



evropský  
sociální  
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,  
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání  
pro konkurenceschopnost

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

**Rozvoj počítačové gramotnosti na českých školách č. CZ.1.07/1.3.00/51.0020**

# **Práce s daty, vyhledávání, autorský zákon, bezpečnost na internetu**

## **1. Práce s daty**

Školní prostředí je místem, kde neustále vzniká velké množství dat, které vytvářejí účastníci vzdělávacího procesu. Na jedné straně jsou to řídící pracovníci a na straně druhé pak učitelé, žáci, ale i ostatní účastníci, kteří do tohoto procesu vstupují (rodiče, úřady, MŠMT, ČŠI a další).

Jasným trendem který nastupuje již několik let, je postupná digitalizace řady dat se kterými se v tomto prostředí pracuje. Elektronická evidence školních matrik, elektronické třídní knihy a žákovské knížky. Různé formy šetření, testování, ověřování a autoevaluace. Mění se také významně komunikační platformy školy s jejím okolím. Téměř většina škol již vlastní školní web, kterým komunikuje se svým okolím, je využívána elektronická pošta a postupně se zapojují např. i různé sociální sítě (Facebook, Twitter, Google+ a další) a další služby využívající digitalizovaná data, např. pro sdílení videosouborů internetový server YouTube. Řada škol využívá i různé LMS<sup>1</sup> systémy pro další výuku (např. Moodle<sup>2</sup>, nebo nově např. Google Classroom který je součástí Google Apps pro školy).

Všechny tyto skutečnosti kladou stále větší potřebu na zvyšování funkční gramotnosti všech účastníků, jejíž nedílnou částí jsou právě informační a digitální gramotnost (a informatické myšlení). Obecně řečeno umět využívat digitální technologie a pracovat s informacemi.

### **1.1. Jak s daty pracuje učitel?**

V tomto materiálu zacílíme svoji pozornost zejména na práci s daty z pohledu činností učitele.

Učitel dnes data:

---

<sup>1</sup> Learning Management System je systém pro řízení výuky, tedy aplikace řešící administrativu a organizaci výuky.

<sup>2</sup> Moodle je softwarový balíček pro tvorbu výukových systémů a elektronických kurzů na internetu.



evropský  
sociální  
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,  
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání  
pro konkurenceschopnost

## INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

- vyhledává (a ověřuje),
- vytváří,
- zaznamenává,
- vyhodnocuje,
- zpracovává,
- ukládá (archivuje),
- sdílí.

Nejčastěji mají tuto podobu:

- *textová*
- *číselná*
- *vizuální (např. obrázky, fotografie, grafy, infografiky)*
- *audio*
- *multimediální (video)*

Pro práci s daty dnes vyučující mají k dispozici poměrně pestrou nabídku různých aplikací a služeb. Řada učitelů začíná ve své práci přecházet od “klasických” aplikací (nainstalovaných např. v notebooku) k těm “cloudovým” (přístupným z různých zařízení a nezávislých na konkrétním typu operačního systému). Díky tomu mají svá data pohodlně přístupná prakticky kdekoli a kdykoli, zálohovaná (často i zabezpečená), mohou na nich spolupracovat s druhými, pohodlně je sdílet a publikovat. To s “klasickými” aplikacemi bylo mnohem složitější a často i nemožné.

Hlavním programem ve stolních počítačích a noteboocích se tak pro práci s daty stává webový prohlížeč (např. Google Chrome, Mozilla Firefox, Safari a další).

V práci a výuce učitelů si však stále více nacházejí místo i různá mobilní zařízení např. “chytré” telefony, tablety, které umožňují mnohem snazší tvorbu a distribuci dat. Např. pořízenou fotografii můžete okamžitě upravit, odeslat, sdílet či publikovat. Toto dříve znamenalo zvládnou řadu dílčích časově náročnějších činností. Mobilních technologií tyto zažité postupy výrazně zjednodušují a mění.

Uvedené však klade nové požadavky na zvyšování digitální gramotnosti učitelů a jejich průběžný a stálý rozvoj v této oblasti.



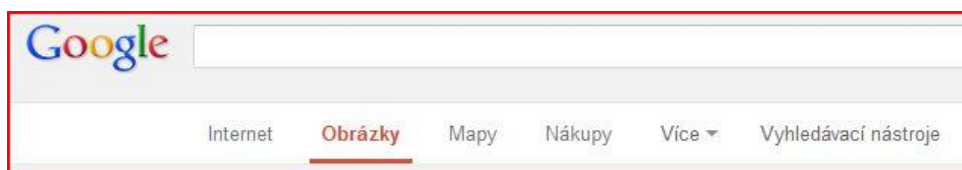
## 2. Vyhledávání

Dnes patří mezi základní dovednosti práce s informacemi společně s jejich ověřováním. Vyhledávat se dá dnes nejenom volbou *vhodných klíčových slov a frází* (pokud zadáme

## INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

např. “text do uvozovek” tak nám vyhledávač vyhledává přesně zadané spojení), ale také pomocí obrázků.

