

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI
FAKULTA PEDAGOGICKÁ

Multimediální učebnice **nápojové gastronomie**

Bakalářská práce

Václav Příbek

Učitelství praktického vyučování a odborného výcviku

Léta studia 2009 - 2012

Vedoucí práce: Mgr. Jan Krotký

Plzeň, červen 2012

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracoval samostatně s použitím
uvedené literatury a zdrojů informací.

V Plzni 6. června 2012

.....

vlastnoruční podpis

Poděkování

Na tomto místě bych velmi rád poděkoval vedoucímu této bakalářské práce, panu Mgr. Janu Krotkému, za nezměrnou trpělivost a ochotu a především čas, který mi věnoval.

Obsah

1) Úvod	1
2) Nápojová gastronomie	2
2.1 Úvod do nápojové gastronomie	2
2.2 Historie	2
2.3 Úroveň gastronomie v Česku	4
2.4 Moderní využití	5
2.5 Budoucnost gastronomie	5
2.6 Servis nápojů	6
2.7 Ekologie	6
3) Nápojová gastronomie ve vzdělávacím programu Stolničení	7
4) Multimediální a interaktivní výuka	12
4.1 Didaktická technika ve výuce	12
4.1.1 Historie	12
4.1.2 Současnost	14
4.1.2.1 Vývoj školních tabulí	14
4.1.2.2 Interaktivní tabule	15
4.1.2.3 Výpočetní technika	15
4.1.2.4 Záznamová technika	16
4.1.2.5 Projekční technika	17
4.2 Interaktivní a multimediální prezentace	18
4.3 Multimediální učebnice	18
4.3.1 Úvod	18
4.3.2 Struktura multimediálních učebnic	19
4.3.3 Využití multimediálních učebnic v praxi	19
4.3.4 Budoucnost multimediálních učebnic	20
4.3.5 Závěr	21

5) E – learning	22
5.1 Úvod	22
5.2 Historie	22
5.3 Výhody a nevýhody	23
6) Tvorba multimediální učebnice nápojové gastronomie	26
6.1 Návrh struktury	26
6.2 Volba programu ProAuthor	26
6.2.1 Úvod	26
6.2.2 O programu.....	26
6.2.3 Výhody a nevýhody programu	27
6.3 Zpracování multimediálního a textového obsahu	28
7) Závěr	29
Resumé	30
Seznam použité literatury	31
Seznam obrázků	32
Seznam příloh	33
Evidenční list	34

1) Úvod

Již když jsem si vybíral zadání bakalářské práce, věděl jsem, že chci vytvořit učebnici gastronomie. K tomuto rozhodnutí mě vedly především dva hlavní důvody – tento obor mě velmi baví a mnoho let se o něj zajímám. Ale především – žádná souvislá moderní učebnice gastronomie dnes v podstatě neexistuje. Tento obor je velmi obsáhlý a kompletní učebnice mi zabere několik let. Rozhodl jsem se proto zaměřit na nápoje. Na vás nyní bude posoudit, do jaké míry se mi alespoň tato část povedla. Nepopírám, že jsem si ukrojil velké sousto, neboť i gastronomie nápojová je velmi obsáhlá. Při tvorbě jsem se proto snažil zachytit především to zásadní a nepostradatelné pro dnešní studenty Hotelových škol a pracovníky v gastronomii. Před několika lety jsem sám jednu takovou školu studoval a musím bohužel konstatovat, že celková úroveň na školách tohoto typu v České republice má sestupnou tendenci. Může za to především celkový úbytek studentů, zvyšující se množství středních škol a uspěchaná doba kladoucí mnoho požadavků na dospívající žáky. Cílem této učebnice je studenty zaujmout natolik, aby se zabývali gastronomií i ve svém volném čase. Po zralé úvaze jsem se rozhodl učebnici vytvořit raději v elektronické formě. Jednak proto, že to považuji do budoucna za příznivější formu než formu knihy, ale především z důvodu dalšího využití – možnosti E-learningových kurzů. Díky internetovému připojení, které je dnes prakticky na celém území Česka věřím, že budou tuto multimediální učebnici moci studovat nejen žáci hotelových škol, ale i zaměstnanci v gastronomii po celé republice.

2) Nápojová gastronomie

2.1 Úvod do nápojové gastronomie

Úvodem je důležité si uvědomit, co spojení „nápojová gastronomie“ vlastně znamená. Jako nápoj lze charakterizovat jakoukoliv tekutinu, kterou tělo do sebe přijme ústy za účelem zahnat pocit žízně. Jako nápojovou gastronomii můžeme označit podávání kterékoliv tekutiny v jakémkoliv typu nádoby. Nápojová gastronomie je úzce vázaná na gastronomii pokrmů, neboť ke každému pokrmu existují nápoje, které k němu jsou vhodné nebo naopak naprosto nevhodné, či dokonce zdraví ohrožující. Rovněž i historie a jednotlivé národní kuchyně jsou v oblasti pokrmů a nápojů velmi úzce spjaty.

2.2 Historie

Nápojová gastronomie je oborem stejně starým jako člověk sám, neboť do základních fyziologických potřeb patří potřeby jíst a pít. Již v těchto dobách první lidé vytvářeli různé nádoby, ze kterých pili či jedli, zjišťovali, že sladká voda je k pití, kdežto slaná není. Postupem času začali vytvářet stále důmyslnější nádoby na vodu, na uchování pokrmů či na jejich přípravu. První opravdový rozmach gastronomie a pohostinství se datuje do starověku – začátky hledejme v Palestině a Babylonu. V počátcích bylo pohostinství jako takové obvyklé „zdarma“, lidé jej brali jako svou občanskou povinnost a zajišťovali kolemjdoucím nocleh či drobné pohoštění. Mezi první vyráběné nápoje patřily v té době první piva či pálenky z datlí.

Velký rozmach nastal v dobách největší slávy starého Egypta a především později Řecka a Říma. „V době největšího rozvoje Egypta vznikala první zábavní střediska v přístavech, kde panoval čilý obchodní ruch. Byly známy čtyři druhy piva a dva druhy vína.“[1] V Řecku pomohly rozvoji gastronomie a pohostinství především společenské akce dnes známé jako Olympijské hry. Tyto akce zapříčinily velké migrace obyvatel, kteří jezdili za zábavou, a díky nim vznikl také zcela nový druh zábavních středisek – určitých kabaretů či restaurací s večerním programem. Špičkou Starověku, a v podstatě i lidské tvořivosti a gastronomie, když nepočítáme Francii, kde byla gastronomie vynikající celou její historii, bylo období starověkého Říma. Začaly vznikat služby a druhy gastronomie pro nás ještě donedávna zapovězené – luxusní domy s koupelnami a vysokou úrovní služeb či vinárny a vinotěky, taverny, v oblasti cestovního ruchu rekreační pobyty u moře.

Velmi se zlepšila také kvalita stolování – objevily se párátka, porcelánové nádoby, ubrousky, atp. Bylo známo až 80 různých značek domácího a dováženého vína, objevilo se také aromatické víno dochucované medem a bylinkami.

Středověk byl z hlediska gastronomie velkým úpadkem. V chudších a středních vrstvách vše o čem jsme se bavili o odstavec výše, prakticky přestalo existovat. Zavedení nevolnictví způsobilo, že lidé přestali cestovat, jedli z hliněných či dřevěných misek především rukama. V zájezdních hostincích se zpravidla v jedné velké místnosti jedlo, pilo, vařilo a po vystlání slámou i spalo. Určité zlepšení nastalo až koncem tohoto období především ve Francii a Anglii a u vyšších vrstev či šlechty ve zbytku civilizované Evropy.

Období Novověku je spjato s rychlým rozvojem námořních cest a cestovního ruchu a později i vědecko-technickou revolucí. Úroveň gastronomie i pohostinství se prudce zvyšuje, především po hygienické stránce. Vzniká velké množství podniků nového typu – herny, motoresty, kavárny, cukrárny, bary, vinárny, a mnoho dalších. Gastronomie se v moderních společnostech řadí mezi významné obory a přikládá se jim stále větší důležitost. Na zvyšování úrovně služeb a pokrmů však má největší zásluhu zvyšující se životní úroveň obyvatel a jejich touha po poznávání nových zážitků.

Nyní se společně podíváme na historii toho, co nás v nápojové gastronomii zajímá zřejmě nejvíce – rozvoj barů, drinků a mixologie. Popsat začátky barů a míchání drinků je velmi složité – zmínka o těchto počátcích je velmi málo, většinou vše známe jen z poznámek a útržků. Většina z nich vede na území Spojených států 19. století. V Evropě probíhal velký rozmach lihovin a likérů již v 17. století, především v Holandsku, Španělsku a Portugalsku. Většinou však tyto národy pily své drahocenné nápoje čisté. Změna přišla v 19. století spolu s migrací do Ameriky, kam si tyto národy braly své lihoviny s sebou. Vzhledem k jinému klimatu je však američtí barmani začali míchat s nealkoholickou složkou a ledem. Slovo cock tail se poprvé objevilo 13. května 1806 v americkém časopise *The Balance* v tomto spojení:

„As I make it a point, never to publish anything (under my editorial head) but which I can explain, I shall not hesitate to gratify the curiosity of my inquisitive correspondent : Cock tail, then in a stimulating liquor, composed of spirits of any kind, sugar, water and bitters it is vulgarly called a bittered sling, and is supposed to be an excellent electioneering potion inasmuch as it renders the heart stout and bold, at the same time that it fuddles the head. It is said also, to be of great use to a democratic candidate: because, a person having swallowed a glass of it, is ready to swallow any thing else. Edit. Bal.“ [3] Touto zmínkou v podstatě začínají dějiny mixologie. Samo toto datum se následně stalo „Světovým dnem koktejlu“. Ve druhé polovině 19. století se i v Evropě začínají objevovat tzv. American Bary. První American Bar v českých (Rakousku)

provozoval od roku 1891 jistý pan Procházka. Od té doby barů v českých ? i po Evropě přibývalo. Výjimkou samozřejmě bylo období 1. světové války v letech 1914-1918. O to větší množství barů však vznikalo po roce 1918. Dalším důležitým mezníkem v historii koktejlu a nápojů obecně byla prohibice ve Spojených státech v letech 1919 – 1934. Tato na první pohled ne úplně zásadní událost změnila trh s alkoholem. Vláda USA na nátlak některých zájmových skupin 18. dodatkem k ústavě zakázala prodej alkoholu s představou, že klesne jeho spotřeba. Realita však byla přesně opačná. Během těchto 15 let vzrostla spotřeba alkoholu trojnásobně, tím, že byl jeho prodej zakázán, však rostl černý trh a Spojené státy ovládl organizovaný zločin. Toto bylo zlaté období koktejlů – aby nebylo na první pohled vidět, že pijete alkohol, lidé si jej přidávaly do džusů a koly. Trojnásobně vzrostl také počet barů – objevily se tzv. „speak easy“ bary, kde se zásadně pouze šeptalo a pouštění do nich byli pouze „známí“ a „známí známých“. Svět koktejlů a míchaných nápojů se od té doby dynamicky rozvíjel, především ve Francii a Anglii, kde má velikou tradici dodnes, kdy již díky běžné dostupnosti všech surovin si může svůj koktejl připravit i kdokoli z vás.

Při přípravě koktejlu se držte zásad holandské autorky Anne Wilsonové : „*Coctails zijn niet moeilijk te maken. Met een paar basisrecepten, de juiste technieken en fantasierijke garnituren en glaswerk kunt u concurreren met de elegantste cocktailbar.*“ [5]

Pamatujte si tyto zásady a heslo barmanů: “Shake well“

2.3 Úroveň gastronomie v Česku

„*Tradice českého pohostinství začala formálně v roce 1918 rozdělením Rakouska. Naše pohostinství patřilo a stále patří mezi nejvyspělejší na světě, i když v každém období bylo mnoho příležitostí ke zlepšování.*“ [1] Období mezi lety 1918 a 1938 se zapsalo zlatým písmem do dějin gastronomie na našem území. Kvalita předních restaurací, především těch pražských, patřila mezi světovou špičku, na kterou se dnes, mnohdy marně, snažíme navázat. Suroviny, které dnes považujeme za exotické (chřest, mušle, humři), byly v těchto dobách běžně dostupné a nabízely vám je v každé lepší restauraci. Ohromný rozvoj zažívalo lázeňství, turismus a cestování obecně. Začíná se objevovat letecká doprava, staví se silnice, objevují se první dálnice, staví se železniční tratě. Toto období blahobytu nabourává až finanční krize, která se objevila ve 30. letech a ukončuje jej druhá světová válka. V krátkém období let 1945-1948 se česká gastronomie snaží na toto období navázat, avšak definitivně je vše utnuto nástupem KSČ v roce 1948. Důsledky následujících 40 let zůstávají v české gastronomii dodnes a až v posledních letech se z nich začínáme pomalu vymaňovat. Velký dík v tomto ohledu patří nastupující mladé generaci

strávníků, zvyšující se životní úrovni a také zvyšujícímu se zájmu českých strávníků o to, co právě vkládají do úst.

2.4 Moderní využití

V dnešní době se gastronomie ubírá především směrem čerstvých surovin. V nápojích jsou to čerstvé fresh šťávy zažívající obrovský boom, čerstvé bylinky nebo ovoce. Zajímavostí, která se objevuje v koktejlech v posledních letech, je využití různých druhů zeleniny – velmi módní jsou například zelené drinky ze salátových okurek. V pokrmech potom převládá móda jednoduché úpravy surovin, jednoduchých pokrmů. Vše musí být lehké, nadýchané, vzdušné. Nežádoucí jsou jakékoliv chemické nebo chemicky upravené suroviny. Velmi důležité je i podávání. Hlavní pokrm i příloha se servírují na jednom talíři, důležité je, aby talíř byl čistý a velký a maximálně tak zvýrazňoval pokrm, který se servíruje v prostředku talíře, více do výšky než do rozlohy.

Samostatnou kapitolou v moderní gastronomii je potom molekulární mixologie či molekulární gastronomie. V tomto případě se z drinků vytvářejí různé pěny, gely či želé. V tomto případě je však nutné dávat pozor, aby nápad nepřekryl to hlavní – chuť nápoje.

U pokrmů je to podobné, jen se dá vytvořit ještě větší množství variací – zajímavé je například společné snoubení horké polévky, která je umístěná v ledových zmrzlinových koulích. Dále platí podobné, co u drinků. Tvoří se velké množství různých druhů kaší, gelů, pěn, miniaturních pokrmů, atp.

2.5 Budoucnost

Otázka budoucnosti gastronomie se na rozdíl od jiných odvětví odhaduje velmi složitě. Jisté je jen to, že určitě nezanikne, neboť jíst a pít budou muset lidé vždy. V nápojové gastronomii se dá předpokládat pokračování „trendu čerstvosti“ a dalšího rozvoje zeleninových šťáv. Na ústupu naopak budou slazené limonády a obecně nápoje s vysokou kalorickou hodnotou.

V oblasti koktejlů se dá předpokládat „návrat do minulosti“, začneme opět vyrábět koktejly z let 70. a 80. a koktejly na jejich bázi, avšak lehce modifikované. V oblasti destilátů si myslím, že budou dále „na vlně“ čiré destiláty a rum, naopak se budou méně konzumovat whisky. V oblasti pokrmů se dá jen stěží odhadovat, kam bude směřovat vývoj, avšak předpokládám, že i zde budou na vzestupu „wellness“ jídla a méně kalorické saláty.

2.6 Servis nápojů

Pro servis nápojů platí několik naprosto zásadních pravidel, které musí být dodržovány. Hlavním pravidlem je hygiena. Ať již zákazníkovi servírujete pivo, víno či jiný alkoholický nápoj, zákazník jej nikdy nepřijme, pokud jej dostane v jakkoliv špinavém skle. Rovněž se nikdy nevrátí do podniku, kde je špinavá či příliš hlučná obsluha. Při servisu platí letité pravidlo „náš zákazník, náš pán“. Ač to může být mnohdy velmi složité, mělo by býti dodržováno.

Tato pravidla platí pro servis všech typů nápojů. Pro jednotlivé druhy jsou pravidla specifická, zmiňuji se o nich v jednotlivých kapitolách multimediální učebnice.

2.7 Ekologie

O této kapitole by se v dnešní době prakticky v jakémkoliv oboru dala napsat samostatná vědecká práce. Dalo by se říct, že to je i v dnešní době určitá móda. Gastronomie je naštěstí jeden z oborů, kde se toto provádí téměř vždy s rozmyslem, ke slovu „téměř“ můžeme přiřadit především vína, nápoje i potraviny s dodatkem „bio“.

Slovo „bio“ zní v dnešní době velmi hezky a ještě lépe se tyto produkty prodávají. Problémem však jsou nižší výnosy, v mnoha případech nehezky vypadající produkty a porušování standardů postřiků – jednoduše mnoho pěstitelů provádí postřiky v noci a zboží prodávají jako bio produkty.

Naopak světlou stránkou této kapitoly je třídění odpadu. Mnoho výrobců se dnes opět vrací k zálohovaným skleněným lahvím, které se mohou opětovně vyčistit a plnit. Mnoho hotelů dnes využívá vlastní čističky vody a snaží se hosty naučit šetření s vodou či použitými ručníky.

3) Nápojová gastronomie ve vzdělávacím programu Stolničení

V této kapitole si ukážeme ŠVP jedné nejmenované hotelové školy. Nápojové gastronomii se u oboru Kuchař – číšník věnuje předmět s prozaickým názvem Stolničení. Při důkladné prohlídce tohoto vzdělávacího programu, a bohužel na mnoha jiných hotelových školách velmi podobného, jste opravdu v rozpacích. Vzhledem k povaze této práce, faktu, že by měla být vědecká, nelze komentář provést jinak, než citací z knihy Černí baroni Miroslava Švandrlíka „*Chce se mi zvracet*“.

Fakt, že v těchto vzdělávacích plánech je pro studenty 80% informací do budoucna zcela nepotřebných, ještě lze pominout. Fakt, že tam nejsou věci důležité již nikoliv. Všimněte si prosím poměrně nízké hodinové dotace a také kapitoly, který je určen pouze nápojům (vyznačen kurzívou). 5 % času! Taková je časová dotace oblasti, které mnozí studenti věnují celý život. Některé kapitoly se sice probírají, ale v rozpisu je nenajdete! Cíle a charakteristika učiva jsou také nekompletní a značně obecné.

V rozpisu učiva a popisu kompetencí se věnuje mnoho času kapitolám, které studenti v praktickém životě naprosto nevyužijí – mám tím na mysli především rozdělení „odbytových středisek“ nebo kapitola „jednoduché a složité menu“. Tyto kapitoly jsou bohužel pozůstatkem dob minulých a s přístupem některých škol se je stále nedaří odstranit. Pokud se k Vám, milí kolegové, dostane kromě multimediální učebnice i tato bakalářská práce, zkuste prosím tyto nedostatky opravit.

