



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Projekt „Vzdělávání dotykem“

CZ.1.07/1.3.00/51.0031



## DIDAKTIKA ČESKÉHO JAZYKA A LITERATURY S ICT

Autor: Mgr. Lucie Rojšlová a Mgr. Jarmila Sulovská

## Obsah

Obsah.....	2
Úvodní slovo realizačního týmu CVLK .....	3
1. Úvod .....	5
2. Interaktivní tabule.....	7
3. SMART NOTEBOOK 10 .....	12
4. Interaktivní učebnice .....	30
5. Použité zdroje .....	33
6. Doporučená literatura .....	34

## 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 uložení. Dále se pedagogové seznámí s možnostmi 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. Úvod

Počítačem podporovaná výuka by měla být v dnešní době samozřejmostí i ve výuce humanitně zaměřených předmětů, tedy i v hodinách českého jazyka a literatury (ČJL). Ne na všech školách tomu tak je. Proto je naším cílem ukázat učitelům možnosti, jak jim může moderní technika pomoci při přípravě na výuku i ve vyučování samotném. Nejde pouze o počítače, ale i o internetové a multimediální zdroje (ICT). Vzhledem k názvu projektu Vzdělávání dotykem se v kurzu podrobněji zaměříme na možnosti efektivního využití interaktivní tabule ve výuce ČJL. Předpokládáme, že učitelé již prošli základním školením, v němž získali obecné informace o tvorbě programů k využití interaktivní tabule. Tato školení však zpravidla bývají určena učitelům všech předmětů, jsou tedy zaměřena obecně. Příklady jsou nejčastěji vybírány pro výuku matematiky, přírodovědných předmětů a angličtiny. Pro ČJL je jich málo.

Naší snahou je inspirovat češtináře k tvorbě vlastních materiálů, které budou nejlépe vyhovovat konkrétním žákům. Učitelé mohou ve výuce využít i DUMy vytvořené přímo pro výuku ČJL, je však třeba k nim přistupovat obezřetně, protože v mnohých z nich se vyskytují chyby. Jedním z cílů našeho kurzu je takové chyby identifikovat a odstranit. Pro vlastní výuku je vhodný MS PowerPoint, který je dostačující zejména pro prezentaci nové látky, při níž jsou žáci pouhými diváky. Učitelé by neměli tento postup zcela zavrhnout. Je vhodné ho střídat s interaktivní výukou pomocí dotykové tabule, při níž jsou žáci do práce aktivně zapojeni. Týká se to zejména procvičování látky, jejího opakování i prověřování. Neodmítáme však ani prezentování nové látky pomocí interaktivní tabule, obzvláště pokud navazuje na informace, které jsou již žákům známé.

Nezbytné je i zařazování klasických výukových metod, při nichž hraje významnou roli učitel, kterého nemůže zcela nahradit ani ta nejdokonalejší technika. Stále je potřebný individuální přístup k žákům, který jim může poskytnout jen živý učitel, na němž závisí naplňování didaktických zásad a principů. Interaktivní tabule umožňuje žákům získávat nové informace pomocí zraku, sluchu a hmatu, a je na učiteli, aby doplnil aktivity vycházející ze zapojení chuti a čichu. Jen tak bude výuka v souladu s myšlenkami J. A. Komenského, který

v Didaktice velké<sup>1</sup> říká, že *nic není v rozumu, co nebylo předtím ve smyslech. A jestliže se něco může vnímat více smysly, nechť se to děje několika smysly*. Čím více smyslů je tedy zapojeno při učení, tím lépe si žák nové informace zapamatuje.<sup>2</sup>

Tato studijní opora obsahuje obrázky sloužící k rychlé orientaci při samotném kurzu a následně při individuální přípravě jednotlivých aktivit. Jejich obsah je zaměřen výhradně na využití v ČJL. Anglické termíny jsou pro lepší přehlednost převezeny do češtiny. Předpokládáme, že si účastníci kurzu doplní k obrázkům vlastní poznámky.

Součástí studijní opory je i seznam doporučené odborné literatury a internetových pramenů, kde je možno nalézt další potřebné informace.

Přejeme účastníkům kurzu hodně invence a bohatou fantazii při tvorbě vlastních výukových materiálů. Nechť je pro Vás ICT dobrým pomocníkem.

Mgr. Lucie Rojšlová a Mgr. Jarmila Sulovská

---

<sup>1</sup> KOMENSKÝ, J. A. *Didaktika velká*, 3. Vyd. Brno: Komenium, 1948. 252 s.

<sup>2</sup> SULOVSKÁ, J. *Vyučujeme slohu pomocí pěti smyslů*. In Tradiční a netradiční metody a formy práce ve výuce ČJ na ZŠ. Sborník z konference. Olomouc: Hanex, 2007. s. 220

## 2. Interaktivní tabule

Interaktivní tabule (dále IT) představuje digitální medium, velkou obrazovku s dotykovým senzorem. Je to elektronická varianta klasické školní tabule spojené nejčastěji s počítačem a dataprojektorem, promítajícím obraz z počítače na projekční plochu. IT se ovládá pomocí prstu, elektronické tužky, speciálního ukazovátka aj. Může být uchycena v pojízdném rámu, nebo připevněna na stěnu buď pevně, či pomocí výškově nastavitelného stojanu. Ve školách se stala moderní didaktickou technickou pomůckou.<sup>3</sup>

Využívání IT při výuce je v současné době velmi diskutovaným tématem. Interaktivní tabule se začaly v českých školách pozvolna objevovat od roku 1998, dnes už alespoň jednu vlastní mnoho škol.

Na učitele jsou tím pádem kladeny nové nároky. Musí se s novým vybavením naučit zacházet a hlavně ho efektivně využívat, aby byla naplněna podstata a cíl interaktivního vyučování.

### INTERAKTIVNÍ VYUČOVÁNÍ

Interaktivní vyučování je založeno na velké míře interakce a na interaktivitě. Ve vyučovacích hodinách na sebe vzájemně působí učitel a žák (žáci) a žáci vzájemně mezi sebou. Dále probíhá interakce mezi těmito činiteli a multimediální didaktickou pomůckou (interaktivní tabulí, elektronickou učebnicí atp.). Interaktivita těchto pomůcek umožňuje činné přizpůsobení se uživateli, který se tak podílí na řízení průběhu jednotlivých procesů. Interaktivní ovládání médií přináší do vyučování dynamiku a pohyb. Důraz je kladen na aktivní zapojení žáků ve výuce, mezipředmětové vztahy a názornost.

---

<sup>3</sup> DOSTÁL, Jiří. *Reflections on the Use of Interactive Whiteboards in Instruction in International Context*. The New Educational Review. [online]. 2011. Vol. 25. No. 3. ISSN 1732-6729. s. 2.

Dostupné z WWW:

<[http://jte.upol.cz/clanky/Reflections\\_on\\_the\\_Use\\_of\\_Interactive\\_Whiteboards\\_in\\_Instruction\\_in\\_International\\_Context.pdf](http://jte.upol.cz/clanky/Reflections_on_the_Use_of_Interactive_Whiteboards_in_Instruction_in_International_Context.pdf)>.

## DRUHY INTERAKTIVNÍCH TABULÍ

SMART Board představuje interaktivní tabuli kanadské společnosti SMART Technologies. Autorský komerční software přináležející interaktivní tabuli SMART Board se nazývá SMART Notebook (samotný program) a SMART Board Tools (balíček nástrojů).

IT od tohoto výrobce se vyskytují nejčastěji na českých školách.<sup>4</sup>

ActivBoard je výrobek britské vzdělávací společnosti Promethean World. Autorský komerční software přináležející interaktivní tabuli ActivBoard se nazývá ActivInspire.

Dalšími druhy jsou například: Clasus Board, IT eBeam, Focus Board nebo IT Interwrite.

## ONLINE ZDROJE

Jestliže se chceme dozvědět základní informace o interaktivních tabulích, dobře nám poslouží autorské stránky konkrétních výrobců, například [smarttech.com](http://smarttech.com) (o IT SMART Board; v angličtině), [www.activboard.cz](http://www.activboard.cz) (o IT ActivBoard), [www.activmedia.cz](http://www.activmedia.cz) (o IT ActivBoard).

O SMART Boardech pojednávají i stránky [www.chytretabule.cz](http://www.chytretabule.cz), kde jsou k nalezení mimo jiné praktické rady pro učitele nebo poradna. Mnoho článků o IT se nachází na [www.ceskaskola.cz](http://www.ceskaskola.cz), kam přispívá například také Milan Hausner, odborník v oboru.

Občas je možno se dočíst zajímavé informace na internetových stránkách časopisu Moderní vyučování ([www.modernivucovani.cz](http://www.modernivucovani.cz)) nebo přímo v on-line časopisu Interaktivní tabule ([interaktivni-tabule-pripravy.blogspot.cz](http://interaktivni-tabule-pripravy.blogspot.cz)).

Pokud se někdo zajímá o konkrétní postupy, jak zacházet se SMART Boardem a softwarem Notebook, užitečný je odkaz [www.fusion-universal.com/smart/czech](http://www.fusion-universal.com/smart/czech), kde jsou ke zhlédnutí detailní instruktážní videa, která provedou uživatele od základů používání tabule po tvorbu výukových materiálů.

Již konkrétní zhotovené materiály pro výuku na IT jsou k nalezení například na portálech: [dumy.cz](http://dumy.cz), [www.projektui.cz](http://www.projektui.cz), [www.veskole.cz](http://www.veskole.cz), [www.activucitel.cz](http://www.activucitel.cz)

---

<sup>4</sup> ROJŠLOVÁ, Lucie. *Práce s interaktivní tabulí v hodinách literární výchovy*. Liberec: TUL, 2012. 101 s.



(pro ActivBoard), [www.prometheanplanet.com/en-gb/](http://www.prometheanplanet.com/en-gb/) (pro ActivBoard; v angličtině),  
<http://exchange.smarttech.com> (pro SMART Board).

Všeobecně užitečným a všestranným je též Metodický portál [www.rvp.cz](http://www.rvp.cz), kde jsou k dohledání jak různé články od odborníků i pedagogické veřejnosti, tak i různé materiály ke stažení, diskuse atp.

## INTERAKTIVNÍ TABULE VE VYUČOVÁNÍ

Interaktivní tabuli ve vyučování nestačí pouze mít k dispozici, všichni uživatelé se s ní musí naučit pracovat a využívat v co nejvyšší míře její možnosti. IT spojuje výhody běžné bílé popisovací tabule, projekční plochy a velké dotykové obrazovky. Po připojení datového projektoru se na dotykové ploše zcela reálně zobrazí obrazovka počítače. Rukou či k tomu určeným příslušenstvím můžeme ovládat počítač, vyhledávat a zobrazovat informace z internetu, promítat videozáznam, prezentovat údaje přímo z plochy a mnoho jiného.<sup>5</sup>

IT je didaktickou pomůckou přispívající k rozvoji tendencí ve vzdělávání, které navozuje a podporuje Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání, a to hlavně v bodě „*vytvářet příznivé sociální, emocionální a pracovní klima založené na účinné motivaci, spolupráci a aktivizujících metodách výuky.*“<sup>6</sup>

Je třeba si ale uvědomit, že IT je pouze pomůckou ve vyučování a rozhodně ne jedinou. Stěžejní musí být vždy slovo učitele, interaktivní tabule ho nemá nahradit. Stejně tak by učitel neměl přestat pracovat s dalšími pomůckami. Z hodin nemají vymizet reálné předměty na úkor obrázků a animací na IT.

