

Předmluva

1.0	KOMPUTERIZACE A INFORMATIZACE SPOLEČNOSTI A ŠKOLSTVÍ	1
1.1	Počítače v životě společnosti	1
1.2	Program elektronizace národního hospodářství a informatizace společnosti	1
1.3	Vliv na vzdělávání	2
1.4	Prognóza elektronizace školství 1970-2010 a současný stav "čtvrté revoluce" ve vzdělávání	2
1.5	Kvantitativní charakteristiky komputelizace školství v USA	4
1.6	Kvalitativní charakteristiky komputelizace školství v USA	5
1.7	Komputerizace školství v ČSFR	13
1.7.1	Program elektronizace (1986-1990)	13
1.7.2	Program informatizace	15
1.8	Perspektivy vývoje HW a SW, na něž by se mělo školství připravit ..	22
2.0	POČÍTAČE VE VÝUCE	24
2.1	Úvod - Počítače do škol, ale co s nimi?	24
2.2	Počítač jako pracovní nástroj budoucího odborníka	25
2.2.1	a) Textové systémy	25
2.2.1	b) Databázové systémy	28
2.2.1	c) Programy pro tabulkové výpočty	30
2.2.2	Aplikační programy a solvery ("Rešiče" vědeckotechnických úloh)	32
2.2.3	a) Počítačem podporované technologie	35
2.2.4	Expertní systémy	46
2.2.4.1	Příklad použití expertního systému STAIRS-EXPERT ..	46
2.3	Počítače pro podporu a řízení výuky a osvojovacího procesu	53
2.3.1	Lokalizace počítačů ve výuce	53
2.3.2	Uživatelé	56
2.3.3	Didaktické funkce	60
2.3.4	Vliv počítače na obsah, formy a metody výuky	62
3.0	VÝUKOVÝ DIALOG JAKO SPECIÁLNÍ PŘÍPAD INTERAKCE STUDENTA S POČÍTAČEM ..	70
3.1	Dialog a pseudodialog	70
3.2	Zavedení pojmů výuková interakce a triáda jako základních elementů struktury výukového dialogu	70
3.2.1	Struktura reálného výukového dialogu (záznam historie)	70
3.2.2	Struktura anticipovaného výukového dialogu (plán budoucího) ..	71
3.3	Vlastnosti výukového dialogu	72
3.3.1	Místo dialogu ve výuce. Souvislost vnějšího a vnitřního dialogu	72
3.3.2	Psychologické zákonitosti sestavování	73
3.3.3	Organizace procesu komunikace a osvojovacího procesu	75
3.3.4	Obsahová stránka dialogové komunikace	77
3.3.5	Jazykové aspekty komunikace	78
3.3.6	Mody komunikace	79
4.0	TVORBA POČÍTAČOVÝCH VÝUKOVÝCH PROGRAMŮ	84
4.1	Etapizace tvorby	84
4.2	Námět	85

	str.
4.3 Projekt výukového programu	88
4.3.1 Vymezení výukových cílů	89
4.3.2 Činnosti studenta s použitím počítače a didaktické funkce počítače	91
4.3.3 Rozsah a typ potřebných podkladových materiálů	93
4.3.4 Příklady projektů výukových programů	94
4.3.5 Příprava obsahu výukového programu	96
4.4 Blokové schema výukového programu	100
4.5 Scénář a strukturogram výukového dialogu	103
4.6 Obrazovkový scénář výukového programu	128
4.6.1 Grafický záznam obrazovkového scénáře	128
4.6.2 Informace k zobrazovacím možnostem některých počítačů	129
4.6.3 Poznámky a doporučení pro navrhování barevného a grafického řešení obrazovek	136
4.7 Literatura o navrhování pedagogických scénářů výukových programů .	139
5.0 POČÍTAČOVÁ REALIZACE VÝUKOVÝCH PROGRAMŮ	141
5.1 Ze scénáře do počítače: Kdo a čím?	141
5.2 Programování VP v univerzálních programovacích jazycích	143
5.3 Autorské jazyky	143
5.4 Autorské systémy	145
5.5 Prezentační systémy	156
5.6 Hypermedia a hypertexty	156