



# Úvod do učení s podporou počítače

**pools-3**  
www.languages.dk

Tento projekt byl realizován za finanční podpory Evropské unie.  
Za obsah publikací (sdělení) odpovídá výlučně autor. Publikace (sdělení)  
nerepresentují názory Evropské komise a Evropská komise neodpovídá  
za použití informací, jež jsou jejich obsahem.



## Obsah

<b>ÚVOD.</b> . . . . .	1
<b>O UČEBNICI ÚVOD DO UČENÍ S PODPOROU POČÍTAČE . . . . .</b>	<b>1</b>
<b>ÚVOD DO UČENÍ S PODPOROU POČÍTAČE (COMPUTER ASSISTED LANGUAGE LEARNING) . . . . .</b>	<b>1</b>
<b>KURZY ELEKTRONICKÉHO UČENÍ (E-LEARNING) PRO UČITELE . . . . .</b>	<b>2</b>
<b>DRUHY MATERIÁLŮ/AKTIVIT PRO UČENÍ S PODPOROU POČÍTAČE . . . . .</b>	<b>3</b>
<i>Dobrodružné hry . . . . .</i>	<i>3</i>
<i>Blog . . . . .</i>	<i>3</i>
<i>Elektronická komunikace v reálném čase . . . . .</i>	<i>4</i>
<b>POČÍTAČEM ZPROSTŘEDKOVANÁ KOMUNIKACE (CMC). . . . .</b>	<b>6</b>
<b>DOPLŇOVACÍ ÚLOHY. . . . .</b>	<b>6</b>
<b>ZPĚTNÁ VAZBA / OPRAVA ELEKTRONICKÝCH TEXTŮ / ESEJŮ / CVIČENÍ.. . . .</b>	<b>6</b>
<b>KŘÍŽOVKY . . . . .</b>	<b>6</b>
<b>DRIL . . . . .</b>	<b>6</b>
<b>ELEKTRONICKÉ SLOVNÍKY . . . . .</b>	<b>7</b>
<b>ELEKTRONICKÁ PORTFOLIA. . . . .</b>	<b>7</b>
<b>ÚLOHY S VYNECHANÝMI SLOVY/VÝRAZY. . . . .</b>	<b>8</b>
<b>ŘEŠENÍ PROBLÉMU.. . . .</b>	<b>8</b>
<b>NEUSPOŘÁDANÉ VĚTY . . . . .</b>	<b>9</b>
<b>GRAMATIKA.. . . .</b>	<b>9</b>
<b>SKUPINOVÁ PRÁCE – SPOLEČNÁ PRÁCE . . . . .</b>	<b>9</b>
<b>ODKAZY. . . . .</b>	<b>10</b>
<b>POSLECHOVÁ CVIČENÍ. . . . .</b>	<b>11</b>
<b>PŘÍRAZOVÁNÍ SLOV, VĚT A OBRÁZKŮ . . . . .</b>	<b>11</b>
<b>OTÁZKY S VÍCE ODPOVĚĎMI.. . . .</b>	<b>11</b>
<b>PODCASTING . . . . .</b>	<b>11</b>
<b>PROJEKTOVÁ ČINNOST . . . . .</b>	<b>12</b>
<b>RSS. . . . .</b>	<b>13</b>
<b>SIMULACE. . . . .</b>	<b>14</b>
<b>TITULKY. . . . .</b>	<b>15</b>
<b>SOCIÁLNÍ SÍŤE . . . . .</b>	<b>15</b>
<i>Facebook . . . . .</i>	<i>16</i>
<i>LinkedIn. . . . .</i>	<i>16</i>
<i>Twitter . . . . .</i>	<i>17</i>
<i>Google Plus . . . . .</i>	<i>18</i>
<b>ÚKOLOVÁ VÝUKA. . . . .</b>	<b>18</b>

VODCASTING . . . . .	18
PROCVIČOVÁNÍ SLOVNÍ ZÁSoby . . . . .	19
WEBKAMERY . . . . .	19
STRÁNKY S VLOŽENÝM ZVUKOVÝM SOUBOREM . . . . .	20
WEBQUEST. . . . .	21
WIKI . . . . .	22
<b>PŘEVOD MATERIÁLŮ Z ANALOGOVÉ DO DIGITÁLNÍ FORMY . . . . .</b>	<b>22</b>
<b>AUTORSKÁ PRÁVA . . . . .</b>	<b>22</b>
<i>Získávání a uplatňování autorských práv . . . . .</i>	<i>23</i>
<i>Informace o autorských právech . . . . .</i>	<i>23</i>
<i>Výlučná práva majitele autorských práv . . . . .</i>	<i>24</i>
<i>Řádné užití (Fair use) . . . . .</i>	<i>24</i>
<b>KOPÍROVÁNÍ A NAHRÁVÁNÍ AUDIO MATERIÁLU. . . . .</b>	<b>25</b>
<b>NAHRÁVÁNÍ VIDEO MATERIÁLU . . . . .</b>	<b>26</b>
<b>ZVEŘEJŇOVÁNÍ VIDEO MATERIÁLU . . . . .</b>	<b>27</b>
<b>VÝUKA CIZÍCH JAZYKŮ PRO SLUCHOVĚ POSTIŽENÉ STUDENTY. . . . .</b>	<b>27</b>
<b>NESLYŠÍCÍ A SLUCHOVĚ POSTIŽENÍ STUDENTI . . . . .</b>	<b>27</b>
<b>TIPY PRO VÝUKU SLUCHOVĚ POSTIŽENÝCH STUDENTŮ S PODPOROU AUDIOVIZUÁLNÍCH MATERIÁLŮ. . . . .</b>	<b>28</b>
<b>TITULKOVÁNÍ AUDIOVIZUÁLNÍCH MATERIÁLŮ . . . . .</b>	<b>28</b>
<b>ZRAKOVĚ POSTIŽENÍ STUDENTI A PŘÍSTUPNOST MATERIÁLŮ . . . . .</b>	<b>29</b>
<b>VÝHODY PŘÍSTUPNÝCH WEBOVÝCH STRÁNEK . . . . .</b>	<b>29</b>
<b>ZAŘÍZENÍ USNADŇUJÍCÍ PŘÍSTUP . . . . .</b>	<b>30</b>
<i>Pomocné technologie . . . . .</i>	<i>30</i>
<b>VŠEOBECNÉ RADY A POKYNY PRO TVORBU PŘÍSTUPNÝCH WEBOVÝCH STRÁNEK. . . . .</b>	<b>31</b>
<i>Obsah webových stránek je dostupný a čitelný . . . . .</i>	<i>31</i>
<i>Práci s webovou stránkou řídí uživatel . . . . .</i>	<i>31</i>
<i>Informace jsou srozumitelné a přehledné. . . . .</i>	<i>31</i>
<i>Ovládání webu je jasné a pochopitelné. . . . .</i>	<i>32</i>
<i>Odkazy jsou zřetelné a návodné. . . . .</i>	<i>32</i>
<i>Kód je technicky způsobilý a strukturovaný . . . . .</i>	<i>32</i>
<i>Testování přístupnosti webových stránek. . . . .</i>	<i>33</i>
<i>Normy a směrnice . . . . .</i>	<i>33</i>
<i>Odkazy pro uživatele . . . . .</i>	<i>34</i>
<i>Odkazy pro vývojáře . . . . .</i>	<i>34</i>
<i>Nástroje pro testování přístupnosti . . . . .</i>	<i>35</i>

<b>CLILSTORE</b> . . . . .	<b>35</b>
<b>MULTIDICT</b> . . . . .	<b>36</b>
<b>WORDLINK</b> . . . . .	<b>36</b>
<b>CLILSTORE PRO STUDENTY</b> . . . . .	<b>38</b>
<b>AUTHORWARE</b> . . . . .	<b>41</b>
<b>HOT POTATOES</b> . . . . .	<b>41</b>
<i>Úlohy s výběrem odpovědi</i> . . . . .	<b>42</b>
<i>Program pro vytváření úloh</i> . . . . .	<b>43</b>
<i>Úlohy s neuspořádanými větami</i> . . . . .	<b>43</b>
<i>Křížovky</i> . . . . .	<b>44</b>
<i>Přiřazovací úlohy</i> . . . . .	<b>45</b>
<i>Doplňovací úlohy</i> . . . . .	<b>47</b>
<b>DALŠÍ TYPY ÚLOH</b> . . . . .	<b>48</b>
<b>JAK VYTVOŘIT VLASTNÍ PAPIROVÉ ÚLOHY</b> . . . . .	<b>48</b>
<b>PŘÍKLADY TYPŮ ÚLOH WEBOVÉHO PROJEKTU</b> . . . . .	<b>48</b>
<i>Generátor deskových her</i> . . . . .	<b>48</b>
<i>Křížovky</i> . . . . .	<b>48</b>
<i>Hledání slov</i> . . . . .	<b>48</b>
<i>Doplňovací úlohy</i> . . . . .	<b>49</b>
<i>Vytvořte si vlastní kartičky</i> . . . . .	<b>49</b>
<i>Označte obrázky</i> . . . . .	<b>49</b>
<i>Generátor přiřazovacích úloh</i> . . . . .	<b>49</b>
<i>Vícenásobný výběr</i> . . . . .	<b>49</b>
<i>Chybějící slova</i> . . . . .	<b>49</b>
<i>Rozdělená slova</i> . . . . .	<b>49</b>
<i>Mřížka</i> . . . . .	<b>49</b>
<i>Neuspořádané věty</i> . . . . .	<b>49</b>
<i>Slovní spirály</i> . . . . .	<b>49</b>
<i>Řádky</i> . . . . .	<b>50</b>
<b>UČENÍ S PODPOROU POČÍTAČE V RÁMCI ÚKOLOVÉ VÝUKY (TASK-BASED LANGUAGE LEARNING)</b> . . . . .	<b>50</b>
<b>PŘÍKLAD ÚKOLU „ZAPOJENÍ ZÁSTRČKY“</b> . . . . .	<b>54</b>
<i>Seznam pomůcek:</i> . . . . .	<b>54</b>
<i>Plán hodiny</i> . . . . .	<b>55</b>

# ÚVOD

## O učebnici Úvod do učení s podporou počítače

Originální verze této učebnice vznikla v letech 2002 až 2004 v rámci projektu BP-BLTM. Od té doby prošla několika úpravami. Obsah byl aktualizován v rámci projektů POOLS (2005-2007), POOLS2 (2009-11, s pomocí La Scuola universitaria professionale della Svizzera italiana (SUPSI)) a POOLS3 (2013-2015). POOLS2 a POOLS3 jsou projekty přenosu inovací (ToI). Obsah příručky byl využitý i v rámci dalších projektů ToI.

## Úvod do učení s podporou počítače (Computer Assisted Language Learning)

Učení s podporou počítače (Computer Assisted Language Learning - CALL) je často nesprávně označováno za metodu výuky cizích jazyků. CALL se původně řídilo behavioristickou teorií učení a bylo známo jako programovatelné učení, kde počítač kontroloval vstupy studentů, poskytoval jim zpětnou vazbu a doporučoval vhodné aktivity. Moderní pojetí CALL klade důraz na komunikaci a úlohy.

Role počítače v CALL se posunula od poskytování kontroly a zpětné vazby k řízení komunikace, textu, zvuku a videa. Málokdo si uvědomuje, že i DVD přehrávač je v podstatě počítač. V budoucnosti lze očekávat propojení videa, televize, audia, telefonu, grafiky, textu a Internetu v rámci jednoho celku, což lze vidět u současných tzv. chytrých telefonů. Tyto přístroje poskytují běžné služby, jako například telefonování, současně však disponují funkcemi typickými spíše pro počítače. Bezdrátové připojení, multimediální zařízení (video/audio), GPS a schopnost provádět několik procesů současně dělá z mobilního telefonu velmi silný nástroj.

Jakým způsobem lze využít CALL ve výuce méně často používaných a vyučovaných jazyků? Je potřeba si uvědomit, že CALL nespočívá v tom, že učitel posadí žáky za počítač, aby vyplnili několik cvičení. Spíše jde o plánované a systematické využití výpočetní techniky a mobilních aplikací v jazykovém vzdělávání.

Pokud plánujete využívat CALL, je důležité pochopit způsob, jak proces učení probíhá. Jazykové vzdělávání je kognitivní proces, při kterém student vlastním způsobem zpracovává přijímaný jazyk. Poznatky se utvářejí na základě konfrontace přijímaného jazyka a jazykového systému, kterým studenti disponují. Studenti tedy poznatky spíše sami vytvářejí, než je přijímají od učitele v podobě vysvětlení, pravidel nebo otázek. Technologie se stává zprostředkovatelem mezilidské komunikace, dochází k interakci mezi studentem a učitelem (výklad, procvičení a zpětná vazba, testy) a studenty navzájem (nejčastěji psanou formou, méně často online hovorem či videokonferencí).

CALL lze snadno využít v moderních pedagogických směrech, které kladou větší důraz na individualizaci a respektování potřeb a schopností jednotlivce, včetně individuálních stylů učení. Distanční učení s podporou počítače podporuje samostatnost a zodpovědnost, kterou za sebe jedinec přebírá. S rozvojem elektronické komunikace se podařilo začlenit do CALL kromě aspektu verbálně-kognitivního také aspekt sociální, který je ve výuce jazyků nepostradatelný. Prezentace na konferencích EUROCALL prokázaly, že distanční učení má za následek vytvoření silného smyslu pro vnímání sociální komunity (např. "The Loneliness of the Long-Distance Teacher: The Role of Social Presence in the Online Classroom" od Tammelin Maija z Helsinki School of Economics, Helsinki, Finsko; a "Fostering (pro)active language learning through MOO" od Lesley Shield, Open University, Milton Keynes, Velká Británie).

CALL nabízí učitelům a studentům řadu metod, které v případě, že jsou pečlivě začleněny do vzdělávacího prostředí využívajícího technologie (skutečné i virtuální), mohou významně přispět k efektivitě jazykového vzdělávání.

## Kurzy elektronického učení (E-learning) pro učitele

Učení s podporou počítače (CALL) představuje možnost učinit jazykové vzdělávání přitažlivějším a zábavnějším. Klade však na učitele nároky ve smyslu pochopení světa technologií dvacátého prvního století. Při příležitosti výročního symposia CALICO v roce 1993, konaného na College of William and Mary ve Williamsburgu, zaznělo mimo jiné: „Počítač nikdy nenahradí učitele. Učitel, který využívá počítač, však nahradí toho, který počítače ignoruje.“

Následující informace mohou sloužit ke zvýšení počítačové gramotnosti učitelů:

**ECDL-F Ltd.** (European Computer Driving Foundation) je organizace, která vyvíjí a poskytuje řadu certifikačních programů pro všechny zájemce o informační a komunikační technologie.

Mezinárodní koncept ECDL definuje standardy (sylaby), které pokrývají různé oblasti, ve kterých jsou informační a komunikační technologie využívány. Stanovují objektivní minimum znalostí a dovedností, které člověk potřebuje, aby mohl výpočetní techniku a její programové vybavení úspěšně a efektivně využívat a to zejména na trhu práce. ECDL se zaměřuje se na rozvoj základních IT dovedností a přenositelných kompetencí.

Koncept ECDL zahrnuje řadu vzdělávacích a certifikačních programů jak pro začátečníky, tak pro pokročilé uživatele v rámci programů ECDL Base, Standard a Avanced. Pro znevýhodněné uživatele je k dispozici program ECDL PD <http://www.ecdl.org/index.jsp>

Další tipy pro získání, nebo zvýšení digitální kvalifikace, jakož i přístup k užitečným informacím o využití ICT v jazykovém vzdělávání, naleznete na stránce ICT4LT ([www.ict4lt.org/en/index.htm](http://www.ict4lt.org/en/index.htm)). Obsahuje užitečné rady, jak integrovat DTP (desktop publishing), digitální audio a video, multimédia, Internet, prezentace a tabulky do jazykového vzdělávání.

Nabízí 4 moduly, které pokrývají různé potřeby učitelů cizích jazyků, kteří chtějí využívat, nebo již využívají informační a komunikační technologie v jazykovém vzdělávání:

Modul 1 je zaměřen na získání základních znalostí a dovedností. Představuje uživatelům nové technologie a výhody jejich využití v jazykovém vzdělávání, informace z oblasti počítačového hardwaru a softwaru, textových procesorů a jejich využití, Internet a CALL.

Modul 2 (střední pokročilost) poskytuje informace o metodice CALL (jak využívat multimédia a elektronické materiály) a představuje uživatelům způsob využití konkordančního softwaru v jazykovém vzdělávání.

Modul 3 (pro pokročilé uživatele) zahrnuje vývoj softwaru pro metodiku CALL, vývoj internetových stránek, počítačovou lingvistiku a rozvoj specifických manažerských dovedností nezbytných pro vedení multimediálního jazykového centra.

Modul 4 představuje hodnocení s pomocí počítače (Computer Aided Assessment), jehož využití v jazykovém vzdělávání hraje stále významnější roli.

Zajímáte-li se o další vzdělávání učitelů a školitelů cizích jazyků, navštivte stránky Univerzity v Jyväskylä ve Finsku (<https://www.jyu.fi/hum/laitokset/solki/en>). Modul vyvinutý odborníky z předních evropských univerzit poskytuje základní informace a rady v oblasti integrace informačních a komunikačních technologií a jazykového vzdělávání.

Doporučujeme také virtuální školicí středisko pro učitele jazyků projektu LANCELOT <http://web20erc.eu/node/148>.

## **Druhy materiálů/aktivit pro učení s podporou počítače**

### **Dobrodružné hry**

Dobrodružné hry jsou počítačem řízené rolové hry, ve kterých musí uživatelé řešit různé situace. Uživatelé volí další postup vložením textu, hlasovými instrukcemi (s pomocí programů pro rozpoznávání řeči) nebo výběrem z možností. Děj hry nebo zpětná vazba programu závisí na rozhodnutí uživatele a jeho vstupu.

Dobrodružné hry mohou být velmi zábavné, bohužel jen velmi málo z nich je primárně určeno pro jazykové vzdělávání. Příkladem takové hry je [Uma Aventura na União Europeia](http://nonio.eses.pt/asp/europa/index.htm), vytvořena portugalskou učitelkou Teresou Pacheco, působící v ESES (Escola Superior de Educação de Santarém). Hru lze nalézt zde: <http://nonio.eses.pt/asp/europa/index.htm>

Pro tvorbu dobrodružných her lze využít volně dostupný program Quandary ke stažení z: <http://www.halfbakedsoftware.com/>

### **Blog**

Termín blog je odvozen z anglického výrazu web log. Je to webová aplikace obsahující pravidelně aktualizované příspěvky seřazené od nejnovějších k nejstarším. Lidé, kteří používají blogy se nazývají bloggeři, činnost vedení blogu a psaní příspěvků označujeme termínem blogging.

Blog je velmi efektivní a univerzální nástroj pro publikování článků na Internetu.

Mezi nejznámější blogové platformy patří Wordpress [www.wordpress.com](http://www.wordpress.com), Blogger [www.blogger.com](http://www.blogger.com), Blog.de [www.blog.de](http://www.blog.de), Blog.com <http://int.blog.com> a jiné. Svůj osobní blog si můžete vytvořit v několika jednoduchých krocích podle instrukcí poskytovatele. Můžete také určit počet oprávněných autorů přispívajících na blog.

Příspěvky na blogu lze řadit do kategorií.

Každý příspěvek je opatřen nadpisem a údajem o datu vytvoření, aby čtenář získal představu o jeho obsahu a čase, kdy byl vytvořen. Příspěvky jsou automaticky archivovány. Konkrétní článek lze nalézt s pomocí funkce vyhledávání v blogu, případně procházením kalendáře, který je standardní součástí blogových platform.

Publikování příspěvků je snadné díky množství existujících šablon. Jejich použití nevyžaduje žádnou zvláštní zručnost. Blogy také poskytují možnost vyjádřit svůj názor a zpětnou vazbu formou komentáře připojeného k publikovanému článku.

Kromě textu mohou příspěvky na blogu obsahovat prakticky jakákoliv jiná data, jako jsou hypertextové odkazy, grafika, prezentace a tabulky. Pro učitele jazyků může být zvláště zajímavá možnost vkládat audio a video soubory.

Příspěvky lze odebírat prostřednictvím technologie RSS, která automaticky upozorňuje uživatele na novou aktivitu na blogu.

Na konkrétní článek na blogu může odkazovat také stálý hypertextový odkaz, tzv. permalink. Kdykoliv tento odkaz otevřete, zavede vás ke stejnému článku. Odkaz je možné uložit, a tak se kdykoliv vrátit ke konkrétnímu příspěvku uloženému v archivu.

Všechny tyto vlastnosti a funkce předurčují blog pro využití v prostředí jazykového vzdělávání jako média, s jehož pomocí lze rozvíjet čtení, psaní a komunikační dovednosti.

