

Využití digitálních technologií v hudebních činnostech v mateřské škole

Lucie Koňářiková

Bakalářská práce
2022



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta humanitních studií

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta humanitních studií

Ústav školní pedagogiky

Akademický rok: 2021/2022

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Lucie Koňářiková**
Osobní číslo: **H190153**
Studijní program: **B0112P300001 Učitelství pro mateřské školy**
Forma studia: **Kombinovaná**
Téma práce: **Využití digitálních technologií v hudebních činnostech v mateřské škole**

Zásady pro vypracování

Zpracování rešerše a studium odborné literatury o digitální gramotnosti dětí předškolního věku.

Vymezení teoretických východisek zaměřených na implementaci digitálních technologií v hudebních činnostech v mateřské škole.

Zpracování sady hudebních aktivit pro děti s využitím vybraných digitálních technologií.

Realizace a ověření sady hudebních aktivit ve vybrané mateřské škole.

Evaluační sady hudebních aktivit a zpracování doporučení pro praxi mateřských škol.

Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/elektronická**

Seznam doporučené literatury:

- Atabek, O., & Burak, S. (2020). Pre-school and primary school pre-service teachers' attitudes towards using technology in music education. *Eurasian Journal of Educational Research*, 87, 47–68.
- Kalaš, I. (2011). *Spoznávame potenciál digitálnych technológií v predpriámom vzdelávaní*. Bratislava: Ústav informácií a prognóz školstva.
- Kontríková, V., Čermíková, M., & Šmahel, D. (2015). *Byl jednou jeden tablet: Děti (0–8) a digitální technologie*. Brno: Masarykova univerzita.
- Lišková, M. (2012). *Hudební činnosti v předškolním vzdělávání* (2. vyd). Praha: Raabe.
- Majerčíková, J., Wiegerová, A., Gavora, P., & Navrátilová, H. (2020). *Vzdělávání založené na bádání dětí v podmínkách mateřských škol: Badatelsky orientované vzdělávání pro děti generace alfa*. Zlín: UTB ve Zlíně.
- De Vries, P. (2013). The use of technology to facilitate music learning experiences in preschools. *Australasian Journal of Early Childhood*, 38(4), 5–12.

Vedoucí bakalářské práce: **Mgr. Libuše Jelénková, Ph.D.**
Ústav školní pedagogiky

Datum zadání bakalářské práce: **12. října 2021**
Termín odevzdání bakalářské práce: **29. dubna 2022**

Mgr. Libor Marek, Ph.D.
děkan



prof. PaedDr. Adriana Wiegerová, Ph.D.
ředitelka ústavu

Ve Zlíně dne 12. října 2021

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby ¹⁾;
- beru na vědomí, že bakalářská práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3 ²⁾;
- podle § 60 ³⁾ odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 ³⁾ odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské práce využít ke komerčním účelům.

Prohlašuji, že

- elektronická a tištěná verze bakalářské práce jsou totožné;
- na bakalářské práci jsem pracoval(a) samostatně a použitou literaturu jsem citoval(a). V případě publikace výsledků budu uveden(a) jako spoluautor.

Ve Zlíně

11.4.2022

1) zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací:

(1) Vysoká škola nevydělečně zveřejňuje disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy.

(2) Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlázení veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.

(3) Platí, že odevzdáním práce autor souhlasí se zveřejněním své práce podle tohoto zákona, bez ohledu na výsledek obhajoby.

2) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 35 odst. 3:

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užije-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacímu zařízení (školní dílo).

3) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 60 Školní dílo:

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst.

3). Odpírá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užít či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělků jím dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlédá k výši výdělků dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

Tato bakalářská práce je aplikačního charakteru. V teoretické části se práce zabývá vymezením základních pojmů problematiky a možnostmi využívání digitálních technologií v hudebních činnostech s dětmi v mateřské škole. V praktické části je uvedena sada hudebních aktivit s využitím digitálních technologií podporující digitální gramotnost dětí, ve kterých je představen plán a následná realizace. Sada hudebních aktivit byla realizována a evaluována ve vybrané mateřské škole ve Zlínském kraji. Úplným závěrem je doporučení pro praxi mateřských škol.

Klíčová slova: digitální gramotnost, digitální technologie, hudební činnosti.

ABSTRACT

This bachelor thesis is of an application nature. The theoretical part deals with the definition of basic concepts and the use of digital technologies in musical activities with children in kindergarten. The practical section of the thesis presents a set of musical activities using digital technology supporting the digital literacy of children. The activities are where the plan and subsequent implementation is presented. A set of musical activities was developed and evaluated in a selected kindergarten in the Zlín Region. The conclusion is a recommendation for the practice within kindergartens.

Keywords: digital literacy, digital technology, music activities.

Ráda bych poděkovala vedoucí mé bakalářské práce Mgr. Libuši Jelénkové, Ph.D., za její odborné vedení práce, konzultace, cenné rady, ale také za trpělivost, ochotu a vstřícnost, kterou mi věnovala. Dále děkuji mé rodině za podporu po celou dobu mého studia. Poděkování v neposlední řadě za vstřícnost a ochotu patří ředitelce a kolegyním z mateřské školy, ve které jsem sadu hudebních aktivit realizovala.

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

OBSAH

ÚVOD	10
I TEORETICKÁ ČÁST	12
1 DIGITÁLNÍ GRAMOTNOST	13
2 DIGITÁLNÍ TECHNOLOGIE	15
2.1 MOŽNOSTI VYBRANÝCH DIGITÁLNÍCH TECHNOLOGIÍ V PŘEDŠKOLNÍM VZDĚLÁVÁNÍ	16
2.1.1 Mobilní telefon.....	17
2.1.2 Tablet.....	17
2.1.3 Notebook	17
2.1.4 Interaktivní tabule	18
2.1.5 Robotická včela „Bee-Bot“	18
2.1.6 Elektronická Albi tužka.....	19
2.1.7 Amazon Echo	19
3 HUDEBNÍ ČINNOSTI V PŘEDŠKOLNÍM VZDĚLÁVÁNÍ	20
3.1 PĚVECKÁ ČINNOST	20
3.2 HUDEBNĚ-POHYBOVÁ ČINNOST.....	20
3.3 POSLECHOVÁ ČINNOST	21
3.4 INSTRUMENTÁLNÍ ČINNOST	22
4 DIGITÁLNÍ TECHNOLOGIE V HUDEBNÍCH ČINNOSTECH V MATEŘSKÉ ŠKOLE	23
4.1 VYUŽITÍ DIGITÁLNÍCH TECHNOLOGIÍ V HUDEBNÍCH ČINNOSTECH	23
4.2 UČITELÉ MATEŘSKÝCH ŠKOL A DIGITÁLNÍ TECHNOLOGIE	24
II PRAKTICKÁ ČÁST	26
5 SADA HUDEBNÍCH AKTIVIT S VYUŽITÍM DIGITÁLNÍCH TECHNOLOGIÍ V MATEŘSKÉ ŠKOLE	27
5.1 CÍLE	27
5.2 PLÁNOVÁNÍ REALIZACE.....	27
5.3 OBSAH SADY HUDEBNÍCH AKTIVIT	28
5.4 REALIZACE SADY HUDEBNÍCH AKTIVIT	30
5.4.1 Hudební aktivita č. 1 – Hudebníci.....	30
5.4.2 Hudební aktivita č. 2 – Videoklip	33
5.4.3 Hudební aktivita č. 3 – Zvířata.....	36
5.4.4 Hudební aktivita č. 4 – Poslouchej, co slyšíš?	39
5.4.5 Hudební aktivita č. 5 – Vodní orchestr	41
5.4.6 Hudební aktivita č. 6 – Kresba	45
5.4.7 Hudební aktivita č. 7 – Sochy	47
5.4.8 Hudební aktivita č. 8 – Hudební nástroje.....	49
5.4.9 Hudební aktivita č. 9 – Tělo jako hudební nástroj	52
5.4.10 Hudební aktivita č. 10 – Hudební aplikace	54

6	EVALUACE.....	57
6.1	VLASTNÍ REFLEXE	57
6.2	HODNOCENÍ UČITELKOU.....	60
6.3	POROVNÁNÍ SEBEREFLEXE A HODNOCENÍ UČITELKOU JEDNOTLIVÝCH AKTIVIT	63
6.4	POROVNÁNÍ VLASTNÍ REFLEXE S HODNOCENÍM UČITELKOU.....	66
6.5	DOPORUČENÍ PRO PRAXI MATEŘSKÝCH ŠKOL	67
	ZÁVĚR	69
	SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	70
	SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK.....	73
	SEZNAM TABULEK.....	74
	SEZNAM PŘÍLOH.....	75

ÚVOD

V bakalářské práci se zabývám využitím digitálních technologií v hudebních činnostech u dětí předškolního věku. Téma jsem si zvolila z důvodu atraktivity, přitažlivosti, novosti a dalo by se říct i výzvy. Především má zvědavost a touha, dozvědět se více o využití různých digitálních technologií v hudebních činnostech, podpořila mé rozhodnutí k volbě tohoto tématu. Hudba mě provází celým mým životem, snad nejoblíbenějšími činnostmi v mateřské škole, ve které jsem sadu hudebních aktivit realizovala, jsou na základě pozorování jak pro děti, tak pro mě, právě činnosti hudební. Doposud jsem digitální technologie využívala vždy jako pomůcku k reprodukci hudby a neuvědomovala si, jak efektivní dokážou digitální technologie v hudebních činnostech být.

Bakalářská práce je členěna na dvě části, a to na teoretickou a část praktickou. Cílem bakalářské práce v teoretické části je popsat možnosti využití digitálních technologií v hudebních činnostech v mateřské škole. Abychom více pronikli do problematiky digitální gramotnosti, zabýváme se v teoretické části práce právě digitální gramotností, digitálními technologiemi, následně hudebními činnostmi a v neposlední řadě propojením digitálních technologií v hudebních činnostech. Teoretická část je členěna do čtyřech kapitol.

První kapitola objasňuje pojem digitální gramotnost a digitální kompetence.

Druhá kapitola se zabývá digitálními technologiemi a možnostmi jejich využití. V kapitole představujeme právě digitální technologie, které jsou následně využity v hudebních činnostech s dětmi v mateřské škole. Zabýváme se mobilním telefonem, tabletem, notebookem, interaktivní tabulí, robotickou hračkou „Bee-Bot“, elektronickou Albi tužkou a chytrým reproduktorem s názvem „Alexa“.

Ve třetí kapitole se zaměřujeme na hudební činnosti v předškolním vzdělávání, které by učitel/ka MŠ měl/a rozvíjet přitažlivou a zábavnou formou ve všech čtyřech kategoriích, do kterých například dle Sedláka & Váňové (2013) řadíme pěvecké, poslechové, hudebně-pohybové a instrumentální činnosti.

Čtvrtá kapitola se zabývá propojením digitálních technologií s hudebními činnostmi s dětmi předškolního věku. V kapitole nastiňujeme využití digitálních technologií a také se zabýváme učiteli mateřských škol ve spojení s digitálními technologiemi.

Praktická část bakalářské práce je dělena na dvě kapitoly. Cílem praktické části je navrhnout sadu hudebních aktivit podporující digitální gramotnost dětí předškolního věku, realizovat

sadu hudebních aktivit ve vybrané mateřské škole, evaluovat ji a v závěru zpracovat doporučení pro praxi mateřských škol.

V páté kapitole představuji sadu hudebních aktivit. Nejprve popisují cíle, popis aktivity, dále v přehledné tabulce uvádím obsah sady hudebních aktivit a následnou realizaci deseti hudebních aktivit, ve kterých jsem využila osmi digitálních technologií. Vytvořená sada nabízí aktivity s názvy „Hudebníci“, „Videoklip“, „Lesní a hospodářská zvířata“, „Poslouchej, co slyšíš?“, „Vodní orchestr“, „Kresba“, „Zvířecí sochy“, „Tělo jako hudební nástroj“ a „Zahraješ si?“.

Šestá kapitola je stěžejní, jelikož se zabývá evaluací sady hudebních aktivit. Nejprve shrnuji průběh aktivit a vlastní reflexi, dále hodnocení učitelkou, následuje porovnání a v neposlední řadě představuji vlastní reflexi a hodnocení učitelkou v přehledných tabulkách. V závěru šesté kapitoly uvádíme celkovou evaluaci sady hudebních aktivit zpracovanou na základě evaluace jednotlivých aktivit.

Záměrem bakalářské práce je inspirovat učitele mateřských škol k využívání digitálních technologií, a proto v samotném závěru nastiňuji doporučení pro praxi mateřských škol sepsané na základě realizace sady hudebních aktivit s využitím digitálních technologií.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 DIGITÁLNÍ GRAMOTNOST

Bakalářská práce se zaměřuje na podporu a rozvoj digitální gramotnosti dětí předškolního věku prostřednictvím sady hudebních aktivit, která je představena v kapitole č. 5. Aby byly navrženy aktivity, které doopravdy budou rozvíjet digitální gramotnost (dále digi. gram.), bylo potřeba tomuto pojmu více porozumět. Proto se tato kapitola zabývá právě tímto pojmem a nahlíží na něj z pohledu vícero autorů.

Dle Rámcového vzdělávacího programu pro předškolní vzdělávání (dále RVP PV) (2021, s. 6) se *„předškolní vzdělávání orientuje se k tomu, aby si dítě od útlého věku osvojovalo základy klíčových kompetencí a získávalo tak předpoklady pro své celoživotní vzdělávání, umožňující mu se snáze a spolehlivěji uplatnit ve společnosti znalostí.“* Do klíčových kompetencí dle RVP PV (2021) řadíme kompetence k učení, k řešení problémů, komunikativní, sociální a personální, a kompetence činnostní a občanské. Digitálním kompetencím Růžičková, D., Fanfulová, E., Maněnová et al. (2020) rozumí jako průřezovým klíčovým kompetencím, bez kterých není možné rozvíjet u žáků plnohodnotně další klíčové kompetence, které jsou potřebné k aktivnímu uplatnění ve společnosti a také v pracovním i osobním životě. Digitální kompetence dětí podle Národního pedagogického institutu (dále NÚV) (2020) rozvíjíme vyprávěním, sdílením, exkurzemi, příběhy, jejichž prostřednictvím je dítě seznamováno se světem technologií, významem technologií v našem životě, ale také přínosy i riziky, které jejich využívání přinášejí.

Dle Fryče, Matuškové, Katzové et al. (2020) by mělo být samozřejmostí, že je dítě schopno vyhledávat, třídit a kriticky hodnotit informace, také by mělo umět využívat příležitosti digitálního prostředí, ale zároveň být připraveno na rizika, která využívání digitálních technologií přináší. Z mého pohledu je pouhé vyprávění a vysvětlování toho, k čemu digi. tech. slouží a také, že mohou ublížit, důležité, ovšem nedostačující. Digitální kompetence budou u dětí rozvíjeny a podporovány především v případě, když děti přímo přijdou do styku s vybranou digitální technologií, proto v kapitole 5.4. představuji takové hudební aktivity, ve kterých děti s digitálními technologiemi přímo přicházejí do kontaktu.

Předpoklad rozvoje digitální gramotnosti dítěte se odvíjí přiměřeně jeho věku. U dětí předškolního věku lze digi. gram. rozvíjet ve dvou rovinách, buď to, že mohou být digitální technologie (dále digi. tech.) cílem vzdělávání, nebo jeho prostředkem. Během spontánních, řízených, skupinových i např. individuálních aktivit se obě roviny prolínají. S digitálními technologiemi se děti předškolního věku mohou postupně seznamovat, zjišťovat, k čemu

slouží, jaký mají účel, komu pomáhají a co nám nabízejí. Digi. tech. můžeme zařazovat v průběhu celého dne, nebo ve vybraných skupinových, řízených, individuálních, individualizovaných a např. kooperativních činnostech. Pomocí sady hudebních aktivit jsem zjistila, že jsou digi. tech. pro děti vysoce zajímavé, podporují jejich zvědavost, aktivitu a jsou pro ně motivující, což lze při rozvoji digitální gramotnosti využít. (Šťastná, 2020)

Chábera (2019) pojímá digitální gramotnost jako „*soubor teoretických znalostí, praktických dovedností, schopností a postojů v oblasti digitálních technologií, které potřebuje běžný člověk ke kvalitnímu životu v současné společnosti.*“

Kalaš (2011) označuje digi. gram. za takové kompetence, které jsou potřebné pro přiměřené, produktivní a bezpečné používání digitálních technologií na učení se, při potřebě v zaměstnání i v osobním životě, proto dle něj digitální gramotnosti rozumíme jako souboru schopností, dovedností a vědomostí potřebných pro používání digitálních technologií.

Výše jsem zmiňovala, že se předškolní vzdělávání orientuje k tomu, aby si dítě osvojovalo základy klíčových kompetencí již od útlého věku. Digitální gramotnost můžeme chápat dle NÚV (2021) také jako soubor digitálních kompetencí, jako jsou dovednosti, vědomosti, postoje a hodnoty, potřebných při práci, učení se, při zapojení se do společenského života a také ve svém volném čase.

Martin, 2006 in Majerčíková, Wiegerová, Gavora a Navrátilová (2020) pohlíží na digi. gram. jako na dílek, který zapadá do širšího konceptu kulturní gramotnosti, jehož význam stoupá přirozeně s tím, jak je jedinec schopen porozumět kulturám a jaký je jeho zájem být součástí kultur, které jej obklopují.

Podpora rozvoje digitální gramotnosti (2021) vymezuje koncept digitální gramotnosti jakožto vycházející z „*vymezení konceptu gramotnosti obecně jako schopnosti identifikovat, porozumět, interpretovat, vytvářet, komunikovat, počítat a používat tištěné a písemné materiály spojené s různými kontexty.*“ Gramotnost umožňuje jednotlivcům dosáhnout svých cílů, rozvíjet své znalosti a potenciál a plně se účastnit života v rámci jejich komunit i širší společnosti.

Na základě výše uvedených tvrzení si dovoluji konstatovat, že se digi. gram. stává podstatou fungování současné společnosti, kterou nejen současné děti budou potřebovat ve svém budoucím životě. Proto bychom s jejím rozvojem již u dětí předškolního věku měli začít co nejdříve.

2 DIGITÁLNÍ TECHNOLOGIE

Kapitola je věnována digitálním technologiím, jež jsou využity v níže uvedené sadě hudebních aktivit. Úvod kapitoly představuje digi. tech. jako takové, objasňuje tento pojem a zabývá se možnostem jejich využití v předškolním vzdělávání.

V současné době vlastní téměř každá mateřská škola (dále MŠ) / učitel nejméně jednu digitální technologii, kterou během činností může s dětmi předškolního věku využívat. Dle Kontríkové, Černíkové & Šmahela (2015) bychom měli digi. tech. postupně do procesu vzdělávání zavádět, jelikož jsou důležitým požadavkem dnešní doby. Navíc dle Kopeckého & Szotkowskiho (2018) zlepšují efektivitu a kvalitu výuky a také urychlují a nabízí nespočetné množství nápadů a pomůcek pro přípravu učitele na činnosti s dětmi. Digitální technologie je třeba brát jako nástroje či pomůcky, které žákům, rodičům, či učitelům pomáhají dosáhnout stanoveného cíle. Proto je vždy nutné předem promyslet, která technologie je vhodná a zdali neexistuje více efektivní nástroj (např. hudební nástroj).

Digi. tech. tvoří nezbytnou součást života jedinců. Představují jisté nástroje pro zprostředkování samotného vzdělávacího obsahu a zlepšení kvality metod vyučování. Dle Kalaše (2011, s. 130) představují digitální technologie „*široký soubor prostředků, nástrojů, prostředí a postupů, jež využíváme na podporu učení a učení se, komunikace, vyjadřování se, tvorby apod., teda na komplexní podporu všech rozvojových domén dětí, žáků a učících se každého věku.*“

Digitální technologie by měly vzdělávat, povzbuzovat spolupráci dětí, podporovat jejich hru, přenechávat iniciativu dětem, měly by se vyhýbat hrubosti a stereotypům, přispívat k rozvoji povědomí o zdraví a bezpečnosti a také podporovat spolupráci s rodiči. Atabek & Burak (2020) uvádí, že digi. tech. mohou být učiteli výrazně nápomocné, mohou mu pomáhat při organizaci vzdělávacího procesu, přispívat k motivaci žáků, zefektivňovat výuku, mohou přispívat k větší aktivizaci a v některých případech také učitele i částečně zastoupit, o čemž jsem se například (dále např.) při realizaci hud. aktivity číslo (dále č.) 8 s elektronickou Albi tužkou přesvědčila.

