

Interaktivní angličtina pro děti předškolního věku

Simona Sasinová

Bakalářská práce
2010

 Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ústav vizuální tvorby
akademický rok: 2009/2010

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Simona SASINOVÁ**
Osobní číslo: **K07269**
Studijní program: **B 8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Multimedia a design – Vizuální komunikace**

Téma práce: **Vzdělávací / naučná multimediální aplikace**

Zásady pro vypracování:

Provedení rešerše.
Analýza současného problému / stavu.
Postup práce, volba technologií.
Vypracování projektu.
Zhodnocení projektu a jeho uplatnění v praxi.

Rozsah bakalářské práce: viz. Zásady pro vypracování
Rozsah příloh: viz. Zásady pro vypracování
Forma zpracování bakalářské práce: tištěná/elektronická

Seznam odborné literatury:

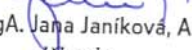
ZEC, Peter. International yearbook communication design 2008/2009. Reddot edition 2008

WEIDEMANN, Julius. Web Design: Interactive & Games. TASCHEN 2008

WEIDEMANN, Julius. Illustration Now. TASCHEN 2004

Vedoucí bakalářské práce: M. A. Bohuslav Stránský
Ústav vizuální tvorby
Datum zadání bakalářské práce: 1. prosince 2009
Termín odevzdání bakalářské práce: 17. května 2010

V Uherském Hradišti dne 12. března 2010


doc. MgA. Jarka Janíková, ArtD.
děkanka




M. A. Vladimír Kovařík
ředitel ústavu

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby ¹⁾;
- beru na vědomí, že bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3 ²⁾;
- podle § 60 ³⁾ odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 ³⁾ odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou/diplomovou práci – nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům.

Ve Zlíně ..6.4. 2016.....

JMONA SASINOVA
.....
Jméno, příjmení, podpis

¹⁾ zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací:

(1) Vysoká škola nevydělečně zveřejňuje disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy.

(2) Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlížení veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.

(3) Platí, že odevzdáním práce autor souhlasí se zveřejněním své práce podle tohoto zákona, bez ohledu na výsledek obhajoby.

²⁾ zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 35 odst. 3:

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užije-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacímu zařízení (školní dílo).

³⁾ zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 60 Školní dílo:

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Odpírá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užít či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělku jim dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlédne k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

Tato bakalářská práce se zaměřuje na vzdělávací multimediální aplikaci určenou pro děti předškolního věku. Formou počítačové hry, zaměřené na výuku anglického jazyka. Studuje vývoj, současný stav a dostupnost těchto multimediálních výukových aplikací ve snaze dosáhnout co nejlepších výsledků. Cíl, navrhnout zábavnou formou hru pro děti z mateřských škol, která nabízí nové možnosti v oblasti vzdělávání tzv. škola hrou.

Klíčová slova: děti a počítač, internet, interaktivní/multimediální aplikace, grafický uživatelské rozhraní, e-learning, anglický jazyk, animace, hra, pohádka, Mateřská škola

ABSTRACT

This bachelor thesis is focusing on educating multimedia application dedicated to preschool children. The computer game form, focused on learning of english language. It study evolution, actual status and availability of these multimedia education applications in order to achive best results possible. Target, to design in amusing way preschool children game, that offers new possibilites in education area, so called Learn through games.

Keywords: children and computer, internet, interactive / multimedia applications, graphical user interface, e-learning, English language, animation, games, fairy tale, preschool

Poděkování

Tímto bych chtěla poděkovat vedoucímu mé bakalářské práce MgA. Bohuslavu Stránskému, který mi věnoval čas a poskytl cenné rady a informace během celého studia. Také bych chtěla poděkovat všem ostatním pedagogům, kteří se mi po dobu na Univerzitě Tomáše Bati věnovali.

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem tuto bakalářskou práci vypracovala samostatně a jedná se o mé autorské dílo. Veškerou literaturu a materiály, které jsem při vypracování použila a ze kterých jsem čerpala informace řádně uvádím v příloze.

V Uherském Hradišti dne 17. května 2010

ÚVOD.....	11
I TEORETICKÁ ČÁST	12
1 E-LEARNINGOVÉ TECHNOLOGIE	13
1.1 HISTORICKÝ VÝVOJ E-LEARNINGU A SOUČASNOST	14
1.2 ZPŮSOB DĚLENÍ E-LEARNINGU	16
1.2.1 Offline forma.....	16
1.2.2 On-line forma.....	17
1.3 VÝHODY A NEVÝHODY E-LEARNINGU	19
2 METODIKA VÝUKY ANGLIČTINY ZA POMOCI POČÍTAČE V MATEŘSKÉ ŠKOLE	21
2.1 JAK DĚTI MYSLÍ A UČÍ SE	21
2.2 DIAGNOSTIKA DÍTĚTE PŘEDŠKOLNÍHO VĚKU	22
2.2.1 Jednotlivé oblasti v rozvoji dítěte v předškolním věku.....	24
2.3 POČÍTAČ JAKO POMOCNÍK PŘI VZDĚLÁVÁNÍ	26
2.4 DĚTI A POČÍTAČ.....	26
2.4.1 Přínos počítače při výuce	29
2.4.2 Počítač v mateřské škole?	30
2.5 DĚTI A INTERNET.....	31
2.5.1 Bezpečnost na internetu	31
2.6 OHROŽUJE POČÍTAČ ZDRAVÍ DÍTĚTE?	32
2.7 DĚTI A CIZÍ JAZYK	33
2.7.1 Základní principy jazykové výuky v předškolním věku.....	34
2.7.2 Slovní zásoba	35
2.8 ANALÝZA VÝUKOVÝCH HER PRO DĚTI.....	35
2.8.1 Analýza výukových her na webu	36
2.8.2 Analýza výukových her na CD	41
3 SHODNOCENÍ.....	43
II PRAKTICKÁ ČÁST	44
4 NÁVRH ŘEŠENÍ	45
4.1 HLAVNÍ MYŠLENKA.....	45
4.2 URČENÍ CÍLOVÉ SKUPINY.....	46
4.3 NÁVRH VIZUÁLNÍHO STYLU.....	47
4.4 UŽIVATELSKÉ ROZHRANNÍ	53
4.4.1 Wireframe.....	55
4.4.2 Návrh layoutu.....	56
5 TECHNOLOGICKÉ ZPRACOVÁNÍ.....	57

5.1	AKVAREL	57
5.2	ADOBE PHOTOSHOP.....	57
5.3	AUDACITY	58
5.4	ADOBE FLASH	58
6	ZÁVĚR.....	60
	SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	61
	SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK	64
	SEZNAM OBRÁZKŮ	65
	SEZNAM PŘÍLOH.....	66
	PŘÍLOHA PI: DESATERO BEZPEČNÉHO CHOVÁNÍ NA INTERNETU A LISTINA DĚTSKÝCH PRÁV NA INTERNETU.....	67

ÚVOD

K vypracování této bakalářské práce na téma vzdělávací multimediální aplikace mě vedl fakt, že v dnešní době se nejen dospělí, ale už i děti neobejdou bez počítače a cizího jazyka. Není proto div, že se na základě těchto potřeb rozvinula výuka angličtiny skrze počítače, tzv. e-learning.

Díky rychlému rozvoji internetu, bylo jen otázkou času, kdy se objeví tyto výukové aplikace a možnosti vzdělávání bez přítomnosti odborníků-učitelů. Virtuální svět již zasáhl veškerou věkovou skupinu, od seniorů až po ty nejmenší. Pro využití této metody hovoří skutečnost, že všechny děti jsou velice zvědavé, se zájmem objevovat. Nehledě na to, že jejich rodiče a starší sourozenci tráví spousty času, ať už ten pracovní nebo volný u počítače. Nejsou výjimkou ani lidé v pokročilém věku. Mnohdy nás překvapí svou zručností a schopností užívat internet. Vývoji nezabráníme. Práce s počítači je pro budoucnost našich dětí nezbytná, stejně jako zvládnout cizí jazyk. Proto jsem se rozhodla navrhnout vzdělávací hru, která by děti měla nejen vzdělávat, ale také bavit.

Realizací tohoto úkolu jsem se pokusila dát bezduchému posedávání u počítače vyšší smysl. Rozhodla jsem se navrhnout interaktivní angličtinu pro děti předškolního věku. To znamená pro děti z mateřských škol ve věku 5-6 let. V této práci navrhnu vizuální styl interaktivní angličtiny a uživatelské rozhraní. Tato hra by se měla stát jednoduchým průvodcem ve světě angličtiny a počítače. Především mi v této práci, jakožto grafickému designerovi půjde o co nejlepší rozvržení a hlavně kreativní zpracování.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 E-LEARNINGOVÉ TECHNOLOGIE

Co je to vlastně e-Learning? K vysvětlení této definice se nám nabízí nespočet literatury a webových stránek. Každá jej podává jinak, ale smysl zůstává stejný. Kdybych ji měla vyjádřit vlastními slovy, řekla bych: „moderní a z cela jistě efektivní způsob výuky cizího jazyka pomocí počítače, která zažila největší boom někdy ve 20. století. Jinak také alternativa klasického vyučování, která se obejde bez přítomnosti učitele“.

Ve skutečnosti je e-learning;

„E-learning – Technology- based learning, vzdělávací proces, který je spojen s počítači a informačními a komunikačními technologiemi.“ [1] Hlavní roli zde hraje slovo proces. E-learning je totiž někdy mylně nazýván metodou. „To samozřejmě není pravda, neboť v e-learningu je možné efektivně využívat mnoho vyučovacích metod (tj. metod, vedoucích studujícího k dosažení vzdělávacího cíle).“ [1] Stejně jako není e-learning metodou není ani formou. Využívá se totiž spousta „odlišných forem – přes individuální, skupinovou i frontální výuku po mnoho dalších kombinací.“ [1]

Co se týče druhů technologií pro e-learning a distanční vzdělávání; „Technologie, užívané pro distribuci vzdělávacího obsahu v e-learningu a v distančním vzdělávání, lze rozdělit do čtyř základních kategorií podle druhu média, které informace přenáší:

- tisk
- audiotechnologie
- videotechnologie
- počítačové technologie

Každá z těchto kategorií se dále dělí, avšak některé technologie uvedené kategorie přesahují. Například audio a videokonference se mohou uskutečnit za použití počítače a Internetu.“ [7]

„Pro vzdělanost člověka a vzdělávací systém společnosti e-learning znamená podobnou revoluci jako knihtisk. I když vzdělávání prostřednictvím studia odborné literatury v současnosti nad e-learningem značně převažuje, vysoká dynamika jeho šíření ukazuje na jeho význam v nejbližší budoucnosti.“ [2] Musíme si však nadále připomínat, že jde pouze o službu, pomocníka, který nám studium ulehčuje či zpestřuje. Upnout se pouze na tento proces vzdělání by nemuselo vést k takové efektivitě jakou by jsme mohli očekávat. Je

třeba „si uvědomovat meze používání e-learningu a vhodně s ním kombinovat tradiční formy vzdělání.“ [2]

E-learning v dnešní době nezná věkové hranice. Donedávna se tyto technologie přizpůsobovali hlavně dospělým a dětem základních škol. Dnes se můžeme stále více setkávat s výukovými aplikacemi, často na CD-ROMech, pro děti předškolního věku, které jsou ve fázi největšího vývoje a tudíž jejich schopnost vzdělávat se zvláště v druhém jazyce je mnohem efektivnější než u dospělé populace. Jak se říká čím dříve - tím lépe.

1.1 Historický vývoj e-learningu a současnost

Vznik e-learningu podpořily hlavně některé vynálezy, jako například rádio. To v roce 1895 sestrojil italský fyzik Barchese Guglielmo Marconi. „ V roce 1921 byly uděleny první licence vzdělávacím rádiím na Univerzitě v Salt Lake City, Univerzitě ve Wisconsinu a Univerzitě v Minnesotě. Také státní vysoká škola v Pensylvánii vysílala vzdělávací kurzy prostřednictvím rádiových vln.“ [3] V roce 1983 zahájil Isaac Pitman „ve Velké Británii výuku těsnopisu formou korespondenčních kurzů rozesílaných poštou.“ [3] Se vznikem elektronky, která byla základem pro televizi, byl člověk opět o něco blíže e-learningu. Díky televizoru vznikl přenos informací také po vizuální stránce. „ První vzdělávací institucí vysílající kurzy přes televizi se stala v roce 1934 státní Univerzita Iowa.“ [3]

Ve druhé polovině 60.let začali vznikat stroje na podporu učení tzv. automaty. I na našem území byl jeden vyvinut. Říkalo se mu Unitutor a dokonce se proslýchá, že byl jeden z nejlepších. „Vykládaná látka byla v Unitutoru rozdělena na jednotlivé stránky, na konci stránky se nacházela kontrolní otázka s výběrem z několika možných odpovědí. Podle provedené volby bylo možné program dále větvit a pokračovat na libovolné stránce. Informace o správném či chybném řešení představovala okamžitou zpětnou vazbu. U nás je toto období spjato se jménem Prof. Miloše Lánského, který podobně jako mnoho jiných špičkových odborníků odešel do emigrace, kde strávil velkou část svého života. Vyučovací automaty však byly příliš složité a ne příliš účinné.“ [4] Proto se od nich brzy upustilo.

V 70.letech nastupuje éra osobního počítače. Přesněji roku 1967 Angličan Norman Kitz představil Anitu Mark 8, první elektronický osobní počítač - PC (Personal Computer). V 80. letech se začíná rozvíjet výuka za pomoci počítače. V první polovině osmdesátých let, přesněji „v roce 1971 vyvinula firma Intel první mikroprocesor, což vedlo k možnosti

výroby mnohem menších počítačů,“ které stačí k tomu, aby začalo docházet k elektronizaci ve školství. Zajímavostí je, že v tomtéž roce byla poslána první elektronická zpráva, e-mail.“ [3] K nám přišla novinka výuky přes počítač, která získávala obdiv a uznání ve světě, počátkem roku 1985. O tento způsob výuky byl obrovský zájem a to i přes své nedostatky. V druhé polovině osmdesátých let trh zcela ovládly osobní počítače. Dokonce si je lidé začaly pořizovat i do vlastních domovů. V rámci celosvětového vývoje kybernetiky se počítače užívaly ve školách jako nástroj k učení. Vyskytují se také teorie, které se zmiňují o tom, že by počítač měl částečně nahradit učitele.

„Tím bylo dosaženo maxima po stránce multimediální. Maxima po stránce komunikace a přístupu k informacím mohlo být dosaženo až v letech 90., kdy začala být budována celosvětová síť internet. Univerzita v Phoenixu byla první, která nabízela kompletní studijní program on-line formou a to v roce 1989. V roce 1991 Tim Berners –Lee vyvinul WWW (World Wide Web - rozsáhlá světová pavučina). Rozvoj této sítě (Internetu) umožnil počátky novodobé formy elektronického vzdělávání jako tzv. WBT (Web Based Training – vzdělávání za podpory webových technologií). Pojem e-learning se poprvé objevil v roce 1999.“ [3] Od té doby prošel obrovským vývojem - změnami, které se projevují jak po stránce naučné, tak po té vizuální.

