

**JIHOČESKÁ UNIVERZITA V ČESKÝCH BUDĚJOVICÍCH**  
**FAKULTA PEDAGOGICKÁ**

**VÝUKOVÝ SOFTWARE A JEHO VYUŽITÍ V HODINÁCH**  
**ČESKÉHO JAZYKA NA 2. STUPNI ZÁKLADNÍ ŠKOLY**

**Diplomová práce**

Autor:	Markéta Vejdová
Vedoucí práce:	Mgr. Daniel Bína Ph.D.
Datum odevzdání práce:	23. 4. 2010

## **ABSTRACT**

Computers today are the basic equipment of every school, unfortunately, very often with students working only within lessons of computing and teachers of other subjects do not want to use them for various reasons. Educational programs for its history back to the 60th the last century. Despite its history and development they have undergone, are overlooked source of new information, new way of repetition and testing.

The theoretical part is aimed at defining educational programs. Another section is devoted to the characteristics of educational programs and their history. The last section deals with the principles of teaching and key competencies.

Quantitative research was aimed at detecting the use of educational programs at elementary schools in the South Region. It was used to e-mail interviews method for the research and there were applied the closed and open questions.

The aim of the research was to map the use of educational programs at elementary schools and also the views of teachers on their use of quality programs. Hypotheses have not been determined. The research results were used in other parts of practical work.

Programs that came from research as the most widely used were analyzed and were identified their quality and effectiveness with respect to teaching principles and key competencies.

The last part is devoted to practical demonstrations of the use of educational programs in Czech language lessons in primary school.

Dissertation on "The Use of Educational Software in Czech language lessons at the 2nd Primary School " I chose because this issue is not devoted enough space and there is no guidance for teachers and parents how to select appropriate programs for their students and children.

### **Čestné prohlášení**

Prohlašuji, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb. v platném znění souhlasím se zveřejněním své diplomové práce, a to v nezkrácené podobě, elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejích internetových stránkách.

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci na téma „Využití výukových software v hodinách českého jazyka na 2. stupni Základní Školy“ vypracovala samostatně a použila jen pramenů, které uvádím v přiložené bibliografii.

V Českých Budějovicích dne 22.4. 2010

.....

Podpis studenta

## **Poděkování**

Tímto bych chtěla poděkovat vedoucímu práce Mgr. Danielu Bínovi Ph.D. za trpělivost, pomoc a užitečné rady při zpracování diplomové práce. Dále bych chtěla poděkovat základním školám a učitelům, kteří se zúčastnili mého výzkumu a umožnili mi tak vypracovat praktickou část diplomové práce. V neposlední řadě děkuji Martinu Vochozkovi za trpělivost a podporu.

<b>OBSAH</b>	
<b>ÚVOD</b>	<b>8</b>
<b>1. VÝUKOVÉ PROGRAMY V HODINÁCH ČESKÉHO JAZYKA</b>	<b>10</b>
<b>1. 1 Programy</b>	<b>10</b>
1. 1. 1 Definování programu	10
1. 1. 2 Výukový program	10
1. 1. 3 Druhy programů	11
1. 1. 4 Členění výukových programů	12
<b>1. 2 Vývoj výukových programů</b>	<b>13</b>
<b>1. 3 Funkce výukových programů</b>	<b>15</b>
<b>1. 4 Podle čeho zvolit vhodný výukový program?</b>	<b>17</b>
1. 4. 1 Kritéria volby	17
<b>1. 5 Výukové programy a děti se specifickými poruchami učení</b>	<b>18</b>
1. 5. 1 Výběr výukových programů pro děti se specifickými poruchami učení	18
<b>1. 6 Výhody a nevýhody výuky s počítači</b>	<b>19</b>
<b>1. 7 Předcházení potížím a minimalizace následků</b>	<b>20</b>
<b>1. 8 Počítač a jeho vliv na žáka</b>	<b>21</b>
<b>1. 9 Zásady vyučování</b>	<b>23</b>
1. 8. 1 Definování zásad vyučování	23
1. 8. 2 Zásady vyučování a výukové programy?	25
<b>1. 10 Klíčové kompetence</b>	<b>25</b>
1. 10. 1 Klíčové kompetence a výukové programy	27
<b>1. 11 Kritéria volby výukových programů a jejich souvislost s didaktickými zásadami</b>	<b>27</b>
<b>2. CÍL PRÁCE</b>	<b>29</b>
<b>2. 1 Cíl 1</b>	<b>29</b>
<b>2. 2 Cíl 2</b>	<b>29</b>
<b>3. METODIKA</b>	<b>30</b>
<b>3. 1 Použitá metodika</b>	<b>30</b>
3. 1. 1 Metoda e-mailového dotazování	30

<b>3. 2 Charakteristika zkoumaného souboru</b>	<b>31</b>
<b>4. VÝSLEDKY</b>	<b>32</b>
<b>4. 1 Dotazníkové šetření</b>	<b>32</b>
4. 1. 1 Grafické zpracování uzavřených otázek (1, 3, 4, 6, 9)	32
4. 1. 2 Vyhodnocení odpovědí na otevřené otázky (2, 5, 7, 10, 11)	36
<b>5. VÝBĚR NEJKVALITNĚJŠÍHO VÝUKOVÉHO PROGRAMU</b>	<b>38</b>
<b>5. 1 Posouzení kvality a vhodnosti výukových programů</b>	<b>38</b>
5. 1. 1 TS Český jazyk 1 – PRAVOPIŠ	38
5. 1. 2 TS Český jazyk 4 – Zábavná verze brouka Koumes	40
5. 1. 3 Diktáty Holubec	42
<b>6. JAK VÝUKOVÉ PROGRAMY VYUŽÍT V HODINĚ ČESKÉHO JAZYKA?</b>	<b>44</b>
<b>6. 1 Praktická ukázka využití v hodinách</b>	<b>44</b>
<b>6. 2 TS Český jazyk 1 – Pravopis</b>	<b>44</b>
6. 2. 1 Diagram (odkaz k práci na CD)	45
<b>6. 3 TS Český jazyk 4 – Zábavná verze brouka Koumese</b>	<b>46</b>
6. 3. 1 Diagram	46
<b>6. 4 Diktáty Holubec</b>	<b>47</b>
6. 4. 1 Diagram	47
<b>7. ZÁVĚR</b>	<b>48</b>
<b>8. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ</b>	<b>50</b>
<b>9. KLÍČOVÁ SLOVA</b>	<b>53</b>
<b>10. PŘÍLOHY</b>	<b>54</b>

## ÚVOD

V dnešní době počítačové gramotnosti by měly být výukové programy nedílnou, zajímavou a také velmi důležitou součástí nejen života školy, ale také domácností. Kvalitní výukový program dokáže efektivně rozvíjet žákovi znalosti, dovednosti i schopnosti. A učitelé by tuto problematiku měli znát a orientovat se v nabídce výukových programů a být schopni vybrat takový program, který je pro jejich výuku nejvhodnější.

Široká škála textů a studií se zabývá využitím počítače ve školách i doma. Běžně se setkáváme s výzkumy, které se zabývají závislostí lidí na počítači, jaké jsou dopady práce u počítače na fyzické i psychické zdraví člověka, ale tyto texty nejsou pro učitele tím hlavním zdrojem, který by jim pomohl rozhodnout se, zda budou ve škole využívat výukové programy, jaké výukové programy a jakými způsoby s nimi mohou pracovat. Na trhu se setkáme s knihami, které učí začátečníky pracovat s programy jako jsou Microsoft World, Microsoft Excel, Microsoft Office a další. Existují knihy, které radí, jak efektivně využívat internet, učí, jak tvořit internetové stránky, odkazy apod... Ale bohužel i v dnešní moderní počítačové době nalezneme jen velmi málo textů, které by se zabývaly problematikou výběru vhodného výukové programu. Učitelé, ale i rodiče tak mají ztíženou práci při výběru. Musí sami program prostudovat, projít si ho a rozhodnout se, jestli daný program je vhodný. Jedinou pomocí, která se jim nabízí jsou demoverze výukových programů, které jsou volně dostupné ke stažení na internetu. Řada lidí by si mohla myslet, že každý výukový program je dobrý a mohou ho tedy používat všichni žáci, ale opak je pravdou a touto prací bych velmi ráda poukázala na tento problém.

Společně se pokusíme v základních bodech vymezit pojem výukového programu, historii jeho vývoje a techniku práce. V další části si stanovíme hlavní zásady vyučování a klíčové kompetence charakterizované RVP, které budou důležité pro naši další část práce, ve které budeme sledovat, do jaké míry 3 nejčastěji využívané výukové programy na školách v Jižních Čechách podporují rozvoj vyučovacích zásad a klíčových kompetencí. S těmito 3 výukovými programy budeme dále pracovat

v praktické části práce a vytvoříme plán výuky, který budeme moci běžně využít při výuce. Pokusíme se poskytnout návod k tomu, jak lze s výukovým program v hodině českého jazyka pracovat a oživit tak běžnou frontální výuku.

Doufám, že takto rozšířím velmi skromnou nabídku textů, které pomohou učitelům orientovat se v nabídce programů pro školy nebo poukáži na další knihy, které se jim mohou stát dobrými rádci.



# 1. VÝUKOVÉ PROGRAMY V HODINÁCH ČESKÉHO JAZYKA

## 1.1 Programy

### 1.1.1 Definování programu

Jedná se o ucelený souhrn instrukcí (příkazů), pomocí kterých provádí počítač určitou činnost. Program je tvořen jedním nebo více soubory, které jsou v úhrnu dostatečně schopné provádět předepsanou činnost. (9)

### 1.1.2 Výukový program (dále jen VP)

Existuje mnoho definicí, které více či méně srozumitelně vysvětlují, co je VP. Můžeme si zmínit jen některé a zjistíme, že podstata je vždy stejná. Výukovým programem chápeme konkrétní software, který je určen k výukovým účelům a je schopen plnit minimálně jednu z didaktických funkcí. Jiným způsobem vysvětluje VP PaedDr. Jiří Dostál. Výukový program je software, který předkládá žákovi celek učiva a zajišťuje osvojení jeho obsahu žákem. Zjednodušeně lze říci, že se jedná o **program, který se snaží někoho něco naučit**. Důležitý je cíl každého programu. Pokud pracujeme s programem českého jazyka, který má za cíl procvičit vyjmenovaná slova po l, pak očekáváme, že tento cíl splní. Uživatel tedy bude muset nějakou formou cvičit a doplňovat i/y, ale nebude se učit předpony s/z. Ve výuce je také možné využít programy, které nejsou označeny jako výukové. Mezi ně patří hry nebo tzv. „simulátory“. I tyto programy mohou být vhodné pro vzdělávání a získávání znalostí a dovedností, ale jejich efektivita leží zcela v rukách učitele. Ten je musí využívat vhodným způsobem ve vhodných situacích. Dnešním nejmodernějším programem, který se využívá ve škole i k samostudiu jsou počítačové encyklopedie. (4)

### 1. 1. 3 Druhy programů

Počítač má ve výuce nezastupitelnou roli. Zprostředkovává žákům nepřeberné množství informací různými způsoby. Především pomocí internetu, dále prací s grafikou, zvukem apod. Velmi často jsou informace žákovi předávány pomocí programů, které jsou přímo v počítači. Těchto programů je hned několik.

*Multimediální programy* – do této skupiny řadíme programy, jejichž komunikace s uživatelem využívá více typů údajů – obrázky, text, grafiku, videosekvence, zvuk, animace, tzn. jestliže informace jsou předávány přes různé receptory (smysly) v různých formách. Tyto programy mají velmi často encyklopedický charakter, protože přibližují multimediálním způsobem realitu našeho světa

*Simulační programy, modelování* – v tomto případě mluvíme o programech, které uživatelům přibližují realitu světa simulací reálních jevů na počítači. Simulace se využívají v případě, že reálný jev je nedostupný, smyslově nedosažitelný, je nebezpečný nebo finančně náročný. Ve výuce jsou velmi účinné, protože mohou věrně přibližovat různé části našeho světa, a navíc s nimi mohou žáci přímo manipulovat. Bohužel dobré simulační programy pro výuku jsou složité na vytváření, proto jich zatím není mnoho.

*Testovací programy* – zjišťují úroveň a míru získaných znalostí, dovedností a schopností žáka. Výstupy jsou jedním z nejpoužívanějších způsobů diagnostiky výuky pro jednoduchost zadávání a také vyhodnocování testů. Nabídka testovacích programů je velmi široká. Bohužel ale ne všechny mají vysokou pedagogickou hodnotu.

