



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Šance pro pedagogy i pro stromy

Nová platforma pro digitální publikace Push Pop Press představila elektronickou knihu nové generace, která odstraňuje veškeré překážky, stojící mezi čtenářem a sdělením. Nabourává tak dosavadní představy o možnostech čtení textu.

Mike Matas, spoluzakladatel digitálního nakladatelství [Push Pop Press](#) na konferenci TED2011 představil novou, plně interaktivní knihu pro iPad a iPhone, která využívá dotykové technologie a multimediálních aplikací, umožňující čtenáři volně se pohybovat napříč jejím obsahem. Mike Matas je mladý vývojář pracující s technologiemi pro Apple, iPhone, iPad, kromě Push Pop Press je i spoluzakladatelem softwarové firmy Delicious Monster, jež vytvořila aplikaci [Delicious Library](#), která pomocí webové kamery dokáže nasnímat jakýkoliv předmět a přenést údaje o něm do počítače, můžete si tak ze staré sbírky desek vytvořit kompletní digitální databázi s veškerými dostupnými informacemi z webu.

Ponořit se do čtení.

První publikací PPP je kniha Alla Gorea Our Choice, zabývající se obnovitelnými zdroji energie, která navazuje na jeho známější knihu o globálním oteplování An Inconvenient truth. Sám Mike Matas přiznává, že označení kniha přestává být v tomto případě relevantní. Místo přebalu knihy se čtenáři zobrazí satelitní snímek planety, který označuje jeho momentální polohu. Knihou čtenář listuje tak, že dotykem prstů projíždí okna s jednotlivými kapitolami, kdykoliv si může text roztáhnout na obrazovku, pustit si video nebo prohlížet fotky, ke kterým je k dispozici komentář autora, a může se přitom podívat, kde přesně byly fotografie pořízeny.

Největší úžas diváků vyvolalo to, když Matas nalistoval obrázek větrné elektrárny, foukl na display, tím roztočil vrtuli elektrárny a diváci mohli sledovat, kolik energie tak vzniká.



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Kniha splňuje veškeré parametry interaktivního média jak jej popisuje Lister . Interaktivní, znamená umožňující uživateli zasahovat, měnit strukturu . Pro interaktivní média je aktivní participace uživatele zásadním prostředkem při tvorbě významu . (LISTER:2003¹) Na rozdíl od ostatních digitálních knih (e-books), jako např. nejznámější Kindle od společnosti Apple, posunuje čtenářovu zkušenost dále. Lister (2003)² to nazývá imerzivní interakcí, která je nejčastěji využívána v aplikacích pro počítačové hry, jež umožňuje uživateli co možná nejplynulejší a nejsnadnější přístup ke sdělení , snaží se, aby uživatel přestal vnímat technologické rozhraní a úplně se ponořil do virtuálního světa.

Co dál?

V budoucnosti chce společnost PPP umožnit ostatním uživatelům koupit si licenci a publikovat tak své vlastní interaktivní knihy, velký potenciál vidí především ve využití těchto technologií při výuce přírodních věd, kdy by si studenti měli možnost okamžitě vyzkoušet vykládanou látku na vlastní oči. Slovy Mikea Matase : „Jsem si jistý, že papírové knihy se budou vyskytovat ještě dlouhou dobu, ale již ne jako zásadní způsob jak předávat myšlení. Digitální knihy mohou předávat informace skrze obrazy, video, audio a interaktivní grafické rozhraní a je také daleko snadnější je distribuovat. Nemusíte porážet strom, abyste vytiskli knihu, nemusíte ji distribuovat do knihkupectví ani jít do obchodu, abyste si knihu koupili. Nebude třeba ji skladovat u sebe doma, když si ji přečtete. Pořád tady budou knihy o umění , které si myslím, nikdy nezaniknou. Myslím si, že tištěné knihy budou více o kráse objektu, spíše než by vypovídaly o myšlenkách v objektech obsažených.“³

¹ Lister, Martin, Dovey, Jon, Giddins, Seth. Grant, Iain. & Kelly, Kieran (2003) New Media: A Critical Introduction, London, Routledge., s. 19

² Ibid. s. 21

³ MATAS, Mike. Ted.com [online]. 2011-05-02 [cit. 2011-05-22]. Ted Conversations. Dostupné z WWW: <http://www.ted.com/conversations/2495/live_chat_with_mike_matas_mon.html>.



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