



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Možnosti využití výukového freeware

PAEDDR. PHDR. JIŘÍ DOSTÁL, PH.D.

¹ Katedra technické a informační výchovy, Pedagogická fakulta Univerzity Palackého, Žižkovo nám. 5, 771 40 Olomouc, Tel.: 585635818, E-mail: j.dostal@upol.cz

Úvod

Využívání výukového software nikdy nemělo za cíl, jak se někteří mylně domnívali, nahradit v komplexní rovině učitele. Je však zcela běžné, že umožňuje učitele v různých momentech zastoupit (např. při expozici učiva, při procvičování, při testování atp.) anebo mu alespoň napomoci při zefektivnění a optimalizaci vzdělávacího procesu.

Školství je oblastí, kde je využíván nejen výukový software. Běžně se setkáváme s kancelářskými programy (Word, Excel, PowerPoint), školními informačními systémy (evidence známek, tisk vysvědčení, evidence knih školní knihovny, evidence majetku, evidence docházky), editory školních vzdělávacích programů aj. aplikačním softwarem. Výukovým softwarem však lze rozumět pouze software podle následující definice: *výukový software je jakékoliv programové vybavení počítače, které je určeno k výukovým účelům a dokáže plnit alespoň některou z didaktických funkcí.*

S rozvojem počítačů a zvyšováním jejich dostupnosti pro děti, mládež, ale i dospělé, se začaly postupně objevovat počítačové hry. Vznikla tak nová dimenze využití počítačů, nešlo tedy již jen o pracovní nástroj, ale i prostředek zábavy, odreagování se a relaxace. Z počátku se však jednalo pouze o jednoduché programy se špatnou grafikou a zpravidla ojedinele obsahovaly zvukový doprovod.

Každá počítačová hra má podstatu ve virtuálním světě (též virtuálním prostředí), do kterého hráč vstupuje prostřednictvím vstupních komponent připojených k počítači (jak běžných - klávesnice, myš, tak i speciálních - joypad, joystick, volant) a jejich prostřednictvím ho ovlivňuje. Cílem hráče je ve virtuálním prostředí co nejlépe plnit stanovené úkoly, např. co nejrychleji projet danou trasou, zasáhnout nejvíce objektů, zvolit nejpěknější oblečení atd. (v této souvislosti hovoříme o tzv. žánrech her – strategie, simulátor, arkáda, hra na hrdiny, agentura...). *Počítačová hra může sloužit především pro pobavení, avšak i k rozvoji znalostí, smyslu a myšlení.* V některých případech jsou hry využívány i v medicíně a psychologii.

Více informací o výukovém software lze získat v publikacích J. Dostála (1) nebo E. Hotové a K. Bártka (2).

Výběr výukového software, který je na internetu k dispozici zcela zdarma

V následující kapitole se s Vámi podělím o zkušenosti z výuky v rámci pregraduální přípravy učitelů a kurzů dalšího vzdělávání pedagogických pracovníků. Jedním z témat, které je pravidelně probíráno, je využívání výukového software.

Vedle komerčního software, který je nutné mnohdy za nemalé finanční prostředky zakoupit, se mi při výuce osvědčilo věnovat se i výukovému freeware (zpravidla je legálně šířen prostřednictvím internetu zdarma). Jednoznačně musím odmítnout tezi, že to, co je zdarma, je zákonitě nekvalitní. V následujícím textu se máte možnost přesvědčit o skutečném stavu. Vybral jsem pro Vás programy, které vznikaly za finanční podpory velkých komerčních společností (ČEZ, Škoda auto...), a o kterých se domnívám, že by Vás mohly zaujmout.



Výukový program: Škoda hrou

Zdarma na adrese: <http://www.skodahrou.cz>

Příklad velmi pěkně a kvalitně zpracované on-line hry věnované dopravní výchově. Zadejte do vyhledávače adresu a vyzkoušejte.



Didaktický program: Duháček v lese

Zdarma na adrese: <http://www.simopt.cz>

Poté klikněte na odkaz Free download a stáhněte program do svého počítače. Následně ho nainstalujte.

