



mpc
METODICKO-PEDAGOGICKÉ CENTRUM



Moderné vzdelávanie pre vedomostnú spoločnosť / Projekt je spolufinancovaný zo zdrojov EÚ

PaedDr. Tatiana Sotáková

Didaktické hry a ich využitie v predmete administratíva a korešpondencia

Osvedčená pedagogická skúsenosť edukačnej praxe

Košice
2014

Vydavateľ: Metodicko-pedagogické centrum, Ševčenkova 11,
850 01 Bratislava

Autor OPS/OSO: PaedDr. Tatiana Sotáková

Kontakt na autora: Obchodná akadémia, Watsonova 61, Košice
tsotakova@pobox.sk

Názov OPS/OSO: Didaktické hry a ich využitie v predmete administratíva
a korešpondencia

Rok vytvorenia OPS/OSO: 2014
XI. kolo výzvy

Odborné stanovisko vypracoval: Mgr. Patrícia Dudášová Harantová

Za obsah a pôvodnosť rukopisu zodpovedá autor. Text neprešiel jazykovou úpravou.

Táto osvedčená pedagogická skúsenosť edukačnej praxe/osvedčená skúsenosť odbornej praxe bola vytvorená z prostriedkov národného projektu Profesionálny a kariérový rast pedagogických zamestnancov.

Projekt je financovaný zo zdrojov Európskej únie.

Kľúčové slová

didaktická hra, internetové hry ZAV, didaktika hier na vyučovacej hodine, spestrenie vyučovacích hodín hrami

Anotácia

Odborná pedagogická skúsenosť je určená všetkým učiteľom predmetu administratíva a korešpondencia. V prvej teoretickej časti je rozpracovaný predmet a ciele didaktiky a využívanie didaktických hier. V druhej praktickej časti možnosti, ako hravou formou oživiť vyučovacie hodiny didaktickými internetovými hrami ZAV. Je tu rozpracovaná metodika štyroch didaktických internetových hier Trefa, Puzzle, Cihly a Pexeso, ktoré na hodinách navodia atmosféru aktívnej účasti žiakov na vyučovacom procese.

Akreditované programy kontinuálneho vzdelávania

Hromadná korešpondencia

894/2013 - KV

OBSAH

ÚVOD	5
1 PREDMET DIDAKTIKY - TEORETICKÉ VÝCHODISKÁ	7
1.1 Didaktické hry	7
1.2 Využitie hier vo vyučovacom procese	9
2 INTERNETOVÉ HRY ZAV	13
2.1 ZAV Trefa	14
2.2 ZAV Pulzze	19
2.3 ZAV Cihly	24
2.4 ZAV Pexeso	29
ZÁVER	34
ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH ZDROJOV	35
ZOZNAM PRÍLOH	36

ÚVOD

Cieľom tejto práce je zefektívnenie hodín v predmete administratíva a korešpondencia využívaním internetových didaktických hier vo vyučovacom procese. Tieto hry navodia súťaživú atmosféru, ktorá žiakov povzbudí k tvorivej činnosti. Učiteľ motivuje žiakov k tomu, aby sa zapájali do hier, ktoré im pomôžu zdokonaľiť sa v písaní desaťprstovou hmatovou metódou a súčasne sa zdokonaľovať v presnosti a rýchlosti písania.

Táto odborná pedagogická skúsenosť vznikla z dôvodu inovácie vyučovania v predmete administratíva a korešpondencia, a to zaradením internetových didaktických hier do vyučovacích hodín.

Práca je určená pre učiteľov predmetu administratíva a korešpondencia, aby aplikácia didaktických hier priamo na vyučovacích hodinách pomohla využívať tvorivú činnosť učiteľov a žiakov, keďže učiteľ je priamym účastníkom aktívneho vyučovacieho procesu, kde sa vytvára nespočetné množstvo konkrétnych učebných situácií ktoré prežíva žiak v priebehu celého obdobia školskej dochádzky.

Odborná pedagogická skúsenosť je rozdelená do dvoch kapitol. Prvá, teoretická časť, je zameraná na ciele didaktiky a využívanie didaktických hier na vyučovacích hodinách. Druhá, praktická časť, ponúka možnosti, ako hrovou formou oživiť vyučovacie hodiny v predmete administratíva a korešpondencia internetovými hrami v programe ZAV a zároveň zachovať odbornosť vyučovacích hodín. Je tu rozpracovaná metodika štyroch didaktických hier, ktoré na hodinách navodia atmosféru aktívnej účasti žiakov na vyučovacom procese a potom môže učiteľ pokračovať v klasickej vyučovacej hodine. Každá hra je ukončená návrhom štruktúry vyučovacej hodiny.

Učiteľove schopnosti samostatnej pedagogickej tvorivosti sa nevytvárajú samy od seba. V skutočnosti sú takí učelia, ktorí aj ovládajú techniku vyučovania, ale ich vyučovanie nie je veľmi zaujímavé. Nedarí sa im motivovať u žiakov túžbu po poznaní a praktických skúsenostiach. Takí učelia nepocitujú radosť zo svojej práce. Aby sa tomu vyhli, musia začať pracovať najskôr sami na sebe, pestovať v sebe tie vlastnosti a tie zručnosti, ktoré ich prácu obohatia tvorivosťou a poskytnú im radosť z výsledkov práce žiakov na vyučovacích hodinách. Učiteľ si musí vypestovať vlastnosti potrebné pre prácu s deťmi, a to cieľavedomosť, odhodlanie prekonávať prekážky a ťažkosti, ktoré vznikajú pri práci, vytrvalosť, schopnosť potláčať svoje city, myšlienky a túžby, ktoré prekážajú v dosiahnutí cieľa vo výchovno-vzdelávacom procese.

Využívanie internetových didaktických hier na vyučovacích hodinách v predmete administratíva a korešpondencia má veľký význam. Program ZAV ponúka hry zamerané na zdokonaľovanie výkonu písania a rovnako ako mnoho iných počítačových hier aj v programe ZAV sú hry rozvíjajúce postreh, taktiku, koncentráciu, logické myslenie, tvorivosť, motiváciu atď.

Žiaci vo svojej činnosti chcú často riešiť problémy a situácie, ktoré využívajú rôzne aktivity a tvoria tak sféry ľudskej činnosti. V týchto hrách nenájdete krv ani mŕtvolu, namiesto streliva hráč vysielá z klávesnice písmená. Program ZAV ponúka štyri druhy hier Puzzle, Trefa, Cihly, Pexeso, na ktorých si žiaci môžu hrovou formou precvičiť

techniku písania a preveriť, či zvládli desaťprstovú hmatovú metódu. Hry sú urobené tak, že ponúkajú stupne obťažnosti od najľahšej až po najťažšiu.

V hrách si žiaci zaujímavou formou osvojujú skupiny písmen a slová, ktoré im program ponúka, zdokonaľujú si presnosť a rýchlosť písania a zároveň ich úsilie, ktoré pri hre vynaložili, vyhodnotí. Pri zapojení sa do hry celej skupiny žiakov vyhodnotí výsledky jednotlivcov a urobí poradie všetkých zapojených žiakov tak, ako sa im darilo, takže pri vyhodnotení poznajú aj víťaza.

1 PREDMET DIDAKTIKY - TEORETICKÉ VÝCHODISKÁ

Didaktika ako súčasť pedagogiky je samostatná vedná disciplína. Predmetom didaktiky sú procesy vzdelávania a vyučovania, ktoré úzko súvisia s výchovou a sú jej súčasťou. Úloha didaktiky na všetkých stupňoch jej historického vývoja spočíva v tom, že didaktika určovala obsah vzdelávania nových generácií, nachádzala najefektívnejšie spôsoby, ako nadobudnúť užitočné vedomosti, zručnosti a návyky a nachádzala zákonitosti tohto procesu./DANILOV, M. A. a SKATKIN, M. N. 1979. Didaktika strednej školy. SPN. Bratislava. 1979. s. 12-13

Didaktika ako teória vzdelávania a vyučovania má za cieľ odhaliť všeobecné zákonitosti a zdôvodniť zákony vyučovacieho procesu komplexne. Vyučovanie by malo na jednej strane obohatiť žiakov o cenné a pre život užitočné vedomosti a na strane druhej by malo rozvíjať rozumové schopnosti žiakov, ako je pozornosť, vnímanie, myslenie, predstavivosť, pamäť a pod.

1.1 Didaktické hry

Súčasťou vyučovacieho procesu sú aj didaktické hry, keďže vyučovací proces je súhrn logických, vzájomne spätých činností učiteľa a žiakov, činností usmerňovaných na uvedomelé a trvalé spojenie poznatkov, zručností a návykov, na získavané schopnosti ich využitia v živote a na rozvíjanie samostatného myslenia, pozorovacích a iných poznávacích schopností žiakov.

Ak zaradíme hru do výchovno-vzdelávacieho procesu, hovoríme už o didaktickej hre, ktorá má svoj cieľ, pravidlá, ktorá cvičí isté charakterové vlastnosti, schopnosti a zručnosti. Didaktické hry možno využívať pri vysvetľovaní, overovaní, upevňovaní učiva, ale aj na spiestrenie vyučovania a motiváciu žiakov. Možno ich využiť aj v mimo-vyučovacom čase či v rodinnom prostredí. Hra musí byť primeraná veku, musí zodpovedať úlohám výchovnej práce a tematickým celkom príslušného učiva.

Didaktická hra je priamo konštruovaná tak, aby hrovou formou rozvíjala poznávacie funkcie a mala značný vplyv na:

- **kognitivizáciu žiaka** - vo vyučovacom procese využívame didaktické hry, ktoré rozvíjajú poznávacie funkcie žiakov. Žiak získava zručnosti a spôsobilosti riešiť rozličné problémy, pretože väčšina didaktických hier je založená na riešení problémových situácií.
- **motiváciu a aktivizáciu** - aktivizácia znamená vzbudenie aktivity žiakov vo výchovno-vzdelávacej práci. Motiváciu Zelina chápe ako súhrn činiteľov, ktoré podnecujú, usmerňujú, udržujú a zacielujú ľudské správanie. Hnacím motorom pre ľudskú motiváciu sú city, ktoré zohrávajú významnú úlohu v didaktickej hre.
- **emocionalizáciu** - zámerom didaktickej hry je intenzívne citovo stimulovať žiakov. Pre rozvoj emocionalizácie majú osobitný význam súťažné hry. Na jednej strane ide o maximálne nasadenie v prospech jednotlivca alebo celku, na druhej strane je potrebné u žiakov pestovať zmysel pre fair play, vedieť sa ovládať po prehre, mať úctu k tým, ktorí sú v didaktickej hre lepší, byť tolerantný a slušný k porazeným. Emocionalizácia teda zahŕňa v sebe formovanie prežívania skutočnosti.

- **socializáciu žiakov** - pri didaktickej hre je dieťa nútené rešpektovať platné pravidlá hry, čo podporuje jeho socializáciu. Žiak má možnosť objaviť svoje vlastné schopnosti a porovnávať ich so schopnosťami spolužiakov. Pomáha mu to pri sebahodnotení. Vníma svoje prednosti i nedostatky podľa toho, ako je užitočný v tíme. Didaktická hra napomáha dieťaťu lepšie spoznať nielen seba, ale aj spolužiakov.
 - **komunikáciu** - didaktické hry umožňujú formovať spôsobilosti a schopnosti žiakov vyjadriť určitú myšlienku, vymieňať si vzájomné informácie. Viaceré výskumy potvrdzujú, že didaktická hra výraznejšie rozvíja schopnosť aktívne načúvať tomu, čo hovoria iní.
- kreativizáciu** - no nie každú didaktickú hru je možné považovať za hru podporujúcu tvorivosť, ale väčšina didaktických hier je založená na riešení problémových situácií, ktoré podporujú rozvoj divergentného myslenia. Rozvoj kreativizácie považujeme za vrcholný a jeden z najúčinnějších aspektov procesu výchovy.

