

3 INTERAKTIVNÍ TABULE A AUTORSKÝ SOFTWARE



Seznámíte se s:

- různými typy autorského softwaru pro interaktivní tabule.

Budete schopni:

- posoudit možnosti využití jednotlivých typů funkcionalit autorského softwaru ve výuce,
- rozhodnout, v kterých výukových situacích je účinné využít konkrétní funkci autorského softwaru.

Získáte:

- odkazy na zdroje výukových materiálů na webu.



Čas potřebný ke studiu kapitoly: 35 minut

+ rozšiřující studium, externí zdroje doporučené z internetu.

3.1 Úvod

V praxi se často můžeme setkat s tím, že vzdělávací instituce vybaví učebny interaktivními tabulemi a ty pak slouží jako projekční plátna, na která vyučující promítají prezentace vytvořené v nástrojích, jako jsou PowerPoint, prezi aj. Takové využití interaktivní tabule nelze považovat za efektivní. Autorský software umožňuje uživatelům bohatý výběr z nabídky rozmanitých funkcionalit, jejichž vhodné použití v různých částech vyučovací jednotky může přispět k tomu, že vyučující splní cíl, který si ve vztahu k vzdělávaným stanoví, lépe než s použitím jiných výukových prostředků a nástrojů. Je proto velice důležité nejprve se s možnostmi autorského softwaru seznámit, naučit se ho využívat a volit mezi jednotlivými funkcionalitami tak, aby to bylo didakticky skutečně účinné. V první kapitole jsme porovnali vybrané interaktivní tabule i z hlediska dodávaného softwaru. V této kapitole se zaměříme na popis základních technik a nástrojů, které jednotlivé softwary umožňují.