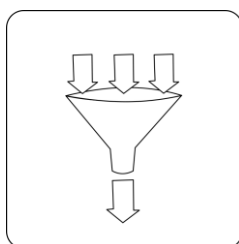
A to jak s využitím vyhledávače obrázků Googlu (stačí obrázek uchopit myší a přesunout do vyhledávacího pole viz obrázek),



tak třeba nainstalovanou aplikací v mobilním telefonu nebo tabletu jako aplikace [Google Goggles](#).



např.



Vyhledávání nám mohou výrazně ulehčit i různé “filtry”, ke kterým se můžeme

## VYHLEDÁVACÍ NÁSTROJE

např. u  
vyhledávače  
Google  
zobrazit  
stiskem volby  
Vyhledávací  
nástroje.





evropský  
sociální  
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,  
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání  
pro konkurenceschopnost

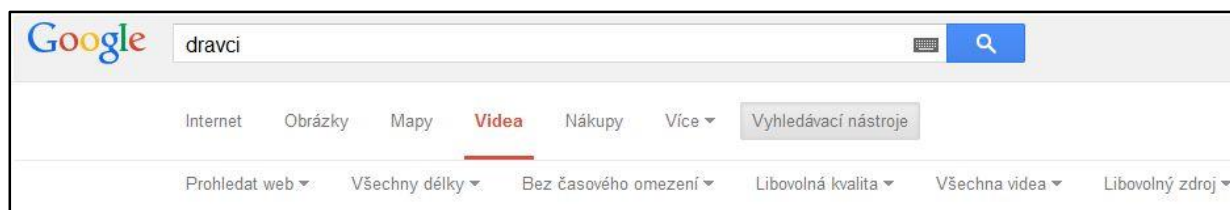
## INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Pomocí nich můžeme omezit vyhledávané informace např. *u obrázků dle Velikosti, Barvy, Typu* (např. *obličej, fotografie, clipart, kresba, animace*), *Času* (*Posledních 24 hodin, Poslední týden*, nebo *nastavit vlastní časové rozpětí*), Volbou *Další nástroje* pak *Práva k užití*.

Jako můžeme snadno vyhledávat obrázky, můžeme dnes pohodlně určit (najít) např. i *písničku* kterou právě slyšíme. K tomu můžeme využít např. mobilní aplikaci [SoundHound Music Search](#).



Pokud vyhledáváme *video* můžeme opět využít u vyhledávače Googlu volbu *Vyhledávací*



*nástroje*. Tou si zobrazíme opět možnosti filtrování jež ukazuje následující obrázek.

Zde ještě několik užitečných rad, které se vám při vyhledávání mohou také hodit:

- vyhledávání na stránce (zadáme co hledáme)
- najde a zobrazí definici daného pojmu
- vyhledává daný pojem jen na konkrétním webu
- vyhledá soubory jen dle zadaného formátu

### Dobré vědět

- CTRL + F
- **define:**permafrost
- Vesmír **site:vtm.zive.cz**
- **file:**pdf, pptx, mp3

*Ověřování informací*, by se mělo stát nedílnou součástí vyhledávání informací. Stačí si osvojit těchto **5 základních pravidel**:

## INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ



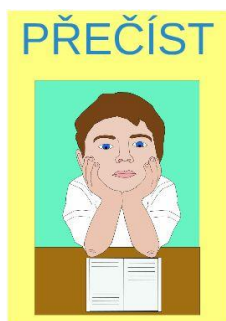
1. Ověřovat si informace minimálně ze dvou zdrojů!



2. Aktuálnost. Kdy informace vznikla? Není již zastaralá? Platí ještě?



3. Kdo informaci zveřejnil? Byl to odborník nebo laik?



4. Je vhodné si text pozorně přečíst a nebrat jen část kterou nám zobrazil vyhledávač v přehledu. V textu může být informace v kontextu úplně jiná!



5. Vždy citovat zdroje pokud je to možné!

## INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

### 3. Autorský zákon

V předchozí kapitole jsme se zmínili v posledním bodě o citaci zdrojů. Pokud se pohybujeme v prostředí internetu, platí i zde určitá pravidla pro nakládání a práci s daty (texty, obrázky, hudbou, videi...). Ta je potřeba mít na paměti, abychom se vyhnuli zbytečným nedorozuměním a případným možným postihům.

Obsahem této kapitoly nebude přesný výklad autorského zákona (můžete využít odkazů ve zdrojích k vlastnímu samostudiu), ale spíše se zaměříme na obecné principy, které je potřeba vědět a dodržovat. Poradíme si jak postupovat pokud chceme využít něčí práci, i jak postupovat pokud chceme naopak prezentovat práci naší.

