

Martina REŠKOVÁ, Veronika HOMOLKOVÁ

Pedagogická fakulta Univerzity Palackého v Olomouci, Česká Republika

Interaktivní tabule a možnosti jejího využití ve výuce

Úvod

Hlavním cílem článku je vytvořit přehledný souhrn informací a praktických činností, které budou prezentovány prostřednictvím projektu FRVŠ. V úvodu je uveden nástin projektu, který je doplněn o historii, tedy zavedení interaktivních tabulí do českých škol. Dále příspěvek poukazuje na počítačový program ACTIVstudio, který je navržen pro aktivní práci s interaktivní tabulí. Závěr statě je věnován edukačnímu plánu, zvolenému adekvátně pro interaktivní výuku studentů.

1. Nástin projektu FRVŠ

Cílem projektu FRVŠ s názvem Vytvoření výukového modulu „Interaktivní tabule jako moderní didaktický prostředek a možnosti jejího využití ve výuce“ a jeho implementace do výuky na Pedagogické fakultě Univerzity Palackého, je vytvořit výukový modul, v němž budou budoucí učitelé seznámeni se způsobem využití a možnostmi interaktivní tabule ve výuce a při přípravě vlastních výukových materiálů. Tento výukový modul bude dostupný prostřednictvím LMS systému Unifor všem studentům Pedagogické fakulty Univerzity Palackého v Olomouci. Navrhovaný projekt je zaměřen zejména na zkvalitnění obsahu výuky předmětů Úvod do informačních technologií, který má status předmětu A, Didaktika informačních technologií, které mají status předmětu C, Informační a didaktická technika, které mají status předmětu A. Budoucí učitelé se totiž s interaktivními tabulemi setkají ve stále větší míře na školách, kde budou učit, a tak je potřeba, aby byli již při studiu připravováni na využití nových edukačních technologií ve výuce.

Vzhledem k tomu, že Katedra technické a informační výchovy disponuje vhodnými prostory a vybavením pro realizaci výuky a učebny P3 a P11 jsou vybaveny interaktivními tabulemi ACTIVBOARD a softwarem Activ Studio 3, bude vzdělávací modul přednostně zaměřen na vytváření výukových materiálů v tomto systému. Vytvořené studijní materiály budou veřejně přístupné studentům v systému LMS Unifor, na webových stránkách katedry i v systému Courseware.

2. Interaktivní tabule

Interaktivní tabule je didaktická pomůcka pro výuku, která se začala používat v 90. letech minulého století. Do českých škol interaktivní tabule přišly kolem roku 2000. Čeští učitelé se nejprve na využití interaktivní tabule ve výuce dívali s počátečními rozpaky, ale s postupem doby se tato technická pomůcka stala nedílnou součástí jejich výuky. Postupem času, především díky nárůstu konkurenčních produktů, snížením pořizovacích cen a využíváním evropských dotací, se začaly interaktivní tabule ve školách objevovat čím dál častěji.

V současné době existuje na našem trhu několik výrobců a značek těchto tabulí, které se liší svým softwarovým vybavením, ovládáním a možnostmi využití.

Funkční interaktivní tabule je tvořena následujícími částmi:

- a) samotná tabule;
- b) potřebný hardware;
- c) dataprojektor;
- d) zařízení, které spojuje hardware a dataprojektor – počítač nebo notebook;
- e) software, který ovládá interaktivní plochu, a ve kterém lze tvořit výukový materiál;
- f) ozvučení interaktivní tabule, které dotváří její multimedialitu.

3. Program ACTIVstudio

Program ACTIVstudio je speciálně navržený pro prezenční a výuková prostředí. Tento program je uživatelsky příjemný a je vyvinutý pro používání s interaktivní tabulí ACTIVboard a perem ACTIVpen.

Program ACTIVstudio nabízí několik funkcí, které umožňují vytvářet prezentace, obohatit materiál o zvláštní efekty, zapisovat anotace za účelem zvýraznění klíčových bodů, přidávat poznámky a ukazatele, které včleňují další informace nebo komentáře posluchačů a mnohem více.

Program je obohacen interaktivními nástroji, které umožňují vytvářet anotace a objekty, používat zvláštní efekty a do prezentace začleňovat interaktivitu. Nástroje se vybírají z panelu nástrojů, které lze přizpůsobit tak, aby byly určité nástroje nebo odkazy na zástupce k dispozici během práce na konkrétní prezentaci.

Po spuštění programu ACTIVstudio se zobrazí hlavní panel nástrojů. Jedná se o plovoucí panel nástrojů, který je umístěn v popředí jakékoliv běžící aplikace.

Program ACTIVstudio má nepřeberné množství zajímavých funkcí, které zde nebudeme vyjmenovávat.

