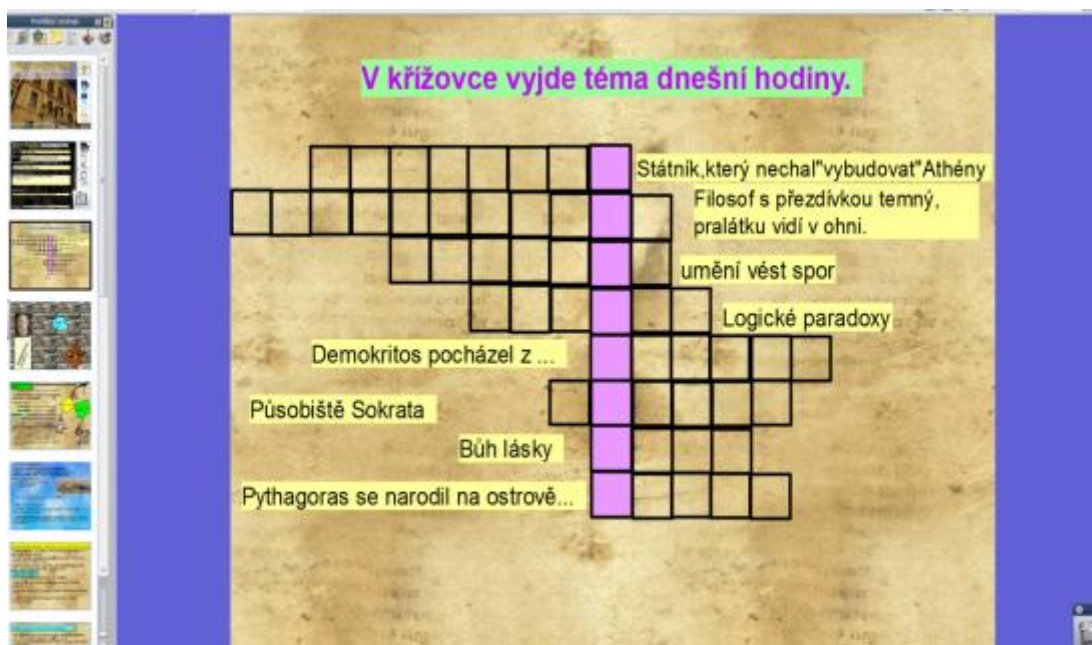
Dějepis patří k společenskovědním předmětům. Studenti - žáci si v něm osvojují kulturu společenské komunikace a demokratické způsoby svého jednání na základě obeznámení se s historickým procesem. Jednou z hlavních funkcí dějepisu je formování světového názoru a uvědomění si sebe sama ve společnosti v souvislostech historických místních, regionálních, státních i světových.

1.1.3 Hodnocení z hlediska výhod využití programu Activ Inspire ve výuce společenských věd:

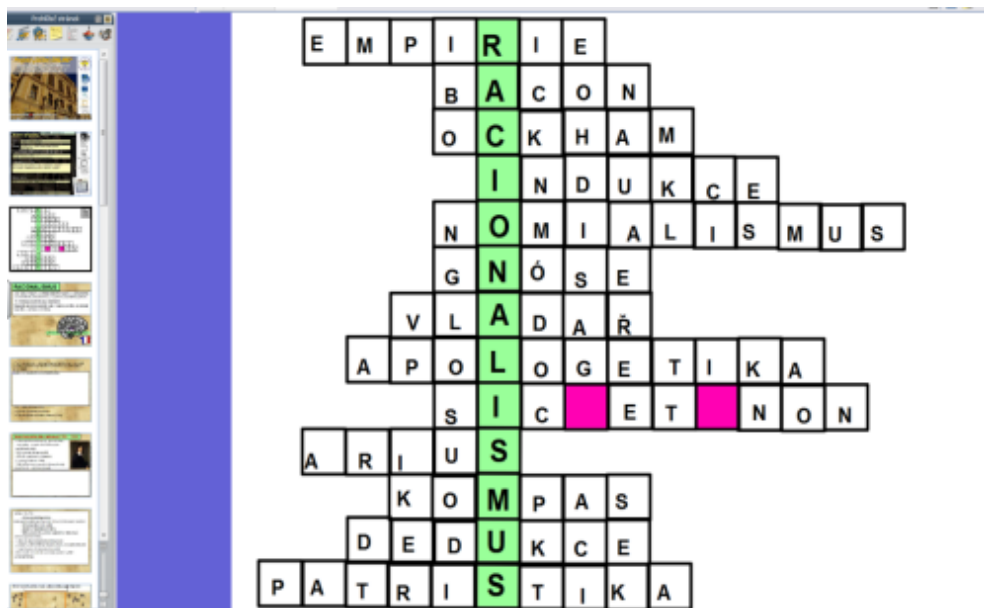
- Interaktivita – umožňuje vzájemnou komunikaci, tj. přímý vstup do činnosti, schopnost lépe začlenit jednotlivce, skupinku, nebo celou třídu do výuky.

Konkrétní aktivitou, která se mi osvědčila jako úvodní „rozehřívací, motivační“ je **křížovka**, kdy studenti doplňují odpovědi na otázky (Obrázek A) nebo vymýšlejí zadání otázek již doplněného textu (B).

Obrázek A:



Obrázek B:



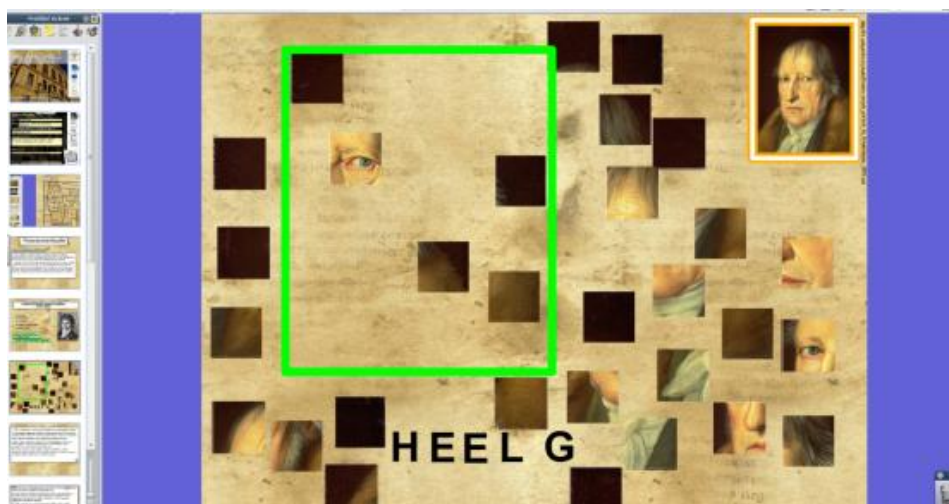
Jako obecné doporučení radím předem zjistit stav dataprojektoru (lampy) ve třídě, aby pozadí stránky neztěžovalo čitelnost. Při slabé lampě a nezatemněných učebnách se může stát, že je příprava nečitelná. Přitom na počítači je příprava čitelná a může se zdát jako vhodná. Dojde-li k takovéto disproporci, doporučuji bílé pozadí, text černý, maximální velikosti.

