

Využívání webových aplikací při výuce angličtiny na 1. stupni ZŠ

Lucie Bergerová



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta humanitních studií

Ústav školní pedagogiky

Akademický rok: 2024/2025

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení:	Lucie Bergerová
Osobní číslo:	H20823
Studijní program:	M0113A300009 Učitelství pro 1. stupeň základní školy
Forma studia:	Prezenční
Téma práce:	Využívání webových aplikací při výuce angličtiny na 1. stupni ZŠ

Zásady pro vypracování

Zpracování rešerše a studium odborné literatury zaměřené na výuku anglického jazyka na 1. stupni základní školy.

Vymezení teoretických východisek týkajících se výuky anglického jazyka s využitím webových aplikací.

Příprava metodologie výzkumné části, stanovení cílů a výzkumných otázek.

Realizace kvantitativně orientovaného výzkumu prostřednictvím dotazníku pro učitele angličtiny na 1. stupni základní školy.

Zpracování a vyhodnocení získaných dat, včetně jejich interpretace.

Prezentace výsledků výzkumu, jejich shrnutí a doporučení pro praxi na 1. stupni základní školy.

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

Seznam doporučené literatury:

- Arnseth, H. Ch., Erstad, O., Juhaňák, L., & Zounek, J. (2016). Pedagogika a nové výzvy výzkumu ICT: Role digitálních technologií v každodenním životě a učení mládeže. *Studia paedagogica*, (21)1, 87–110. <https://doi.org/10.5817/SP2016-1-5>
- Bączkowska, A. (2021). An overview of popular website platforms and mobile apps for language learning. *Forum Filologiczne Ateneum*, 1(9), 9–35. [https://doi.org/10.36575/2353-2912/1\(9\)2021.009](https://doi.org/10.36575/2353-2912/1(9)2021.009)
- Janišová, M., & Strouhal, M. (2022). *Učitelské vzdělávání oborové didaktiky na Filozofické fakultě Univerzity Karlovy*. Karolinum.
- Klement, M., & Dostál, J. (2018). *E-learning a možnosti jeho aplikace prostřednictvím aktivizace studujících*. Univerzita Palackého v Olomouci.
- Osipov, I. V., Volinsky, A. A., Nikulchev, E., & Prasikova, A. Y. (2016). Communication and Gamification in the Web-Based Foreign Language Educational System: Web-Based Foreign Language Educational System. *International Journal of Web-Based Learning and Teaching Technologies (IJWLTT)*, 11(4), 22–34. <http://doi.org/10.4018/IJWLTT.2016100102>

Vedoucí diplomové práce: **PhDr. Beata Horníčková, Ph.D.**
Ústav školní pedagogiky

Datum zadání diplomové práce: **8. ledna 2025**
Termín odevzdání diplomové práce: **25. dubna 2025**

L.S.

Mgr. Libor Marek, Ph.D.
děkan

doc. PhDr. Mgr. Marcela Janíková, Ph.D.
ředitelka ústavu

Ve Zlíně dne 8. ledna 2025

PROHLÁŠENÍ AUTORA DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb., v platném znění bez ohledu na výsledek obhajoby;
- diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- jedno vyhotovení diplomové práce v listinné podobě bude ponecháno Univerzitě Tomáše Bati ve Zlíně k uložení;
- na moji diplomovou 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;
- podle § 60 odst. 1 autorského zákona má Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – diplomovou 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 diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky diplomové práce využít ke komerčním účelům;
- pokud je výstupem diplomové práce jakýkoliv softwarový produkt, považují se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá; neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

Prohlašuji, že

- jsem na diplomové práci pracoval(a) samostatně a použitou literaturu jsem řádně citoval(a); v případě publikace výsledků budu uveden(a) jako spoluautor;
- odevzdaná verze diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou obsahově totožné.

Ve Zlíně, dne

.....
podpis autora

ABSTRAKT

Diplomová práce se zabývá využíváním webových aplikací ve výuce anglického jazyka na 1. stupni základní školy. Teoretická část se zaměřuje na moderní metody výuky anglického jazyka, roli učitele v digitálním prostředí a možnosti, které do výuky přinášejí webové aplikace. Praktická část je založena na kvantitativním výzkumu, jehož cílem bylo zjistit, jakým způsobem učitelé anglického jazyka na 1. stupni ZŠ webové aplikace ve výuce využívají, jaké konkrétní nástroje používají, jak hodnotí jejich přínos a s jakými překážkami se při jejich integraci setkávají. Výzkum byl realizován formou dotazníkového šetření mezi učiteli ve Zlínském kraji. Výsledky ukázaly, že webové aplikace jsou mezi učiteli hojně využívaným nástrojem. Zároveň se však ukázalo, že jejich využívání může být ovlivněno mnohými faktory jako technické zázemí školy či nedostatečnou metodickou podporou. Na základě zjištěných dat jsou v závěru práce formulována doporučení pro pedagogickou praxi v této oblasti.

Klíčová slova: webové aplikace ve výuce angličtiny, digitální technologie, digitální kompetence učitelů, didaktické prostředky, počítačem podporované jazykové učení

ABSTRACT

The thesis deals with the use of web applications in English language teaching at primary school. The theoretical part focuses on modern methods of English language teaching, the role of the teacher in the digital environment and the possibilities that web applications bring to teaching. The practical part is based on quantitative research, which aimed to find out how English language teachers in primary school use web applications in their teaching, what specific tools they use, how they evaluate their benefits and what obstacles they encounter when integrating them. The research was carried out in the form of a questionnaire survey among teachers in the Zlín region. The results showed that web applications are widely used tools among teachers. At the same time, however, it turned out that their use can be influenced by many factors such as the technical background of the school or insufficient methodological support. Based on the findings, the paper concludes with recommendations for pedagogical practice in this area.

Keywords: web-based applications in English language teaching, digital technologies, digital competences of teachers, didactic resources, computer-assisted language learning

Na tomto místě bych chtěla vyjádřit upřímné poděkování své vedoucí diplomové práce PhDr. Beatě Horníčkové, Ph.D. za její odborné vedení, cenné připomínky, vstřícný přístup a podporu, kterou mi poskytovala během celého procesu zpracování práce. Dále děkuji všem respondentům, kteří se zúčastnili výzkumu, za jejich ochotu, čas a sdílení cenných zkušeností. Mé poděkování patří také rodině a blízkým přátelům, kteří mě po celou dobu studia podporovali, dodávali mi sílu a motivaci.

OBSAH

ÚVOD	13
I TEORETICKÁ ČÁST	14
1 MODERNÍ METODY VE VÝUCE ANGLIČTINY	15
1.1 VÝUKA ANGLIČTINY NA 1. STUPNI ZŠ	15
1.2 VÝVOJ PŘÍSTUPŮ K VÝUCE ANGLIČTINY VE VZTAHU K DIGITÁLNÍM TECHNOLOGIÍM	16
1.2.1 Computer-assisted Instruction.....	16
1.2.2 Computer-assisted Language Learning	17
1.2.3 Web-based Learning.....	18
1.3 SOUČASNÉ MODERNÍ PŘÍSTUPY VE VÝUCE ANGLIČTINY VE VZTAHU K DIGITÁLNÍM TECHNOLOGIÍM	18
1.3.1 Gamifikace	19
1.3.2 Umělá inteligence	19
2 UČITEL A DIGITÁLNÍ TECHNOLOGIE	21
2.1 ROLE UČITELE PŘI VYUŽÍVÁNÍ DIGITÁLNÍCH TECHNOLOGIÍ VE VÝUCE.....	21
2.1.1 Digitální kompetence učitelů	23
2.1.2 Využívání digitálních technologií ve výuce z pohledu učitelů	24
2.2 DIGITÁLNÍ TECHNOLOGIE POUŽÍVANÉ VE VÝUCE	25
2.2.1 Počítač.....	25
2.2.2 Dataprojektor.....	26
2.2.3 Interaktivní tabule.....	26
2.2.4 Tablet	27
2.3 VYUŽÍVÁNÍ DIGITÁLNÍCH TECHNOLOGIÍ VE VÝUCE	27
3 WEBOVÉ APLIKACE VE VÝUCE ANGLIČTINY	29
3.1 WEBOVÉ APLIKACE JAKO DIDAKTICKÝ PROSTŘEDEK	29
3.1.1 Klasifikace webových aplikací.....	30
3.2 WEBOVÉ APLIKACE S MOŽNOSTÍ VYUŽITÍ VE VÝUCE ANGLIČTINY	30
3.2.1 Kahoot!	31
3.2.2 Wordwall.....	31
3.2.3 Padlet	32
3.2.4 WocaBee	32
3.2.5 Quizlet.....	33
3.2.6 Quizizz	33
3.2.7 Duolingo	34
3.2.8 YouTube	34
3.3 VLIV WEBOVÝCH APLIKACÍ NA ROZVOJ JAZYKOVÝCH DOVEDNOSTÍ ŽÁKŮ	34
II PRAKTICKÁ ČÁST.....	36
4 METODOLOGIE VÝZKUMU	37

4.1	VÝZKUMNÉ CÍLE A OTÁZKY	37
4.2	VÝZKUMNÁ METODA A NÁSTROJ	38
4.3	ZPRACOVÁNÍ ZÍSKANÝCH DAT	39
4.4	ETIKA VÝZKUMU.....	39
4.5	VÝZKUMNÝ VZOREK.....	39
5	INTERPRETACE ZÍSKANÝCH DAT	41
5.1	VYUŽÍVÁNÍ DIGITÁLNÍCH TECHNOLOGIÍ VE VÝUCE ANGLIČTINY	41
5.2	VYUŽÍVÁNÍ WEBOVÝCH APLIKACÍ VE VÝUCE ANGLIČTINY	46
5.3	DOPAD VYUŽÍVÁNÍ WEBOVÝCH APLIKACÍ NA VÝUKU ANGLIČTINY	50
5.4	DIGITÁLNÍ KOMPETENCE UČITELŮ	62
6	SHRNUTÍ VÝSLEDKŮ VÝZKUMU	70
6.1	JAK ČASTO INTEGRUJÍ UČITELÉ DO VÝUKY ANGLICKÉHO JAZYKA DIGITÁLNÍ TECHNOLOGIE?	70
6.2	KTERÉ WEBOVÉ APLIKACE JSOU UČITELI VYUŽÍVÁNY VE VÝUCE ANGLIČTINY NA 1. STUPNI ZŠ?	71
6.3	JAKÝ VLIV MÁ VYUŽÍVÁNÍ WEBOVÝCH APLIKACÍ VE VÝUCE ANGLIČTINY NA JAZYKOVÉ DOVEDNOSTI A PROSTŘEDKY Z POHLEDU UČITELŮ?	72
6.4	JAKÉ JSOU VÝHODY A NEVÝHODY ZAPOJOVÁNÍ WEBOVÝCH APLIKACÍ DO VÝUKY ANGLIČTINY Z POHLEDU UČITELŮ?.....	73
6.5	SHRNUTÍ KLÍČOVÝCH ZJIŠTĚNÍ VÝZKUMU	74
7	DISKUSE	75
7.1	LIMITY VÝZKUMU	76
7.2	DOPORUČENÍ PRO PRAXI.....	77
	ZÁVĚR.....	79
	SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	81
	SEZNAM GRAFŮ	86
	SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK	87
	SEZNAM PŘÍLOH.....	88

ÚVOD

Současná doba přináší do vzdělávacího procesu nové výzvy a zároveň i široké spektrum možností. Jedním z nejvýraznějších trendů posledních let je rostoucí využívání digitálních technologií ve výuce, které proměňuje způsob, jakým se žáci učí a jak učitelé k výuce přistupují. Významnou roli v tomto kontextu hrají webové aplikace, které nabízejí nejen nové didaktické možnosti, ale také prostor pro kreativitu a individualizaci výuky. V oblasti výuky cizích jazyků, konkrétně anglického jazyka na 1. stupni základní školy, představují tyto nástroje velký potenciál pro rozvoj jazykových dovedností, zvyšování motivace a podporu aktivního učení.

Téma této diplomové práce vychází z přesvědčení, že moderní technologie mohou zásadním způsobem ovlivnit kvalitu výuky, a zároveň z potřeby zmapovat, jakým způsobem jsou tyto možnosti využívány v praxi. Výzkum se proto zaměřuje na to, jak učitelé anglického jazyka na 1. stupni ZŠ využívají webové aplikace ve výuce, jaké konkrétní nástroje používají, jak vnímají jejich přínos a jaké výzvy jsou s jejich začleňováním spojeny.

Cílem této práce je popsat možnosti, které digitální technologie a webové aplikace do výuky přináší, a dále získat aktuální pohled učitelů na tuto problematiku a přispět tak k širšímu porozumění využití webových aplikací v pedagogické praxi. Práce je strukturována do dvou částí – teoretické a praktické. V teoretické části si představíme moderní metody výuky angličtiny, role učitele v digitální době, digitální technologie ve vzdělávání, a především webové aplikace jako nástroj výuky. Empirická část se pak zaměřuje na konkrétní výzkum realizovaný mezi učiteli ve Zlínském kraji. Výsledky tohoto šetření poskytují cenné informace o tom, jaké jsou aktuální trendy, možnosti a překážky spojené s využíváním webových aplikací ve výuce angličtiny na 1. stupni ZŠ.

I TEORETICKÁ ČÁST

1 MODERNÍ METODY VE VÝUCE ANGLIČTINY

V této kapitole se budeme nejdříve krátce zabývat výukou angličtiny¹ na 1. stupni základní školy, jejím ukotvením v RVP ZV, dále se zaměříme na vývoj přístupů k výuce angličtiny, a nakonec si popíšeme moderní přístupy k výuce angličtiny, se kterými se můžeme na 1. stupni základních škol setkávat v současné době.

Moderní metody výuky představují takové didaktické přístupy, které reflektují proměnu společnosti, vývoj technologií a měnící se potřeby žáků. Typickými znaky moderních metod jsou aktivní zapojení žáka do výuky, důraz na rozvoj kompetencí, mezipředmětové vztahy a využívání různorodých nástrojů včetně digitálních technologií. Funkcí moderních metod je podpořit motivaci žáků, usnadnit porozumění učivu a přiblížit vzdělávací obsah reálnému světu.

1.1 Výuka angličtiny na 1. stupni ZŠ

Angličtina je v dnešní době považována za světový jazyk, a právě proto se na většině základních škol v České republice vyučuje jako první cizí jazyk. Doposud se jednotlivé základní školy lišily přístupem k výuce jazyka a nebylo tak jednotné, od kterého ročníku se angličtina vyučuje. S novými kurikulárními dokumenty, které schválilo Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy na konci roku 2024 se však tato skutečnost změnila a výuka angličtiny se postupně bude stávat povinná již od první třídy (Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy, 2025).

Tato změna neodráží pouze snahu o sjednocení vzdělávacího systému, ale také reaguje na potřeby dnešní společnosti, která je čím dál více globalizovaná, jazykové propojená a technologicky orientovaná. Angličtina jako jazyk mezinárodní komunikace hraje klíčovou roli nejen v osobním a profesním životě jednotlivců, ale také v digitálním prostředí. Schopnost porozumět textu v anglickém jazyce, orientovat se v anglickém uživatelském prostředí nebo online komunikace jsou dnes nezbytnou součástí digitální gramotnosti. Zavedení angličtiny od 1. třídy tak úzce souvisí i s rostoucím důrazem na rozvoj digitálních kompetencí žáků.

Výuka angličtiny na 1. stupni základní školy je tedy zakotvena v RVP ZV ve vzdělávací oblasti Jazyk a jazyková komunikace. Cílem výuky cizího jazyka je rozvíjet u žáků schopnost objevovat nové zkušenosti a skutečnosti, které už nemůžou osvojeny

¹ Pro účely této diplomové práce dochází k paralelnímu používání pojmů angličtina a anglický jazyk.

prostřednictvím mateřského jazyka. Dále je cílem výuky cizího jazyka přispět ke zmenšení jazykové bariéry a umožnění vyšší míry mobility jedinců jak při studiu, tak i v nadcházejícím osobním životě a pracovní oblasti.

V rámci 1. stupně ZŠ je poté výuka cizího jazyka zaměřena na rozvoj řečových dovedností, poslech s porozuměním, čtení s porozuměním a psaní. V oblasti řečových dovedností by měl být žák schopen porozumět pokynům a reagovat na ně, použít osvojená slovní spojení jak v mluvené, tak ve psané podobě a také porozumět krátkému mluvenému textu. V oblasti poslechu by měl žák opět porozumět jednoduchým pokynům a otázkám, měl by být schopný porozumět jednoduchým větám a dále by měl porozumět krátkému poslechovému textu. V oblasti čtení by měl žák dokázat vyhledávat informaci v jednoduchém textu a také jednoduchému textu porozumět. V poslední oblasti psaní by měl žák být schopný napsat krátký text o osvojených tématech (Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy, 2023).

1.2 Vývoj přístupů k výuce angličtiny ve vztahu k digitálním technologiím

V historickém vývoji snah o začleňování digitálních technologií nejen do výuky angličtiny, se můžeme setkat s různými koncepty, které v průběhu let minulého století vznikaly. Pro pochopení současného využívání webových aplikací ve výuce anglického jazyka je užitečné znát vývojové milníky, které postupně formovaly podobu digitálně podporované výuky. V historickém vývoji snah o začleňování digitálních technologií nejen do výuky angličtiny se můžeme setkat s různými koncepty, které vznikaly v průběhu minulého století. Tři hlavní přístupy, jež měly zásadní vliv na formování digitální výuky, si v následujících podkapitolách stručně představíme (Krpejšová & Betáková, 2021).

1.2.1 Computer-assisted Instruction

Computer-Assisted Instruction (CAI) neboli počítačem podporovaná výuka, je historicky první koncept, při kterém se do výuky začaly zapojovat počítače a začalo zkoumání přínosu a možností využití těchto technologií ve výuce. Historicky tento koncept vznikl v 60. letech 20. století a jeho cílem bylo podpořit individualizaci ve vzdělávání. Toto mělo být dosaženo prací jednoho žáka na jednom počítači (Krpejšová & Betáková, 2021).

Tento způsob výuky měl dopomoci k vytvoření přátelského prostředí k učení pro žáky, mimo podporu individualizace měl také zvyšovat motivaci žáků k učení a měl poskytovat

okamžitou zpětnou vazbu. Aktivitu, které byly vytvářeny touto formou začaly postupně proměňovat celý koncept výuky, kdy se začala výuka více zaměřovat na žáka (Lubis & Firhtiani, 2023).

Mezi hlavní výhody tohoto konceptu patří již zmiňovaná individualizace vzdělávacího procesu a také okamžitá zpětná vazba, u které dokonce učitel může navolit frekvenci podle toho, jak potřebuje, nebo různá obtížnost úloh podle progresu žáka. Nevýhodami ale naopak je stereotypnost úloh nebo učení se pouze pro splnění testu, což znamená paměťové osvojování si poznatků místo jejich porozumění (Krpejšová & Betáková, 2021).

Přestože tento přístup může působit dnes už zastarale, některé jeho principy jsou stále aktuální a stojí na nich některé ze současných webových aplikací, které umožňují individualizované procvičování a přizpůsobení tempa výuky.

1.2.2 Computer-assisted Language Learning

Computer-assisted Language Learning (CALL), v češtině počítačem podporované učení jazyků, je asi nejznámějším konceptem v rámci začlenění digitálních technologií do výuky. Tento koncept vznikl v minulém století na přelomu 70. a 80 let (Krpejšová & Betáková, 2021).

Podle jedné z původních definic tento přístup vyjadřuje „hledání a studium počítačových aplikací určených k výuce a učení se jazyků“ (Levy, 1997, s. 1), avšak definice tohoto přístupu se postupem času proměňovala a rozšiřovala. Postupně se začalo upouštět od vnímání tohoto přístupu pouze v rámci školní třídy, ale začal se rozšiřovat i mimo školní prostředí. Díky tomu vznikly nové, z tohoto přístupu vyvozené, koncepty. Jedním z nich byl integrovaný CALL (Bax, 2003) a dalším byl integrativní CALL (Warschauer, 1996).

Z dnešního pohledu je přístup CALL velmi inspirativní zejména tím, že propojuje formální a neformální učení, umožňuje spolupráci mezi žáky a pracuje s různorodými formami digitálního obsahu.

Obecně může přístup CALL vyjadřovat jakékoliv učení se jazyka, které specifickým způsobem zahrnuje používání počítače. Může jít tedy například o jazykové učení žáka nebo skupiny žáků na počítači s interaktivním softwarem, skupinu žáků interagující s jinou skupinou žáků prostřednictvím počítačů, práce žáků na počítači s webovou aplikací určenou pro učení se cizím jazykům nebo učitele používajícího počítač a dataprojektor nebo interaktivní tabuli, na které se promítá výukový materiál (Gallego Espinosa, 2008).

Podle Zounka a Šed'ové (2009) jsou největšími přednostmi tohoto přístupu rozvoj dovedností u žáků v oblasti řešení problémů, klasifikace jevů nebo stimulace ke kreativní činnosti.

1.2.3 Web-based Learning

Web-based Learning (WBL), překládané jako učení podporované webovými stránkami, je jedním z nejnovějších konceptů v této oblasti. Vzniklo v 90. letech 20. století a za jeho vznikem stálo rozšíření internetového připojení a možnost používat internet ve větší míře i ve školách. Tento koncept představuje důležitý předěl – učení se zde začíná odehrávat nejen prostřednictvím počítače, ale přímo na webových stránkách a později v online aplikacích.

WBL je založeno na tom, že žáci mají možnost pracovat s internetem, díky kterému mají možnost jednak získávat nové vědomosti, ale je mohou představit v multimediální formě ostatním a učitel může žákům prostřednictvím internetu poskytnout zpětnou vazbu (Krpejšová & Betáková, 2021).

Internet má však přínos také pro učitele, a to hned v několika oblastech. Je to zdroj informací, může učitelům sloužit jako nástroj ke komunikaci ať už se žáky, s ostatními pedagogy nebo s rodiči a mimo jiné může být internet také nástrojem, který se dá využít k tvorbě a sdílení výukového materiálu (Zounek & Šed'ová, 2009).

Web-based Learning již velmi úzce souvisí s dnešními webovými aplikacemi, které kombinují multimédia, interaktivitu a často i herní prvky. Právě proto se na něj často odkazuje jako na předchůdce moderních online platforem používaných ve výuce angličtiny.

1.3 Současné moderní přístupy ve výuce angličtiny ve vztahu k digitálním technologiím

Se stále intenzivnějším rozvojem digitálních technologií vznikají nové přístupy, které výrazně mění charakter výuky a přinášejí do ní nové možnosti. Ačkoliv se s výše zmíněnými přístupy setkáváme i nyní, v posledních letech se začaly objevovat nové pedagogické přístupy, které odrážejí vývoj dnešní doby v oblasti digitálních technologií. V následujících podkapitolách se zaměříme na dva z těchto přístupů – gamifikaci a využívání umělé inteligence –, které v posledních letech nabývají na významu i v kontextu výuky angličtiny na 1. stupni ZŠ.

1.3.1 Gamifikace

Relativně novým pojmem, který se dostává do vzdělávání, je pojem gamifikace, který znamená začleňování herních prvků do neherních kontextů, tedy například právě vzdělávání. Cílem gamifikace je upoutat pozornost žáka a zvýšit jeho motivaci a aktivizaci ve výuce. Gamifikace využívá specifické prvky jako jsou body, žebříčky, odměny nebo úrovně pro vytvoření poutavějšího zážitku pro žáky.

Ve vzdělávání lze uplatnit gamifikaci při různých aktivitách včetně výuky jazyků. Výhodou gamifikace je také možnost začlenění digitálních aplikací, které poskytují široké možnosti ať už aplikací, nebo webových aplikací vytvořených pro tyto účely (Wulantari et al., 2023).

Díky prosazení gamifikace může také vést ke zlepšení učebních procesů u žáků, což může pozitivně ovlivňovat jejich učební výsledky (Caponetto et al., 2014).

Vzhledem k tomu, že žáci 1. stupně mají přirozenou potřebu si hrát a reagují na odměňování, je gamifikace jedním z nejefektivnějších nástrojů, jak je zapojit do výuky a udržet jejich pozornost. Její spojení s digitálními technologiemi umožňuje vytvářet dynamické, pestré a interaktivní prostředí, které se žákům snadno přizpůsobuje.

1.3.2 Umělá inteligence

Pojem umělá inteligence, z anglického Artificial Intelligence (AI) byl poprvé zmíněn Johnem McCarthym už v roce 1955, který popsal technologie využívající umělou inteligenci jako takové, které „používají jazyk, koncepty, řeší problémy lidstva a samy se zdokonalují“ (McCarthy et al., 2006, s. 12).

Využívání umělé inteligence ve vyučování může mít však i svá úskalí, a proto je potřebné, aby učitelé měli specifické dovednosti v oblasti používání umělé inteligence. Tímto potom bude možné předejít negativnímu ovlivnění vyučování umělou inteligencí.

