



evropský  
sociální  
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,  
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání  
pro konkurenceschopnost

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Projekt „Vzdělávání dotykem“

CZ.1.07/1.3.00/51.0031



## DIDAKTIKA ANGLICKÉHO JAZYKA S ICT

**Autor: Mgr. Jiří Morávek, Jan Sommer**

# Obsah

Úvodní slovo realizačního týmu CVLK .....	2
1. Obecná didaktika .....	3
2. Oborová x předmětová didaktika .....	3
3. Didaktický trojúhelník .....	4
4. Didaktika – využití ICT .....	5
5. Využití softwaru pro interaktivní tabule k tvorbě materiálů .....	7
5.1. Využití SMART NOTEBOOK .....	7
5.2. Využití ACTIVINSPIRE .....	11
5.3. Využití kancelářského balíku MS OFFICE .....	12
5.4. Využití webových služeb při výuce AJ.....	14
5.5. Využití aplikací .....	14
Závěr .....	15
Použitá literatura.....	15

## Úvodní slovo realizačního týmu CVLK

Cílem projektu Vzdělávání dotykem je především inovovat IC zařízení ve školách pro zefektivnění výuky. V 21. století se IC neodmyslitelně stává součástí výuky na všech stupních škol. V žádném případě nemá toto zařízení sloužit k nahrazení standardní výuky, ale cílem je tuto výuku především inovovat a zefektivnit. Dnešní IC technika dokáže přitáhnout a motivovat žáky k předmětům, které nepatří mezi oblíbené pro svoji složitost. Pokud učitel dokáže propojit klasickou výuku s informačními technologiemi, může se i z neoblíbeného předmětu stát populární.

Uvědomujeme si, že využívání moderních IC zařízení klade na učitele nemalé nároky, a jedinou možností, jak v tomto obstát, je neustálé vzdělávání se. Proto jsme do tohoto projektu zařadili i množství kurzů, které jsme koncipovali tak, abychom co nejvíce pomohli učitelům se získáním praktických dovedností v této oblasti.

Kurzy jsme rozdělili do 4 vzdělávacích oblastí. První je zaměřena na problematiku zadávání veřejných zakázek při pořizování ICT zařízení do škol, druhá aktivita je zaměřena na obecné znalosti ovládání ICT, včetně ochrany autorských práv a nebezpečí počítačové kriminality a kyberšikany. Třetí a čtvrtá aktivita jsou již plně zaměřeny na využití ICT ve školách. Učitelé mají možnost seznámit se s využitím ICT technologií při vedení elektronických dokumentů, s tvorbou elektronických výukových materiálů, včetně jejich ukládání na virtuální uložiště. Dále se pedagogové seznámí s možností využití ICT zařízení při výuce cizích jazyků, matematiky, českého jazyka, odborných a přírodopisných předmětů.

Kurzy jsou koncipovány a přizpůsobeny vždy dané škole, protože jsme si vědomi, že existují značné rozdíly ve vybavenosti škol ICT zařízeními a technických znalostí jednotlivých učitelů.

Cílem výukového materiálu není komplexní shrnutí dané problematiky, ale především shrnutí obecných informací, na kterých je možné dále stavět. Je důležité připomenout, že ICT technologie jdou neustále dopředu a pokud chce učitel využívat tato zařízení ve své výuce, je nutné se v této oblasti neustále vzdělávat.

Věříme, že tímto projektem pomůžeme učitelům v aplikaci ICT do výuky a usnadníme jim tuto nelehkou práci.

*Realizační tým Centra vzdělanosti Libereckého kraje, p. o.*

## 1. Obecná didaktika

Didaktika nebo také jinak řečeno obecná didaktika je důležitou součástí učitelského umění na všech stupních i druzích škol, ale také všude, kde je možné vzdělávat a vychovávat. Základem termínu obecná didaktika je sloveso řeckého původu didáskein, které může znamenat jak vyučovat, poučovat, učit, tak být vyučován, poučován, učen. Termín didaktika může být v návaznosti na J. A. Komenského (Ve svém díle Velká didaktika právě on jako první zformuloval vhodné postupy a přístupy k učení.) chápán jako umění vyučovat (ars docendi). V současnosti je v pedagogice termín didaktika považována za vědu o vyučování a učení.