V predmete administratíva a korešpondencia sa žiaci naučia najskôr písať desiatimi prstami hmatom. To im umožní vo vyšších ročníkoch racionálne manipulovať s časom na vyučovacej hodine, keďže začnú štylizovať a písať písomnosti, ktoré sú nielen súčasťou maturitných skúšok, ale aj uplatnením sa v praxi. Prepojenie teórie a praxe v tomto predmete má veľmi veľký význam a žiaci musia nielen vypracovať písomnosti formálne, ale aj metodicky správne. V tomto predmete sa uplatňujú vedomosti aj z iných predmetov, ako sú informatika, slovenský jazyk, ekonomika atď.



Obrázok 1 Práca žiakov na hodine



Obrázok 2 Prihlásenie sa k programu

Prameň: vlastný návrh

Podľa M. A. Danilova a M. N. Skatkina (1979) vyučovací proces závisí od vzdelávacích cieľov a býva charakterizovaný vzájomným vplyvom a súčinnosťou týchto zložiek:

- obsahu vyučovania, t. j. vyučovacieho predmetu, v ktorom sa poznatky uvádzajú do systému, aby si ich žiaci určitého ročníka osvojili,
- samotného vyučovania na hodine, čiže činnosti učiteľa, ktorá spočíva vo vytváraní motivácie učenia u žiakov, vo vysvetľovaní učiva, v organizovaní žiackej činnosti, vo vedení žiakov k samostatnej práci pri osvojovaní poznatkov a ich využití, v previerke vedomosti a zručnosti,
- z učenia sa, čiže tej všestrannej činnosti žiakov, ktorá pozostáva z rozumových a fyzických úkonov,

- materiálneho zabezpečenia vyučovania – učebnice, učebné pomôcky, technické náležitosti, nástroje, prístroje a pod.

Na dosiahnutie týchto cieľov je potrebné motivovať žiakov tak, aby na hodinách nepocitovali iba stereotypné a nudné opisovanie textov. Žiakom sa často na začiatku nedarí, a preto majú odpor k tomuto predmetu. Robia veľa chýb, nevedia korigovať jemnú motoriku, nedokážu samostatne spracovávať zadania a úlohy, ktoré majú pripravené. Didaktické hry im umožnia hravou formou odbúrať stres a motivujú ich opäť k písaniu.

V odbornej učebni žiaci sedia v troch radoch tak, aby mali dostatočný priestor na písanie a aby sa nevyrušovali. V programe ZAV, ktorý sa na našej škole používa na nácvik desaťprstovej hmatovej metódy, sú pripravené aj štyri didaktické internetové hry – **Trefa, Puzzle, Cihly a Pexeso**. Žiaci využívajú tieto hry podľa pokynu učiteľa, a to na rozcvičenie prstov, ale aj na upevnenie konkrétnych hmatov, aby výkon žiaka bol čo najlepší. Žiaci sú metodicky usmerňovaní tak, aby v čo najkratšom čase dosiahli vynikajúce výsledky v presnosti, ale aj v rýchlosti písania. V odbornej učebni prvého ročníka je 19 žiakov. Rozmiestnenie žiakov podľa radov znázorňuje nasledovná tabuľka a graf v ďalšej kapitole.

Tabuľka 1 Rozmiestnenie žiakov v jednotlivých didaktických hrách

Žiaci	Hry			
	Trefa	Puzzle	Cihly	Pexeso
Rad 1	9	6	8	7
Rad 2	5	8	4	4
Rad 3	5	5	7	8
Spolu	19	19	19	19

Prameň: vlastný návrh

V uvedenej tabuľke je vidieť, že žiaci sú rozmiestnení v odbornej učebni rôzne. Je to podľa toho, aký stupeň osvojenia je u žiakov, a kto potrebuje ešte docvičiť určité písmená abecedy, aby jeho výkon bol na dostatočnej úrovni. Takéto rozmiestnenie žiakov umožňuje aj učiteľovi individuálny prístup k žiakom, aby im mohol metodicky poradiť a navrhnúť typ cvičenia alebo didaktickej hry, ktoré by mali použiť, aby si docvičili potrebné hmaty.

1.2 Využitie hier vo vyučovacom procese

Vyučovanie je proces, v ktorom si žiaci osvojujú poznatky, učia sa metódy ako získať, samostatne a tvorivo využívať svoje vedomosti. Osvojujú si poznatky, učia sa, ako využívať tieto vedomosti v praxi a rozvíjajú si svoje schopnosti a zručnosti. Pre učiteľov vyučujúcich predmet administratíva a korešpondencia sú práve konkrétne osobitosti obsahu odborných zákonitostí vyučovania veľmi dôležité a samotná didaktika ako všeobecná i odborná teória vyučovacieho procesu nemôže úspešne napredovať bez zovšeobecňovania špecifických zákonitostí vyučovania všetkých odborných predmetov. Hra bola priradovaná k vyučovacím metódam už v časoch Jana Amosa Komenského. Učenie hrou patrí medzi najatraktívnejšie spôsoby vyučovania aj v súčasnosti. Možno

povedať, že je pre svoj relaxačný a zábavno-poučný charakter najlepšou formou aktívneho oddychu a dokonale dopĺňa vyučovací proces. Dobré hry možno hrať vždy a všade a čo je dôležité, deti sa im venujú spontánne. Hra ich dokáže aktivizovať, dlho udržať ich záujem a prinútiť ich k vyššiemu výkonu. Všetky tvrdenia o kolektíve a sociálnom cítení nemajú taký účinok ako kolektívna hra alebo súťaženie. Tieto spájajú individuality v celok, ale aj dávajú možnosť vyniknúť, prebúdzajú a rozvíjajú sociálne cítenie, učia nezištnej spolupráci. To všetko sú hodnoty, ktoré určujú hre čestné miesto vo výchove. Zasadou hry je dodržiavať čistotu hry, hrať čestne, naučiť sa prijímať porážky i víťazstva. Kto sa tomu naučí v hre, ľahko to potom dokáže i v živote. Pri hre sa u žiakov prejavujú nielen dobré povahové vlastnosti, ale aj niektoré nežiaduce črty (čestnosť - zákernosť, nezištnosť - sebeckosť, skromnosť - neúmerná ctižiadostivosť a ďalšie)./ www.mcpo.edu.sk/modules/wmpdownloads

Hra sama negatívne vlastnosti nepestuje, len ich niekedy odhaľuje a zvýrazňuje. A tu je vhodná príležitosť pre učiteľa výchovne na žiaka pôsobiť. Musí zasiahnuť tak, aby pozitívne vlastnosti posilňoval a negatívne pomáhal odstrániť. K tomu je potrebné, aby učiteľ poznal množstvo hier a vedel ich aj využiť. Pri podrobnejšej analýze hier možno prísť k záveru, že hry významne pomáhajú pestovať silnú vôľu a sebaovládanie. Hry podporujú aj zrak, sluch, postreh, pozornosť, logický úsudok, inteligenciu a pod. www.mcpo.edu.sk/modules/wmpdownloads

Preto zaradenie didaktických internetových hier do vyučovacieho procesu má veľký význam. Rozvoj aktivity a poznávacích schopností žiakov prebieha pri hľadaní odpovedí na otázky, na pokusy riešenia rôznych úloh, ktoré sa vyskytujú v priebehu vyučovacieho procesu. Pritom má veľký význam práca na zovšeobecňovaní poznaných faktov, javov a jednotlivých záverov. Rozumové vypätie, prekonávanie ťažkostí aktivizuje myslenie žiakov, zvyšuje záujem o učenie, vytvára kladný emocionálny vzťah a pracovný elán. /DANILOV, M. A. a SKATKIN, M. N. 1979. Didaktika strednej školy. SPN. Bratislava. 1979

Analýzou didaktických hier bolo zistené, že väčšina hier musí mať didaktický cieľ a jasne opísaný postup, čiže pravidlá. Podľa obsahu didaktickej hry môžeme označiť ich vplyv na:

- jazykový rozvoj,
- logicko-matematický rozvoj,
- rozvoj vedeckého poznania,
- rozvoj pohybu,
- rozvoj esteticko-hudobných schopností,
- rozvoj organizačno-riadiacich schopností.

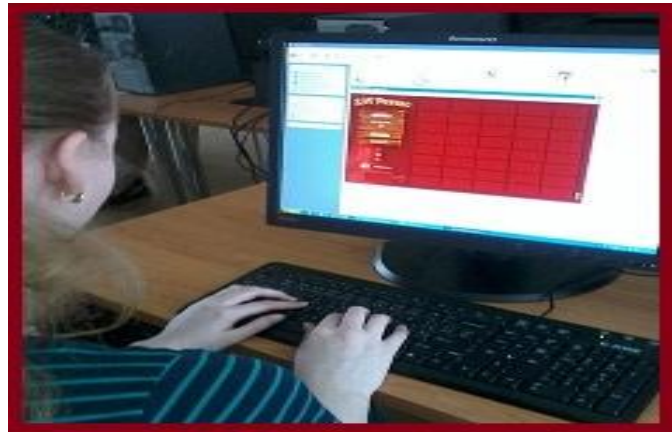
V praxi sa využívajú aj ďalšie druhy delenia didaktických hier. Podľa toho, čo didaktická hra rozvíja vplýva:

- na rozvoj pamäti a myslenia,
- na rozvoj komunikácie,
- na rozvoj tvorivosti.

Podľa toho, v ktorej časti vyučovacieho procesu didaktickú hru využijeme, ide o hry motivačné, hry na získavanie nových skúseností a na upevňovanie znalostí.

V predmete administratíva a korešpondencia sú internetové didaktické hry novým trendom a s novými počítačovými programami podlieha aj tento predmet inovácii,

v ktorej sa didaktické hry stali súčasťou vyučovania a začali sa využívať ako súčasť vyučovacích hodín.



Obrázok 3 Prihlásenie sa ku hre Pexeso

Prameň: vlastný návrh

Teórie vyučovania a praxe dokazujú, že všetky poznatky osvojené v procese aktívnej poznávacej činnosti samotných žiakov majú osobitný a veľmi kladný vplyv v porovnaní s vedomosťami, ktoré žiak nadobúda jednoduchým učením sa. Keď si žiak svoje aktívne osvojené poznatky rozširuje, stávajú sa jeho presvedčením a tým aj nástrojom jeho myslenia a praktickej činnosti./DANILOV, M. A. a SKATKIN, M. N. 1979. Didaktika strednej školy. SPN. Bratislava. 1979

