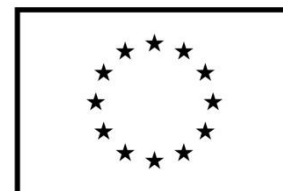




mpc
METODICKO-PEDAGOGICKÉ CENTRUM



Európska únia
Európsky sociálny fond

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

Mgr. Viliam Šarossy

Podstatné mená interaktívne v špeciálnej základnej škole

Osvedčená pedagogická skúsenosť edukačnej praxe

Prešov
2015

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

Autor OPS: Mgr. Viliam Šarossy

Kontakt na autora: Spojená škola Matice slovenskej 11 Prešov, 080 01 Prešov
vilosaro@azet.sk

Názov OPS: Podstatné mená interaktívne v špeciálnej základnej škole

Rok vytvorenia OPS: 2015
XV. kolo výzvy

Odborné stanovisko vypracoval: PaedDr. Ščerbáková Janka

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

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

Projekt je financovaný zo zdrojov Európskej únie.

Kľúčové slová

slovenský jazyk a literatúra, edukácia žiakov s ľahkým stupňom mentálneho postihnutia, osobnosť učiteľa, vyučovacia hodina, inovatívny vyučovací proces, informačno-komunikačné technológie, interaktívna tabuľa ActivBoard, aplikácia ActivInspire, predvádzací zošit, interaktívne cvičenia a úlohy, pracovný list, testy Alf

Anotácia

Práca je zameraná na možnosti využitia interaktívnej tabule v predmete slovenský jazyk a literatúra v šiestom ročníku ŠZŠ v A variante pri opakovaní a upevňovaní učiva o podstatných menách. V osvedčenej pedagogickej skúsenosti popisujem metodické postupy a odporúčania pri práci s predvádzacím zošitom, ktorý obsahuje interaktívne cvičenia a úlohy vytvorené aplikáciou softvéru ActivInspire a ponúkam testy vytvorené programom Alf. Súčasťou práce sú aj v praxi overené pracovné listy.

Akreditované programy kontinuálneho vzdelávania

Interaktívna tabuľa v edukačnom procese	37/2010 KV
Využívanie IKT vo vyučovaní	52/2010 KV
IK zručnosti pedagogických zamestnancov a odborných zamestnancov	582/2011 KV
Niektoré interaktívne metódy efektívneho učenia	750/2012 KV

OBSAH

ÚVOD	5
1 VÝCHODISKÁ OSVEDČENEJ PEDAGOGICKEJ SKÚSENOSTI	7
1.1 Osobnosť učiteľa	7
1.2 Inovatívny vyučovací proces	8
1.3 Metodológia využitia interaktívnej tabule vo vyučovacom procese	9
2 PODSTATNÉ MENÁ INTERAKTÍVNE V ŠPECIÁLNEJ ZÁKLADNEJ ŠKOLE	11
2.1 Podstatné mená v interaktívnych cvičeniach	13
2.2 Podstatné mená v interaktívnych hrách	23
2.3 Overené prínosy	30
ZÁVER	31
ZOZNAM PRÍLOH	33

ÚVOD

*„Povedz mi to a ja to zabudnem. Ukáž mi to a ja si to zapamätám.
Nechaj ma to urobiť a ja to pochopím“.*

(Staré čínske príslovie)

Ak má byť výučba slovenského jazyka a literatúry kvalitná, je nutné realizovať ju tak, aby sme prihliadali na to, čo všetko má žiak zvládnuť a aké rôzne kompetencie sa majú u neho rozvíjať, ale vždy s ohľadom na samotného žiaka. Učiteľ, ktorý má potrebný rozhľad vo svojom odbore a správny pedagogický nadhľad a takt, dokáže pripraviť vyučovanie tak, aby si z neho niečo odniesol každý žiak.

Dnešná doba je výnimočná tým, že narastajúca vybavenosť škôl digitálnymi technológiami a rastúca úroveň zručností žiakov pri práci s nimi, vplýva aj na zvyšovanie motivácie učiteľov rozvíjať vlastné digitálne kompetencie. Významným a čoraz bežnejším "digitálnym" prvkom v práci učiteľa sa stáva interaktívna zostava, ktorá svojou funkcionalitou význam neprevyšuje možnosti poskytované klasickou školskou tabuľou. Interaktívna tabuľa zvyšuje efektívnosť a atraktívnosť edukácie vo vyučovacom procese a dá sa využiť v každej fáze učenia. Pri osvojovaní nového učiva, precvičovaní, upevňovaní učiva, ale aj pri kontrole osvojených poznatkov. Využívanie interaktívnej tabule poskytuje široké možnosti pre rozvoj prirodzenej tvorivosti žiakov, pôsobí na nich motivujúco a zvyšuje záujem o vyučovanie.

