



mpc
METODICKO-PEDAGOGICKÉ CENTRUM



Európska únia
Európsky sociálny fond

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

PhDr. Jana Macková

Interaktívna tabuľa vo vyučovacom predmete dejepis v špeciálnej základnej škole

Osvedčená pedagogická skúsenosť edukačnej praxe

Prešov
2015

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

Autor OPS/OSO: PhDr. Jana Macková

Kontakt na autora: Špeciálna základná škola, Odborárska 2, Košice
szsodborarska@szsodborke.edu.sk

Názov OPS/OSO: Interaktívna tabuľa vo vyučovanom predmete dejepis v špeciálnej
základnej škole

Rok vytvorenia OPS/OSO: 2015
XV. kolo výzvy

Odborné stanovisko vypracoval: Mgr. Michelčíková Zuzana

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

interaktívna tabuľa, interaktívny zošit, softvér ActivInspire, mentálne postihnutý žiak, vyučovací predmet dejepis

Anotácia

Práca sa zaoberá využitím interaktívnej tabule v edukácii mentálne postihnutých žiakov vo vyučovacom predmete dejepis. Detailne popisuje priebeh vyučovacích hodín s použitím interaktívnej tabule, činnosť učiteľa a žiakov. Poukazuje na pozitívne stránky využívania interaktívnej tabule, ale aj niektoré negatívne rozmery danej problematiky. Súčasťou práce je aj grafická príloha.

Akreditované programy kontinuálneho vzdelávania

Rozvoj digitálnych kompetencií prácou na interaktívnej tabuli s programom ActivInspire	1479/2015 – KV
Interaktívna tabuľa v edukačnom procese	37/2010 – KV
Využívanie projekčnej techniky a interaktívnej technológie vo výchovno – vzdelávacích zariadeniach	1028/2013 - KV
Využitie informačno-komunikačných technológií a interaktívnej tabule pri tvorbe vzdelávacích materiálov pre žiakov so špeciálno-výchovnými potrebami	1383/2014 – KV

OBSAH

ÚVOD	5
1 INTERAKTÍVNA TABUĽA V EDUKAČNOM PROCESE.....	7
1.1 Interaktívna tabuľa.....	7
1.2 Predmet dejepis v edukačnom procese špeciálnej základnej školy.....	9
2 PRAKTICKÉ VYUŽITIE INTERAKTÍVNEJ TABUĽE V EDUKAČNOM PROCESE.....	13
2.1 Vyučovacia hodina s využitím interaktívneho zošita na tému Obdobie humanizmu a renesancie.....	13
2.2 Overenie vedomostí prostredníctvom interaktívneho testu Word.....	22
2.3 Využitie interaktívneho zošita v rôznych fázach vyučovacej hodiny.....	25
ZÁVER.....	31
ZOZNAM PRÍLOH.....	34

ÚVOD

Moderná doba priniesla do nášho školstva veľa zmien, ktoré vyplývajú z rozvoja informačno-komunikačných technológií (ďalej IKT), ako aj z uplatnenia Štátneho vzdelávacieho programu ISCED 1 pre primárne vzdelávanie a následnej zvýšenej digitalizácii školstva.

Pracujem ako učiteľka v špeciálnej základnej škole s mentálne postihnutými žiakmi v Košiciach. Od roku 2009 vyučujeme žiakov podľa Školského vzdelávacieho programu, ktorý vychádza zo Vzdelávacieho programu pre mentálne postihnutých žiakov ISCED 1 primárne vzdelávanie. Vzdelávací program ako súčasť Štátneho vzdelávacieho programu schválilo Ministerstvo školstva Slovenskej republiky pod číslom CD – 2008 - 18550/39582-1:914 dňa 26. mája 2009.

Jedným z dôvodov, prečo bol štátny vzdelávací program zavedený do škôl, bola snaha aktívne reagovať na celkové zmeny spoločnosti a odstrániť memorovanie a alogické myslenie vo vyučovacom procese. Vypracovanie štátneho vzdelávacieho programu si stanovilo zavedenie všeobecných cieľov vzdelávania a kľúčových kompetencií, ku ktorým má vzdelávanie smerovať. Súčasťou kľúčových kompetencií je aj využívanie informačných a komunikačných technológií. Odbornú pedagogickú skúsenosť (ďalej len OPS) som preto venovala zmenám v oblasti špeciálneho školstva, hlavne využitiu nových inovatívnych prístupov s použitím moderných digitálnych technológií vo výučbe, osobitne so zameraním na interaktívnu tabuľu. Zamerala som sa na využívanie tejto modernej digitálnej pomôcky vo vyučovacom predmete dejepis.

Vyučovanie v špeciálnej základnej škole je odlišné od vyučovania v základnej škole. My, učiteľia mentálne postihnutých jedincov, sa snažíme, aby naši žiaci nepocíťovali znevýhodnenie oproti bežnej populácii. Aj z tohto dôvodu som sa po vybavení našej školy interaktívnou tabuľou v roku 2009 prihlásila na školenie Interaktívna tabuľa v edukačnom procese. Po jeho absolvovaní som začala vytvárať predvážiacie zošity v programe ActivInspire vo vyučovacom predmete dejepis. Cieľom vyučovania predmetu dejepis na špeciálnych základných školách je vytvoriť elementárne historické predstavy žiakov, poznať najdôležitejšie obdobia našich národných a svetových dejín so zameraním na pokrok. Naučiť žiaka pracovať s učebnicou, čítať súvislý text a snažiť sa mu porozumieť, vedieť využívať názorný materiál, „čítať obrázky“, časové priamky. Je to cieľ náročný, v ktorom sa kladie dôraz na vizualizáciu učiva, názornosť, konkrétnosť, interaktivitu. Uvedené pedagogické zásady spĺňa využitie interaktívnej tabule.

Žiaci od začiatku prijali novú inovatívnu metódu kladne. Veľmi rýchlo si osvojili obsluhovanie tabule, pozitívne reagovali na grafickú stránku tabule, okamžité prepojenie s internetom, možnosť písať do učebného textu. Vďaka uplatneniu pedagogických zásad, osobitne zásady názornosti, sa žiakom páčilo množstvo ďalších zaujímavých prvkov, ktorými sa na interaktívnej tabuli sprístupní učivo. Je to napríklad možnosť animácie, vizualizácie, ozvučenia, postupného odkrývania prezentovaného učiva a pod. Prácu s nástrojmi programu ActivInspire si osvojili veľmi rýchlo aj napriek tomu, že naša prvá tabuľa nebola dotyková.

Interaktívna tabuľa nenásilným spôsobom zdokonaľuje u žiakov s mentálnym postihnutím vizuálno-motorickú koordináciu a jemnú motoriku pri cielenom usmernení elektronického pera interaktívnej tabule. Poskytuje im neustály prístup k novým informáciám a napomáha rozvoju psychických funkcií, zúčastňujúcich sa na vývine reči, pamäte, pozornosti, myslenia a schopnosti komunikovať.

Vo svojej osvedčenej pedagogickej skúsenosti som sa v kapitole s názvom **Interaktívna tabuľa v edukačnom procese** venovala: opisu prostredia interaktívnej tabule s využitím programu ActivInspire, miestu interaktívnej tabule medzi učebnými pomôckami, špecifikám výučby predmetu dejepis mentálnych žiakov variantu A. V druhej kapitole **Praktické využitie interaktívnej tabule v edukačnom procese** som uviedla nové, mnou vytvorené a overené učebné zdroje - predvádzacie zošity v programe ActivInspire. Pozornosť som venovala ich využitiu na hodinách dejepisu v rôznych fázach vyučovacej hodiny.

Hlavný cieľ OPS: oboznámiť učiteľov nielen špeciálnych základných škôl s možnosťami využitia interaktívnych tabúl v uvedenom prostredí. Motivovať a inšpirovať ich pri aplikácii interaktívnych tabúl v edukačnom procese. Dokázať, že žiaci s mentálnym postihnutím sú schopní získať prostredníctvom interaktívnej tabule vedomosti, osvojiť si informácie porovnateľné s bežnou, intaktnou populáciou.

Čiastkové ciele OPS: zdokonaľovať u žiakov s mentálnym postihnutím nadobudnutie vedomostí, zručností, postojov, vlastností, hodnotovej orientácie, psychických funkcií. Rozvíjať u nich predmetové kompetencie, osobitne kľúčové kompetencie, v predmete dejepis a infromatická výchova. Povzbudiť pedagógov v ich tvorbe podobných interaktívnych pomôcok.

OPS Interaktívna tabuľa vo vyučovanom predmete dejepis v špeciálnej základnej škole je určená učiteľom pre nižšie stredné vzdelávanie (učiteľ druhého stupňa základnej školy). Využívať ju môžu učitelia špeciálnych základných škôl, ale môže byť motiváciou aj pre pedagógov z iných typov škôl v predmete dejepis. OPS je vhodné využiť v tematických celkoch učiva 7. ročníka 15. storočie - storočie objavov, 17. storočie - storočie náboženských vojen a v 9. ročníku Turecké nebezpečenstvo a Pravek. Časť s uvedenými internetovými zdrojmi pre tvorbu interaktívnych zošitov je možné využiť na všetkých typoch škôl.

1 INTERAKTÍVNA TABUĽA V EDUKAČNOM PROCESSE

V úvode som spomenula, že súčasná škola musí reagovať na zmeny, ktoré vyplývajú z rozvoja informačno-komunikačných technológií. Ich využívanie je prirodzenou súčasťou edukačného procesu. Myslím si, že väčšina pedagógov prijala expanziu informačno – komunikačných technológií (ďalej IKT) s nadšením. Ved' ich používaním sa približujeme v edukácii žiakov vyspelým štátom. Samozrejme, že sa nájde časť pedagógov, ktorí váhajú a majú pre nimi rešpekt. Možno práve tým moja OPS pomôže. Ved' ako učitelia sme povinní zavádzať nové inovatívne metódy do praxe a pomôcť našim žiakom začleniť sa do spoločnosti. Ja osobne sa stretávam s IKT už pomerne dlho, venujem sa tvorbe edukačných materiálov prostredníctvom rôznych softvérov. Jedným z veľmi efektívnych je, podľa mňa, využívanie programu ActivInspire. Interaktívne zošity v predmete dejepis som si vytvárala sama, a to nielen v programe ActivInspire, ale aj v programe SMART Notebook 11.

