



mpc
METODICKO-PEDAGOGICKÉ CENTRUM



Európska únia
Európsky sociálny fond

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

Lenka Podbehlá

Dopravná výchova v ŠKD

Osvedčená pedagogická skúsenosť edukačnej praxe

Prešov
2015

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

Autor OPS/OSO: Lenka Podbehlá

Kontakt na autora: Základná škola, Školská 389, Sačurov,
lenka.podbehla@centrum.sk

Názov OPS/OSO: Dopravná výchova v ŠKD

Rok vytvorenia 2015

OPS/OSO: XIII. kolo výzvy

Odborné stanovisko vypracoval: Mgr. Michaela Šmidová

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

Dopravná výchova, interaktívna tabuľa, školský klub detí, predvádzací zošit, prezentácia, kartička, ActivInspire, MS Powerpoint, tematické oblasti výchovy, interaktívne cvičenie, didaktická hra, metodický postup.

Anotácia

V tejto osvedčenej pedagogickej skúsenosti som metodicky popísala interaktívne cvičenia – predvádzacie zošity pre niektoré tematické oblasti výchovy v ŠKD, ktoré sú zamerané na dopravnú výchovu pre prvý a druhý ročník primárneho vzdelávania. Tematický korešpondujú s prierezovou tematikou „Dopravná výchova“. Zamerala som sa na popis ich aplikácie v školskom klube detí a ich prípravu. Na tvorbu interaktívnych cvičení - súťaží bol použitý softvér k interaktívnej tabuli ActivInspire, MS PowerPoint a kartičkový program.

Akreditované programy kontinuálneho vzdelávania

Interaktívna tabuľa v edukačnom procese	37/2007
Dopravná výchova v základných školách	92/2010

-

OBSAH

ÚVOD	5
1 EDUKAČNÉ PROSTREDIE ŠKOLSKÉHO KLUBU DETÍ	7
1.1 Dopravná výchova v školskom klube detí	7
1.2 Dopravná výchova v didaktických hrách	8
2 DOPRAVNÁ VÝCHOVA INTERAKTÍVNE	11
2.1 Interaktívne predvádzacie zošity	11
2.2 Interaktívne prezentácie	20
2.3 Interaktívna kartičky	24
ZÁVER	29
ZOZNAM PRÍLOH	31

ÚVOD

Médiá, a predovšetkým elektronické médiá, sú už permanentne prítomné v životoch detí na celom svete. Výskum poznávacieho procesu ukazuje, že až 80 % vedomostí, ktoré majú deti vo veku 11 rokov, získali z iných než tlačových médií a mimo školy.

Národné vzdelávacie systémy musia reagovať na nespochybniteľný fakt, že vzájomné prepojenie elektronických médií a vzdelávania sa stalo neodmysliteľnou a trvalou skutočnosťou.

Sile týchto médií rozvíjať potenciál ľudstva ešte stále celkom nerozumieme, musíme ju skúmať a využívať. Mysel' dieťaťa je tou najúrodnejšou pôdou, kde môžu elektronické médiá pomáhať i škodiť.

Osvedčená pedagogická skúsenosť je určená pre prácu v školskom klube detí, ale aj pre prierezovú tematiku dopravná výchova pre primárne vzdelávanie. Pre jej využitie v praxi nepotrebujú deti, vychovávatelia a učitelia žiadne špeciálne schopnosti. Predpokladá sa prístup na internet a aspoň prehliadač na tvorbu predvážacích zošitov na interaktívnu tabuľu ActivInspire, základné ovládanie interaktívnej tabule a práce s počítačom.

Medzi potrebné pomôcky a prostriedky by som určite zaradila interaktívnu tabuľu, aplikáciu MS PowerPoint a softvér na prácu s predvážacími zošitmi. Všetky edukačné pomôcky dajú použiť aj na počítačoch na samostatnú prácu, alebo prácu vo dvojiciach.

Vymedzenia kompetencií pedagogických zamestnancov: vie pracovať s počítačom, interaktívnou tabuľou a projektorom, ovláda prácu s internetom a internetovými prehliadačmi, prejavuje záujem o prácu so softvérom ActivInspire pre interaktívnu tabuľu.

Pri príprave na činnosť v školskom klube detí sa každý vychovávateľ určite snaží o to, aby deťom čo najjednoduchším, najatraktívnejším a najzaujímavejším spôsobom sprístupnil danú tému, aby upútal ich pozornosť a motivoval ich k učeniu sa. Ako to dosiahnuť? Jednou z ciest je využívanie informačno-komunikačných technológií v školskej praxi. V súčasnosti sú už takmer všetky školy vybavené najmodernejšou počítačovou technikou a interaktívnymi tabuľami. Zavádzanie týchto technológií zvyšuje nároky aj na prípravu a schopnosti pedagógov nielen používať a obsluhovať techniku, ale vedieť vytvoriť si aj vlastné edukačné materiály – interaktívne cvičenia, hry, testy či kvízy v rôznych programoch.

Práca je určená pre kategóriu vychovávateľ a učiteľ primárneho vzdelávania. Týka sa vzdelávacej tematickej oblasti výchovy v školskom klube detí a prierezovej tematiky: Dopravná výchova.

V práci popisujem niekoľko interaktívnych edukačných materiálov – moderných pomôcok. Sú k dispozícii vychovávateľom, učiteľom aj deťom na prácu na vyučovaní, ale aj na mimovyučovaciu a domácu prípravu.

V tejto osvedčenej pedagogickej skúsenosti nájdú používatelia metodický návod ako s nimi pracovať.

V práci som sa snažila priblížiť niekoľko interaktívnych pomôcok na prácu s deťmi v našom školskom klube detí, ktoré využívam s prvákmi a druhákmi v rámci vzdelávacej oblasti výchovy pri rozvíjaní dopravnej výchovy. Vzdelávacia oblasť výchovy má svoje osobitné postavenie medzi ostatnými oblasťami. Preto je veľmi dôležité, aby mali deti dostatok rôznorodých podnetov a boli správne usmernené.

1 EDUKAČNÉ PROSTREDIE ŠKOLSKÉHO KLUBU DETÍ

Hlavným cieľom edukácie v ŠKD (www.zssacurov.edupage.sk) je rozvoj kľúčových kompetencií. Je dôležité zabezpečiť hladký prechod z predškolského vzdelávania a z rodinnej starostlivosti na školskú edukáciu prostredníctvom stimulovania poznávacej zvedavosti detí vychádzajúcej z ich osobného poznania a vlastných skúseností. Rozvíjať pamäťové zručnosti, vytvoriť šance pre každé dieťa, aby sa rozvíjalo podľa svojich schopností a bolo mu umožnené zažiť v škole úspech, ale aj získavať bohaté skúsenosti zo zážitkového, hrového a učebného prostredia, či dosiahnuť matematickú gramotnosť a zvýšenie gramotnosti v oblasti IKT. Je potrebné viesť deti k tomu, aby vedeli kriticky a tvorivo myslieť prostredníctvom získavania vlastnej poznávacej skúsenosti a schopnosti aktívne riešiť problémy, schopnosť tímovo pracovať, vzájomne sa rešpektovať, hodnotiť a verejne sa prezentovať

1.1 Dopravná výchova v školskom klube detí

V každodennom živote sa žiaci stávajú účastníkmi cestnej premávky ako chodci, korčuliari, kolobežkári, cyklisti, cestujúci v prostriedkoch hromadnej alebo osobnej dopravy. Okrem pozitívnych stránok má doprava a motorizmus aj veľa záporných stránok. Neúmerný je počet dopravných nehôd, ktorých účastníkmi sú deti v mladšom a staršom školskom veku. Základné vedomosti, zručnosti a návyky zamerané na bezpečné správanie sa v rôznych dopravných situáciách získavajú deti najmä prostredníctvom školy.

Ciele výchovy k bezpečnosti v cestnej premávke na ZŠ zahŕňajú oblasť kognitívnu, afektívnu a psychomotorickú, ktoré je potrebné proporcionálne rozvíjať. Sú zostavené v zmysle týchto kritérií :

- pochopiť funkcie dopravy ako riadeného systému vymedzeného všeobecne záväznými právnymi predpismi,
- sformovať si mravné vedomie a správanie sa v zmysle morálnej a právnej zodpovednosti pri chôdzi a jazde v cestnej premávke,
- uplatňovať zásady bezpečného správania sa v cestnej premávke podľa všeobecne záväzných právnych predpisov, a to ako chodec, korčuliar, cyklista, cestujúci (spolujazdec) a podobne,
- spôsobilosť pozorovať svoje okolie, vyhodnocovať situáciu z hľadiska bezpečnosti a aplikovať návyky bezpečného správania sa v cestnej premávke v praktickom živote,
- schopnosť zvládnuť techniku chôdze a jazdy na bicykli,
- schopnosť zvládnuť základné taktické prvky chôdze a jazdy v cestnej premávke,
- pochopiť význam technického stavu a údržby vozidiel pre bezpečnú jazdu v cestnej premávke a prakticky zvládnuť základné úlohy údržby bicykla,
- uvedomiť si význam technických podmienok dopravy a zariadení ovplyvňujúcich cestnú dopravu.