Digitální technologie, využívané jako učební pomůcka, mohou být zařízení, program, aplikace nebo model v elektronické podobě, který podporuje získávání a osvojování znalostí a dovedností především prostřednictvím vizualizace, manipulace a experimentováním. Jejím aktivním využíváním a přímým kontaktem s nimi se rozvíjí digitální gramotnost dětí. Dle

NÚV (2020) je vhodné děti seznamovat s myšlenkou, že digitální technologie nejsou dobré ani zlé, avšak vždy záleží na tom, jak s nimi zacházíme. Digi. tech. se staly nezbytností v mnoha profesích, jako např. ve zdravotnictví a dopravě, ale také v zcela běžných profesích – pokladní, průvodčí a podobně (dále apod.). Některé profese můžeme dětem např. prostřednictvím námětových ranních her s využitím digitálních technologií přiblížit (hra na knihovníky, pošťáky, pokladní apod.).

2.1 Možnosti vybraných digitálních technologií v předškolním vzdělávání

Dle Kalaše (2011) je přirozené, že jsou děti vystaveny jak pozitivnímu, tak negativnímu působení digitálních technologií. Proto by se i mateřské školy měly zajímat o postupy a strategie integrace digitálních technologií, o postupy, které nám umožní dosahovat stanovených cílů efektivnějším, přesvědčivějším a modernějším způsobem. Jediné efektivní řešení, jak eliminovat anebo alespoň minimalizovat obavy z využívání digitálních technologií, je dobře informovaný učitel. Je na něm, aby využíval vhodné digitální prostředky na podporu tvořivé hry dětí a jejich realizace. Což není pouze výběr určitých softwarových aplikací, ale i využití bohaté škály různých forem digitálních technologií, jako jsou např. digitální fotoaparáty a další prostředky na zaznamenávání a komunikaci, programovatelné hračky, stavebnice, notebooky, tablety apod., jak ve třídě, tak venku, a především při různorodých učebních a herních aktivitách. Mezi nejčastější využívané digitální technologie v předškolním vzdělávání řadíme počítače a edukační softwarové aplikace, videoprojektory, elektronické interaktivní tabule, digitální fotoaparáty, digitální prostředky na komunikaci a programovatelné hračky. Jakákoliv digi. tech. může mít při správném zvolení mimořádně motivující úlohu v poznávacím procese dětí. Mohou se stát nástroji, nebo pomůckami, které kromě zaujmutí dětí podpoří i řešení problémů způsobem, který doposud nebyl možný.

Dle Neumajera in Valenta, Brom & Kellerové (2016) dělá vyučovací proces dobře vzdělaný a motivovaný učitel, nikoliv technika. Digitální technologie dle něj tedy mohou být v rukou zkušeného a technologicky zdatného pedagoga úspěšnou pomůckou posilující efektivnost vzdělávacích procesů. Nesmíme zapomínat, že digitální technologie mohou zprostředkovávat atraktivní organizační formy vzdělávání, ale jak uvádí Valenta, Brom & Kellerová (2016) je digi. tech. potřeba využívat s rozmyslem, s vědomím jejich

potencionálů, ale i limitů, protože žádná interakce s digitální technologií nenahradí interakci mezi dětmi samotnými.

Níže se zabývám osmi vybranými digitálními technologiemi, které jsem v praktické části využila během realizace sady hudebních aktivit. Digi. tech. jsem se snažila volit tak, aby byly pro děti jak známé, tak méně známé, atraktivní, motivující a podněcující jejich zájem, ale především, abych dětem představila pestrou nabídku digi. tech. a různorodé možnosti jejich využití.

2.1.1 Mobilní telefon

Mobilní telefon má v současné době každý učitel mateřské školy a jsou také jedním z nejvyužívanějších digitálních zařízení i mezi dětmi předškolního věku. Mobily se stávají pro některé děti do osmi let osobními zařízeními, nad kterými rodiče mají v některých případech jen omezenou kontrolu, což sebou nese značná rizika. Mobilní telefon můžeme rozdělit na takzvané (dále tzv.) chytré mobily (smart phones) a mobily klasické (cell phones). Oba tyto typy umožňují uskutečňovat telefonní hovory, odesílat SMS a MMS zprávy. Novější modely umožňují fotografování, přehrávání MP3 souborů nebo třeba připojení na internet, jenž nám nabízí škálu různorodých aplikací. (Kontríková, Černíková & Šmahel, 2015)

2.1.2 Tablet

Další zvolenou digitální technologií je pro děti dobře známý tablet. Tablet můžeme chápat jako obrazovku, která se ovládá pomocí doteku. Většina tabletů je vybavena kamerou, mikrofonom a k mnohým lze připojit také klávesnici. Pro děti předškolního věku se můžeme setkat s tzv. tablety KidSmart, které jsou speciálně přizpůsobenými pro děti předškolního věku i jejich věkově odpovídajícími nainstalovanými programy. (Neumajer, Rohlíková, & Zounek, 2015)

2.1.3 Notebook

V doslovném překladu označuje notebook poznámkový blok. Notebook je přenosný počítač, který má zabudovaný vlastní zdroj energie a oproti počítači má malou hmotnost. Z hlediska výkonu a funkce je notebook s počítačem srovnatelný. Hlavní výhodnou notebooku je jeho mobilita a skladnost, což se mi potvrdilo v několika hudebních aktivitách, které představuji v kapitole č. 5.

2.1.4 Interaktivní tabule

Valenta, Brom & Kellerová (2016, s. 79) uvádí, že se jedná o „*typ dotykového displeje, ke kterému je připojen počítač a dataprojektor. Plocha interaktivní tabule obsahuje senzory, které reagují na podněty uživatele a přenášejí je do počítače obsahujícího program pro komunikaci s interaktivní tabulí.*“ Interaktivní tabuli ovládáme popisovačem, speciálním perem, prostřednictvím ukazovátka nebo také rovnou dotykem ruky.

Interaktivní tabule je pro děti atraktivní, dokáže upoutat pozornost a reaguje na aktivitu žáka, jelikož umožňuje přesouvat, seskupovat a ovlivňovat objekty na ploše. Interaktivní dataprojektory zobrazují interaktivní tabuli na holé zdi. Fungují na stejném principu, s tím rozdílem, že nejsou senzory dotykové, ale vizuální. Interaktivní tabule může velmi dobře sloužit jako výchovně-vzdělávací pomůcka i dobrá motivace a lákadlo pro zapojení dětí k činnostem, které pro některé děti mohou být méně atraktivní, jako je např. grafomotorické cvičení.

2.1.5 Robotická včela „Bee-Bot“

Bee-Bot je programovatelná robotická hračka rozvíjející a podporující logické a informatické myšlení, prostorovou představivost, plánování a předmatematické dovednosti. Robotická včela je vynikající na řešení problémových situací, se kterými si dítě musí poradit samo, ve dvojici, nebo ve skupině. (Kopecký & Szotkowski, 2018)

Dítě při hře s robotickou včelkou přijímá roli inženýra, designéra nebo programátora vzhledem ke konkrétnímu zařízení. Dítě přímo podle určitých pravidel ovládá robota, čímž zároveň ovlivňuje jeho reakci a chování tohoto objektu vzhledem k danému prostředí. Jejich potenciál se odráží především v předpokladech pro budování algoritmického myšlení, přičemž globálně podporuje rozvoj vyšších kognitivních funkcí. (Kalaš, 2011)

Nejznámější programovatelná hračka je Bee-Bot, její novější, pokročilejší verzi známe pod názvem Blue-Bot. Pohyb včel spočívá v naprogramování na základě tlačítek nacházejících se na jejím hřbetu. Dítě programuje robotickou včelu pomocí po sobě jdoucích příkazů, které robotické včele instruuji, co má dělat. Včela se následně pohybuje dopředu, dozadu, vpravo, vlevo po hladké podložce čtvercové sítě. Podložky pod robotickou včelu je možné použít již předem vytvořené a tematicky zaměřené, nebo si na základě transparentní podložky vytvořit vlastní podklad. (Maněnová & Pekárková, 2019)

Dalších z programovatelných hraček navazující na předchozí, je robotická včela „Blue-Bot“, robotické autíčko „Pro-Bot“ a např. robotická housenka „Code a Pillar“.

2.1.6 Elektronická Albi tužka

Albi tužka je malý počítač ve tvaru tužky, který má svoji baterii, procesor, interní paměť, paměťovou kartu a zvukový výstup. Na špičce tužky se nachází dvě infračervené LED diody a obrazový snímač, jako je např. v digitálním fotoaparátu nebo v počítačové myši. Pomocí LED diod a obrazového snímače se přečte tzv. OID kód vytištěný na obrázku. Procesor zjistí údaje z kódu a poté začne přehrávat odpovídající zvukovou stopu. Čtečku kódu, tedy hrot Albi tužky, lze ke kódu přiložit libovolně otočenou, kód je vždy přečten. (TátaGeek.blog, 2021)

2.1.7 Amazon Echo

Amazon Echo je označení modelové řady chytrých reproduktorů amerického obchodního giganta Amazon. Zařízení vypadá jako běžný reproduktor, ale zdání klame. Liší se hlavně tím, že v sobě obsahuje virtuální hlasovou asistentku jménem Alexa, která je vybavena umělou inteligencí reagující na hlasové povely. Díky Alexe tak lze přistupovat k funkcím reproduktoru a také informacím z internetu – stačí jí jen položit libovolnou otázku, avšak pouze v anglickém jazyce. Alexa pak může přehrát zvolené písně, odříkat informace z médií, sdělit aktuální předpověď počasí, ale také nahlédnout do kalendáře, založit schůzku, nakoupit na e-shopu Amazonu a mnoho dalšího. Současně zvládá rutinní úkoly jako nastavení minutky či budíku a umí i ovládat kompatibilní prvky chytré domácnosti, takže zvládne třeba v domě nebo bytě rozsvítit a spustit televizi. (Kocera, 2018)

3 HUDEBNÍ ČINNOSTI V PŘEDŠKOLNÍM VZDĚLÁVÁNÍ

Sedlák & Váňová (2013, s. 48) popisují hudební činnost jako „*vlastní komunikaci jedince s hudbou*“, která probíhá ve třech sférách, a to ve sféře percepční, takzvaně (dále tj.) když dítě získává prvotní zkušenosti se zpěvem, hrou na nástroj nebo s pohybem např. sledováním učitele, dále reprodukční, přičemž dítě zvukově či pohybově realizuje osvojené učivo – zpívá naučené písně, hraje na nástroje, nebo také doprovází zpěv pohybem – tancem, a produkční, tj. tvořivé, kdy si dítě, nebo skupina dětí vymýšlí svoje vlastní melodie, text písně, hudební projev, tak jako v hudební aktivitě č. 2 – „Videoklipy“.

Dle Jurkoviče (2012) je hudba ve všech svých podobách jedinečnou a přirozenou součástí chování dětí, a proto by se učitelka mateřské školy měla snažit o upevňování získaných hudebních dovedností z rodiny dítěte a dále je rozvíjet přitažlivou a zábavnou formou ve všech čtyřech kategoriích hudebních (dále hud.) činností, do kterých dle Sedláka & Váňové (2013) řadíme pěvecké (vokální), poslechové, hudebně pohybové a instrumentální (nástrojové) činnosti, které rozepisují níže.

3.1 Pěvecká činnost

Pěvecká činnost patří k nejdůležitější složce hudebních činností. Zpěv je přirozeným projevem lidí. Prostřednictvím pěveckých činností dítě hudbu nejen slyší a vnímá, ale také reprodukuje. Důležitým vzorem pro dítě jsou rodiče a rodinní příslušníci. Vše začíná u rodiny, kdy matka svému dítěti zpívá a následně učitel v mateřské škole, který pěveckou činnost u dítěte dále podporuje a rozvíjí. Učitel mateřské školy by měl volit hudební činnosti, které jsou přiměřené věku dítěte, a především dbát na hlasovou hygienu, jako je čistý vzduch, optimální teplota a vlhkost vzduchu v místnosti, volba písní, které jsou v přirozené hlasové poloze dětí přiměřeně jejich věku a ohled na únavu dítěte. Dále by měl být brán ohled na správné dýchání a držení těla, věnování pozornosti tvorbě hlasu a šetření hlasivek dětí. V mateřské škole je zpěv vhodnou činností k relaxaci organismu. Využíváme ho při únavě dětí, ke změně činností, nebo např. k vytváření pohodové atmosféry v třídním kolektivu. (Lišková, 2012)

3.2 Hudebně-pohybová činnost

Pohyb je pro člověka zcela přirozený, a i hudbu nejčastěji prožívá pomocí pohybů. Zprvu se dítě při hudbě projevuje spontánně, tleská, dupe, pohupuje se do rytmu, libovolně tancuje

apod., s postupem času dítě provádí taneční pohyby kultivovaně a dokáže sladit pohyb s rytmem a se zpěvem. Prostřednictvím této hudební činnosti dochází k uvědomování si vlastního těla, ovládnutí pohybového aparátu, rozvoji hrubé a jemné motoriky. Slouží i k uvolnění psychického napětí a podporují dobrý zdravotní stav. (Lišková, 2012)

Do hudebně pohybových aktivit můžeme zprvu využít spojení mluvené rytmizované řeči s jednoduchými pohyby, které mohou rytmicky doprovázet básně, pořekadla a říkadla. Následuje volná chůze, kdy později děti mohou chodit v různých vázaných útvarech, jako je např. zástup nebo kruh. Mezi nejoblíbenější hudební aktivity dětí patří pohybové ztvárnění lidových písní doprovázené zpěvem. Složitější formou hudebně pohybové činnosti jsou různé taneční hry.

3.3 Poslechová činnost

Poslech hudby vede k fyzické pohodě a uvolnění těla. Poslech hudby dítěti přináší osvojování si základních výrazových prostředků, jako je metrum, tempo, rytmus, melodie, tonalita, dynamika a barva tónu. S poslechem hudby souvisí i emoce, které dítě během poslechu může prožívat, právě proto jsem v praktické části vymyslela jednu z aktivit, která se tématu emocí souvisejících s poslechem hudby věnuje. Poslech hudby můžeme v MŠ využít také mimo hudební aktivity, např. jako motivaci k nějakým činnostem, k rituálům – např. při uklízení nebo svolávání dětí do kruhu. (Lišková, 2012)

Poslech hudby můžeme dítěti zprostředkovat buď hrou na hudební nástroj, nebo pomocí audio nosiče. V mateřské škole má paní učitelka k dispozici nejčastěji klavír, kytaru a flétnu, avšak pokud nedisponuje dovedností hrát na hudební nástroj, mohou ji být oporou právě digi. tech., které se dle mého názoru v této kategorii hud. činnosti dají využít nejvíce.

Například v aplikaci YouTube máme k dispozici spoustu ukázek jak klasické hudby, tak populární hudby, a také melodie spojené s přírodními motivy – zvuky lesa, vody, šumění moře, bouřky a jiné. Díky reprodukování hudby se dítě seznamuje s rozličnými zvuky hudebních seskupení, nahlíží do světa různých hud. žánrů a poznává škálu rozličných hud. nástrojů. Dle mého názoru bychom neměli opomíjet poslech hudby ani populární, ani hudby vážné. Měli bychom se snažit o vzájemnou vyváženost a propojenost.

3.4 Instrumentální činnost

Dle Liškové (2012) slouží hra na hudební nástroje k rozvoji jemné motoriky, smyslového vnímání a koordinaci pohybů (prolíná se s pohybovou výchovou). Tato činnost je jedním ze základních prostředků rozvoje a pěstování rytmického cítění dětí, vede ke zdokonalování rytmizace a vychází z přirozené touhy dětí hrát si s čímkoliv, co vydává nějaký zvuk, který dítěti přináší radost a potěšení. Hra na melodické a rytmické bicí nástroje je pro děti velice atraktivní, zajímává a může u nich vyvolat touhu aktivně se konkrétnímu hudebnímu nástroji v budoucnosti věnovat.

V mateřské škole nepředpokládáme, že umí všechny děti hrát na hudební nástroj, jako je klavír, kytara, housle a další, avšak můžeme využít doprovodné hry na nástroje Orffova instrumentáře, do kterých řadíme rytmické bicí nástroje, jako jsou ozvučná dřívka, triangel, bubínek, tamburínu, činely, prstové činely, drhlo, dřevěné bloky, rumba koule, rolničky, pandeiros – talířky, dětské tympány, bonga = africké bubny a kastaněty, nebo melodické bicí nástroje jako je xylofon, zvonkohra a metalofon. (Lišková, 2012)

Rytmické a melodické bicí nástroje nám nabízí spoustu digitálních technologií, v tomto případě existuje mnoho mobilních aplikací, ve kterých dětem můžeme představit jednotlivé hudební nástroje a hru na ně. Děti v těchto mobilních aplikacích hrají na nástroje pomocí dotyků prstů. Další pomůckou může být klavír a bubny, na které lze hrát pomocí Albi tužky, dále podlahové piano, elektronické klávesy a hra na hudební nástroje např. skrz interaktivní tabuli.

4 DIGITÁLNÍ TECHNOLOGIE V HUDEBNÍCH ČINNOSTECH V MATEŘSKÉ ŠKOLE

Není pochyb o tom, že by měl učitel mateřské školy všechny čtyři hudební činnosti dětem nabízet přitažlivou a zábavnou formou. Jelikož děti současné doby vyrůstají v prostředí digitálních technologií, které jsou pro ně podnětné a přitažlivé, mohl by učitel v hud. činnostech využívat právě jejich rozmanitosti.

Využití digitálních technologií v hudebních činnostech poskytuje mnoho výhod. Digitální technologie zvyšují výkon, kreativitu, spolupráci a motivaci dětí. Využívání digitálních technologií a jejich aplikací, jako je např. YouTube nebo Spotify, nabízí dětem jak hudbu klasickou, tak i současnou, kterou děti poslouchají a o kterou mají zájem.

Cílem digitálních technologií je činit učební proces více efektivní, účinný, atraktivní a přístupný pro děti. Motivace, zájem a angažovanost díky digitálním technologiím zvyšuje dovednosti a schopnosti dítěte digi. tech. ovládat a manipulovat s nimi, přičemž je může využít i jako prostředek ke získávání informací. Kromě toho, že jsou digitální technologie pro učitele mateřské školy příznivé a přínosné, především jim usnadňují práci a poskytují přístupnost k různým typům hudebních skladeb, které učitel může využít do podkresu činnosti, pro práci s poslechovou skladbou, nebo např. může využít různorodé hudební aplikace. (Paule-Ruiz, Álvarez-García, Pérez-Pérez, Álvarez-Sierra, & Trespalacios-Menéndez, 2016)

4.1 Využití digitálních technologií v hudebních činnostech

Lišková (2012) uvádí, že učitel, který nemá žádný vztah k hudební výchově v žádném případě nesmí děti ochudit o možnost prožitku ze zpěvu či poslechu. Na základě tohoto tvrzení si myslím, že digitální technologie mohou být pro učitele, kteří nedisponují určitými hudebními dovednostmi, velikou oporou a velice vhodnou pomůckou.

Využívání digitálních technologií v hudebních činnostech mění roli učitele. Efektivní změna v hudebních činnostech skrze technologie tkví v tom, zda-li učitel má potřebné kompetence k jejich využívání. Učitelé potřebují získat takové kompetence, které jim při používání digitálních technologií v hudebních činnostech budou pomáhat – nejčastěji u vybrané digi. tech. znát její možnosti využití, a dokázat ji ovládat.

Děti mají možnost přijít do přímé interakce s různými digitálními technologiemi, které mohou v hudebních činnostech využívat. Především záleží na učiteli, jaký prostor vytvoří pro využití jejich potenciálu a které digitální technologie zvolí.

Technologie poskytují v hudebních činnostech mnoho výhod. Využíváním digitálních technologií v hudebních činnostech se zvyšuje výkon, kreativita, spolupráce a motivace dětí. Využívání digitálních technologií se vztahuje více k hudbě, kterou děti poslouchají, o kterou mají zájem, a především se propojuje s jejich reálným životem. (Atabek & Burak, 2020)

Kromě toho, že jsou digitální technologie pro učitele mateřské škol příznivé, dále také usnadňují práci, a především poskytují přístupnost k různým typům hudebních skladeb a možností. Efektivní využívání technologií by mohlo být pro učitele velice přínosné. Díky technologickým trendům, které ovlivňují vzdělávání, mohou učitelé zefektivnit a zkvalitnit výuku, ale také snadněji rozvíjet inovativní metody a formy vzdělávání. (Fryč, Matušková, Katzová et al., 2020)

4.2 Učitelé mateřských škol a digitální technologie

Pro úspěšné rozvíjení digitální gramotnosti dětí potřebujeme digitálně gramotné učitele, kteří umí smysluplně a citlivě využívat možnosti, které digitální technologie nabízejí a vhodně je používat při práci s dětmi. (NÚV, 2020)

Učitelé zaujímají k používání technologií rozdílné postoje, někteří považují jejich implementaci do výuky za příjemnou výzvu, jiní je ve své výuce zcela odmítají. Učitelé nejčastěji sahají po digitálních technologiích, jež jim usnadňují např. chystání pomůcek, jako je kopírka, notebook, nebo např. k reprodukci hudby nejčastěji využívaný CD přehrávač.