1.1 Interaktívna tabuľa

Pri využívaní IKT vo vyučovacom procese majú dôležitú úlohu vyučovacie pomôcky. Sú nástrojom, prostredníctvom ktorého sú IKT využívané. Učebné pomôcky a moderná didaktická technika patria do materiálnych didaktických prostriedkov. Nositele učiva – prostriedky, sa nazývajú **učebné pomôcky**. Učebné pomôcky sa môžu v niektorých prípadoch uplatniť len prostredníctvom rozličných zariadení, strojov, a prístrojov, ktoré sa nazývajú **didaktická technika** (Turek, 2010). Erich Petlák charakterizuje učebné pomôcky takto: učebné pomôcky sú také prostriedky, ktoré slúžia k názornosti vyučovania a umožňujú dokonalejšie, rýchlejšie a komplexnejšie osvojenie učiva. Didaktická technika plní tie isté úlohy a rozumieme pod ňou využívanie rôznych prístrojov a technických zariadení - film, zvukové prístroje, výpočtovú techniku a pod. (Petlák, 1997)

Interaktívna tabuľa patrí medzi didaktickú techniku a zahŕňa **vzájomný vzťah tabule, softvéru, počítača a ľudského subjektu**. Využitie interaktívnej tabule: umožňuje interaktívne prezentovanie, demonštrovanie a modelovanie, kde vhodný softvér a rôzne druhy informácií s využitím interaktívnej tabule skvalitňuje proces porozumenia a pochopenia. Môže zvýšiť aktivitu učiteľa a žiakov, vťahuje žiakov do procesu poznávania (Kolektív autorov, 2010).

Pre učiteľov, ktorí pracujú s interaktívnou tabuľou pravdepodobne nie je potrebné podrobne vysvetľovať, čo je interaktívna tabuľa. Preto som v OPS uviedla len niekoľko poznámok a tipov, ktoré možno pomôžu pri tvorbe a hľadaní interaktívnych zošitov. Mne osobne pomohli najmä na začiatku práce s predvážiacimi zošitmi. Takisto som sa venovala aj **predsudkom, pozitívnym a negatívnym stránkam používania interaktívnej tabule**.

Vzhľadom na to, že každý druh tabule má svoj softvér, je potrebné použiť inštalačné CD s príslušným programom. Napríklad v prípade tabuľ ActivBoard je možné k štúdiu a príprave využiť metodickú príručku ActivInspire. Manuál k tomuto softvéru je prístupný napríklad na stránke **www.activboard.cz**, kde je možné po zaregistrovaní nájsť a stiahnuť si aj interaktívne zošity k jednotlivým vyučovacím predmetom. Sú síce

v češtine, ale dajú sa upraviť, samozrejme s uvedením autorstva originálu. Niektoré interaktívne zošity sú vytvorené v programe Activstudio, ktoré je nižšou radou softvéru ActivInspire, ale je možné ho použiť aj pri interaktívnej tabuli vyššieho typu. Okrem manuálu k príslušnému softvéru na uvedenom web sídle je možné nájsť aj online kurzy pre uvedené softvéry a knižnicu prostriedkov, ktorú je možné začleniť do programu, s ktorým bude pedagóg pracovať. Web sídlo www.activboard.cz naviguje aj na ďalšiu webovú stránku, ktorou je www.prometheanplanet.com, kde vyučujúci takisto po zaregistrovaní zdarma získa ďalšie informácie k práci s interaktívnou tabuľou a k iným formám modernej počítačovej technológie. Interaktívne zošity je možné získať aj z web sídla www.activucitel.cz, www.zborovna.sk, www.interaktivnaskola.sk. Na posledné dve stránky je nutné sa zaregistrovať a obidve sú spoplatnené. Výborné prezentácie sú na www.akonaskolu.sk, www.pripravy.estranky.cz, www.veskole.cz, a českú stránku Centra didaktických a multimediálnych výukových technológií <http://www.cdmvt.cz/>, kde sa nachádza veľké množstvo informácií, krátkych praktických tipov pre tvorbu interaktívnych zošitov. Ďalšou možnosťou získať predvážacie zošity je zakúpiť ich, napr. u firmy www.stiefel.sk. Posledná forma je najviac finančne náročná. Naopak forma najmenej náročná a bezplatná je skontaktovať sa s kolegami - pedagógmi z iných škôl a vymeniť si jednotlivé interaktívne prezentácie. Naša škola má v rámci metodických združení vypracovanú databázu interaktívnych prezentácií a zošitov, ktoré spolu s kolegami navzájom zdieľame a využívame v edukačnom procese.

Interaktívne predvážacie zošity môžu žiaci vypracovať aj prostredníctvom počítačov, ktoré majú inštalovaný program ActivInspire. Cez tento program je možné napríklad aj importovať vzdelávacie objekty programu PowerPoint, cez nástroj PowerPoint ako objekty. Preniesť ich do prostredia ActivInspire a tam ich jednoducho dotvoriť o interaktívne prvky.

Tak ako každá učebná pomôcka, aj práca s interaktívnou tabuľou má svoje pozitíva, ale aj negatíva. Český vysokoškolský pedagóg Jiří Dostál, ktorý prispel k zavádzaniu interaktívnych tabuľ u našich susedov, upozornil, že skôr ako začneme pracovať s interaktívnou tabuľou, je potrebné si uvedomiť, že:

a/ **pozitíva využívania IT sú:** žiakov je využívaním interaktívnej tabule možné lepšie motivovať učiť sa (sama tabuľa to nedokáže), učivo sa dá lepšie vizualizovať - je možné využívať vizualizáciu, presúvať objekty, uplatniť názornosť. Je možné využívať animáciu. Je možné stále dlhšie udržiavať pozornosť žiakov, pretože sa časom pozornosť zníži. Už vytvorené materiály je možné používať opakovane (výhoda pri paralelnom vyučovaní), prípadne ich možno ľahko upraviť. Žiakov je možné ľahko a aktívne zapojiť do vyučovacieho procesu. Text písaný priamo na vyučovaní je možné ľahko uložiť a zdieľať prostredníctvom internetu so žiakmi. Žiaci si pri práci s tabuľou rozvíjajú infromatickú a počítačovú gramotnosť, ktorá je pre dnešný život dôležitá. Výhodná je priama práca s internetom (pokiaľ je PC pripojený k internetu),

b/ k niektorým **negatívam** patrí napr.: sklon k encyklopedizmu, ak je interaktívna tabuľa používaná často, záujem žiakov opadá. Vypracovanie interaktívnych zošitov spotrebuje množstvo času. Použitie interaktívnej tabule môže skĺznuť na úroveň premietacieho plátna a stráca sa tak interaktívny charakter, ktorý by mal smerovať k aktívnemu zapojeniu učiteľa, žiaka a modernej technológie, ap. (Dostál, 2009.

Interaktívna tabuľa – významný prínos pre vzdelanie. [Internet] 1. vydanie. Praha : Česká škola, 2009. [cit. 7.6.2015] Dostupné na: <http://www.ceskaskola.cz/2009/04/jiri-dostal-interaktivni-tabule.html>.

V súvislosti s prácou s interaktívnou tabuľou vznikajú výhrady, ba dokonca **predsudky**. J. Dostál (2010) v reakcii na tieto predsudky uviedol: neplatí, že by interaktívna tabuľa bola určená výhradne len pre niektorý predmet z vyučovacích predmetov – napr. informatickú výchovu. Neplatí, že by interaktívna tabuľa bola určená výhradne pre niektorú z vekových kategórií vzdelávaných – využívať sa môže s úspechom aj vo vzdelávaní dospelých. Interaktívna tabuľa nie je určená len pre prácu učiteľa, ale aj pre prácu žiakov (aktívnym zapojením sa do vyučovania sa žiaci učia). Interaktívnu tabuľu je možné využiť v rámci rôznych vyučovacích metód a organizačných foriem (frontálne vyučovanie, projektové vyučovanie, individuálne vyučovanie). Nedá sa tvrdiť, že interaktívna tabuľa patrí výhradne do počítačovej učebne, naopak je vhodné ju umiestniť do bežnej triedy. Nie je pravda, že pri inštalácii interaktívnej tabule musí byť bezpodmienečne odstránená „klasická tabuľa“ (krieda, fixky). Nie je pravda, že s interaktívnou tabuľou musí pracovať v danom okamihu len jeden užívateľ a neplatí, že interaktívna tabuľa musí byť namontovaná stabilne (existujú mobilné riešenia). Takisto neplatí tvrdenie, že pokiaľ nemám pripravené vyučovacie objekty dopredu, nemôžem interaktívnu tabuľu používať. Nie je pravda, že interaktívna tabuľa je len pre mladých učiteľov. Ide o mylnú domnienku, lebo interaktívne tabule sú určené všetkým vekovým kategóriám a môže s nimi pracovať každý učiteľ.

Ďalej Dostál ešte uviedol, že je **veľkým omylom, ak sa niekto domnieva, že interaktívna tabuľa nie je vhodná pre vzdelávanie žiakov so špeciálnymi potrebami**. Interaktívna tabuľa je vhodnou pomôckou pre žiakov nielen s tyfopedickými, surdopedickými i kombinovanými vadami. Žiakom so zrakovou vadou alebo so zvyškami zraku interaktívna tabuľa umožňuje zväčšiť písmo, obrázky. Pokiaľ je možné tabuľu ovládať prstom, je vhodná pro žiakov s poruchou jemnej motoriky, pretože sa odstránia problémy, ktoré sa vyskytujú pri používaní kriedy, fixiek, či pera. Vhodná je tiež pre imobilných žiakov, ktorí sa môžu do výučby zapojiť prostredníctvom rádiového tabletu a nemusia k tabuli chodiť.