*Informační zdroje* – jsou všechny ostatní zdroje dat, která jsou určena pro výuku. Prostřednictvím své formy často prostupují jinými typy programů a také záleží na kontextu použití. (např. zákony, osnovy, mapa ČR s místními daty aj.)

*Videokonference* – jedná se o situaci, kdy spolu diskutují účastníci jednání pomocí počítačových sítí. Videokamera přímo přenáší obraz i zvuk.

*Distanční formy výuky* – jedná se o typ výuky, kdy žák obdrží materiály vhodné k samostudiu a osobní kontakt s učitelem je velmi omezený. Komunikace mezi žákem a učitelem probíhá převážně pomocí počítačové sítě zasíláním kontrolních úkolů.

*Virtuální realita* – představuje nové možnosti ve výuce, protože žáci se setkávají přímo se simulovanou realitou, se světem. Prakticky žáci pracují s helmou, ve které se promítá simulovaná realita a s rukavicemi, které simulují pohyb rukou. V helmě i rukavicích jsou snímače, které rozpoznají jaký pohyb žák udělal a zareaguje příslušným zobrazením.

*Výukové programy* – musí zajistit tři nutné podmínky: předání informací, kontrolu získané úrovně znalostí a následnou reakci podle výsledků zpětnovazební informace. Největším problémem je reakce, protože teoreticky by program měl reagovat jako dobrý pedagog, měl by tedy mít vysokou míru umělé inteligence. Ve zjednodušeném pojetí je možné učivo rozložit do malých celků s malým množstvím předávaných informací, které by se měl žák naučit beze zbytku a pro které se předpokládá několik již prověřených způsobů výuky a kontroly. (26)

#### *1. 1. 4 Členění výukových programů*

Výukové programy lze členit podle různých klasifikačních kritérií. My si zde uvedeme několik typů členění jak je uvádí PaedDr. Jiří Dostál.

*Podle funkce VP ve výuce:* Podle této funkce je dělíme na programy pro expozici učební látky, pro fixaci učební látky, pro testování stupně osvojení učební látky, simulační programy, didaktické hry, elektronické učebnice, elektronické encyklopedie, programy pro řízení laboratorní výuky a programy pro výuku programování.

*Podle způsobu užívání:* V této kategorii je dělíme na softwary pro nasazení do vyučovacího procesu a pro samostudium.

*Podle typu uživatele:* Zde máme pět skupin uživatelů VP. Dělíme je tedy na programy pro žáky mateřských škol, základních škol, středních škol, vysokých škol a pro vzdělávání dospělých. (4)

## 1.2 Vývoj výukových programů

V této kapitole se budeme věnovat konkrétním vlastnostem VP, které jsou typické pro jednotlivá vývojová období. Zjistíme tak, že za specifických podmínek lze většinu programů použít i dnes. Možná bychom si mohli myslet, že historie VP nesahá do daleké minulosti, ale není tomu tak. S prvními programy se společnost seznámila už v 60. letech. Pro naši generaci je to doba už dávno minulá.

Koncem 60. let vznikly programy pro vyučovací automaty. Aplikace těchto programů byly založeny na Skinnerově teorii programového učení. Automaty vznikaly všude ve světě. Jeden z nejlepších automatů vznikl u nás pod názvem **Unitutor**. Jeho činnost lze popsat velmi jednoduše. Jedna stránka obsahovala výklad určitého problému, na jehož konci byla zařazena kontrolní otázka. Odpověď na otázku uživatel vybíral z nabízených možností. Velice důležitou vlastností automatu bylo poskytování zpětné vazby o správné či špatné odpovědi.

Vyučovací automaty se příliš neujaly. To je fakt, který byl dán složitostí těchto automatů a také malou účinností. K velkému rozvoji programů dochází až s nástupem mikropočítačů a především osobních počítačů. Prvními programy, které vznikaly byly tzv. **testy s výběrovou odpovědí**. Tyto programy ještě zcela nevymizely a může se stát, že s nimi přijdeme do kontaktu. Většina těchto programů začíná přihlášením uživatele (zapsání jména) a dále jsou uživateli kladeny jednotlivé otázky, na které odpovídá výběrem z několika možností. Program uživateli poskytne zpětnou vazbu o správnosti jeho odpovědi a poté nabídne další otázku. Jednotlivé odpovědi jsou bodovány a na konci testu je uveden celkový počet získaných bodů a uživatel je v mnoha případech ještě ohodnocen známkou, která je důležitá pro učitele. Hlavní nevýhodou těchto programů byla jejich jednostrannost. Byly určeny jen pro zkoušení a nikoli pro opakování a procvičování. A právě pro svoji jednostrannost byly postupem času doplňovány o prvky **umělé inteligence**. Kromě testu bylo součástí programu i opakování a procvičování učiva a také v mnoha případech i výklad látky. Z jednotlivých částí tak mohly vznikat ucelené lekce a z nich dále celé kurzy. Základem těchto programů byla jejich propracovanost. Musely předpovídat všechny možné

odpovědi uživatele. Práce s takovým programem (lekcí) může vypadat asi takto. Uživatel se musí opět přihlásit svým jménem do programu a než je mu umožněno vstoupit do lekce, tak musí projít tzv. **pretestem**, který ověří zda jsou jeho znalosti dostatečné pro absolvování lekce. Pokud pretestem projde, následuje práce s **výkladem** látky. Tato část není časově omezena a uživatel s výkladem může pracovat podle svého uvážení a podle potřeb. Po nastudování látky projde uživatel **cvičeními**, která znalosti z výkladu procvičí a upevní. Součástí cvičení je i možnost nápovědy. Tu může využít i opakovaně a pokud má uživatel velké problémy se cvičením, může být vrácen zpět do výkladu. Poslední částí programu je už samotný test, který zjišťuje míru dosažených znalostí a znovu je může obodovat, vyjádřit procentem nebo ohodnotit známkou, která je důležitou informací především pro učitele. Zpětná vazba studenta informuje o správnosti jeho odpovědí a v případě chybné odpovědi studentovi oznámí správnou odpověď.

Jak už jsme zmínili dříve, tak z těchto lekcí vznikaly celé **kurzy**. Při práci s kurzy je práce studenta sledována a vyhodnocována od začátku až do absolvování kurzu. Sledují se výsledky jednotlivých testů, ale také samotná cesta kurzem.

V době svého vzniku byly velmi oblíbené, ale postupem času se staly cílem kritiky, která byla podle mého názoru oprávněná. Tvorba těchto kurzů je časově, ale i finančně náročná. Ale to není ten největší problém. Největším problémem se stal fakt, že student byl při práci příliš svazován a nebyl mu poskytnut žádný prostor pro vlastní aktivitu, tvořivost a fantazii. Vztah mezi učitelem a studentem se zcela minimalizoval a nemohlo docházet k rozvoji komunikace a schopnosti debatovat. A učitel? Ten se stal pouhým interpretem výsledků studenta.

K velkému zlomu dochází v druhé polovině 80. let vlivem kognitivní psychologie.<sup>1</sup> Do popředí se dostává aktivní přístup ke studiu. Princip programového učení a prvky umělé inteligence jsou postupem času nahrazovány efektivnějším

---

<sup>1</sup> „Těž psychologie poznávání. Jedná se o psychologický směr, který se zabývá smyslovým poznáváním, představivostí, fantazií, řešením problémů, pamětí, učení, apod. Jsou to dynamické procesy, které jsou úzce spojeny s procesy snahovými a citovými, na úrovni vědomí i nevědomé. Zaměřuje se také na počítačové programování a umělou inteligenci.“ (8)

principem konstruktivismu.<sup>2</sup> Nejdůležitější funkcí se stala motivace. Člověk je totiž od přírody tvořivý a má potřebu se sebevzdělávat. A naším úkolem je studenta motivovat k tomu, aby měl zájem a touhu poznávat a učit se a vytvořit mu vhodné konstruktivní prostředí. (6)

### 1.3 Funkce VP

Každý VP musí plnit funkce, které jsou základem pro dobré a vhodné osvojení látky, procvičení a testování dosažených znalostí. Pokud některá z těchto funkcí chybí, program není vhodný a pro nás je to ukazatel kvality VP. Jestliže chceme pracovat s kvalitními programy, tak bychom tyto funkce měli znát a zohlednit je při výběru softwaru pro žáky. Těmto pěti funkcím se nyní budeme věnovat a vysvětlíme si, co je podstatou každé z nich.

- **Motivace žáka**

Snahou každého učitele není nutit žáky ke studiu, ale motivovat je. Proto i každý program musí žáky vhodně motivovat, aby docházelo k procesu efektivního učení. Vhodnou motivací ale nemyslíme jen barevné prostředí, zvukovou kulisu a poskakující barevné panáčky nebo zvířátka. Musí žáka motivovat k dalšímu objevování nových znalostí, musí v něm probudit touhu po poznání. Právě již zmíněné efekty pomocí barev, zvuků a postaviček je největším úskalím mnoha výukových programů.

- **Předávání informací žákovi**

Úkolem VP je zprostředkovat žákovi nové poznatky. Nové informace by ale neměly mít podobu dlouhého nečleněného textu. Každý text by měl být vhodně strukturován, měly by být využity odrážky, podstatné informace určitým způsobem v textu zvýrazněny (barevně, kurzívou, podtržením), aby se uživatel dobře orientoval. Velkou výhodou můžou

---

<sup>2</sup> „Konstruktivismus je směr druhé poloviny 20. století. Zdůrazňuje aktivní úlohu člověka, význam jeho vnitřních předpokladů a důležitost interakce člověka s prostředím a společností. Zabývá se studiem sociální konstrukce reality a zaměřuje se na využívání moderních elektronických médií, zejména ve vyučování a učení vůbec.“ (8)

být obrázky, grafy, náčrtky, animace, které text doplní a žák se tak učí názorně. Velké možnosti zvyšující efektivitu učení skýtá tzv. hypertext<sup>3</sup>, který je běžně využíván na Internetu.

- **Upevnění osvojených poznatků a dovedností**

Jak už jsme zmínili v předchozích kapitolách je velmi důležitou součástí programu procvičování osvojovaného učiva, čímž dochází k jeho fixaci. Vhodné jsou otázky, které vyžadují kreativitu, víceslovné odpovědi a nespokojí se jen s odpověďmi ano – ne.

- **Kontrola získané úrovně vědomostí a dovedností**

Při osvojování nových poznatků je důležité procvičování, ale také je nezbytnou fází kontrola osvojených poznatků. Proto VP plní kontrolní funkci. Vedle bodového nebo procentuálního ohodnocení by měl žákovi poskytnout informace, které žáka upozorní na oblasti učiva, které zvládá zcela bez problému a naopak, kde má problémy. Kontrola by měla vždy působit pozitivně. Měla by žáka motivovat k dalšímu studiu a dalším úkolům.

- **Reakce podle výsledků zpětnovazební informace**

Kvalitní program by měl umět reagovat na výsledky učení. V případě, že žák neobstojí při kontrole v otázkách z určité oblasti učiva, měl by být pozitivně motivován k jejímu dostudování.

Ve všech případech se nemusí jednat o VP, které jsou komplexní a obsahují veškeré výše uvedené funkce. Vždy musíme sledovat, k čemu je VP určen. Existují programy, které učivo exponují a jiné, které jsou zaměřené na testování znalostí žáků. U každého softwaru by mělo být uvedeno, co je jeho cílem a podle toho požadujeme, aby plnil příslušné funkce. (4)

---

<sup>3</sup> „V počítači uložený textový dokument, který je vázaný na speciální aplikaci, která dokáže jeho jednotlivé části zpřístupnit uživateli přehlednou, interaktivní a vzájemně provázanou formou. V hypertextu se lze pohybovat jednoduše pomocí ovládacích prvků PC. Základním prvkem je odkaz. Což je tedy zvýrazněné slovo v textu, které po aktivaci vyvolá zobrazení vysvětlujícího textu nebo obrázku.“  
(9)

## 1. 4 Volba výukového programu

Výukový software bychom měli vybírat podle našich potřeb. Nejdříve si musíme uvědomit, co požadujeme a jakých cílů chceme pomocí programu dosáhnout a jaké jsou naše možnosti ohledně ceny, vybavení školy, apod... Při výběru musíme sledovat řadu nejrůznějších kritérií.

### 1. 4. 1 Kritéria volby

Jak už jsme zmínili výše, existuje několik kritérií, kterými bychom se měli řídit při výběru vhodného programu. Nyní si uvedeme a vysvětlíme 4 základní kritéria.

*Obsah výukového programu* – je základním kritériem pro rozhodování o koupi programu. Látka v programu musí být aktuální a odpovídat našemu učebnímu plánu. (tomu, co chceme naučit)

*Didaktické aspekty* – při nákupu softwaru musíme sledovat logičnost a návaznost látky, otázek, obsahu programu. Programy vybíráme vhodně podle věku žáků, podle jejich dosažených znalostí apod...