Stolničení

oboru vzdělávání 65-51-H/01 Kuchař - číšník
platné od 1. září 2009

Název předmětu	Stolničení				
Ročník	I.	II.	III.	IV.	Celkem
Počet hodin	1,5	2	2	0	5,5

Obecný cíl vyučovacího předmětu

- Cílem předmětu je seznámit žáky s náročností práce v gastronomii a vést je k profesionálnímu jednání ve styku s hostem a k zvládnutí obchodně provozních aktivit ve veřejném stravování.

Charakteristika učiva

- Obsah učiva vychází z oblasti RVP – Odbyt a obsluha, Komunikace a Profilující oblast – číšník. V učivu jsou vysvětleny základní pojmy z oblasti stolničení, stolování a techniky obsluhy služeb. Důležitou částí je zvládnutí techniky jednoduché obsluhy a organizace práce při různých formách prodeje.
- Další učivo je zaměřeno na sestavování jídelních a nápojových lístků na základě znalostí gastronomických pravidel. Žáci se postupně seznamují s nižší a vyšší formou složité obsluhy a v rámci praktických cvičení si upevňují praktické dovednosti.
- Ve 3. ročníku základ učiva tvoří příprava slavnostní tabule včetně sestavování slavnostního menu.

Cíle vzdělávání v oblasti citů, postojů hodnot a preferencí

- Výuka směřuje k tomu, aby žáci měli odpovědný postoj k vlastní profesní budoucnosti,
- profesionálně vystupovali ve styku s hostem a obchodními partnery, respektovali jinou mentalitu a tradice cizích hostů,
- pochopili výhody znalosti cizích jazyků pro životní i pracovní uplatnění a celoživotně se odborně vzdělávali.

Výukové strategie (pojetí výuky)

- Nové učivo se probírá formou výkladu, řízeného rozhovoru a za použití didaktické techniky.
- Důležitým prvkem předmětu jsou praktická cvičení ve školní restauraci, žáci pracují pod odborným vedením a osvojují si praktické dovednosti.
- Součástí výuky jsou také exkurze, výstavy a účast žáků na školních akcích, zde si žáci ověřují již získané dovednosti a získávají další odborné zkušenosti.

Hodnocení výsledků žáků

- Při hodnocení se bude klást důraz na zájem žáků o obor a hloubku porozumění učivu a schopnost aplikovat poznatky při praktickém cvičení.
- Žáci jsou hodnoceni písemnou a ústní formou v souladu s Klasifikačním řádem školy.

Popis přínosu předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a aplikaci průřezových témat

- Předmět se podílí zejména na rozvoji kompetencí: Komunikativní kompetence – vhodně se vyjadřovat, formulovat své myšlenky, názory, respektovat názory druhých, předcházet konfliktním situacím, pochopit výhody znalosti cizích jazyků,
- personální a sociální kompetence – přijímat a plnit odpovědně svěřené úkoly, pracovat v týmu a podílet se na realizaci společných pracovních činností,
- kompetence k řešení problémů – spolupracovat při řešení problémů s jinými lidmi.
- Průřezové téma: **Člověk a svět práce** – uvědomit si zodpovědnost za vlastní život a význam vzdělání a celoživotního učení pro život a motivovat k aktivnímu pracovnímu životu
- **Občan v demokratické společnosti** – jednat odpovědně, samostatně, aktivně a iniciativně nejen ve vlastním zájmu, ale i pro zájem veřejný, chápat minulost i současnost v evropském a světovém kontextu, hrdost na tradice a hodnoty svého národa,
- **Člověk a životní prostředí** – zacházet zodpovědně s pracovním inventářem a surovinami, jednat s nimi hospodárně z hlediska ekonomického a ekologického, osvojit si zásady zdravého životního stylu.

Rozpis učiva a realizace kompetencí

Počet hodin	Tématický celek	Vzdělávání a kompetence
3	1. ročník 1. Základní pojmy Stolování a stolničení Vývoj českého pohostinství	Žák: <ul style="list-style-type: none"> ➤ rozlišuje pojem stolování a stolničení ➤ má přehled o vývoji českého pohostinství
3	2. Pravidla společenského chování ODS	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ovládá pravidla chování ve společnosti i na veřejnosti ➤ dodržuje pravidla správného stolování
6	3. Osobnost pracovníka obsluhy Vystupování a chování obsluhujících SP, ODS	<ul style="list-style-type: none"> ➤ objasní pojem osobnost ➤ přijímá a plní odpovědně věřené úkoly, učí se spolupracovat v kolektivu ➤ předchází konfliktním situacím ➤ řeší možné stížnosti ➤ pečuje o svůj zevnějšek ➤ vhodně vystupuje na veřejnosti používá odborný slovník ➤ chová se profesionálně, komunikuje jasně a srozumitelně
2	4. Hygiena a bezpečnost ŽP	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>používá zásady hygieny a bezpečnosti v praxi</i> ➤ předchází nehodám
11	5. Zařízení a vybavení na úseku obsluhy ŽP	<ul style="list-style-type: none"> ➤ rozlišuje jednotlivé skupiny inventáře ➤ udržuje a pečuje o inventář ➤ orientuje se ve skladu, ve vedení evidence zásob
4	6. Jednoduchá obsluha Základní pravidla a technika obsluhy ODS, IKT, ŽP	<ul style="list-style-type: none"> ➤ uplatňuje zásady obsluhy ➤ ovládá techniku jednoduché obsluhy ➤ připraví pracoviště na provoz ➤ provede úklid po jeho skončení ➤ je seznámen s různými způsoby vyúčtování ➤ volí vhodné formy odbytu výrobků a služeb
3	7. Systémy obsluhy a formy prodeje ODS, ŽP	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ovládá organizaci práce při různých formách obsluhy, popíše úlohy jednotlivých pracovníků v odbytovém středisku ➤ zná správné teploty podávaných nápojů ➤ volí vhodné formy odbytu výrobků a služeb

6	8. Podávání nápojů Podávání snídaní, obědů, svačin a večerí ŽP	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ovládá techniku podávání a ošetřování nápojů ➤ používá vhodný inventář podle podávaného pokrmu a nápoje ➤ je seznámen s významem gastronomických pravidel
11,5	9. Jednoduché a složité menu ŽP	<ul style="list-style-type: none"> ➤ sestaví jednoduché menu ➤ podávaný pokrm a nápoj podává ve v vhodném inventáři
10	<u>2. ročník</u> 1. Gastronomická pravidla ODS ŽP, ODS, SP, IKT	<ul style="list-style-type: none"> ➤ sestavuje jídelní a nápojové lístky dle gastronomických pravidel, uvádí všechny jejich náležitosti ➤ sestavuje slavnostní menu k různým příležitostem dle gastronomických pravidel, ➤ uvádí všechny jeho náležitosti, ➤ plní svěřené úkoly, učí se spolupracovat v kolektivu
24	2. Společenská a zábavní střediska Pivnice, kavárna, vinárna bar ODS, ŽP, SP	<ul style="list-style-type: none"> ➤ charakterizuje jednotlivá společenská a zábavní střediska, jejich vybavení, provoz ➤ ovládá obsluhu podle jednotlivých odbytových středisek a prostředí ➤ dokáže sestavit typickou nabídku pokrmů a nápojů pro jednotlivé druhy středisek ➤ předchází konfliktům a řeší konfliktní situace, které mohou vzniknout při výkonu povolání
32	3. Složitá obsluha – nižší a vyšší forma ODS, ŽP	<ul style="list-style-type: none"> ➤ připraví pracoviště ➤ ovládá techniku dokončování pokrmu před hostem ➤ je seznámen se servisem speciálních druhů pokrmů ➤ vhodně vystupuje na veřejnosti, používá odborný slovník ➤ vzdělává se a pečuje o svůj fyzický i duševní rozvoj ➤ pracuje v týmu a podílí se na realizaci společných pracovních a jiných činností

12	3. ročník 1.Míšené nápoje ŽP	<ul style="list-style-type: none"> ➤ připravuje a servíruje míšené nápoje ➤ vyjmenuje a charakterizuje pomůcky barmana, číšníka a sommeliera, pracuje s nimi
10	2.Hotelový a restaurační management Profesionalita v péči o hosta ODS, SP, IKT	<ul style="list-style-type: none"> ➤ dokáže charakterizovat jednotlivé funkce hotelového a restauračního managementu ➤ je seznámen se specifiky stravovacích návyků cizinců, respektuje národní mentalitu a zvyklosti ➤ vyhotovuje písemnosti spojené obchodním a stravovacím provozem věcně,jazykově a formálně správně ➤ jedná profesionálně v souladu se společenským chováním
24	3.Typy společenských událostí ODS	<ul style="list-style-type: none"> ➤ rozlišuje druhy slavnostních hostin ➤ charakterizuje další druhy společenských akcí ➤ samostatně připraví slavnostní tabuli
20	4. Příprava a opakování k závěrečným zkouškám IKT, ODS, SP	<ul style="list-style-type: none"> ➤ připravuje se písemnou a ústní formou ➤ samostatně zodpoví odbornou otázku z předmětu ➤ samostatně připraví slavnostní tabuli

Zdroj : SOŠ a SOU obchodu, služeb a provozu hotelů, s.r.o.

* kurzívou jsou vyznačeny kapitoly přímo spojené s nápojovou gastronomií

4) Multimediální a interaktivní výuka

„Je pojem, který můžeme charakterizovat jako výuku pomocí elektronických zařízení, kdy studenti mohou probíranou látku vnímat více smysly najednou. Krotký ji ve svých publikacích popisuje takto: „Interaktivní a multimediální výuka je pojem již dobře zakořeněný v pedagogické teorii, ovšem méně již v pedagogické praxi. Jedním z jejích cílů je zatraktivnit a zefektivnit dnešní proces výuky a nabídnout žákům nové možnosti, aby se tak mohli aktivně zapojit do získávání uplatnitelných vědomostí a dovedností.