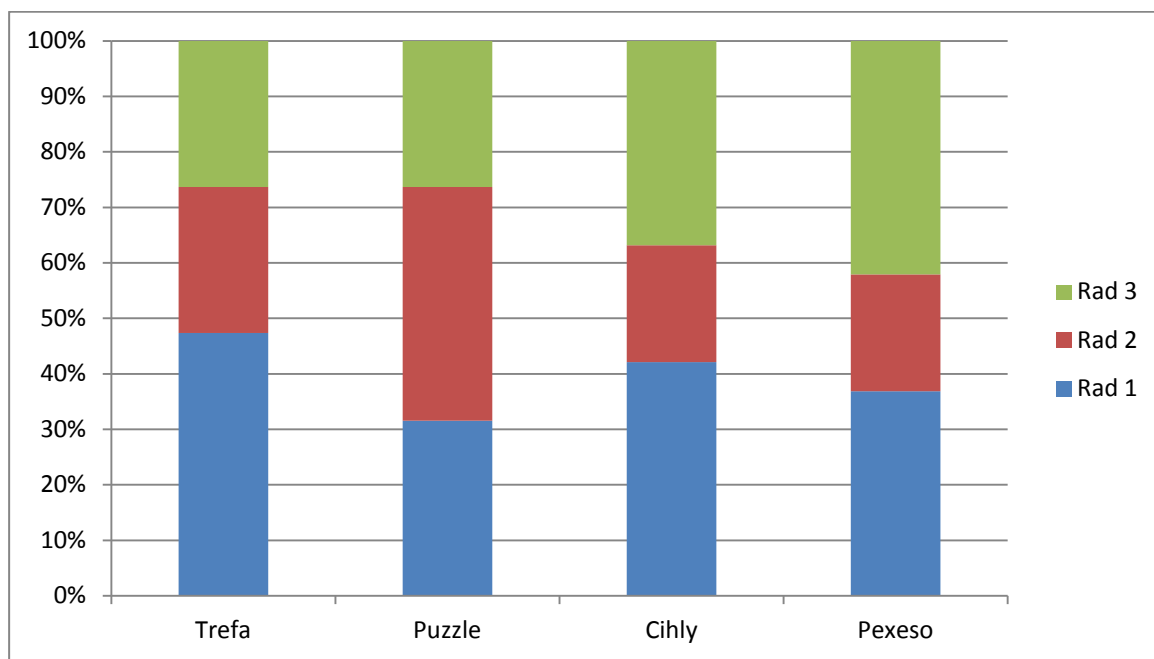
Učiteľ vo vyučovacom procese čím menej možností poskytne žiakom samostatne získavať vedomosti, rozmýšľať a byť činnými, tým menej aktívnym a tvorivým sa stáva vyučovací proces a oslabuje aktivitu a tvorivosť žiakov. Naopak, vyučovací proces, v ktorom sa učiteľov výklad spája s praktickou poznávacou činnosťou žiakov, sa ukazuje ako efektívny aj z hľadiska osvojovania si poznatkov a rozumového rozvoja žiakov. Úspešné a účinné vyučovanie je najefektívnejšie vtedy, keď prebieha ako spoločná činnosť učiteľa a žiakov, ale usmerňovaná učiteľom.

Vychádzame zo skutočnosti, že Štátny vzdelávací program učebného predmetu administratíva a korešpondencia v prvom ročníku je hlavnou, určujúcou líniou postupov vyučovacieho procesu, kým úroveň vedomostí, zručností a návykov žiakov a stupeň ich poznávacích záujmov, tvorivého myslenia a jednota triedy či skupiny žiakov ako poznávajúceho kolektívu sú jej odrazovým mostíkom. Logický postup učebného procesu v celom rozsahu učebnej témy si vyžaduje úzku spoluprácu metodikov a didaktikov.

Celý obsah učiva možno označiť za hlavný parameter z hľadiska jeho osvojovania. Štruktúru a charakter učenia určuje aj to, k akej oblasti poznatkov a činností sa vzťahujú príslušné fakty a pojmy, zručnosti a návyky. Tak napríklad osvojovanie si desaťprstovej hmatovej metódy v predmete Administratíva a korešpondencia sa spája s inými spôsobmi pozorovania, rozumovej a praktickej činnosti, ako napríklad osvojovanie si gramatiky a pravopisu.

V nasledovnom grafe je znázornená štruktúra triedy z predchádzajúcej podkapitoly a umiestnenie žiakov v jednotlivých radoch v percentách, ktoré naznačujú aktivitu žiakov

v jednotlivých hrách. Údaje sú uvedené podľa tabuľky v predchádzajúcej podkapitole. V odbornej učebni je spolu 19 žiakov prvého ročníka, ktorí pracujú podľa pokynov učiteľa, aby si docvičili rýchlosť a presnosť písania.



Graf 1 Zapojenie sa žiakov do didaktických hier

Prameň: vlastný návrh

Žiaci sa zapájajú do hier podľa výsledkov svojej práce. Pri potrebe zdokonaľovania rýchlosti a presnosti sa prihliada na individuálny postup žiaka a jeho zručnosť ovládať klávesnicu počítača. Pri zvýšenej chybovosti sa didaktickými internetovými hrami odbúrava stres a monotónnosť písania. Správne zvolenou hrou a obťažnosťou hry žiak dosahuje potrebné zručnosti v písaní desaťprstovou hmatovou metódou a zdokonaľuje sa tak v rýchlosti a presnosti písania.

Napriek uvedenému existuje aj mnoho opačných faktorov, ktorými si žiak osvojuje potrebné alebo zaujímavé informácie pri hre, práci a učení aj bez akéhokoľvek zámeru osvojiť si ich. V takomto prípade sa vyčleňujú a upevňujú dané faktory v dôsledku zameranosti osobnosti na príslušne hodnoty. Vtedy hovoríme o náhodnom, respektíve o príležitostnom učení. Problém pozornosti a zameranosti na učenie je teda problémom motivácie žiaka. Pozornosť i zámer pri učení sú vonkajším prejavom určitej zameranosti psychickej a praktickej činnosti žiaka, ale najmä jej zameranosti na výsledky, ciele alebo proces učenia. Táto zameranosť sa dosahuje tým, že sa tieto základné stránky učenia spájajú s vnútornými, vonkajšími alebo osobnými determinantmi učebnej a praktickej činnosti žiaka./ ĎURIČ, L. a kol. 1988. Pedagogická psychológia. SPN. Bratislava. 1988

Predmet administratíva a korešpondencia je teraz prvýkrát obohatený aj o využívanie didaktických hier priamo vo vyučovacom procese, čo spôsobil aj rozvoj počítačovej techniky a rôznorodosť programov, z ktorých si môže škola pri vyučovaní tohto predmetu vybrať.

2 INTERNETOVÉ HRY ZAV

Učiteľ v priebehu celej vyučovacej hodiny usmerňuje činnosť žiakov a využíva rôzne organizačné formy práce spoločne v celej triede, ale aj individuálne alebo so skupinou. Tým sa často určuje aj charakter a miesto tvorivej činnosti učiteľovej edukačnej práce. Dôležitým orientačným bodom v učiteľskej práci sú aj dobré skúsenosti iných učiteľov a ich využívanie v praxi na hodinách. Okrem typických situácií v praxi vznikajú často aj neopakovateľné situácie, ktoré nemožno vopred predvídať. Preto učiteľ musí v každej novej situácii konať samostatne, riešiť zakaždým nové praktické a konkrétne úlohy a problémy. Na hodinách administratívy a korešpondencie v prvom ročníku pri nácviku písania desaťprstovej hmatovej metódy v programe ZAV (tento program využíva naša škola už päť rokov) na spestrenie hodín využívame aj internetové didaktické hry **Trefa**, **Puzzle**, **Cihly a Pexeso**, ktoré doplnia monotónnosť vyučovania a navodia „hráčsku“ atmosféru, bez toho, aby narušili priebeh vyučovacej hodiny.

Učiteľ vo vyučovacom procese musí rozvíjať tvorivosť žiakov, a preto sú potrebné nové obsahy, nové postupy, ale aj „nová atmosféra“ vyučovacej hodiny. Tvorivo vyučujúci učiteľ rešpektuje neobvyklé nápady a myšlienky žiakov, dáva žiakom pocítiť, že si ich nápady váži, že sú hodnotné, vždy žiakom zdôvodní svoje hodnotenie a tvorivú atmosféru v triede charakterizuje napríklad:

- vysokým stupňom aktivity, pracovitosti a iniciatívy žiakov,
 - prevažne samostatným hľadaním, objavovaním a osvojovaním si vedomostí a zručností,
 - vysokou možnosťou vyjadriť svoje myšlienky, aj protichodné a nesúhlasiace názory, je tu priestor pre diskusiu, polemiku, objavovanie názorov, toleranciu a uznanie,
 - vysokou motiváciou poznať, nastolovať a riešiť problémy, a to tak problémy praktické – životné, ako aj problémy teoretické – vymyslené,
 - vzťah medzi učiteľom a žiakom je charakterizovaný vysokým stupňom demokracie, učiteľ je stimulátorom, nastoluje problémy, organizuje hľadanie a objavovanie odpovedí a riešení, má úlohu pomocníka pri prekonávaní ťažkostí,
 - disciplína je založená na spoločnej práci, na pracovných pravidlách a na hľadaní odpovedí, riešenia problémov, zriedkavé je donucovanie,
 - disciplína je uvoľnenejšia v porovnaní s klasickou triedou, učiteľ pri tvorivom vyučovaní skôr povzbudzuje a chváli žiakov, než by ich napomínal a karhal./
- ĎURIČ, L. a kol. 1988. Pedagogická psychológia. SPN. Bratislava. 1988

Tvorivé úlohy si v prvom rade vyžadujú tvorivý postup a aktívnu poznávaciu činnosť. Riešenia úloh bývajú netradičné, no primerané ich zadaniu. Ich plnenie si vyžaduje od žiaka využívanie už osvojených poznatkov v nových kontextoch. Tvorivé úlohy, ktoré hry ponúkajú, sú zároveň aktivačným prostriedkom. Svojím zameraním nadväzujú na učebnú tému. Tým, že majú dobrý aktivačný a motivačný charakter, podporujú u žiakov pozornosť, záujem o tvorivú činnosť, proces zapamätávania si, fixácie získaných vedomostí. Odhaľovanie tvorivých vlôh v škole je nerozlučne spojené s ich rozvíjaním. Podporuje presnosť, zameranosť, schopnosť vnímať detaily. Preto sú vhodné hry, vyžadujúce si čo najúplnejší a najpresnejší opis predmetov, situácií, postreh kladov a nedostatkov, didaktické, divergentné úlohy typu: vymysli, nájdi, doplň, porovnaj, vysvetli prečo, vyjadri pohybom, dokonči, vyrieš, vži sa do situácie, nájdi možné riešenie, atď.

2.1 ZAV Trefa

Didaktická hra **Trefa** je hrou pre začiatočníkov, ale aj pokročilých. V hre si žiaci rozvíjajú postreh, taktiku, koncentráciu, logické myslenie, tvorivosť, motiváciu. Namiesto streliva hráč vysielá z klávesnice písmená.



Obrázok 4 Hra ZAV Trefa

Prameň: internetové hry ZAV

Po spustení hry sa žiak musí prihlásiť menom a školou, na ktorej študuje a zadať si stupeň obtiažnosti, v ktorej chce hrať – napríklad prvý stupeň pre začiatočníkov. Nácvik písania desaťprstovou hmatovou metódou sa začína na strednom, čiže základnom rade písmenami „a, s, d, f“ pre ľavú ruku a „j, k, l, ô“ pre pravú ruku. Pri začínaní písania je potrebné, aby si žiaci osvojili prstoklad na klávesnici počítača, ale aj pohyb prstov. Prsty musia byť položené na klávesoch stredného radu a nesmú sa vysúvať ani dvíhať. Pri nedodržiavaní pokynov a postupov správneho písania robia chyby. Žiaci by mali písať uvoľnene, bez zbytočných pohybov. Nové hmaty sa tak rýchlejšie zautomatizujú, práca je presnejšia a rýchlejšia.



Obrázok 5 Začiatok hry Trefa



Obrázok 6 Prihlásenie sa do hry Trefa

Prameň: internetové hry ZAV

Prvé hodiny písania na klávesnici sú pre žiakov ťažké, ľahšie sa píše iba tým, ktorí už predtým hrali na nejakom hudobnom nástroji a majú riadené prsty. Intenzívnym cvičením si hmaty zmechanizujú všetci, ale nie rovnako rýchlo. Preto je táto internetová hra veľmi dobrým pomocníkom pri získavaní hmatu a presnosti či rýchlosti písania.

Hravou formou si žiaci ľahšie zapamätajú umiestnenie písmen a aj správny prst, ktorým ich treba písať, aby sa postupne pri preberaní ďalších písmen abecedy na klávesnici nestratili.