Cieľom osvedčenej pedagogickej skúsenosti (ďalej len OPS) je predstaviť **inovatívne metódy**, postupy a skúsenosti a metodicky popísať námety interaktívnych úloh a cvičení pre prácu na interaktívnej tabuli alebo v žiackych počítačoch so žiakmi na hodinách slovenského jazyka a literatúry. Práca pozostáva z predvádzacieho zošita, v ktorom si žiaci mali možnosť preveriť a upevniť vedomosti formou interaktívnych cvičení, úloh, súťaživých hier a testami vytvorenými testovacím programom Alf. Pre upevnenie a zopakovanie učiva o podstatných menách som všetky tieto interaktívne učebné materiály v praxi vyskúšal, overil a na základe zistených poznatkov v tejto práci ponúkam aj odporúčania pre kolegov, návrhy pre ich využitie, zhrnutie učiva a krátku reflexiu. Ďalšou časťou OPS sú aj prílohy - pracovné listy, ktoré sa dajú použiť v printovej alebo v elektronickej forme.

Práca je určená pre učiteľov primárneho vzdelávania vyučujúcich v špeciálnej základnej škole, týka sa vzdelávacej oblasti: Jazyk a komunikácia, vyučovací predmet: Slovenský jazyk a literatúra, jazyková oblasť: Gramatika, ročník: šiesty, tematický celok: Podstatné mená, učivo: Opakovanie učiva o podstatných menách.

OPS pozostáva z dvoch kapitol. Prvá kapitola je venovaná teoretickým východiskám, v ktorej popisujem osobnosť učiteľa so všetkými črtami a vlastnosťami, ktoré by mal spĺňať v tejto modernej dobe pri edukácii žiakov. Moderná doba musí zákonite prinášať aj inovatívne metódy a formy vo vyučovaní a tie ponúkam v ďalšej časti práce. Pri mojej práci v rámci edukácie najčastejšie využívam interaktívnu zostavu a metodológiu využívania interaktívnej tabule popisujem ako tretiu časť teoretických východísk. V druhej kapitole ponúkam možnosti využitia interaktívnej tabule počas dvoch vyučovacích hodín pri opakovaní a upevnení učiva o podstatných menách formou predvádzacieho zošita, ktorý som pre žiakov vytvoril aplikáciou ActivInspire a ktorého súčasťou sú aj testovacie úlohy vytvorené programom Alf. Pre doplnenie poznatkov som

pre žiakov pripravil aj pracovné listy, ktoré som pri edukácii využil. V poslednej časti som ponúkol overené prínosy, ktoré som zosumarizoval pri realizácii vyučovacích hodín inovatívnymi metódami a formami.

Za hlavný prínos tejto OPS považujem možnosť využitia daných námetov pre ostatných učiteľov, alebo môžu poslúžiť ako inšpirácia pre tých, ktorí potrebujú získať vhodný nápad. V neposlednom rade je prínosom aj to, že moja OPS môže ostatných učiteľov kladne motivovať, pretože uvidia, že pri práci s inovatívnymi metódami a formami som na svojich žiakoch pozoroval pozitívnu zmenu, či už vo vzťahu žiakov k predmetu alebo aj v ich zlepšení vedomostnej úrovne.

1 VÝCHODISKÁ OSVEDČENEJ PEDAGOGICKEJ SKÚSENOSTI

Práca vychádza z pedagogickej praxe realizovanej v špeciálnej základnej škole (ďalej len ŠZŠ) pre žiakov s ľahkým stupňom mentálneho postihnutia v predmete Slovenský jazyk a literatúra. Tento predmet má významné postavenie pri plnení cieľov a úloh vo výchovno-vzdelávacom procese a pri formovaní osobnosti žiaka.

