

Obrázky ve výuce jazyků

Iva Svatoňová

www.obrazkyvevyuce.cz/kniha

Slovníček pojmů

abstraktní obraz – obraz, který nepředstavuje reálné ani konkrétní objekty či figury.

Abstraktní obrazy jsou obvykle složeny z geometrických tvarů či volně uspořádaných barevných skvrn

autoportrét – portrét, na kterém zachytil malíř (kreslíř, fotograf) sám sebe.

avatar – kreslený či animovaný portrét, který mohou lidé využívat pro prezentaci sebe sama v online prostředí, v herním světě či virtuální realitě. Může tak posloužit jako náhrada vlastní fotografie či fiktivní portrét pro vytvoření „falešné identity“.

barvoslepost (daltonismus) – porucha barevného vidění lidského oka, rozlišujeme úplnou a částečnou.

blog (weblog) – internetová stránka, která má podobu soukromého zápisníku, někdy i deníku. Autor na svůj blog píše články o svém životě, zálibách, o svých cestách nebo zážitcích, někdy jen vyjadřuje své názory na společenská témata apod. Objevují se ale také blogy odborně zaměřené, kdy autor, odborník, sdílí svoje znalosti a zkušenosti nebo představuje novinky v oboru. Články jsou na blogu řazeny chronologicky, vždy obsahují datum, kdy byly zveřejněny. Protože se jedná o nekomerční internetové stránky, existuje několik služeb, které vám dají prostor pro vytvoření blogu zcela zdarma. Spravování stránky a vkládání článků se pak provádí prostřednictvím jednoduchého uživatelského rozhraní. Výuce a vzdělávání se věnují tzv. **edublogy**.

brainstorming – oblíbená technika kreativního myšlení, používaná pro řešení problémů jednotlivců i celých pracovních týmů. Základem je seznam všech nápadů na řešení daného problému bez jejich rozumového usměrňování. Teprve na závěr se o výsledcích přemýšlí, hodnotí se a vybírá se ten nejvhodnější. Pokud vše

probíhá písemnou formou (sdělování nápadů i vzájemné hodnocení), mluvíme také o **brainwritingu**.

cílový jazyk – jazyk, který je předmětem výuky a který se studenti učí

dpi – dots per inch – body na palec – jednotka, pomocí které se určuje kvalita digitálního obrazového materiálu. Popisuje jakousi hustotu pokrytí, tedy kolik barevných bodů obsahuje jeden čtvereční palec. Pro tisknutí obrázků na papír je požadována minimální hodnota 300 dpi, aby byl obrázek souvislý a čitelný.

dyspixie – specifická vývojová porucha, která se týká kreslení. Projevuje se neobratností v práci s tužkou, postižený není schopen zobrazit trojrozměrný prostor, ani obkreslit obrazovou předlohu.

emoji (smajlíky) – výraz *emoji* pochází z japonštiny (e – obrázek, modži – znak). Jsou to jednoduché obrázky, které se v různých programech a aplikacích vkládají do textu pro usnadnění komunikace, vyjádření emocí autora textu, pro pobavení či zatraktivnění vizuální podoby textu.

Nezaměňujte s **emotikony**, což jsou kombinace písmen, číslic či textových znaků, které připomínají veselé či smutné obličejové apod.

flashcards – karty užívané zejména v jazykové výuce. Každá karta vyjadřuje jeden lexikální pojem, využívají se při nejrůznějších hrách a aktivitách zejména k procvičení slovní zásoby. Některé karty obsahují pouze text – slovo v cílovém nebo zprostředkujícím jazyce, jiné používají také obrázky. V poslední době se stávají populární také flashcards v digitální podobě, se kterými lze pracovat na mobilních telefonech či tabletech.

flektivní jazyk – jazyk, který používá k vyjádření mluvnických kategorií různé tvary slov, tedy používá skloňování a časování, např. čeština a ostatní slovanské jazyky.

flipchart – tabule používaná pro přednášky a prezentace. Skládá se z kovového nebo plastového stojanu a desky s připevněným blokem papírů, které se po popsání otáčejí.

fonetická transkripce – zápis výslovnosti pomocí speciálních znaků, které přesně definují zvuky jednotlivých hlásek. Fonetická transkripce se tradičně uvádí v hranatých závorkách [].

fotobanka – internetová databáze fotografií a vektorových ilustrací, které si mohou uživatelé koupit pro soukromé či komerční účely. Spolu s fotografií si pořizují konkrétní licenci, kde je jasně uvedeno, jakým způsobem mohou s obrázkem nakládat. Existuje ale také několik fotobank, které nabízejí fotografie zdarma a jejich použití nijak neomezuje.

freeware – software (tedy různé programy či aplikace), který je volně a bezplatně šiřitelný. Autorská práva ale zpravidla zůstávají zachována.

grafický editor – počítačový program, který je určen pro práci s textem a obrazovým materiálem. Slouží k úpravě fotografií, kreslení obrázků, navrhování tiskovin a sazbě knih a časopisů. Některé grafické editory se využívají pro bitmapovou grafiku a jiné pro vektorovou grafiku.

grafika bitmapová / rastrová – jeden ze způsobů práce s digitálními obrazovými informacemi. Počítač každý obrázek popisuje jako mřížku složenou z bodů (pixelů), z nichž každý má svoji konkrétní barvu a konkrétní místo na obrázku. Typickým příkladem takového způsobu zobrazování je digitální fotografie. Při zvětšování obrázku se zvětšují body a může dojít k tzv. rozpixelování, kdy jsou jednotlivé body patrné jako čtverce a obrázek ztrácí svoji kvalitu. Tento typ obrázků se nejčastěji ukládá ve formátu JPG, JPEG, PNG nebo GIF, pro práci s nimi se využívají programy jako Adobe Photoshop, Corel Photo-Paint nebo Gimp. Z online editorů je to například Pixlr.com.

grafika vektorová – druhý způsob práce s digitálními obrazovými informacemi. Počítač definuje obrázek pomocí tvarů, tedy pomocí vrcholových bodů a linií, které je spojují. Využívá se zde principu tzv. Bézierových křivek. Díky tomu je možné obrázky libovolně zmenšovat či zvětšovat, aniž by se snížila kvalita zobrazení. Tento způsob zobrazení se využívá např. v ilustracích a logotypech. Obrázky se nejčastěji ukládají ve formátu SVG či PDF, pro práci s nimi se využívají programy jako Adobe Illustrator, Corel Draw a Inkscape.

hashtag – způsob značení příspěvků, zpráv nebo obrázků, který se používá na sociálních sítích. První sociální síť, kde se hashtag začal objevovat, byl Twitter. Příspěvek obsahuje symbol # a určité slovo nebo frázi, které popisují obsah příspěvku nebo ho připojují k určitému tématu. To umožňuje jejich snadné vyhledávání. Podívejte se například, jaké výsledky dostanete, když na Facebooku nebo na Twitteru zadáte #obrazkyvevyuce nebo #vyukajazyku.

idiom – ustálené spojení slov, které je typické pro určitý jazyk a je obtížně přeložitelné do jiného jazyka. Celá fráze má totiž odlišný význam od významu jejich jednotlivých částí, tedy jednotlivých slov. Příkladem jsou různá přísloví, rčení či přirovnání.

ikona – viz pikrogram

ilustrace – obrazový doprovod textu, nejčastěji knihy nebo časopisu, který by měl čtenáři pomoci text pochopit a lépe si představit popisované informace. Někdy má ilustrace hlavně umělecké ambice a jde zejména o zachycení dojmu z daného textu, např. u poezie. Speciálním oborem je pak didaktická ilustrace, která zpracovává odborná témata a snaží se o faktickou správnost kresby vzhledem k zachycovaným objektům.

infografika (informační grafika) – vizuálně zajímavé a srozumitelné zpracování informací. Často používá grafy, schémata, symboly a piktogramy ve spojení s textem a čísly. Pro čtenáře bývá srozumitelnější než samotný text a také více atraktivní. Využívá se při prezentacích, ve výukových a reklamních materiálech, na odborných posterech apod.

internetové úložiště – online služba, která uživatelům poskytuje prostor pro ukládání a zálohování svých dat. Některá úložiště službu poskytují zdarma, jinde je zpoplatněna. Výhodou takovýchto úložišť je dostupnost dat kdekoli a kdykoli, stačí pouze internetové připojení, nemusíte tak s sebou nosit flashdisky, CD, DVD apod. Další výhodou je možnost sdílení dat s dalšími osobami, pokud jim dáme přístupové údaje. Příklady těchto služeb jsou Dropbox či Google Drive.

internetový vyhledavač (search engine) – internetová stránka, která nám pomáhá najít námi požadovaný obsah. Uživatel zadá klíčová slova nebo frázi a vyhledavač

vygeneruje seznam stránek, kde požadované informace pravděpodobně najdeme. Mezi nepoužívanější u nás patří Google.com nebo Seznam.cz.

internetový vyhledavač obrázkový (image search engine) – dnes už je to součástí většiny internetových vyhledavačů, které nám najdou nejen hledané internetové stránky, ale i obrázky a fotografie podle námi zadaných klíčových slov, např. Google Images. Google dokonce už také umožňuje obrázkové vyhledávání obrázků (tzv. **Google reverse image search**). Do vyhledávacího pole nahrajete fotografii či ilustraci a vyhledavač Vám najde webové stránky, a kterých se přesně tento obrázek nachází. Toho lze využít například při dohledávání autorství či zdroje pro citace.

karikatura – stylizované zobrazení lidské tváře i celé postavy záměrně zveličující její charakteristické rysy za účelem pobavení až zesměšnění. Nejčastějším námětem karikatur bývají slavné osobnosti – umělci, politici či sportovci. Autor karikatur je označován jako **karikaturista**.

klipart – digitální rastrový obrázek nejčastěji ve formátu JPG nebo PNG, který se používá pro doplnění textu. Některé textové procesory obsahují vlastní galerii klipartů, jsou ale také dobře dostupné i na internetu.

koláž – výtvarná technika, jejímž základem je nalepování obrázků, výstřížků, barevných a vzorovaných papírů a dalších materiálů na podklad, nejčastěji papír nebo plátno. **Digitální koláž** pak můžeme vytvořit v nějakém grafickém editoru, když spojíme různé obrázky, fotografie a texty a celé dílo vyexportujeme jako jeden soubor. Na principu koláže je mimo jiné založena také **fotomontáž**.

komiks – svěbytný obor výtvarného umění spojující výtvarný projev (kresbu, malbu) s psanými texty. Jedná se většinou o příběhy, které jsou rozfázované do jednotlivých polí, tzv. **panelů**. Panel je tvořen obrázkem, určitou scénou, a bývá doplněn textem vyjadřujícím promluvy postav nebo komentář vypravěče. Promluvy postav jsou zpravidla umístěny do **dialogových bublin**, jejich myšlenky do **myšlenkových bublin** a nesmí ani chybět bubliny pro vyjádření různých zvuků (*Prásk! Bum! Křup!*).

komiksový strip – (z angl. strip = proužek) krátký komiks, který obsahuje nejčastěji 2 až 6 panelů. Tato forma komiksu je často využívána zejména v novinách či časopisech a její hlavní funkcí bývá čtenáře pobavit.

kreslený vtip – obvykle jednoduchá kresba doplněná **dialogovými bublinami** s vtipnou pointou, úzce souvisí s karikaturou, může mít formu i komiksového stripu.

ledolamka (icebreaker) – jednoduchá aktivita / hra používaná pro seznámení účastníků na úvodních lekcích nejrůznějších kurzů. Jejím cílem je hlavně „prolomit ledu“ v novém kolektivu, představit se navzájem a zapamatovat si jména kolegů.

makrofotografie (makrosnímek) – fotografie, která zachycuje detaily, které lidské oko běžně nepostřehne. Fotografovaný objekt je totiž na snímku mnohonásobně zvětšený. Oblíbené jsou makrosnímky rostlin a zvířat.

mem (internetový mem / meme) – v širším pojetí se jedná o fenomény, které se šíří mezi lidmi (např. myšlenka, citát, píseň, vtip, obrázek, móda, informace a dezinformace apod.). V užším pojetí se jedná o spojení obrázku nebo animace a textu často s vtipnou pointou, které se šíří na internetu, zvláště na sociálních sítích.

Montessori – výchovně-vzdělávací program, jehož princip popsala italská lékařka a pedagožka Maria Montessori na počátku 20. století. Jedním z klíčových momentů této pedagogiky je vytvoření podnětného prostředí pro vzdělávání za použití široké škály didaktických hraček a dalších učebních pomůcek.

myšlenková mapa (angl. mind map) – grafické uspořádání klíčových pojmů určitého tématu. Často využívá symboly a obrázky, zachycuje hierarchii pojmů a vztahy mezi nimi. Využívá se zejména při učení, plánování a řešení různých problémů. Za jejich vynálezce je považován anglický psycholog a spisovatel Tony Buzan.

obrázkové kostky – kostky, na jejichž stěnách jsou obrázky. Obrázky mohou být izolované, existují i obrázkové kostky, které vytvoří celý obrázek až sestavením několika kostek vedle sebe. V jazykové výuce využíváme zpravidla ten první typ. Pokud byste chtěli hledat inspiraci na internetu, doporučuji zadávat anglický

výraz „story cubes“.

obrázkové pole – obrázkové pole je termín, který používám pro zvláštní obrazový materiál, ve kterém jsou jednoduché obrázky poskládány do čtvercové sítě. Počet jednotlivých polí (a tedy i obrázků) není pevně dán. Tento materiál využijeme při různých hrách a při konverzačních aktivitách, kdy vybíráme jeden motiv z více obrázků. Díky čtvercové síti se v nich snáze orientujeme.

obrazový materiál – souhrnné pojmenování pro nejrůznější typy obrázků – kresby, malby, grafiky, fotografie, koláže, ilustrace – a to jak v papírové, tak i digitální podobě.

online výuka asynchronní – při asynchronní výuce učitel sdílí se studenty různé materiály (dokumenty, videa) a zadává úkoly, které studenti vypracovávají dle svých časových možností. Vypracované úkoly posílají zpět učiteli ke kontrole. Pro tento typ výuky můžeme využívat různé platformy pro sdílení dokumentů, např. Google Classroom, Moodle apod.

online výuka synchronní – online výuka, při které učitel a student spolu komunikují v reálném čase pomocí různých prostředků dálkové komunikace – videohovorů. Využívají se programy a aplikace typu Skype, Google Meet, Zoom nebo MS Teams, které umožňují i skupinovou výuku v jednom virtuálním vzdělávacím prostředí.

perspektiva – způsob zachycení prostoru na dvourozměrné plátno. V naší kultuře se nejčastěji uplatňuje tzv. renesanční perspektiva, pro kterou je typické sbíhání rovnoběžných linií a to, že vzdálenější objekty se jeví jako menší.

piktogram – jednoduchý obrázek, který se používá například pro značení míst nebo jako způsob vyjádření různých sdělení – zákazů, příkazů a instrukcí. Jedná se o funkční náhradu textu a využívá se proto, aby mu rozuměly i děti, které ještě neumějí číst, a lidé mluvící jinými jazyky. Příkladem jsou dopravní značky nebo symboly na různých výrobcích, oblečení, potravinách apod. V digitálním prostředí mluvíme spíše o **ikonách**.

pixel – nejmenší jednotka digitálního obrazu, představuje jeden svítící bod na monitoru s určitou barvou. Zpravidla má čtvercový tvar a všechny pixely jsou uspořádány do sítě. Tento termín se využívá v **bitmapové (rastrové) grafice**, kdy mluvíme zejména o digitálních fotografiích.

portrét – obraz (kresba, malba, grafika, fotografie) představující konkrétního člověka, nejčastěji zobrazuje jeho hlavu a hrud', někdy i celou postavu.

profilovka – koláž, určená zejména pro jazykovou výuku. Představuje jednoho konkrétního člověka a jeho záliby a preference. Obsahuje fotografie nebo kreslené obrázky, které mohou být využity pro nejrůznější konverzační aktivity i písemné práce.

reprodukce – malířská, sochařská nebo fotografická kopie výtvarného díla.

screenshot (screencap) – snímek obrazovky počítače nebo displeje mobilního telefonu či tabletu. Takovýto snímek můžeme dále sdílet nebo upravovat v grafickém editoru.

slide – jedno „okénko“ počítačové prezentace a **slide show**, může obsahovat texty, grafy, obrázky, animace, odkazy na internet nebo vše najednou.

slide show (někdy psáno **slideshow**) – soubor digitálních obrázků (např. fotografií) určených k promítání či prezentaci. Slide show sestává z několika „okének“ – slidů, přechod od jednoho slidu ke druhému zajišťuje přednášející manuálně, interval výměny může být ale také nastaven automaticky po určitém čase. Pro tvorbu těchto prezentací se nejčastěji používají programy Microsoft Powerpoint, LibreOffice Impress nebo Google Slides. Některé programy na tvorbu slide show vyexportují výsledný produkt do podoby videa (ve formátu MP4 či AVI) a lze tak slide show sdílet například na Youtube.com.

sociální síť – internetové stránky a aplikace, které umožňují komunikaci mezi uživateli, sdílení informací, fotografií, videí apod. Některé sociální sítě mohou být věnované konkrétním zájmům nebo mohou upřednostňovat určitý typ komunikace (texty nebo jen obrázky či zvuk). Mezi nejrozšířenější u nás i ve světě patří Facebook.com, Twitter.com, LinkedIn.com, Instagram.com,

Pinterest.com či Flickr.com. Popularita jednotlivých sociálních sítí ale značně kolísá, nové se objevují a některé zase mizí.

software – pojem označující nejrůznější typy počítačových programů a aplikací, které si můžeme do počítače nainstalovat, některé jsou zdarma a volně šiřitelné (freeware nebo open-source software), jiné jsou zpoplatněné a dostupné pouze pod určitými licencemi.

textový procesor – počítačový program určený pro tvorbu psaných dokumentů, nejrozšířenějšími textovými procesory jsou Microsoft Word, OpenOffice Writer, LibreOffice Writer, Google Docs nebo Latex.

vizuální pareidolie – fantazijní dotváření nejasných a nekonkrétních prvků v něco konkrétního, např. mraky připomínající zvířata, měsíc připomínající lidskou tvář, skála připomínající lidskou postavu apod. Jedná se o mentální schopnost, kterou dovede pouze člověk. Některé osoby jí nemusí být schopny.

zprostředkující jazyk – jazyk používaný pro výklad ve výuce, pokud je jiný než jazyk cílový. Nejčastěji se jedná o mateřský jazyk studentů.