- Velmi zajímavou a hodinu zpestřující spatřuji možnost **vkládání internetových odkazů** (doplňující texty, videa, obrázky, mapy, audio atd..) s možností podtrhávání textu či zakreslování na tabuli.

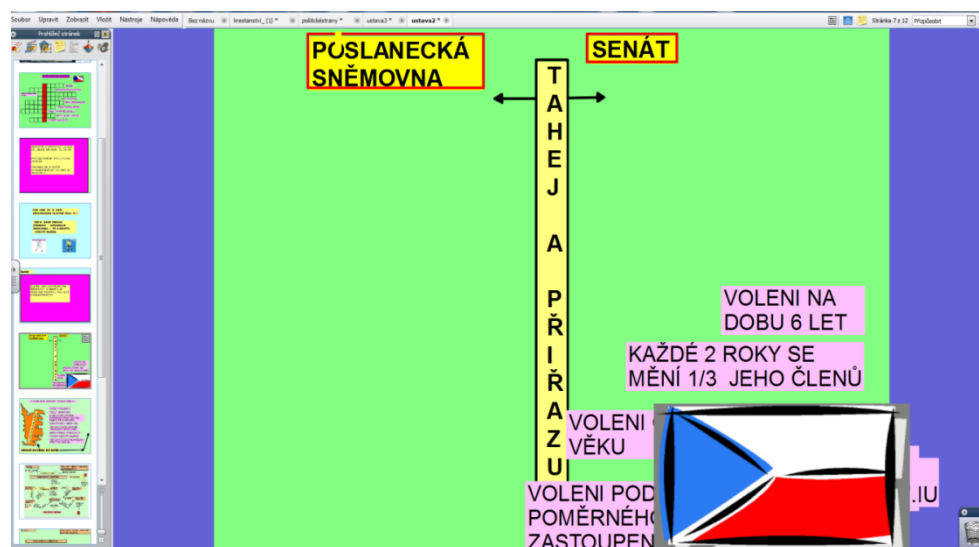




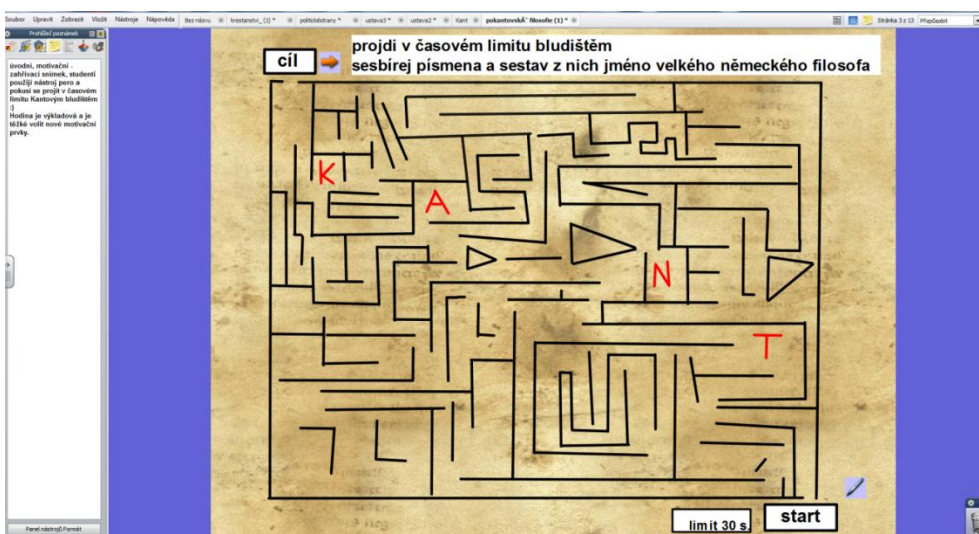
- Další aktivita, která se mi osvědčila, někdy jako odlehčení části výkladové, jsou různé skládačky, nebo doplňovačky textů – vět.



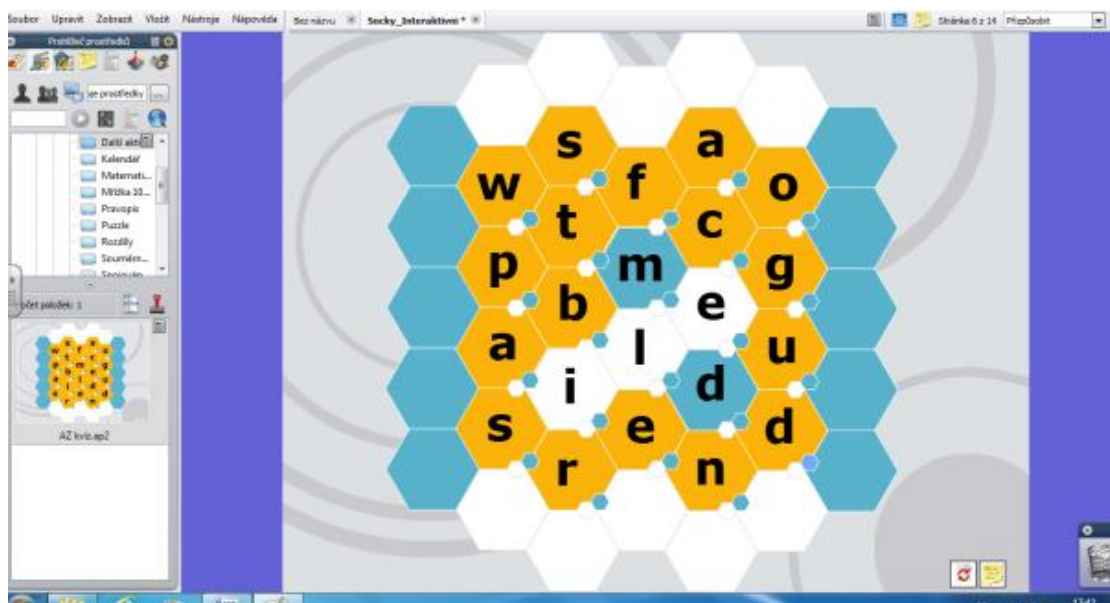
- Další možností je vytahování a přiřazování textu nebo objektu.