Naším cílem je přiblížit tento program studentům na Pedagogické fakultě Univerzity Palackého v Olomouci, naučit studenty s tímto programem pracovat, protože při výkonu povolání učitele se s interaktivními tabulemi a jejich softwarem setkají.

Podrobně zpracovaný manuál, jak pracovat s programem ACTIVstudio naleznete zde: [http://www.activboard.cz/images/stories/Manualy/ACTIVstudio 2%20PE.pdf](http://www.activboard.cz/images/stories/Manualy/ACTIVstudio%2020PE.pdf)

Každému, kdo se setká s tímto programem, doporučujeme, aby si sám zkusil, co všechno lze za pomoci tohoto programu vytvořit, co a jak která ikona dokáže. Tvorba prvních sešitů může trvat hodiny a hodiny času, ale čím víc si jich vytvoříte, tím rychleji se stanete odborníky na tento moderní, interaktivní program.

4. Vzdělávací plán

Nastíníme vzdělávací plán, kterého se budeme držet při realizaci praktické výuky. Studenti budou seznámeni s možnostmi, které interaktivní tabule ACTIVboard a její software ACTIVstudio nabízejí. Budeme se především držet následujícího plánu:

- 1) Základní seznámení s možnostmi ACTIVstudio:
 - Ovládání elektronického pera.
 - Režim přípravy předváděcího sešitu.
 - Nastavení pracovního prostředí.
 - Představení základních funkcí a jejich možného užití;
- 2) Učíme s ACTIVstudio:
 - Vytvoření prázdného sešitu.
 - Anotační nástroje (pero, zvýrazňovač, guma).
 - Kreslicí nástroje (vynášecí čára, šipka ...).
 - Doplnování pomocí funkce gumy.
 - Textové pole.
 - Práce s barvami (pozadí, text).
 - Práce s roletkou.
 - Vkládání objektů z knihovny.
 - Odkazy na další stránky;
- 3) Využití možností ACTIVstudio:
 - Odkazy na internetu a propojené soubory.
 - Definování vlastností objektů (průhlednost, průsvitnost).
 - Práce s vrstvami.
 - Zařazení hlasovacího systému.
 - Vkládání animací a videa do stránek.
 - Konstrukční nástroje (pravítko, úhломěr, kružítko, bod otáčení).

Závěr

Inovace předmětů spočívá ve změně obsahu výuky uváděných předmětů, jejichž výuku zabezpečuje Katedra technické a informační výchovy. Seznámení se s praktickou tvorbou výukových aplikací pomocí programu ACTIVstudio je pro budoucí učitele velkým přínosem.

Případným zájemcům o využití interaktivní tabule ve výuce doporučujeme tyto publikace [Betcher, Ch-Lee 2009; Reichhold 2011; Sak, Mareš 2007].

Literatura

- Betcher, Ch-Lee M. (2009), *The interactive whiteboard revolution: teaching with IWBs*, ACER Press. ISBN 978-0-86431-817-6.
- Reichhold S. (2011), *IS – Erfolgsmodell für das als Informationssystem betrachtete Interaktive Whiteboard im Kontext organisationaler Nutzung*, Diplomica Verlag. ISBN 978-3-8428-6213-5.
- Sak P., Mareš J. a kol. (2007), *Člověk a vzdělávání v informační společnosti*, Praha: Portál. ISBN 978-80-7367-230-0.

Článek vznikl v rámci řešení projektu FRVŠ č. 1260/2013 s názvem Vytvoření výukového modulu „Interaktivní tabule jako moderní didaktický prostředek a možnosti jejího využití ve výuce“ a jeho implementace do výuky na Pedagogické fakultě Univerzity Palackého.

Abstrakt

Příspěvek je zaměřen na moderní formu výuky, aplikovanou pomocí interaktivní tabule. Interaktivní výuka studentů je novou, stále více se rozšiřující formou výuky, při níž se studenti seznamují se specifickými vyučovacími metodami, prostředky a pomůckami. Jedná se zejména o manipulaci s interaktivní tabulí a práci se speciálními počítačovými programy. Interaktivní výuka vytváří prostor pro motivaci, aktivní výuku i zábavu.

Klíčová slova: interaktivní tabule, program ACTIVstudio, vzdělávací plán.

Interactive whiteboard and possibilities of its use in teaching

Abstract

The contribution is focused on a modern way of teaching, applied with the help of board. Interactive tuition of students is a new, more and more wide-spread form of teaching through which students meet specific teaching methods, means and tools. We talk mainly about manipulation with interactive board and work with special computer programs. Interactive tuition creates space for motivation, active tuition and entertainment.

Key words: interactive whiteboard, program ACTIVstudio, educational plan.