Interaktivní a multimediální výuka není lékem na celkovou modernizaci vyučování, ale je rovnocenným proudem vedle nových výukových metod a dalších přístupů. Dnešní mládež je specifická. My jako pedagogové musíme reagovat na podmínky, v nichž dnešní děti a mládež vyrůstají. Je to mimo převážně teoretický charakter výuky nedostatek komplexních smyslových podnětů, méně příležitostí k vlastní zkušenosti, konzumní přístup ke kulturním statkům a k životu, nahrazování skutečného světa světem elektronickým atd. Žáci spolu chtějí komunikovat, chtějí využívat a využívají moderní komunikační technologie. Dejme jim tu možnost.“ [10]

4.1 Didaktická technika ve výuce

Pod pojmem didaktická technika se skrývají všechny předměty, které pomáhají lektorům učit své studenty. Jako didaktické prostředky si můžeme představit veškeré předměty a jevy sloužící k vytyčeným cílům.

„1. Učební pomůcky (učebnice, modely, výukové programy a prezentace, audio a video záznamy atd.)

2. Metodické pomůcky (materiály pro učitele: metodické příručky, literatura atd.)

3. Zařízení (školní nábytek, nářadí, měřicí a laboratorní přístroje atd.)

4. Didaktická technika (zařízení pro prezentaci učebních pomůcek, viz odstavec výše)

5. Školní potřeby (spotřební nebo krátkodobý charakter, sešity, psací potřeby atd.)

6. Výukové prostory (učebny, tělocvičny, hřiště atd.)“ [13]

4.1.1 Historie

I když je hlavní náplní této práce multimediální učebnice, považuji za správné uvést stručnou historii a postup, jak postupovala evoluce od meotaru až k multimediálním učebnicím.

Je potřeba začít u sebe, svého mládí a pomůcek, které se používaly v době, kdy i vy jste byli ve škole. Není potřeba příliš zmiňovat, jaké didaktické pomůcky učitele používali. Každý z nás si vybaví především černou tabuli, bílou křídou a houbu na mytí. V lepším případě se na prvním stupni ještě vyskytovaly křídly barevné. Rád bych řekl, že zmíněné je již dávno minulostí, bohužel i dnes jsou tyto pomůcky pomůckami více než poloviny dnešních učitelů. Proč tomu tak je? Nebudeme si nic namlouvat – ve většině případů je to lenost a pohodlnost nás učitelů a naprostá neochota učit se moderním technologiím. Z jedné části se bohužel není čemu divit – když jsem se první den na svém bakalářském studiu porozhlédl po třídě svých spolužáků, uvědomil jsem si, že velké části z nich je okolo padesáti let a chybí jim přibližně deset let do důchodu. Mají své zavedené pořádky a bohužel, ani tříleté studium na pedagogické fakultě v nich nezanechá hlubší stopu.

Jednou z prvních obrazových pomůcek, které se v našich školách objevily, je bezpochyby meotar. Vyráběla jej firma Meopta a byl to zpětný projektor. Tato výuková pomůcka se používá dodnes, především díky nízkým nákladům a jednoduché obsluze, kterou zvládne téměř každý. V dnešní době mi přijde poměrně úsměvné, že se tento přístroj, a rozhodně ne zřídka, vyskytuje i na naší vysoké škole. Jediný problém tak v učebnách vyvstává s vyhledáním vhodné „bílě zdi“. Princip meotaru je jednoduchý – učitel si zpracuje podklad, velmi často psaný rukou, případně s doplněnými poznámkami či obrázky. Je důležité zmínit, že tento přístroj neumožňoval animace ani přenos zvuku. Určitý posun jeho možností však přinesly tzv. skládané obrazy. Byla to série obrazů poskládaná tak, aby se překrývaly. Díky této možnosti jste mohli obrazně řečeno postupně postavit stroj a debatovat v průběhu skládání. Dnes je meotar postupně nahrazován dataprojektorem s plátnem.

Dalším příkladem didaktické pomůcky využívané především dříve, do jisté míry však i do dnešních dnů, je magnetofon. Tato pomůcka se využívala především při výuce cizích jazyků, při výtvarné výchově jako hudba v pozadí, ale také při hudební výchově nebo například na čtení pohádek v prvních třídách základních škol. V dnešní době bývá částečně nahrazován CD přehrávači nebo MP3 přehrávači, ani jedna z těchto technik však podle mého názoru nebude mít ve školách dlouhého trvání.

Jednou z možností, dnes již úsměvných, avšak stále vyvolávajících krásné vzpomínky, byla tzv. „promítačka“. Určitě si každý z vás vzpomene na dětství, letní tábor nebo jinou vzpomínku, kde vám pouštěli film z pásky, která chvílemi přeskakovala, obraz nebyl příliš kvalitní, ale vám se to líbilo, neboť před vámi na plátně běžel film i se zvukem! Ve školách byly často využívány krátké filmy s určitou tematikou. Promítačka byla určitým hitem 70. a 80. let, který už se

pravděpodobně nikdy nevrátí. V současné době jej plně nahrazují již zmíněné dataprojektory s plátnem prosazující se od konce 90. let minulého století.

4.1.2 Současnost

V 90. letech a především na jejich konci se masově rozšířila výpočetní technika. Ano, počítače existovaly již desítky let předtím, avšak teprve koncem 90. let a počátkem 21. století je začíná využívat opravdu každý. Masivně se rozšiřují i do škol a dnes má již prakticky každá škola (včetně těch nejmenších) počítačovou učebnu nebo alespoň několik počítačů, které mohou studenti využívat. Spolu s výpočetní technikou se začaly objevovat i další přístroje s osobním počítačem komunikující – digitální fotoaparáty, kamery, skenery, tiskárny, multimediální zařízení jako telefony, tablety, atp. S tímto masivním rozšířením se začínají ve výukových procesech objevovat i zcela nové výukové metody pro školy – především interaktivní tabule.

4.1.2.1 Vývoj školních tabulí

Ano, i školní tabule doznaly za poslední dvě desetiletí určitých změn. Pojdme se na ně podívat blíže. Klasická školní tabule měla téměř celé minulé století černou barvu, dala se svisle posouvat a byla prakticky výhradně vyrobena ze dřeva. Psalo se na ni téměř výhradně bílou křídou. Výhodou byla hlavně její cena a jednoduchost, nevýhod však bylo podstatně více. První z nich byla pro učitele – neustálé mytí špinavých rukou od křídly, další byla i pro žáky – soustavné mytí tabule, které se muselo několikrát opakovat, nebo vyplachování houby. Mnozí z vás si jistě vzpomenou na velmi nepopulární „služby“ na mazání tabule. Třetí problém nastal s případným neúhledným psaním učitele. Když žáci nemohou vyluštit napsané poznámky, jejich pozornosti výkladu to jistě nepřidá. Poslední nepříjemnou věcí, které si v souvislosti s tabulí „na křídou“ vybavuji, jsou situace, kdy spolužáci nebo kantoři z důvodu nedostatku času mažou tabuli suchým hadrem – všechna křída poté samozřejmě zamoří vzduch ve třídě, především v předních lavicích.

Poslední dvě desetiletí se objevují tabule bílé se samolepicími fóliemi, na které píšete fixy na vodní bázi. Tento stav odstraňuje řadu nevýhod psaní křídou. Mezi nevýhody však můžeme počítat poměrně krátkou trvanlivost těchto tabulí a jejich rychlé tmavnutí.

Třetí možností jsou tabule skleněné, které však není jednoduché pořídit. Jednou z možností může být výroba na zakázku, nebo pokud je učitel kutil, může se pokusit ji vyrobit samostatně.

Přes tyto možnosti se dostáváme až k současnému pojetí školních tabulí, které jsou interaktivní. Odstraní nám veškeré problémy s psaním, údržbou a úklidem. Jejich hlavní výhodou je, že veškeré nápisy můžete upravovat, zavírat, gumovat, mazat, jedním a tím samým předmětem –

ať už je to speciální ovladač nebo dotyky rukou. Psaní je imaginární a v okamžiku vypnutí dataprojektoru veškeré nápisy zmizí. Avšak jsou stále uloženy v prezentaci, kterou může učitel žákům obratem poslat na maily.

4.1.2.2 Výpočetní technika

Výpočetní technika a počítače jako takové, ač se to tak díky dynamickému rozvoji může zdát, nejsou doménou posledních dvaceti let. První počítače se objevily již na konci 40. let 20. století. Byly velké jako jedna místnost, avšak výkonem se nemohly rovnat s dnešními miniaturními multimediálními zařízeními. Byly provozovány společnostmi jako NASA a byly využívány pro matematické operace v oblasti vesmírného výzkumu. Postupem času se počítače zmenšovaly, až se v 70. letech začínaly objevovat první stolní počítače. Byly ovládány výhradně textovými operačními systémy. První grafické operační systémy se začínaly objevovat až počátkem 90. let. V té době začíná opravdový boom výpočetní techniky. Počítače se rozšiřují nejdříve do firem a později do domácností. V této době se bavíme především o IBM PC, nejdříve označované jako x86, později osazované procesory Pentium od firmy Intel. Ty již obsahovaly OS Windows 95, první uživatelsky příjemný a stabilní operační systém s grafickým rozhraním GUI. Od té doby výkon osobních počítačů vzrostl minimálně 50 x, o čemž v té době nikdo ani nesnil. Počítače se stávaly menšími a menšími, koncem 90. let vznikly první notebooky, které umožňovaly osobní počítač jednoduše přenášet z místa na místo. Stávaly se stále rychlejšími a menšími, vznikly netbooky a tablety o velikosti více než o polovinu menší než notebook, až v posledních několika letech vznikla multimediální zařízení dříve naprosto nepředstavitelná – průkopníkem na tomto poli byla firma Apple a její multimediální telefon iPhone. Telefon s grafickým systémem, jednoduchým intuitivním ovládáním pomocí doteků. Spojuje telefon s možností volání, posílání zpráv, digitálním fotoaparátem, kamerou, psaní e-mailů, poslouchání hudby, možností být připojen na internet 24 hodin denně, ale především s miliony aplikací v otevřeném prostředí, které se dají volně vytvářet. Osobní počítač se tím během 70 let změnil z velikosti jedné místnosti do velikosti 11 x 5 x 1 cm.