- Pro zpestření, oživení, např. výkladové hodiny



- Hry – program ActivInspire nabízí i několik zajímavých her (dáma, šachy, piškvorky), z nichž nejlépe ve své využitelnosti pro SV se mi jeví AZ kvíz.



Práce, které mě zaujaly a prvky které se velmi často v přípravách objevují a jsou určité pozitivním faktorem v hodinách dějepisu:

Podobně jako u SV tak i u DĚ je křížovka vhodným motivačním prvkem.



Zakreslování – do mapy, přiřazování, přetahování textu

Důležitá místa v životě Mistra Jana Husa
Zakreslete šipkou do mapy pohyb po uvedených místech pobytu Mistra Jana Husa v jednotlivých etapách jeho života, přiřaďte letopočty.

r. 1371 r. 1380 r. 1385 r. 1412
r. 1414 r. 1415

• Krakovec • Praha
• Kozí Hrádek
• Husinec
• Prachatice
• Kostnice (Konstanz)

Jiřího z Poděbrad
Umístěte správně jednotlivé události na časovou osu.

1436
1437
1448
1452
1458

Řešení Jiří zemským správcem

Jiří králem Jiří obsadil Prahu
Zikmundova smrt Kompaktáta

Mezi negativa, se kterými se vyučující může setkat při používání ActivInspire patří poměrně složité shánění obrazového materiálu. V oficiálních verzích používaných v hodinách je potřeba respektovat autorská práva. Možným vyřešením problému může být využití

webových odkazů. Práce s ActivInspire je sice časově náročná (naučení se program ovládat, příprava materiálů....), ale je rozhodně pozitivním doplňujícím prvkem výuky.

1.2 Doporučení a odkazy

1. Tvorba grafů:

- a. Corel Draw
- b. Zoner Callisto

2. Úprava obrázků:

- a. Corel Photo Paint
- a. Corel Draw

Doporučené zdroje:

- <http://www.google.cz/>
 - <http://commons.wikimedia.org/>
 - <http://cs.wikipedia.org/>
 - <http://www.cotoje.cz/>
 - <http://www.vseved.cz/>
 - <http://www.cojeco.cz/>
 - <http://www.euroskop.cz/>
-

2. Metodická část - Mgr. Jarmila Nováková

2.1 Využití programu Activ Inspire v hodinách HUDEBNÍ VÝCHOVY

V hodinách hudební výchovy je program Activ Inspire užitečnou pomůckou v první řadě ve výkladových hodinách, kdy lze použít celou řadu **hudebních ukázek**, ať už předem nahraných a uložených v předváděcím sešitě nebo odkazy na internet, kde jsou k dispozici např. **záznamy z koncertů nebo tanečních vystoupení**.

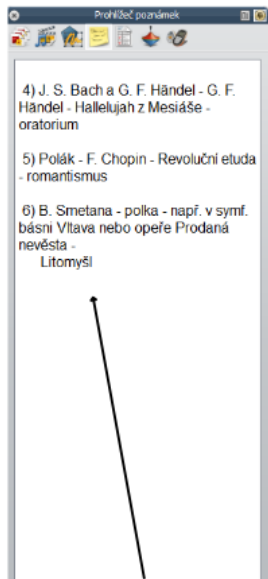
Příklady:

The screenshot shows a presentation slide about Polka. Annotations with arrows point to specific elements:

- Nadpis** (Title) points to the title "Polka".
- Text** points to the descriptive text: "= český společenský tanec ve dvoučtvrtovém rytmu", "- objevila se ve 30. letech 19. století v okolí Hradce Králové", and "- v Praze se poprvé tančila v roce 1831".
- Obrázek** (Image) points to the illustration of a couple dancing.
- Otázky pro studenty** (Questions for students) points to the text: "Jak se tanec jmenoval původně?", "Proč byl přejmenován na půlka?", and "Má nějakou vazbu na Polsko?".
- Odkaz na webové stránky** (Link to website) points to the URL <http://cs.wikipedia.org/wiki/Polka>.
- Zdroj obrázku** (Image source) points to the source text at the bottom of the image: http://cs.wikipedia.org/wiki/Soubor:Polka_1848.jpg.

Odkazy na hudební ukázky

Opakovací otázky



4) J. S. Bach a G. F. Händel - G. F. Händel - Hallelujah z Mesiáše - oratorium

5) Polák - F. Chopin - Revoluční etuda - romantismus

6) B. Smetana - polka - např. v symf. básni Vltava nebo opeře Prodaná nevěsta - Litomyšl

4. Jak se jmenují dva největší představitelé baroka? Který z nich je autorem této skladby? Jak se skladba jmenuje? O jakou hudební formu se jedná?

5. Jaké národnosti je autor této skladby? Uveď jeho jméno. Jak se skladba jmenuje? V jakém slohovém období vznikla?

6. Kdo je autorem této skladby? O jaký tanec se jedná? Kde tento tanec skladatel ještě použil? Ve kterém městě se tento skladatel narodil?

Odpovědi na otázky umístěné v poznámkách na stránce

Po odsunutí oranžového obdélníku se objeví odpověď na otázku

Inspirace lidovou písní

Co znamená slovo inspirace? ↓

Lidovou písní nebo tancem se inspirovala řada českých skladatelů, podle písně nebo tance složili určitou skladbu. Např.:

🌐 **Skočná** **Co je skočná?** ▢

🎵 Bedřich Smetana - Skočná

🎵 Bedřich Smetana - Skočná (zajímavost: hraje country skupina)

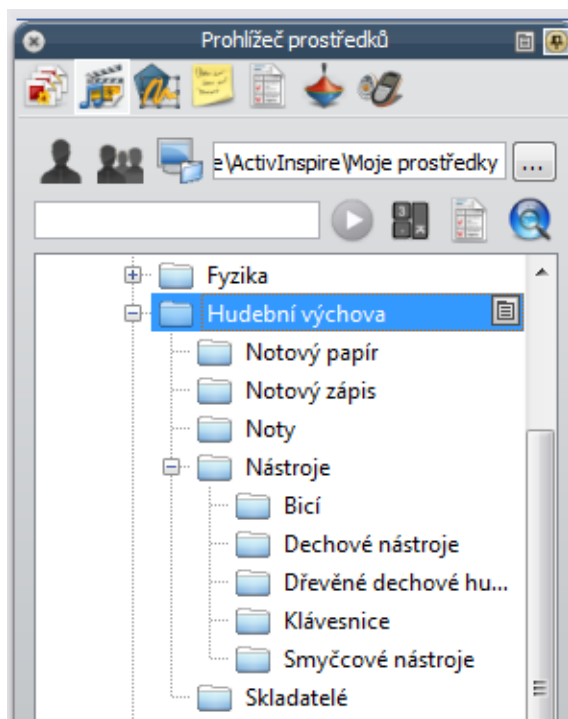
Cibulíčka - poslechni si nejprve písničku: 🌐

🎵 Bedřich Smetana - České tance, Cibulíčka

Odkaz na hudební ukázku.