Vyučovanie slovenského jazyka a literatúry (ďalej len SJL) žiakov s ľahkým stupňom mentálneho postihnutia je základom celého vzdelávania a výchovy. Zvládnutie výchovno-vzdelávacích úloh predmetu SJL je predpokladom na splnenie úloh ďalších vyučovacích predmetov. Konečným cieľom edukácie mentálne postihnutých v SJL je porozumieť spisovnej forme slovenského jazyka a vedieť sa dorozumieť slovom aj písmom aspoň v jeho štandardnej podobe (Vančová a kol., 2010, s. 136). Ďalšie ciele, ktoré je potrebné v rámci edukácie rozvíjať, je utvoriť u všetkých žiakov návyk správneho hlasného čítania, rozvíjať slovnú zásobu, naučiť ich rozumieť prečítanému textu a pri spoločenskej konverzácii snažiť sa u nich formovať správne podnetové reakcie pri komunikácii s rovesníkmi, pedagógmi, ale aj s cudzími ľuďmi. V konečnom dôsledku môžeme povedať, že samotný predmet SJL pomáha rozvíjať zmyslovú, emocionálnu, vôľovú a rozumovú stránku osobnosti, čím sa posilňuje a formuje charakter žiaka.

1.1 Osobnosť učiteľa

Ako by mal vyzerat' dobrý učiteľ? Na túto otázku nie je možné odpovedať jednoducho. Je veľké množstvo kritérií, podľa ktorých by sa to mohlo posudzovať. Vo všeobecnosti by sa dalo povedať, že kvalitný učiteľ v dnešnej dobe musí mať nielen kvalitné vzdelanie vo svojom odbore, ale mal by mať aj záujem získavať nové informácie či už vzdelávaním alebo v rámci samoštúdia. Sebavzdelávanie a chuť učiť sa neustále niečo nové, je u dobrého učiteľa jednou zo základných kladných charakteristík, pretože dokáže ľahšie **implementovať nové trendy** aj do vyučovacieho procesu. Ďalšou dôležitou črtou učiteľa je **tvorivosť** a **kreativita**. Ak mu táto schopnosť chýba, vyučovanie pod jeho vedením nenapreduje a pre žiakov sa stáva nudným. Povahové vlastnosti dobrého učiteľa by mali byť prevažne kladné. Mal by byť pracovitý, zodpovedný, dôsledný, spravodlivý, kamarátsky, tolerantný, ochotný pomôcť, schopný vypočuť iných a mal by vedieť aj dobre poradiť. V procese výučby musí kvalitný učiteľ prihliadať na individualitu osobností jednotlivých žiakov. Je preto veľmi dôležité, aby učiteľ dokázal citlivo pristupovať k svojim žiakom a nenásilným spôsobom rozvíjal u každého z nich potrebné kompetencie. Je nutné, aby bol so svojou prácou spokojný nielen on sám, ale aby kladné hodnotenie prichádzalo aj od žiakov.

Keďže som učiteľom v ŠZŠ a vyučujem žiakov s mentálnym a telesným postihnutím vo variantoch A, B a C neustále sa snažím, aby môj vzťah k nim považovali za partnerský. V rámci edukácie alebo v kontakte s nimi je dôležité, aby cítili, že mi na nich záleží, že ich pochválim, keď dosahujú dobré výsledky, ale dokážem ich aj pochopiť, vypočuť a poradiť im. Neustále mám na pamäti, že každý žiak má svoje práva, ktoré musím rešpektovať – že každý z nich je vzdelávateľný podľa svojich možností a ja sa musím snažiť, aby sa v rámci svojich možností a schopností čo najlepšie pripravili pre život v budúcnosti, aby sa snažili vybudovať svoju nezávislosť a získali čo najviac podnetov pre svoju realizáciu. Tieto ciele pedagóg môže dosiahnuť iba aktívnou účasťou žiakov

pri edukácii a vhodným motivačno-tvorivým prístupom učiteľa k edukácii na báze posilňovania tvorby hodnôt.

1.2 Inovatívny vyučovací proces

Naše školstvo v súčasnosti prechádza veľkými zmenami. Snahou každého učiteľa je zlepšiť výchovno-vzdelávací proces z metodického hľadiska t. j. vyučovanie pre žiaka atraktívniť a zefektívniť. Učiteľ musí žiakov motivovať, aby boli aktívni, a tiež sa musí snažiť udržiavať pozitívny postoj žiakov k procesu učenia sa.