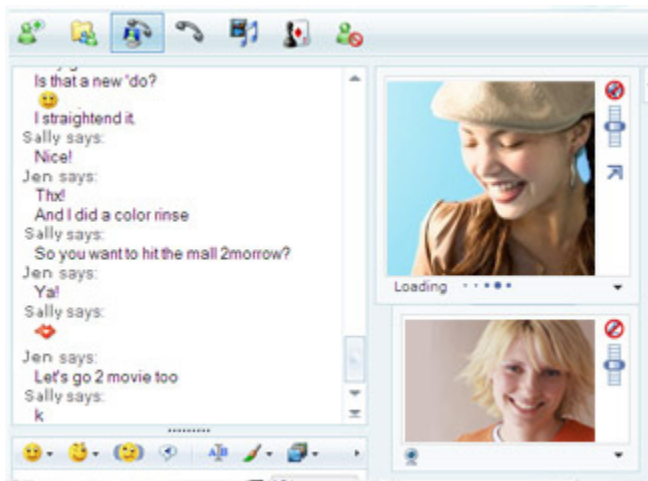
Mezi výhody využití blogu při práci se třídou patří zejména:

- zveřejňování článků v cizím jazyce pro trénink čtení
- využití různých forem výukového materiálu jako jsou audio a video soubory nebo odkazy na ně, obrázky, grafy atd.
- sdílení odkazů na užitečné internetové nástroje a materiály
- možnost hromadného zadávání úkolů
- možnost sdílení písemných prací studentů mezi velkým počtem uživatelů
- poskytování okamžité a efektivní zpětné vazby
- zapojení studentů do diskusí na různé téma
- podpora vzájemného hodnocení a pomoci
- využití projektové činnosti a vytvoření studentského portfolia
- kreativní využití dalších možností blogových platforem v rámci jazykového vzdělávání

### **Elektronická komunikace v reálném čase**

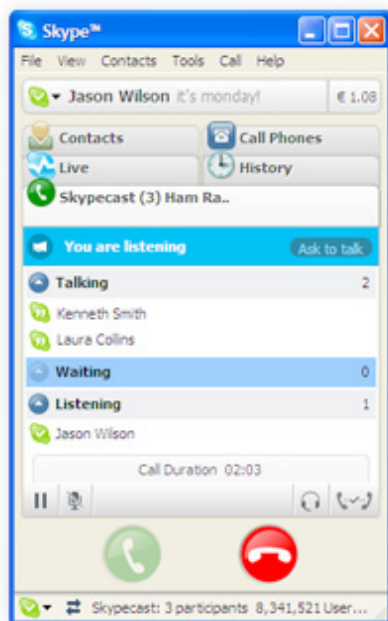
Sítě pro komunikaci v reálném čase mohou v jazykovém vzdělávání nalézt široké možnosti uplatnění. Je to prostředí pro virtuální setkání a komunikaci s jinými uživateli a studenty cizích jazyků. Komunikace může probíhat textovou formou, v současnosti je však běžný i přenos zvuku a obrazu (tzv. audiochat, nebo videochat). Vytvoření komunikačního prostředí (tzv. chat room) je velmi snadné a umožňuje ho řada služeb. Složitějším úkolem se jeví naplnit ho uživateli, představující partnery v komunikaci. Nejzávažnějším zdrojem potíží v rámci elektronické komunikace je nedostatek obsahu a partnerů pro komunikaci v případě méně často vyučovaných jazyků. Při vhodné formulaci úkolů a jejich propojení s komunikací skupin studentů vytvořených na základě společných znaků (věk, záliby atd.) však může elektronická komunikace sloužit jako velmi efektivní nástroj jazykového vzdělávání.





Jeden z nejrozšířenějších nástrojů pro elektronickou komunikaci v reálném čase s názvem Windows Messenger poskytoval kromě možnosti komunikace řadu dalších služeb. Mimo jiné umožňoval uskutečňovat telefonické rozhovory mezi počítači, video hovory, sdílet složky v počítači a obsahoval také adresář.

Služba Windows Messenger je od dubna 2013 sloučena se službou Skype [www.skype.com](http://www.skype.com)



Babbel.com <http://www.babbel.com> je placená platforma pro elektronické učení (E-learning) poskytující jazykové kurzy v mnoha jazycích. Obsahuje funkci elektronické komunikace v reálném čase (live chat), pomocí které je možné komunikovat s dalšími uživateli. Výhodou služby je obrovský počet uživatelů, dle údajů provozovatele služby je jich více než 20 milionů ze 190 zemí světa.

Vlastníci tzv. chytrých telefonů (smartphone) mohou pro výměnu zpráv a multimediálních souborů využít multiplatformních aplikací jako jsou WhatsApp a Line.

WhatsApp <http://www.whatsapp.com/> umožňuje uživatelům zasílání textových zpráv, obrázků, video souborů a audio souborů. Umožňuje také vytváření diskusních skupin. Line <http://line.me/en/> k uvedeným funkcím přidává bezplatné telefonování prostřednictvím Internetu.

## Počítačem zprostředkovaná komunikace (CMC)

Wimba [http://www.wimba.com/products/wimba\\_voice](http://www.wimba.com/products/wimba_voice) je internetová služba, která usnadňuje a podporuje hlasové zadávání instrukcí, spolupráci, vedení a hodnocení. Podporuje tradiční komunikační styly jazykového vzdělávání tím, že studentům poskytuje různé příležitosti ke komunikaci, psaní a poslechu v cizím jazyce – to vše online.

### Doplňovací úlohy

Doplňovací úlohy patří do kategorie úloh obsahujících text s odstraněnými slovy a výrazy. Odstranění částí textu se uskutečňuje automaticky podle zadaných kritérií (např. vynechat každé páté slovo). Tento typ úloh lze snadno vytvářet s pomocí softwarové aplikace Hot Potatoes <http://hotpot.uvic.ca/>), která je dostupná zdarma.

### Zpětná vazba/oprava elektronických textů/esejů/cvičení

V současnosti se psaní školních prací v elektronické formě stává běžnou praxí. Alternativu k vytištění textu a manuálnímu opravování pomocí červené propisky představuje vkládání poznámek přímo do elektronického textu pomocí textového editoru nebo pera pro tablety. Příklady tohoto řešení lze najít na stránce <http://www.cict.co.uk/software/markin/index.htm>. Funkce programu lze přizpůsobit různým jazykům.

Další příklad představuje služba Grademark [http://turnitin.com/en\\_us/features/grademark](http://turnitin.com/en_us/features/grademark). S touto službou lze hodnotit studentské práce v jakékoliv formě (text, video, audio).

Kung Fu Writing <http://kungfuwriting.com/> je další služba, která umožňuje učitelům hodnotit písemné práce. Hodnocení a poznámky k textu je možné sdílet s dalšími uživateli.

### Křížovky

Křížovky se obvykle těší u studentů velké oblibě. Obsahují-li slovní zásobu, kterou se studenti učí, představují vhodná cvičení navazující na úkoly. Křížovky lze snadno vytvářet pomocí softwarové aplikace Hot Potatoes <http://hotpot.uvic.ca/>), která je dostupná zdarma. S Hot Potatoes si mohou studenti vytvářet i vlastní křížovky.

### Dril

Dril jednotlivých slov a struktur cílového jazyka představoval běžný postup prováděný ve specializovaných jazykových učebnách, tzv. jazykových laboratořích. Tento systém umožňoval učitelům monitorovat mluvený projev studentů pomocí analogového audio systému. Nároky jazykového vzdělávání v moderním prostředí v současnosti splňují digitální jazykové laboratoře, kde všechny funkce a obsluhu ovládá učitel centrálně pomocí počítače. K drilování mohou učitelé využít dostupné multimediální výukové materiály nebo si mohou vytvářet vlastní pomocí souborů ve formátu mp3.

## Elektronické slovníky

Elektronické slovníky mohou být užitečné zejména pro studenty méně často vyučovaných jazyků. Existuje několik slovníků, které jsou k dispozici zdarma. Uvádíme příklady stránek, pomocí kterých lze vyhledávat elektronické slovníky pro různé jazyky:

<http://multidict.net/multidict>

<http://reference.yourdictionary.com/languages.html>

<http://www.lexilogos.com/>

(Multidict lze ukončit a přejít na stránku slovníku stisknutím kláves „Esc“). Slovníky můžete vyhledávat i na Google, například zadáním hesla „rumunsko-italský slovník“, nebo využít informace o jazyku na stránkách Wikipedie.

## Elektronická portfolia

Elektronické portfolio (také e-portfolio, e-folio nebo digitální portfolio) může mít podobu jednoduché kolekce studentských prací na disku nebo webových stránkách, prostřednictvím kterých studenti prezentují svoje schopnosti a výtvoř. Prostřednictvím elektronického portfolia lze také dokumentovat průběh realizace díla nebo projektu.

V oblasti vzdělávání portfolio označuje osobní sbírku informací dokumentující pokrok, výsledky a úspěchy studentů. K dispozici je celá řada typů portfolií, od výukových deníků pro děti až po rozsáhlé sbírky dokumentující dosažené úspěchy a výtvoř. Portfolia jsou využívána k různým účelům jako např. k dokládání předchozí praxe, hledání zaměstnání, dalšího vzdělávání nebo certifikace znalostí.

Z pedagogického hlediska spočívá význam portfolia v tom, že může sloužit jako nástroj reflexe činnosti studentů a jejich sebehodnocení. Portfolio může studentům pomoci identifikovat jejich silné stránky a tím zefektivnit proces učení. Lze ho použít i pro hodnocení studentů. Hodnocení na základě studentského portfolia se ve svém článku podrobně věnuje Tim Caudery: <http://inet.dpb.dpu.dk/infodok/sprogforum/Espr11/caudery.html>

K vytvoření portfolia lze využít i blogovou platformu (viz kapitola Blog). Kromě toho lze také využít specializovaný software PortfolioGen [www.portfoliogen.com/](http://www.portfoliogen.com/) nebo Confolio: <http://www.confolio.org/> který je k dispozici zdarma.

Některé stránky, jako například

<http://www.uwlax.edu/soe/portfolio/ugportfoliotemplates.html> nabízejí různé typy šablon pro vytvoření portfolia.

Pro vytváření portfolií lze také využít virtuální výuková prostředí a software pro správu kurzů, jako například Moodle (<http://moodle.org/>).

Prezi [www.prezi.com](http://www.prezi.com) je aplikace pro vytváření prezentací, která využívá jediné pole zobrazení (canvas) namísto tradičních snímků (slides). Text, obrázky, video a další objekty jsou umísťovány do jediného neohrazeného pole a poté seskupeny do rámců. Neohrazené pole umožňuje uživatelům vytvářet nelineární prezentace s možností přibližovat a oddalovat její jednotlivé části (rámce).

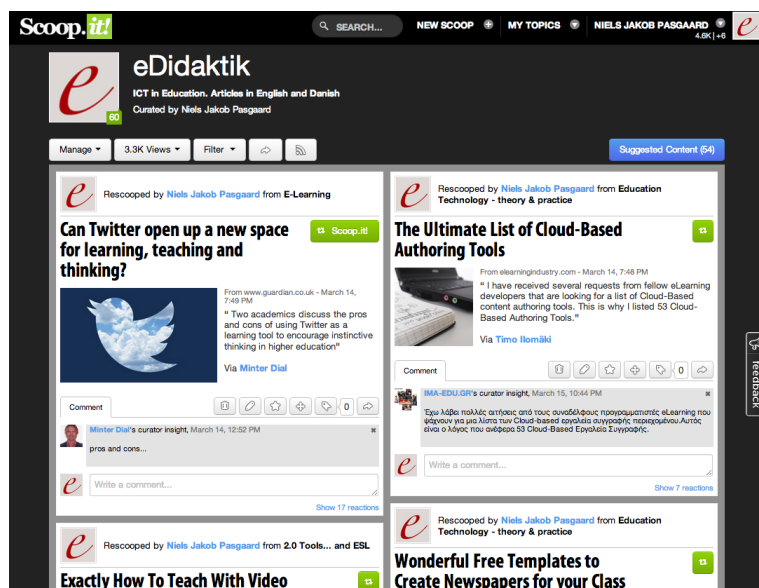
Prezi lze použít přímo z internetového prohlížeče (např. Firefox, Internet Explorer, Chrome, Safari) bez nutnosti instalace. Aplikaci lze také instalovat na disk počítače (Prezi Desktop), takže jí lze použít i bez připojení k Internetu.

Pomocí internetové aplikace Prezi můžete:

- Vytvářet a sdílet prezentace s jinými uživateli.
- Odesílat hotové prezentace.
- Získat přístup ke svému účtu a vytvořeným prezentacím z jakéhokoliv počítače.

Pomocí Prezi Desktop můžete:

- Vytvářet prezentace bez připojení k Internetu.
- Vkládat velké multimediální soubory.
- Nahrávat prezentace na Prezi.com.



Vytvořené prezentace můžete sdílet na Internetu prostřednictvím blogových platform, jako je Scoop.it! [www.scoop.it](http://www.scoop.it) Scoop.it! je efektivní nástroj profesního rozvoje, který podporuje kreativitu a zodpovědnost jedince za způsob prezentace své práce. Nástroj lze použít k vytvoření osobního profilu, k prezentaci projektů, úspěchů, plánů do budoucna a k vytváření elektronických portfolií.

## Úlohy s vynechanými slovy/výrazy

Uživatel pracuje s textem, ze kterého byla na základě určitých kritérií odstraněna jednotlivá slova (nová slovní zásoba, slovesné tvary, předložky, atd.) a které musí do textu doplnit. Tento typ úloh lze snadno vytvářet pomocí softwarové aplikace Hot Potatoes (<http://hotpot.uvic.ca/>), která je dostupná zdarma.

## Řešení problému

Student hledá řešení daného problému v dokumentech a video/audio materiálech na Internetu. Řešení prezentuje vhodným způsobem před třídou. Řešení úloh komplexnějšího charakteru se označuje i termínem WebQuest (viz kapitola WebQuest).

## Neuspořádané věty

Úloha spočívá v rozložení věty nebo odstavce na několik částí, které má uživatel za úkol uspořádat do správného pořadí tak, aby vznikla původní věta nebo odstavec. Tento typ úloh lze snadno vytvářet pomocí Hot Potatoes.

## Gramatika

Pro učitele méně často vyučovaných jazyků není k dispozici mnoho programů pro výuku a procvičování gramatiky. Ty, které k dispozici jsou, často svým stylem kopírují tištěné učebnice, čímž nenaplnují potenciál učení s pomocí počítače. Za zmínku stojí stránky projektu VISL (Visual Interactive Syntax Learning) <http://visl.sdu.dk/>, Projekt je výsledkem výzkumné a vývojové činnosti Institutu jazyka a komunikace ([ISK](#)), Jihodánské univerzity ([SDU](#)), v Odense. Pracovníci a studenti univerzity navrhují a vyvíjejí internetové nástroje pro výuku a procvičování gramatiky pro vzdělávání a výzkum od roku 1996.

Na začátku projektu se výzkum a vývoj týkal čtyř jazyků: angličtiny, francouzštiny, němčiny a portugalštiny. V současnosti projekt zahrnuje množství dalších jazyků – jak je patrné z rostoucího počtu položek v seznamu jazyků.

VISL nabízí následující nástroje:

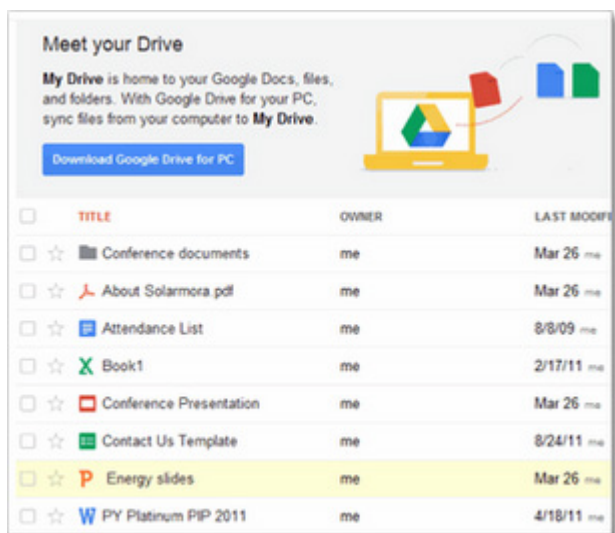
Gramatické analýzy (lexikální a syntaktická analýza)  
Hry a testy (slovní druhy a další oblasti)  
Vyhledávání v jazykových korpusech (Britský národní korpus a další jazykové korpusy)  
Strojový překlad

Po výběru příslušného jazyka na stránce VISL budete dotázáni: Který nástroj VISL chcete použít? Najdete zde různé možnosti pro každý jazyk.

## Skupinová práce – společná práce

Prostředí skupiny je silným motivačním faktorem a nástrojem podpory studentů. Uspořádání třídy, které umožňuje skupinovou práci a skupinové řešení úkolů, přímo ovlivňuje motivaci studentů k učení. Na úrovni třídní dynamiky, studenti pracující v skupinách jsou důkazem posunu směrem k výuce orientované na studenta. Učitel působí jako průvodce, sleduje práci skupiny a předává odpovědnost za učení na studenty.

Google Drive [www.google.com](http://www.google.com) a Dropbox [www.dropbox.com](http://www.dropbox.com) jsou webová úložiště, která umožňují uživateli vytvářet, ukládat a sdílet soubory a složky s ostatními uživateli internetu. Služba Google Drive zahrnuje sadu kancelářských aplikací Google Docs, které nabízejí společné vytváření a editaci dokumentů, tabulek a prezentací. Podmínkou využití aplikací je vytvoření vlastního účtu Google.



Nástroje nabízejí široké využití ve vzdělávacím kontextu, včetně organizace třídy, komunikace se studenty, projektové činnosti a skupinové výuky. Studenti mohou společně vytvářet dokumenty a sdílet nápady a informace. V prostředí třídy podmiňuje využití služeb Google Drive a Dropbox možnost přístupu studentů nebo skupin studentů k počítači s připojením k Internetu.

Podobnosti aplikací Google s jinými nástroji pro zpracování různých typů dokumentů je zárukou jejich snadného ovládní. Uživatelé je navíc k dispozici rozsáhlá podpora včetně návodu od Google. Hlavní výhodou je, že provádět úpravy jednoho dokumentu může více uživatelů najednou. Vlastník dokumentu může nastavit atributy dokumentu a umožnit, nebo zakázat přístup dalším uživatelům.

## Odkazy

Nepředstavují úlohy, nebo aktivity, přesto mohou být pro studenty velmi užitečné. Důležité části textu mohou být odkazem propojeny se zdrojem dalších informací nebo dokonce překladem textu. Vytváření odkazů umožňuje většina textových editorů.

Lze také vytvářet stránky, kde funkci odkazů zastupují všechna slova propojena s elektronickými slovníky. K vytvoření takové stránky lze použít nástroj Wordlink. Je to program, který dokáže převést libovolný text do HTML dokumentu a propojit ho s vybraným elektronickým slovníkem. Poskytuje tím možnost okamžitého překladu libovolného slova v textu. Text může zahrnovat i video a grafiku.

Pro převod textu je potřeba zadat titulek, poté poskytnout krátký návod pro koncového uživatele a nakonec vložit text do textového pole. Nástroj je k dispozici na stránce <http://www.languages.dk/tools>.



## Poslechová cvičení

Pro poslechová cvičení se využívá počítač. Další aktivity jako například úlohy s více odpověďmi se také často používají v kombinaci s poslechem, zejména pro kontrolu porozumění.

## Přiřazování slov, vět a obrázků

Aktivita využitelná pro různé účely, například procvičování slovní zásoby, kdy studenti přiřazují slova k odpovídajícím obrázkům. Tento typ úloh lze snadno vytvářet pomocí Hot Potatoes.

## Otázky s více odpověďmi

Tento typ úloh je velmi užitečný pro kontrolu porozumění informacím poskytnutých v podobě textu, zvuku, obrazu apod. Tento typ úloh lze snadno vytvářet s pomocí Hot Potatoes.

## Podcasting

Podcasting je metoda šíření zvukového, nebo video záznamu na Internetu v podobě souborů pomocí RSS, nebo webového standardu Atom. Tento způsob šíření umožňuje uživateli přehrávat soubory na počítači, nebo mobilním zařízení, jako například Apple iPod (<http://www.apple.com>). Vytvoříte-li podcast, stáváte se podcasterem. Existují i jiné způsoby distribuce multimediálního obsahu na Internetu, technologie RSS však představuje způsob, který je pro uživatele obzvláště výhodný. Umožňuje totiž přihlášení k odběru novinek ze stránek, zejména těch, kde se často mění a přidává obsah. Odběr probíhá automaticky, uživatel je upozorněn kdykoliv je k dispozici nový podcast.

Další užitečnou vlastností podcastů je, že využívají otevřené standardy, například formát MP3 pro zvukové soubory a MP4 pro video soubory (vodcasting). Soubory tedy lze přehrát prakticky na jakémkoliv zařízení. K dispozici je řada bezplatných i placených programů pro vytváření a přehrávání podcastů, což usnadňuje využití této technologie i v oblasti jazykového vzdělávání.

Multimediální informace šířené RSS zahrnují v současnosti i video. V tomto případě se používá název vodcast (video podcast). Vytvořit vodcast je trochu složitější než vytvořit podcast, není to ale nijak komplikovaný proces.

Mnoho lidí využívá podcasty a vodcasty ve výukovém procesu. Využití pro učení s podporou počítače je zřejmé z multimediální povahy metody. Studenti mohou pomoci jednoduchých mp3 přehrávačů, jako je iPod, a záznamníku Griffin iTalk snadno vytvořit hlasový záznam a odevzdat úkol ve formě digitálního záznamu zvuku pro posouzení učitelem, nebo dalšími studenty v rámci skupinové výuky.

BBC umísťuje na Internet podcasty určené pro studenty galštiny:  
[http://www.bbc.co.uk/scotland/alba/foghlam/learn Gaelic/an\\_litir\\_bheag/index.shtml](http://www.bbc.co.uk/scotland/alba/foghlam/learn Gaelic/an_litir_bheag/index.shtml); a  
<http://www.bbc.co.uk/scotland/alba/foghlam/learn Gaelic/litir/index.shtml>. K dispozici jsou záznamy rozhlasového vysílání v podobě mp3 souborů s přepisy nahrávek s poznámkami a komentáři.

Odkazy na různé podcasty a články o nich lze také najít na stránkách projektů Pools  
([www.languages.dk](http://www.languages.dk))

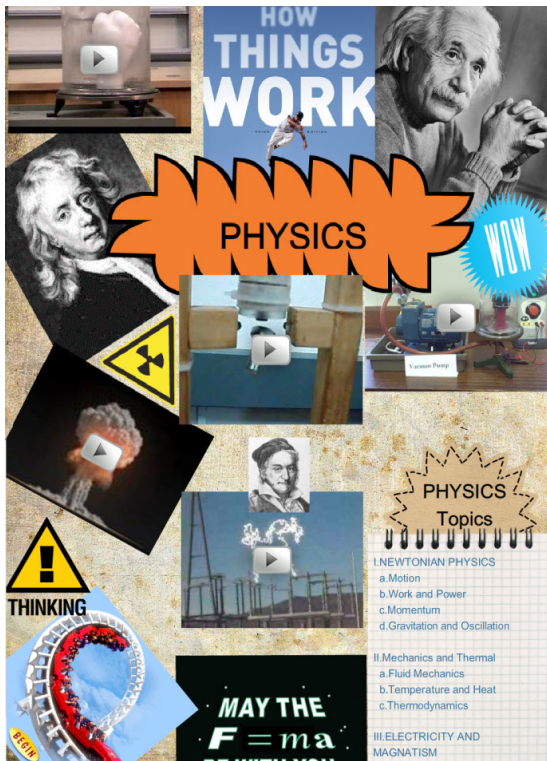
Článek o podcastingu na Wikipedii. <http://en.wikipedia.org/wiki/Podcasting>

Podcasty v katalánštině: <http://www.tv3.cat/alacarta/podcast>

Irské rádio Raidió na Gaeltachta vysílající v irštině nabízí archiv vysílaných pořadů a možnost odbírání podcastů: <http://www.rte.ie/rnag/podcasts/>

## Projektová činnost

Tradiční způsob výuky zaměřený na využití materiálů textového charakteru nemůže komplexně uspokojit všechny nároky na efektivní výuku. Nástroj Glogster [www.glogster.com](http://www.glogster.com) nabízí možnost aktivního zapojení studentů do vytváření textů a vyhledávání informací, a tím podporuje týmovou práci a spolupráci v třídním kolektivu. Pomáhá rozvíjet schopnost studentů kriticky reflektovat činnost a pokrok v studiu cizích jazyků.