Odkaz na internetovou stránku youtube.com s videonahrávkou

Při opakování lze využít různých her. Oblíbené jsou křížovky, AZ-kvíz, pexeso, hádání hudebních ukázek, postupné odkrývání obrázků nebo jmen hudebních skladatelů nebo interpretů, hudebních nástrojů. Tyto hry jsou podrobněji popsány v kapitole o výtvarné výchově.



Součástí hodin hudební výchovy je používání **notového zápisu**. Ve sdílených prostředcích je celá řada možností.

Sdílené prostředky – Předměty – Hudební výchova -

Najdeme zde notový papír, jednotlivé značky potřebné pro notový zápis, zvukový záznam not, obrázky hudebních nástrojů a hudebních skladatelů.

2.1.1 Referáty:

V neposlední řadě je to další z nástrojů, který umožňuje studentům vytvářet interaktivní prezentace s výraznými aktivními prvky.

2.1.2 Závěr:

Program je přínosem do hodin hudební výchovy, především ve zprostředkování jednoduchého přístupu na internet, práce s obrazovým materiálem a textem, využívání jeho interaktivních možností, ať už formou her, testů, přiřazování a doplňování. Zařazování aktivit do hodiny je důležité úměrně věku. Starší žáci již často považují cestu k tabuli, kde mají doplnit slovo o pěti písmenech, za zdržování výukového procesu. Naopak zařazení pestré nabídky hudebních ukázek a videonahrávek je výbornou motivací ke studiu.

Za velmi užitečné se jeví použití zařízení ActivVote, které po kvalitní přípravě a zvládnutí práce s hlasovacími přístroji značně urychlí a zefektivní ověřování a hodnocení znalostí žáků.

2.2 Využití programu Activ Inspire v hodinách VÝTVARNÉ VÝCHOVY

2.2.1 Úvod:

Vyučování výtvarné výchovy má svá specifika. Budeme se věnovat především vyučování tohoto předmětu na středních školách. Výuka je rozdělena do dvou částí. První částí jsou hodiny teorie, které zahrnují dějiny umění, teorii plošné a prostorové tvorby atp. Druhou část tvoří praktická tvorba studentů. V obou případech se dá s interaktivní tabulí pracovat.

2.2.2 Teoretické hodiny:

V hodinách věnovaných dějinám umění se program Activ Inspire a práce s interaktivní tabulí ukazuje jako výjimečně užitečná. V této oblasti je použití širokého spektra obrazového materiálu přímo nezbytností. Program se dá používat podobně jako prezentace vytvořené např. v programu PowerPoint, ale výhodou je spojení s **interaktivní tabulí**, kdy můžeme do obrazů kreslit, vyznačit důležité osy, perspektivu nebo hlavní linie aniž bychom poškodili původní obrázek, přiřazovat názvy, porovnávat atd.

The screenshot shows the Activ Inspire program interface. At the top, there are four labels with arrows pointing to specific elements: "Ikona označující úkol" (Icon indicating the task) points to a lightbulb icon; "Obrázky" (Images) points to the two images of the statue; "Otázky a úkoly pro studenty" (Questions and tasks for students) points to the text area; and "Obrázky" (Images) points to the two images of the statue. The main content area has a yellow background and contains the following text and elements:

- A lightbulb icon and the name "David".
- The text "Porovnejte tyto dvě sochy Davida." (Compare these two statues of David).
- The text "Přiřadte k sochám:" (Assign to the statues:).
- Two pink ovals containing the words "renesance" (Renaissance) and "baroko" (Baroque).
- The text "Poznáte autory soch?" (Do you know the authors of the statues?).
- Two images of the statue of David by Michelangelo.
- The name "Michelangelo" below the first image.

At the bottom, there are two labels with arrows pointing to interactive elements: "Růžové ovály se dají přemístit ke správné soše" (Pink ovals can be moved to the correct statue) points to the pink ovals; and "Kliknutím na prázdný rámeček pod sochou se objeví jméno sochaře" (Clicking on the empty frame under the statue will reveal the name of the sculptor) points to the empty frame under the second image.

Pro procvičování se dá využít např. přiřazování a třídění.



Neolitická architektura

Vytáhněte z nádoby 5 obrázků, rozdělte je a přiřadte názvy.

sakrální

světská



menhir



kromlech



dlouhý dům

dolmen

henge

Při této práci se zvláště osvědčují kontejnery.

Ikona úkolu.



Úkol

Opakování: barokní architektura

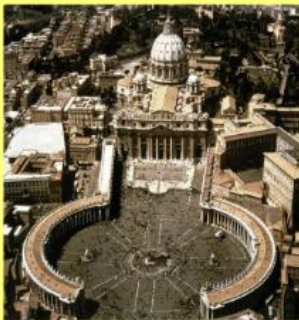
Přiřadte autora ke stavbě.



Lukas Hildebrandt
Jules Hardoin- Mansart
Christopher Wren
Lorenzo Bernini
J. B. Fischer z Erlachu









Kontejnery

Další užitečnou funkcí jsou **odkazy na webové stránky internetu**. Učitel si tak může připravit řadu odkazů s ukázkami z filmů nebo pořadů věnovaných danému tématu a podle potřeby je v hodině použít. Případně svůj výklad obohatit o ukázky hudební.

Odkazy na webové stránky se dají použít i při jednotlivých ukázkách obrazů. V tomto případě je to ale spíše ztráta času. Načítání webových stránek, zvláště pak rozměrnějších obrázků, přeci jen zabere nějaký čas, navíc nemusí být vždy úspěšné. Navíc to znamená nepříjemné zdržení v hodině. Obrázky, které se na rozdíl od videoukázek používají častěji, je lepší předem umístit do předváděcího sešitu.