Obrázok 7 Ponuka písmen v hre Trefa

Prameň: internetové hry ZAV

Hra Trefa nám ponúkla najľahšie písmená pre začiatok. Teraz je potrebné sa správne posadiť, pripraviť sa na začiatok hry, kde nás bude usmerňovať aj „semafor“ na ľavej strane obrázka. Keď zasvieti zelená, žiak píše písmeno, ktoré je v krúžku, správnym hmatom a správnym prstom.

Sú to hodiny, ktorých cieľom je okrem osvojovania si prstokladu aj vypestovanie správnych návykov – správne sedenie, držanie rúk, písanie hmatom, správna technika dotyku, správne riadkovanie atď. Dôsledná kontrola je nevyhnutná, lebo nesprávne návyky sa neskôr veľmi ťažko odstraňujú. Úspešné učenie žiakov predpokladá správnu motiváciu primeranej intenzity. Učiteľ ju musí u žiakov navodiť, nie je u nich samozrejma. Nestačí vychádzať z postoja, že povinnosťou žiakov je správne nacvičiť hmaty, ktoré sa na jednotlivých hodinách preberajú. Žiaci mávajú totiž často odpor k požiadavkám učiteľa, a to najmä vtedy, keď vyučovanie je pre nich nepríťažlivé, neopiera sa o ich vnútornú skúsenosť a záujmy, keď nemajú jasnú predstavu o užitočnosti a potrebnosti osvojených poznatkov, či už teoretických alebo praktických. Bez prekonania tohto odporu nie je mysliteľné úspešné učenie.

Každá herná aktivita si vyžaduje špecifickú motiváciu a existuje množstvo spôsobov, ako hru i žiakov motivovať:

- využitie foriem dramatického výstupu,
- sám atraktívny názov hry, ktorý vzbudzuje u žiakov zvedavosť a fantáziu,
- osobný príklad pedagóga pri zaujatí a jeho nadšenie pri začatí hry,
- navodenie atmosféry štartu hry,
- využitie hudby ako kulisy alebo príjemné pôsobenie, zvukové efekty,
- výzdoba prostredia, kde sa aktivita odohráva - kvety, obrázky, fotografie,
- zámerné nemotivovanie hry. /www.mcpo.edu.sk/modules/wmpdownloads

Hra sa začala a máme ponúknuté písmeno „d“. Toto písmeno sa píše prostredníkom ľavej ruky. Žiak sa musí sústrediť a počkať, pokiaľ dostane pokyn na napísanie písmena „zelenú“ na „semafore“, potom ho môže napísať.



Obrázok 8 Ponúkané písmeno „d“ v hre Trefa

Prameň: internetové hry ZAV

Ak sa mu nepodarí napísať písmeno správnym hmatom a nenapíše správne písmeno, pridajú sa mu ďalšie písmená, aby si to opakovane a pomaly cvičil. Ak napíše písmeno správne, ubudnú mu písmená na ploche počítača. Ďalej sa musí sústredene pozeráť na monitor počítača a čakať, aké písmeno mu hra ponúkne. Opäť sa musí sústrediť na „semafor“, či má voľnú cestu k napísaniu správneho písmena.



Obrázok 9 Ponúkané písmeno „s“ v hre Trefa

Prameň: internetové hry ZAV

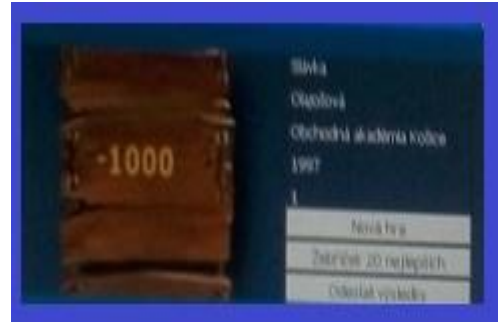
Hra pokračuje a je ponúknuté ďalšie písmeno „s“, ktoré sa píše prstenníkom ľavej ruky. Opäť sa musí žiak sústrediť a počkať, pokiaľ dostane „zelenú“, ktorá sa objaví na „semafore“, aby ho mohol napísať správnym hmatom a samozrejme aj správnym prstom. Musí dodržiavať všetky pokyny, ktoré dostáva od učiteľa, aby hra bola prínosom pre jeho schopnosti písať desaťprstovou hmatovou metódou. Takto sa opakuje hra a ponúka hráčovi písmená. Upútava jeho pozornosť, postreh, ale aj sústredenosť. Opadá nervozita z povinného stereotypného opisovania písmen a začína sa zaujímavý súboj s vlastnými prstami.

Celé začiatkové cvičenia je dobre podporiť aj gymnastickými rozcvičkami prstov. Žiaci si urobia miesto na stole a zaoblené, mierne rozťahnuté prsty si oprú o dosku stola. Podľa povelov učiteľa striedavo dvíhajú najskôr jednotlivé prsty, potom dva prsty naraz asi centimeter nad dosku stola a udierajú nimi do stola. Na obsluhu klávesu riadkovača pripravíme malíčky pravej a ľavej ruky, čím precvičíme ich vychýľovanie doprava

a doľava. Gymnastickú prípravu zacielime na rozcvičku prstov obsluhujúcich nové písmená. Osobitnú pozornosť venujeme prstenníkom a malíčkom, ktorými sa píše na začiatku dosť ťažko. Potom sa žiaci vrátia ku hre a cvičia si pomaly nové písmena. Keď sa im nedarí, písmena pribúdajú a keď sa im darí, písmená ubúdajú, až nakoniec monitor ostane bez písmen. Hra sa skončila a môžu sa prihlásiť na ďalšiu novú a náročnejšiu hru. Opäť si zvolia stupeň obtiažnosti s novými písmenami a môžu pokračovať v hre, kde si zároveň cvičia nielen presnosť písania, ale aj presné údery a hmaty.



Obrázok 10 – Koniec hry



Obrázok 11- Nová hra

Prameň: internetové hry ZAV

Učiteľ žiakom zadáva úlohy v hre podľa obtiažností, a to pre jednotlivcov individuálne, pre celú skupinu, pre nadaných a talentovaných žiakov náročnejšie cvičenia a pre menej zdatných žiakov ľahšie cvičenia na docvičenie. Pri písaní desiatimi prstami v programe ZAV žiaci postupujú vlastným tempom, a preto je každý žiak na inej lekcii a píše iné písmená, slová, či slovné spojenia. Keďže niektorí žiaci sú zručnejší, majú prebraných viac písmen ako žiaci menej zruční. Zručnejší žiaci už môžu písať cvičenia, kde je zobrazených viac písmen a sú rôznorodejšie. Tým sa im zvyšuje sústredenosť, postreh a súťaživá atmosféra, ktorá je pre nich veľmi dôležitá. Učiteľ zadáva úlohy tak, aby žiaci čo najviac pociťovali uvoľnenie, hlavne vtedy, keď sa im nedarí a sú zúfalí.

Skúsenosti:

Žiaci sa pomocou didaktických hier prenesú cez pocit neschopnosti v začiatkoch písania. Hry sa využívajú na začiatku hodiny na spustenie hodín, v priebehu hodiny kolektívne na uvoľnenie napätia a atmosféry v triede, ale aj individuálne na docvičenie niektorých písmen u menej zručných žiakov. Ukázalo sa, že pomocou didaktických hier žiaci prekonávajú odpor k písaniu na počítači desaťprstovou hmatovou metódou. Oblubujú ju a snažia sa o to, aby ich prsty boli čo najskôr rozcvičené a hmat čo najpresnejší. Podľa toho, ako si chce učiteľ usporiadať vyučovaciu hodinu, pripraví si štruktúru hodiny, ktorú môže meniť, ak je to potrebné aj v priebehu vyučovania. Hlavne keď ide o individuálne cvičenia niektorých žiakov, ktorým písanie veľmi na začiatku nejde a robí im značné problémy nielen praktické, ale aj psychické. Učiteľ správnym prístupom a pomocou podporí záujem žiakov o správne písanie desiatimi prstami hmatom, ktoré im v budúcnosti bude veľmi nápomocné vo všetkých praktických sférach národného hospodárstva. Na konci vyučovacej hodiny vyhodnotí hry jednotlivých hráčov podľa toho, ako sa zapájali do súťažných hier a koľko hier si zahral za rovnaký čas. Dôležité je, koľko hier ukončil správne a ako sa mu darilo. Vyhodnotenie najlepších žiakov v hre Trefa je v prílohe. (Príloha 1)

Štruktúra vyučovacej hodiny

Úvodná časť	5 minút	Privítanie žiakov v triede a kontrola dochádzky Kontrola počítačov a spustenie programu ZAV Gymnastická rozcvička prstov
Motivačná časť	7 minút	Žiakom povieme, čo budeme na hodine robiť Začneme písať na strednom rade písmená a, s, d, f – ľavou rukou a písmená j, k, l, ô – pravou rukou Cieľ – zdokonalenie prstokladu Precvičíme si každé jedno písmeno hmatom
Expozičná časť	3 minúty	Žiakom ukážeme text, ktorý budú písať na monitore počítača a otvorí si ho aj v programe ZAV vo svojich počítačoch Žiaci sa sústredia na písanie, aby vydržali sústredení a nevyrušovali seba ani spolužiakov Po zadaní pokynu – začnite písať – všetci začínajú pracovať
Fixačná časť	10 minút	Žiaci v tichosti odpisujú text, ktorý majú pripravený v úlohe Píšu rovnaký text za rovnaký čas – aj keď každý napíše iba toľko, koľko zvládne a opraví chyby, ktoré vidí – aby hodnotenie bolo čo najlepšie
Vyhodnotenie a hra Frefa	15 minút	Po desiatich minútach zastavíme písanie podľa predlohy a vyhodnotíme celý napísaný text Otvoríme si hru Trefa a precvičíme si písmená, ktoré sme prebrali Individuálny prístup k žiakom a slovné hodnotenie Vyhodnotenie troch najlepších – (Príloha 1)
Záverečná časť	5 minút	Ešte raz zopakujeme dosiahnuté výsledky – hlavne najšikovnejších žiakov, ktorým sa najviac darilo na tejto vyučovacej hodine a motivujeme všetkých žiakov k domácemu cvičeniu – aby ich výkon na nasledujúcej hodine bol ešte lepší

Prameň: vlastný návrh

2.2 ZAV Puzzle

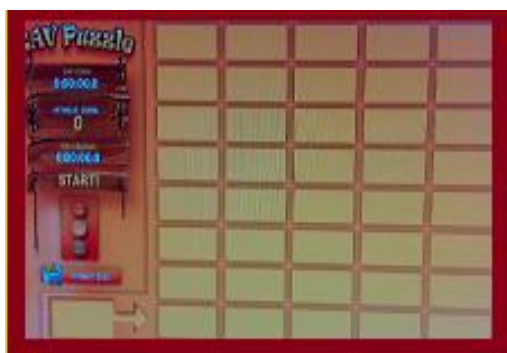
V hre Puzzle sa už využívajú slová. Najskôr ľahké slová a postupne prichádzajú aj slovné spojenia a slová so znakmi. Hra je prispôbená pokročilejším žiakom, ktorí už musia reagovať na viac písmen v riadku, musia vnímať písmená, čítať s porozumením a písať bez akýchkoľvek chýb.



Obrázok 12 Hra ZAV Puzzle

Prameň: internetové hry ZAV

Po spustení tejto hry je potrebné sa opäť zaregistrovať svojím menom a školou, na ktorú žiak chodí. Potom je potrebné zvoliť si stupeň obtiažnosti hry podľa toho, koľko písmen už žiaci na vyučovacích hodinách prebrali a aké slová je možné z týchto písmen zložiť, aby zachovávali princíp desaťprstovej hmatovej metódy.