Na dosiahnutie výchovno-vzdelávacích cieľov slúžia vyučovacie metódy. To, akú vyučovaciu metódu učiteľ zvolí, zásadne ovplyvňuje efektívnosť celého vyučovacieho procesu. M. Sirotová (2010, s.10) hovorí, že vyučovaciu metódu môžeme v prenesenom zmysle považovať za nástroj práce učiteľa: „Vyučovacia metóda je spolu s obsahom najdôležitejším prostriedkom realizácie výchovno-vzdelávacích cieľov. Prostredníctvom nej sa transformuje obsah vzdelania, ale aj výchovy do konkrétneho výchovno-vyučovacieho procesu, pomocou nej vedieme žiakov, študentov k poznávaniu nového, zabezpečujeme rozvoj ich osobnosti.“

Pre efektívne využívanie vyučovacích metód je dôležité, aby učiteľ poznal ich podstatu a správne použitie, na základe čoho je možné kontrolovať a upevniť kvalitu a kvantitu získaných vedomostí. Jednou zo základných úloh didaktických metód je **motivovať žiaka** k väčšiemu záujmu o získanie nových poznatkov a vedomostí, priaznivo pôsobiť na zvyšovanie úrovne vnútornej motivácie a podporovať rozvoj tvorivosti. V neposlednom rade by sa mala u žiakov fixovať predstava, aby učenie vnímali ako činnosť, ktorú realizujú oni sami a tým optimálne aj využívajú svoj potenciál.

Najpoužívanejšou organizačnou formou je vyučovacia hodina. Aby hodina splnila svoj účel, musí byť pripravená dôsledne a má mať určitú štruktúru. Pripraviť dobrú vyučovaciu hodinu zaberie učiteľovi mnoho času. V minulom období boli učiteľmi najčastejšie využívané typy hodín, ktoré už dnes označujeme pojmom tradičné. Nechcem tým povedať, že tradičná hodina je celkom nepoužiteľná, ale v dnešnej dobe je málo efektívna. Ukázalo sa, že žiaci nadobudnú oveľa hlbšie a trvalejšie poznatky, ak sa štruktúra vyučovacej hodiny zmení. Nie je nutné, aby boli všetky vyučovacie hodiny rovnako štruktúrované. Zo svojej pedagogickej praxe viem, že ak väčšina hodín prebieha rovnako, žiak prestáva vnímať priebeh hodiny hneď po tom, ako učiteľ pri skúšaní vyvolá k tabuli niekoho iného. Preto je dobré, ak sa vyučovacia hodina dynamicky mení podľa potrieb a predpokladov jednotlivých žiackych kolektívov. Samozrejme s ohľadom na obsah učiva v konkrétnom ročníku. V štruktúre dobrej vyučovacej hodiny nesmie chýbať **motivácia**, dostatočne dlhý čas na **utvrdenie poznatkov, zručností a návykov** a **spätná väzba**. Motivačná fáza je veľmi dôležitá časť vyučovacej hodiny, pretože motivovaný žiak sa teší na ďalšie aktivity, ktoré ho na hodine čakajú. Takýto pozitívny postoj dieťaťa k procesu učenia spôsobuje, že vynakladá na učenie väčšiu snahu, je sústredenejší, aktívnejší, či už v komunikačnej alebo tvorivej činnosti a aj prípadný neúspech vníma inak ako žiak, ktorý pracuje z donútenia.

Tak, ako napreduje vedecký a technický pokrok v modernej spoločnosti, tak isto napredujú aj požiadavky kladené na úroveň vzdelávania. Popri rozvoji vedy a techniky súčasne napreduje aj didaktika, ktorá umožňuje na zvýšenie aktivity, kreativity

a samostatnosti žiakov vo vyučovacom procese využívať informačno-komunikačné technológie (ďalej len IKT).

Zlepšiť vyučovací proces môže aj používanie rôznych digitálnych technológií. V tejto oblasti sú deti dosť zbehlé a šikovné. Oživí a spestrí to vyučovaciu hodinu, určitelepší estetickú stránku písaného textu a obrázkov. Žiadny kreslený obrázok na klasickej tabuli sa nevyrovná obrázkom a fotografiám, ktoré môžeme stiahnuť z rôznych portálov na internete pre potreby edukácie a žiadny slovný popis deja sa nevyrovná videozáznamu, ktorý žiaci môžu vidieť práve vďaka technickému pokroku. Používanie rôznych interaktívnych výučbových programov šetrí čas, pretože učiteľ si ich môže ukladať do svojej knižnice a kedykoľvek sa k nim môže znova vrátiť.