Obecně platí, že pokud někdo zveřejní na internetu např. svou vyfocenou fotografii (text, hudbu, video, prezentaci...), vztahuje se na ni automaticky autorské právo, které se obecně označuje copyright ©. Takovéto označení však není nutné k dílům dávat, neboť zveřejněné dílo je chráněno automaticky (nemusí být tedy u něj výslovně tato informace uvedena a ani se autor nemusí nikde jakkoli registrovat).

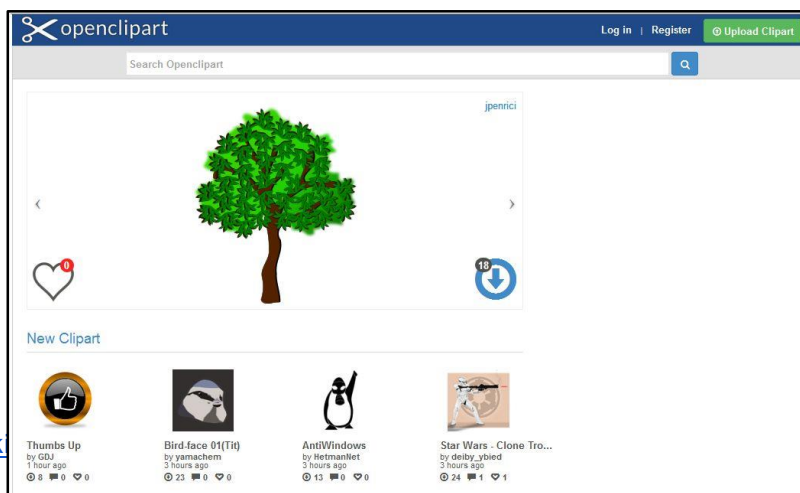
Prostředí internetu, ale dnes umožňuje rychlé sdílení různých informací, spolupráci a vytváření nových. Tomuto často brání výše uvedené okolnosti. Například vytvoříte zajímavou výukovou prezentaci a tu publikujete pro ostatní učitele, aby ji mohli využít. Ti se však dostávají do problému, protože je automaticky chráněna ©.

Právě pro tyto a podobné situace, vznikli další typy licencí které nacházejí v internetovém prostředí lepší uplatnění a přesně informují co s daným dílem mohou ostatní dělat. Je vhodné naučit se těmto licencím nejen rozumět, ale také je při publikování svých děl využívat, tak abychom umožnili jejich další využití (jiní takto nabídli ku prospěchu zas ty svá).

*Jaké licence tedy u svých děl začít využívat?*

Pokud se rozhodnete pro úplné zřeknutí se práv k dílu = nabídnete svou práci jako *volné dílo*<sup>3</sup> (ostatní jej mohou bez omezení jakkoliv využít) označte své dílo jako **Public Domain** (PD někdy označováno jako **CC0**). Jako

<sup>3</sup> Více na: <http://cs.wikipedia.org/wiki>



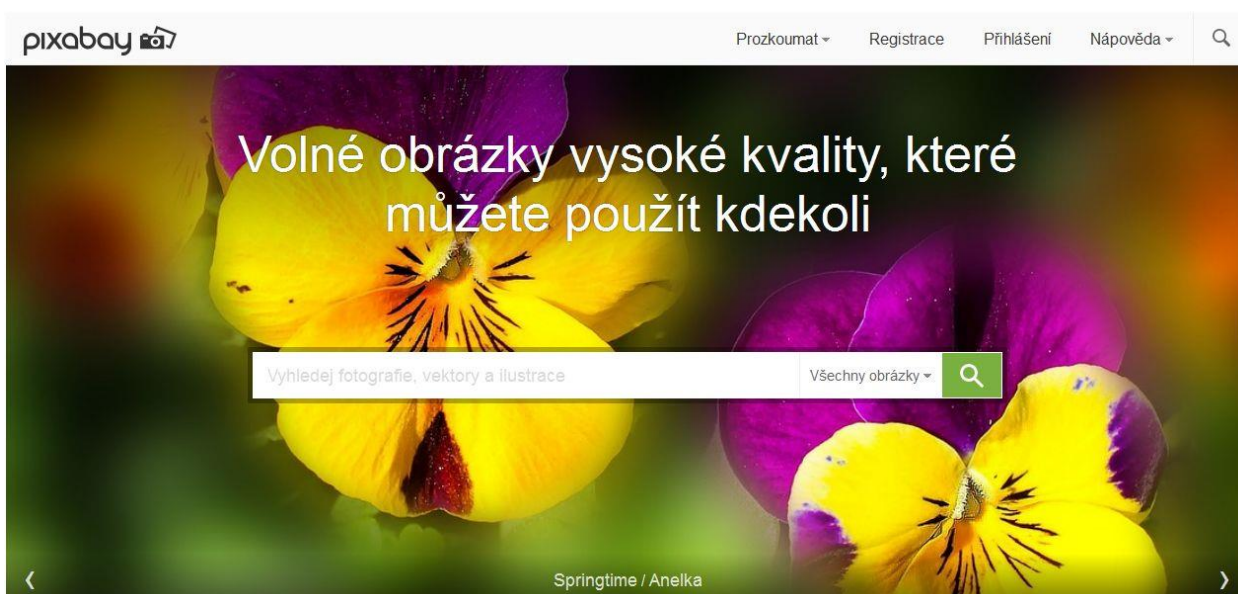


## INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

příklad si můžeme uvést dvě webové stránky pro šíření a využívání volných obrázků:

- [www.openclipart.org](http://www.openclipart.org)

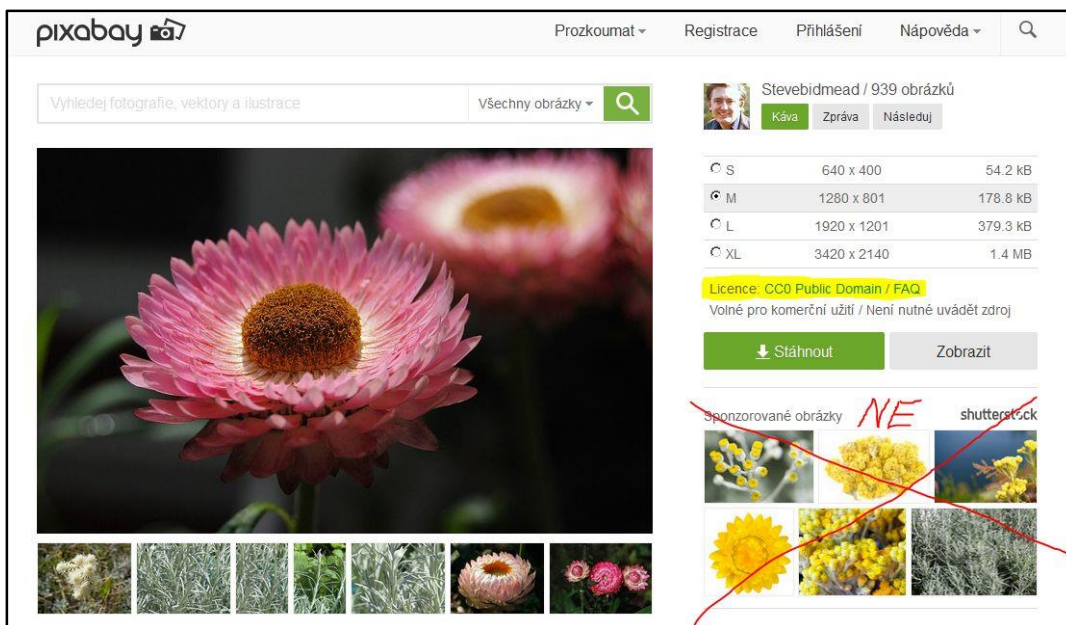
Kliparty (vektorové obrázky) které můžete volně využívat ve svých prezentacích, pracovních listech atp. Obrázky můžete nejenom využívat, ale případně i sami vytvářet, nahrát a tak publikovat pro ostatní. Jak to zde dělají ti, jež je vytvářejí. Např. v rámci výuky výtvarné výchovy, informatiky, mohou děti takové obrázky vytvářet a následně publikovat (vytvářejí si tak např. e-portfolio svých výtvarných prací).



- [www.pixabay.com](http://www.pixabay.com)

Tato stránka nabízí také všechny publikovaná díla pod licencí PD (CC0). Na rozdíl od předchozí, jsou tu navíc i fotografie (Pozor jen na *sponzorované obrázky*, na ty se volná licence nevztahuje!).

## INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ



Tato licenci se samozřejmě využívá nejen u obrázků, ale i u dalších typů dat a souborů.

Pokud, ale nechcete své dílo nabídnout úplně volně, ale rádi by jste si např. ponechali jeho autorství, ale nechce zároveň bránit ostatním ho dále využívat a šířit. V tuto chvíli je vhodné využít některou z licencí **Creative Commons (CC)**<sup>4</sup>. Pro tento případ by pak bylo vhodné využít její kombinaci: **CC-BY** = šíř jako CC s uvedením jména původního autora.