Co se týče míry užívání e-learningu, „v poslední době se v souvislosti s mohutným boomem informačních a komunikačních technologií stále více rozšiřují možnosti, jak lze tyto moderní nástroje efektivně propojit se vzděláváním. Velké množství vzdělávacích institucí (škol, univerzit, soukromých vzdělávacích institucí apod.) v naší republice a zahraničí si uvědomuje potenciál, který moderní technologie pro zvýšení vzdělávacího efektu nabízejí. A co více – stále více jich začínají využívat.“ [5] „V České republice v současnosti existuje velké množství projektů v oblasti e-learningu. Mezi nejvýznamnější aktivity akademického prostředí patří především projekt Virtuální univerzity, který je společným projektem tří fakult (Ekonomické fakulty VŠB-TUO Ostrava, Přírodovědecké fakulty OU Ostrava a Obchodně-podnikatelské fakulty Slezské univerzity v Karvině). Cílem tohoto projektu je zavedení kombinovaného studia, spojujícího prezenční a distanční formy studia. Za zmínku stojí také e-learningový portál, který připravuje sdružení CESNET. Na pražském ČVUT se zabývají metodikou e-learningu a poskytují praktická školení systému WebCT, který je jedním z nepoužívanějších řešení pro

e-learning.“ [4] Často se můžeme také setkat s firmami, které moderní metodu elektronického vzdělávání používají. Jsou to například společnosti jako Vodafone, AVG, McDonald's, ČSOB a jiné.

Jak je vidět, dnes používá e-learning téměř každý i když míra užívání se mnohdy odlišuje. Záleží také na formě e-learningu, kterou si uživatel vybere, avšak dnes se dokáže tento způsob výuky přizpůsobit téměř každému, ani na věku již nezáleží. E-learning je tady pro každého.

1.2 Způsob dělení e-learningu

„Optimálních výsledků ve vzdělávání lze dosáhnout kombinací klasických a moderních forem vzdělávání.“ [6] „Budeme-li brát v úvahu, jako jednu z forem e-learningu i vzdělávání za podpory počítačů, které nejsou připojeny na síť, můžeme dle způsobu využití ICT (Information and Communication Technologies – Informační a komunikační technologie) a především dle aktuálního připojení na síť rozlišit elektronické vzdělávání na offline a on-line vzdělávání.

Podle toho, jakou podporu a možnosti ICT (hardwarové i softwarové) máme k dispozici, můžeme elektronické vzdělávání rozdělit do tří základních úrovní: CBT, WBT a elektronické vzdělávání přes LMS.“ [3] Kde úroveň CBT zařadíme do offline výuky a WBT s LMS do on-line výuky.

1.2.1 Offline forma

Tato forma studia se vyskytuje na přenosných nosičích jako je například CD-ROM, dalo by se říci, že jde o formu studia prováděnou čistě jako samostudium. Vyskytují se také služby na internetu, či intranetu, které se dají studovat samozřejmě přímo. U některých se vyskytuje možnost stáhnutí pro samostudium offline. Offline forma má své výhody i nevýhody. „Mají nevýhodu nemožnosti aktualizace nebo úpravy na míru, mají ovšem obrovskou výhodu podstatně většího prostoru a tedy využití různých multimediálních prvků, animací, videa apod. Výhodou i nevýhodou je fakt, že s nimi lze pracovat mimo počítačové síť, jsou tedy jednoduše přenositelné. Na druhou stranu mají omezenou, pokud vůbec mají, možnost spolupráce s LMS (Learning Management System – systém pro řízení výuky). Nevýhodou zůstává vysoká cena přípravy kvalitního kurzu, výroby CD a distribuce. Pro studium kurzů na CD je zapotřebí vysoká motivace a pevná vůle, kterou

většina lidí nemá, studium kurzů na CD bývá tedy málo úspěšné.“ [6] Musíme však brát v úvahu věkovou kategorii, pro kterou je tato forma učení vhodná. Tady je z cela jasné, že je tento způsob nejvhodnější právě pro ty nejmenší děti z mateřských škol, nebo pro děti na prvním stupni základní školy, které se seznamují s jazykem a zvykají si na držení pozornosti při učení. Navíc nepotřebují u počítače trávit tolik času, hlavně také ze zdravotního hlediska.

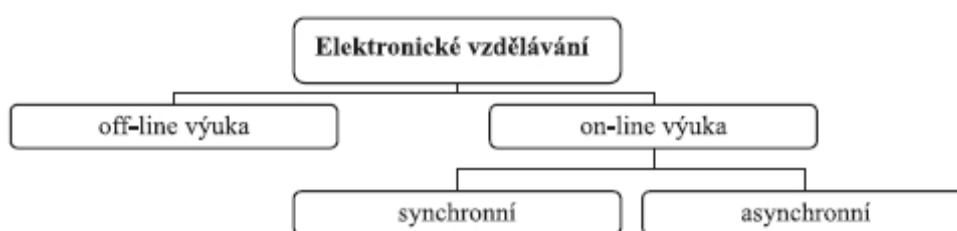
Když mluvíme o offline formě, bavíme se o úrovni CBT (Computer Based Training – vzdělávání za podpory počítačů). „Počátky této formy vzdělání lze umístit již do 80let, ale k plnohodnotnému rozvoji došlo až z masovým rozšířením výpočetní techniky v 90. letech. U CBT je možné využít celé řady výhod, které nám počítače poskytují. Především je to multimediálnost studijního materiálu (text, obrázky, animace, audio a video záznamy), dále pak interaktivita mezi počítačem a studujícím nebo strukturovanost textu s hypertextovými odkazy. Multimedialita, velmi silný nástroj vedoucí studenty k větší míře zaujetí, zvyšující názornost učiva, míru porozumění novému učivu a míru zapamatovatelnosti. Z těchto důvodů by se multimediálních možností mělo užívat s mírou a uváženě, neboť neuvážené použití by mohlo mít i opačný efekt. Není nutné mít vše za každou cenu multimediální, je potřeba mít stále na zřeteli, co je podstatné, aby nedošlo k zániku sdělované informace.“ [3]

1.2.2 On-line forma

„On-line výuka jednoznačně vyžaduje zapojení počítače do sítě Internet či Intranet. Distribuce učebních materiálů se děje prostřednictvím síťových prostředků. On-line výuka může probíhat synchronní nebo asynchronní formou.

Synchronní vyžaduje neustálé připojení k síti. Komunikace studujícího s tutorem se uskutečňuje v reálném čase, ale nikoli na stejném místě (chat, netmeeting). Výuka se uskutečňuje v tzv. virtuální třídě.“ [3] „Což je místnost ve virtuálním prostoru, na internetu. Je to webový interaktivní nástroj, který umožňuje lidem setkávat se, hovořit, komunikovat a spolupracovat - aniž by museli být osobně přítomni. Virtuální třída popsané nevýhody elektronických kurzů nemá a proto věříme zejména v její budoucnost. Přestože je přístup do virtuální třídy omezen na určitou dobu, je toto omezení spíše výhodou, protože vytváří nezbytný tlak na studenta.“ [6]

„Při asynchronním způsobu komunikuje studující s tutorem např. prostřednictvím počítačového diskusního fóra, popř. e-mailem, tj. v rozdílném čase. Počítač je v těchto případech využíván jako řídicí prostředek komunikace. Studující mohou využívat fórum nejen pro komunikace s tutorem, ale i mezi sebou. Při tomto asynchronním způsobu se mohou studijní materiály přenášet do počítače a je možné pokračovat ve studiu i offline formou. Tato forma je časově flexibilnější, nenáročná na investice, avšak vyžaduje vysokou motivaci ze strany studentů.“ [3]



obr.1. Formy e-learningu [3]

Při on-line formě narážíme na dvě úrovně. Jako první zmíníme tu starší úroveň elektronického vzdělávání, tedy WBT. „Jelikož je tato úroveň elektronického vzdělávání založena na podpoře webu, vyžaduje připojení k internetu. Studijní materiály jsou distribuovány přes internet. Výhodou takovýchto on-line materiálů je především to, že k nim lze přistupovat téměř kdykoliv a téměř odkudkoliv. Toto připojení s sebou přináší také nové možnosti navázání komunikace mezi studentem a tutorem i mezi studenty navzájem. V distančním vzdělávání je to poprvé, kdy student přestává být izolován od ostatních účastníků vzdělávacího procesu. Výhodou WBT je také možnost aktivních hypertextových odkazů na téměř jakékoliv informace, které ke svému studiu student potřebuje. Značně klesá i nákladovost celého vzdělávacího procesu, protože se usnadňuje jak distribuce, tak aktualizace studijních materiálů. (okamžitá bez dalších nákladů).“ [3]

Druhou, v současné době taky nejdokonalejší úroveň tohoto vzdělávání je LMS (Learning Management System – systém pro řízení výuky). „Studující k takto řízeným kurzům přistupuje stejným způsobem jako u WBT (přes internetový prohlížeč), jedná se tedy pro ně o vyšší úroveň vzdělávání se přes web. LMS představuje komplexní systém pro podporu výuky především v distančním vzdělávání. Přináší kvalitnější podporu všem zúčastněným, a to jak studentům na straně jedné, tak realizátorům (autor, tutor, manažer,

administrátor...) na straně druhé. LMS tvoří soubor nástrojů, které umožňují tvorbu, správu a užívání kurzů v elektronickém prostředí.

Součástí LMS jsou mimo jiné nástroje pro testování a hodnocení studijních výsledků a také nástroje pro administraci a archivaci těchto studijních výsledků. Ústředním nástrojem LMS je kvalitně metodicky a multimediálně zpracovaný distanční hypertext obsahující nezbytné požadované části (hlavní a popisný sloupec + další prvky: průvodce studiem, studijní cíle, studijní požadavky, distanční ikony, seznam doporučené literatury, testovací aparát textu atd.). Text zpravidla obsahuje množství otázek a úkolů, které studenti plní přímo v LMS prostředí. Odeslané úkoly okamžitě získává tutor, který je hodnotí, přiděluje kredity, komentuje je, rozvíjí diskusi atd. Kvalitně zpracovaný distanční text a schopný tutor tvoří základy efektivního studia distanční formou.“ [3]

1.3 Výhody a nevýhody e-learningu

Stejně jako má klasické vzdělávání své výhody a nevýhody u e-learningu tomu není jinak. Dalo by se říci, že u tohoto způsobu výuky převažují především výhody nad nevýhodami, ale musíme být realisti a přiznat si, že i e-learningové formy výuky mají své mouchy.

Předností e-learningu je, „*Geograficky a časově neomezená přístupnost* - studující si sám určí místo a čas ke studiu, které mu vyhovují.“ [8] Tudíž tuto formu vzdělávání je možno užívat jak ve školce při hodině angličtiny, tak doma, kde se s touto formou výuky zabaví i samotní rodiče.

„*Okamžitá aktuálnost informací* - platí především u on-line výuky, kdy je možno velice rychle udržovat aktuálnost studijního obsahu. Tento bod je rozdílný především ve srovnání s tištěnými studijními materiály (a i případná distribuce studijního obsahu prostřednictvím CD je rychlejší než aktualizované vydání knihy).“ [8] Zde se specifikujeme především na e-learning pro dospělé, pro ty nejmenší je vhodná CD výuka, která je nejenom správná především z bezpečnostního hlediska (internet).

„*Využití multimédií* - pokud každému studujícímu nabídneme možnost vnímat informace v podobě, která mu nejvíce vyhovuje, zvýší se tím i efektivita samotného učebního procesu.

Komunikační možnosti - opět podporují individualitu studujících, kteří si mohou sami zvolit nástroje, pomocí kterých budou komunikovat nejen s vyučujícími, ale také s ostatními studujícími.

K přednostem můžeme také přičíst finanční stránku. I když zavádění e-learningu do služeb instituce vyžaduje zpočátku vyšší investice, tak z dlouhodobého hlediska se jedná o činnost *ekonomicky efektivní*.“ [8]

Za nevýhody e-learningu můžeme považovat, „*Technologické omezení* - i přes široké rozšíření ICT existuje určitá skupina obyvatel, která nemá bezprostřední přístup k internetu a (ne)znalost práce s počítačem je limituje natolik, že je pro ně e-learning nevhodný (nepoužitelný).

Potlačení přímé komunikace - existují nástroje, které dokáží přímou komunikaci téměř ideálně simulovat, nikdy však elektronická forma nedokáže nahradit „face to face (F2F)“ komunikaci.

Tematická nevhodnost - některé znalosti nelze studujícím pomocí e-learningu předat, nebo jen nekvalitně a neefektivně.

I když jsou jmenované nevýhody v mnoha směrech limitující, určitě je nelze považovat za tak závažné, aby nám zabránily v implementaci e-learningu do služeb knihovny. Pokud nemá student vlastní PC, případně připojení k internetu, vždy může využít prostory a vybavení samotné knihovny. Také potlačení přímé komunikace není nepřekonatelný problém. U témat, která to vyžadují, je řešením přiměřená kombinace tradiční (F2F) a e-learningové formy studia. V odborné literatuře můžeme tuto formu vzdělávání nalézt pod označením „blended learning“. Jakýkoliv e-learningový kurz může tedy sloužit jako doplněk tradiční prezenční výuky, nebo fungovat jako samostatný distanční kurz.“ [8]

2 METODIKA VÝUKY ANGLIČTINY ZA POMOCI POČÍTAČE V MATEŘSKÉ ŠKOLE

Tato kapitola pojednává o využití počítače při vyučování, zabývá se tím, zda-li je vůbec pro mnou zvolenou věkovou skupinu dětí vhodný, kdy je správný čas zapojit je do světa počítačů a internetu. Dále se bude zabývat samotnou výukou angličtiny, jaká je vhodná slovní zásoba a styl učení, existuje-li vůbec nějaký. Těmto článkům předchází témata jako, jak se děti mají správně učit a myslet, co všechno by měly ve svém věku již vědět a znát. Neopomíjená je také kapitola o bezpečnosti, zdraví a hygieně u PC. Celkové shrnutí se objeví ve výhodách a nevýhodách metodiky výuky angličtiny za pomoci počítače.

Tyto poznatky slouží k pochopení dětského myšlení a učení, jedná se o analýzu, která úzce souvisí s interaktivní angličtinou, kterou se pokouším dětem navrhnout. K tomu aby byla co nejvíce použitelná musíme nejprve pochopit čeho je dítě schopné, jaké úkony v určitém věku zvládá, vytýčit podstatné body.

2.1 Jak děti myslí a učí se

Děti se učí a myslí již od narození, kdy se „začínají dorozumívat s matkou řečí svého těla, gesty a úsměvy. Někteří badatelé tvrdí, že toto dorozumívání a také učení začíná ještě dříve, již v děloze.“ [9] Je to způsobeno hlavně tím, že maminky často promlouvají ke svým bříškům, hladí je, zpívají jim. Mnohdy se pak setkávají s překvapivými reakcemi svých nenarozených dětí. Dalším stupínkem v učení a v podstatě taky tím nejtěžším je osvojení si řeči. Výsledkem této dovednosti je kladení otázek ve kterých jsou ti nejmenší opravdovými experty. Zhruba ve 4 letech totiž dochází k tomu, že dítě díky své zvědavosti a schopnosti myslet, dovede klást takové otázky, které mnohdy dovedou do rozpaků ne jednoho dospělého. Tyto počátky myšlení vedou k novým poznatkům, při kterých se děti učí. Jako každá lidská bytost „ má základní právo na plné rozvíjení své mysli a své způsobilosti k učení. Pokrok jednotlivců i celých společenství závisí na vzdělání a tedy kvalitě vyučování a učení.“ [9] Kladení otázek je pouhým začátkem, jeden z mnoha bodů, které vedou ke správnému učení.