---

<sup>5</sup> CHROMÝ, Jan. *Materiální didaktické prostředky v informační společnosti*. 1. vyd. Praha: Verbum, 2011. ISBN 978-80-904415-5-2. s. 155.

<sup>6</sup> *Metodický portál RVP: Metodický portál inspirace a zkušenosti učitelů* [online]. [vid. 10. 9. 2012]. ISSN 1802-4785. s. 10. Dostupné z WWW: <<http://rvp.cz/>>.

Pokud si učitel osvojí práci s IT, může jejím prostřednictvím naplnit všechny části vyučovací hodiny od úvodu s motivací, výkladu, vysvětlování, předvedení názorných příkladů, opakování a procvičování látky, nácviku různých dovedností až po zpětnou vazbu, hodnocení a závěr hodiny.

### VÝHODY INTERAKTIVNÍ TABULE

- ✓ k probírané látce je možno se kdykoli vrátit
- ✓ lepší vizualizace učiva
- ✓ možné uchování práce žáků
- ✓ možnost propojení s internetem
- ✓ možnost vysvětlení učiva v souvislostech a vazbách
- ✓ obsah hodiny lze uložit, pozměnit, znovu použít či sdílet
- ✓ podpora mezipředmětových vztahů
- ✓ podpora průřezových témat
- ✓ působí na více smyslů najednou
- ✓ šetří čas vyučujícího v hodině
- ✓ tabuli není třeba mazat
- ✓ velká míra názornosti
- ✓ vše v jednom = v multimediální prezentaci je možno vytvořit celou vyučovací hodinu i s přidáním obrázků, videí, zvuků atd.
- ✓ žáky lze snadněji zapojit aktivně do výuky

### NEVÝHODY INTERAKTIVNÍ TABULE

- ✓ časově náročná tvorba vlastního obsahu
- ✓ energetická náročnost
- ✓ menší psací plocha než u klasických tabulí

- ✓ možné stínění či výskyt parazitního světla
- ✓ nutné technické znalosti
- ✓ občasná nespolupráce techniky

## ZÁSADY PRÁCE S INTERAKTIVNÍ TABULÍ

Technické zásady:

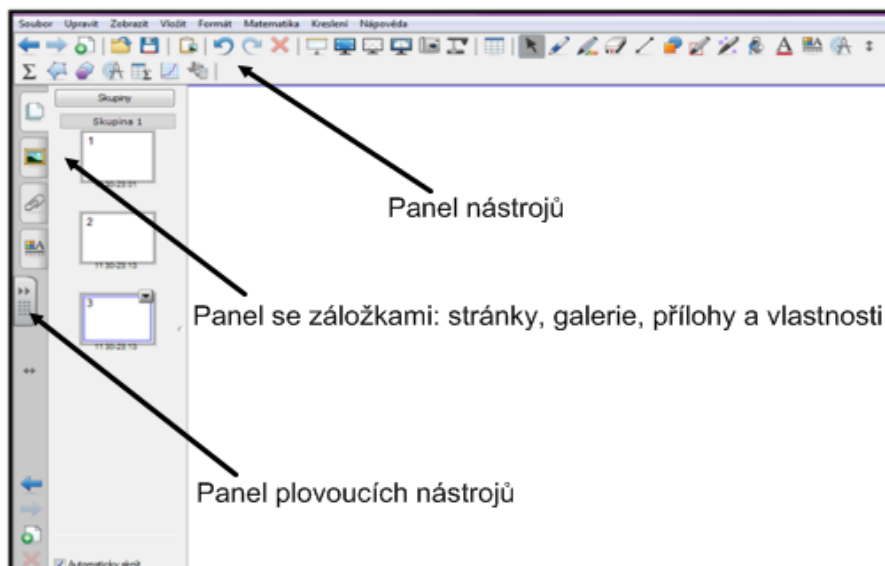
- ✓ vhodný výběr IT
- ✓ promyšlené umístění
- ✓ správná instalace, nastavení a údržba zařízení
- ✓ kontrola funkčnosti
- ✓ pozor na světlo a stín
- ✓ osvojení si práce s IT
- ✓ tvorba interaktivních materiálů

Metodické a didaktické zásady:

- ✓ aktivita
- ✓ interaktivita
- ✓ motivace
- ✓ dynamika
- ✓ názornost
- ✓ pohyb
- ✓ přiměřenost
- ✓ umírněnost

## 3. SMART NOTEBOOK 10

**Obrázek 1:** Základní vzhled programu SMART Notebook 10



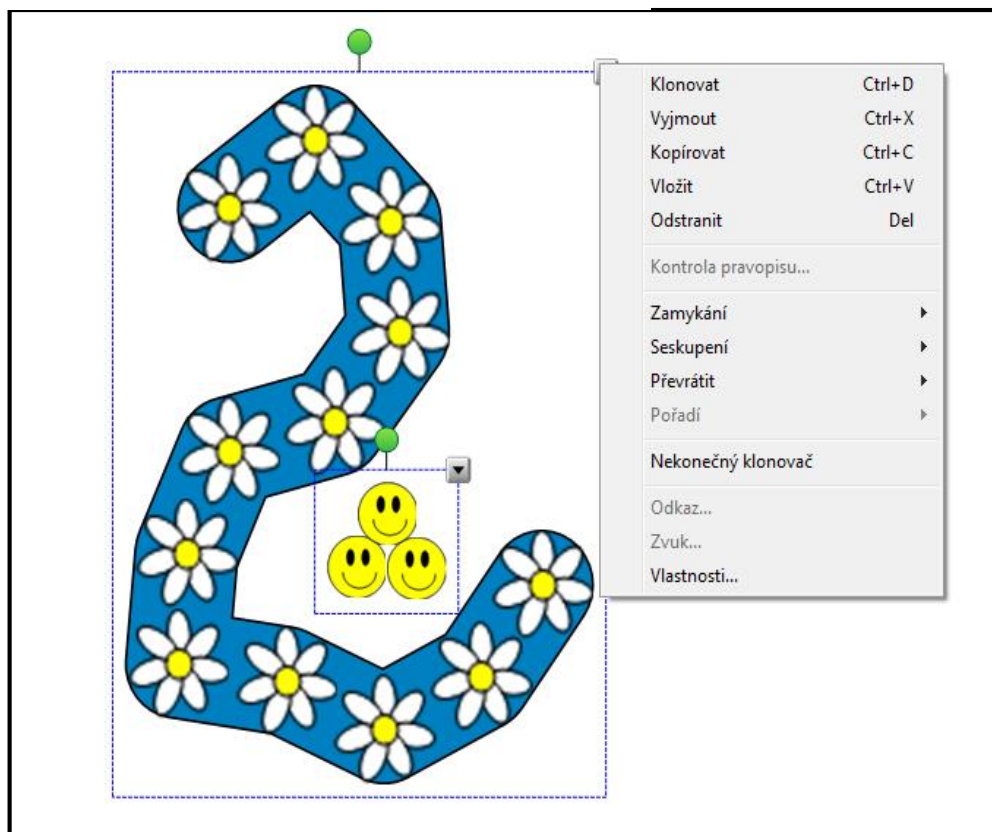
**Obrázek 2:** Panel nástrojů

	předchozí a následující stránka		vložit gumu
	přidat stránku		vložit čáry
	otevřít soubor		vložit tvary
	uložit soubor		použít pero rozpoznávání tvarů
	vložit objekt		použít kouzelné pero (mizici)
	o krok zpět a vpřed		vložit výplň objektu
	odstranit označené		vložit textové pole
	stínovat obrazovku ("roleta")		vlastnosti objektu
	zobrazit na celou obrazovku		vložit měřicí nástroje (pravítko, úhloměr, trojúhelník, kružítko)
	zobrazit průhledné pozadí		přepnout nástroje nahoru či dolů
	zobrazit dvě stránky najednou		vložit rovnici
	vyfotografovat a vložit obrazovku		vložit nepravidelný mnohoúhelník

	aktivovat kameru		vložit pravidelný mnohoúhelník
	vložit tabulku		vložit měřicí nástroje (pravítko, úhloměr, trojúhelník, kružítko)
	vybrat		vložit tabulku grafů
	vybrat pero a jeho barvy		vložit graf
	vybrat kreativní pero		vložit kalkulačku