Tento multimediální program je určen pro žáky prvního stupně ZŠ. Doplnuje výuku přírodovědy a nad rámec základního učiva umožňuje nahlédnout do ekologických souvislostí v ekosystému lesa.



Hra: Dobrodružství Ivíka Elka

Zdarma na adrese: <http://www.simopt.cz>

Poté klikněte na odkaz Free download a stáhněte program do svého počítače. Následně ho nainstalujte.

Dětský multimediální program. Animovaný maskot Elko seznamuje děti s historií a perspektivami využití jednotlivých zdrojů energie. Formou hry se děti naučí šetřit energií v domácnosti.

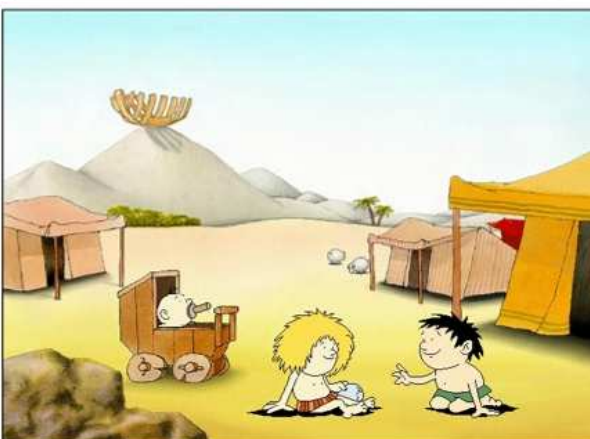


Didaktický program: Encyklopedie energie

Zdarma na adrese: <http://www.simopt.cz>

Poté klikněte na odkaz Free download a stáhněte program do svého počítače. Následně ho nainstalujte.

Multimediální Encyklopedie energie je vzdělávací program pro druhý stupeň základních škol, střední školy a širokou veřejnost.



Hra: Stvoření světa

Zdarma na adrese: <http://www.simopt.cz>

Poté klikněte na odkaz Free download a stáhněte program do svého počítače. Následně ho nainstalujte.

„Stvoření světa“ je multimediální program, který provede děti od pěti let výběrem biblických příběhů od Stvoření světa až po Josefa Egyptského. V animovaných příbězích se děti seznámí s hlavními postavami Starého zákona.

Závěr

Jelikož je problematika výukového software rozsáhlá, vytváříme za tímto účelem speciální kurz dalšího vzdělávání pedagogických pracovníků, který je součástí projektu CZ.1.07/1.3.13/01.0044 „Rozvoj ICT kompetencí pedagogických pracovníků Olomouckého kraje pomocí e-Learningu“. Tento projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky. Cílem realizovaného projektu je zajistit pedagogickým pracovníkům Olomouckého kraje podmínky pro jejich další vzdělávání v oblasti rozvoje informační a počítačové gramotnosti a odborných kompetencí zaměřených na využití ICT při výuce.

Literatura a další informační zdroje

- (1) Dostál, J. Výukový software a didaktické hry - nástroje moderního vzdělávání. *Časopis pro technickou a informační výchovu*. 2009, Olomouc, Vydala Univerzita Palackého, Ročník 1, Číslo 1, s. 24 - 28. ISSN 1803-537X (print). ISSN 1803-6805 (on-line). Dostupné na: <http://www.jtie.upol.cz>.
- (2) Hotová, E. - Bártek, K. Projekt "didaktické počítačové hry ve výuce matematiky a jejich vliv na rozvoj osobnosti žáka". In *Poskole*. Lázně Sedmihorky : UK a ČVUT, 2007. s. 74 – 76. ISBN 978-80-239-9126-0.
- (3) Dostál, J. *Učební pomůcky a zásada názornosti*. Olomouc: Votobia, 2008. 40 s. ISBN 978-80-7220-310-9.
- (4) *Simopt multimedia (on-line)*. Citováno 13. 3. 2009. Dostupné na: <http://www.simopt.cz>.
- (5) *Škoda hrou (on-line)*. Citováno 13. 3. 2009. Dostupné na: <http://www.skodahrou.cz>.



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