V školskom klube detí sa zaoberám dopravnou výchovou v rámci vzdelávacej, spoločensko-vednej, esteticko-výchovnej a pracovno-technickej tematickej oblasti výchovy. Dopravnú výchovu realizujem prostredníctvom didaktických hier, súťaží, vychádzok, praktických cvičení, výtvarnej tvorby, práce s papierom aj práce s počítačom.

Témy dopravnej výchovy, ktorým sa venujem s deťmi v našom školskom klube detí sú:

- spoznávanie dopravných značiek,
- dopravné hry na školskom dvore,
- spoznávanie pravidiel cestnej premávky pre chodcov,
- výroba dopravných značiek, priechodu pre chodcov, semafora z papiera,
- vybavenie bicykla,
- rozdelenie dopravných prostriedkov a dopravy,
- bezpečná jazda na kolobežke a bicykli na dopravnom ihrisku,
- bezpečné správanie na ceste,
- poskytnutie prvej pomoci,
- riešenie tajničiek, kvízov, interaktívnych cvičení, práca s počítačom.

1.2 Dopravná výchova v didaktických hrách

Didaktické hry v prírode. V našom školskom klube detí realizujeme didaktické hry v prírode dvakrát ročne v rozsahu jedného popoludnia. Časť didaktických hier je tematicky venovaná dopravnej výchove. Zúčastňujú sa ich deti z oboch oddelení školského klubu spolu.

Presúvam sa s deťmi z môjho oddelenia po vopred stanovenej trase. Deťom zadám úlohu, čo si majú všímať. Úlohy stanovujem primerane veku a podľa ročníkov, do ktorých detí chodia.

Obsahové zameranie v prvom ročníku:

- chodníky, cestné komunikácie, železničná trať, letisko, prístav,
- verejné dopravné prostriedky – autobus, trolejbus, električka, vlak, lietadlo, loď,
- pravidlá správania sa na komunikáciách a činnosť na svetelné znamenia,
- bezpečnosť v cestnej premávke – vybrané dopravné značky,
- presun žiakov po vytýčenej trase s vopred zadanou úlohou:
Pomenuj dopravné prostriedky, ktoré sme počas presunu spozorovali.
Koľko dopravných prostriedkov sme videli?

Obsahové zameranie v druhom ročníku:

- organizovaný pochod s dodržiavaním pravidiel cestnej premávky,
- pravidlá správania sa vo verejných dopravných prostriedkoch,
- bezpečnosť v cestnej premávke – vybrané dopravné značky,
- presun žiakov po vytýčenej trase s vopred zadanou úlohou:
Poznáš dopravné značky, ktoré sme počas presunu videli?
Koľko dopravných značiek sme videli?

Obsahové zameranie v treťom ročníku:

- doprava v obci, verejné dopravné prostriedky,
- bezpečnosť v cestnej premávke – vybrané dopravné značky,
- presun žiakov po vytýčenej trase s vopred zadanou úlohou:
Sleduj počas presunu dopravné situácie a povedz, akých prípadných chýb sa dopustili chodci. Koľko chodcov sme cestou stretli?

Obsahové zameranie vo štvrtom ročníku:

- bezpečnosť v cestnej premávke – vybrané dopravné značky,
- základné vybavenie bicykla, základné pravidlá správania sa cyklistov v cestnej premávke, vybavenie cyklistu,
- presun žiakov po vytýčenej trase s vopred zadanou úlohou:
Pozoruj správanie sa cyklistov, dodržiavanie pravidiel, prípadné nedostatky v základnom vybavení bicykla.
Koľko cyklistov sme cestou stretli?

Kurz dopravnej výchovy. V mesiaci jún realizujeme v našom školskom klube detí kurz dopravnej výchovy. Pripravujú a realizujú ho vychovávateľky. Prebieha počas jedného týždňa. Pozývame na besedu zástupcu autoškoly alebo policajného zboru. Kurzu sa zúčastňujú deti z obidvoch oddelení školského klubu spolu. Záujem o túto aktivitu je u všetkých detí veľmi veľký.

1. deň – Cesta nie je ihrisko - prednáška organizovaná zástupcom autoškoly, multimedialne DVD S Martinom na cestách.

2. deň – Chodec a skupina chodcov - základné pravidlá cestnej premávky pre chodcov (svetelné signály, oblečenie), správanie sa chodcov na verejných komunikáciách (chodník, cesta, priechod pre chodcov), osvojiť si zásady bezpečného správania sa v cestnej premávke, schopnosť zvládnuť techniku chôdze, základné taktické prvky chôdze, vyhodnocovať situáciu z hľadiska bezpečnosti.

3. deň – Cyklista, kolobežkár, korčuliar - základné pravidlá správania sa pri jazde, základné vybavenie bicykla i cyklistu, pochopiť význam technického stavu a údržby bicykla pre bezpečnú jazdu v cestnej premávke, prakticky zvládnuť základné úlohy údržby bicykla.

4. deň – Modelové situácie na dopravnom ihrisku - pochopiť funkcie dopravy ako riadeného systému vymedzeného všeobecne záväznými právnymi predpismi, schopnosť zvládnuť techniku jazdy na korčuliach, kolobežke a na bicykli, sformovať si mravné vedomie a správanie sa v zmysle morálnej a právnej zodpovednosti pri chôdzi a jazde v cestnej premávke.

5. deň – Hry na dopravnom ihrisku - základné zručnosti v údržbe kolobežky, bicykla, jazda zručnosti (po naklonenej rovine, cez rampu, pomedzi kužele), spôsobnosť pozorovať svoje okolie, vyhodnocovať situáciu z hľadiska bezpečnosti a aplikovať návyky bezpečného správania sa v cestnej premávke v praktickom živote – súťaže.

2 DOPRAVNÁ VÝCHOVA INTERAKTÍVNE

Informačno-komunikačné technológie dnes neodmysliteľne patria k práci učiteľa (Brestenská, 2009) a sú potenciálnym nástrojom na významnú zmenu v učení sa. Ich prítomnosť v školách neprináša automaticky zmenu vyučovacieho procesu – tá je v rukách tvorivých a inovatívnych pedagogických zamestnancov. Pri skúmaní procesu učenia sa orientovaného na žiaka nepochybne nájdeme niekoľko ciest, ktoré prispievajú k lepšiemu zvládnutiu učiva. Sú nimi:

- motivácia – učenie a učenie sa má zaujať žiakovu pozornosť,
- príležitosť – znalosti a zručnosti, ktoré si buduje, majú nadväzovať na jeho bezprostredné záujmy,
- podpora – žiak musí cítiť osobnú podporu a povzbudenie pri vlastnom učení sa rýchlosťou a úrovňou, aká mu vyhovuje.

K naplneniu týchto cieľov môžu významným spôsobom prispieť aj informačné technológie, pretože:

- poskytujú silne motivačné prostredie a obsah zodpovedajúci konkrétnym záujmom detí,
- umožňujú postupovať individuálnym tempom a náročnosťou,
- spájajú školu so skúsenosťami z mimoškolského života.

Osvedčená pedagogická skúsenosť prináša niekoľko interaktívnych edukačných materiálov – moderných pomôcok.

Všetky cvičenia majú spoločných niekoľko dôležitých vlastností:

- týkajú sa tém z dopravnej výchovy,
- súvisia s prierezovou tematikou dopravná výchova v primárnom vzdelávaní,
- sú pripravené na neformálne precvičovanie učiva v školskom klube detí, ale môžu sa využiť aj na vyučovacích hodinách,
- je u nich zabezpečená okamžitá spätná väzba,
- pre prácu s nimi je potrebná interaktívna tabuľa, alebo počítač,
- dajú sa využiť na skupinovú prácu, ale aj na prácu vo dvojiciach, či na samostatnú prácu žiakov,
- sú voľne dostupné na internete a sú to autorské práce.

2.1 Interaktívne predvádzacie zošity

Program ActivInspire je špeciálny softvér, ktorý je autorským programom na tvorbu predvádzacích zošitov – flipchartov pre interaktívnu tabuľu.

Ak škola nemá zakúpenú licenciu na program ActivInspire, dá sa voľne stiahnuť prehliadač. Nazýva sa ActivInspire Personal Edition, je bezplatný a nachádza sa na stránke: <http://support.prometheanplanet.com/server.php?show=nav.24378>

Na stránke je potrebná registrácia, ktorá je bezproblémová a bezplatná.

ActivInspire poskytuje používateľovi množstvo aktívnych prvkov, akcií a vlastností. Všetky slúžia na vytvorenie dynamickej učebnej pomôcky, v ktorej sa dá premysleným spôsobom zabezpečiť pre užívateľov aj spätná väzba. Variabilné prostredie programu, knižnica zdrojov, množstvo nástrojov a využiteľných akcií robí z ActivInspire jeden z najzaujímavejších programov na tvorbu edukačných pomôcok.

Interaktívny predvádzací zošit Dopravné prostriedky.

Predvádzací zošit je vytvorený v programe ActivInspire vo forme interaktívnych cvičení s názvom: Dopravné prostriedky – Hlavolamy. Je voľne dostupný a dá sa stiahnuť z mojej stránky: <https://mojatvorba.wordpress.com/zvladneme-dopravu/>

Obsahový štandard:

- pojmy: dopravné prostriedky.