Obrázek 3: Nabídka možností práce s objektem



## JEDNOTLIVÉ FUNKCE SMART NOTEBOOK 10

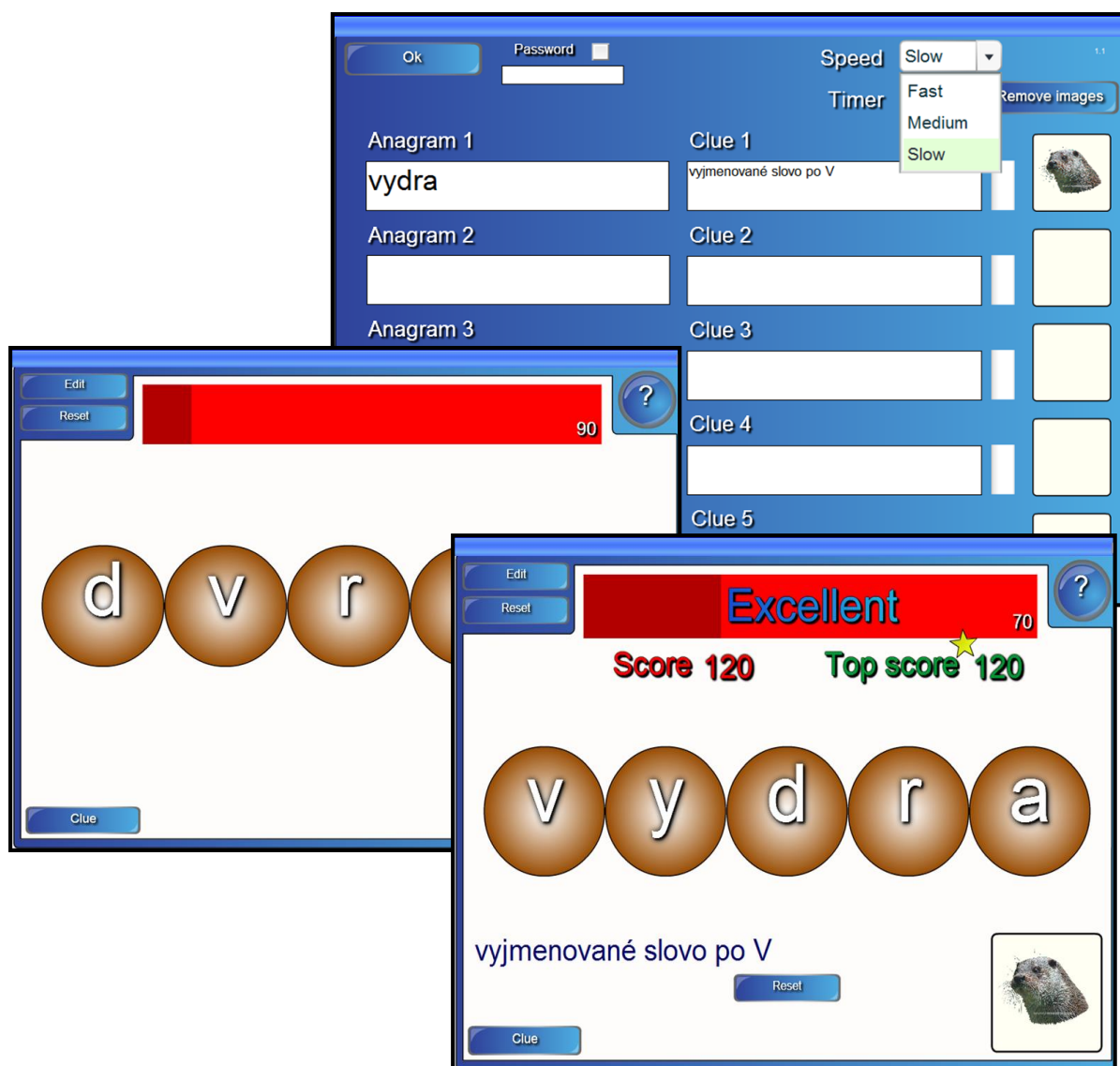
- ✓ animace
- ✓ galerie
- ✓ lupa
- ✓ nahrávání stránky
- ✓ odkazování
- ✓ průhlednost obrazu
- ✓ reflektor
- ✓ stínování obrazovky („roleta“)
- ✓ vkládání videa a zvuku
- ✓ vrstvení objektů

## LESSON ACTIVITY TOOLKIT 2.0 (soubor nástrojů pro aktivity v hodině)

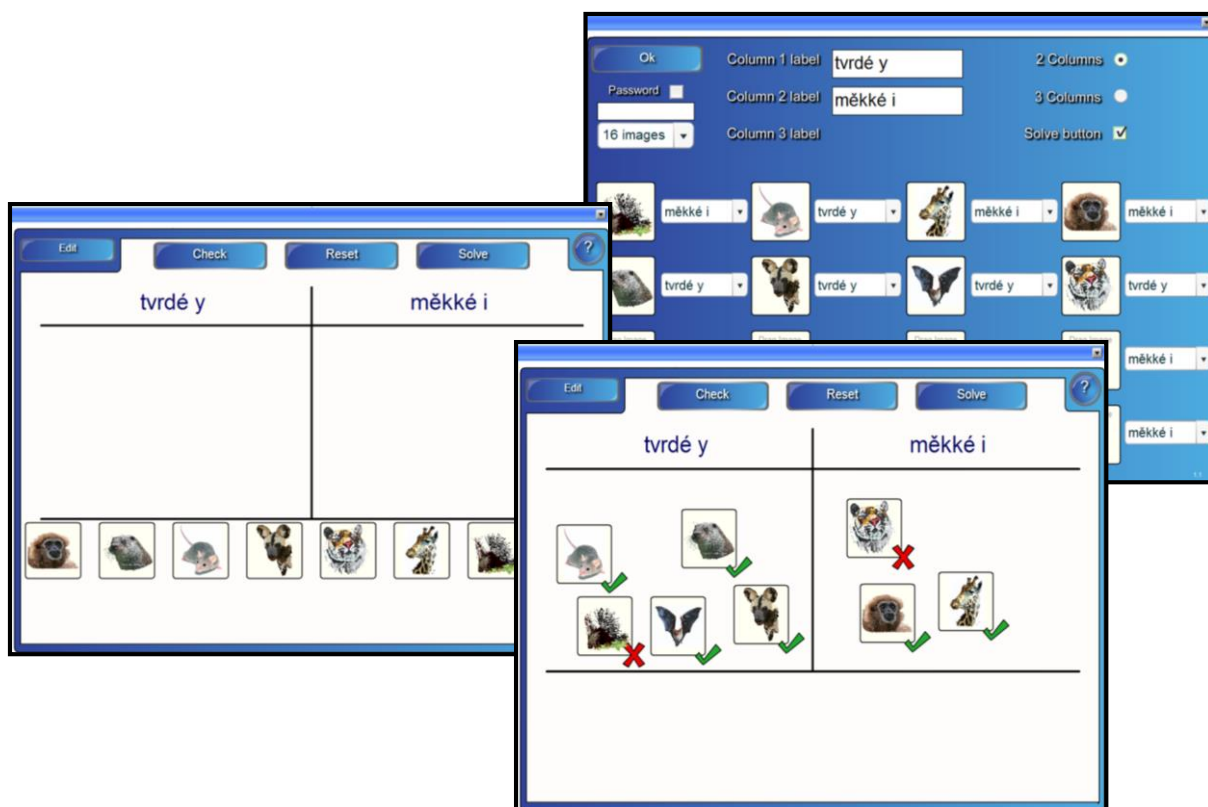
Nástroje pro nejrůznější aktivity při vyučování jsou jednou z položek galerie. Bohužel je prozatím vše v anglickém jazyce.

Jako první se zde vyskytují přednastavené aktivity (Activities), do kterých se dá doplnit vlastní (tedy český) obsah; dále nápady, příklady a instruktáže (Examples), jak dané aktivity využít; předdefinované hry (Games) jako například šachy, karty, křížovky, kostky, domino atd.; následně pak nástroje pro tvorbu vlastních aktivit (Graphics = obrázky ikon, šipek, záložek atp.; Pages = různě využitelné stránky pro dosažení svého obsahu; Tools = interaktivní nástroje jako generátory písmen, slov, barev a čísel, počítač skóre, nástroje pro náhodný výběr obrázku či hrací karty, odpočítávání času v podobě zapálené petardy atp.)

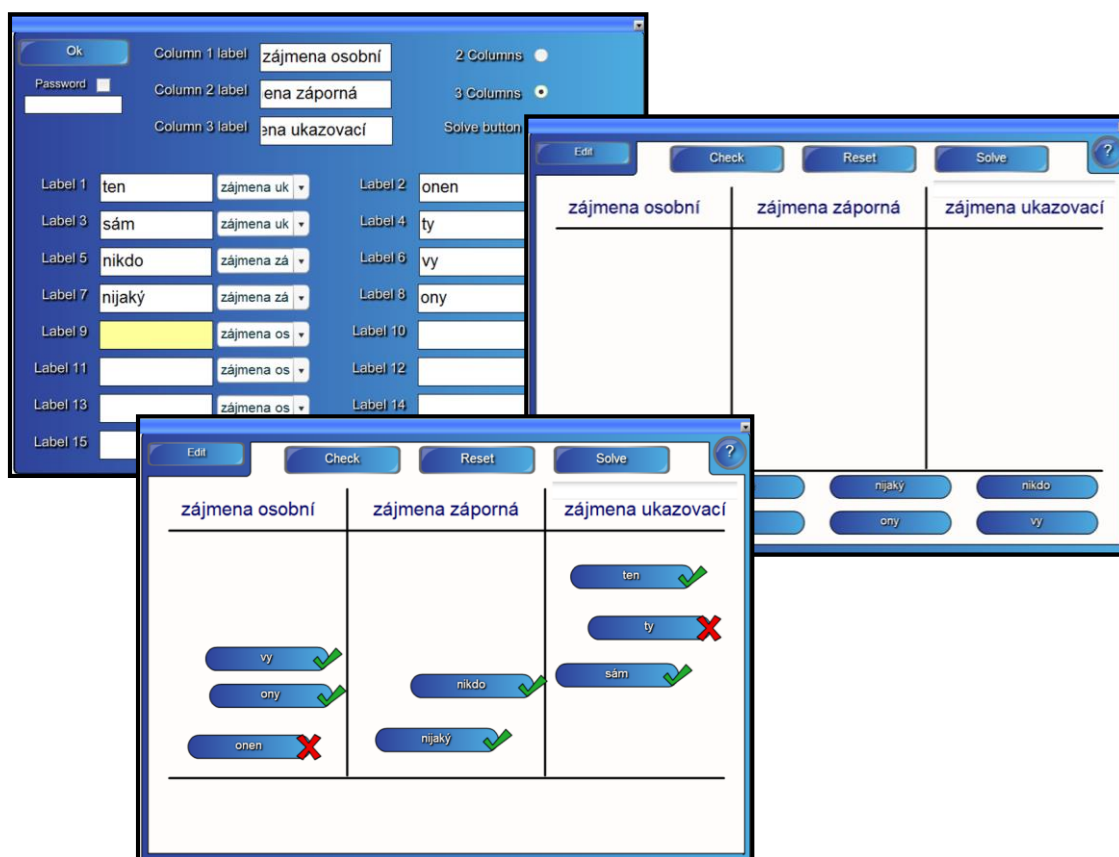
**Obrázek 4:** Aktivita Anagram = přesmyčka (její nastavení, začátek aktivity a výsledek)



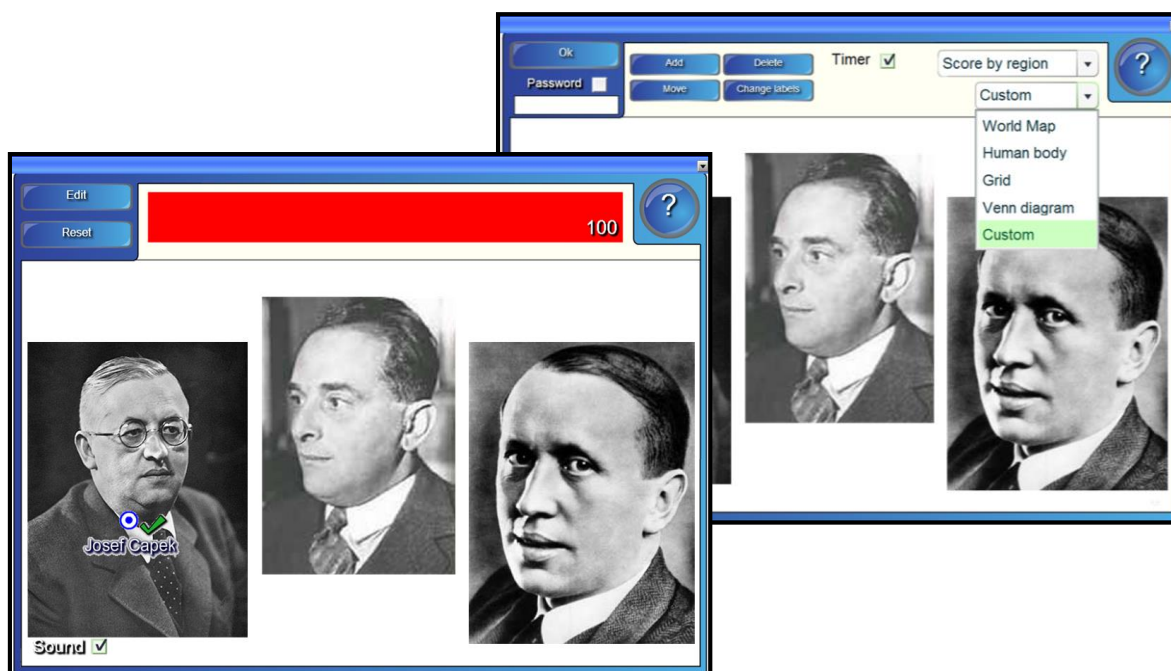
Obrázek 5: Aktivita Category sort image = rozřídění obrázků do kategorií



