

## Katalog vzdělávacích aktivit společenských vědních předmětů<sup>1,2</sup>

Z celkem 42 vzdělávacích aktivit, které až dosud byly identifikovány, je 13 orientováno na budování obsahových, koncepčních a procesních znalostí v rámci společenských vědních oborů. 29 aktivit pak dává žákům příležitost různými formami vyjádřit své pochopení dané problematiky. Z toho 6 představuje aktivity konvergentní a 23 divergentní, jež jsou ještě dále předkládány ve 4 odlišných sadách – psané, vizuální, koncepční, produktově orientované a společenské. Vše je zpracováno v podobě tabulek, jež obsahují popis aktivit a s nimi kompatibilní technologie, jež mohou být na jejich realizaci použity.

### Typy aktivit pro budování znalostí

Jak ukazuje následující tabulka, učitelé mají k dispozici celou řadu možností, jak pomáhat žákům budovat znalosti příslušející společenským vědním předmětům.

**Tabulka 1:** Budování znalostí

Typ aktivity	Popis	Technologie
čtení textu	žáci získávají informace z učebnic, historických dokumentů, statistik apod.; v podobě tištěné/digitální	weby, elektronické učebnice
sledování prezentací	žáci získávají informace od učitelů, expertů i spolužáků; synchronně/asynchronně, ústně/prostřednictvím multimédií	prezentační SW, Photostory, MovieMaker, SlideShare, videokonference
prohlížení obrázků	žáci zkoumají statické i pohyblivé (animace, videa) obrázky; v podobě tištěné/digitální	YouTube, prezentační SW, Photostory, Tabblo, Flickr
poslouchání audia	žáci poslouchají nahrávky mluveného slova, hudby, rozhlasu, expertů či pamětníků; v podobě digitální/analogové	Podcasts (např. Český rozhlas), Audacity, Odeo, Blinkx, PodOmatic, iTunes
skupinové diskuze	žáci se v malých či velkých skupinách zapojují do diskuze se spolužáky; synchronně/asynchronně	Moodle, Wikispaces, Google Groups, weby 2.0
výlety za poznáním	žáci se vypraví fyzicky či virtuálně do zajímavých míst; synchronně/asynchronně	virtuální muzea, weby památek či rezervací, webquesty
simulace	žáci se seznamují s reálným jevem nebo problémem pomocí hmotného či virtuálního modelu	počítačové simulace a specializované hry, 3D modely
diskusní kroužek	žáci si navzájem sdělují své názory a oponují si; synchronně/asynchronně	Moodle, Wikispaces, Google Groups, weby 2.0
výzkum	žáci získávají, analyzují a zpracovávají informace; v podobě tištěné/digitální	primární zdroje, noviny a časopisy online, archivy, webquesty
interview	žáci kladou vhodným osobnostem otázky spojené s výukou; přímo, telefonem, mailem, chatem, videokonferencí	kamera, Audacity, MovieMaker, ICQ, Skype
prohlížení výtvorů	žáci zkoumají reálné předměty vztahující se k výuce; přímo/virtuálně	virtuální muzea, digitální archivy
průzkum databází	žáci hledají a zpracovávají originální data za účelem odhalení skutečností vztahujících se k výuce; v podobě tištěné/digitální	národní i světové archivy statistických dat (např. CIA World Factbook)
časová posloupnost	žáci řadí tištěné či digitální dokumenty podle časové posloupnosti	Timeglider, Dipity, text.editor, prezentační SW, Photostory
popis události	žáci spojují dostupné tištěné či digitální materiály za účelem vytvoření příběhu událost popisujícího	text.editor, prezentační SW, Photostory, MovieMaker
vlastní pohled	žáci zkoumají dostupné tištěné či digitální materiály za účelem pochopení různých aspektů případu	myšlenkové mapy (FreeMind), Wordle, webquest, wiki

<sup>1</sup> Původní zdroj - Hofer, M., & Harris, J.(2009, February). *Social studies learning activity types*. Retrieved from College of William and Mary, School of Education, Learning Activity Types Wiki: <http://activitytypes.wm.edu/SocialStudiesLearningATs-Feb09.pdf>

<sup>2</sup> Materiál je chráněn licencí [Creative Commons Attribution-Noncommercial-No Derivative Works 3.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/)



## Typy aktivit pro vyjádření znalostí

Učitelé mohou zjistit, co se žáci naučili, nechají-li je znalosti vztahující se k příslušným výukovým cílům vhodným způsobem vyjádřit. Aktivity toto umožňující mohou být zařazeny přímo do výukové lekce (jako hodnocení formativní) nebo na její konec (jako hodnocení sumativní). Hodně učitelů společenskovedních předmětů je dosud přesvědčeno, že by znalosti všech žáků měly být po absolvování výuky co nejpodobnější. Právě těm jsou určeny následující konvergentní typy aktivit.