Existují základní body, které je třeba dodržovat, nebo se alespoň řídit některými z nich.“Jsou to:

- Učení s myšlením

Zde se učení nejlépe rozvíjí přístupem zdůrazňujícím „umění myslet“, které má naučit děti nejen co se učit, nýbrž i jak se učit.

- Kladení otázek
- Plánování

Pro děti to znamená, že potřebují vědět, jak je plánování důležité. Již v útlém věku je dobré děti učit práci s časem.

- Diskutování

Děti potřebují to co si myslí a co se učí také vyjádřit.

- Mentální mapování
- Divergentní myšlení

Veškeré učení má umožňovat osobní projev a individuální svéráz.

- Kooperativní učení

Učení s partnerem, nazývané někdy „vrstevnická pomoc.“

- Individuální vedení
- Hodnocení

Děti potřebují čas k celkovému přehlednutí toho co udělaly, ke zhodnocení co se naučily, a k vyvození poučení, nebo dalších cílů do budoucna. Také potřebují kladnou zpětnou vazbu, pokud je poskytována upřímně a zaslouženě. Zpětná i „vstřícná vazba“ vytvářejí předpoklady pro budoucí úspěšné výkony.

- Vytváření učebního společenství

Děti potřebují k učení podporu ze svého školního, domácího a širšího společenského prostředí.“ [9]

2.2 Diagnostika dítěte předškolního věku

Co by mělo dítě předškolního věku umět? Co, kdy a jak u dítěte rozvíjet? To jsou nejčastější dotazy ustaraných rodičů, dbajících na vývoj svých ratolestí. Tyto dotazy jsou na místě. „Chceme-li se podílet na uspokojování vývojových potřeb dítěte a aktivně zasahovat do jeho rozvoje, je nezbytné se v těchto potřebách a možnostech nejprve

orientovat,“ [10] tudíž je třeba dítě nejdříve poznat. „Všichni bychom si přáli, aby každé dítě mělo vytvořeny ty nejlepší podmínky, ve kterých vyrůstá a rozvíjí se podle svých možností, aby mělo zajištěný individuální přístup.“ [10] Ten však není často možný, proto je třeba přistupovat k výuce takovým způsobem, aby zaujal jak děti vzdělanější, tak i ty kterým učení trvá delší dobu.

„Stále výrazněji se do popředí dostává nutnost hlouběji poznat silné a slabé stránky dítěte a cíleně tak podněcovat jeho nadání, podporovat talent. Setkáváme se však i s extrémem. Některé děti jsou záměrně stimulovány mnoha podněty bez ohledu na věk a potřeby. Od toho se odvíjejí zkreslené představy co by mělo dítě v určitém věku umět.“ [10]

„Vývoj dítěte má určitou posloupnost a taky časovost. Jedinec se vyvíjí individuálně, každé dítě je jiné a ve vyžívání jednotlivých oblastí může být značný rozdíl; děti se odlišují také v tom jak reagují na podněty, jinak získávají zkušenosti, jinak nabývají dovednosti a vědomosti.

Každá dovednost se musí rozvíjet postupně, v určitých krocích, od snadnějších k obtížnějším.“ [10] Posloupnost je u učení dětí velice důležitá. „Dítě si musí projít jednotlivými fázemi, k další fázi přistupuje, až zvládne předchozí. Tím, že dítěti stanovíme obtížnost úkolu podle jeho možnosti, dopřejeme mu zažít pocit úspěchu. Příliš jednoduché úkoly nemotivují, stejně jako úkoly, které jsou nad možnostmi dítěte.

Diagnostika dítěte v předškolním věku je zaměřena na sledování a rozvoj následujících oblastí:

- Motorika
- Zrakové vnímání a paměť
- Sluchové vnímání a paměť
- Vnímání prostoru
- Vnímání času
- Základní matematické představy
- Řeč
- Sociální dovednosti
- Samostatnost

- Hra“ [10]

Velice důležité, dalo by se říci zásadní, čeho je třeba docílit při výuce je „koncentrace pozornosti – intenzita, stálost, vytrvalost, zaujetí.“ [10] Bez těchto předpokladů, je velice obtížné po dítěti chtít aby se něčemu novému učilo. Pokud si nezískáme jeho pozornost hned od začátku, ztěžší jej donutíme vnímat a vstřebávat nové informace.

Co se týče jednotlivých bodů, je třeba si uvědomit, že jde o základní oblasti, které by dítě mělo ovládat. Bylo by tedy vhodné brát je v úvahu, při sestavování interaktivní angličtiny.

2.2.1 Jednotlivé oblasti v rozvoji dítěte v předškolním věku

Představme si jednotlivé oblasti, díky kterým získáme představu o tom, čeho je dítě v určitém věku schopno. Povede to hlavně ke správnému poznání dětské mentality a chování. Ulehčí to zejména navrhování uživatelského rozhraní ve výukové aplikaci.

Hra. „Od raného věku je hra pro děti tou nejpřirozenější a nejdůležitější činností; jejím prostřednictvím získává zkušenosti se světem věcí, lidí, ale zároveň poznává samo sebe. Do hry dítě promítá a současně v ní rozvíjí celou svou osobnost (intelekt, vnímání, pohybové dovednosti, sociální dovednosti, potřeby, emoce, zkušenosti, zážitky, fantazii, tvořivost...). Hra mu přináší pocit seberealizace, smysluplnosti a hlavně radosti.“ [10]

Motorika – tato oblast zahrnuje hrubou motoriku, jemnou motoriku, grafomotoriku, motoriku mluvidel a motoriku očních pohybů. Nás bude zejména zajímat oblast s motorikou úzce spojená, „ které tvoří podklad pohybových dovedností: hmatové vnímání, vnímání vlastních pohybů, vnímání rovnováhy, vnímání svalového napětí.“ [10] Zde pak zjistíme, že tříleté dítě zvládne držení tužky v prstech, nazývané jako špetkové držení, při kterém je schopno nakreslit jednoduchou kresbu hlavonožce. Když si představíme, že dítě v tomto věku je rádo, že uchopí tužku, jaká bude jeho schopnost pohybu myšky u počítače při hře? Na tento poznatek je třeba brát ohled, i když se snažím navrhnout hru až pro pětileté děti, nikde není vyloučeno, že se k této aplikaci nedostane i tří, nebo čtyřleté dítě.

V předškolním věku děti „v oblasti jemné motoriky rádi pracují se stavebnicemi, mozaikami, zapojují se do rukodělných činností vyžadujících určitou dávku přesnosti a obratnosti. Ve hmatovém vnímání „hmatové vjemy od raného věku hrají nepostradatelnou úlohu v poznávání světa, jsou nezastupitelné v rozvoji emocí, komunikace.“ [10] Jejich zručnost podporuje také fakt, že malé děti si v tomto věku velice

rádi kreslí, jejich držení tužky je daleko stabilnější. U takového kreslení se děti procvičují v správném úchopu, tlaku vyvíjeném na tužku, vedení čár a plynulost tahu. U dětí předškolního věku můžeme tedy předpokládat, že jsou schopny práce s myší, hlavně co se týče citlivosti a tlaku vyvolaného na myš například při kliku. Když si tedy převedeme tuto situaci opačně, práci u počítače, samozřejmě v limitovaném čase, můžeme brát i jako pomocníka při učení trpělivosti, přesnosti, obratnosti, plynulosti tahu, vyvolávání určitého tlaku, uvolnění ruky, stejně jako je tomu u obyčejného kreslení tužkou na papír.

Sluchové vnímání a paměť. Jak je známo, „sluch je jedním z prostředků komunikace, významnou měrou ovlivňuje rozvoj řeči a tím i abstraktní myšlení. V předškolním věku se zdokonaluje vnímání pozadí a figury. Což znamená, zaměření pozornosti a vyčlenění některých zvuků z pozadí. Čím je pozadí členitější, sycené mnoha zvuky a hlukem, tím hůře dítě zaměřuje pozornost na požadované sluchové vjemy.“ [10] Tento fakt nám tedy jasně dává najevo, že je třeba se vyvarovat nadměrným zvukům a hluku. Ty by měli být součástí výukové aplikace, ale zároveň by měly fungovat jako zpestření, objevit se pouze v pozadí hry. Je důležité, nepřesytit prostředí e-learningu sluchovými podněty. Neměly by vyvolávat nesoustředěnost a přehlušit anglické slova, které se má uživatel učit. Způsob tohoto učení je z celá jistě správný, jelikož „pro učení v předškolním věku i pro další život potřebujeme zachytit, zpracovat a uchovat informace přicházející sluchovou cestou – sluchová paměť.“ [10]

Co se týče zrakového vnímání, děti po čtvrtém roce rády vyhledávají obrázkové knihy, orientují se především v těch malovaných obrázcích. Pětileté a starší děti, mají více zkušenosti s tvary a liniemi tvarů, nemají problém vyhledávat obrázky a „méně známe tvary na členitějším pozadí“. [10] Stále je však důležité udržovat si jakousi míru, při které se dítě může v klidu soustředit a prozkoumávat, jednotlivé objekty. Můžeme se však zaměřovat i na menší, drobné objekty. Nesmí však ztrácet na čitelnosti.

Vnímání prostoru pro předškolní děti není žádný problém, pojmy jako nahoře, dole, první, poslední, vpravo, vlevo, vpravo nahoře a vlevo dole, jsou pro ně zcela normální a běžně je používají. Proto i s těmito dovednostmi můžeme počítat, při sestrojování uživatelského rozhraní.

Velice důležitý bod, na který je třeba brát ohled je vnímání času. Je důležité vést děti k dodržování času a každodenních algoritmů. Je třeba podporovat rozvoj o představě jeho

plynutí. U hraní výukových her je třeba předem se domluvit na pravidlech a určení času stráveného u počítače.

V neposlední řadě, je třeba brát ohled na sociální dovednosti. Je zcela jasné, že „lidské vztahy jsou pramenem, ze kterého dítě uspokojuje svoje citové a sociální potřeby, zároveň jsou zdrojem sociálního učení.“[10] Musíme proto stále mít na paměti, že ať je počítač sebevíce důležitý pro vývoje dítěte ve společnosti, daleko důležitější je stále lidská komunikace – sociální učení.

2.3 Počítač jako pomocník při vzdělávání

„Stáváme se součástí informační společnosti, jejíž fungování je bez informačních systémů nemožné. Počítače jsou všude kolem nás, řada profesí bez nich nemůže existovat. Máme – li tedy připravovat naše děti na život, musí se děti s počítači naučit zacházet. Počítačové technologie mohou zdokonalit učení a vyučování a přispět k rozvoji myšlenkových a tvůrčích aktivit dětí. Počítače děti stále přitahují. Mnohé děti umí s počítači pracovat takřka na profesionální úrovni“. [11]

2.4 Děti a počítač

„Děti a počítač – takové spojení vyvolává u mnoha rodičů ty nejhorší představy. Mají strach, že jejich děti nebudou mít přátele a ztratí smysl pro realitu. Bojí se, že je už nikdy nebudou zajímat hry, pohyb a sport. Pro jiné rodiče není nikdy příliš brzo, aby své děti seznamovali s počítačem. Posadí šestiměsíční dítě před speciálně pro mimina vytvořené programy v domněnání, že jen tak bude vhodně připravené na současný moderní svět. "Budoucnost patří počítačům!" Takovou větu poslouchají z jedné strany a z druhé zase: "Chraňme naše děti před nebezpečím počítačů a internetu!" Rodiče jsou na vážkách a kladou si otázku, kde je vlastně pravda. Ale ani odborníci na to nemají jednotný názor.

V jakém věku bychom měli dítě seznámit s počítačem? Neměli bychom našim nejmenším ponechat dětství předtím, než vstoupí do složitého "umělého" světa, který jim možná vezme veškerou kreativitu? Nebo je hravý způsob práce s počítačem nutný už v mateřské škole?“ [12] S těmito otázkami se setkáváme opravdu často. A není čemu divit. Nikdo nechce při výchově svého dítěte udělat chybu. Každý má zájem dopřát mu to nejlepší. Ale co to doopravdy je?

Co se týče otázky od kterého věku posadit dítě před počítač, „zda ve dvou, ve třech nebo třinácti letech, záleží zejména na vás a vašem dítěti. Vhodné programy existují pro všechny věkové skupiny. Nezáleží ale ani tak na tom, kolik je dítěti let, ale co na počítači dělá. Dlouho vysedávat u počítače není vhodné ani pro tříleté, ani pro třináctileté dítě.“ [12]

Seznámit například dvouleté dítě s počítačem není špatné, musí se ovšem dodržovat určitá pravidla, nic se nesmí přehánět. Práce s počítačem má své výhody, dítě se může mnohé naučit, jako poznávání barev, tvarů, zvířátek, „současně si zdokonalují motoriku při manipulaci s myší. Ale stejně jako sledování televize, ani sezení před monitorem v tomto útlém věku není spojeno s pokroky v učení. Děti objevují svět lépe pomocí uchopení a osahání než přes mihotající se obrazovku.“ [12]

Počítač je pro všechny děti hlavně zábava. A proč taky? Vyjádřeno dvěma slovy počítačové hry. „Ty jsou stále věrohodnější, interaktivnější, rafinovanější. Rozvíjejí logickou úvahu, učí rychle se rozhodovat, zlepšují prostorovou orientaci a postřeh, modelují situace, do kterých by se dítě pravděpodobně nemohlo v reálném životě dostat.

S hrami jsou výrazně spojeny některé vážné problémy - negativní důsledky. Děti, které se po neomezenou dobu a bez dohledu dospělých pohybují v realitě počítačových her;

- Ztrácí schopnost komunikace se svými vrstevníky.
- Ztrácí potřebu a schopnost vyjádřit své city, obavy, samo sebe tvůrčím způsobem.
- Ztrácí schopnost orientace v reálném prostoru a fyzickou obratnost.
- Může přijít bez vědomí rodičů do styku s informacemi, které mohou vážně ohrozit jeho další vývoj.
- Konflikty řeší násilím.
- Začne ztrácet tvořivé a svobodné myšlení a uvažuje schematicky.
- Není schopno formulovat složitější myšlenky.“[11]

Počítače mohou mít vzdělávací přínos, pokud je práce s nimi dobře řízena a uspořádána.

„ Pozitivní důsledky;

- Počítače mohou pomáhat při učení a vzdělávání (výukové programy, procvičování,

cizí jazyky).

- Počítače rozšiřují obzory, umožňují komunikaci s přáteli.
- Počítače umožňují rozvoj některých dovedností, zejména určité typy počítačových programů – programování, tvůrčí psaní, grafika, složitá měření a výpočty.
- Počítače umožňují vystavovat, srovnávat a prezentovat své výsledky práce, názory, vědomosti a dovednosti.“ [13]
- „Zdokonalují se v dovednosti rychle reagovat a rozhodovat se.
- Učí se ze zkušeností a chyb a mění způsoby činností a úvah tak, aby dosáhly lepších výsledků.
- Učí se logicky myslet, analyzují situaci a hledají řešení.“ [11]

„Děti by se hraní počítačových her měly věnovat jen omezenou dobu. Je důležité, aby jim počítač nenahrazoval běžný život.“ [12] V dnešní době je však také vysoce rozsáhlá nabídka výukových her, téměř pro všechny věkové kategorie. Ty nabízejí mnohem více než zábavu, je to vzdělání. A jelikož jej po svých dětech požadují i rodiče, stává se taková výuková hra úžasným kompromisem, důvodem proč strávit tu hodinku u počítače.