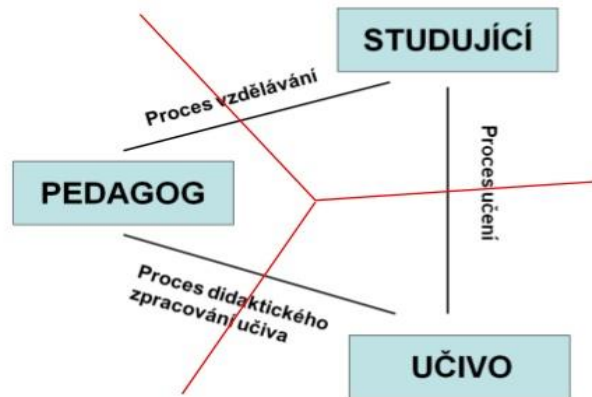
Obecná didaktika se v současné době výrazně diferencuje, takže vznikají její četné dílčí disciplíny, zejména oborové didaktiky. Oborové a předmětové didaktiky spolu s didaktikou obecnou patří mezi pedagogické disciplíny, které popisují a objasňují procesy vyučování a učení, a na základě toho přispívají k jejich zkvalitňování.

## 2. Oborová x předmětová didaktika

Oborové didaktiky lze chápat jako vědy zprostředkovávající svůj obor směrem k nejrůznějším adresátům. Je však třeba dodat, že nezprostředkovávají veškeré oborové obsahy, nýbrž vybírají především ty, které se ukazují jako užitečné z hlediska vyučování a učení, a tím přispívají k rozvoji znalostí, dovedností a jiných dispozic žáků na určitém stupni a typu školy. K tomu systematicky využívají poznatků dalších disciplín, např. pedagogiky a obecné didaktiky, psychologie a dalších. V tomto smyslu mají oborové didaktiky interdisciplinární charakter. Naproti tomu předmětové didaktiky se zabývají problémy výuky v konkrétních vyučovacích předmětech a zpravidla jsou chápány jako jejich metodiky.

### 3. Didaktický trojúhelník

#### DIDAKTICKÝ TROJÚHELNÍK



Převzato z: <http://image.slidesharecdn.com/mty-lucierohlkov-131021013426-phpapp01/95/lucie-rohlkov-mty-o-distanm-vzdlvn-11-638.jpg?cb=1382319342>

Základem výchovně-vzdělávacího procesu je tzv. „didaktický trojúhelník“, na jehož vrcholech stojí učitel jako ten, který poskytuje něco nového, žák, který toto nové přijímá a přetváří, a učivo jako obsah toho, co je sdělováno a přijímáno. Jeho důležitou součástí je nastavení cíle, ke kterému výchovně vzdělávací proces směřuje, dále veškeré pomůcky, které jsou využity ke snadnějšímu pochopení problematiky a k využití možnosti multisenzoriálního přístupu, a obousměrná komunikace, která probíhá mezi učitelem a žákem. Nejdůležitější částí, kterou je nutné si vytyčit a která směřuje celý proces vyučování, jak už bylo výše zmíněno, je cíl – nejprve se jedná o obecné cíle, ale postupně směřující ke specifickým, konkrétním. Nevytyčí-li si učitel cíl, kterého chce v hodině dosáhnout, neví nejen on, ale především žák, kam vyučování směřuje, oba ztrácejí motivaci, protože není jasně dáno, čeho se má dosáhnout. Velmi složité je potom vybrat správné metody, formy a prostředky, kterými učitel učivo zprostředkovává, na konci hodiny či bloku nelze relevantně vyhodnotit,

zda byl proces výuky úspěšný, či ne, co bylo zvládnuto, co je třeba zopakovat a kde jsou případná slabá místa.

V průběhu dějinného vývoje se pojetí obecné didaktiky a jejího předmětu různě proměňovalo, což se odráží v existenci poměrně širokého spektra didaktických modelů. Pro starší z nich je příznačná snaha koncipovat didaktiku kolem kategorií učitel a vyučování, později se začaly více zohledňovat také kategorie žák a učení a širší souvislosti osobní, socializační a asimilační. Pro současnou situaci je charakteristická pluralita didaktických modelů a teorií, přičemž hlavní vývojová tendence směřuje k didaktice konstruktivistické. Oborové a předmětové didaktiky se vyvinuly jako relativně samostatné vědní (a studijní) obory/disciplíny. Precizují svůj odborný profil, zpřesňují svou terminologii, specifikují předmět svého výzkumu a rozpracovávají příslušnou metodologii.

## 4. Didaktika – využití ICT

Nejen při výuce jazyků je nutné zvolit správné metody a didaktické prostředky, které umožňují učitelům dosáhnout žádaných cílů. Volba správných učebních pomůcek a využití moderní techniky při výuce anglického jazyka je v současnosti jednou z největších výzev, která před učiteli stojí. Zvládnutí v současnosti nejrozšířenější pomůcky a to interaktivní tabule a interaktivní výuky jako takové je nezbytnou podmínkou pro všechny současné pedagogy. Mezi učební pomůcky můžeme zařadit celou škálu rozličných materiálů:

- skutečné předměty – přírodniny, výrobky,
- modely – statické a dynamické,
- zobrazení – obrazy a symbolická zobrazení; statické projekce, tj. diapozitivy, zpětný projektor; dynamická projekce neboli film, televize, video,
- zvukové pomůcky – hudební nástroje, hudební nahrávky
- dotykové pomůcky – reliéfové obrazy, slepecké písmo,
- literární pomůcky – učebnice příručky, atlasy, texty
- programy pro vyučovací automaty a počítače, interaktivní tabule a další.

