

Možnosti a výzvy internetu 2.0 v jazykové třídě

Internet 2.0 in the Language Class – opportunities and challenges

Tomáš Klinka

Abstrakt: Článek popisuje možnosti využití nástrojů ICT pro potřeby výuky (nejen) cizích jazyků. Rozšíření potenciálu internetu z prostředku sloužícího primárně k přenosu informace k uživateli a její konzumaci směrem k možnosti spoluvytvářet jeho obsah znamenala vznik nových nástrojů ICT sloužících k organizaci výuky, evaluaci, tvorbě didaktického materiálu i interakci se třídou, ale i nové výzvy, zejména na jejich smysluplnou integraci. V textu představujeme šest webů (Quizlet, Socrative, Kahoot, NearPod, LearningApps a Padlet) spolu s analýzou pozitiv jejich využití, upozorněním na problémy s nimi spojené i obecnou reflexí těchto nových, současnou demokratizací a všudypřítomností internetu ovlivněných didaktických nástrojů.

Klíčová slova: Internet 2.0, didaktický materiál, ICT, výuka jazyků

Abstract: This article describes the possibilities of using a the ICT for teaching (not only) languages in the web 2.0 paradigm. The actual possibility of co-creating the content of Internet together with the omnipresence of Internet meant the creation of many tools that offer to teachers new teaching opportunities but present also some new challenges. A variety of sites is presented together with the analysis of their use, a warning about the associated problems and a general reflection of use of these didactic tools in class.

Key words: Internet 2.0, teaching materials, ICT, language teaching

1 Web 2.0 dnes

„Učitelé mohou za pomoci technologie udělat z jazykové třídy stejně zajímavé a přitažlivé místo, jako je svět za školními zdmi“ (Negoescu, Boştină-Bratu, 2016, s. 3) říká jeden ze článků, který se použití ICT v druhé polovině desátých let 21. století věnuje, a my s ním nemůžeme než souhlasit. Citace implikuje minimálně dvě doplňující otázky: zaprvé, jaký je svět za zdmi škol ve vztahu k používání technologií, a zadruhé, jakými postupy, nástroji a prostředky učitel k realizaci výše uvedené proměny disponuje? Na obě se zde pokusíme hledat odpovědi. V jeho úvodní a závěrečné části se budeme věnovat kontextu používání nástrojů ICT ve výuce, střední část se zaměří na představení několika konkrétních webových nástrojů vhodných k dosažení výše uvedeného citovaného cíle.

Jaký je ale svět v roce 2017, více jak desetiletí po proměně internetu z místa, kde uživatel primárně hledal informace, na „globální tržiště“ spoluvytvářeného audiovizuálního a textového obsahu známého pod zkratkou *web 2.0*?

První, pro nás zásadní změna se v posledních letech odehrála v oblasti dostupnosti a mobility hardwaru – od konce roku 2016 se k přístupu k internetu používají

častěji mobilní telefony a tablety než klasické osobní počítače a notebooky, dá se tedy říci, že většina populace má internet doslova v kapse. Svědky i aktéry této změny je většina z nás v osobní i profesní každodennosti. Tzv. chytré mobilní telefony se staly přirozenou součástí života dětí od druhého stupně základní školy či dokonce dříve. Stejně tak nejhodnotnější světové společnosti jsou ty technologické (Microsoft, Apple a další). Technologie je pevnou součástí života v našem civilizačním kontextu a můžeme dokonce tvrdit, že žáci a studenti její používání přirozeně očekávají, ne-li vyžadují. Stejně tak se ale ukazuje, že sen o generaci „*digital natives*“ se ne zcela naplňuje a že mnoho z nás technologie staví spíše do role „*digital naives*“, tedy uživatelů technologií se značně omezenými schopnostmi i zkušenostmi (Ducourtoix, 2016). Obě tvrzení jsou naštěstí pro školu nikoli překážkou, ale výzvou. Kde jinde by se měli žáci naučit, jak technologii a na ni napojený obsah nikoli pouze konzumovat, ale využívat k vlastnímu rozvoji? Zapojení ICT do výuky je nasnadě i proto, že pro mnoho z nás se používání např. mobilního telefonu stalo gestem, něčím zautomatizovaným a nereflektovaným. Toho lze jednoduše využít, ale i zneužít. I proto by škola neměla nechat své žáky s technologiemi samotné bez toho, aby jim ukázala jejich další možný *raison d'être*.