Výše jsem již zmínila rodiče, kteří mají tu moc dítěti počítač buď dovolit nebo zakázat. V podstatě je to taková rovnice, rodiče + dítě = počítač. Je důležité, aby každý rodič měl přehled o tom co jeho dítě na počítači dělá, hraje, hledá. Mohou tak předejít zbytečným problémům. Navíc, „děti, které mají doma na počítači nainstalované didakticky využitelné programy, nevyžadují pak ani různé nevhodné hry. Dají-li rodiče dětem na počítač dostatek dobrých didaktických her, drobností na logické myšlení nebo fantazii, i programů pro výuku, zbaví se poměrně dobře problémů.“ [11] Rodiče jsou významnou součástí při práci dítěte s počítačem. Ne každý ví, jak se správně v tomto případě chovat.

Základem je ;

- „Pečlivě vybírejte výukové hry pro své děti.
- Zabývejte se tím, jak dlouho dítě sedí doma před počítačem.
- Pracujte společně s dítětem.
- Požadujte po dítěti konkrétní výsledky práce na počítači.

- Učte své děti včas odejít od počítače, stanovte si pravidla.
- Nezavádějte v rodině systém počítač za odměnu, zákaz počítače za trest. “ [11]

2.4.1 Přínos počítače při výuce

A co takhle teorie,“ hraním k lepším známám? Podle nejnovější britské studie může hraní počítačových her zlepšit školní výsledky. Klíčem k úspěchu je podle zmíněné studie to, jakým hrám a jak dlouho se vlastně naše děti věnují.

Zkoumaný vzorek žáků jedné třídy měl povoleno hrát během výuky každý den patnáct až dvacet minut na konzoli Nintendo různé hry zaměřené na povzbuzení činnosti mozku – tedy hlavolamy, paměťové či čtecí úlohy. Po deseti týdnech dostali žáci matematické testy, které prokázaly desetiprocentní zlepšení výsledků; děti kromě toho potřebovaly méně času na vyplnění zadaného úkolu. Srovnávací skupina (s podobným složením žáků) absolvovala místo hry Nintendo speciální rozevívku zaměřenou na zlepšení činnosti mozku. Zlepšení vykazaly na závěr testu obě skupiny, ale ta, které používala Nintendo, byla výrazně lepší.“ [12] Tady jsme mohli zaznamenat na konkrétním příkladě, že výuka pomocí počítačové hry má opravdu smysl.

„Počítače vytvářejí spolehlivé a přitažlivé prostředí pro učení, které dětem nevyhrožuje, ani neublíží, naopak je láká a přitahuje.“ [11] Proč tomu tak je? Protože „ počítačové systémy respektují individuální požadavky žáka, jeho tempo učení a dovednosti. Počítač pracuje rychlostí vyhovující potřebám žáka, dovoluje mu vrátit se zpět, dovoluje mu začít a končit práci v různých místech, může mu dát okamžitě zpětnou vazbu. Počítač mohou používat i handicapovaní žáci. Děti, které učení nebaví, se díky počítačům mohou pro učení nadchnout, a to může přispět k jejich školnímu úspěchu. Počítače tedy dávají žákovi příležitost být úspěšný tam, kde předtím neuspěl. Počítače nabízejí prostředí pro rozvoj myšlení.

Počítače velice rychle zpřístupňují bohaté zdroje informací. Proto je zapotřebí děti vést k technikám sběru a zpracování dat, k metodám výběru a uspořádání informací a k jejich třídění. V souvislosti s tímto nabývá významu výchova k práci s informacemi a k vizuální a grafické komunikaci “ [11]

2.4.2 Počítač v mateřské škole?

Na tuto otázku jsem si vyhradila samostatnou kapitolu, protože si myslím, že je třeba opravdu se nad ní zamyslet a najít správnou odpověď. Celou dobu hovoříme hlavně o dětech ve věku 5-6 let, kterým by měla sloužit má interaktivní angličtina. Hovoříme tedy o předškolních dětech, navštěvující mateřskou školu. Je tedy správné, aby ve školkách byl alespoň jeden počítač? Aby se již ve školce děti učili používat počítač? Na tyto otázky jsem našla odpovědi, v pěkném článku napsaném paní Mgr. Danou Moravcovou, která píše o tomto „problému“ z vlastní zkušenosti.

Tato paní se v roce 2003 zúčastnila evropské konference o předškolním vzdělávání v informační společnosti. „Konference se konala v Bruselu za účasti zástupců devatenácti evropských zemí, USA a Jižní Afriky.“ [14] Byla uspořádána z důvodu potřeby podělit se o dosavadní zkušenosti a poznatky a výsledky výzkumů s využíváním ICT (Information and Communication Technologies) v předškolním věku. Zde se ukázalo jak je Česká republika, ale také Maďarsko a Polsko v této oblasti zastaralá.

Z její analýzy také vyplývá, že „vybavení mateřských škol v Čechách není všude stejné. Specifické postavení ve vztahu k menším městům a venkovu má Praha.“ [14] Co se týče osobních zkušeností. Zde se přiklání k užívání počítače ve školce. Podle ní je počítač v předškolním vzdělávání chápán především jako nová metoda práce s dětmi, která umožní dětem postupně si zvykat na počítač jako přirozenou součást prostředí. „Možnost využívání počítače je alternativní a doplňková metoda, záleží na vedení školy, zda se rozhodne tuto metodu využít či ne. Děti se narodily do informační společnosti a bez dovednosti používat výpočetní techniku v běžném životě se neobejdou.“ [14]

Co se týče chápání odborníků ICT bylo uvedeno, že „rychle se měnící technická společnost si žádá změnu lidského myšlení, a proto je třeba děti již od útlého věku na tyto změny připravovat. Je třeba je aktivně vést k učení se novými způsoby a metodami, podporovat schopnost učit se a komunikovat vytvářením vhodných dovedností.“ [14]

Tento článek je velice zajímavý. Celé jeho znění i s názory maminek si můžete přečíst na stránce <http://www.rodina.cz/clanek4289.htm>.

2.5 Děti a internet

Když jsem se na začátku své práce zmiňovala o e-learningu a jeho formách, bylo řečeno, že nejvhodnější formou výuky pro předškoláky je offline forma. Nesmíme však opomíjet tu méně vhodnou, ale dostupnou on-line formu. Jak již uvedla, tato forma je zprostředkována prostřednictvím internetu.

„Práce na počítači a internetu jsou hned po sledování televize nejčastějšími mediálními činnostmi dětí (4-14 let) z internetových domácností. Naprostá většina dětí (97%) má univerzální přístup k internetu z domova. Více než polovina dětí má také přístup ve škole a necelá polovina přistupuje na internet i na jiných místech. Celkem dvě pětiny dětí jsou na internetu nebo počítači denně.

Zdaleka nejpopulárnější činností malých dětí (4–9 let) na internetu, je hraní her pro jednoho hráče. U starších dětí (10–14 let) jsou aktivity na internetu mnohem rozsáhlejší.“ [15]

Ale je vůbec internet vhodný pro naše předškoláky? „Mnohým rodičům se při slově internet hned vybaví sex, násilí a strašné věci, které mohou na naše nejmenší čekat na www stránkách. I zde však platí, že je důležité správně zacházet s médiem. Když dítě pozná zajímavé, jeho věku přiměřené stránky, pravděpodobně ho nebudou zajímat stránky pro dospělé. Internet nabízí dětem a mládeži mnohostranné využití, například:

- Tipy na učení, fóra, kde si děti a mládež vymění zkušenosti, nápady a rady, týkající se školy a učení.
- Online výukové programy.
- Informace o různých zálibách dětí (zvířata, malování, příroda, stolní hry...).
- Online hry pro děti.“ [12]

Internet se dá používat i smysluplně, ale stejně jako může být skvělým pomocníkem a průvodcem v oblasti vzdělání a zábavy, může být také velmi nebezpečný.

2.5.1 Bezpečnost na internetu

„Studie z roku 2003 týkající se používání Internetu dětmi odhalila, že předškolní děti jsou nyní nejrychleji rostoucí skupinou uživatelů Internetu. Ačkoli děti v tomto věku mají pouze omezené schopnosti udržet pozornost při činnostech online, mohou jim obrázky

a zvuky v Internetu rozvíjet představivost a rozšířit jejich zkušenosti.“ [16] S dětmi je důležité mluvit o tom, co u počítače dělají, nejen z toho hlediska, že by bylo vhodné, aby rodič věděl o zájmech svého dítěte, ale také z důvodu ochrany před sexuálními devianty, rasistickými stránkami, či před šikanou.

U pěti až víceletých dětí by měla být ochrana opravdu zvýšená. V tomto věku se děti považují za samostatné rozumbrady a pouštějí se samy směle do bádání. Potom se není čemu divit, že klidně prodá na aukci svou babičku. Tento případ se stal v Anglii u desetileté holčičky, která málem vydrazila svou nervní, ale jinak milou babičku. Je důležité, aby děti, které začnou používat internet samy, věděly hlavně jak internet používat bezpečně a vyvarovaly se všem nepříjemnostem. Vhodné je nejmenším uživatelům předem navolit schválené webové stránky v záložkách, nebo do tzv. oblíbených položek. Vyhneme se tak zbytečnému vystavování dětí nevhodným webovým stránkám, na které může samo snadno narazit.

Vyskytuje se spousta služeb, které se starají o bezpečnost našich dětí, přinejmenším jim alespoň připomínají to, co by měly dávno vědět od dospělých. Jako je to u „nadace Naše dítě, která chce všechny kluky a holky, kteří se teprve s internetem seznamují, upozornit na Desatero bezpečného chování na internetu (viz.příloha [PI]).“ [15] Dále je dobré seznámit děti s Listinou dětských práv na internetu (viz.příloha [PII]).

2.6 Ohrožuje počítač zdraví dítěte?

Ohrožuje počítač zdraví dítěte? Nebo je snad zlepšuje? Bohužel co se týče zdraví, musíme si přiznat, že jde spíše o negativa. Dlouhé posedávání u počítače vede k nesprávnému držení těla, což může mít za následky poškození páteře. Dále trpí zrak, který je při práci s počítačem opravdu namáhán.

Při jednom z výzkumů, prováděném u dětí v rozmezí 6-11 let, byl zjištěn výskyt „ tmavých kruhů pod očima, svalová ztuhlost v ramenním kloubu, změna postavení lopatky v důsledku ztuhlosti v ramenním kloubu. Autoři studie uzavírají, že nadměrné sledování TV nebo hraní PC vede k manifestaci tmavých kruhů a svalové ztuhlosti a je také podkladem spánkové deprivace. Proto doporučují, aby doba, po kterou děti sledují TV nebo hrají PC, byla kratší než 1 hod/ den.“ [17] Tyto problémy se také vyskytují více u chlapců, než u děvčat.

Při práci na počítači je třeba klást důraz na hygienu. Dnes je všeobecně známo a prokázáno, že se na klávesnici od počítače vyskytuje daleko více bakterií než na toaletě.

2.7 Děti a cizí jazyk

Rodiče svých ratolestí nepochybně zvažují možnosti učení druhého jazyka již v raném věku. Každý touží dát dětem to nejlepší co se týče vzdělání. Na tom není nic špatného, je to ovšem správné? Kdy je vhodná doba pro výuku anglického jazyka předškolních dětí? „Názory odborníků nejsou jednotné. Jenže kdo je to odborník? Jiný názor mají psychologové, jiný pedagogové a jiný metodici cizích jazyků. A i ti se mezi sebou neshodnou. Poslední výzkumy i zkušenosti z praxe však ukazují, že názory z osmdesátých let, že dítě by nemělo začít s cizím jazykem, dokud nezvládne dobře mateřský, jsou už překonané. Výuka jazyků se přesouvá do stále mladšího věku. Nejsou výjimkou i systémy, kde je výuka cizího jazyka od jednoho roku dítěte.“ [18]

Správná odpověď tedy na otázku ohledně věku neexistuje. Tato záležitost je z cela jistě individuální, není dítě jako dítě. Každý rodič, by měl vědět čeho je jeho ratolest schopná. Neměl by jej tedy za každou cenu nutit, do učení, když o něj neprojevuje zájem. Nechceme mu přeci školu znechutit dlouho předtím, než ji bude muset opravdu absolvovat. „Výuka cizího jazyka u nás zpravidla nejdříve začíná u předškolních dětí (4-5) nebo s první třídou. Existují i kurzy od tří let.“ [18] Ono v podstatě není ani důležité kdy dítě začne s angličtinou, ale jak. Jakým způsobem mu bude nový jazyk nabídnut.

Určitě by mělo jít o zábavnou, nenásilnou formu, aby dítě nemělo pocit, že něco musí, nemělo pocit jako ve škole. Nezapomínejte, že jde o dobrovolnou aktivitu. Samozřejmě, že anglický program musí odpovídat věkové skupině dítěte. Systém i výuka musí mít spojitost. Program by se měl vyvíjet a zvyšovat svou náročnost společně s rostoucími znalostmi dítěte. Neměl by se zadržovat na jednom „levelu“. Měl by poskytovat postupné zvyšování náročnosti. Už jen z toho důvodu, aby měla hra stále co nabídnout a brzy neomrzela. Dále by se měl dětem někdo při hraní takovýchto her věnovat a zároveň je motivovat, chválit, popřípadě poradit.

2.7.1 Základní principy jazykové výuky v předškolním věku

K této části kapitoly posloužila učebnice vypracována Národním institutem pro další vzdělávání, pro mateřské školy. Kniha nabízí užitečné informace o tom jak postupovat při výuce angličtiny. Učebnice je zdarma k dispozici školám. Můžou si ji vyzvednout na krajském pracovišti Národního institutu pro další vzdělávání.

„Výuka cizího jazyka u dětí předškolního věku musí akceptovat přirozená vývojová specifika dětí této věkové kategorie a důsledně z nich vycházet při plánování obsahu, forem a metod. Jazykové vzdělávání proto uplatňuje následující základní principy:

Schopnost porozumět- děti rozumí základním významům mateřského jazyka dávno předtím, než jsou schopné samostatného projevu. Ze stejného principu vychází i výuka cizího jazyka v předškolním věku.

Využití her a pohybu- U dětí vzniká často největší motiv ke komunikaci právě při hře. Vhodné podmínky k výuce vytváříme tehdy, pokud jsou hry zábavné a vzrušující a pokud jsou navíc koncipovány tak, aby umožňovaly všem dětem vyniknout.

Nepřímé učení- didaktika nemůže připomínat klasickou výuku se slovy jako prvky. Jazyk není pro děti oddělitelný od reality, kterou zažívají. Rády imitují hlasy z písniček a scének, napodobují postavy z příběhů a jejich způsob vyjadřování. Baví je pohádky, říkanky a hádanky, a tím i nové zvuky, které se v nich objevují. Tímto způsobem zapojují stejné oblasti mozku, které používají k osvojení mateřského jazyka. Dochází k nepřímému, ale nejvíce efektivnímu učení.

Rozvíjení představivosti- Díky vyvinuté dětské fantazii umožňuje gradování příběhů v pohádkách nebo písničkách operovat s cizím jazykem jako s jejich mateřštinou.

Aktivace všech smyslů.

Střídání činností- děti se soustředí jen v rámci minut, proto musí být výuka živá.

Upevňování- opakováním aktivit děti nacházejí potřebnou sebedůvěru. Případný stres z mluvení může odstranit sborové opakování.