Pomocí Glogsteru mohou studenti:

- zlepšit své dovednosti v psaní
- projevit tvořivost
- získat prostor pro vyjádření svého individuálního nadání a předpokladů
- věnovat čas a úsilí výzkumným otázkám/tématům
- být součástí dynamického a interaktivního způsobu výuky
- zintenzivnit vazby mezi učitelem, dalšími studenty a vzdělávacím obsahem a zlepšit své komunikační dovednosti
- překonat zábrany týkající se produktivních dovedností. Je dokázáno, že někteří studenti dosahují lepších výsledků, pokud mají více příležitostí pro sdělování informací a vědomostí.
- dostat více příležitostí pro zapojení se do diskusí, vyjádřit svůj názor, získat širší obecné povědomí a uvědomění souvislostí

Glogster využívá audiovizuální informace k podpoře digitálních textových výstupů a vede k profesionálním výsledkům, na které mohou být studenti hrdí. Představuje efektivní nástroj podpory tvořivosti a vyjádření studentů, kterým nevyhovuje tradiční způsob prezentace vědomostí a poznatků. Glogster je efektivním nástrojem pro motivaci a aktivní učení studentů nejen cizích jazyků.

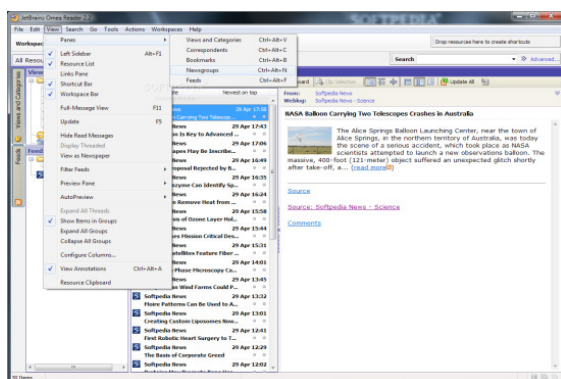
## RSS

RSS je rodina internetových formátů určených pro čtení novinek na webových stránkách (nejčastěji blogy, aktuality nebo podcasty) a syndikaci obsahu.

Uživatelé této technologie používají pro odběr novinek speciální programy, tzv. RSS čtečky. K odběru novinek z určitého zdroje se lze přihlásit prostřednictvím odkazu, který autoři novinek zveřejňují. Čtečka automaticky kontroluje zdroje a zobrazuje nově přidané položky.

K práci s RSS kanály existuje mnoho specializovaných programů. Doporučujeme použít bezplatný program Omea Reader 2.2, který je k dispozici ke stažení zde:

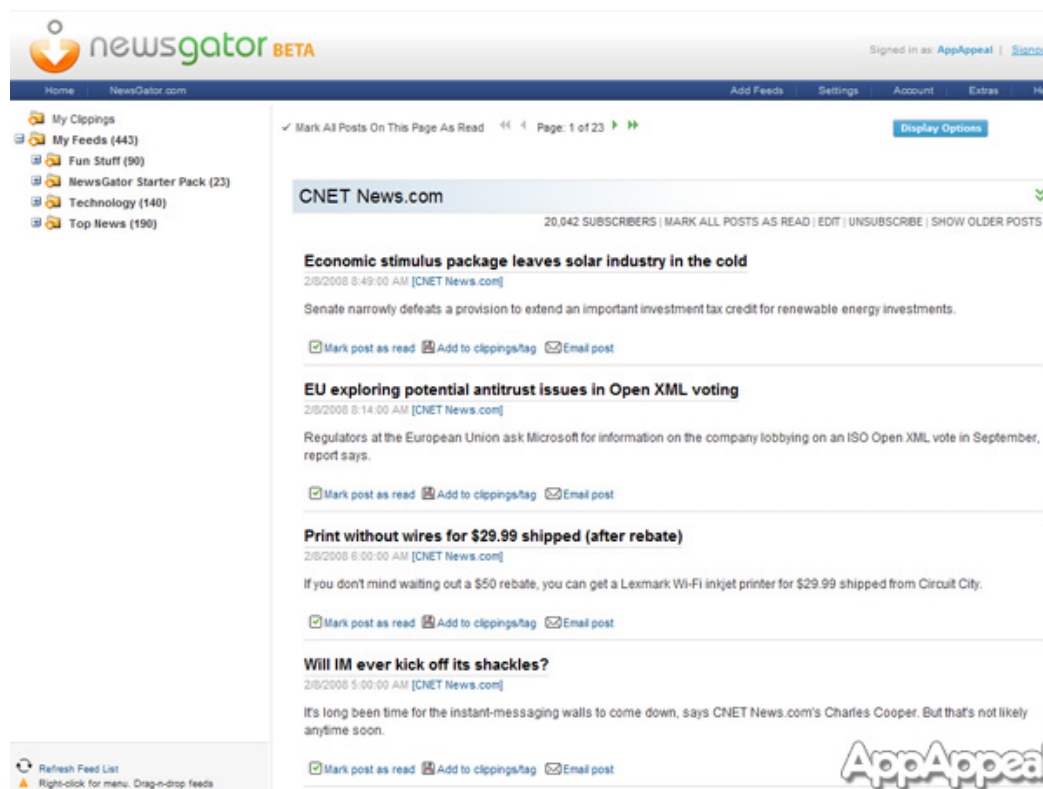
<http://www.jetbrains.com/omea>



RSS kanály jsou obvykle k dispozici na všech významnějších stránkách a mnoha menších. Některé stránky nabízejí možnost výběru mezi formáty (RSS, nebo Atom), některé podporují jediný formát.

Programy pro práci s RSS kanály jsou k dispozici pro různé operační systémy. Může se jednat o samostatné specializované programy, nebo přídatné moduly do existujících programů, jako jsou webové prohlížeče a poštovní klienti. Mnoho prohlížečů disponuje integrovanou podporou pro RSS kanály. K dispozici jsou také další aplikace, které dokážou konvertovat RSS kanály do systému elektronických diskusních skupin, které jsou dostupné prostřednictvím čteček, jako jsou Mozilla Thunderbird nebo Agent.

Některé čtečky, jako je například NewsGator Online, nevyžadují žádnou instalaci softwaru. Jejich výhodou je možnost přístupu k novinkám z libovolného počítače. Některé čtečky dokáží sdružovat existující RSS kanály podle zájmových oblastí. Mohou z několika kanálů odebírat položky týkající se např. fotbalu a vytvořit tím nový specializovaný zdroj. Existují i webové aplikace poskytující možnost sdruženého poskytování novinek, jako je například Bloglines.



The screenshot shows the NewsGator Beta web interface. At the top, there is a navigation bar with 'Home', 'NewsGator.com', 'Add Feeds', 'Settings', 'Account', 'Extras', and 'Help'. A user is signed in as 'AppAppeal'. On the left, there is a sidebar with 'My Clippings' and 'My Feeds (443)' containing categories like 'Fun Stuff (90)', 'NewsGator Starter Pack (23)', 'Technology (140)', and 'Top News (190)'. The main content area displays a feed of news items from 'CNET News.com'. The first item is titled 'Economic stimulus package leaves solar industry in the cold' with a sub-headline 'Senate narrowly defeats a provision to extend an important investment tax credit for renewable energy investments.' The second item is 'EU exploring potential antitrust issues in Open XML voting' with a sub-headline 'Regulators at the European Union ask Microsoft for information on the company lobbying on an ISO Open XML vote in September, report says.' The third item is 'Print without wires for \$29.99 shipped (after rebate)' with a sub-headline 'If you don't mind waiting out a \$50 rebate, you can get a Lexmark Wi-Fi inkjet printer for \$29.99 shipped from Circuit City.' The fourth item is 'Will IM ever kick off its shackles?' with a sub-headline 'It's long been time for the instant-messaging walls to come down, says CNET News.com's Charles Cooper. But that's not likely anytime soon.' Each item has options to 'Mark post as read', 'Add to clippings/tag', and 'Email post'. At the bottom right, there is a watermark for 'AppAppeal'.

Pokud webový server nabízí RSS, nebo kanály Atom, obvykle to indikuje tlačítkem s nápisem „Přihlásit se k odběru“. Mnoho RSS čteček, jako například My Yahoo!, publikuje tlačítka pro odběr k použití na webových stránkách k zjednodušení odebírání novinek. Další informace o technologii RSS najdete na <http://en.wikipedia.org/wiki/RSS>

## Simulace

Elektronické nebo on-line simulace se liší od hraní rolí tím, že aktivity prováděné v rámci této činnosti jsou reálného charakteru. Nástroji elektronické simulace mohou být jednoduché e-maily, textové zprávy nebo platformy elektronické komunikace v reálném čase. Výhodou elektronické simulace je, že účastníci mohou pocházet z různých zemí. Nevýhodou u pokročilých simulací je vysoká úroveň počítačových dovedností, které vyžadují.

Příkladem elektronické simulace je Letiště. Mohou ji absolvovat studenti, kteří dosáhli úrovně A1, nebo A2 podle Společného evropského jazykového rámce (CEFR). Informace a materiály ke stažení jsou k dispozici zde: <http://www.languages.dk/methods/airport.html>. Simulace se účastní studenti rozdělení do skupin s 3-5 členy. Studenti jednájí intuitivně, každý z nich obdrží text s osobním profilem, o kterém informuje spoluhráče. Texty jsou k dispozici v osmi jazycích. Anglická jazyková verze pěti profilů je k dispozici na Internetu se všemi slovy propojenými se slovníky ve více než 100 jazycích: <http://multidict.net/cs/939>, <http://multidict.net/cs/938>, <http://multidict.net/cs/937>, <http://multidict.net/cs/936>, a <http://multidict.net/cs/935>

Úspěch simulace závisí na postupu zvoleném na základě informací od ostatních členů a vhodné strategii. Studenti by v průběhu simulace neměli mluvit vlastním jazykem. Ke hře studenti potřebují 81 čtverců představujících mapu. Každý čtverec je na vrchní straně označen číslicí a představuje část mapy. Studenti se pohybují po mapě tak, že si vždy vyberou jeden čtverec, který obrátí a přečtou si informace na spodní straně.

## Titulky

Titulky jsou velmi užitečným nástrojem se širokým spektrem uplatnění. Lze je využít i pro pomoc neslyšícím studentům při práci s videem. Slouží také jako pomůcka pro studenty cizích jazyků, kteří tak mohou poslouchat zvukovou stopu videa a zároveň číst text na obrazovce.

Vytvoření titulků k videu není složité a některé titulkovací nástroje jsou k dispozici i zdarma. Jedním z programů pro výrobu titulků je Divxland Media Subtitler <http://www.divxland.org/en/>, Titulky je možné přehrát pomocí tzv. filtru (program, pomocí kterého dokáže přehrávač multimédií zobrazit titulky). Příkladem takového filtru je VobSub: <http://www.softpedia.com/get/Multimedia/Video/Codec-Packs-Video-Codecs/>

Kromě vytvoření samostatného souboru s titulky je také možné vložit titulky přímo do souboru obsahujícího video, např. ve formátu AVI. Návod pro vytvoření titulků je k dispozici zde: <http://www.divxland.org/permanentsubtitling.php>

Příprava titulků ke krátkému videu nebo k ukázce videa je oblíbenou činností mnoha studentů, která jim často přináší pocit uspokojení.

## Sociální sítě

Sociální sítě se zaměřují na budování a rozvíjení [sociálních vztahů](#) mezi lidmi, kteří sdílejí stejné zájmy nebo činnosti. Sociální sítě umožňují uživateli vytvoření vlastního profilu, seznamu osobních kontaktů a využití řady dalších služeb. Většinou se jedná o [webové aplikace](#), které umožňují uživatelům komunikovat přes [Internet](#), například prostřednictvím [e-mailu](#) a [elektronické komunikace v reálném čase](#). Na rozdíl od [virtuálních společenství](#) která jsou založena na příslušnosti k určité skupině, jsou sociální sítě ve své podstatě individuální záležitostí uživatele. Umožňují uživatelům sdílet své myšlenky, aktivity, události a zájmy v rámci různých sociálních sítí.

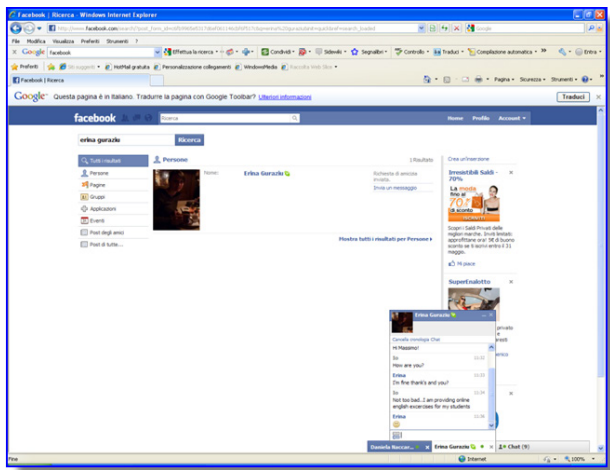
Sociální sítě jsou určeny různým kategoriím uživatelů, například zaměřené na bývalé spolužáky. Poskytují prostředky pro spojení s přáteli (obvykle přes stránky s profilem uživatele) a systém doporučení založený na důvěře. [Facebook](#), [Google +](#), [Twitter](#) a [LinkedIn](#) jsou využívány uživateli z celého světa a jsou často vzájemně propojeny.

Některé z největších sociálních sítí byly založeny na základě digitalizace skutečných sociálních vztahů. Mnoho jiných sítí se zaměřuje na kategorie, jako jsou knihy, hudba, mateřství a poskytování služeb, a představují způsob poskytování služeb v rámci společenství jednotlivců se společnými zájmy.

## Facebook



Facebook [www.facebook.com](http://www.facebook.com) je nejrozšířenější sociální sítí s největším počtem aktivních uživatelů. Uživatelem Facebooku se může stát osoba, která dosáhla věku 13 let a která disponuje platnou e-mailovou adresou. Uživatelé mohou přidávat přátele a posílat jim vzkazy. Mohou aktualizovat svůj osobní profil, aby informovali přátele o novinkách ve svém životě. Kromě toho se mohou uživatelé připojit k různým skupinám podle příslušnosti k určité komunitě. Název služby je odvozen od hovorového označení knihy, kterou dostávají univerzitní studenti v USA na začátku akademického roku s cílem pomoci jim navázat vztahy se spolužáky.



## LinkedIn

LinkedIn [www.linkedin.com](http://www.linkedin.com) je profesní [sociální síť](#) určená pro [sdílení pracovních zájmů a informací](#). Službu v současnosti využívá více než 300 milionů uživatelů z přibližně 200 zemí světa. Služba je dostupná ve 20 jazykových verzích.

**LinkedIn** Welcome, Carsten [Sign Out] Account & Settings | Inbox Expand Your Network

Home People Jobs & Hiring Services Answers My Profile My Contacts

Jobs Home Job Search

Search Jobs Enter keyword, company or job title Go Advanced Search

Find Jobs Hiring and Recruiting

**Find your next job through your network** Powered by **simpleHired**

Keywords: (e.g., designer, engineer) Country: United States US Zip: 93720 Search

Advanced Search ZIP lookup

Need to fill a position? Hire through LinkedIn Post a job Search for candidates

**Recent jobs**

- Product Designer- #61678 Autodesk, Inc.
- Buyer Network Manager AUTOonline Inc.
- Customer Retention & Loyalty Marketing Manager Tutor.com
- Executive Assistant Emily Summers Design Associates

**Tips for finding jobs with LinkedIn**

- Update your profile**  
A complete, updated profile helps recruiters find you with opportunities. [Edit your profile](#)
- Get recommendations**  
Your profile represents you so make sure you put your best foot forward. [Request recommendations](#).
- Add connections**  
Your chances of getting any job are much better when you know someone at the company. [Add connections](#).

## Twitter

Twitter [www.twitter.com](http://www.twitter.com) je poskytovatel [sociální sítě](#) a [mikroblogu](#) který umožňuje uživatelům posílat a číst zprávy známé jako tweety. Tweety jsou [textové](#) příspěvky o maximální délce 140 [znaků](#) zobrazené na profilové stránce autora a na stránkách odběratelů příspěvků. Odesílatelé mohou stanovit kritéria pro zobrazování zpráv odběratelům. Od roku 2009 lze sledovat seznamy autorů místo jednotlivých autorů. Uživatelé mohou posílat a přijímat tweety přes internetové stránky Twitter, [SMS](#), nebo prostřednictvím externích aplikací (určených zejména pro tzv. [chytré telefony](#)). Služba je k dispozici bezplatně, přístup přes SMS však může zahrnovat poplatky [poskytovateli mobilních komunikačních služeb](#). Službu v současnosti využívá více než 255 milionů uživatelů po celém světě.



## Google Plus



Google+ je po Facebooku druhou nejvýznamnější sociální sítí na Internetu. Google+ zahrnuje sociální služby jako Google profiles a propojuje je s dalšími službami (Gmail, YouTube). Lze k ní přistupovat i z tzv. chytrých telefonů s operačním systémem Android nebo iOS.

## Tandem

Jeden z nejlepších způsobů výuky cizího jazyka představuje komunikace s rodilým mluvčím, který se chce naučit mluvit vaším jazykem. Tato metoda představuje řešení, ve kterém je učitel zároveň i studentem a opačně.

Přečtěte si o Tandemu a podívejte se na videa zde:

<http://www.languages.dk/methods/tandem.html>

Pokud Vás metoda zaujala, můžete zkusit vyhledávat v databázi zájemců o tento typ výuky zde:

<http://www.slf.ruhr-uni-bochum.de/>.

Služba Babbel.com (<http://www.babbel.com>) je také vhodným místem pro nalezení více informací o této metodě.

Pro získání dalších informací o využití této metody navštivte: <http://www2.tcd.ie>

Tandemová metoda výuky pomocí e-mailu se liší od výuky v reálném prostředí (nebo ve virtuálním prostředí, např. Microsoft Office Live Meeting) tím, že klade důraz na psaní jako komunikační dovednost. Přečtěte si více o tandemové výuce na tomto odkazu:

<http://inet.dpb.dpu.dk/infodok/sprogforum/Espr13/pors.html>

## Úkolová výuka

Úkolová výuka představuje užitečný rámec pro využívání on-line zdrojů. Se základními principy úkolové výuky se můžete seznámit v článku "What does you have in your 'Task' today?" od Michaela Svendsen Pedersena: <http://inet.dpb.dpu.dk/infodok/sprogforum/Espr4/msp.html>

Další zajímavý článek (v anglickém jazyce) o úkolové výuce, který je výsledkem serie školení dánských učitelů jazyků, kteří pracují s dospělými imigranty v jazykových centrech, je k dispozici zde: <http://inet.dpb.dpu.dk/infodok/sprogforum/Espr20/msp.html>

## Vodcasting

Vodcasting (video podcasting) je termín používaný pro metodu šíření video záznamu prostřednictvím kanálů RSS nebo Atom. Termín se vztahuje na video a představuje rozšíření podcastingu, prostřednictvím kterého jsou šířeny zvukové záznamy. Vodcasting je způsob šíření video záznamu, kdy RSS zdroj slouží jako asynchronní televizní kanál. K odběru se mohou

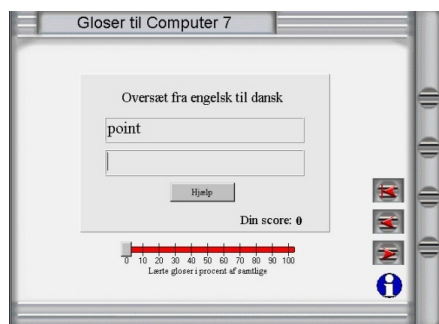
uživatelé přihlásit pomocí počítače, televizního přijímače, set-top boxu, multimediálního centra nebo mobilního telefonu.

Video podcasty mohou být z webového serveru šířeny jako soubory ke stažení, nebo jako kontinuální přenos audiovizuálního materiálu (tzv. streaming). Obě metody mají své výhody a nevýhody. Pokud si uživatel soubor stáhne, může si ho kdykoliv přehrát i bez připojení k Internetu, například na přenosném přehrávači multimediálních souborů. Streaming umožňuje „převíjení“ (vynechání části souboru) bez nutnosti stáhnutí celého videa. Výhodou jsou i statistické souhrny a nižší náklady na šířku pásma pro servery. Nevýhodou může být i „sekání“ videa způsobené pomalou přenosovou rychlostí.

Správce podcastingu může pracovat se samostatným, nebo integrovaným přehrávačem. V programu iTunes je správce podcastingu integrován do prostředí přehrávače multimediálních souborů, což je poněkud neobvyklé, ale velmi pohodlné řešení. (Zdroj Wikipedie: <http://en.wikipedia.org/wiki/Vodcast>)

## Procvičování slovní zásoby

Jedno z nejstarších typů cvičení na počítači. Počítač položí otázku, na kterou musí student správně zareagovat.



Studentův vstup může mít podobu textu nebo zvuku. Tento typ cvičení může být velmi přínosný za předpokladu, že jsou jednotlivá slova vždy zařazena do určitého kontextu. Odpovědnost za výběr slovní zásoby k procvičování lze přenechat i studentům. Mohou také vytvářet vlastní cvičení. Studenti si tímto způsobem mohou vytvořit vlastní portfolio osvojené slovní zásoby.

## Webkamery

Webová kamera (webcam) je vlastně digitální videokamera určena k využití v prostředí Internetu. Nejčastěji se používá pro komunikaci v rámci videohovorů a elektronické komunikace v reálném čase. Webkamery se obvykle skládají z digitální kamery, která nahrává jednotlivé snímky na webový server, a to buď kontinuálně, nebo v pravidelných intervalech. Kamery bývají součástí počítače, existují však i samostatné webkamery. Kamery určené pro účely video konferencí mají obvykle podobu malé kamery připojené k počítači. Využívají se i analogové kamery (často jsou to kamery určené pro uzavřené televizní okruhy) připojené ke kartě pro digitalizaci videa a pak přímo, či nepřímo k Internetu (zdroj: Wikipedie).



Webkamery jsou často používány při elektronické komunikaci prostřednictvím programů, jako například Skype.