Společně s ovlivněním vyučovacího procesu také nastává otázka, jaká je v tomto případě role učitele. Nemělo by docházet k tomu, že roli učitele bude ve výuce zastávat pouze umělá inteligence, ale učitelé by tento nástroj měli využívat pouze jako podporu ve vzdělávání.

Výhodou AI je její dostupnost, nejedná se pouze o počítače, ale s umělou inteligencí se v dnešní době můžeme setkat i v mobilních telefonech nebo tabletech, a dokonce používá umělou inteligenci i řada webových aplikací, které učitelé často používají ve výuce. Díky

umělé inteligenci umožňuje řada aplikací například větší individualizaci žákům, lepší identifikaci jejich hůře osvojených znalostí nebo poskytování zpětné vazby (Samakul et al., 2022).

Je zřejmé, že s rostoucím vývojem AI bude hrát tento prvek v oblasti vzdělávání stále důležitější roli. Pro výuku angličtiny to znamená nejen možnost efektivnější individualizace, ale i širší využití analytických nástrojů k podpoře zpětné vazby a rozvoji specifických jazykových dovedností. Využití umělé inteligence zároveň vyžaduje pečlivou pedagogickou reflexi a metodické vedení učitele, který zůstává klíčovou postavou ve vzdělávacím procesu.

Pokud shrneme uvedené, jak gamifikace, tak umělá inteligence ukazují potenciál digitálních přístupů, které mohou výuku obohatit nejen po stránce obsahu, ale i formy. Tyto přístupy přispívají ke zvýšení efektivity výuky, podporují motivaci žáků a reflektují požadavky současného vzdělávacího prostředí.

2 UČITEL A DIGITÁLNÍ TECHNOLOGIE

Digitalizace je v dnešní době poměrně často používaný termín, se kterým se setkáváme i v rámci výuky na 1. stupni ZŠ napříč všemi předměty. Do výuky bývají digitální technologie v dnešní době zapojovány poměrně často, ačkoliv jejich užívání je ovlivněno mnohými faktory. Jedním z těchto faktorů bývá často zmiňované nedostatečné materiální vybavení základních škol, ale může to být také věk učitelů a jejich pedagogické přesvědčení společně s názorem na integraci digitálních technologií do výuky.

Digitální technologie obecně můžeme považovat za didaktickou pomůcku, čímž rozumíme materiální předmět, který podle Koláře (2012) „zajišťuje, podmiňuje a zefektivňuje průběh vyučovacího procesu“ a také jde o předměty, které v souvislosti s organizační formou a vyučovací metodou „zprostředkovávají různé stránky skutečnosti, vedou k vytváření představ u žáků a usnadňují proces učení a poznávání, napomáhají k dosažení výchovně-vzdělávacích cílů“ (s. 77).

2.1 Role učitele při využívání digitálních technologií ve výuce

Vzhledem k rostoucímu důrazu na integraci digitálních technologií do vzdělávání je nezbytné se podívat blíže na to, jakou roli v tomto procesu zastává učitel. Ten není pouze zprostředkovatelem učiva, ale stává se i facilitátorem technologicky podpořeného učení. V následující části si proto přiblížíme, jak se role učitele proměňuje a jaké požadavky jsou na něj v současném vzdělávacím prostředí kladeny.

Učitel je bezpochyby ve výchovně vzdělávacím procesu dítěte jedním z hlavních aktérů. Osobnost učitele na dítě působí společně s rodiči a okolím, ve kterém se dítě pohybuje. Pokud se podíváme na pojem učitel jako takový, můžeme osobnost učitele vnímat jako jednoho ze „základních činitelů vzdělávacího procesu, profesionálně kvalifikovaného pedagogického pracovníka spoluodpovědného za přípravu, řízení, organizaci a výsledky tohoto procesu“ (Průcha et al., 1998, s. 61).

Ačkoliv je tato definice staršího data, nahlížení na učitelskou profesi se příliš nemění. Pro srovnání s novodobějším pojetím učitelské role se můžeme podívat na definici od stejného autora, kdy je učitel vnímán jako „osoba podněcující a řídící učení jiných osob, vzdělavatel. Jeden z hlavních aktérů vzdělávacího procesu, profesně kvalifikovaný pedagogický pracovník“ (Průcha et al., 2009, s. 326).

Přestože obě definice jsou formulovány obecně a nejsou primárně zaměřeny na digitální dimenzi vzdělávání, je z nich zřejmé, že učitel hraje klíčovou roli v řízení a organizaci výukového procesu. V kontextu digitálních technologií to znamená, že právě učitel rozhoduje o tom, jaké technologie budou do výuky začleněny, jak budou využity, a do jaké míry se stanou efektivním nástrojem pro učení žáků.

Jak je zmíněno v obou výše uvedených definicích, učitel by měl být profesně kvalifikovaný pracovník, což znamená, že jsou s touto profesí spojovány určité požadavky, kterými by měl učitel disponovat. V obecnější rovině můžeme tyto požadavky rozdělit do následujících oblastí:

- Znalost učiva
- Ovládání strategií řízení a organizace práce ve třídě
- Znalost kurikulárních dokumentů
- Znalosti obecné didaktiky a oborových didaktik
- Znalost žáků
- Znalost kontextu, ve kterém vyučování probíhá
- Znalost výchovných cílů a hodnot (Kyriacou, 2008).

Tyto požadavky jasně ukazují, že práce učitele je komplexní a multidimenzionální. Využití digitálních technologií ve výuce angličtiny vyžaduje, aby učitel nejen ovládal jazyk a didaktické strategie, ale také se orientoval v technologických nástrojích, které mohou výuku podpořit. V tomto kontextu je digitální kompetence učitele důležitou součástí jeho profesní výbavy.

Toto jsou obecné požadavky kladené na učitele v obecnější rovině. Pro srovnání se můžeme podívat ještě na požadavky, které klade na učitele Kompetenční rámec absolventa a absolventky učitelství, ve kterém jsou kompetence, které by učitel měl mít osvojené, rozděleny do 6 hlavních oblastí:

- Vyučované obory a jejich zprostředkování žákům a žákyním
- Plánování, vedení a reflexe výuky
- Prostředí pro učení
- Zpětná vazba a hodnocení

- Profesní spolupráce
- Profesní sebepojetí, rozvoj, etika a duševní zdraví (Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy, 2023).

V rámci Kompetenčního rámce absolventa a absolventky učitelství jsou digitální technologie zmiňovány ve druhé a třetí oblasti. Ve druhé oblasti jsou digitální technologie začleněny ve smyslu plánování výuky a využívání různorodých prostředků k jejímu realizování, ve třetí oblasti je to potom ve smyslu vhodného uspořádání prostředí včetně digitálních technologií tak, aby bylo prostředí podporující k učení (Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy, 2023).

Výše uvedené oblasti ukazují, že musí být učitel připraven nejen po stránce odborné a didaktické, ale i v oblasti digitálních technologií. Právě webové aplikace, které se v současnosti ve výuce angličtiny hojně využívají, kladou na učitele nové nároky – jak v oblasti plánování výuky, tak v poskytování zpětné vazby a reflektování výsledků žáků. V současné době tak učitel vystupuje nejen jako pedagog, ale i jako průvodce vzdělávacím prostředím.

2.1.1 Digitální kompetence učitelů

Vzhledem k narůstajícím snahám školské politiky upuštění od transmisivního přístupu ke vzdělávání a přechodu k moderním metodám a větší aktivizaci žáků ve vzdělávání, je nutné tomu náležitě uzpůsobit přípravu budoucích učitelů. V dnešní době, kdy jsme prakticky obklopeni digitálními technologiemi, a ty se také dostávají do popředí i ve školní výuce, je nutné, aby učitelé byli schopni s těmito prostředky pracovat a efektivně je používat při vzdělávání žáků. To ale také znamená, že učitelé musí mít dostatečně rozvinutou digitální gramotnost a s tím spojené kompetence (Serafín, 2022).

Na pojem kompetence jako takový je možno nahlížet několika způsoby. Podle Průchy (2003), můžeme kompetence chápat jako nutný soubor profesních dispozic, který je potřebný k tomu, aby učitel byl schopný vykonávat svou práci. V oblasti digitálních technologií poté mluvíme o digitálních kompetencích, na které můžeme nahlížet jako na „schopnost používat znalosti a dovednosti v oblasti digitálních technologií zodpovědně, samostatně a vhodným způsobem v kontextu práce, zábavy či vzdělávání“ (DigiSlovník, n.d.) nebo „sebejisté, kritické a kreativní využívání ICT k dosažení cílů souvisejících s prací, zaměstnatelností, učením, volným časem, inkluzí a/nebo participací ve společnosti“ (Joint Research Centre, 2020).

Konceptem digitálních kompetencí učitelů se v posledních letech také začaly napříč Evropou zabývat různé instituce a na základě výzkumů vytvořily rámec digitálních technologií pedagogů (European Framework for the Digital Competences of Educators), tzv. DigCompEdu. Tento rámec se v šesti oblastech věnuje podrobnému popisu toho, co všechno by učitelé měli v rámci digitální gramotnosti ovládat a jak by měli být schopni s technologiemi pracovat. Jednotlivé oblasti se potom zaměřují na používání digitálních technologií v rámci profese jako takové, tedy k užití v komunikaci, ve spolupráci a v oblasti profesního rozvoje, dále rámec popisuje digitální zdroje a možnosti jejich tvorby a samozřejmě také věnuje digitálním technologiím ve vztahu ke vzdělávání a jejich integraci do vzdělávacího procesu. Mimo jiné se rámec také zaměřuje na způsoby, jak digitální technologie využívat během hodnocení žáků, ale také jejich motivaci a větší aktivizaci ve výuce. V neposlední řadě se rámec zabývá samotným žákem v souvislosti s digitálními technologiemi, tedy rozvojem jeho digitálních kompetencí a zodpovědnému využívání digitálních technologií (Joint Research Centre, 2020).

2.1.2 Využívání digitálních technologií ve výuce z pohledu učitelů

Způsob, jakým učitelé přistupují k využívání či nevyužívání digitálních technologií ve výuce, může být ovlivněn několika faktory. Mezi tyto faktory mohou patřit například učební přístupy učitele, předešlé zkušenosti s digitálními technologiemi nebo právě výše zmiňované digitální kompetence učitele. Ačkoliv se technologie vyvíjí velmi rychle a přináší stále větší možnosti užití, přístupy učitelů k technologiím se nemění stejně rychle. Tento jev může způsobovat nedostatečné nebo neefektivní využívání digitálních technologií ve vyučovacím procesu a dále může negativně ovlivňovat učitelovo přesvědčení (Zounek et al., 2021).

Podle Serafina (2022) učitelé nejčastěji využívají digitální technologie během výuky k lepšímu porozumění většímu tematickému celku u žáků, k vytvoření celkového obrazu probraného tématu žáky a k lepšímu zapamatování informací souvisejících s tématem.

Podle Černochové (2003) se v rámci profesní vybavenosti učitele nejedná už pouze o odborné znalosti a dovednosti a didaktické znalosti, ale také právě o znalosti v oblasti digitálních technologií, které souvisejí i s možnostmi jejich využití ve výchovně vzdělávacím procesu a jejich efektivnímu začlenění do výuky.

Tématem odborné připravenosti a kvalifikovanosti se zabývala také Česká školní inspekce, která u respondentů dotazníku zjišťovala, zda byli učitelé vzdělávání během studia i v oblasti využívání digitálních technologií a jestli se jejich schopnost využívat technologie

v průběhu profesní praxe změnila. Podle výsledků bylo pouze 21 % respondentů v tomto směru připravováno v dostatečné nebo nadměrné míře, zbylé procento respondentů bylo připravováno nedostatečně nebo vůbec. Ačkoliv se kompetence v této oblasti během profesní praxe u učitelů významně zvýšily, nedostatečná připravenost učitelů může před nástupem do zaměstnání ovlivňovat způsob, kterým učitelé budou ve výuce digitální technologie využívat (Česká školní inspekce, 2023).

2.2 Digitální technologie používané ve výuce

V dnešní době se můžeme ve školních třídách, mimo jiné i vlivem neustále se posouvající doby, setkávat s různými druhy digitálních technologií. Pod pojmem digitální technologie si můžeme představit takovou technologii, která pracuje s daty v elektronické podobě, umožňuje je dále utvářet a následně také upravovat (Arnseth et al., 2016).

Naproti tomu se můžeme také setkávat s pojmem ICT, tedy informační a komunikační technologie, které můžeme definovat jako „veškeré (moderní) technologie používané pro práci s informacemi a komunikací“ (Krpejšová & Betáková, 2021). Ačkoliv pojmy digitální technologie a ICT můžeme definovat velmi podobně, pro potřeby této práce budeme dále pracovat jen s pojmem digitální technologie.

V této podkapitole se zaměříme na stručný popis vybraných digitálních technologií, se kterými se v základních školách setkáváme nejčastěji.

2.2.1 Počítač

Počítače v dnešní době představují už takřka základní výbavu školní třídy a při každodenní výuce jsou nepostradatelnou součástí. Mimo základní počítačové vybavení ve třídách mnohé školy také disponují speciálními počítačovými učebnami, které jsou určeny především k výuce informatiky.

V dnešní době však počítače nabízí mnohem víc variant využití, kdy v kombinaci s interaktivní tabulí nebo dataprojektorem umožňují učitelům promítat prezentace nebo jiné vizuální materiály, učitelé můžou prostřednictvím těchto technologií připravovat interaktivní aktivity a výuka je tak pro žáky atraktivnější.

Kromě užití počítačů přímo během vyučování ale počítače také usnadňují učitelům jejich každodenní práci v oblasti administrativy, komunikace s ostatními pedagogy nebo rodiči, dále jim umožňují přístup do elektronických žákovských knížek a mnoho dalšího (Vaněček, 2011).

2.2.2 Dataprojektor

Dataprojektor je zařízení, které po připojení k počítači nebo notebooku umožňuje promítání obrazu na větší plochu, než je obrazovka počítače. Výsledný obraz se nejčastěji používá na k těmto účelům používané plátno nebo na interaktivní tabuli, ale je možnost obraz promítnout i na obyčejnou zeď. Díky promítání obrazového materiálu se výuka pro žáky stává srozumitelnější a interaktivnější.

Podle používané zobrazovací technologie můžeme rozdělit dataprojektory do tří kategorií – LCD, DLP a laserové projektory. V oblasti školního použití se nejvíce osvědčily právě laserové dataprojektory, které umožňují projekci obrazu s vysokým rozlišením a zároveň není tento typ dataprojektorů příliš nákladný. Velkou výhodou těchto dataprojektorů je také to, že dokážou promítnout bez problémů nejen statický obraz, ale i dynamický, takže jsou vhodné i k videoprojekci, která se během výuky také mnohdy používá.

Podobně jako je tomu u počítačů, dataprojektory se staly nedílnou součástí vybavení dnešních tříd ve školách, které podporuje u žáků vizuální učení a učitelům umožňuje efektivněji pracovat s digitálními materiály ve výuce (Kopecký, 2021).

2.2.3 Interaktivní tabule

Interaktivní tabule patří mezi modernější zařízení a v dnešní době je také můžeme najít ve školních třídách stále častěji. Tento typ digitálních technologií se používá na všech úrovních vzdělávání od základních až po vysoké školy. Díky jedinečné technologii umožňují interaktivní tabule ovládání přímo tabule samotné a výuka je tak interaktivnější a zajímavější (Kopecký, 2021).

Obecně můžeme interaktivní tabuli popsat jako „dotykově-senzitivní plochu, prostřednictvím které probíhá vzájemná komunikace mezi uživatelem a počítačem s cílem zajistit maximální možnou míru názornosti zobrazovaného obsahu“ (Dostál, 2009). Po technické stránce je interaktivní tabule zařízení složené ze tří částí, kterými jsou počítač, dataprojektor a projekční plocha. Ta slouží nejen k samotné projekci obrazu promítaného z počítače, ale má také dotykové funkce, což znamená, že se na ni dá kreslit, psát, nebo můžeme prostřednictvím plochy ovládat různé aplikace a programy.

Oproti tradičním výukovým metodám můžeme interaktivní tabuli také propojit s internetem a dalšími technologiemi jako jsou tablety. Díky tomu můžou žáci pracovat s informacemi v reálném čase. V současné době jsou interaktivní tabule považovány za

klíčový komponent moderního vzdělávání a pomáhají jak učitelům, tak i žákům, naplno využít možnosti, které digitální technologie nabízejí v rámci výuky (Kopecký, 2021).

2.2.4 Tablet

Poslední digitální technologií, které se budeme věnovat, je tablet. Toto zařízení se svými funkcemi pohybuje mezi počítačem a mobilním telefonem. Díky své velikosti představují vhodnou alternativu k počítačům a notebookům.

Oproti počítačům a notebookům mají tablety velkou výhodu, kterou je snadné ovládání. Uživatelský komfort zvyšuje dotyková obrazovka, kterou můžeme ovládat buď prsty, nebo speciálním dotykovým perem (stylus). Možnost psát na tablet stylusem nabízí využití těchto technologií také ve vzdělávání. Další výhodou tabletů oproti mobilním telefonům je větší obrazovka, která umožňuje pohodlné čtení knih a představuje tak vhodnou alternativu k dnes poměrně rozšířeným čtečkám.

Dalšími možnostmi v oblasti vzdělávání je používání těchto technologií pro přístup k online učebním materiálům, vzdělávacím aplikacím nebo online hrám zaměřených na výuku konkrétního předmětu.

Ačkoliv tato zařízení nabízejí také široké možnosti užití ve vzdělávání, ve většině škol se setkáváme s nedostatečným vybavením v oblasti těchto technologií (Vaněček, 2011).

2.3 Využívání digitálních technologií ve výuce

I přes to, že se s digitálními technologiemi setkáváme v běžném životě téměř neustále, pro potřeby výuky může integrace těchto technologií nabídnout mnohé přínosy. Pokud jsou technologie do výuky integrovány vhodným způsobem, může dojít nejen k zefektivnění výuky, ale celý proces pro žáky může být příjemnější a také jim může pomoci v seberozvoji po jiných stránkách, například k rozvoji digitálních kompetencí a bezpečnému užívání digitálních technologií (Kopecký, 2021).

Hlavní důvody, proč začleňovat digitální technologie do výuky, jsou popsány ve zprávě OECD (Organisation for Economic Co-operation and Development), a jejíž analýzou se podrobněji zabývali Zounek a Šedřová (2009). Podle analýzy zprávy jsou hlavními důvody ekonomické, sociální a pedagogické. Ekonomickými důvody se rozumí využívání digitálních technologií jako příležitost k ekonomickému rozvoji. Sociální důvody jsou zde vyzdvihnuty kvůli schopnostem používat tyto nástroje v běžném životě a úspěšnému začlenění do společnosti. Posledním případem jsou pedagogické důvody, na které je

nahlíženo jako na možnost inovovat vzdělávání. Z pedagogického pohledu ale umožňují digitální technologie také podpořit rozvoj integrovaného modelu myšlení žáků.

V dnešní době také technologie nabízí natolik vyspělé nástroje, které jsou schopné se žákovi přizpůsobit, sledovat jeho výsledky, analyzovat slabé stránky nebo dokonce rozpoznat učební styl žáků. Dále se digitální technologie nabízí také nástroje, které mohou podporovat inkluzivní vzdělávání. Celkově tedy digitální technologie kromě motivace žáků nabízejí při využívání ve výuce daleko větší možnosti (OECD, 2021).

Dalším důvodem k využívání digitálních technologií je také vizuální opora pro žáky. Většina lidí si zapamatuje mnohé informace lépe, když jsou podloženy i vizuální podobou, a právě k tomuto můžeme digitální technologie využívat i ve výuce, protože žákům můžou napomoci k lepšímu zapamatování si a osvojení získávaných informací (Petty, 2013).

V neposlední řadě využívání digitálních technologií může také přispívat ke zvyšování zájmu o učení u žáků a motivovat je ve výchovně vzdělávacím procesu. Dále také mohou přispívat k větší aktivizaci žáků během vyučování, porozumění souvislosti mezi různými tématy, tvořivé činnosti žáků nebo k rozvoji samotných digitálních kompetencí (Joint Research Centre, 2020).

3 WEBOVÉ APLIKACE VE VÝUCE ANGLIČTINY

V této kapitole se více zaměříme na samotné webové aplikace. Nejdříve si popíšeme, jakým způsobem na ně můžeme nahlížet z didaktického pohledu. Dále se podíváme na to, jakým způsobem můžeme webové aplikace klasifikovat podle jejich účelu a následně si popíšeme ty nejznámější z využívaných aplikací. Nakonec se podíváme na to, jaký přínos mohou mít webové aplikace pro žáky při používání ve výuce angličtiny.

Webové aplikace dnes představují běžnou součást digitální výbavy učitele. Jejich obliba v praxi stále roste, a to především díky jejich dostupnosti, interaktivnímu charakteru a možnostem, které do výuky angličtiny přináší.

3.1 Webové aplikace jako didaktický prostředek

V moderním vzdělávání se častěji setkáváme s různými webovými aplikacemi, které učitelé používají ve svých hodinách. Lze tedy říct, že webové aplikace jsou jedním z didaktických prostředků. Tyto aplikace samozřejmě úzce souvisí s digitálními technologiemi, které jsme si vymezili v předchozí kapitole jako didaktickou pomůcku. Vzhledem k tomu, že webová aplikace není materiálním nástrojem, můžeme na ni nahlížet jako na didaktický prostředek.

Definicemi didaktických prostředků se zabývalo mnoho autorů, přičemž se od sebe jednotlivé definice mírně liší. Didaktický prostředek v užším pojetí můžeme definovat obdobným způsobem jako didaktickou pomůcku, tedy jako „materiální předmět, který zajišťuje, podmiňuje a zefektivňuje průběh vyučovacího procesu“ (Kolář et al., 2012, s. 78). V obecnějším pojetí rozumíme didaktickým prostředkem „vše, co slouží k dosažení vzdělávacích cílů“ (Kolář et al., 2012, s. 78).

Pro srovnání lze uvést definici didaktických prostředků podle Maňáka (2003), který je definuje jako „předměty a jevy sloužící k dosažení vytyčených cílů“. V obecném pojetí zahrnují prostředky vše, co „vede ke splnění výchovně obecně slouží jako podpora při dosahování vzdělávacích cílů a že se může jednat o jakýkoliv nástroj nebo jev, který tuto podporu umožňuje“ (s. 50).

Dále je vhodné vymezit také pojem webová aplikace, přičemž i zde se můžeme setkat s více definicemi. Například Clarke a Kuo (2012) chápou webovou aplikaci jako aplikaci, ke které „se přistupuje prostřednictvím webového prohlížeče přes síť, jako je internet nebo intranet.“

Jiný pohled nabízí definice, podle níž je webová aplikace „program, který nestahujeme do svého počítače, ale je dostupný na serveru a my ho používáme pomocí internetového prohlížeče“ (Lerstudio, n.d.).

3.1.1 Klasifikace webových aplikací

Webové aplikace můžeme podle různých kritérií rozdělit do několika skupin. Pro jejich přehlednější rozdělení se vrátíme k přístupu CALL a k jeho vývoji. Podle Warschauera (1996) můžeme na vývoj tohoto přístupu nahlížet ve třech fázích – strukturalistický CALL, komunikativní CALL a interaktivní CALL.

Strukturalistický CALL se zaměřoval při využívání počítačů na opakované procvičování a tzv. drilování. Hlavním cílem tohoto přístupu je přesnost. Do tohoto směru bychom mohli zařadit například webové aplikace Wordwall, WocaBee a Quizizz.

Komunikativní CALL už upouští od drilování a je zaměřen především na komunikaci s hlavním cílem plynulosti. Webovými aplikacemi podporující tento směr mohou být například Padlet, Quizlet a YouTube.

Nejnovější přístup – integrativní CALL – se zakládá na větší integraci žáka s aplikacemi a tzv. content-based learningu. Hlavním cílem tohoto přístupu je schopnost využít osvojené znalosti. Mezi webové aplikace, ztotožňující se s tímto cílem, můžeme zařadit Kahoot!, Duolingo a YouTube.

3.2 Webové aplikace s možností využití ve výuce angličtiny

V této podkapitole si vyjmenujeme a popíšeme několik nejznámějších webových aplikací s různými možnostmi použití ve výuce. Některé ze zmíněných aplikací umožňují použití v různých předmětech, ale také se zaměříme na aplikace, které jsou určeny výhradně k výuce cizího jazyka.

Seznam vybraných webových aplikací reflektuje nejen jejich oblíbenost mezi učiteli, ale také jejich praktické využití v každodenní výuce. Právě konkrétní příklady nástrojů umožňují lépe porozumět tomu, jak učitelé s digitálními prostředky pracují a jaké funkce tyto aplikace ve výuce plní – ať už jde o procvičování slovní zásoby nebo poslechu. Zaměříme se proto na aplikace, které jsou uživatelsky přívětivé, snadno dostupné a zároveň odpovídají výukovým specifikům žáků 1. stupně ZŠ.