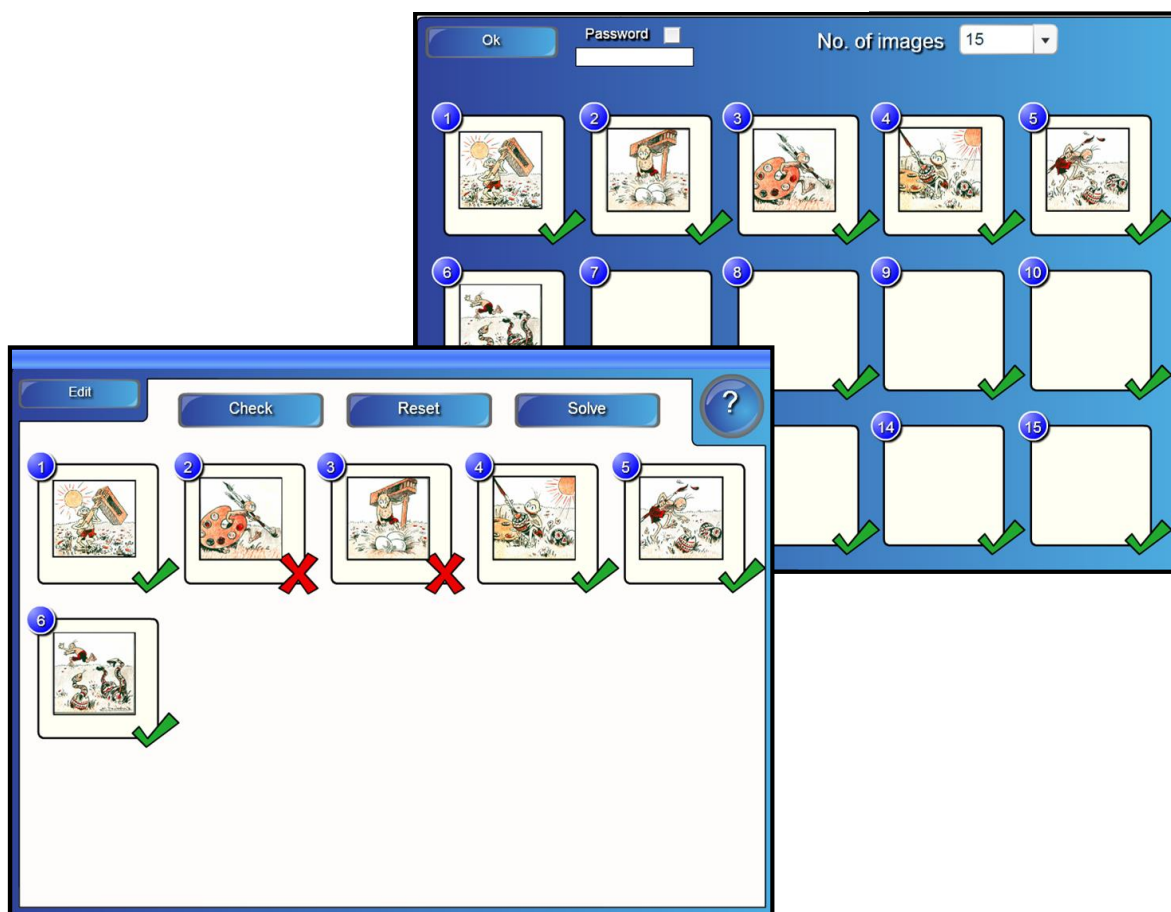
Obrázek 6: Aktivita Category sort text = rozřídění textu do kategorií



**Obrázek 7:** Aktivita Hot spots = určení horkých bodů na vlastním pozadí nebo na mapě světa, lidském těle, mřížce či Vennových diagramech