Všechny tyto pomůcky a přístroje podporují názornost ve výuce a zároveň kladou nároky při jejich vhodném výběru a zařazení do výuky. Využití interaktivní tabule, kterému se bude věnovat následující kurz, by nemělo v žádném případě znamenat, že se stane jedinou využívanou pomůckou. Základem musí stále být práce učitele, interaktivní tabule ho nemá nahradit. Současně by učitel neměl přestat pracovat s dalšími pomůckami. Z hodin nemají vymizet reálné předměty či jiné pomůcky na úkor obrázků a animací na IT.

V tomto kurzu se budeme věnovat možnostem využití softwaru pro interaktivní tabule, které se na školách nejčastěji vykytují, tedy SMART Board a ActiveBoard. Dále se věnujeme využití programu MS PowerPoint a zmíníme i webové služby, které lze využít.

**Vždy je předpokládána znalost ovládání daného programu. Účelem kurzu tedy není účastníky tyto programy naučit, ale ukázat jim, jakým způsobem je lze při výuce AJ využít. Součástí jsou i praktické ukázky lektora, kde je ale opět nutné program znát, abychom se nezdržovali vysvětlováním funkcí jednotlivých tlačítek apod.**

## **5. Využití softwaru pro interaktivní tabule k tvorbě**

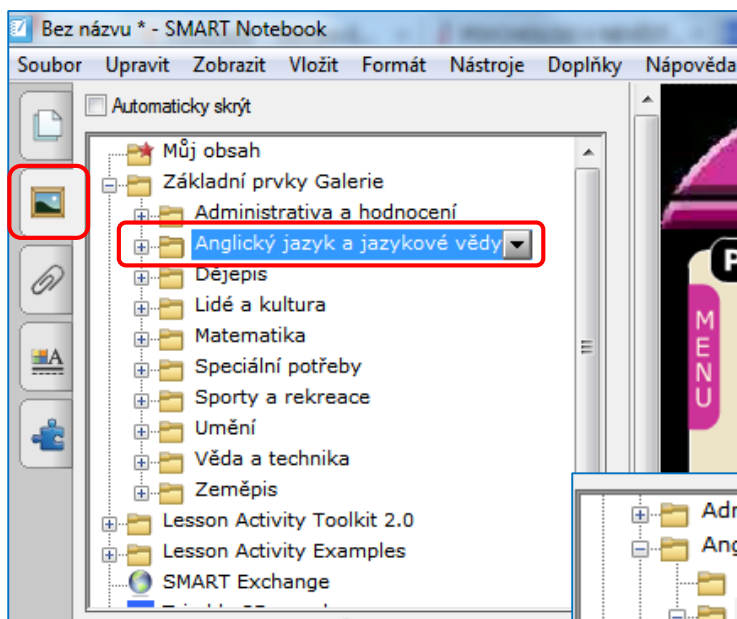
Budeme se věnovat dvěma nejčastějším typům tabulí, a to SMART Board a ActivBoard, resp. programům k nim dodávaným SMART Notebook a ActivInspire

Zatímco SMART Notebook je pro uživatele často jednodušší a přívětivější, a díky tomu jej mají mnozí uživatelé raději, nenabízí tolik možností jako složitější ActivInspire. Další výhodou SMART Notebook je sada již připravených cvičení, kde často stačí jen doplnit např. slovíčka, a máme hotovo. V tomto ohledu je pak práce s ActivInspire alespoň zpočátku delší, protože žádná připravená cvičení neobsahuje, zato si v něm ale můžeme díky jeho velkým možnostem připravit mnohem širší škálu materiálů.

### **5.1. Využití SMART NOTEBOOK**

Je třeba znovu zmínit velkou výhodu tohoto programu. Pokud učitel nechce trávit čas s přípravou nových cvičení (nebo třeba nemá v danou chvíli dostatek času), může sáhnout po již (v podstatě) hotových cvičeních. Často stačí doplnit pouze některý prvek a je hotovo, materiál je připraven k použití.