Obrázok 13 Začiatok hry Puzzle



Obrázok 14 Prihlásenie sa do hry Puzzle

Prameň: internetové hry ZAV

Nácvik písania slov je už zaujímavejší ako písanie samotných písmen, aj keď zložitejší. Pri písaní sa už žiak musí opierať o svoje zručnosti získané na vyučovacích hodinách a o presnosť hmatu a správnosť napísaného písmena. Slová sa musia vnímať zrakom po písmenách, aby bola správne zvládnutá hmatová metóda. Majú už význam, a preto je možné si ich aj zapamätať a písať skupiny písmen, ktoré majú význam.

Didaktická hra je aj farebne ladená, čím pôsobí na žiakov upokojujúco a navodzuje pokojnú atmosféru. Princíp hry spočíva v tom, že na monitore počítača sa objaví okienka so zvieratkami, pod ktorými sú ukryté slová. Pri správnom napísaní slova sa začne vytvárať obrázok, ktorý na konci hry pokryje celú plochu počítača. Pri nesprávnom písaní kuriatka pribúdajú a je ich stále viac a viac, tak pribúdajú aj slová v okienkach, v ktorých sa objavujú.



Obrázok 15 Ponuka slov v hre Puzzle

Prameň: internetové hry ZAV

Hráč sa musí opäť sústrediť, aby po zasvietení zelenej na „semafore“ prečítal slovo, ktoré sa odkryje, v ktoromkoľvek okienku s kurčaťom a napísal ho správne bez chyby. Žiaci si položia ruky na klávesnicu, prsty majú v základnej polohe. Podľa pokynov učiteľa precvičujú polohu naučeného písmena hmatom tak, že po každom hmate sa vracajú do základnej polohy na strednom rade. Vychylujú len prst obsluhujúci nové písmeno, ostatné prsty ostávajú v základnej polohe. Písací pohyb kontrolujú zrakom, aby si ho lepšie utvrdili a aby ho technicky správne vykonali.

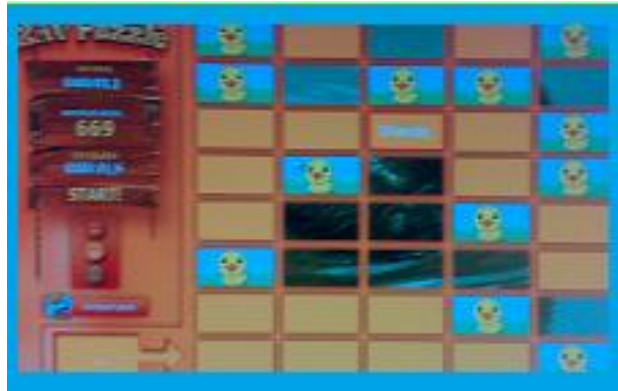


Obrázok 16 Ponuka nových slov v hre Puzzle

Prameň: internetové hry ZAV

V tejto hre je možné využívať aj rytmické písanie pri písaní krátkych slov, v ktorých sa nové písmeno precvičuje v kombinácii s inými písmenami. Slovo určené na rytmický nácvik píšeme stále po zasvietení zelenej na „semafore“. Niektorí učitelia využívajú pri nácviku rytmického písania aj niektoré druhy relaxačných piesní, ktoré zároveň spríjemňujú atmosféru vyučovacej hodiny v odbornej učebni. Žiaci motivovaní

relaxačnou hudbou zvyšujú vnímanie pri písaní a sústredujú sa na prácu, ktorá ich čaká. Potom písanie textu alebo hranie hier je oveľa zaujímavejšie a nevzniká nepríjemné napätie.



Obrázok 17 Vytváranie obrázku v hre Puzzle

Prameň: internetové hry ZAV

Žiaci si pri tejto hre okrem precvičovania písania slov precvičujú aj postreh. Slovo, ktoré sa objaví v niektorom okienku, je napísané iba krátky čas, a preto musia sledovať, ktoré okienko sa odkryje a aké slovo majú šikovne napísať, aby ich „semafor“ nezastavil, ale pustil ďalej na ďalšie slovo. Pri správnom písaní sa obrázok na monitore zväčšuje.



Obrázok 18 Vytváranie obrázku v hre Puzzle

Prameň: internetové hry ZAV

Celý priebeh a efektívnosť vyučovacej hodiny závisí od tvorivosti učiteľa, od toho, ako dokáže kombinovať metódy nácviku, aby udržal pozornosť žiakov, ako často využíva motivačné prostriedky, aby zvýšil záujem žiakov o predmet, aby opisovanie nebolo jednotvárne, unavujúce a nezaujímavé. Aktivitu žiaka teda podmieňuje perspektívna motivácia, t. j. uvedomovanie si užitočnosti a praktického významu osvojovaných poznatkov a zručností pre jeho budúcu prax. Čím intenzívnejšia je jeho aktivita, tým silnejšie zážitky v ňom vyvoláva. Lahšie a trvácnejšie si zapamätáva hmat a umiestnenie písmen na klávesnici počítača, čím si utvára kladný vzťah k predmetu i k učiteľovi. Závisí najmä od toho, s akými predstavami učiteľ k žiakovi pristupuje, čo si o ňom myslí, čo od neho očakáva, najmä ako sa pozerá na jeho ďalší vývin, na možnosti zlepšenia. Od toho všetkého totiž závisí aj pohľad žiaka na seba, na svoje úspechy a neúspechy, čo má

d'alekosiahly významný vplyv na obnovu jeho sebadôvery, chuti do učenia a záujmu o predmet.

Po správnom napísaní všetkých slov, ktoré žiakom hra ponúkla, sa na celej ploche počítača vytvorí obrázok rôznych zvieratiek a žiak môže začať novú hru podľa nového stupňa obtiažnosti.



Obrázok 19 Koniec hry Puzzle



Obrázok 20 Nová hra Puzzle

Prameň: internetové hry ZAV

Učiteľ žiakom opäť zadáva úlohy v hre podľa obtiažností pre jednotlivcov individuálne, pre celú skupinu, pre nadaných a talentovaných žiakov náročnejšie cvičenia a pre menej zdatných žiakov ľahšie cvičenia na docvičenie. Každý žiak je na inej lekcií a píše iné písmená, slová či slovné spojenia. Zručnejší žiaci píšu slová, kde je zobrazených viac písmen a sú rôznorodejšie. Tým sa im zvyšuje sústredenosť, postreh a súťaživá atmosféra, ktorá je pre nich veľmi dôležitá.

Skúsenosti:

Žiaci hrovou formou pomocou didaktických hier získavajú zručnosti presného a rýchleho písania bez toho, aby boli vystavovaní stresu. Preto kladenie požiadaviek primeraných veku a psychologickým osobitostiam žiakov zvyšuje uvedomelú aktivitu žiakov. Príliš vysoké, ale ani príliš nízke požiadavky nie sú vhodným aktivizujúcim faktorom.

Už na prvých hodinách písania na počítači sa prejavujú značné rozdiely medzi jednotlivými žiakmi. Niektorí žiaci sú zručnejší a nemajú viditeľné problémy, no väčšina z nich zápasí s klávesmi, nedarí sa im dotyk len na jeden kláves, ich písanie je nepresné, a preto je potrebné aj tu využívať prstokladové cvičenia. Osobitnú pozornosť treba venovať psychicky labilným žiakom, ktorí sa nedokážu sústrediť, alebo úzkostlivým žiakom, ktorí neustále kontrolujú, či neurobili chybu. Takýchto žiakov je nevyhnutné upokojuvať a povzbudzovať. Didaktické hry pomáhajú žiakom prekonávať začiatkové neúspechy a neskôr zdokonaľiť svoje písanie na požadované výsledky. Preto by si mal učiteľ hodinu dopredu pripraviť a premyslieť formy, metódy a prostriedky práce. Na konci hodiny učiteľ vyhodnotí zapojenie sa žiakov do didaktických hier a zručnosť a presnosť, ako sa im na hodine darilo. Vyhodnotenie najlepších žiakov v hre Puzzle je v prílohe. (Príloha 1)

Štruktúra vyučovacej hodiny

Úvodná časť	5 minút	Privítanie žiakov v triede a kontrola dochádzky Kontrola počítačov a spustenie programu ZAV Rozcvička prstov
Motivačná časť	7 minút	Žiakom povieme, že budeme písať slová a slovné spojenia, ktoré si potom precvičíme v didaktických internetových hrách Cieľ - zdokonaľovanie písania slov Začneme precvičovať najskôr v programe ZAV
Expozičná časť	3 minúty	Žiakom ukážeme text, ktorý budú písať na monitore počítača a otvoria si ho aj v programe ZAV vo svojich počítačoch Žiaci sa sústreďia na písanie, aby vydržali sústredení a nevyrušovali seba ani spolužiakov Po zadaní pokynov všetci začínajú pracovať
Fixačná časť	15 minút	Žiaci v tichosti odpisujú text, ktorý majú pripravený v úlohe Píšu rovnaký text za rovnaký čas – aj keď každý napíše iba toľko, koľko zvládne a opraví chyby, ktoré vidí – aby hodnotenie bolo čo najlepšie
Vyhodnotenie a hra Puzzle	10 minút	Po pätnástich minútach vyhodnotíme napísaný text Žiaci si otvoria didaktickú hru Puzzle a začnú hrať Vyhodnotenie práce žiakov a určenie poradia prvých troch najlepších žiakov – (Príloha 1) Zapísanie známok do internetového katalógu školy
Záverečná časť	5 minút	Ešte raz zopakujeme dosiahnuté výsledky – hlavne najšikovnejších žiakov, ktorým sa najviac darilo na tejto vyučovacej hodine a motivujeme všetkých žiakov k domácejmu cvičeniu – aby ich výkon na nasledujúcej hodine bol ešte lepší

Prameň: vlastný návrh

2.3 ZAV Cihly

Didaktická hra Cihly je zameraná na opisovanie písmen v riadku. Znaky a šípky na konci riadku ukazujú, z ktorej strany sa začína opisovať. V tejto hre sa vynikajúco precvičujú hmatové a prstokladové cvičenia. V hre sa žiak musí sústrediť, aby začínal písať presne a bez chýb.



Obrázok 21 Hra ZAV Cihly

Prameň: internetové hry ZAV

Po spustení tejto hry je potrebné sa opäť zaregistrovať svojím menom a školou, na ktorú žiak chodí. Potom je potrebné zvoliť si stupeň obťažnosti hry podľa toho, koľko písmen už žiaci na vyučovacích hodinách prebrali a ako dokážu reagovať na písanie písmen v riadku, aby zachovávali princíp desaťprstovej hmatovej metódy.



Obrázok 22 Začiatok hry Cihly



Obrázok 23 Prihlásenie sa do hry Cihly

Prameň: internetové hry ZAV

Táto hra ponúka rôzne písmená, ktoré sú napísané v riadku. Žiak opisuje v časovom intervale podľa „semaforu“, ktorý ho k písaniu pustí. Písmená sa opakujú, ale aj striedajú. Musí písať presne, lebo pri nesprávnom písaní sa mu riadky pridávajú a pri správnom písaní sa riadky s písmenami strácajú.



Obrázok 24 Ponúkané písmená v hre Cihly

Prameň: internetové hry ZAV

Keďže hra je náročná na sústredenie sa pri písaní, musia žiaci dodržiavať aj určité zásady, aby ani pri dlhšom písaní nepocítili bolesti chrbtice a rúk. Klávesnica počítača musí byť umiestnená na písacom stolíku v primeranej výške. Používajú stoličku, ktorá sa otáča a má operadlo len na chrbte alebo pevnú stoličku primeranú výške žiaka. Písmená, ktoré odpisujú, sú na monitore počítača, a preto je potrebné, aby miestnosť bola dobre osvetlená. Na stoličke musia sedieť vzpriamene. Výšku stoličky si upravujú tak, aby mali ruky ohnuté temer do pravého uhla a predlaktie vo vodorovnej polohe. Ruka je v zápästí mierne vyklenutá, prsty sú ohnuté a držíme ich v základnej polohe nad stredným radom. Ruku neopierame o žiadnu časť stola. Palce držíme v priestore nad medzerníkom, lakty musia byť pri tele. Pri dlhšom písaní, písanie na chvíľu prerušíme a rozcvičíme sa pri otvorení okna.