Situace je o to příhodnější, že použití ICT ve výuce při pohledu na cíle výuky či učební strategie neznamena nic radikálně odlišného či nového. Naopak, možnosti ICT lze snadno adaptovat na odvěkové výzvy a problémy práce učitele i učení se žáka, a to v jazykové výuce i v jiných předmětech. P. Cyr (1998, s. 163–166) ve své knize o učebních strategiích uvádí seznam 13 doporučení, kterými by se měl jedinec učící se cizí jazyk řídit. Jen namátkou citujeme ty, k jejichž naplnění nám pomůže ICT: vezměte učení do svých rukou (např. s pomocí auto-evaluačních audiovizuálních materiálů dostupných na webu), uspořádejte si své učení (např. vytvářením vlastních databází interaktivní slovní zásoby), buďte kreativní (např. tvorbou vlastních výukových materiálů, videí apod.), vytvářejte si vlastní příležitosti k používání jazyka (např. komunikací přes Skype s vrstevníky z jiné země), zlepšujte svou paměť (např. pomocí interaktivních jazykových her), nebojte se chyb (např. používáním korektorů a evaluačních nástrojů, které nepenalizují, ale pomáhají se zlepšovat). Nápadů v závorkách jsou jen náměty, existují samozřejmě i další a další možnosti zprostředkované možnostmi ICT, z nichž některé uvidíme v následující kapitole.

Výše uvedené úvahy pak stojí a padají s tím, jak jsme jako učitelé schopni technologie do výuky integrovat. Je zřejmé, že bychom se při hledání optimálních cest neměli spoléhat jen na vlastní intuici, ale měli bychom se opřít o teorii a výzkum zprostředkovaný didaktikou jako vědou. Při hledání vhodné literatury však bohužel narážíme na dvě překážky. První z nich je rychlost změn, ke kterým v oblasti ICT dochází a se kterými tradiční výzkum často nestačí držet krok. Např. v oblasti didaktiky francouzštiny jako cizího jazyka jsou aktuální publikace téměř nedostupné (snad jen Guichon, 2012) a pokud existují, obsahují obecné informace o světě

ICT a často upadají do popisnosti funkcionality, která se míjí s faktem, že většina uživatelů zvládá právě ovládání svých přístrojů, které je navrženo s maximálním důrazem na jednoduchost, ví, kam kliknout / kde se dotknout obrazovky, ale nezná možnosti využití potenciálu ICT (nejen) pro oblast osobního rozvoje, kam spadá i vzdělávání. Navíc se většina technologií dostává do škol pomalu (Puren, 2016).

Druhým problémem je častá představa o náročnosti integrace ICT do výuky. Citujme např. snahu o co nejkompexnější výčet dovedností, které by měl učitel při použití ICT ve výuce zvládat, která má dle našeho názoru pro pedagogy spíše opačný, demotivující efekt. Posuďte sami: Dooly (in Guichon, 2012, s. 34–35) tyto kompetence „učitele jazyka 2.0“ shrnuje do devíti bodů, ve kterých požaduje, aby učitel „2.0“ dokázal při užívání ICT ve výuce jazyků integrovat své znalosti předmětu, přizpůsobil svůj styl výuky, zvládal použití nástrojů ICT ve vztahu k cílům výuky, připravoval aktivity s opravdovými výzvami, tvořil úlohy, které zvyšují žákovu chuť riskovat, zajistil ovládnutí nástroje žáky, pomohl žákům určit si vlastní učební cíle a vytvářel aktivity, které podporují rozvoj uvažování, kreativity a zvědavosti. Integrace ICT tak splývá s pedagogickým ideálem, který je jen těžko dosažitelný.