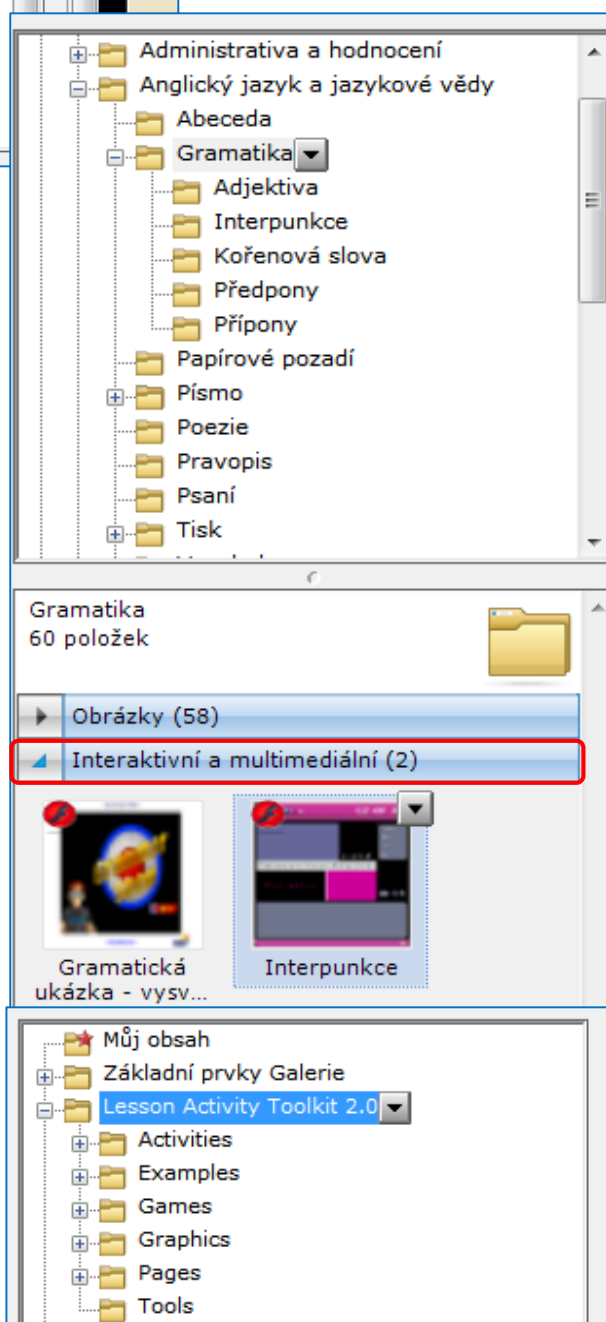


Pro první a jednodušší případ tedy vezme, že v programu SMART Notebook (v ukázkách je verze 11) stačí v záložce „Obsah“ zvolit „Základní prvky galerie“ a ve stromu složek pak „Anglický jazyk a jazykové vědy“.

Po otevření příslušné / hledané skupiny v anglickém jazyce pak musíme hledat, zda galerie obsahuje nějaké „Interaktivní a multimediální“ prvky. Toto jsou právě zmíněná připravená cvičení. Samozřejmostí by mělo být, že učitel bude dané cvičení znát již před hodinou, měl by si jej tedy „osahat“.

Další důležitou informací je, že nejen složka „Anglický jazyk a jazykové vědy“ obsahuje připravená cvičení, ale lze sáhnout i do jiných předmětů.

Samostatnou složkou, která je velmi oblíbená, je „**Lesson Activity Toolkit 2.0**“. Zde ve verzi SMART Notebook 11 nalezneme 169 připravených interaktivních a multimediálních cvičení, z nichž většinu lze při výuce jazyků použít.