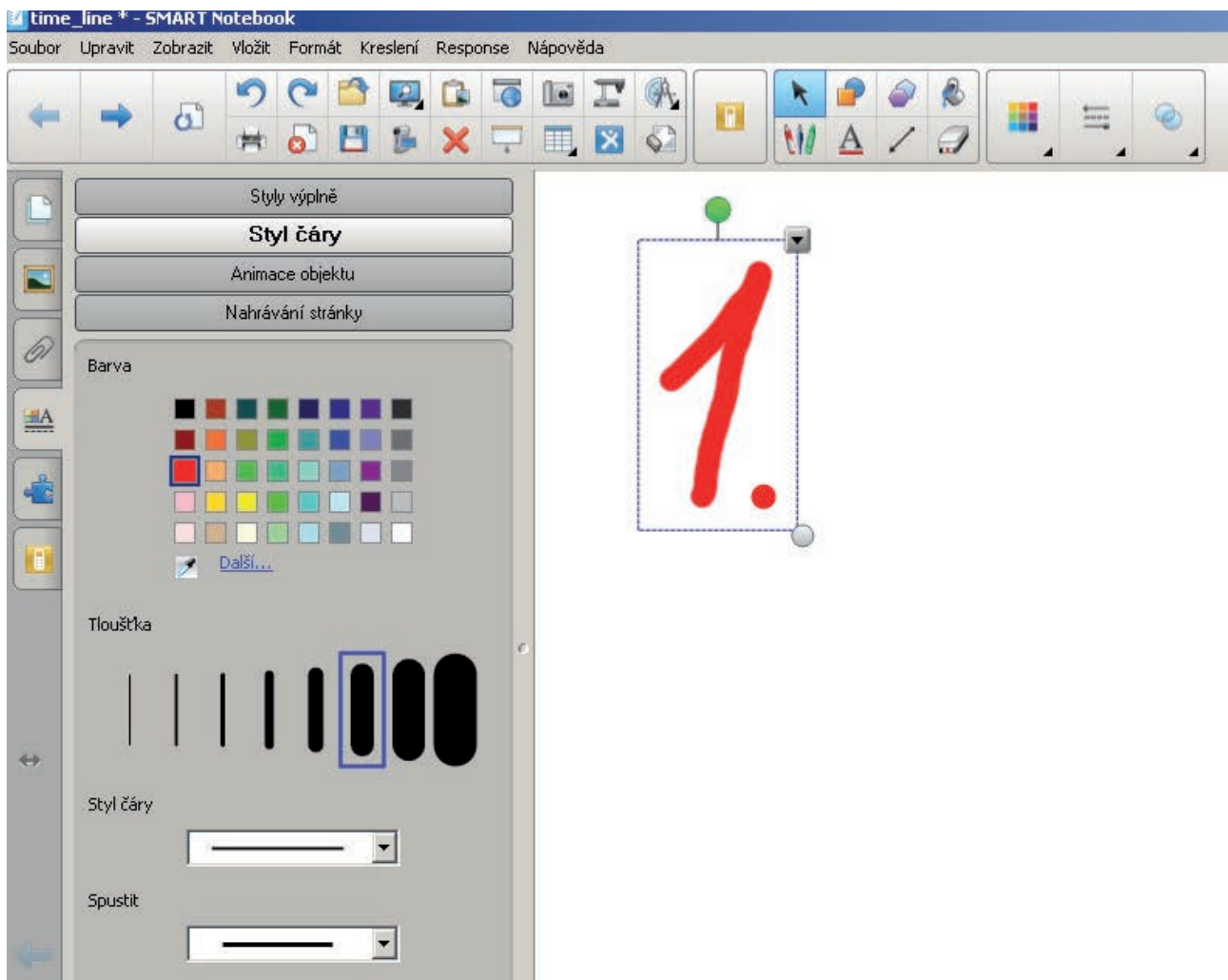
3.2 Základní techniky a nástroje



3.2.1 Psaní a kreslení

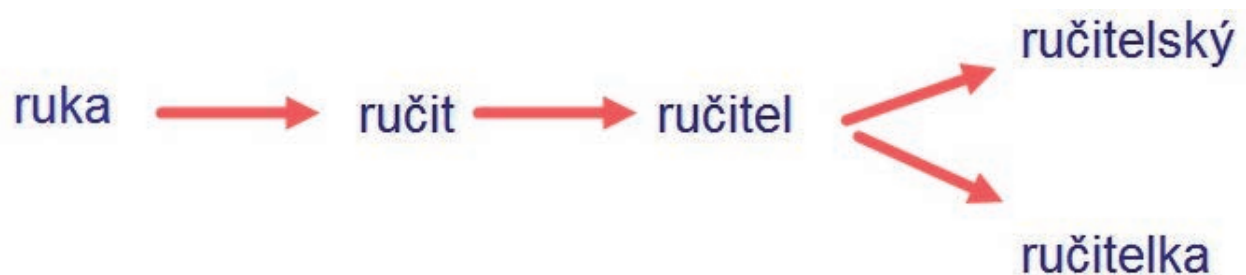
Všechny typy softwarů umožňují uživatelům psát a kreslit jak na plochu tabule, tak na stránky, které si v daném softwaru uživatel otevře ve svém počítači. Začátečníci mohou nejprve používat nástroje pro **psaní a kreslení**, používat barvy k rozlišování různých témat ve vyučování a zvýrazňovač.

Obrázek 3.1:



Lze začít s psaním jednoduchých poznámek na prázdnou stránku, s pojmenováním grafů a obrázků. Vhodně můžeme využívat čáry, které mají na konci šipky, ty lze použít pro přiřazování.

Obrázek 3.2:



V nabídce většiny softwarů je elektronická mazací houba, tou jde napsaný text i vložené obrázky odstranit.

3.2.2 Mazání a odkrývání

Didakticky velmi funkčně lze použít **mazání a odkrývání**. Můžeme použít silnější pera, s nimiž je možné psát přes slova a přes obrázky a tím je skrýt. Text nebo obrázek skryjeme pod vrstvu inkoustu. Můžeme použít nejsilnější čáru pera a barvu inkoustu stejnou, jako je barva pozadí nebo barvu k pozadí kontrastní. Gumou pak v určitém okamžiku můžeme vrstvu inkoustu setřít a odhalit to, co je pod ní skryto.

Obrázek 3.3:

Kdo je autorem obrazu?



3.2.3 Přetahování/přiřazování

Řada aktivit je založena na pouhém přetahování objektů a jejich přiřazování. Může jít i o všechny aktivity, které jsou založeny na logicko-myšlenkovém postupu klasifikace, tedy třídění, podle určitého klasifikačního kritéria.