4.1.2.3 Interaktivní tabule

„Když hovoříme o interaktivní a multimediální výuce, spojujeme si tuto výuku s interaktivní tabulí. Model výuky pomocí interaktivní tabule a interaktivní a multimediální učebnice je v současnosti často využívaným modelem v popředí moderního vyučování. Jiří Dostál celkem přesně rozlišuje druhy interakcí při výuce s multimediální učebnicí na interakci mezi aktéry výuky a interakci mezi aktéry a technickým zařízením. Tady zároveň naráží na zavedenou terminologii,

konkrétně termín „interaktivní výuka“, který je širší než jen samotná práce s interaktivní tabulí a multimediální učebnicí. Neboli ne každá práce s interaktivní tabulí je považována za interaktivní výuku. Takovou „okleštěnou“ výuku Jiří Dostál pojmenoval jako „*interaktivními pomůckami podporovanou výuku*.“ Kromě interaktivní tabule mohou do procesu zasahovat i jiné, méně známé systémy. V některých školách jsou pro evaluaci výuky již běžné různé hlasovací systémy nebo ovládací tablety jako další prvek umožňující interaktivní vstup.

Práce s multimediální učebnicí pomocí interaktivní tabule je jen jedna z možností. V tomto modelu pracují s učebnicí jak žáci, tak i učitel. V našem článku s názvem „Současné trendy v tvorbě multimediálních učebnic“ jsme uvedli i další možnosti práce s multimediální učebnicí, konkrétně multimediální učebnice jako nástroj žáka. V tomto modelu žák pracuje s učebnicí samostatně nebo paralelně s hlavní „projekcí“ učebnice. Žáci jsou vybaveni osobními zařízeními schopnými prezentovat obsah i interakci v multimediální učebnici (netbook, tablet...). Účinnost takovéto výuky a její dopady šetří momentálně výzkum kolegů na pedagogické fakultě UK.“[10]

V současné době se v našich školách využívají především tři typy interaktivních tabulí. Jsou to SmartBoard, Interwrite (s níž jsme se setkali i my při svém kombinovaném studiu) a ActiveBoard.



Obr.1 Interaktivní tabule Interwrite (www.techlearning.com)

4.1.2.4 Záznamová technika

Stejně jako výpočetní technika i fotoaparáty a videokamery prošly v posledním desetiletí bouřlivými změnami. Pokud jako učitel tvoříte multimediální učebnice, programy nebo chcete jen zpracovat pro žáky interaktivní materiály, alespoň základní digitální kamera a fotoaparát jsou nutné. Dříve používané fotoaparáty na kinofilm mají stále ještě své místo v dnešním světě, avšak jsou vytlačovány fotoaparáty digitálními.

Jejich největší předností je jednoduchost převodu do digitální podoby. Tato možnost samozřejmě existuje i u starších fotoaparátů či starších fotografií, jejich převod je však poměrně pracný. Základem je vyvolání fotografií a poté naskenování na kvalitním skanneru. To vše ale zabere určitý čas. U digitálního fotoaparátu jej jednoduše připojíte k multimediálnímu zařízení, což můžete udělat ihned po provedení fotografie, a poslat ji do celého světa, ať už prostřednictvím e-mailu nebo sociálních sítí.

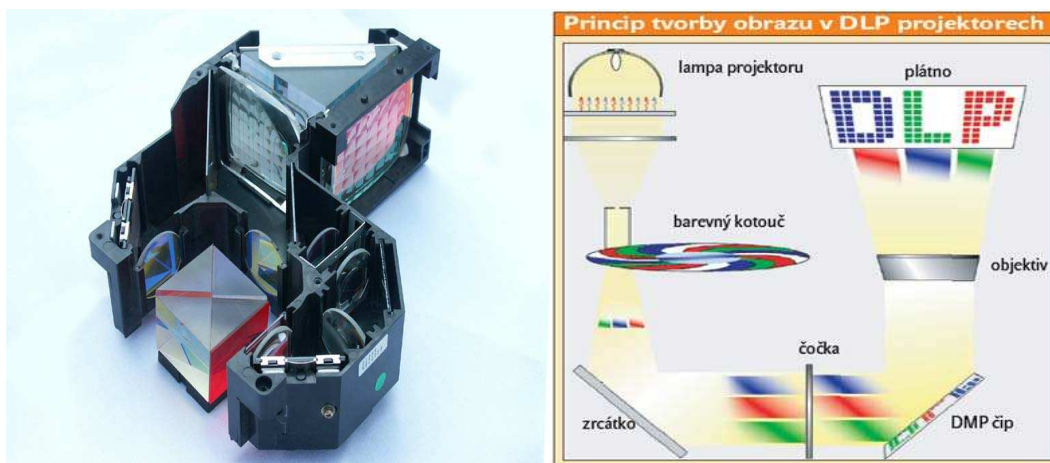
Situace u digitálních videokamer je poněkud složitější. Na získání slušné kvality digitální fotografie vám postačí výše zmíněný iPhone, který disponuje fotoaparátem o rozlišení 5 megapixel, bleskem a kvalitním software. Pro získání kvalitního videozáznamu je však ideální stativ, zvláště pokud natáčíte na větší vzdálenost, a ani poté není zdaleka po problémech. Videozáznam musíte oříznout, upravit a navrch ještě doufat, aby byl natočený formát kompatibilní s programem či učebnicí, do které jej chcete převádět.

4.1.2.5 Projekční technika

Projekční technika se skládá v podstatě ze dvou částí – projektoru a promítací plochy. Stejně jako výpočetní technika mají i dataprojektory svou bohatou historii. V dnešní době díky klesající ceně a stoupající kvalitě se dataprojektory staly nedílnou součástí firemních prezentací. Dnes, v roce 2012, převládají dvě technologie projekce – LCD (Liquid Crystal Display) a DLP (Digital Light Processing). Jsou samozřejmě i některé jiné typy technologií, ale dnes se s nimi prakticky nesetkáte.

Technologie LCD je postavena na tekutých krystalech, projektor obsahuje tři LCD displeje, pro každou barvu jeden. „Každý displej z procházejícího světla propustí jednu barevnou složku a příslušně upraví jas. Poté pomocí optického hranolu jsou tři světelné paprsky opět spojeny do jednoho. Ten je objektivem směřován na projekční plochu.“[11]

Technologie DLP je patentem americké firmy Texas Instruments. Pracuje na principu tisíců mikroskopických zrcadel, kde každé má na starosti jeden pixel. Tato technologie se bude pravděpodobně dále rozvíjet i v budoucnosti.



Obr. 2 : Dataprojektory – technologie LCD a DLP (www.zive.cz)

4.2 Interaktivní a multimediální prezentace

K opravdovému využití interaktivních tabulí je ideální vytvořit své vlastní prezentace, kde kromě pevných a teoretických prvků vytvoříme prvky interaktivní.

„Interaktivní prvky mohou být směřovány jak na učitele, tak i na žáky a zprostředkovávají mezi těmito činiteli a tabulí (prezentací) vzájemnou interakci. Interaktivní prvky tedy umožňují vstupovat zúčastněným subjektům do procesu výuky. Práce s vytvořeným interaktivním cvičením patří k dobře viditelnému a snadno kontrolovatelnému výstupu žáků. Vytvořená a připravená interaktivní cvičení můžeme nazývat interaktivními aktivitami. Interaktivní aktivita je tedy taková aktivita, se kterou můžeme aktivně pracovat nebo která reaguje na naše vstupní podněty. Rozborem interaktivních prezentací tvořených pro výuku na příslušném stupni škol bylo zjištěno, že tyto „aktivity“ můžeme podle principu ovládní nebo řešení rozdělit do několika skupin.“ [12]

Dělíme je na základní, kam patří spojovačky, přesouvačky, přiřazovačky, dokreslovačky, dopisovačky, doplňovačky; doplňkové odkrývačky a pokročilé poznávačky, animace a hry.

4.3 Multimediální učebnice

Je učebnice v elektronické formě. Mimo klasického textu může být doplněna o obrázky, animace, zvuky, videa, odkazy, hry nebo jiné multimediální aplikace.

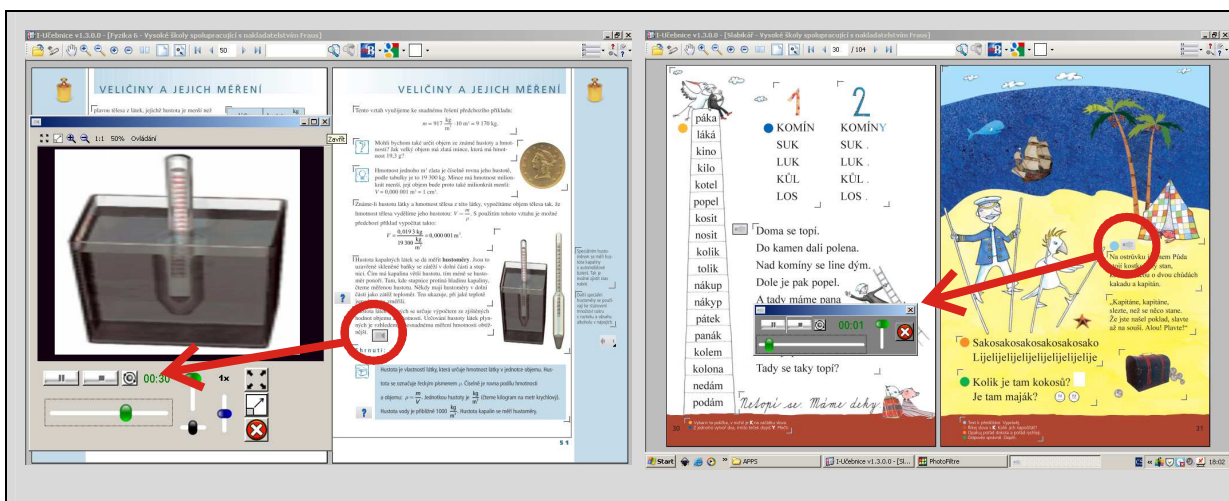
4.3.1 Úvod

„Multimediální učebnice je ve své podstatě relativně komplikovaná a komplexní záležitost. Při vytváření tohoto typu materiálu musíme disponovat celou řadou vědomostí a kompetencí z

oblasti vývojářské, programátorské, multimediální, ale i obchodní. Autor musí být zároveň kompetentní v aktuálním oboru tématu učebnice, musí být pedagog i didaktik. Z uvedených vlastností a dovedností je zřejmé, že tvůrci multimediálních učebnic jsou rozsáhlejší kolektivy autorů s jednoznačně vymezenými poli působnosti. Struktura autorského kolektivu má přímý vliv na kvalitu, vybavenost, odbornou správnost a účelnost učebnice.“[8]

4.3.2 Struktura multimediálních učebnic

Struktura multimediálních učebnic je jedním ze zásadních faktorů ovlivňujících jejich kvalitu. V Česku najdeme velké množství tvůrců multimediálních učebnic, ať už máme na mysli velká nakladatelství jako například Fraus nebo Nová škola nebo jednotlivců či skupin, které tvoří víceméně pro zábavu nebo proto, že nemají správné materiály k učení. Velmi důležitým faktorem je vhodné vkládání jednotlivých multimediálních komponent.



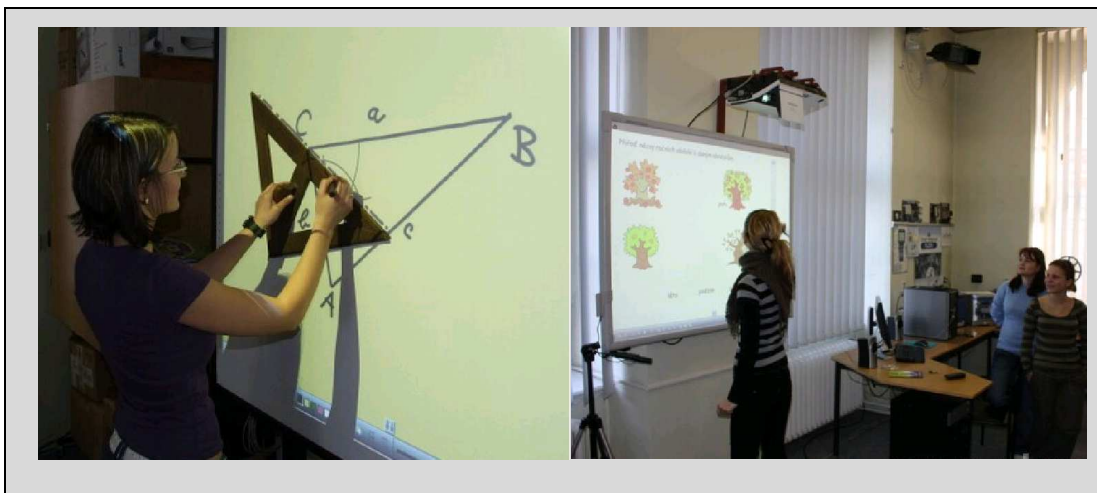
Obr. 3 Vložené multimediální komponenty [8]

4.3.3 Využití multimediálních učebnic v praxi

Na začátek si musíme uvědomit, že proces výuky je složitý a aby byl maximálně efektivní, musíme používat celou řadu didaktických metod, postupů, pomůcek nebo jejich kombinace. Interaktivní a multimediální výuka není jen o práci s interaktivní učebnicí a tabulí, ale právě o kombinaci různých metod, vstupů a výstupů. Učitel by tedy neměl celou hodinu pracovat jen s učebnicí, ale měl by také používat jiné metody práce. Například je-li ve třídě možnost k žákovskému pokusu, neměl by ho učitel nahrazovat pokusem nafilmovaným. Jestliže chce ukázat

žákům některý hudební nástroj, je lepší ho do třídy vzít a nechat žáky na něj sáhnout než zobrazit fotografii a pustit zvuk nástroje ze záznamu.“ [8]

Nezapomínejme však na fakt, že hlavním faktorem je stále lektor či pedagog. Multimediální učebnice sice usnadní práci, ale rozhodně ji nevykoná za Vás.



Obr. 4 Možnosti výuky technických oborů [9]

4.3.4 Budoucnost multimediálních učebnic

„Ačkoliv se nám vše může zdát při srovnání s běžnou školní praxí jako sci-fi, už teď můžeme sledovat určité trendy vývoje i v samotných multimediálních učebnicích. Již dnes lze komerčně dostupné učebnice editovat a přizpůsobovat si je. Učitel si do hotové učebnice může vložit vlastní vytvořené materiály, obrázky, hypertextové odkazy nebo videa a animace. Nakladatelství Fraus momentálně vyvíjí v rámci balíku FlexiLearn jednoduchou aplikaci s názvem FlexiAuthor. Pomocí této aplikace je umožněno uživatelům vytvářet vlastní multimediální učebnice či jejich části. Aplikacemi typu SmartNotebook nebo ActivStudio lze zase jednoduše vytvářet interaktivní cvičení a aktivity.

Dnes slýcháme o možnostech především 3D televizí. Tyto dříve neznámé technologie se dnes stávají známější a postupem času i dostupnější. 3D technologie budou dalším elementem, který velice rychle pronikne do platformy multimediálních učebnic. Ať už to budou trojrozměrná videa, zvuk nebo grafika.“ [8]

Před několika lety se například na Katedře technické výchovy FPE ZČU řešil projekt tvorby multimediální učebnice materiálů a technologií. Součástí této učebnice již jsou některé 3D technologie, zejména anaglyfy nebo virtuální obrazové galerie.

Zajímavým elementem v oblasti interaktivního ovládání je kromě hlasových příkazů i ovládání pomocí gest a pohybů. Zatím tyto aplikace známe pouze z herního průmyslu, např. Nintendo Wii nebo PlayStation Move. Dovedeme si pak snadno představit využití těchto systémů např. místo současných hlasovacích zařízení. Učitel zadá třídě otázku, žáci zvednou ruku a automatický systém rozpozná a spočítá zvednuté ruce, výsledek zobrazí na tabuli.“[8]

4.3.5. Závěr

Vývoj multimediálních učebnic prožívá v současné době velmi dynamický rozvoj. Ač se nám to může zdát dnes neuvěřitelné, stále jsme ještě prakticky na začátku, neboť multimediální učebnice nejsou skutečně masově rozšířenou záležitostí. Jak již bylo naznačeno v části o budoucnosti multimediálních učebnic, předpokládám, že teprve v době, kdy budeme mít možnost jednotlivé žáky skupinově zkoušet a učit v trojrozměrném multimediálním prostoru, teprve v tu chvíli začíná možnost plného využívání jejich potenciálu. Věřme tomu, že tuto možnost budeme mít již v příštích desetiletích a nikoliv v daleké budoucnosti či dokonce nikdy.

5) E – learning

5.1 Úvod

DEFINICE

„E-learning chápeme jako multimediální podporu vzdělávacího procesu s použitím moderních informačních a komunikačních technologií, které je zpravidla realizováno prostřednictvím počítačových sítí. Jeho základním úkolem je v čase i prostoru svobodný a neomezený přístup ke vzdělávání.“ [2]

„E-learning v širším slova smyslu je definován zejména jako aplikace nových multimediálních technologií a Internetu do vzdělávání za účelem zvýšení jeho kvality posílením přístupu ke zdrojům, službám, k výměně informací a ke spolupráci.“ [2]

E – learning je poměrně novou vyučovací metodou, využívanou v dnešní době především pro vrcholové manažery. Je to způsob vyučování, kdy mohou studenti kurzů, přednášek či škol studovat v pohodlí vlastního domova, kanceláře, či kdekoliv jinde. Jedinou podmínkou tohoto studia je fungující notebook či osobní počítač, případně kvalitní připojení k internetu. Jinou možností, avšak okrajově využívanou a do budoucna ne právě aktuální, je možnost využití E-learningu ve školní učebně, kde internetové připojení supluje připojení v síti LAN.

Tento způsob vyučování je do budoucna velmi atraktivní, neboť v dnešním globalizovaném světě nabízí dříve netušené možnosti – například srovnávání vědomostní úrovně různých poboček firem, a to nejen na území Česka, ale na území celého světa. Odpovědná osoba tak má možnost zjistit, jestli mají vyšší kvalifikaci zaměstnanci ve Skotsku nebo například v Jihoafrické republice. V případě, že máte k dispozici kvalifikovanou osobu, která vám tyto kurzy vytvoří, náklady na takové průzkumy jsou naprosto minimální.

5.2 Historie E-learningu

Úplné počátky E-learningu se datují do 60. let 20. století, kdy se experimentovalo s nápadem „strojů na učení“. Jedním z nich byl i český stroj Unitutor – jeden z nejlepších strojů této doby umožňoval okamžitou zpětnou vazbu.