*Obrázový zápis* (piktogram) může pak

vypadat např. takto:

(Lze vygenerovat na této adrese: <http://creativecommons.org/choose/?jurisdiction=cz>)

### Jak fungují tyto licence?

*“Autorskoprávní nástroje a licence Creative Commons vytvářejí rovnováhu v rámci tradičního nastavení "všechna práva vyhrazena", které jinak automaticky autorské právo zajišťuje. Nabízejí každému, od jednotlivých autorů až po velké*

<sup>4</sup> Více na <http://creativecommons.org/>

	Právo dílo šířit (z angl. Share)
	Právo dílo upravovat (z angl. Remix)
	Uveďte autora (z angl. Attribution)
	Zachovejte licenci (z angl. Share Alike)
	Neužívejte dílo komerčně (z angl. Noncommercial)
	Nezasahujte do díla (z angl. No Derivatives)


























## INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

společnosti a instituce, jednoduchý, standardizovaný způsob, jak umožnit ostatním užívat svoje dílo. Kombinací těchto nástrojů a jejich uživatelů vzniká obrovské a stále rostoucí digitální společnosti, množství obsahu, který **může být kopírován, šířen, upravován a pozměňován,**

**to vše v rámci autorského práva.”**

(Zdroj:

<http://creativecommons.org/licenses/>

Označení licence	Práva		Povinnosti			Název licence
BY						Uveďte autora
BY-SA						Uveďte autora – Zachovejte licenci
BY-ND						Uveďte autora – Nezasahujte do díla
BY-NC						Uveďte autora – Nevyužívejte komerčně
BY-NC-SA						Uveďte autora – Nevyužívejte komerčně – Zachovejte licenci
BY-NC-ND						Uveďte autora – Nevyužívejte komerčně – Nezasahujte do díla

### Jak správně citovat zdroje?

Pokud využíváte ve své školní (mimoškolní) práci díla někoho jiného, je potřeba umět citovat zdroje ze kterých čerpáte, ty která využíváte. Je třeba se přitom řídit *Autorským zákonem*<sup>5</sup>.

Ten říká, že *do autorských práv nezasahuje ten, kdo užije autorské dílo pro svou osobní potřebu a účelem není dosažení přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního výsledku. Toto „volné užití“ platí i pro účely vzdělávání. Při každém užití zveřejněného autorského díla je třeba dílo vždy citovat:*

- uvést jméno autora,

<sup>5</sup> O autorských právech hovoří Autorský zákon č. 121/2000 Sb. O citacích pak §31 Citace.

## INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

- *název,*
- *pramen.*

### Obrázky

Ty, které mají uvedenou licenci CC, citujeme následně. Např. obrázek zveřejněný pod licencí CC-BY (Název Obrázek, autor Martin Matouš, pramen – webová adresa kde ho nalezneme):

- MARTIN, Matouš.  
*mojeobrazky.cz* [online]. [cit.  
26.4.2015]. Dostupný pod licencí  
CC-BY 4.0, na WWW:  
<http://mojeobrazky.cz/obrazek.jpg>

Pro vytváření citací dnes můžeme využít různé online generátory. Vám může s vytvářením citací i dalších typů obrázků např. ten, který naleznete na adrese: <http://citace.dumy.cz/>. Minimální citace musí obsahovat licenci a zdroj.

### Citace obrázku

Výsledná citace:

Jméno autora:

\* Příjmení autora:

☐ A kolektiv

\* Název stránky:

\* Nosič:

\* Datum citace:

\* URL adresa:

1. Vyplňte autora obrázku. Pokud je autor neznámý, uveďte „Autor neuveden“.
2. Vyplňte Název stránky, např. „Wikipedia.cz“.
3. URL adresu zkopírujte z adresního řádku internetového prohlížeče.
4. Klikněte na Generovat citaci.
5. Zkopírujte výslednou citaci do svého DUMu.

Proč je dobré citovat se dozvíte v prezentaci [ZDE](#)

Pole označená \* jsou povinná

### Dokumenty

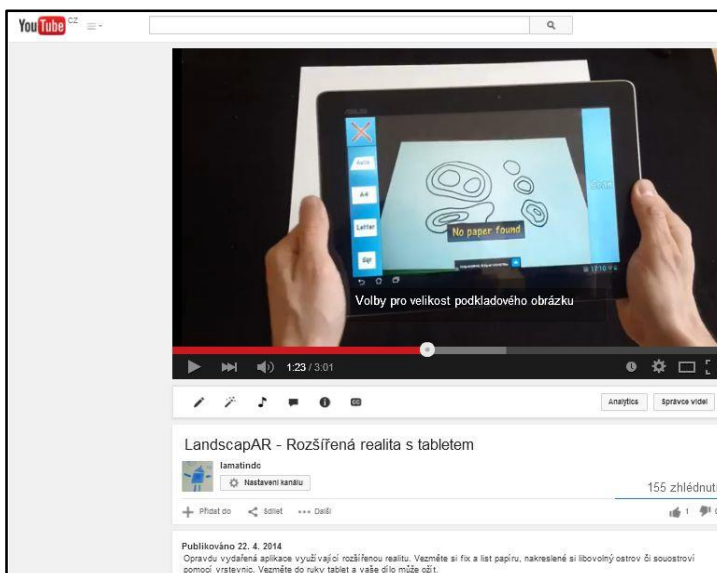
Kromě obrázků citujeme nejčastěji různé webové články, časopisy, knihy, hesla na Wikipedii atp.