My v následující kapitole navrhuje jiný přístup, a to pokusit se obohatit existující pedagogický proces pomocí postupné integrace nástrojů do již existující učitelovy výukové strategie a zvyklostí třídy. Zásady pozvolnosti, kontinuity a promyšlené integrace se nám zdají nejdůležitější. Při popisu nástrojů se na ně budeme snažit upozorňovat.

2 Nástroje webu 2.0 pro výuku (nejen) jazyků

Do přehledu nástrojů vhodných pro ukázkou možností ICT jsme zvolili šest internetových stránek, které splňují tato kritéria:

1. jsou vhodné jak pro učitele, tak pro žáky, tzn. že role toho, kdo s nimi pracuje a tvoří s jejich pomocí jazykový materiál, se může libovolně mezi oběma stranami pedagogického procesu přesouvat, aniž by to čemukoli vadilo;
2. jde o nástroje bezplatné, byť u většiny existuje i placená „pro“ verze. Zmiňované možnosti se, pokud není uvedeno jinak, týkají verze základní, bezplatné,¹
3. jsou na sobě nezávislé, ale mohou se doplňovat a tvořit tak vlastní ekosystém,

¹ Vzhledem k rychlým změnám v návrhu webů a přístupu autorů je možné, že v době publikování článku budou některé funkce změněny či přesunuty mezi bezplatnou a placenou verzí nástroje. Pokud budete některý z nástrojů považovat za opravdu přínosný, doporučujeme zvážit investici do placené verze, jejíž cena nebývá závratná.

4. nejsou použitelné pouze pro jeden předmět, např. francouzštinu, a tím se liší od stránek, kde učitel nalezne např. cvičení či poslechové aktivity pro jazyk, který vyučuje.

Konkrétně jsme vybrali stránky Quizlet.com, Socrative.com, Kahoot.com, LearningApps.org, NearPod.com a Padlet.com. Všechny lze navštěvovat přes PC, tablet či telefon s připojením k Internetu.

2.1 Quizlet

Webový nástroj či učební portál Quizlet, který naleznete na www.quizlet.com, lze doporučit jako první krok do oblasti tvorby obsahu pro jazykovou třídu. Jednoduchost obsahu, snadná tvorba a rozličnost použití jsou jeho hlavními pozitivy. Quizlet pracuje s ideou klasické didaktické pomůcky – kartičkami, které obsahují z jedné strany slovo v mateřském a z druhé v cílovém jazyce, tzv. *flashcards*. Slouží tedy zejména k učení (se) slovní zásoby, které je součástí každé výuky jazyků.

Zmíněná dvojice slov (výrazů, pojmů, ale i krátkých vět v cizím jazyce a jejich ekvivalentu – překladu do druhého jazyka nebo i obrázku) je tím jediným, co musíte do webové rozhraní vložit. Web umí slova i vyslovit, zastoupeny jsou desítky jazyků a např. pro francouzštinu zvládne strojová výslovnost i několik slov po sobě bez znatelných odchylek od normy či přirozenosti výslovnosti. Se vzniklou sadou dvojic lze pracovat v několika typech aktivit, které testují schopnost porozumění, aktivního napsání slov/hláskování či poslechu. Quizlet obsahuje i dvě jednoduché, ale zejména pro školní publiku atraktivní hry.

Tím hlavním, co na Quizletu (a jemu podobných stránkách, např. Quizizz) považujeme za nejpřínosnější, je možnost organizovat vytvořené sady do virtuálních tříd. Do těch pak stačí pozvat studenty, kteří v nich naleznou materiál, jež jste tam vložili, zároveň mohou sami třídy obohacovat o vlastní sety, pokud jim to povolíte. Jejich studijní aktivita je vám jako správci třídy přístupná, v základní verzi můžete v omezení míře sledovat, kdo a jak na setech pracoval – a mít tak např. přehled o zvládnuté slovní zásobě žáků. Quizlet tak navazuje na přirozenou dynamiku práce ve škole, spočívající v práci s materiálem a evaluací.