Samotný vznik pojmu E-learning se pak datuje na rok 1997, kdy jej tak pojmenoval Elliot Massie, dříve se pro totéž používal výraz online learning . Velmi důležité je uvědomit si podstatu slova E-learning. V základu by se dalo chápat jako výuka s pomocí počítače. V tomto znění by E-learning fungoval od 80. let 20. stolteti. V našem pojetí však chápeme E-learning jako výuku po

síti. Dá se tedy říct, že E-learning se rozvíjí především v posledních 10 letech, o to je ovšem jeho rozvoj dynamičtější.

5.3 Výhody a nevýhody E-learningu

Před užíváním jakékoliv vyučovací metody je velmi důležité shrnout si všechna pozitiva i negativa. Pojďme se podívat zblízka právě na E-learning.

+ Neomezený přístup k informacím

Student není omezen časem ani místem – informace jsou dostupné 24 hodin denně po celé planetě. Určitá omezení však samozřejmě existují – podmínkou je přístup k internetu a funkční osobní počítač, notebook, netbook nebo jiné multimediální zařízení.

+ Multimediální zařízení uchovávají informace v paměti

Další obrovskou výhodou je možnost vždy začít, kde jste skončil, ihned po otevření multimediálního zařízení. Narozdíl od knihy, zde máte „automatické záložky“.

+ Efektivita výuky

I když je velmi obtížné srovnávat jednotlivé typy učení e-learning má výsledky více než slušné. Příčinou je dle mého názoru především kombinace textově i multimediálně zpracovaných materiálů. Z vlastní zkušenosti vím, že když text nejen vidíte, ale i slyšíte a zároveň je spojený s určitým příkladem, míra zapamatování je velmi vysoká.

+ Aktuálnost informací

Tento argument mi přijde, ať už v gastronomii nebo jiném oboru, velmi pádný. Není nic horšího, než když v dynamicky se rozvíjejícím oboru máte k dispozici pouze zastaralé materiály. E-learningové kurzy může autor kdykoliv upravovat s okamžitou platností a dopadem.

+ Multimedialita a její vliv na uchovávání informací

Toto téma jsem již zmínil u efektivity výuky. Tím, že člověk vnímá podněty až třemi smysly najednou, se zvyšuje efektivita výuky.

+ Snadná administrace

Mezi velké klady určitě můžeme přiřadit i administraci – jednoduché rozdělení kompetencí od hlavního autora až po tutorů a jednoduché rozdělení administrativních práv.

+ Zpětná vazba

Narozdíl od frontální výuky jednoho učitele a třiceti žáků má e-learning nespornou výhodu, kterou je možnost okamžitého vyhodnocení výsledků a okamžité zpětné vazby.

+ Náklady

Z krátkodobého hlediska se může někomu zdát tato metoda finančně náročná. Je zapotřebí multimediální zařízení, připojení na internet, program. Je však potřeba si uvědomit, že internet a multimediální zařízení většina z nás, ať už doma nebo ve firmě, vlastní. Další aspekt k zamyšlení oproti jinému způsobu výuky je dlouhodobá časová nenáročnost a úspora lidských zdrojů. Ve chvíli, kdy jeden člověk tvoří kurzy, je to o mnoho praktičtější než zaměstnávat celý tým školitelů.

+ Individuální tempo samostudia

Poměrně zásadní výhoda. Při frontálním vyučování je vždy někdo o něco rychlejší, zatímco jiný „nestíhá“. Při e-learningu může někdo pracovat na úkolu pět a jiný dvacet minut, s daleko větší efektivitou.

- Komunikační možnosti

Kopecký ve své knize považuje tento aspekt za plusový, já s ním však zásadně nemohu souhlasit. I když tutor má možnosti komunikovat přes skype, telefon či jiné komunikační zařízení či program, je komunikace a především kooperace určitě minus e-learningu. Z tohoto důvodu je vhodné výuku e-learningu, pokud je to možné, obohatit i jinými formami, především skupinovými aktivitami.

- Závislost na technologickém zabezpečení

V tomto bodě Kopecký naráží na pomalé připojení k internetu. U tohoto bodu narážíme v praktickém bodě na výhodu e-learningu. Za dobu vydání této knihy odpadl problém s připojením na internet, vzhledem ke globalizaci však je vhodné zmínit, že e-learning funguje po celém světě – v jiných zemích s tímto být problém může. Proto doporučuji možnost synchronizace dat, která vám umožní být dočasně „offline“.

- Závislost na lidské podpoře

Je potřeba si uvědomit nutnost hlavního autora. Ve chvíli, kdy přeruší spolupráci, bude program dále neaktualizovaný.

- Standardizace obsahu

Tento bod platí v případě dlouhodobého využívání jednoho programu a přechodu na jiný, neboť e-learning nemá úplně vyřešenou kompatibility jednotlivých programů. Domnívám se však, že tento bod bude v budoucnu problém spíše menších firem. Škola se do jisté míry může spokojit i se starším software a velké firmy tento problém jednoduše finančně vyřeší.

- Náročná forma obsahu

E-learning je náročný na autory. Jak časově, tak finančně. Tito lidé se u větších firem mohou stát velmi špatně nahraditelní.

- Nevhodnost pro určité studenty

Tento problém vidím především u vzdělávání studentů, neboť firmám to může být jednoduše jedno. Je pravda, že jsou lidé, kteří potřebují držet poznámky v ruce a případně si do nich vepisují svoje poznatky. V tomto ohledu je potřeba zmínit, že jsou i jiné výukové možnosti než e-learning.

- Nevhodnost pro některé oblasti vzdělávání

Je zřejmé, že e-learning je určen sice pro většinu, ale ne pro všechny vědní obory. Pro některé z nich je e-learning jednoduše nepoužitelný.

6) Tvorba multimediální učebnice nápojové gastronomie

6.1 Návrh struktury

Při tvorbě obsahu a pojetí mé multimediální učebnice jsem se rozhodl jej jednoduše rozdělit na část alkoholických a nealkoholických nápojů. Tyto dvě skupiny jsou naprosto zásadní, rozdílné a obsahově bohaté. Snažil jsem se celý tento kurz vytvořit formou jednodušší varianty, neboť v současné situaci na středních školách je důležité studenty především zaujmout, nikoliv je zahltit stohy textů. Ve chvíli, kdy studenty zaujmou jednotlivé kapitoly, mohu jim doporučit bohatou publikaci o každé z jednotlivých kapitol. Gastronomie, stejně jako mnoho jiných oborů, je především o ochutnávání, sebevzdělávání a zjišťování jednotlivých možností. Každé z jednotlivých odvětví vyžaduje mnoho let studia, aby se v nich student stal expertem.

6.2 Volba programu ProAuthor

6.2.1 Úvod

Při hledání programu vhodného pro tvorbu učebnice jsem si nechal doporučit program ProAuthor. Pro tvorbu multimediální učebnice nápojové gastronomie se mi tento program velmi zamlouvá a na rozdíl od kolegů, kteří se zabývají například elektronikou, mám velkou výhodu, že nemusím řešit vkládání různých značek a vzorců.

ProAuthor splňuje mé představy, neboť poměrně jednoduše zvládá vkládání textů, obrázků nebo videí. Pojdme se na tento program podívat blíže.

6.2.2 O programu

ProAuthor (PA) je autorský systém, nástroj pro tvorbu elektronických online kurzů umístěvaných (publikovaných) například na serverech pro distanční vzdělávání ve specifickém výstupním formátu do prostředí LMS (Learning Management System), či nástroj pro tvorbu offline multimediálních elektronických učebnic nebo příruček realizovaných většinou ve formě CD. Při tvorbě výukových materiálů s využitím PA se uživatel může soustředit na obsah, strukturu a potenciální zpětnou vazbu (např. úkoly). Kurz je možno, v případě potřeby, umístit i na Web. PA je vytvořen s ohledem na požadavky kladené na kurzy určené pro distanční vzdělávání (DiV). Výuková aplikace se, v PA, nazývá Kurz.

Charakteristika PA:

PA slouží především pro sestavení různých multimediálních komponent do komplexní výukové aplikace. Přitom:

- Lze použít zdrojové soubory ve formátech txt, html a pdf a některé další. Tyto soubory lze umístit do příslušných objektů PA,
- Do PA lze vkládat grafické objekty, přímo nebo nepřímo, v jiných objektech. Jsou to animace a sekvence obrázků (slideshow), videa a zvuky. Lze tedy vkládat např. soubory ve formátech swf a avi, které již mohou obsahovat i zvuky,
- V PA lze tvořit testy, autotesty a ankety,
- V PA lze vkládat do textu jednodušší matematické vzorce. Do PA můžeme vkládat kompletní textové objekty se složitými matematickými vzorci a obrázky,
- PA podporuje kvalitní strukturaci studijní látky při užití dvou úrovní: kapitol na první úrovni a např. studijních článků, autotestů, testů, cvičení, úkolů atd. na druhé úrovni

„Strukturu každého kurzu tvořeného s využitím autorského systému ProAuthor určuje autor plánem kurzu. Plán kurzu je v podstatě posloupnost jednotlivých studijních kapitol (na obrázku je vybraný objekt - studijní článek, součást kapitoly, zvýrazněn) obsahujících v sobě různé typy vzdělávacích objektů. ProAuthor nabízí využití následujících typů vzdělávacích objektů: studijní článek, cvičení, autotest, test, úkol, diskuse a anketa. Konkrétní náplň příslušných objektů určuje autor a využívá pro to buď samotný PA nebo, ve většině případů, i externí aplikace jako např. Macromedia Flash pro tvorbu animací, Adobe Photoshop pro tvorbu a úpravu bitmapových obrázků, CorelDraw pro tvorbu vektorové grafiky (zde vytvořené obrázky se většinou vkládají do aplikace Flash), Microsoft Word pro psaní a editaci textu (s doplňkem MathType pro kvalitní psaní matematických vzorců), Adobe Acrobat pro tvorbu pdf souborů, Wink od firmy DebugMode či Macromedia Captivate (dříve RoboDemo) pro snímání sekvencí obrazovek, FrontPage nebo Dreamweaver pro tvorbu html souborů a Sonic Foundry SoundForge pro náročnou práci se zvuky.“ [7]

Celkově hodnotím tento program jako poměrně zdařilý, a mohu jej doporučit i dalším autorům. V další podkapitole Vám v krátkosti shrnu hlavní výhody a nevýhody.