Zounek & Šedřová (2009) na základě realizovaného výzkumu s učiteli mateřských škol uvádí hned několik důvodů, proč někteří učitelé digi. tech. nevyužívají. Prvním důvodem, může být to, že jim mohou digitální technologie konkurovat, nahrazovat je, odvádět pozornost dětí. Učitel pak nemůže zcela kontrolovat průběh hodiny a přestává být jediným zdrojem vědění pro žáky. Dalším důvodem je, že učitelé mnohdy disponují dostatečnými technickými dovednostmi, ale neumí technologie efektivně využívat po stránce didaktické. Někteří učitelé nedokážou využít potenciál technologií k zefektivnění výuky, od nasazení technologií si neslibují lepší učební výsledky, nýbrž je často odsouvají do role bezvýznamného doplňku výuky, odměny (tzv. „bonbonku“) za vykonanou práci.

De Vries (2013) na základě realizovaného výzkumu s učiteli mateřských škol uvádí, že učitelé využívají digi. tech. pro jejich interaktivnost, poutavost, snadnost ovládnutí pro děti, využívání dle zájmu dítěte a propojení využívání digitálních technologií i v domácnostech dětí. Do příčin, proč někteří učitelé digi. tech. nevyužívají, patří především jejich cena, ale také to, že si učitelé nejsou jisti, jak je využívat a ovládat a někteří učitelé si dokonce myslí, že jsou digi. tech. pro děti předškolního věku nevhodné.

Na nevhodnost digitálních technologií navazuje tvrzení Majerčíkové, Wiegerové, Gavory & Navrátilové (2020), kteří uvádí, že se některým učitelům zdají digi. tech. pro potřeby vzdělávání neobvyklé, uvažují o nich jako o netradičních prostředcích využitelných ve výuce, což se dětem jeví jako nepochopitelné. Odmítat digitální technologie ve škole, vzdělávání či v životě jako něco škodlivého, nepřijatelného a nepřiměřeného, by bylo velice naivní a krátkozraké. Fryč, Matušková, Katzová et al. (2020) navíc uvádí, že děti, které nemají přístup k digitálním technologiím nebo připojení k internetu, hrozí tzv. digitální vyloučení. Pokud budou digitální technologie dostupné a učitelé je budou ve vzdělávání dětí využívat vhodným způsobem, mohou ke snižování vzdělávacích nerovností významně přispívat. Ertmer, 1999 in Atabek & Burak (2020) zmiňuje, že existují dva typy bariér, které se pojí se začleňováním digitálních technologií do výuky, a to vnitřní a vnější. Mezi vnější důvody, proč učitelé mateřských škol nevyužívají digitální technologie patří především nedostatečné vybavení, čas, trénink manipulace s digi. tech. a podpora okolí. Do vnitřních bariér zařazuje vnitřní přesvědčení učitele, pedagogické přesvědčení a přesvědčení výhod, či nevýhod využívání technologií v učebním procesu.

V závěru teoretické části bych chtěla učitele vyzvat k tomu, aby své dosavadní zkušenosti, ať už jsou v jakémkoliv měřítku, neobhajovali tím, že neměli čas na trénink s digi. tech., nebo vybavení a podporu svého blízkého okolí, jelikož vždy, když se chce, všechno jde. Učitel by měl být flexibilní, vynalézavý, nadšený pro svoji profesi, ale především by tu měl být pro děti, pro konkrétní skupinu dětí v jeho třídě, měl by být alespoň z malé části motivován současnými trendy a potřebami současných dětí. Již několikrát jsem výše uváděla, že jsou právě digi. tech. pro současné děti generace Alfa velice důležitými, a tak by měl učitel (nejen) v MŠ hledat takové cesty, ve kterých vzdělávání dětí s digi. tech. propojí. Abych těm učitelům, kteří chtějí hledat takovéto cesty ulehčila tento proces, nebo je v jejich cestě alespoň trochu motivovala, v druhé části bakalářské práce představuji sadu hudebních aktivit, která by pro učitele MŠ mohla být vhodnou motivací.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

5 SADA HUDEBNÍCH AKTIVIT S VYUŽITÍM DIGITÁLNÍCH TECHNOLOGIÍ V MATEŘSKÉ ŠKOLE

V praktické části práce se věnuji vytvořené sadě hudebních aktivit s využitím digitálních technologií pro děti předškolního věku. Nejdříve představuji cíle aplikační části, dále proces plánování, obsah sady hudebních aktivit v tabulce a v neposlední řadě jednotlivé aktivity spolu s jejich podrobným popisem. Závěrečnou kapitolou je evaluace, ve které představuji sebereflexi, hodnocení učitelkou a porovnání evaluace v tabulkách, ve kterých se zaměřuji jak na klady, tak zápory. Na základě evaluace jednotlivých aktivit představuji evaluaci celé sady v kapitole 6.4. Zakončením je doporučení pro praxi mateřských škol vypracované na základě realizace a evaluace sady hudebních aktivit.

5.1 Cíle

Cílem bylo navrhnout sadu hudebních aktivit podporující digitální gramotnost dětí předškolního věku, realizovat ji ve vybrané mateřské škole ve Zlínském kraji, evaluovat ji a zpracovat doporučení pro praxi mateřských škol.

5.2 Plánování realizace

Místo a subjekty realizace

Sadu hudebních aktivit s využitím digitálních technologií jsem realizovala ve vybrané mateřské škole ve Zlínském kraji, z důvodu indispozice interaktivní tabule ve vybrané MŠ, se dvě hudební aktivity, a to konkrétně aktivita č. 3 a č. 6, realizovaly ve vybrané základní škole rovněž ve Zlínském kraji. Sadu hudebních aktivit jsem realizovala s heterogenní skupinou dětí předškolního věku od 4 – 7 let, hudebních aktivit se účastnilo od 8 do 16 dětí. Ve skupině dětí se nacházelo 14 dětí předškolního věku s nástupem do ZŠ, z toho 3 děti s odkladem školní docházky a dítě s PO 3. stupně. Dalším subjektem byla paní učitelka, která byla vždy přítomná při realizaci jednotlivých aktivit svým pozorováním.

Časový harmonogram

Návrh sady hudebních aktivit s využitím digitálních technologií probíhal od června 2021 do srpna 2021 a její zpracování od srpna 2021 do října 2021. Sadu hudebních aktivit jsem aplikovala ve vybrané MŠ a ZŠ od listopadu 2021 do února 2022. Následoval rozbor

jednotlivých aktivit a evaluace s vyústěním doporučení pro praxi mateřských škol v období dvou měsíců, od února 2022 do března 2022.

5.3 Obsah sady hudebních aktivit

Níže v přehledné tabulce (pro ještě větší přehlednost bylo písmo upraveno na velikost 11 a řádkování na 1,0) uvádím sumář sady hudebních aktivit s využitím digitálních technologií, ve které popisují název aktivity, využitou digitální technologii, kategorii hudební činnosti, organizační formu, metody a cíle z pohledu učitele a dítěte.

Tabulka 1 Obsah sady hudebních aktivit

	Téma	Využitá digitální technologie	Kategorie hudební činnosti	Organizační forma	Cíle z pohledu učitele
	Název aktivity			Metody	Cíle z pohledu dítěte
1.	Hudební nástroje	Mobilní telefon	Poslechová činnost	Skupinová práce	Naučit děti pracovat s aplikací „Čtečka QR.“
	Hudebníci			Rozhovor, hra, skupinová práce	Dokázat naskenovat QR kód.
2.	Hudební nástroje	Mobilní telefon, tablet	Pěvecká a hudebně-pohybová činnost	Skupinová práce	Naučit děti pracovat s aplikací „Video“ v mobilním telefonu / tabletu ve skupinách.
	Videoklipy			Brainstorming dramaturgie, produkční metoda	Dokázat natočit vlastní videoklip ve skupině.
3.	Zvířata	Interaktivní tabule	Poslechová, pěvecká, instrumentální činnost	Řízená činnost	Naučit děti ovládat interaktivní tabuli.
	Lesní a hospodářská zvířata			Rozhovor, dramaturgie, práce s interaktivní tabulí	Dokázat pracovat s interaktivním programem.
4.	Zvuky	Robotická včela Bee-Bot	Poslechová činnost	Individuální činnost	Vysvětlit dětem manipulaci robotické včely Bee-Bot.
	Poslouchej co slyšíš?			Dialog, popis, didaktická hra	Dokázat ovládat robotickou hračku Bee-Bot.

5.	Voda ----- Vodní orchestr	Chytrý reproduktor „Alexa“	Instrumentální a poslechová činnost	Řízená činnost ----- Brainstorming, rozhovor, hra s netradičním materiálem	Předvést dětem ovládání chytrého přenosného reproduktoru „Alexa“. ----- Ovládat přenosný reproduktor „Alexa“ svým hlasem.
6.	Emoce ----- Kresba	Interaktivní tabule	Poslechová činnost	Individuální činnost ----- Rozhovor, práce s poslechovou skladbou, produkční metoda	Předvést dětem ovládání interaktivní tabule. ----- Dokázat pracovat s interaktivním kreslicím programem.
7.	Zvířata ----- Zvířecí sochy	Notebook	Hudebně-pohybová činnost	Řízená činnost ----- Rozhovor, hudebně pohybová hra, dramatizace	Vysvětlit dětem ovládání aplikace Spotify. ----- Dokázat pustit písně v aplikaci Spotify.
8.	Melodie ----- Hudební nástroje	Albi tužka	Poslechová, pěvecká a instrumentální činnost	Individuální činnost ----- Dialog, hra, práce s poslechovou skladbou	Podporovat ovládání elektronické Albi tužky u dětí. ----- Ovládat elektronickou Albi tužku.
9.	Rytmus ----- Tělo jako hudební nástroj	Notebook	Instrumentální a hudebně-pohybová činnost	Skupinová práce ----- Dialog, hra na tělo a hudební nástroje, hra s netradičním materiálem	Popsat dětem ovládání YouTube na notebooku. ----- Dokázat spustit a zastavit video na YouTube.
10.	Hudební nástroje ----- Zahraješ si?	Mobilní telefon, tablet, notebook	Poslechová činnost	Individuální činnost ----- Dialog, hra, práce s poslechovou skladbou	Seznámit děti s hudebními aplikacemi. ----- Dokázat ovládat mobilní aplikace.

5.4 Realizace sady hudebních aktivit

Níže vám představuji 10 hudebních aktivit, ve kterých jsem využila osm digitálních technologií. Každá hudební aktivita se buďto zabývá konkrétní kategorií hudební činnosti, nebo jich je v hudební aktivitě propojeno více. Jednotlivé hudební aktivity rozepisují v přehledných tabulkách, které obsahují téma a název hudební aktivity, využitou digi. tech., kategorii hudební činnosti, časovou dotaci, věk dětí, cíle z pohledu učitele a dítěte, cílové kompetence, organizační formu a metody, prostředky a pomůcky potřebné k realizaci hudební aktivity, průběh aktivity a v neposlední řadě evaluaci průběhu hudební aktivity.

Učitelé používají digi. tech. velice často, avšak ve většině případů pouze jako pomůcku, která učitelům pomáhá zlehčit a zatraktivnit vyučovací proces, ale digitální gramotnost dětí nerozvíjí. Proto jsem vytvořila takovou sadu hud. aktivit, ve které děti předškolního věku přímo přicházejí do kontaktu s vybranou digitální technologií, čímž je digitální gramotnost u dětí rozvíjena. Mým cílem bylo zpracovat sadu hudebních aktivit založených na využití vybraných digitálních technologií podporující digitální gramotnost dětí předškolního věku, a proto se v níže uvedených tabulkách zabývám a formuluji cíle podporující právě digitální gramotnost dětí.

5.4.1 Hudební aktivita č. 1 – Hudebníci

Tabulka 2 Hudební aktivita č. 1 - Hudebníci

Téma	Hudební nástroje
Název hudební aktivity	Hudebníci
Využitá digitální technologie	Mobilní telefon
Kategorie hudební činnosti	Poslechová činnost
Časová dotace	20 minut
Věk dětí	4 – 7 let
Cíl z pohledu učitele	Naučit děti pracovat s aplikací „Čtečka QR.“
Cíl z pohledu dítěte	Dokázat naskenovat QR kód.
Kompetence k učení	Uplatňuje získanou zkušenost v praktických situacích a v dalším učení - <i>Dítě dokáže naskenovat QR kód.</i>
Organizační forma	Skupinová práce

Metoda	Rozhovor, didaktická hra, skupinové práce
Prostředky a pomůcky	Mobilní telefon 2x, tablet 2x, kartičky s QR kódy se zvuky hudebních nástrojů a obrázkem hudebního nástroje (klavír, kytara, bubínek, flétna, harfa, elektrická kytara, saxofon, činely, housle, xylofon), maňásek (jakýkoliv)

Průběh aktivity

Prostřednictvím maňáska jsem dětem vyprávěla krátký improvizovaný příběh o tom, jak hudebníci poztráceli své hudební nástroje. Maňásek děti požádal, zda by jim pomohly najít zpátky hudební nástroje, které maňásek dětem představil pomocí fotografií. Děti zkoušely hudební nástroj rozpoznat, určit z čeho je vyroben, popřípadě jak se na něj hraje, jaký vydává zvuk apod. Děti jsem motivovala otázkou, zda by pomohly hudebníkům najít jejich ztracené hudební nástroje.

Děti se rozdělily na čtyři stejně početné skupiny, které si sedly do kroužků na koberci.

Doprostřed každé skupiny jsem položila 10 kartiček s QR kódy (ze druhé strany byly obrázky hudebních nástrojů) a mobilní telefon nebo tablet. V mobilním telefonu i tabletu byla nainstalovaná aplikace „Čtečka QR“. Na kartičkách byly QR kódy odhalující zvuky hudebních nástrojů. Kartičky s QR kódy si děti rozprostřely vedle sebe. Děti se ve skupinách domlouvaly na tom, kdo z nich bude QR kód skenovat jako první, druhý... Dítě naskenovalo QR kód, spustilo nahrávku a skupina se domlouvala na tom, který hudební nástroj vydává daný zvuk. Když si skupina byla jistá se zvukem hudebního nástroje a jeho pojmenováním, otočila kartičku, aby se ujistila, zda měla pravdu. Pokud skupina správně určila zvuk hudebního nástroje, ponechala kartičku otočenou. Ta skupina, která otočila všechny kartičky s obrázky hudebních nástrojů jako první, vyhrála.

Postup při skenování QR kódů:

1. Naskenovat QR kód do aplikace „Čtečka QR“.
2. Otevřít odkaz, který se v aplikaci zobrazí.
3. Kliknout na tlačítko „play“.

Na závěr děti hodnotily, jak se jim s digitální technologií pracovalo – co se jim dařilo, co naopak ne, a popřípadě, co by do příště změnily.

Hodnocení průběhu hudební aktivity

Hudebně poslechové aktivity se účastnilo 12 dětí, z toho dva chlapci, ve věku 5-7 let. Menší počet dětí ve třídě přispěl k tomu, aby si každé z dětí vícekrát vyzkoušelo naskenovat QR kód pomocí mobilního telefonu a osvojit si tak postup při skenování kódů.

Myslím si, že kdyby bylo v den realizace výstupu více než 12 dětí, musel by se výstup upravit, například rozdělení dětí do vícero skupin, s čímž by souviselo i rozdání vícero digitálních technologií.

Během rozdělování do skupin nastal problém v tom, že se děti nedokázaly rozdělit na čtyři stejně početné skupiny po třech. Jedna ze starších dívek se ujala vedení a děti do skupin rozdělila, dětmi byla respektována.

Všechny děti ihned princip skenování QR kódů pochopily, u všech dětí se naplnil cíl „*dokázat naskenovat QR kód*“ přes aplikaci „*Čtečka QR*“. Jelikož hudebně poslechová aktivita „*Hudebníci*“ byla herního charakteru, byla pro děti velice atraktivní, každá ze skupin toužila po vítězství, všechny skupiny spolupracovaly, domlouvaly se na pořadí při skenování kódů a vzájemně si pomáhaly. Postup při skenování QR kódů děti pochopily velice rychle, čemuž pomohla i práce s aplikací v ranních činnostech. Pro příště bych opět zvolila, aby celý den v MŠ probíhal ve stejném duchu a činnosti se celým dnem proplétaly.

U reflexe výstupu s digitálními technologiemi měly některé děti problém vyjádřit se a hodnotit, jak se jim s digitálními technologiemi pracovalo. Odpovídaly spíše jednoslovně, své výpovědi nerozváděly. Myslím si, že to bylo způsobené tím, jelikož nejsou příliš zvyklé na reflexi činností, proto bych se v mé další praxi měla zaměřit právě na to, aby děti dokázaly činnosti reflektovat a hodnotit.

5.4.2 Hudební aktivita č. 2 – Videoklip

Tabulka 3 Hudební aktivita č. 2 – Videoklip

Téma	Hudební nástroje
Název hudební aktivity	Videoklipy
Využitá digitální technologie	Mobilní telefon, tablet
Kategorie hudební činnosti	Pěvecká a hudebně pohybová činnost
Časová dotace	30 minut
Věk dětí	4 – 7 let
Cíl z pohledu učitele	Naučit děti pracovat s aplikací „Video“ v mobilním telefonu / tabletu ve skupinách.
Cíl z pohledu dítěte	Dokázat natočit vlastní videoklip ve skupině.
Kompetence k učení Sociální a personální kompetence	Uplatňuje získanou zkušenost v praktických situacích a v dalším učení. Při společných činnostech se domlouvá a spolupracuje. - <i>Dítě dokáže natočit vlastní videoklip ve skupině.</i>
Organizační forma	Skupinová práce
Metoda	Brainstorming, dramatizace, produkční metoda
Prostředky a pomůcky	2x mobilní telefon, 2x tablet, televize, USB kabel, encyklopedie, fotografie hudebních nástrojů. Další pomůcky dle potřeb dětí – pomůcky dostupné ve třídě (kostýmy, rytmické nástroje apod.)

Průběh aktivity

Děti jsem motivovala ukázkou krátkého videa na YouTube: „*Míša Růžičková – Vánoční*“.

Motivovala jsem děti návrhem na natočení krátkých videoklipů ve skupinách, ve kterých nejprve představily zvolený nástroj, zazpívaly píseň a následně k písni zapojily i tanec.

Děti se rozdělily do skupin max. po třech členech. Každá skupina dostala mobilní telefon nebo tablet, na který video nahrávaly – pomocí aplikace „*Video*“ (která je v každém mobilním telefonu a tabletu již nainstalována). Děti se s aplikací seznamovaly, učily se video zastavovat / pouštět a přibližovat / oddalovat.

Děti se ve skupinách domlouvaly na tom, který hudební nástroj představí, jakou píseň zvolí a jaký tanec k ní nacvičí. Děti si také musely mezi sebou určit pořadí, kdo co bude natáčet.

Každá skupina o hudebním nástroji ve videu mohla říct např.:

- Jak hudební nástroj vypadá
- Jaké jsou jeho charakteristické znaky
- Jak se na něj hraje – pantomimicky
- Z čeho je hudební nástroj vyroben

Následně si děti zvolily píseň, kterou na video nazpívaly. Melodii písně si mohly spustit na YouTube nebo z CD přehrávače. Na závěr děti vymýšlely tanec, který na video natáčelo poslední z trojice dětí.

Děti měly ve skupinách k dispozici knihovnu, která jim byla nápomocná při zjišťování charakteristických znaků hudebních nástrojů.

Děti se ve skupinách domlouvaly a nahrávaly video, které obsahovalo výše uvedené požadavky. Děti měly volnou ruku – video mohly doplnit o různé další poznatky, mohly jej zpestřit recitací básně, výběrem zátiší, oblečení, ve kterém budou video natáčet apod. Děti si ve skupinách rozdělovaly role – kdo nahrává video, kdo video komentuje (zda jeden člen, či více) apod. – rozdělení rolí záleželo na dětech.

Děti během natáčení videí měly k dispozici pomoc paní učitelky, která jim do natáčení nezasahovala, pouze při potřebě dětí pomáhala.

Závěr: jakmile děti ve skupinách video nahrály, všechna videa jsem pomocí USB kabelu přehrála postupně na televizi. Děti se o videích bavily – které video se jim líbilo nejvíce, co se jim na videích líbilo, co bylo zábavné, naučné apod.

Následně každá skupina zhodnotila manipulaci s mobilním telefonem, či tabletem, následně svůj produkt – video a také to, jak se jim s ostatními členy ve skupinách pracovalo (+ co by ve videu příště upravili, přidali, odebrali apod.).