The screenshot shows a presentation slide with a light green background. At the top, a pink banner contains the title "Hyperrealismus, naturalismus dnes". Below the title, there are two columns of text. The left column lists "Michail Ožibko" next to a small Czech flag, followed by a large image of a hyperrealistic sculpture of a woman's face. Below the image is a URL: "http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/bd/iDeath_1.jpg". The right column lists "Hynek Martinec" next to a small Czech flag, followed by "Ron Mueck" next to a small Australian flag. Below these are several hyperlinks: "Výstava Rona Muecka", "The most realistic sculptures - Part I (! video přístupné až po registraci !)", "The most realistic sculptures - Part II", "The most realistic sculptures - Part III", "Making 'SUMO' Fragment č.3", and "Fragment č.3 (detail)". There are also two more hyperlinks: "Jáme Samon" and "Making 'SUMO'". Annotations with arrows point to various elements: "Odkaz na webové stránky autora" points to the title; "Odkaz na youtube.com – prohlídka výstavy soch" points to the "Výstava Rona Muecka" link; "Odkaz na youtube.com – postup výroby hyperrealistické sochy" points to the "Making 'SUMO'" link; "Odkaz na jinou stránku předváděcího sešitu, kde je obraz zvětšený" points to the URL below the sculpture; and "Odkaz na webové stránky s obrazem" points to the "Fragment č.3 (detail)" link.

Odkaz na webové stránky autora

Hyperrealismus, naturalismus dnes

Michail Ožibko

iDeath II.

http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/bd/iDeath_1.jpg

Hynek Martinec

Ron Mueck

Odkaz na youtube.com – prohlídka výstavy soch

[Výstava Rona Muecka](#)

[The most realistic sculptures - Part I](#)
(! video přístupné až po registraci !)

[The most realistic sculptures - Part II](#)

[The most realistic sculptures - Part III](#)

Odkaz na youtube.com – postup výroby hyperrealistické sochy

Jáme Samon

[Making "SUMO"](#)

[Fragment č.3](#)

[Fragment č.3 \(detail\)](#)

Odkaz na jinou stránku předváděcího sešitu, kde je obraz zvětšený

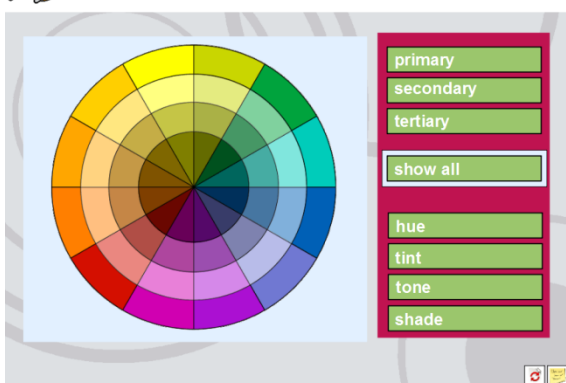
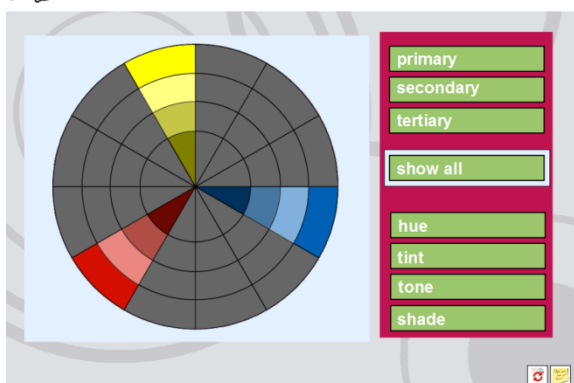
Odkaz na webové stránky s obrazem

Archiv obrázků ve sdílených prostředcích je využitelný spíše pro doplnění textu, zpestření, ale kvalitní reprodukce uměleckých děl zde nejsou. Je potřeba si pro takový případ vytvořit vlastní databázi obrázků, případně si ji umístit do **Mých prostředků – Mé knihovny**.

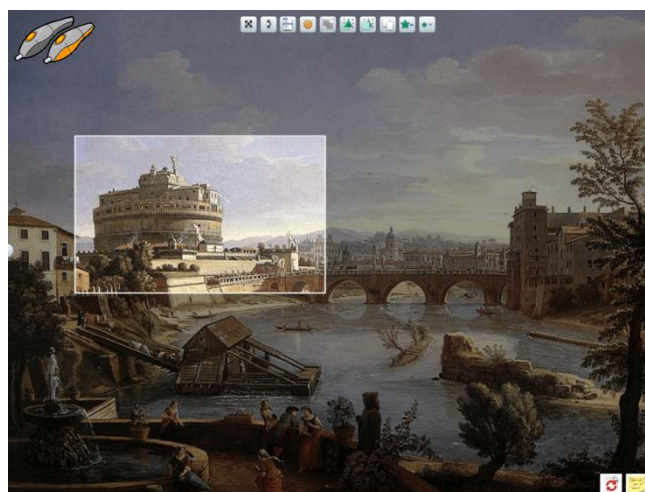


V nabídce **akcí** nalezneme několik užitečných položek.

Barevný kruh, ve kterém jsou barvy rozděleny na primární, sekundární atd. (Bohužel je v angličtině a bylo by dobré si předem připravit českou verzi.)



Aktivita zaměřená na **kompoziční cvičení**. Světlejším obdélníkem lze volně pohybovat a určovat výřezy, případně jej i zvětšovat a zmenšovat a upravovat tím rozměry výřezů.



2.2.3 Křížovka

Křížovka se hodí na zahájení hodiny, kdy pomocí odpovědí na otázky týkající se učiva z minulých hodin se dostaneme např. k nějakému klíčovému pojmu pro stávající hodinu.

Má to ale svá drobná úskalí. Je vhodné volit kratší tajenku, neboť je potřeba dodržovat velikost písma kolem 25. V opačném případě se stává křížovka nečitelnou pro žáky ve vzdálenějších lavicích, a tudíž postrádá smysl.