Užití mateřského jazyka- při výuce může být buď důsledně užíván jen cílový jazyk, může být účelně využíván i jazyk mateřský. Jeho užití zvyšuje sebejistotu, usnadňuje čas při zadávání instrukcí, umožňuje dětem vyjádřit to, co cítí potřebu říci, ale v cílovém jazyce říci nedokážou.

Individuální přístup- učitel musí věnovat v co největší možné míře individuální pozornost každému dítěti. Důležitou součástí procesu je pochvala.

Uplatňování těchto principů pomáhá současně rozvíjet osobnost dítěte, podporovat jeho tělesný vývoj, jeho osobní spokojenost a pohodu.“ [19]

2.7.2 Slovní zásoba

Není přesně řečeno tohle slovíčko se dítě může učit, tohle ne. Samozřejmě bavíme se pouze o vhodných slovech, ne o vulgarismech. Přece jen by ale mělo znát slovíčka z různých tematických okruhů. Například; lidské tělo, rodina, zaměstnání, pohádkové postavy, rostliny, oblečení, jídlo a pití, zvířata, barvy, číslovky.

S dětmi je dobré mluvit o angličtině, nebo ještě lépe anglicky. Když jsou vystaveny tomuto způsobu, procvičují si sluchové vnímání a správnou výslovnost, stejně jako získají ponětí o intonaci a správném frázování které se projeví zejména v budoucnu. Dalším kladem je při komunikaci získávání pasivní slovní zásoby, která se postupem času propracuje až do aktivní slovní zásoby.

2.8 Analýza výukových her pro děti

Co se týče jazykových her, opravdu existují, ale v minimálním množství. Na rozdíl od běžných her. Výukové hry se především vyskytují na CD, méně jich je na internetu. Online forma nabízí již konkrétní hry, u kterých se dítě může procvičovat v tom, co se naučil na CD, nebo ve školce.

Internet nabízí více výukových programů, které se týkají jazyka českého, matematiky, přírodovědy a podobně, většinou jsou to také logické hry. Na internetu najdeme velké množství nabídek výukových programů, tzv. kurzy, které ovšem musí být vyučovány za dohledu odborníka. Na těchto webových stránkách najdete ke stažení pouze cvičné sešity nebo texty písniček, které se děti na kurzu učí. Kurzy mohou navštěvovat děti i společně s rodiči.

O výuku angličtiny již v předškolním věku je obrovský zájem, získat však kvalitní výukový kurz na doma je i přesto obtížné. Ne všechny programy mají potřebnou kvalitu.

2.8.1 Analýza výukových her na webu

Na internetu je obrovské množství her, které děti mohou hrát zadarmo on-line. Některé hry slouží k pobavení, jiné mají i vyšší smysl a snaží se děti něčemu naučit. Když jsem hledala po síti výukové hry, které by se týkaly alespoň češtiny, matematiky, nebo byly zaměřeny na rozvoj logického uvažování, našla jsem pár úctyhodných kandidátů.

Kvalitní výukové hry nabízí například stránka <http://www.alik.idnes.cz/> (obr. 2), která je vhodná nejen pro děti, ale i pro dospělé. Tato stránka, nejen že je atraktivně zpracována a uživatele zaujme od prvního okamžiku, je také výborně udělána co se týče uživatelského rozhraní.

V nabídce jsou hry jak logické, tak oddychové. Jedná se o typ her, které děti jak jsem se sama ve školce přesvědčila, milují. Například pexeso, bludiště, puzzle, či karty, ale také slabikář, hodiny a kalendář. Děti si na počítači také rády malují, proto zde najdete spousty omalováněk.

Věková hranice pro užívání této webové stránky není přesně stanovená. Zajistě se zde budou lépe orientovat starší děti. I když ani ty menší zde nebudou ztraceny. Nejspíše využijí pouze hraní her, maximálně se zúčastní soutěží, které Alík nabízí.

Pro starší děti je zde více možností. Jelikož zde funguje registrace, mohou se děti přihlásit do klubu, najít si přátele, či obchodovat na dětské burze. Alík také má své internetové noviny a poradnu, kterou uvítají hlavně rodiče. Ovšem ač je tato webová stránka sebelepší, chybí zde výuka právě anglického či jiného jazyka.

Web <http://www.e-anglictina.blogspot.com/> (obr. 3). Tato stránka je určena dětem ZŠ v Sokolči, ovšem není nikde zakázáno užívat informace o angličtině touto školou nabízené. I zde se mimo jiné nachází přímo sekce on-line hry, které se věnují pouze angličtině. Jako například <http://www.learningchocolate.com/> (obr. 4). Jde o hru vytvořenou speciálně na slovní zásobu, kterou hravě zvládnou i ti nejmenší. Na hlavní straně naleznete možnosti jakou slovní zásobou se chcete zabývat; zvířátky, lidským tělem, ovocem nebo oblečením. Po kliknutí na obrázek uslyšíte jeho anglické znění. Výborná hra na učení i procvičování slovní zásoby, která je základem pro angličtinu.

V úvodu jsem se zmínila také o kurzech, bylo by tedy vhodné na jeden přímo odkázat. Mé sympatie získala stránka <http://www.englishpolly.cz/index.php> (obr.5), která připravuje kurzy speciálně pro děti z mateřských škol. Na samotné stránce je spousta informací

o způsobu výuky. Jsou zde speciální odkazy pro rodiče, učitele a samozřejmě se zde dá stáhnout soubor výukových textů.

Veškeré webové stránky, které jsem zmínila nabízejí hry dětem, ale neučí se s dětmi. Takové on-line česko-anglické hry jsou u nás nedostupné. Nabízí se tedy náhrady ze zahraničí. Ty i když komunikují pouze anglicky jsou snadno pochopitelné. Hlavně díky obrazovému doprovodu, který je kvalitně zpracován.

Pro ukázkou jsem si vybrala dvě webové stránky a to <http://www.bbc.co.uk/cbeebies/> (obr. 6) a <http://www.sesamestreet.org/home> (obr.7), který je znám svými postavičkami i u nás.

První zmíněná stránka je od BBC, hlavním motivem jsou „Sibibis“ (CBeebies) postavičky, připomínající roztomilé žluté brambory. Z tohoto motivu je i vytvořené hlavní menu, které po najetí myši s Vámi komunikuje. Naleznete v něm, hry, písničky, omalovánky, pohádky a poslech. Příběhy a písničkami Vás provází jak ústřední motiv celého webu-brambora, tak i obyčejní lidé z masa a kostí, které si s Vámi povídají a sdělují Vám co máte dělat. I když se zde hovoří jen anglicky, dítě je schopno vydedukovat díky vizualizaci co se děje.

Oproti stránce <http://www.sesamestreet.org/home> je však stránka BBC na nižší úrovni. Stránka s postavičkami, u nás známých z pořadu Seznamte otevři se, je svým zpracováním dokonalá. Jakmile vstoupíte na území této pohádkové říše, okamžitě máte dobrou náladu. V úvodu Vás přivítá jedna z hlavních postav tohoto pořadu, která je určena na celý týden. Úvodní postavička Vám po úvodním slovu, kde Vám představí co je hlavní téma tohoto týdne, ukáže hlavní menu a popíše co v něm naleznete. Popis bývá velice vtipný a mezi jednotlivými sekcemi Vám dá čas na rozmyšlenou. Přitom provokativně cinká na každý odkaz a láká Vás. Tato stránka ví jak si získat a udržet pozornost.

Co se týče menu, nabízené jsou hry a videa. Na této stránce se dá také zaregistrovat a založit si vlastní profil. Do něj si ukládáte např. oblíbené hry.

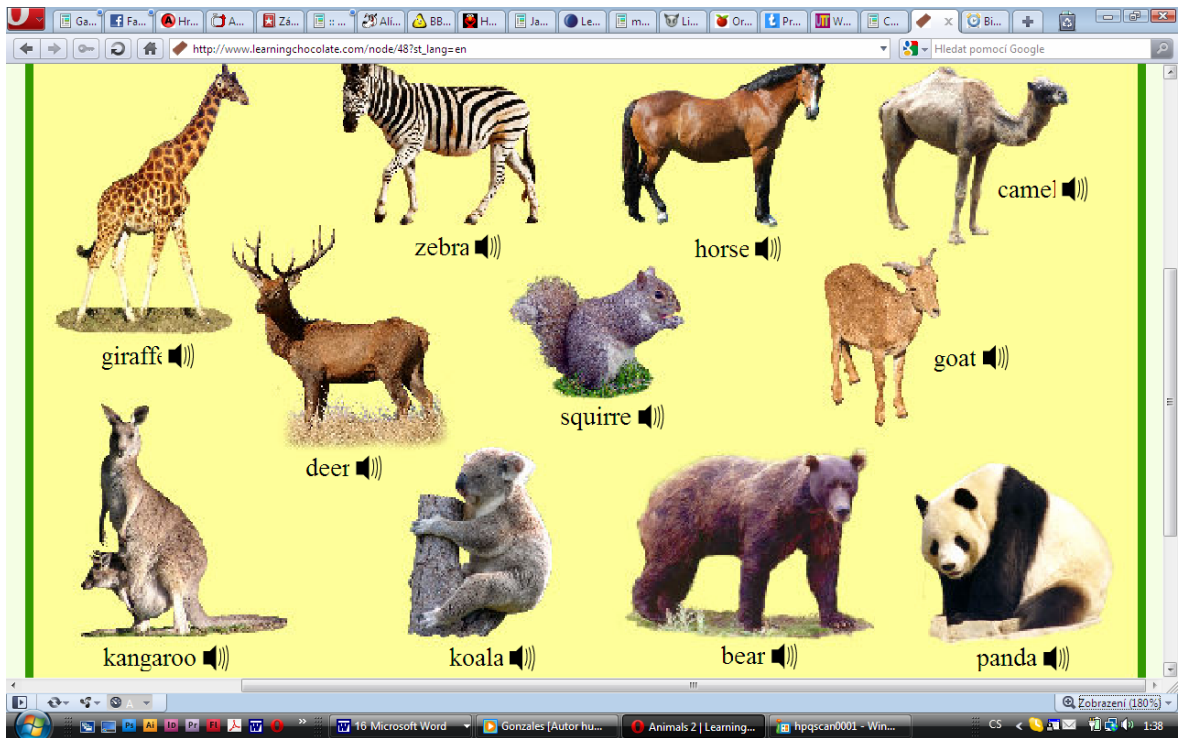
Rozdíl mezi touto stránkou a stránkou BBC jsou zejména lepší grafické a uživatelské stránky také to, že s těmito postavičkami a hrami, se děti angličtinu učí. Stránky podobné těm jako je BBC a Seznamte otevři se by měli být udělané i v česko anglické verzi.



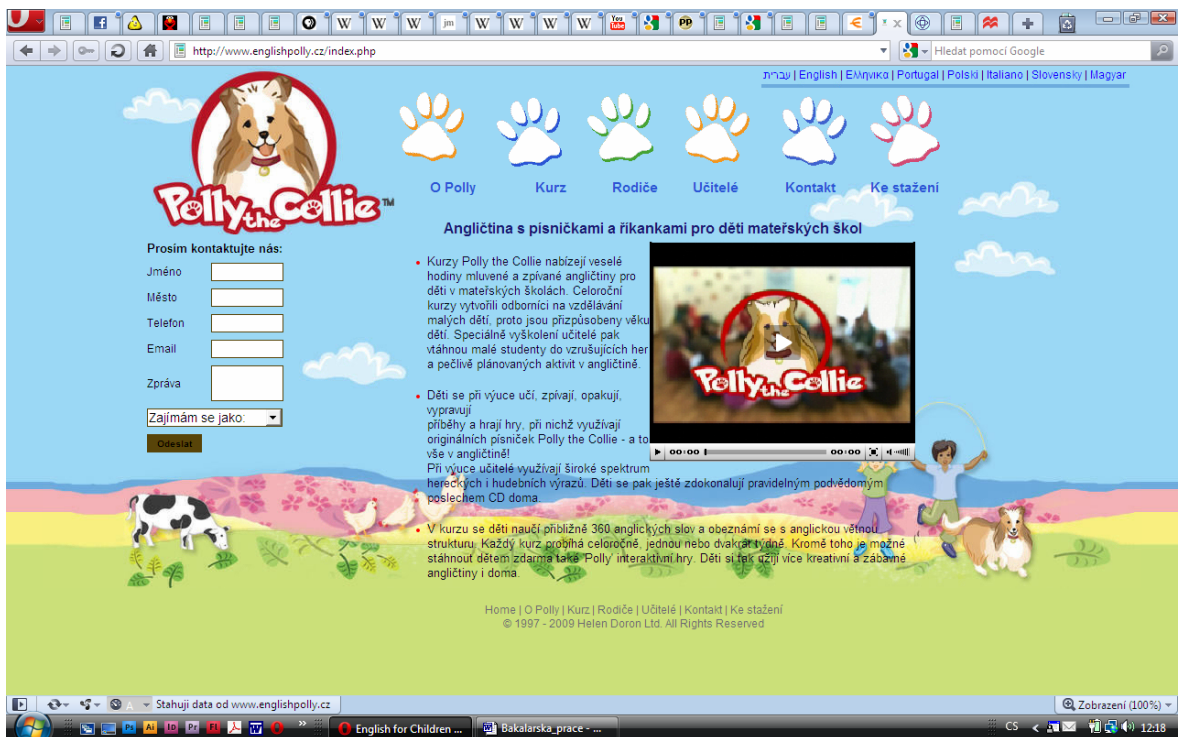
obr.2: <http://www.alik.idnes.cz/>



obr.3: <http://www.e-anglictina.blogspot.com/>



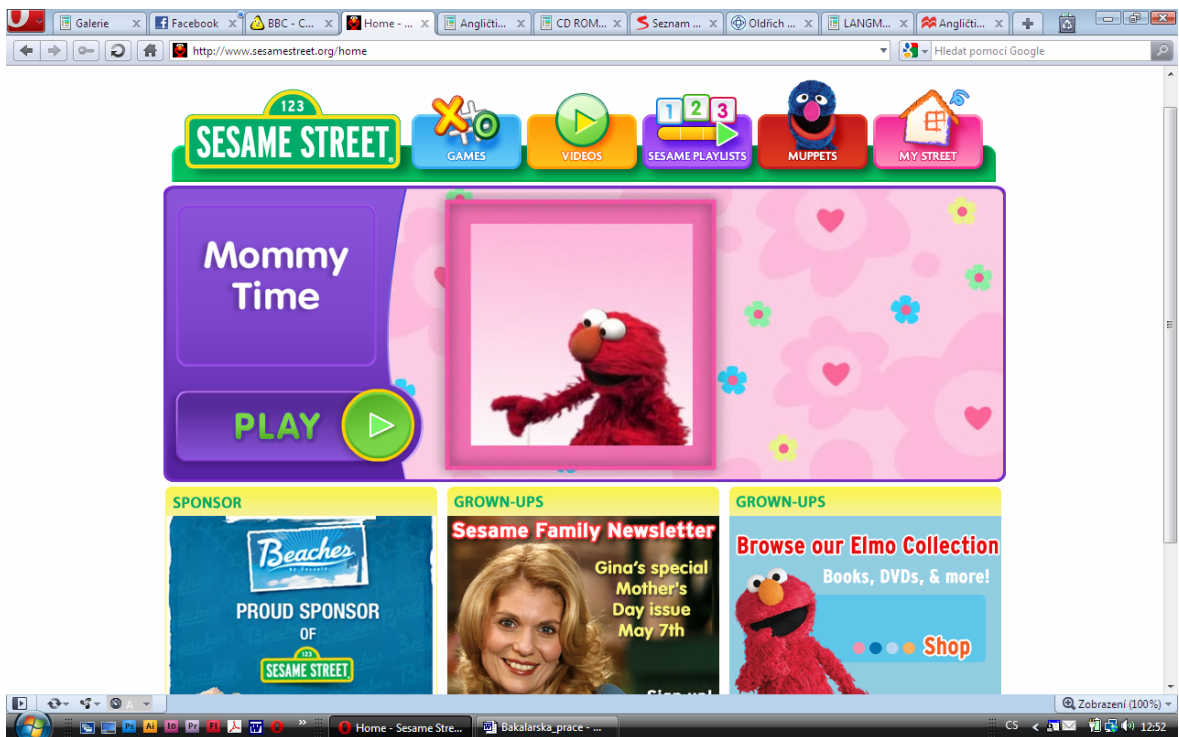
obr.4: <http://www.learningchocolate.com/>



obr.5: <http://www.englishpolly.cz/index.php>



obr.6: <http://www.bbc.co.uk/cbeebies/>



obr.7: <http://www.sesamestreet.org/home>

2.8.2 Analýza výukových her na CD

Analýza výukových her na CD se ukázala jako problematičtější. I když je nabídka CD na trhu rozmanitá, ne každá hra má své kvality. Vyskytují se především výukové programy, které nabízejí předškolním dětem základy matematiky a češtiny. Anglické programy jsou již méně dostupné a hlavně cenově náročné. Ke své analýze jsem si vybrala výukové aplikace ze třech různých cenových kategorií. Tyto hry jsou podle mého názoru kvalitní a stojí za zmínku.