3.2.1 Kahoot!

Kahoot! je webová aplikace, která byla spuštěna v roce 2012 na norské univerzitě a o rok později byla zpřístupněna veřejnosti. Tato platforma je zaměřená na propojení učení se hrou, kdy hravou formou umožňuje svým uživatelům rozvíjet svůj učební potenciál.

Tato aplikace nabízí bezplatné i placené plány pro využití nejen ve školách, ale také ve firmách nebo v domácnosti. Od svého prvního spuštění se na platformu přihlásilo už více než 11 miliard uživatelů a jenom z řad učitelů je to přes 8 milionů po celém světě. Díky těmto číslům se tak platforma stala jedním z nejefektivnějších prostředků pro interaktivní výuku.

Výhodou aplikace je její jednoduchost, přehlednost a široké spektrum možností užití. Ke spuštění je potom potřeba pouze zařízení s připojením k internetu. Obsah jednotlivých aktivit už může učitel vybírat sám. Kahoot! umožňuje učitelům využít buď předpřipravené hry nebo kvízy, ale také jim dává možnost si vytvářet aktivity vlastní, které můžou později sdílet s ostatními uživateli.

Vzhledem k tomu, že tvůrci Kahoot! věří, že učení se prostřednictvím zvědavosti a hry může bez ohledu na věk, předmět nebo schopnosti plně rozvíjet učební potenciál, a proto je jejich cílem vytvořit nejlepší učební platformu. Z tohoto důvodu zahrnují tvůrci i další aplikace, které mají konkrétnější zaměření, například na matematiku nebo čtení (Kahoot!, n.d.).

3.2.2 Wordwall

Další aplikací, která se dá využívat během interaktivní výuky je Wordwall. Tato aplikace umožňuje uživateli tvorbu výukových materiálů v různých podobách – kvízy, třídění do skupin, diagramy, křížovky a podobně.

Podobně jako u Kahoot! je aplikace uživatelsky přátelská a dá se v ní snadno zorientovat. Samotný proces vytváření materiálů je také snadný, takže příprava materiálů není časově příliš náročná. Výhodou je, že se dají v aplikaci tvořit materiály s různým předmětovým zaměřením a rozlišnou obtížností, takže se aplikace dá využívat se žáky napříč ročníky.

I Wordwall nabízí jak placené, tak bezplatné plány. Nevýhodou bezplatné verze jsou limity v nabízených funkcích ale i tak aplikace poskytuje velké množství různých možností

použití. Mimo jiné aplikace také nabízí tisk výukových materiálů, které mohou učitelé žákům poskytovat pro větší vizuální oporu při interaktivní výuce (Wordwall, n.d.).

3.2.3 Padlet

Padlet je také online platforma, která umožňuje svým uživatelům vytvářet a sdílet virtuální nástěnky. Do nástěnek mohou jednotliví účastníci vkládat textové komentáře, ale také do nich mohou vkládat obrázky a podobný multimediální obsah.

Celá aplikace je navržena tak, aby bylo její rozhraní uživatelsky přátelské a jednoduše se ovládalo. Díky kladenému důrazu na jednoduchost je v aplikaci opravdu snadné vytvářet nástěnky a přispívat do nich účastnickým obsahem. Padlet nabízí pro tvorbu nástěnek několik šablon, které si uživatelé mohou dále přizpůsobit podle svých potřeb.

Podobně jako je tomu u jiných webových aplikací, i Padlet nabízí základní bezplatnou verzi, která je ale bohužel omezena jen na tvorbu tří nástěnek. Oproti tomu placená verze Padletu nabízí neomezený počet nástěnek, větší kapacitu pro nahrávání multimediálního obsahu do nástěnek a další funkce.

Padlet je vzhledem ke svému účelu vhodný také k využití ve vzdělávání, například k brainstormingu, skupinovému práci, vzájemné komunikaci mezi učitelem a studenty, případně se dá také využívat jako odevzdávárna domácích úkolů (Padlet, n.d.).

3.2.4 WocaBee

WocaBee je další webová aplikace, která je navržena výhradně pro učení se cizích jazyků. Tato aplikace je poměrně mladá, ale i přes to se již rozšířila do devíti evropských zemí. Hlavním zaměřením aplikace je procvičování slovní zásoby žáků, k čemuž používá aplikace rozdílné metody a obrazový materiál. Výhodou aplikace je také to, že uživateli se zařízením disponujícím mikrofonom umožňuje nahrávat a kontrolovat výslovnost jednotlivých slov. Cílem aplikace je také individuální přístup k žákům, který je zajištěn umělou inteligencí, takže se aplikace podle chyb jednotlivců přizpůsobuje každému zvlášť.

V rámci výuky mohou učitelé využívat aplikaci například zadáváním slovní zásoby z tematických okruhů, kterou si žáci procvičují buď ve škole, nebo v rámci domácí přípravy. Aplikaci je také možné využívat k písemným pracím nebo vytvářením her.

Ačkoliv aplikace také nabízí bezplatnou a placenou verzi, v tomto případě je aplikace zdarma pro školy a předplatné si pořizují pouze žáci (WocaBee, n.d.).

3.2.5 Quizlet

Další webovou aplikací, která je přímo určená studentům a učitelům, je aplikace Quizlet. Předností této aplikace je možnost vytváření digitálních výukových karet (flashcards). Tyto karty je potom možné využít v různých předmětech na různá témata. Díky své oblíbenosti a široké škále nabízených funkcí se Quizlet stal poměrně hojně rozšířenou aplikací, která je využívána pro výukové účely po celém světě.

Kromě tvorby výukových karet poskytuje aplikace Quizlet svým uživatelům také další funkce jako Learn Mode, který nabízí uživateli individualizované procvičování pomocí otázek a písemných cvičení, Quizlet Live, což je interaktivní týmová hra soustředěná nejen na procvičování učiva ale i na týmovou spolupráci, nebo Quizlet pro učitele, který umožňuje učitelům mimo jiné sledovat pokrok žáků a identifikaci problematických oblastí.

I aplikace Quizlet nabízí dvě verze – bezplatnou a placenou. Placená verze umožňuje například výše zmíněné sledování pokroku žáků nebo offline přístup do aplikace (Quizlet, n.d.).

3.2.6 Quizizz

Interaktivní webová aplikace Quizizz je aplikace zaměřená na vytváření kvízů pro ověřování a hodnocení znalostí jejích uživatelů. V aplikaci je možné tvořit jak tradiční kvízové otázky s možností výběru odpovědí, tak upravenou formu otázek podle potřeb učitelů.

Quizizz umožňuje kromě tvorby kvízů také vytváření různých druhů anket, interaktivních lekcí a průzkumů. Tyto kvízy, ankety či interaktivní lekce mohou potom ostatní uživatelé absolvovat buď přímo ve vyučování díky možnosti živého sdílení, nebo mimo výuku.

Obdobně jako je tomu i u většiny ostatních aplikací, učitelé mohou využívat už předpřipravené kvízy a hry, nebo mohou vytvářet své vlastní a zohlednit tak víc aktuální úroveň a potřeby žáků.

Tato webová aplikace také umožňuje učitelům provádět analýzu znalostí žáků, způsob, jakým s materiály pracují a případné oblasti, ve kterých mají žáci nedostatky a mohli by potřebovat další podporu (Quizizz, n.d.).

3.2.7 Duolingo

Duolingo je webová aplikace zaměřena přímo na učení se jazykům. Cílem této platformy je poskytnout každému uživateli soukromého učitele v online prostředí, díky kterému se uživatel naučí nový jazyk nebo se zdokonalí v tom, který už umí.

S ohledem na přesvědčení společnosti, že je studium jazyků drahé a pro velkou část populace nedostupné, je aplikace zdarma.

Způsob, kterým se uživatel prostřednictvím této aplikace jazyk učí, je koncipován tak, že se podobá spíše hře než učebnici. Během jednotlivých lekcí uživatel má možnost v aplikaci s avatary komunikovat, díky čemuž se dostane do situací blízkých těm reálným a díky tomu je lépe připravený na každodenní používání jazyka. Aplikace také nabízí pro uživatele poutavý obsah, díky kterému si uživatel jazyk lépe zapamatuje. Také se aplikace pyšní tím, že je uživateli schopná přizpůsobit výukový plán, takže je vhodná opravdu pro kohokoliv (Duolingo, n.d.).

3.2.8 YouTube

YouTube je internetová platforma, která je zaměřena na sdílení různého obsahu v podobě videí. Uživatel si na této platformě může vybírat z milionů videí různých kategorií a na této platformě se objevují také videa nebo přímo celé kanály, které jsou zaměřeny na edukační obsah v různých předmětech. Učitelé tak mohou tuto platformu využívat v hodinách při vysvětlování, ukazování různých jevů nebo při shrnování tematického celku. Výhodou této aplikace také je, že je bezplatná a nemá pro uživatele stanoveny žádné limity, nevýhodou jsou však časté reklamní upoutávky, které se ve videích objevují (YouTube, n.d.).

3.3 Vliv webových aplikací na rozvoj jazykových dovedností žáků

Vlivem používání webových aplikací a digitálních technologií obecně na rozvoj jazykových dovedností žáků se zabývala v poslední době řada výzkumů. Bylo zjištěno, že užívání webových aplikací ve výuce může pozitivně ovlivňovat u žáků jejich jazykové dovednosti ve všech směrech v závislosti na volbě aktivity. Například rozvojem poslechových dovedností se zabývali Sejdiu (2017) a Gonulal (2020). Ačkoliv měli autoři mírně odlišný průběh výzkumu, oba se zaměřovali právě na rozvoj poslechových dovedností žáků. Závěrem obou výzkumů bylo prokázání, že užívání poslechových cvičení zprostředkovaných multimédií má skutečně pozitivní vliv na rozvoj poslechových dovedností žáků.

V oblasti mluvení se zabývali výzkumy autoři Nur & Jafre (2011) a autorky Ahmadová & Lidadunová (2017). Ve svých výzkumech se autoři zaměřovali na využívání videí ve výuce a jejich vliv na dovednost mluvení žáků. Nakonec oba výzkumy potvrdily, že užívání videí ve výchovně vzdělávacím procesu může vést ke zlepšení mluveného projevu žáků.

Rozvojem čtení se zabývaly výzkumy od autorů Al-Awidiho & Iamailiho (2014). Tito autoři se ve svém výzkumu zabývali vlivem využívání počítače na rozvoj čtení žáků. Během výzkumu nedošlo ke zjištění zásadního vlivu užívání počítače na čtení žáků, bylo ale zjištěno, že využívání této technologie způsobuje větší motivaci žáků a delší udržení pozornosti směrem k textu.

Poslední oblastí psaní se po výzkumné stránce zabýval například Hiradhar (2013), který zkoumal vliv používání digitálních technologií na dovednost psaní žáků. I v tomto výzkumu nakonec bylo prokázáno, že využívání počítače ve výuce může vést k pozitivnímu ovlivnění dovednosti psaní u žáků a mimo jiné jsou také pozitivně ovlivněny další oblasti související s dovednostmi čtení.

Na základě výše uvedených poznatků lze konstatovat, že digitální technologie – a zejména webové aplikace – představují významný nástroj pro moderní výuku cizích jazyků na 1. stupni ZŠ. Teoretická část této práce vytvořila rámec pro hlubší porozumění výhodám i výzvám, které s sebou integrace těchto nástrojů přináší. V další, výzkumné části, této práce se proto zaměříme na to, jak učitelé angličtiny tyto aplikace ve výuce skutečně využívají, jak je vnímají a jaké zkušenosti s nimi mají. Cílem je ověřit, do jaké míry se teoretické poznatky o efektivitě webových aplikací odrážejí v každodenní pedagogické praxi.

II PRAKTICKÁ ČÁST

4 METODOLOGIE VÝZKUMU

V teoretické části této diplomové práce jsme se věnovali vybraným moderním metodám ve výuce angličtiny, roli učitele a digitálních technologií v současném vzdělávacím prostředí. Zvláštní pozornost jsme věnovali možnostem, které do výuky přinášejí webové aplikace.

Ve výzkumné části navážeme na tato teoretická východiska a zaměříme se na aktuální situaci ve školní praxi. Podíváme se na to, jak učitelé angličtiny na 1. stupni ZŠ na webové aplikace nahlíží a jakým způsobem je do výuky začleňují. Budeme zjišťovat, které konkrétní aplikace ve výuce angličtiny učitelé využívají, jak často je zařazují a jak hodnotí jejich přínos pro žáky. Také nás bude zajímat to, jak jsou učitelé na práci s digitálními technologiemi připraveni a jejich subjektivní hodnocení vlastních digitálních kompetencí.

Pro účely výzkumu této diplomové práce jsme zvolili kvantitativní výzkumný design, který je podle Gavory (2010, s. 129) „zaměřen na zjištění výskytu, četnosti, míry, intenzity nebo rozsahu určitého jevu. Usiluje o zobecnění výsledků na větší dotazníkového šetření.“

Součástí této kapitoly je podrobná interpretace získaných dat, prezentace výsledků výzkumu uspořádaná podle výzkumných otázek a závěrečná diskuze, která zahrnuje identifikaci limitů výzkumu a návrhy doporučení pro pedagogickou praxi.

4.1 Výzkumné cíle a otázky

Hlavním cílem výzkumné části této práce je zjistit, jaké jsou způsoby využívání webových aplikací ve výuce anglického jazyka na 1. stupni ZŠ učiteli.

Díličí cíle výzkumu byly poté stanoveny následovně:

1. Zmapovat frekvenci využívání integrace digitálních technologií ve výuce anglického jazyka.
2. Identifikovat učiteli nejčastěji používané webové aplikace ve výuce angličtiny na 1. stupni ZŠ.
3. Posoudit vliv využívání webových aplikací ve výuce angličtiny na jazykové dovednosti a prostředky žáků z pohledu učitele.
4. Zjistit, jaké jsou výhody a nevýhody používání zapojování webových aplikací do výuky angličtiny z pohledu učitele.

S hlavním cílem výzkumu byla stanovena také související hlavní výzkumná otázka:

- Za jakým účelem využívají učitelé ve výuce anglického jazyka na 1. stupni ZŠ webové aplikace?

Nakonec byly stanovené také následující dílčí výzkumné otázky v návaznosti na dílčí cíle výzkumu:

1. Jak často integrují učitelé do výuky anglického jazyka digitální technologie?
2. Které webové aplikace jsou učiteli využívány ve výuce angličtiny na 1. stupni ZŠ?
3. Jaký vliv má využívání webových aplikací ve výuce angličtiny na jazykové dovednosti a prostředky z pohledu učitelů?
4. Jaké jsou výhody a nevýhody zapojování webových aplikací do výuky angličtiny z pohledu učitelů?

4.2 Výzkumná metoda a nástroj

V úvodu této kapitoly jsme již uvedli, že pro účely této diplomové práce byl zvolen kvantitativně orientovaný výzkumný design. Cílem tohoto přístupu je objektivně popsat, vysvětlit či předpovědět zkoumané jevy. Hendl (2016) dále uvádí, že tento výzkumný design klade důraz na systematický sběr dat a využití statistických metod k jejich analýze.

Jako výzkumná metoda bylo zvolena metoda dotazníkového šetření. Použitý dotazník byl vlastní konstrukce, přičemž položky byly inspirovány materiály z České školní inspekce (2025), konkrétně dokumentem Digitální kompetence a informatické myšlení žáků ZŠ a SŠ, a dále mezinárodním dotazníkem ICILS 2023 Teacher Questionnaire, který byl vydán organizací IEA (International Association for the Evaluation of Educational Achievement).

V dotazníku respondenti odpovídali na celkem 27 položek, přičemž úvodní otázky se zaměřovaly na obecné údaje o respondentech a zbývající část dotazníku byla rozdělena do čtyř dimenzí souvisejících se stanovenými cíli výzkumu.

Dotazník byl distribuován elektronicky prostřednictvím nástroje Google Forms. Před jeho oficiálním šířením byla provedena pilotáž u pěti respondentů z řad učitelů, kteří poskytli zpětnou vazbu k formální i obsahové části dotazníku. Na základě jejich doporučení byly provedeny drobné úpravy formulací některých položek, aby byla zajištěna jejich jednoznačnost a srozumitelnost.

4.3 Zpracování získaných dat

Data získaná prostřednictvím dotazníkového šetření byla nejprve exportována a převedena do programu Microsoft Excel, který byl následně využit i pro zpracovávání odpovědí.

Slovní odpovědi u jednotlivých položek byly následně převedeny na číselné hodnoty s cílem usnadnit kvantitativní analýzu.

Na základě získaných dat byly následně vytvořeny grafy, které vizualizují odpovědi respondentů u jednotlivých otázek. U otázek, kde to bylo metodicky vhodné, byly dále vypočítány základní statistické ukazatele – aritmetický průměr, modus a medián. Tyto ukazatele sloužily k lepšímu popisu rozložení odpovědí a k celkovému zhodnocení výsledků v jednotlivých dimenzích výzkumu.

Grafy i statistické údaje byly následně využity při interpretaci dat v dalších částech této kapitoly, kde slouží jako podklad pro formulaci závěrů k jednotlivým výzkumným otázkám.

4.4 Etika výzkumu

Při realizaci výzkumného šetření byly důsledně dodrženy základní etické zásady výzkumu. Respondenti byli předem informováni o účelu výzkumu a cílech výzkumu a o tom, že se jedná o součást diplomové práce. Zároveň byli seznámeni se způsobem, jakým budou jejich odpovědi použity.

Účast na výzkumu byla zcela dobrovolná a respondenti měli možnost kdykoli vyplňování dotazníku přerušit. Dotazník byl navržen tak, aby nevyžadoval žádné citlivé osobní údaje, a zároveň byl zcela anonymní – nebyly shromažďovány žádné informace, které by mohly vést ke zpětné identifikaci respondentů.

Díky těmto opatřením byla zajištěna ochrana osobních údajů a soukromí všech účastníků výzkumů a výzkum byl v souladu s etickými zásadami pedagogického výzkumu.

4.5 Výzkumný vzorek

Prvním krokem při stanovení výzkumného vzorku byla volba kritérií pro výběr výzkumného vzorku tak, aby byla získaná data relevantní vzhledem k tématu práce. Z tohoto důvodu byla stanovena 2 následující kritéria:

- Učitel angličtiny na 1. stupni ZŠ
- Využívání webových aplikací ve výuce angličtiny učitelem.

Na základě těchto kritérií byl výzkumný vzorek tvořen učiteli angličtiny na 1. stupni ve Zlínském kraji, kteří využívají ve své výuce webové aplikace. Aby byla zajištěna relevantnost získaných dat, respondenti byli vybráni metodou záměrného výběru, tj. záměrný výběr respondentů podle vlastností, které mají (Tongco, 2007). Výzkumný vzorek zahrnoval učitele z různých typů škol a s různou délkou profesní praxe, což umožnilo získat širší pohled na celou tematiku.

Dotazník byl následně distribuován elektronickou formou prostřednictvím školních kontaktů a Facebookových skupin se zaměřením pro učitele angličtiny na 1. stupni ve Zlínském kraji.

Podrobnější charakteristiku výzkumného vzorku přinášejí úvodní otázky dotazníkového šetření. Celkem dotazník vyplnilo 80 respondentů, z toho 61 žen a 19 mužů. Více než polovina respondentů uvedla, že má profesní praxi delší než 3 roky, a obdobně více než polovina respondentů vyučuje anglický jazyk déle než 3 roky. Z hlediska typu školy 70 respondentů působí na státní škole a 10 respondentů vyučuje na školách soukromých, alternativních nebo sportovních. Respondenti také uváděli, ve kterých ročnících angličtinu vyučují, přičemž odpovědi ukazují, že výzkumný vzorek zahrnuje učitele napříč celým 1. stupněm ZŠ, což přispívá k celkové validitě zjištění.

5 INTERPRETACE ZÍSKANÝCH DAT

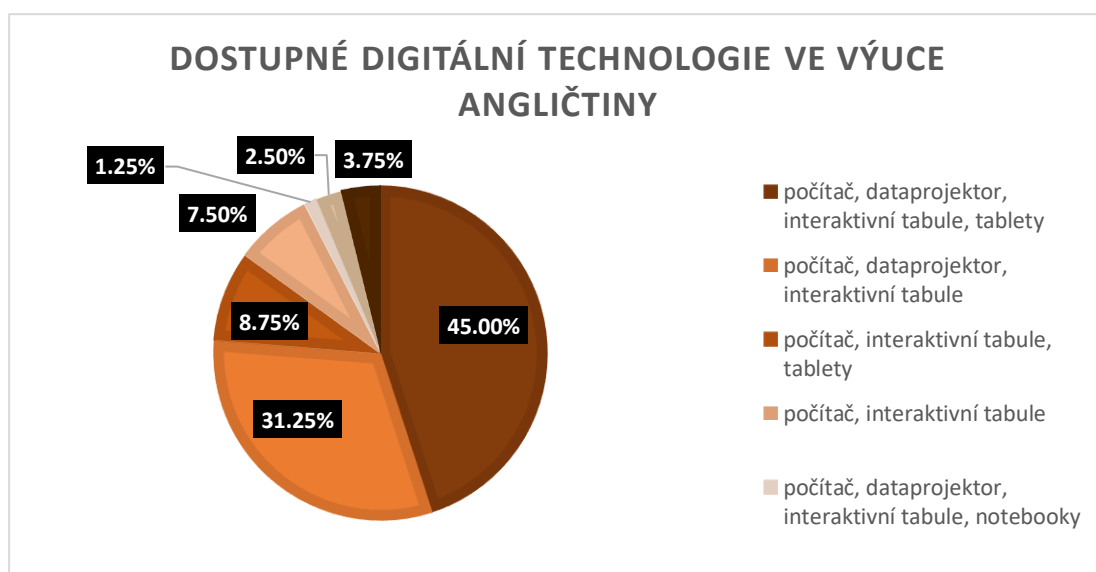
V této kapitole se budeme zabývat interpretací dat získaných během výzkumu. Celkem interpretaci rozdělíme do 4 tematických dimenzí a v každé z nich si podrobně popíšeme výsledná zjištění.

5.1 Využívání digitálních technologií ve výuce angličtiny

V první oblasti dotazníku respondenti odpovídali celkem na 4 položky, které byly zaměřeny obecně na využívání digitálních technologií ve výuce angličtiny.

Jaké digitální technologie máte při výuce k dispozici?

První položka, na kterou respondenti odpovídali, se zabývala digitálními technologiemi, které mají respondenti ve výuce angličtiny k dispozici. V této položce mohli respondenti vybírat z více různých odpovědí a zároveň mohli odpověď dopsat, pokud nebyla v nabídce.



Graf 1 Dostupné digitální technologie ve výuce angličtiny

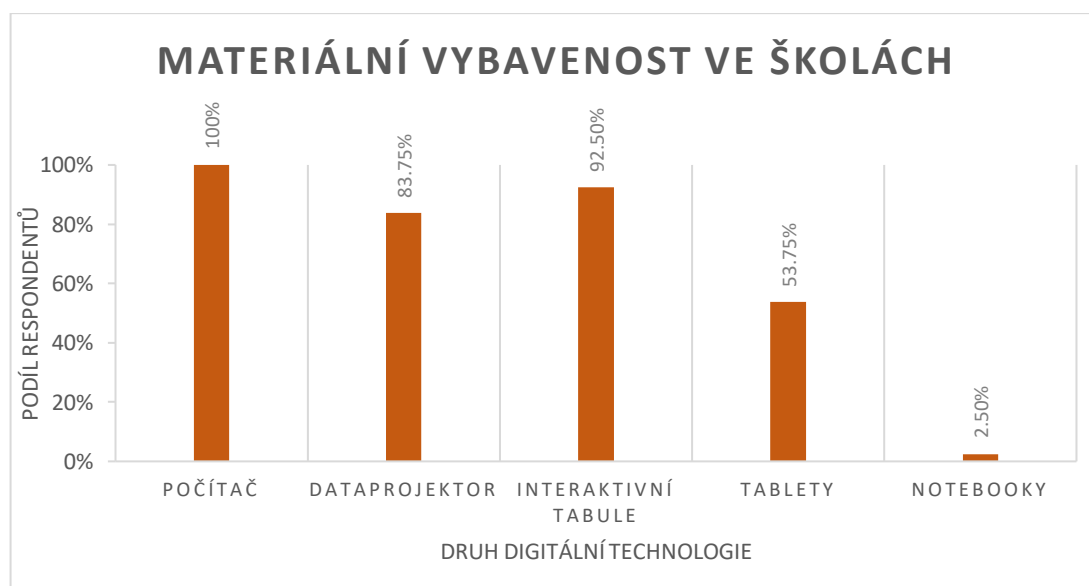
(zdroj: vlastní)

Z grafu 1 můžeme vidět, že mezi respondenty byla nejvíce zastoupená kombinace počítače, dataprojektoru, interaktivní tabule a tabletů. Tuto variantu konkrétně zvolilo 45 % respondentů. Méně častou, avšak stále poměrně hojně zastoupenou kombinací, byla kombinace počítače, dataprojektoru a interaktivní tabule, kterou zvolilo 31,25 % respondentů. Další kombinací, kterou volilo 8,75 % respondentů, byly počítače s interaktivní

tabulí a tablety. Počítače v kombinaci s interaktivní tabulí jsou další kombinace, kterou zvolilo 7,5 % respondentů. Mezi nejméně časté kombinace patří počítač s interaktivní tabulí a tablety, kterou zvolilo 3,75 % respondentů, a dále počítač s interaktivní tabulí, kterou zvolilo 1,25 % respondentů. 2,5 % respondentů však ve svých odpovědích uvedly, že mají kromě počítače, dataprojektoru a interaktivní tabule ve své výuce k dispozici i notebooky.