Hodnocení průběhu hudební aktivity

Hudební aktivity se účastnilo 11 dětí, z toho 2 chlapci ve věkovém rozmezí 4 – 7 let. Při tvoření třech trojčlenných a jedné dvojčlenné skupiny se děti zprvu nedokázaly dohodnout, kdo s kým ve skupině bude, avšak děti se po čase dohodly a skupiny utvořily. Bylo velice zajímavé pozorovat práci dětí ve skupině. Každá skupina pojala natáčení videoklipu rozlišně.

První, trojčlenná skupina, se nejspíše inspirovala videi na YouTube. Ve výsledném videu bylo znát, že děti sledují různé „Youtubery“, jelikož zde velice často užívali hlášek typu

„Vítejte u našeho videa lidi!“ „Tak, my vás dnes provedeme naší třídou...“ „*Jak jistě můžete vidět, na obrázku se objevuje, ...*“. Této skupině se velice dobře slovně popisovaly hudební nástroje, zpěv a tanec zabíral menší část videa. Výsledné video bylo spíše popisným, avšak také nápaditým.

Druhá, trojčlenná skupina využívala všelijaké pomůcky a kostýmy, které měla k dispozici. Tato skupina byla velice kreativní, přímo sršela nápady a sama si vyráběla i pomůcky - mikrofony. Skupina mezi sebou komunikovala velice efektivně, stručně, všechny požadavky členů skupiny byly naplněny, členové se vzájemně respektovali. Skupina pojala všechny tři části videa zajímavým způsobem, nejvíce času věnovala taneční a pěvecké části, kterou měla pojatou velice kreativním způsobem díky výběru kostýmů a dalších rekvizit.

U třetí, dvojčlenné skupiny byl problém v komunikaci. Dva členové týmu komunikovali příliš zdlouhavě, nedokázali se vyjádřit a říct tak své nápady. Video bylo spíše natáčení ostatních skupin, místností s občasnou promluvou dvou dětí. Avšak stanovený cíl „*děti dokážou natočit vlastní videoklip*“ se i této skupině podařilo naplnit.

Čtvrtá, poslední skupina mezi sebou velice dobře komunikovala, velice rychle si členové skupiny rozdělily role a každý věděl co a jak má dělat. Ve skupině byl chlapec, který měl s natáčením videí zkušenosti a dětem dával cenné rady + děti ve skupině naučil přidávat různé efekty dostupné v aplikaci „*Video*“. Skupina tak nevyužila kostýmů a rekvizit dostupných ve třídě, ale upravovala svůj produkt přímo v aplikaci.

Výsledné shlédnutí všech videí bylo krásným úkazem toho, že každá skupina pracovala jinak, měla různé nápady, které ve výsledku obohatily ostatní děti a přiměly je k zamyšlení toho, co a jak by pro příště mohly během natáčení videoklipu vylepšit.

5.4.3 Hudební aktivita č. 3 – Zvířata

Tabulka 4 Hudební aktivita č. 4 – Zvířata

Téma	Zvířata
Název hudební aktivity	Lesní a hospodářská zvířata
Využitá digitální technologie	Interaktivní tabule
Kategorie hudební činnosti	Poslechová a instrumentální činnost
Časová dotace	30 minut
Věk dětí	4 – 7 let
Cíl z pohledu učitele	Naučit děti ovládat interaktivní tabuli.
Cíl z pohledu dítěte	Dokázat pracovat s interaktivním programem.
Kompetence k řešení problémů	Rozlišuje řešení, která jsou funkční (vedoucí k cíli), a řešení, která funkční nejsou. <i>- Dítě dokáže pracovat s programy na interaktivní tabuli.</i>
Organizační forma	Řízená činnost
Metoda	Rozhovor, dramatizace, práce s interaktivní tabulí
Prostředky a pomůcky	Interaktivní tabule, interaktivní pero, notebook s interaktivním programem „Les“ a „Zvířátka na statku“ (iŠkolička), myslivecký klobouk.

Průběh aktivity

Přišla jsem za dětmi s mysliveckým kloboukem na hlavě s doprovodem zpěvu písně „V lese“. Děti poznávaly, kdo jsem, o koho / co se starám, co je má práce. Děti jsem vyzvala k tomu, zda by se mnou chtěly jít na procházku lesem. K interaktivní tabuli jsem vyslala jedno z dětí, aby na YouTube spustilo již načtené video „Forest sounds“ (odkaz: <https://www.youtube.com/watch?v=xNN7iTA57jM>)

Pomocí narativní pantomimy jsme se po třídě pohybovali, dle toho, co děti v lese „viděly“ jsme pohyby měnily. Např. když děti „viděly“ veverku, skákaly jsme snožmo jako veverka, divoké prase – utíkali jsme o koberci, myšku – běželi jsme po špičkách apod. Reakcí na zvuk datla děti přemýšlely, co daný zvuk vyvolalo. Když děti přišly na to, že to byl datel, rozdala jsem dětem dřívka a sedla si s nimi do kruhu.

S dětmi jsme rytimizovali říkadlo Datel (Žáček, 1992). Děti se ke mně přidávaly nejprve opakováním jednoho verše, následně celé věty, až se mnou rytimizovaly celé říkadlo.

Datel

*„Slyšíš datla? Ťuky ťuky,
proklepává smrky, buky.
Kontroluje všechny kouty,
vyklove z nich lýkožrouty.“*

Po rytimizaci říkadla jsem narativní pantomimou došli k interaktivní tabuli. První úkol na interaktivní tabuli bylo, aby děti pohybem ruky pohybovaly s datlem na interaktivní tabuli tak, aby datel vždy snědl hmyz lezoucí po stromě – po sněžení hmyzu datem do stromu vyťukal rytmus, který děti vždy tleskáním zopakovaly. Zpočátku šlo o rytmus jednoduchý, postupně se stával obtížnějším. Všechny děti si vyzkoušely pohybovat datlem na tabuli pomocí dotyků ruky.

Pozn.: Dle schopnosti dítěte jsem mohla volit i vyšší stupně obtížnosti v navigační liště zrychlující pohyb brouků po kmenu a zkracující dobu, po kterou larvy chodí po stromě.

Průběžná motivace: Poté, co děti hru dohrály, jsme dále chodili „po lese“ a já jsem v stále v roli myslivce začala hledat cestu ven, přiměla jsem děti na myšlenku, že jsme se v lese ztratili a motivovala děti dalším úkolem na interaktivní tabuli. Úkolem každého dítěte bylo dostat zbloudilého mravence z mraveniště ven – pokud se tento úkol povede všem dětem, dostaneme se i my ven. Děti pomocí interaktivního pera kreslily v bludišti cestičku. Poté, co dítě našlo cestu, vystřídal se s dalším dítětem. Výhodou této hry bylo obměňování bludiště. Z lesa jsme se dostali na „venkov“. Povídali jsme si o tom, jaká zvířátka bychom mohli najít na statku. Následně jsme se přiblížili k interaktivní tabuli a zahráli si další hru – poznávání zvuků hospodářských zvířat. S dětmi jsme si objasnili pravidla poslechové hry:

- jedno z dětí šlo dotykem ruky / interaktivním perem spustit hru pomocí tlačítka „start“,
- ostatní děti poslouchaly vydávaný zvuk hospodářského zvířete,
- dítě, které první zvíře uhodlo, šlo k interaktivní tabuli a zvíře pomocí interaktivní tužky obkreslilo,
- dítě, které kreslilo, pověřilo další z dětí (pohlazením / předáním pera), aby šlo zvíře označit – dotykem ruky / perem se zvířete dotklo.

Děti mezi sebou spolupracovaly a pomáhaly si. Jejich úkolem bylo uhodnout všechny vydávané zvuky hospodářské zvěře. V závěru činnosti si děti v programu „Zvířata na statku“ zvolily píseň z nabídky, na kterou si libovolně zatancovaly.

Činnost byla ukončena reflexí dětí – rozdělením se do třech koutů, dle toho, která hra se jim na interaktivní tabuli líbila nejvíce. Tímto se děti rozdělily na tři skupiny, ve kterých si povídaly o svých zážitcích z celé činnosti, a také, co bylo pro děti snadné / obtížné.

Hodnocení průběhu hudební činnosti

Počáteční motivace byla mnohem méně motivující než samotná interaktivní tabule, se kterou se děti setkaly poprvé a nemohly od ní upřít zrak, tak jako od všeho, co bylo pro děti nové v první třídě základní školy, ve které jsem s dětmi předškolního věku výstup realizovala. Po chvíli pozorování objektů ve třídě a seznámení se s prostředím jsem vyslala jedno z dětí k notebooku, aby spustilo skladbu přichystanou na YouTube. S dětmi jsem se začaly pohybovat po „lese“ narativní pantomimou, což je ihned vtáhlo do děje. Děti zvolávaly, že kolem sebe „vidí stopy“ a určovaly dle nich lesní zvěře apod. Ve skladbě byl slyšet zvuk datla – ťukání do stromu, kterého děti ihned identifikovaly, na což jsem navázala a svolala si děti do kroužku. V kroužku jsem dětem rozdala ozvučná dřívka. Děti nejprve vyřukávaly slova týkajících se tématu les (např. veverka, datel, strom, krmelec apod.), navázala jsem říkadlem, které jsme s dětmi následně rytmizovali. Děti odevzdaly dřívka a přicházely k interaktivní tabuli. V první hře se děti skvěle orientovaly a ihned hru pochopily. Pro všechny děti bylo ovládání programu „Les“ srozumitelné, intuitivní – ihned věděly, co a jak mají dělat. Průběžná motivace dopomohla k tomu, abychom „vystoupili“ z lesa a přešli na statek. Ve druhé hře – poznávání zvuků hospodářské zvěře děti spolupracovaly a vzájemně si radily, neboť některé zvuky bylo opravdu těžké identifikovat a přiřadit je ke konkrétnímu zvířeti. Opět ovládání programu bylo pro děti bezproblémové a velice motivující. V závěru si děti zatancovaly na zvolenou píseň v programu a následně se rozdělily do třech koutků, dle toho, která hra se jim líbila nejvíce – vytleskávání rytmu / bludiště / zvuky hospodářské zvěře. Ve dvou skupinách děti hovořily o proběhlé aktivitě bez problémů, vzájemně si naslouchaly a každé dítě zde dostalo prostor k sebevyjádření. V jedné ze skupin byly pouze dvě děti, neboť se pouze dvěma dětem líbila hra „bludiště“, které mezi sebou nekomunikovaly – pozorovaly a naslouchaly ostatním dětem. Proto jsem za nimi přišla a snažila se tyto dvě děti rozmluvit. Používala jsem otevřené otázky typu „Co

se Vám na hře bludiště líbilo a proč?“. I nadále bych používala otevřené otázky, na které děti odpovídaly v souvislých větách. Aktivitu celkově hodnotím jako velice zdařilou.

5.4.4 Hudební aktivita č. 4 – Poslouchej, co slyšíš?

Tabulka 5 Hudební aktivita č. 4 – Poslouchej, co slyšíš?

Téma	Zvuky
Název hudební aktivity	Poslouchej, co slyšíš?
Využitá digitální technologie	Robotická včela Bee-Bot
Kategorie hudební činnosti	Poslechová činnost
Časová dotace	10 minut
Věk dětí	4 – 7 let
Cíl z pohledu učitele	Vysvětlit dětem manipulaci robotické včely Bee-Bot.
Cíl z pohledu dítěte	Dokázat ovládat robotickou hračku Bee-Bot.
Kompetence k řešení problémů	Pochopí jednoduché algoritmy řešení různých úloh a situací a využívá je v dalších situacích. - <i>Dítě dokáže ovládat robotickou hračku Bee-Bot.</i>
Organizační forma	Individuální činnost
Metoda	Dialog, popis, didaktická hra
Prostředky a pomůcky	Bee – Bot + čtvercová podložka, obrázky hud. nástrojů – basa, xylofon, trubka, harmonika, piano, tamburína, flétna, buben, triangel, housle, kytara, saxofon, CD přehrávač + CD s hudebními nástroji, mobilní telefon

Průběh aktivity

V ranních činnostech jsem dětem k volným hrám nabídla didaktickou hru s robotickou včelou Bee-Bot. Každé z dětí, které si chtělo zahrát tuto didaktickou hru, se s robotickou hračkou Bee-bot nejprve seznámilo – co je to za hračku, co včelka umí a jak to dokáže. Dle specifických zvláštností dítěte jsem volila ze dvou variant této hudební činnosti tak, aby u každého z dětí byl naplněn cíl.

Na stůl jsem umístila čtvercovou podložku a robotickou hračku „Bee – bot“.

1. Varianta (těžší): Do sítě čtvercové podložky jsem umístila obrázky hudebních nástrojů – basa, xylofon, trubka, harmonika, piano, tamburína, flétna, buben, triangel, housle, kytara, saxofon. Přichystala jsem CD přehrávač s krátkými úryvky hry některých hudebních nástrojů umístěných na čtvercové podložce, a mobil s aplikací YouTube, kde jsou jednotlivé nahrávky hudebních nástrojů k naleznutí ihned. Pustila jsem dítěti krátkou ukázkou hry na určitý hudební nástroj – např. klavír. Dítě mělo za úkol poznat, o který hudební nástroj se jedná a robotickou hračku programovat tak, aby včelka „Bee – bot“ dojela k příslušnému hudebnímu nástroji – v tomto případě ke klavíru.

2. Varianta (lehčí): Dítě se do skladby zaposlouchalo a zkusilo uhodnout daný hud. nástroj ze tří kartiček, umístěných před čtvercovou sítí. Mezi tyto tři hud. nástroje patřil klavír, flétna a kytara. Jakmile dítě určilo jeden z hud. nástrojů, samo si jej uložilo do čtvercové sítě a navigovalo včelku tak, ať k příslušnému hud. nástroji dojde.

Závěr: s dítětem jsem individuálně hovořila o tom, jak se mu dařilo robotickou včelku programovat – co se mu dařilo a co mu naopak dělalo problém.

Příklad skladeb k hudebním nástrojům k naleznutí na YouTube

Basa: „Adam Ben Ezra – Awesome upright bass solo“
(https://www.youtube.com/watch?v=pyUZh_Cbw6Q)

Xylofon: Když jsem husy pásala / Běží liška k táboru
(<https://www.youtube.com/watch?v=9sbwjQX7fRo>)

Trubka: Z mechu a kapradí (https://www.youtube.com/watch?v=A-_AuncK8Xc)

Harmonika: „Steirische Harmonika-Hits“
(<https://www.youtube.com/watch?v=68O50ynBdgQ>)

Piano: „Crazy Blues – Jazz piano solo“
(<https://www.youtube.com/watch?v=AtxRk7kzU0Q>)

Tamburína: G. Bizet: Carmen <https://www.youtube.com/watch?v=xbhk5yYgUxI>

Hodnocení průběhu hudební činnosti

Hudebně poslechové činnosti se děti účastnili v ranních činnostech, kdy k didaktické hře přistupovaly libovolně, ale vzhledem k nové a pro děti atraktivní digitální technologii – robotické včele, si didaktickou hru vyzkoušelo každé z dětí, které daný den bylo přítomno v MŠ, tj. 9 dětí, ve věku od 4 – 6 let. Děti ihned pochopily princip didaktické hry a programování robotické včely. To dítě, pro které byl výběr z hud. nástrojů dle poslouchané skladby těžší, jsem zvolila druhou, jednodušší variantu. Pro některé děti bylo programování robotické včely snazší, pro některé obtížnější, ale všechny děti robotickou včelu programovat dokázaly, čímž se u každého z dětí naplnil stanovený cíl. Paním

učitelkám, které vlastní chytrý telefon s aplikací YouTube bych doporučila, aby jej při této aktivitě využili namísto CD přehrávače. Na YouTube / Spotify lze nalézt spoustu hudebních nahrávek, které paní učitelky nemusejí mít přítomny na CD a také mohou poslechovou činnost realizovat kdekoliv ve třídě a nemusí didaktickou hru situovat blízko zásuvky. Dle výpovědi dětí by se dala didaktická hra upravit tak, že by jedno dítě spouštělo nahrávky a druhé by robotickou včelu programovalo.

Pro příště by se dalo také využít robotické hračky „Vex123“, který funguje stejně jako „Bee-Bot“, ale má více funkcí, jako např. přední čidlo. Dále by se dali využít „Ozoboti“, kdy by děti nakreslily černým fixem dráhu na papíře k příslušnému hudebnímu nástroji a zapnuli Ozobota, který by po nakreslené čáře k hud. nástroji dojel (viz. příloha II).

5.4.5 Hudební aktivita č. 5 – Vodní orchestr

Tabulka 6 Hudební aktivita č. 5 – Vodní orchestr

Téma	Voda
Název hudební aktivity	Vodní orchestr
Využitá digitální technologie	Chytrý reproduktor „Alexa“
Kategorie hudební činnosti	Instrumentální a poslechová činnost
Časová dotace	30 minut
Věk dětí	4 – 7 let
Cíl z pohledu učitele	Předvést dětem ovládání chytrého přenosného reproduktoru „Alexa“.
Cíl z pohledu dítěte	Ovládat přenosný reproduktor „Alexa“ svým hlasem.
Komunikativní kompetence	Dovede využít informativní a komunikativní prostředky. Ví, že lidé se dorozumívají i jinými jazyky a že je možno se jim učit. <i>- Dítě dokáže ovládat přenosný reproduktor „Alexa“ svým hlasem.</i>
Organizační forma	Řízená činnost
Metoda	Brainstorming, rozhovor, hra s netradičním materiálem
Prostředky a pomůcky	PET lahve, mikrotenové sáčky, přenosný reproduktor „Alexa“

Průběh aktivity

Ještě před tím, než jsem za dětmi přišla do herny, uložila jsem na určité místo chytrý reproduktor jménem „Alexa“ a pustila přes ní zvuky deště („Alexa, play sounds of rain“).

Přišla jsem za dětmi do uklizené herny za zvuky deště s roztaženým deštníkem. P. uč: „Jéé, děti, slyšíte to? Co je to za zvuk? Jaktože nemáte deštníky, vždyť zmoknete! Děti, odkud ten zvuk přichází? Musíme déšť rychle zastavit, vždyť tu všichni zmokneme!“

Vyzvala jsem děti, aby se vydaly hledat reproduktor, od kterého zvuky deště přicházejí. Děti hledaly – čekala jsem do doby, než Alexu děti našly. Poté jsme si sedli okolo „Alexy“ a diskutovali nad tím, jak zvuky deště z reproduktoru zastavíme. Zde jsem dala prostor dětem – děti diskutovaly, nejčastější odpovědí bylo tlačítkem, kterým se Alexa dala opravdu vypnout. Poté jsem na Alexu znovu promluvila „Alexa, play sounds of rain“ a zvuky deště se spustily. Děti ihned pochopily, že se dá Alexa ovládat hlasem. Děti nejprve zkoušely na Alexu mluvit česky, ihned pochopily, že lze s Alexou mluvit pouze anglicky, a tak jsem Alexu vypla anglicky „Alexa, please stop“.

Alexu jsem dětem představila – přenosný reproduktor, se kterým se dá komunikovat pouze anglicky – ještě jednou jsem dětem ukázala, jak reproduktor funguje, jak se ovládá. „Alexe“ přikážeme „Alexa, play Bedřich Smetana.“ (Alexa odpoví: „This is Smetana from Spotify.“ – první skladba od Bedřicha Smetany, kterou Alexa zahraje, je Vltava). Každé z dětí si vyzkoušelo Alexu svým hlasem vypnout / zapnout („Alexa play.“ / „Alexa stop.“).

Děti se rozdělily do dvojic. Ve dvojicích se děti domlouvaly: a)co by chtěli, aby Alexa zahrála, b)kdo Alexu spustí a kdo ji zastaví. Následně každá z dvojic zkoušela Alexu spustit a během písně zastavit. Ostatní děti zkoušely poznat, co za píseň / zvuky dvojice pomocí Alexy spustila.

Průběh činnosti – zapojení Alexy

Seznámení s hudební pomůckou– mikrotenový sáček

Rozdala jsem dětem mikrotenové sáčky, dbala jsem na bezpečnost (sáček nesmí dávat na hlavu – volíme malé sáčky). Ukázala jsem dětem, jaké zvuky se dají na sáček vyluzovat.

Předvedla jsem, poté po mně děti opakovaly:

Tření – strany sáčku se třou o sebe (osminové noty)

Harmonika – sáček držím za konce, střídavě napínám do strany a stlačuji k sobě (čtvrt'ové noty)

Stlačení – stlačuji sáček se shora do dlaně (čtvrt'ové noty)

Děti navrhnou další alternativní zvuky (prasknutí, mávání sáčkem, foukání do sáčku...)

Seznámení s hudební pomůckou – PET láhev

Rozdala jsem dětem napuštěné PET láhve vodou a ukázala, jaké zvuky se dají na PET láhev vyluzovat.