*Hardwarové požadavky* – při výběru je nutné brát ohled na vybavení školy. Některé VP vyžadují výkonnější počítače nebo nový software.

*Instalace a dokumentace* – je důležité si předem uvědomit, zda si chceme pořídit jedinou uživatelskou licenci či multilicenci pro celou učebnu. Součástí každého softwaru by měla být příručka pro instalaci.

Při volbě programu nám mohou pomoci demoverze, které nabízí většina výrobců. Pomocí demoverze si můžeme v počítači program vyzkoušet a zjistit, co nabízí, jak je vypracován a zda splňuje funkce a kritéria, která jsme doposud zmínili. Proto neváhejte a vždy, pokud máte možnost, demoverze vyzkoušejte.



## 1. 5 Výukové programy a děti se specifickými poruchami učení (SPU)

VP nemusí pomáhat v učení jen zdravým dětem, ale i dětem s SPU. Poruchy učení v běžných hodinách děti zatěžují a jistým způsobem omezují učitele, který musí při práci a výuce vytvářet specifické výukové plány a úkoly a cvičení přizpůsobit jejich omezením. VP dokážou usnadnit práci učitelům, ale pomohou i žákům v rozvoji těch dovedností, které jsou příčinou SPU oslabeny.

Existuje celá řada VP, které se orientují na výuku dětí s SPU. Mezi ně patří například Matik, Veselé počítání, Dyslektik, Dyslex aj.

### 1. 5. 1 Výběr výukových programů pro děti se specifickými poruchami učení

Při výběru VP musíme zohlednit naše požadavky a potřeby žáků. Pro děti s SPU bude výběr programu ještě složitější, protože i jejich potřeby jsou jiné a individuální. Program musí být vhodnou pomůckou pro nápravu dyslektických poruch.

Prostřednictvím DEMO verzí je možné si celou řadu VP vyzkoušet, aniž bychom museli programy kupovat a platit za ně nemalé částky.

Na základě prostudování několika DEMO verzí vyplynul jeden program jako velmi kvalitní a vhodný pro žáky s SPU. Cílem této práce samozřejmě není podat kompletní obraz tohoto programu a doporučit ho všem uživatelům, protože byl vybrán jako vhodný reprezentant VP ze zkoumaného vzorku, který nezahrnoval všechny nabízené programy.

Výukový program **Dyslex**<sup>4</sup> vznikl již v roce 2002, ale i nadále je vyvíjí pod vedením PaedDr. Anny Chaloupkové. (viz. obrázek č. 1, 2)

Soustředí se na procvičování čtení, doplňování a také na orientaci v textu.

Při nácvičení je velkou výhodou možnost nastavení rychlosti plynutí slov či textu po obrazovce. Dále můžeme pracovat s různou velikostí či barvou písma. Různé styly písma, velikosti i barvy se běžně užívaly a stále užívají pro nápravu dyslektických

---

<sup>4</sup> <http://dyslex.webpark.cz>

poruch i v PPP<sup>5</sup>. Zajímavou součástí je čtení prostřednictvím tzv. „čtecího okénka“<sup>6</sup>, které se běžně využívá i při čtení ve škole či doma.

V části, která se zabývá doplňováním si žák procvičí slabiky di, ti, ni / dy, ty, ny, znělost a neznělost koncovek, i/y a také délku hlásek.

Při práci s větami žák doplňuje čárky, háčky, kroužky, tečky a mezery mezi slova či věty.

Poslední funkční záložkou jsou hrátky. Tato záložka umožňuje procvičování zábavnější formou. Její součástí je počítání slabik, Morseovka, hledání hlásek, délky slabik, hlásky ve slovech, pexeso a kolotoč.

Tento program velmi vhodně rozvíjí žákovi schopnosti a napravuje dyslektické poruchy. Jedinou jeho nevýhodou je chybějící kontrola čtení. Program žáka neupozorní, zda slovo či větu přečetl správně či ne, a proto je nutná přítomnost učitele, asistenta nebo rodiče, který kontrolu zajistí. Pro některé rodiče a školy by se při jeho pořizování mohla stát rozhodující jeho cena. Jednu licenci lze zakoupit za 700,- Ale i přes tyto nedostatky by měl podle mého názoru být součástí výuky dětí s SPU ve školách i doma.

## **1.6 Výhody a nevýhody výuky s počítači**

Vlivu počítače a počítačových her na děti se věnuje řada studií, jejichž výsledky jsou převážně negativní. Jejich výsledky mnohé rodiče a pedagogy znepokojují. Ale měli bychom si uvědomit, že práce s počítačem přináší řadu výhod, které by se měli děti naučit využívat. A nevýhody lze naším úsilím minimalizovat. Učitelé a rodiče by měli nevýhody znát a snažit se jim vyhnout a působit na děti tak, aby i ony je vnímaly a uvědomovaly si je. A záleží jen na učitelích a rodičích, jak se s touto rolí dokáží vypořádat. I práce s výukovými programy je spojena s řadou výhod, ale i záporů, které si zde společně nastíníme.

---

<sup>5</sup> PPP – pedagogicko psychologická poradna

<sup>6</sup> „Při práci s okénkem ke čtení postupně odkrýváme text tak, aby dítě postupovalo očima plynule zleva doprava. Bráníme tak chaotickému čtení, kdy je čtena některá z následujících slabik a teprve potom slabika první.“ (29)

## **Výhody**

- oproti klasické výuce VP vhodným a daleko účinnějším způsobem rozvíjejí kreativitu dětí
- počítač poskytuje širší možnosti a učení je pro žáky zábavnější
- žáci jsou motivováni tím, co je baví a zároveň pracují s výpočetní technikou, která láká skoro každé dítě
- při práci je zapojeno více smyslů, žák vnímá zrakem i sluchem a látku si tak dokážou lépe zapamatovat
- výuka je interaktivní – po zodpovězení otázky či splnění úkolu se žák hned dozví, zda odpověděl správně či ne
- žák si může stanovit vlastní tempo a není omezován ostatními žáky
- VP dokáže vhodným způsobem nahradit celou řadu školních pomůcek

## **Nevýhody**

- dlouhodobé sezení u počítače škodí zdraví, pohybový systém žáků je jednostranně zatížený
- nedostatek pohybu a dlouhé vysedávání u počítače způsobuje i další zdravotní problémy – nemoci očí, nadváha, cukrovka,...
- děti nedokáží vhodně navazovat kontakty s jinými lidmi, omezuje se schopnost komunikace a zaostávají v sociálních dovednostech – jejich mluva je ovlivněna řečí počítače, nedokáží vnímat pocity druhých, je omezena schopnost empatie
- časté sezení u počítače může způsobovat závislost
- zvyšuje se agresivita (4)

### **1.7 Předcházení potíží a minimalizace následků**

Žákova práce na počítači je zaměřena především na sledování obrazovky a na komunikaci s počítačem. Tato práce zatěžuje smysly a pohybový systém. Proto je důležité dbát na respektování určitých ergonomických a také zdravotních požadavků.

Pokud budeme při práci na počítači dodržovat základní pravidla, budeme tím předcházet zdravotním potížím a minimalizovat tak následky.

Základem zdravé práce je vhodná organizace pracovního místa počítače. Tím se zabývá tzv. ergonomie. Technicky vhodně uspořádané pracoviště si může každý z nás vytvořit sám doma, v práci či ve škole. Deska stolu pro klávesnici by měla být v optimální výšce. Důležitou součástí je vhodná židle, která by měla být pevné konstrukce, s přední hranou zaoblenou a samozřejmostí by měla být její výšková nastavitelnost. Nohy nám musí spočívat celou plochou chodidla na podlaze. Pokud máme u židle vyšší sed, použijeme opěrku pro nohy. Tyč stolu místo kvalitní opěrky není vhodnou náhradou. (30)

Nejvhodnější umístění monitoru je směrem ke stěně a obrazovka displaye by měla být v rozmezí mezi 50 – 70 cm. Nesmí docházet k oslnění, proto by se měl jas obrazovky shodovat svojí intenzitou i osvětlením pracovní desky, klávesnice a pozadí. Potom nedochází k zatěžování očí. Při dlouhodobé práci na počítači bychom měli naším očím ulevit pravidelnými pauzami. (15)

## **1.8 Počítač a jeho vliv na žáka**

Vliv počítače na dítě (žáka) je předmětem mnoha studií. Tato problematika je skoro stejně stará jako počítačový boom. Brzy po rozšíření počítačů se začal sledovat jejich vliv na psychický, fyzický a citový vývoj dítěte. Těchto studií je v dnešní době celá řada, ale bohužel se zabývají problematikou vlivu obecně nebo vlivu počítačových her. Studií, které by sledovaly vliv výukových programů na rozvoj žáka, je velmi málo. Psychologové ani pedagogové této problematice nevěnují přílišnou pozornost.

Již od počátku měly počítače své odpůrce i zastánce. Stejně je tomu i v řadách pedagogů. Podle mého názoru je hlavním důvodem nedůvěry k počítačům neznalost učitelů. Mnozí z nich neumí s počítači pracovat na takové úrovni, že by je dokázali využít ve svůj a žákův prospěch.

Počítače velmi ovlivňují zdravotní a sociální rozvoj dítěte (viz výše), ale v první řadě záleží jen na rodičích a pak učitelích do jaké míry dovolí, aby dítěti počítač

nahradil jiné aktivity a kolik času u počítače bude denně trávit a jakou činností se bude u počítače zabývat.

V nedávných dobách vyšla německo-britská studie, která uvádí, že přes 10% lidí hrajících pravidelně PC hry jeví známky závislosti. Takoví jedinci stráví hraním her až 40 hodin týdně. V některých zemích jsou dokonce zaznamenány případy úmrtí způsobené naprostým vyčerpáním. V důsledku nedostatku spánku a jídla při nepřetržitém hraní PC her. Tyto zprávy jsou alarmující. Rodiče a učitelé by proto měli vést děti (žáky) ke správnému a vhodnému používání počítačů.

Vzhledem k naší problematice je ale mnohem zajímavější studie pedagožky Petry Zimmermanové, která ve své studii uvádí, že počítač, hry i výukové programy mohou mít kladný vliv na dítě s SPU, s poruchami pozornosti a dítě hyperaktivní. (31)

Tyto děti mohou mít problémy s komunikací, soustředěním, stydí se před ostatními žáky apod... Petra Zimmermannová přišla se zjištěním, že všechny tyto problémy při práci s počítačem upadají. Děti naopak rozkvétají, jsou šťastnější a práce je velmi baví. Hyperaktivní děti se dokáží ovládat, děti s poruchami pozornosti se bez větších problémů dokáží soustředit na práci i delší dobu a děti s SPU netrpí pocitem, že jsou hloupější, než jejich spolužáci. Efektivita práce je mnohem vyšší a úspěšnost žáků také.

Tato studie by pro všechny pedagogy měla být inspirací a povzbuzením pro práci na PC. Počítače nemusí jen škodit, ale vhodným způsobem může i pomáhat a rozvíjet dítě.

## 1. 9 Zásady vyučování

Didaktické zásady vyučování by měl znát každý dobrý učitel i asistent učitele a vychovatel. Jsou založeny na psychologické bázi a jsou základem kvalitního učení a také výchovného působení. Pedagogické zásady vznikaly proto, že učitelé chtěli své snažení zlepšovat. Postupy, které běžně využívali, se snažili zdokonalovat. Od svého zrodu prošly mnoha změnami a postupem času se vyvíjely. V různých epochách jsou preferovány různé okruhy zásad. Například v renesanci se kladl důraz na samostatnost a názornost, ale již v době osvícenství byl důležitý individualismus či harmonie. Nová doba přinášela nové požadavky. Pro českou didaktiku je nejdůležitější pojetí didaktických zásad dle Jana Amose Komenského. Zásady, které stanovil již v 17. století, jsou v naší pedagogice stále platné. Vlivem doby došlo ke změnám v chápání těchto zásad, ale jejich podstata zůstává stejná a pro každého učitele velmi důležitá.

Každá vyučovací hodina je řízena pedagogickými zásadami, a proto by i VP neměly tento důležitý faktor vyučování opomíjet. Naopak. Didaktické zásady by měly být odrazovým můstkem při tvorbě VP.