Z celkového počtu respondentů má tedy 76,25 % k dispozici ve výuce jak interaktivní tabuli, tak dataprojektor. Z tohoto grafu také vyplývá, že nejčastěji zastoupené jsou ve výuce počítače, které jsou v každé z uvedených kombinací. Důležitým zjištěním však je, že většina respondentů má ve výuce k dispozici základní kombinaci technologií (počítač, dataprojektor, interaktivní tabule; počítač, interaktivní tabule; počítač dataprojektor), což vyjadřuje alespoň základní technologickou infrastrukturu dostupnou pro výuku angličtiny na základních školách.

V rámci této položky můžeme do určité míry sledovat také materiální vybavení škol v oblasti digitálních technologií. Zastoupení četnosti digitálních technologií můžeme vidět na následujícím grafu.



Graf 2 Materiální vybavenost v základních školách

(zdroj: vlastní)

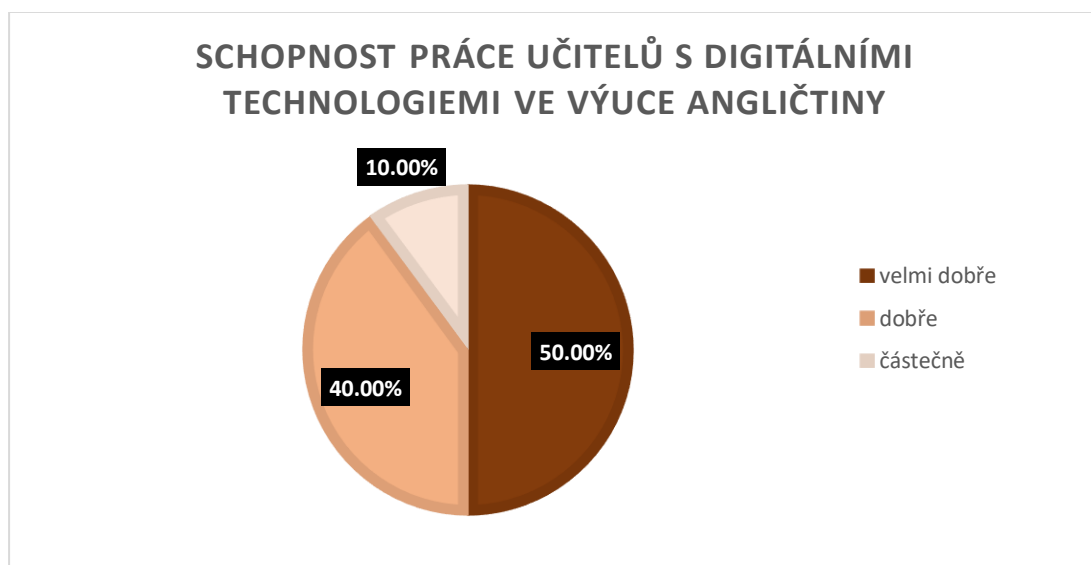
Z grafu 2 je patrné, že se ve školách nejčastěji můžeme setkat s počítači, které zvolilo 100 % respondentů. Další nejčastější technologií, kterou základní školy disponují, je interaktivní tabule, která byla zvolena 92,5 % respondentů. Poměrně často jsou součástí materiální výbavy třídy v oblasti digitálních technologií také dataprojektory, které byly

zvoleny 83,75 % respondentů. Méně často se ve školách můžeme setkat s tablety, které zvolilo 53,75 % respondentů. Nejméně častou digitální technologií, se kterou se můžeme na základních školách setkat, jsou notebooky, které zvolila pouze 2, 5 % respondentů.

Tato data ukazují, že většina základních škol je materiálně dobře vybavena pro moderní výuku angličtiny, ačkoliv zařízení jako tablety a notebooky by mohly moderní výuku jazyku podpořit. Důvodem, proč se s těmito technologiemi nesetkáváme ve školách tak často, může být například jejich nákladovost a nižší praktičnost ve školním využití.

Jak si myslíte, že zvládáte práci s digitálními technologiemi v rámci výuky angličtiny?

Další položka z oblasti využívání digitálních technologií ve výuce angličtiny měla za cíl zjistit, jak kompetentně se respondenti cítí při používání digitálních technologií ve výuce angličtiny. U této položky měli respondenti na výběr ze 4 odpovědí – velmi dobře (číselná hodnota 4), dobře (číselná hodnota 3), částečně (číselná hodnota 2), vůbec (číselná hodnota 1).



Graf 3 *Schopnost práce učitelů s digitálními technologiemi ve výuce angličtiny*

(zdroj: vlastní)

Z grafu 3 je patrné, že polovina respondentů uvedla, že práci s technologiemi v angličtině zvládá velmi dobře, což byla zároveň nejčastější odpověď. Dalších 40 % respondentů označilo svou úroveň používání digitálních technologií ve výuce angličtiny za dobrou. Pouze 10 % respondentů si není svými kompetencemi v této oblasti příliš jisto a uvedli možnost částečně. Žádný z respondentů nezvolil možnost, že práci s digitálními

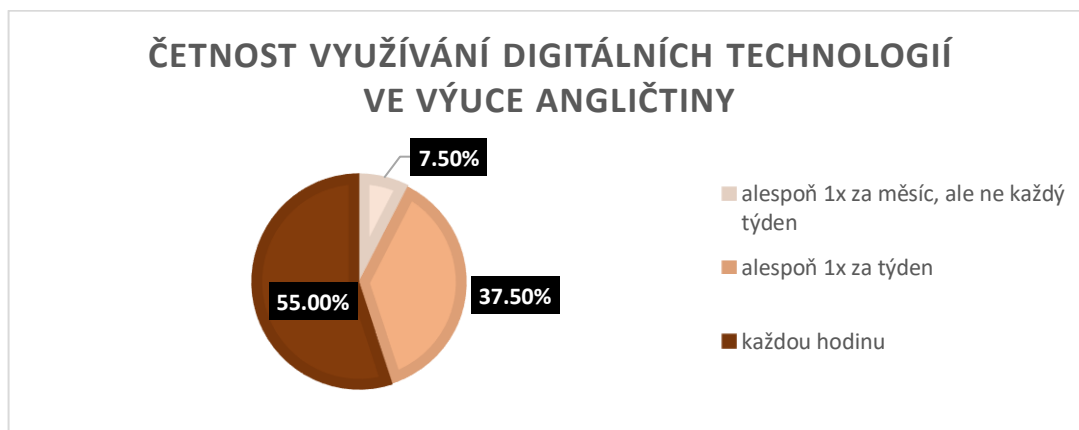
technologiami nezvládá v rámci výuky angličtiny vůbec. Je tedy patrné, že většina respondentů se v této oblasti cítí jistě a kompetentně a pouze menšina respondentů v této oblasti pocítuje nějaké nedostatky.

Průměrná hodnota jednotlivých odpovědí je 3,4, což znamená lehký posun směrem k vyššímu hodnocení vlastních schopností v této oblasti. Modem u této položky byla hodnota 4, z čehož vyplývá, že polovina respondentů zvolila možnost s nejvyšší hodnotou a této hodnotě také odpovídá mediánu odpovědí.

Z tohoto grafu také vyplývá, že respondenti vnímají své kompetence v oblasti využívání digitálních technologií ve výuce angličtiny pozitivně, což může vypovídat o vysoké míře digitálních kompetencí respondentů. To je jedním z hlavních faktorů pro úspěšné integrování digitálních technologií do výuky angličtiny. I přes to, že většina respondentů však uvedla kladné hodnocení svých schopností v této oblasti, zbylých 10 % respondentů představuje skupinu, pro kterou může být práce s digitálními technologiemi náročnější, což značí, že je v této oblasti stále prostor pro větší profesní podporu v oblasti využívání digitálních technologií.

Jak často ve výuce angličtiny využíváte digitální technologie?

Následující položka v dotazníku se zaměřovala na frekvenci využívání digitálních technologií ve výuce angličtiny učiteli. V této položce měli respondenti možnost výběru odpovědí z možností méně než 1x za měsíc, alespoň 1x za měsíc, ale ne každý týden (číselná hodnota 1), alespoň 1x za týden (číselná hodnota 2) nebo každou hodinu (číselná hodnota 3).



Graf 4 Četnost využívání digitálních technologií ve výuce angličtiny
(zdroj: vlastní)

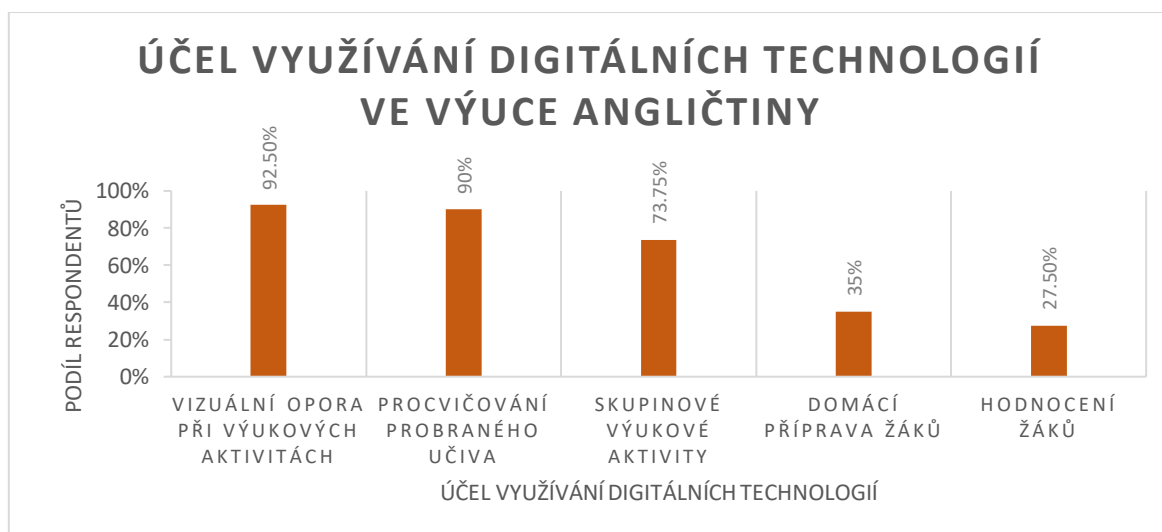
Největší část respondentů podle grafu 4, konkrétně 55 %, zařazuje do své výuky angličtiny digitální technologie každou hodinu. O něco menší, ale stále početná část, tedy 37,5 % respondentů potom zařazuje do své výuky digitální technologie alespoň 1x týdně. Menšina respondentů, v tomto případě 7,5 %, digitální technologie ve výuce angličtiny používá alespoň 1x za měsíc, ale nezařazují je do výuky každý týden.

Nejčastější odpovědí v tomto případě bylo využívání digitálních technologií v každé vyučovací hodině. Průměrná hodnota u této položky je 2,48, což značí, že učitelé využívají digitální technologie ve výuce alespoň 1x týdně, nemusí to však být každou hodinu. Střední hodnota mediánu je v tomto případě 3, což naznačuje, že více než polovina učitelů používá digitální technologie ve výuce angličtiny každou hodinu.

Z tohoto grafu tedy můžeme pozorovat výsledek, že využívání digitálních technologií ve výuce je v dnešní době poměrně častou záležitostí a zároveň může tento trend značit otevřenost učitelů k moderním metodám výuky a jejich implementaci do vlastních příprav.

Za jakým účelem využíváte ve výuce angličtiny digitální technologie?

Poslední položka této oblasti se zaměřovala na účel, za kterým používají respondenti ve výuce angličtiny digitální technologie. U této položky na výběr z více odpovědí, konkrétně měli 5 možností a možnost jiné, kde mohli dopsat vlastní odpověď. U této položky mohli respondenti zvolit více odpovědí.



Graf 5 Účel využívání digitálních technologií ve výuce angličtiny

(zdroj: vlastní)

Z grafu je patrné, že nejčastější způsob, kterým respondenti využívají ve své výuce digitální technologie, je poskytnutí vizuální opory žákům při výukových aktivitách. Tuto možnost konkrétně zvolilo 92,5 % respondentů. Druhým nejčastěji používaným způsobem využívání technologií ve výuce je k procvičování probraného učiva, který ve výuce využívá 90 % respondentů. Dalším, také velmi častým, důvodem k využívání digitálních technologií ve výuce je využití technologií v rámci skupinových výukových aktivit, který do své výuky zařazuje 73,75 % respondentů. Mezi méně časté účely, za kterými zařazují do výuky učitelé technologie, patří domácí příprava žáků s procentuálním zastoupením 35 % a hodnocení žáků, které zvolilo 35 % respondentů. Pouze 27,5 % zvolila jiný účel integrace digitálních technologií do výuky angličtiny a v tomto případě všichni tito respondenti uvedli, že digitální technologie využívají k zadání práce pro rychlejší žáky, kteří dříve dokončují samostatné práce.

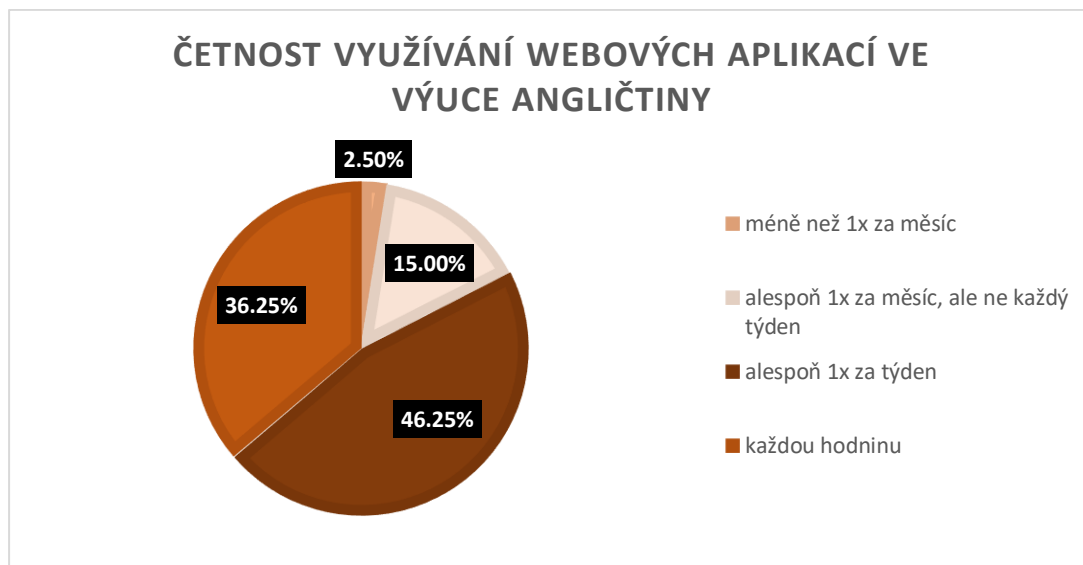
Z výsledků vyplývá, že digitální technologie jsou učiteli ve výuce angličtiny nejčastěji používány pro vizuální podporu a procvičování probraného učiva. Tato zjištění mohou poukazovat na to, že se učitelé k využívání digitálních technologií uchylují primárně pro podporu interaktivní a názorné výuky.

5.2 Využívání webových aplikací ve výuce angličtiny

Další oblast dotazníkového šetření se zaměřovala konkrétně na využívání webových aplikací ve výuce angličtiny. V oblasti respondenti odpovídali na 3 položky, u kterých si popíšeme v této podkapitole výsledky.

Jak často využíváte webové aplikace ve výuce angličtiny?

První položka z této oblasti se zaměřovala na frekvenci využívání webových aplikací učiteli ve výuce angličtiny. U položky měli respondenti na výběr ze 4 odpovědí – méně než 1x za měsíc (číselná hodnota 1), alespoň 1x za měsíc, ale ne každý týden (číselná hodnota 2), alespoň 1x za týden (číselná hodnota 3), každou hodinu (číselná hodnota 4).



Graf 6 Četnost využívání webových aplikací ve výuce angličtiny

(zdroj: vlastní)

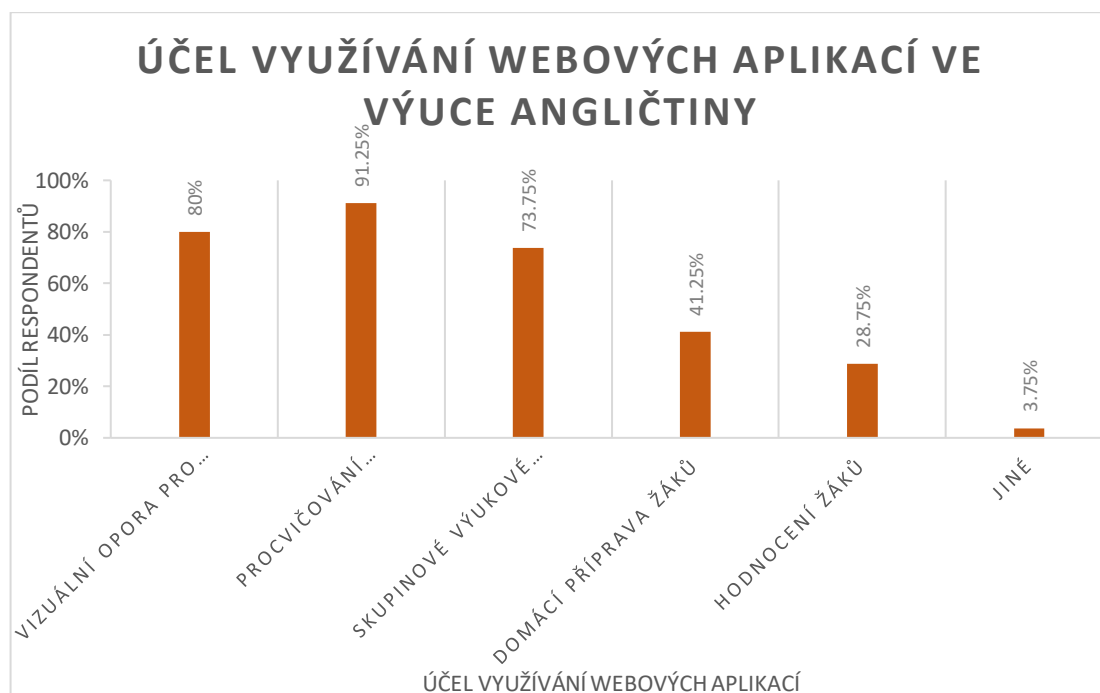
Z grafu 6 je patrné, že největší část respondentů, tedy 46,25 % respondentů, využívá webové aplikace ve výuce angličtiny alespoň 1x týdně. Další, poměrně početná část respondentů, 36,25 %, uvedlo, že webové aplikace využívají ve výuce každou hodinu. Menšinové části respondentů uvedly, že webové aplikace využívají alespoň 1x za měsíc, což je 15 % respondentů, a že webové aplikace používají ve výuce méně než 1x za měsíc, konkrétně 2,50 % respondentů.

Průměrná hodnota v tomto případě činí 3,16, což poukazuje na poměrně časté využívání webových aplikací ve výuce angličtiny. Mediánem této položky je hodnota 3, z čehož vyplývá, že alespoň polovina respondentů využívá webové aplikace ve výuce alespoň jednou týdně nebo častěji. Modus této položky je shodně s mediánem hodnota 3, což potvrzuje, že nejčastější odpovědí bylo využívání webových aplikací alespoň 1x týdně.

Z výsledků tohoto grafu můžeme vidět, že většina respondentů využívá webové aplikace ve výuce angličtiny pravidelně, konkrétně jednou nebo vícrát za týden. Pouze malá část respondentů využívá webové aplikace ve výuce méně frekventovaně. Toto zjištění naznačuje, že webové aplikace se stávají ve výuce angličtiny mezi učiteli často používaným nástrojem.

Za jakým účelem využíváte ve výuce angličtiny webové aplikace?

Další položka v této oblasti zkoumala účel, za kterým využívají učitelé ve výuce angličtiny webové aplikace. U této položky měli respondenti možnost výběru z více odpovědí – k vizuální opoře pro žáky při výukových aktivitách, k procvičování probraného učiva, ke skupinovým výukovým aktivitám, k domácí přípravě žáků a k jejich hodnocení a možnost dopsat vlastní odpověď. Respondenti měli možnost zvolit více odpovědí.



Graf 7 Účel využívání webových aplikací ve výuce angličtiny

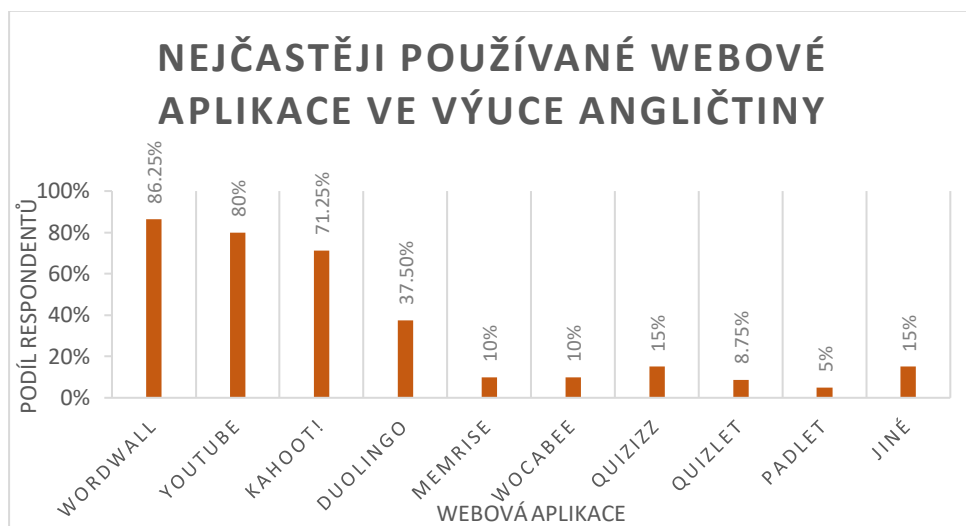
(zdroj: vlastní)

Z grafu 7 vyplývá, že nejčastějším účelem, pro který učitelé využívají webové aplikace ve výuce angličtiny, je k procvičování probraného učiva, což představuje 91,25 % respondentů. Velmi časté je také využívání webových aplikací jako vizuální opory pro žáky, kterou zvolilo 80 % všech dotázaných. Třetí nejvíce zastoupenou volbou bylo využití pro skupinové výukové aktivity, kterou zvolilo 73,75 % respondentů. Méně častý způsob využívání webových aplikací poté respondenti zvolili k domácí přípravě žáků. Tuto variantu zvolilo 41,25 % respondentů. Ještě méně často využívají učitelé webové aplikace k hodnocení žáků, jelikož tuto možnost zvolilo pouze 28,75 % respondentů. Jiný účel využívání webových aplikací zvolilo 3,75 % všech dotázaných, a v tomto případě se respondenti shodli při využívání webových aplikací jako práce navíc pro rychlejší žáky, kteří dokončují dříve samostatné práce.

Z těchto výsledků vyplývá, že webové aplikace jsou nejčastěji využívány k procvičování učiva a k větší aktivizaci žáků. Oproti využívání digitálních technologií ve výuce angličtiny také můžeme vidět, že odpovědi u obou položek se mírně liší.

Jaké webové aplikace ve výuce angličtiny využíváte?

Poslední položka z této oblasti se zaměřovala na výzkum učiteli nejčastěji používaných webových aplikací ve výuce angličtiny. Respondenti měli v tomto případě na výběr z několika možností, případně mohli dopsat vlastní odpověď. Respondenti také mohli vybrat odpovědi více.