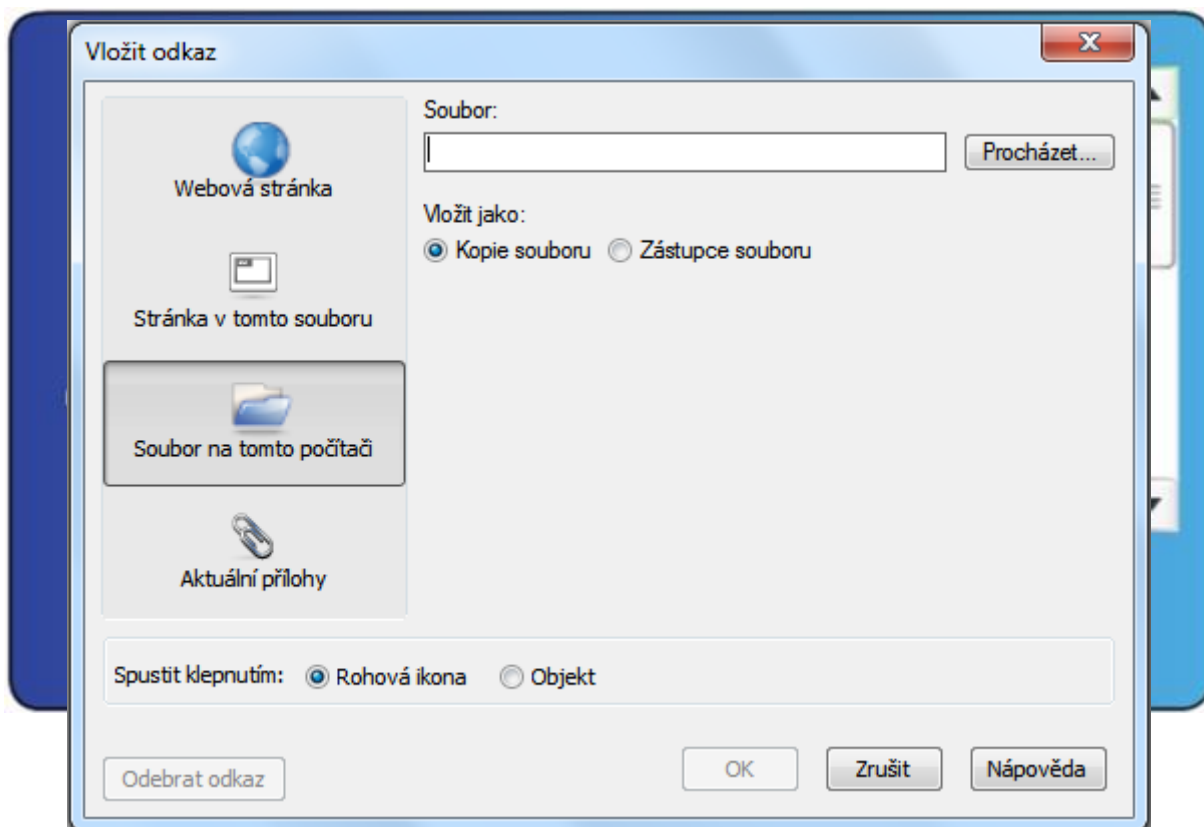


Jako jeden z příkladů uvedme pexeso (zde „Pairs“).



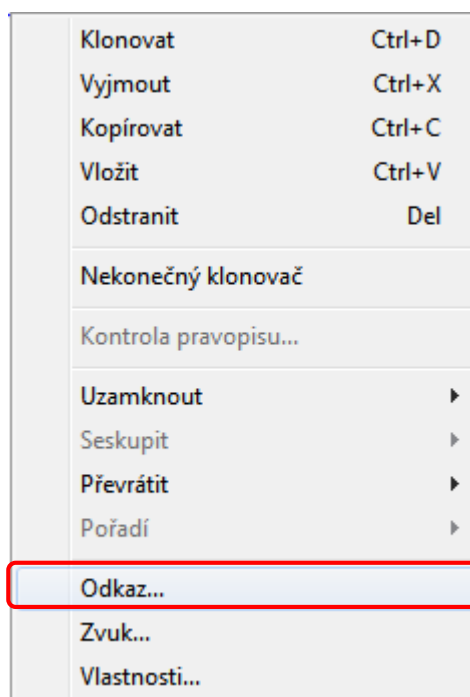
Následující krátký popis práce lze samozřejmě užít i na další cvičení, nejen na zmíněné: Stisknutím tlačítka „Edit“ se dostaneme do prostředí, kde si můžeme cvičení upravovat. V případě pexesa tedy pod jednotlivá čísla můžeme schovat obrázky. V závislosti na typu cvičení se pak samozřejmě možnosti editace a množství prvků, které můžeme upravovat, liší. Důležitým tlačítkem je pak otazník – nápověda, kde, pokud bychom si nebyli jistí, získáme jednoduchou radu jak postupovat. Zpravidla jsou v nápovědě popsány jednotlivé kroky, abychom na konci získali hotové cvičení. Nechybí ani popisy funkcí jednotlivých tlačítek v daném cvičení. Lesson Activity Toolkit je v anglickém jazyce, ale to je v našem případě nepodstatné.

Druhý příklad tvorby cvičení je tvorba ok základu. Zde budeme nejčastěji pracovat s nástroji kreslení.



Dále pak budeme jistě využívat vkládání objektů, nejčastěji obrázků. Jen připomeneme, že i zde samozřejmě platí zásada dodržování autorských práv. U vložených/nakreslených objektů nás pak bude zajímat nabídka, kterou získáme kliknutím pravého tlačítka myši. Zejména si zmíníme volbu „Odkaz“. Pod touto volbou se skrývá nabídka možností, pomocí kterých můžeme naše cvičení „rozhýbat“. Za využití nejrůznějších odkazů můžeme definovat akce, které se provedou po kliknutí na zadaný objekt. Můžeme tak snadno přejít na webovou stránku, jiný snímek souboru (využitelné např. při soutěžích typu Riskuj), můžeme otevřít libovolný soubor v počítači (např. spustíme video) nebo přílohu.