Inštalácia tabule do tried však ešte automaticky nezaistí prínos pre vzdelanie. Veľkú úlohu hrá prístup učiteľa. Predovšetkým je nutné systematicky pracovať na metodike využitia interaktívnej tabule vo vyučovacom procese. Doposiaľ je možné sa stretnúť len s izolovanými pokusmi, ktoré často riešia iba konkrétne problémy integrácie v rámci jednotlivých tematických celkov učiva. Netreba zabúdať na to, že v prípade interaktívnych tabúľ ide vždy o didaktickú techniku, učebnými pomôckami sa stávajú pripravené výukové objekty, napísané texty, vytvorené nákresy, načrtnuté grafy či diagramy - na nich záleží ako veľmi bude vyučovací proces efektívny. (Dostál, 2009. [online] Interaktívna tabuľa – významný prínos pre vzdelanie. [Internet] 1. vydanie. Praha : Česká škola, 2009. [cit. 7.6.2015] Dostupné na: <http://www.ceskaskola.cz/2009/04/jiri-dostal-interaktivni-tabule.html>.

1.2 Predmet dejepis v edukačnom procese špeciálnej základnej školy

Vyučovací predmet dejepis sa v prostredí špeciálnej základnej školy začína vyučovať až v 7. ročníku. Nadväzuje na učivo vlastivedy z 5. a 6. ročníka. Dejepis sa učia žiaci s ľahkým stupňom mentálneho postihnutia - variant A. Jeho výučba má osobitosti,

hlavne u takto postihnutých žiakov, pretože, ako sme už uviedli, sa u nich vyskytujú osobitosti v oblasti psychických javov a procesov. Okrem iných špecifik, je znížená alebo chýba schopnosť abstrakcie a časovej orientácie.

Využitie interaktívnej tabule je vhodný spôsob, ktorým sa dá nahradiť uvedené znevýhodnenie.

Cieľom vyučovania predmetu dejepis na špeciálnych základných školách je vytvoriť elementárne historické predstavy žiakov, poznať najdôležitejšie obdobia našich národných a svetových dejín so zameraním na pokrok. Naučiť žiaka pracovať s učebnicou, čítať súvislý text a snažiť sa mu porozumieť, vedieť využívať názorný materiál, „čítať obrázky“, časové priamky. Je to cieľ náročný, v ktorom sa kladie dôraz na vizualizáciu učiva, názornosť, konkrétnosť, interaktivitu.

Prostredníctvom osvojenia vedomostí, zručností, postojov z vyučovacieho predmetu dejepis si žiaci rozvíjajú **základné predmetové kompetencie**. Kľúčové kompetencie v dejepise vedú k dosiahnutiu týchto vedomostí, zručností a postojov:

- rozlišovať miestny, regionálny, národný, globálny historický priestor,
- pochopiť a osvojiť si zásady multikultúry,
- skúmať konanie ľudí v daných podmienkach,
- ctiť si svoj národ, národné pamiatky a národné povedomie vo všetkých jeho formách,
- osvojiť si základné pojmy súvisiace s národnými a svetovými dejinami,
- odsúdiť prejavy rasizmu, fašizmu a xenofóbie,
- vedieť sa orientovať v historickom čase a na historických mapách (s prihliadnutím na druh postihnutia),
- poznať historickú udalosť, osobnosť, ktorú pripomína pamiatka v meste, v ktorom žije.

Ďalšie kompetencie v predmete dejepis sú:

komunikácia v materinskom jazyku: žiaci sa naučia adekvátne vyjadrovať, rozšíria si slovnú zásobu obohatenú o kategórie z predmetu dejepis, vyjadria svoje vlastné názory, vypracovaním jednotlivých aktivít si rozšíria výslovnosť, osvoja si základné pojmy súvisiace s národnými a svetovými dejinami,

komunikácia v cudzom jazyku: žiaci sa pomocou sledovania webových stránok a vizualizáciou učiva zoznamujú s historickými prameňmi, ich poznaním získavajú ďalšie schopnosti, vedia definovať cudzie pojmy,

kompetencie vo výtvarnej výchove: žiaci si priblížením historických pamiatok ozrejnia kontinuitu starého a nového, spoznajú charakteristické znaky výtvarných štýlov, národných odlišností,

digitálne kompetencie: naučia sa využívať digitálnu technológiu pri spracovávaní nových historických poznatkov, nájsť na webových stránkach potrebné informácie k danej problematike,

naučiť sa učiť: nadobudnú a spracujú nové vedomosti, vypracujú interaktívne cvičenia, rozlíšia miestny, regionálny, národný, globálny historický priestor, budú sa vedieť orientovať v historickom čase a na historických mapách (s prihliadnutím na druh postihnutia),

spoločenské a občianske kompetencie: uvedomia si postavenie človeka v danom období, jeho závislosť na náboženskom spôsobe života, prírode a živloch, iných ľudských spoločnostiach, pochopia a osvoja si zásady multikultúry, spoznajú konanie ľudí v daných podmienkach, uctia si svoj národ, národné pamiatky a národné povedomie vo všetkých jeho formách,

kultúrne povedomie a vyjadrovanie: budú vnímať kultúrne postavenie človeka v dejinách ľudskej spoločnosti ako etapy, ktoré priniesli pozitívne podnety (Školský vzdelávací program pre Špeciálnu základnú školu, Odborárska 2 v Košiciach. 2009. [Internet]. 1. vydanie. Košice : 2009. [cit. 6.6.2015] Dostupné na: <http://szsodborarska.edupage.org/text4/>).

Uvedené predmetové kompetencie z predmetu dejepis som vypracovala a doplnila nimi náš školský vzdelávací program.

2 PRAKTICKÉ VYUŽITIE INTERAKTÍVNEJ TABULE V EDUKAČNOM PROCESE

V nižšie uvedenom interaktívnom zošite s názvom Humanizmus a renesancia som sa venovala využitiu interaktívnej tabule s použitím interaktívnych zošitov v programe ActivInspire. Samotnému využitiu predchádzala vždy príprava interaktívneho zošita k témam, ktoré vychádzajú zo Vzdelávacieho programu pre mentálne postihnutých žiakov ISCED 1. Už v úvode som spomenula, že príprava interaktívneho zošita bola časovo najnáročnejšia časť.

Prvé interaktívne zošity mi skutočne zabrali pomerne veľa času, ale postupne som získala zručnosť. Po ich aplikácii na vyučovacích hodinách som získala istotu, že vynaložený čas využívam efektívne. Rozhodla som sa, že v tejto osvedčenej pedagogickej skúsenosti sa podelím s ostatnými pedagógmi nielen s interaktívnymi zošitmi, ale aj možnosťami ich využitia v edukačnom procese žiakov s mentálnym postihnutím. V tejto časti OPS nájdu prípravy na vyučovaciu hodinu, reflexiu na realizáciu interaktívnej stránky a vyučovacej hodiny, reakcie žiakov, ale aj zhodnotenie častí, ktoré možno nepriniesli pozitívne výsledky.

Interaktívny zošit **Humanizmus a renesancia** sa dá využiť takmer v každej fáze vyučovacej hodiny. Ja som ho použila vo fáze expozičnej a fixačnej, ale určite sa dá využiť aj vo fáze motivačnej a diagnostickej.

2.1 Vyučovacia hodina s využitím interaktívneho zošita na tému Obdobie humanizmu a renesancie

Trieda: IX.A

Predmet: dejepis

Tematický celok: Turecké nebezpečenstvo

Téma: Obdobie humanizmu a renesancie

Cieľ vyučovacej hodiny:

kognitívny - vysvetliť vlastnými slovami, čo je humanizmus a renesancia, aký je význam vedy a vzdelanosti v živote ľudí, objasniť prínos tvorivého myslenia 15. – 16. storočia.- M. Kopernik, G. Galilei a veľkých zemepisných objavov,

psychomotorický: vypracovať aktivity v interaktívnom zošite ActivInspire, ukázať na mape sveta, ktorý svetadiel bol objavený v uvedenom období,

afektívny: tolerovať iné rasy a národy, presadiť vlastný názor.

Typ vyučovacej hodiny: hodina kombinovaná - hodina osvojovania nových vedomostí (časť informácií bola nová) a fixácie učiva (časť informácií bola už známa).

Organizačné formy: hromadná, skupinová, individuálna.

Vyučovacie metódy: rozhovor, výklad, práca s interaktívnym predvádzacím zošitom v programe ActivInspire s názvom Obdobie humanizmu a renesancie, praktické opakovanie.

Pedagogické zásady: zásada vedeckosti, uvedomelosti a aktivity, cieľavedomosti, systematickosti, postupnosti, trvácnosti, názornosti, primeranosti, spojenie teórie a praxe.

Prierezové témy: multikultúrna výchova.

Medzipredmetové vzťahy: vzťah so slovenským jazykom a literatúrou, geografiou, biológiou, informatickou výchovou, výtvarnou výchovou, hudobnou výchovou.

Učebné pomôcky: špeciálna počítačová učebňa s pripojením na internet, interaktívna tabuľa, notebook, interaktívny predvážací zošit v programe ActivInspire Humanizmus a renesancia, dataprojektor, počítače.

Kľúčové kompetencie žiaka:

komunikácia v materinskom jazyku: pri práci s jednotlivými časťami textov, pri tlmočení myšlienok, aktívnom čítaní písaného textu,

spoločenské a občianske kompetencie – prostredníctvom faktov a získaných informácií upevniť svoje poznatky v oblasti vývoja názorov na svet,

základné kompetencie v oblasti histórie – schopnosť porozumieť vývoju teórií o usporiadaní vesmíru a sveta, vývoju svetového umenia a vývoju vedeckého myslenia,

digitálne kompetencie – v práci v digitálnom prostredí schopnosť porozumieť tomuto prostrediu, využívať toto prostredie ako zdroj informácií,

naučiť sa učiť – aktívnu prácou s prezentáciou rozvíjať schopnosť získavať, spracovávať nové informácie, nové vedomosti,

kompetencie v oblasti geografie – pri spracovávaní textu pochopiť geografický vývoj sveta,

kompetencie v oblasti výtvarného umenia – vnímať krásu a estetickú rozmanitosť umenia.