### 1. 9. 1 Definování zásad vyučování

*Zásada názornosti* – J. A. Komenský zdůvodnil zásadu názornosti ve své Didaktice a formuloval zde „zlaté pravidlo“ učitele, které vystihuje celou podstatu a hlavní smysl. Využití všech smyslů pomáhá žákům lépe pochopit souvislosti a poznávat a učit se. Toto pravidlo potvrzuje i psychologie svou teorií učení. Jsme schopni si zapamatovat určité procento toho, co vidíme, slyšíme nebo děláme. Zapojení více smyslů najednou zvyšuje naše možnosti si pamatovat.

*Zásada uvědomělosti a aktivity žáků* – Zásada uvědomělosti je součástí práce učitele i osvojování vědomostí žáků. Prostupuje celým vzdělávacím procesem. Učitel by v žákovi měl vzbuzovat pocit uvědomělosti, vést ho k tomu, aby jeho vztah k učení byl kladný, ale také aby žák měl chuť se učit a poznávat. Uvědomělost se pak projevuje

tím, že žák má snahu poznávat, pracuje vždy tak, jak nejlépe dovede a využívá všechny své dosavadní znalosti a dovednosti, aby dosáhl kýženého cíle. V dnešní době bychom řekli, že žáka motivuje a snaží se ho zaujmout natolik, že žák má potřebu sám zjišťovat, hledat a učit se. Dobře motivovaný žák pracuje s plným nasazením a s radostí. Uvědomělý žák si své vědomosti uchovává a využívá je aktivně v životě, dokáže je vhodně využít a pracovat s nimi. Dokáže sám pracovat vhodným způsobem, dokáže si efektivně rozvrhnout svou práci, využívat vhodné pomůcky a materiály. Ví, kde má hledat základní informace a jak se v nich orientovat. Je schopný stanovit si své cíle a možnosti svých schopností a dovedností. Práce v kolektivu mu nedělá problémy a dokáže využít schopnosti a dovednosti ostatních žáků ve prospěch celé skupiny.

*Zásada soustavnosti* – Vyučování má žákovi nabídnout způsob, jak poznat svět takový, jaký je. Učitel má svými schopnostmi a různými pomůckami zprostředkovat žákovi odraz světa v jeho vědomí. Musíme je naučit chápat souvislosti mezi jednotlivými jevy a proto je nejdůležitější začít od nejjednoduššího a postupovat ke složitějšímu, od konkrétního k abstraktnímu. Musíme se soustavně věnovat dobrému výkladu, ale také i procvičování a opakování. Učivo by mělo být uspořádáno tak, aby žák chápal logické souvislosti, a dokázal pracovat systematicky.

*Zásada přiměřenosti* – Učivo, které si má žák osvojit, musí odpovídat jeho mentální a intelektuální úrovni. Míru náročnosti učiva i tempo je nutno přizpůsobit individuálním potřebám jednotlivých žáků. Pokud si má žák dostatečně osvojit nové poznatky, musí odpovídat jeho schopnostem a dosavadním znalostem. Osvojované učivo by mělo navazovat na poznatky, které jsou už žákovi vlastní. Nové učivo by se mělo spojit s tím, co žák už zná.

Musíme tedy brát v úvahu individuální vývoj žáka, jeho schopnosti, dovednosti a inteligenční schopnosti. Důležité je, abychom si uvědomili, že každý žák je jiný a vyžaduje jiný přístup. Některý žák je schopen pochopit rovnice o dvou neznámých během jedné hodiny, jiný potřebuje dvě nebo tři. Nesmíme na to zapomínat a věnovat se všem podle toho, jaké jsou jejich schopnosti.

*Zásada trvalosti* – Vyučování je zaměřeno na to, aby si žák trvale osvojil dovednosti, schopnosti a návyky. Základem je, aby si poznatky odnesl do života a dokázal je využít a pracovat s nimi. Pokud si má žák zapamatovat co nejvíce, je vhodné, aby se aktivně účastnil učení a pamatoval si to, co je nejdůležitější.

Měli bychom žáky vést k tomu, aby byli schopni se rozhodnout, které informace jsou pro ně důležité, která myšlenka je podstatná. Ukázat jim, jak hledat souvislosti mezi jevy, sledovat je a uvědomovat si je. Pokud budou schopni pracovat tímto způsobem, budou i jejich znalosti a dovednosti trvalé. Musíme si uvědomit, že není důležité, aby znali z paměti všechny poučky, ale pochopili souvislosti a věděli, kde mají poučky hledat a pak jak je chápat. (19)

### *1. 9. 2 Zásady vyučování a výukové programy?*

Vyučovací zásady jsou dnes běžnou součástí každé vyučovací hodiny. Učitelé si je osvojují již za studií a pak s nimi běžně pracují. I tvůrci VP by měli tyto zásady znát a vytvářet nové programy s ohledem na ně. Každý kvalitní VP musí u žáka zapojovat více smyslů (zvuk, obraz, slovo,...), soustavně a trvale rozvíjet jeho znalosti s ohledem na věk a vývoj a v neposlední řadě ho dostatečně a vhodně motivovat k další práci a také samostatnosti.

## **1. 10 Klíčové kompetence**

Představují souhrn vědomostí, dovedností, postojů, schopností a hodnot, které jsou důležité pro osobní rozvoj a uplatnění každého člena naší společnosti. Cílem vzdělávání je vybavit žáky klíčovými kompetencemi na takové úrovni, která je pro ně dosažitelná, a připravit je tak na další vzdělávání a uplatnění ve společnosti. Jejich osvojování je dlouhodobý a velmi složitý proces, který začíná již v předškolním vzdělávání a pokračuje pak na základní a střední škole. Postupně se pak ještě dotváří v dalším průběhu života.



Klíčové kompetence se prolínají, mají nadpředmětovou podobu a lze je získat vždy jen jako výsledek celkového procesu vzdělávání.

V rámci základního vzdělávání rozvíjíme tyto klíčové kompetence:

*Kompetence k učení* – Na konci ZŠ je žák schopen učit se efektivně. Využívá vhodné způsoby, metody a strategie, plánuje, organizuje a řídí vlastní učení. Projevuje se u něj ochota věnovat se dalšímu studiu. Je schopen vyhledávat a třídit potřebné informace, které dále propojuje, systematizuje a efektivně využívá v dalším učení. Získané informace je schopen propojovat do širších celků.

*Kompetence k řešení problémů* – Žák je schopen rozpoznat problémové situace a ty pak dokáže vhodnými způsoby řešit. Vyhledá potřebné informace potřebné k řešení, naplánuje řešení problémů a správnost svého řešení prakticky ověřuje. Nenechá se odradit v řešení problémů případným nezdarem. Naopak. Snaží se problém znovu pochopit a hledá nové cesty pro řešení.

*Kompetence komunikativní* – Rozvíjí schopnost formulovat a vyjadřovat myšlenky, názory a pocity v logickém sledu. Žák je schopen se vyjádřit výstižně, souvisle v písemném i ústním projevu. Je schopen naslouchat druhým, vnímat je, reagovat na jejich otázky a efektivně se zapojovat do diskuse. Je otevřený novým názorům, ale zároveň je schopen projevit svůj vlastní názor a vhodně argumentovat.

*Kompetence sociální a personální* – Žák je schopen pracovat v týmu. Podílí se na vytváření pravidel práce v týmu. Podporuje diskusi ve skupině, je schopen přijmout roli, která je mu ve skupině přidělena. Je ochoten nabídnout pomoc, ale zároveň se nebojí o pomoc požádat. Oceňuje schopnosti a znalosti ostatních členů ve skupině. Vnímá, co si ostatní myslí, jaké jsou jejich názory.

*Kompetence občanské* – Na konci základního vzdělávání je žák schopen respektovat druhé lidi. Váží si jich a dokáže se vcítit do jejich situace. Odmítá hrubé zacházení a je schopen postavit se proti útisku a násilí. Rozhoduje se podle situace a svého nejlepšího svědomí. Dokáže poskytnout pomoc a chovat se zodpovědně v krizových situacích. Chápe základní ekologické souvislosti, respektuje požadavky na kvalitní životní prostředí a chrání zdraví člověka.

*Kompetence pracovní* – Žák používá bezpečně a účinně materiály, vybavení a nástroje. Dodržuje vymezená pravidla práce, plní povinnosti a závazky. Snaží se, aby výsledky práce byly vždy funkční, hospodárné a kvalitní. Při práci využívá zkušenosti, které získal ve všech vzdělávacích oblastech. Je schopen se efektivně rozhodnout o své budoucnosti a dalším vzdělávání či profesním zaměření. (25)

### *1. 10. 1 Klíčové kompetence a výukové programy*

Pro naši další práci jsou samozřejmě důležité všechny uvedené klíčové kompetence. Ale zaměříme se více na kompetence k učení, k řešení problémů, sociální a personální a pracovní. Kompetence občanské a komunikativní při práci s VP na počítači nemůže příliš rozvíjet. Komunikace je omezena, probíhá jen minimální úrovni vysvětlení práce učitelem či zodpovězení dotazů. Kompetence občanské nemůžeme vhodně rozvíjet, protože při práci na počítači žáci pracují sami, každý u svého počítače a minimálně můžeme poukázat na problém vztahu počítače a životního prostředí či ochrany zdraví člověka.

### **1. 11 Kritéria volby výukových programů a jejich souvislost s didaktickými zásadami**

V předcházejících kapitolách jsme již uvedli základní kritéria pro výběr VP, ale zde se pokusíme jednoduše nastínit, jak jsou kritéria volby spojena s uvedenými didaktickými zásadami.

VP bychom měli vybírat vždy s ohledem na dítě a jeho potřeby. Ale musíme brát v potaz také didaktické zásady. Pokud se budeme řídit při výběru těmito dvěma aspekty, náš zvolený program bude co nejefektivnější.

Prvním kritériem volby je obsah VP, které přímo souvisí se zásadou přiměřenosti. Program vybíráme samozřejmě podle toho, co chceme dítě naučit (vedlejší věty, vyjmenovaná slova, apod...), ale zároveň musíme sledovat zda je vhodný vzhledem k věku a předchozím znalostem dítěte. Pokud žák umí zatím jen vyjmenovaná

slova a jiný pravopis neumí, musíme zvolit program, který se zabývá procvičováním vyjmenovaných slov a ne takový, který opakuje celý pravopis.

Zásada uvědomělosti a aktivity žáků, soustavnosti a trvalosti nejsou přímo závislé na volbě VP. Těmito zásadami se musí zabývat především učitel a vzbuzovat u žáků aktivitu, vysvětlovat žákům souvislosti a dbát na to, aby si žáci poznatky odnesli do dalšího života. VP může být v tomto ohledu dobrou pomůckou. VP musí být utvořeny zajímavě a poutavě. Tak, aby dokázaly děti zaujmout, upoutat jejich pozornost a podporovaly jejich aktivitu. To většina VP splňuje bez menších problémů. Využívají hudbu, barvy, postavičky, hry apod... Ale při výběru je samozřejmě lepší vyzkoušet si DEMO verzi a sám učitel může posoudit, jestli by takový program dokázal jeho žáky dostatečně zaujmout a motivovat. Většina programů nabízí procvičování a následnou kontrolu cvičení a tím se snaží poznatky žákovi vštípit do paměti. Podporuje trvalost získaných poznatků. Souvislosti mezi znalostmi se v našem případě nemusíme příliš zabývat. Vzhledem k tomu, že se budeme zabývat VP českého jazyka, kde souvislosti příliš sledovat nemusíme.

Posledním aspektem je názornost, která je při práci s VP zcela splněna. Vše, co žák dělá, vidí na obrazovce a ve většina případu i slyší. Celá řada programů práci žáků komentuje slovně nebo i prostřednictvím textu. To vše žákovi pomáhá si látku lépe zapamatovat.

Z toho vyplývá, že didaktické zásady nelze při výběru efektivního VP zcela pominout. Neustále by je měl mít učitel, v lepším případě i rodič, na paměti.

## **2. CÍL PRÁCE**

### **2.1 Cíl 1**

Cílem práce je zmapovat využívání výukových programů českého jazyka na 2. stupni ZŠ a posouzení jejich kvality.

### **2.2 Cíl 2**

Na základě výsledků z cíle 1, ze kterého vyplynou nejvyužívanější VP, vytvoříme komplexní plány vyučovacích hodin českého jazyka, ve kterých se bude pracovat s uvedenými programy.

### **3. METODIKA**

#### **3.1 Použitá metodika**

##### *3.1.1 Metoda e-mailového dotazování*

Ke sběru dat do diplomové práce byla využita kvantitativní technika a v jejím rámci metoda e-mailového dotazování na základních školách. Byl sestaven jednoduchý a stručný dotazník, který obsahoval 11 otázek. 5 otázek bylo uzavřených a 6 otázek otevřených. (Příloha 1) V úvodní části dotazníku byly uvedeny základní informace o studentce, tématu a názvu diplomové práce. Součástí dotazníku bylo také upozornění, že výsledky výzkumu jsou zcela anonymní, nebudou nikde veřejně uváděny a jsou jen podkladem pro diplomovou práci.

