

OBSAH

Úvod	4
1. Praktické využití výpočetní techniky	4
1. 1. Použití přímo ve vyučovací hodině	5
1. 2. Použití při projektech	12
1. 3. Použití v zájmovém kroužku	14
1. 4. Použití v rámci vyučovacího předmětu Výpočetní technika	18
1. 5. Použití při práci s žáky se specifickými výukovými potřebami	20
1. 6. Použití v situacích, kdy si žák „hraje“ s počítačem mimo vyučování	26
1. 7. Využití pedagogem	27
1. 8. Internet, e-learning	35
Seznam použité literatury	36