Opakování : BAROKO

*V tajence křížovky zjistíte jméno hlavního předstevitele fr. rokokové malby.
Do křížovky doplňujte autory děl na obrázcích.*



Obr. 1



Obr. 2



Obr. 4



Obr. 3



Obr. 5



Obr. 6



Obr. 8

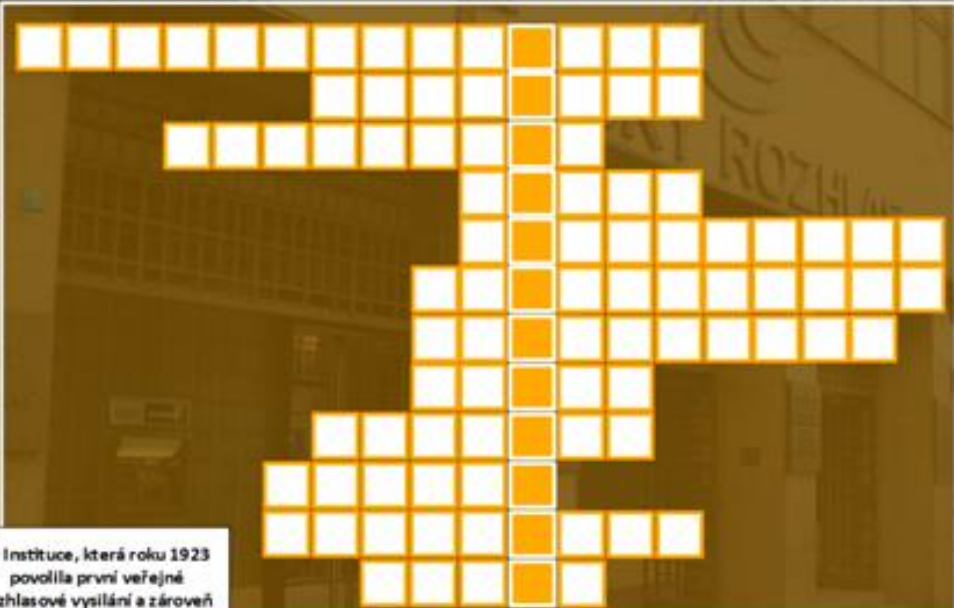


Obr. 7



Obr. 9

tajenka



1) Instituce, která roku 1923 povolila první veřejné rozhlasové vysílání a zároveň propůjčila pro tuto činnost samotný vysílač se nazývala: MINISTERSTVO ...

Pokud jste video sledovali pozorně, jistě si bez problému poradíte s malou křížovkou. Zodpovězené otázky postupně přesouváte do kole.

Elegantní řešení jednoho ze studentů

- vlevo dole jsou zadání k jednotlivým řádkům křížovky, které se dají odsouvat; tím se řeší přehlednost na stránce

2.2.4 Opakování formou otázek

Shrnutí:

Zaškrtněte správná tvrzení:

Adolf Kosárek byl jedním z našich nejlepších krajinářů. 

Autorem medailonů na Pražském orloji je A. Piepenhagen. 

Romantismus nachází inspiraci především v antice. 

Autorem slavného obrazu Josefina je Josef Mánes. 

Romantická krajina je bouřlivá, neklidná, rozjitřená. 

Julius Mařák byl naším předním portrétistou. 

Správné řešení:

Adolf Kosárek byl jedním z našich nejlepších krajinářů. 

Autorem medailonů na Pražském orloji je A. Piepenhagen. 

Romantismus nachází inspiraci především v antice. 

Autorem slavného obrazu Josefina je Josef Mánes. 

Romantická krajina je bouřlivá, neklidná, rozjitřená. 

Julius Mařák byl naším předním portrétistou. 

OTÁZKY NA KONEC
KRÁTKOU ODPOVĚď VEPÍŠTE DO BÍLÉHO POLE

Z ČEHO SE VYRÁBÍ TUŠ? 

KDY VZNIKLA PAPIRNA V. LOSINY? 

KDY SE DOSTAL PAPIR DO EVROPY? 

CO JE TYPICKÝM ZNAKEM KRESBY? 

KOLIK VRSTEV MÁ KARTÓN? 

JAK PŘIŠEL K NÁZVU PERGAMEN? 

Prostudujte odkazy a odpovězte
ODPOVĚDI NAPIŠTE NÁSTROJEM PERO POD OTÁZKU

Proč byl sv. Petr ukřižován hlavou dolů?

Který okamžik ilustruje obraz Večeře v Emauzích?

Kdo byl nástupcem Davida, jenž zabil Goliáše?

Jakou techniku malíř používal?

Ve kterém městě slavný malíř po celý život působil?

2.2.5 doplňování

informací, které studenti znají nebo informací, které mají v literatuře či na internetu zjistit.

Katedrála (dóm)

 **Doplňte chybějící slova do vět. Pomocí myši je přetáhněte ze žluté tabulky na správné místo.**

- Každý biskupský nebo arcibiskupský kostel () - trůn pro biskupa, zprvu v ose  , pak na jeho levé straně, nyní opět usedá biskup v ose kněžiště, tváří k věřícím)

katedra presbyteria



Na zábradlí Karlova mostu je rozmístěno soch a sousoší, většina pochází z období 1706-14. Ve 14. stol. tu byl umístěn první kříž, do r. 1503 byla postavena také socha

Na původním místě je dnes od Ludvíka Šimka. Nejstarší dodnes stojící sochou v původní podobě je sv. z r. 1683, poslední bylo umístěno sousoší sv. v r. 1928.

Sochy a sousoší, které byly později zničeny povodněmi, nebo které byly poškozeny povětrnostními vlivy a restaurovány, byly nahrazeny kopiemi soudobých umělců a originály umístěny např. do Lapidária či do Gorlice na Vyšehradě.

Většina soch je z, sv. Filip Benicius je z a sv. Kříž (Kalvárie) a Jan Nepomucký jsou z