S tvorbou takových citací nám může pomoc další online nástroj – generátor citací, který naleznete na adrese <http://www.citace.com/>. Umožňuje vytvářet citace různých typů tištěných i elektronických dokumentů.

### Video a audio

Jak je citovat, si ukážeme prakticky na příkladech.

Zaměříme se na zdroje, které jsou dnes nejčastěji publikovány na





evropský  
sociální  
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,  
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání  
pro konkurenceschopnost

## INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

internetu [online]. Umožňují totiž pohodlné sdílení a šíření audiozáznamů a videozáznamů. Dnes např. formou tzv. *podcastů*, což jsou soubory (často ve formátu MP3) nahrávané na internet, a je na ně následně odkazováno z webových stránek. Lze je i rovnou přehrát či si je poslechnout.

**Video** na serveru *YouTube*

*Příklad citace:*

Lamatindc. LandscapAR – Rozšířená realita s tabletem. In: *Youtube* [online].

22. 4. 2014 [vid. 2015-04-26].

Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=jX74vRxDOvE>

### Audio

Pro online distribuci hudby dnes existuje řada serverů, mezi ty známé patří například SoundCloud.<sup>6</sup>

Pokud chcete využít audio pro své práce, je vhodné využívat volná díla a ty distribuovaná pod vhodnou licencí CC.



#### 1. příklad

Banda – Slovak etno music. *Nadeja* [online, MP3]. [cit. 2015-04-26]. Dostupné z:

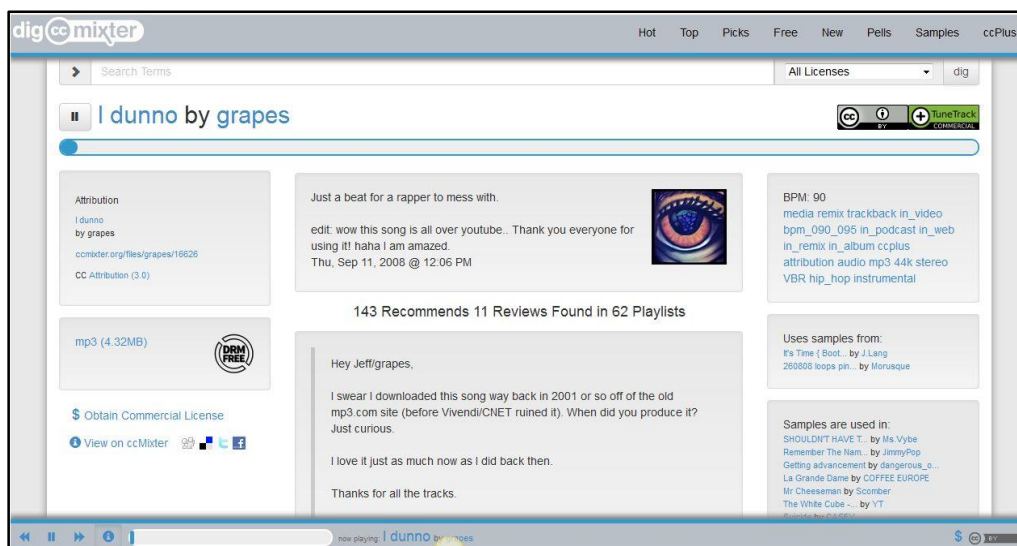
<https://soundcloud.com/banda-slovak-etno-music/nadeja>

<sup>6</sup> <http://soundcloud.com/>

## INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

### 2. příklad

Jednou ze stránek, která vám pomohou najít vhodnou “volnou” hudbu, je vyhledávač na stránce <http://dig.ccmixer.org/>. Zde můžete zvolit filtrování Free for Commercial Use (Volné pro



komerční použití).

Tady příklad jedné takové skladby, šířené pod licencí CC (s její citací):

"I dunno" by grapes 2008 [online, MP3]. [cit. 2015-04-26]. Dostupné pod licencí CC-BY (3.0) z: <http://dig.ccmixer.org/files/grapes/16626>

## 4. Bezpečnost na internetu

Prostředí internetu se stalo místem, ve kterém se začínáme jako jedinci (učitelé, žáci, rodiče...) stále častěji pohybovat, setkávat a komunikovat. K tomu reálnému světu se nám tak přidal i svět virtuální. Ten dnes získává na stále větším významu. Hranice, která mezi těmito světy existuje se postupně stírá s nastupující generací, která se do jeho prostředí již narodila.