Štruktúra predvádzacieho zošita

Predvádzací zošit obsahuje sedem hlavolamov s tematikou dopravných prostriedkov: krížovka s tajničkou, sudoku, pexeso, puzzle a iné.

Krížovka s tajničkou. Na snímke je pripravená hra – krížovka (Obr. 1 – vľavo). Má poslúžiť na precvičenie pojmov z dopravnej výchovy.

Deti môžu vypnúť prehliadače v predvádzacom zošite, k práci ich nepotrebujú. V krížovke som pripravila sedem zadaní: 1. dopravné prostriedky na vode (lode), 2. má dve kolesá a motor (motocykel), 3. bez dopravného prostriedku (pešo), 4. dopravuje veľa ľudí na kolesách (autobus), 5. dopravuje vo vzduchu (lietadlo), 6. jazdí po koľajach (trolejbus), 7. bežný dopravný prostriedok (auto). Kontrolu som pripravila pomocou aktívneho prvku lupa - posunutím lupy, ktorá odkryla celú vyplnenú krížovku aj s tajničkou v žltých okienkach (Obr. 1 – vpravo). Tajnička je: doprava.

Keďže je na snímke veľa rôznych objektov, tak tam nie sú pripravené ďalšie aktívne prvky. Preto deti použili nástroje z panela nástrojov predvádzacieho zošita: pero, výber, prechod na ďalšiu stránku.



Obrázok 1 Náhľad na snímky s krížovkou

Prameň: vlastný návrh

Reflexia a návrhy: Deti lúštili krížovku bez problémov. Keďže sa prváci ešte neučili napísať všetky písmená, slovný zápis dopravných prostriedkov som urobila spolu s nimi. Pojmy boli jednoduché, takže to nespôsobovalo výraznejšie problémy. Naopak deti sa veľmi pohotovo opravovali, ak niekto urobil chybu.

Krížovka sa dá pripraviť na ľubovoľný predmet. Ja som to realizovala s deťmi v školskom klube na interaktívnej tabuli. Tabuľu mám priamo v našom klube z národného projektu Aktivizujúce metódy vo výchove. Využila som prázdnu šablónu, ktorú som dala k dispozícii na moju webovú stránku do sekcie „Zopakujme s druhákmi“:

<http://mojatvorba.wordpress.com/zopakujme-s-druhakmi-2/>. Jej názov je „Šablóna na krížovku“. Vyzvala som deti, aby tvorili krížovku na pomenovanie členov rodiny.

Vychovávateľky aj učitelia si môžu šablónu stiahnuť a ak majú program ActivInspire, tak stačí len vytvoriť krížovku s maximálne dvanástimi zadaniami úloh z ľubovoľného predmetu alebo oblasti vzdelávania a môžu sa s deťmi zahrať. Zdroj pôvodnej šablónky je od českého učiteľa Mgr. Petra Peroutka.

Slovné rébusy. Na troch snímkach predvádzacieho zošita som pripravila úlohy – slovné rébusy s pojmami o dopravných prostriedkoch.

V prvej úlohe bola tabuľka, v ktorej boli skryté názvy účastníkov cestnej premávky – chodec, cyklista, vodič.

Na ďalšej snímke bolo šesť slov, v ktorých boli poprehadzované písmená a úlohou detí bolo zložiť z nich slová, ktoré označovali dopravné prostriedky: A, U, U, O, S, T, B – autobus, T, L, L, D, A, E, O, I – lietadlo, A, E, E, I, K, R, Č, K, L, T – električka, R, P, K, N, A, O, O – ponorka, A, A, E, K, T, R – raketa, K, L, M, C, T, E, O, O, Y – motocykel.

Na tretej snímke bola úloha, v ktorej mali deti za úlohu v zvislom smere popresúvať správne poradie viet. Ich obsahom bol postup ako sa má správne prechádzať cez cestu po priechode pre chodcov. Sú to vety v tomto poradí:

- Stojíme jeden a pol kroka od vozovky.
- Zastavíme sa a sústredíme na dopravnú situáciu okolo.
- Na cestu vstúpime po pozornom rozhliadnutí.
- Najprv pozri doľava, až potom doprava – zopakuj to najmenej dvakrát.
- Cez cestu sa prechádza plynulo krokom nie behom.

Na snímkach predvádzacieho zošita boli pripravené aktívne prvky: prechod na ďalšiu stránku, výber, zvýrazňovač, kontrola. Deti mali po vyriešení každej úlohy okamžitú spätnú väzbu pomocou kontroly, ktorú som umiestnila na jednotlivé snímky. Správne riešenie bolo skryté a deti ho získali kliknutím na obrázok alebo piktogram kontroly. V jednom prípade dostali spätnú väzbu tak, že posunuli šípkou so správnym riešením vpravo.

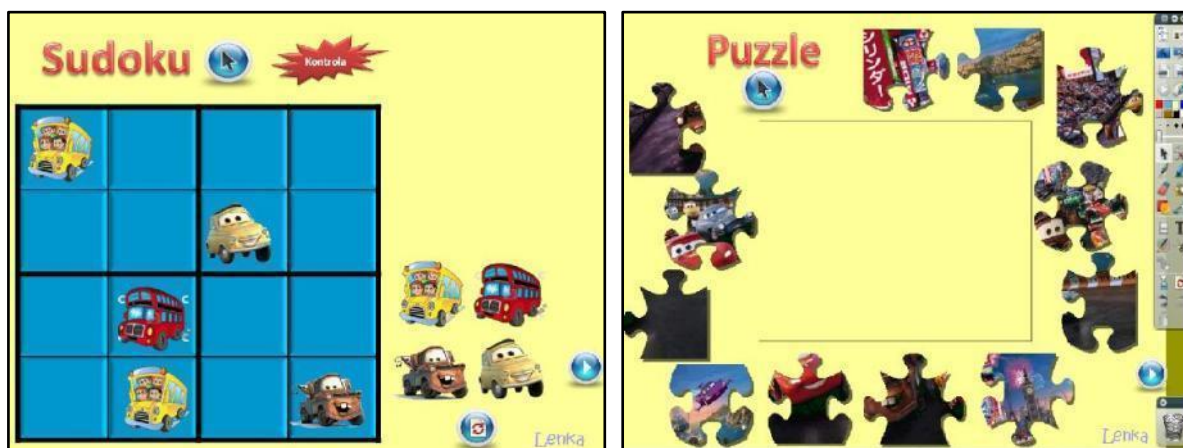
Reflexia a návrhy: Deti riešili rébusy s nadšením. Pojmy z tabuľky našli veľmi rýchlo. Poskladať dopravné prostriedky z rozhádzaných písmen bola náročnejšia úloha, no deti sa pretekali, komu sa to skôr podarí. Pri riešení tretej úlohy som sa pýtala detí ako prechádzajú cez cestu. Niektoré sa priznali, že prebehnú aj cez hlavnú cestu mimo priechod pre chodcov. Toto priznanie viedlo k tomu, že som vysvetlila deťom aké veľké nebezpečenstvo im hrozí. Ba spomenula som aj smrteľnú nehodu žiačky našej školy, ktorá sa stala práve preto, že prechádzala mimo priechod a nedávala pozor. Počas pobytu na školskom dvore som nakreslila na asfalt priechod pre chodcov a deti si vyskúšali celý postup. Zážitok z toho mali najmä prváci, lebo ich väčšinou vozia alebo vodia do školy rodičia a tu mali zvládnuť priechod samostatne. Staršie deti predstavovali autá a cyklistov a prváci chodcov.

Sudoku. Na ďalšej snímke bola pripravená hra – sudoku (Obr. 2 – vľavo). Mala poslúžiť na precvičenie logického myslenia a cestných dopravných prostriedkov. Na snímke sú namnožené štyri dopravné prostriedky: červený autobus, školský autobus, osobné auto a odťahové auto. Využila som akciu objektu – kópia potiahnutím. Okrem týchto

aktívnych prvkov sú na snímke predvážacieho zošita aj prechod na ďalšiu stránku, vrátiť stránku, výber a kontrola. Po kliknutí na piktogram kontroly sa zobrazí deťom vyriešené sudoku.

Puzzle. Aby bol predvážací zošit pre deti zaujímavejší a trochu zábavnejší, tak som zaradila aj snímku, na ktorej je vložená hra puzzle (Obr. 2 - vpravo). Bolo potrebné poskladať puzzle presúvaním a potom ešte deti rozprávali, čo vidia na obrázku.

Puzzle je pripravené v aplikácii Jigflip. Je to jednoduchý program vytvorený pre program ActivInspire. Je voľne dostupný na internete na webovej stránke: <http://community.prometheanplanet.com/en/blog/b/blog/archive/2010/04/25/a-jigsaw-maker-for-activinspire.aspx#.UwTVRs7kctB>.