PRIEBEH HODINY:

1. fáza (organizačná – 2 min.)

Činnosť učiteľa: vykonala som zápis do triednej knihy a skontrolovala počet žiakov. Skontrolovala som domácu úlohu – vypracovanie úloh z pracovného zošita. Oboznámila žiakov s témou hodiny. Skontrolovala som stav pripojenia ku internetu a zapojila interaktívnu tabuľu, dataprojektor a notebook.

Činnosť žiakov: žiaci nahlásili počet prítomných žiakov. Pripravili si pracovné zošity na kontrolu, sledovali moju činnosť a kontrolovali pripojenie svojich počítačov.

2. fáza (motivačná – 3 min.)

Činnosť učiteľa: nadviazala som na predchádzajúce učivo 7. ročníka, kde sa už žiaci dozvedeli o období humanizmu a renesancie. Opýtala som sa, či by si žiaci vedeli predstaviť, že by neexistovalo striedanie noci a dňa, striedanie ročných období? Čo by tento stav spôsobilo?

Činnosť žiakov: žiaci sa aktívne hlásili, odpovedali a zopakovali si základné informácie o ročných obdobiach a striedaní dňa a noci a upevnili si učivo. Odpovedali, že by si nevedeli predstaviť večné svetlo alebo len tmu, poprípade len teplo alebo zimu.

3. fáza (expozičná 20 min.)

Činnosť učiteľa: pripomenula som žiakom základné informácie o práci s interaktívnou tabuľou. Vysvetlila som im základné pojmy, ktoré sa viažu na uvedené učivo – humanizmus a renesancia. Otvorila som interaktívny zošit v programe ActivInspire „Humanizmus a renesancia“.



Obrázok 1 Obsah

Prameň: vlastný návrh

Činnosť učiteľa: vysvetlila som žiakom, že interaktívny zošit sa skladá z desiatich aktívnych stránok. Oboznámila som ich s obsahom. V prvej časti sa nachádzali stránky s výkladovou časťou hodiny a v druhej časti s overovaním vedomostí.

Činnosť žiakov: žiaci pozorne sledovali môj výklad. Pýtali sa, ako sa volá zviera na obrázku?



Obrázok 2 Pojmy humanizmus a renesancia

Prameň: vlastný návrh

Činnosť učiteľa: uviedla som, že na prvej stránke s názvom **Pojmy humanizmus a renesancia** sú vysvetlené základné pojmy. Vysvetlila som, že pod obrázkom Florencie sa nachádzalo prepojenie na video na www.youtube.com, s názvom Renesancia s uvedením do problematiky. Odpovedala som na otázky.

Činnosť žiakov: žiaci pozorne počúvali, sledovali môj výklad, video a kládli otázky. Aká hudba sa vtedy hrala? Nebolo im v ich oblečení teplo? Ako sa ľudia v tomto období stravovali?

Reflexia: žiaci reagovali na stránku pozitívne, video ich zaujalo. Aj napriek tomu som sa rozhodla, že v budúcnosti túto časť skrátim, pretože pre mentálne postihnutých žiakov bolo neprimerane dlhé.



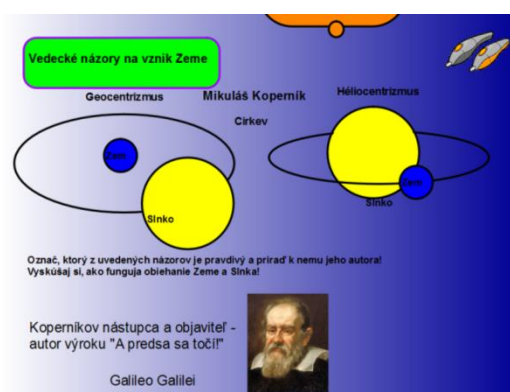
Obrázok 3 Názory na vznik sveta

Prameň: vlastný návrh

Činnosť učiteľa: na druhej stránke **Názory na vznik sveta** som žiakov oboznámila s názormi na vznik a pôvod sveta. Najprv som sa ich opýtala, či vedia, ako si ľudia predstavovali svet v minulosti? Po ich odpovediach som im pripomenula názory na svet, s ktorými sa mohli zoznámiť v 7. ročníku. Na stránke boli zobrazené tieto názory: svet drží na pleciach grécky boh Atlas, svet je ako rovná doska, ktorá má svoj začiatok a koniec a svet stvoril boh. Úlohou žiakov bolo priradiť k obrázkom správne odpovede. Ukázala som žiakom, že pod odpoveďou o náboženskom pôvode sveta, sa nachádzalo prepojenie s internetovou stránkou **youtube.com**, kde si pozreli krátku ukážku z animovaného českého kresleného filmu „Stvorenie sveta“, v ktorom uvideli predstavy o vzniku sveta a človeka humornou formou. Upozornila som ich, že ide o umeleckú fikciu. Vysvetlila som žiakom základné pojmy z astronómie heliocentrizmus a geocentrizmus a priblížila osobnosť Mikuláša Kopernika.

Činnosť žiakov: žiaci pracovali podľa mojich pokynov. Elektronickým perom priradili odpovede k obrázkom. Sledovali ukážku z videa, ktorá ich zaujala.

Reflexia: stránka bola zvolená vhodne, žiaci mali veľký záujem o obdobie renesancie, pracovali sústredene. Najviac sa im páčila možnosť priradiť k ilustráciám správne odpovede a samozrejme videoukážka.



Obrázok 4 Vedecké názory na vznik Zeme

Prameň: vlastný návrh

Činnosť učiteľa: na ďalšej stránke **Vedecké názory na vznik sveta** som žiakom priblížila názory o postavení Zeme vo vesmíre, o dvoch protichodných názoroch - heliocentrizme a geocentrizme. Ukázala som im animáciu pohybu Zeme okolo Slnka a Slnka okolo Zeme, teda jednej aj druhej predstavy. Pripomenula som im podstatu striedania noci a dňa, ročných období. Informovala som ich o nasledovníkovi Kopernika, ktorý sa volal Galileo Galilei. Vysvetlila, že správnosť odpovedí si môžu skontrolovať stiahnutím oranžovej roletky.

Činnosť žiakov: žiaci si vyskúšali pohyb Slnka a Zeme. Potom na základe vedomostí z predchádzajúcej strany priradili stúpeňcov heliocentrizmu a geocentrizmu – Mikuláša Kopernika a cirkev. Skontrolovali správne odpovede stiahnutím oranžovej roletky. Pri priradovaní žiaci reagovali spontánne, našepkávali si a tešili sa z animácie Zeme a Slnka.

Reflexia: žiakov oslovila najmä animácia pohybu Slnka a Zeme, pomohla im ozrejmiť podstatu oboch názorov na existenciu sveta, striedanie noci a dňa a striedanie ročných období. Animácia Zeme a Slnka im pomohla získať predstavu o pohybe nebeských telies.



Obrázok 5 Umenie

Prameň: vlastný návrh

Činnosť učiteľa: na stránke s názvom **Umenie** som vyzvala žiakov, aby správne zaradili jednotlivé osobnosti a pojmy do troch druhov umenia, ktoré sa rozvíjali v období humanizmu a renesancie. Po správnom zaradení, ktoré bolo zabezpečené nástrojmi kontajner, si mohli krátkym článkom pripomenúť osobnosť Leonarda da Vinci. Prepojenie na článok z webového sídla **www.wikipedia.sk** sa nachádzalo pod podobizňou slávneho maliara. Spätná väzba sa nachádzala aj pod obrázkom Baziliky sv. Petra.

Činnosť žiakov: žiaci vypracovali úlohu a sledovali prepojenie s internetom.

Reflexia: pri vypracovaní úloh na tejto stránke mali žiaci problémy správne zaradiť pojmy Pieta a Sandro Botticelli, podarilo sa im to až s pomocou nástroja kontajner. Pozitívne reagovali na okamžitú spätnú väzbu, keď sa zle zaradený pojem vrátil na svoje miesto. Presvedčilo ma to a nástroj kontajner som začala používať v ďalších interaktívnych zošitoch. Bola to výborná pomôcka pre mňa, ale aj pre žiakov.



Obrázok 6 Humanizmus a renesancia na Slovensku

Prameň: vlastný návrh

Činnosť učiteľa: na stránke **Humanizmus a renesancia na Slovensku** som žiakom vysvetlila základné informácie o špecifikách slovenského, najmä východoslovenského renesančného štýlu. Informácie som opäť doplnila prepojením s **www.wikipedia.sk** o meste Levoča, v ktorej sa nachádza jedna z najkrajších renesančných radníc na Slovensku. Odpovedala som na otázku.

Činnosť žiakov: žiaci sledovali výklad a informáciu o meste Levoča. Pýtali sa, kto v radnici sídlil?

Reflexia: žiaci stránku sledovali, ale neskôr som ju ešte doplnila o interaktívny prvok prepojenia s **www.muzeum.sk**, kde sa nachádzal obrázkový materiál o kaštieli Strážky, pretože je pomerne málo známy a zaslúži si pozornosť. Žiaci takto spoznali ďalší krásny kaštieľ východoslovenského regiónu. Spolu s kaštieľom sa zoznámili aj s umením maliara Ladislava Medňanského.