Obrázek 3.4:



Put animals into the picture:

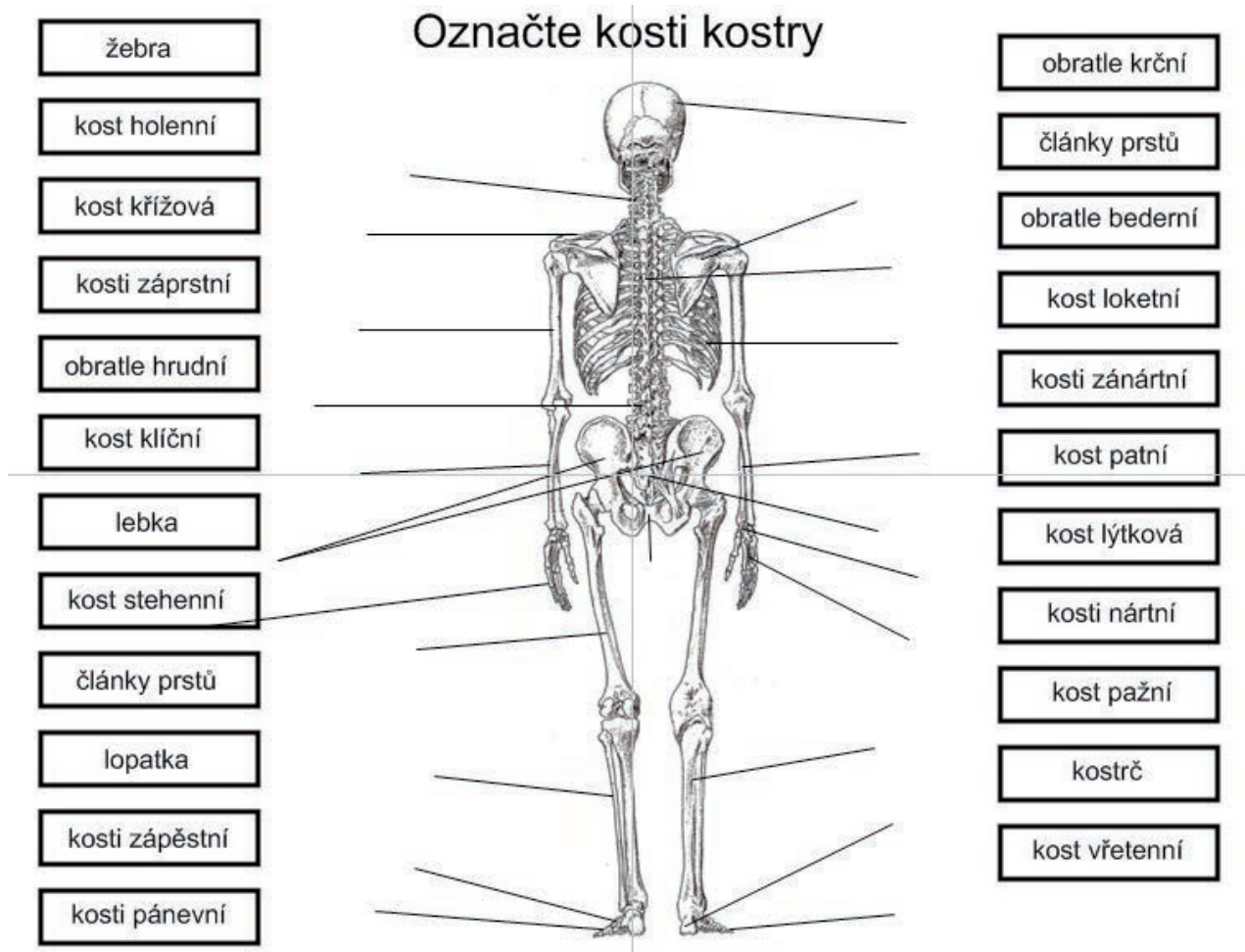
- five sheep
- one dog
- two cats
- three cows
- one goat



Do you know other animals?



Obrázek 3.5:



3.2.4 Textové nástroje

Pomocí těchto nástrojů lze na obrazovku umístit pole, do kterých vpisujeme jednotlivá slova i delší text. Nabízí se volba různých fontů písma, různých velikostí i barev, vybrat můžeme písmo tučné, podtržené, kurzívu, lze využít možností typických pro běžné textové editory.

Obrázek 3.6:

