

MULTIMÉDIA V PRÁCI UČITELE

René Szotkowski

KAPOUNOVÁ, J., KOSTOLÁNYOVÁ, K., NAGYOVÁ, I. *Multimédia v práci učitele*. 1. vyd. Ostrava : Ostravská univerzita v Ostravě, 2004. 98 s. ISBN 80-7042-366-8.

V současné době nabývá vzdělání značného významu. Nároky na znalosti, dovednosti a s tím spojenou kvalifikaci se zvyšují. Vzdělání se tedy stává a mělo by být celoživotním cílem každého jedince. Dálková (distanční) forma studia zvětšila okruh dostupného vzdělávání. Jelikož se jedná zejména o individuální studium, je zapotřebí podporovat tuto výuku pomocí studijních opor. Jedním takovýmto studijním textem je recenzovaná publikace *Multimédia v práci učitele*. Autorkami této studijní opory jsou Jana Kapounová, Kateřina Kostolányová a Ingrid Nagyová, pedagogické pracovnice působící na Pedagogické fakultě Ostravské univerzity na katedře informačních a komunikačních technologií.

Text publikace je rozdělen do deseti samostatných kapitol. První kapitola *Úvodem... aneb technologie v práci učitele* vymezuje úlohu vzdělávacích technologií v práci učitele. Stručně je zde nastíněno pojetí moderních vzdělávacích technologií a jejich současné možnosti v práci učitele.

Následující kapitola *Co to jsou multimédia* je pojatá jako úvod ke kapitolám následujícím. Vymezuje pojem „multimédia“, jsou zde popsány nároky na hardware a software multimediálního osobního počítače, multimediální aplikace a autorské systémy pro tvorbu multimediálních aplikací.

Třetí kapitola *Multimédia na internetu* obsahuje přehled multimediálních možností internetu. Popisuje nejzákladnější grafické formáty obrázků, zvuk a hudbu na internetu a nejzákladnější informace o možných internetových zdrojích, kde se tyto obrázky, zvuk či hudba nacházejí.

Další kapitola *Grafika* seznamuje se základy práce s grafikou na počítači, jako jsou např. vektorové a rastrové prostředky, komprimace, barevné modely, grafické formáty. Jsou zde obsaženy i informace, jak importovat grafiku do počítače. Jedná se o kreslení pomocí myši, kopírování z internetu, stažení snímku aktuálního okna zobrazeného na monitoru, přenos dat pomocí skeneru a přenos dat z digitálního fotoaparátu.

Pátá kapitola *Animace* pojednává o principu animace, o základních možnostech a postupech tvorby vlastní animace na osobním počítači. Na praktickém příkladě je zde vysvětlen postup animace textu a obrázků.

Kapitola šestá *Zvuk a jeho vznik v PC* krátce zmiňuje problematiku zvuku ve spojitosti s osobním počítačem. Obsahuje základní teoretické poznatky o zvuku a o funkci zvukové karty. Jsou zde popsány různé způsoby vzniku zvuku, základní historie zvukových formátů, software na přehrávání zvukových formátů a internetové zdroje, kde nalezneme potřebný software.

V kapitole sedmé *MIDI* je rozebrán sériový jednosměrný komunikační protokol MIDI, jeho historie, základní principy a význam MIDI, ukázka souvislosti MIDI s počítačem. Student se zde seznámí s nejznámějšími programy pro práci s MIDI soubory a naučí se používat notový editor, psát a tisknout notové partitury.

Následující kapitola *Video* uvede čtenáře do světa videa. Student se zde naučí základním principům práce s videokamerou, jak lze videozáznam importovat do počítače a jak ho může sestříhat a upravit pro další použití např. pro videoprojekci.

Obsahem deváté kapitoly *Webové stránky* jsou možnosti prezentace prostřednictvím grafických stránek na internetu. Na praktickém příkladě je zde vysvětleno použití aplikace MS FrontPage pro tvorbu a prezentaci webových stránek na internetu.

Závěrečná kapitola *Multimediální prezentace* nastiňuje základní principy prezentace, zásady pro návrh a tvorbu prezentace, používání prezentačního programu MS PowerPoint, tvorbu a úpravu prezentace po stránce funkční i grafické.

Po formální stránce je recenzovaná publikace logicky a přehledně strukturovaná a plně odpovídá studijnímu textu zpracovanému podle metodiky distančního vzdělávání. Text kapitol je doplněn o grafické značky, označující průvodce kapitolami, cíl kapitol, klíčová slova, čas k prostudování kapitol, kontrolní otázky, příklady, neřešené příklady, pojmy k zapamatování, pro zájemce, shrnutí kapitol, literaturu a zdroje a korespondenční úkoly. Text vhodně doplňují a zpřehledňují četné tabulky, grafy, schémata a obrázky.

Publikace je určena zejména pro studenty distančního vzdělávání na Ostravské univerzitě, katedry informačních a komunikačních technologií. Lze ji doporučit studentům pedagogických fakult a všem zájemcům, kteří se chtějí zdokonalit v oblasti informačních a komunikačních technologií.

Mgr. René Szotkowski

Katedra technické a informační výchovy,

PdF UP v Olomouci, Žižkovo nám. 5, 771 40 Olomouc