Obrázok 7 Objavné plavby

Prameň: vlastný návrh

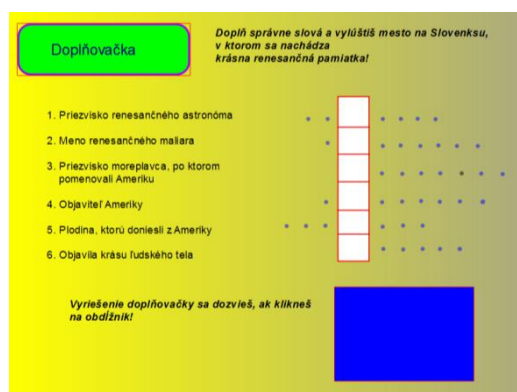
Činnosť učiteľa: na stránke **Objavné plavby** som žiakom pripomenula najznámejších predstaviteľov obdobia humanizmu a renesancie – moreplavcov, a to: Krištofa Kolumba, Ameriga Vespucciho a Fernão de Magalhãesa. Ukázala som mapu s cestou okolo sveta, ktorá trvala 3 roky. Pripomenula som im omyl Krištofa Kolumba pri jeho ceste do Indie. Spomenula som Ameriga Vespucciho, po ktorom bola Kolumbova „India“ premenovaná na Ameriku.

Činnosť žiakov: žiaci sledovali môj výklad. Kliknutím na mapu s cestou okolo sveta sa prepojili s webovou stránkou <http://www.mapa-sveta.sk/>, kde uvideli farebnú mapu sveta a ukázali, kde sa nachádza Amerika.

Reflexia: žiaci pozorne sledovali stránku. Zopakovali si vedomosti, ktoré si pamätali z učiva 7. ročníka. Aby som ešte viac upútala ich pozornosť, doplnila som neskôr stránku o prirad'ovacie cvičenie, ktoré bolo zamerané na prirad'ovanie moreplavcov ku krajine ich pôvodu.

4. fáza (fixačná 15 min.)

V tejto etape som využila ďalšiu časť interaktívneho zošita. Nachádzali sa tu interaktívne cvičenia - dopĺňovačka, zábavný osemuholník, 2 krátke testy. Tieto fixovali prebraté učivo, a zároveň ho preverili.



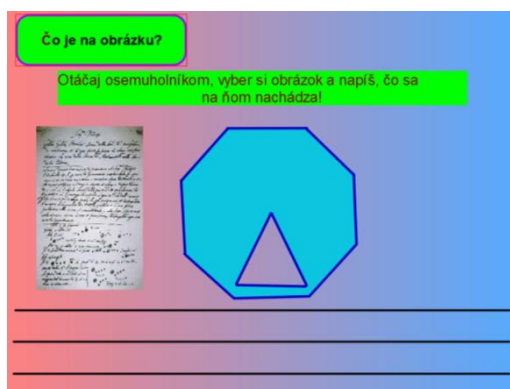
Obrázok 8 Dopĺňovačka

Prameň: vlastný návrh

Činnosť učiteľa: oboznámila som žiakov s interaktívnou stránkou **Dopĺňovačka**, na ktorej mali žiaci vylúštiť názov slovenského mesta, v ktorom sa nachádza krásna renesančná pamiatka. Dopĺňovačka pozostávala zo šiestich slov. Prvé slovo bolo priezvisko renesančného astronóma – správna odpoveď bola GALILEI. Druhé slovo bolo meno renesančného maliara – správna odpoveď bola LEONARDO. Tretie slovo bolo priezvisko moreplavca, po ktorom pomenovali Ameriku – správne slovo bolo VESPUCCI. Štvrté slovo bolo, kto je objaviteľ Ameriky – správne slovo bolo KOLUMBUS. Piate slovo bolo plodina, ktorú priniesli moreplavci z Ameriky – správna odpoveď bola RAJČIAK. Posledné slovo bolo - názov obdobia, ktoré inšpirovalo obdobie renesancie a objavilo krásu ľudského tela – správne slovo bolo ANTIKA. Spýtala som sa, či si žiaci pamätali, prečo sa v tajničke nachádzalo práve mesto LEVOČA.

Činnosť žiakov: žiaci doplnili slová a vylúštili dopĺňovačku. Pri správnom zápise bolo vylúštené slovo LEVOČA. Odpovedali na moju otázku. Pamiatku spoznali a skontrolovali správnosť vypracovania úlohy pod modrým obdĺžnikom.

Reflexia: žiaci reagovali na stránku pozitívne. Menší problém nastal pri pojmach antika a Vespucci. Tie vylúštili s mojou pomocou. Aj napriek tomu sa navzájom povzbudzovali, pomáhali si. Dopĺňovačka sa osvedčila a rada som ju využívala pri tvorbe ďalších interaktívnych zošitov, podobne ako krížovku alebo osemsmernovku.



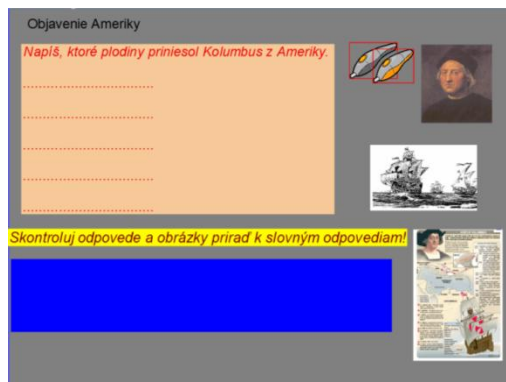
Obrázok 9 Čo je na obrázku?

Prameň: vlastný návrh

Činnosť učiteľa: na stránke **Čo je na obrázku?** som žiakom ukázala postup - ako majú otáčať farebným osemuholníkom, vybrať spod neho obrázok a napísať, čo je na obrázku. Upozornila som ich, že spätná väzba sa nachádza pod obrázkom s napísaným textom.

Činnosť žiakov: žiaci opakovali postup a spod osemuholníka vybrali obrázky Mona Lisy, Ameriga Vespucciho, Krištofa Kolumba, vylodenie Krištofa Kolumba v Amerike, obraz Zrodenie Venuše. Odpovede napísali a spätnú väzbu odkryli pod obrázkom s ukážkami stredovekého písma.

Reflexia: otáčajúci osemuholník žiakov zaujal. Páčila sa im animácia, pracovali sústredene. Surčením názvov obrázkov nemali problém. Tí šikovnejší samostatne a ostatní s pomocou spolužiakov.



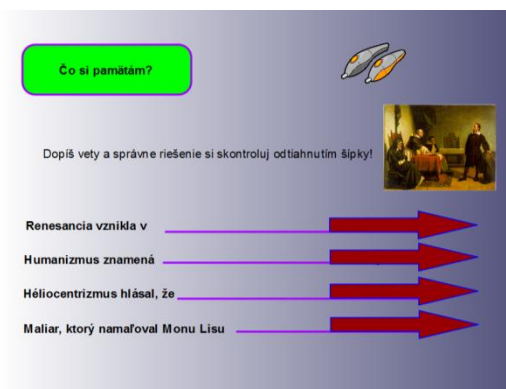
Obrázok 10 Objavenie Ameriky

Prameň: vlastný návrh

Činnosť učiteľa: na interaktívnej stránke s názvom **Objavenie Ameriky** som žiakom vysvetlila postup. Mali za úlohu napísať, ktoré plodiny priniesol Krištof Kolumbus zo svojej objavnej plavby z Ameriky.

Činnosť žiakov: žiaci napísali na riadky názvy plodín, ktoré doniesol Krištof Kolumbus z Ameriky: zemiaky, kukurica, rajčiak, kakao a tabak. Po napísaní odkryli modrý obdĺžnik a priradili názvy a plodiny k napísaným pojmom. Tým hneď vykonali spätnú väzbu.

Reflexia: žiaci vypracovali stránku pomerne rýchlo a správne. Navzájom spolupracovali a kontrolovali sa. Priradili názvy a obrázky k svojim napísaným plodinám.



Obrázok 11 Doplň vety

Prameň: vlastný návrh

Činnosť učiteľa: na interaktívnej stránke **Čo si pamätám?** som vysvetlila žiakom postup. Mali za úlohu doplniť správne vety.

Činnosť žiakov: žiaci doplnili vety a nakoniec si správne odpovede skontrolovali odtiahnutím červených šípok, pod ktorými sa nachádzali správne odpovede – spätná väzba.

Reflexia: žiaci nemali s vypracovaním odpovedí väčšie problémy. S mojou nápodovou doplnili pojem humanizmus – ľudský.

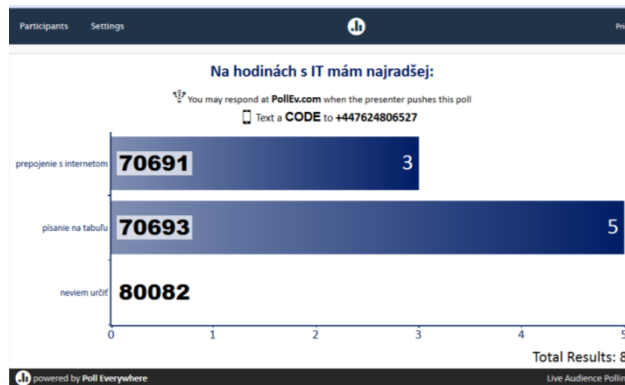
5. fáza (diagnostická – 3 min.)

K interaktívnym tabuliam je bežne dodávané hlasovacie zariadenie, za ktoré však musia školy osobitne platiť. Naša škola takéto hlasovacie zariadenie nevlastní, a preto moji žiaci hlasovali cez internet, cez stránku **www.polleverywhere.com**. Vytvorila som otázky cez **https://www.polleverywhere.com/my/polls**. Vytvorené otázky sa žiakom zobrazili, mohli odpovedať cez **www.poll4.com**, teda prostredníctvom počítačov. Takto spracované otázky mi poslúžili ako momentálna spätná väzba.

Činnosť učiteľa: na poslednej stránke predvádzacieho zošita mali žiaci odpovedať na otázku, čo majú na hodinách s interaktívnou tabuľou najradšej. Vysvetlila som žiakom postup hlasovania na stránke **www.polleverywhere.com**, na ktorú sa prepojili na poslednej strane interaktívneho zošita.