2.2.6 Hry a jejich využití:

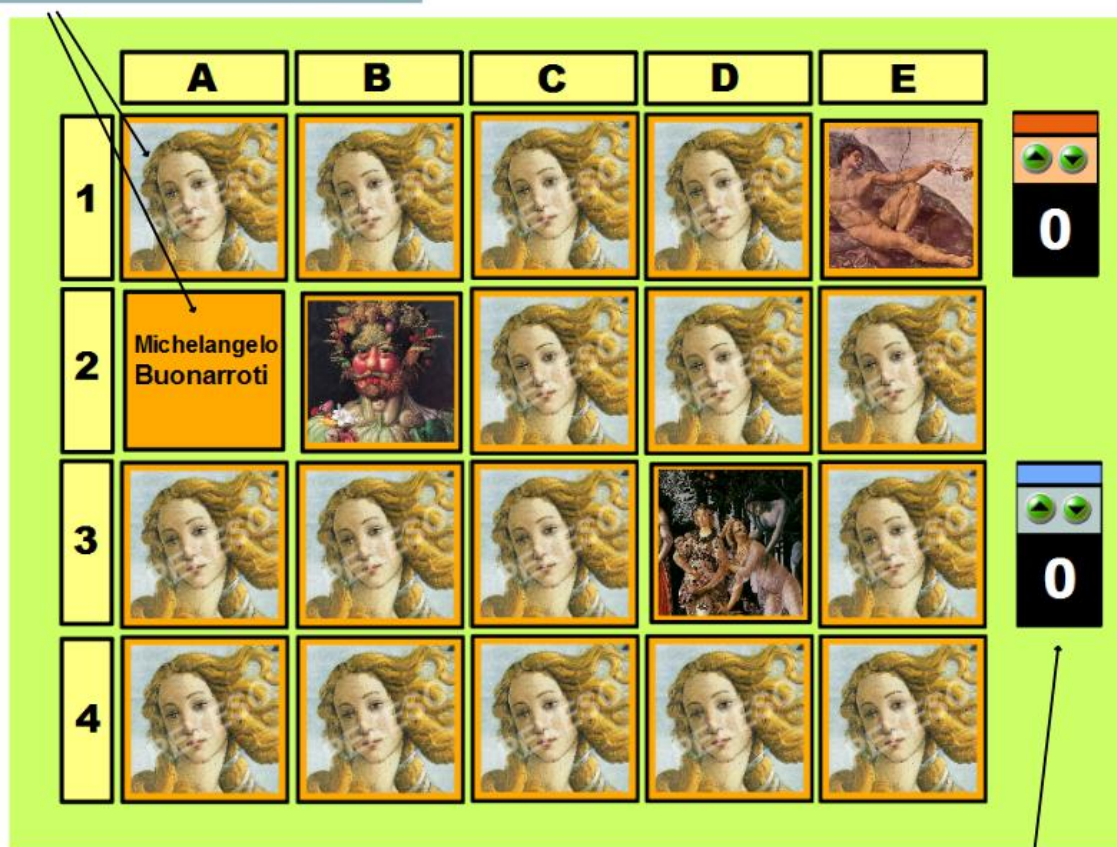
Hraní her je velmi užitečné při rychlém opakování na začátku hodiny nebo na jejím konci. Dá se použít při zkoušení i při opakování větších učebních celků.

V tomto případě se dají využít hry jako:

Pexeso

Tato hra je vhodná k opakování dvojic (obraz – název obrazu, obraz – období, výtvarný nebo architektonický prvek – sloh, autor – sloh, dvojice obrazů atd.)

Kliknutím na kartičku se obrázek objeví.

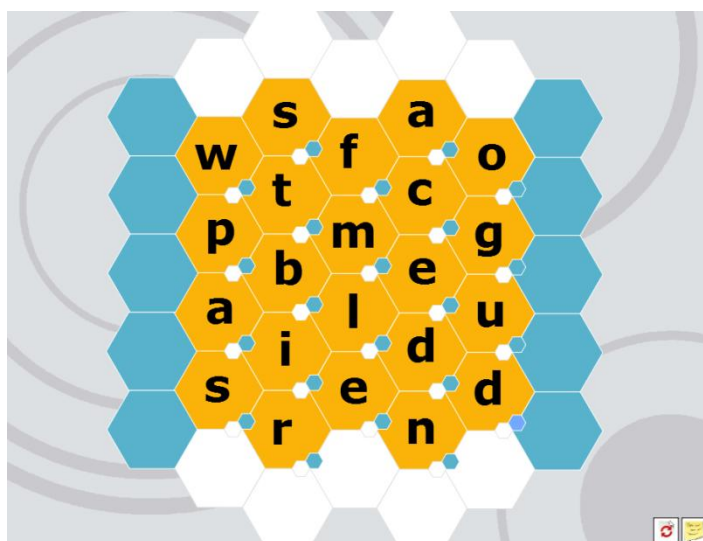


Počítadlo bodů za správnou dvojici

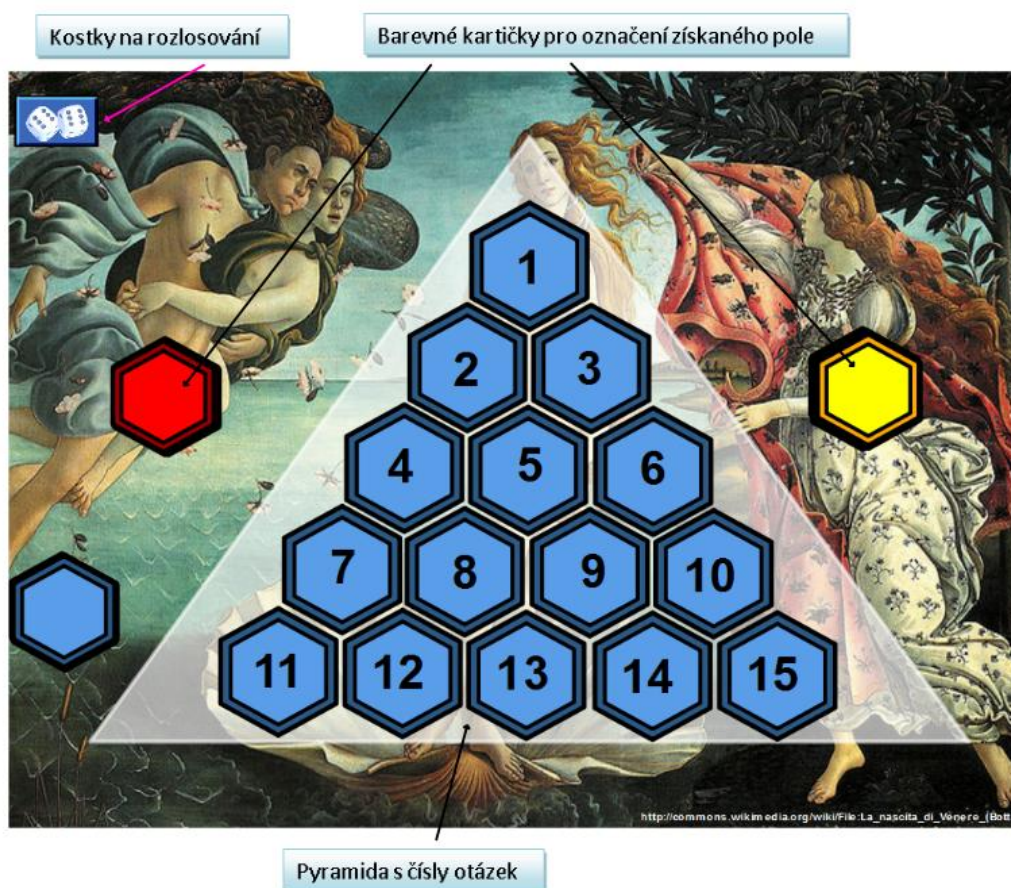
AZ kvíz

- v aplikaci je hra již přednastavena

Sdílené prostředky – Aktivita a šablony – Aktivita - Další aktivity



- nebo si můžeme vytvořit vlastní či využít z některých variant volně přístupných na internetu



Hádej

Hra je vhodná při opakování – poznávání obrazů, slohů, staveb atp. Z akcí se dá použít např. **clona** (postupným odtahováním je odkrývá obraz), **guma** (postupným gumováním obrazce umístěného nad hádaným objektem), **magický inkoust** nebo **skrýt** (viz obrázek níže).