## Stránky s vloženým zvukovým souborem

### Použití programu Ipadio k vytvoření stránek s vloženým zvukovým souborem

Učitelé a studenti jazyků rádi využívají výukové materiály, které obsahují jak psaný, tak mluvený jazyk. Vytváření zvukových souborů se však pro mnoho z nich jeví složitějším, než vytváření textových souborů. V nedávné době byla provedena řada pokusů, jak využít digitální technologie pro výukové účely. Jedním z možných řešení představuje služba Ipadio [www.ipadio.com](http://www.ipadio.com).

Ipadio lze využít pro vytvoření audio záznamu prostřednictvím pevné telefonní linky nebo mobilního telefonu, podobně jako byste nahráli vzkaz na záznamník. Záznam je v podobě zvukového souboru s vlastní unikátní adresou (URL) k dispozici na Internetu. Program dokáže audio záznamy (pouze v anglickém jazyce) opatřit i automatickým přepisem, abyste měli k dispozici i písemnou verzi záznamu (i s upozorněním na možnou nepřesnost automatického přepisu nahrávky).

K využití této služby je potřeba si vytvořit uživatelský účet. Program je pro nekomerční účely k dispozici zdarma. Podrobnosti jsou k dispozici na webových stránkách. Při vytvoření účtu vás program požádá o zadání dvou telefonních čísel, která budete používat. Po registraci obdržíte PIN kód, který zadáte kdykoliv budete chtít vytvořit záznam. Celý postup je velmi jednoduchý a zahrnuje možnost vymazání audio záznamu, pokud s ním nebudete spokojeni. Zde jsou ukázky vytvořené v rámci projektu Island Voices. Všechny nahrávky jsou k dispozici na stránkách projektu:

<http://www.ipadio.com/broadcasts/all?q=Gordon+Wells>

Pokud u libovolného záznamu kliknete na tlačítko „more“ („více“), zobrazí se další informace, včetně anglického přepisu nahrávky. K dispozici je také prostor pro komentáře. Například:

<http://www.ipadio.com/phlogs/GordonWells/2010/02/19/Gordons-phlog-Talking-to-Archie-Campbell>

Je třeba poznamenat, že přepis záznamu u předchozího příkladu byl upraven s použitím funkce úprav. Zde je příklad neupraveného automatického přepisu:

<http://www.ipadio.com/phlogs/GordonWells/2010/02/09/Gordons-phlog-3rd-phonecast>

K této funkci je tedy potřeba přistupovat opatrně – i úprava přepisu však může představovat vhodnou výukovou metodu!

Kvalita zvuku do značné míry závisí na kvalitě telefonního spojení. Je však třeba poznamenat, že kromě funkce vytvoření záznamu hovoru, je k dispozici i možnost využití formátu MP3. V případě, že máte v počítači již existující zvukové soubory, můžete je také využívat s programem Ipadio.



Program také umožňuje sdílet zvukový soubor na sociálních sítích, jako například Facebook, Twitter nebo na vašem blogu. Tato funkce může být užitečná zejména pro učitele jazyků, protože umožňuje vytvoření vlastních multimediálních webových materiálů ve formátu podle vašeho výběru.

Informace v podobě zvuku (Ipadio) i obrazu (YouTube) jsou součástí blogu projektu Island Voices <http://guthan.wordpress.com>. Blog je postaven na platformě Wordpress a byl vytvořen s cílem zaznamenat průběh projektu, šířit novinky a podporovat spolupráci studentů a učitelů. Vytvoření blogu na platformě Wordpress je stejně jednoduché jako vytvoření účtu k službě Ipadio. V připojených odkazech projekt prezentoval jedno z témat nové série videí.

Zde jsou rozhovory s účastníkem projektu zrealizované prostřednictvím telefonního hovoru v galštině a angličtině. Tento příspěvek o rozhovorech obsahuje vložené odkazy na oba záznamy rozhovoru:

<http://guthan.wordpress.com/2010/02/19/local-language-teacher/>

Následující měsíc projekt vytvořil další příspěvek, tentokrát s vloženým video souborem.

<http://guthan.wordpress.com/2010/03/24/buain-na-monadh-peatcutting/>

Některé, nebo všechny z těchto webových stránek mohou být propojeny s nástroji Wordlink, nebo Multidict k okamžitému přístupu k elektronickým slovníkům.

Ipadio rozšiřuje možnosti každého učitele jazyků v oblasti vytváření výukových materiálů. Pokud ho využijete společně s dalšími programy a nástroji jako například Wordpress, YouTube, Wordlink a Multidict, výsledkem může být efektivní multimediální výukový materiál.

## WebQuest

WebQuest je aktivita při níž student odpovídá na otázky nebo shromažďuje informace, které našel na webu. Důraz je při tom kladen spíše na analýzu a využívání informací, než na jejich vyhledávání. Zdroje informací tedy studentům poskytují jejich učitelé.

Na tomto odkazu najdete množství užitečných informací o WebQuestu:

[http://www.etni.org.il/etnirag/issue8/nancy\\_mckeand.htm](http://www.etni.org.il/etnirag/issue8/nancy_mckeand.htm)

Koncept WebQuest byl vyvinut v roce 1995 na univerzitě v San Diegu. Jeho autory jsou [Bernie Dodge](#) a [Tom March](#). Koncept byl popsán v článku [Some Thoughts About WebQuests](#).

Hlavní problém využití WebQuestu pro méně často využívané jazyky spočívá v úrovni jazyka na webových stránkách (obvykle je velmi vysoká) a skutečnost, že pro některé jazyky je k dispozici velmi málo obsahu.

Chcete-li v krátkém čase vytvořit WebQuest, můžete k tomu využít webovou aplikaci InstantWebquest: <http://instantprojects.org/webquest/main.php>

Pro více informací navštivte stránky: <http://webquest.org/> a <http://bestwebquests.com/>, které představují vynikající úvod k WebQuestu a které obsahují rozsáhlý archiv materiálů připravených k použití.

## WIKI

Wiki jsou weby, jejichž vlastnosti jsou podobné blogům. Uživatelé mohou vkládat a upravovat texty, které si může přečíst každý návštěvník webu. Příkladem je [Wikipedia](#) což je obrovská „živá“ encyklopedie.

K wiki je potřeba přistupovat s opatrností. Informace, které obsahují, nemusí vždy odpovídat reálné skutečnosti.

## Převod materiálů z analogové do digitální formy

### Autorská práva

Tato kapitola obsahuje základní informace o autorských právech a aspektech s nimi spojených.

Především je třeba říci, že kopírování legálně zakoupených materiálů pro soukromé využití je v současnosti obecně legální. Využití materiálů pro výukové účely může být problematické, lze však tvrdit, že vytvoření záložní kopie je v souladu s řádným užitím díla (fair use).

Smyslem autorských práv je, že tvůrce díla dostane zaplacen za provedenou práci. Autorská práva mají omezenou časovou platnost, její délka se však neustále mění. Ve většině světa trvají autorská práva obecně po dobu autorova života a 70 let po jeho smrti.

Současný koncept autorského práva je předmětem diskusí. Jedním z průkopníků zpochybňování koncepce autorského práva je Lawrence Lessig, který je znám svými projevy, články a účastí na soudních procesech zaměřených na autorské právo. Je energickým kritikem omezujícího copyrigtu v oblasti nehmotného vlastnictví.

Otázkou zůstává využití hudby na pozadí videa. K tomuto účelu může být využita pouze hudba zakoupená na základě licence k využití na pozadí videa. Pokud tedy nejste autorem, vyhněte se použití hudby ve videích. Vytvářet video nahrávky, kde je hudba přirozenou součástí pozadí (např. na diskotéce) je legální, opatrnost je však na místě.

**Citováno z Wikipedie: Autorské právo** (anglicky **copyright law**) je odvětví práva, které se zabývá právními vztahy uživatelů a tvůrců tzv. „autorských děl“ k příslušným dílům. Tvůrci mohou být například spisovatelé, hudebníci, filmaři, architekti, urbanisté, programátoři apod. Prostřednictvím autorského práva stát poskytuje autorům po jistou omezenou dobu určitá výlučná práva k jejich dílu. Autorské právo je součástí tzv. duševního vlastnictví.

Autorské právo nechrání samotné *myšlenky* či *ideje*; chrání pouze konkrétní díla, konkrétní *vyjádření* takových myšlenek, dílo v objektivně vnímatelné podobě. Autorským dílem je pouze jedinečný výsledek tvůrčí činnosti autora, dílem není námět, zpráva, informace, metoda, teorie, vzorec, graf, tabulka fyzikálních konstant, výstup počítačového programu apod. samy o sobě. Vedle autorského práva v užším smyslu jsou chráněna také tzv. práva související s právem autorským, kam patří práva výkonného umělce k vlastnímu výkonu, práva výrobců zvukových a zvukově obrazových záznamů, právo rozhlasového a televizního vysílatele a právo nakladatele. Obdobná je také ochrana databáze.

Autorské právo je v Česku upraveno autorským zákonem (zákon č. 121/2000 Sb. ve znění pozdějších novelizací), v mezinárodním právu je základem několik mezinárodních úmluv,

hlavně tzv. *Bernská úmluva* z roku 1886 a *Všeobecná úmluva o autorském právu* uzavřená v Ženevě v roce 1952. Pro podporu ochrany duševního vlastnictví vznikla v roce 1967 Světová organizace duševního vlastnictví (*World Intellectual Property Organization, WIPO*).

### Získávání a uplatňování autorských práv

Autorské právo k dílu vzniká okamžikem, kdy je dílo vyjádřeno v jakékoli objektivně vnímatelné podobě. Přičemž zničením věci, jejímž prostřednictvím je dílo vyjádřeno, nezaniká autorské právo k dílu. Problém nastává pouze s důkazem této skutečnosti. Právo řeší vztah mezi vlastnictvím hmotného předmětu, jehož prostřednictvím je předmět autorského práva vyjádřen, a vlastním autorským právem osobnosti, která dílo vytvořila. Proto je důležité vědět, že nabytí vlastnického práva nebo jiného věcného práva k věci, jejímž prostřednictvím je dílo vyjádřeno, neznamena nabytí oprávnění k výkonu práva dílo užít (není-li dohodnuto či nevyplývá-li ze zákona jinak). A naopak není-li dohodnuto či nevyplývá-li ze zvláštního právního předpisu jinak, poskytnutím oprávnění k výkonu práva dílo užít jiné osobě zůstává nedotčeno vlastnické právo nebo jiná věcná práva k věci, jejímž prostřednictvím je dílo vyjádřeno. Z tohoto „pomotaného“ vztahu pak mohou vzniknout v praxi dosti složité problémy. Navíc zákon stanoví, že vlastník či jiný uživatel věci, jejímž prostřednictvím je dílo vyjádřeno, není povinen tuto věc udržovat a chránit před zničením, není-li dohodnuto či nevyplývá-li ze zákona jinak. Celá problematika autorského práva se točí kolem **obsahu práva autorského**, u kterého je **nutno rozlišovat autorova výlučná práva osobnostní** (jejich smyslem je chránit osobnostní zájmy autora a jeho spojení s dílem) a **autorova výlučná práva majetková** (která směřují hlavně k majetkovému zhodnocení díla).

Autor má **právo rozhodnout o zveřejnění svého díla**. Autor má dále právo osobovat si autorství, včetně práva rozhodnout, zda a jakým způsobem má být jeho autorství uvedeno při zveřejnění a dalším užití jeho díla, je-li uvedení autorství při takovém užití obvyklé. Autor má právo na **nedotknutelnost** svého **díla**, zejména právo udělit svolení k jakékoli změně nebo jinému zásahu do svého díla, nestanoví-li autorský zákon jinak. Je-li dílo užíváno jinou osobou, nesmí se tak dít způsobem snižujícím hodnotu díla. Autor má právo na dohled nad plněním této povinnosti jinou osobou (autorský dohled), nevyplývá-li z povahy díla nebo jeho užití jinak, anebo nelze-li po uživateli spravedlivě požadovat, aby autorovi výkon práva na autorský dohled umožnil. Osobnostních práv se autor nemůže vzdát; tato práva jsou nepřevoditelná a smrtí autora zanikají. Po smrti autora si však nikdo nesmí osobovat jeho autorství k dílu. To smí být užito jen způsobem nesnižujícím jeho hodnotu a je-li to obvyklé, musí být uveden autor díla, nejde-li o dílo anonymní. Ochrany se může domáhat kterákoli z osob autorovi blízkých. Toto oprávnění mají, i když uplynula doba trvání majetkových práv autorských. Těto ochrany se může vždy domáhat i právnická osoba sdružující autory nebo příslušný kolektivní správce podle zákona.

### Informace o autorských právech

V některých státech (hlavně v USA) bylo dříve nutné dílo registrovat, pokud mělo požívat ochrany autorským právem. Všeobecná úmluva o autorském právu z roku 1952 umožnila, aby byla v těchto státech díla z jiných zemí (kde registrace nebyla podmínkou ochrany) chráněna i bez registrace, pokud byla označena tzv. *copyrightovou výhradou*. Takové označení obvykle sestávalo ze značky písmene c v kroužku – ©, případně slova copyright, následované rokem vzniku a označením držitele autorských práv. Ve většině zbytku světa a od roku 1989 i v USA však takové označení není vyžadováno – dílo je chráněno automaticky, aniž by to na něm muselo být výslovně uvedeno a aniž by se autor musel jakkoli registrovat. (Označení je z právního hlediska vyžadováno pouze pro díla, která vznikla před přijetím Bernské úmluvy příslušnou zemí, to je ale evidentně okrajový případ.) Označení © se přesto často objevuje, má však spíše informační hodnotu; jeho právní význam je minimální, dá se pouze předpokládat, že by v případném soudním procesu mohlo označení zdůraznit fakt, že viník o tom, že se jedná o

chráněné dílo, musel vědět, neboť je to na díle explicitně uvedeno.

Poblíž tohoto označení se také často objevuje výraz „všechna práva vyhrazena“ – ten má svůj původ v úmluvě z Buenos Aires, která již byla překonána novějšími mezinárodními smlouvami, podle kterých autorskoprávní ochrana vzniká automaticky a toto upozornění opět není vyžadováno. I zde se tedy jedná o čistě informativní poznámku. Obdobou symbolu © je symbol ®, který označuje tzv. *fonogramovou výhradu* podle Římské úmluvy. Takto se na zvukových nosičích uvádějí informace o nositelích práv k fonogramu a k právu výkonného umělce k jeho výkonu.

### **Výlučná práva majitele autorských práv**

Autor **má právo své dílo užít** v původní nebo jiným zpracované či jinak změněné podobě, samostatně, v souboru nebo ve spojení s jiným dílem či prvky a **udělit jiné osobě smlouvou oprávnění k výkonu tohoto práva**. Jiná osoba může dílo užít bez udělení takového oprávnění pouze v případech stanovených zákonem. Poskytnutím tohoto oprávnění právo autorovi nezaniká. Vzniká mu pouze povinnost strpět zásah do práva dílo užít jinou osobou v rozsahu vyplývajícím ze smlouvy.

Autor má **právo požadovat na vlastníku věci**, jejímž prostřednictvím je dílo vyjádřeno, aby mu ji zpřístupnil, pokud je toho třeba k výkonu práv autorských podle zákona. Toto právo však nelze uplatnit v rozporu s oprávněnými zájmy vlastníka. Vlastník není povinen autorovi takovou věc vydat, je však povinen na žádost a náklady autora zhotovit fotografii nebo jinou rozmnoženinu díla a odevzdat ji autorovi.

Právem dílo užít je

- právo na rozmnožování díla,
  - právo na rozšiřování originálu nebo rozmnoženiny díla,
  - právo na pronájem originálu nebo rozmnoženiny díla,
  - právo na půjčování originálu nebo rozmnoženiny díla,
  - právo na vystavování originálu nebo rozmnoženiny díla,
- právo na sdělování díla veřejnosti, zejména právo na provozování díla živě nebo ze záznamu a právo na přenos nebo provozování díla,
- právo na vysílání díla rozhlasem či televizí,
- právo na přenos rozhlasového či televizního vysílání díla,
- právo na provozování rozhlasového či televizního vysílání díla.

### **Řádné užití (Fair use)**

Řádné užití (fair use) je ustanovení americké legislativy autorského práva, které dovoluje i bez

souhlasu držitele autorských práv některá využití chráněného díla, pokud splňují jisté specifické podmínky. Mimo Spojené státy existuje podobné ustanovení např. ve Velké Británii, kde se označuje termínem fair dealing. Podle ustanovení fair use je povoleno využití chráněného díla za účelem kritiky, komentáře, parodie, novinářského zpravodajství, výuky, výzkumu apod. Aby se užití kvalifikovalo jako fair use, je třeba zvážit některá hlediska:

1. účel a povahu užití, včetně zvážení, zda použití má ziskovou povahu, či jde o neziskové vzdělávací účely,
2. druh chráněného díla,
3. množství a míru použité části díla v poměru k dílu jako celku a
4. vliv užití na potenciální trh nebo hodnotu chráněného díla.

V mezinárodním pojetí autorského práva definovaném v Bernské úmluvě (článek 9, odstavec 2) je jednotlivým státům umožněno omezit výhradní práva autora, za podmínky, že je takto autor omezen jen ve zvláštních případech, tato omezení nenarušují normální využívání díla a nezpůsobují autorovým oprávněným zájmům neospravedlnitelnou újmu (tzv. trojstupňový test). Bernská úmluva také výslovně v článku 10 dovoluje citace zveřejněných děl a využívání autorských děl pro vzdělávací účely, pokud je v souladu s poctivými zvyklostmi (v angličtině fair practice). Český autorský zákon tato pravidla implementuje ve čtvrtém díle první hlavy zákona (Omezení práva autorského), v jehož § 29 je popsán trojstupňový test a v dalších částech (§§ 30–39) jsou popsána odpovídající omezení autorova výhradního práva. Spadají sem tzv. volná užití (umožňující užití některých děl pro osobní potřebu) a tzv. bezúplatné zákonné licence (umožňující citace, zobrazování děl umístěných na veřejném prostranství, vyobrazení děl v katalogu výstavy apod., úřední a zpravodajské využití díla, využití díla v rámci občanských a náboženských obřadů a školních představení, rozmnožování děl v knihovnách a archivech atd.). Tato část zákona má zhruba stejný účel (a podobný obsah) jako americké fair use, ale její konstrukce je značně odlišná.

Přečtěte si o autorském právu v EU: [http://en.wikipedia.org/wiki/EU\\_Copyright\\_directive](http://en.wikipedia.org/wiki/EU_Copyright_directive)

## Kopírování a nahrávání audio materiálu

Většina zvukových karet je standardně vybavena čtyřmi barevně označenými zdířkami – dva vstupy a dva výstupy na zadní straně počítače. Červená zdířka je určena pro mikrofon – nepoužívejte ji! Použijte modrou zdířku, označenou jako Line-in. Ujistěte se, že použijete vyhovující konektor.

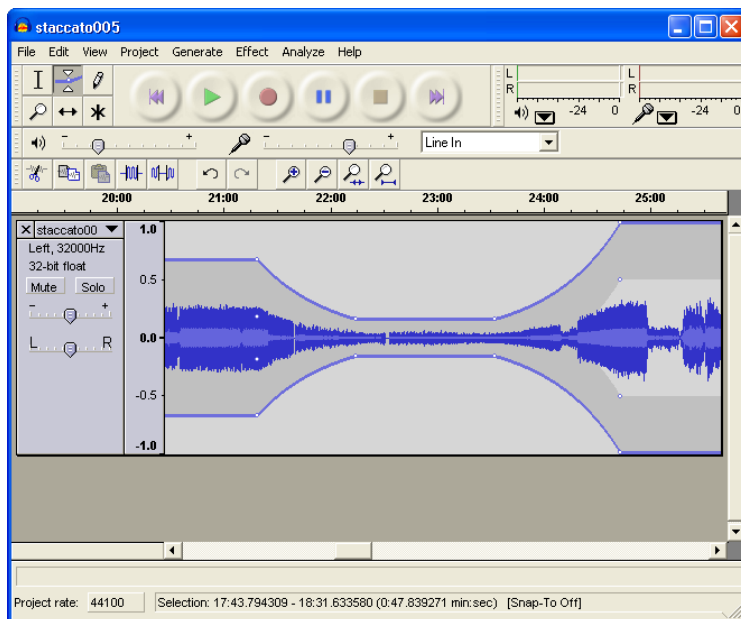
Dále budete potřebovat zvukový editor a rekordér. POOLS doporučuje program Audacity. Je to jeden z mála volně šiřitelných open source editorů zvuku a je dostupný pro operační systémy Mac OS X, Windows, GNU/Linux a další.

Program lze stáhnout zde: <http://audacity.sourceforge.net/>

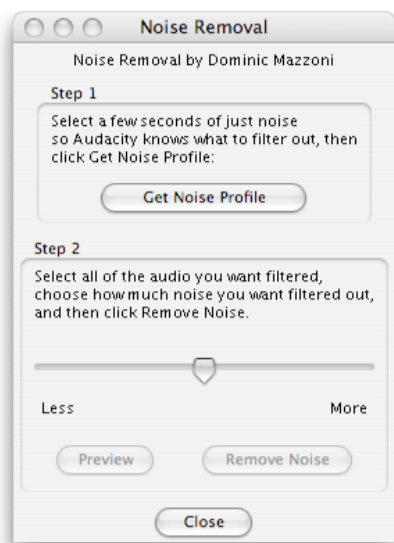
Pomocí Audacity můžete:

- vytvořit záznam zvuku z mikrofonu, či linky
- digitalizovat zvukové nahrávky z desek, nebo audio kazet

- upravovat zvukové soubory ve formátech Ogg Vorbis, MP3 a WAV
- stříhat, míchat, kopírovat a mazat nahrávky
- měnit rychlost, nebo výšku záznamu
- a mnoho dalšího



Specialitou Audacity je odstraňování šumu v pozadí.

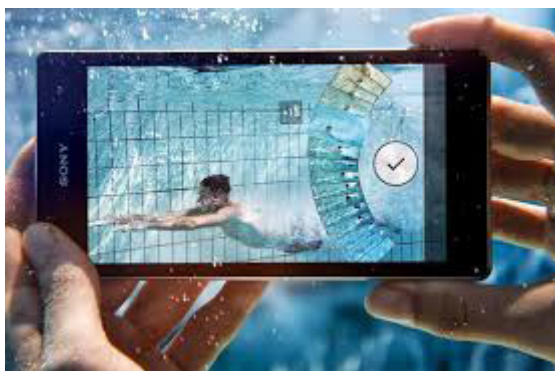


Program podporuje více výstupních formátů zvukových souborů (např. mp3 soubory, které lze šířit i formou podcastingu).