Předvedla jsem, poté po mně děti opakovaly:

Přelévání – pomalu přelévám vodu z jednoho konce do druhého (půlová nota)

Šplouchání – uchopím láhev do jedné ruky a třepu s ní (čtvrt'ové noty)

Bouchání – sednu si na zem a bouchám (s citem) PET lahvi o zem (čtvrt'ové i půlové noty)

Rytmické cvičení

Děti po mně opakovaly zvuky na sáček a PET láhev. Rytmizovala jsem pomocí pomocných slov.

Sáček – tření (pomocné slovo: voda, osminové noty)

Sáček – harmonika (pomocné slovo: šplouchá, čtvrt'ové noty)

PET láhev – přelévání (pomocné slovo: most, půlové noty)

PET láhev – šplouchání (pomocné slovo: kap, osminové noty)

Hra na „sněhovou kouli“:

Rozdělila jsem děti do 4 skupinek.

1. Skupina: Sáček – tření (pomocné slovo: voda, osminové noty)

2. Skupina: Sáček – harmonika (pomocné slovo: šplouchá, čtvrt'ové noty)

3. Skupina: PET láhev – přelévání (pomocné slovo: most, půlové noty)

4. Skupina: PET láhev – šplouchání (pomocné slovo: kap, osminové noty)

Každá skupina si zvlášť zkusila hrát na nástroj (sáček / PET láhev). Poté jsem hlasem spustila skladbu od Bedřicha Smetany- Vltava. Jak jsem na jednotlivou skupinu ukazovala, skupina se postupně přidávala, nabalovala se na sebe (jako sněhová koule), až nakonec na nástroje hrály všechny čtyři skupiny.

Pozn.: Vždy jsem dala skupině pokyn, kdy má daná skupina hrát.

1. Skupina: Sáček – tření – hraje od začátku skladby

2. Skupina: Sáček – harmonika – hraje od 20 sekundy

3. Skupina: PET láhev – přelévání – hraje od 54 sekundy

4. Skupina: PET láhev – šplouchání – hraje od 1 minuty

Nakonec dohrávaly pouze děti na sáčky (=dohra), končí najednou – dirigentské gesto.

Skladbu jsem ukončila dirigentským gestem v 1:50 s. Následně se skupiny mezi sebou prostřídaly, tzv. každé z dětí si zahrálo v každé skupině.

V závěru hudební aktivity jsem děti pochválila a poděkovala jim za spolupráci. Každé z dětí mělo dostatečný prostor pro vyjádření se k proběhlé činnosti. V úplném závěru jsem umístila Alexu doprostřed kruhu, znovu jsme si o ní povídali – co a jakým způsobem dokáže. Opět jsem dětem dala prostor, aby si Alexu zkusily spustit a zastavit.

Hodnocení průběhu hudební činnosti

Počáteční motivace, přivítání dětí s deštníkem za zvuky deště vycházejících z přenosného chytrého reproduktoru, děti zaujala a ihned je vtáhla do hudebně poslechové aktivity. Děti v prostorách herny hledaly, odkud zvuk přichází a jejich nadšení, po nalezení „Alexy“ bylo obrovské. Ihned začaly spekulovat nad tím, co našly, jelikož chytrý reproduktor ještě neviděly. Během rozhovoru s dětmi jsem děti spíše poslouchala a dávala jim prostor k diskusi. Zpočátku se děti překřikovaly, následně se zklidnily a naslouchaly si. Společně přišly na to, jak se „Alexa“ ovládá a s úžasem si povídaly o tom, jak je možné, že jde ovládat svým hlasem. Nadšení dětí se zvýšilo tehdy, kdy si jednotlivé dítě „Alexe“ slovy přikazovalo, co má zahrát. Anglický jazyk pro děti nebyl překážkou, frázi „*Alexa, play... / Alexa, stop...*“ si rychle osvojily a byly schopné ji bez problému a ihned používat.

Ve druhé části hudební aktivity jsem využila mikrotenových sáčků a PET lahví a motivovala děti k tomu, abychom si zahráli na hudebníky ve „*Vodním orchestru*“. Přes Alexu děti pustily „*Vltavu*“ a zpočátku skladbu doprovázely libovolně s netradičními pomůckami, čímž se seznamovaly s tím, jaké zvuky se na ně dají vyluzovat. Následovalo rytmické cvičení, kdy pro děti byly pomůckou pomocná slova. Děti jsem rozdělila do čtyřech skupin, pro příště by se mohly rozdělit děti samotné. Nakonec na hud. pomůcky hrály všechny skupiny, každá vyluzovala zvuk z hud. pomůcky jinak. Závěrem hudební aktivity bylo její zhodnocení dětmi.

5.4.6 Hudební aktivita č. 6 – Kresba

Tabulka 7 Hudební aktivita č. 6 – Kresba

Téma	Emoce
Název hudební aktivity	Kresba
Využitá digitální technologie	Interaktivní tabule
Kategorie hudební činnosti	Poslechová činnost
Časová dotace	10 minut
Věk dětí	4 – 7 let
Cíl z pohledu učitele	Předvést dětem ovládání interaktivní tabule.
Cíl z pohledu dítěte	Dokázat pracovat s interaktivním kreslícím programem.
Kompetence k řešení problémů	Hledá různé možnosti a varianty (má vlastní, originální nápady); využívá při tom dosavadní zkušenosti, fantazii a představivost. <i>- Dítě dokáže pracovat s interaktivním kreslícím programem.</i>
Organizační forma	Individuální činnost
Metoda	Rozhovor, práce s poslechovou skladbou, práce s interaktivní tabulí, produkční metoda
Prostředky a pomůcky	Interaktivní tabule s tužkou.

Průběh aktivity

Dítě k interaktivní tabuli přicházelo dobrovolně. S dítětem jsem si u tabule povídala o tom, že je každý člověk jiný, někdo je vysoký, hubený, dlouhovlasý, kudrnatý, nebo třeba modrooký, a také, že můžeme mít každý den jinou náladu – smutnou, veselou, a tak je i každá skladba jiná – některé jsou veselé / smutné, rychlé /pomalé a každá z nich v nás vyvolává nějaké pocity a nálady. S dítětem jsem mluvila o tom, jaké pocity ze skladeb můžeme mít – pocity štěstí, smutku, radosti, naštvanosti, ... Dle specifických zvláštností dítěte jsem volila ze dvou variant.

1.Varianta (těžší): Dítěti jsem pustila skladbu nejprve v durové a následně mollové tónině a povídala si s ním, jaké pocity z těchto dvou skladeb má, co se nejspíš ve skladbách odehrává. Dítěti jsem pustil mnou vybranou skladbu (ukázka skladeb uvedena níže), dítě dle

zvolené skladby volilo, co nakreslí a také z nabídky barev (např. když hrála 1.skladba v mollové tónině, volilo dítě tmavší barvy, abstraktně kreslilo, nebo kreslilo konkrétní obrazce, např. smutné smajlíky).

2. Varianta (lehčí): Dítěti jsem pustila skladbu nejprve v durové a následně mollové tónině a povídala si s ním, jaké pocity z těchto dvou skladeb má, co se nejspíš ve skladbách odehrává. Vyzvala jsem dítě k tomu, aby si vybralo jednu z těchto dvou skladeb, zaposlouchalo se do ní, a zkusilo obsah poslouchané skladby na interaktivní tabuli pomocí tužky vyjádřit – nakreslit.

Příklad skladeb:

1. Ukázka: Ludwig van Beethoven – Moonlight Sonata (cis moll).
2. Ukázka: Antonio Vivaldi – Čtvero ročních dob – Jaro (e dur).

Závěr: S dítětem jsem hovořila o tom, co na interaktivní tabuli nakreslilo a jak se mu s tužkou na interaktivní tabuli dařilo kreslit, povídali jsme si o tom, co všechno program nabízí a zda využilo dítě veškeré nabídky. Kresby dětí jsem uložila a v závěru činnosti všem dětem znovu promítla. Děti hovořily o tom, co v kresbách vidí, co nám chtěl kreslíř kresbou sdělit.

Hodnocení průběhu hudební činnosti

Hudební aktivita probíhala v prostorách základní školy. Každé z dětí chtělo na interaktivní tabuli kreslit. Samotná interaktivní tabule je motivovala, a ještě více děti zaujalo, když se měly zaposlouchat do zvolené skladby a kreslit na interaktivní tabuli to, co v nich poslouchaná skladba vyvolává. Pro některé bylo obtížné představit si, co v něm skladba vyvolává, jelikož pojmy jako je radost, láska, smutek, agrese apod. jsou pojmy abstraktní, pro děti těžce představitelné. Avšak i tyto děti na tabuli pomocí tužky kreslily, čímž byl u všech dětí cíl naplněn. Kresba na interaktivní tabuli byla pro děti snadná, zábavná, interaktivní. Většina dětí si po chvíli poslechu skladby zvolila barvu a po celou dobu s vybranou barvou kreslila, některé děti i v průběhu kresby volily z různých barev. Všechny děti kreslily konkrétní obrazce. Děti ihned dokázaly ovládat program kreslení – lehce si volily z nabídky barev, občas i měnily tloušťku stopy tužky. Zvolený závěr hudební aktivity byl pro děti obohacujícím. Děti hovořily o tom, co nakreslili druzí, a nejvíce nadšené a hrdé byly, když se na interaktivní tabuli promítaly jejich kresby.

5.4.7 Hudební aktivita č. 7 – Sochy

Tabulka 8 Hudební aktivita č. 7 – Sochy

Téma	Zvířata
Název hudební aktivity	Zvířecí sochy
Využitá digitální technologie	Notebook
Kategorie hudební činnosti	Hudebně-pohybová činnost
Časová dotace	15 minut
Věk dětí	4 – 7 let
Cíl z pohledu učitele	Vysvětlit dětem ovládání aplikace Spotify.
Cíl z pohledu dítěte	Dokázat spustit písně v aplikaci Spotify.
Kompetence k učení	Dovede postupovat podle instrukcí a pokynů, je schopno dobrat se k výsledkům. - <i>Dítě dokáže spustit písně v aplikaci Spotify.</i>
Organizační forma	Řízená činnost
Metoda	Rozhovor, hudebně pohybová hra, dramatizace
Prostředky a pomůcky	Notebook + WiFi připojení, aplikace „Spotify“

Průběh aktivity**Motivace**

V kruhu tvořeného dětmi na koberci jsem doprostřed umístila notebook a povídala si s dětmi o tom, co všechno dokáže a jak se ovládá. Každé z dětí si vyzkoušelo spustit a zastavit písně v aplikaci „Spotify“.

1. Hra „Sochy“: Zvolila jsem jedno z dětí, které jako první spustilo libovolnou píseň z nabídky dětských písní na notebooku. Dítě spouštělo a zastavovalo píseň pomocí tlačítka „play“. Když píseň hrála, děti libovolně tancovaly v prostoru herny, když dítě píseň zastavilo, staly se z dětí sochy – „zmrzly“ na místě. Dítě, které manipulovalo s notebookem po zastavení obešlo všechny „sochy“ a tu, která se hýbala, pohladilo a vyměnilo si s ní místo – pohlazené dítě šlo spustit další píseň.

2. Hra „Pohybující se zvířecí sochy“: Zvolila jsem jedno z dětí, které jako první obsluhovalo notebook. Dítě spustilo první skladbu na Spotify ze souboru skladeb „Saint-Saens C.: *Carnaval Des Animaux*“ (již předem načtenou i s obrázkem daného zvířete.

Ostatní děti se pokoušely přestavit si, o jaké zvíře se dle poslouchané skladby jedná a pohybem ho ztvárnit (slon – např. chodit pomalu, dupat, znázornění chobotu apod.). Dítě, které spustilo skladbu pozorovalo ostatní děti, jakmile rozpoznalo pohyb zvířete, který je totožný se zvířetem na obrázku (slona), šlo za ním, pohladilo dítě a zeptalo se např. „Co jsi za zvíře?“. Pokud vybrané dítě ztvárňující pohyb zvířete dle poslouchané skladby určilo zvíře správně, vyměnilo si místo s dítětem obsluhující notebook. Dítě spustilo druhou skladbu. Princip hry se v každém ze 7 kol opakoval.

Pozn.: Zvířata ve skladbách: lev, slepice a kohouti, želva, slon, klokan, kukačka (ptáček), akvárium (ryby).

Závěr: děti se mezi sebou domluvily, která skladba z „*Saint-Saens C.: Carnaval Des Animaux*“ se jim líbila nejvíce. Po domluvě děti spustily danou skladbu a pohybovaly se ve třídě dle libosti, např. tancem, zvuky, pohybem... K závěru se děti rozmístily do dvou koutů, dle toho, která hudebně pohybová hra se jim líbila více. Každá skupina si následně povídala o tom, proč se jim konkrétní hra líbila více a co se jim na ní líbilo. Děti jsem v těchto dvou skupinách pobídla k tomu, aby zkusily vymyslet hru se zapojením notebooku.

Hodnocení průběhu hudební činnosti

Dnešní pohybově poslechové hudební hry se účastnilo 9 děvčat, ve věku od 4 – 7 let. Hlavním cílem her bylo podporovat ovládání skladeb v aplikaci Spotify u dětí, který se zcela naplnil.

Počáteční motivace – představení notebooku dětem by v budoucnosti mohlo probíhat více atraktivněji, např. hledání notebooku pomocí vydávané melodie. Děti by byly ještě zaujatější. První hra s názvem „Sochy“ byla pro děti obzvlášťtující tím, že ony samotné spouštěly a zastavovaly skladby v aplikaci, ovládání bylo pro děti snadné, ale především zábavné, jelikož v daný moment řídily hru. Druhá hra „*Zvířata*“ byla náročnější v tom, že děti pouze nespouštěly a nezastavovaly skladby, ale skladby již i přepínaly a zároveň měly za úkol rozpoznat „správný“ pohyb zvířete předváděného dětmi. První dvě kola byly pro děti náročnější, než si „osahaly“ princip hry a pochopily jej. Předvádění zvířat pohybem dle poslechu skladby nebylo pro děti obtížné, mnohokrát se stalo, že si každé z dětí u poslechu skladeb představovalo jiné zvíře (např. u skladby „*Akvárium*“ některé děti pohybem představovaly ryby, jiné ptáky nebo motýly, čímž zároveň rozvíjely svojí fantazii a představivost). Avšak tato skutečnost problémem nebyla, nestalo se, že by se ani jedno z dětí pohybem netrefilo, vždy se našlo alespoň jedno dítě, které představovalo zvíře, o kterém byla skladba složena. Pro příště by se mohlo změnit jedno pravidlo hry, a to při

předávání role „spouštěče skladby na notebooku“, resp. dítě by zastavilo skladbu, z dětí by se staly sochy, a zeptalo by se každého z dětí, co je za zvíře – to, které by jako první odpovědělo zvíře z obrázku na videu, by šlo spouštět další skladbu.

Výhodou byl menší počet dětí, stalo se pouze 2x, že se poslouchaná skladba opakovala, při větším počtu dětí bych volila z dalších skladeb, jako například: Rimskij Korsakov – Flight of the Bumblebee, Ilja Hurník: Žabka, Karel Bendl: Žezulka, M. P. Musorgskij: Kartinky: Balet nevylihnutých kuřátek, P. Eben: Kohoutek a slepičky, E. Grieg: Lyrické skladby – Motýlek, Ptáček, J. Hanuš: Vteřiny v přírodě – Myšky, Cvrček muzikant, Pan kohout, Vrabčí beseda a V. Rebikov: Medvěd. K těmto skladbám by byla potřeba zajistit obrázky zvířat – včela, kuřátka, kohout a slepice, motýlek, ptáček, myšky, cvrčci, kohout, ptácci a medvěd (aby dítě spouštějící skladbu rozpoznalo zvíře a následně určilo dítě předvádějící toto zvíře).

5.4.8 Hudební aktivita č. 8 – Hudební nástroje

Tabulka 9 Hudební aktivita č. 8 – Hudební nástroje

Téma	Melodie
Název hudební aktivity	Hudební nástroje
Využitá digitální technologie	Albi tužka
Kategorie hudební činnosti	Poslechová, pěvecká a instrumentální činnost
Časová dotace	20 minut
Věk dětí	4 – 7 let
Cíl z pohledu učitele	Podporovat ovládání elektronické Albi tužky u dětí.
Cíl z pohledu dítěte	Ovládat elektronickou Albi tužku.
Kompetence k řešení problémů	Řeší problémy na základě bezprostřední zkušenosti. - <i>Dítě dokáže ovládat elektronickou Albi tužku.</i>
Organizační forma	Individuální činnost
Metoda	Dialog, hra, práce s poslechovou skladbou
Prostředky a pomůcky	Albi tužka + „Hudební pexeso – kouzelné čtení Albi“, „Zpívánky 2 – kouzelné čtení Albi“, kouzelné hudební nástroje „Piano a bubny“.

Průběh aktivity

Motivace

Seznámení dětí s Albi tužkou. V případě, že děti Albi tužku znají, představí ji ostatním dětem během ranních činností samotné, především práci s touto tužkou.

Průběh činností

Činnosti byly realizovány během ranních činností, kdy dítě individuálně manipulovalo s Albi tužkou v jednom ze tří hudebních činností.

1.Hudební pexeso : u hudebního pexesa mohlo být jak více dětí, tak dítě samotné. Princip hry byl stejný, jako při obyčejném pexesu. Avšak u tohoto pexesa děti používaly kromě zraku především sluch. Přiložením Albi tužky ke dvěma kartičkách pexesa děti srovnávaly zvuk hudebního nástroje – kartičku neotáčely.

Obměna: Děti mohly pexeso hrát jako obvykle – bez přiložení Albi tužky, nebo spojit sluch i zrak dohromady a po poslechnutí hudebního nástroje nejprve uhodnout daný hudební nástroj a následně kartičku otočit. Děti také mohly využít poznávání zvuků hudebních nástrojů ve dvojici – kdy se děti střídaly při poslechu hudebních nástrojů – pokud hudební nástroj dítě dle zvuku uhodlo, kartičku si odebíralo na svoji stranu.

2.Zpívánky: v této knížce si děti volily buď instrumentální nebo zpívanou podobu. Když si vybraly instrumentální podobu - dle melodie písní poznávaly názvy písní. Během poslechu zpívané písně se děti zpěvem mohly přidat. Mezi tyto písně patřily: „Zajíček v své jamce“, „Já do lesa nepojedu“, „Pásla ovečky“, „Já jsem muzikant“, „Prší prší“, „Utíkej Káčo, utíkej“, „Čížečku, čížečku“, „Když jsem já sloužil“, „Kalamajka“, „Když jsem husy pásala“, „Šla Nanyňka do zelí“ a „Běží liška k táboru“.

3.Piano a bubny : děti se v tomto stanovišti seznamovaly s podobou 2D piana a bubnů v elektronické podobě. Pomocí Albi tužky na ně mohly hrát – libovolně. Piano dětem k poslechu nabízí doprovodné rytmy a melodie - Wheels of the Bus, London Bridge is Falling Down, Ba ba Black Sheep, Mary had a Little Lamb, My Bonnie , Five Little Monkeys Jumping on a Bed, Bratře Kubo , ABC song, Row, Row, Row Your Boat a Strýček Donald farmu měl.

Závěr: Po skončení ranních činností děti hodnotily, jaké stanoviště se jim líbilo nejvíce a proč.

Hodnocení průběhu hudební činnosti

Činnost hodnotím velice kladně. Činnosti s Albi tužkou probíhaly v ranních činnostech, kdy si děti volně volily jednotlivá stanoviště. Všechny děti si vyzkoušely alespoň jedno ze stanovišť. Nejvíce děti zaujalo hudební pexeso, které je doslova fascinovalo. Na začátku nám jedno z dětí vysvětlilo, jak se Albi tužka používá a v dalších krocích si již děti poradily samotné, čímž byly stanovené cíle naplněny. Některé z dětí Albi tužku vlastní, ale i ty děti, které se s tužkou seznamovaly poprvé, ihned pochopily princip a ovládat Albi tužku dokázaly.

Ve stanovišti s hudebním pexesem bylo buď dítě samotné, nebo dvě děti, které hrály tuto hru. Všechny děti byly při této hře klidné, trpělivé a když byla potřeba, pomáhaly si. Děti u tohoto stanoviště samotné vymyslely tři typy, jak hudební pexeso hrát. Pro příště bych karty v pexesu rozdělila na dvě skupiny, z důvodu vysokého počtu karet. Pexeso by tak mohly hrát vícero skupin dětí s čímž by souviselo rozdělení vícero Albi tužek.

U stanoviště „Zpívánky“ a „Klavír a bubny“ děti pracovaly samostatně, děti velice bavila hra na klavír a bubny, kde si samotné pouštěly již nahrané melodie, samotné hrály na klavír a v podstatě tak skládaly vlastní melodie. Zpívánky byly pro děti také zajímavé z důvodu toho, že zde měly možnost se dozvědět něco o postavách ze zpívané písničky – přiložením Albi tužky k obrázku, nebo poznání písně dle hrané melodie, nebo si mohly píseň zazpívat již s nazpívanou písní.