Pre dosahovanie vytýčených cieľov ako je zefektívnenie výučby predmetu SJL, zvýšenie záujmu žiakov o tento predmet, podnecovanie žiakov aktívne získavať vedomosti, zručnosti a postoje na základne vlastnej tvorivosti, ktoré budú vedieť uplatniť vo svojom osobnom živote je nevyhnutné používať modernú didaktickú techniku. V tomto smere je **interaktívna tabuľa** (ďalej len IT tabuľa) vo vyučovaní SJL ideálnym prostredím pre žiakov i učiteľa. Samotná edukácia uskutočnená s využitím IT tabule podľa mojich skúseností podporuje aktívne a iniciatívne sa zapájanie žiakov do vyučovania. Pri práci či už s IT tabuľou alebo s počítačom (ďalej len PC), žiaci pri riešení interaktívnych cvičení a interaktívnych testov sú sústredenejší, viac premýšľajú, objavujú, hľadajú, odhadujú, píšú, kreslia, hrajú sa, spolupracujú so spolužiakmi a vzájomne sa rešpektujú.

Možnosti využitia IT tabule v edukácii ponúkam v jazykovej zložke (gramatika) v A variante ŠZŠ pre 6. ročník pri **opakovaní učiva slovného druhu podstatných mien** vo vytvorenom predvázacom zošite **Podstatné mená**. Jednotlivé stránky predvázacieho zošita sú tvorené a koncipované tak, aby si žiaci upevnili základné vedomosti o tomto slovnom druhu, aby si zopakovali jednotlivé rody, aby vedeli správne určovať a priradzovať podstatné mená (ďalej len podst. m.) k otázkam **Kto?** a **Čo?**, aby dokázali triediť podst.m. do jednotného a množného čísla a aby sa zdokonaľovali v skloňovaní podst. m., aby si fixovali pádové otázky a pádové predložky. Keďže IT tabuľa ponúka širokú škálu využitia, pre žiakov som v predvázacom zošite pripravil aj interaktívne hry. Žiaci majú možnosť samostatne vylúštiť krížovku, zahrať si pexeso, zistiť, čo sa skrýva pod magickým atramentom, vyskladať skladačku puzzle, zahrať si hru skloňovanie s kockou alebo zistiť, kto je lepší v hre posuvné pásy. V záverečnej časti opakovania som žiakov preveril aj testovaním v obľúbenom programe **Alf**.

1.3 Metodológia využívania interaktívnej tabule vo vyučovacom procese

Pred samotnou prácou s IT tabuľou na vyučovacej hodine je potrebné zo strany učiteľa aj žiakov osvojiť si adekvátne zručnosti práce s PC, internetom a IT tabuľou. Na prácu s interaktívnymi úlohami je požadovaný softvér ActivInspire Professional Edition (ďalej len **ActivInspire**) od spoločnosti PrometheanLtd., ktorý je dodávaný s IT tabuľou ActivBoard. S predvázacím zošitom vytvoreným v tomto softvéri môžeme pracovať prezenčne na IT tabuli, alebo v žiackych počítačoch, v ktorých je tento softvér nainštalovaný.

Zvládnuť prácu na požadovanej technickej i odbornej úrovni si vyžaduje od učiteľa ochotu i čas. Učiteľ si musí vopred premyslieť, ako vhodne aplikovať aktívne prvky softvéru ActivInspire do jednotlivých interaktívnych zadaní, pretože tento softvér

ponúka príjemné prostredie na tvorbu interaktívnych materiálov, ktoré sa dajú využívať v ktorejkoľvek fáze vyučovacej hodiny – motivačnej, expozičnej, aplikačnej a aj fixačnej. ActivInspire obsahuje množstvo nástrojov a bohatú knižnicu prostriedkov. Metodicky premyslenými aktivitami IT tabuľa umožňuje učiteľovi viesť žiaka vzdelávacím procesom aktívne a s porozumením. Plníme tým požiadavku, aby žiakom poznatky neboli len odovzdávané, ale aby ich žiaci získavali sami.

Osvojovanie učiva, ktoré ponúkam žiakom v novom interaktívnom prostredí, dosahujem slovné, názorno-demonštračne i prakticky. Najčastejšie pri praktickej činnosti žiakov sa snažím uplatňovať metódy, ktoré na žiakov pôsobia motivačne, čím dosahujem, že vyučovanie sa stáva atraktívnejším, príjemnejším, pestrejším a zábavnejším.