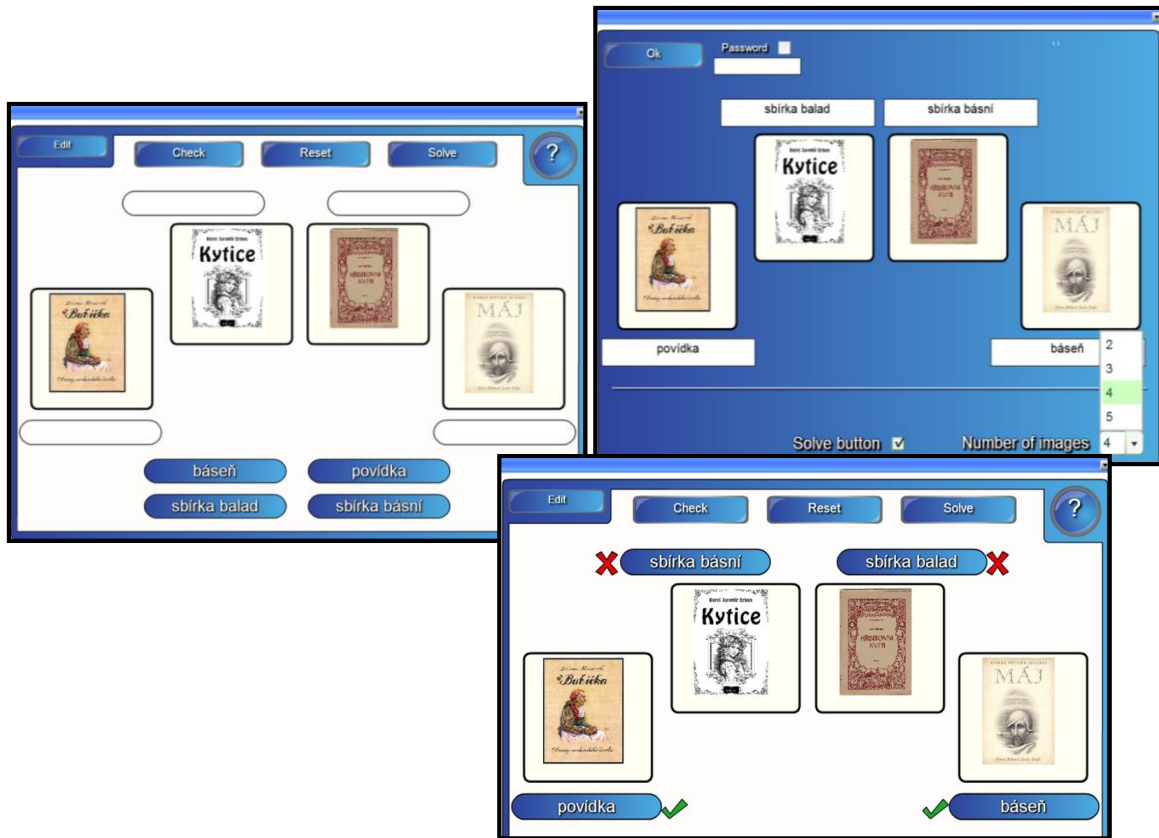


**Obrázek 8:** Aktivita Image arrange = srovnání obrázků dle správného pořadí

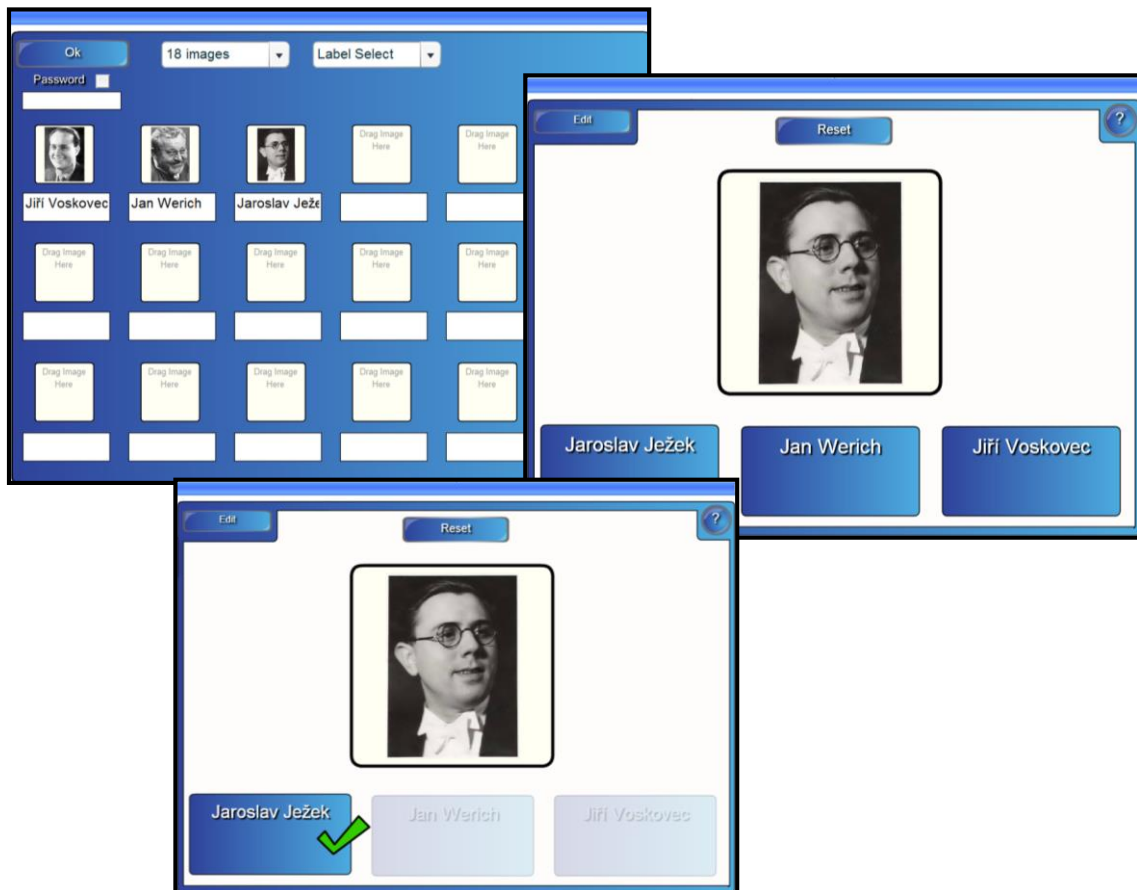




**Obrázek 9:** Aktivita Image match = Přřazování popisků k jednotlivým obrázkům



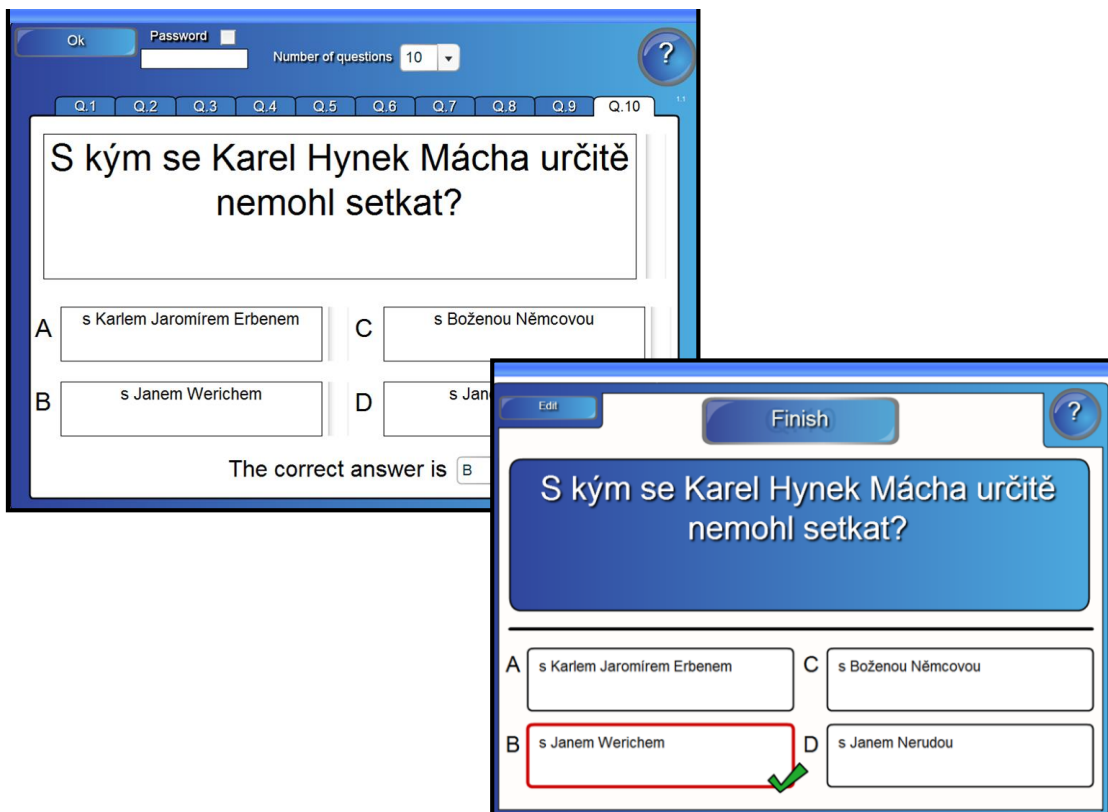
**Obrázek 10:** Aktivita Image select = Výběr obrázku a následné přřazení správného popisku



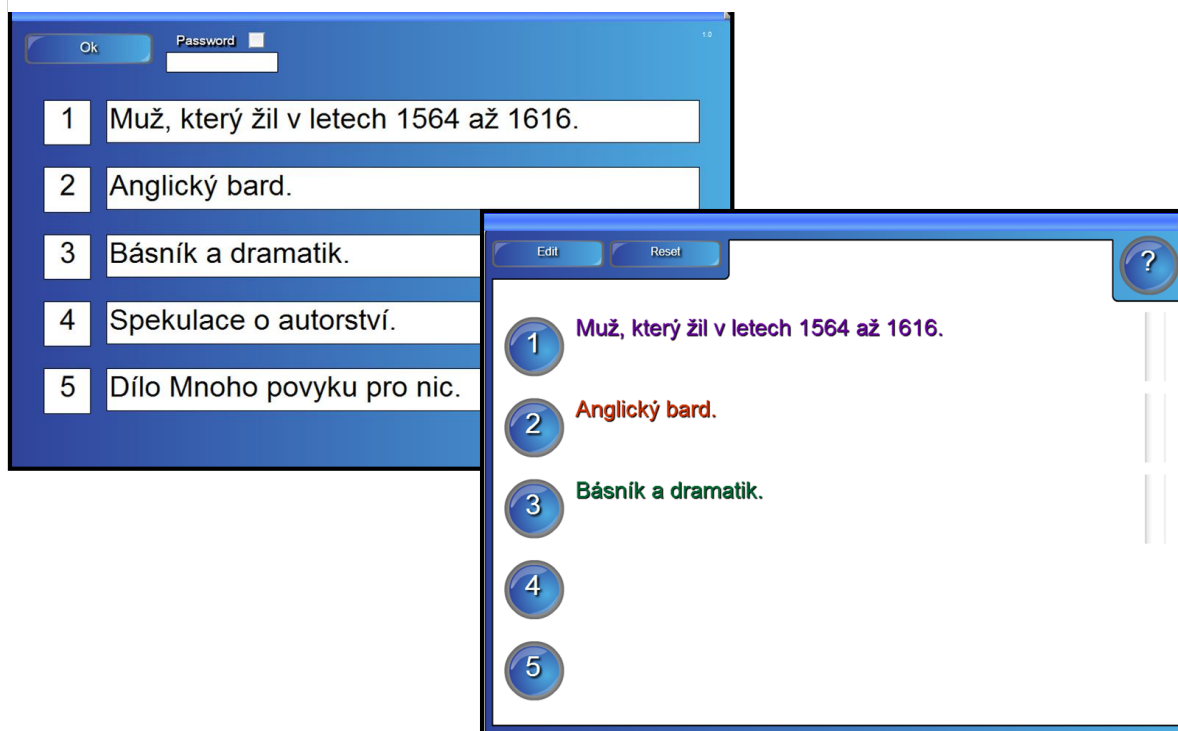
Obrázek 11: Aktivita Keyword match = Přiřazování pojmů



Obrázek 12: Aktivita Multiple choice = test s jednou správnou odpovědí



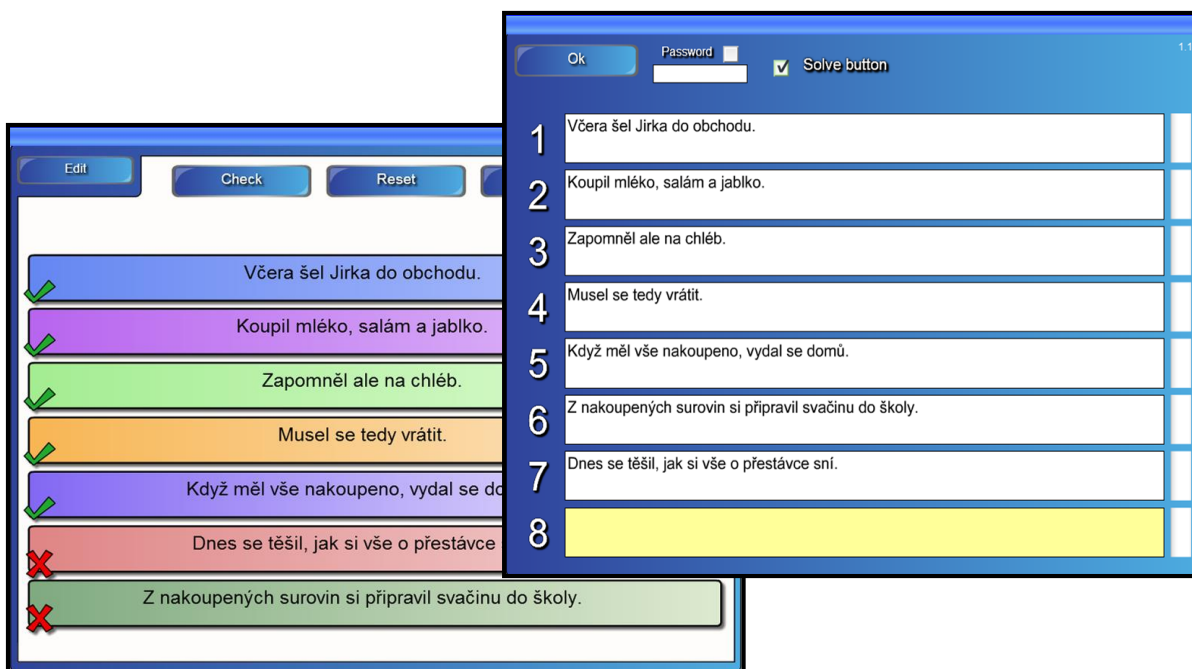
Obrázek 13: Aktivita Note reveal = Postupné odkrývání nápověd



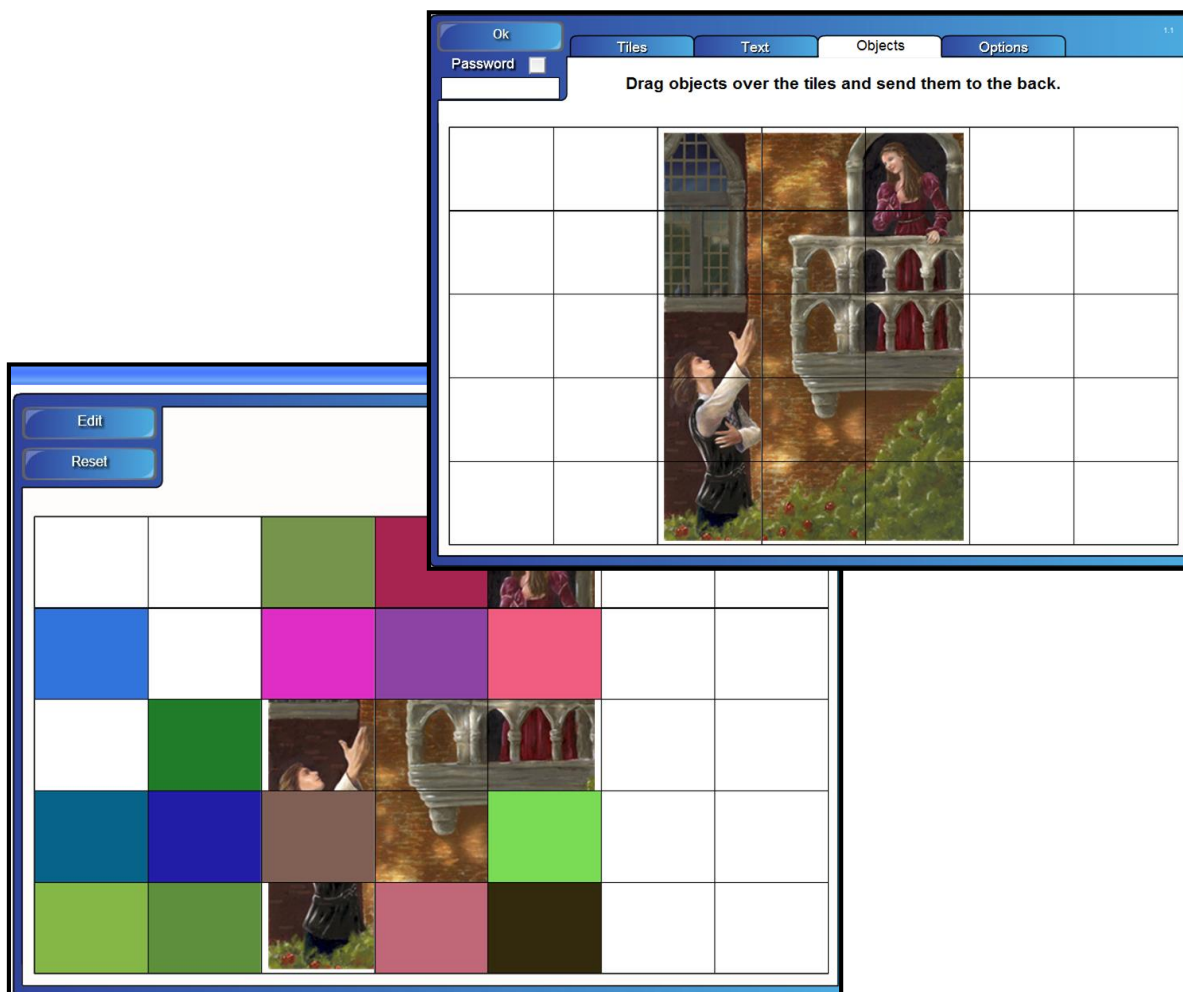
Obrázek 14: Aktivita Pairs = Páry neboli pexeso