U činností nebylo potřeba zasahovat, děti si se vším poradily samotné, proto bych i v budoucnosti organizační formu a metodu neměnila a radila bych typ těchto hudebních činností s využitím Albi tužky do ranních nebo odpoledních činností. Pro příště by bylo lepší zajistit vícero Albi tužek.

5.4.9 Hudební aktivita č. 9 – Tělo jako hudební nástroj

Tabulka 10 Hudební aktivita č. 9 – Tělo jako hudební nástroj

Téma	Rytmus
Název hudební aktivity	Tělo jako hudební nástroj
Využitá digitální technologie	Notebook
Kategorie hudební činnosti	Instrumentální činnost
Časová dotace	15 minut
Věk dětí	4 – 7 let
Cíl z pohledu učitele	Popsat dětem ovládání YouTube na notebooku.
Cíl z pohledu dítěte	Dokázat spustit a zastavit video na YouTube.
Kompetence k řešení problémů	Řeší problémy na základě bezprostřední zkušenosti; postupuje cestou pokusu a omylu. <i>- Dítě dokáže spustit a zastavit video na YouTube.</i>
Organizační forma	Skupinová práce
Metoda	Dialog, hra na tělo, hra na hudební nástroje, hra s netradičním materiálem
Prostředky a pomůcky	Notebook, boomwhackery, papírové talíře

Průběh aktivity

Motivace

V ranních činnostech jsem děti motivovala otázkou: „*Děti, věděly jste, že i vaše tělo může být hudební nástroj? Víte, na co všechno se dá na vašem těle hrát? (tleskat o kolena, ruce, luskat, dupat, ...) Víte, co? Běžte si to vyzkoušet!*“

Průběh činnosti

Děti si během ranních činností volily jedno ze tří stanovišť, přičemž bylo vždy potřeba vytvořit skupiny – děti si skupiny tvořily samy.

1.Stanoviště – hra na tělo

Děti si přes YouTube na notebooku pouštěly již načtené video: „*Zdeněk Svěrák - Tři bratři (hra na tělo)*“. Na začátku videa si děti objasnily vysvětlivky – co obrázky znamenají a co dle nich mají děti za úkol. Následně si spustily celé video, dle kterého děti hrály na své tělo.

Ukázky:

Video: Zdeněk Svěrák - Tři bratři (hra na tělo)

<https://www.youtube.com/watch?v=HrCbGipMx70>

Video: MUSICOGRAMA "The Pink Panther"

https://www.youtube.com/watch?v=D1o_Xnx6_e8

2.Stanoviště – hra na papírové talíře

Děti si přes YouTube na notebooku pouštěly již načtené video „Paper plate dance to trepak (Russian Dance) from The Nutcracker“ dle kterého hrály na papírové talíře.

Video: „Paper plate dance to trepak (Russian Dance) from The Nutcracker.“

<https://www.youtube.com/watch?v=u6DAGL5w8Do>

3.Stanoviště – hra na tělo pomocí hudebního nástroje - boomwhackery

Děti si přes YouTube na notebooku pouštěly již načtené video „*Twinkle Twinkle Little Star - BOOMWHACKERS Play Along*“ dle kterého hrály ve skupině dětí na boomwhackery.

Video: „Twinkle Twinkle Little Star - BOOMWHACKERS Play Along“

<https://www.youtube.com/watch?v=kX8hFOAFEPs>

Závěr: děti po skončení ranních činností hodnotily hudební aktivitu u zvoleného stanoviště.

Hodnocení průběhu hudební činnosti

V ranních činnostech byly dětem nabídnuty boomwhackery, papírové talíře a notebooky s již načtenými videi na YouTube. Hry na boomwhackery, papírové talíře a hry na tělo se účastnilo 7 děvčat, ve věkovém rozmezí od 5-6 let. Děvčata si hudební aktivity dobrovolně volila v ranních činnostech. Pouze dvě děvčata vyzkoušela jen jedno ze tří nabízených stanovišť, ostatní děvčata vyzkoušela všechna stanoviště. Hudební aktivita byla pro děti velice zajímavá a nová. Děti byly plně soustředěné, koncentrované a při hře na boomwhackery plně spolupracovaly. Hra na boomwhackery byla pro děvčata náročnější z důvodu toho, že se teprve s hudebním nástrojem seznamovaly. Skladba určena pro hru na tělo byla pro děti rychlejší, pro děvčata bylo náročné soustředit se na rychle se načítající piktogramy a zároveň hrát na své tělo. Pro příště bych vymyslela v powerpointové prezentaci k určité písni, např. k písni „*Vrabec a sýkorka*“, vlastní piktogramy určené pro hru na tělo, kterou bych doplnila o příslušné animace, tedy pohyb vrabce a poslech písně.

V závěru děvčata ohodnotily hru na papírové talíře za nejvíce zábavnou. Kdyby v daný den ve třídě bylo více dětí, zvolila bych projekci videa řízeného dětmi přes interaktivní tabuli z důvodu větší obrazovky.

5.4.10 Hudební aktivita č. 10 – Hudební aplikace

Tabulka 11 Hudební aktivita č. 10 – Hudební aplikace

Téma	Hudební nástroje
Název hudební aktivity	Zahraješ si?
Využitá digitální technologie	Mobilní telefon, tablet, notebook
Kategorie hudební činnosti	Poslechová činnost
Časová dotace	10 minut
Věk dětí	4 – 7 let
Cíl z pohledu učitele	Seznámit děti s hudebními aplikacemi.
Cíl z pohledu dítěte	Dokázat ovládat mobilní aplikace
Kompetence k řešení problémů	Rozlišuje řešení, která jsou funkční (vedoucí k cíli), a řešení, která funkční nejsou; dokáže mezi nimi volit. <i>- Dítě umí ovládat mobilní aplikace.</i>
Organizační forma	Individuální činnost
Metoda	Dialog, hra, práce s poslechovou skladbou
Prostředky a pomůcky	Mobilní telefon, tablet

Průběh aktivity

V ranních činnostech jsem dětem nabídla hudební aplikace na mobilní telefonu a tabletu. Dítě si vybralo jednu z nabízených digitálních technologií, kdy v každé z těchto tří digitálních technologií mělo nainstalovanou jednu hudební aplikaci.

1. Mobilní telefon

První aplikace „Piano kids“: V této aplikaci měly děti k dispozici čtyři ikony, které si dle libosti volily – a) hudební nástroje, b) písně, c) hry a d) zvuky.

V kategorii „Hudební nástroje“ si děti vybíraly z kláves, bubnů, xylofonu, flétny, kytary, saxofonu a harfy. Děti si volily jeden hudební nástroj, na který dotykem prstu hrály. Děti

buď hrály jednotlivé noty, nebo si volily z dostupných melodií, které přehrávaly známé dětské písně.

V kategorii „Písně“ je dětem k dispozici 28 anglických písní, mezi které patří například „*Twinkle, twinkle little star*“, „*Happy birthday*“ a další. Děti si zvolily píseň, poté si vybíraly buď z klavíru, xylofonu, kytary nebo flétny. Na hudebním nástroji, například na klavíru děti dotykem prstu hrály zvolenou píseň pomocí not, které se zobrazovaly na jednotlivých klávkách klavíru, když děti barevně označenou klávkou zmáčkly – klávkou zazněla a barevně se označila jiná klávkou. Takto děti hrály zvolenou píseň.

V kategorii „Hry“ je dětem v aplikaci k dispozici více než 30 her, které nejsou zaměřeny pouze na oblast hudební. Do hudebních her patří například – hudební pexeso, hra na hudební nástroje a poznávání zvuků hudebních nástrojů.

V kategorii „Zvuky“ mají děti na výběr i z tzv. Montessori zvonky, na které děti prstem klikají a skládají tak svoji vymyšlenou melodii.

Druhá aplikace „Piano music go“: Klepnutím prstu na černé dlaždice v rytmu hudby děti tvoří melodie písně. Hra se zastaví, pokud dítě mine černou dlaždici nebo klepne na bílou dlaždici. Úkolem dětí je nasbírat co nejvíce zlata a diamantů, aby si tzv. otevřely přístup k dalším skladbám.

2. Tablet

Třetí aplikace „Výukové kartičky“: V této aplikaci si děti taktéž volily ze čtyřech kategorií – „Poznej“, „Pexeso“, „Prohlížej“ a „Mluv“. V kategorii „Poznej“ děti vybírali vždy z šesti obrázků hudebních nástrojů, pojmů týkajících se hudby (noty, dirigent, mikrofon apod.), kdy po kliknutí na vybraný obrázek byl pojetí dítěti vysvětlen. V kategorii „Prohlížej“ děti pomocí šipek posouvaly obrázky hudebních nástrojů, kde jim hlasová asistentka řekla název konkrétního hud. nástroje. V kategorii „Mluv“ namísto hlasové asistentky popisovaly hud. nástroj děti, pro kontrolu mohly děti využít nápovědy v podobě obrázků. V kategorii „Pexeso“ děti hrály hudební pexeso online. Vždy pod odkrytí obrázku byl dětem hlasovou asistentkou sdělen název hud. nástroje.

Pozn.: Aplikace „Výukové kartičky“ je mnoho témat vhodných pro děti předškolního věku, jako např. barvy, divoká zvířata, domácí zvířata, ovoce, lesní zvířata, čísla od 0 až 10, činnosti, sporty, hry a sportovci, škola, zelenina, dopravní prostředky, nemocnice, nářadí, květiny a dopravní prostředky. Všechny témata v sobě ukrývají 4 kategorie, tak jako téma „hudební nástroje“ a fungují na stejném principu.

3. Notebook

Čtvrtá aplikace „Symfonický orchestr“: V online aplikaci s názvem „Symfonický orchestr“ dítě joystickem nebo myší kliká na jednu z 5 hudebních sekcí. Pořádí, ve kterém dítě kliká na jednotlivé sekce, určuje dirigent, který dítěti zvolí jednu nebo více sekcí jdoucích po sobě. Dítě po poslechu části skladby symfonie č. 5 „Osudová“ od Ludwig van Beethovena následně kliká. Úkolem dítěte je přehrát část ze symfonie č. 5 „Osudová“.

1.Sekce: Dechové dřevěné nástroje: flétny a pikola, hoboje a anglický roh, klarinety, fagoty a kontrafagot,

2.Sekce: Dechové žest'ové nástroje: lesní rohy, trubky, pozouny, tuba

3.Sekce: Bicí: tympány (kotle), velký buben, malý buben, činely, triangel

4.Sekce: Harfy

5.Sekce: Smyčce: první housle, druhé housle, violy, violoncella, kontrabasy

Hodnocení průběhu hudební činnosti

Využití mobilu a tabletu v ranních činnostech hodnotím kladně. Děti prostřednictvím hudebních aplikací poznávaly zvuky hudebních nástrojů, na nástroje dotykem prstu hrály, ale především rozvíjely dovednost ovládat mobil i tablet. Dětem jsem nic nevysvětlovala, děti přicházely samotné na to, jak aplikace funguje a šlo jim to velice rychle. Aplikace „Piano kids“, „Výukové kartičky“ a „Symfonický orchestr“ byly vhodné pro děti předškolního věku, v aplikacích bylo mnoho nabídek, ze kterých si děti libovolně volily. Aplikace v dětech vzbuzovala zvědavost a zájem dovědět se, co se pod ikonami skrývá. Děti velice kladně hodnotily skládání melodií pomocí kliknutím prstu na jednotlivé hudební nástroje. Při této hudební aplikaci byly děti klidné, pozorné, zvědavé.

Aplikace „Piano Music Go“ byla pro děti předškolního věku méně vhodná. Písně nahrané v aplikaci byly pro děti neznámé, možná i proto se dětem aplikace hrála těžce. Melodie byla velice rychlá a děti nestíhaly klikat na jednotlivé klávesy. Pro příště bych zvolila jinou aplikaci. Během aplikace se u některých dětí projevovala menší nervozita a negativní emoce kvůli tomu, že se jim hra nedařila. Avšak hlavním cílem bylo podporovat manipulaci s telefonem a tabletem, tudíž stanovený cíl byl naplněn.

6 EVALUACE

V této kapitole se věnuji shrnutí průběhu aktivit a sebereflexi a také reflexi paní učitelky, která byla pokaždé přítomná při realizaci jednotlivých hudebních aktivit s využitím digitálních technologií v mateřské škole a ve dvou případech i v ZŠ z důvodu indispozice interaktivní tabule ve vybrané MŠ. Důležitou částí této kapitoly je porovnání sebereflexe a hodnocení učitelkou, kterou představuji v přehledných tabulkách, ve kterých se zaměřuji na plusy a mínusy konkrétních hudebních činností a následně představuji evaluaci celé sady hudebních aktivit. Kapitola vyúsťuje v doporučení pro praxi mateřských škol.

6.1 Vlastní reflexe

Hudební aktivita č. 1 – Hudebníci

Pro tuto hudební aktivitu jsem zvolila mobilní telefon. Děti se rozdělily do čtyřech skupin, kdy každá skupina manipulovala s mobilním telefonem. Postup při skenování kódů byl pro děti jednoduchý, zvládnutelný, ihned jej pochopily a dokázaly s vybranou digitální technologií pracovat. Pro děti byla aktivita zajímavá, nová a motivující, čemuž také přispěl herní charakter s cílem vyhrát.

Hudební aktivita č. 2 – Videoklipy

Tuto hudební aktivitu jsem vymyslela díky samotným dětem, které neustále chtějí něco na mobilní telefonu natáčet a fotografovat. Děti se do skupin rozdělily samotné, zpočátku se některé děti nedokázaly dohodnout, kdo s kým bude ve skupině, ale po čase skupiny utvořili. Děti ve skupinách spolupracovaly, domlouvaly se na společné práci a dokázaly si rozdělit role. Především cíl této hudební aktivity byl naplněn. Ovládání aplikace „Video“ jak na mobilním telefonu, tak tabletu děti ovládaly velice rychle, snadno, některé děti dokázaly nejen video přibližovat oddalovat, spouštět a zastavovat, ale do toho i měnit filtry. Výsledná videa byla krásným úkazem toho, že každá skupina pracovala jinak, měla různé nápady, které ve výsledku obohatily ostatní děti a přiměly je k zamyšlení toho, co a jak by pro příště mohly během natáčení videoklipu změnit.

Hudební aktivita č. 3 – Lesní a hospodářská zvířata

U této hudební aktivity děti manipulovaly s interaktivní tabulí. Jelikož v MŠ interaktivní tabuli nemáme, realizovala jsem tuto činnost s dětmi předškolního věku v blízké ZŠ po domluvě s učitelkami. Pro některé děti bylo prostředí ZŠ nové, proto potřebovaly více času

pro seznámení se s prostředím. Činnost probíhala ve třídě s 12 dětmi ve věku 5 – 7 let. Pomocí narativní pantomimy jsme se pohybovaly v zadní části třídy na koberci, dramatizaci byla obohacena třemi hrami na interaktivní tabuli. První hra u dětí rozvíjela rytmické cítění, kdy děti napodobovaly rytmus datla vytleskáváním, ve druhé hře děti hledaly cestu ven z mraveniště a ve třetí poznávaly zvuky hospodářské zvěře. U každé hry se děti vystřídaly a každé dítě si tako vyzkoušelo interaktivní tabuli ovládat a manipulovat jak s interaktivním perem, tak dotykem ruky. Závěrem byla reflexe dětí ve třech skupinách, dle toho, která hra se jim líbila nejvíce.

Hudební aktivita č. 4 – Poslouchej, co slyšíš?

Vzhledem k atraktivitě digitální technologie „Bee-Bot“ si hudebně poslechovou aktivitu v podobě didaktické hry vyzkoušelo každé z dětí. Princip didaktické hry byl všem dětem ihned jasný, srozumitelný, zvládnutelný. Didaktická hra byla každému z dětí přizpůsobena dle věkových a specifických zvláštností tak, aby byl u každého z dětí cíl naplněn. Schopnost programování včely se odvíjelo dle schopnosti dítěte v oblasti prostorové orientace. V didaktické hře se osvědčilo využívat k přehrávání hudebních nahrávek mobilní telefon, kde šly nalézt hudební nahrávky na YouTube velice rychle.

Hudební aktivita č. 5 – Vodní orchestr

Důležitou součástí hudební aktivity byla počáteční i průběžná motivace, která děti vtáhla do aktivity, podporovala jejich zvědavost a touhu po tom, být součástí aktivity. Během rozhovoru dětí o „Alexe“ jsem dětem pouze naslouchala a nechala je samotné, ať zkusí na odpověď přijít samy. Děti po chvíli začaly více spolupracovat, naslouchat si a k odpovědi se dopídily. Ovládání Alexy pomocí hlasu – anglicky, dětem nedělalo problém. Fráze si osvojily a dokázaly je bez problému používat. Ve druhé části byla Alexa využita spíše jako pomůcka, která doprovázely děti během hry na hudební pomůcky. Závěrem hudební aktivity bylo její zhodnocení dětmi.

Hudební aktivita č. 6 – Kresba

Vhodně zvolená organizační forma – individualizované vyučování, se přizpůsobovala dítěti a jeho dosavadním schopnostem a dovednostem. Díky tomu dítě dokázalo kreslit na interaktivní tabuli dle poslouchaných skladeb – buď si vybralo jednu ze skladeb, nebo jsem dítěti vybrala skladbu já – dle jeho volby. Některé z dětí měly problém na tabuli kreslit dle svých dojmů a pocitů z poslouchané skladby, avšak i tyto děti na tabuli kreslit dokázaly,

čímž byl u všech dětí cíl naplněn. Všechny děti rozeznaly, zda se jedná o smutnou / veselou skladbu.

Hudební aktivita č. 7 – Zvířecí sochy

V této hudební aktivitě jsem zvolila výběr dvou her, při kterých děti ovládaly písně v notebooku v aplikaci Spotify, čímž se stanovený cíl naplnil. První hra, u dětí velice oblíbená hra „Na sochy“ byla zpestřena právě spouštěním a zastavováním právě dětmi, čímž hru řídily. Druhá hra byla pro děti již trochu náročnější na pochopení. Pro příště bych se měla zaměřit na srozumitelnost při vysvětlování pravidel a na častější opakování.

Hudební aktivita č. 8 – Hudební nástroje

U této hudební činnosti se mi líbilo, že děti pracovaly opravdu samostatně a když už potřebovaly pomoci, pomohl jim kamarád. Ve třech stanovištích se děti střídaly u hudebního pexesa, „Zpívánek“ – poznávání melodií písně a zpěv písní a hry na klavír a na bubny, kdy děti hrály vlastní melodie. Stanovené cíle byly naplněny. Ovládání Albi tužky bylo pro děti snadné, zajímavé, atraktivní a především přínosné. Seznamovaly se se zajímavou digitální technologií, která učiteli při správném využití může zlehčovat vyučovací proces. Jedinou změnu, kterou bych v budoucnosti poměnila, by bylo rozdělení hudebního pexesa na dvě části, kdy by tak hudební pexeso mohly hrát dvě skupinky dětí.

U činností nebylo potřeba zasahovat, děti si se vším poradily samotné, proto bych i v budoucnosti organizační formu a metodu neměnila a radila bych typ těchto hudebních činností s využitím Albi tužky do ranních nebo odpoledních činností. Do budoucna bych zajistila více Albi tužek, děti na sebe musely čekat.

Hudební aktivita č. 9 – Tělo jako hudební nástroj

V ranních činnostech byly dětem nabídnuty boomwhackery a notebook s již načtenými videi na YouTube. Hry na boomwhackery, papírové talíře a hry na tělo se účastnilo 7 děvčat, ve věkovém rozmezí od 5-6 let. Děvčata si hudební aktivity dobrovolně volila v ranních činnostech. Děti byly plně soustředěné, koncentrované a při hře na boomwhackery plně spolupracovaly. Skladba určena pro hru na tělo byla pro děti rychlejší, a tudíž i náročnější. Příště bych zvolila pomalejší skladbu. Hra na boomwhackery byla zpočátku pro děti náročnější, jelikož se s boomwhackery teprve seznamovaly. Hra na papírové talíře se děvčatům dle reakcí a jejich nadšení líbila nejvíce. Cíl této hudební aktivity byl naplněn.

Hudební aktivita č. 10 – Zahraješ si?

Prostřednictvím hudebních aplikací na mobilním telefonu a tabletu děti poznávaly zvuky hudebních nástrojů, přiřazovaly zvuk k danému nástroji, na nástroje dotykem prstu hrály, ale především rozvíjely manipulaci s mobilem a tabletem. Stanovené cíle byly naplněny. Nebylo potřeba dětem nic vysvětlovat, děti velice rychle aplikaci pochopily a mobil, tablet dokázaly ovládat velice rychle. Aplikace „Piano kids“, „Výukové kartičky“ a „Symfonický orchestr“ byly vhodné pro děti předškolního věku, aplikace „Piano music go“ by byla vhodnější pro děti na prvním a druhém stupni základních škol.