6.2.3 Výhody a nevýhody programu

- + Jednoduchost a přehlednost
- + Možnost rozdělit obrazovku na více částí dle potřeby
- + Program je v rámci univerzity zdarma

- Složité vkládání videí
- Nekompatibilní s některými pomocnými programy
- Grafická zastaralost prostředí

6.3 Zpracování multimediálního a textového obsahu

Při zpracování a vkládání multimediálního obsahu je určitou výhodou gastronomie fakt, že není technickým oborem. Vyhnul jsem se tak vkládáním nejrůznějších typů schémat a značek. Řešil jsem tedy v podstatě pouze vkládání textů, fotografií, videa, souborů a odkazů. S vkládáním souborů a odkazů jsem neměl problém, neboť zmiňovaný program ProAuthor bez problémů umožňuje. Ideální variantou je samozřejmě připojení k internetu, neboť umožňuje sledovat videa v HD kvalitě. Texty jsem zpracovával nejprve v programu Microsoft Word, neboť disponuje příjemným uživatelským prostředím, na které jsem zvyklý a ve kterém se dobře pracuje. Poté jsem hotové texty vkládal přímo do studijních textů programu ProAuthor. Fotografie jsem pořizoval pomocí digitálního fotoaparátu Canon, případně jsem použil fotografie přímo od výrobců těchto lihovin. S převodem fotografií z digitálního fotoaparátu jsem problém neměl, neboť jejich velikost i formát byly kompatibilní s mými požadavky i programem ProAuthor.

Samostatnou kapitolou však bylo zpracování videa. Využíval jsem digitální kameru Samsung, umožňující natáčení ve Full HD rozlišení. Samotný přenos dat nebyl problémem, neboť kamera disponuje paměťovou SD kartou, na který mám příslušný slot v notebooku. Až do této chvíle bylo vše jednoduché. Velký problém však nastal při převodu videa a jeho sestřihu. Prvním programem, který jsme použili, byl Pinnacle Studio 15. Překvapila mě však jeho nekompatibilita s formátem MP4, která ani po nainstalování nejnovějšího Codec Packu nebyla odstraněna. Video se sice načítalo, avšak ani na čtyřjádrovém procesoru stále nebylo plynulé. Přešel jsme tedy na program Adobe Premiere CS5. S tímto programem již problém nebyl, proto jej všem budoucím tvůrcům doporučuji, neboť mě vyřešení této záležitosti přišlo na mnoho hodin času. S vkládáním videa do ProAuthoru již problém nebyl, avšak pro jistotu spuštění, neboť videa jsou základem mojí multimediální učebnice, jsem jej vložil nejen ve formě spuštění přímo v učebnici, ale i ve formě spuštění pro You Tube či ve formě souboru. Díky těmto opatřením si videa v různé formě a kvalitě může shlédnout opravdu každý.

Ještě přiložím jedno doporučení pro další tvůrce – u fotografií a především videa se určitě vyplatí použít stativu – odstraní tím nepříjemný „třás“.

7) Závěr

Tvorba multimediálních učebnic je práce do jisté míry zábavná, pokud tvůrce má rád svůj obor a je odhodlán je provozovat nejlépe, jak je to možné. Je to však také práce do značné míry velmi složitá, a pokud ji chce student vytvořit v rámci bakalářské či diplomové práce, doporučil bych dotyčnému vyhradit si delší časové období. Sama bakalářská práce se stává v tomto případě méně pracnou ze dvou částí. Pokud chcete mít multimediální učebnici vskutku kompletní a se vším všudy, doporučil bych od začátku studia získávání a zpracovávání podkladů.

Od první chvíle jsem věděl, že práci, kterou vytvořím, budu chtít používat i nadále. Mrzí mě, že mnoho bakalářských prací končí ihned po obhájení v lepším případě ve veřejných knihovnách, v horším případě ve stolních přihrádkách. Proto jsem se vydal touto cestou a dnes mohu s klidným svědomím říci, že učitelům Hotelových škol svou práci jednoznačně doporučuji. Plánuji, že ji v příštích dvou letech budu neustále zdokonalovat a doplňovat o nové zdroje informací, aktualizovat ji a rozšiřovat. Nezahrnuje sice celý předmět Stolničení či Techniku obsluhy a služeb, avšak tvoří jeho podstatnou část a věřím, že studenty zaujme. Oni i Vy si ji můžete bezplatně otestovat, neboť díky spolupráci s Mgr. Janem Krotkým ji naleznete na stránkách www.cdmvt.cz.

V současné době bohužel není ekonomická situace na školách nikterak pozitivní a ani Hotelové školy nejsou výjimkou. Multimediální učebny bohužel fungují na plzeňských hotelových školách v počtu jedna až dvě v každé z nich. Avšak pro který jiný předmět, než tento, by se měly multimediální učebny používat? Dále bych doporučil kolegům, i když to není nikterak jednoduché, psát granty pro rozšíření a zvýšení počtu multimediálních učeben.

Závěrem této práce proto prosím své kolegy – využívejte multimediální učebnice. Vkládám vám do rukou interaktivní materiál, který je již připravený a vypracovaný. Pokud jste to tedy ještě neudělali, odložte prosím bílé křídly, 40 let staré učebnice od pana Salače s etážovými systémy a rozdělení restaurací do skupin, a předejte svým studentům do ruky aktuální informace, které je jistě zaujmou. Věřte, že nic by mi neudělalo větší radost, než masivní rozšíření této učebnice mezi vás, kolegy.

Resumé

Anotace

Tato bakalářská práce se zabývá nápojovou gastronomií a zpracováním její multimediální učebnice. Je to první multimediální učebnice, která se tímto tématem zabývá. Rád bych v této práci poukázal na historii gastronomie, vznik a vývoj multimediální techniky a také této učebnice samotné. Cílem práce je věnovat učitelům středních hotelových škol do rukou zpracované materiály, které budou studenty bavit. Tímto stylem, včetně všech fotografií a videa, je učebnice zpracována. Je určena všem lidem, kteří mají chuť se dále vzdělávat – ať to jsou studenti nebo pracovníci v pohostinství.

Abstract

This thesis is focused on the topic of gastronomy of drinks and adaptation in multimedia textbook. It is the first textbook, which is occupied of this topic. I would like to show you the history of gastronomy, origin and development of multimedia technology and the development of multimedia textbook. The aim of the textbook is to give to colleagues of high gastronomy school materials, which can students enjoy. This is the style of the textbook including photos and videos. It is determined to all people, who would like to be more educated – it is aimed for students, and waiters too.

Seznam použité literatury

- 1) SALAČ, G. *Stolničení*. 2. Praha : Fortuna, 2001. ISBN 80-7168-752-9
- 2) KOPECKÝ, K. *E-learning nejen pro pedagogy*. 1. Brno : Hanex, 2006. ISBN 80-85783-50-9
- 3) MIKŠOVIC, A. *Bar*. 1. Praha : Consoff, 2009. ISBN 978-80-254-3983-84) ČÁBALOVÁ, D. *Pedagogika pro učitele, modul B (CD)*
- 5) WILSONS, A. *Cocktails en mixdrankjes in een handomraai*. 1. Keulen : Konemann, ISBN 3-8290-0114-2
- 6) BAREŠOVÁ, A. *E-learning ve vzdělávání dospělých*. 1. Praha : Vox, 2003. ISBN 80-86324-27-3
- 7) ProAuthor
- 8) KROTKÝ, J. *Research on multimedia textbooks in the Czech Republic and abroad*.
9th International Science Symposium – Project Learning
- 9) KROTKÝ, J., KOCUR, P. *Multimedia schoolbooks in education in primary school*.
9th International Science Symposium – Project Learning
- 10) www.cdmvt.cz
- 11) www.zive.cz
- 12) <http://www.cdmvt.cz/taxonomy/term/4>
- 13) RAMBOUSEK, V., a kol.: *Technické výukové prostředky*. Praha: SPN, 1989.

Seznam obrázků

- 1) Interaktivní tabule Interwrite (*www.techlearning.com*)
- 2) Dataprojektory – technologie LCD a DLP (*www.zive.cz*)
- 3) Vložené multimediální komponenty KROTKÝ, J. *Research on multimedia textbooks in the Czech Republic and abroad.*
- 4) Možnosti výuky technických oborů KROTKÝ, J., KOCUR, P. *Multimedia schoolbooks in education in primary school.*

Seznam příloh

- 1) Multimediální učebnice nápojové gastronomie (přiložené CD)
- 2) Bakalářská práce v elektronické podobě (přiložené CD)

Evidenční list

Souhlasím s tím, aby moje diplomová/bakalářská práce byla půjčována k prezenčnímu studiu v Univerzitní knihovně ZČU v Plzni.

Datum:

Podpis:

Uživatel stvrzuje svým čitelným podpisem, že tuto diplomovou/bakalářskou práci použil ke studijním účelům a prohlašuje, že ji uvede mezi použitými prameny.

Jméno	Fakulta	Datum	Podpis