Otázky byly formulovány tak, aby jim respondenti porozuměli a byli ochotni na ně odpovídat. Otázky byly zaměřeny na zjištění 4 základních informací. Zda jsou ve školách využívány výukové programy v hodinách českého jazyka. O jaké programy se v případě kladné odpovědi jedná. Jestli při práci s těmito programy byly zjištěny nějaké nedostatky a pokud ano, jaké?

Dotazník je vysoce standardizovanou technikou sběru dat a v tomto případě technikou velmi vhodnou. Jedná se o soubor standardizovaných otázek, které jsou předem připraveny.

Dále byla zvolena forma e-mailového dotazování. Tato forma je dnes velmi častá a běžně využívaná. I v našem případě je velmi vhodná. Většina základních škol dnes komunikuje prostřednictvím internetu a velkou výhodou je její finanční nenáročnost, která zajišťuje možnost zasílat dotazník do škol opakovaně.

### **3.2 Charakteristika zkoumaného souboru**

Vzorek kvantitativního výzkumu tvořily základní školy v Jihočeském kraji. Všechny potřebné informace, včetně e-mailových adres, byly pořízeny na přístupných internetových stránkách Jihočeského kraje.

Dotazník byl poslán celkem do 50 škol v jižních Čechách. Prostřednictvím e-mailu se zpět vrátilo 31 vyplněných dotazníků. To je 62% návratnost dotazníků. Nebylo tedy třeba výzkum opakovat a zasílat dotazníky opakovaně.

Výzkumu se účastnily základní školy z Českých Budějovic, Jindřichova Hradce, Třeboně, Tábora, Českého Krumlova, Sezimova Ústí, Kardašovi Řečice a ze Stráže nad Nežárkou. Dotazníky byly orientovány na učitele/ky českého jazyka na 2. stupni ZŠ.

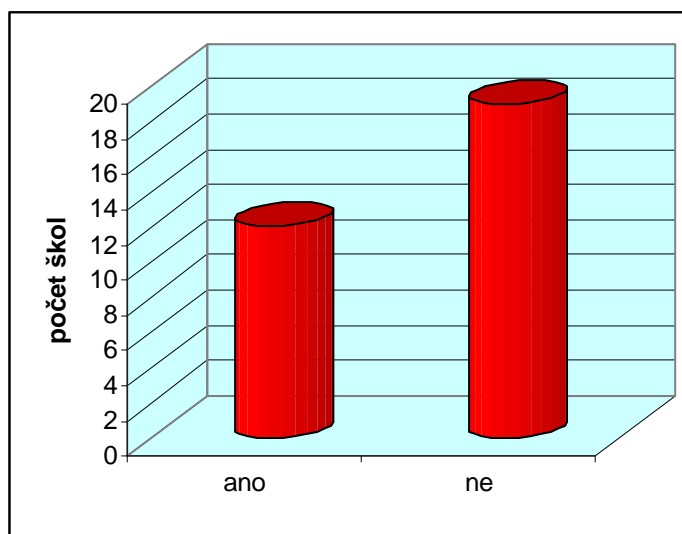
## 4. VÝSLEDKY

### 4.1 Dotazníkové šetření

Výsledky kvantitativního výzkumu prostřednictvím dotazníkové metody jsou uvedeny v této kapitole. Výsledky u uzavřených a přímých otázek jsou zobrazeny prostřednictvím grafů a byly vyhotoveny v programu Microsoft Excel. U otevřených otázek (otázky č. 2, 5, 7, 10, 11) jsou nejčastější odpovědi uvedeny v jednotlivých bodech podle jejich četnosti.

#### 4.1.1 Grafické zpracování uzavřených otázek (1, 3, 4, 6, 9)

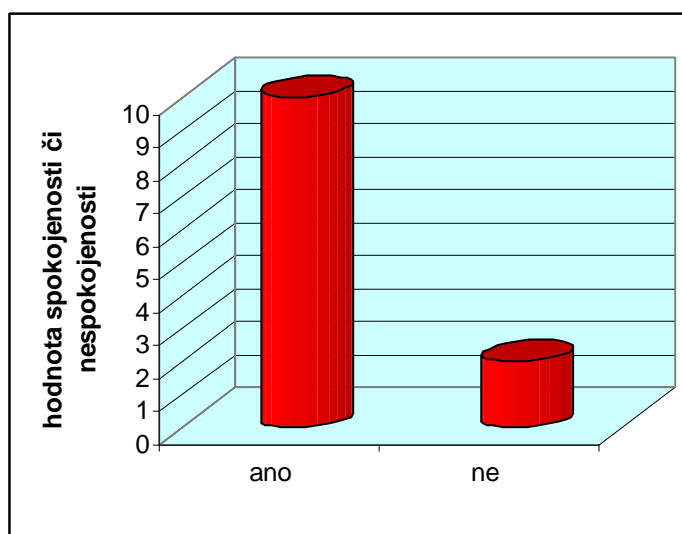
**Graf č. 1** Využití výukových programů českého jazyka ve školách (otázka č. 1)



Zdroj: Vlastní výzkum

Na otázku odpovědělo 31 škol, tedy 62% z celkového počtu respondentů. Pouze 12 škol využívá výukové programy v hodinách českého jazyka a 19 škol nikoliv.

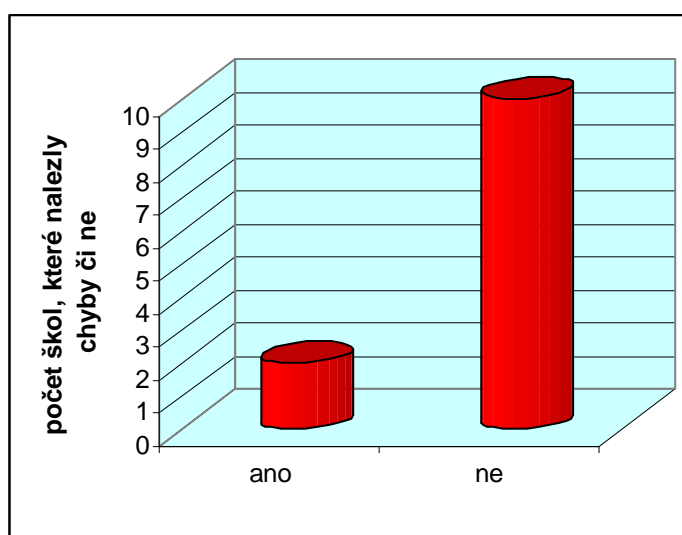
**Graf č. 2** Celková spokojenost s VP (otázka č. 3)



Zdroj: Vlastní výzkum

Ze 12 škol, které VP využívají je s jejich kvalitou spokojeno 10 škol a jen 2 nikoliv.

**Graf č. 3** Nalezení chyb ve VP (otázka č. 4)

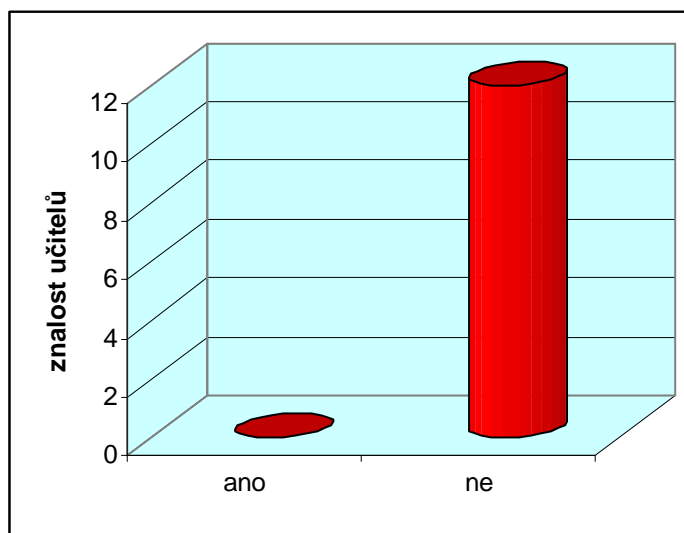


Zdroj: Vlastní výzkum



Pouze 2 školy z 12 uvedly, že ve VP, který používají shledaly chyby a v dalším bodě uvedly jaké.

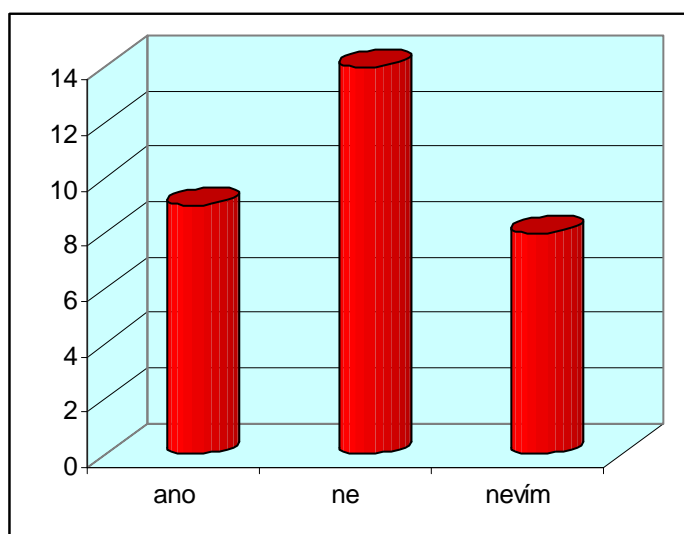
**Graf č. 4** Znalí učitelé VP pro děti s SPU? (otázka č. 6)



Zdroj: Vlastní výzkum

Žádný z učitelů z 12 dotázaných škol se nikdy nesetkal s VP, které byly určeny dětem s SPU.

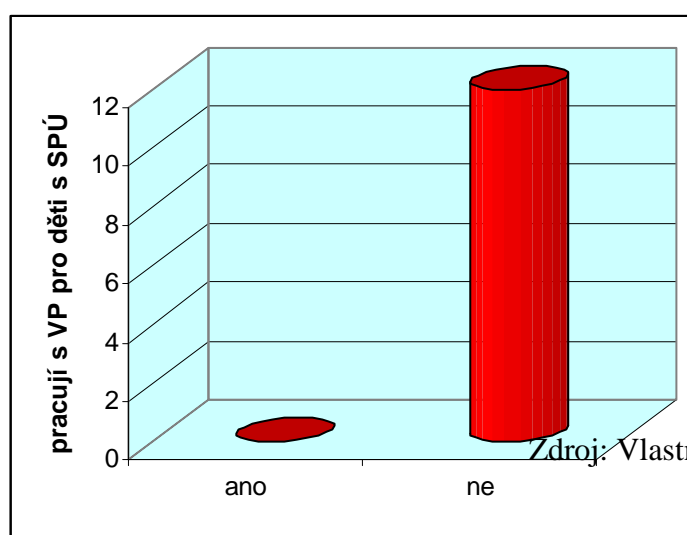
**Graf č. 5** Je výuka prostřednictvím VP vhodným způsobem práce pro děti s SPU? (otázka č. 8)



Zdroj: Vlastní výzkum

Ze všech 31 škol si jen 9 myslí, že je vhodné používat VP pro děti s SPU, dalších 14 zastává názor, že nikoliv a zbylých 8 škol si není jisto.

**Graf č. 6** Pracují někteří učitelé s VP pro děti s SPU? (otázka č. 9)



Zdroj: Vlastní výzkum

Zdroj: Vlastní výzkum

Žádný z dotázaných učitelů nikdy s takovým programem nepracoval ve škole a ani se o něj nikdy nezajímal.

#### 4. 1. 2 Vyhodnocení odpovědí na otevřené otázky (2, 5, 7, 10, 11)

*S jakým programem pracujete? Vypište, prosím.*

- TS Český jazyk 1 – PRAVOPIS
- TS Český jazyk 4 – Zábavná verze brouka Koumese
- PC diktáty Holubec

*Jaké chyby jste našli při práci s daným VP?*

TS Český jazyk 1 – PRAVOPIS – u toho programu jeden ze dvou učitelů/učitelek, kteří našli chyby u svých VP, uvedl, že v řadě cvičení se opakují procvičované výrazy. V jednom cvičení se během 20 slov (jevů) hned objeví dva jevy dvakrát. To sledává daný učitel jako největší problém tohoto VP.

PC diktáty Holubec – druhá chyba byla uvedena u tohoto programu. Jako hlavní problém vidí pracující učitel/ka v chybějícím odůvodnění. Program dokáže správně vyhodnotit správné či špatné odpovědi, opravit je, ale nenabízí zdůvodnění proč tomu tak je. Žákovi není poskytnuta dostatečná zpětná vazba.