Nově ale skýtá silný „komunitní“ rozměr a možnost kreativního zapojení třídy do tvorby didaktického materiálu a jeho sdílení i mimo školu. Nevýhodou je snad jen přílišné omezení na oblast slovní zásoby. Jde rovněž o vcelku rozšířený nástroj, takže lze využít toho, že alespoň někdo ze třídy bude Quizlet znát a s jeho ovládnutím může ostatním pomoci.

2.2 Socrative

Pokud znamená Quizlet příležitost, jak zapojit celou třídu do učení se nových slovíček a výrazů, pak Socrative (www.socrative.com) umožňuje interaktivní testo-

vání celé třídy v reálném čase. Stačí k tomu test, jehož vytvoření je ve webovém rozhraní stránky opravdu jednoduché a přehledné, navíc můžete používat jen tři typy otázek: s výběrem odpovědi, pravda/nepravda a krátká odpověď. Socratic tak není ideálním nástrojem pro výuku jazyků, např. dějepis se s ním testuje lépe, ale i tak jej doporučujeme.

Jeho hlavní síla totiž tkví v momentu, kdy se všichni žáci pomocí vygenerovaného kódu připojí ke společnému testu a začnou pracovat současně, avšak každý na svých odpovědích. Přehledná obrazovka, kterou může (ale nemusí) učitel promítnout třídě, ukazuje, kdo si jak stojí, ať již v počtu zodpovězených otázek, tak v jejich úspěšnosti. Po skončení testu navíc dostanete možnost uložit si výsledky každého zapojeného žáka v detailních grafech a souhrnech s vyznačenými správnými i špatnými odpověďmi ve formátu *pdf*. Jako podklad pro formativní rozbor žákových slabin či zprávu pro rodiče o úspěchu v testu tyto soubory slouží skvěle.

Socratic tedy vnáší novou dynamiku do oblasti evaluace, přestože jde stále „jen“ o sumativní evaluační nástroj.

2.3 Kahoot

Tam, kde Socratic může po pár testech sklouznout do běžné školní rutiny testování a ztratit na atraktivitě, boduje Kahoot (www.kahoot.com pro tvorbu kvízů a www.kahoot.it pro „hráče“) svou přímočarostí, prvkem soutěžení a zábavností. Formát je podobný – žáci či studenti se naráz pomocí kódu připojí k testu, který jste pro ně předem připravili. Tentokrát je možnost volby typů úloh ještě omezenější, můžete prakticky pracovat jen s *multiple choice* formátem s až čtyřmi možnostmi.

Samotný průběh aktivity je pojat jako hra, kdy se všem připojeným hráčům ukáže naráz jedna otázka, na kterou se odpovídá zmáčknutím jedné z barev na obrazovce dotykového telefonu nebo PC. Vyhrává nejen ten, kdo odpoví správně, ale i rychleji.

Kahoot do třídy vnáší opravdové emoce, radost i zklamání, pocit úspěchu i vztek. O jeho opravdovém přínosu pro (na)učení zřejmě neexistují seriózní výzkumy, ale jedno je jisté – žáky a studenty to baví. Ale pozor, někdy až moc (viz bod 9 níže ve třetí části).

2.4 LearningApps

Tři předchozí nástroje byly značně omezeny ve formátech, kterými jste mohli své aktivity vytvářet. LearningApps naopak těchto formátů ukrývá hned několik. I bez jakýchkoli znalostí programování vytvoříte pomocí tohoto nástroje jednoduchá, ale účinná „cvičení“ ve spojovacím či doplňovacím formátu, dále můžete tvořit křížovky, kvízy nebo skládat věty, umisťovat body na obrázek dle instrukcí a třídit

slova či zvuky do skupin. Jednotlivé postupy lze kombinovat a stránky umí pracovat nejen s textem a obrázky, ale zvládají i strojovou výslovnost.

