

Zásady prezentace (MAŠLÁŇOVÁ Alena, PhDr.)

[Osobní data ke kapitole](#)



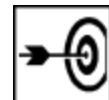
[Obsah kapitoly](#)



[Text kapitoly](#)



Cíle



Po prostudování této kapitoly budete umět:

- shrnutí zásad tvorby prezentace
- shrnutí zásad prezentování
- shrnutí specifík prezentování pomocí interaktivní tabule

Doba potřebná ke studiu



Orientační čas potřebný k prostudování této kapitoly je asi 1 hodina.

Zásady uspořádání obrazovky (stránky prezentace)

Každá stránka (list, obrazovka) tvoří logický, grafický a textový celek.

V optimálním případě by měla pokrývat jeden celý problém.

Požadavky logické



- Jasně, stručně vyložit problematiku.
- Uspořádat informaci logicky bez přerušování a odskoků stranou, bez návratů k řečenému.
- Vhodné uspořádání hierarchicky vzestupně nebo sestupně.
- Stránka nemusí obsahovat veškerou informaci, naopak je vhodné něco doplnit ústně.
- Případně umístit odpovědi na možné dotazy, poznámky nebo doplňující informace na zasouvací kartičky, které mohou, ale nemusí být zobrazeny.
- Pozor na spisovné vyjadřování.
- Pozor na základní typografické zásady.
- Nezapomínejte na závěrečné shrnutí problematiky.

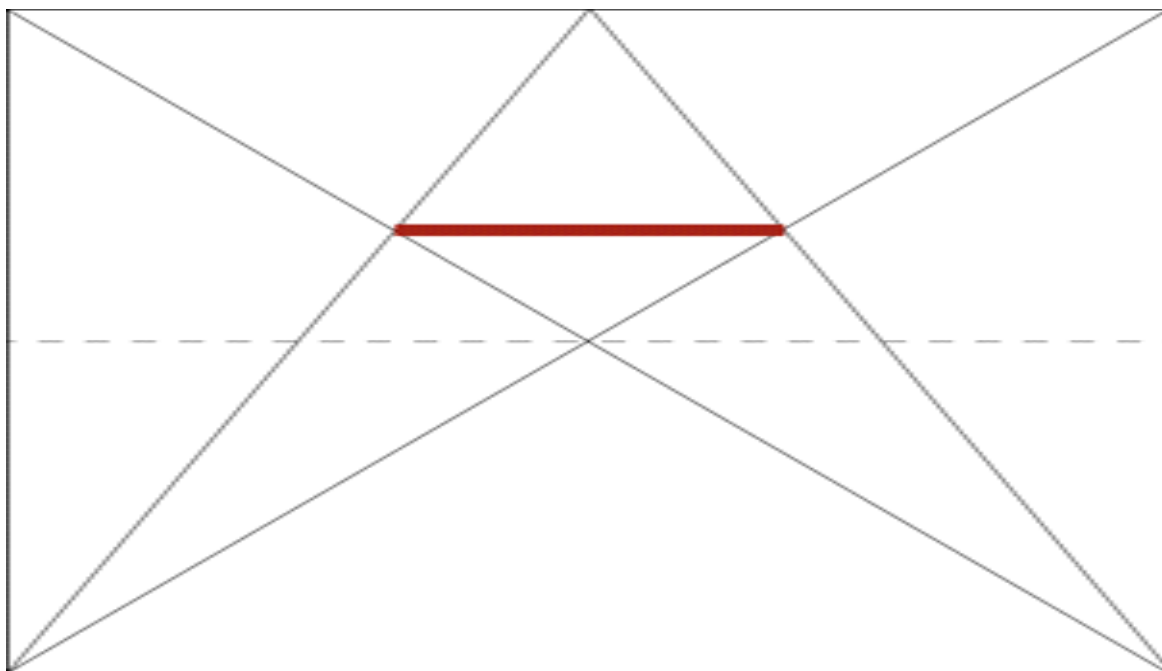
Požadavky grafické

Základním požadavkem je čitelnost!!!



- Prezentace musí být čitelná i z poslední lavice vaší učebny.
- Velikost běžného textu minimálně 24!