Pro Audacity existuje několik skvělých návodů pro použití, i ve formě video tutoriálů. Jsou k dispozici zde: <http://audacity.sourceforge.net/help/tutorials>

## Nahrávání video materiálu

Pořídit snímek nebo nahrát video lze s libovolným chytrým telefonem, tzv. smartphonem, nebo jiným zařízením.

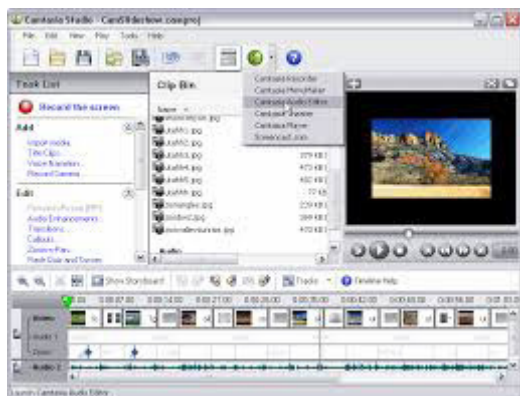


Před nahráváním nezapomeňte:

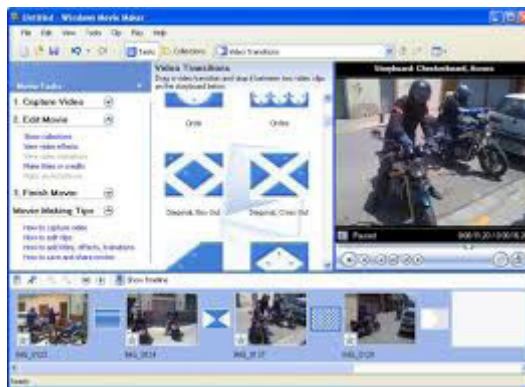
- zkontrolovat stav baterie zařízení a ujistit se, že nahrávání nebude negativně ovlivněno žádným zdrojem hluku.
- zvážit možnost použití dodatečného osvětlení a dostatečné rozlišení nahrávaného materiálu.
- zvážit využití stativu a externího mikrofону pro lepší výsledek nahrávání a kvalitu zvuku.

## Zveřejňování video materiálu

Vytvořenou video nahrávku lze upravit, doplnit o titulky a zveřejnit. K tomuto účelu slouží programy jako Windows Movie Maker nebo Camtasia Studio.



Camtasia Studio



Windows Movie Maker

## Výuka cizích jazyků pro sluchově postižené studenty

### Neslyšící a sluchově postižení studenti

SIGNALL je mezinárodní tréninkový projekt zacílený na nárůst povědomí o kultuře neslyšících a znakových jazycích mezi jednotlivci a organizacemi. Projekt má za cíl kultivovat změnu chování a závazků organizací, zaměstnavatelských orgánů, výchovných ústavů, veřejných autorit a společnosti jako celku a způsobu, jímž jsou neslyšící vnímáni a jakým je s nimi zacházeno.

Partnery projektu jsou organizace z České republiky, Finska, Irska, Španělska a Velké Británie.

Informační balíček SIGNALL si klade za cíl poskytnout mechanismus, který bude svědkem změny ve způsobu, jakým se společnost obecně chová vůči sluchově postiženým lidem – a to ne jejich tolerováním, ale prostřednictvím sociální integrace, přístupu a pochopení. Informace jsou k dispozici v podobě knihy, DVD, CD-ROM a internetové stránky. Pro více informací navštivte [www.signallproject.com](http://www.signallproject.com)

Pro znakovou řeč neexistuje univerzální standard. Znaková řeč používaná ve Španělsku je odlišná od znakové řeči na Kostarice, přestože se v obou zemích mluví španělsky. Mezinárodně mobilní sluchově postižení lidé jsou tudíž podporováni v učení se odezírání ze rtů a dokonce v učení se cizích jazyků.

Je důležité, aby si sluchově postižení studenti stanovili cíle výuky cizích jazyků: např. naučit se vyslovovat cizí řeč, odezírat ze rtů nebo číst a psát v cizím jazyce. Kromě toho by se měli s učitelem domluvit na způsobu výuky např. pomocí hlasu, znakové řeči nebo vizuálním zobrazením zvuků.

Bez ohledu na to, jak intenzivně se sluchově postižení studenti hodlají zabývat studiem cizího jazyka, a jestli mají zájem jen o perceptivní nebo i produktivní dovednosti, audiovizuální materiály představují velmi užitečnou pomůcku

### **Tipy pro výuku sluchově postižených studentů s podporou audiovizuálních materiálů**

- Při sledování televize nebo cizojazyčných filmů využijte různých kompenzačních sluchových pomůcek (např. zesilovače zvuku).
- Používejte aktivity pro procvičování čtení a psaní, např. přepisy nahrávek, nebo software pro výuku s podporou počítače.
- Kdykoliv je to možné, používejte videa a filmy s titulky v cizím jazyce.

### **Titulkování audiovizuálních materiálů**

Rozhodnutí opatřit audiovizuální materiál titulky by mělo provázet zvážení těchto okolností:

- Je lepší vytvořit kompletní přepis textu, nebo zachytit jen podstatu sdělení?
- Je lepší vytvořit přepis textu s překladem do mateřského jazyka studentů, nebo bez něj?
- Je lepší vytvořit bezchybný přepis textu, nebo se držet originální verze (i s odchylkami od standardní verze jazyka)?

### **Zdroje:**

- A transnational language competency and training project which aims to increase



awareness of Deaf culture and sign languages amongst organisations, employers and hearing people. <http://www.signallproject.com>

- Damper, R. I., Baker, R. G., Lambourne, A. D., Downton, A. C., King, R. W. and Newell, A. F. (1984) 'Educational subtitling for deaf children'. In *Proceedings of Second International Conference on Rehabilitation Engineering*, pp. 304-305.
- Teaching English to Deaf Learners in China  
<http://www.eslcafe.com/forums/teacher/viewtopic.php?t=1056>
- Creating an Online English Course for Deaf by Elina McCambridge  
[emccambr@sun3.oulu.fi](mailto:emccambr@sun3.oulu.fi) first results expected to be published online in spring 2007
- Seznam institucí a diskusních skupin sloužících potřebám neslyšících lidí  
<http://www.deafblind.com/deafness.html>

## Zrakově postižení studenti a přístupnost materiálů

Při vývoji audiovizuálních materiálů pro zrakově postižené studenty je potřeba zvážit vhodnost video materiálů a případně zahrnout zvukovou stopu s dodatečnými informacemi (např. muž opustil místnost + obecné popisy).

Následující článek je vytvořen na základě informací publikovaných na Wikipedii.

Pod pojmem přístupnost chápeme takový stav, kdy daná věc neklade svým uživatelům při používání žádné překážky. Přístupnou budovu mohou tedy např. používat vozíčkáři a přístupný web zase např. slabozrací. Přístupnost je tedy bezbariérovost. Pojem přístupnosti webových stránek je tedy oproti obecnému pojmu zúžen na funkčnost webových stránek. Přístupné stránky tedy nestaví svým uživatelům žádné překážky, které by jim znemožnily daný web efektivně používat. Přístupnost stránky v praxi spočívá v přístupu k tvorbě webových stránek tak, aby byl jejich obsah dostupný a čitelný a informace srozumitelné a přehledné. Zajímavé je, že z tohoto hlediska můžeme hendikepovaným uživatelem nazývat i člověka, který v běžném životě žádným omezením netrpí.

## Výhody přístupných webových stránek

Tvorba webových stránek podle zásad přístupnosti může často zlepšit jejich využitelnost pro všechny uživatele. Přístupný web je přístupný i robotům, které používají vyhledávače při procházení a indexování webových stránek. Výsledkem může být vyšší návštěvnost webu.

Důležitým aspektem přístupného webu je, aby byl jeho obsah uživatelům přístupný způsobem, který považují za nejvhodnější. Může to přinést výhody všem uživatelům, nejenom těm s určitou formou postižení; někteří uživatelé mohou například chtít přizpůsobit velikost písma displeji mobilního telefonu. Jiní mohou zase vyžadovat možnost využít klávesové zkratky, ať už z důvodu postižení nebo zvyku. Grafika obvykle neovlivňuje úspěšnost webu ve výsledcích vyhledávání.

Hypertextové odkazy, na které lze přistupovat pouze pomocí myši, jsou nepoužitelné pro uživatele, kteří mohou počítač ovládat pouze klávesnicí nebo hlasovou čtečkou. Informace,

kteří jsou k dispozici pouze ve zvukové podobě, jsou nepoužitelné pro uživatele se sluchovým postižením. Podobně, existují-li informace pouze v grafické podobě, jsou nepoužitelné pro uživatele se zrakovým postižením.

Tvorba webových stránek v souladu se zásadami tvorby přístupných webových stránek zvyšuje jejich přístupnost všem uživatelům bez ohledu na postižení.

Peepo [www.peepo.co.uk](http://www.peepo.co.uk) je přístupný webový portál určený lidem, kteří rozvíjejí své čtenářské dovednosti. Charakteristický je výrazný grafický koncept, unikátní ovládací prvky a důraz na interaktivitu (využitelné v prohlížečích, které podporují škálovatelnou vektorovou grafiku).

## Zařízení usnadňující přístup

Většina lidí přistupuje k webovým stránkám prostřednictvím webového prohlížeče v počítači. Další způsoby přístupu k webu zahrnují kapesní počítač (PDA) nebo mobilní telefon. Běžné jsou i internetové vyhledávače, které přistupují k webu prostřednictvím robotů.

K usnadnění přístupu k webu je všem uživatelům k dispozici velké množství postupů a technologií. Lze je rozdělit do dvou skupin: podpůrné technologie, které překonávají závažná postižení jako je úplná slepota a pomocné technologie pro lidi s méně závažným stupněm postižení.

## Podpůrné technologie zahrnují:

-speech or voice browsers to read textual content aloud

-hlasové čtečky, které dokáží interpretovat text.

-programy pro rozpoznávání řeči, které mohou přijímat mluvené příkazy nebo převést hlas do textové podoby.

-Braillův řádek, který převádí text do Braillova písma a Braillovu klávesnici.



## Pomocné technologie

Kromě podpůrných technologií existuje celá řada pomocných technologií pro zvýšení přístupnosti webu. Tyto technologie mohou významným způsobem pomoci zpřístupnit obsah webových stránek osobám se zdravotním postižením. Je to například:

- software pro rozpoznávání řeči užitečný pro osoby, které nemohou používat klávesnici nebo myš.
- software pro zvětšení zobrazeného textu.
- programovatelné klávesnice, které mohou usnadnit osobám s poruchami motorických funkcí zadávání textu.
- hlasové čtečky, tzv. syntetizátory řeči. Programy tohoto typu umožňují lidem se zrakovými vadami nebo poruchami čtení poslouchat psané texty.
- programy pro překlad textů, které umožňují uživatelům s poruchami učení číst obsah stránky v cizím jazyce.

## **Všeobecné rady a pokyny pro tvorbu přístupných webových stránek**

### **Obsah webových stránek je dostupný a čitelný**

1. Každý netextový prvek nesoucí významové sdělení má svou textovou alternativu.
2. Informace sdělované prostřednictvím skriptů, objektů, appletů, kaskádových stylů, obrázků a jiných doplňků na straně uživatele jsou dostupné i bez kteréhokoli z těchto doplňků.
3. Informace sdělované barvou jsou dostupné i bez barevného rozlišení.
4. Barvy popředí a pozadí jsou dostatečně kontrastní. Na pozadí není vzorek, který snižuje čitelnost.
5. Předpisy určující velikost písma nepoužívají absolutní jednotky.
6. Předpisy určující typ písma obsahují obecnou rodinu písem.

### **Práci s webovou stránkou řídí uživatel**

7. Obsah WWW stránky se mění, jen když uživatel aktivuje nějaký prvek.
8. Webová stránka bez přímého příkazu uživatele nemanipuluje uživatelským prostředím.
9. Nová okna se otevírají jen v odůvodněných případech a uživatel je na to předem upozorněn.
10. Na webové stránce nic neblinká rychleji než jednou za sekundu.
11. Webová stránka nebrání uživateli posouvat obsahem rámců.
12. Obsah ani kód webové stránky nepředpokládá, ani nevyžaduje konkrétní způsob použití ani konkrétní výstupní či ovládací zařízení.

### **Informace jsou srozumitelné a přehledné**

13. Webové stránky sdělují informace jednoduchým jazykem a srozumitelnou formou.

14. Úvodní webová stránka jasně popisuje smysl a účel webu. Název webu či jeho provozovatele je zřetelný.
15. Webová stránka i jednotlivé prvky textového obsahu uvádějí své hlavní sdělení na svém začátku.
16. Rozsáhlé obsahové bloky jsou rozděleny do menších, výstižně nadepsaných celků.
17. Informace zveřejňované na základě zákona jsou dostupné jako textový obsah webové stránky.
18. Na samostatné webové stránce je uveden kontakt na technického správce a prohlášení jasně vymezující míru přístupnosti webu a jeho částí. Na tuto webovou stránku odkazuje každá stránka webu.

### **Ovládání webu je jasné a pochopitelné**

19. Každá webová stránka má smysluplný název, vystihující její obsah.
20. Navigační a obsahové informace jsou na webové stránce zřetelně odděleny.
21. Navigace je srozumitelná a je konzistentní na všech webových stránkách.
22. Každá webová stránka (kromě úvodní webové stránky) obsahuje odkaz na vyšší úroveň v hierarchii webu a odkaz na úvodní WWW stránku.
23. Všechny webové stránky rozsáhlejšího webu obsahují odkaz na přehlednou mapu webu.
24. Obsah ani kód webové stránky nepředpokládá, že uživatel již navštívil jinou stránku.
25. Každý formulářový prvek má přiřazen výstižný nadpis.
26. Každý rám má vhodné jméno či popis vyjadřující jeho smysl a funkčnost.

### **Odkazy jsou zřetelné a návodné**

27. Označení každého odkazu výstižně popisuje jeho cíl i bez okolního kontextu.
28. Stejně označené odkazy mají stejný cíl.
29. Odkazy jsou odlišeny od ostatního textu, a to nikoli pouze barvou.
30. Obrázková mapa na straně serveru je použita jen v případě, že nebylo možné pomocí dostupného geometrického tvaru definovat oblasti v obrázkové mapě. V ostatních případech je použita obrázková mapa na straně uživatele. Obrázková mapa na straně serveru je vždy doprovázena alternativními textovými odkazy.
31. Uživatel je předem jasně upozorněn, když odkaz vede na obsah jiného typu, než je webová stránka. Takový odkaz je doplněn sdělením o typu a velikosti cílového souboru.

## **Kód je technicky způsobilý a strukturovaný**

32. Kód webových stránek odpovídá nějaké zveřejněné finální specifikaci jazyka HTML či XHTML. Neobsahuje syntaktické chyby, které je správce webových stránek schopen odstranit.
33. V metaznačkách je uvedena použitá znaková sada dokumentu.
34. Prvky tvořící nadpisy a seznamy jsou korektně vyznačeny ve zdrojovém kódu. Prvky, které netvoří nadpisy či seznamy, naopak ve zdrojovém kódu takto vyznačeny nejsou.
35. Pro popis vzhledu webové stránky jsou upřednostněny stylové předpisy.
36. Je-li tabulka použita pro rozvržení obsahu webové stránky, neobsahuje záhlaví řádků ani sloupců. Všechny tabulky zobrazující tabulková data naopak záhlaví řádků a/nebo sloupců obsahují.
37. Všechny tabulky dávají smysl, když jsou čtené po řádcích zleva doprava.

Pro více informací k jednotlivým položkám, navštivte:  
<http://pristupnost.nawebu.cz/texty/pravidla-standardy.php>

## **Testování přístupnosti webových stránek**

Testování přístupnosti webových stránek nabízí stále větší počet organizací a společností. Profesionální audity pomáhají identifikovat problémy, které zabraňují přístupu na webovou stránku a poskytují poradenství v oblasti řešení těchto problémů.

K profesionálnímu auditu přístupnosti webových stránek se používá řada metod:

Automatická kontrola pomocí automatických validátorů, které prověří danou stránku proti vybraným zásadám některé metodiky.

Kontrola odborníka (audit), který se přístupnosti profesionálně věnuje. Profesionál dokáže prověřit i zásady obecné přístupnosti, které nejsou přesně specifikované v žádné metodice.

Ruční kontrola, při které zásady přístupnosti kontroluje samotný majitel či výrobce webových stránek.

Každá z těchto metod má své silné a slabé stránky.

Automatické nástroje kontrolují jen zásady, které lze zkontrolovat automaticky. Většina však automaticky zkontrolovat nejde.

Kontrola odborníka může být zdlouhavá a není zdarma.

Mezi nevýhody ruční kontroly patří nutná investice vlastního času, pochybná kvalita výsledků závislá na znalostech a důslednosti testera a nedostatečná kvantita testovaných parametrů.

V ideálním případě by tedy k posouzení přístupnosti webových stránek měla být použita kombinace všech metod.

## **Normy a směrnice**

W3C Web Accessibility Initiative (WAI):

<http://www.w3.org/WAI/>

Web Content Accessibility Guidelines 1.0

<http://www.w3.org/TR/WAI-WEBCONTENT/>

## **Odkazy pro uživatele**

Přístupný web nejen pro zrakově postižené:

<http://blindfriendly.cz/>

American Foundation for the Blind - Web Accessibility:

<http://www.afb.org/Section.asp?SectionID=57&TopicID=167>

Royal National Institute of the Blind: Technology:

[http://www.rnib.org.uk/livingwithsightloss/computersphones/Pages/computers\\_mobile\\_phones.aspx](http://www.rnib.org.uk/livingwithsightloss/computersphones/Pages/computers_mobile_phones.aspx)

[http://www.rnib.org.uk/professionals/softwareandtechnology/Pages/software\\_technology.aspx](http://www.rnib.org.uk/professionals/softwareandtechnology/Pages/software_technology.aspx)

My Web My Way from the BBC:

<http://www.bbc.co.uk/accessibility/>

## **Odkazy pro vývojáře**

Accessibility101 – UK Web Accessibility FAQ

<http://www.hobo-web.co.uk/accessibility101/>

Accessibility Advice from The National Library for the Blind (NLB)

<http://nlb-online.org/#content>

Accessibility at Web Design Reference - A large online reference dedicated web design and development

<http://www.d.umn.edu/itss/support/Training/Online/webdesign/accessibility.html>

National Disability Authority (Ireland) - ICT Accessibility

<http://www.nda.ie/cntmgmtnew.nsf/0/34774EDB9EDC2A1E80256F8600431030?OpenDocument>

RNIB Web Access Centre

[http://www.rnib.org.uk/professionals/webaccessibility/Pages/web\\_accessibility.aspx](http://www.rnib.org.uk/professionals/webaccessibility/Pages/web_accessibility.aspx)

Why W3C Compliant? The Importance of Valid Web Codes by Mihaela Lica

[http://www.articleslash.net/Internet-and-Businesses-Online/141857\\_Why-W3C-Compliant-The-Importance-of-Valid-Web-Codes.html](http://www.articleslash.net/Internet-and-Businesses-Online/141857_Why-W3C-Compliant-The-Importance-of-Valid-Web-Codes.html)

Unified Web Evaluation Methodology

<http://www.wabcluster.org/uwem1/>

Just Ask: Integrating Accessibility Throughout Design from Shawn Lawton Henry  
<http://www.uiaccess.com/accessucd/overview.html>

Section 508 Training Courses (free!)  
<http://www.epa.gov/inter508/training.htm>

## Nástroje pro testování přístupnosti

Databáze WRC Web Accessibility Evaluation Tools – oživená na počátku roku 2006 a pravidelně aktualizovaná: <http://www.w3.org/WAI/ER/tools/Overview.html> Jak vytvořit vlastní cvičení pro učení s podporou počítače.

## CLILSTORE

V následujících kapitolách popíšeme **Clilstore** a jeho dva integrované nástroje – Multidict a Wordlink. Všechny tři aplikace jsou dostupné zde: [multidict.net](http://multidict.net).

**Clilstore**

- Students: Find language videos at your level on various topics, with transcripts where every word is linked to a choice of online dictionaries in your own language
- Teachers: Create, store and organise multimedia wordlinked learning units for use by students

**Wordlink**

- Link (mostly) any webpage automatically word-by-word to online dictionaries in a choice of languages

**Multidict**

- Find and switch easily between online dictionaries in many languages

Education and Culture DG  
Lifelong Learning Programme

This project has been funded with support from the European Commission.  
Disclaimer: This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Obrázek 1. Domovská stránka **Clilstore** <http://multidict.net>.

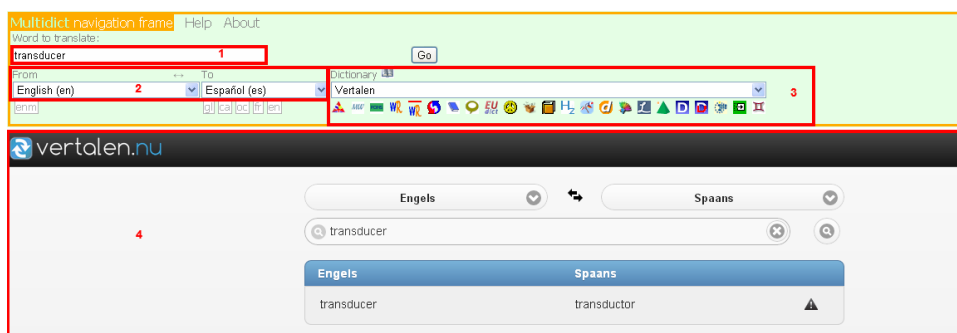
## Clilstore

**Clilstore** je stránka, která je určená (i) učitelům, kteří chtějí vytvářet nebo využívat multimediální materiály pro výuku cizích jazyků a (ii) studentům, kteří mohou samostatně využívat materiály pro výuku cizích jazyků v různých jazycích. Studenti se mohou také zaregistrovat jako autoři a následně vytvářet a sdílet výukové jednotky. Úložiště výukových materiálů je otevřené, využití jednotlivých materiálů tudíž nevyžaduje vytvoření uživatelského účtu. Uživatelé, kteří chtějí jednotky vytvářet, se však musí nejprve zaregistrovat

prostřednictvím platné e-mailové adresy. Rozhraní pro tvorbu výukových jednotek je uživatelsky přístupné, přesto je však pro začátek vhodné využít manuálů dostupných na [www.languages.dk/tools](http://www.languages.dk/tools). Doporučujeme také zúčastnit se jednoho z mnoha nabízených vzdělávacích seminářů, které organizují partnerské instituce projektů Pools. Výukové jednotky obsažené v **Ciilstore** kladou důraz na využití multimédií. Zahrnují video, audio, obrázky, text, hypertextové odkazy a další podpůrné technologie, které umožňují tvorbu a sdílení interaktivních jazykových cvičení. K tomu, aby byly výukové jednotky v **Ciilstore** co nejefektivnější, by měly obsahovat značné množství textu. Klíčovým prvkem je způsob, jakým tato aplikace zachází s vloženými texty. Tento aspekt činí z **Ciilstore** unikátní nástroj pro výuku jazyků. Jediným stisknutím tlačítka propojí uživatel všechna slova obsažená v textu s nástrojem Multidict, který nabízí využití služeb cizojazyčných slovníků ve více než 100 jazycích. Nástroj umožňuje uživateli procházet texty vlastním tempem a podle svých vlastních vzdělávacích potřeb.