Obrázek 15: Aktivita Sentence arrange = Řazení vět do správného pořadí



Obrázek 16: Aktivita Tiles = kachličky sloužící k postupnému odkrývání obrázku



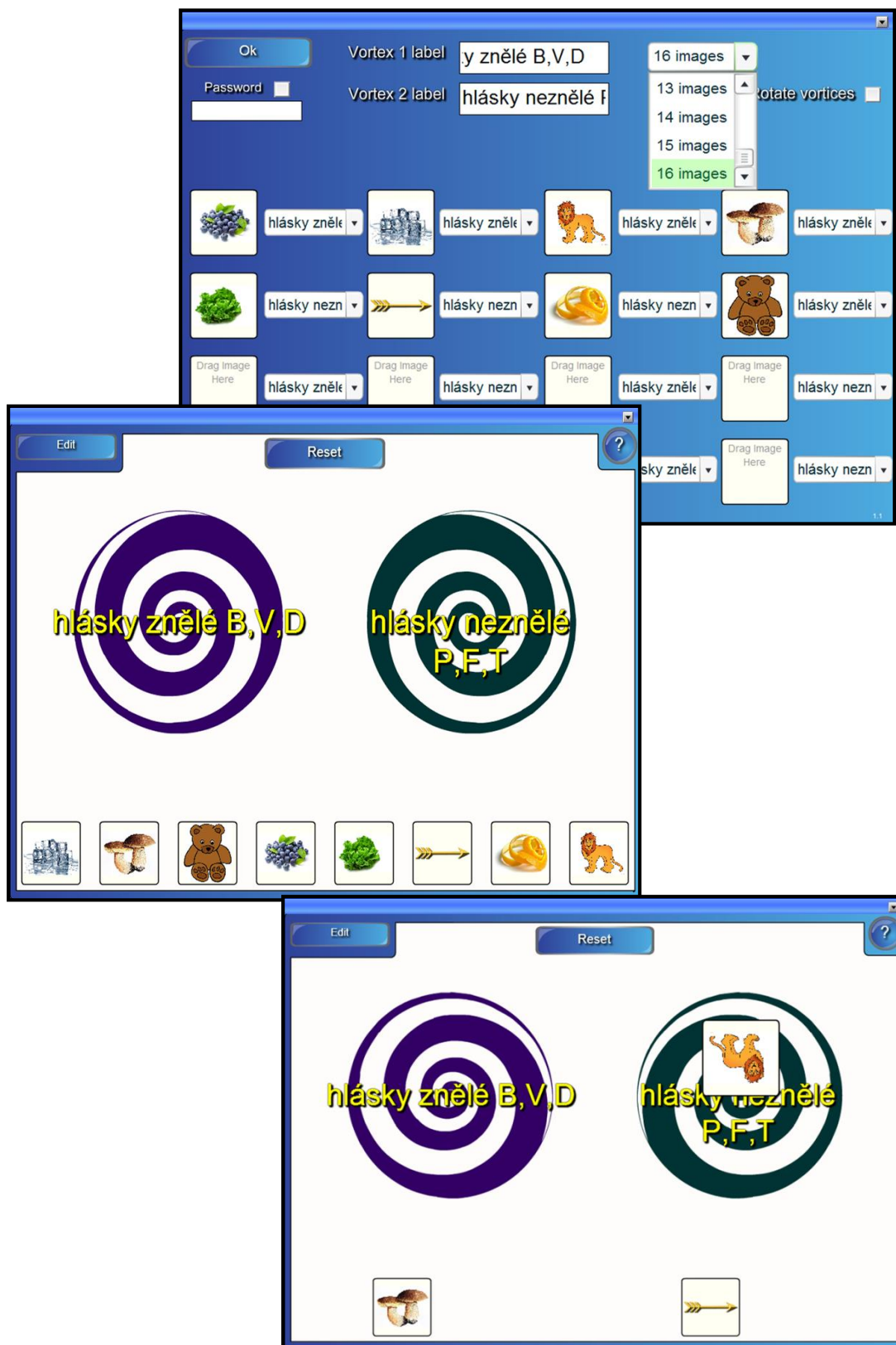
Obrázek 17: Aktivita Timeline reveal = postupné odhalování mezníků časové osy

The image displays a software interface for a 'Timeline reveal' activity. At the top, a table lists literary periods and their descriptions:

Date	Description
14. století	renesance
16. století	baroko
17. století	klasicismus
18. století	osvícenství
2.pol.18.st.	romantismus
2.pol.19.st.	realismus

Below the table, there are two 'Literární období' (Literary periods) windows. The top window shows a timeline with six points: 14. století, 16. století, 17. století, 18. století, 2.pol.18.st., and 2.pol.19.st. The bottom window shows the same timeline, but the point '2.pol.19.st.' is highlighted with a red border, and a blue box labeled 'realismus' is revealed below it.

**Obrázek 18:** Aktivita Vortex sorf – image = obrázkový vír – vírem projdou pouze správné obrázky, ostatní se vrátí na původní pozici



**Obrázek 19:** Aktivita Vortex sort – text = textový vír - vírem projdou pouze správně napsaná slova, ostatní se vrátí na původní pozici



**Obrázek 20:** Aktivita Word biz = skládání správné odpovědi s časovým limitem



**Obrázek 21:** Aktivita Word guess = hádání správných písmen tajenky s možností nápovědy, verze s fotbalem, košíkovou či házením rajčat





## KONKRÉTNÍ PŘÍKLADY VYUŽITÍ V ČJL

- ✓ interaktivní procvičování
- ✓ namluvená díla
- ✓ obrázky (obalů knih, postav, spisovatelů či jiných věcí spojených s tématem) a práce s nimi
- ✓ postupné odkrývání textu či obrázků
- ✓ přehledné tabulky pojmů
- ✓ přehrání ukázek filmových zpracování literárních děl
- ✓ připravený zápis
- ✓ rozličné hry a luštění související s ČJL (kvíz, křížovka, osmisměrka, pexeso...)
- ✓ schémata spletých vztahů literárních postav
- ✓ spuštění nejrůznějších zvuků či písni spjatých s ČJL
- ✓ testové otázky s ukrytými odpověďmi
- ✓ úryvky textů a práce s nimi

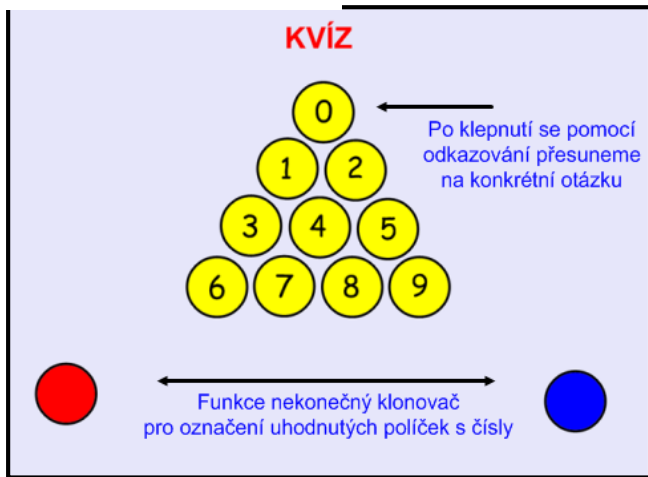
Obrázek 22: Vytvořená vlastní stránka s křížovkou na téma: pojmy z literární teorie



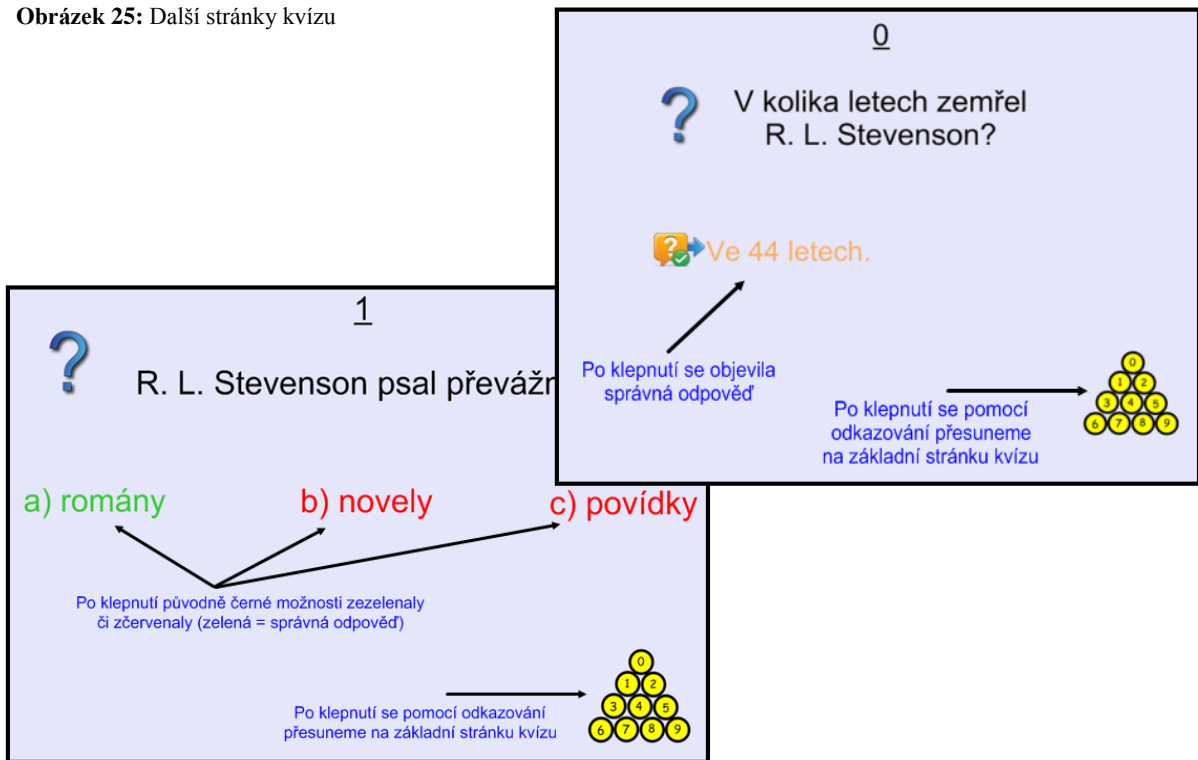
Obrázek 23: Vytvořená vlastní stránka s využitím funkce vrstvení objektů