*S jakými VP pro děti s SPU pracujete?*

Bohužel z výzkumu vyplynulo, že v žádné ze škol, které se výzkumu zúčastnily, učitelé nepracují s VP, které by byly přizpůsobené pro práci s dětmi s SPU. Toto zjištění je z mého pohledu špatné, protože dnes již existuje řada kvalitních VP, které dokáží lépe aktivovat k práci děti s SPU, než sám učitel. A protože z výzkumu nevyplýnul žádný nejpoužívanější program, musíme si pro další práci vybrat programy sami podle

našeho nejlepšího uvážení. Uvádím, že jsem podle dostupných možností a vlastního výběru zvolila program Dyslex.

Otázka č. 10 a 11 přímo souvisí s otázkou č. 7. V této souvislosti tedy vyplývá, že i na další otázky nemám odpovědi, protože ve školách se nepracuje s VP pro děti s SPU, učitelé se s nimi nikdy nesečkali a nemohli tak na takovýchto programech shledat žádné eventuální chyby.

## 5. VÝBĚR NEJKVALITNĚJŠÍHO VÝUKOVÉHO PROGRAMU

### 5.1 Posouzení kvality a vhodnosti výukových programů

Z výzkumu nám vyplynuly 3 nejčastěji používané VP na 2. stupni ZŠ. S nimi budeme nadále pracovat. Na základě kritérií volby, pedagogických zásad a vlastní práce s těmito programy je porovnáme a vybereme ten, který nejlépe splňuje všechny požadavky na kvalitní výuku žáků. Budeme posuzovat jejich vzhled a jak podporuje motivaci žáků, jednoduchost či složitost ovládání a práce, kvalitu didaktickou. Zda je práce s daným programem pro děti zábavou, apod...

#### 5.1.1 TS Český jazyk 1 – PRAVOPIS

Tento program na první pohled dokáže zaujmout nanejvýš žáky mladších ročníků. Pro starší žáky je zcela nezajímavý. Žádným způsobem nepodporuje u žáka motivaci a žák nemá pocit, že by se učil zábavně. Jde jen o doplňování správných tvarů, jevů či i/y. Celé prostředí programu je strohé a příliš jednoduché. Autor programu využil jen barev, které dokreslují jednotlivá cvičení, hlavní menu a další nabídky, ale jiným způsobem se nesnažil program „oživit“ tak, aby žáky nutil k další práci a motivoval je k další činnosti. Žák vyplní zadané cvičení, počítač vyhodnotí jeho úspěšnost a tím jeho práce končí. Je to stejné, jako by pracoval do sešitu. Žádné výhody z této práce pro žáka neplynou. Program usnadňuje práci jen učitelům. Jedinou výhodu, kterou bych zde pro žáky vyzdvihla je, že při práci jsou doprovázeni mluveným slovem, který jim práci usnadní a trochu oživí. Hlas jim řekne, co mají dělat, kde mají doplnit jev, ale jejich správnou či špatnou odpověď již nevyhodnotí. Správná odpověď je uvedena v pravém poli pracovní tabulky a špatná odpověď je uvedena v levé části tabulky s provedenou opravou. V tabulce se ale špatně orientujete. Musíte sledovat hned tři části, hlavní pracovní plochu, pravou i levou část, abyste zjistili, zda je vaše odpověď správná či ne. Špatná odpověď je vždy opravena, ale oprava není dobře viditelná a žák musí složitě hledat správnou odpověď. Myslím, že se v tomto případě je velkou chybou,

že mužský hlas, který provádí žáky při práci, také neopravuje chybné výrazy a rovnou neodůvodňuje. Tím by se žákům lépe vstípily správné odpovědi. Nejlepší by bylo, aby špatné odpovědi byly barevně zvýrazněné, opravené a zároveň provázeny mluvenou opravou. Žákovi by se tak naskytla dvojí zpětná vazba.

Jak už jsme se zmínili, program velmi usnadňuje práci především učitelům. Proč? Program nabízí procvičování všech pravopisných jevů a oblastí českého jazyka od nejnižších tříd až po devátou třídu. Učitel si jen v hlavní nabídce zvolí to cvičení, které odpovídá jeho zájmu. Vybere si například, že chce procvičovat se sedmou třídou základní školy psaní velkých písmen a program hned nabídne požadovaná cvičení. Cvičení jsou svou složitostí přizpůsobena vždy dané třídě a navazují na předchozí získané znalosti. Další výhodou programu je možnost vytisknout jednotlivá cvičení. Učitel pak může cvičení zadat i v papírové podobě během běžné vyučovací hodiny nebo za domácí úkol.

S programem se pracuje dobře. Ovládání je jednoduché a přehledné i pro děti mladšího věku. Jediným záporem v této oblasti je nutnost neustále po doplnění jevu pokračovat v práci potvrzením tlačítka POKRAČOVAT. To práci zdržuje a odvádí žákovu pozornost od cvičení.

Jednotlivá cvičení jsou kvalitní a dobře procvičí jednotlivé oblasti, ale v některých případech dochází k opakování některých jevů během jednoho cvičení. To je samozřejmě zcela zbytečné, když během dvaceti jevů, které žák doplňuje se hned dva či tři jevy zopakují.

Program obsahuje část procvičovací a část testovou. V části procvičovací se žák může vracet a opravovat si případné chyby, ale v testu tuto možnost nemá. To vidím jako chybu, protože žák by měl mít možnost si svou práci přečíst a případně opravit ty jevy, o kterých si myslí, že udělal chybu. Obě části vždy na konci cvičení vyhodnotí žákovu procentuální úspěšnost a počet chyb a také známku. Učitel nemusí vůbec počítat chyby a rozhodovat o známkách. Může dát známky takové, jaké jsou uvedeny počítačem.

Program bych hodnotila kladně. Myslím si, že se s ním pracuje dobře, ale nevyužívala bych ho příliš často, protože nemotivuje žáky a myslím si, že je nedokáže

při častějším využívání příliš zaujmout. V testové části je největším záporem chybějící žákova možná oprava chyb. Program by byl podle mého názoru vhodnější spíše na domácí procvičování a opakování s rodiči.

### 5. 1. 2 TS Český jazyk 4 – Zábavná verze brouka Koumese

Program je od stejné firmy, která vyrábí i TS Český jazyk 1. Ten jsme si probrali v předcházejícím bodě. Tento VP je už na první pohled zajímavější. Už sám název napovídá, že se žáci učí zábavou a také tomu tak je, ale jen v jedné části programu. Hra dokáže zaujmout, je pěkně barevně provedená, doprovázená zvukem i slovem. Hlavní postava brouka Koumese nás provádí a hodnotí. I když se jedná o zábavnou formu, opět lze tvrdit, že nanejvýš pro děti prvního stupně. Starší děti brouka Koumese neocení a ani jim nebude připadat příliš zábavný. Hlavní postavy Detektivního příběhu mluví a vytváří tak základní dějovou linii příběhu. Brouka Koumese mluví Jiří Lábus a můžeme tvrdit, že velmi zábavně. O hře můžeme tvrdit, že dobře podporuje motivaci a snahu žáků, možná i zdravé soutěžení. Musíte se dostat až na konec hry, ale problém je v tom, že pokud nesplníte zadaný úkol správně v časovém limitu, program vás nepustí do dalšího kola a vy musíte dané kolo opakovat znovu, dokud nejsou vaše odpovědi správné.

Nevýhodu vidím ve složité orientaci při hře. Při prvním setkání nevíte, co máte dělat, na jaké tlačítko, ikonu, klávesu či obrázek máčknout. Zobrazí se vám úvodní strana a vy musíte pokusem či omylem označovat jednotlivé postavičky na ploše, abyste zjistili, jak hru spustit a začít s plněním úkolů. Při pohybu myši na ploše se u jednotlivých obrázků zobrazují ikony, které by vás měly navést, co dál, ale bohužel, když nevíte, co znamenají jsou vaše snahy marné. V úvodu hry by měla být popsána pravidla hry a její ovládání nebo by hru mohl uvést sám brouk Koumese a vysvětlit, jak mají děti pracovat. (viz. obrázek č. 3, 4)

Už méně zábavy poskytují další dvě části programu. Procvičovací část a testová. Obě části obsahují řadu cvičení v rozsahu učiva pro 2. až 9. třídu ZŠ. Procvičovací část není vůbec ničím zajímavá. Žáci opět jen jednoduše z nabídky volí správnou odpověď

a program hned vyhodnocuje, zda je správná či špatná a postupně vypočítává procentuální úspěšnost žáka a počet chyb. Procvičování nabízí možnost uložit výsledky procvičování a zpětně si je prohlížet či možnost si je vytisknout. Nevýhodou je, že se jedná jen o pouhé doplňování hledaných výrazů stejně jako při obyčejné práci v hodině do sešitu nebo do učebnice. Procvičování nabízí při vyplňování hned zpětnou vazbu a opravu chyb. Při špatné odpovědi je chyba zvýrazněna červeně a ve spodní části cvičení je uvedeno odůvodnění daného jevu. Žák poté musí doplnit správnou odpověď jinak nemůže pokračovat ve cvičení.

Testová část pracuje stejným způsobem jako cvičení. Jen neudává odůvodnění a oprava chyb je programem provedena až při vyplnění celého cvičení. Opět je žákovi i učiteli poskytnuta procentuální úspěšnost a počet chyb. Výsledky se znovu ukládají a je možné si je opakovaně prohlížet i tisknout. Po vyplnění testu a vyhodnocení se odkryje obrázek, který vlastně odkryl žák tím, že vyplnil test. Čím více chyb v testu udělal, tím méně se obrázek odkryje. Pokud nepochybí ani jednou, odkryje se mu obrázek celý.

Tento program je opět nejvhodnější pro učitele. Usnadňuje jim jejich práci v mnoha ohledech. Nemusí vymýšlet cvičení, opravovat je a hodnotit. Vše si může vytisknout a použít v běžné hodině. Učivo opět navazuje na předchozí získané znalosti žáků a učitel může program využívat celých osm let. Jak už jsem uvedla, dětem může program připadat nezajímavý. Hodiny jsou zpestřeny jen tím, že se žáci přesunou do počítačových učeben.

Jako kladnou hodnotím detektivní část. Hra je zajímavá a dokáže pobavit, ale jak jsem se už zmínila, jen mladší žáky a nelze ji hrát příliš často. Ve hře můžeme měnit zadání. Můžeme si zvolit obtížnost (pro jakou třídu potřebujeme cvičení), jaké jevy budeme procvičovat, ale to je vše. Prostředí hry je jinak pořád stejné a nemění se. Žáky hra po několika hodinách českého jazyka přestane zajímat a nakonec nebude efektivní o nic více, než obyčejná cvičení.



### 5. 1. 3 PC diktáty Holubec

Poslední program, se kterým jsme pracovali, se na první pohled může podle názvu jevit pouze jako obyčejné diktáty a pravopisná cvičení. Bohužel po dalším zkoumání se nám to jen potvrzuje. Stejně jako předchozí dva programy, i tento nabízí procvičování řady pravopisných jevů (i/y, s/z, psaní velkých písmen, čárky ve větách, apod...).

Už po několika minutách práce nám bude připadat, že program není vůbec zajímavý. Prostředí je strohé, velmi jednoduché a nedokáže upoutat pozornost žáka. Program je jednoduchý z hlediska ovládní. Máme zde jen několik tlačítek a hned poznáme, jak s programem pracovat. Práci zvládnou i žáci mladší, kteří nemají s počítači příliš zkušeností.

V úvodní části si učitel či žák zvolí, kterou oblast českého pravopisu budou procvičovat, nastaví si časový limit, zda chtějí opravu hned po každém doplněném jevu, nebo až na konci celého cvičení, zda jde jen o cvičení nebo test a jako poslední si může učitel nastavit hodnocení, které může přizpůsobovat obtížnosti cvičení, věku, nebo individuálních potřebám žáků. Podle mého názoru je možnost nastavení hodnocení neocenitelná z hlediska přizpůsobení pro děti s individuálními potřebami. Ze stejného důvodu vidím jako výrazný klad také možnost nastavení různého časového limitu. Pokud učitel zná svoje žáky, ví, co každý žák potřebuje. Ví, kterému žákovi dělá potíže pracovat v časové tísní a naopak. Tento program pomůže dítěti a dítě tak nemusí být stresováno. Jeho práce bude pak kvalitnější a bude pracovat v klidu a s rozvahou.