Cenově nejvýhodnější angličtinou je „Angličtina do ouška“. Tato hra je dostupná již za 252Kč a je určena dětem od čtyř let. Nabízí knihu s texty a obrázky, CD s namluvenými povídkami, obrázkový plán, hru člověče nezlob se, pexeso a obrázky k vymalování. „Základní myšlenkou Angličtiny do ouška je, že se děti milou a zajímavou formou učí, hrají si a zároveň si rozšiřují obzory. Každá část učebnice nabízí široké spektrum možností využití.“ [20] CD obsahuje povídky, které jsou namluveny česky. Anglicky jsou rodilým mluvčím namluvená určitá slovíčka. „Při opakovaném poslechu tohoto CD si děti nenásilnou a zábavnou formou slovíčka zapamatují, aniž by měly pocit „učení se“. Styl i jazyk nahrávek je přizpůsoben právě těm nejmenším a blíží se vyprávění pohádek.“ [20] Výukový program má své kvality, ale podle mého názoru je vhodný pro děti se základními znalostmi angličtiny.

Jako kvalitní výuková aplikace se jeví i „CD-ROM English (Angličtina pro nejmenší)“. Tento CD-ROM je vhodný již pro tříleté děti.“ V CD English se nepoužívají žádná česká slova, čili uplatňuje se metoda taková, jakou se dítě učí ve své mateřštině. Fixování cizího slova se neuskutečňuje překladem slova, ale dítě cizí slovo přijímá stejným způsobem, jako by se učilo mluvit. Metoda nespočívá v překladech slov do angličtiny. Není správné zeptat se „Jak se řekne kočka“, české slovo kočka je třeba vynechat. Když se batole učí mluvit, musí svojí rozumovou činností pochopit, co znamená slovo kočka, musí si spojit zrakový a sluchový vjem a zafixovat si je. Zároveň rozvíjí své myšlení a rozumové schopnosti.“[21] Tento CD-Rom je ke všemu namluven řečí rodilých mluvčích, dětí i dospělých. Cena CD-ROMU se pohybuje okolo 500Kč.

Nejdražší, ale také nejefektivnější variantou je Angličtina pro děti (obr.8). Tento výukový CD-ROM je věnován začátečníkům v anglickém jazyce. Podle informací je výuka určena dětem od 6 do 12 let, ale hravě ji zvládnou i děti mladší. CD-ROM se pohybuje v cenové relaci od 850Kč do 1000Kč. „Obsahuje téměř 700 základních slovíček a výrazů, 25

anglických básniček a řadu interaktivních cvičení. Systém rozpoznávání řeči IBM ViaVoice dává jedinečnou možnost dělat cvičení ústně a procvičovat si správnou anglickou výslovnost. Moderní grafika, animace a zvukové efekty použité ve výuce dělají z tohoto programu nejlepší nabídku v kategorii anglických jazykových programů pro děti.“
[22]



obr. 8: <http://www.aj.cz/langmaster/product.asp?id=80>

3 SHODNOCENÍ

V první kapitole jsem se zaměřila na e-learning. Získala jsem informace o jeho historii, způsobu dělení a výhodách či nevýhodách. Přispělo to k uvědomění si, za jakým účelem byl e-learning vytvořen, co je jeho hlavní podstatou. Z toho vyplynulo, co je pro tuto práci nejdůležitější. Jako například vybrat si formu e-learningu. Pro tuto práci jsem zvolila offline formu, výukový program na přenosném CD.

Druhá kapitola nabídla pohled na vývoj dítěte v předškolním věku. Zabývala se diagnostikou, vlivem počítače na dítě a základními principy jazykové výuky. Na závěr zhodnotila jednotlivé výukové programy jak na internetu tak na CD.

Každý díl této kapitoly měl své opodstatnění. Například diagnostika dítěte předškolního věku, která sehrála svou roli zejména při popisu rozvoje jednotlivých oblastí, např. motorika nebo sluchové vnímání.

Co se týče koncentrace pozornosti zde jsem si hlavně uvědomila, jak je důležité aby angličtina byla ilustrována co nejatraktivněji. Neměla by postrádat interaktivitu, protože díky krátkým animacím docílíme zájmu dítěte o výuku. Dále by angličtina měla mít více úrovní. Tou první, na které právě pracuji je interaktivní slovník. Ale v budoucnu by mohly navazovat i další aplikace a hry na procvičení již naučených slov. Jelikož je zřejmé, že by samotná část slovníku mohla dříve nebo později omrzet.

S učebnicí vytvořenou Národním institutem pro další vzdělávání jsem mohla zjistit, která slovní zásoba je pro začátečníky z mateřských škol důležitá. Do jakých oblastí má zasahovat.

Užitečná byla i analýza webových stránek a CD-ROMů nabízející vzdělávací hry. Z této analýzy vyplynulo uživatelské rozhraní, které je popsáno v projektové části.

Teoretická část bakalářské práce splnila svůj účel a pomohla mi uvědomit si, co je její podstatou. Zároveň upevnila můj názor, že i přes vyskytující se negativa mají e-learningové aplikace na děti především pozitivní vliv. A to jak na rozvoj jazyka, tak na celkový vývoj dítěte.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

4 NÁVRH ŘEŠENÍ

Řešení tohoto projektu, umožňuje efektivní vzdělávání předškolních dětí. Upozorňuje rodiče, že učit se dá i zábavnou formou v prostředí domova. A že počítač nemusí mít na dítě v tomto věku pouze špatný vliv. Vzdělávání za pomoci výukových programů pomůže posílit dětem sebevědomí a zbaví je strachu z učení.

Bakalářská práce představuje grafické zpracování a uživatelské rozhraní interaktivního slovníku. Ten tvoří svou slovní zásobou základ pro výuku angličtiny. Ta je vyučována prostřednictvím CD-ROMU. Nabízí tak novou příležitost dětem z mateřských škol naučit se anglicky ještě předtím, než půjdou do školy.

4.1 Hlavní myšlenka

Hlavní myšlenkou bylo navrhnout interaktivní e-learningovou aplikaci, pro děti předškolního věku. Která by pro ně nebyla učením, ale zábavou. Která by jim dělala radost a vzbuzovala v nich zájem nejen o počítač, ale také o cizí jazyk. Zároveň by je připravovala na proces učení a formou hry a přiměla je tak soustředit se.

Po grafické stránce jsem zamýšlela navrhnout takovou hru, která by byla dětem blízká. A zároveň se vyvarovala stylizaci typu „Pokémon“. Mou snahou bylo vymyslet prostředí a postavy, které na děti zapůsobí. Získají si jejich zájem a obdiv.

Od začátku jsem byla rozhodnuta navrhnout vizuální podobu ručně, tužkou na papír. Po výtvarné stránce jsem chtěla docílit co nejvíce odlehčené, nenásilné kresby. Tu následně propojit s akvarelovou barvou a na závěr s počítačem.

Výukový program by měl vypadat následovně. Mělo by jít o komplet CD-ROMů, které by byly rozděleny na úrovně. První úroveň je tvořená interaktivním slovníkem, kde se děti seznámí s prvními slovíčky. Slovní zásoba je vybrána speciálně pro děti této věkové kategorie a to Národním institutem pro další vzdělávání.

Ústřední téma je pohádka. Svět fantazie a bájí. Ten se představuje dětem ve čtyřech ročních obdobích, za různého počasí, v odlišném prostředí. Pohádkový svět jsme volila hlavně z toho důvodu, aby děti rozvíjely svou představivost, byly stále překvapovány a nebály se snít. Zároveň proto aby byla slovní zásoba co nejpestřejší.

Co se týče uživatelského rozhraní, v aplikaci se uživatel pohybuje pomocí myši. Ta se pohybuje po pláň skoro sama. Stačí najet kurzorem nahoru, dolů či do stran a dojde k pohybu. V této fázi hry, je hlavním úkolem hledat v pohádkovém prostředí interaktivní předměty a postavy. Na aktivní postavu nebo předmět upozorňuje speciálně navržený kurzor. Při kliknutí na aktivní položku se rozjede krátká animace a dětský hlas nám poví jak se obrázek řekne anglicky. Zároveň v levém horním rohu vyjede okno s psanou formou slova. Po celou dobu bude mít uživatel možnost jednoduchým tlačítkem aplikaci uzavřít.

Slovník je sestaven tak, že na něj mohou plynule navazovat ostatní úrovně a využít tak již známé prostředí a postavy. Ty můžou buď použít k popisu jednotlivých částí těla, nebo učit se pomoci nich počítat. Například 7 trpaslíku, 3 prasátka atd. Dají se také vytvořit hry kde se již naučené slovíčka pouze opakují. Takže hlasový průvodce bude říkat anglická slovíčka a dítě je hledá v hromadě obrázků a následně přiřazuje.

Tyto hry by měly mít určitý časový interval. Neměly by trvat moc dlouho. Už kvůli udržení pozornosti dítěte, ale také kvůli jeho zdraví. Nechceme docílit toho, aby dítě u počítače často posedávalo. Ve hře by mohlo fungovat například předběžné nastavení pro rodiče, které by jim umožnilo na začátku nastavit dobu trvání hry. Ta by se po uplynutí daného času sama vypnula. Rodiče tím získají kontrolu nad svými dětmi.

V závěru bych chtěla docílit toho, aby při splnění úkolu zazněla slova chvály. Děti je správné chválit a hodnotit jejich úsilí. Tím dochází i k větší motivaci a radosti z učení.

Možností jak dále rozvíjet tuto hru je spousta. Základem je si vše pečlivě nastudovat, promyslet a následně zpracovat.

4.2 Určení cílové skupiny

Ve své práci jsem se zaměřila na cílovou skupinu dětí ve věku 5-6 let. Hlavním důvodem bylo nízké procento výskytu výukových CD-ROMů pro tuto věkovou kategorii. Obzvláště v oblasti cizího jazyka.

Výskyt anglických kurzů ať už ve formě online nebo offline je nespočet. Ve většině případech se však zaměřují na studenty středních a vysokých škol. Následuje kategorie dospělý od 27let a více.

Naproti tomu kurzy nabízené dětem se nejčastěji pohybují až od věkové hranice 6-12 let. Pro děti mladší se tyto programy téměř nevyskytují.

Proto jsem si dala za cíl vytvořit takovou angličtinu, která bude sloužit právě předškolákům. Umožní jim tak nahlédnout do světa angličtiny ještě dříve než nastoupí do školy.

4.3 Návrh vizuálního stylu

Při navrhování vizuálního stylu mi bylo inspirací několik pohádkových knih. Ať už se jednalo o klasiku jako Krteček nebo Zvědavé štěňátko od Zdeňka Milera (obr.9), nebo novější knihy jako Zvířata-Můj první atlas Larousse od Érica Mathivet (obr.10). Byly to především knihy, které jsou u dětí tohoto věku populární.

Jak jsem se již zmínila v části 4.1. V této práci jsem se soustředila na výtvarnou stránku. Ta i přesto že je ve výsledku propagována na počítači, měla vyvolat pocit, že je malovaná rukou.

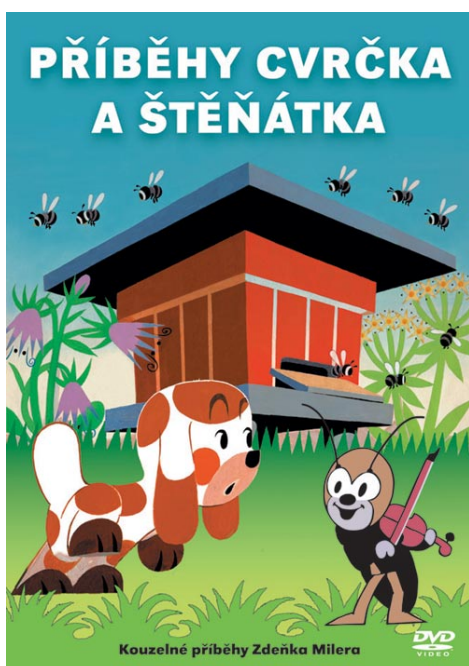
Zpočátku jsem vytvořila několik druhů postav a prostředí ve kterých se měla angličtina odehrávat. Snažila jsem se najít pro ně charakteristické rysy a následně vytvořit jednotný vizuální styl. Potýkala jsme se však s problémem, že postavičky nebyly pro malé děti buď dostatečně čitelné nebo vizuálně přitažlivé. To vyplynulo s analýzy prováděné v Mateřské škole v Uherském Hradišti, Pod Svahy.

V této školce jsem předvedla nejprve jednotlivcům později i ve skupině ilustrované postavy z pohádek dětem ve věku 3-6 let. Varianta A (obr.11) vyvolávala obdiv zejména u dětí starších 5ti let. Naopak děti 3leté zareagovaly kladně pouze na 2 z 15 obrázků. Tyto obrázky byly stále moc realistické a popisné. Neměly žádnou osobitost. Přesto byly úspěšnější než následující varianta.

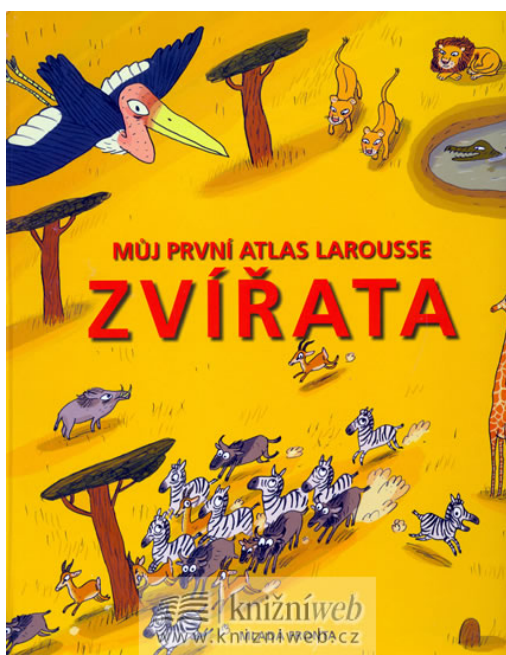
Varianta B (obr.12). Tato obměna nedostala kladné ohodnocení ani u dětí nejstarších. Bylo to způsobeno hlavně nečitelností postav. Většina z dotázaných dětí nerozeznala například obrázek čarodějnice. Tu většina typovala jako kominíka, čerta či skřítku. Děti odpověděly upřímně, že se jim postavičky vůbec nelíbí. Důvodem byl také příliš strašidelný charakter a necitlivý kolorit.