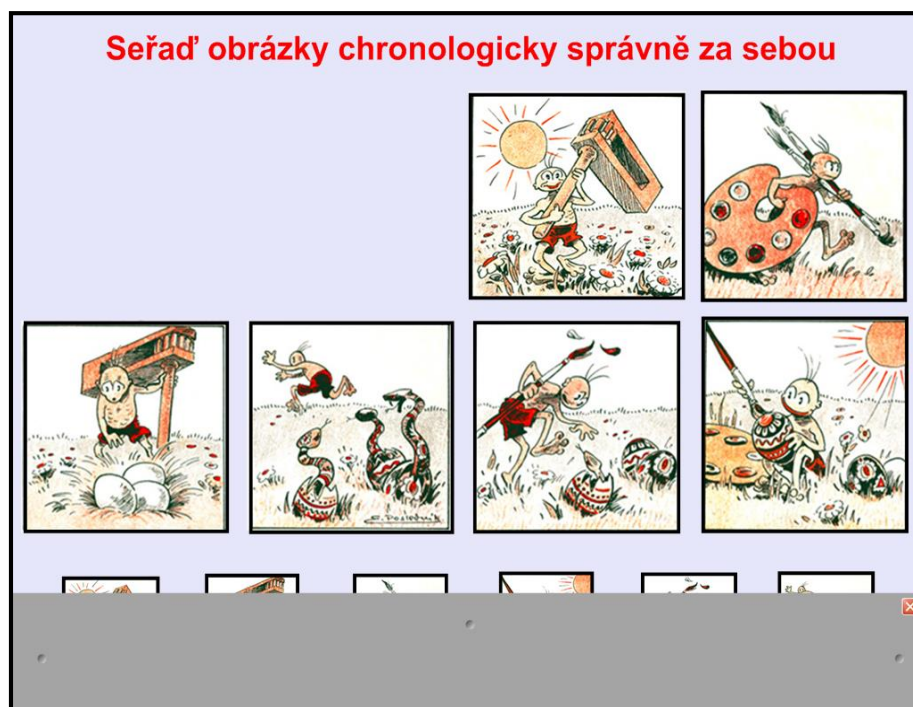
Obrázek 24: Vytvořená vlastní stránka s kvízem o R. L. Stevensonovi



Obrázek 25: Další stránky kvízu



Obrázek 26: Vytvořená vlastní stránka s roletou pro zakrytí/odkrytí správného pořadí obrázků



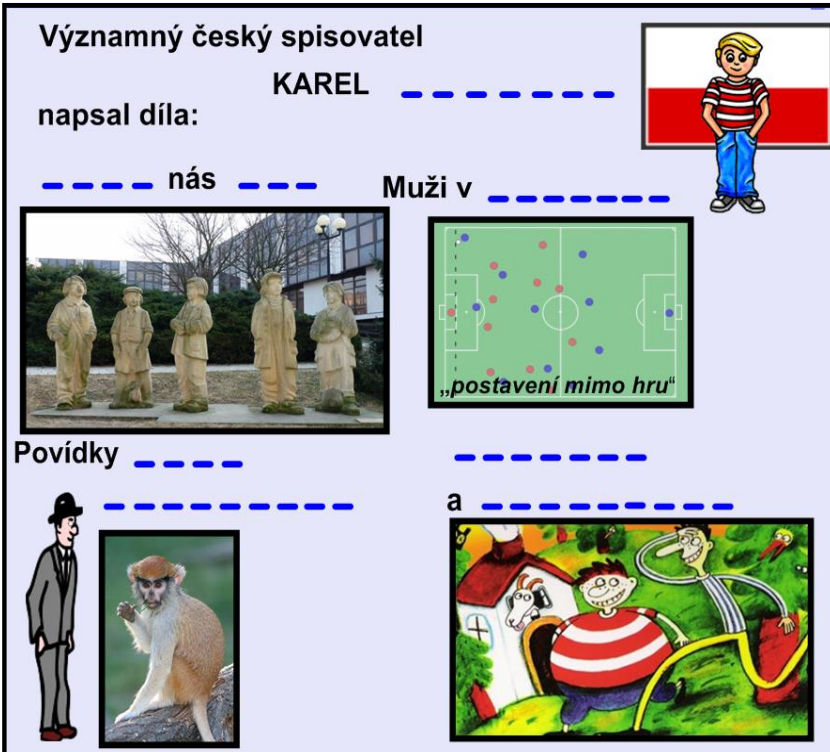
Obrázek 27: Vytvořená vlastní stránka, po klepnutí na hvězdičky se pomocí funkce animace („rozetmit“) objeví jednotlivé úkoly



**Obrázek 28:** Vytvořená vlastní stránka pro doplňování tužkou přímo na interaktivní tabuli; po klepnutí na chlapčečka se aktivuje funkce odkazování na webovou stránku

Významný český spisovatel  
 napsal díla: KAREL -----

----- nás ----- Muži v -----



Povídky -----

----- a -----

**Obrázek 29:** Vytvořená vlastní stránka, objekty pomocí funkce animace „přilet“ přiletí na stránku po jejím zobrazení



„Mnohý ti dá radu,  
 jak přeplavat moře,  
 ale málokterý tě vytáhne  
 z louže.“

Bylo nás pět  
 Karel Poláček

## POMOCNÉ PROGRAMY

Následující programy jsou volně stažitelné na internetu jako freeware.

MP3 Knife – velmi jednoduchý program pro stříhání souborů MP3

Avidemux 2.6.8 – editor video souborů

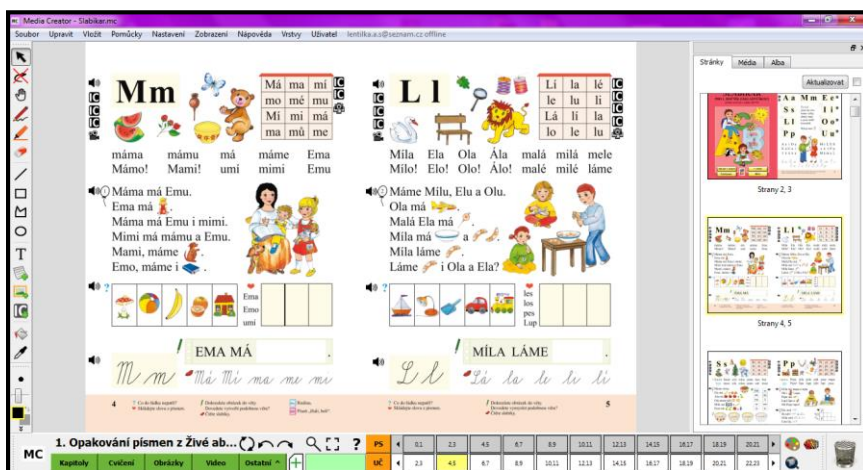
Ke stažení zvuku či videa ze serveru Youtube je možno využít stránku <http://offliberty.com>.

## 4. Interaktivní učebnice

Po roce 2007 začaly i do českého školství pomalu pronikat interaktivní učebnice („iUČEBNICE“). iUČEBNICE slouží ke komplexnímu pohledu na danou látku. Jedná se o spojení klasické učebnice s multimédií, tedy elektronickou verzi tištěné učebnice se spoustou výhod a dalšími možnostmi, které klasická učebnice nemůže nabídnout. Jde především o doplnění učiva, něco navíc, jako jsou další obrázky, fotografie, animace, videa, zvuky, audionahrávky, interaktivní cvičení a umožnění další práce s tím vším. Výhodou je též dotváření vlastního obsahu, propojení s internetem, archivování udělané práce a spojování více výukových oblastí (mezipředmětové vztahy). Interaktivní učebnice lze plně využívat na libovolné interaktivní tabuli či na počítačích. Existují licence pro učitele i žáky, je tedy možné opakování a procvičování i doma.

Interaktivní učebnice na českém trhu nabízí nakladatelství Fraus, NOVÁ ŠKOLA (ČJL prozatím pro 1., 2. a 3. třídu, zbylé se připravují), Nová škola Brno (ČJL prozatím pro 1. třídu) a Prodos (pro ČJL se učebnice připravují).

**Obrázek 30:** Interaktivní učebnice z nakladatelství NOVÁ ŠKOLA: Slabikář – náhled na základní stránku programu Media Creator





## NEJČASTĚJŠÍ CHYBY, KTERÝCH JE TŘEBA SE VYVAROVAT

- **Nevhodně zvolená barva pozadí a písma** – musí být v kontrastní barvě, aby byl text na pozadí dobře čitelný. Vyvarovat se nevhodných kombinací – např. červená a černá, světlezelená a bílá atd.
- **Příliš mnoho barev, různých druhů písma nebo animací.** Zbytečně to žáky rozptyluje. Střídmost je na místě.
- **Text nesmí být pod obrázkem, ale na něm.** Záleží na pořadí animace. Je třeba zvolit kontrastní písmo, aby bylo po přetažení na obrázek vidět.
- **Nevhodný druh písma** (malé, příliš ozdobné, patkové, kurzíva), úzké řádkování. Nejvhodnější je bezpatkové písmo Comis Sans, Arial, Verdana. Velikost nejméně 20. Šířka řádků 60 – 70 znaků. Řádkování nejméně 1,5. Nepodtrhávat. Ke zvýraznění místo kurzívy používat tučné písmo.
- **Mnoho textu v jednom okně** – žáci se v něm ztrácejí, čtou dopředu. Vhodná jsou klíčová slova a heslovité výrazy.
- **Zařazování zbytečných obrázků, které nesouvisí s textem.** Žáci nevhodně rozptylují.
- **Překlikávání z jednoho okna na druhé** – např. z mřížky křížovky na text umístěný v předchozím okně.
- **Příliš dlouhá (např.) křížovka** – stačí 6 – 8 řádků. Potom není třeba překlikávat.