Vytvořené aktivity navíc nejsou vázány na platformu či aplikaci, jde o webové, tedy odkudkoli spustitelné stránky, které lze jednoduše integrovat ve formátu *html* např. na školní web.

Tvorba s LearningApps je relativně rychlá a opravdu intuitivní, stránky navíc obsahují příklady každého typu aktivity, dle kterých se dá do tvorby jednoduše proniknout. Ze začátku budete sice tvořit aktivitu déle, než ji pak budou vaši žáci a studenti vypracovávat, ale časem a se zkušenostmi se tento poměr rychle obrátí. V LearningApps se nakonec dají tvořit celé internetové učebnice.

2.5 NearPod

Tato stránka znamená sama o sobě spíše nový přístup k práci se třídou než nástroj na tvorbu obsahu. NearPod umožní učitelům i celé třídě pracovat současně na zadaném úkolu nebo jen sledovat výklad učitele každý na svém zařízení. V určitý moment, který zvolí učitel, ale mohou žáci a studenti odeslat svá řešení či odpověď otázku ve výkladu na zařízení (tablet, PC) učitele. Ten pak může celé třídy promítnout vedle sebe všechny odpovědi a použít je k analýze, debatě, dalšímu úkolu.

V podstatě jde o individualizaci sledování powerpointové prezentace, avšak s mnohem větším množstvím interaktivních momentů. V hodinách cizího jazyka používáme NearPod např. k evaluaci poslechu s porozuměním, kdy dle instrukcí kreslí každý žák do své mapy na obrazovce tabletu cestu po mapě, kterou v poslechu slyšel, a následně pošle své řešení učiteli. Ten vizualizuje – klidně anonymně – práce všech na projektoru a případně si vybere ke komentáři ty odpovědi, které považuje za zajímavé.

Možnosti jsou samozřejmě širší, ale je to právě moment sdílení informací a společné práce, k jejímuž výsledku má učitel jednoduchý a rychlý přístup u každého žáka, co dělá NearPod zajímavým pro organizaci výuky.

2.6 Padlet

Poslední nástroj lze kombinovat s těmi předchozími, a vlastně i s čímkoli, co na internetu považujete za zajímavé, nosné, obohacující nebo pro výuku jinak zásadní. Padlet (www.padlet.com) není ničím víc (a ani méně) než internetovou nástěnkou, kam můžete studentům všet odkazy, dokumenty, fotografie, otázky a úkoly, prostě vše, co potřebujete. Jde o jednoduché rozhraní, které se může stát přehledným a funkčním středobodem vašeho digitálního pedagogického působení.

Většina vytvořeného materiálu se totiž k žákům a studentům dostane ve formě internetového odkazu, na který kliknou a mohou pracovat. Někdy je potřeba odkaz spíše nadiktovat či napsat na tabuli, což může narazit na to, že odkazy jsou často komplikované nebo plné podivných znaků. Proto doporučujeme používat nástroje jako *bit.ly* nebo *google shortener* (goo.gl), které vám upraví libovolně dlouhé a složité sekvence znaků adresy na něco tak pěkného, jako např. www.bit.ly/mojepeknaaktivita.

3 „Háčky“ a problémy

Zopakujme, že výše uvedené nástroje mohou společně vytvářet vlastní ekosystém, z vlastní zkušenosti však nedoporučujeme současné užívání více než dvou nástrojů v jednom období školního roku (např. čtvrtletí nebo pololetí), zejména z počátku. Efektivní zvládnutí jednoho webu se nám jeví v době, která svádí k častému střídání aktivit bez snahy o hloubku, jako dobrý pedagogický cíl. Zaměření se na dokonalé zvládnutí a využití jednoho nástroje je též dobrou obranou proti přemíře podobných stránek, které jsou na webu k dispozici. Mnoho je někdy příliš. Zejména u nástrojů ICT nám přijde důležité mít toto přísloví na paměti.