## Multidict

Multidict je rozhraní pro on-line elektronické slovníky. Je dostupné na stránce [multidict.net](http://multidict.net) nebo přímo na stránce [multidict.net/multidict](http://multidict.net/multidict). Je zároveň univerzálním nástrojem pro všechny kombinace jazyků, které se vyskytují ve výukových materiálech v **Ciilstore**. Po kliknutí na slovo ve vloženém textu, se uživateli materiálů **Ciilstore** zobrazí rozhraní Multidict pro snadné vyhledávání v slovníku. Pro většinu z více než 100 jazyků obsažených v nástroji Multidict je k dispozici více on-line slovníků. Pokud tedy uživatel nenajde odpovídající překlad slova v jednom slovníku (což učiní jedním kliknutím na slovo ve vloženém textu), může využít jiný. Slovníky lze vybírat v rozbalovací nabídce, nebo kliknutím na ikonu slovníku, aniž by bylo nutné znovu zadávat překládaný výraz. Multidict také usnadňuje práci s dvojicemi jazyků, pro které nejsou k dispozici dvojjazyčné slovníky (např. irská a skotská galština).



Obrázek 2. Základní rozhraní Multidict.

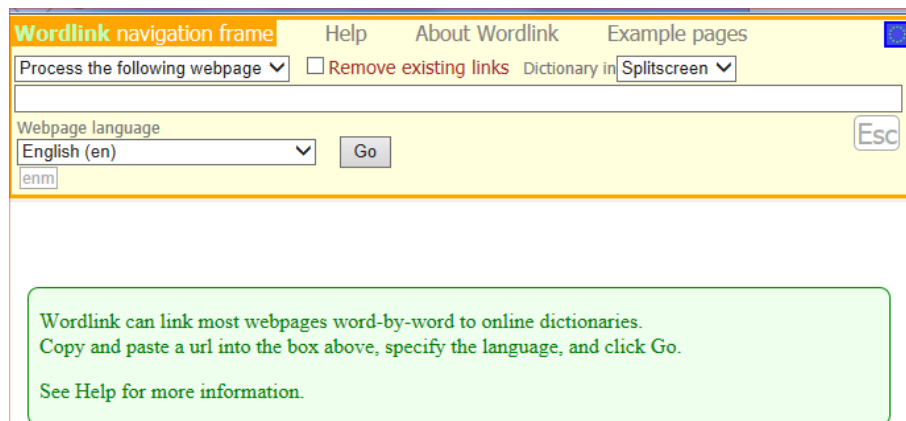
1. Pole pro vkládání slov.
2. Dvojice jazyků: zdrojový a cílový jazyk.
3. Nabídka on-line slovníků. Rozbalovací nabídka a ikony slovníků.
4. Rozhraní vybraného slovníku s překladem.

Je důležité zvolit slovník, který nejlépe vyhovuje konkrétní potřebě uživatele. Každý slovník má své silné a slabé stránky. Pokud slovník neobsahuje vyhledávané slovo, je možné zvolit jiný, a to z rozbalovací nabídky nebo kliknutím na ikonu slovníku.



## Wordlink

Pomocí nástroje Wordlink lze propojit většinu webových stránek s on-line slovníky. Je to program, který umožňuje automatické propojení každého slova ve vložených textech obsažených ve výukových materiálech v **Cilistore**. Lze ho také použít jako samostatný nástroj. Je k dispozici na adrese [multidict.net](http://multidict.net) nebo přímo na adrese [multidict.net/wordlink](http://multidict.net/wordlink). Je to vhodný nástroj pro studenty, kteří chtějí při čtení webových stránek v cizím jazyce využít snadno dostupné on-line slovníky.



Obrázek 3. Navigační panel Wordlink.

Pokud používáte Wordlink jako samostatný nástroj pro propojení slov na webových stránkách s on-line slovníky obsažených v nástroji Multidict, musíte nejprve v rozbalovací nabídce zvolit příslušný jazyk. Poté do příslušného pole vložíte adresu webové stránky a kliknete na „Go“ (viz zvýrazněná část sekce 1 na obrázku 4 níže). Poté můžete kliknout na libovolné slovo v textu a vyhledat ho v Multidict (viz zvýrazněná sekce 3 na obrázku 4 níže). Na obrázku níže je zvolené slovo „considerado“. Tato informace se automaticky přenesou do navigačního panelu Multidict, jak je možné vidět v sekci 3 na obrázku 4. Přeložená hesla se objeví v nativním rozhraní zvoleného slovníku. Na ukázce (zvýrazněná sekce 4) je zobrazený slovník WordReference.

Označit v textu lze vždy jen jedno slovo. Pokud chcete přeložit víceslovný výraz (např. anglické frázové sloveso „look after“) musíte zadat kompletní výraz ručně.

Multidict si pamatuje poslední použité slovníky a použité kombinace jazyků. Nastavení jazyka a slovníku je možné kdykoliv změnit.

Pokud kliknete na hypertextový odkaz umístěný v textu webové stránky, text na stránce, na kterou odkaz vede, bude také zpracován programem Wordlink. Pokud budete chtít vyhledávat význam slova, které je částí hypertextového odkazu, zvolíte možnost „Remove existing links“ a kliknete na „Go“ (viz zvýrazněná sekce 1 na obrázku 4)



Obrázek 4. Ukázka stránky z Wikipedie o španělském autorovi Miguelovi de Cervantes propojená s nástrojem Wordlink.

V následující části si ukážeme, jak používat Multidict a Wordlink v Clilstore určeném pro studenty.

## Clilstore - pro studenty

Když na stránce [www.multidict.net](http://www.multidict.net) (viz obrázek 1) kliknete na šipku směřující k „Students“, dostanete se do prostředí určeného studentům a uvidíte obrazovku zobrazenou na obrázku 9.

Nejprve zvolíte jazyk. Zvolíte ho v rozbalovací nabídce (viz zvýrazněné části 2 a 3 na obrázku 9 níže). Dále zvolíte úroveň cílového jazyka. Kliknutím na „Any“ (viz obrázek 5) můžete také zvolit všechny výukové jednotky, které jsou k dispozici pro zvolený jazyk. Zobrazí se seznam všech dostupných výukových jednotek pro daný jazyk na zvolené jazykové úrovni.

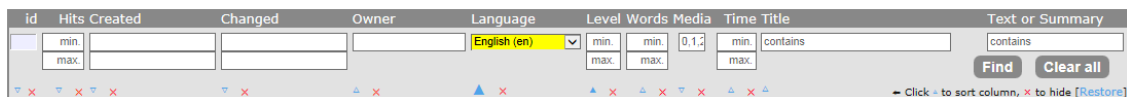


Obrázek 5. Úrovně znalostí jazyka podle CEFR.

Se seznamem dostupných výukových jednotek se zobrazí také další informace popisující obsah jednotek. Informace zahrnují úroveň a název jednotky spolu s ikonou symbolizující typ multimédia vloženého v jednotce – video, audio, nebo žádné. Pokud v rozbalovací nabídce (viz 1 na obrázku 9) zvolíte „Student page – more options“, zobrazí se řada dalších kritérií, podle kterých lze filtrovat a vyhledávat konkrétní jednotky, tj. počet slov obsažených v textu jednotky a délka multimediálního souboru. Dodatečné možnosti filtrování zahrnují:

- Id: Unikátní identifikační číslo jednotky.
- Hits: Počet kliknutí na jednotku. Udává, kolikrát byla jednotka použita.
- Changed: Datum poslední úpravy jednotky.
- Owner: Jméno autora jednotky.

- Level: Pro zvolení úrovně znalosti jazyka podle CEFR.
- Title: Slovo obsažené v názvu jednotky.
- Text or Summary: Pro vyhledávání klíčových slov, které se objevují v souhrnu nebo textu dané jednotky.

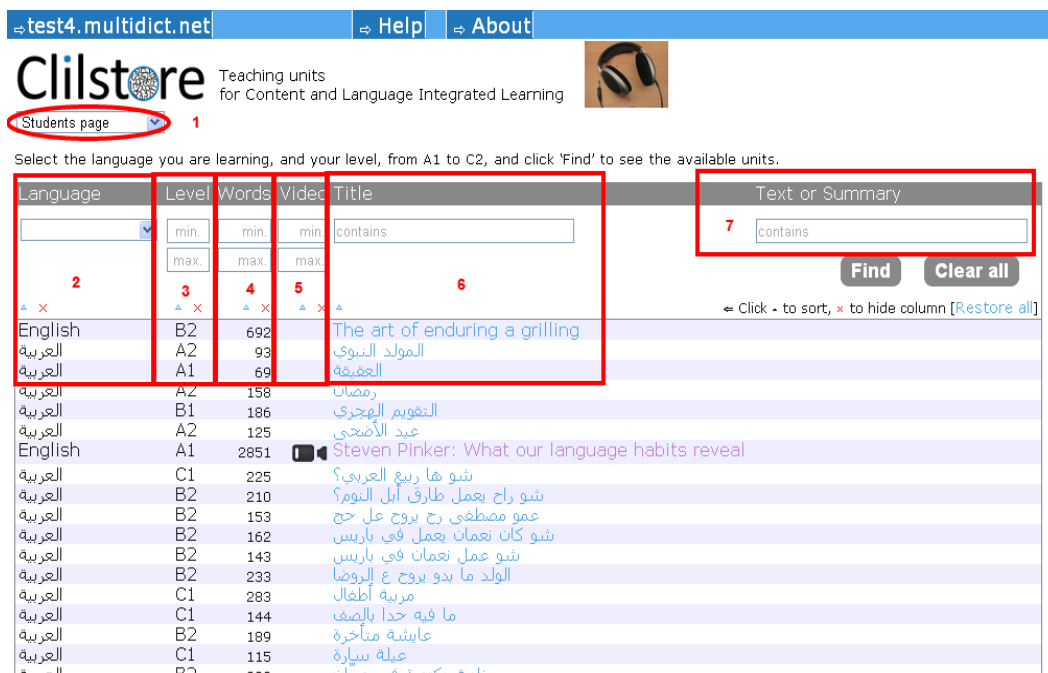


Obrázek 6. Možnosti filtrování v studentském prostředí Clilstore.

Obzvláště užitečné je filtrování, které studentům umožňuje do pole „Text or Summary“ vkládat klíčová slova. Na obrázku 8 je zobrazena jednotka, která obsahuje klíčové slovo „plug“.



Obrázek 7. Zadáním klíčového slova do tohoto pole mohou studenti snadno vyhledat jednotky, které tento výraz obsahují.



Obrázek 8. Seznam jednotek, který se zobrazí po vyhledání pomocí klíčového slova v textu a shrnutí dané jednotky.

Jak lze vidět na obrázku 8, výsledkem vyhledávání je jedna výuková jednotka, v tomto případě „UK homes are a minefield of electrical hazards“ na požadované úrovni znalosti jazyka.

Kromě toho je také možné filtrovat seznam podle kteréhokoliv z kritérií a kliknutím na červený symbol „X“ skrýt libovolné sloupce s informacemi. Kliknutím na „Clear All“, nebo „Restore“ vrátíte všechny provedené změny do původního stavu.

- (1) Rozbalovací nabídka umožňující přepínání mezi studentským a autorským rozhráním.
- (2) Filtrování pomocí zdrojového jazyka jednotky, tj. jazyk audia, videa nebo textu jednotky.
- (3) Filtrování pomocí úrovně znalosti jazyka, specifikované autorem výukové jednotky podle Společného evropského referenčního rámce pro jazyky (CEFRL). Stupnice se pohybuje v rozpětí A1>A2>B1>B2>C1>C2, kde A1 představuje nejnižší a C2 nejvyšší úroveň.
- (4) Filtrování podle délky vloženého textu.
- (5) Filtrování podle délky vloženého video souboru.
- (6) Filtrování podle klíčových slov v názvech jednotek.
- (7) Filtrování podle klíčových slov obsažených v souhrnech nebo textech jednotek

Podívejme se nyní na jednu výukovou jednotku, abychom viděli všechny možnosti, které jsou studentům k dispozici. Výuková jednotka obvykle sestává z multimediálního souboru (video), přepisu textu souboru (se všemi slovy propojenými nástrojem Multidict s on-line slovníky) a odkazy na další cvičení a výukové materiály. V části 2 níže, popíšeme tyto funkce na příkladech modelových výukových jednotek.

The screenshot shows the Clilstore website interface. At the top, there is a navigation bar with 'multidict.net', 'Clilstore Teaching units for Content and Language Integrated Learning', and 'Help' and 'About' buttons. Below this, there are dropdown menus for 'Student page' and 'Add a column'. A message says 'Select the language you are learning and your level to see the available units.' There are dropdowns for 'Language' (set to 'English (en)') and 'Level' (with buttons for 'Any', 'Easier', 'A1', 'A2', 'B1', 'B2', 'C1', 'C2', 'Harder'). A search box contains the word 'plug' and a 'Find' button. Below the search box, there is a table with columns 'Level', 'Media', 'Title', and 'Text or Summary'. The first row shows 'B1', a video icon, and the title 'UK homes are a minefield of electrical hazards'.

Obrázek 9. Pohled na studentské rozhraní, kde mohou uživatelé (učitelé nebo studenti) pomocí filtrů vyhledávat výukové jednotky dle jazyka, odpovídající úrovně znalosti jazyka (podle CEFRL), počtu slov, délky videa nebo klíčových slov.

The screenshot shows a lesson page titled 'The art of enduring a grilling' featuring a video of Boris Johnson. Below the video, there is a text block with a red circle around the word 'quote' in the sentence: 'Eddie: The Times let you go after you made up a quote, why did you make up a quote?'. To the right, a dictionary window is open, showing the definition and translations for 'quote'. Red arrows point from the circled 'quote' in the text to the dictionary entry. The dictionary entry for 'quote' includes: 'quote vtr (repeat the exact words of) citar a vtr + prep', 'quote vtr (give a price estimate) Latinoamérica cotizar => vtr', 'quote n (quotation) cita nf', and 'quote n (estimate) bolsa cotización nf'. The text below the video reads: 'Boris: Well, ah, phew, this, this, again, you know, these are, these are, these are big terms for, what happened was, I can tell you the whole thing I mean, I think I was...I think it'.

Obrázek 10. Pohled na zvolenou výukovou jednotku s označeným slovem v textu.

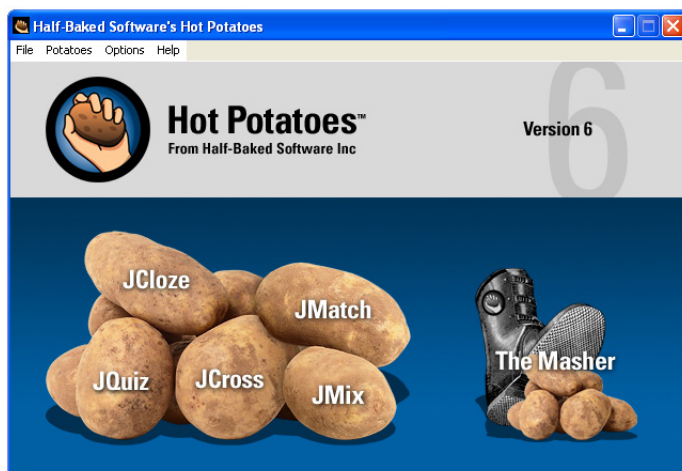
- (1) Multidict dokáže identifikovat a automaticky nastavit zdrojový jazyk uvedený autorem výukové jednotky.
- (2) Student může zvolit cílový jazyk hledaného výrazu. Při nastavení stejného jazyka může student využívat výkladové slovníky.
- (3) Uživatel může přepínat mezi slovníky pomocí rozbalovací nabídky dostupných zdrojů nebo kliknutím na ikony slovníků.

## AUTHORWARE

### HOT POTATOES

Na trhu existuje mnoho autorských systémů, které nabízejí možnost vytvářet úlohy, mnohé z nich však disponují komplikovaným ovládáním (i přes sliby které tvrdí opak!). Autorské systémy jsou většinou drahé a použití některých z nich dokonce vyžaduje zaplacení licenčního poplatku od každého koncového uživatele. Nezoufejte však, k dispozici jsou i bezplatné a snadno ovladatelné programy. Doporučujeme vám vyzkoušet si bezplatný program s názvem Hot Potatoes, který nabízí firma „Half Baked Software“ (pro nekomerční účely zcela zdarma). „Hot Potatoes“ lze stáhnout ze stránky <http://hotpot.uvic.ca/>

Balíček Hot Potatoes obsahuje celou řadu typů úloh. Na úvodní stránce klikněte na úlohu, kterou chcete použít:



Nejlepší způsob, jak se naučit využívat Hot Potatoes, je absolvovat výukový program, který je k dispozici na stránce. Tímto způsobem si vyzkoušíte práci s různými typy úloh, které v programu můžete vytvořit.

Hot Potatoes lze přizpůsobit/přeložit do libovolného jazyka, takže všechny instrukce a zpětná vazba jsou uvedeny v cílovém jazyce.

Pokud vás zajímají úlohy vytvořené jinými učiteli v programu Hot Potatoes, můžete navštívit stránku <http://web.uvic.ca/hrd/hotpot/sites6.php>, na které můžete pracovat s mnoha různými jazyky, jako jsou arabština, angličtina, finština, francouzština, angličtina, latina, indonéština, itaština, němčina, maorština, portugalština, španělština a švédština.

Příkladem materiálů dostupných z uvedených zdrojů jsou „Video on Demand Resources“ z Ashcombe School ve Velké Británii:

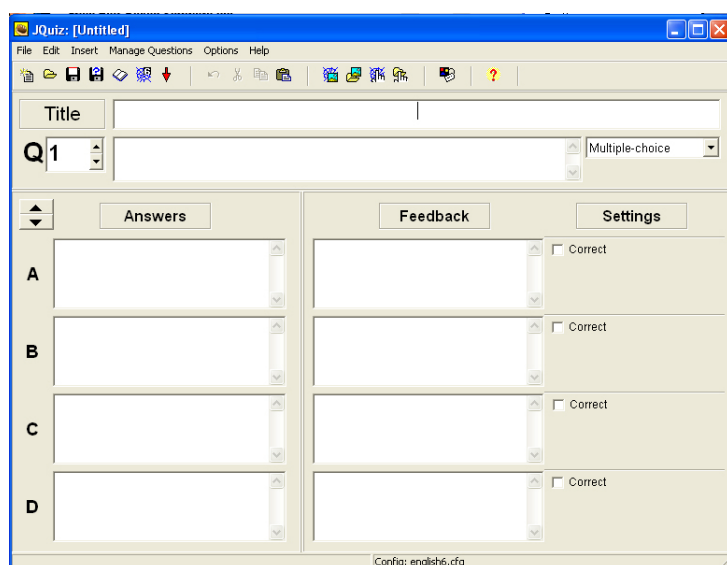
[http://www.ashcombe.surrey.sch.uk/Curriculum/modlang/spanish/index\\_sp\\_video.htm](http://www.ashcombe.surrey.sch.uk/Curriculum/modlang/spanish/index_sp_video.htm).

Stránka nabízí materiály a testy ve čtyřech světových jazycích. K dispozici jsou témata rodina a škola, volný čas a zábava, kapesné, životní prostředí, dům a domácnost, každodenní činnosti, vzdělávání, školní předměty, cestování a doprava, jídlo a pití, nakupování a služby, zdravý životní styl, práce a kariéra.

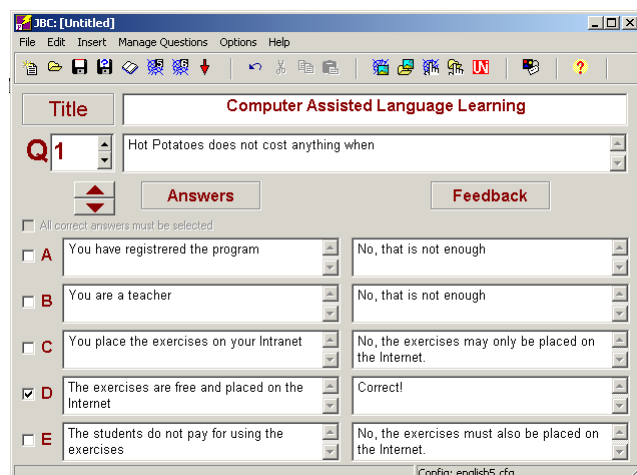
Níže naleznete velmi jednoduchého průvodce všemi typy úloh, které lze vytvořit v programu Hot Potatoes.

## Úlohy s výběrem odpovědi

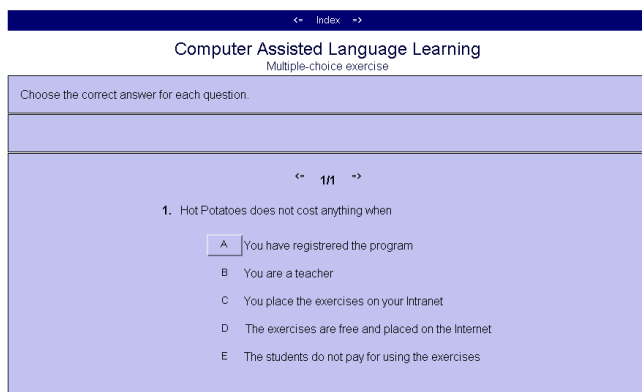
JBC je funkcí JQuiz, která slouží k vytvoření úloh s výběrem odpovědi. Úloha může obsahovat libovolný počet otázek s neomezeným počtem volitelných odpovědí.



Zadáte počet možností. Ke každé možnosti připojíte komentář a označíte správnou odpověď. Je-li správná více než jedna odpověď, můžete zadat povinnost označení všech správných odpovědí.