Graf 8 Nejčastěji používané webové aplikace ve výuce angličtiny

(zdroj: vlastní)

Z grafu 8 je zřejmé, že nejčastěji využívaná webová aplikace je podle respondentů Wordwall, který zvolilo 86,25 % respondentů. Další velmi často používanou webovou aplikací, kterou ve své výuce používá 80 % respondentů, je aplikace YouTube. Kahoot! je také webovou aplikací, kterou učitelé využívají ve výuce velmi často. V tomto případě tuto aplikaci zvolilo 71,25 % respondentů. Mezi poslední, nejvíce používanou aplikaci patří Duolingo, které využívá 37,5 % respondentů. Další aplikace, které jsou využívány menšinově, jsou Memrise (10 %), WocaBee (10 %), Quizizz (8,75 %), Quizlet (6,25 %) a Padlet (5 %). Z celkového počtu respondentů uvedlo 12 %, že ve výuce využívají i jiné webové aplikace, které nebyly v nabídce.

Tato data ukazují, že učitelé ve své výuce dávají přednost aplikacím, které jsou nejen známé, ale jsou snadno ovladatelné a často nabízejí připravené aktivity. Méně známé

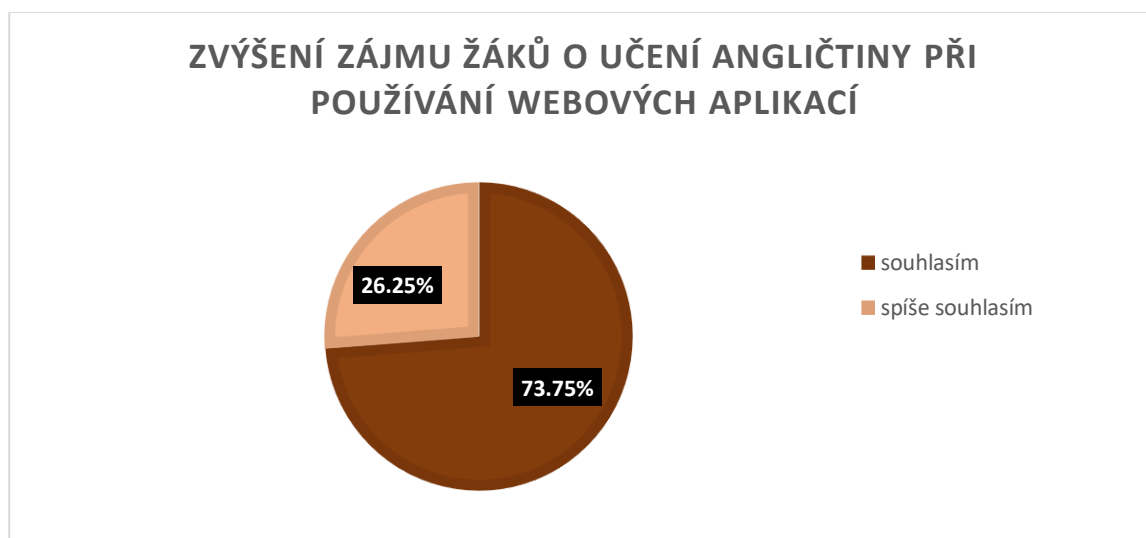
aplikace mezi učiteli nejsou využívány tak hojně. Získaná data by také mohla poukazovat na nižší znalost webových aplikací, které nabízejí možnost využití ve výuce angličtiny.

5.3 Dopad využívání webových aplikací na výuku angličtiny

Tato oblast se zaměřovala a dopady, které podle učitelů má využívání webových aplikací v angličtině na výuku. Respondenti v rámci této oblasti odpovídali na celkem 10 položek.

Myslím si, že používání webových aplikací ve výuce angličtiny pomáhá u žáků zvýšit zájem o učení.

První položka zkoumala názor učitelů na to, zda využívání webových aplikací ve výuce zvyšuje u žáků zájem o učení. Respondenti měli celkem na výběr z 5 možností – souhlasím (číselná hodnota 5), spíše souhlasím (číselná hodnota 4), nevím (číselná hodnota 3), spíše nesouhlasím (číselná hodnota 2), nesouhlasím (číselná hodnota 1).



Graf 9 Zvýšení zájmů žáků o učení angličtiny při využívání webových aplikací

(zdroj: vlastní)

Z grafu 9 je patrné, že většina respondentů, konkrétně 73,75 % souhlasí s tím, že využívání webových aplikací skutečně zvyšuje u žáků zájem o učení. Zbylých 26,25 % respondentů zvolilo možnost spíše souhlasím, což znamená, že se přiklání k pozitivnímu ovlivňování žákova zájmu o učení. Žádný z respondentů nezvolil možnost nevím, spíše

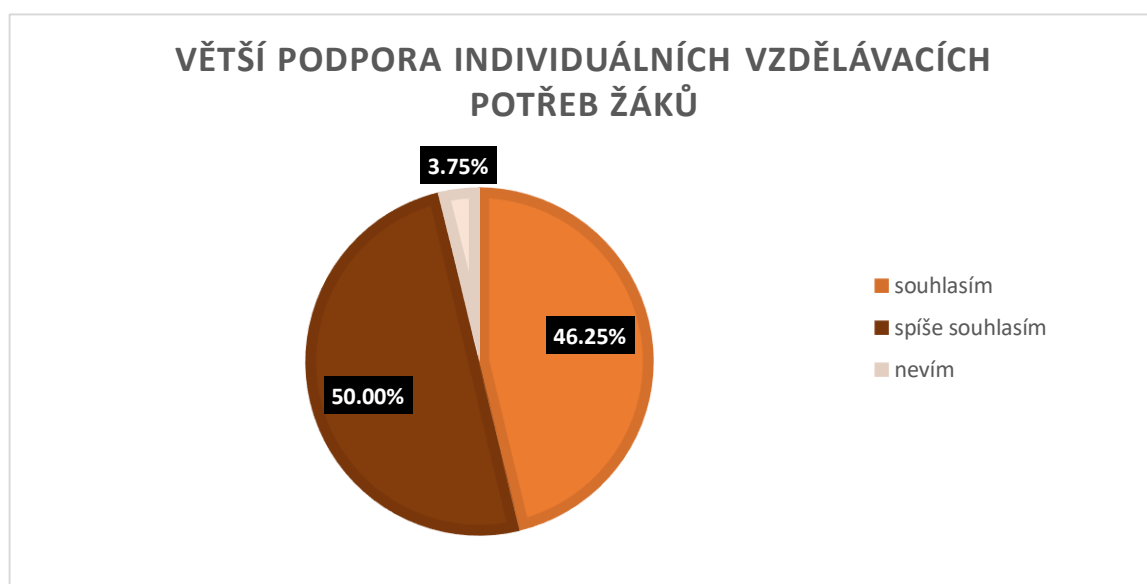
nesouhlasím nebo nesouhlasím, což naznačuje, že učitelé mají vnímají využívání webových aplikací v tomto smyslu pozitivně.

Průměrná hodnota odpovědi v tomto případě činí 4,74. Tato hodnota se přibližuje nejvyšší možné odpovědi. Modus i medián v tomto případě shodně vycházejí s hodnotou 5. Z toho vyplývá, že nejčastěji odpovídaná možnost byla souhlasím a že alespoň polovina respondentů vnímá používání webových aplikací s ohledem na zvyšování zájmu žáka o učení pozitivně.

Z výsledků je patrné, že podle respondentů používání webových aplikací skutečně může ovlivnit zájem žáka o učení.

Myslím si, že používání webových aplikací ve výuce angličtiny podporuje individuální vzdělávací potřeby žáků.

V této položce respondenti odpovídali na jejich názor ohledně využívání webových aplikací v oblasti podpory individuálních potřeb žáků. Obdobně jako u předchozí otázky respondenti měli na výběr z 5 možností – souhlasím (číselná hodnota 5), spíše souhlasím (číselná hodnota 4), nevím (číselná hodnota 3), spíše nesouhlasím (číselná hodnota 2), nesouhlasím (číselná hodnota 1).



Graf 10 *Větší podpora individuálních vzdělávacích potřeb žáků při využívání webových aplikací*

(zdroj: vlastní)

Z grafu 10 můžeme vidět, že 46,25 % respondentů zvolilo odpověď souhlasím, 50 % respondentů s tímto tvrzením spíše souhlasí a pouze 3,75 % respondentů si není jisto, zda webové aplikace podporují individuální vzdělávací potřeby žáků. Žádný z respondentů však nezvolil možnost, že s tímto tvrzením nesouhlasí, z čehož vyplývá, že toto tvrzení vnímají respondenti spíše pozitivně.

Průměrnou hodnotou této položky je hodnota 4,43, což směřuje k odpovědi spíše souhlasím. Mediánem této položky je hodnota 4 a stejnou hodnotu má i modus. Tyto hodnoty naznačují, že učitelé vnímají využívání webových aplikací s ohledem na podporu individuálních potřeb žáků spíše pozitivně.

Z uvedených výsledků můžeme tedy říct, že se většina respondentů k tvrzení staví pozitivně a mohlo by to naznačovat, že webové aplikace jsou vhodným prostředkem k větší individualizaci ve výuce angličtiny.

Myslím si, že používání webových aplikací ve výuce angličtiny rozptyluje žáky od učení.

Další položka zkoumala, zda si učitelé myslí, že využívání webových aplikací ve výuce angličtiny žáky rozptyluje. Respondenti měli opět na výběr z 5 možností – souhlasím (číselná hodnota 5), spíše souhlasím (číselná hodnota 4), nevím (číselná hodnota 3), spíše nesouhlasím (číselná hodnota 2), nesouhlasím (číselná hodnota 1).



Graf 11 Vyšší rozptylování žáků kvůli využívání webových aplikací

(zdroj: vlastní)

Podle grafu 11 je zřejmé, že největší část respondentů zvolila možnost spíše nesouhlasím, konkrétně 55 %. Další část respondentů (26,25 %) nesouhlasí s tím, že by využívání webových aplikací ve výuce angličtiny žáky rozptylovalo. Zbylá část respondentů, která činí 18,75 % nemají jednotný názor na to, zda webové aplikace ve výuce žáky rozptylují či nikoliv. Vzhledem k tomu, že žádný z respondentů nezvolil možnost spíše souhlasím nebo souhlasím můžeme ale tvrdit, že webové aplikace v tomto smyslu neovlivňují žáky negativně.

Průměrná hodnota odpovědí respondentů má hodnotu 1,93, která se přiklání k tomu, že podle respondentů webové aplikace žáky spíše nerozptylují. Modus i medián u této položky mají shodnou hodnotu 2. Nejčastěji tedy volili respondenti právě hodnotu spíše nesouhlasím a alespoň polovina respondentů s tvrzením spíše nesouhlasí.

Z těchto výsledků vyplývá, že respondenti nevnímají webové aplikace jako rušivý element ve výuce. Absence odpovědí na straně souhlasu navíc potvrzuje skutečnost, že učitelé vnímají webové aplikace spíše pozitivně.

Myslím si, že používání webových aplikací ve výuce angličtiny zlepšuje učební výsledky žáků.

Tato položka se zaměřovala na názor učitelů, zda využívání webových aplikací ve výuce angličtiny přispívá ke zlepšení učebních výsledků žáků. Stejně jako u předchozích tvrzení měli respondenti na výběr z 5 možností – souhlasím (číselná hodnota 5), spíše souhlasím (číselná hodnota 4), nevím (číselná hodnota 3), spíše nesouhlasím (číselná hodnota 2), nesouhlasím (číselná hodnota 1).



Graf 12 Zlepšení učebních výsledků žáků při využívání webových aplikací

(zdroj: vlastní)

Nejvíce respondentů podle grafu 12, konkrétně 56,25 % zvolilo možnost spíše souhlasím, zatímco dalších 31,25 % plně souhlasí s tím, že webové aplikace pomáhají zlepšovat učební výsledky žáků. Zbýlých 12,5 % respondentů si není jistých, zda mají webové aplikace na učební výsledky žáků spíše pozitivní nebo negativní vliv. Gádny z respondentů však nezvolil negativní odpověď, což vypovídá o převládajícím pozitivním postoji.

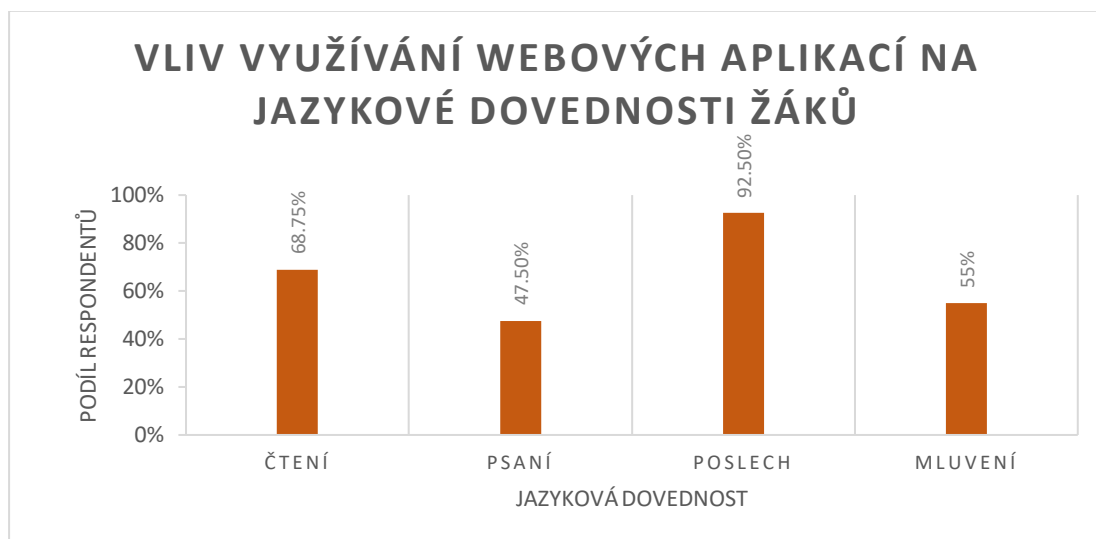
Průměrná hodnota činí 4,19, což je číslo, které poukazuje na převažující souhlasné odpovědi u tohoto tvrzení. Medián i modus této položky dosahují shodné hodnoty 4, tedy spíše souhlasím. Tato hodnota také vyjadřuje převážně pozitivní vnímání vlivu webových aplikací na učební výsledky žáků.

Z těchto výsledků lze vyvodit, že většina učitelů, kteří webové aplikace ve výuce angličtiny využívají, považují tento nástroj za podporující ve smyslu zlepšování učebních

výsledků. Z výsledků také můžeme soudit, že tyto technologie mají pro výuku pozitivní přínos.

Na které jazykové dovednosti má podle Vás největší vliv používání Vámi zvolených webových aplikací ve výuce angličtiny?

V této položce respondenti odpovídali na to, na které jazykové dovednosti má podle nich využívání webových aplikací ve výuce angličtiny největší vliv v pozitivním slova smyslu. Celkem vybírali respondenti ze 4 různých odpovědí – čtení, psaní, poslech, mluvení, a mohli odpovědi zvolit více.



Graf 13 *Vliv využívání webových aplikací na jazykové dovednosti žáků*

(zdroj: vlastní)

Jak můžeme vidět z grafu 13, nejpočetnější část respondentů (92,5 %) zastává názor, že webové aplikace mají největší vliv na poslechové dovednosti žáků. Další početná část respondentů (68,75 %) si myslí, že webové aplikace významně ovlivňují i dovednost čtení. Méně ovlivňovanou dovedností, kterou zvolilo 55 % respondentů, je mluvení. Nejmenší vliv mají pak podle respondentů webové aplikace na dovednost psaní, přičemž tuto možnost zvolilo 47,5 % respondentů.

Podle uvedených výsledků je zřejmé, že učitelé vnímají webové aplikace jako užitečný nástroj především pro rozvoj poslechových a čtecích dovedností žáků. Tyto dovednosti bývají často spojovány s multimediálním obsahem a interaktivními cvičeními, které mnohé z webových aplikací nabízejí. Menší vliv naopak mají aplikace na mluvení a psaní, což může

naznačovat, že tyto dovednosti vyžadují spíše aktivní tvorbu, kterou ne všechny webové aplikace podporují.

Které jazykové prostředky jsou podle Vás nejvíce rozvíjeny používáním webových aplikací ve výuce angličtiny?

Tato položka se zaměřovala na to, jaké jazykové prostředky považují učitelé za nejvíce ovlivněné využíváním webových aplikací ve výuce angličtiny. Respondenti měli na výběr ze tří možností – gramatika, slovní zásoba, výslovnost. U této položky mohli respondenti vybrat více odpovědí.



Graf 14 Vliv využívání webových aplikací na jazykové prostředky žáků

(zdroj: vlastní)

Podle grafu 14 můžeme vidět, že největší vliv webových aplikací učitelé přisuzují rozvoji slovní zásoby, což uvedlo 96,25 % respondentů. Druhým nejvíce ovlivněným jazykovým prostředkem je podle učitelů výslovnost, kterou zvolilo 66,25 %. Respondentů. Nejméně vlivu přisuzují učitelé webovým aplikacím v oblasti gramatiky, protože tuto možnost zvolilo pouze 47,5 % respondentů.

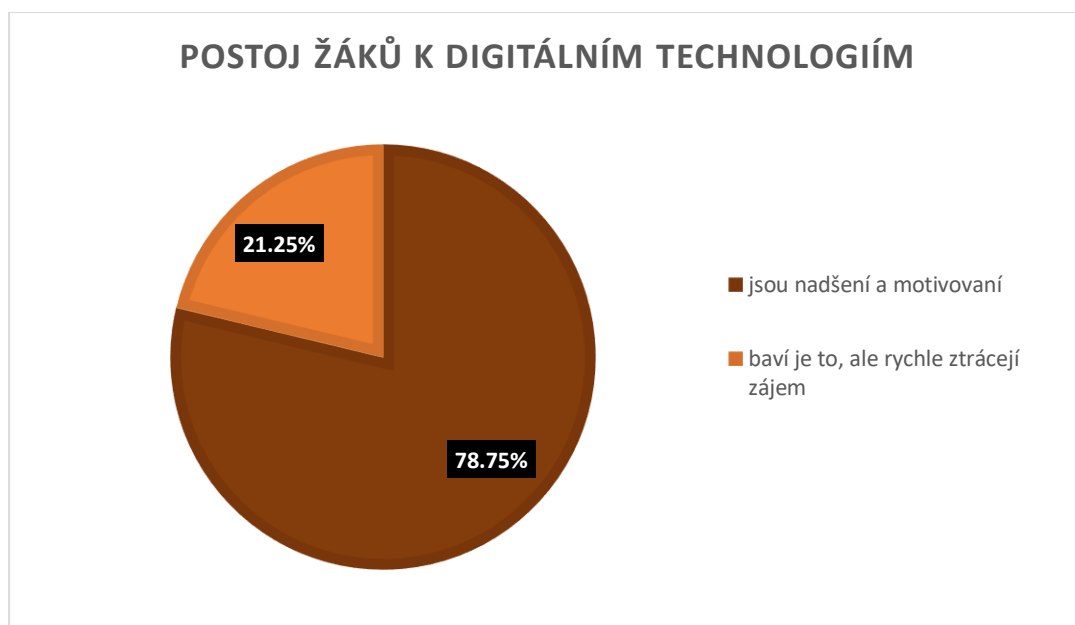
Tyto výsledky jsou v souladu s tím, že webové aplikace v mnoha případech nabízejí různé interaktivní aktivity, které jsou zaměřené na učení se nových slov, takže dochází k největšímu rozvoji slovní zásoby. Velké množství webových aplikací ale také obsahuje audio nahrávky nebo videa, která mohou žákům pomáhat s trénováním správné výslovnosti.

Naopak je ale malé množství webových aplikací, které by se přímo zaměřovaly na gramatickou stránku jazyka, čemuž odpovídá i nižší zastoupení této odpovědi u respondentů.

Z výsledků vyplývá, že učitelé nahlíží na webové aplikace na jako užitečný nástroj pro rozvoj slovní zásoby a výslovnosti, které jsou prostřednictvím interaktivních a multimediálních prvků webových aplikací podporovány. Naopak v oblasti gramatiky není podle učitelů jejich účinnost tak výrazná, takže v této oblasti je potřeba zařadit i jiné nástroje pro lepší osvojení.

Jak reagují žáci na používání webových aplikací ve výuce angličtiny?

Tato položka dotazníku se zaměřovala na vnímání reakcí žáků při používání webových aplikací ve výuce angličtiny z pohledu učitelů. Respondenti měli na výběr ze čtyř odpovědí – žáci jsou nadšení a motivovaní (číselná hodnota 4), baví je to, ale rychle ztrácejí zájem (číselná hodnota 3), je jim to lhostejné (číselná hodnota 2), mají s tím problémy (číselná hodnota 1).



Graf 15 *Postoj žáků k digitálním technologiím*

(zdroj: vlastní)

Z výsledků na grafu 15 můžeme vidět, že jednoznačně převažují pozitivní reakce ze strany žáků na používání webových aplikací ve výuce angličtiny. Z celkového počtu respondentů 78,75 % uvedlo, že žáci jsou při používání webových aplikací nadšení a motivovaní. Druhou nejčastější odpovědí bylo tvrzení, že žáky práce s aplikacemi baví, ale

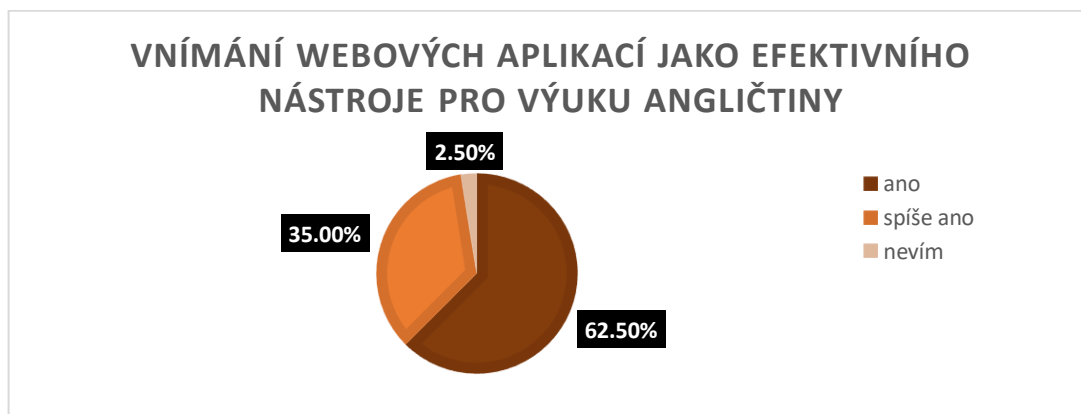
rychle ztrácejí zájem. Tuto variantu zvolilo 21,25 % respondentů. Žádný respondent nezvolil možnosti, že je žákům využívání webových aplikací ve výuce lhostejné, nebo že s tím mají problémy, což naznačuje, že webové aplikace nejsou vnímány žáky negativně a nejsou pro ně zdrojem frustrace nebo nezájmu.

Průměrná hodnota odpovědí byla 3,79, což potvrzuje převahu pozitivních postojů mezi učiteli. Medián i modus u této položky mají shodnou hodnotu 4, tedy to, že jsou žáci díky webovým aplikacím ve výuce nadšení a motivovaní. Tato shoda mezi nejčastější a střední hodnotou dále podporuje zjištění, že pozitivní reakce žáků jsou pozitivní napříč většinou ročníků prvního stupně.

Z těchto výsledků lze vyvodit, že většina učitelů vnímá webové aplikace jako nástroj, který podporuje zájem a motivaci žáků ve výuce angličtiny. Pozitivní reakce žáků mohou přispívat nejen k vyššímu zapojení ve výuce, ale také ke zlepšení atmosféry ve třídě a k efektivnějšímu učení. Podle odpovědí respondentů také lze říci, že webové aplikace mají ve výuce potenciál motivačního prvku, který výuku může obohatit a zvýšit její atraktivitu pro žáky.

Považujete webové aplikace za efektivní nástroj do výuky angličtiny?

Další položka dotazníku se zaměřovala na zjištění, zda učitelé považují webové aplikace za efektivní nástroj pro výuku angličtiny. Cílem bylo zjistit míru přesvědčení o tom, zda používání těchto digitálních prostředků má ve výuce smysl a přínos. Respondenti mohli u této položky vybírat z 5 různých odpovědí – ano (číselná hodnota 5), spíše ano (číselná hodnota 4), nevím (číselná hodnota 3), spíše ne (číselná hodnota 2), ne (číselná hodnota 1).