Puzzle

Jednoduchá skládačka umožňující podrobnější seznámení s obrazem a jeho zapamatování



2.2.7 Praktické hodiny:

Ve výtvarné výchově je zajímavé i použití interaktivní tabule v kombinaci s programem Activ Inspire i k různým praktickým úlohám.

V některých případech je interaktivní tabule pouze výchozí pro další práci. V jiných případech může být spoluúčastníkem výtvarného projektu.

2.3 Vytváření grafických návrhů

Program Activ Inspire se může stát jednoduchým nástrojem pro **vytváření grafických návrhů plakátů, obalů na knížky, obalů na CD a DVD, pohlednic, vánočních přání, novoročenek, koláží atd.**

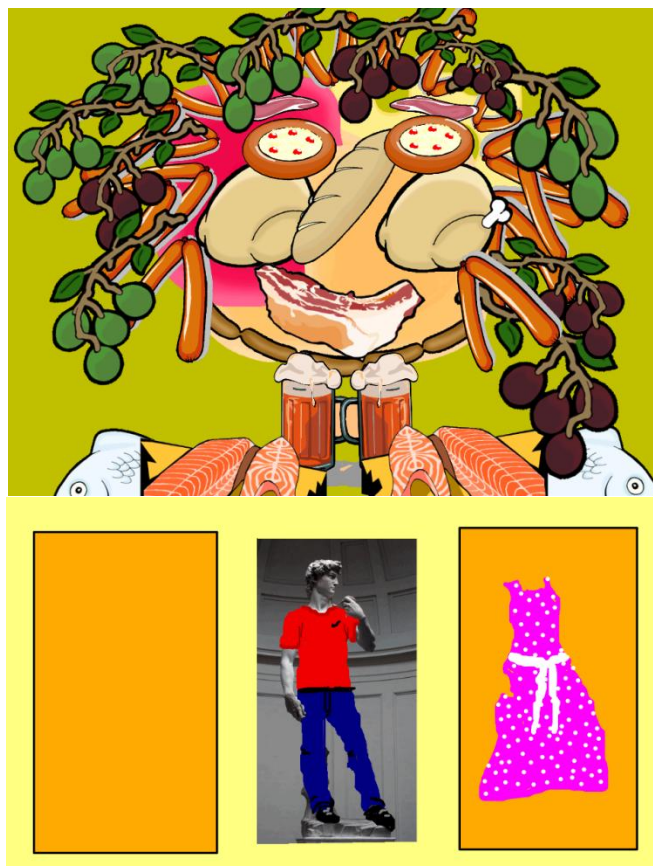
V tomto případě potřebujeme učebnu vybavenou počítači, na kterých je program nainstalován, kde jsou počítače připojené na internet, případně máme k dispozici scanner. Studenti pak mohou jednoduše vkládat obrázky (z internetu, vlastní kresby, vlastní fotografie) a kombinovat je s písmem. Písmo různě zvětšovat zmenšovat, obarvovat, natáčet, měnit druhy písma. Do vytvářeného návrhu lze zasahovat i kreslením pomocí nástrojů, které má program Activ Inspire k dispozici.

Získaný výtvarný návrh můžeme převést do formátu pdf a uchovat v elektronické podobě, případně ho vytisknout na barevné tiskárně.

Plakát ke školnímu divadelnímu představení Marie Stuartovna



Další možnosti jsou například různé **koláže**.



2.4 Referáty:

V neposlední řadě je program Activ Inspire další z nástrojů, který umožňuje studentům vytvářet interaktivní prezentace s výraznými aktivními prvky.

2.5 Závěr:

Program je jistě přínosem do hodin výtvarné výchovy, především ve zprostředkování jednoduchého přístupu na internet, práce s obrazovým materiálem a textem, využívání jeho interaktivních možností, ať už formou her, testů, přiřazování a doplňování. Zařazování aktivit do hodiny je důležité úměrně věku. Starší žáci již často považují cestu k tabuli, kde mají doplnit slovo o pěti písmenech, za zdržování výukového procesu.

Za velmi užitečné se jeví použití zařízení ActiVote, které po kvalitní přípravě a zvládnutí práce s hlasovacími přístroji značně urychlí a zefektivní ověřování a hodnocení znalostí žáků.

Tento materiál vznikl v rámci práce metodických skupin v projektu **Učitel ONLINE**
Reg. č. CZ.1.07/1.1.06/02.0092 a je sestaven z příspěvků následujících autorů:

Mgr. Petr Hošek
Mgr. Jarmila Nováková

Na tento materiál dále navazují tematicky zaměřené části jednotlivých metodických skupin.

Skupina č. 1 – skupina předmětů: český j., anglický j., španělský j., německý j.

Skupina č. 3 – skupina předmětů: matematika a IVT

Skupina č. 4 – skupina předmětů: fyzika a chemie

Skupina č. 5 – skupina předmětů: biologie a zeměpis

Text neprošel jazykovou ani grafickou úpravou.

V Mladé Boleslavi 8. 5. 2012.



Projekt „Učitel ONLINE“
Gymnázium Dr. Josefa Pekaře
Palackého 211, Mladá Boleslav, 293 80

Projekt Učitel ONLINE CZ.1.07/1.1.06/02.0092
www.pekarjeucitelonline.cz
Tento výukový materiál vznikl v rámci Operačního programu Vzdělání pro konkurenceschopnost


 evropský
sociální
fond v ČR
 EVROPSKÁ UNIE
 MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY
 OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost
INVESTICE
DO ROZVOJE
VZDĚLÁVÁNÍ