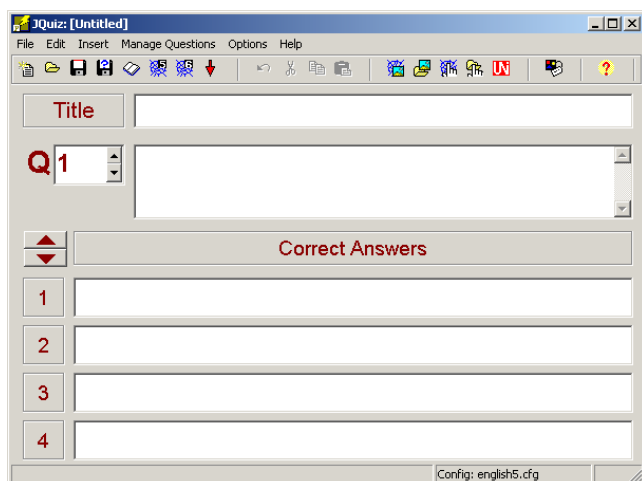


Výsledná úloha bude vypadat následovně:

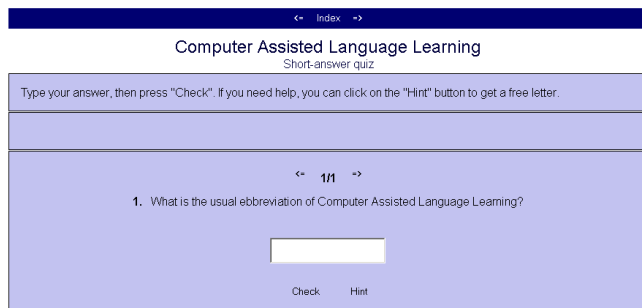


## Program pro vytváření úloh

JQuiz je program pro vytváření úloh, který vám umožní klást otázky a poskytovat odpovědi. Vytváření úloh je o něco náročnější, protože musíte předvídat všechny možné správné odpovědi studentů.



Poté, co úlohu pojmenujete a vytvoříte otázku, stačí doplnit všechny správné odpovědi. Jejich počet není omezen. Vygenerovaná úloha vypadá takto:

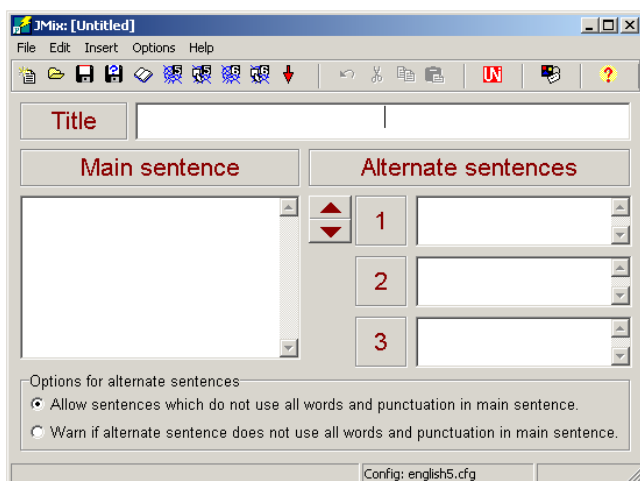


Student může požádat o nápovědu v podobě zobrazení části správné odpovědi.

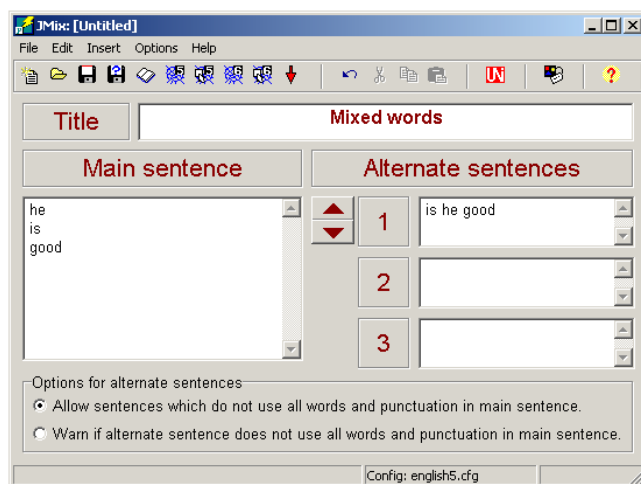
JQuiz také nabízí možnosti „kombinované“ a „vícenásobné odpovědi“.

## Úlohy s neuspořádanými větami

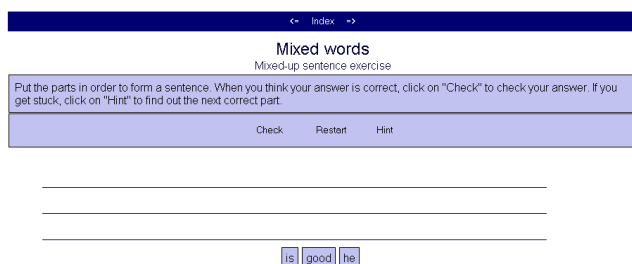
JMix je program pro tvorbu úloh s neuspořádanými větami, které jsou velmi vhodné pro začátečníky. Student má za úkol správně seřadit zobrazená slova.



Do okna „Main sentence“ zadáte větu. Po zadání každého slova musíte stisknout klávesu Enter. Můžete zadat několik alternativ správných odpovědí.



Výsledná úloha může vypadat takto:

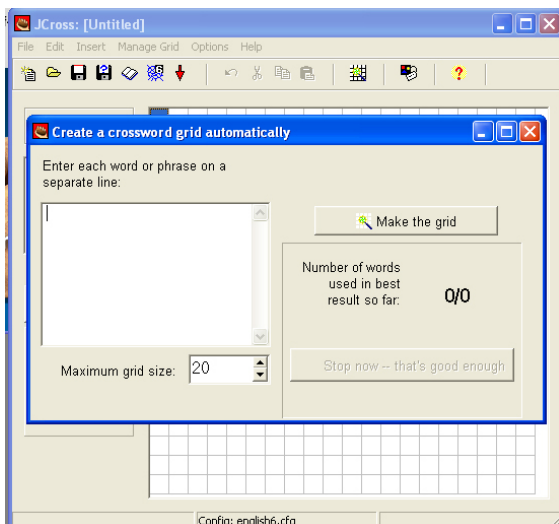


Uživatel přetáhne jednotlivá slova a seřadí se do správného pořadí.

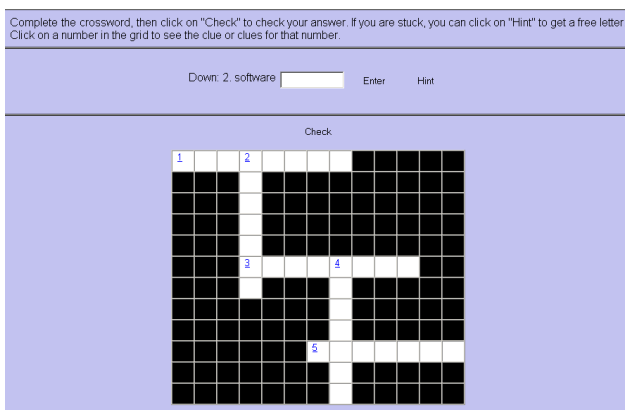
## Křížovky

JCross je program pro tvorbu křížovek, které jsou velmi vhodné zejména pro začátečníky. Křížovky vytvoříte v programu Hot Potatoes velmi jednoduše. Zadáte požadovaná slova, která program umístí do vygenerované mřížky.





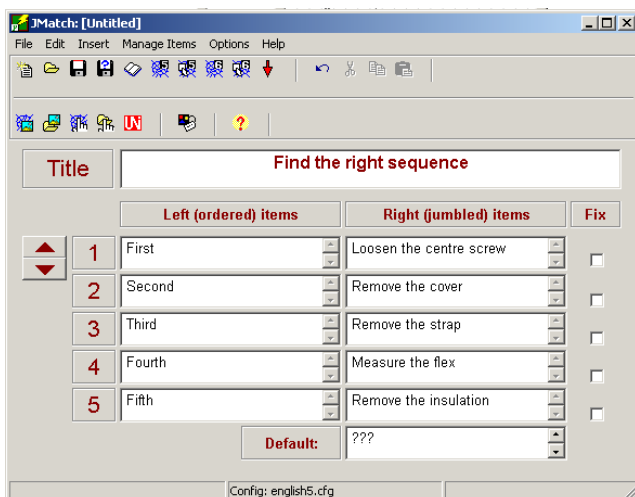
Výsledek dvou minut práce může vypadat i takto:



## Přiřazovací úlohy

JMatch je program pro tvorbu přiřazovacích úloh vhodných pro všechny úrovně znalosti jazyka. Počet položek k přiřazení je neomezený. Mohou to být slova nebo obrázky, takže si snadno můžete vytvořit obrázková cvičení k procvičování slovní zásoby.

V tomto příkladu jsou použité instrukce pro zapojení elektrické zástrčky.



Zobrazených je pět položek, které musí student správně seřadit.

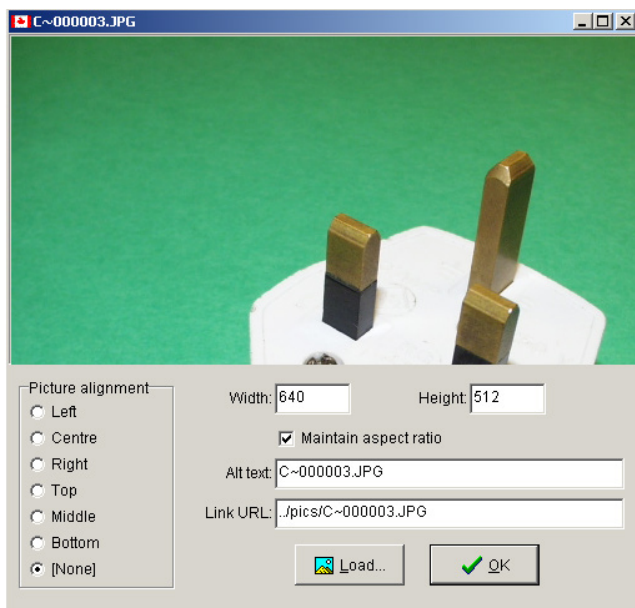
**Find the right sequence**  
Matching exercise

Match the items on the right with the items on the left.

Check

First	Measure the flex
Second	Loosen the centre screw
Third	Remove the strap
Fourth	Remove the insulation
Fifth	Remove the cover

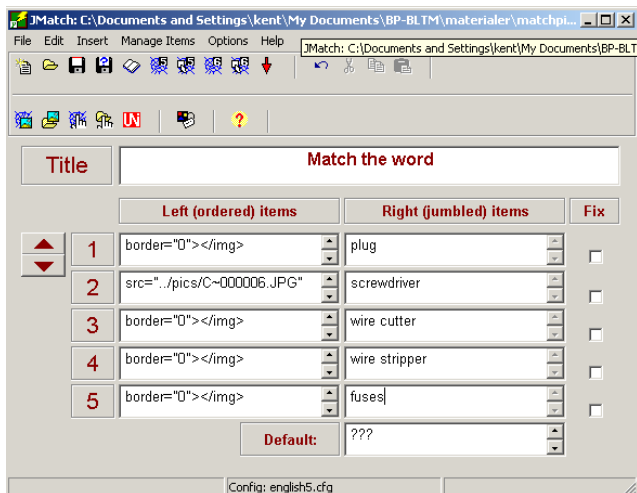
Vkládání obrázků je o něco složitější. Obrázky musí být umístěny ve stejné složce jako úloha a musíte je vložit místo textu. Z nabídky vyberte „Insert“ a zvolte „Picture from local file“. Poté zvolte obrázek. Je potřeba určit velikost obrázku. Všechny obrázky by měly mít stejnou velikost. (např. šířka 50 pixelů, výška 50, nebo 100 pixelů je obvykle vhodná volba):



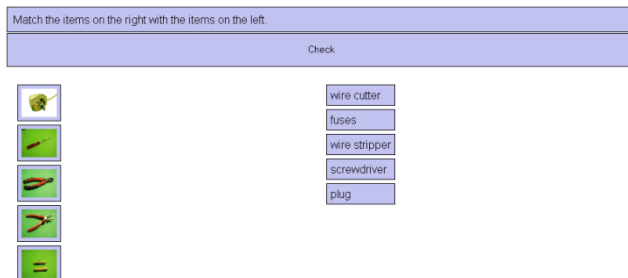
Program automaticky vytvoří požadovaný HTML kód a vloží jej do pole položky:

Výsledek může vypadat následovně:

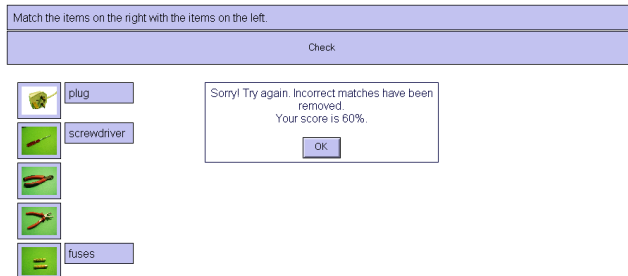
Student musí přetáhnout text ke správnému obrázku. V tomto příkladu udělal student chyby:



Výsledek může vypadat následovně:

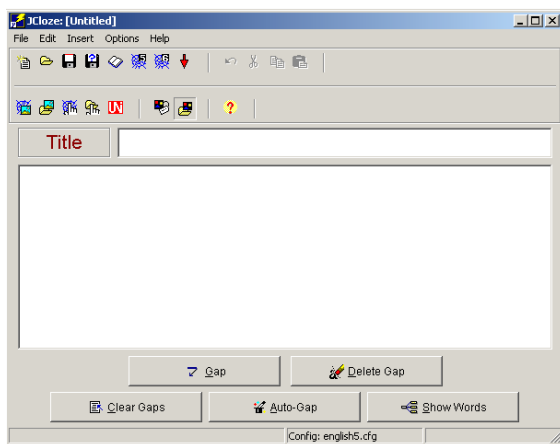


Student musí přetáhnout text ke správnému obrázku. V tomto příkladu udělal student chyby:

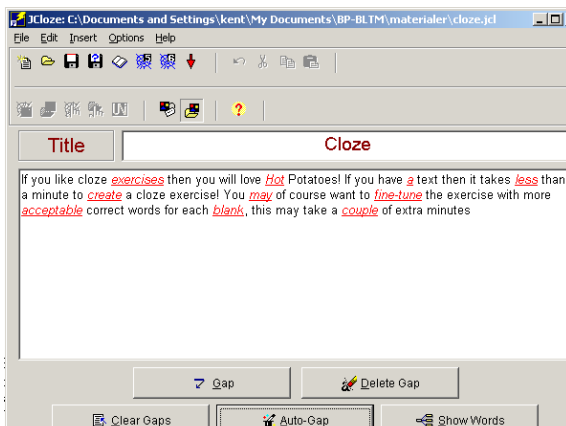


## Doplňovací úlohy

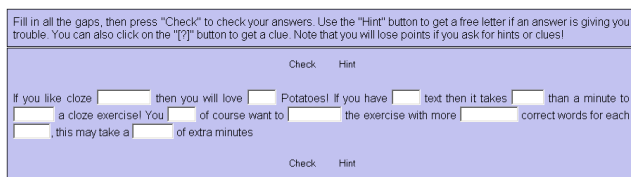
JCloze je program pro tvorbu doplňovacích úloh. Pokud je často využíváte, Hot Potatoes se vám bude velmi hodit. Pokud již máte připravený text, vytvoření doplňovací úlohy vám zabere méně než minutu. Můžete samozřejmě automatické nastavení úlohy ručně upravit, což může trvat o několik minut déle.



Nejprve úlohu pojmenujete a pak vložíte připravený text. Kliknete na tlačítko „Clear Gaps“ k odstranění skrytých informací vytvořených textovým editorem. Kliknete na tlačítko „Auto-Gap“ a nastavíte pravidla pro odstraňování slov z textu.



Vytvoření úlohy stojí učitele velmi málo úsilí, studentům však její řešení zabere spoustu času!



## DALŠÍ TYPY ÚLOH

Další autorské systémy, které stojí za zmínku jsou Xerte (<http://www.nottingham.ac.uk/xerte/index.aspx>), Glomaker (<http://www.glomaker.org>) a Quia [www.quia.com/shared/](http://www.quia.com/shared/).

## Jak vytvořit vlastní papírové úlohy

Existuje několik nástrojů pro tvorbu papírových úloh. Mnoho typů on-line úloh vytvořených v programu Hot Potatoes lze také vytisknout.

Další balíček pro tvorbu úloh najdete na adrese <http://www.thelanguagemenu.com>. Některé z nástrojů můžete využívat bezplatně. Pokud chcete zkusit další možnosti, můžete využít časově omezenou zkušební verzi.

## Příklady typů úloh webového projektu

Ke stažení níže popsaných typů úloh přejděte na stránku: <http://eng.teachers.thelanguagemenu.com/>

### Generátor deskových her

Vyberte jednu ze tří velikostí, přidejte obrázky z galerie klipartů nebo napište vlastní text, otázky, nebo gramatická cvičení a umožněte svým studentům procvičovat gramatiku a slovní zásobu hravým způsobem. Generátorem kartiček můžete také vytvořit kartičky s otázkami k deskovému hram.

Jsou tři možnosti jak vytvořit hru Bingo: vytvořit bingo desky s obrázkami, kombinovat obrázky a slova anebo používat pouze slova. Vyberte si velikost desky podle vlastních potřeb. Galerie klipartů vám poskytuje stovky možností využití tohoto nástroje. Vyberte si sami, nebo ponechte výběr na programu. Vytvořte, uložte jako pdf dokument a vytiskněte. Pomocí tlačítka Obnovit můžete v okamžiku změnit použité obrázky.

### Křížovky

Za krátkou chvíli vytvoříte dva druhy křížovek, které jsou užitečným nástrojem procvičování slovní zásoby. K tvorbě dvojjazyčných křížovek v několika kategoriích použijte slovní zásobu z galerie klipartů

### Hledání slov

Stačí zadat slova, která chcete skrýt a zvolit možnost s nápovědou, nebo bez ní. Pomocí nástroje vytvoříte tisknutelný pracovní list s odpověďmi. Můžete ho použít s vícejazyčnou klipartovou galerií.

## **Doplňovací úlohy**

Vytvořte si vlastní pracovní listy. Máte málo času? Využijte databázi se stovkami hotových vět.

## **Vytvořte si vlastní kartičky**

Stačí přidat větu, kterou chcete mít na kartičce, vytvořit pdf dokument a vytisknout. Pokud chcete vytvořit materiál pro dlouhodobé, opakované využití, můžete kartičky zalaminovat. Pomocí tohoto nástroje můžete vytvořit diskusní témata pro vaši třídu, dvojjazyčné drilovací úlohy nebo karty s informacemi. Můžete také vybrat obrázek z galerie klipartů, přidat k obrázku svůj vlastní text a vytisknout.

## **Označte obrázky**

Obsahuje obrázky s nápovědou a správnými odpověďmi nebo bez nich. Ideální nástroj pro dvojjazyčné využití. Stačí si jen vybrat jazyk a nechat studenty doplnit slova v cizím jazyce.

## **Generátor přiřazovacích úloh**

Vytvořte vlastní pracovní listy s obrázky a přidejte svůj vlastní text nebo slova. Studenti přiřazují obrázky k textu.

## **Vícenásobný výběr**

Vytvořte pracovní listy s úlohami s vícenásobnou odpovědí. Zadejte své otázky, přidejte několik možností a vytvořte pdf dokument. Trvá to jen chvíli. Použijte pro procvičování slovní zásoby, dvojjazyčné úlohy, vysvětlení, matematiku a pro vytvoření pracovních listů s otázkami a odpověďmi.

## **Chybějící slova**

Zadejte text, zvolte interval chybějících slov, vyberte velikost písma, vytiskněte soubor pdf a váš pracovní list je hotový. Nyní máte vytvořený text s chybějícími slovy, která musí studenti vybrat z přiložené nabídky a doplnit je do textu.

## **Rozdělená slova**

Rozdělte slova na dvě části a nechte studenty složit je znovu dohromady. Výborné cvičení pro procvičování slov tvořených pomocí předpon a přípon nebo pro procvičování slovní zásoby obecně. Napište slovo ve dvou částech, přidejte nápovědu a vytiskněte soubor pdf.

## **Mřížka**

Zvolte tento nástroj, pokud chcete, aby vaši studenti doplňovali slova do mřížky. Slova můžete napsat i sami. Nástroj lze použít i pro dvojjazyčné studenty k překladu slov s nápovědou. Zvolte mezi normálním nastavením a černým pozadím. Odpovědi lze také vytisknout.

## **Neuspořádané věty**

Napište větu a vytiskněte dokument pdf. Generátor automaticky změní pořadí slov ve větě. Vytvořený pracovní list tak můžete využívat pro procvičování slovosledu.

## **Slovní spirály**

Slovní spirály jsou podobné křížovkám, nástroj však v tomto případě generuje čtverce ve spirále. Můžete vytvořit i spirálu, ve které se první a poslední písmeno každého slova prolínají. Skvělý nástroj pro dvojjazyčné využití.

## Řádky

Nástroj pro tvorbu písemných cvičení pro vaše studenty. Použijte vlastní slova nebo využijte nabídku slov a obrázků z naší klipartové galerie. Požádejte studenty, aby vysvětlili a popsali využití uvedených položek, použili dané slovo ve větě nebo uvedli synonyma daného slova. Rychlé a snadné pro všechny úrovně.

Chcete-li vyzkoušet tyto nástroje, navštivte stránku: <http://www.thelanguagemenu.com>

## Učení s podporou počítače v rámci úkolové výuky (Task-based language learning)

### Proč využívat úkolovou výuku (Task-based language learning)?

Český výraz aktivita znamená jakoukoli činnost, činnorodý přístup ke skutečnosti nebo také schopnost reagovat na vnější podněty. V anglicky psané didaktické literatuře tento termín označuje činnosti, při nichž se během výuky procvičují řečové dovednosti různého stupně obtížnosti. Pojem activity se může vztahovat k jakýmkoli činnostem při vyučovací hodině, při nichž studenti plní úkoly zaměřené na zvládnutí cizího jazyka. Termín activity rovněž označuje i jednotku organizace učebního materiálu. Často se chápe jako synonymum k výrazu task, i když v poslední době je spíše spojován se splněním úkolu, který je zaměřen na dosažení komunikačního cíle a konkrétního výsledku. Stojí za zmínku, že s rozvojem komunikačního jazykového vyučování (CLT) termíny activity i task postupně vytěsnil z anglicky psané lingvodidaktické literatury termín exercise (cvičení), jako výraz charakterizující jednotku učebních činností studentů. S termínem exercise se častěji setkáváme ve spojeních jako „mluvnické cvičení“, „lingvistické cvičení“ a v podobných případech, kdy se mluví o jazykových cvičeních, jejichž hlavním cílem je rozvíjení správnosti promluvy a o cvičeních, která nemají komunikační charakter.