Graf 16 *Vnímání webových aplikací jako efektivního nástroje pro výuku angličtiny*

(zdroj: vlastní)

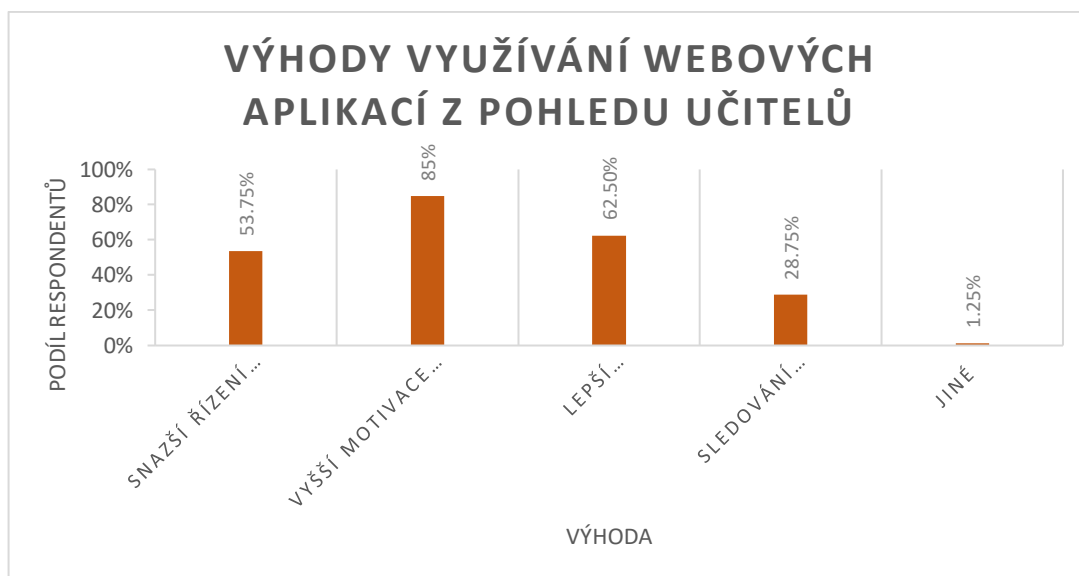
Výsledky na grafu 16 ukazují převážně pozitivní hodnocení efektivity webových aplikací ve výuce angličtiny. Více než polovina respondentů, konkrétně 62,5 %, zvolila odpověď ano, tedy že tyto nástroje považují jednoznačně za efektivní. Dalších 35 % respondentů se přiklonilo k možnosti spíše ano, což ukazuje na to, že učitelé považují webové aplikace za nástroje, které jsou spíše efektivní. Pouze 2,5 % respondentů uvedlo, že si nejsou jisti a zvolili odpověď nevím. Žádný z respondentů však nezvolil negativní varianty, což jednoznačně ukazuje na pozitivní vnímání tohoto výukového prostředku.

Průměrná hodnota odpovědí je 4,6, což výrazně převažuje střed škály a poukazuje na silnou tendenci vnímání webových aplikací jako efektivní pro výuku. Medián i modus mají v tomto případě shodnou hodnotu 5, což odpovídá nejen nejčastější volbě, ale také to potvrzuje převládající tvrzení učitelů o efektivitě webových aplikací ve výuce angličtiny.

Z těchto dat lze usuzovat, že učitelé považují webové aplikace nejen za vhodné doplnění tradiční výuky, ale také za prostředek, který může výuku zefektivnit, zvýšit její atraktivitu a lépe ji přizpůsobit potřebám žáků. Pozitivní hodnocení efektivity také naznačuje ochotu učitelů tyto prostředky nadále používat a rozvíjet jejich potenciál v praxi.

Jaké jsou podle Vás hlavní výhody využívání webových aplikací ve výuce angličtiny?

Další položka se zaměřovala na vnímání konkrétních výhod, které podle učitelů přináší využívání webových aplikací ve výuce angličtiny. Respondenti mohli vybírat z předem nabízených odpovědí a zároveň mohli doplnit odpověď vlastní. Mezi nabízenými odpověďmi bylo snazší řízení výuky, lepší individualizace výuky, lepší sledování učebního pokroku žáků a vyšší motivace žáků k učení.



Graf 17 Výhody využívání webových aplikací z pohledu učitelů

(zdroj: vlastní)

Nejčastěji zmiňovanou výhodou byla podle grafu 17 vyšší motivace žáků k učení, kterou označilo 85 % respondentů. Tento výsledek potvrzuje domněnku, že webové aplikace díky své interaktivitě a častým herním prvkům dokážou žáky více zapojit do výuky a vzbudit u nich větší zájem o jazyk. Druhou nejčastější odpovědí byla lepší individualizace výuky, kterou zvolilo 62,5 % respondentů. Tento výsledek odráží fakt, že webové aplikace často umožňují žákům pracovat vlastním tempem a na úrovni, která odpovídá jejich aktuálnímu schopnostem.

Snazší řízení výuky označilo za výhodu 53,75 % respondentů, což naznačuje, že učitelé oceňují přehlednost, strukturovanost a organizační podporu, kterou jim webové aplikace poskytují. Možnost lepšího sledování učebního pokroku žáků zvolilo 28,75 % respondentů, což souvisí s tím, že některé aplikace nabízejí funkce, které umožňují zaznamenávání a vyhodnocování práce žáků v reálném čase.

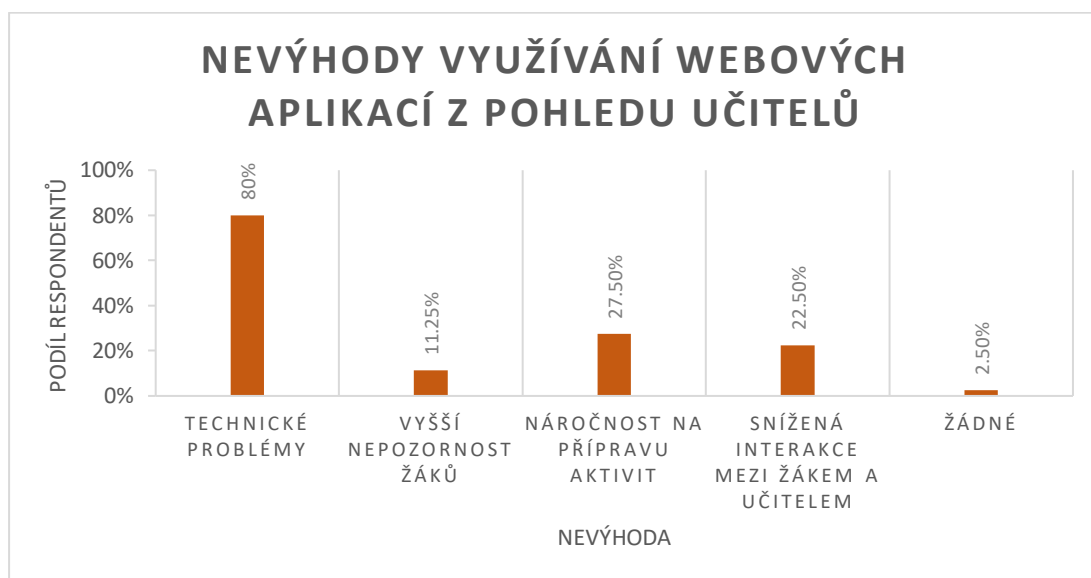
Pouze 1,25 % respondentů využilo možnost uvést jinou výhodu. Touto odpovědí byla dostupnost webových aplikací. Tento údaj ukazuje, že většina učitelů se shoduje na předdefinovaných benefitech a klíčovým přínosem je pro ně především motivační účinek těchto nástrojů.

Z uvedených výsledků je patrné, že učitelé vnímají webové aplikace především jako prostředek ke zvýšení motivace žáků a jako nástroj na podporu individualizace výuky. Pozitivně ale hodnotí i jejich přínos pro organizaci výuky a sledování učebního pokroku

žáků, což potvrzuje, že webové aplikace mohou mít při využívání ve výuce angličtiny komplexní přínos pro žáky.

Jaké jsou podle Vás hlavní nevýhody využívání webových aplikací ve výuce angličtiny?

Poslední položka z této oblasti se zabývala zjišťováním nevýhod, které učitelé spatřují při využívání webových aplikací ve výuce angličtiny. Respondenti měli na výběr z několika možností, přičemž mohli označit více odpovědí: vyšší nepozornost žáků, snížená interakce mezi učitelem a žáky, technické problémy, náročnost na přípravu aktivit, jiné.



Graf 18 Nevýhody využívání webových aplikací z pohledu učitelů

(zdroj: vlastní)

Nejzásadnější nevýhodou podle grafu 18, kterou učitelé při používání tohoto nástroje spatřují, jsou technické problémy. Tuto možnost zvolilo 80 % respondentů. Tento výsledek poukazuje na to, že využívání webových aplikací je ve velké míře ovlivněno technickým zázemím školy a dostupností spolehlivého internetového připojení. Technické komplikace tak mohou představovat významnou překážku při efektivním využívání těchto nástrojů ve výuce.

Dalšími často zmiňovanými nevýhodami byly náročnost na přípravu aktivit, kterou zvolilo 27,5 % respondentů, a snížená interakce mezi učitelem a žáky, kterou uvedlo 22,5 %. Tyto výsledky naznačují, že ačkoliv webové aplikace mohou nabízet mnoho možností pro výuku, jejich efektivní začlenění vyžaduje i pedagogickou promyšlenost. Zároveň může

docházet k omezení přímé komunikace a osobního kontaktu, což je pro mnohé učitele důležitou součástí výuky.

Vyšší nepozornost žáků uvedlo pouze 11,25 % respondentů. To ukazuje, že i když webové aplikace u žáků motivaci převážně zvyšují, může také docházet k tomu, že někteří žáci jsou kvůli aplikacím rozptylováni. K tomu může docházet například při používání nepřehledných aplikací s nejasnou, složitou strukturou, které jsou pro žáky těžké k orientování a k používání. Zbýlé 2,5 % respondentů uvedlo možnost jiné a v tomto případě respondenti uvedli, že žádné nevýhody na používání webových aplikací neshledávají.

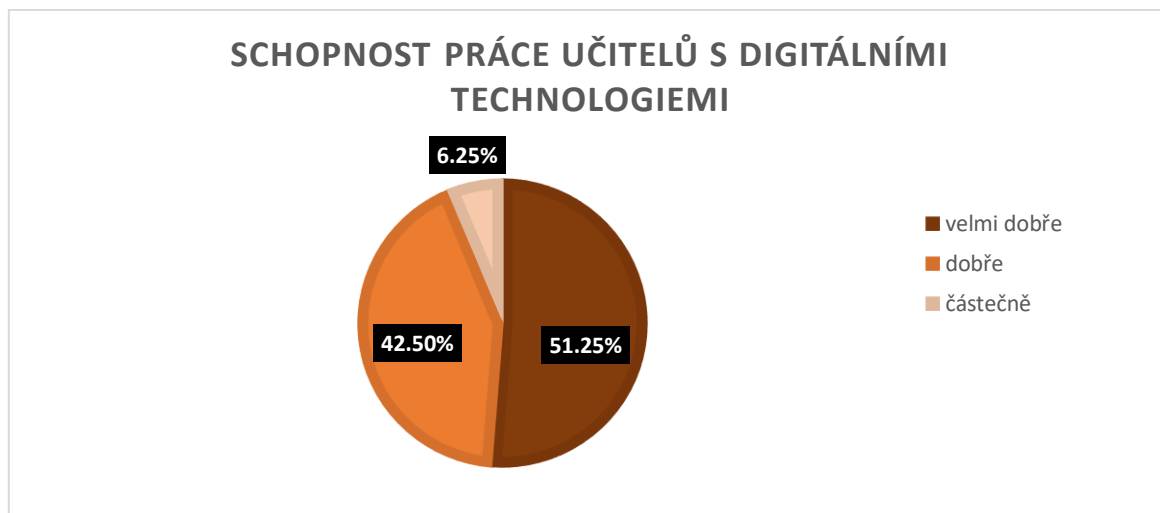
Celkově výsledky ukazují, že ačkoliv jsou efektivní aplikace vnímané převážně pozitivně, jejich používání se pojí i s určitými překážkami, na které je důležité být připravený a dokázat tyto překážky překonat.

5.4 Digitální kompetence učitelů

Poslední oblast dotazníku se zaměřovala na práci učitelů s digitálními technologiemi, jejich digitální kompetence a to, jakým způsobem by chtěli digitální technologie využívat ve své výuce v budoucnosti. V této části odpovídali respondenti na 5 položek.

Jak si myslíte, že zvládáte práci s digitálními technologiemi?

První položka této oblasti se zaměřovala na zjištění, jak učitelé hodnotí svou vlastní úroveň zvládnutí práce s digitálními technologiemi ve výuce angličtiny. Cílem bylo získat přehled o digitálních kompetencích pedagogů, které jsou důležitým předpokladem pro efektivní využívání webových aplikací ve výuce angličtiny. Respondenti mohli vybírat ze čtyř možností – velmi dobře (číselná hodnota 4), dobře (číselná hodnota 3), částečně (číselná hodnota 2), vůbec (číselná hodnota 1).



Graf 19 *Schopnost práce učitelů s digitálními technologiemi*
(zdroj: vlastní)

Největší část respondentů, jak lze vidět podle grafu 19, konkrétně 51,25 %, uvedla, že zvládá práci s digitálními technologiemi velmi dobře. Tato odpověď poukazuje na vysokou míru jistoty a zkušeností s digitálními technologiemi, což může ovlivňovat nejen samotné začlenění do výuky, ale i jejich efektivní využití v praxi. Dalších 42,5 % respondentů označilo svou úroveň za dobrou, což rovněž svědčí o poměrně silném digitálním zázemí mezi učiteli a potvrzuje, že většina pedagogů má dostatečné dovednosti k používání těchto nástrojů.

Pouze 6,25 % respondentů zvolilo možnost částečně, tedy že se v digitálních technologiích a jejich používání orientují spíše omezeně nebo se s nimi teprve učí pracovat. Žádný z respondentů však nezvolil možnost vůbec, což ukazuje, že alespoň základní znalosti a dovednosti v oblasti digitálních technologií a jejich využívání ve výuce mají všichni učitelé z dotázaných.

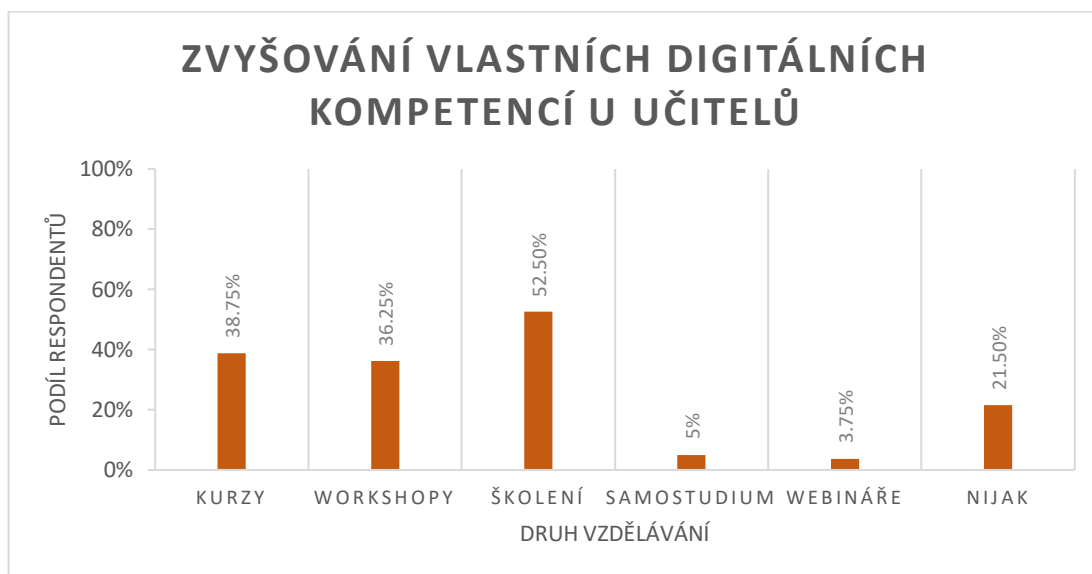
Průměrná hodnota odpovědí u této položky činí 3,45, což poukazuje na celkové pozitivní sebehodnocení učitelů a jejich digitálních kompetencí. Medián a modus mají shodně hodnotu 4, což potvrzuje, že nejčastější a zároveň středová odpověď byla velmi dobře.

Z těchto výsledků je patrné, že digitální kompetence učitelů jsou na poměrně vysoké úrovni. Většina pedagogů se při práci s digitálními technologiemi cítí jistě a dokáže je ve výuce využívat bez větších obtíží. Tato zjištění vytváří dobré předpoklady pro smysluplné a

efektivní začleňování digitálních technologií do výuky angličtiny a podporuje pozitivní postoj učitelů k modernímu vzdělávání.

Jak zvyšujete své kompetence v oblasti využívání digitálních technologií?

Další položka se zaměřovala na to, jakým způsobem učitelé svoje digitální kompetence zvyšují. Respondenti mohli zvolit více možností, přičemž byly na výběr tyto možnosti: kurzy, workshopy, školení, samostudium, webináře a odpověď „nijak“.



Graf 20 Zvyšování vlastních digitálních kompetencí u učitelů

(zdroj: vlastní)

Nejvíce respondentů podle grafu 20, konkrétně 52,5 %, uvedlo, že své digitální kompetence rozvíjejí prostřednictvím školení. To naznačuje, že systematická vzdělávací podpora ze strany škol a dalších vzdělávacích institucí je pro učitele pravděpodobně nejdostupnější, a i nejčastěji využívanou formou. Druhou nejčastější volbou byly kurzy, které zvolilo 38,75 % respondentů a následovaly workshopy, které uvedlo 36,25 % respondentů. Tyto výsledky ukazují, že učitelé poměrně často vyhledávají také aktivní formy vzdělávání, kde mohou nové poznatky rovnou aplikovat v praxi.

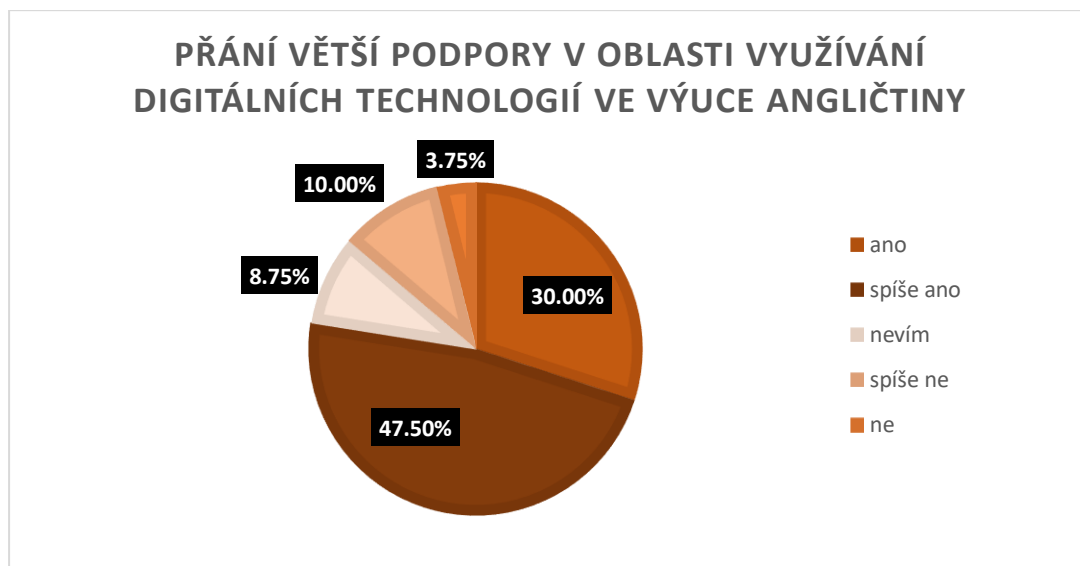
Poměrně nízký podíl respondentů se vzdělává formou samostudia (5 %) nebo účastí na webinářích (3,75 %). Tyto formy, ačkoliv jsou časově flexibilní a dostupné online, nejsou mezi učiteli příliš rozšířené, což může být způsobené nízkou motivací nebo potřebou osobního kontaktu a interakce, kterou webináře příliš často nenabízejí.

Za důležité však považujeme i zjištění, že 21,5 % respondentů uvedlo, že své kompetence v této oblasti nijak nezvyšují. Tento výsledek poukazuje na potenciální skupinu učitelů, kteří se necítí dostatečně motivovaní nebo se setkávají s překážkami při profesním rozvoji v oblasti digitálních dovedností.

Celkově však lze říct, že většina učitelů své digitální kompetence aktivně zvyšuje a rozvíjí, přičemž upřednostňují formální a prakticky zaměřené vzdělávací akce. Tyto snahy představují důležitý předpoklad pro efektivní začlenění digitálních technologií do výuky angličtiny.

Myslíte si, že byste měli mít více školení a podpory v oblasti využívání digitálních technologií ve výuce angličtiny?

Tato položka v dotazníku se zaměřovala na zjištění, zda učitelé považují za potřebné mít více školení a podpory v oblasti využívání digitálních technologií ve výuce angličtiny. Respondenti měli na výběr z 5 možností – ano (číselná hodnota 5), spíše ano (číselná hodnota 4), nevím (číselná hodnota 3), spíše ne (číselná hodnota 2), ne (číselná hodnota 1).



Graf 21 *Přání větší podpory v oblasti využívání digitálních technologií ve výuce angličtiny*
(zdroj: vlastní)

Výsledky na grafu 21 ukazují, že většina respondentů vnímá potřebu zvýšené podpory a školení v této oblasti pozitivně. Nejčastější odpovědí byla odpověď spíše ano, kterou zvolilo 47,5 % dotázaných učitelů. Tato odpověď vyjadřuje mírně pozitivní postoj a naznačuje, že velká část učitelů by ocenila více podpory v této oblasti. Možnost ano zvolilo

dalších 30 % respondentů, což značí silné přesvědčení o tom, že aktuální podpora v oblasti digitálních technologií není dostatečná a je potřeba ji rozšířit.

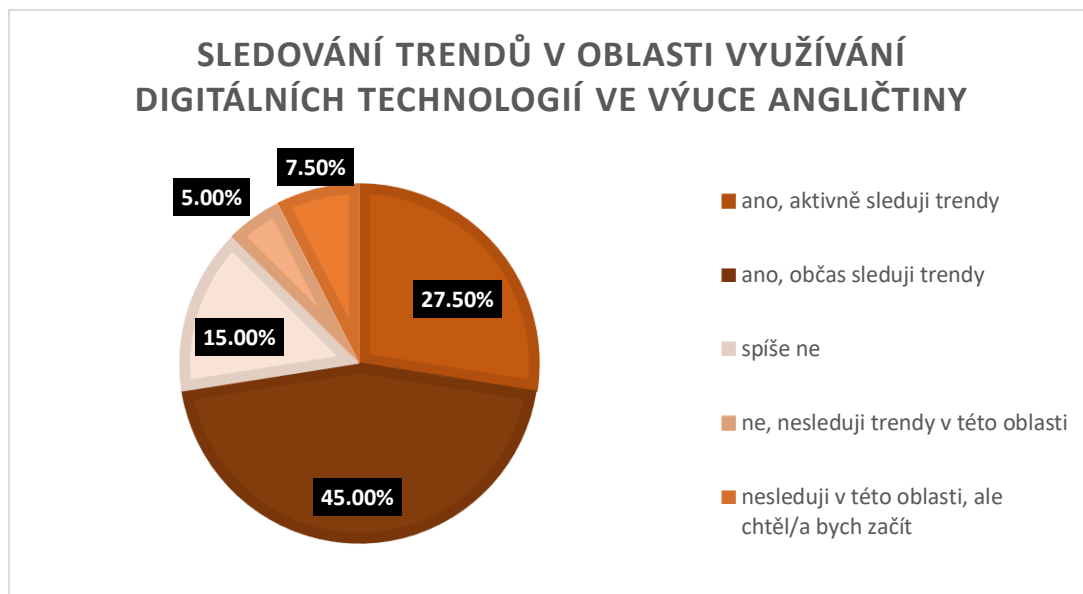
Pouze 8,75 % zvolilo odpověď nevím, což může naznačovat nejistotu ohledně toho, zda jsou pro ně současné podmínky dostačující, nebo zda by jim další podpora skutečně pomohla. Negativně se k této položce vyjádřilo celkem 13,75 % respondentů, z čehož 10 % označilo možnost spíše ne a 3,75 % uvedlo možnost ne. Tyto menšinové odpovědi ukazují, že jen malá část učitelů je přesvědčená o tom, že jejich stávající kompetence jsou pro práci dostatečné.

Průměrná hodnota odpovědí činí 4,06, což poukazuje na celkově pozitivní vnímání potřeby další podpory a profesního rozvoje. Medián i modus mají u této položky shodnou hodnotu 4, tedy „spíše ano“, což potvrzuje, že tato odpověď nebyla pouze nejčastější, ale i ve středu odpovědí a shodně s průměrem poukazuje na pozitivní tendenci v oblasti zájmu o vyšší podporu ve vzdělávání při využívání digitálních technologií.

Z výsledků je patrné, že učitelé si uvědomují dynamický vývoj digitálních technologií a jejich využití ve vzdělávání a s tím spojenou potřebu vzdělávání v oblasti používání těchto technologií.

Sledujete trendy v oblasti používání digitálních technologií ve výuce angličtiny?