Je třeba se vyvarovat všech prvků, které žáky zbytečně rozptylují. Vše musí být účelné. Pamatujte také, že vhodné využití typografie kladně ovlivňuje čtenářskou gramotnost žáků.

## AUTORSKÁ PRÁVA

Cizí dílo můžete použít při vyučování pro ilustrační účel. Nesmíte z toho mít finanční prospěch. Nezapomeňte citovat. Informace o citacích jsou k dispozici na portále <http://www.veskole.cz> . Je třeba ctít autorský zákon č. 121 / 2000 Sb. Můžete užít texty, obrázky atd. z tzv. volných zdrojů. Např. Wikizdroje, které obsahují díla nevázaná autorským právem – <http://wikisource.org> . Díla s volnou licencí k dalšímu využití najdete na <http://www.creativecommons.cz> . Je třeba dodržet variantu licence.



## 5. Použité zdroje

- 1) DOSTÁL, Jiří. *Reflections on the Use of Interactive Whiteboards in Instruction in International Context*. The New Educational Review. [online]. 2011. Vol. 25. No. 3. ISSN 1732-6729. s. 2.  
Dostupné z WWW:  
<[http://jtie.upol.cz/clanky/Reflections\\_on\\_the\\_Use\\_of\\_Interactive\\_Whiteboards\\_in\\_Instruction\\_in\\_International\\_Context.pdf](http://jtie.upol.cz/clanky/Reflections_on_the_Use_of_Interactive_Whiteboards_in_Instruction_in_International_Context.pdf)>.
- 2) CHROMÝ, Jan. *Materiální didaktické prostředky v informační společnosti*. 1. vyd. Praha: Verbum, 2011. ISBN 978-80-904415-5-2. s. 155.
- 3) *Interaktivní učebnice Čítanka 6. Pro ZŠ a VG*. Plzeň: Fraus, 2014. DEMO verze.
- 4) *Interaktivní učebnice Slabikář*. Brno: NOVÁ ŠKOLA, 2014. 1-97-2.
- 5) *Metodický portál RVP: Metodický portál inspirace a zkušenosti učitelů* [online]. [vid. 10. 9. 2012]. ISSN 1802-4785. s. 10. Dostupné z WWW: <<http://rvp.cz/>>.
- 6) ROJŠLOVÁ, Lucie. *Práce s interaktivní tabulí v hodinách literární výchovy*. Liberec: TUL, 2012. 101 s.
- 7) ROJŠLOVÁ, Lucie: Interaktivní prezentace vytvořené v programu Notebook 10

## 6. Doporučená literatura

**BANNISTEROVÁ, D. *Jak nejlépe využít interaktivní tabuli*. Praha: DZS, 2010. ISBN 978-80-87335-15-4.**

BRDIČKA, B.; NEUMAJER, O.; RŮŽIČKOVÁ, D., *ICT v životě školy – profil školy 21: metodický průvodce*. Praha: NÚV, 2012. ISBN 978-80-87063-65-1.

ČERNOCHOVÁ, M.; KOMRSKA, T.; NOVÁK, J. *Využití počítače při vyučování. Náměty pro práci dětí s počítačem*. Praha: Portál, 1998. ISBN 80-7178-272-6.

DOSTÁL, J., *Počítač ve vzdělávání*. Olomouc: Votobia, 2007. ISBN 80-7220-295-2.

DOSTÁL, J. *Tvorba výukových materiálů. Studijní opora*. Olomouc: UP, 2001. 978-80-244-2983-6.

**HAUSNER, M. *Výukové objekty a interaktivní vyučování*. Liberec: Venkovský prostor, 2007. ISBN 978-80-903897-0-0.**

HECLOVÁ, L. *Využití počítače ve výuce českého jazyka*. In Tradiční a netradiční metody a formy práce ve výuce českého jazyka na základní škole. Olomouc: UP, 2005. s. 71. ISBN 80-244-1002-8.

CHROMÝ, J. *Materiální didaktické prostředky v informační společnosti*. Praha: Verbum, 2011. ISBN 978-80-904415-5-2.

JANDOVÁ, L. *Počítačová výuka. Zásady tvorby výukových programů*. Plzeň: PedF ZČU, 1995. ISBN 80-7043-147-4.

**KOLEKTIV AUTORŮ *Interaktivní tabule snadno a rychle*. Liberec: Venkovský prostor, 2008. ISBN 978-80-903897-3-1.**

KOPECKÝ, K. *Multimédia v hodinách českého jazyka se zaměřením na výukový software*. In Tradiční a netradiční metody a formy práce ve výuce českého jazyka na základní škole. Olomouc: UP, 2003. s. 73. ISBN 80-244-0627-6.

MAREŠOVÁ, H.; HEJSEK, L. *CT ve vzdělání*. Sborník příspěvků z konference. Olomouc: UP, 2012. 978-80-244-3362-2.

MAREŠOVÁ, H. *Dozrál čas pro e-školu? K využití výpočetní techniky v hodinách českého jazyka*. In Tradiční a netradiční metody a formy práce ve výuce českého jazyka na základní škole. Olomouc: UP, 2003. s. 87. ISBN 80-244-0627-6.

MAREŠOVÁ, H. *Internet ve výuce českého jazyka*. In Tradiční a netradiční metody a formy práce ve výuce českého jazyka na základní škole. Olomouc: UP, 2004. s. 67. ISBN 80-244-0814-7.

MAREŠOVÁ, H. *Klasická učebnice v elektronickém věku*. In Tradiční a netradiční metody a formy práce ve výuce českého jazyka na základní škole. Olomouc: UP, 2005. s. 141. ISBN 80-244-1002-8.

**MAŠLÁŇOVÁ, A. *Moderní prezentace prostřednictvím interaktivní tabule*. Olomouc, 2010. ISBN 978-80-244-2592-4.**

MIKULÍKOVÁ, V.; MAREŠOVÁ, H. *Didaktické hry ve výuce ČJL. Metodická příručka*. Olomouc: UP, 2010. ISBN 978-80-244-2710-2.

**NOVÝ, V.; ROHLÍKOVÁ, L; VEJVODOVÁ, J. *Která je ta nejlepší aneb K výběru interaktivní tabule*. In ICT ve vzdělávání. Olomouc: UP, 2012. s. 111. ISBN 978-80-244-3362-2.**

PŮBALOVÁ, L. *Problematika ICT ve vzdělávání*. České Budějovice, 2011. ISBN 978-80-87472-19-4.

RŮŽIČKA, O. *Internet pro učitele*. Praha: Computer Press, 2001. ISBN 80-72226-531-8.

SLAVÍK, J.; NOVÁK, J. *Počítač jako pomocník učitele*. Praha: Portál, 1997. ISBN 80-7178-149-5.

SMUTNÝ, R.; ŠAFROVÁ, A. *Využití výpočetní techniky při reedukaci specifických poruch učení*. Brno: Paido, 1997. ISBN 80-85931-36-2.

ZOUNEK, J.; KRŮŽ, R. *Internet pro pedagogy – jak hledat a najít*. Praha: Grada Publishing, 2001. 80-247-0044-1.

ZOUNEK, J. ŠEĐOVÁ, K. *Učitelé a technologie: mezi tradičním a moderním pojetím*. Brno: Paido, 2009. ISBN 978-80-7315-187-4.

KOLEKTIV AUTORŮ *Příprava a realizace výukových materiálů pro podporu komunikační výchovy ve výuce ČJL*. Olomouc: UP, 2011. 978-80-244-2741-6.

## VYUŽITELNÉ DIGITÁLNÍ PRAMENY

<http://www.activboard.cz> (Několik příkladů „Activ Tipů“ k výuce)

<http://www.activucitel.cz> (Sady DUM, aplikace pro tablety aj.)

<http://www.cbdb.cz> (Československá bibliografická databáze)

<http://www.ceskaliteratura.cz> (Články, recenze, spisovatelé aj.)

<http://www.ceskaskola.cz> (Zpravodajský portál - odborná pedagogická tematika, využití ICT ve výuce aj.)

<http://texty.citanka.cz> (Texty k využití ve výuce)

<http://www.creativecommons.cz> (Obsahuje díla licencovaná k dalšímu využití)

<http://cs.wikipedia.org>

<http://czechlit.cz> (Portál české literatury)

<http://www.dumy.cz> (Včetně aplikací pro tablety)

<http://www.e-bezpeci.cz> (Užitečné informace o kyberšikaně a dalších rizicích internetové komunikace)

<http://www.eduribbon.cz> (Cloudový portál pro přípravu výukových programů pro interaktivní tabule)

<http://www.hoax.cz> (Server, který informuje o podvodných a poplašných zprávách)

<http://www.kamernet.cz> (Stránky s příklady využitelnými ve výuce češtiny)

<http://www.libpro.cz> (Stránky knihovny samizdatu, exil. literatury, audiovidea aj.)

<http://www.literarky.cz> (Stránky Literárních novin. K využití ve výuce je vhodný sloupek Jazykové zákampí.)

<http://www.modernivyucovani.cz> (Časopis, v němž najdete mj. i články o tabletech)

<http://www.mojecestina.cz> (Stránky vhodné pro učitele 1. stupně ZŠ)

<http://moodle.cz>

<http://www.ocestine.cz> (Pravopisná cvičení a automatickým vyhodnocením a ukázkou správného řešení)

<http://pravopisne.cz> (Stránky Pedagogické fakulty UHK – zvukové diktáty, pravopisná cvičení, větné rozbory aj. cvičení)

<http://www.pripravy.estranky.cz> (Stránky s příklady pro 1. stupeň ZŠ)

<http://prirucka.ujc.cas.cz> (Internetová jazyková příručka ÚJČ AV ČR)

<http://www.psivino.cz> (Časopis pro současnou poezii)

<http://www.scio.cz>

<http://www.souvislosti.cz> (Revue pro literaturu a kulturu – vhodné pro SŠ)

<http://www.spisovatele.cz> (Životopisy spisovatelů)

<http://www.spomocnik.rvp.cz> (Metod. portál s inspiracemi pro učitele, virtuální hospitace aj.)

<http://www.testpark.cz> (Různé testy s přímým vyhodnocením)

<http://testy.nanic.cz> (Velký výběr testů z češtiny a literatury)

<http://www.ucitelske-listy.cz> (web o změnách ve vzdělávání)

<http://www.veskole.cz> (**DUMy pro všechny stupně škol s možností výběru typu souboru**)

<http://www.vyukovematerialy.eu> (Možnosti on-line procvičování učiva)

<http://wikisource.org> (Obsahuje díla nevázaná autorským právem)<sup>i</sup>

---

<sup>i</sup> Doporučujeme věnovat zvýšenou pozornost tučně označeným publikacím a pramenům.