Nejlépe hodnocenou se stala Varianta C. (obr.13), (obr.14). Tuto verzi jsem podala na rozdíl od předchozích variant z zcela odlišně. Připravila jsem si kompletní pohádkové prostředí s postavičkami, domečky, krajinou a zvířaty.

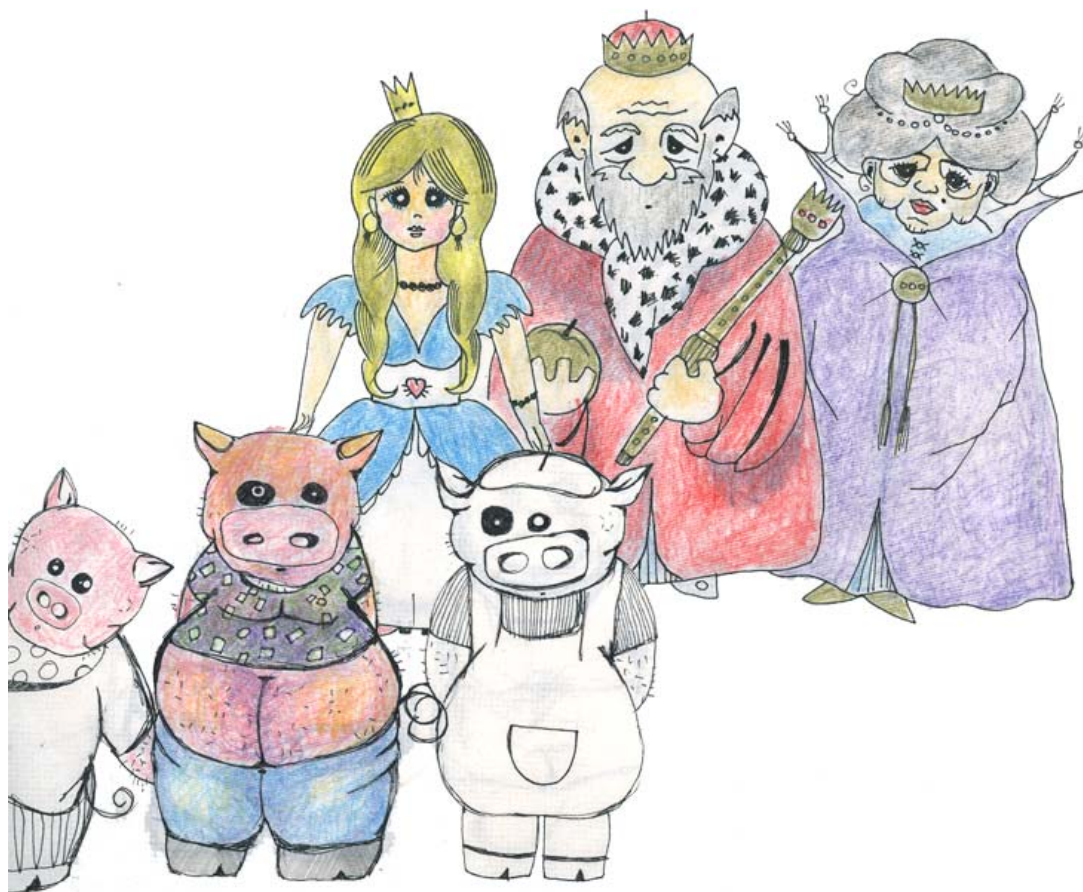
Při předložení této práce se všechny děti seběhly do kruhu a povídaly si o tom co na obrázku vidí, která postavička se jim líbí a kdo by chtěl čím být.. Už z první reakce dětí vyšlo jasně najevo, že je tato varianta nejlepší. Děti reagovaly kladně i na spoustu detailů, které se v tomto prostředí vyskytují. Nejpopulárnější obrázky byly semafor, král, drak, princezna, šnek a housenka. Tento návrh byl vybrán a dále rozpracován.



obr.9: ukázka knižní ilustrace Zdeňka Milera



obr.10: ukázka knižní ilustrace Érica Mathiveta



obr.11: návrh vizuálního stylu varianta A



obr.12: návrh vizuálního stylu varianta B



obr.13: návrh vizuálního stylu varianta C



obr.14: návrh vizuálního stylu varianta C

4.4 Uživatelské rozhraní

Úvodní strana

Při vložení CD do mechaniky počítače se spustí automaticky úvodní stránka výukové aplikace. Zde Vás přivítá průvodce hry kterou je housenka. Již od samého začátku komunikuje s dětmi anglicky. V této fázi se můžete stále rozhodnout, zda chcete hru hrát. Pokud souhlasíte kliknete na tlačítko YES a ocitnete se na hlavní stránce interaktivního slovníku. Jestliže chcete hru okamžitě ukončit, kliknutím na tlačítko NO zavřete celý program. (obr.15)

Hlavní strana

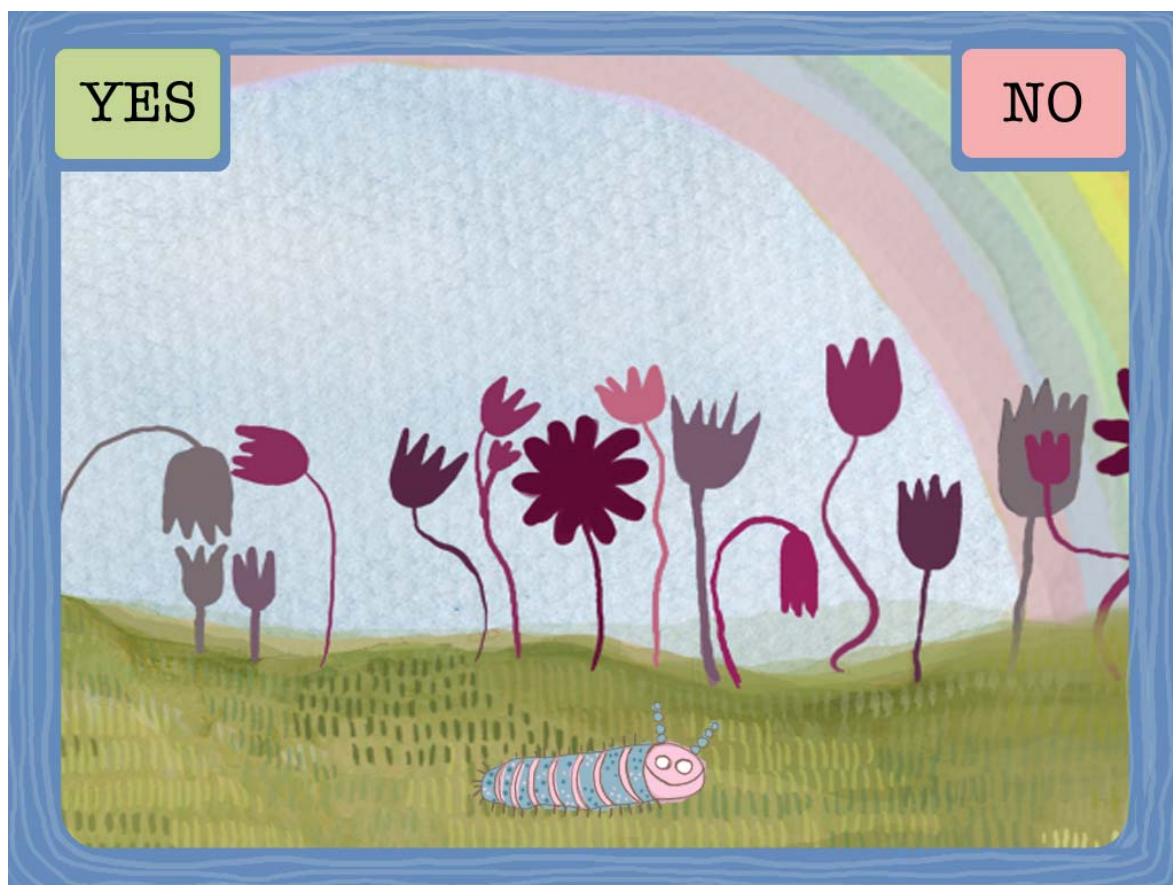
Jakmile vstoupíte na hlavní stránku Váš kurzor se promění v čipernou housenku. Ta Vám poradí, která postava nebo předmět ve slovníku je interaktivní. Po najetí na interaktivní oblast začne housenka reagovat vytvořením hvězdné aury a zvuky.

Kurzor má i třetí podobu a to po najetí na prostředí s drobnými předměty. V této fázi se housence zvětší oči a po kliknutí se Vám tato oblast detailně přiblíží. K zmenšení dojde po druhém kliku na toto prostředí.

Na hlavním panelu můžete vidět pouze dvě tlačítka a to s obrázkem zvonečku a noty. Zvoneček má funkci „ukončení hry“. Nota vypíná a zapíná hudbu v pozadí. Na hlavním panelu je také skryté okno, které se zobrazí pouze při přehrání interaktivního obrázku. V tomto okně se vyobrazuje způsob jak se slovo píše. Tato funkce slouží zejména k uvědomění si, že v angličtině se slovo jinak píše a jinak vyslovuje.

Procházení hrou funguje za pomoci myši. Jakmile najedete kurzorem do stran, nahoru nebo dolů, automaticky se dá herní plán do pohybu.

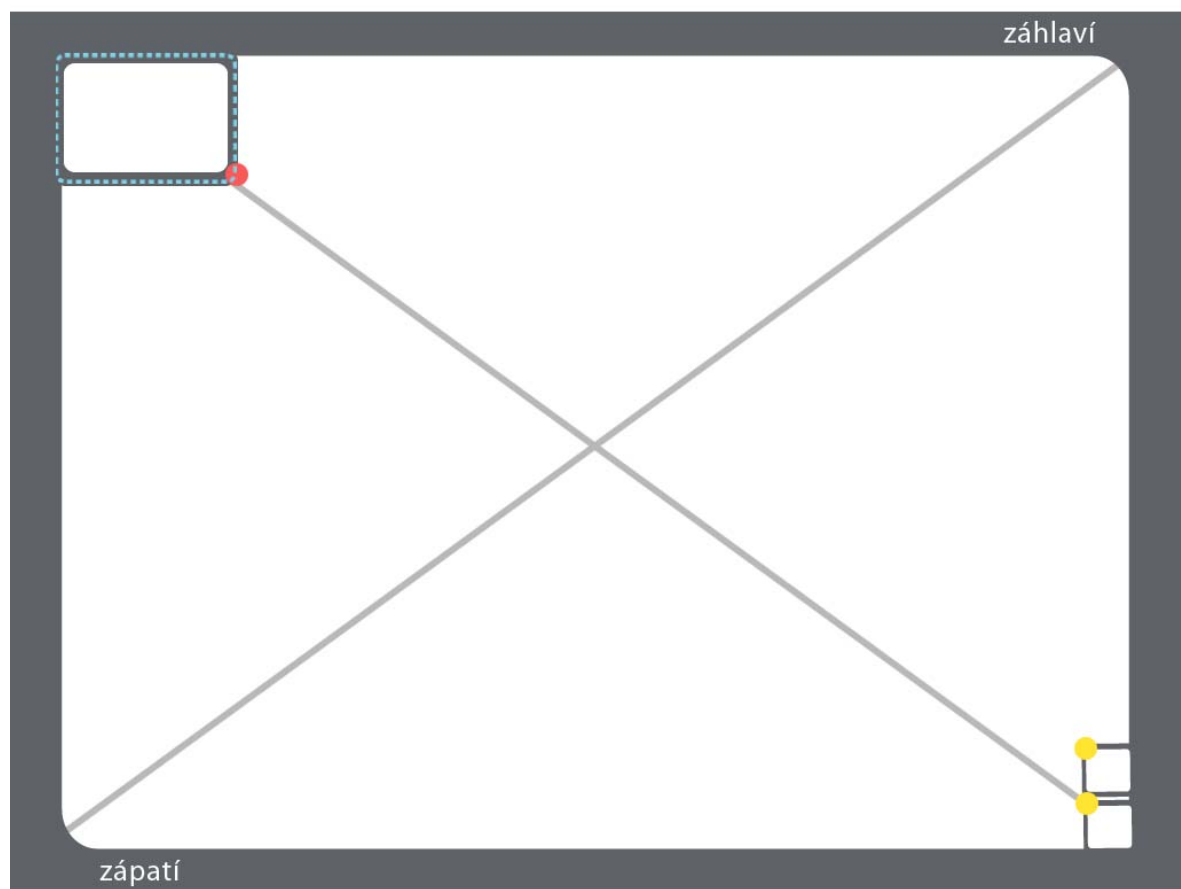
Po kliknutí na obrázek se spustí animace. Zároveň s ní uslyšíte dvakrát správné znění a výslovnost zobrazené situace. Vše nejprve zazní česky a poté anglicky.



obr.15: úvodní stránka hry

4.4.1 Wireframe

Wireframe, nebo-li drátěný model. Tento model definuje funkci a obsah stránky. Dalo by se říci, že jde o jakousi grafickou skicu, která formuluje rozmístění aktivních prvků na stránce. Díky drátěnému modelu každý ví, co se kde nachází, co je s čím propojeno. Zásadou wireframu, nemůže dojít k záměně při vytváření finální podoby.



- okno pro psanou verzi anglického slova
(okno je vysouvací, zobrazuje se pouze při přehrávání)
- tlačítko pro vypnutí / zapnutí melodie
a ukončení programu

obr. 16: wireframe, drátěný model

4.4.2 Návrh layoutu

Layout znamená grafické rozvržení stránky. Výuková aplikace vychází z jednotného vizuálního stylu a to jak ve formátu stránky tak v rozvržení obrázků, tlačítek, stejně jako v barvě a typu písma. Interaktivní angličtina je zpracována přehledně, pro co nejsnazší užívání, bez zbytečných vizuálních prvků s ohledem na to pro jakou cílovou skupinu byla vytvořena.



Obrázek 17: chování layoutu při najetí kurzoru na interaktivní zónu

5 TECHNOLOGICKÉ ZPRACOVÁNÍ

5.1 Akvarel

Akvarelovou techniku jsme si zvolila proto, že mi je velice blízká. Ale také proto, že jsem chtěla v této práci využít alespoň jednu z klasických výtvarných technik.

Tento způsob malby má hluboké kořeny. Již v pravěku můžeme hledat předchůdce této techniky. „Samotný akvarel se začal vyvíjet až vynálezem papíru Číňany krátce po 100 roce n.l. . První výrobní papíru byli v Itálii otevřeny kolem roku 1276 ve Francii pak roku 1492. Následně se začal papír rozšiřovat do celé Evropy a tím se také začal pomalu vyvíjet akvarel. Akvarel složil spíše jako koloristická technika. Tuto techniku si oblíbil zejména Albrecht Dürer (1471 - 1528).

