

OBSAH

1	ÚVOD DO VÝUKOVÝCH PROGRAMŮ	5
1.1	HISTORIE VÝUKOVÝCH PROGRAMŮ	5
1.2	PROGRAMOVANÉ UČENÍ	6
1.3	VYUŽITÍ VÝUKOVÝCH PROGRAMŮ	7
1.4	VÝPOČETNÍ TECHNIKA JAKO TECHNICKÝ VÝUKOVÝ PROSTŘEDEK VE VÝUCE 10	
2	FUNKCE VÝUKOVÝCH PROGRAMŮ A JEJICH DRUHY	13
2.1	ČLENĚNÍ VÝUKOVÝCH PROGRAMŮ	13
2.1.1	<i>Funkční hledisko</i>	<i>14</i>
2.1.2	<i>Obsahové hledisko</i>	<i>15</i>
2.2	POŽADAVKY NA VÝUKOVÉ PROGRAMY	16
2.3	VÝHODY A NEVÝHODY VZDĚLÁVÁNÍ PROSTŘEDNICTVÍM POČÍTAČE	16
2.4	POČÍTAČOVÉ HRY	17
3	MULTIMEDIÁLNÍ PROGRAMY	19
3.1	JAKÉ VLASTNOSTI MAJÍ DOBRÉ MULTIMEDIÁLNÍ PROGRAMY	19
3.2	VÝHODY A NEVÝHODY MULTIMEDIÁLNÍ PROGRAMŮ	20
4	VZDĚLÁVÁNÍ POMOCÍ POČÍTAČE	22
4.1	POJMY K ZAPAMATOVÁNÍ	22
4.2	NEVÝHODY A RIZIKA	23
4.2.1	<i>Rizika v intelektuální oblasti</i>	<i>23</i>
4.2.2	<i>Rizika sociální</i>	<i>23</i>
4.2.3	<i>Rizika zdravotní</i>	<i>23</i>
4.2.4	<i>Riziko návykové</i>	<i>24</i>
4.2.5	<i>Různý stupeň ovládnutí práce s PC u studentů a žáků</i>	<i>24</i>
4.2.6	<i>Gamblerství</i>	<i>24</i>
4.2.7	<i>Kriminalita</i>	<i>25</i>
4.3	VÝHODY A KLADY	25
4.3.1	<i>Samostatnost</i>	<i>25</i>
4.3.2	<i>Spolupráce a komunikace</i>	<i>25</i>
4.3.3	<i>Všestranný rozvoj dítěte</i>	<i>25</i>
4.3.4	<i>Pomoc při domácí přípravě</i>	<i>26</i>
4.3.5	<i>Poutavost, pestrost, kreativita, zajímavost</i>	<i>26</i>
4.3.6	<i>Interaktivnost</i>	<i>26</i>
4.3.7	<i>Kontrola</i>	<i>26</i>
4.3.8	<i>Spravedlivé hodnocení</i>	<i>26</i>
4.3.9	<i>Možnost vzdělávání tělesně postižených</i>	<i>26</i>
4.3.10	<i>Aktivní aplikace</i>	<i>27</i>
4.3.11	<i>Dostupnost</i>	<i>27</i>
4.3.12	<i>Nízké náklady</i>	<i>27</i>
5	FIRMY ZABÝVAJÍCÍ SE TVORBOU A DISTRIBUCÍ VÝUKOVÝCH PROGRAMŮ	28

Matematický a výukový software

5.1	FIRMA EMPE	28
5.2	FIRMA SOFTWARE602	29
5.3	FIRMA TERASOFT	31
5.4	FIRMA MATIK LIBEREC	34
5.5	FIRMA ZONER SOFTWARE	35
5.6	DALŠÍ VÝUKOVÉ PROGRAMY	35
6	VÝUKOVÉ PROGRAMY	36
6.1	PROGRAMY K VÝUCE PSANÍ NA STROJI	36
6.1.1	<i>Výukový program Psanec</i>	36
6.1.2	<i>Výukový program ATF</i>	41
6.1.3	<i>Výukový program DESETI PRSTY</i>	43
6.2	VÝUKOVÉ PROGRAMY PRO MATEMATIKU	44
6.2.1	<i>TS - Matematika pro prvňáčky</i>	44
6.2.2	<i>TS Matematika</i>	47
6.2.3	<i>Dynamická geometrie</i>	50
6.2.4	<i>Prostorové objekty</i>	51
6.2.5	<i>Řešení obecného trojúhelníku 1.0</i>	52
6.2.6	<i>TS Pohádková matematika pro 1. – 4. ročník základní školy</i> ..	53
6.2.7	<i>TS Matematika I-IV pro 1.-4.ročník ZŠ, verze 2002</i>	54
6.3	VÝUKOVÉ PROGRAMY PRO FYZIKU	56
6.3.1	<i>Zebra pro školy – Fyzika</i>	56
6.3.2	<i>Program iSES</i>	59
6.4	PROGRAMY NA VÝUKU JAZYKŮ	60
6.4.1	<i>Domácí učitel angličtiny 1</i>	61
6.4.2	<i>EASY LANGUAGE</i>	63
6.5	VÝUKOVÉ PROGRAMY PRO AUTOŠKOLU	64
6.5.1	<i>Autoškola 2001</i>	64
6.5.2	<i>Autoškola 1.0</i>	65
6.6	VÝUKOVÝ PROGRAM PRO BIOLOGII	69
6.6.1	<i>Člověk pod drobnohledem</i>	69
7	DALŠÍ ZDROJE INFORMACÍ O VÝUKOVÝCH PROGRAMECH	73
7.1	INFORMAČNÍ ZDROJE NA INTERNETU	73
7.2	LITERATURA	73

Děkuji všem studentům prezenčního i rozšiřujícího studia Informatiky a výpočetní techniky, kteří se aktivně podíleli na zpracování a připomínkování těchto distančních textů.

Eva Burianová