Obrázok 25 Ponúkané písmená v hre Cihly

Prameň: internetové hry ZAV

Na obrázku vidíme, že pri správnom písaní sa riadky strácajú, a tak sa žiak musí snažiť, aby všetky písmená písal správne a desaťprstovou hmatovou metódou. Aby sa žiaci naučili písať presne a rýchlo, musia pri výcviku dodržiavať všetky pokyny učiteľa. Pri tejto metóde píšeme všetkými desiatimi prstami bez toho, aby sme sa pozerali na prsty a kontrolovali, či sme napísali správne písmeno správnym hmatom a správnym prstom. Pri písaní na počítači využívame desaťprstovú hmatovú metódu dotykovú, lebo každým

prstom sa dotýkame daného klávesu, na ktorom je písmeno. Pri desaťprstovej hmatovej metóde majú prsty pridelenú určitú skupinu písmen na všetkých radoch. Palce používame len na úder na medzerník. Prsty držíme nad stredným radom a z tejto základnej polohy ich vysúvame na potrebné klávesy v ostatných radoch. Po napísaní písmena ich znovu vraciame do základnej polohy. Iba dodržiavaním správnej metodiky a pokynov vyučujúceho sa žiaci dopracujú k presnému písaniu.



Obrázok 26 Ponúkané písmená v hre Cihly

Prameň: internetové hry ZAV

Pravidelným, cieľavedomým opakovaním činnosti sa dočasné spoje stávajú trvalými, nácvikom upevnené vykonávanie činnosti sa mení na zručnosť písania a schopnosť pohotovo, vedome a úspešne vykonávať túto činnosť v meniacich sa podmienkach. Kvalita a rýchlosť automaticky vykonávanej činnosti pritom závisí nielen od pevnosti dočasných spojov, ale aj od ďalších okolností, ktoré vplývajú na kvalitu a rýchlosť písania.

Žiaci sledujú na monitore pokyny, ktorými ich hra posúva k dosiahnutiu cieľa. Musia sledovať zelenú na „semafore“, aby vedeli, že môžu pokračovať v písaní. Ďalej musia sledovať aj smer, ktorý im určuje šípka na bočných riadkoch, z ktorého konca majú písať, alebo sa majú rozhodnúť sami, odkiaľ začnú. Píšu sústredene a písmená vnímajú zrakom tak, aby dokázali zareagovať aj na hmat prstom na príslušný kláves počítača. Keď sa im podarí bez chyby napísať všetky písmená, hra sa skončí, plocha ostane prázdna bez písmen a začínajú novú podľa stupňa obťažnosti, ktorý si zvolia.



Obrázok 27 Koniec hry Cihly

Prameň: internetové hry ZAV

Učiteľ žiakom opäť zadáva úlohy aj v tejto hre podľa obťažností pre jednotlivcov individuálne, pre celú skupinu, pre nadaných a talentovaných žiakov náročnejšie cvičenia a pre menej zdatných žiakov ľahšie cvičenia na docvičenie. Pri písaní desiatimi prstami žiaci postupujú vlastným tempom. Niektorí už vedia odhadnúť svoje možnosti a vedia aj posúdiť, aké stupne obťažnosti je potrebné zvoliť, aby si precvičili písmená. Zručnejší žiaci už môžu písať cvičenia, kde je zobrazených viac písmen a sú rôznorodejšie. Tým sú sústredenejšia na písanie a hru, ktorá im ponúka písmená v riadku. Učiteľ zadáva naďalej úlohy tak, aby žiaci čo najviac pocítovali uvoľnenie, hlavne vtedy, keď sa im nedarí.

Skúsenosti:

V tejto hre žiak na začiatku písania potreboval na napísanie nového písmena osobitný impulz, ale ďalším opakovaním sa jeho písacie pohyby zautomatizovali. Už nepremýšľal nad každou operáciou osobitne a ani si ju v okamihu vykonávania neuvedomoval. Osvojoval si dynamický stereotyp pre písanie písmen usporiadaných za sebou a nakoniec aj v celom riadku, ktorý písal ako celok. Zautomatizované písanie však nikdy nie je bez vedomej kontroly. Ak žiak urobí chybu alebo zbadá neobvyklé písmeno, jeho pozornosť sa sústreďuje na zmenené podmienky a pokračuje v písaní celkom vedome.

Pre úspech cvičenia je dôležité aj správne pracovné tempo. Na začiatku výcviku je tempo pozvoľné, pomalé, pretože žiak analyzuje každý písací úkon, kontroluje správnosť jeho vykonania a nápravným cvičením odstraňuje chyby. V tejto fáze je nevyhnutné žiakov systematicky kontrolovať, aby si nevytvárali chybné stereotypy. V popredí pozornosti žiaka i učiteľa je teda presnosť písania. Až po osvojení presnosti písania možno prikrčiť k postupnému nácviku rýchlosti. Do nácviku je vhodné zaraďovať krátke prestávky, ktoré možno využiť na výchovné pôsobenie na žiakov, na rozšírenie duševného obzoru žiakov, na pripomenutie medzipredmetových vzťahov. Osobitne vhodné je využívať prestávky na zlepšovanie písomného a ústneho prejavu žiakov upozorňovaním na chyby a zlozvyky pri práci.

Ak sa hry realizujú za prevažne vonkajšieho riadenia, hovoríme o výučbovom modeli cvičenia. Ide tu o základný model, pri ktorom dominuje vonkajšie riadenie učiteľom, pričom vnútorné riadenie žiakom celkovo i v jednotlivostiach závisí od vonkajšieho riadenia. Táto výchovná metóda implikuje v sebe cieľavedomé a zámerné pôsobenie cvičiteľa a cvičenca, kde dôležitou organizačnou podmienkou jeho uskutočňovania je i spôsob riadenia.

Aj v tomto prípade je vhodné využívanie gymnastických a nápravných cvičení. Pri odpise riadkov na presnosť žiaci odpisujú každý vybraný riadok a chyby opravujú. Pri prekročení chybovosti ich „semafor“ zastaví a pridá im ďalší riadok alebo riadky. V tejto hre sa využíva aj písanie riadka po arabsky. Žiaci píšu vybraný riadok od konca na absolútnu presnosť. Vyhráva žiak alebo skupina s najmenším počtom chýb.

Písanie je nakoniec odmenené a sú vyhlásení traja najlepší žiaci, ktorým sa najviac na hodine darilo. Napísali najviac riadkov správne a ukončili najviac hier za rovnaký čas. Vyhodnotenie vo všetkých hrách prináša žiakom radosť z práce a aktivuje ich do ďalšieho písania. (Príloha 2)

Štruktúra vyučovacej hodiny

Úvodná časť	5 minút	Privítanie žiakov v triede a kontrola dochádzky Kontrola počítačov a spustenie programu ZAV Gymnastická rozcvička prstov pred písaním
Motivačná časť	7 minút	Žiakom povieme, že dnešná hodina bude opakovacia a precvičia si písmenká, ktoré sa doteraz naučili Cieľ – upevnenie hmatovej metódy - prstoklad Rozcvička prstov na pomocnom texte
Expozičná časť	3 minúty	Žiakom povieme, že na opakovacej hodine si zahráme internetovú didaktickú hru Cihly Žiaci sa sústredia na písanie, aby vydržali sústredene písať, a aby nevyrušovali seba ani spolužiakov Po zadaní úlohy všetci žiaci začínajú pracovať
Fixačná časť hra Cihly	20 minút	Žiaci v tichosti odpisujú písmená, ktoré im hra ponúka a snažia sa napísať čo najviac cvičení bez chyby, aby ich výsledky boli čo najlepšie Hrajú rovnakú hru Cihly – aj keď každý napíše iba toľko, koľko zvládne a opraví chyby, ktoré vidí – aby hodnotenie bolo čo najlepšie
Vyhodnotenie	5 minút	Po dvadsiatich minútach hru zastavíme Spoločne vyhodnotíme prácu žiakov v hre a určíme poradie, komu sa najviac darilo (Príloha 2) Urobíme aj stupne víťazov, aby sme žiakov správne motivovali v ďalších hrách Žiakov pochválime, že boli veľmi aktívni a sústredení pri hrách
Záverečná časť	5 minút	Ešte raz zopakujeme dosiahnuté výsledky – hlavne najšikovnejších žiakov, ktorým sa najviac darilo na tejto vyučovacej hodine a motivujeme všetkých žiakov k domácejmu cvičeniu – aby ich výkon na nasledujúcej hodine bol ešte lepší

Prameň: vlastný návrh

2.4 ZAV Pexeso

Hra Pexeso je pre začiatočníkov, ale aj pre pokročilých. Táto hra je najnáročnejšia zo štyroch ponúkaných hier v programe ZAV. Žiaci si tu precvičujú nielen postreh, rýchle reakcie, zručnosť a presnosť, ale aj taktiku.



Obrázok 28 Hra ZAV Pexeso

Prameň: internetové hry ZAV

Po spustení tejto hry je potrebné sa opäť zaregistrovať svojím menom a školou, na ktorú žiak chodí. Potom je potrebné zvoliť si stupeň obtiažnosti hry podľa toho, koľko písmen sa už žiaci na vyučovacích hodinách naučili a ako dokážu reagovať na písanie slov a slovných spojení, ktoré sa ukážu v okienkach tak, aby dodržiavali princíp desaťprstovej hmatovej metódy.



Obrázok 29 Začiatok hry Pexeso



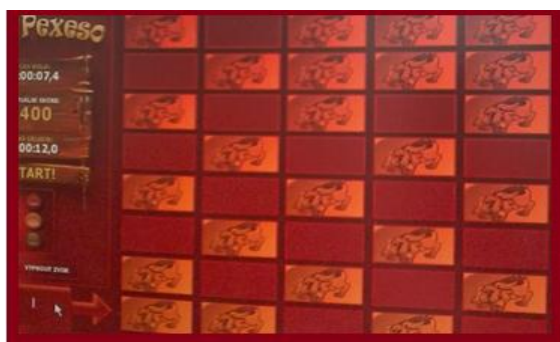
Obrázok 30 Prihlásenie sa do hry Pexeso

Prameň: internetové hry ZAV

Podľa Ladislava Ďuriča (1988) každý duševne zdravý jednotlivec disponuje istou úrovňou tvorivosti. Rozdiel medzi nimi je len v úrovni tvorivosti. Niektorí žiaci sú vysoko tvoriví, iní priemerne tvoriví a ďalší slabo tvoriví. Tvorivosť nie je výsadnou vlastnosťou vyvolených jednotlivcov, neprislúcha len istým elitárskym skupinám, preto je potrebné ju rozvíjať.

Prvoradou úlohou učiteľov je, aby si osvojili základné poznatky o tvorivosti vo všeobecnosti ako aj o možnostiach jej zámerného rozvíjania v škole. Netvorivý učiteľ ťažko môže rozvíjať tvorivosť u svojich žiakov. Žiak poznáva svoje schopnosti, porovnáva ich so schopnosťami spolužiakov, začína si veriť, nemá strach, učí sa z chýb. Učenie človeka v záujme rozvoja jeho tvorivých schopností vyžaduje tvorivú atmosféru.