6.2 Hodnocení učitelkou

Učitelku jsem volila z důvodu její délky pedagogické praxe a znalosti prostředí i dětí. Paní učitelka byla přítomna u všech realizovaných hudebních aktivit. Pro evaluaci zvolila paní učitelka metodu pozorování, během kterého si dělala písemné poznámky, které mi následně předala. Po realizaci jsme s paní učitelkou výstup komentovaly. Na základě jejich písemných poznámek jsem vytvořila přepis, který uvádím níže.

Hudební aktivita č. 1 – Hudebníci

Tato aktivita byla velmi vhodně motivována. Děti braly úkol vážně, projevila se i soutěživost mezi nimi. Většina dětí aktivitu tohoto typu dělala poprvé, některé děti musely přijít na to, jak správně QR kód přečíst, nakonec se to povedlo všem. Cíle se podařilo naplnit jak z pohledu učitele, tak z pohledu dítěte. Přidanou hodnotou této aktivity je rozvoj ostatních oblastí rozvoje dítěte. Při hodnocení některé děti zmiňovaly, že čtečku na QR kódy již viděly, například u rodičů, ale nikdy neměly možnost si ji vyzkoušet. Hodnotili aktivitu jako zábavnou.

Hudební aktivita č. 2 – Videoklipy

Tuto aktivitu jsem zpočátku hodnotila pro děti předškolního věku jako náročnou, zejména proto, že se měly samotné ve skupině domluvit, určit si role, zvolit píseň atd. Avšak byla jsem překvapena, že to všechny skupiny zvládly. Samotná práce s aplikací video byla pro děti bezproblémová a velmi intuitivní. Byly schopny přibližovat, oddalovat a několikrát si vše vyzkoušely, před finální nahrávkou videoklipu. Pro příští realizaci této aktivity, bych skupiny nenechala pracovat současně, protože některé děti se nebyly schopny soustředit na vlastní natáčení a měly tendenci sledovat ostatní skupiny. Všechny skupiny ale video

nakonec natočily. Nejvíce se dětem líbilo pouštění a hodnocení výtvorů svých, i ostatních. Cíle, které byly zvoleny se také naplnili. A touto aktivitou tak paní učitelka využila veškerý její potenciál.

Hudební aktivita č. 3 – Lesní a hospodářská zvířata

Tato hudební aktivita byla realizována v budově základní školy, kde je k dispozici interaktivní tabule. Aktivitu se účastnilo 12 dětí ve věku od 5 do 7 let. Děti byly vhodně motivované a aktivita pro ně byla zajímavá, většina dětí se s interaktivní tabulí setkala poprvé. Všem dětem se dařilo interaktivní tabuli ovládat a cíl byl u všech dětí naplněn.

Hudební aktivita č. 4 – Poslouchej, co slyšíš?

Při realizaci této aktivity byly vidět velké rozdíly mezi jednotlivými dětmi. Líbilo se mi, že paní učitelka přizpůsobovala didaktickou hru dle věkových zvláštností dítěte, což pomohl k naplnění cíle u všech dětí. Některým se při ovládnutí včelky dařilo lépe, jiným méně dobře. Aktivita pro většinu z nich ale byla zajímavá, a všichni si ji chtěli vyzkoušet. S robotickou včelkou se děti setkaly poprvé, robotická hračka byla pro děti atraktivní.

Hudební aktivita č. 5 – Vodní orchestr

Tato aktivita byla opět vhodně motivována. Děti byly po nalezení Alexy velmi překvapené, neboť nejspíš čekaly mobilní telefon, se kterým v MŠ pracují častěji. Poté, co paní učitelka promluvila a reproduktor zareagoval, většině dětí okamžitě došlo, že jej lze ovládat hlasem v cizím jazyce, což bylo i vhodnou motivací pro budoucí výuku cizích jazyků a jejich důležitost. Děti dostaly prostor pro zkoušku zapnutí a vynutí reproduktoru. Všechny děti ji využily. Cíl byl naplněn. Při doprovodných aktivitách se zapojovaly všechny děti. Byly překvapeny, že jako hudební pomůcku lze považovat i úplně obyčejné předměty denní potřeby, jež vydávají zvuky. Úkolem dětí byla rytmizace a opakování, skupiny musely být pozorné, aby věděly, kdy na ně přijde řada a kdy budou hrát. Cíle aktivita působila velmi dobře, přestože byla velice spontánní, děti nadchla a měla hladký průběh. Děti měly dostatek prostoru pro vlastní sebevyjádření a byly velice radostné.

Hudební aktivita č. 6 – Kresba

Výsledným výstupem této aktivity, byla velká škála obrazů na interaktivní tabuli. Opět zde musím vyzdvihnout prostor pro vlastní vyjádření každého dítěte a možnost volby písně. Pro některé děti bylo velmi obtížné vyjádřit vlastní pocity z ukázek skladby. Cíle se zde podařilo

naplnit. Aktivita podporovala rozvoj dítěte v mnoha oblastech, mimo hudební výchovu a rozvoj digitální gramotnosti, také citové a emoční prožívání dětí, rozvoj jemné motoriky a další.

Hudební aktivita č. 7 – Zvířecí sochy

Tato aktiva obsahovala dvě hry, z nichž první, byla pro děti výrazně jednodušší, protože ji znaly. Princip druhé hry však děti bez problémů pochopily a hra pro ně byla zajímavá. Každé z dětí se snažilo, aby bylo pohlazeno, z důvodu toho, že chtělo pracovat s notebookem. Některé děti nesly hůře, že výběr dítěte byl na dítěti, jenž ovládalo notebook, i přesto, že zvíře třeba v danou chvíli představovalo více dětí. Samotná práce s notebookem dětem nečinila potíže. Cíle se zde dařilo naplnit a aktivita byla opět velmi vhodně motivována a byla mi inspirací.

Hudební aktivita č. 8– Hudební nástroje

Aktivita s albu tužkou během spontánních ranních činností hodnotím kladně. Činnosti byly vhodně zvolené, vzhledem ke skupině dětí a jejich věku. U dětí byla rozvíjena hudebnost, sluchové rozlišování, ale především manipulace s Albi tužkou, kterou děti ihned samy pochopily. Plnění aktivit děti díky Albi tužky zaujalo a u aktivit byly velice pozorné a soustředěné. I vzhledem k malému počtu dětí, by bylo vhodné pořídit více Albi tužek, než bylo dětem u činností poskytnuto. Pro příště bych pan učitelce doporučila, aby zajistila tišší prostředí pro práci.

Hudební aktivita č. 9 – Tělo jako hudební nástroj

Tato hudební aktivita rozvíjela vhodným způsobem digitální gramotnost dětí, avšak pouštění a zastavování videí bylo pro děti po vícero opakování příliš snadné, pro příště bych paní učitelce doporučila postupně požadavky na děti zvyšovat, např. nalezením videa na YouTube, následným spuštěním, zastavováním apod. Nicméně stanovené cíle se podařilo naplnit. Organizační forma a metody byly vhodně zvoleny. Mimo jiné tato aktivita u dětí rozvíjela také postřeh, rytmizaci a vhodně se tak prolínala do jiných odvětví, jenž mají být u dětí rozvíjeny. Kladně hodnotím to, jakým způsobem ve spolupráci s notebookem paní učitelka využila hry na tělo, boomwhackery a papírové talíře. Líbilo se mi, že děti, které doposud boomwhackery neznaly, byly s tímto hudebním nástrojem nejprve seznámeny.

Hudební aktivita č. 10 – Zahraješ si?

Tato hudební aktivita děti učila pracovat s hudebními aplikacemi a podporovala u dětí rozvoj manipulace s mobilním telefonem a tabletem. Kladně hodnotím výběr aplikace „Piano kids“, „Výukové kartičky“ a „Symfonický orchestr“, které dětem nabízely velké množství hudebně poslechových her, hry na hud. nástroje apod. Druhá hra byla pro děti obtížná, tempo písní bylo velice rychlé. Cíle se podařilo naplnit, paní učitelka zde fungovala jako průvodce a zasahovala dětem do aktivity pouze na vyžádání dětí. Přestože nejsem fanouškem mobilních aplikací v prostředí MŠ, výběr (především) první a třetí hry vhodně rozvíjel digitální gramotnost u dětí předškolního věku.

6.3 Porovnání sebereflexe a hodnocení učitelkou jednotlivých aktivit

Pro srovnání jsem vytvořila přehledné tabulky (pro ještě větší přehlednost jsem upravila řádkování na 1,0), ve kterých se zaměřuji na klady a zápory jednotlivých aktivit, které vychází z mé vlastní reflexe a také hodnocení učitelkou. Ze srovnání a evaluací ze strany učitelky hodnotím sadu aktivit jako úspěšnou, ale abych se v mé profesi mohla dále zlepšovat, snažila jsem se vždy u aktivity najít jak klady, tak zápory, které danou hud. aktivitu posunou v budoucí realizaci ještě o kousek dál.

Tabulka 12 Porovnání sebereflexe a hodnocení učitelkou

Téma		Vlastní reflexe	Hodnocení učitelkou
Hudební aktivita č. 1 Hudebníci	+	Snadné ovládání aplikace „Čtečka QR“. Herní charakter hry.	Vhodná motivace. Herní charakter hry. Atraktivní, nová, zajímavá hra.
	-	Nedostatečná kontrola dětí během dodržování pravidel didaktické hry.	Některé skupiny ve hře podváděly bez povšimnutí učitelky.
Hudební aktivita č. 2 Videoklipy	+	Snadné ovládání aplikace „Video“ na mobilním telefonu i tabletu. Podpora spolupráce dětí ve skupinách.	Podpora spolupráce dětí ve skupinách. Podpora kreativity a samostatnosti dětí.
	-	Pro některé z dětí nedostatečně vysvětlené používání a ovládání aplikace „Video“.	Hromadné natáčení videí vedlo některé děti k neklidu, rozrušení, nesoustředěnosti.

Téma		Vlastní reflexe	Hodnocení učitelkou
Hudební aktivita č. 3 Lesní a hospodářská zvířata	+	Motivující, interaktivní technologie. Snadné a intuitivní ovládání interaktivních programů. Podpora spolupráce.	Vysoká motivace dětí. Snadné ovládání interaktivních programů, které podporovaly spolupráci dětí.
	-	Nové prostředí ZŠ pro některé děti odvádělo jejich pozornost.	Pro děti nové prostředí, které některé z dětí občas vedlo k nepozornosti.
Hudební aktivita č. 4 Poslouchej, co slyšíš?	+	Atraktivní digitální technologie. Snadné a rychlé hledání hudebních nahrávek na YouTube.	Hra přizpůsobena individuálním zvláštnostem jedince. Pro děti nová, zajímavá pomůcka „Bee-bot“.
	-	Pomalé přehrávání hudebních nahrávek na CD přehrávači. Nutnost situovat didaktickou hru v blízkosti zásuvky.	Potřeba realizování hry v blízkosti zásuvky.
Hudební aktivita č. 5 Vodní orchestr	+	Vhodně zvolena počáteční a průběžná motivace. Snadné ovládání „Alexy“ hlasem, které bylo pro děti nové a zajímavé.	Silné zaujetí dětí během motivace, atraktivní technologie. Motivace pro budoucí výuku cizích jazyků a jejich důležitost. Dostatek prostoru pro vlastní sebevyjádření dětí.
	-	Slabé připojení Wifi. Nutný blízký dosah zásuvky.	Umístění Alexy v těsné blízkosti zásuvky.
Hudební aktivita č. 6 Kresba	+	Interaktivní, pro děti nová digitální technologie. Snadné ovládání programu na interaktivní tabuli. Zvolená organizační forma se přizpůsobovala dítěti, čímž byl u každého z dětí naplněný cíl.	Prostor pro vlastní vyjádření dítěte a možnost volby písně. Cíl naplněn. Podpora rozvoje dítěte v oblasti hudební výchovy, digitální gramotnosti, ale také citové a emoční prožívání dětí, rozvoj jemné motoriky.
	-	Pro některé děti bylo obtížné vyjádřit vlastní pocity a dojmy z poslouchané skladby.	Pro některé děti bylo velmi obtížné vyjádřit vlastní pocity z ukázek skladby.

Téma		Vlastní reflexe	Hodnocení učitelkou
Hudební aktivita č. 7 Zvířecí sochy	+	Snadné ovládání aplikace Spotify. Zpestření dětem známých hudebně pohybových her.	Hra na „Sochy“ dětem blízká, proto i jednodušší, ozvláštňena zastavováním a spouštěním skladby na notebooku.
	-	Hra „Zvířata“ byla pro děti náročnější. Pro příště vícekrát zopakovat pravidla hry.	Potřeba vícero zopakování pravidel druhé hry. Nerespektování pravidel první hry z důvodu toho, aby mohlo manipulovat s notebookem.
Hudební aktivita č. 8 Hudební nástroje	+	Snadné ovládání Albi tužky. Albi tužka byla pro děti zajímavá, atraktivní. Učitelé zlehčovala a ztraktivňovala vyučovací proces.	Atraktivní digi.tech. zastupující učitele. Rozvoj manipulace Albi tužky, hudebnosti, poslechových dovedností.
	-	Zajistit více Albi tužek.	Zajistit tišší prostředí pro práci. Zajistit více Albi tužek.
Hudební aktivita č. 9 Tělo jako hudební nástroj	+	Stanoviště dobrovolně volitelné. Snadné ovládání při spouštění a zastavování hudebních videí na YouTube.	Vhodně zvolená organizační forma, výukové metody. Cíl byl naplněn. Dostupná digitální technologie.
	-	Obtížně zvolená píseň určena pro hru na tělo.	Velice snadné ovládání při spouštění a zastavování videí – nastavit vyšší laťku.
Hudební aktivita č. 10 Zahraješ si?	+	Snadné ovládání aplikací. Tři ze čtyř zvolených aplikací byly pro děti předškolního věku vhodné.	Vhodný výběr aplikací rozvíjející poslechové dovednosti a hudební cit pro kompozici melodií. Paní učitelka v hudební aktivitě fungovala pouze jako průvodce.
	-	Aplikace „Piano music go“ pro děti předškolního věku obtížná.	Aplikace „Piano music go“ byla pro děti obtížná, tempo písní bylo velice rychlé.

6.4 Porovnání vlastní reflexe s hodnocením učitelkou

Níže uvádím porovnání vlastní reflexe s hodnocením učitelkou. V tabulce nejprve představuji vlastní reflexi, poté hodnocení učitelkou a následnou shodu.

Tabulka 13 Evaluace sady hudebních aktivit

	Vlastní reflexe	Hodnocení učitelkou	Shoda s učitelkou
+	<p>Cíle naplněny.</p> <p>Široký výběr digitálních technologií.</p> <p>Atraktivnost, přínosnost, motivovanost.</p> <p>Přiměřenost k věku dětí.</p> <p>Hodnocení aktivit dětmi.</p>	<p>Rozvoj digitální gramotnosti.</p> <p>Novost, zajímavost, přínosnost, přitažlivost sady.</p> <p>Vhodné organizační formy a metody.</p> <p>Aktivity různorodé a přiměřené věku dětí.</p> <p>Převažující individuální aktivity.</p> <p>Dítě jako hlavní aktér aktivity</p>	<p>Cíle sady naplněny.</p> <p>Atraktivnost, přitažlivost, různorodost, novost jednotlivých aktivit a digi. tech.</p> <p>Aktivity voleny přiměřeně věku dětí.</p>
-	<p>Realizace aktivit v těsné blízkosti zásuvky. Slabé připojení WiFi .</p> <p>Méně digi. tech. oproti počtu dětí.</p> <p>Převažující individuální činnost</p> <p>- příště zapojit vícero skupinové práce.</p>	<p>Situování některých aktivit v těsné blízkosti zásuvky.</p> <p>Méně digitálních technologií oproti celkovému počtu dětí.</p>	<p>Nenabití digi. tech.</p> <p>Pro příště zajistit aplikace bez nutnosti připojení k Wi-Fi.</p> <p>Zajistit vícero digi. tech. / zároveň pracovat s vícero digi. tech. najednou.</p>

6.5 Doporučení pro praxi mateřských škol

Níže se zabývám doporučením pro praxi mateřských škol v oblasti využití digitálních technologií v hudebních činnostech, které navrhuji na základně realizovaných a evaluovaných hudebních aktivit ve vybrané mateřské škole.

Digi. tech. v hudebních činnostech by se některým paním učitelkám a učitelům mohly zdát nevyužitelné. Mnoho učitelů by mohlo mít obavy např. se zajištěním technologií pro všechny děti, nebo by se mohli samotných digitálních technologií obávat z důvodu toho, že s nimi nemají žádnou zkušenost, mohli by se obávat také rizikového chování dětí na internetu, nebo zavírání se dítěte před kolektivem a ubírání do virtuálního světa, s čímž by mohly souviset problémy spojené se spoluprací, komunikací dětí a zastavení tvoření sociálních kontaktů. Avšak i já samotná jsem si před realizací hudebních aktivit nebyla plně jista, zda všechny vybrané technologie dokážou děti ovládat a manipulovat s nimi, jelikož jsem se i já s mnoha výše vybranými digitálními technologiemi setkala taktéž poprvé. Mé mínění bylo ihned vyvráceno. Děti mě u každé hudební aktivity překvapily tím, s jakou rychlostí byly schopné s digitální technologií ihned manipulovat, ovládat ji, jaké nadšení a zvědavost z nich sršela, čímž se mi potvrdilo, že jsou digi. tech. pro děti generace ALFA (současným dětem v MŠ) absolutně přirozené, jelikož se narodily do prostředí digitálních technologií.

Obávala jsem se i toho, že děti nebudou chtít dělat nic jiného než jen manipulovat s digitálními technologiemi, avšak tak se nestalo, a proto bych všem učitelům doporučila, aby se svých obav zbavili a snažili se digi. tech. do vyučovacího procesu zařazovat. Děti potřebují pestrou nabídku činností a digi. tech. jsou velice vhodným prostředkem vedoucím k pestrosti nabízených aktivit.

Digi. tech. nejen v hudebních činnostech přinášejí spoustu výhod, které si nemusíme ihned uvědomovat. Všem paní učitelkám a učitelům bych doporučila, aby přistupovali k digitálním technologiím jako k efektivnímu prostředku v edukačním procesu, který podporuje kreativitu dětí, zefektivňuje je a přináší nové vzdělávací formy a výukové metody, které potlačují činnost učitele, a zaměřují se především na dítě, jakožto hlavního aktéra činnosti. Mezi takové organizační formy patří především skupinové, individualizované, diferenciované, projektové a integrované organizační formy, ale také organizační formy jako je např. badatelský model vyučování a vyučovací centra. Do

výukových metod bychom mohli zařadit metody slovní, názorně-demonstrační, dovednostně-praktické, diskusní, metody heuristické, řešení problémů, situační, inscenační, skupinové, kooperativní, brainstorming, nebo také metody práce s počítačem a interaktivní tabulí.

Učiteli se může zdát zřejmé, že je individualizovaná organizační forma přizpůsobena každému dítěti na základě poznání jeho specifických zvláštností a osobních potřeb, ale možná netuší, že to vše může být digitálními technologiemi ještě více znásobeno a zefektivněno. Ve třídě máme spoustu dětí, lidských individualit, z nichž je každé dítě jedinečné, každé z dětí má různé schopnosti a dovednosti, dle kterých stanovujeme i cíle, kterých u jednotlivých dětí chceme dosáhnout a digi. tech. nám k tomu mohou dopomoci.

Digi. tech. nám mohou také dopomoci k zpětné vazbě, mohou děti vést k tomu, aby byly schopné vést zpětnou vazbu mířenou k ostatním dětem ve třídě. Názorným příkladem k tomuto tématu může být realizovaná hudební aktivita č. 6 s názvem „Kresba“, u které děti v závěru slovně hodnotily výsledné dílo svých kamarádů pomocí projekce kreseb na interaktivní tabuli.

Dále bych chtěla poukázat na motivaci, která je ve všech činnostech velice důležitou součástí. Samotná digi. tech. je pro děti motivací. Digi. tech. jsou pro děti poutavé, podněcují jejich zájem a zvědavost naučit se s digitální technologií pracovat, čímž jsou stanovené cíle efektivně naplňovány. Jak jsem již výše zmiňovala, digi. tech. zjednodušují a zefektivňují vyučovací proces, jsou učiteli oporou a pomůckou k tomu, aby bylo dosaženo stanovených cílů a v některých případech, např. při zpětné vazbě, mohou učitele do jisté míry nahrazovat.