Všechny nástroje jsou navíc komunitní, tzn. že můžete čerpat z práce dalších uživatelů nástroje. Hledejte tedy „quizlety“, „kahooty“ nebo „nearpody“ ostatních a následně je třeba modifikujte dle svých potřeb. Nebo opravujte, kvalita bývá totiž různá. I s jedním nástrojem tak budete mít dostatek materiálu a práce.

Pokud k zapojení ICT do výuky navíc přesvědčíte i kolegy a najdete si společné nástroje, znásobíte přínos pro vaše žáky.

K základní orientaci v přístupu k ICT používáme v souhrnu toto desatero:

1. ve výuce se bez ICT můžete klidně obejít, zejména pokud nemáte kvalitní internetové připojení pro všechny žáky;
2. s ICT ve výuce jazyků začněte ve třídě, kde se vám dobře učí;
3. používejte ICT s rozvahou, co se týče kvantity;
4. používejte ICT bez omezování se, co se týče častosti;
5. pozor na „naučitelnost“ nástroje;
6. používejte jen ty nástroje, které máte sami rádi;
7. nebojte se situací, kdy něčemu sami nerozumíte nebo něco nefunguje;
8. smiřte se s tím, že na začátku vám integrace ICT do výuky zabere mnoho času;
9. nezapomínejte, že ICT jsou prostředkem, nikoli cílem (a opakujte to vašim žákům);
10. testujte, zkoušejte, ověřujte před výukou ... a mějte vždy plán B.

Tato pravidla vychází z každodenní zkušenosti, kterou s integrací ICT do výuky máme. Existují samozřejmě i další, která si sami rychle doplníte. Zejména v prvních hodinách doporučujeme zvážit bod číslo 5 – „naučitelnost“. Existuje totiž mnoho nástrojů, které vyžadují mnohem větší energii ke zvládnutí jejich ovládnání, což může upozadit jejich přínos výuce a učení (viz bod 9). Sami se tedy rozhodněte, zda vám za investovaný čas nástroj stojí. Nástroje uvedené v předchozí kapitole pro nás osobně nebyly obtížně zvládnutelné, stejně jako pro většinu (ale ne všechny) žáky.

Dalším problémem, který integrace ICT do výuky přináší, je fakt, že mobilní telefony, PC, dataprojektory a interaktivní tabule již dnes tolik neohromí vaše publikum, které jejich existenci bere jako něco samozřejmého. Zapomeňte tedy na motivační efekt zapojení ICT jako něčeho neobvyklého. Naopak, buďte ostražití, neboť vaši žáci a studenti tyto nástroje často ovládají lépe než vy. Zde se nabízí jedna poznámka spojená s předchozím – možnosti opisování a podvádění jsou s mobilem v ruce nekonečné, dbejte tedy na stanovení pravidel před samotným zapojením ICT do výuky a zejména testováním s pomocí mobilních telefonů s připojením k internetu.

Existují ale i jiná rizika. Se samozřejmostí ICT v našich životech je spojeno i to, že technologie dnes znamená zejména hravost, zábavu a náplň volného času či jeho „ubíjení“. Připravte se tedy na boj a přesvědčování, že i s telefonem se může pracovat a že práce snadná je často málo platná. Ne nadarmo rozlišuje francouzská didaktika „TIC“ (*technologie de l'information et de la communication* – Informační a komunikační technologie) od „TICE“, kde poslední písmeno znamená „*pour l'enseignement*“, tedy „pro vzdělávání“. V úvodu tohoto textu jsme již psali, že svět ICT je všude kolem nás. Jeho opravdové využití v oblasti vzdělávání je ale stále v rukou jednotlivých učitelů a jejich schopnosti je smysluplně integrovat do výuky. Představené nástroje by tomu měly pomoci.