V tejto hre sa hrá netradičné pexeso na monitore počítača. Všetko riadi „semafor“, ktorý určuje rýchlosť hry podľa stupňa obťažnosti. Po spustení hry sa otočia všetky karty a na nich sa ukážu slová, ktoré skrývajú. Jedným z hlavných cieľov využitia tejto hry na vyučovacej hodine je rozvíjanie tvorivého myslenia žiakov. Je to úloha, ktorú nám nastoľuje budúci život a je zároveň zakotvená aj v Štátnom vzdelávacom programe. Učiteľ zaradením tejto hry do vyučovacej hodiny zámerné rozvíja tvorivosť žiakov, najmä tvorivé myslenie a postreh.



Obrázok 31 Pripravené karty v hre Pexeso



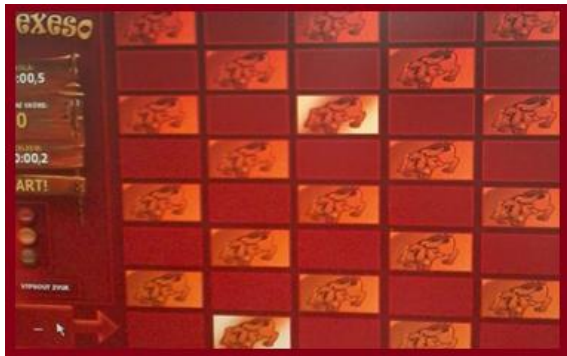
Obrázok 32 Odhalené karty v hre Pexeso

Prameň: internetové hry ZAV

Hra pokračuje, po chvíli sa karty zatvoria a zasvietia dve karty, na ktorých sú rovnaké slová. Žiak musí napísať slovo alebo slovné spojenie, ktoré je tam napísané. Keď napíše správne, karty sa otočia a začne sa ukazovať obrázok na monitore počítača. Keď nesprávne, žiak pokračuje od začiatku.

V záujme rozvíjania postrehu a zručností žiakov je potrebné hru na vyučovacej hodine vhodne usmerňovať, aj keď základnou činnosťou žiakov v škole je učenie, je potrebné zámerné rozvíjať aj ich tvorivosť. Úspech, efekt rozvíjania tvorivého myslenia žiakov závisí nielen od aktívnej spolupráce medzi učiteľom a žiakom, ale aj medzi samotnými žiakmi navzájom. Vnútoraná a vonkajšia aktivita žiaka sa odráža v jeho vedomostiach, zručnostiach a návykoch. Základnou podmienkou optimalizácie vyučovacieho procesu je aj klíma triedy, kde môžu žiaci nerušene pracovať bez akýchkoľvek zábran. Každá práca, a teda aj školská, môže byť plodná len vtedy, ak ju sprevádza harmónia, spokojnosť a reálne hodnotenie. Dobrá klíma utvára najpriaznivejšie podmienky na učebnú činnosť žiakov a vyučovaciu činnosť učiteľa, ale aj na rozvoj ich rozumových schopností, citový a vôľový vývin a formovanie osobnosti. Predpokladom utvorenia priaznivej psychickej klímy na vyučovaní je najmä to, aby učiteľ poznal podmienky úspešnej duševnej práce a utváral ich, aby dodržiaval zásady duševnej hygieny, poznal osobitosti triedneho kolektívu a individuálne osobitosti jednotlivých žiakov. Psychickú klímu však ovplyvňuje aj rodinné prostredie žiakov, ktorí pochádzajú z nepriaznivého rodinného prostredia a zanášajú svoje psychické stavy a problémy aj na vyučovaciu hodinu. Nepriaznivá

psychická klíma na vyučovacej hodine podstatne znižuje učebnú činnosť žiakov a sťažuje vyučovaciu činnosť učiteľa.



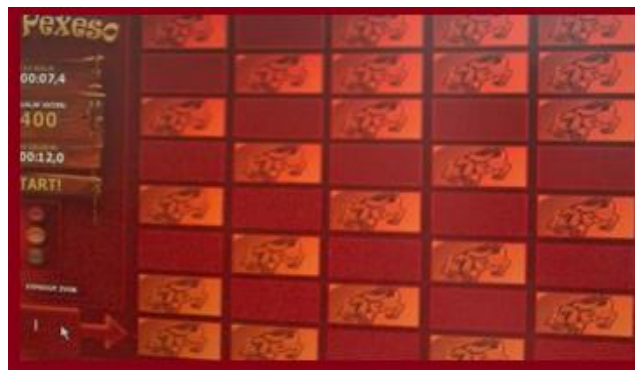
Obrázok 33 Karty na hádanie v hre Pexeso



Obrázok 34 Odhalené karty v hre Pexeso

Prameň: internetové hry ZAV

Pri tejto hre sa žiaci musia sústrediť, aby si zapamätali čo najviac slov a ich umiestnenie. Karty sa otáčajú dosť rýchlo, a tak na začiatku si nezapamätajú žiadne slovo. Hra sa končí a začína nová. No postupne si žiaci zvykajú na techniku a pravidlá hry. Už si začínajú pamätať slová aj ich umiestnenie. Nesmú sa pozerat' na prsty, ale musia napísať slovo presne bez chyby. Pri tejto hre si upevňujú desaťprstovú hmatovú metódu a techniku presného písania. Keď sa im začne dariť a podarí sa im napísať správne všetky slová, ktoré skrývajú karty, je koniec hry. Žiaci potom môžu začať ďalšiu hru a môžu si nastaviť vyšší stupeň obtiažnosti.



Obrázok 35 Koniec hry v hre Pexeso

Prameň: internetové hry ZAV

Aj pri tejto didaktickej hre je veľmi dôležitá sústredenosť, a tak je potrebné, aby si žiaci okrem správneho sedenia precvičili prsty prstokladovými cvičeniami. Teraz môžu využiť prstolamy a rýchle slová. Prstolamy sú cvičenia osobitne zamerané na nácvik pomalých, ťažko písateľných slov. Najťažšie sa píšu skupiny znakov písané rovnakým prstom, napr. trigram „edč“ v slovách presvedčenie, vysvedčenie, alebo „dec“ v slovách svedectvo, decentralizácia. O niečo rýchlejšie sa píšu slová, v ktorých sa striedajú rôzne prsty tej istej ruky, napr. slovo „rada“. Najrýchlejšie sa píšu slová, v ktorých sa znaky píšu striedavo pravou a ľavou rukou. Na zvýšenie obratnosti prstov používame

prstolamy, to je nácvik slov písaných len jednou rukou. Rýchle slová utvárame tak, aby sa v nich čo najviac striedali prsty oboch rúk. Ak chceme pri výučbe tempo písania meniť, môžeme striedavo zaradiť nácvik prstolamov a rýchlych slov. Postupným nácvikom klávesnice a primeraným upevňovaním hmatovej istoty si žiaci utvárajú dynamické stereotypy pre často sa opakujúce skupiny znakov, takže slová, ktoré majú nacvičené, už nevnímajú po hláskach, ale píšu ich ako celok. Na utváranie dynamických stereotypov je vhodné nacvičovať nielen frekventované slová, ale aj časté digramy, trigramy, predpony a zakončenia. Frekventované slová je vhodné nacvičovať v súlade so zásadou postupnosti najskôr izolovane v základnom tvare a postupne pridávať a obmieňať koncovky a predpony. Je známe, že krátke slová brzdia tempo písania, preto by sme nemali ignorovať nácvik frekventovaných slov v rozličných väzbách.

Učiteľ žiakom zadáva úlohy v hre podľa obťažností, a to pre jednotlivcov individuálne, pre celú skupinu, pre nadaných a talentovaných žiakov náročnejšie cvičenia a pre menej zdatných žiakov ľahšie cvičenia na docvičenie. Hra pexeso je veľmi náročná, slová ktoré sa objavujú v okienkach sú na monitore iba pár sekúnd, a tak je ťažké si ich zapamätať, hlavne ich umiestnenie, v ktorých okienkach sú rovnaké. Keďže niektorí žiaci sú zručnejší a majú lepší postreh, začne sa im dariť skôr ako žiakom, ktorí majú problémy s písaním a majú prebraných viacej písmen. Zručnejší žiaci už môžu písať cvičenia, kde je zobrazených viac písmen a sú rôznorodejšie. Tým sa im zvyšuje sústredenosť, postreh a súťaživá atmosféra, ktorá je pre nich veľmi dôležitá. Učiteľ zadáva úlohy tak, aby žiaci čo najviac pociťovali uvoľnenie, hlavne vtedy, keď sa im nedarí a sú zúfalí.

Skúsenosti:

Hra Pexeso je z týchto štyroch hier najnáročnejšia. Vyžaduje si maximálnu sústredenosť a postreh. Žiaci majú pri tejto hre väčšie problémy ako pri troch predchádzajúcich hrách. Nedarí sa im rýchlo si zapamätať umiestnenie slov, a tak sa im hra stáva neprístupnou. Učiteľ v takomto prípade premietne hru z počítača na tabuľu, a tak ju hrá celá skupina. Teraz už nastáva tá správna súťaživá atmosféra. Do hry sa zapájajú všetci. Sledujú okienka, ktoré ponúkajú slová a slovné spojenia. Hľadajú, kde sa nachádzajú rovnaké slová a pri zakrytí kariet už skôr reagujú na umiestnenie slov. Po niekoľkých spoločných hrách sa opäť vracajú k svojim počítačom a začínajú hrať sami. Vhodné je aj skupinu rozdeliť tak, že jedna skupina hrá hru a druhá sa pozerá a analyzuje, čo sa v skupine deje a aké formy, metódy a prostriedky treba využiť, aby výsledok hry bol uspokojivý. Vhodný je aj sekvenčný postup, že po riešení problému deti popisujú, aké mali pocity, ako postupovali, čo bolo na postupe dobré, čo zlé. Vďačnou oblasťou je znova analýza chýb a chybných postupov, z ktorých sa dá poučiť.

Pri hrách sa žiaci naučia akceptovať a pozitívne prijímať druhého človeka. Starostlivosť o druhého s mnohými tvorivými možnosťami, pokiaľ nie je spojená s hodnotením alebo oceňovaním myšlienok, pocitov a správania, je možné označiť za bezpodmienečne pozitívny vzťah. Pre mnohých žiakov a učiteľov sa práve v takýchto „hráčskych“ situáciách vytvára dôvera a vedie to k sebarešpektovaniu, ale aj k rešpektovaniu spoluhráčov.

Po ukončení hry učiteľ opäť vyhodnotí výsledky priamo na vyučovacej hodine. Ocenení a pochválení sú najlepší žiaci, ktorým sa darilo, a ktorí dokázali dohrať túto hru do konca. Vyhodnotí napríklad troch najlepších žiakov v skupine. (Príloha 2)

Štruktúra vyučovacej hodiny

Úvodná časť	5 minút	Privítanie žiakov v triede a kontrola dochádzky Kontrola počítačov a spustenie programu ZAV Spustenie hry ZAV - Pexeso
Motivačná časť	2 minúty	Rozcvičíme si prsty prstovými cvičeniami Ciel' – nácvik písania slov Žiaci začnú hrať hru Pexeso spoločne
Expozičná časť	3 minúty	Potom im zadáme stupne obťažnosti podľa radov a začínajú hrať sami Žiaci, ktorým sa darí menej, dostanú nižší stupeň obťažnosti
Fixačná časť hra Pexeso	25 minút	Žiaci hrajú hru Pexeso a postupne sami a snažia sa dosiahnuť čo najlepšie výsledky Potom vytvoria dvojice a hrajú hru s vyšším stupňom obťažnosti
Vyhodnotenie	5 minút	Po dvadsiatich piatich minútach zastavíme hru Žiaci si rozprávajú výsledky aj medzi sebou, táto hra je náročná na sústredenie a postreh Zároveň vyhodnotíme, komu sa najviac darilo (Príloha 2) Najlepším zapíšeme aj známky a ostatných žiakov pochválime za dobré výsledky a šikovnosť v hre
Záverečná časť	5 minút	Ešte raz zopakujeme dosiahnuté výsledky – hlavne najšikovnejších žiakov, ktorým sa najviac darilo na tejto vyučovacej hodine a motivujeme všetkých žiakov k domácemu cvičeniu – aby ich výkon na nasledujúcej hodine bol ešte lepší

Prameň: vlastný návrh

ZÁVER

Táto odborná pedagogická skúsenosť ponúkla možnosti, ako hrovou formou oživiť vyučovacie hodiny v predmete administratíva a korešpondencia a zároveň zabezpečiť odbornosť vyučovacích hodín. Učiteľove schopnosti samostatnej pedagogickej tvorivosti sa nevytvárajú samy od seba, ale dlhoročným pôsobením vo vyučovacom procese a edukačnou prácou so žiakmi.