Činnosť žiakov: pracovali v počítačovej miestnosti, pripojili sa na internet a mohli odpovedať. Boli tu uvedené otázky a hneď aj možnosti odpovedí.

Reflexia: žiaci zvládli hlasovanie bez väčších problémov. Hlasovali 8 žiaci. Piatich na interaktívnej tabuli zaujalo písanie na tabuľu, trom sa páčilo prepojenie s internetom.



Obrázok 12 Hlasovanie na internete

Prameň: vlastný návrh

Záver hodiny (2 min.)

Činnosť učiteľa: v závere hodiny som slovné zhodnotila priebeh a výsledky vyučovacej hodiny. Vyzvala som žiakov, aby sa vyjadrili, ako sa im pracovalo na hodine a ohodnotili svoju, ako aj spoločnú prácu. Zadala som úlohy na ďalšiu hodinu – vypracovať pracovný zošit s učivom o humanizme a renesancii.

Činnosť žiakov: žiaci sa hlásili a ohodnotili svoju aktivitu, ale aj aktivitu spolužiakov. Zapísali si zadanie domácej úlohy.

Reflexia vyučovacej hodiny: Každá z interaktívnych stránok žiakov zaujala. Viac dynamiky bolo možné vložiť do stránok s výkladom učiva, ale keďže išlo o deviatakov, predpokladala som, že časť učiva im bola známa, a vlastne si ho opakovali. Páčilo sa im prepojenie s internetom, písanie na tabuľu, ale aj animácia geocentrizmu a heliocentrizmu, či stránka s aktívnymi kontajnermi.

Bezprostredne po odučení vyučovacej hodiny som zistila, že žiaci reagovali na interaktívnu prezentáciu pozitívne, činnosti sa voľne striedali a žiakov zaujali. Musím ale upozorniť, že toto nebol prvý interaktívny zošit, ktorý som na vyučovacej hodine využila. Vyvarovala som sa takých chýb, ktoré som v minulosti musela riešiť, a to: nedávať do prezentácie priveľa animácií, pretože síce interaktívny zošit spestria, ale v určitej miere odvádzajú pozornosť žiakov od obsahu učiva, jednostranne zamerané stránky žiakov nudili a vyrušovali. Zistila som, že je skôr vhodnejšie striedať formu a nástroje, ktoré som na stránke použila. Napriek uvedeným skúsenostiam som si overila, či žiaci získali vedomosti, ktoré sú porovnateľné s odučenou klasickou vyučovacou hodinou.

2.2 Overenie vedomostí prostredníctvom interaktívneho testu Word Humanismus a renesancia

V úvode nasledujúcej hodiny som zadala žiakom test, v ktorom odpovedali na otázky z učiva, ktoré si osvojili prostredníctvom interaktívnej tabule. Pripravila som test, ktorý bol zložený z 10 otázok. Keďže išlo o interaktívny test, opäť som odučila vyučovaciu hodinu v špeciálnej počítačovej učebni.

Uvedený test uvádzam v plnom znení, aby bolo zrejmé prepojenie s prebratým učivom Obdobie humanizmu a renesancie. Samozrejme v úvode sme si v krátkosti učivo zopakovali.

Interaktívny test v programe Word Humanizmus a renesancia

Test – Humanizmus a renesancie

Meno:

Dátum: Kliknutím zadáte dátum.

1.

Slovo humanizmus znamená:

- ľudský
- zvierací
- pekný
- zlý




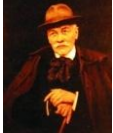
2. Predstaviteľmi renesancie boli:

- Juraj Jánošík
- Michelangelo Buonarrotti
- Martin Benka
- Leonardo da Vinci

3. Autorom obrazu Zrodienie Venuše bol: (Odpovedz - vpíš slovom áno alebo nie)
Van Gogh

Sandro Botticelli

4. Na ktorom z obrázkov je Krištof Kolumbus?

	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>




1. Krištof Kolumbus priniesol z Ameriky:

- kaleráb
- rajčiaky
- zemiaky
- kakao

2. Héliocentrizmus tvrdil:

- Slnko obieha okolo Zeme
- Slnko stojí a Zem sa okolo neho točí
- Slnko a Zem stoja
- Zem sa točí okolo Marsu

7. Na ktorom obrázku je kaštieľ Strážky?

		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>

8. Ako sa volali renesanční cestovatelia?

- Robinson
- Amerigo Vespucci
- Krištof Kolumbus
- Andrej Sládkovič

9. Ako sa volá najznámejšia socha renesancie?

- socha Dávida

- socha Amor a Psyché
- socha Minotaurus

10. Napíš, čo je na obrázku?

Odpoveď:.....



Obrázok 13 Radnica v Levoči

Prameň: www.wikipedia.sk

Tabuľka 1 Hodnotenie testu

Hodnotenie testu	
Počet správnych odpovedí Hodnotenie	Hodnotenie
10-8	1 - výborný
7-6	2 - chválitebný
5-4	3 - dobrý
3-2	4 - dostatočný
1	5 - nedostatočný

Prameň: vlastný návrh

Reflexia: Žiaci na test reagovali pozitívne a jeho hodnotenie bolo nasledovné: 1,1,1,1,2,1,1,2. Alternatívou pre interaktívny test mohol byť aj klasický test v papierovej forme. Interaktívny test v programe Word sa mi osvedčil, bol samozrejme prítlačlivejší, žiaci s ním radi pracovali a je určite ekologickejší ako jeho papierová forma.

2.3 Využitie interaktívneho zošita v rôznych fázach vyučovacej hodiny

V tejto časti som uviedla ďalšie stránky interaktívnych zošitov, ktoré som vytvorila, vyvolali u žiakov záujem a dosiahla som prostredníctvom nich pozitívne výsledky. V OPS som vypracovala prípravu na vyučovaciu hodinu len v skrátenej verzii a využila som ich v rôznych fázach vyučovacej hodiny. Interaktívne zošity mohli žiaci vypracovať prostredníctvom počítačov, ktoré majú inštalovaný program ActivInspire.

Trieda: VII.A

Predmet: dejepis

Tematický celok: 18. storočie - storočie rozumu

Téma: Protihabsburské povstanie

Cieľ vyučovacej hodiny:

kognitívny: svojimi slovami vysvetliť, čo je povstanie a prečo vypuklo protihabsburské povstanie,

psychomotorický: vypracovať aktivity v interaktívnom zošite ActivInspire Juraj Jánošík. Prečítať báseň Jánošík, Jánošík,

afektívny: Pomáhať slabým, na pomoc odkázaným ľuďom.

Typ vyučovacej hodiny: hodina osvojovania nových vedomostí a fixácie učiva.

Organizačné formy: hromadná, skupinová, individuálna.

Vyučovacie metódy: rozhovor, výklad, práca s interaktívnym predvázacím zošitom v programe ActivInspire s názvom Juraj Jánošík, praktické opakovanie.

Pedagogické zásady: zásada vedeckosti, uvedomelosti a aktivity, cieľavedomosti, systematickosti, postupnosti, trvácnosti, názornosti, primeranosti, spojenie teórie a praxe.

Prierezové témy: regionálna výchova.

Medzipredmetové vzťahy: vzťah so slovenským jazykom a literatúrou, informatickou výchovou, výtvarnou výchovou, hudobnou výchovou.

Učebné pomôcky: špeciálna počítačová učebňa s pripojením na internet, interaktívna tabuľa, notebook, interaktívny predvázací zošit v programe ActivInspire Juraj Jánošík, dataprojektor, počítače.

Kľúčové kompetencie žiaka:

komunikácia v materinskom jazyku: pri práci s jednotlivými časťami textov, pri tlmočení myšlienok, aktívnom čítaní písaného textu,

spoločenské a občianske kompetencie – prostredníctvom faktov a získaných informácií upevniť svoje poznatky v oblasti tolerancie, spravodlivosti, humanizmu,

základné kompetencie v oblasti histórie – schopnosť porozumieť vývoju povstania v národných dejinách,

digitálne kompetencie – v práci v digitálnom prostredí schopnosť porozumieť tomuto prostrediu, využívať toto prostredie ako zdroj informácií, vedomostí,

naučiť sa učiť – aktívnou prácou s prezentáciou rozvíjať schopnosť získavať, spracovávať nové informácie, nové vedomosti,

kompetencie v oblasti výtvarného umenia – vnímať krásu a estetickú rozmanitosť slovenského národa a jeho umenia.

2. fáza (motivačná – 7 min.)

Vo fáze motivačnej sa mi osvedčili **krátke videá s animovanými príbehmi, obrázky, básničky.**



Obrázok 14 Jánošík

Prameň: vlastný návrh

Činnosť učiteľa: opýtala som sa žiakov, či si pamätajú báseň z 5. ročníka Jánošík, Jánošík. Pripomenula som im ju a spustila stránku z interaktívneho zošita Juraj Jánošík, ktorá zobrazovala rôzne podoby Jánošíka. Pýtala som sa, či žiaci vedia, ako sa nazývali jednotlivé časti oblečenia Jánošíka. Klikla som na ikonku filmového Jánošíka, pod ktorou sa nachádzalo prepojenie s internetom a krátkou ukážkou z filmu Juraj Jánošík. Ukážkou som chcela žiakom pomôcť, aby si vytvorili predstavu o reáliách vtedajšieho obdobia.

Činnosť žiakov: žiaci odpovedali, zopakovali si základné informácie o básničke a sledovali výklad učiteľa, ako aj úryvok z filmu, ktorý zobrazil mladosť mladého Jánošíka.