Na závěr si dovolueme jednu obecnou poznámku. Dle jedné z definic by škola měla žáky učit tomu, co spojuje a osvobozuje (Meirieu, 2014). Technologie však mohou přinášet spíše odcizení a uzavření se ve světě mimo realitu. A tak aby používání ICT ve výuce neakcentovalo tyto tendence, doporučujeme změnit přístup k následující třem pojmům z oblasti vzdělávání: 1) nepoužívejte ICT pouze ke komunikaci, ale spíše ke spolupráci, 2) nesnažte se být za každou cenu kreativní (i v integraci ICT do výuky), spíše mějte starost, aby to, co vytvoříte, bylo co nejdokonalejší jako celek a 3) opusťte neustálé snahy o hodnocení a zaměřte se raději na to, jaké jsou cíle našeho snažení, ať již u žáků nebo i ve vlastní práci. Škola pak bude nejen stejně přitažlivé místo jako svět za jejími zdmi, ale v lecčems i mnohem lepší.

Literatura

- CYR, P. (1998). *Stratégies d'apprentissage*. Paris: CLE International.
- DUCOURTOIX, S. (2016). *La tâche multimédia dans un enseignement/apprentissage hybride du FLE en philologie*. Varšava: Instytut romanistyki Uniwersytetu warszawskiego.
- GUICHON N. (2012). *Vers l'intégration des TIC dans l'enseignement de langues*. Paris: Didier.
- MANGENOT, F. (2006). *Internet et classe de langue FLE – Techniques et pratiques de classe*. Paris: CLE International.
- MANGENOT, F. (2017). *Formation en ligne et MOOC: Apprendre et se former en langue avec le numérique*. Paris: Hachette FLE.
- MEIRIEU, P. ET AL. (2014) *Le plaisir d'apprendre*. Paris: Autrement.
- NEGOESCU, A., & BOȘȚINĂ-BRATU, S. (2016). *Teaching and learning foreign languages with ICT*. Dostupné na: http://www.armyacademy.ro/buletin/bul1_2016/Negoescu.pdf [vid. 13. 5. 2017].
- OLLIVIER, V., & PUREN, L. (2011). *Le web 2.0 en classe de langue: Une réflexion théorique et des activités pratiques pour faire le point*. Paris: Édition Maison des langues.
- PUREN, C. (2016). *La didactique des langues-cultures face aux innovations technologiques: des comptes rendus d'expérimentation aux recherches sur les usages ordinaires des innovations*. Dostupné na: <https://www.christianpuren.com/mes-travaux/2016d/> [vid. 20. 8. 2017].
- PUREN, C. (2017). *Culture numérique et culture universitaire en filière langues, littératures et cultures étrangères (LLCE): quelle stratégie durable?* Dostupné na: https://www.christianpuren.com/mes-travaux/2017b/*resumé [vid. 27. 8. 2017].
- RODIER, C., & CUSTER, G. (2006). *Internet 150 activités Le Nouvel Entraînez-Vous Niveau débutant*. Paris: CLE International.

Autor

Mgr. Tomáš Klinka, Ph.D., e-mail: tomas.klinka@pedf.cuni.cz, Katedra francouzského jazyka a literatury, Univerzita Karlova, Pedagogická fakulta.

Autor pracuje jako odborný asistent v oblasti didaktiky cizích jazyků. Vede přednášky a semináře zaměřené na přípravu budoucích učitelů francouzského jazyka, kurzy dalšího vzdělávání i jazykové kurzy pro studenty Bc. studijního programu. Zaměřuje se na problematiku evaluace, využití IT ve výuce a na práci s chybou. Je garantem praktických i zahraničních stáží studentů učitelství. Snaží se o propojení akademické sféry s výukovou praxí na všech vzdělávacích stupních, zapojuje se do řešení projektů v rámci programu ERASMUS+ i dalších projektů a spolupracuje s kolegy z univerzit v Nantes či Liège.