Obrázok 2 Náhľad na snímky so sudoku a puzzle

Prameň: vlastný návrh

Reflexia a návrhy: Deti veľmi radi hrajú hry. Puzzle k ním určite tiež patrí. Sudoku je trochu náročnejšie, ale tí čo pochopili princíp hry, učia ďalších. Je veľmi inšpiratívne sledovať deti pri vysvetľovaní pravidiel mladším kamarátom. Ak sa im to náhodou nedarí, tak jednoducho premiestnia obrázok na správne miesto a potom vysvetlia, prečo je to tak.

Po vyriešení sudoku som sa porozprávala s deťmi na tému: Akým dopravným prostriedkom ste už cestovali. Auto a bicykel boli dopravné prostriedky, ktorým všetci bežne cestujú. Deti zo spádovej obce, ktoré chodia do našej školy od prvého ročníka, sa pochválili, že cestujú každý deň autobusom. Pár detí cestovalo vlakom a niekoľkí už leteli aj lietadlom s rodičmi na dovolenku. Bola to plodná diskusia. Najmä prváci rozprávali s veľkým nadšením príhody z cestovania.

Pýtala som sa deti aj na autobusy zo sudoku, ktoré sme riešili. Staršie deti vedeli, že červené autobusy jazdia v Londýne a ten žltý, že je školský autobus. Pri najbližšej návšteve počítačovej učebne som zadala deťom úlohu, aby vyhládali fotografie týchto dvoch typov autobusov a pozreli si obrázky Londýna. Staršie deti si vytvorili z obrázkov aj prezentáciu v aplikácii MS PowerPoint.

Po poskladaní puzzle dostali deti obrázok z rozprávky Autá. Potom rozprávali, čo vidia na obrázku. Pýtala som sa ich, čo je tam reálne, čo vymyslené, či môžu autá v súčasnosti aj lietať, ktoré prostriedky máme aj dnes, ktoré lietajú. Do diskusie sa zapájali rovnako chlapci ako aj dievčatá.

Pexeso. Na poslednej snímke predvádzacieho zožita bola pripravená hra pexeso (Obr. 3 – vľavo). Pod kartičkami s logom našej školy sa skrývali obrázky rôznych dopravných prostriedkov. Na snímke bolo pripravené aj počítadlo pre dve skupiny. Môžeme hrať bez jeho použitia, aj s použitím.



Obrázok 3 Náhľad na snímky s pexesom

Prameň: vlastný návrh

Pravidlá hry môžu byť takéto:

1. Súťažia dve skupiny (napríklad chlapci – dievčatá).
2. Poradie sa určuje pomocou hodu kockou. Kto má väčšiu hodnotu, ten začína.
3. Víťazná skupina začína hru kliknutím na dve kartičky pexesá.
4. Ak sa odkryjú rovnaké obrázky, pridajú si na počítadle bod a pokračujú v odkrývaní (Obr. 3 – vpravo).
6. Ak odkryté obrázky nie sú rovnaké, pokračuje druhá skupina.
7. Po odkrytí všetkých dvojíc dopravných prostriedkov spočítame, ktorá skupina má viac bodov a určíme víťaza.

Reflexia a návrhy: Po otvorení snímky s pexesom prejavili deti veľkú radosť. Je to hra, ktorú veľmi obľubujú aj v papierovej podobe. V školskom klube detí v našej škole máme niekoľko nenáročných pexies s domácimi zvieratkami, slovíčkami v angličtine a aj rozprávkové pexesá. V interaktívnom prevedení sa deťom pexeso páčilo ešte viac.

Výzvou bol pre deti aj môj návrh, aby vyhľadali na wikipédii zaujímavé informácie o histórii hry pexeso. Zistili zaujímavé informácie o tom, že názov PEXESO je český akronym vzniknutý zo slov „PEKELNĚ SE SOUSTŘEĎ“. Zahrali si pexeso v dvojiciach na internete na webovej stránke: <http://rexik.zoznam.sk/hry/tag/pexeso/>.

Na stránke: <http://www.pexeso.net/vytvorit-pexeso> som deťom vytvorila pexeso s dopravnými prostriedkami na vytlačenie (Príloha 1).

Stránka je vhodná na vytvorenie ľubovoľného pexesa z vlastných obrázkov, ktoré sa potom dá hrať on-line alebo uložiť a vytlačiť. Vybrala som si do pexesa vlastné obrázky dopravných prostriedkov, ich dizajn aj počet dvojíc. Aplikácia na stránke vytvorila pexeso podľa mojich požiadaviek. Návod na prácu je veľmi jednoduchý, zvládli ho samostatne aj štvrtáci. To moje pexeso s dopravnými prostriedkami má kód: 06718. So staršími žiakmi som v školskom klube pripravovala rozprávkové pexeso na vytlačenie

ako darček na zápis pre budúcich prváčikov.

Interaktívny predvádzací zošit Kvíz z dopravnej výchovy.

Predvádzací zošit bol vytvorený v programe ActivInspire vo forme interaktívnych cvičení s názvom: Kvíz z dopravnej výchovy. Je voľne dostupný a dá sa stiahnuť z mojej stránky: <https://mojatvorba.wordpress.com/zvladneme-dopravu/>

Obsahový štandard:

- pojmy: dopravné prostriedky, dopravné značky, semafor, chodec.

Štruktúra predvádzacieho zošita

Predvádzací zošit bol pripravený ako súťaž. Mal poslúžiť na zábavné precvičenie pojmov z dopravnej výchovy.

Deti sa rozdelia do dvoch skupín – napr. chlapci a dievčatá, alebo prvý rad a druhý rad a podobne.

Na druhej snímke predvádzacieho zošita (Obr. 4 - vľavo) bol pripravený hrací plán. Sú to štyri kategórie (dopravné prostriedky, dopravné značky, semafor a chodec) po štyri úlohy. Spolu je tu šestnásť úloh rôznej náročnosti. Náročnosť úloh v každej z kategórii je od sto do štyristo bodov. Na snímke je sú aj pravidlá hry, ktoré sa zobrazia kliknutím na ich piktogram. Druhým kliknutím na tento piktogram prepneme predvádzací zošit do modulu „na celú obrazovku“ a vypneme prehliadače, ktoré pri súťaži nepotrebujeme.

Pravidlá hry:

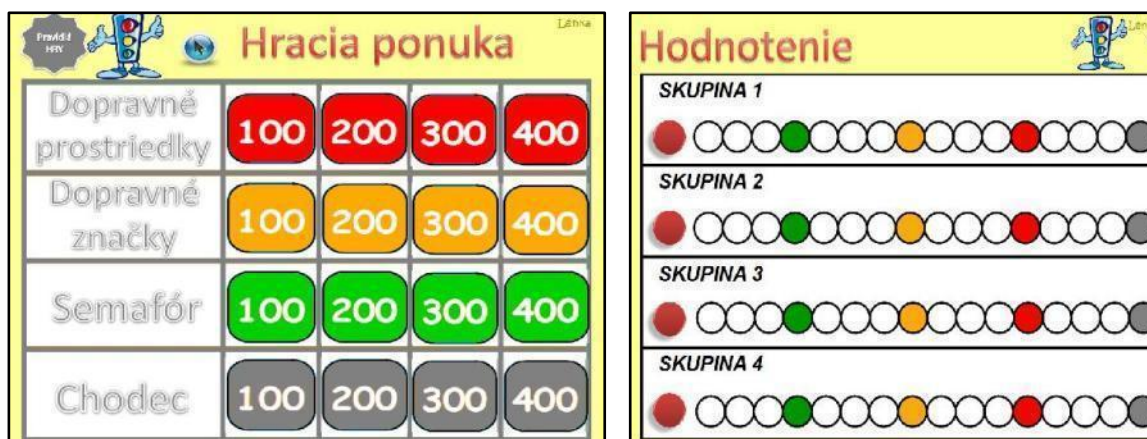
1. Súťaží sa v dvoch až štyroch skupinách.
2. Každé družstvo si vyberá jednu otázku s bodovou hodnotou 100, 200, 300 alebo 400 bodov.
3. Kliknutím na vybranú hodnotu a potom na semafor, ktorý nás po kliknutí preniesie k vybratej úlohe.
4. Po výpočte sa kliká na červený kruh v pravom dolnom rohu.
5. Zobrazí sa snímka s hodnotením, kde si ho skupina nastaví (Obr. 4 - vpravo).
6. Kliknutie na semafor je návrat na hraciu ponuku.

Prvé družstvo pošle svojho zástupcu k interaktívnej tabuli. Ten klikne na vybranú bodovú hodnotu.

Ak deti nevyriešia zvolenú úlohu správne, nezískavajú body, ide ďalšia skupina. Okamžitú spätnú väzbu majú na každej snímke v podobe ukrytej kontroly výsledkov.

Po využití všetkých bodových hodnôt v hracej ponuke vyhodnotíme celý kvíz a vyhlásime víťazov.

Ďalšie družstvá si vyberajú zo zvyšných bodových hodnôt. A tak sa opakuje postup, kým sa neminú všetky bodové hodnoty. V predvádzacom zošite sa nachádza šestnásť snímok s úlohami.



Obrázok 4 Náhľad na snímky s hracou ponukou a hodnotením

Prameň: vlastný návrh

Dopravné prostriedky. V prvej kategórii boli všetky úlohy zamerané na dopravné prostriedky.