- Je vhodné využívat bezpatková písma, jsou čitelnější.
- Je vhodné nepoužívat více jak dva typy písma.
- Vhodné volit kontrastní barevnost písma a pozadí. Černé a bílé není vhodné, unavuje.
- Barevnost je dobré vyzkoušet se svým dataprojektorem, mnohdy zkresluje barvy.
- Malé a nekvalitní obrázky nejsou vidět, volit vysoké rozlišení a obrázek zmenšit.
- Nesnažme se za každou cenu umístit vše na jednu obrazovku. Řešením je roztáhnout problém na dvě i více.
- Pozor na tabulky, možné je použít nerozsáhlé, vhodnější je graf nebo schéma.
- Více obrázků umísťujeme tak, aby byly okraje v lince. Postavy by neměly hledět ven z obrazovky, ale dovnitř.
- Je vhodné volit prostředky strukturování textů. Ráměčky, sílu textu, velikost textu, barvu. Podtrhávání je přípustné pouze pro odkazy na www!
- V používání podobných prostředků je vhodné si vytvořit systém, který pomůže Vám i Vaším žákům v lepší orientaci.
- Dominantní prvky na stránce umísťujeme do optického středu. Nachází se o něco výš než střed grafický.

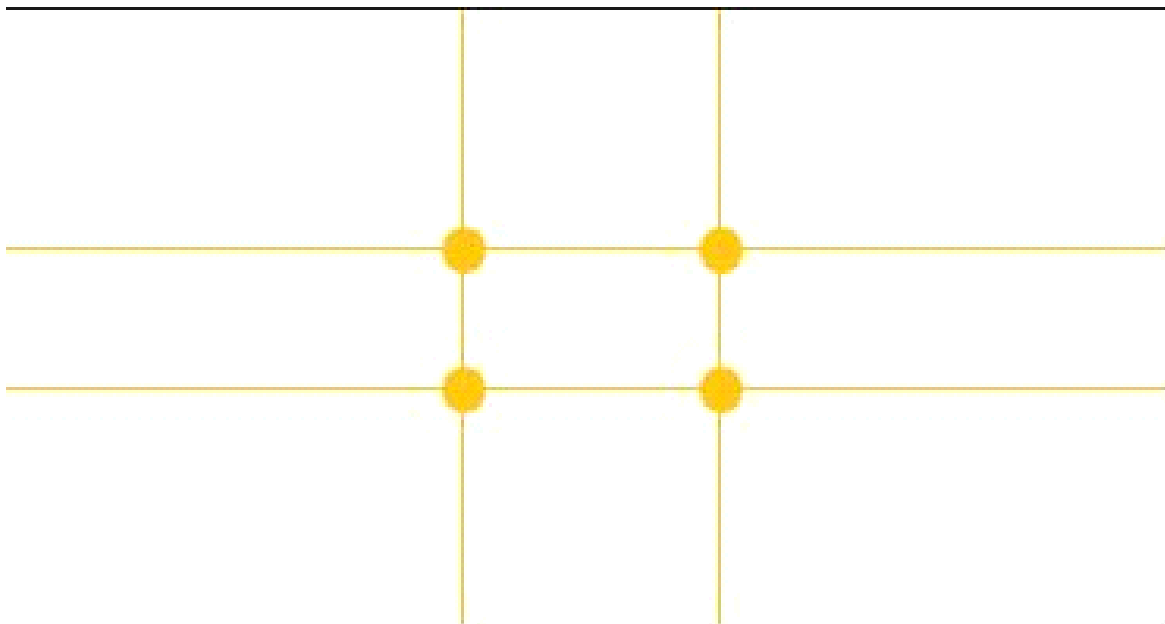


Nalezení optického středu.

Zdroj obrázku: http://antypa.cz/?page_id=496

Více objektů se snažíme umístit do **zlatého řezu**.

Získáme jej rozdělením úseček v poměru 0,62 : 0,38, ale stačí i $1/3 : 2/3$. Vevzniklém obdélníku se nachází zlatý řez stránky



Nalezení zlatého řezu.

Zdroj obrázku: <http://typomil.com/kompozice/zlaty-rez.htm>

- Ne vždy se nám podobné umístění hodí, nebojme se zásady v odůvodněných případech porušit.

Pro zájemce



Barvy

Barevná kompozice prezentace je tvořena

- kontrastem barev
- harmonií barev
- velikostí barevných ploch a jejich poměrem
- vzájemným účinek více barev
- umístěním barevných prvků na ploše snímku (obrazovky)
- tvarem objektů, zvýrazněním čar








Kontrastní barvy ježí na protilehlých stranách barevného kruhu.