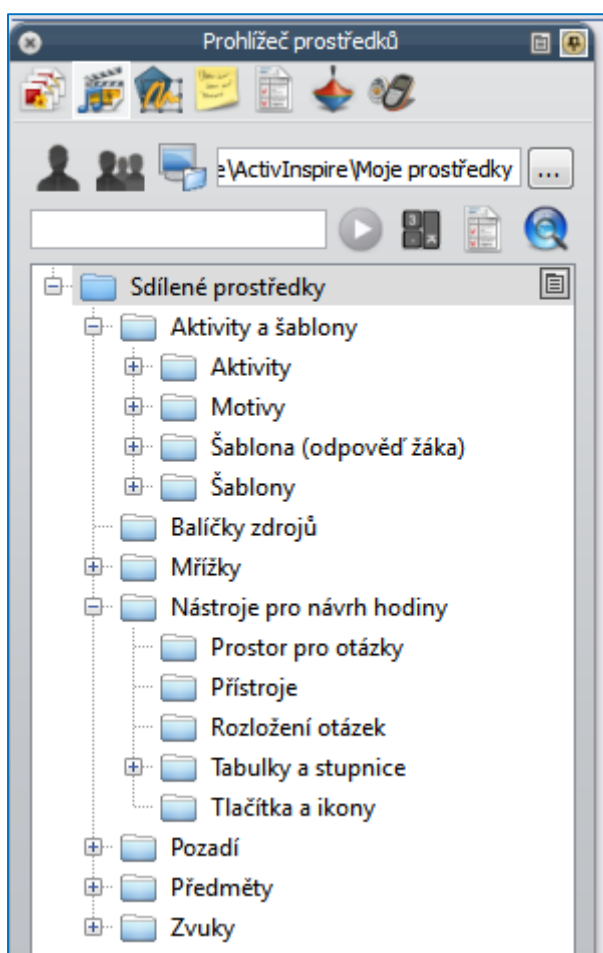
Pak už se fantazii meze nekladou. Často záleží pouze na nadšení autora a jeho časových možnostech. Inspiraci lze nalézt na mnoha webových stránkách. Z českých zmíníme např. [www.dumy.cz](http://www.dumy.cz), kde je spousta materiálů právě ve SMART Notebook.



## 5.2. Využití ACTIVINSPIRE

Jak již bylo zmíněno, v programu ActivInspire nenalezneme připravená cvičení. Nicméně máme k dispozici mnohem širší spektrum možností úprav jednotlivých prvků a jejich vlastností, díky čemuž můžeme dostáhnout opravdu velmi zajímavých výukových materiálů. Zpočátku ovšem může být nevýhodou časová náročnost.

Podobně jako v přechozím programu nás nejvíce budou zajímat nástroje kreslení a panel nazvaný „Prohlížeč prostředků“.