Reflexia: žiaci reagovali na úvodnú stránku pozitívne, niektorí si spomenuli na báseň, ale aj na rozprávku a obrázok Pacha, hybského zbojníka. Bola vzburdená ich pozornosť, čo bolo aj cieľom tejto stránky. Na moju otázku, či vedia, ako sa volajú jednotlivé časti odevu Jánošíka, valašku a krpce odpovedali negatívne. Pozitívne reagovali na možnosť prepojenia s internetom, kde práve prostredníctvom filmu videli okamžite a názorne, ako sa odievali a žili chudobní ľudia v 18. storočí.

Trieda: IX.A

Predmet: dejepis

Tematický celok: Pravek

Téma: Doba kamenná na Slovensku

Cieľ vyučovacej hodiny:

kognitívny : vysvetliť vlastnými slovami pôvod názvu doba kamenná,

psychomotorický: vypracovať aktivity v interaktívnom zošite ActivInspire Pravek. Nakresliť veci - nástroje, ktoré sa najčastejšie vyrábali z kameňa,

afektívny: vážiť si šikovnosť predkov človeka.

Pedagogické zásady: zásada názornosti, zásada uvedomelosti a aktivity, zásada primeranosti, zásada trvácnosti, zásada komplexného rozvoja žiaka.

Typ vyučovacej hodiny: hodina osvojovania nových vedomostí a fixácie učiva.

Organizačné formy: hromadná, skupinová, individuálna.

Vyučovacie metódy: rozhovor, výklad, práca s interaktívnym predvážiacim zošitom v programe ActivInspire s názvom Pravek.

Medzipredmetové vzťahy: vzťah so slovenským jazykom a literatúrou, informatickou výchovou, výtvarnou výchovou, biológiou.

Učebné pomôcky: špeciálna počítačová učebňa s pripojením na internet, interaktívna tabuľa, notebook, interaktívny predvážací zošit v programe ActivInspire Pravek, dataprojektor, počítače.

Kľúčové kompetencie žiaka:

komunikácia v materinskom jazyku: pri práci s jednotlivými časťami textov, pri tlmočení myšlienok, aktívnom čítaní písaného textu,

spoločenské a občianske kompetencie – prostredníctvom faktov a získaných informácií upevniť svoje poznatky v oblasti názorov na vývoj človeka, na spoločenstvo ľudí, vzťahy medzi ľuďmi,

základné kompetencie v oblasti histórie – schopnosť porozumieť vývoju teórií o vzniku človeka, podielu práce na jeho rozvoji,

digitálne kompetencie – v práci v digitálnom prostredí schopnosť porozumieť tomuto prostrediu, využívať toto prostredie ako zdroj informácií, vedomostí,

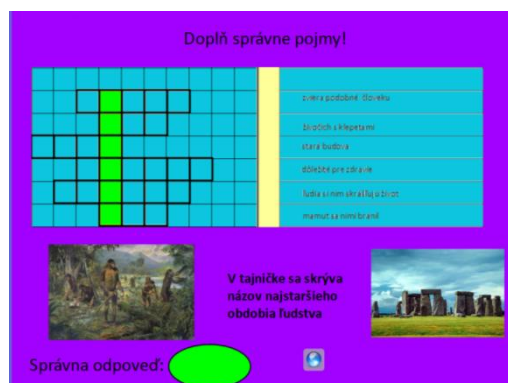
naučiť sa učiť – aktívnou prácou s prezentáciou rozvíjať schopnosť získavať, spracovávať nové informácie, nové vedomosti,

kompetencie v oblasti biológie – pri spracovávaní textu pochopiť vznik a vývoj človeka,

kompetencie v oblasti výtvarného umenia – vnímať krásu a estetickú rozmanitosť pravekého umenia.

5. fáza (diagnostická – 5 min.)

V tejto fáze vyučovacej hodiny sa mi osvedčili rôzne **doplňovačky, krížovky, krátke priradovacie cvičenia**. Ako príklad som v OPS uviedla krížovku, kde mali žiaci vylúštiť názov najstaršieho obdobia ľudských dejín.



Obrázok 15 Doplň správne pojmy

Prameň: vlastný návrh

Činnosť učiteľa: vysvetlila som žiakom postup vypracovania krížovky. Vylúštenie sa nachádza v prílohe 3 na strane 37. Pod ikonkou internetu sa nachádzal článok na webovom sídle **www.wikipedia.org**. Poskytla som im ďalšie krátke informácie o uvedenom období.

Činnosť žiakov: žiaci písali a vylúštili krížovku. Skontrolovali odpovede a prečítali si informácie o praveku.

Reflexia: žiakov krížovka zaujímala. Navzájom sa povzbudzovali, šepkali rôzne pomôcky. Najväčšie problémy mali so slovom šopa a kly. Bola to jedna z mojich prvých

krížoviek a zistila som, že som urobila chybu a pri tvorbe ďalších som používala len pojmy z predmetu dejepis a z témy, ktorú sme momentálne preberali.

K uvedenej téme Doba kamenná na Slovensku som využila ďalšiu interaktívnu stránku s názvom **Kúzelník čaruje !**



Obrázok 16 Kúzelník čaruje - otázky

Prameň: vlastný návrh

Činnosť učiteľa: pýtala som sa žiakov na otázky: ako sa volá praveké zvierá, ako sa volá zvierá, ktoré praveký človek lovil, živočíšny predchodca človeka, kedy vznikla Zem a ako sa volá kameň, z ktorého sa vyrábali prvé nástroje?



Obrázok 17 Kúzelník čaruje - odpovede

Prameň: vlastný návrh

Činnosť žiakov: žiaci odpovedali a kto zo žiakov správne odpovedal, prišiel potiahnuť otázku cez kúzelníka a dozvedel sa, či je jeho odpoveď správna.

Reflexia: stránka sa mi osvedčila, žiaci reagovali pozitívne a vedeli odpovedať. V budúcnosti by som pravdepodobne pridala ešte aspoň dve otázky, pretože žiakov takáto forma prezentácie zaujala.

Samozrejme, interaktívnych zošitov so zaujímavými prezentáciami som vytvorila pomerne dosť, okrem predmetu dejepis aj z iných predmetov, napríklad zo slovenského jazyka a literatúry, z geografie. Všetky sa budem snažiť uložiť na webové sídlo, ktoré by som chcela vytvoriť v najbližšom čase. Zatiaľ dúfam, že moja OPS pomôže a inšpiruje kolegov pri využívaní a tvorbe interaktívnych prezentácií v programe ActivInspire.

ZÁVER

Vyučovací proces je cieľavedomý a zložitý proces. Vstupuje do neho celý rad činiteľov. OPS môže byť prínosom vo výbere a uplatnení týchto činiteľov. Môže ovplyvniť výber cieľov, metód, organizačných foriem, pedagogických zásad, prostriedkov, činnosť žiakov, činnosť učiteľa, klímu triedy a pod. a takto pozitívne ovplyvniť výsledok vyučovacieho procesu. OPS takýmto spôsobom rozvíja aj kľúčové kompetencie žiakov. Prínosom mojej OPS je inšpirácia a motivácia mnohých pedagógov. Učiteľia môžu takto využívať OPS s istotou, že už bola overená a bude pravdepodobne aj úspešná. Odpovie vyučujúcemu na problémy a otázky, na ktoré hľadal odpoveď.

Pedagógovia, ktorí chcú vyučovať moderne, novými inovatívnymi metódami, musia na svojich poznatkoch neustále pracovať. Napríklad tvorba predvádzajúcich zošitov v programe ActivInspire sa zdá byť zložitá. Mnohí kolegovia po absolvovaní školení čiastočne na ich tvorbu rezignovali. Odrádza ich najmä časová „strata“ pri ich tvorbe. Po štúdiu OPS určite zistia, že venovať pozornosť tvorbe interaktívnych zošitov sa oplatí. Ich tvorca štúdiom a prípravou zošitov vytvorí nielen nový učebný zdroj pre svojich žiakov, ale okrem svojho sebarozvoja sa stane súčasťou, motiváciou pre pedagógov z iných škôl, ako aj pre ich žiakov. Okrem toho poskytuje kolegom metodiku tvorby interaktívneho zošita, ale aj upozornenia na chyby, poprípade slabé stránky. Ukazuje aj akým spôsobom sa vyvarovať negatívnym stránkam využívania interaktívnej tabule. Poukazuje, ako ju používať citlivo, aby žiaci počas vyučovacej hodiny nestratili o ňu záujem. Interaktívny zošit poskytuje okamžitú spätnú väzbu preberaného učiva.

Pri uplatnení OPS s interaktívnou tabuľou si mentálne postihnutí žiaci osvojujú vedomosti ľahšie, ich trvácnosť je hlbšia. Sú schopní interaktívne pracovať, osvojovať si vedomosti, zručnosti a postoje, ktoré im pomôžu aktívne sa začleniť medzi zdravú populáciu. Ich prístup a výsledky nám potvrdzuje názor, že aj žiaci s mentálnym postihnutím sú schopní pracovať s novými digitálnymi technológiami a získať ich prostredníctvom nové vedomosti, zručnosti a postoje. Práca ich motivovala a motivuje k dosiahnutiu pozitívnych výsledkov. Umožňuje žiakom pracovať s interaktívnou tabuľou individuálnym tempom, rešpektuje ich jedinečnosť, stav a druh postihnutia.

V úvode práce som si stanovila **hlavný cieľ**: oboznámiť učiteľov nielen špeciálnych základných škôl s možnosťami využitia interaktívnych tabúľ v uvedenom prostredí. Motivovať a inšpirovať ich pri aplikácii interaktívnych tabúľ v edukačnom procese. Dokázať, že žiaci s mentálnym postihnutím sú schopní získať prostredníctvom interaktívnej tabule vedomosti, osvojiť si informácie porovnateľné s bežnou, intaktnou populáciou. Myslím, že som ho svojou OPS splnila.

Takisto si myslím, že som splnila aj **čiastkové ciele**: zdokonaľovať u žiakov s mentálnym postihnutím nadobudnutie vedomostí, zručností, postojov, vlastností, hodnotovej orientácie, psychických funkcií. Rozvíjať u nich predmetové kompetencie, osobitne kľúčové kompetencie v predmete dejepis a informatická výchova. Povzbudiť pedagógov v ich tvorbe podobných interaktívnych pomôcok.