V prvej úlohe mali deti priradiť k dopravným prostriedkom miesto, kde sa pohybujú. Na snímke sú obrázky štyroch dopravných prostriedkov: lietadlo, auto, vlak, loď a pod nimi štyri slová: zem, koľajnice, voda, vzduch. Pohyb slov je obmedzený vodorovným smerom. Kontrolu deti získali kliknutím na zemeguľu.

V druhej úlohe mali deti poskladať slová, ktoré predstavujú dopravné prostriedky. Na snímke sú pripravené štyri skupiny hlások: T A U O, I L E K Y C B, L A V K, D O L E, z ktorých deti poskladajú: auto, bicykel, vlak, lode. Skontrolujú si to kliknutím na zemeguľu.

V tretej úlohe mali deti pripravené bludisko s deviatimi rôznymi dopravnými prostriedkami. Úlohou detí je prejsť bludiskom od štartu a pospájať perom všetky dopravné prostriedky. Aj na tejto snímke je rovnaká kontrola správneho riešenia.

V štvrtej úlohe hádali deti sedem hádaniek a dopisovali riešenie na pripravené pomlčky. Hádky: 1. Čo sa plaví po vode? Malé aj veľké ... (lode). 2. Na jazere veľké vlny robia motorové ... (člny). 3. Povedal som včera Dorke, že ju zveziem na ... (motorke). 4. Kozmonauti – a to isto viete, lietajú vždy do vesmíru na ... (rakete). 5. Tovar aj dvadsať ton, odvezie vám ... (kamión). 6. S kamarátkou sme si zvykli, pretekať sa na ... (bicykli). 7. To by strašne dopadlo, ak by spadlo ... (lietadlo).

Reflexia a návrhy: Úlohy o dopravných prostriedkoch deti riešili bez väčších problémov. Miesto, kde sa pohybujú jednotlivé dopravné prostriedky zvládli pomenovať aj prváci. Vytvoriť dopravné prostriedky z písmen nebola ťažká úloha, lebo podobné úlohy už deti predtým riešili.

Pre prvákov som pripravila aktivitu, v ktorej sa deti postavili do dvoch zástupov. Ja som povedala dopravný prostriedok a deti – prví v zástupoch mali pomenovať prostredie v ktorom sa pohybuje. Kto odpovedal správne, mohol si sadnúť. Kto neodpovedal

správne alebo odpovedal neskôr, posunul sa na koniec svojho radu. Vyhrál rad, v ktorom skôr všetci sedeli.

S druhákmi som realizovala aktivitu v dvojiciach, v ktorej tvorili hlavolamy. Deti vymysleli dopravný prostriedok, poprehadzovali písmená a vymenili si hlavolam navzájom. Súťažili, kto skôr nájde riešenie. Víťazi vytvorili nové dvojice a pokračovali v hre.

Dopravné značky. V druhej kategórii boli všetky úlohy zamerané na dopravné značky. V prvej úlohe mali deti poskladať jednoduché puzzle a povedať, čo vidia na obrázku. Sú na ňom rôzne dopravné značky.

V druhej úlohe deti riešili sudoku so štyrmi dopravnými značkami. Riešenie si skontrolovali posunutím šípky.

V tretej úlohe bolo pripravené pexeso a merač času – stopky (Obr. 5. – vľavo). Úlohou detí bolo zapnúť stopky a hrať pexeso. Na celé pexeso mali stanovené tri minúty. Ak to stihli, získali 300 bodov.

V štvrtej úlohe deti poznávali dopravné značky. Ich úlohou bolo presunúť správne pomenovanie značky k odpovedajúcej značke. Na snímke je päť dopravných značiek (Obr. 5 – vpravo). Vybraté sú značky, na ktorých sú vyobrazení ľudia a sú trojuholníkového tvaru. Kontrolu deti získajú vysunutím šípky.



Obrázok 5 Náhľad na snímky s úlohami

Prameň: vlastný návrh

Reflexia a návrhy: Puzzle, sudoku a pexeso sú hry, ktoré deti radi hrajú. Stopky pri odkrývaní pexesa deti veľmi zaujali. Podarilo sa im odkryť všetky kartičky za necelú minútu. Poznávanie značiek za štyristo bodov bolo pre prvákov aj druhákov veľmi náročné. Úlohu riešili len intuitívne a použili vylučovaciu metódu. Uvažovali o tom, že cyklista je len na jednej značke, tiež práca na ceste a aj priechod. Týmto značkám pridelili pomenovanie a ostali im len dve. Tie doplnili úvahou podľa obrázka.

Semafor. V tretej kategórii boli všetky úlohy zamerané na semafor. V prvej úlohe mali deti správne vyfarbiť svetlo na semafore odpovedajúce povelu chod'. Použili na to plechovku, zvolili si správnu farbu a vyplnili odpovedajúcu postavu na semafore. Kontrolu získali kliknutím na piktoqram kontroly.

V druhej úlohe je päť semaforov. Deti mali pod nich presunúť správny povel (stop, voľno, pozor) podľa toho aké svetlo na nich svieti. Kontrolu získali posunutím lupy pod semaforey.

Tretia úloha je podobná ako prvá. Rozdiel bol v tom, že na semafore je potrebné doplniť svetlo odpovedajúce povelu stoj.

V štvrtej úlohe mali deti doplniť farbu na semafore, ktorá svieti a doplniť aj povel odpovedajúci tejto farbe.

Reflexia a návrhy: Táto kategória sa deťom páčila najviac. Semafor poznajú dôkladne už prváci. Deti pracovali s nástrojom výplň – plechovka. Stávalo sa im, že iba klikli na piktogram výplne a zabudli vybrať farbu. Všimli si to, až keď zaliali obrázok farbou akú nechceli. Nebol však problém zmeniť to. Klikli na šípku s označením späť a nastavili potrebnú farbu pre výplň.

V školskom klube som realizovala s deťmi aj spoločnú výtvarnú aktivitu, v ktorej bol vyrobený jednoduchý semafor zo škatule od topánok a farebného papiera. Deti oblepili škatuľu čiernym farebným papierom, vystrihli z červeného, žltého a zeleného papiera primerané, rovnako veľké kruhy a nalepili na škatuľu v poradí ako na semafore. Potom ho vystavili v triede.

Každé z detí si vytvorilo aj svoj semafor. Priniesli si malé papierové škatuľky (od zubnej pasty, liekov a podobne). Obalili si ich čiernym papierom a ako svetlá si nalepili vrchnáčky z pet fliaš. Hotové semafore si deti zobrali domov.

Chodec. V štvrtej kategórii boli všetky úlohy zamerané na chodcov a predpisy cestnej premávky súvisiace s nimi.

V prvej úlohe mali deti kliknúť na obrázku na toho, kto nie je na chodníku a patrí tam (Obr. 6 – vľavo). Deti môžu kliknúť na každú postavu. Ak odpovedali správne, zobrazil sa im veselý myšiak, ak nesprávne, smutný. Body si pripísali, len ak odpovedali správne.

V druhej úlohe je taký istý obrázok ako v prvej, ale úloha je iná. Deti mali nájsť tri objekty, ktoré nepatria na chodník.



Obrázok 6 Náhl'ad na snímky s úlohami

Prameň: vlastný návrh

V tretej úlohe boli štyri obrázky, na ktorých je priečod pre chodcov a chlapec, ktorý rôznym spôsobom cez neho prechádza (Obr. 6 – vpravo). Deti mali vyznačiť biely štvorček na tom obrázku, kde chodec prechádza správne cez priečod. Kliknutím na

kontrolu sa zobrazila deťom šípka, ktorá ukazuje na prvý obrázok. Ten je správnym riešením.

V štvrtej úlohe mali deti správne usporiadať názvy: chodník, vozovka, chodník. Na kontrolu použili magický atrament a vygumovali červené útvary, čím sa im odkrylo správne riešenie.

Reflexia a návrhy: V prvých dvoch úlohách deti zaujala predovšetkým spätná väzba – kontrola. Keď odpovedali správne, chceli si ešte kliknúť aj na nesprávne riešenie, aby videli, čo sa im zobrazí. Použitie magického atramentu na kontrolné zobrazenie správneho riešenia v štvrtej úlohe bolo novou akciou, ktorú niektoré deti ešte nevyužili pri práci s interaktívnou tabuľou.

Vyzvala som deti, aby povedali, ako sa prechádza cez priechod pre chodcov. Zrealizovala som potom vychádzku do obce na skutočný priechod pre chodcov na hlavnej ceste. Počas presunu som deti upozornila, aby dodržiavali všetky bezpečnostné predpisy, sledovali dopravné značky. Deti sa snažili zapamätať si, aké dopravné značky videli a v škole si ich potom nakreslili a pomenovali.

Vychádzku som využila aj na ďalšiu aktivitu v rámci dopravnej výchovy. Pripravila som veľký baliaci papier formátu A1 a na neho pomocou tabuľovej čiernej fixky deti spoločne nakreslili veľký plán s ulicami, obchodmi, priechodmi pre chodcov, cyklistickou cestou, parkom, križovatkou, mostom, kruhovým objazdom, lekárnou, parkoviskom, knižnicou, školou a obytnou zónou. Využila som reálne zážitky detí, ale aj ich fantáziu na vytvorenie tohto imaginárneho mestečka. Plánik som potom rozstrihla podľa zvolenej náročnosti, na 8 častí aby vzniklo puzzle. Deti som rozdelila do skupín a v skupinách sa podieľali na kreslení, písaní vyfarbovaní jednotlivých častí na plagáte. Po skončení práce som opäť plán poskladala a prelepila priesvitnou lepiacou páskou. Ďalšia práca v skupinách bola zameraná na prípravu dopravných prostriedkov, značiek, chodcov, ktoré potom jednotlivé skupiny po vzájomnej porade umiestnili na plán mestečka. Po ukončení práce som deťom navrhla, aby sa zahrli na pláne s dopravnými prostriedkami. Zadávali si navzájom úlohy a plnili ich. Napríklad pokyny, aby zelené auto zaparkovalo pri škole, aby modré auto prešlo kruhovým objazdom, aby cyklista obišiel okolo parku, aby autobus zastavil na autobusovej zastávke a podobne. Deti dokázali navymýšľať veľmi veľa príkazov a zároveň dôsledne dbali, aby sa dodržiavali dopravné predpisy. Plán som po ukončení aktivity zrolovala, odložila a kedykoľvek som sa k nemu mohla vrátiť.

2.2 Interaktívne prezentácie

Program MS PowerPoint je najrozšírenejším programom pre tvorbu interaktívnych prezentácií. Umožňuje pripraviť pre deti zábavné edukačné pomôcky.

Veľkou výhodou tohto programu je jeho aplikovateľnosť na všetky typy interaktívnych tabuľ bez ohľadu na softvér príslušnej tabule. S prezentáciou môžeme pracovať na interaktívnej tabuli aj na počítačoch v počítačovej učebni. Nesmieme zabúdať na vhodnú veľkosť a farbu písma, atraktívne prostredie s vkusne vloženými efektmi. Deti v nižších ročníkoch veľmi motivujú animované obrázky v prezentáciách a vyhodnotenie práce v závere prezentácie. Interaktívne prezentácie opísané v tejto práci sú dôkazom toho, že učiť sa dá aj hrou. Udržíme pozornosť detí, ktoré si pri práci s prezentáciou vôbec neuvedomujú, že sa učia, nie hrajú. Pocit úspechu zažije každý dieťa.

Viem si sama pripraviť atraktívne a graficky prítlačlivé šablóny – pozadia pre svoje prezentácie. Ďalšou výhodou softvéru je vloženie mediálnych klipov - videa a zvuku, či prepojenie na iné interaktívne cvičenia a stránky. Vhodne spracované prezentácie sú významným motivačným činiteľom v edukačnom procese.

Tvorba interaktívnych prezentácií je časovo náročná, no vynaložené úsilie prináša svoje ovocie.

Interaktívna prezentácia Výstražné značky

Prezentácia bola vytvorená v aplikácii MS PowerPoint vo forme interaktívnej hry s názvom Výstražné značky. Je voľne dostupná a dá sa stiahnuť z mojej stránky: <https://mojatvorba.wordpress.com/zvladneme-dopravu/>.

Obsahový štandard:

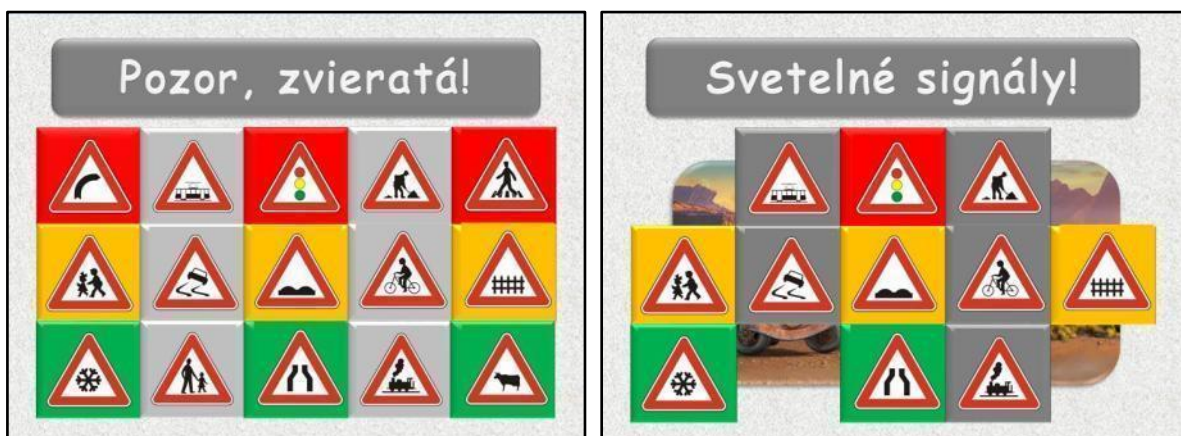
- pojmy: dopravné značky, výstražné značky.

Štruktúra prezentácie

Prezentácia bola pripravená ako hra – skrytý obraz. Mala poslúžiť na zábavné precvičenie niektorých často sa vyskytujúcich výstražných dopravných značiek.

Na tretej snímke prezentácie bolo pripravených dvanásť obrázkov výstražných značiek (Obr. 7 – vľavo). Pod nimi je skrytý obrázok, ktorý budeme postupne odkrývať. V hornej časti snímok sa deťom zobrazí názov jednej značky. Úlohou detí bolo vyhľadať takúto značku medzi obrázkami a kliknúť na ňu.

Ak klikli správne, obrázok zmizol a prezentácia sa pretočila na ďalšiu snímku. Ak klikli na nesprávnu značku, tá sa pokývala a ostávali na tej istej snímke. Deti museli nájsť odpovedajúcu značku k názvu v hlavičke snímky. Obraz sa postupne odkrýval kľaním na správne odpovede (Obr. 7 – vpravo).



Obrázok 7 Náhľad na snímky prezentácie so skrytým obrazom

Prameň: vlastný návrh

Odkrytím poslednej značky sa deťom zobrazil hľadaný obraz – obrázok z filmu Autá a pochvala pre deti, že zvládli pripravené značky.

Reflexia a návrhy: Prácu s prezentáciou zvládajú na interaktívnej tabuli aj prváci. V prezentácii sa deti dostali na ďalšiu stránku až vtedy, keď klikli na správnu značku. Tak si preverovali vedomosti, ale zároveň sa učili názvy jednotlivých príkazových značiek.

Malý problém nastal pri značkách v hornom rade. Nižšie deti nemohli kliknúť na tieto značky, lebo tam nedosiahli. Vyriešila som to tak, že som vyzvala vyššie dieťa, aby pomohlo. Jedna prváčka si dokonca priniesla k tabuli stoličku, postavila sa na ňu a klikla na odpovedajúci obrázok.

Interaktívne prezentácie, ktoré sú formou hry, sa deťom veľmi páčia. Sú pripravené pomocou vlastných animácií.

Interaktívna prezentácia Poznáš dopravné značky

Prezentácia bola vytvorená v aplikácii MS PowerPoint vo forme interaktívnej hry s názvom Výstražné značky. Je voľne dostupná a dá sa stiahnuť z mojej stránky: <https://mojatvorba.wordpress.com/zvladneme-dopravu/>.

Obsahový štandard:

- pojmy: dopravné značky.

Štruktúra prezentácie

Prezentácia bola pripravená ako hra – skrytý obraz. Mala poslúžiť na zábavné precvičenie niektorých často sa vyskytujúcich dopravných značiek.

Na tretej snímke prezentácie bolo pripravených dvanásť názvov značiek (Obr. 8 – vľavo). Pod nimi je skrytý obrázok, ktorý sa bude postupne odkrývať. V pravej časti snímok sa deťom zobrazí obrázok jednej značky.



Obrázok 8 Náhľad na snímky prezentácie so skrytým obrazom

Prameň: vlastný návrh

Úlohou detí bolo vyhľadať jej názov medzi názvami a kliknúť na neho. Napríklad v prvej úlohe je správna odpoveď: Hlavná cesta.

Ak klikli správne, obrázok zmizol a prezentácia sa pretočila na ďalšiu snímku. Ak klikli na nesprávny názov, ten sa zmenil na tmavo modrý a ostávali na tej istej snímke. Deti

museli nájsť odpovedajúci názov k značke v pravom rohu snímky. Obraz sa postupne odkrýval klikaním na správne odpovede (Obr. 8 – vpravo).

Odkrytím poslednej značky sa deťom zobrazil hľadaný obraz – obrázok z filmu Autá a otázka, či poznajú rozprávku.

Reflexia a návrhy: Značky zobrazujúce sa v tejto prezentácii deti poznajú aj z bežného života. Niektoré vidia denne pri svojej ceste do školy a zo školy. Pripomenula som deťom, že niektoré videli aj na vychádzke do našej obce.

No aj tak pri práci s touto prezentáciou mali najmladšie deti trochu problémy. Spôsobovalo ich to, že bolo potrebné stále čítať pomenovania značiek a hľadať to správne, odpovedajúce zobrazenej značke. Snažila som sa to vyriešiť tak, že som deťom čítala pomenovania a oni len určovali, či je to správny alebo nesprávny názov.