**Tabulka 2:** Konvergentní aktivity pro vyjádření znalostí

Typ aktivity	Popis	Technologie
odpovědi na otázky	žáci poskytují učiteli rychlou zpětnou vazbu formou odpovědi na otázky položené přímo, tištěné nebo elektronické	hlasovací zařízení, anketa na webu školy, Moodle, Student response network
časová sekvence	žáci vytvářejí časovou posloupnost z tištěných či digitálních dokumentů	Timeglider, Dipity, text.editor, prezentační SW, Photostory
tvorba mapy	žáci popisují existující mapu, dokreslují slepou mapu nebo vytvářejí novou; v podobě tištěné/digitální	Google Maps/Earth, graf./text.editor
tvorba tabulek/grafů	žáci vyplňují připravené tabulky, dokreslují grafy či tvoří nové s pomocí technologií	tab.kalkulátor, graf./text.editor, Google Docs
průzkum znalostí	žáci vyplňují připravené formuláře či odpovídají na soutěžní otázky v podobě tištěné/digitální	Google Docs, Response O Matic, soutěžní hry
test	žáci vykazují znalosti formou tradičního tištěného nebo elektronického testu	Hot Potatoes, Moodle, úložiště výukových materiálů

I když je mnoho případů, kdy učitelé žádají od svých žáků podobné chápání probíraných témat, někdy se hodí, aby dostali žáci příležitost vyjádřit svůj vlastní názor. K tomu účelu slouží následujících 21 divergentních aktivit. Jsou rozděleny na psané, vizuální, koncepční, produktově orientované a účastnické.

**Tabulka 3:** Psané divergentní aktivity pro vyjádření znalostí

Typ aktivity	Popis	Technologie
psaní eseje	žáci vytvářejí strukturovanou textovou reakci na výzvu buď tužkou na papíře, nebo elektronicky	formulář, text.editor, wiki, Google Docs, blog
psaní zprávy	žáci píší práci na dané téma na základě zadání s použitím tradiční či více kreativní formy s multimédií	text.editor, wiki, Google Docs, blog, webquest, prezentační SW
vymýšlení příběhu	tvorba vlastního příběhu založená na zjištěných faktických skutečnostech (např. historických)	text.editor, wiki, Google Docs, blog, webquest, prezentační SW
tvorba básně	žáci vymýšlejí báseň buď tradičně nebo elektronicky s multimédií	Photostory, Moviemaker, prezentační SW, VoiceThread, Voki, Blabberize
deník události	žáci zapisují vlastní verzi významné události (třeba z minulosti) vycházejíce ze zjištěných skutečností	text.editor, wiki, Google Docs, blog, webquest, prezentační SW

**Tabulka 4:** Vizuální divergentní aktivity pro vyjádření znalostí

Typ aktivity	Popis	Technologie
tvorba ilustrované mapy	žáci umístí do mapy obrázky, symboly či fotky ilustrující výukový obsah	Google Maps/Earth, graf./text.editor, prezentační SW
tvorba obrázku	žáci kreslí obrázek na papíře či elektronicky	graf.editor, prezentační SW, Aviary
tvorba animace/video	žáci navrhnu a vytvoří animaci/video	Flash, Photostory, Moviemaker, prezentační SW, Comic Creator

**Tabulka 5:** Koncepční divergentní aktivity pro vyjádření znalostí

Typ aktivity	Popis	Technologie
tvorba pojmové mapy	žáci na základě získaných znalostí vytvoří pro dané téma pojmovou (myšlenkovou) mapu	text.editor, myšlenkové mapy (FreeMind), Wordle, Google Docs, Imagination Cubed
kladení otázek	žáci kladou vlastní otázky související s výukovým tématem a hledají odpovědi	text.editor, Google Docs, wiki, Moodle
symbolické vyjádření	žáci hledají pro dané výukové téma symbolické vyjádření	text.editor, Google Docs, wiki, myšlenkové mapy (FreeMind), Wordle

**Tabulka 6:** Produktově orientované divergentní aktivity pro vyjádření znalostí

Typ aktivity	Popis	Technologie
tvorba 3D objektů	žáci vytvářejí 3D objekty mající vztah k výuce	Google SketchUp, Second Life, graf.editor, prezentační SW
tvorba modelů	žáci vytvářejí textové, pojmové či 3D modely reprezentující principy probírané látky	text.editor, myšlenkové mapy (FreeMind), Wordle, Google SketchUp
výstava	žáci kombinují klíčové prvky probírané látky za účelem jejich prezentace ve formě skutečné (nástěnka) či online výstavy	web školy, wiki, blog, prezentační SW, Scrapblog, Animoto
tvorba časopisu	žáci reflektují společenské i výukové záležitosti při přípravě časopisu ve formě tištěné či digitální	graf./text.editor, wiki, blog, Google Docs, Magazine Factory
tvorba hry	žáci vyrobí hru ve skutečné či digitální podobě	Puzzlemaker, Classtools, Kindrsite, PlayKidsGames
tvorba filmu	žáci navrhnu a natočí vlastní film	digitální kamera, Moviemaker, Audacity, JayCut

**Tabulka 7:** Společenské divergentní aktivity pro vyjádření znalostí

Typ aktivity	Popis	Technologie
prezentace poznání	žáci prezentují pochopení problematiky osobně či virtuálně online spolužákům i veřejnosti	Photostory, Moviemaker, Audacity, prezentační SW
hraní rolí	žáci připraví a odehrají scénku tematicky zaměřenou na výuku, zaznamenají ji a případně zveřejní	digitální kamera, Moviemaker, Audacity, YouTube
představení pro veřejnost	žáci připraví veřejné představení (mluvené slovo, hudba, drama apod.) demonstrující jejich výukové výsledky a zaznamenají ho	digitální kamera, Moviemaker, Audacity, YouTube
zapojení do akce	žáci se angažují v podpoře veřejně prospěšné aktivity nebo píší svému poslanci či ombudsmanovi	web, mail, Facebook