Výhodou digitálních technologií je také názornost, pomocí nich máme možnost dětem zprostředkovat jevy, které nelze zprostředkovat v reálném čase, jako např. video ze symfonického orchestru na YouTube. Další výhodou je diferenciací zadaných úkolů, kdy pro děti přichystáme úkol připravený s různou obtížností. Digi. tech. dětem nabízí pestrost, umožňují jim plnit aktivitu dle vlastního pracovního tempa, čímž se přizpůsobují dítěti, nikoliv dítě aktivitě.

ZÁVĚR

V teoretické části bakalářské práce jsme se zaměřovali na popis možností využívání digitálních technologií v hudebních činnostech v mateřské škole. Nejprve byly objasněny pojmy digitální gramotnost a digitální technologie spolu s popisem vybraných digitálních technologií, které byly součástí vytvořené sady hudebních aktivit. Teoretická část se zabývala také hudebními činnostmi a jejich propojení s digitálními technologiemi. Cíl teoretické části se podařil naplnit.

Druhá, praktická část, byla věnována sadě hudebních aktivit s využitím digitálních technologií v mateřské škole. Nejprve byly představeny cíle, později plánování jednotlivých hudebních aktivit, obsah sady hudebních aktivit a následně podrobný popis jednotlivých aktivit a jejich realizace. Celkem bylo uvedeno deset hudebních aktivit, které proběhly ve vybrané mateřské škole ve Zlínském kraji. Pokračováním byla evaluace, která shrnuje průběh aktivit jak vlastní reflexí, tak hodnocením přihlížející paní učitelkou. Další důležitou podkapitolou bylo porovnání sebereflexe a hodnocení učitelky u jednotlivých aktivit, které jsem představila v přehledných tabulkách. Na základě evaluace jednotlivých aktivit byla evaluována celá sada aktivit. V závěru bylo uvedeno doporučení pro praxi MŠ, které se zaměřovalo zejména na obrovský potenciál digitálních technologií a jejich využití v hudebních činnostech dětí v mateřské škole.

Během své praxe jsem měla možnost nahlédnout do mnoha MŠ a seznámit se s vícero paními učitelkami. Bohužel jsem se ještě nesečkala s paní učitelkou, která by v hud. činnostech s dětmi využívala digitální technologie k podpoře digitální gramotnosti. I já jsem byla na začátku vymýšlení hudebních aktivit skeptická a neuvědomovala si obrovský potenciál digitálních technologií, avšak po první realizaci hudební aktivity s využitím Albi tužky jsem byla ohromena rychlostí, s jakou děti dokázaly s elektronickou tužkou manipulovat, ovládat ji a do toho rozvíjet poslechové dovednosti. S každou další realizací hudební aktivity jsem byla ohromena jak digitálními technologiemi, tak i dětmi samotnými.

Jsem velice ráda za příležitost zpracovávat bakalářskou práci právě na toto téma. Nejen, že jsem si doplnila informační nedostatky v této oblasti, ale především mě tato oblast velice obohatila, inspirovala a já pevně doufám, že bude inspirovat i další paní učitelky a učitele, a že je možná právě shrnutí v doporučení pro praxi MŠ přesvědčí a nabudí jejich zájem o využívání digitálních technologií nejen v hudebních činnostech s dětmi v mateřské škole.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] Atabek, O., & Burak, S. (2020). Pre-school and primary school pre-service teachers' attitudes towards using technology in music education. *Eurasian Journal of Educational Research*, 87, 47–68. Dostupné z <http://ejer.com.tr/public/assets/catalogs/0443143001591273584.pdf>
- [2] DeVries, P. (2013). The use of technology to facilitate music learning experiences in preschools. *Australasian Journal of Early Childhood*, 38(4), 5–12. Dostupné z <https://doi.org/10.1177/183693911303800402>
- [3] Fryč, J., Matušková, Z., Katzová P. et al. (2020). *Strategie vzdělávací politiky České republiky do roku 2030+*. Praha: Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy.
- [4] Chábera, J. (2019). *Výklad pojmů. EDCL Czech republic. Praha*. [Online]. [cit. 2021-10-02]. Dostupné z: http://www.ecdl.cz/vyklad_pojmu.php
- [5] Kalaš, I. (2011). *Spoznávame potenciál digitálnych technológií v predpriárnom vzdelávaní*. Bratislava: Ústav informácií a prognóz školstva.
- [6] Kopecký, K., & Szotkowski, R. (2018). *Moderní infomační a komunikační technologie ve výuce*. Olomouc: Univerzita Palackého.
- [7] Kontríková, V., Černíková, M., & Šmahel, D. (2015). *Byl jednou jeden tablet: Děti (0–8) a digitální technologie*. Brno: Masarykova univerzita. Dostupné z https://webcentrum.muni.cz/media/3081365/0-8__national_report_final_cz.pdf
- [8] Kocera, I. (2018). *Svět chytře: Začínáme s Alexou – chytrý reproduktor do každé rodiny*. [cit. 2021-12-06]. Dostupné z <https://www.svetchytře.cz/a/ixRDX/zaciname-s-alexou--chytry-reproduktor-do-kazde-rodiny>
- [9] Jurkovič, P. (2012). *Od výkřiku k písničce* (1. vyd). Praha: Portál.
- [10] Lišková, M. (2012). *Hudební činnosti v předškolním vzdělávání* (2. vyd.). Praha: Raabe.
- [11] Majerčíková, J., Wiegerová, A., Gavora, P., & Navrátilová, H. (2020). *Vzdělávání založené na bádání dětí v podmínkách mateřských škol: Badatelsky orientované vzdělávání pro děti generace alfa*. Zlín: Univerzita Tomáše Bati, Fakulta humanitních studií.

- [12] Maňěnová, M., & Pekárková, S. (2019). *Algoritmizace s využitím robotických hraček pro děti do věku 8 let*. Dostupné z <https://docplayer.cz/155417544-Algoritmizace-s-vyuzitim-robotickych-hracek-pro-deti-do-veku-8-let-martina-manenova-simona-pekarkova.html>
- [13] Národní ústav pro vzdělávání. (2020). *Gramotnosti v předškolním vzdělávání*. Dostupné z <http://www.nuv.cz/file/4944>
- [14] Národní ústav pro vzdělávání. (2021). *Stručné vymezení digitální gramotnosti a infromatického myšlení*. Dostupné z <http://www.nuv.cz/t/strucne-vymezeni-digitalni-gramotnosti-a-informatickeo>
- [15] Neumajer, O., Rohlíková, L. & Zounek, J. (2015). *Učíme se s tabletem. Využití mobilních technologií ve vzdělávání*. Praha: Wolters Kluwer.
- [16] Paule-Ruiz, M., Álvarez-García, V., Pérez-Pérez, J., Álvarez-Sierra, M. & Trespalacios-Menéndez, F. (2016). *Behaviour & Information Technology: Music learning in preschool with mobile devices*. [Online]. [cit. 2021-10-9]. Dostupné z <https://www.tandfonline.com/loi/tbit20>
- [17] Podpora rozvoje digitální gramotnosti. (2021). *Vymezení digitální gramotnosti*. Dostupné z: <https://digigram.cz/vymezeni-digitalni-gramotnosti/>
- [18] Rámcový vzdělávací program pro předškolní vzdělávání. (2021). [Online]. [cit. 2021-01-12]. Praha: MŠMT. Dostupné z <https://www.msmt.cz/file/56051/>
- [19] Růžičková, D., Fanfulová, E., Maňěnová, M. et al. (2020). *Digitální gramotnost v uzlových bodech vzdělávání*. NPI ČR. Dostupné z <https://digifolio.rvp.cz/artefact/file/download.php?file=94097&view=13123>
- [20] Sedlák, F., & Váňová, H. (2013). *Hudební psychologie pro učitele*. Praha: Karolinum.
- [21] Šťastná, L. (2020). *Možnosti rozvoje digitální pregramotnosti v předškolním věku. Digitální gramotnost: Podpora rozvoje digitální gramotnosti*. [Online]. [cit. 2021-12-03]. Dostupné z <https://digigram.cz/rozvoj-digitalni-gramotnosti-v-predskolnim-veku/>
- [22] TátaGeek.blog (2021). *Bastlení a programování: Jak funguje Albi tužka?* Dostupné z <https://tatageek.blog/2021/01/28/jak-funguje-albi-tuzka/>

-
- [23] Valenta, P., Brom, Z., & Kellerová, I. (2016). *Mediální činnosti v předškolním a mladším školním věku*. Praha: Raabe.
- [24] Zounek, J., & Šed'ová, K. (2009). *Učitelé a technologie: mezi tradičním a moderním pojetím*. Brno: Paido.
- [25] Žáček, J. (1992). *Abeceda zvířátek*. Praha: Fragment.

SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

Digi. gram.	Digitální gramotnost
Digi. tech.	Digitální technologie
Č.	Číslo
Hud.	Hudebních
MŠ	Mateřská škola
Např.	Například
NÚV	Národní pedagogický institut
RVP PV	Rámcový vzdělávací program pro předškolní vzdělávání
Tzv.	Takzvaně / takzvaný
Apod.	A podobně

SEZNAM TABULEK

Tabulka 1 Obsah sady hudebních aktivit.....	28
Tabulka 2 Hudební aktivita č. 1 – Hudebníci	30
Tabulka 3 Hudební aktivita č. 2 - Videoklip	33
Tabulka 4 Hudební aktivita č. 3 – Červená Karkulka.....	36
Tabulka 5 Hudební aktivita č. 4 – Poslouchej. Co slyšíš?.....	38
Tabulka 6 Hudební aktivita č. 5 – Vodní orchestr	41
Tabulka 7 Hudební aktivita č. 6 - Kresba	45
Tabulka 8 Hudební aktivita č. 7 – Zvířecí sochy	47
Tabulka 9 Hudební aktivita č. 8 – Hudební nástroje	49
Tabulka 10 Hudební aktivita č. 9 – Tělo jako hudební nástroj.....	52
Tabulka 11 Hudební aktivita č. 10 – Hudební aplikace.....	54
Tabulka 12 Porovnání sebereflexe a hodnocení učitelkou	63
Tabulka 13 Evaluace sady hudebních aktivit.....	66

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha P I: informovaný souhlas s poskytnutím údajů pro bakalářskou práci

Příloha P II: námět na aktivitu s Ozobotem

Příloha P III: fotografie pořízené ze sady hudebních aktivit s využitím digitálních technologií v mateřské škole

Příloha P IV: odkaz na webovou stránku pro zakoupení kartiček s QR kódy k hud. aktivitě č. 1 – Hudebníci: <https://uciteleucitelum.cz/material/hudebni-vychova/hudebni-nastroje-4-v-1-zvukove-karty-54-druhu>

Příloha P V: odkaz na webovou stránku k aktivitě č. 3 <https://www.hrajeme-si.cz/212-iskolicka-interaktivni-programy>

Příloha P VI: hudba k aktivitě č. 3 <https://www.youtube.com/watch?v=xNN7iTA57jM>

Příloha P VII: hudební ukázky k aktivitě č. 3:

Basa: „Awesome upright bass solo“ https://www.youtube.com/watch?v=pyUZh_Cbw6Q

Xylofon: Když jsem husy pásala <https://www.youtube.com/watch?v=9sbwjQX7fRo>

Trubka: Z mechu a kapradí https://www.youtube.com/watch?v=A-_AuncK8Xc

Harmonika: „Steirische Harmonika“ <https://www.youtube.com/watch?v=68O50ynBdgQ>

Piano: „Jazz piano solo“ <https://www.youtube.com/watch?v=AtxRk7kzU0Q>

Tamburína: G. Bizet: Carmen <https://www.youtube.com/watch?v=xbhk5yYgUxI>

Příloha P VIII: hudební ukázky k aktivitě č. 9:

Zdeněk Svěrák – „Tři bratři“ <https://www.youtube.com/watch?v=HrCbGipMx70>

„The Pink Panther“ https://www.youtube.com/watch?v=D1o_Xnx6_e8

„Paper plate dance: The Nutcracker.“ <https://www.youtube.com/watch?v=u6DAGL5w8Do>

„Twinkle Twinkle Little Star“ <https://www.youtube.com/watch?v=kX8hFOAFEPs>

Příloha P IX: odkaz na aplikace ke stažení / dostupné online k aktivitě č. 10:

Piano kids:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.orange.kidspiano.music.songs&hl=cs&gl=US>

Piano music go:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.joyjourney.PianoWhiteGo&hl=cs&gl=US>

S

Výukové kartičky:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.pmqsoftware.game.childrencards.cz&hl=cs&gl=US>

Symfonický orchestr: <https://www.superhry.cz/games/1192/>

PŘÍLOHA P I: INFORMOVANÝ SOUHLAS S POSKYTNUTÍM ÚDAJŮ PRO BAKALÁŘSKOU PRÁCI

Vážený rodiče,

Jmenuji se Lucie Koňářiková a v současné době ukončuji studium bakalářského studijního oboru Učitelství pro mateřské školy na Univerzitě Tomáše Bati ve Zlíně. Chtěla bych vás požádat o spolupráci na mé bakalářské práci s názvem: „Využití digitálních technologií v hudebních činnostech v mateřské škole“ vyslovením souhlasu či nesouhlasu k poskytnutí níže uvedených údajů zpracovaných pouze pro tuto bakalářskou práci.

Za dítě (Jméno, příjmení, rok narození).....

V bakalářské práci nebudou nikde použity identifikační údaje dětí. Obličej dětí budou při případném fotografování nerozpoznatelné. S daty bude pracovat pouze Lucie Koňářiková, která se zavazuje k mlčenlivosti ve vztahu k osobním údajům.

Souhlasím, že jsem byl/a obeznámen/a s účelem bakalářské práce a že fotografie s nerozpoznatelným obličejem mohou být zveřejněna na internetu.

- ano
- ne

V dne.....

.....
Podpis zákonného zástupce dítěte

Děkuji Vám za spolupráci

Lucie Koňářiková

PŘÍLOHA P II: NÁMĚT NA AKTIVITU S OZOBOTEM

Téma	Hudební nástroje
Název hudební aktivity	Cestičky
Využitá digitální technologie	Ozobot
Kategorie hudební činnosti	Poslechová činnost
Časová dotace	10 minut
Věk dětí	4 – 7 let
Cíl z pohledu učitele	Podporovat manipulaci dětí s Ozobotem.
Cíl z pohledu dítěte	Rozlišovat řešení vedoucí k cíli – nakreslit Ozobotu cestu fixem k příslušnému hud. nástroji a spustit jej po ní.
Kompetence k řešení problémů	Rozlišuje řešení, která jsou funkční (vedoucí k cíli), a řešení, která funkční nejsou; dokáže mezi nimi volit. <i>- Dítě umí nakreslit cestu k příslušnému hudebnímu nástroji a Ozobota dokáže spustit.</i>
Organizační forma	Individuální činnost
Metoda	Dialog, didaktická hra, práce s poslechovou skladbou
Prostředky a pomůcky	Ozobot, papír + černý Centropen, obrázky hudebních nástrojů – harfa, trubka, xylofon, housle a mobilní telefon.

Průběh aktivity

Motivace – představení Ozobota dítěti. Manipulace s ním - jak se ovládá? Co k pohybu potřebuje? (Ozobot se ovládá stisknutím dvou tlačítek na stranách tohoto malého robota. Když nakreslíme dostatečně širokou dráhu Centropenem na papír, umístíme na ní Ozobota zmáčkneme jej, Ozobot se po cestičce vydá).

Pravidla didaktické hry: před dítě umístíme 4 libovolné kartičky s obrázky hudebních nástrojů. Dle poslechu hudební ukázky z mobilního telefonu dítě poslouchá a určuje, ke kterému hud. nástroji zvuk patří. Jakmile rozezná – kreslí Centropenem cestičku k příslušnému hud. nástroji (zakresluje libovolně) – položí Ozobota na cestičku, spustí jej (po stranách) a nechá ho dojet k příslušnému hud. nástroji – pokud dítě hud. nástroj určilo správně, kartičku si k sobě vezme a hraje dál.

Modifikace aktivity: dítě si může samo zvolit hudební nástroje i jejich počet, didaktickou hru si děti mohou zahrát ve skupině, hud. ukázky nespouští učitel, ale děti samotné.

PŘÍLOHA P III: FOTOGRAFIE POŘÍZENÉ ZE SADY HUDEBNÍCH AKTIVIT S VYUŽITÍM DIGITÁLNÍCH TECHNOLOGIÍ V MATEŘSKÉ ŠKOLE



Fotografie 1



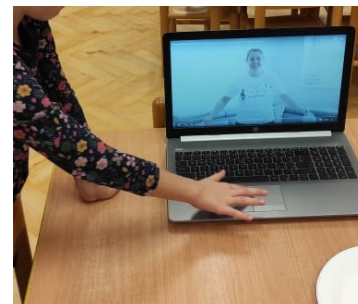
Fotografie 2



Fotografie 3



Fotografie 4



Fotografie 5



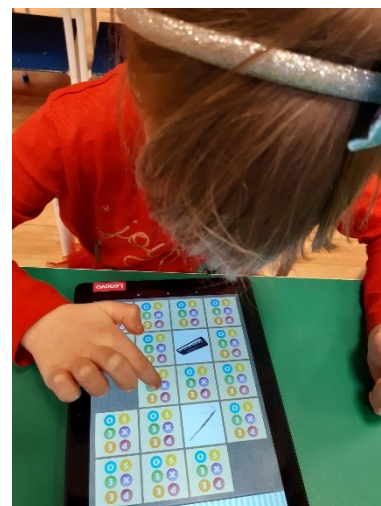
Fotografie 6



Fotografie 7



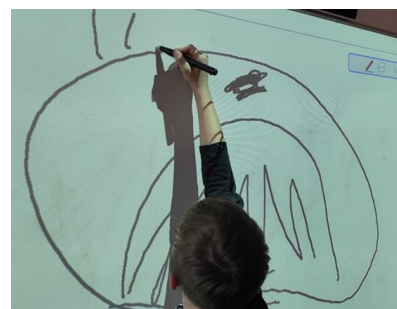
Fotografie 8



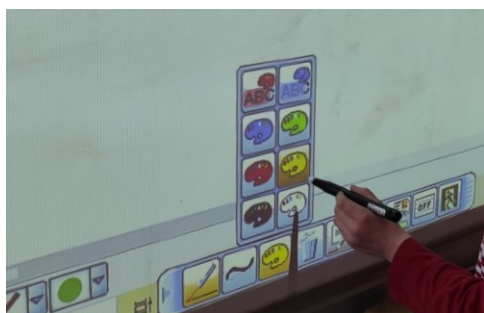
Fotografie 9



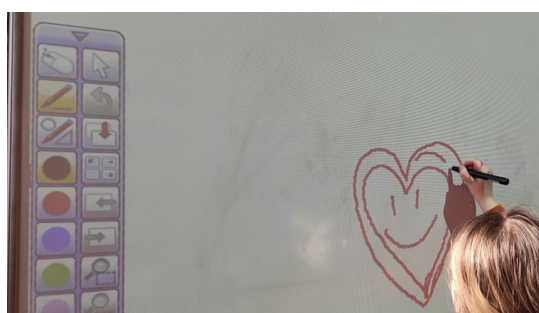
Fotografie 10



Fotografie 11



Fotografie 12



Fotografie 13



Fotografie 14



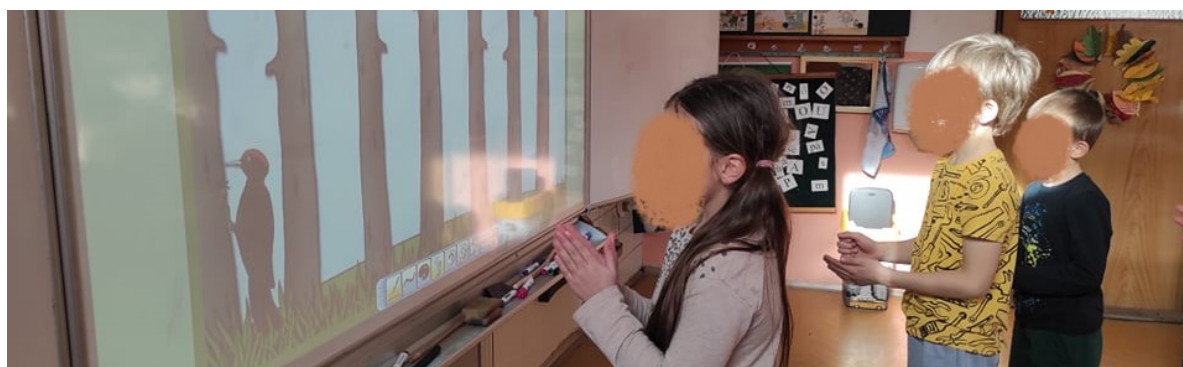
Fotografie 15



Fotografie 16



Fotografie 17



Fotografie 18