Didaktické internetové hry sú už novým trendom vo vyučovaní tohto predmetu, a tak aj tu učitelia môžu využívať motivačné prostriedky na odľahčenie stresovej atmosféry na vyučovacích hodinách. Tieto hry navodia súťaživú atmosféru, ktorá žiakov povzbudí k tvorivej činnosti. Učiteľ takto motivuje žiakov k tomu, aby sa zapájali do hier, ktoré im pomôžu zdokonaľiť sa v písaní desaťprstovou hmatovou metódou a súčasne sa zdokonaľovať v presnosti a rýchlosti písania.

Odborná pedagogická skúsenosť ponúkla štyri druhy hier z programu ZAV, ktoré na hodinách navodia nielen hráčsku atmosféru, ale prispievajú k oživeniu vyučovacích hodín.

ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH ZDROJOV

1. BOROŠ, J. 1982. Základy psychológie. SPN. Bratislava. 1982
2. DANILOV, M. A. a SKATKIN, M. N. 1979. Didaktika strednej školy. SPN. Bratislava. 1979
3. DARÁK, M. a kol. 1998. Základy pedagogiky. Terminologické minimum. MANA CON. Prešov. 1998. ISBN 80-85668-72-6
4. ĎURIČ, L. a kol. 1988. Pedagogická psychológia. SPN. Bratislava. 1988
5. FREMI, V. a kol. 1967. Technika administratívy I. SPN. Praha. 1967
6. SEHNALOVÁ, J. 2001. Administratíva a korešpondencia. ŠSÚ. Metodická príručka. 2001. ISBN 80-7164-304-1
7. ZELINA, M. 1994. Stratégie a metódy rozvoja osobnosti dieťaťa. IRIS. Bratislava. 1994. ISBN 80-967013-4-7

Internetové zdroje

1. www.zav.cz
2. Internetové hry ZAV – sú sprístupnené s programom ZAV po zakúpení programu
3. Didaktické hry. www.mcpo.edu.sk/modules/wmpdownloads

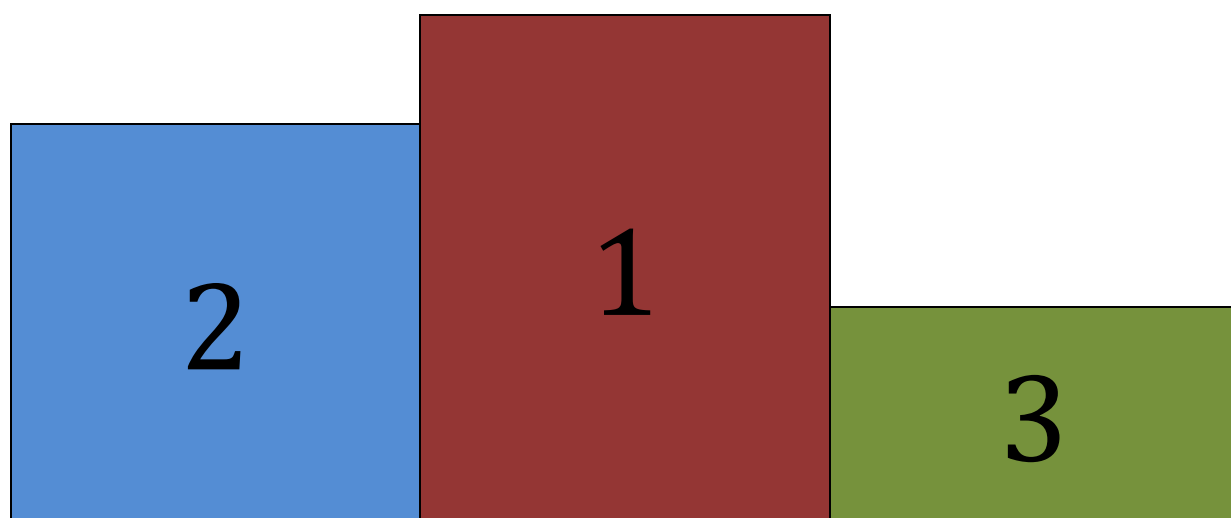
ZOZNAM PRÍLOH

Príloha 1 Hra Trefa a Puzzle vyhodnotenie

Príloha 2 Hra Cihly a Pexeso vyhodnotenie

VYHODNOTENIE HRY ZAV

TREFA



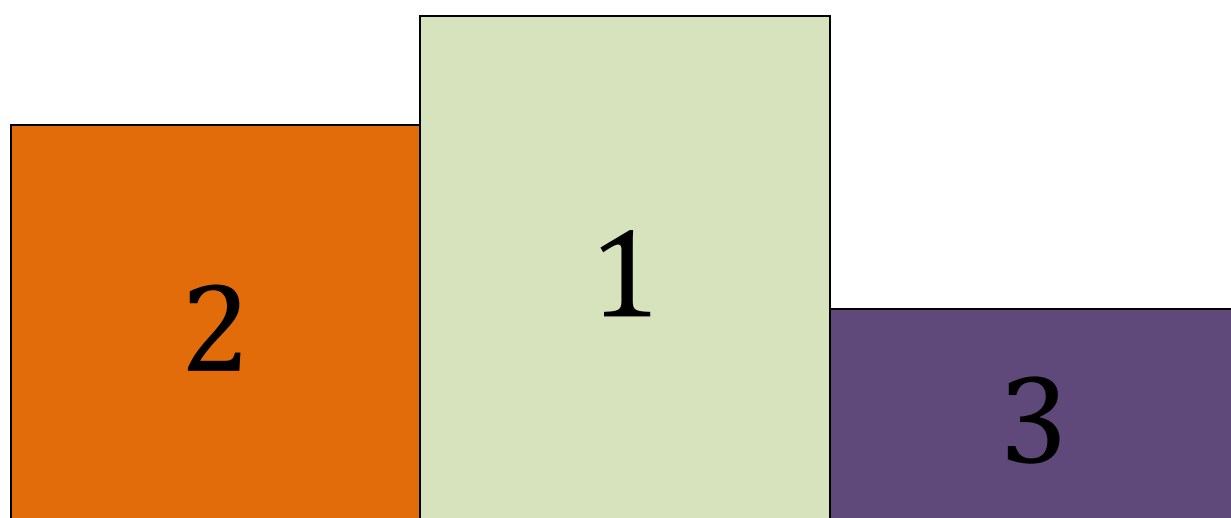
Druhé miesto - žiak 4

Prvé miesto - žiak 16

Tretie miesto - žiak 8

VYHODNOTENIE HRY ZAV

PUZZLE



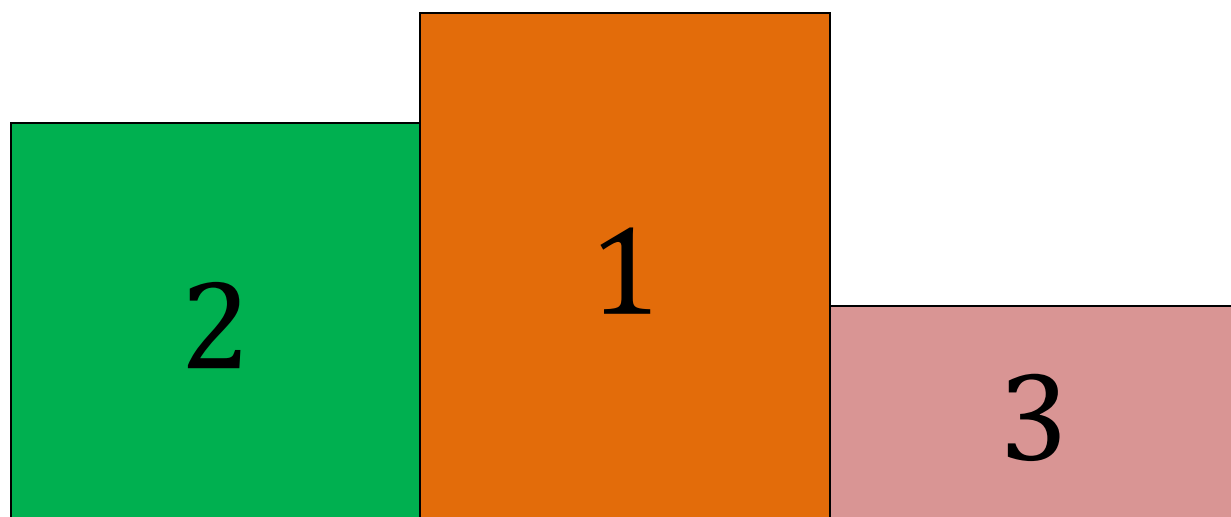
Druhé miesto - žiak 14

Prvé miesto - žiak 1

Tretie miesto - žiak 9

VYHODNOTENIE HRY ZAV

CIHLY



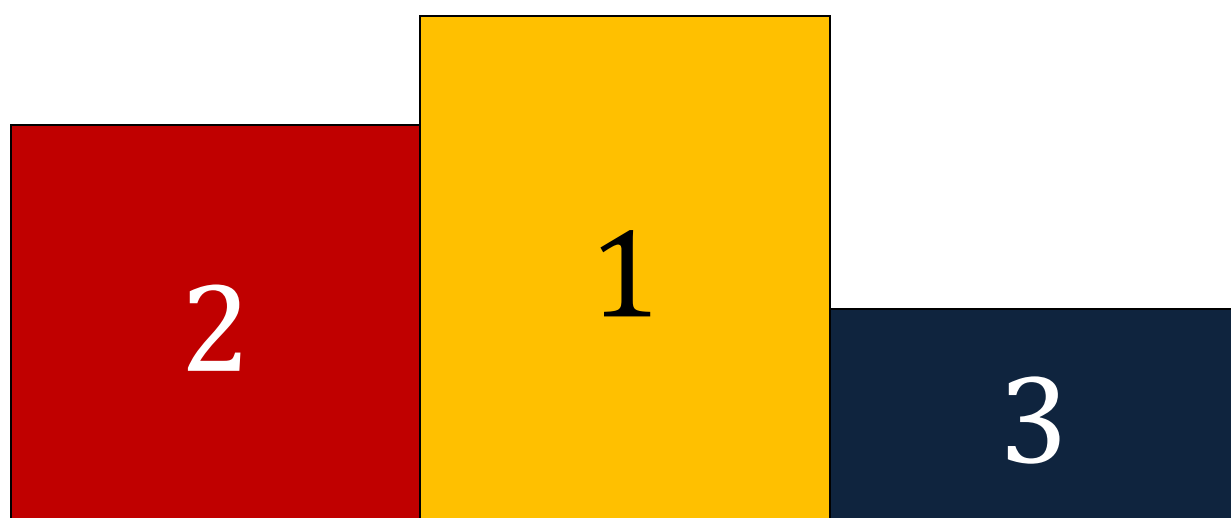
Druhé miesto - žiak 7

Prvé miesto – žiak 11

Tretie miesto - žiak 3

VYHODNOTENIE HRY ZAV

PEXESO



Druhé miesto - žiak 2

Prvé miesto – žiak 19

Tretie miesto - žiak 5