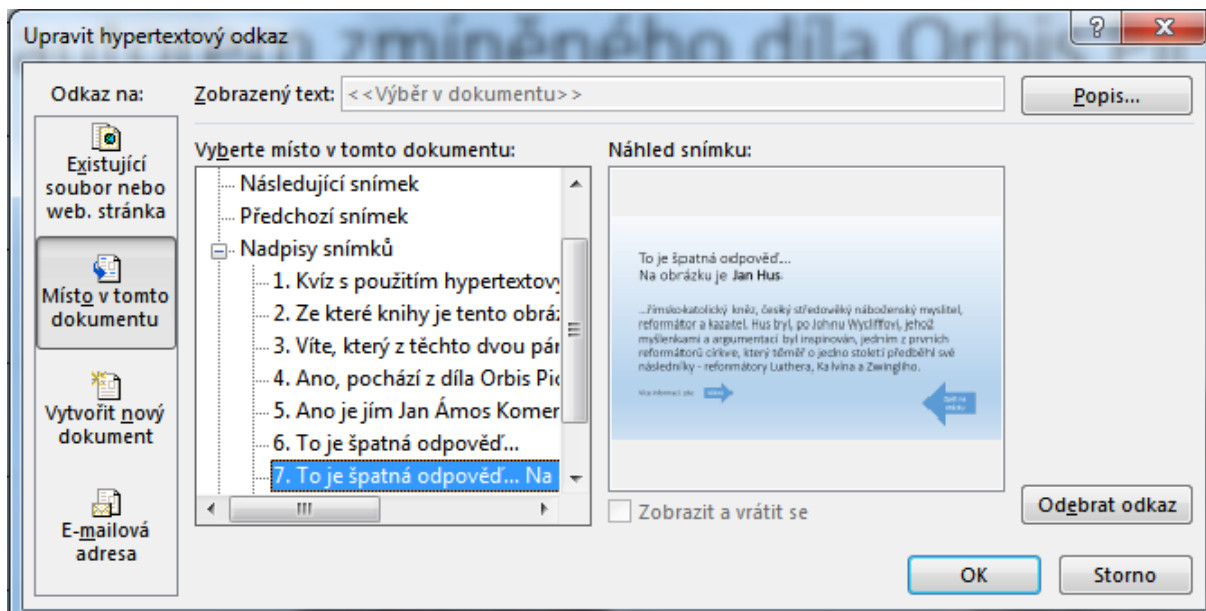


V prohlížeči prostředků pak nalezneme obrovské množství nejrůznějších objektů, které můžeme při tvorbě cvičení využít. Ve srovnání s výše zmíněným programem je tato galerie násobně bohatší; i obrázky a nejen ty v ní obsažené mnohem kvalitnější.

Dále je pak důležité zmínit, že na rozdíl od SMART Notebook ActivInspire umí pracovat i s vrstvami (představme si je jako několik listů na sobě). Další výhodou jsou možnosti „Prohlížeč vlastností“ a „Prohlížeč akcí“. Protože ale tento kurz není zaměřen na ovládání tohoto programu, nebudeme se jimi zabývat.

Pokud budeme chtít jako v předchozím případě vytvořit pexeso, musíme postupovat tak, že nejprve si vložíme obrázky, které chceme schovat, a poté si „přes ně“ vložíme čtverečky,

kterými obrázky schováme. V prohlížeči akcí pak zadáme akci s názvem „Skruté“ a jako cíl vybereme daný objekt. Nevýhodou je, že pro novou hru musíme obrázky řadit ručně.



Samozřejmě lze tvořit i mnohem složitější cvičení. V případě zájmu účastníků je možné je ukázat. Nicméně opravdu je třeba ActivInspire znát – tento kurz neslouží k výuce práce s tímto programem.

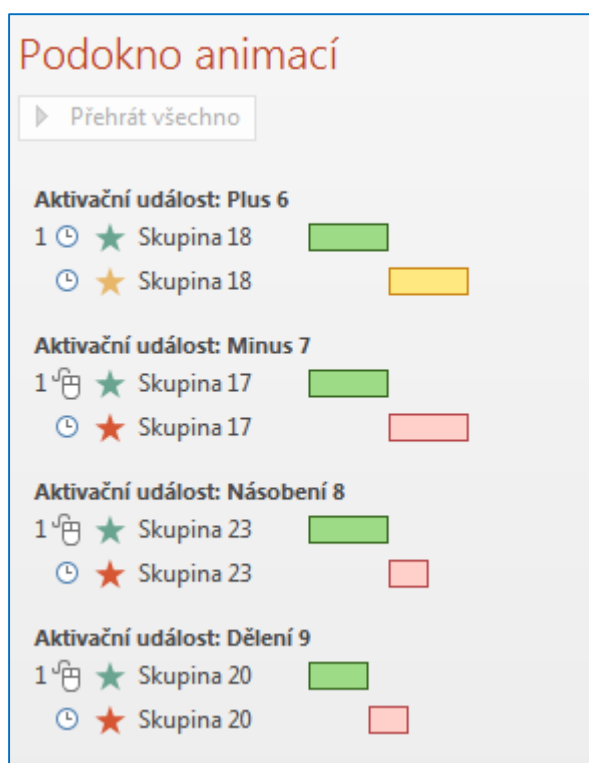
### 5.3. Využití kancelářského balíku MS OFFICE

Z kancelářského balíku MS Office (předpokládáme verzi 2010 a vyšší) je k tvorbě výukových materiálů nejčastěji užívaný MS PowerPoint.

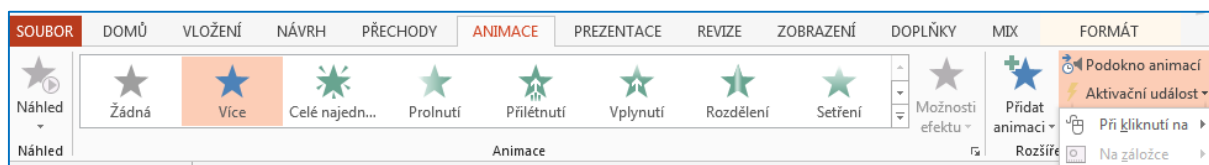
Ve zmíněném programu pak můžeme velmi efektivně a jednoduše využít volby „Vložení“ → „Hypertextový odkaz“. Ten můžeme přiřadit libovolnému objektu, který vybereme (textové pole, obrázek, SmartArt ...). Nejčastěji pak uživatelé odkazují na „Místo v tomto dokumentu“ – vhodné zejména při tvorbě kvízů nebo na jiné existující soubory či webové stránky.