Samotná cvičení jsou opět stejná jako v učebnicích a žáci pracují stejně jako při doplňování v pracovních sešitech. Správná odpověď je označena zeleně a špatná naopak červeně. Chybu program opraví, označí červeně a správnou odpověď vyznačí nad červeně označenou špatnou odpověď. Správné odpovědi by měly být lépe viditelné a jako hlavní nevýhodu by označila chybějící odůvodnění špatných odpovědí. Dítě nemá kvalitní celkovou zpětnou vazbu. Je mu poskytována jen poloviční zpětná vazba. Dítě ví, kde udělalo chybu, jakou, ale už neví proč. (viz. obrázek č. 5)

Nespornou výhodou mají při práci opět učitelé. Program jim usnadňuje jejich práci. Nemusí trávit čas nad přípravou cvičení, jejich opravou a hodnocením, ale pro žáky znovu nepřináší žádné výhody. Program je nedokáže zaujmout a po několika cvičeních je práce zcela přestane bavit. .

Na rozdíl od prvních dvou programů, které jsme zkoumali, tento nemá jednotlivá cvičení rozlišena podle stupňů ZŠ. Učitel si musí cvičení sám projít, aby zjistil, zda jsou vhodná pro tu a či jinou třídu. Musí sám podle svého svědomí a uvážení rozhodnout, jestli je program vhodný z hlediska předchozích získaných znalostí žáků.

Jednotlivá cvičení lze opět vytisknout a použít je v papírové podobě. Tuto možnost už nenabízí u výsledků. Výsledky si musí učitel zapsat nebo vytisknout vyplněné cvičení i s výsledky.

Tento VP je vhodný na procvičování pravopisných jevů, ale určitě bych ho nedoporučovala používat příliš často, aby u žáka nevyvolal pocit rutinní práce. Pokud by měl učitel či škola možnost vybrat si z další nabídky programů, doporučila bych raději takový, který se snaží vštípit znalosti zábavnější formou.

## **6. JAK VÝUKOVÉ PROGRAMY VYUŽÍT V HODINĚ ČESKÉHO JAZYKA?**

### **6.1 Praktická ukázka využití v hodinách**

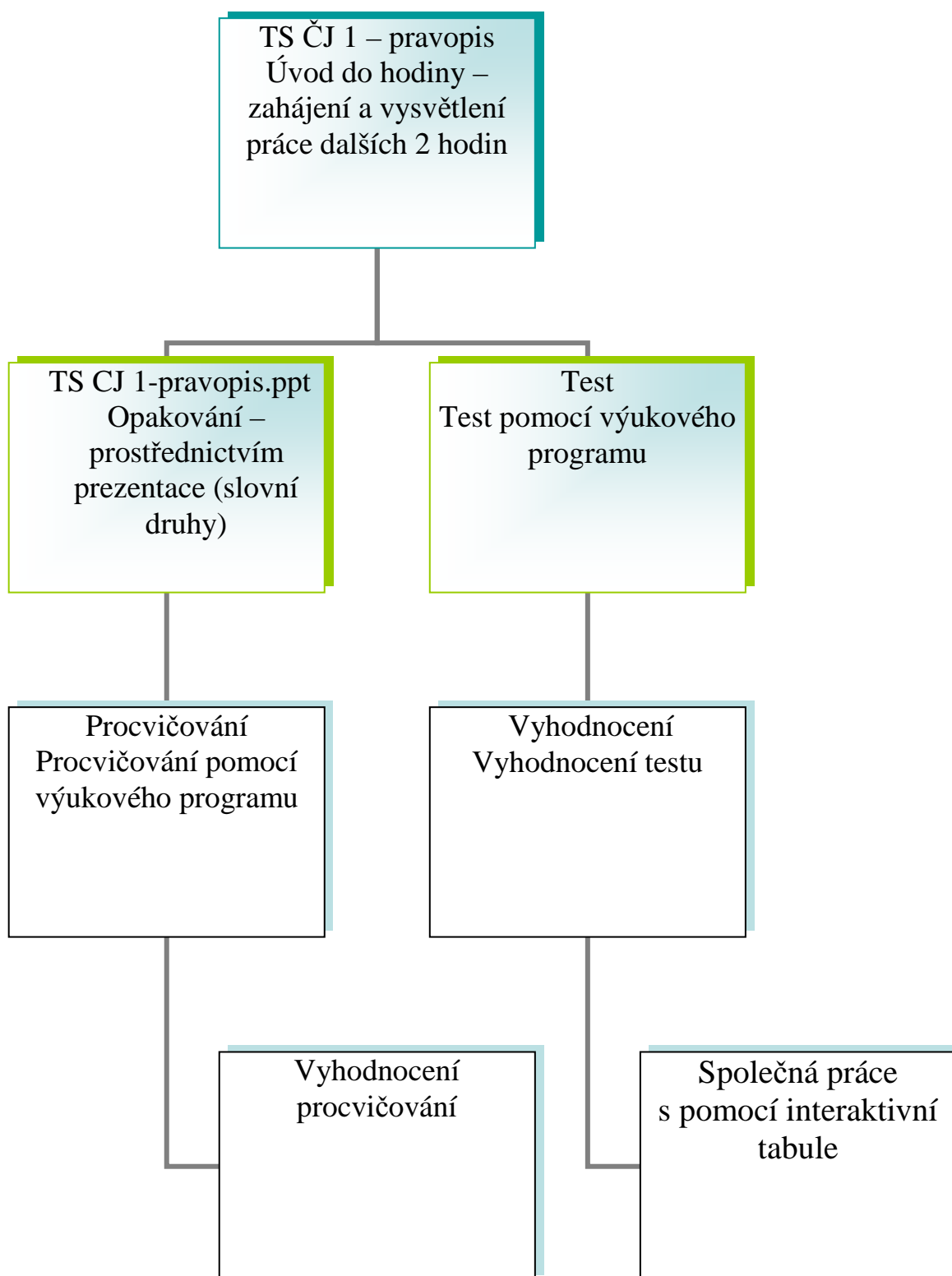
V naší poslední části si ukážeme, jak můžeme s programy v hodinách pracovat. Zjistíme, že každá hodina nemusí být stejná a že lze hodiny oživit a žáky více zaujmout. Budeme pracovat s programy, které nám z výzkumu vyplynuly jako nejčastější a sestavíme plán práce pro jednotlivé programy a ukážeme tak, jak by vypadaly konkrétní hodiny s využitím daného programu.

Praktické zpracování hodin naleznete na CD, které je součástí diplomové práce. Orientace je velmi jednoduchá a zde podávám jen krátký přehled, jak jsou jednotlivé části na CD zpracované.

### **6.2 TS Český jazyk 1 – Pravopis**

Toto využití je naplánováno na 2 vyučovací hodiny za sebou. Budeme pracovat jen s opakováním slovních druhů. Jako příklad využití tohoto VP nám to postačí. Stejným způsobem lze pracovat i s ostatními částmi programu.

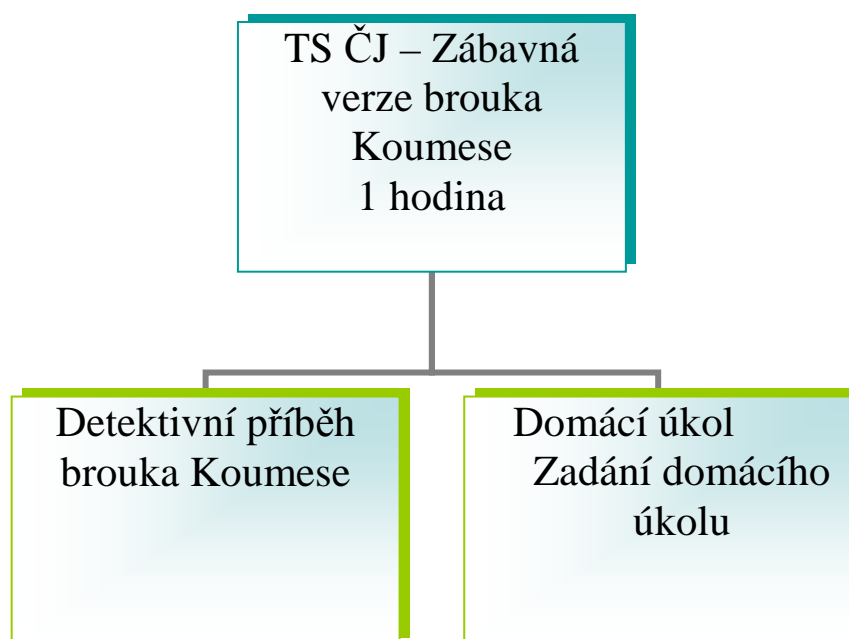
### 6. 2. 1 Diagram



### 6.3 TS Český jazyk 4 – Zábavná verze brouka Koumes

Práce s tímto programem je naplánována je 1 vyučovací hodinu, ale součástí práce je pak ještě domácí úkol, který už není primárně zaměřen na gramatiku, ale na vyjadřovací schopnosti žáků a tvůrčí myšlení a kreativitu.

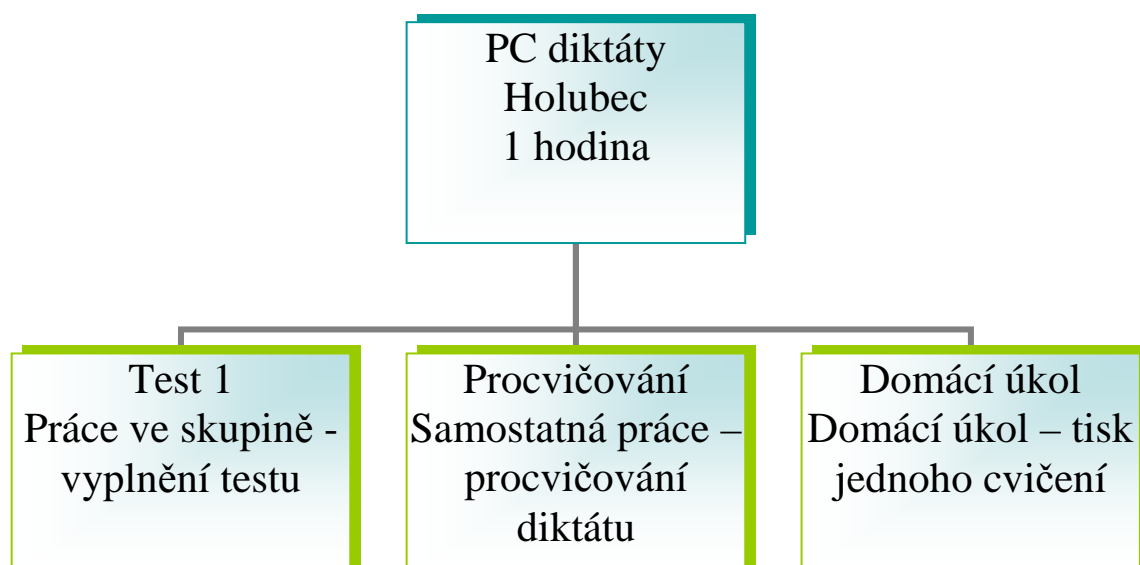
#### 6.3.1 Diagram



## 6.4 PC diktáty Holubec

S tímto programem budeme pracovat opět jen 1 vyučovací hodinu, ale další cvičení ještě využijeme k zadání domácího úkolu. Test, který je plánován na začátek hodiny můžeme vytisknout, ale pokud máme možnost v rámci počítačové učebny ho žáci mohou vyplnit na počítači nebo ho můžeme opět promítnout na interaktivní tabuli a odpovědi žáci ve skupině vypracují na papír a pak si kontrolu vyhotovíme na tabuli.

### 6.4.1 Diagram



## 7. ZÁVĚR

První část práce by mohla být vhodným rádčem, který by poskytl pomoc učitelům, kteří chtějí svým žákům nabídnou změnu a zpestřit jinak běžné hodiny českého jazyka. Nabízí základní informace o tom, jaké parametry by měl každý výukový program splňovat a jak by si měl učitel program vybírat, aby jeho volba splňovala základní požadavky, které jsou z jeho strany na výuku kladeny.

Prostřednictvím této práce jsme se bohužel přesvědčili o tom, že výukové programy nejsou ve školách příliš oblíbené. Alespoň tedy v hodinách českého jazyka. Výzkum, který jsme provedli na základních školách na jihu Čech naše obavy potvrdil a my se teď můžeme jen snažit upozornit na to, že na trhu se objevují kvalitní výukové programy, se kterými mohou jednoduše žáci během hodin pracovat a pro učitele jejich využití znamená zjednodušení práce a přínos ve změně hodin a motivace.