Interaktívna prezentácia Testovačka

Prezentácia bola vytvorená v aplikácii MS PowerPoint vo forme interaktívnej hry s názvom Testovačka. Je voľne dostupná a dá sa stiahnuť z mojej stránky: <https://mojatvorba.wordpress.com/zvladneme-dopravu/>.

Obsahový štandard:

- pojmy: dopravné značky, informatívne značky, príkazové značky, semafor, záchranná služba, polícia, hasiči, telefónne čísla tiesňového volania.

Štruktúra prezentácie

Prezentácia bola pripravená ako test s okamžitou spätnou väzbou. Obsahuje osem úloh s vyhodnotením na danej snímke.

1. úloha: Aké farby sú na semafore? (Deti majú na výber zo štyroch semaforov, jeden je správne sfarbený.)
2. úloha: Nájsi tri informatívne značky. (Deti majú na výber šesť značiek, tri sú správne – nemocnica, lyžiarsky vleč, reštaurácia.)
3. úloha: Nájsi tri príkazové značky. (Deti majú na výber šesť značiek, tri sú správne – korčuľari, bočný vietor, kruhový objazd.)
4. úloha: Ktorá zo značiek určuje hlavnú cestu? (Deti majú na výber zo štyroch značiek, jedna je správne sfarbená.)
5. úloha: Vyber číslo záchrannej zdravotnej služby. (Deti majú na výber z troch čísel, jedno je správne. 155)
6. úloha: Vyber číslo polície. (Deti majú na výber z tých istých troch čísel, jedno je správne. 158)
7. úloha: Vyber číslo hasičov. (Deti majú na výber z tých istých troch čísel, jedno je správne. 150)
8. úloha: Môžeme volať aj na číslo tiesňového volania. (Deti majú na výber z troch čísel, jedno je správne. 112)

Na každej snímke deti klikli na požadovaný počet odpovedí. Ak odpovedali správne, zobrazí sa im piktogram pre správne riešenie. Ak odpovedali nesprávne, zobrazí sa piktogram nesprávneho riešenia. Tak dostávajú deti okamžitú spätnú väzbu a zároveň sa učia.

Reflexia a návrhy: Deti riešili úlohy v teste so záujmom. Pri číslach záchranných zložiek mali problémy. Prváci ich nepoznali, druháci poznali spoločné číslo tiesňového volania 112. V diskusii deti rozprávali o možnostiach a spôsobe použitia týchto čísel, o postupe pri ohlasovaní, o zákaze zneužitia týchto čísel.

2.3 Interaktívne kartičky

Program kartičkové aktivity alebo skrátenie Kartičky je špeciálny softvér, ktorý je autorským programom na tvorbu interaktívnych kartičiek. Samotné prostredie nemá pevne danú jednu hádanku či aktivitu, ale umožňuje učiteľovi vytvoriť vlastné aktivity - problémy, ktoré potom môže predložiť svojim žiakom na riešenie. Žiak v nich môže zostavenú úlohu riešiť prenášaním kartičiek s textom alebo obrázkami na vopred určené miesta. Program vyhodnotí správnosť riešenia. Takto pripravené úlohy môžu byť napríklad určené na podporu obrázkových alebo slovných popisov algoritmov, pričom dôraz sa kladie na určenie správnej postupnosti v rámci algoritmu.

Autor programu je RNDr. Peter Tomcsányi PhD. Program je voľne dostupný a dá sa stiahnuť z webovej stránky autora: <http://edi.fmph.uniba.sk/~tomcsanyi/Karticky/>

Je to program, ktorý má široké možnosti pri tvorbe edukačných materiálov. Ovládanie programu je jednoduché, intuitívne a dajú sa v ňom vytvoriť rôznorodé aktivity: prirad'ovacie, zorad'ovacie, doplňovacie, kategorizačné a klikacie. Edukačné materiály vytvorené v kartičkových aktivitách podnecujú deti riešiť problémy. Program poskytuje aj okamžitú spätnú väzbu a to slovnou, obrazovou a zvukovou formou.

Interaktívna kartička Semafor - svetlá

Kartička bola vytvorená v kartičkovej aktivite vo forme interaktívneho cvičenia s názvom Semafor - svetlá. Je voľne dostupná a dá sa stiahnuť z mojej stránky: <https://mojatvorba.wordpress.com/zvladneme-dopravu/>.

Obsahový štandard:

- pojmy: semafor, farby na semafore, svetlá na semafore.

Štruktúra kartičky: Kartička bola pripravená ako krátke cvičenie s okamžitou spätnou väzbou. Obsahuje úlohu s vyhodnotením na danej snímke. V úlohe deti riešili v akom poradí sú svetlá na semafore (Obr. 9 – vľavo). Ich úlohou bolo presunúť do troch semaforov svetlá – jedno farebné a dve čierne, podľa povelu, ktorý je napísaný pod semaforom. Kartička bola pripravená tak, že na miesto presunu doskočí len správna farba. Ak by dieťa chcelo umiestniť nesprávnu farbu do semafora alebo farbu na nesprávne miesto, kartička odskočí a vráti sa na svoje miesto. Cvičenie je určené na nácvik farieb – svetiel semafora k daným povelom.

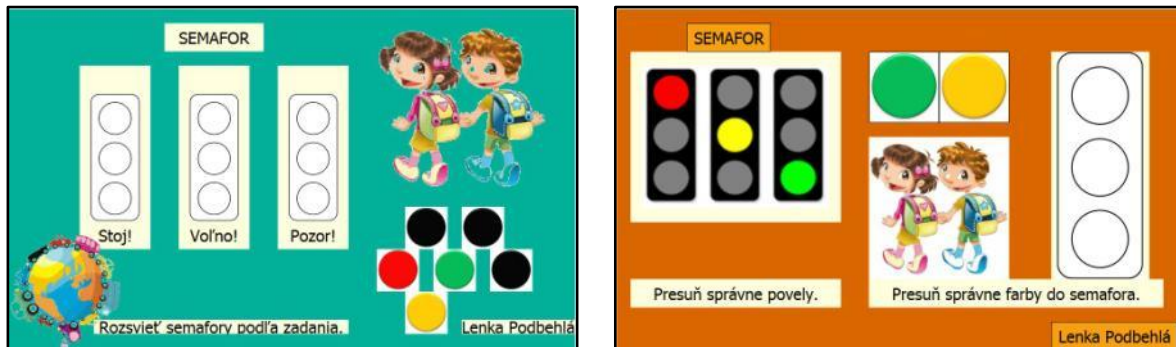
Interaktívna kartička Semafor - povelý

Kartička bola vytvorená v kartičkovej aktivite vo forme interaktívneho cvičenia s názvom Semafor - povelý. Je voľne dostupná a dá sa stiahnuť z mojej stránky: <https://mojatvorba.wordpress.com/zvladneme-dopravu/>.

Obsahový štandard:

- pojmy: semafor, povely, farby na semafore, svetlá na semafore.

Štruktúra kartičky: Aj táto kartička bola pripravená ako krátke cvičenie s okamžitou spätnou väzbou. Obsahuje úlohu s vyhodnotením na danej snímke. Deti presúvajú farby do semafora a povely pod odpovedajúce svietiace semafore. Úloha je sťažená tým, že všetky pohyblivé kartičky sú uložené na dvoch kôpkach. Aj tu platí, že kartičky doskočia len na to miesto, kam patria. Cvičenie funguje ako pomôcka na nácvik farieb a povelov pre semafor.



Obrázok 9 Náhl'ad na kartičky so semaforom

Prameň: vlastný návrh

Reflexia a návrhy: Poznávanie semafora som realizovala aj loptovou hrou s hracím panelom. Realizovala som aktivitu, v ktorej deti vytvorili hrací panel Semafor. Použila som škatuľu z interaktívnej tabule. Školník do nej vyrezal tri otvory pod sebou – ako svetlá na semafore. Deti jednotlivé otvory po obvode pomalovali červenou, žltou a zelenou temperovou farbou.

Hrací panel som vyniesli na školský dvor, oprela o stojan a rozdelila som deti do dvoch skupín. Jedno dieťa z oboch skupín zadávalo súperom povely pre semafor (stoj, pozor, voľno) a ostatné deti sa postupne snažili trafiť hrací panel s kriketovou loptičkou do otvoru, ktorý predstavoval tento povel. Počítali si body a ja som hru vyhodnotila, keď sa vystriedali všetky deti.

Hru som obmieňala tak, že sa menili deti, ktoré velili alebo aj tak, že som menila vzdialenosť hracieho panela.

Obdobou bola aj hra v miestnosti, kde bola pri hre použitá iba ľahká pingpongová loptička alebo pokrčený papier.

Pri tejto didaktickej hre si deti precvičovali okrem farieb semafora a povelov aj motorické schopnosti a viedla som ich k nácviku schopnosti sústrediť sa.