Jako učitelé připravujeme své žáky na “pohyb” v reálném světě. Učíme je, jak se v něm bezpečně pohybovat (silniční pravidla, komunikace, etika, ochrana...), ale k tomuto světu nám nově přibyl i ten svět virtuální. I v tomto světě jsou určitá pravidla (která se vyvíjejí) a i s nimi je potřebné seznamovat (učit) své žáky. Abychom toho byli však jako učitelé schopni, musíme se



evropský  
sociální  
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,  
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání  
pro konkurenceschopnost

## INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

sami naučit v tomto světě pohybovat, znát jeho pravidla (podílet se na jejich vývoji). To od nás znamená se opravdu do tohoto světa skutečně vydat. Poté můžeme i my ukazovat svým žákům, jak na to.

Pro tuto oblast existuje již řada materiálů a webů, které seznamují se základními pravidly a pojmy jako jsou např. *netiketa*, *kybershikana*, *hoax*, ... a v neposlední řadě *digitální identita* a *digitální stopa*.

My s v tomto materiálu zaměříme právě na digitální identitu a digitální stopu. Na rozdíl od toho reálného, ten virtuální nese řadu specifik, která je potřeba mít na paměti. Ty si představíme právě na rozdílu identit a tvorbě našich stop.

### Digitální identita



Ve virtuálním světě můžete na rozdíl od toho skutečného mít celou řadu jiných identit.

Např. ve hrách mohou dívky hrát role chlapců a naopak. Můžete si tak vytvářet více různých identit, které budou zastupovat vaši reálnou identitu v prostředí internetu.

Snahou, proto dnes je, mít i tyto identity i v prostředí internetu “ověřené”, aby ti co s vámi komunikují si mohli být jistí, že jste to opravdu vy. Problémem dnes může být právě snadné zneužití identity ⇒ někdo se vydává za vás (“ukradená identita”).

### Digitální stopa



Tento pojem si lze jednoduše představit, jako vše, co o (po) vás zůstává na internetu. Tuto stopu si budujete vy sami – patří sem vše co: napíšete, publikujete, komunikujete, nahráváte, ale může se zaznamenávat i vše co sledujete, co navštěvujete, kupujete, prohlížíte... Stopu si tedy vytváříte “vědomě” a i “nevědomě” (tím co je o vás zaznamenáváno např. různými službami). Vaši stopu, ale vytváří i ostatní uživatelé tím, že o vás píší, publikují fotky, videa atd. Je tedy vidět, že ne vždy, můžete tuto stopu zcela ovlivňovat jen vy. Rozdíl vůči reálnému světu je zejména ten, že tyto stopy se jen velmi obtížně mažou a často je to i díky rychlému sdílení (ukládání historie) v podstatě nemožné!

*Proč by si učitelé měli budovat své digitální já?*

Pokud si dnes budete sestavovat např. životopis, nebude již vám patrně stačit jen jeho “papírová” podoba. Ti co vás budou vybírat, se jistě také podívají na to, co o vás říká a ukazuje i svět virtuální (“vygooglí si vás”). tyto informace pak také mohou podpořit, ale i snížit vaše



## INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

šance získat dané místo o které se ucházíte. Dnes takovým příkladem může být profesní sociální síť *LinkedIn* s jejíž pomocí si můžete budovat síť profesních kontaktů.



Zde si začínáme také zodpovídat naši položenou otázku, “Proč by jste se měli do “vod” internetu jako učitelé vydat?”. Jsou to právě kontakty s ostatními uživateli. Můžete si začít budovat svoji **osobní vzdělávací síť** označovanou dnes zkratkou **PLN**<sup>8</sup>. Takto budovaná síť, může být díky internetu mnohem pestřejší a rozsáhlejší. Můžeme se propojit s mnohem větším množstvím lidí bez geografického omezení. Můžeme sledovat či se zapojovat do lokálních i globálních komunit, tvořených např. učiteli. Zde pak můžeme společně sdílet informace, zkušenosti..., které mohou výrazně rozvíjet a ovlivňovat např. náš další profesní růst.

Naším prvořadým cílem co se týče bezpečnosti, by mělo být učit žáky si budovat zodpovědně nejen svoji stopu, ale neovlivňovat negativně stopy jiným – “*Nečinit jiným to, co nechceme, aby oni činili nám.*”

Velkým úkolem je zejména předat jim to, aby pochopili, že publikované a zveřejněné informace již nejdou vzít zpět → šíří se často díky sociálním sítím nezadržitelným tempem a není je již možné proto smazat. Dříve když jste např. rozbili sousedovi okno, časem se na to zapomnělo. Dnes díky snadnému a rychlému vyhledávání informací, to již často nejde. Velmi dobrým webem, který se této problematice věnuje je *ovce.sk*<sup>9</sup>.

Bezpečnost však v sobě skrývá řadu dalších témat jako jsou např. *viry, zdraví...*

Čas strávený u a s technologiemi narůstá, a je proto potřeba i tomuto tématu věnovat ve školách pozornost. Zastíněné třídy po celý den bez světla, nejsou dobrým cílem zejména pro oči dětí.