Učitelé bohužel využívají jen malou škálu výukových programů a většina z nich není příliš kvalitních a efektivita práce není příliš vysoká. K tomuto závěru nás vede další část práce, ve které jsme se snažili pracovat s uvedenými programy (respektive s demoverzemi, které jsou volně ke stažení na internetu) a posoudit jejich kvalitu.

Během práce jsem využila řadu zdrojů, ale jako zásadní bych určitě uvedla Jiřího Dostála, Ivana Slavíka, Ladu Jandovou, Miroslava Kořínka a v neposlední řadě jsem hojně využila internetových zdrojů. Bohužel musím konstatovat, že internetové zdroje jsou v mé práci časté, protože poskytují nejvíce informací týkajících se výukových programů a počítačů. Odborná literatura se touto problematikou příliš nezabývá a získat kvalitní zdroje vyžadovalo velké úsilí.

Díky této práci jsem se dozvěděla mnoho nových informací o práci na počítači i výukových programech, které mi v následující praxi budou jistě užitečné a doufám, že je budu moci nadále využít.

Výsledky diplomové práce by mohly být nadále využity jako zdroj základních informací pro učitele či rodiče. Práce by se mohla stát podnětem k dalšímu a hlubšímu zkoumání této problematiky, aby došlo k rozšíření kvalitní studijní literatury. Především

by mohla inspirovat učitele základních škol k tomu, aby si vyzkoušeli některé demoverze výukových programů a ty kvalitní pak užili ve svých hodinách.



## 8. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

1. BOJ O MILIONY NA SOFTWARE. *Učitel'ské noviny* [online]. [cit. 12.11. 2009]. 2003, č. 36.  
Dostupný z WWW: <[http://www.ucitelskenoviny.cz/obsah\\_clanku.php?vydani=36&rok=03&odkaz=boj.html&PHPSESSID=086bfe2a0bc2e41d60b3c0ed13671a04](http://www.ucitelskenoviny.cz/obsah_clanku.php?vydani=36&rok=03&odkaz=boj.html&PHPSESSID=086bfe2a0bc2e41d60b3c0ed13671a04)>.
2. BRDIČKA, Bořivoj. *Učení s počítačem* [online]. [cit. 13.11. 2009]. 1995.  
Dostupný z WWW: <<http://it.pedf.cuni.cz/~bohr/ucspoc>>.
3. ČERNOCHOVÁ, Miroslava. KOMRSKA, Tomáš. NOVÁK, Jaroslav. *Využití počítače při vyučování*. 1. vyd. Praha: Portál, 1998. 165 s. ISBN 80-7178-272-6.
4. DOSTÁL, Jiří. *Počítač ve vzdělávání. Modul 1*. 1. vyd. Olomouc: Votobia, 2007. 125 s. ISBN 80-7220-295-2.
5. DOSTÁL, Jiří. *Počítač ve vzdělávání. Modul 2*. 1. vyd. Olomouc: Votobia, 2007. 124 s. ISBN 80-7220-295-2.
6. DUŠIL, Jiří. *Výukové programy a jejich využití na školách : diplomová práce*. Brno : Masarykova univerzita, Fakulta pedagogická, Katedra technické a informační výchovy, 2008. 82 l. Vedoucí diplomové práce Ing. Martin Dosedla.
7. *EDU.CZ : Školský vzdělávací a informační portál* [online]. [cit. 13.11. 2009]. MŠMT ČR, 2005. Dostupný z WWW: <<http://www.edu.cz>>.
8. HARTL, Pavel. HARTLOVÁ, Helena. *Psychologický slovník*. 1. vyd. Praha: Portál, 2000. 776 s. ISBN 80-7178-303-X.
9. HLAVENKA, Jiří. *Nový výkladový slovník výpočetní techniky. 4000 pojmů z oblasti výpočetní techniky. Přes 7000 křížových vazeb. Výklad anglických i českých odborných pojmů*. Praha: Computer Press, 1994. 245 s. ISBN 80-85896-05-2.
10. HLAVENKA, Jiří. *Poprvé u počítače I*. Praha: Computer Press, 1999. 116 s. ISBN 80-7226-255-6

11. HLAVENKA, Jiří. *Poprvé u počítače II*. Praha: Computer Press, 1999. 115. ISBN 80-7226-256-4
12. HOLUBEC. CZ. *Diktáty Holubec* [online]. [cit. 5.1. 2010]. 2010  
Dostupný z WWW: <<http://diktaty-holubec.cz>>.
13. CHALOUPKOVÁ, Anna. *Dyslex* [online]. [cit. 3.11. 2009]. 2002.  
Dostupný z WWW: <<http://dyslex.webpark.cz>>.
14. CHUNDELA, L. *Ergonomie*. Praha: ČVUT, 2001. 171s. ISBN 80-01-02301-X.
15. JANDOVÁ, Lada. *Počítačová výuka: zásady tvorby výukových programů*. 1. vyd. Plzeň: Pedagogická fakulta ZČU, 1995. 18 s. ISBN 80-7043-147-4.
16. KALHOUS, Zdeněk, OBST, Otto a kol. *Školní didaktika*. 1. vyd. Praha: Portál, 2002. 447 s. ISBN 80-7178-253-X.
17. KOMENSKÝ, Jan Amos. *Didaktické spisy*. 1. vyd. Praha: Dědictví komenského, 1951.
18. KOMENSKÝ, Jan Amos. *Didaktika, to jest, Umění umělého vyučování : kterak by totiž člověk, dřív než na těle zroste a stav svůj začne, všemu tomu, což ku potřebě a ozobám přítomného i budoucího života přináleží, šťasten snadně, plně vyučen a tak potěšeně k životu obojímu nastrojen býti mohl*. Praha: Nákladem knihkupectví I. L. Kobra, 1892. 309 s.
19. KOŘÍNEK, Miroslav. *Didaktika základní školy*. 2. vyd. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1987. 173 s.
20. KRŮŽ, Lukáš. *Metodologie sociologie výzkumu pro nesociology*. 1. vyd. Praha: Credit, 2001. 116 s. ISBN 80-213-0791-9.
21. PACHNER, *vzdělávací software, s.r.o.* [online]. [cit. 3.1. 2010]. 2006.  
Dostupný z WWW: <<http://www.pachner.cz>>.
22. *PCprogramy.cz* [online]. [cit. 5.1. 2010]. 2003.  
Dostupný z WWW: <<http://www.pcprogramy.cz>>.
23. *Počítačové výukové programy a metodika jejich tvorby*. Praha: Ústav školských informací, 1988. 119 s.
24. RŮŽIČKA, Oldřich. *Internet pro učitele : vyhledávání informací, výukové programy bez placení, zdroje pro přípravu na výuku, magazíny a stránky pro*

- učitele, knihovny a konference, školské instituce*. 1. vyd. Praha: Computer Press, 2001. 92 s. ISBN 80-7226-531-8.
25. RVP. [online]. [cit. 17.2. 2010]. 2007.  
Dostupný z WWW: <<http://rvp.cz/informace/dokumenty-rvp>>.
26. SLAVÍK, Jan. *Počítač jako pomocník učitele: efektivní práce s informacemi ve škole*. 1. vyd. Praha: Portál, 1997. 119 s. ISBN 80-7178-149-5.
27. TERASOFT, a.s. *Výukový software*. [online]. [cit. 5.1. 2010].  
Dostupný z WWW: <<http://www.terasoft.cz/index2.htm>>.
28. VALENZ, Miroslav. *PC pro školy: výklad a cvičení*. 1. vyd. České Budějovice: Kopp, 1996. 132 s. ISBN 80-85828-43-X.
29. ZELINKOVÁ, Olga. *Poruchy učení*. Praha: Portál, 2003. 264 s. ISBN 80-7178-800-7.
30. <http://www.szu.cz/tema/pracovni-prostredi/zdravi-a-pociatce> [cit. 4.12. 2009].
31. <http://www.21.stoleti.cz/view.php?cisloclanku=2008052015> [cit. 4.12. 2009].
32. <http://www.ucimehrou.cz> [cit. 4.12. 2009].

## **9. KLÍČOVÁ SLOVA**

Výukový program

Funkce výukových programů

Didaktické zásady

Klíčové kompetence

## **10. PŘÍLOHY**

- Příloha 1: Dotazník pro učitele základních školy
- Příloha 2: Obrázek č. 1, 2
- Příloha 3: Obrázek č. 3, 4
- Příloha 4: Obrázek č. 5
- Příloha 5: CD (výukové programy, návrhy práce s VP)

*Příloha 1 – Dotazník pro učitele základní školy*

Dobrý den.

Jmenuji se Markéta Vejdová a jsem studentkou Pedagogické fakulty JU. V rámci své diplomové práce Využití výukových programů v hodinách českého jazyka na 2. stupni ZŠ provádím výzkum, který by měl zmapovat kolik škol v jižních Čechách využívá výukové programy a jaké. Prostřednictvím tohoto výzkumu potřebuji zjistit, který program je nejčastěji ve školách využíván a ve své práci jej pak podrobím analýze, pomocí které bych chtěla zjistit kvalitu výukového programu, jeho výhody, či nedostatky.

Předem děkuji za vyplnění dotazníku. Každý vyplněný vrácený dotazník mi velmi pomůže při práci.

**Výzkum:**

**Využití výukových programů v hodinách českého jazyka  
na 2. stupni ZŠ**

- 1) **Využíváte ve vaší škole v hodinách českého jazyka výukový program?**
  - a) ano
  - b) ne
  
- 2) **S jakým programem pracujete? Vypište, prosím.**

.....

.....

.....

.....
  
- 3) **Jste s programem spokojený/á?**
  - a) ano
  - b) ne

- 4) **Shledali jste na výukovém programu nějaké chyby?**  
 a) ano  
 b) ne
- 5) **Pokud ano, jaké?**  
 .....  
 .....  
 .....
- 6) **Setkal/a jste se někdy s výukovým programem pro děti se specifickými poruchami učení?**  
 a) ano  
 b) ne
- 7) **Pokud ano, s jakým?**  
 .....  
 .....  
 .....
- 8) **Myslíte si, že je výukový program pro děti s SPÚ vhodným způsobem výuky?**  
 a) ano  
 b) ne  
 c) nevím
- 9) **Pracoval/a jste s výukovým programem, který by byl přizpůsoben dětem s SPU<sup>7</sup> (tzn. vhodným způsobem rozvíjel jejich znalosti s ohledem na jejich specifické potřeby)**  
 a) ano  
 b) ne

---

<sup>7</sup> SPU – specifické poruchy učení

10) **Pokud ano, s jakým?**

.....  
.....  
.....

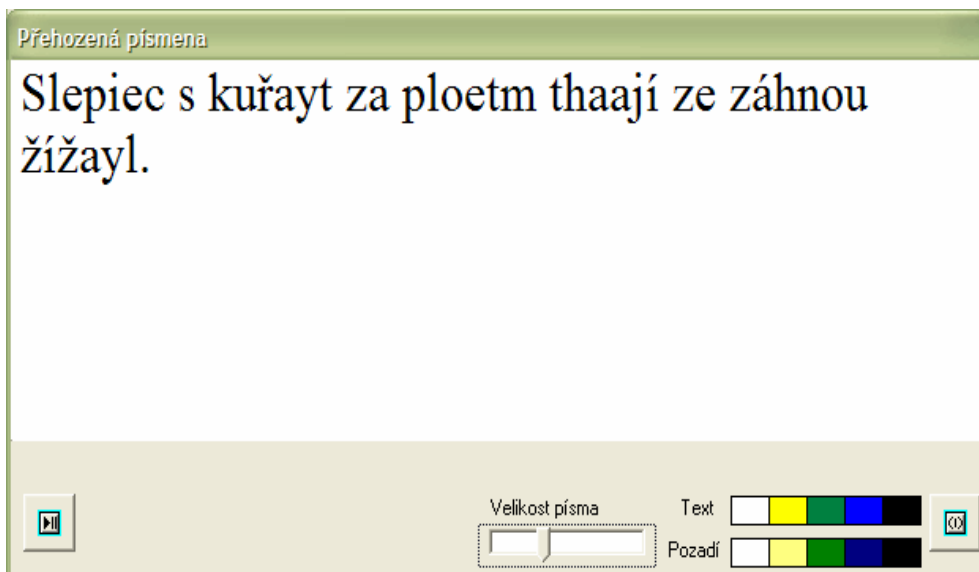
11) **Jak byste posoudil/a jejich efektivitu a kvalitu? Myslíte si, že je vhodný pro děti s SPU? Proč?**

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

*Příloha 2 – Obrázky programu Dyslex (obrázek č. 1, 2)*







Příloha 3 – Obrázky programu Zábavná verze brouka Koumese (obrázek č. 3,4)





Příloha 4 – Obrázek programu PC diktáty Holubec (obrázek č. 5)