Obrázek převzat z: [http://cs.wikipedia.org/wiki/Soubor:Color_circle_\(hue-sat\).png](http://cs.wikipedia.org/wiki/Soubor:Color_circle_(hue-sat).png)

Tonální kontrast je rozdíl tónu (jasu) barvy. Tmavá, světlá.

Barevný a tonální kontrast

Barevný kontrast		Tonální kontrast
	Maximální – – barva a její doplněk	
	Maximální – – černá a bílá	
	Žlutá a modrá mají jak barevný, tak tonální kontrast	
		

Zdroj obrázku: http://archiv.jsi.cz/grafika/zaklady_grafiky/barvy2-2.htm

Generování barevného schématu použitých barev

Pro orientaci lze využít generátory barev pro generování schémat www stránek. Dokáží nám pomoci se vyznat v barvách.

příklad na: <http://colorschemedesigner.com/>

Ukázka barevnosti světlých vygenerovaných stránek:



Požadavky ke způsobu prezentování

Způsob mluvení

Stránku pouze nečteme, komentujeme a vysvětlujeme.
Opět pozor na spisovnost, hlasitost, srozumitelnost mluvy.

Pohyby u tabule, po třídě

Přecházíme po třídě nebo kolem tabule či prezentačního plátna.
Nesedíme u PC!

Aktivizující činnosti

Obrácíme se ke třídě s dotazy, úkoly, zadáváme jim práci na základě viděného.

Používáme ukazovátka klasická i laserová. Podtrháváme, zakroužkováváme, zvětšujeme detaily nebo používáme nástroj lupy, mažeme a dopisujeme.

Opakujeme, shrnujeme řečené, ptáme se na nejasnosti.



Specifika prezentace s interaktivní tabulí

Tabule umožňuje interaktivní práci nejen pro učitele.

Hlavní důraz by měl být kladen na práci **žáků s tabulí**.

Prezentace výkladové části výuky v mnohých případech lze vhodně proložit činnostmi, které u tabule může provádět žák.

- vyhledání v encyklopedii neznámého pojmu
- nalezení mapy, obrázku
- spuštění animace, videoukázky

- podtržení (zvýraznění) důležitých pojmů v textu při závěrečném shrnutí

Při procvičování, opakování a zkoušení je většina práce s tabulí záležitostí žáka.

Je zajímavé používat i hodnocení práce žáka spolužákem nebo skupinou. Výrazně aktivizuje práci celé třídy.

Práce u tabule výrazně zpomaluje celkovou práci třídy. Je vhodné připravovat pro žáky pracovní listy, ve kterých plní podobné úkoly jako s tabulí. Pak je práce vysoce efektivní.

Stejně lze zpracovat pro využití s tabulí i příklady z učebnice, pak odpadá problém pracovních listů.

Při veškeré činnosti žáka u tabule je potřeba vyžadovat žákovo komentování prováděných činností.

Je vhodné aby třída nebo další vybraný žák či skupina sledovali práci žáka u tabule a na závěr ústně zhodnotili jeho výkon.

Shrnutí



Milan Hausner v (Hausner, M. a kolektiv *Proč? Interaktivní tabulí!*. Microsoft Publisher, 2003, s. 19.) uvádí následující obecné zásady v sedmi bodech:

1. Interakce je především dialog mezi žákem a učitelem, z toho musí vycházet obsahová příprava vlastní hodiny.
2. Jádrem přípravy na hodinu musí být otázky typu: proč, jak, nač a ne kdy, kde a kdo.
3. Ke správnému řešení je možné se dobrat mnoha různými způsoby, učitelova role je jen ukazovat cestu.
4. Vlastní názory a myšlenky jsou cestou k úspěchu, pokud mají odpovídající zpětnou vazbu.
5. Tabule umožňuje týmovou spolupráci. Nechme žákům tvořit na tabuli celou sadu úkolů, vytvářejících v samotném konci jeden celek.
6. Diskusi nad řešením začínejme od důvěrně známých věcí prostřednictvím jasně vyjádřených úkolů.
7. Konflikt je jádrem poznání.

Literatura



Hausner, M. a kolektiv *Proč? Interaktivní tabulí!*. Microsoft Publisher, 2003.

SMART BOARD *Moderní interaktivní výuka*. AV MEDIA, a.s., 2007.