V lingvodidaktické literatuře neexistuje jednotný názor na klasifikaci cvičení (activities) a je možné se setkat s rozmanitou charakteristikou řečových aktivit, které jsou realizovány během výuky. Uvedeme pouze ty charakteristiky, s nimiž se setkáváme nejčastěji a které jsou těsně spojeny s pojmem activity.

### Kritérium jazykové správnosti:

accuracy versus fluency (správnost oproti plynulosti) – úkoly zaměřené na formování lexikální, gramatické nebo fonetické jazykové správnosti oproti cvičením zaměřeným na rozvoj obsahové správnosti a sdělnosti jazyka, k jejímž základním komponentům kromě jazykové správnosti patří i co se komu říká a jak.

### Kritérium smysluplné komunikace:

Různí autoři používají různé termíny, ve všech případech však rozlišují cvičení zaměřená na přípravu komunikace a cílený rozvoj některých komunikačních dovedností (která se mohou blížit drillu) od cvičení skutečně komunikačních, tedy zaměřených na přenos informace.

Protože se téměř ve všech výše uvedených klasifikacích setkáváme s označením **communicative activity** (komunikační cvičení, činnost), je třeba uvést, co je pro komunikační úlohu charakteristické.

Jsou to zejména:

- přání účastníků účastnit se komunikace;
- komunikační cíle neverbální výměny (studenti potřebují dosáhnout konkrétního bodu);
- zaměření na obsah komunikace, nikoliv na formu;
- úloha učitele, který přímo nezasahuje do průběhu komunikace a ani ji direktivně neřídí, ale plní roli poradce (prompter, advisor);
- učitel neurčuje, jaký konkrétní jazykový materiál má být použit

Klíčem k úspěšné organizaci komunikačních úloh může být například využití tzv. **information-gap activities** (aktivity zaměřené na překlenování informační mezery).

V tomto oddíle podáváme stručný přehled klasifikace aktivit realizovaných ve vyučovací hodině. Zaměřujeme se zejména na objasnění vztahů mezi anglickou a českou terminologií a na vysvětlení funkce uváděných typů cvičení, pro něž v některých případech zatím nemáme v češtině ustálené pojmenování.

### **Consciousness-raising activities (cvičení zaměřená na rozvíjení uvědomělého přístupu k jazyku)**

Tato cvičení vedou studenty k rozpoznávání jazykových jevů a rovněž u nich rozvíjejí schopnost pozorovat řečové vzory a tvořit závěry o fungování jazykového systému. Tento typ cvičení se při výuce opírá o princip uvědomělosti, definovaný kognitivní psychologií, podle něhož vědomí hraje ve výuce důležitou roli a žák je aktivním účastníkem vyučovacího procesu.

Pro tento typ cvičení jsou v anglicky psané literatuře užívány také následující termíny: **awareness-raising techniques, discovery techniques, guided discovery**. Didaktika vyučování cizím jazykům neměla k těmto cvičením vždy jednoznačný vztah. V počáteční fázi komunikačního přístupu (*Communicative Language Teaching – CLT*) – zejména v jeho ostře vyhraněné verzi (strong version) – spoléhal učitel v procesu výuky pouze na reálnou komunikaci a práci s jazykovou formou se nevěnoval. Avšak v oslabené verzi komunikační metody (*weak version*) dochází k přehodnocení významu aktivit zaměřených na osvojování jazykové formy. Tato cvičení pak vznikají na základě vzorů autentické mluvy: poměrně velká pozornost je věnována vzájemnému vztahu jazykové formy a řečových funkcí, obsahu, a dále kontextu, ve kterém se tyto jazykové formy používají. Je třeba dodat, že při práci s takovým cvičením není žák pasivním uživatelem informace sdělené učitelem, nýbrž sám „objevuje“ jazyk, odvozuje pravidla jako výsledek pozorování autentických vzorů řeči.

### **Matching (cvičení zaměřené na vyhledávání souvislostí)**

Cílem aktivity je určení spojitosti mezi předloženými prvky; může se jednat o jednotlivá slova nebo slovní spojení, věty, krátké texty nebo neverbální prvky (fotografie, obrázky, grafika, apod.). Při práci s tímto cvičením žák obvykle využívá kognitivních procesů (např. analýza, klasifikace, výběr, seskupování, vybavování, intuice, fantazie). Škála příkladů těchto cvičení je neobyčejně široká. Studenti mohou dát do vzájemného vztahu jak písemný text (záhlaví, popis předmětu či jevu, atd.) s grafickým vyobrazením, tak i ústní text (např. dialog v restauraci) s fotografiemi apod.

### **Ranking (klasifikace, třídění, určování pořadí) je cvičení, ve kterém mají žáci za úkol:**

- seznámit se s konkrétním materiálem (např. popis turistické cesty, popisy a charakteristiky uchazečů o různá zaměstnání, apod.)
- promyslet a analyzovat informace, které daný materiál obsahuje
- klasifikovat či strukturovat získané informace v souladu s předem definovanými kritérii.

Efektivita těchto cvičení se zvyšuje, jestliže jsou plněna ve dvojicích nebo v malých skupinách, ve kterých probíhá posouzení výsledků formou diskuse.

### Information gap activities

Termín *information gap* se do češtiny nejčastěji překládá doslovně jako **informační meze**. Jedná se o označení typické situace v reálném (převážně) mluveném styku, kdy jeden nebo oba mluvčí získávají od svého protějšku informace pomocí jazykové komunikace (dotazování, odpovědi, přeformulování, vyjednávání – **negotiation**, atd.). Typickým příkladem může být situace, kdy domlouváme pracovní schůzku – každý z obou mluvčích má k dispozici vlastní přehled akcí, pomocí vzájemné komunikace oba hledají společný volný termín. Dalším příkladem může být dvojice textů či obrázků, z nichž každý obsahuje část celkové informace, případně se něčím liší (dva žáci mají k dispozici odlišné obrázky – kresbu pokoje před loupeží a po ní, a jejich úkolem je zjistit, co bylo ukradeno, ovšem pouze dotazováním, aniž by nahlíželi do kresby svého partnera). Informační mezeru lze považovat za základní motivaci veškeré jazykové i mimojazykové komunikace jak z hlediska tazatele, tak z hlediska mluvčího. Tazatel chce získat danou informaci, mluvčí má zájem mu tuto informaci sdělit.

Proces překlenování informační mezery (**bridging information gap**) zahrnuje komplexní využití komunikačních a sociálních dovedností a zároveň je běžnou součástí našeho života a komunikace v libovolném jazyce včetně jazyka mateřského. Proto se nutně musí stát součástí jazykové výuky zaměřené na praktické komunikační dovednosti. Činnosti založené na principu informační mezery mohou nabývat různých forem, od kreslení popisovaného obrázku či doplňování informací do předtisknutého formuláře (např. školní rozvrh), až po formu „role play“, tedy simulace hry na určitou situaci.

Variantou *information gap activity* je **aktivita s absencí názoru – opinion gap**, kdy studenti zvažují konkrétní (např. společenský) problém, diskutují, navrhují a obhajují svá řešení. Pro tuto činnost je ovšem zapotřebí jednak vybrat problém, který dosud nemá jednoznačné a obecně přijímané řešení, jednak je třeba, aby učitel neprosazoval svou autoritu a naopak vedl třídu ke skutečné diskusi, tj. především ke schopnosti vyslechnout a posoudit argumenty ostatních.

### Komunikační cvičení

**Brainstorming** (náhlá inspirace, spontánní diskuse, „burza nápadů“) je cvičení, v jehož průběhu žáci spontánně a svobodně vyjadřují myšlenky a názory, které se vztahují k určitému tématu. Tyto projevy se mohou skládat z jednotlivých slovních spojení a nedokončených frází, případně z krátkých výrazů. Brainstorming stimuluje myšlenkovou a řečovou činnost žáka. Jeho význam se projeví zejména při skupinové práci, neboť dává možnost žákům na různém stupni ovládnutí jazyka přispět k rozpracování myšlenky či tématu a společným úsilím rozšířit informační pole.

**Presentation (prezentace)** je vystoupení jednoho studenta nebo celé skupiny s krátkým, nebo rozvinutým příspěvkem na určité téma. Vystoupení může být výsledkem studia materiálů na dané téma, anebo shrnutím výsledků nevelkého výzkumu/projektu, který studenti uskutečnili. Prezentace je pravou komunikační úlohou a zpravidla se používá v pokročilejší etapě výuky. Studenti svou prezentaci plánují a připravují předem; hlavním požadavkem i kritériem úspěšnosti je úspěšné předání informací či názorů, jejichž výklad je podložený argumenty. Kvalitní prezentace dále předpokládá formulaci a rozvinutí myšlenek, shrnutí výsledků uvažování a formulaci logických závěrů. K důležitým návykům, které se formují během prezentace, patří i procvičování kontaktu s posluchači nebo dodržení naplánované doby vystoupení. Během prezentace se netoleruje čtení předem napsaného textu; studenti se však mohou řídit připraveným plánem svého vystoupení v podobě stručných poznámek nebo klíčových myšlenek či vět. V průběhu prezentace není třída pasivním konzumentem informací – k tomu je nutné předem přesně definovat úkoly určené těm, kteří neprezentují.



**Discussion (diskuse)** je věcný rozhovor, jehož cílem je podrobná analýza libovolného tématu. Jako skupinový dialog (**polylog**) je diskuse charakterizována účastí několika partnerů, kteří si vyměňují názory a úsudky na určitý problém a rovněž emocionálně reagují na diskutujícího. Diskusi můžeme využívat v různých etapách výuky. V lingvodidaktické literatuře rozlišujeme řízenou diskusi (controlled or guided discussion) a svobodnou diskusi (free discussion).

**Controlled or guided discussion (řízená diskuse)** probíhá zpravidla v počátečním stadiu výuky, kdy žáci ještě v dostatečné míře neovládají cizí jazyk. Je zaměřena na přesně dané, předem připravené téma z oblasti, která je žákům obsahově blízká a o ní lze diskutovat převážně pomocí již známé slovní zásoby. Učitel může studentům předložit konkrétní dotazy, nabídnout oporu v podobě formulovaných tvrzení, s nimiž studenti mohou souhlasit či nikoli. K dispozici může být i soubor slovních spojení, jejichž využití usnadňuje formulaci vlastních myšlenek v cizím jazyce. Mohou být využity i neverbální opory (diagramy, obrázky, atd.). V pokročilejších fázích ovládnutí cizího jazyka se diskuse stává méně připravenou, získává ve vyšší míře tvůrčí charakter, stává se **volnou diskusí (free discussion)**. Při uskutečnění takové diskuse žáci projevují velkou samostatnost jak ve výběru tématu, tak ve výběru jazykových prostředků. Základním rysem svobodné diskuse je samostatnost studentů při jejím organizování. Při uskutečnění svobodné diskuse ustupuje učitel do pozadí, může však žáky povzbuzovat, pobízet je k formulování názoru nebo hledání řešení, a pokud je vyzván, může se stát účastníkem diskuse. V případě jazykových problémů učitel taktním způsobem podporuje jazykovou produkci, nikdy však nevrhává žákům do úst své názory.

**Problem solving (řešení problémových úloh)** je činnost, při níž žáci analyzují zadanou problémovou situaci a nabízejí možné způsoby jejího řešení. Při řešení problémových úloh není pozornost žáků soustředěna na výběr lingvistických prostředků, ale na řešení konkrétních problémů, nad nimiž je třeba se zamyslet. To stimuluje řečovou aktivitu studentů v průběhu promyšlení a posuzování problému, výrazně zvyšuje motivaci a v mnoha případech také odstraňuje emoční zábrany, které blokují produkci v cizím jazyce. Výběr problémů musí respektovat nejen jazykovou úroveň, ale zejména mentální zralost žáků, jejich obecné znalosti a životní zkušenosti. Klíčovým motivačním faktorem je úspěšné řešení problému. Za prvé, již při zadávání úkolu musí být zřejmé, že je řešitelný dostupnými prostředky. Za druhé, žáci musí k řešení úspěšně dospět a získat pozitivní zpětnou vazbu.

### **Role play (hraní rolí)**

Přestože v anglicky psané literatuře chybí jednoznačné objasnění tohoto pojmu, všichni autoři, kteří se na tom či onom stupni zabývají problematikou hraní rolí, považují tuto aktivitu za neobyčejně efektivní pro rozvíjení dovedností ústního projevu.

Základními komponenty hraní rolí jsou:

- rozdělení rolí mezi účastníky skupiny;
- zadání úkolů nebo cílů, které musí účastníci řešit

Role jsou nejdůležitějším prvkem při této aktivitě a předpokládají využití techniky dramatizace. Mnohé role často tvoří vzájemně se doplňující dvojice, např. číšník a host v restauraci, detektiv a podezřelý, apod. Hlavní cíl nespočívá v řešení problémové situace nebo konfliktu (i když tyto komponenty jsou ve hře často přítomny), ale v modelování řečových projevů vhodných pro tuto situaci.

**Simulation (simulovaná situace)** může být považována za druh roleplay. Provádí se s velkým množstvím účastníků. V simulaci je také přítomen prvek hry, ale je zde posílen zejména prvek problémovosti a konfliktu mezi pozicemi účastníků. Při sehrávání problémové situace vystupují účastníci velmi často jako jedno družstvo, jehož činnost je zaměřena na řešení problému. Jestliže se přiblížíme k pravděpodobným reálným situacím v komunikaci (nejznámějším příkladem je chování účastníků na neobydleném ostrově), simulace může vytvořit pravděpodobné prostředí pro cizojazyčnou komunikaci.

V následujícím příkladu ukážeme způsob propojení úkolové výuky s principy učení s oporou počítače (CALL). Cvičení CALL budou mít funkci vstupních úkolů s cílem vybavit studenty odpovídající slovní zásobou pro zvládnutí ústních a písemných úkolů.

### Příklad úkolu „Zapojení zástrčky“



V této vyučovací hodině je smyslem využití učení s oporou počítače (CALL) vybavit studenty slovní zásobou založenou na technických frázích a poskytnout jim instrukce. Schopnost přijímat a dávat instrukce je důležitou dovedností v oblasti odborného vzdělávání.

Materiály a videa pro tuto hodinu jsou dostupná v basičtině, dánštině, holandštině, angličtině, galštině, němčině, rumunštině a španělštině.

Následující plán hodiny lze aplikovat v rámci různých studijních oborů.

Elektronické výukové materiály podporují dvě úrovně – začátečníky a mírně pokročilé studenty. Použité multimediální materiály umožňují výuku studentů s různými úrovněmi znalostí v jedné třídě.

#### Seznam pomůcek:

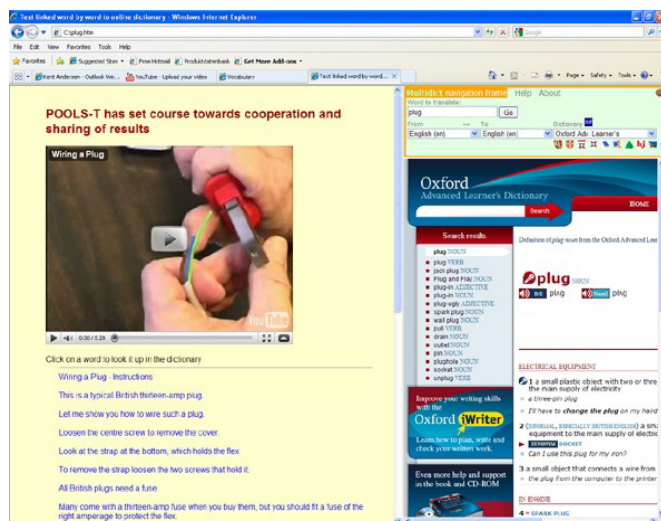
- a. Elektrické svíčky.
- b. Pružný drát
- c. Šroubováky
- d. Wire cutters
- e. Štípací kleště

## Plán hodiny

1. Studenti se seznámí s materiály učení s podporou počítače (CALL). V tomto příkladu je použita webová aplikace obsahující video, text a cvičení:

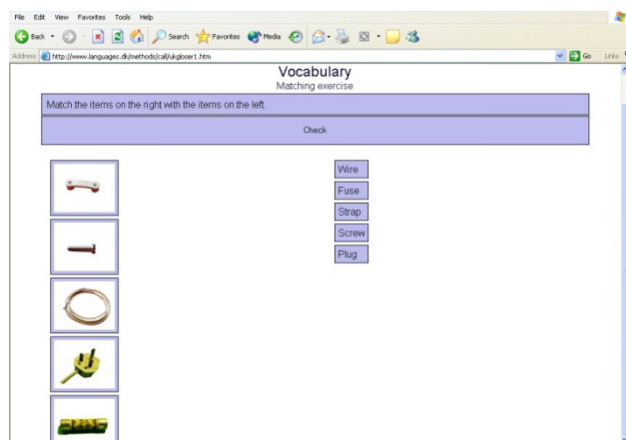
<http://www.languages.dk/online/en/plug.htm>

2. Studenti provedou následující úkony:



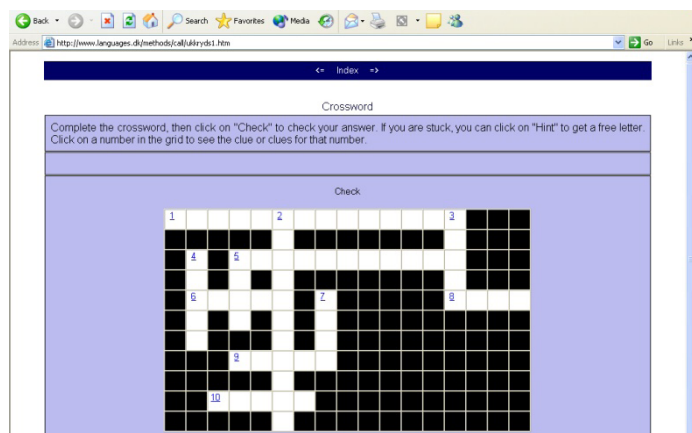
The screenshot shows a web browser window with two main content areas. On the left, there is a video player titled "Writing a Plug" with a play button and a progress bar. Below the video, there is a text block with instructions: "Click on a word to look it up in the dictionary", "Writing a Plug - Instructions", "This is a typical British thirteen-amp plug", "Let me show you how to wire such a plug.", "Loosen the centre screw to remove the cover.", "Look at the strap at the bottom, which holds the flex.", "To remove the strap loosen the two screws that hold it.", "All British plugs need a fuse", "Many come with a thirteen-amp fuse when you buy them, but you should fit a fuse of the right amperage to protect the flex." On the right, there is an Oxford Advanced Learner's Dictionary search page for the word "plug". The search results show various definitions and examples, including "a small electric device with two or three thin metal points of electricity" and "a three-pin plug".

Podívejte se na video, ve kterém uvidíte, jak zapojit elektrickou zástrčku. Přečtěte si doprovodný text. Klikněte na tlačítko „next“.



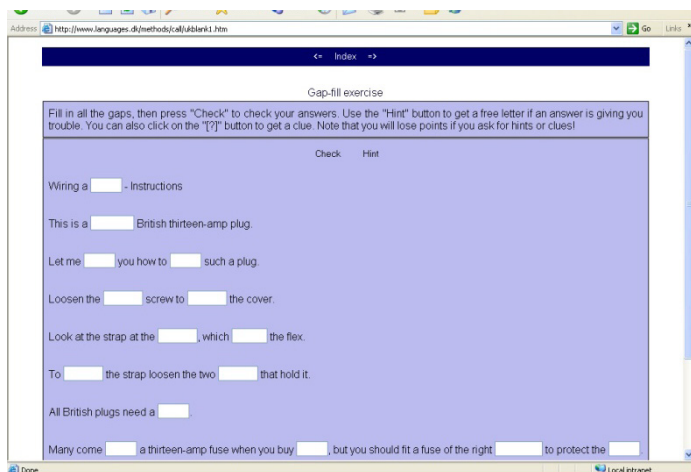
The screenshot shows a web browser window with a "Vocabulary Matching exercise" page. The page has a title "Vocabulary Matching exercise" and a "Check" button. Below the title, there is a text block: "Match the items on the right with the items on the left." On the left side, there are five small images of electrical components: a fuse, a wire, a strap, a screw, and a plug. On the right side, there are five text labels: Wire, Fuse, Strap, Screw, and Plug.

Přiháďte odborné termíny k odpovídajícím obrázkům.

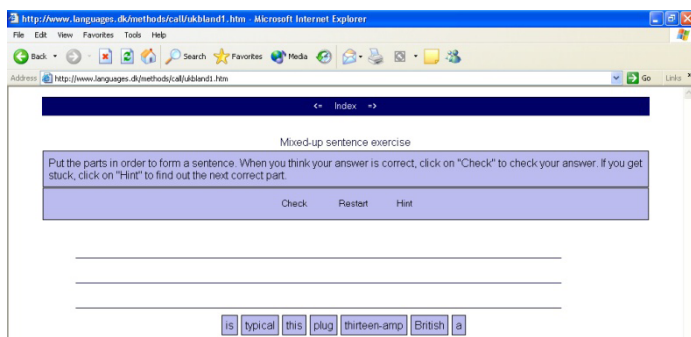


The screenshot shows a web browser window with a "Crossword" page. The page has a title "Crossword" and a "Check" button. Below the title, there is a text block: "Complete the crossword, then click on 'Check' to check your answer. If you are stuck, you can click on 'Hint' to get a free letter. Click on a number in the grid to see the clue or clues for that number." Below the text, there is a crossword grid with numbers 1 through 10 indicating the starting positions of the words.

Doplňte křížovku obsahující odborné termíny.



Do plňte do mezer vynechaná slova.



Seřadte slova do správného pořadí.

3. Po skončení práce s multimediálními materiály obdrží studenti textovou verzi stejných instrukcí. Texty lze stáhnout ze stránky <http://www.languages.dk/methods/materials.html>

4. Studenti pracují ve dvojicích. Student A dává studentu B pokyny jak zapojit zástrčku. Student B může pomoci studentovi A se slovní zásobou, nesmí však udělat nic, co mu student A neřekne. Text lze v nouzi využít jako pomůcku.



5. Studenti si vymění role a aktivitu zopakují.

Konec vstupního úkolu.