Další zdroje, které se věnují bezpečnosti na internetu:

**NA CO SI DÁT POZOR, PŘI VYSEDÁVÁNÍ U POČÍTAČE**

 Myslete na mrkání - nebudou vás bolet či štípat oči.

 Myjte si ruce, klávesnice má na sobě více bakterií, než záchodové příkalky!

**MYSLETE NA SVÉ ZDRAVÍ**

U malých dětí by se doba strávená na počítači měla pohybovat okolo půl hodiny.

 To ale platí i pro nás, ne jen pro ty nejmenší. Když sedíme dlouho u počítače, naše oko nepřestává soustředit se pouze na jedno místo - počítač. A právě to nám ničí zrak.

 Po půl hodině si dejte pauzu, jděte si udělat čaj, projít se, či se jen podívat z okna.

 A RADA NA KONEC? U POČÍTAČE SEDĚTE, POUZE POKUD JE TO NUTNÉ. SVŮJ VOLNÝ ČAS TRÁVTE RADŠI S RODINOU, KAMARÁDY NEBO JDETE SPORTOVAT.

[personallearningnetwork.com/](http://personallearningnetwork.com/)  
[u/](http://u/)



evropský  
sociální  
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,  
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání  
pro konkurenceschopnost

## INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

- <http://www.in-generation.com/cs/topics> (Řada témat věnujících se bezpečnosti na internetu např. *V digitálním světě slušně a bezpečně* – Netiketa, Digitální stopa, Identita online a další.)
- <http://www.bezpecnyinternet.cz/> (pro školy, děti, rodiče...)
- <http://www.seznamsebezpecne.cz/> (video, destera bezpečného internetu)
- <http://www.saferinternet.cz/>
- <http://www.bezpecne-online.cz/uvod>
- <http://www.google.cz/intl/cs/goodtoknow/familysafety/tools/> (Bezpečností nástroje Googlu)

## 5. Závěr

Nyní jste získali další informace pro to, aby váš život ve virtuálním prostředí byl zase o něco “kvalitnější” a bezpečnější. Využívejte tyto informace ke svému prospěchu, uče jim i své žáky (kolegy, rodiče...). Sdílejte své poznatky a zkušenosti s ostatními!



evropský  
sociální  
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,  
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání  
pro konkurenceschopnost

## INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

### Zdroje:

- Learning Management System. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2015-04-19]. Dostupné z: [http://cs.wikipedia.org/wiki/Learning\\_Management\\_System](http://cs.wikipedia.org/wiki/Learning_Management_System)
- DOLÁKOVÁ, Alena. Na co si dát pozor při citování elektronických internetových zdrojů. In: *Https://ciks.vse.cz* [online]. 21.4.2015 [cit. 2015-04-26]. Dostupné z: <https://ciks.vse.cz/citace/internet.aspx>
- Praktické ukázky citací jednotlivých typů dokumentů dle ISO 690. In: *Http://ciks.vse.cz* <http://ciks.vse.cz> [online]. 25.3.2015 [cit. 2015-04-26]. Dostupné z: <http://ciks.vse.cz/citace/priklady.aspx>
- DANIELISOVÁ, Tereza. Praktické otázky z autorského práva pro učitele. *Metodický portál: Články* [online]. 04. 11. 2011, [cit. 2015-04-26]. Dostupný z WWW: <<http://clanky.rvp.cz/clanek/c/Z/14419/PRAKTICKE-OTAZKY-Z-AUTORSKEHO-PRAVA-PRO-UCITELE.html>>. ISSN 1802-4785.
- HAWIGER, David. "DUMky" v EU PES a autorský zákon. *Http://daviduvsloupek.hawiger.cz* [online]. 13. 11. 2011 [cit. 2015-04-26]. Dostupné z: <http://daviduvsloupek.hawiger.cz/2011/11/dumky-v-eu-pes-autorsky-zakon.html>
- Otevřené galerie - Pro autory. *Http://rvp.cz* [online]. 2015 [cit. 2015-04-26]. Dostupné z: <http://autori.rvp.cz/informace-pro-jednotlive-moduly/clanky/otevrene-galerie>

### Weby a odkazy:

- <http://www.citace.com/>
- <http://dig.ccmixter.org/>
- <http://creativecommons.org/choose/?jurisdiction=cz>
- <http://www.in-generation.com>
- <http://www.bezpecnyinternet.cz/>
- <http://www.seznamsebezpecne.cz>
- <http://www.saferinternet.cz/>
- <http://www.bezpecne-online.cz/uvod>
- <http://www.google.cz/intl/cs/goodtoknow/familysafety/tools/>
- <https://storify.com/pavkahu/otevrene-galerie>
- <https://365tipu.wordpress.com/2015/04/03/tip093-mohu-z-internetu-z-google-vzit-fotku-a-pouzit-ji/>