OPS o práci s interaktívnou tabuľou, môže byť mnohostranná. Výsledkom sú veľmi zaujímavé edukačné programy, ktoré môžu využívať aj žiaci so špeciálnymi potrebami,

samozrejme s prihliadnutím na druh a stupeň postihnutia. Záleží len na prístupe pedagóga, ako a kedy interaktívnu tabuľu vo svojej práci použije. Práci s interaktívnou tabuľou je potrebné vymedziť také množstvo času a priestoru, aby vyučovací proces obohatila, ale brala do úvahy aj špecifiká mentálne postihnutých žiakov. Len vtedy táto práca prinesie želané výsledky. Okrem iných, aj vhodné včlenenie sa mentálne postihnutých žiakov do zdravej populácie.

ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH ZDROJOV

1. MOJTOVÁ - BERNÁTOVÁ, K. 2008. Dejepis pre 7. ročník osobitných škôl. 1. vydanie. Expol pedagogika, s.r.o., Bratislava. 2000 ISBN : 80-89003-00-1
2. MOJTOVÁ - BERNÁTOVÁ, K. 2008. Dejepis pre 9. ročník špeciálnych základných škôl. 2. vydanie. Expol pedagogika, s.r.o., Bratislava. 2008 ISBN : 978-80-8091- 086-0
3. PETLÁK, E. 1997. Všeobecná didaktika. 1. vydanie. Vydavateľstvo Iris, Bratislava. 1997 ISBN : 80-88778-49-2
4. TUREK, I. 2010. Didaktika. 2. vydanie. Iura Edition, spol. Bratislava s.r.o., 2010 ISBN : 978-80-8078-322-8
5. Kolektív autorov. 2010. Moderná didaktická technika v práci učiteľa – učebný materiál – modul 2. 1. vydanie. Elfa, s.r.o., Košice 2010 ISBN : 978-80-8086-135-3

Internetové zdroje

6. DOSTÁL, J. 2009. Interaktívna tabuľa – významný prínos pre vzdelanie. [online]. Praha : Česká škola, 2009. [cit. 7.6.2015] Dostupné na: <http://www.ceskaskola.cz/2009/04/jiri-dostal-interaktivni-tabule.html>
7. Humanizmus [online]. Wikipedia.sk [cit. 10.6.2015]. Dostupné na [www:](http://sk.wikipedia.org/wiki/Renesan%C4%8Dn%C3%BD_humanizmus) http://sk.wikipedia.org/wiki/Renesan%C4%8Dn%C3%BD_humanizmus
8. Levoča [online]. Wikipedia.sk [cit. 10.6.2015]. Dostupné na [www:](http://sk.wikipedia.org/wiki/Levo%C4%8Da) <http://sk.wikipedia.org/wiki/Levo%C4%8Da>
9. Renesancia [online]. Wikipedia.sk [cit. 10.6.2015]. Dostupné na [www:](http://sk.wikipedia.org/wiki/Renesancia) <http://sk.wikipedia.org/wiki/Renesancia>

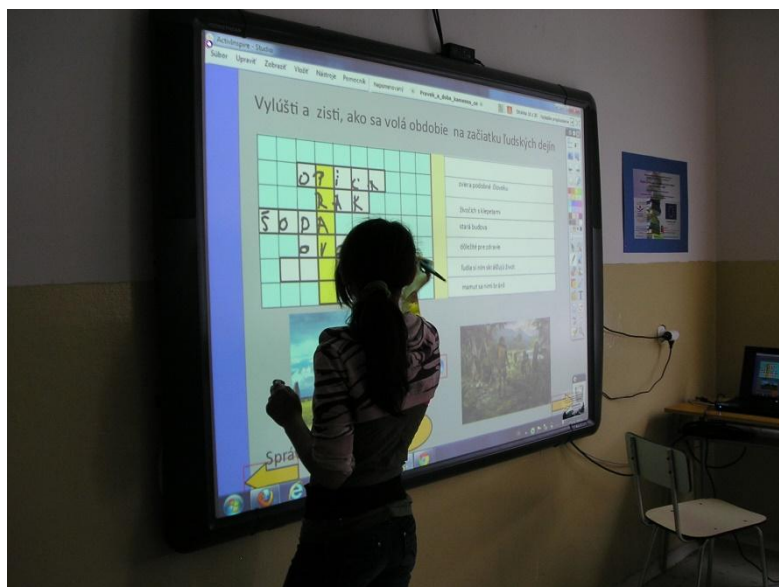
ZOZNAM PRÍLOH

Príloha 1 Práca žiakov s interaktívnou tabuľou

Príloha 2 Vypracovanie interaktívneho testu

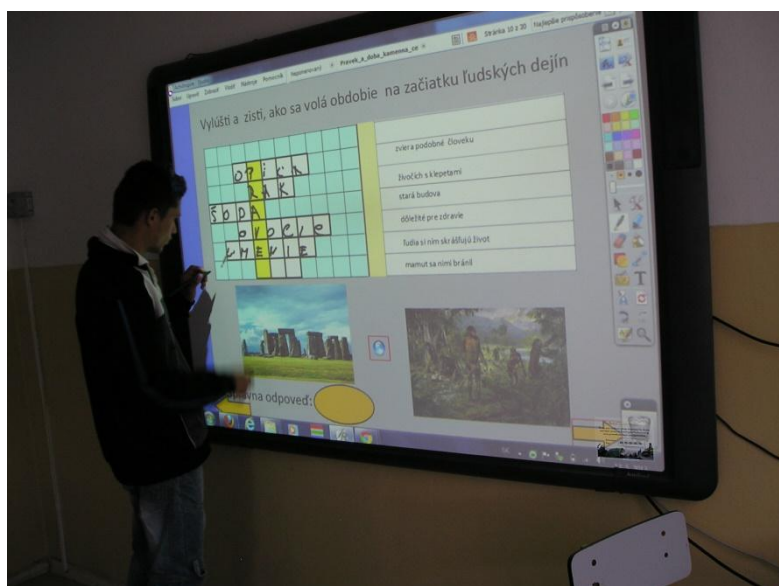
Príloha 3 Dopĺňujúci text k obr. 15 na s.28

Príloha 1 Práca žiakov s interaktívnou tabuľou



Obrázok 18 Lúštenie tajničky I.

Prameň: vlastný archív



Obrázok 19 Lúštenie tajničky II.

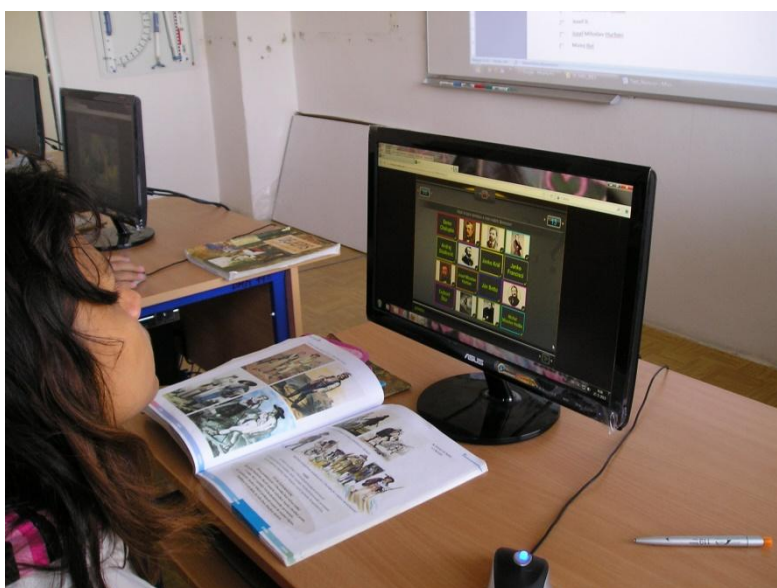
Prameň: vlastný archív

Príloha 2 Vypracovanie interaktívneho testu



Obrázok 20 Práca s počítačmi I.

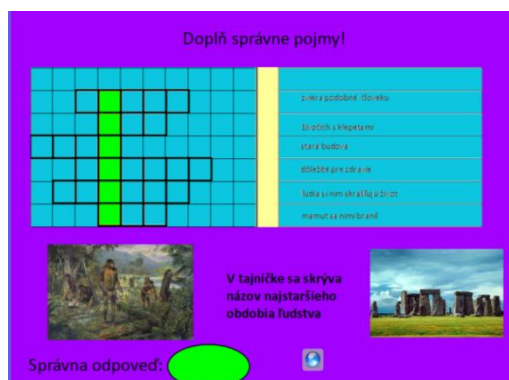
Prameň: vlastný archív



Obrázok 21 Práca s počítačmi II.

Prameň: vlastný archív

Príloha 3 Doplnujúci text k obr. 15 na s. 28



Obrázok 15 Doplň správne pojmy

Prameň: vlastný návrh

V prvom riadku mali žiaci odpovedať na otázku, ako sa volá zviera podobné človeku. Odpoveď je OPICA. Druhá otázka bola: ako sa volá zviera s klepetami? Správna odpoveď je RAK. Tretia otázka bola: ako sa povie iným slovom stará budova? Správna odpoveď je ŠOPA. V štvrtom riadku mali odpovedať, čo je dôležité pre zdravie – OVOCIE. V piatom riadku mali žiaci odpovedať, čím si ľudia skrášľujú život. Správna odpoveď je ŠPERKY a v šiestom riadku mali odpovedať, čím sa bránil mamut, odpoveď je KLY. Ak žiaci nevedeli pojem, zadala som im jednoduché indície. Správna odpoveď sa nachádzala pod zeleným oválom, je to PRAVEK. Pod ikonkou internetu sa nachádzal článok na webovom sídle **www.wikipedia.org**. Poskytol ďalšie krátke informácie o uvedenom období.