Interaktívna kartička Na cestách

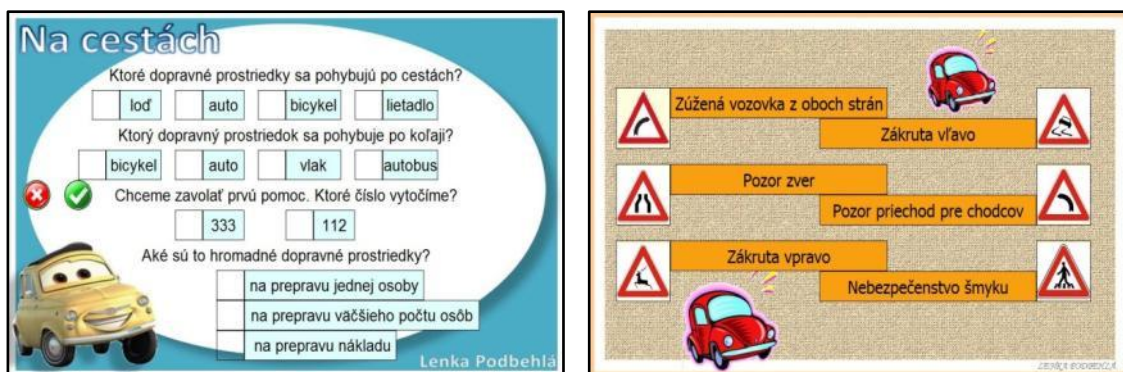
Kartička bola vytvorená v kartičkovej aktivite vo forme interaktívneho cvičenia s názvom Na cestách. Je voľne dostupná a dá sa stiahnuť z mojej stránky: <https://mojatvorba.wordpress.com/zvladneme-dopravu/>.

Obsahový štandard:

- pojmy: dopravné prostriedky, hromadné dopravné prostriedky.

Štruktúra kartičky: Kartička bola pripravená ako krátke cvičenie s okamžitou spätnou väzbou. Obsahuje úlohu štyri úlohy (Obr. 10. – vľavo).

1. úloha: Ktoré dopravné prostriedky sa pohybujú po cestách?
A loď B auto C bicykel D lietadlo.
2. úloha: Ktorý dopravný prostriedok sa pohybuje po koľaji?
A bicykel B auto C vlak D autobus.
3. úloha: Chceme zavolať prvú pomoc. Ktoré číslo vytočíme?
A 333 B 112
4. úloha: Aké sú to hromadné dopravné prostriedky?
A na prepravu jednej osoby
B na prepravu väčšieho množstva osôb
C na prepravu nákladu



Obrázok 10 Náhl'ad na ďalšie kartičky

Prameň: vlastný návrh

Na ploche kartičky boli pripravené piktogramy pre správnu a nesprávnu odpoveď. Deti presúvali pomocou interaktívneho pera odpovedajúci piktogram do prázdnych štvorčekov. Určili tak správne riešenia úloh. Po presunutí všetkých trinástich znakov klikli deti na vyhodnotenie hry, a tak získali okamžitú spätnú väzbu, či vyriešili kartičku správne. Ak mali všetky odpovede správne, zobrazilo sa im veselé žlté autíčko. Ak nie, zobrazilo sa nahnevané fialové auto.

Interaktívna kartička Výstražné značky

Kartička bola vytvorená v kartičkovej aktivite vo forme interaktívneho cvičenia s názvom Výstražné značky. Je voľne dostupná a dá sa stiahnuť z mojej stránky: <https://mojatvorba.wordpress.com/zvladneme-dopravu/>.

Obsahový štandard:

- pojmy: dopravná značka, výstražná značka.

Štruktúra kartičky: Kartička bola pripravená ako krátke cvičenie s okamžitou spätnou väzbou (Obr. 10. – vpravo). Obsahuje šesť výstražných značiek a šesť popisov – názvov týchto značiek. Úlohou detí je popresúvať správne názvy k odpovedajúcim značkám.

Vybrala som značky, ktoré deti poznajú zo svojho okolia a takmer denne ich vidia na ceste: Zúžená vozovka, Zákruta vľavo, Zákruta vpravo, Nebezpečenstvo šmyku, Pozor zver a Pozor priechod pre chodcov.

Po presunutí všetkých šiestich názvov značiek do odpovedajúcich okienok klikli deti na vyhodnotenie hry, a tak získali okamžitú spätnú väzbu, či vyriešili kartičku správne. Ak mali všetky odpovede správne, zobrazilo sa im veselé žlté autíčko. Ak nie, zobrazilo sa nahnevané fialové auto.

Reflexia a návrhy: Prácu s kartičkami deti obľubujú. Naučili sa s nimi pracovať veľmi pozorne a dôsledne, lebo stačí jedna nepresnosť a cvičenie je vyhodnotené ako chybné.

Kartičkové aktivity využívam najmä v tom prípade, keď chcem, aby odpoveď deti bola jednoznačná. Môžeme pracovať s interaktívnou tabuľou alebo na počítačoch.

Ja radšej pri kartičkách využívam počítače, lebo viacej deti si vyskúša svoje vedomosti. Deťom som ukázala aj stránku o dopravnej výchove, s ktorou veľmi radi pracujú: <http://www.skodahrou.sk/>. Je to stránka, ktorá obsahuje krátke testy pre chodcov, cyklistov aj cestujúcich v autách. Okrem toho je tu pripravených mnoho hier na rozvoj logického myslenia a dopravnej výchovy. Celé prostredie je pripravené veľmi zaujímavo už aj pre prvákov. Chlapcov veľmi zaujíma časť, ktorá má názov Múzeum. Sú v nej staré autá – veteráni a zaujímavosti o nich vo forme fotografií a videí.

ZÁVER

Výhody používania IKT vo vyučovacom aj mimovyučovacom procese sú: tvorivosť, schopnosť samostatnej aj tímovej práce, cieľavedomosť, radosť z objavovania nového, prehlbovanie technických schopností, vynaliezavosť pri realizácii svojich zámerov, z pasívneho konzumenta IKT sa dieťa stáva ich náročným užívateľom, odvaha, hrdosť a radosť prezentovať svoj výtvor a vedomosti na verejnosti, budovanie zdravého a oprávneného sebavedomia.

Jednou zo základných činností v ŠKD je aj vzdelávacia činnosť. V nej sa deti učia od najnižších ročníkov základom techniky duševnej práce. K tejto činnosti patrí aj precvičovanie učiva formou didaktických hier a overovanie osvojených poznatkov.

Didaktická hra je činnosť, ktorej cieľom je poskytnúť žiakom určité poznatky a vedomosti pri osvojovaní si nového učiva, je dobrým prostriedkom proti zabúdaniu a formálnym vedomostiam, je vhodnou metódou pri upevňovaní učiva.

Významná je spolupráca vychovávateľky s učiteľkou, potreba vysvetliť problémy, ktoré vznikli na vyučovaní. Didaktická hra a interaktívne cvičenia sú na túto činnosť vhodné. Zaujímavou a nenásilnou formou približujú deťom učivo a tie nemajú pocit, že sa aj v školskom klube niečo učia.

Na mojej webovej stránke: <http://mojatvorba.wordpress.com> sú aj ďalšie edukačné interaktívne hry a cvičenia, ktoré sa môžu použiť pri opakovaní a precvičovaní učiva z matematiky a precvičovaní úloh z finančnej gramotnosti. Sú voľne dostupné nielen pre vychovávateľov a učiteľov, ale aj pre deti.

Pri vzdelávacej činnosti majú dôležitú úlohu didaktické pomôcky, technika a digitálne technológie. Deti sa s nimi stretávajú v bežnom živote a je celkom prirodzené, že ich vyžadujú aj vo výchovno-vzdelávacom procese. Práca s interaktívnymi edukačnými pomôckami na interaktívnej tabuli prináša deťom aj radosť z tvorivej činnosti a objavovania.

Riešením interaktívnych cvičení a hraním didaktických hier deti riešia nové neznáme úlohy, zúčastňujú sa súťaží, prejavujú záujem o nové informácie, rozvíjajú si komunikačné schopnosti v oblasti informačných technológií a prijímajú spätnú väzbu a nové poznatky. Pri práci v tíme sa učia vyjadriť a obhájiť svoj názor, vypočuť si cudzí názor, pomenovať svoje potreby, city, pocity, vlastným postupom riešia jednoduché konflikty.

Vo vzdelávacej činnosti majú dôležitú úlohu didaktické pomôcky, technika a digitálne technológie. Deti sa s nimi stretávajú v bežnom živote a je celkom prirodzené, že ich vyžadujú aj vo výchovno-vzdelávacom procese. Práca s interaktívnymi edukačnými pomôckami na interaktívnej tabuli prináša deťom aj radosť z tvorivej činnosti a objavovania.

ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH ZDROJOV

BRESTENSKÁ, B. 2009. Premena školy s využitím informačných a komunikačných technológií. Elfa, s.r.o. Košice. 2009. ISBN 978-80-8086-143-8

Internetové zdroje

Výchovný program ŠKD v ZŠ Sačurov [online]. zssacurov.edupage.sk, [cit. 8.2.2015].
Dostupné na [www:http://zssacurov.edupage.sk/text/?text=text/text1&subpage=2&](http://zssacurov.edupage.sk/text/?text=text/text1&subpage=2&)

ZOZNAM PRÍLOH

Príloha 1 Pexeso Dopravné prostriedky

Príloha 1 Pexeso Dopravné prostriedky

06718 cv