Samotný rozmach techniky akvarelu přichází s tzv. Anglickou školou druhé poloviny 18 a počátku 19 století. Malíři v tomto období pozvedli akvarel na samostatné umění, ukázali sílu a jemnost tohoto media spolu s neobyčejnou bezprostředností.

Ve 20 století se akvarel dále rozvíjí a dostává do podvědomí stále širších mas. Ve 40 letech s nástupem většího využívání Airbrush a tiskem barevných časopisů se také stává oblíbeným mezi ilustrátory a v hojné míře je používán až dodnes.“ [23]

Složení akvarelu: pigment, arabská guma, glycerin.

Materiál: papyrus, kůže, látka, dřevo, plátno, plasty, papír.

Maluje se pomocí speciálních vlasových štětců z veverek a jiných zvířátek.

5.2 Adobe Photoshop

„Adobe Photoshop je bitmapový grafický editor pro tvorbu a úpravy bitmapové grafiky vytvořený firmou Adobe Systems. První verze (1.0) vyšla v únoru roku 1990 pro Mac OS a v současné době (k 17.5.2010) je k dispozici dvanáctá verze, prodávaná pod označením Creative Suite 5 (CS5).“ [24]

Za pomoci photoshopu se dají digitálně upravovat, retušovat obrázky a fotografie. Právě díky photoshopu jsem mohla upravit a doladit nedokonalosti své práce. Tento program umožňuje pracovat ve vrstvách. Formát, který ukládá jednotlivé vrstvy, masky, prolnutí je PSD (Photoshop dokument).

5.3 Audacity

Audacity je „multiplatformní editor digitálního zvuku“.[27] Tento program nabízí například přímé nahrávání zvuku, „editaci zvukových souborů ve formátech Ogg Vorbis, AIFF, MP3 (je však nutné zvlášť stáhnout LAME enkodér) a WAV“.[27] Zvuky se dají stříhat a míchat. Také je zde výběr ze spousty efektů. Velkou výhodou je, že je program přeložen do mnoha světových jazyků. Dostupná je i česká verze.

Tento program jsem využila, a vytvořila tak vlastní zvuky anglicky mluvících předmětů. Záměrem bylo nadabovat angličtinu milým, dětským hláskem, který by byl dětem blízký a sympatický. Pro tuto práci jsem poprosila o pomoc mladší sestru. Ta propůjčila hlas všem postavičkám vyskytujících se v ukázce.

Kdyby došlo ke skutečné realizaci hry, musel by postavičkám propůjčit dětský hlas rodilý mluvčí.

5.4 Adobe Flash

Tuto technologii jsem si zvolila, jelikož se s její pomocí dá nejlépe vizualizovat má idea interaktivní angličtiny. Jelikož jsou mé znalosti z oblasti programování minimální, netroufám si říct, zda-li by tato technologie byla využita při skutečné realizaci. Každopádně k mému záměru dostatečně posloužila.

Co se týče tohoto programu. „Flash je multimediální formát, zpočátku navržený pro vytváření animací, společně s přehráváním zvuků a jednoduchou interakcí ze strany uživatele. To jej stavělo do podobné kategorie, jako třeba animovaný GIF.

Zatímco animační schopnosti zůstaly prakticky beze změny, vývoj skriptovacího jazyka Flashe, ActionScriptu, jej v dnešní době posunul do kategorie aplikačních prostředí, do společnosti Javy nebo Silverlightu.

Počátky Flashe spadají někdy do roku 1994. Tehdy vlastně ještě nešlo o Flash. Jmenoval se SmartSketch a byl založen na Javě. Když se v roce 1995 objevily prohlížeče podporující zásuvné moduly, byl SmartSketch přejmenován na FutureSplash Animator. V roce 1996 Macromedia kupuje FutureSplash Animator a vzniká tak Macromedia Flash 1.0. Tato verze sice ještě neobsahuje skriptování ActrionScript, ale nastiňuje nadějný směr vývoje webových animací. V roce 2005 je Macromedia odkoupena společností Adobe Inc

a vzniká přelomová verze Flashe CS3 s ActionScriptem 3.0.“ [25] V letošním roce (2010) představila společnost Adobe Flash CS5.

6 ZÁVĚR

V dnešní době je počítač běžnou součástí života a budoucnost směřuje k tomu, že se bez podobných technologií neobejdeme. Stejně tak si uvědomujeme, jak důležité je ovládat alespoň jeden světový jazyk. Pro mnoho lidí je to již dnes naprostou samozřejmostí a čím dál více i nutností. Dnes mnoho zaměstnavatelů a majitelů firem požadují tyto znalosti od svých zaměstnanců a přikládají jim značnou důležitost. Tyto fakta měly vliv na mé rozhodnutí zabývat se e-learningovými programy. Jinak řečeno výukou angličtiny prostřednictvím počítače.

Zaměřila jsem se na nejmladší skupinu v této oblasti a to na děti předškolního věku. Ty jsou přes obrovskou rozmanitost počítačových her ochuzovány o tuto možnost výuky. V lepším případě je jim anglický program nabídnut, ale díky nevzhledné výtvarné stránce je dětmi odmítána. Proto jsem se rozhodla navrhnout interaktivní výukovou aplikaci. Ta bude děti nejen učit, ale také je bavit a to díky výtvarnému a interaktivnímu zpracování.

Výstupem je krátká flashová prezentace, na které je vidět jak uživatelské rozhraní tak jednotný vizuální styl, navržený speciálně pro děti předškolního věku.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] Barešová, Andrea, E-learning ve vzdělávání dospělých, Vox 2003, 1. vydání, ISBN 80-86324-27-3
- [2] Sak P. a kol., Člověk a vzdělávání v informační společnosti: vzdělávání a život v komputerizovaném světě, Portál 2007, 1. vydání, ISBN 978-80-7367-230-0
- [3] Centrum distančního vzdělávání [online], Nocar, David, E-learning v distančním vzdělávání. Dostupný z WWW:
<http://www.cddiv.upol.cz/www/Konference/NCDiV_2004/Nocar.pdf>
- [4] Historie e-learningu v České republice [online], Stříteská, Hana.
Dostupný z WWW: <<http://www.fi.muni.cz/usr/jkucera/pv109/2003p/xstrites.htm>>
- [5] Portál jazyků [online], Mgr. Přidal, Jaromír. Dostupný z WWW:
<<http://www.portaljazyku.cz/texty/clanky/testy-anglictina.html>>
- [6] HP [online], Formy e-learningu. Dostupný z WWW:
<<http://h41156.www4.hp.com/education/article.aspx?cc=cz&ll=cs&id=959>>
- [7] E-learning portál [online], Začínáme s e-learningem. Dostupný z WWW:
<<http://vsportal.osu.cz/showCategory8ece.html?kod=85>>
- [8] Čtenář [online], E-learning v knihovnách: Vize, nebo blízká budoucnost? – 1.
Dostupný z WWW: <<http://proknihovny.svkk1.cz/clanky/2009-roc-61/0708-2009/e-learning-v-knihovnach-vize-nebo-blizka-budoucnost-1-60-447.htm>>
- [9] Fischer, Robert, (z angličtiny přeložil Balcar, Karel), Učíme děti myslet a učit se : praktický průvodce, Praha: Portál 1997, 1. vydání, ISBN 80-7178-120-7
- [10] Bednářová, Jiřina, Šmardová, Vlasta, Diagnostika dítěte předškolního věku, Co by dítě mělo umět ve věku od 3 do 6 let, Computer Press, a.s., 2008, Dotisk 1. vydání, ISBN 978-80-251-1829-0
- [11] Černochová, Miroslava, Komrska, Tomáš, Novák, Jaroslav, Využití počítače při vyučování: Náměty pro práci dětí s počítačem, Praha: Portál 1998, 1.vydání, ISBN 80-7178-272-6

- [12] Máma a já [online], Děti a počítač. Dostupné z WWW: <http://www.mamaaja.cz/ActiveWeb/Article/1682/deti_a_pocitac.html>
- [13] Nadané dítě [online], Děti a počítač. Dostupné z WWW: <http://www.nadanedite.cz/view.php?navezclanku=deti-a-pocitac&cisloclanku=2008110004>
- [14] Cappy junior [online], Jsou počítače pro děti? Dostupné z WWW: <<http://www.rodina.cz/clanek4289.htm>>
- [15] Mediaresearch [online], TZ Volnému času českých dětí vládnou televize, počítač a zájmové kroužky. Dostupné z WWW: <<http://www.mediaresearch.cz/aktualita/tz-volnemu-casu-ceskych-deti-vladnou-televize-pocitac-a-zajmove-krouzky>>
- [16] Microsoft [online], Průvodce rodičů pro bezpečnost online: Věk a fáze. Dostupné z WWW: <<http://www.microsoft.com/cze/athome/security/children/parentsguide.mspx>>
- [17] Celostni medicina [online], Děti a počítač. Dostupné z WWW: <<http://www.celostnimedica.cz/deti-a-pocitac.htm>>
- [18] Nadané dítě [online], Děti a cizí jazyk. Dostupné z WWW: <<http://www.nadanedite.cz/view.php?navezclanku=kdy-zacit-a-cizim-jazykem-u-malych-deti-jak-vybirat-jazykovy-kurz-pro-deti&cisloclanku=2008100011>>
- [19] BSc Watts, Stephen a kol., Průvodce metodikou výuky angličtiny v mateřské škole I., Výzkumný ústav pedagogický v Praze, 2. rozšířené a upravené vydání, Liberec 2008, ISBN 80-87000-06-4
- [20] Oplatek [online], Angličtina do ouška. Dostupné z WWW: <http://www.oplatek.cz/albumzbozi_cenik/podrop.php?parkategorie=deti-predsk&hledanytext=&objednacicislo=20080828&sessionid=201005042146142015867568>
- [21] Oplatek [online], CD-ROM English. Dostupné z WWW: <http://www.oplatek.cz/albumzbozi_cenik/podrop.php?parkategorie=deti-predsk&hledanytext=&objednacicislo=20081351&sessionid=201005042146142015867568>

- [22] Shop jazykové školy [online], Angličtina pro děti - komplexní interaktivní kurz pro děti od 6 do 10 let. Dostupné z WWW: <<http://shop.jazykove-skoly.cz/?p=productsMore&iProduct=74>>
- [23] Art news [online], Z dějin výtvarných technik-Akvarel. Dostupné z WWW: <<http://www.artnews.cz/view.php?cislocclanku=2005041901>>
- [24] Wikipedie [online], Adobe Photoshop. Dostupné z WWW: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Adobe_Photoshop>
- [25] Flash JPW [online], Seznámení s Flashem. Dostupné z WWW: <<http://flash.jakpsatweb.cz/adobe-flash/>>
- [26] Dětský web [online], Desatero bezpečného internetu a Listina dětských práv na internetu. Dostupné z WWW: <http://www.detskyweb.net/index.php?option=com_content&view=article&id=70&Itemid=59&lang=cs>
- [27] Wikipedie, Audacity. Dostupné z WWW: <<http://cs.wikipedia.org/wiki/Audacity>>
- [] Zec, Peter, International yearbook communication design 2008/2009, Reddot edition 2008, ISBN 978-3-89939-101-5
- [] Weidemann, Julius, Web Design: Interactive and Games, Taschen 2008, ISBN 978-3-8228-4053-5
- [] Weidemann, Julius, Illustration Now, Taschen 2004, ISBN 978-3-8365-0509-3

SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

CD	Compact Disc - Kompaktní disk
CD-ROM	Compact Disc - Read Only Memory - Kompaktní disk - paměť pouze pro čtení
PC	Personal Computer - Osobní počítač
WWW	World Wide Web - Celosvětová síť
WBT	Web Based Training - vzdělávání za podpory webových technologií
ICT	Information and Communication Technologies - Informační a komunikační technologie
CBT	Computer Based Training - vzdělávání za podpory počítačů
LMS	Learning Management System - systém pro řízení výuky
F2F	Face to face – tváří v tvář
BBC	British Broadcasting Corporation - Britská vysílací společnost.
PSD	Photoshop dokument – formát fotografií Adobe Photoshop
GIF	Graphics Interchange Format – grafický formát určený pro rastrovou grafiku
Obr.	Obrázek

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek 1: Formy e-learningu [3].....	18
Obrázek 2: http://www.alik.idnes.cz/	38
Obrázek 3: http://www.e-anglictina.blogspot.com/	38
Obrázek 4: http://www.learningchocolate.com/	39
Obrázek 5: http://www.englishpolly.cz/index.php	39
Obrázek 6: http://www.bbc.co.uk/cbeebies/	40
Obrázek 7: http://www.sesamestreet.org/home	40
Obrázek 8: http://www.aj.cz/langmaster/product.asp?id=80	42
Obrázek 9: ukázka knižní ilustrace Zdeňka Milera.....	48
Obrázek 10: ukázka knižní ilustrace Érica Mathiveta.....	48
Obrázek 11: návrh vizuálního stylu varianta A.....	49
Obrázek 12: návrh vizuálního stylu varianta B.....	50
Obrázek 13: návrh vizuálního stylu varianta C.....	51
Obrázek 14: návrh vizuálního stylu varianta C.....	52
Obrázek 15: úvodní stránka hry.....	54
Obrázek 16: wireframe, drátěný model.....	55
Obrázek 17: chování layoutu při najetí kurzoru na interaktivní zónu.....	56

SEZNAM PŘÍLOH

[PI] Desatero bezpečného chování na internetu a Listina dětských práv na internetu

[PII] CD

PŘÍLOHA PI: DESATERO BEZPEČNÉHO CHOVÁNÍ NA INTERNETU A LISTINA DĚTSKÝCH PRÁV NA INTERNETU

- Nezapomeň: opatrný internetový serfař je inteligentní serfař!
- Nedávej nikomu adresu ani telefon! Nevíš kdo se skrývá za obrazovkou!
- Neposílej nikomu po internetu svoji fotografii, nesděluj svůj věk!
- Udržuj heslo své internetové schránky v tajnosti, nesděluj ho ani kamarádovi!
- Nikdy neodpovídej na neslušné, hrubé nebo vulgární e-maily!
- Nedomlouvej si schůzku po internetu, aniž bys o tom řekl alespoň jednomu z rodičů.
- Pokud tě nějaký obrázek, nebo e-mail šokuje: okamžitě opusť webovou stránku.
- Svěř se dospělému pokud tě internet vyděsí, nebo přivede do rozpaků!
- Nedej šanci virům. Neotvírej přílohu zprávy, která přišla z neznámé adresy!
- Nevěř každé informaci, kterou na internetu získáš!

- Mám právo bádát, učit se a užívat si na internetu všechny dobré věci.
- Mám právo nevyplňovat na internetu žádné formuláře a neodpovídat na otázky.
- Mám právo uchovávat veškeré informace o sobě v tajnosti.
- Mám právo se na internetu cítit bezpečně a být v bezpečí.
- Mám právo ignorovat e-maily a zprávy od lidí, které neznám, nebo kterým nevěřím.
- Mám právo vždy požádat rodiče o pomoc.
- Mám právo necítit s provinile, když se na obrazovce počítače objeví odporné věci.
- Mám právo nahlásit dospělým každého, kdo se na internetu chová divně.
- Mám právo, aby mne nikdo neobtěžoval a netrápil.
- Mám právo, aby mi lidé na internetu prokazovali respekt. [26]