Druhou často využívanou možností jsou animace a s nimi spojené aktivační události, které byly přidány právě ve verzi Office 2010. Podobně jako hypertextový odkaz i animaci mohou přiřadit libovolnému objektu. Navíc ale mohou přiřadit i aktivační událost k dané animaci. Jednoduše řečeno aktivační událost znamená, že se přiřazená animace přehraje při dané akci, často je touto akcí kliknutí na zvolený objekt. Aktivační události mohou sloužit např. při vytváření cvičení, při kterých odkrýváme postupně obrázek apod.

Důrazně doporučujeme využívat „Podokno animací“, které nám poskytuje velmi přehledný seznam animací na daném snímku. Pomocí tohoto podokna, které je viditelné (po zapnutí) vždy při pravém okraji obrazovky, můžeme animace jednoduše spravovat a upravovat.



Vždy mějme na paměti, že MS PowerPoint je programem primárně určeným k tvorbě prezentací, nikoliv digitálních učebních materiálů. To, že lze takto využít, je bonusem. Nechtějme tedy po tomto programu nemožné (automatické vyhodnocování chyb apod.).



## 5.4. Využití webových služeb při výuce AJ

Tuto kapitolu pojmem jen informativně, protože kompletní informace by vydaly na samostatnou publikaci. Webové prostředí se navíc neustále mění a informace je tak třeba stále aktualizovat.

Výbornou využitelnost mají různé cloudové služby, jako například Office 365 či Google Apps. Obě zmíněné služby obsahují sadu kancelářských nástrojů podobě jako desktopové MS Office, zde je tedy využitelnost podobná. Navíc jak řešení firmy Microsoft, tak Googlu obsahují nástroje pro tvorbu formulářů. To jsou primárně dotazníky, které ale lze využít i pro určité druhy testování.

Dále lze velmi efektivně využívat různé videoportály, z nichž nejnámější je YouTube. A to nejen pro sledování videí, ale i pro nahrávání videí vlastních. Každý uživatel si může vytvořit svůj kanál a na něm pak seznam videí, která potřebuje opakovaně pouštět. V případě uploadu videí si pak může nastavovat různou míru soukromí tak, aby videa například mohl pouštět a sledovat pouze majitel.

V souvislosti s dotykovými zařízeními je na závěr třeba zmínit existenci elektronických obchodů s aplikacemi pro daná zařízení – pro Windows je jím Microsoft Store, pro Android Google Play a pro Apple je to Apple Store. Ve všech zmíněných obchodech lze zakoupit stovky tisíc nejrůznějších aplikací, z nichž mnohé lze samozřejmě užít ve výuce. Samozřejmě je obrovská část aplikací zdarma a kdo potřebuje, tak najde i podporu češtiny.

## 5.5. Využití aplikací

S nástupem Windows 8.1 máme další možnost využití ICT ve výuce. Tou jsou aplikace dostupné z obchodu MS Store, z nichž mnohé jsou určeny pro vzdělávání. Samozřejmě toto není jenom doménou Windows. Konkurence v podobě Google či Apple má rovněž své obchody s aplikacemi pro své platformy – Google Play a Apple Store.

Ve všech zmíněných obchodech, jak již bylo naznačeno, je nepřeberné množství aplikací, které lze využít i ve výuce. Bariérou však může být anglický jazyk, v němž jsou mnohé aplikace šířeny, či často nedostatek času na straně učitelů k vyhledání a hlavně vyzkoušení

vhodné aplikace. Zmíněné aplikace však mohou být perfektním doplňkem, zpestření a zefektivnění výuky. Např. při biologii mohu použít aplikaci, která obsahuje realistickou animaci lidského srdce, která předčí jakýkoliv model. Žáci tak získají představu, jak jejich srdce funguje. Dále je třeba vlastnit potřebnou platformu a v ideálním případě i zařízení pro bezdrátový přenos obrazu, aby bylo možné vše promítat.

## Závěr

Závěrem jen dodáme, že na využití ICT ve výuce AJ můžeme nyní nahlížet dvěma směry – využití běžných softwarů k interaktivním tabulím či balíku MS Office a využití dotykových zařízení a na ně dostupných aplikací. Věříme, že v obou případech lze dosáhnout kvalitního doplnění výuky i její zefektivnění. Největší překážkou je pak ve všech případech časová náročnost na přípravu kvalitního materiálu či nalezení kvalitní aplikace. Odměnou je potom spokojenost nejen vlastní, ale i žáků a studentů.

## Použitá literatura

PRŮCHA, J.; WALTEROVÁ, E. ; MAREŠ, J. *Pedagogický slovník*. Praha: Portál, 1995.

SKALKOVÁ, J. *Obecná didaktika*. Praha: Grada, 2007.

Pokud není uvedeno jinak, obrázky pocházejí z archivu autorů.