Zo skúseností môžem potvrdiť, že pútavé **interaktívne cvičenia** v jednotlivých stránkach predvádzacieho zošita **dokážu žiakov aktivizovať** počas celej vyučovacej hodiny. Aktivizáciu žiakov však dosahujem aj tým, že k danej téme, ktorú chcem žiakom podať, vysvetliť, alebo zopakovať na IT tabuli, mám pripravené aj pracovné listy (ďalej len PL) v printovej podobe. PL môžu byť identické s jednotlivými stránkami predvádzacieho zošita, alebo doplnkové, ktoré však musia korešpondovať s obsahom témy v predvázacom zošite, alebo s jednotlivými úlohami na konkrétnej stránke. Kontrola správneho riešenia vypracovania PL, alebo odpovedí žiakov prebehne po vypracovaní danej úlohy žiakom pri IT tabuli, ktorý ju vypracováva pod mojím dohľadom. Žiaci pri riešení PL aj týmto spôsobom získavajú záujem o sebarealizáciu. PL môžu žiaci riešiť podľa mojich inštrukcií buď samostatne, alebo skupinovo, čím sa snažím u nich posilňovať myšlienku pre vzájomnú kooperáciu.

Opakovanie a zhrnutie učiva o podstatných menách som realizoval na dvoch vyučovacích hodinách. Na prvej hodine si žiaci upevňovali svoje vedomosti pri vypracovávaní interaktívnych úloh a cvičení v predvázacom zošite a náplňou druhej hodiny bolo riešenie didaktických hier, týkajúcich sa danej témy, zábavnou formou, ktorú pri edukácii často využívam.

2 PODSTATNÉ MENÁ INTERAKTÍVNE V ŠPECIÁLNEJ ZÁKLADNEJ ŠKOLE

Slovenský jazyk a literatúra má primárne a nezastupiteľné miesto vo vyučovacích predmetoch, pretože vytvára predpoklady na zvládnutie ostatných predmetov. Základnou funkciou vyučovania slovenského jazyka je naučiť žiakov spisovnú podobu materinského jazyka, osvojiť si správny pravopis a gramatiku a najmä rozvíjať komunikačné schopnosti a to na úrovni ústnej i písomnej.

Z praxe, ktorú som nadobudol pri edukácii žiakov s ľahkým stupňom mentálneho postihnutia môžem potvrdiť, že klasické metódy vyučovania sú často nezaujímavé, málo zaujímavé a neraz aj náročné na pochopenie. Ak má žiak vhodnú motiváciu a daná vyučovacia téma je podaná zaujímavým spôsobom, je schopný **zvládnuť učivo rýchlejšie, efektívnejšie a s dlhotrvajúcim pamäťovým účinkom**. V edukačnom procese je dôležitá tak motivácia učiteľa ako aj žiaka. Na hodinách sa snažím neustále svojich žiakov čo najlepšie motivovať, lebo len vtedy je motivovanie úspešné, ak osloví nejaký vnútorný motív jednotlivca. Pre splnenie tohto cieľa využívam pri svojej práci inovatívne metódy a formy práce. Jednou z nich sú aj rýchlo sa rozvíjajúce digitálne technológie, pretože vyučovať moderne s využitím IKT znamená pre žiakov možnosť zapojiť sa do procesu na vyučovacej hodine so záujmom, aktívne, kreatívne a motivujúco.

Všetky tieto atribúty v edukácii spĺňa IT tabuľa, ktorá prináša mnoho výhod pre žiakov aj učiteľov. Je to hodnotný nástroj na vyučovanie a výrazný vizuálny prostriedok, ktorý môže pomôcť učiteľovi prezentovať poznatky živým a pútavým spôsobom a žiakov motivuje k zvýšenému záujmu o učenie. Vyučovanie v prostredí IKT si však vyžaduje nielen dostatočné materiálno-technické vybavenie, ale aj zmenu vzdelávacieho prístupu. Podmienkou je infromatická gramotnosť učiteľa, jeho motivácia a ochota v tejto oblasti sa vzdelávať. Ďalšou podmienkou je vedieť získané vedomosti, skúsenosti a zručnosti s prácou s týmito technológiami úspešne integrovať do vyučovania a primerane a produktívne ich využívať.