Další položka z této oblasti se zabývala tím, zda učitelé sledují trendy v oblasti využívání digitálních technologií ve výuce angličtiny. Respondenti u této položky měli možnost výběru z 5 odpovědí: ano, aktivně sleduji trendy (číselná hodnota 5), ano, občas sleduji trendy (číselná hodnota 4), spíše ne (číselná hodnota 3), ne, nesleduji trendy v této oblasti (číselná hodnota 2), nesleduji trendy v této oblasti, ale chtěl/a bych začít (číselná hodnota 1).



Graf 22 Sledování trendů v oblasti využívání digitálních technologií ve výuce angličtiny
(zdroj: vlastní)

Největší část respondentů podle grafu 22, konkrétně 45 %, uvedlo, že trendy v oblasti digitálních technologií ve výuce angličtiny občas sledují. Tato odpověď ukazuje na to, že učitelé mají o tuto oblast zájem, ale sledují ji pouze příležitostně nebo podle aktuálních potřeb. Dalších 27,5 % respondentů uvedlo, že trendy v této oblasti sledují aktivně. To poukazuje na vysokou míru zájmu o inovaci ve vzdělávání a snahu být v této oblasti neustále informováni. Dalších 15 % respondentů uvedlo, že trendy spíše nesledují, což může naznačovat, že trendy sledují pouze okrajově.

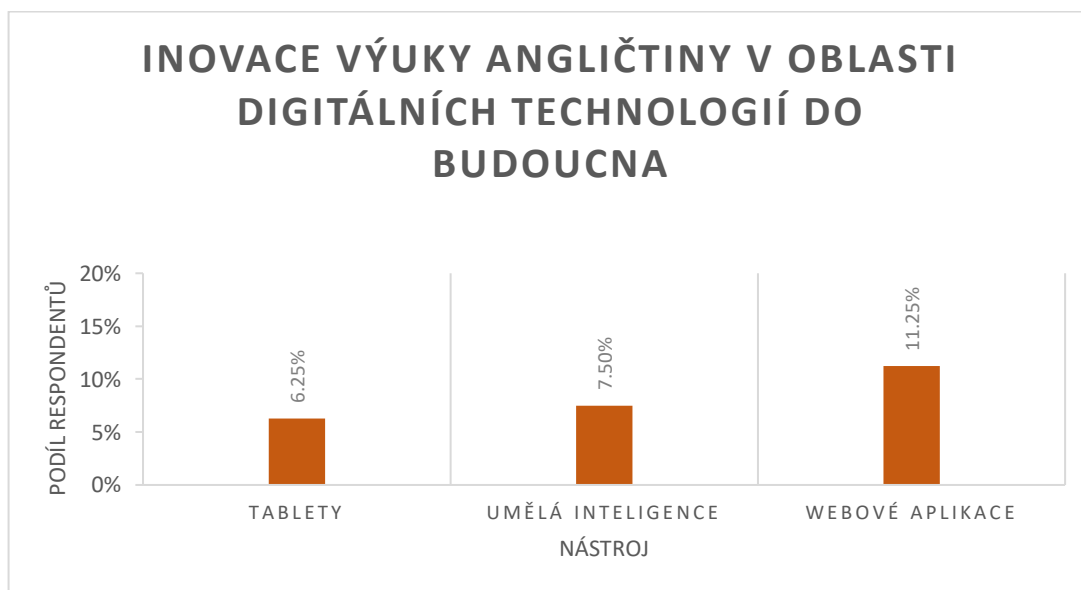
Dalších 5 % respondentů uvedlo, že trendy z této oblasti nesledují vůbec, což může znamenat upřednostnění tradičních metod ve výuce nebo nejistotu při práci v digitálním prostředí. Specifickou skupinou je však zbylých 7,5 % respondentů, kteří uvedli, že trendy v této oblasti sice nesledují, ale chtěli by začít. To může opět naznačovat otevřenost ke změnám ve výuce a potenciální zájem o sebezvývoj v oblasti digitálních technologií v případě, že učitelé budou mít dostatečnou podporu a příležitosti ke vzdělávání.

Průměrná hodnota odpovědí u této položky činí 3,87, což poukazuje na převážně pozitivní postoj ke sledování trendů v oblasti využívání digitálních technologií a jejich využití v angličtině. Medián i modus jsou u této položky shodné s hodnotou 4, což znamená, že alespoň polovina učitelů se občas sebevzdělává v oblasti digitálních technologií prostřednictvím sledování trendů z této oblasti.

Celkově výsledky ukazují, že učitelé si uvědomují význam sledování aktuálního vývoje v oblasti digitálních technologií a jejich využití ve výuce angličtiny. I přes to, že ne všichni učitelé sledují trendy v této oblasti aktivně, velká část z nich se aktivně vzdělává v této oblasti a je otevřená k inovacím ve vzdělávání. To naznačuje, že při vhodné podpoře a motivaci je možné dále rozvíjet digitální kompetence učitelů a reagovat na proměňující se potřeby moderní výuky.

Co byste rádi zařadili z oblasti digitálních technologií do své výuky angličtiny do budoucna?

Poslední položka v dotazníku byla otevřená a dobrovolná. Respondenti zde byli dotazováni na to, co by z oblasti digitálních technologií do své výuky rádi zařadili do budoucna.



Graf 23 Inovace výuky angličtiny v oblasti digitálních technologií do budoucna

(zdroj: vlastní)

Nejčastěji se podle grafu 23 v odpovědích objevovalo přání zařadit do výuky více webových aplikací s různým zaměřením, což uvedlo 11,25 % respondentů. Tato odpověď ukazuje snahu učitelů o zpestření výuky a větší individualizaci pomocí digitálních nástrojů, které mohou podporovat různé jazykové dovednosti.

Dalšími často zmiňovanými prvky byly nástroje využívající umělou inteligenci. Tuto odpověď uvedlo 7,5 % učitelů. Tento výsledek může reflektovat aktuální trendy ve

vzdělávání a ukazuje na otevřenost vůči digitálním technologiím a možnostem, které nabízejí.

Poslední skupinou byli respondenti, kteří uvedli, že by do své výuky chtěli více zařazovat tablety. Tuto variantu uvedlo 6,25 % respondentů. Tato odpověď poukazuje na zájem ze strany učitelů o technické vybavení, které by mohlo usnadnit práci jak učitelům, tak žákům a zároveň by do výuky mohlo přinést více možností využití a rozmanitých aktivit, které budou pro žáky více motivační.

Z odpovědí vyplývá, že učitelé mají zájem o další rozvoj digitálních prvků ve výuce angličtiny, a to jak po stránce obsahu, tak i po stránce technologií. I když odpověď poskytla pouze část respondentů, naznačuje určité směřování a otevřenost k inovacím, které mohou výuku angličtiny dále zkvalitnit a zatraktivnit.

6 SHRNUÍ VÝSLEDKŮ VÝZKUMU

V této kapitole se podíváme na výsledky provedeného výzkumu a budeme se věnovat odpovědím na jednotlivé výzkumné otázky, které byly stanoveny na začátku výzkumu. Výsledky budeme prezentovat v rámci čtyř podkapitol, které odpovídají dílčím výzkumným otázkám. V závěru kapitoly si shrneme klíčová zjištění a odpovíme si na hlavní výzkumnou otázku.

6.1 Jak často integrují učitelé do výuky anglického jazyka digitální technologie?

Na základě provedeného výzkumu lze konstatovat, že digitální technologie jsou v současné době běžnou a přirozenou součástí výuky angličtiny na 1. stupni ZŠ. Učitelé zařazují tyto technologie do své výuky pravidelně, a to nejen z důvodu motivace žáků, ale také kvůli lepší názornosti, individualizaci výuky a usnadnění pedagogické práce. Integrace digitálních technologií se neomezuje pouze na specifické výukové situace, ale často tvoří přirozený doplněk tradičních výukových forem.

Z provedeného výzkumu vyplývá, že digitální technologie učitelé využívají při různých aktivitách – od úvodního seznámení s učivem a následného procvičování až po opakování a ověřování znalostí. Nejčastěji učitelé digitální technologie využívají během frontální výuky s celou třídou, přičemž se využívání digitálních aplikací objevuje i při skupinových nebo samostatných pracích žáků. Důležitým zjištěním také je, že učitelé často kombinují různé digitální nástroje a přizpůsobují jejich použití aktuálním cílům výuky a potřebám žáků.

Z výsledků také vyplývá, že učitelé nevnímají digitální technologie pouze jako zpestření výuky, ale často jako prostředek ke zvýšení efektivity učení. Digitální prvky jsou do výuky začleňovány promyšleně a cíleně, což ukazuje na jejich pevné zakotvení v didaktickém procesu. Významným faktorem ovlivňujícím četnost jejich využití je přístup samotného učitele, jeho digitální kompetence a důvěra v technologie. V případech, kdy učitelé vnímají digitální technologie jako přínosné a zároveň se při jejich používání cítí jistě, dochází k častějšímu využívání těchto nástrojů ve výuce.

Četnost integrace digitálních technologií do výuky může být však ovlivněna i překážkami, které učitelé při jejich využívání shledávají. I přes to se ale ukazuje, že je většina učitelů ochotna tyto bariéry překonávat a digitální technologie do výuky zařazovat pravidelně, často i díky své vlastní iniciativě a zájmu o modernizaci výuky.

Celkově lze tedy tuto otázku uzavřít tím, že digitální technologie představují ve výuce angličtiny na 1. stupni ZŠ běžný nástroj a jejich integrace je ve většině případů systematická, kdy učitelé využívají potenciál těchto technologií napříč různými fázemi výuky.

6.2 Které webové aplikace jsou učiteli využívány ve výuce angličtiny na 1. stupni ZŠ?

Z výzkumného šetření vyplývá, že učitelé angličtiny na 1. stupni ZŠ používají ve výuce celou řadu webových aplikací, přičemž volba konkrétních nástrojů závisí především na jejich osobních zkušenostech, potřebách žáků a technickém vybavení školy. Nejčastěji učitelé využívají aplikace, které nabízejí zábavné a interaktivní formy procvičování slovní zásoby, poslechu a jednoduché gramatiky. Mezi preferovanými nástroji jsou zejména ty, které jsou uživatelsky přívětivé, zdarma dostupné a umožňují zapojení celé třídy.

Typicky jde o aplikace zaměřené na tzv. „game-based learning“, tedy učení prostřednictvím hry. Tento typ nástrojů je učiteli vnímán jako velmi účinný způsob, jak udržet pozornost žáků, zvýšit ve výuce jejich motivaci a zároveň procvičit jazykové dovednosti. Aplikace s tímto zaměřením umožňují tvorbu vlastního obsahu a tím i přizpůsobení aktivit konkrétnímu učivu a úrovni žáků. Dále jsou často využívány nástroje na tvorbu interaktivních pracovních listů, kvízů nebo cvičení, které učitelé zapojují především při opakování a upevňování učiva.

Zajímavým zjištěním je, že učitelé nevyužívají webové aplikace pouze izolovaně, ale často je kombinují s dalšími metodami a prostředky výuky. Například webové aplikace bývají zařazovány do úvodních motivačních částí hodiny, slouží jako doplněk učebnice nebo jako forma shrnutí a zpětné vazby. Mnozí učitelé také uvádějí, že některé aplikace využívají i pro domácí úkoly nebo pro samostatnou práci žáků mimo vyučování.

Volbu konkrétní webové aplikace ovlivňuje i jazykové zaměření daného nástroje – učitelé volí aplikace podle toho, zda chtějí procvičovat slovní zásobu, poslech s porozuměním, gramatiku, výslovnost nebo základní konverzační fráze. Podle některých

respondentů je také důležité technické a estetické zpracování aplikace, intuitivní ovládání a možnost rychlé zpětné vazby pro žáky.

Na základě zjištění lze tedy konstatovat, že učitelé volí webové aplikace, které považují za efektivní a funkční nástroje pro výuku angličtiny. Vybírají si je na základě svých pedagogických potřeb i podle konkrétního zaměření výuky.

6.3 Jaký vliv má využívání webových aplikací ve výuce angličtiny na jazykové dovednosti a prostředky z pohledu učitelů?

Na základě analýzy odpovědí respondentů lze tvrdit, že učitelé vnímají využívání webových aplikací ve výuce angličtiny převážně pozitivně, a to jak z hlediska rozvoje jazykových dovedností, tak i celkového přínosu pro průběh a kvalitu výuky. Aplikace nejsou vnímány jako pouhý doplněk, ale jako nástroj, který může cíleně podporovat specifické oblasti jazykového vzdělávání – zejména rozvoj slovní zásoby, poslechu a gramatiky.

Učitelé uvádějí, že pomocí webových aplikací dokážou efektivněji zaujmout žáky a udržet jejich pozornost. Interaktivní prostředí a herní prvky podle nich pomáhají k tomu, aby si žáci nové jazykové jevy nejen snadněji osvojili, ale také je lépe uchovali v paměti. Využití vizuálních a auditivních podnětů umožňuje zapojení více smyslů, což žákům usnadňuje porozumění a aktivní zapojení do výuky. Mnozí učitelé také vnímají, že díky aplikacím mohou snadněji individualizovat výuku a přizpůsobit ji tempu a potřebám jednotlivých žáků.

Dalším výrazným přínosem je z pohledu učitelů možnost okamžité zpětné vazby – mnoho webových aplikací umožňuje zjistit, zda je odpověď žáka správná, což podporuje samostatnost a zvyšuje motivaci k dalšímu učení. V kontextu rozvoje jazykových dovedností se pak jako nejvíce podporované oblasti jeví právě slovní zásoba, porozumění mluvenému slovu a schopnost základní komunikace v cizím jazyce. Gramatická cvičení jsou podle učitelů vhodná spíše jako doplněk než jako hlavní obsah aplikací, nicméně i v této oblasti zaznamenali někteří z respondentů pozitivní dopad.

Za důležité lze považovat i to, že učitelé nevnímají přínos webových aplikací pouze z hlediska samotného učiva, ale také v rovině atmosféry ve třídě. Mnozí z nich uvádějí, že je výuka živější, dynamičtější a více zaměřená na aktivní zapojení žáků. To se následně odráží i v jejich postoji k angličtině jako k předmětu – výuka je pro ně zábavnější a méně stresující.

Z odpovědí vyplývá, že účinnost webových aplikací závisí na tom, jak je učitel dokáže začlenit do širšího výukového kontextu. Pokud jsou používány promyšleně, jako součást výukového celku, mají jednoznačně pozitivní dopad. Pokud jsou však zařazovány nahodile a izolovaně, jejich efekt může být omezený. V tomto ohledu sehrává klíčovou roli didaktická připravenost učitele a jeho schopnost vhodně kombinovat digitální technologie s tradičními metodami.

Tuto podkapitolu lze tedy uzavřít, že z pohledu učitelů mají webové aplikace pozitivní vliv na rozvoj jazykových dovedností žáků, a to zejména v oblastech, kde je možné zapojit vizuální, zvukovou i interaktivní složku výuky.

6.4 Jaké jsou výhody a nevýhody zapojování webových aplikací do výuky angličtiny z pohledu učitelů?

Z výsledků výzkumného šetření vyplývá, že učitelé vnímají využívání webových aplikací ve výuce angličtiny převážně jako přínosné, a to jak pro žáky, tak pro sebe jako pedagogy. Mezi hlavní výhody zařazují zvýšení motivace žáků, větší názornost, variabilitu výuky a možnost okamžité zpětné vazby. Webové aplikace podle nich umožňují vytvářet pestré a interaktivní hodiny, které žáky baví, aktivizují je a podporují jejich samostatnost. Vzhledem k tomu, že mnoho aplikací využívá herní prvky, dochází také k přirozenému rozvoji jazykových dovedností v prostředí, které žáci vnímají jako zábavné a přitažlivé.

Učitelé také oceňují, že díky webových aplikací mohou snadněji diferencovat výuku podle individuálních potřeb žáků. Některé nástroje umožňují pracovat samostatně vlastním tempem, jiné poskytují rychlou zpětnou vazbu nebo umožňují učiteli sledovat pokrok jednotlivých žáků. Významná je i úspora času – mnohé aplikace nabízejí hotové výukové materiály nebo jednoduchou tvorbu vlastních aktivit. V kombinaci s tradičními metodami tak webové aplikace pomáhají zvýšit efektivitu výuky.

Z hlediska vlastních digitálních kompetencí se většina učitelů cítí při práci s webovými aplikacemi jistě. Přesto se objevují i hlasy, které upozorňují na určité obtíže, a to především v souvislosti s technickým zázemím škol nebo nedostatečnou časovou dotací na přípravu výuky. Někteří učitelé také uvádějí, že jim chybí širší přehled o dostupných nástrojích, případně si nejsou zcela jisti jejich metodickým využitím. Přesto je patrná ochota učitelů se v této oblasti dále vzdělávat a hledat nové možnosti pro obohacení výuky.

K nejčastěji zmiňovaným nevýhodám patří technické potíže, jako je nedostatečné vybavení učeben, slabé připojení k internetu nebo omezený počet zařízení. Někteří učitelé také upozorňují na riziko ztráty pozornosti žáků – v případě, že aplikace nejsou využívány cíleně a pedagogicky promyšleně, může dojít k tomu, že žáci soustředí více pozornosti herním prvkům aplikace než samotnému výukovému obsahu. Další výzvou může být i časová náročnost spojená s vyhledáním vhodných nástrojů a jejich přípravou do výuky, zejména pokud učitel nemá dostatek zkušeností.

Celkově lze však říct, že převažují pozitivní postoje. Učitelé, kteří mají dostatečné digitální kompetence a pozitivní vztah k technologiím, dokážou s webovými aplikacemi efektivně pracovat a využívat jejich potenciál ve prospěch výuky. Ačkoliv výzkum ukázal, že délka praxe není jediný ukazatel toho, jak vysoké jsou digitální kompetence učitelů a jejich schopnost využívat digitální nástroje ve výuce, stále je v této oblasti prostor pro větší podporu, která představuje důležitý předpoklad pro kvalitní a smysluplné využívání webových aplikací ve výuce angličtiny.

6.5 Shrnutí klíčových zjištění výzkumu

Hlavní výzkumná otázka této diplomové práce zněla: Jak učitelé anglického jazyka na 1. stupni ZŠ využívají webové aplikace ve výuce a jak vnímají jejich přínos? Na základě provedeného výzkumu lze konstatovat, že webové aplikace jsou běžně a smysluplně začleňovány do výuky angličtiny napříč různými ročníky. Učitelé je využívají především pro rozvoj slovní zásoby, poslechu a pro upevnění učiva. Učitelé oceňují jejich motivační a aktivizační potenciál. Nejčastěji volí aplikace s herními a interaktivními prvky, které podporují pozitivní vztah žáků k jazyku. Ačkoli někteří učitelé zmiňují technické nebo organizační bariéry, celkově převažuje pozitivní postoj. Digitální kompetence učitelů jsou na velmi dobré úrovni a většina z nich je otevřena dalšímu využívání webových nástrojů jako přirozené součásti moderní jazykové výuky.

7 DISKUSE

Výsledky výzkumu ukazují, že učitelé anglického jazyka na 1. stupni ZŠ ve Zlínském kraji aktivně využívají webové aplikace ve výuce. Tyto nástroje jsou do výuky zařazovány pravidelně a promyšleně s cílem zvýšit motivaci žáků, jejich zájem o předmět a podpořit efektivní osvojování jazykových dovedností. Tato zjištění korespondují se závěry studie Moorhouse (2023), podle níž jsou digitální nástroje po zkušenosti s online výukou vnímány jako užitečné doplňky výuky i v běžném režimu. Podobně jako v jeho výzkumu i v tomto šetření učitelé uváděli, že technologie nejsou cílem samy o sobě, ale prostředkem ke zvýšení kvality výuky.

Z výsledků dále vyplynulo, že učitelé nejčastěji využívají aplikace často s herními prvky (např. Kahoot!, Quizlet, Wordwall). Tyto nástroje žáky nejen baví, ale také podporují jejich koncentraci a samostatnost. Podle výzkumu Huertas-Abril (2021) právě tyto vlastnosti digitálních nástrojů odpovídají principům výuky ve 21. století, kdy jsou digitální gramotnost a multimodální učení nedílnou součástí jazykového vzdělávání. Tato autorka také zdůrazňuje důležitost podpory mluvení a poslechu pomocí digitálních názorů, což se potvrdilo i v odpovědích respondentů a zároveň pozitivní efekt využívání těchto nástrojů v při rozvoji poslechových dovedností potvrdili ve svých výzkumech, zmiňovaných v teoretické části této práce, i Sejdiu (2017) a Gonulal (2020).

Na druhou stranu učitelé upozorňovali na několik překážek, které mohou bránit efektivnímu začleňování webových aplikací do výuky. Mezi nejčastěji zmiňovanými bariérami byly technické problémy, na které odkazují ve své studii i autoři Afni, Aslan a Astaman (2024), podle nichž je technické zázemí škol a podpora školy klíčovým aspektem pro úspěšnou integraci digitálních technologií do výuky cizích jazyků. Z výzkumu prezentovaného v této práci je také zřejmé, že i přes motivaci učitelů k využívání těchto technologií jsou technické podmínky jedním z limitů, které mohou zabránit jejich pravidelnému využívání.

Důležitým zjištěním je také to, že učitelé se při práci s webovými aplikacemi cítí většinou jistě, i když by někteří uvítali více metodické podpory. To souvisí se zjištěními studie Sim & Ismail (2023), kteří ve svém výzkumu zjistili, že ačkoliv je většina učitelů k využívání těchto nástrojů otevřená, chybí jim dostatek školení a dobré praxe v této oblasti. Obdobné zjištění uvádí i tematická zpráva České školní inspekce (2023), podle které více než polovina učitelů na začátku své pedagogické praxe je připravena na využívání

digitálních technologií ve výuce částečně nebo vůbec, a jejich digitální kompetence se zvyšují až v průběhu učitelské praxe.

Za pozornost stojí také to, že učitelé ve výzkumu reflektovali přínos webových aplikací nejen pro žáky, ale také pro sebe. Aplikace jim totiž usnadňují přípravu na výuku, šetří čas a umožňují lépe sledovat pokrok žáků. To ukazuje, že technologie nejsou vnímány pouze jako pomůcka pro žáky, ale i nástroj usnadňující profesní práci pedagogů. Přes to však většina respondentů zdůrazňovala nutnost rovnováhy mezi digitálními a tradičními metodami.

Z výzkumu rovněž vyplývá, že pohled učitelů je sice velmi cenný, ale nezachycuje celý obraz na tuto problematiku. Do budoucna by bylo vhodné zahrnout i pohled žáků, případně rodičů, kteří by mohli poskytnout komplexní perspektivu na využívání technologií ve výuce. Stejným směrem se ubírá i doporučení Huertas-Abril (2021), která upozorňuje na potřebu triangulace dat při hodnocení efektivity digitálních nástrojů – tedy kombinace pohledu učitele, žáka a pedagogického pozorovatele.

7.1 Limity výzkumu

Přestože byl výzkum pečlivě navržen a realizován s cílem získat relevantní a vypovídající data, je třeba zohlednit několik faktorů, které mohly ovlivnit jeho výsledky a celkovou interpretaci.

Prvním limitem je použití vlastního, neověřeného výzkumného nástroje. I když dotazník vycházel z ověřených a odborně zpracovaných materiálů, jako celek nebyl standardizován a nebyla testována jeho reliabilita a validita. Přestože prošel dotazník pilotáží a byl na jejím základě upraven, nelze zcela vyloučit možné zkreslení způsobené formulací některých položek nebo jejich různou interpretací ze strany respondentů.

Dalším omezením je lokalita provádění výzkumu. Vzhledem k tomu, že byl výzkum prováděn pouze ve Zlínském kraji, jsou omezeny možnosti zobecnění zjištění na celorepublikovou úroveň. Regionální specifika a odlišné podmínky na školách v jiných krajích mohou ovlivňovat dostupnost technologií, přístup učitelů nebo celkové klima k využívání digitálních nástrojů ve výuce.

Další limit, který je nutné v případě tohoto výzkumu zmínit, je způsob distribuce dotazníku. Přestože byla stanovena vstupní kritéria pro zařazení respondentů, nelze s jistotou ověřit, že všichni účastníci výzkumu tato kritéria skutečně splňovali, což mohlo mít vliv na

složení výzkumného vzorku a kvalitu získaných dat. Elektronická forma šíření dotazníku navíc mohla oslovit spíše ty učitele, kteří se v digitálním prostředí pohybují s větší jistotou a mají k němu pozitivní vztah.

V neposlední řadě je třeba zmínit, že pro komplexnější porozumění zkoumané problematice by bylo vhodné rozšířit výzkum o kvalitativní metody, například rozhovory s vybranými učiteli. Ty by mohly přinést hlubší vhled do jejich postojů, motivací a zkušeností s využíváním webových aplikací, které dotazníkové šetření nemohlo plně postihnout.

7.2 Doporučení pro praxi

Na základě zjištění této diplomové práce lze formulovat několik doporučení, která mohou přispět ke zkvalitnění výuky anglického jazyka na 1. stupni ZŠ prostřednictvím efektivního využívání webových aplikací.

Především je vhodné nadále podporovat digitální kompetence učitelů, a to formou cílených školení, workshopů a sdílení dobré praxe. Ačkoliv většina učitelů deklaruje jistotu v používání digitálních nástrojů, výzkum ukázal, že někteří by uvítali hlubší metodickou podporu, zejména při výběru vhodných aplikací a jejich smysluplném začleňování do výuky.

Dále se jako přínosné jeví vytváření školních nebo meziškolních databází osvědčených webových nástrojů, doplněných o praktické zkušenosti učitelů. Taková sdílená platforma by mohla sloužit jako inspirace, úspora času při přípravě výuky a zároveň jako nástroj pro zjištění kvality výukového obsahu.

Zároveň je třeba zohledňovat technické zázemí škol a podporovat jejich digitální infrastrukturu. Dostupnost stabilního internetového připojení a vhodného zařízení pro žáky i učitele je klíčová pro to, aby mohly být webové aplikace efektivně využívány. V tomto směru je důležitá podpora ze strany vedení školy i zřizovatelů.

Přínosné by také bylo vytvářet prostor pro pedagogickou reflexi, například formou pravidelných setkání nebo metodických sdílení mezi učiteli. Reflexe toho, co ve výuce funguje, jak žáci na jednotlivé aplikace reagují, a co je třeba upravit, může významně přispět k efektivnímu využívání digitálních nástrojů. Učitelé by měli možnost nejen sdílet zkušenosti, ale také získávat zpětnou vazbu, která jim pomůže aplikace využívat v souladu s výukovými cíli.

V neposlední řadě lze doporučit kombinaci digitálních a tradičních forem výuky. Webové aplikace by měly být začleňovány promyšleně a s ohledem na pedagogické cíle, nikoli pouze jako forma zpestření. Ideální je jejich využití jako nástroj pro aktivizaci, procvičování a individualizaci výuky, s jasnou návazností na obsah učiva.

ZÁVĚR

Diplomová práce se zabývala aktuálním a v praxi velmi živým tématem – využíváním webových aplikací ve výuce anglického jazyka na 1. stupni základní školy. Cílem práce bylo zmapovat, jak učitelé s těmito nástroji pracují, jaké konkrétní aplikace využívají, jaké výhody a nevýhody s nimi spojují a jak hodnotí vliv webových aplikací na rozvoj jazykových dovedností žáků.

V teoretické části byly představeny klíčové koncepty související s výukou anglického jazyka na 1. stupni ZŠ, moderními metodami výuky a rolí učitele v digitální době. Pozornost byla věnována také digitálním technologiím v kontextu současného vzdělávání, se zaměřením na výhody i výzvy, které jejich využívání přináší. Samotná podkapitola se věnovala webovým aplikacím jako konkrétnímu nástroji, který může podpořit aktivní zapojení žáků, individualizaci výuky a rozvoj jazykových dovedností. Teoretická část tak vytvořila rámec pro porozumění výsledkům empirického šetření a umožnila jejich ukotvení v odborné literatuře.

Praktická část navázala na teoretická východiska a pomocí kvantitativního šetření prostřednictvím dotazníku pro učitele zmapovala zkušenosti a postoje učitelů anglického jazyka na 1. stupni ZŠ. Výsledky ukázaly, že většina respondentů využívá webové aplikace pravidelně a vnímá je jako přínosný nástroj, který obohacuje výuku a podporuje motivaci žáků. Na druhou stranu byly identifikovány i limity, které mohou efektivní využívání webových aplikací komplikovat. Přesto ale převažuje pozitivní postoj učitelů k těmto technologiím a jejich zájem o další využití ve výuce.

Výsledky práce přinášejí praktické poznatky využitelné jak pro samotné učitele, tak pro vedení škol. Získaná data mohou přispět k lepšímu porozumění tomu, jak technologie mění podobu jazykové výuky na 1. stupni a jak lze tyto nástroje využívat efektivně a smysluplně.

Závěrem lze konstatovat, že webové aplikace představují důležitý a perspektivní nástroj pro výuku anglického jazyka. Jejich promyšlené využívání může významně obohatit výukový proces a přispět ke zvyšování kvality jazykového vzdělávání v souladu s požadavky současné doby.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- Afni, T. N. A. N., Aslan, A., & Astaman, A. (2024). ICT Integration in English Language Teaching: A Systematic Review. *International Journal of Technology in Education and Learning*, 5(1), 1–10. <https://injotel.org/index.php/12/article/view/111>
- Ahmad, N. A., & Lidadun, B. P. (2017). Enhancing Oral Presentation Skills Through Video Presentation. *PEOPLE: International Journal of Social Sciences*, 3(2), 385–397.
- Al-Awidi, H. M., & Ismail, S. A. (2014). Teacher's perceptions of the use of computer assisted language learning to develop children's reading skills in English as a second language in the United Arab Emirates. *Early Childhood Education Journal*, 42(1), 29–37. <http://doi.org/10.1007/s10643-012-0552-7>
- Arnseth, H. Ch., Erstad, O., Juhaňák, L., & Zounek, J. (2016). Pedagogika a nové výzvy výzkumu ICT: Role digitálních technologií v každodenním životě a učení mládeže. *Studia paedagogica*, (21)1, 87–110. <https://doi.org/10.5817/SP2016-1-5>
- Bax, S. (2003). *CALL—past, present and future*. System, 31(1), 13–28. [https://doi.org/10.1016/S0346-251X\(02\)00007-4](https://doi.org/10.1016/S0346-251X(02)00007-4)
- Caponetto, I., Earp, J., & Ott, M. (2014). *Gamification and education: A literature review*. In *Proceedings of the European Conference on Games Based Learning* (Vol. 1, pp. 50–57). Academic Conferences International Limited. <https://www.itd.cnr.it/download/gamificationECGBL2014.pdf>
- Clarke, J., & Kuo, B. (2012). *SQL injection attacks and defense (2nd ed.)*. Syngress. <https://www.sciencedirect.com/book/9781597499637/sql-injection-attacks-and-defense>
- Černochová, M. (2003). *Příprava budoucích e-učitelů na e-instruction*. AISIS.
- Česká školní inspekce. (2023). *Kvalifikace, příprava a kompetence učitelů*. https://www.csicr.cz/CSICR/media/Elektronicke-publikace/2023/Kvalifikace_priprava_kompetence_ucitelu/html5/index.html
- Česká školní inspekce. (2025). *Digitální kompetence a informatické myšlení žáků ZŠ a SŠ*. https://www.csicr.cz/CSICR/media/Elektronicke-publikace/2024/TZ_Digitalni_kompetence_informaticke_mysleni_ZS_SS/html5/index.html?pn=3

- DigiSlovník. (n.d.). *DigiSlovník – slovník pro digitální gramotnost*. PortalDigi.cz. <https://portaldigi.cz/digislovník/>
- Dostál, J. (2009). Interaktivní tabule ve výuce. *Journal of Technology and Information Education*, (1)3, 11–16. <https://jtie.upol.cz/pdfs/jti/2009/03/02.pdf>
- Duolingo. (n.d.). *Duolingo – Nejlepší způsob na světě, jak se naučit jazyk*. Duolingo. <https://cs.duolingo.com>
- Gallego Espinosa, V. M. (2008). "CALL" Computer Assisted Language Learning. *Letras ConCiencia Tecnológica*, 4, 42–48. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8793336.pdf>
- Gavora, P. (2010). *Úvod do pedagogického výzkumu*. Paido.
- Gonulal, T. (2020) Improving listening skills with extensive listening using podcasts and vodcasts. *International Journal of Contemporary Educational Research*, 7(1), 311–320. Dostupné z: <http://ijcer.net/en/download/article-file/1148724>
- Hendl, J. (2016). *Kvalitativní výzkum: Základní teorie, metody a aplikace* (4. vyd.). Portál.
- Hiradhar, P. P. (2013). Enhancing ESL learners' writing through technology. *International Proceedings of Economics Development and Research*, 68, 30–36.
- Huertas-Abril, C. A. (2021). *Developing Speaking with 21st Century Digital Tools in the English as a Foreign Language Classroom*. ResearchGate. <https://www.researchgate.net/publication/352706081>
- International Association for the Evaluation of Educational Achievement (IEA). (2023). *ICILS 2023 Teacher Questionnaire: Main survey* [PDF]. National Center for Education Statistics. <https://nces.ed.gov/surveys/icils/pdf/ICILS-2023-MS-TeacherQuest-US.pdf>
- Joint Research Centre. (2020). *DigCompEdu: Evropský rámec digitálních kompetencí pro pedagogy*. Evropská komise. https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu_en
- Kahoot! (n.d.). O nás. Kahoot! <https://kahoot.com/company/>
- Kolář, Z., et al. (2012). *Výkladový slovník z pedagogiky*. Grada. <https://www.bookport.cz/kniha/vykladovy-slovník-z-pedagogiky-1969/>
- Kopecký, K. (2021). *Moderní technologie ve výuce*. Univerzita Palackého v Olomouci. <https://www.bookport.cz/kniha/moderni-technologie-ve-vyuce-10472/>

- Krpejšová, M., & Betáková, L. (2021). *Don't worry, use ICT aneb začínáme s ICT ve výuce angličtiny na 1. stupni ZŠ*. Wolters Kluwer.
- Kyriacou, Ch. (2008). *Klíčové dovednosti učitele – Cesty k lepšímu vyučování*. Portál. Oxford University Press.
- Lerstudio. (n.d.). *Lerstudio – Personalized English learning*. <https://lerstudio.org/>
- Levy, M. (1997). *Computer-assisted language learning: Context and conceptualization*. Oxford University Press.
- Lubis, N. H., & Fithriani, R. (2023). Investigating vocational high school teachers' challenges in integrating computer-assisted instruction (CAI) into EFL classes. *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 10(3), 809–819. <https://doi.org/10.33394/jp.v10i3.7731>
- Maňák, J. (2003). *Nárys didaktiky*. Masarykova univerzita.
- McCarthy, J., Minsky, M. L., Rochester, N., & Shannon, S. E. (2006). A proposal for the Dartmouth summer research project on artificial intelligence. *AI magazine*, 27(4), 12–14.
- Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy. (2023). *Kompetenční rámec absolventa učitelství*. https://msmt.gov.cz/file/59754_1_1/
- Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy. (2023). *Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání* (verze platná od 1. 9. 2023). <https://www.edu.cz/rvp/zv>
- Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy. (2025, leden 14.). *MŠMT schválilo nové rámcové vzdělávací programy pro předškolní a základní vzdělávání*. <https://msmt.gov.cz/ministerstvo/novinar/msmt-schvalilo-nove-ramcove-vzdelavaci-programy-pro>
- Moorhouse, B. L. (2023). Teachers' digital technology use after a period of online teaching. *ELT Journal*, 77(4), 445–457. <https://doi.org/10.1093/elt/ccac050>
- Nur, B., & Jafre, M. (2011). The use of video in ESL teaching and learning: YouTube's potential as a resource. *Diges Pendidikan*, 2, 94–104.
- OECD. (2021). *OECD digital education outlook 2021: Pushing the frontiers with AI, blockchain and robots*. OECD Publishing. https://www.oecd.org/en/publications/oecd-digital-education-outlook-2021_589b283f-en.html
- Padlet. (n.d.). *O nás*. Padlet. <https://padlet.com/about/about-us-3n0xnx514ce>

- Petty, G. (2013). *Moderní vyučování*. Portál.
- Průcha, J., Walterová, E., & Mareš, J. (1998). *Pedagogický slovník*. Portál.
- Průcha, J., Walterová, E., & Mareš, J. (2009). *Pedagogický slovník – 6., rozšířené a aktualizované vydání*. Portál.
- Quizizz. (n.d.). Quizizz – Učte se pomocí zábavných kvízů a aktivit. Quizizz. <https://quizizz.com>
- Quizlet. (n.d.). Quizlet – Studijní nástroje a výukové zdroje pro studenty a učitele. Quizlet. <https://quizlet.com>
- Sejdiu, S. (2017). Are listening skills best enhanced through the use of multimedia technology? *Digital Education Review*, 32, 60–72. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1166469.pdf>
- Serafín, Č. (2022). Digital Literacy in Transversal Competences of Future Teachers. *R&E-SOURCE*, (S24). <https://doi.org/10.53349/resource.2022.iS24.a1109>
- Sim, J. S. E., & Ismail, H. H. (2023). Using Digital Tools in Teaching and Learning English: Delving into English Language Teachers' Perspectives. *Creative Education*, 14(10), 2025–2039. <https://doi.org/10.4236/ce.2023.1410129>
- Sumakul, D. T., Hamied, F. A., & Sukyadi, D. (2022). Artificial intelligence in EFL classrooms: Friend or foe? *LEARN Journal: Language Education and Acquisition Research Network*, 15(1), 232-256.
- Tongco, M. D. C. (2007). Purposive sampling as a tool for informant selection. *Ethnobotany Research & Applications*, 5, 147–158. <http://hdl.handle.net/10125/227>
- Vaněček, D. (2011). *Elektronické vzdělávání*. Nakladatelství ČVUT.
- Warschauer, M. (1996). Computer-assisted language learning: An introduction. In S. Fotos (Ed.), *Multimedia language teaching* (pp. 3–20). Logos International.
- WocaBee. (n.d.). WocaBee – Učte se slovíčka efektivně a zábavně. WocaBee. <https://www.wocabee.app>
- Wordwall. (n.d.). Wordwall – Tvořte své lekce lépe a rychleji. Wordwall. <https://wordwall.net/cs>

Wulantari, N. P., Rachman, A., Sari, M. N., Uktolseja, L. J., & Rofi'i, A. (2023). The role of gamification in English language teaching: A literature review. *Journal on Education*, 6(1), 2847–2856. <https://www.researchgate.net/publication/377468277>

Yacob, N. S., & Yunus, M. M. D. (2019). A review on teaching writing to ESL learners through collaborative online writing activity (Google Docs). *Jurnal penyelidikan Sains Sosial*, 2(3), 35–42.

YouTube. (n.d.). *O nás*. YouTube. <https://about.youtube>

Zounek, J., Juhaňák, L., Staudková, H., & Poláček, J. (2021). *E-learning, Učení (se) s digitálními technologiemi – 2., aktualizované vydání*. Wolters Kluwer. <https://www.bookport.cz/kniha/e-learning-uceni-se-s-digitalnimi-technologiemi-2-aktualizovane-vydani-11108/>

Zounek, J., & Šedřová, K. (2009). *Učitelé a technologie. Mezi tradičním a moderním pojetím*. Paido.

SEZNAM GRAFŮ

Graf 1 <i>Dostupné digitální technologie ve výuce angličtiny</i>	41
Graf 2 <i>Materiální vybavenost v základních školách</i>	42
Graf 3 <i>Schopnost práce učitelů s digitálními technologiemi ve výuce angličtiny</i>	43
Graf 4 <i>Četnost využívání digitálních technologií ve výuce angličtiny (zdroj: vlastní)</i>	44
Graf 5 <i>Účel využívání digitálních technologií ve výuce angličtiny</i>	45
Graf 6 <i>Četnost využívání webových aplikací ve výuce angličtiny</i>	47
Graf 7 <i>Účel využívání webových aplikací ve výuce angličtiny</i>	48
Graf 8 <i>Nejčastěji používané webové aplikace ve výuce angličtiny</i>	49
Graf 9 <i>Zvýšení zájmů žáků o učení angličtiny při využívání webových aplikací</i>	50
Graf 10 <i>Větší podpora individuálních vzdělávacích potřeb žáků při využívání webových aplikací</i>	51
Graf 11 <i>Vyšší rozptylování žáků kvůli využívání webových aplikací</i>	52
Graf 12 <i>Zlepšení učebních výsledků žáků při využívání webových aplikací</i>	54
Graf 13 <i>Vliv využívání webových aplikací na jazykové dovednosti žáků</i>	55
Graf 14 <i>Vliv využívání webových aplikací na jazykové prostředky žáků</i>	56
Graf 15 <i>Postoj žáků k digitálním technologiím</i>	57
Graf 16 <i>Vnímání webových aplikací jako efektivního nástroje pro výuku angličtiny</i>	58
Graf 17 <i>Výhody využívání webových aplikací z pohledu učitelů</i>	60
Graf 18 <i>Nevýhody využívání webových aplikací z pohledu učitelů</i>	61
Graf 19 <i>Schopnost práce učitelů s digitálními technologiemi (zdroj: vlastní)</i>	63
Graf 20 <i>Zvyšování vlastních digitálních kompetencí u učitelů</i>	64
Graf 21 <i>Prání větší podpory v oblasti využívání digitálních technologií ve výuce angličtiny</i>	65
Graf 22 <i>Sledování trendů v oblasti využívání digitálních technologií ve výuce angličtiny</i>	67
Graf 23 <i>Inovace výuky angličtiny v oblasti digitálních technologií do budoucna</i>	68

SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

AI	Artificial Intelligence
CAI	Computer-assisted Instruction
CALL	Computer-assisted Language Learning
DigCompEdu	European Framework for the Digital Competences of Educators
ICT	Informační a komunikační technologie
OECD	Organisation for Economic Co-operation and Development
RVP ZV	Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání
WBL	Web-based Learning
ZŠ	Základní škola

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha P I: Dotazník k diplomové práci

PŘÍLOHA P I:

Dotazník k diplomové práci

Téma: Využívání webových aplikací ve výuce angličtiny na 1. stupni ZŠ

Vážená paní učitelko / vážený pane učiteli,

jmenuji se Lucie Bergerová a aktuálně studuji v 5. ročníku učitelství na 1. stupeň na UTB. Ráda bych Vás požádala o vyplnění tohoto dotazníku, který je součástí mé diplomové práce na téma využívání webových aplikací při výuce anglického jazyka na 1. stupni základní školy. Hlavním cílem výzkumu je zjistit, jaké jsou způsoby využívání webových aplikací ve výuce anglického jazyka na 1. stupni ZŠ učiteli. Tento dotazník je určený učitelům anglického jazyka na 1. stupni, kteří ve výuce používají digitální technologie. Dotazník je anonymní, získaná data budou použita pouze pro účely výzkumu a jeho vyplnění Vám zabere zhruba 5 minut.

Děkuji Vám za Váš čas a ochotu!

1. Obecné informace

1.1. Jaké je vaše pohlaví

- Žena
- Muž

1.2. Jak dlouho učíte na 1. stupni ZŠ

- Méně než 1 rok
- 1-2 roky
- 3-5 let
- Déle než 6 let

1.3. Jak dlouho učíte anglický jazyk na 1. stupni ZŠ

- Méně než 1 rok
- 1-3 roky
- 4-5 let
- Déle než 6 let

1.4. Na jakém typu školy učíte?

- Státní škola
- Soukromá škola
- Alternativní škola
- Jazyková škola
- Sportovní škola
- Jiná (doplňte)

1.5. Ve kterých ročnících učíte anglický jazyk na 1. stupni ZŠ? (Můžete vybrat více možností)

- 1. ročník
- 2. ročník
- 3. ročník
- 4. ročník
- 5. ročník

2. Využívání digitálních technologií ve výuce

2.1. Jaké digitální technologie máte při výuce k dispozici? (Můžete vybrat více možností)

- Počítač
- Dataprojektor
- Interaktivní tabule
- Tablety
- Jiné (uved'te)

2.2. Jak si myslíte, že zvládáte práci s digitálními technologiemi v rámci výuky angličtiny?

- Velmi dobře
- Dobře
- Částečně
- Vůbec

2.3. Jak často ve výuce anglického jazyka využíváte digitální technologie?

- Méně než 1x za měsíc
- Alespoň 1x za měsíc ale ne každý týden
- Alespoň 1x za týden
- Každou hodinu

2.4. Za jakým účelem využíváte digitální technologie ve výuce anglického jazyka? (Můžete vybrat více možností)

- Vizuální opora při výukových aktivitách
- Procvičování probraného učiva
- Skupinové výukové aktivity
- K domácí přípravě žáků
- Hodnocení žáků
- Jiné (uved'te)

3. Využívání webových aplikací ve výuce anglického jazyka

3.1. Jak často ve výuce anglického jazyka využíváte webové aplikace?

- Méně než 1x za měsíc
- Alespoň 1x za měsíc ale ne každý týden
- Alespoň 1x za týden
- Každou hodinu

3.2. Za jakým účelem využíváte ve výuce anglického jazyka webové aplikace?

- Vizuální opora při výukových aktivitách
- Procvičování probraného učiva
- Skupinové výukové aktivity
- K domácí přípravě žáků
- Hodnocení žáků
- Jiné (uved'te)

3.3. Jaké webové aplikace ve výuce anglického jazyka využíváte?

- Kahoot!
- Duolingo
- Memrise
- Wordwall
- YouTube
- Jiné (uved'te)

4. Dopad využívání webových aplikací na výuku

4.1. Myslím si, že používání webových aplikací ve výuce angličtiny...

4.1.1. pomáhá u žáků zvýšit zájem o učení.

- Souhlasím
- Spíše souhlasím
- Nevím
- Spíše nesouhlasím
- Nesouhlasím

4.1.2. podporuje individuální vzdělávací potřeby žáků.

- Souhlasím
- Spíše souhlasím
- Nevím
- Spíše nesouhlasím
- Nesouhlasím

4.1.3. rozptyluje žáky od učení.

- ☐ Souhlasím
- ☐ Spíše souhlasím
- ☐ Nevím
- ☐ Spíše nesouhlasím
- ☐ Nesouhlasím

4.1.4. zlepšuje učební výsledky žáků.

- ☐ Souhlasím
- ☐ Spíše souhlasím
- ☐ Nevím
- ☐ Spíše nesouhlasím
- ☐ Nesouhlasím

4.2. Na které jazykové dovednosti má podle Vás největší vliv používání Vámi používaných webových aplikací ve výuce angličtiny? (Můžete vybrat více odpovědí)

- Čtení
- Psaní
- Poslech
- Mluvení

4.3. Které jazykové prostředky jsou podle Vás nejvíce rozvíjeny používáním webových aplikací ve výuce angličtiny? (Můžete vybrat více odpovědí)

- Gramatika
- Slovní zásoba
- Výslovnost

4.4. Jak reagují žáci na používání webových aplikací ve výuce anglického jazyka?

- Jsou nadšení a motivovaní
- Baví je to, ale rychle ztrácejí zájem
- Je jim to lhostejné
- Mají s tím problémy (uved'te jaké)

4.5. Považujete webové aplikace za efektivní nástroj do výuky anglického jazyka?

- Ano
- Spíše ano
- Nevím
- Spíše ne

- Ne (uved'te proč)

4.6. Jaké jsou podle Vás hlavní výhody používání webových aplikací ve výuce anglického jazyka?

- Snazší řízení výuky
- Lepší individualizace výuky
- Lepší sledování učebního pokroku žáků
- Vyšší motivace žáků k učení
- Jiné (doplňte)

4.7. Jaké jsou podle Vás nevýhody využívání webových aplikací ve výuce anglického jazyka?

- Vyšší nepozornost žáků
- Snížení interakce mezi učitelem a žáky
- Technické problémy
- Náročnost na přípravu aktivit
- Jiné (uved'te)

5. Digitální kompetence učitelů

5.1. Jak si myslíte, že zvládáte práci s digitálními technologiemi?

- Velmi dobře
- Dobře
- Částečně
- Vůbec ne

5.2. Jak zvyšujete své kompetence v oblasti využívání digitálních technologií?

- Kurzy
- Workshopy
- Školení
- Nijak
- Jiné (doplňte)

5.3. Myslíte si, že byste měli mít více školení a podpory v oblasti využívání digitálních technologií ve výuce angličtiny?

- Ano
- Spíše ano
- Nevím
- Spíše ne
- Ne

5.4. Sledujete trendy v oblasti používání digitálních technologií ve výuce angličtiny?

- Ano, aktivně sleduji trendy
- Ano, občas sleduji trendy
- Spíše ne
- Ne, nesleduji trendy v této oblasti
- Nesleduji trendy v této oblasti, ale chtěl/a bych začít

5.5. Co byste rádi zařadili z oblasti digitálních technologií do výuky angličtiny do budoucna? (otevřená otázka)

Děkuji Vám za vyplnění dotazníku!

Použité zdroje:

Česká školní inspekce. (2025). *Digitální kompetence a informatické myšlení žáků ZŠ a SŠ*. https://www.csicr.cz/CSICR/media/Elektronicke-publikace/2024/TZ_Digitalni_kompetence_informaticke_mysleni_ZS_SS/html5/index.html?pn=3

International Association for the Evaluation of Educational Achievement (IEA). (2023). *ICILS 2023 Teacher Questionnaire: Main survey* [PDF]. National Center for Education Statistics. <https://nces.ed.gov/surveys/icils/pdf/ICILS-2023-MS-TeacherQuest-US.pdf>