Interaktívna tabuľa je elektronické zariadenie, ktoré umožňuje interaktívne pracovať s PC. Táto moderná technológia slúži na zefektívnenie vyučovania. Použitie IT tabule zvyšuje názornosť výučby, motiváciu a aktivizáciu žiakov. Vyučovanie s jej podporou je viac živé, zábavné a názorné, pretože umožňuje pracovať s informáciami v digitálnej podobe. Žiaci môžu pomocou pera presúvať, dopisovať, gumovať, priradzovať texty alebo obrázky podľa pokynov v jednotlivých cvičeniach, majú možnosť odkrývať rôzne druhy kartičiek podľa zadania, o správnosti svojho riešenia sa môžu presvedčiť rôznymi zvukovými efektmi, alebo vytvoreným panelom s názvom **kontrola**. Nesprávne riešenie sa im prejaví navodenou farbou, zadanými prvkami akcie, alebo jednoduchým vrátením sa tvrdenia do východzej polohy. Na IT tabuli žiakom môžeme jednoducho a názorne zobrazovať rôzne animácie, videá, prípadne modelovať javy. Pomocou aktívnych prvkov im môžeme pripraviť rôzne hry od tých najjednoduchších až po logicky náročnejšie. IT tabuľa sa môže využívať počas celej vyučovacej hodiny, alebo iba na určitý čas, slúži na motiváciu žiakov, na výklad nového učiva, alebo na jeho precvičenie a zopakovanie. Aby sme mohli pracovať s IT tabuľou, musíme mať v notebooku, alebo v učiteľskom PC nainštalovanú aplikáciu softvéru ActivInspire.

Aplikácia ActivInspire je výukový softvér určený pre použitie v PC a na IT tabuli. Učiteľovi dáva možnosť vytvoriť pre žiakov interaktívne cvičenia v predvážacom zošite s množstvom rôznych aktivít a činností, poskytuje priestor na **vytváranie metodických poznámok** zo strany učiteľa buď pre vlastné potreby, alebo pre kolegov, s ktorými bude predvážací zošit zdieľať. Poznámky sú súčasťou aj môjho predkladaného predvážacieho zošita. Žiakom táto aplikácia dáva možnosť aktívne vstupovať do zadaných úloh, čím ich podnecuje k aktivite. ActivInspire učiteľom poskytuje prístup k bohatému spektru vyučovacích aktivít, nástrojov, obrázkov, zvukov a šablón s veľkým množstvom dodatočných zdrojov dostupných na portáli Planéta vedomostí. Aplikácia prináša dokonalé nástroje, pomocou ktorých učiteľ môže zrealizovať svoju predstavu o výučbe a zobrazí ju v zaujímavej dynamickej forme.

Testovací program Alf. Program Alf je praktický a časovo nenáročný program na vytváranie rôznych úloh na zopakovanie preberaného učiva a na preverenie vedomostí žiakov. Úlohy sa vytvárajú rýchlo a hlavne jednoducho. Pre učiteľa je to veľmi výhodné, pretože pri príprave testov pomocou tohto programu nepoužije neúmerne veľa času. Žiaci pri testovaní pracujú veľmi aktívne, čo pri tradičných metódach vyučovania málokedy dosahujem. V programe môžeme vytvárať **testy s využitím 12 typov úloh**. V každom teste si môžeme zadať časovač s rôznymi efektmi, test nám stanoví známku, prípadne nám percentuálne úlohy ohodnotí.

V predvážacom zošite **Podstatné mená** som sa zameril na upevnenie, zhrnutie a zopakovanie učiva o podst. m. v 6. ročníku ŠZŠ v A variante. Jednotlivé úlohy na stranách zošita som tvoril s vedomím, aby dokázali udržať pozornosť žiakov a aby žiaci nestratili záujem pracovať pri riešení zadaných úloh.

Zhotovenie predvážacieho zošita na IT tabuľu si vyžaduje pomerne veľa času, ale výsledok práce je pre žiakov efektívny a zaujímavý. Tak isto aj učiteľ získa trvalý záznam svojej práce, ktorý môže meniť podľa potreby. Tento typ výučby prostredníctvom IT tabule pripravenej pedagógom zapája do aktívnej činnosti predovšetkým žiaka. Žiak aj bez predchádzajúceho oboznámenia sa s prezentáciou dokáže získať informácie a overiť si kvalitu ich osvojenia. Opakovanie som zrealizoval v **počítačovej učebni**.

V našej počítačovej učebni je zosieťovaných 11 žiackych PC a jedna učiteľská stanica, ktorú tvorí PC a notebook. K učiteľskému PC je pripojená IT tabuľa a farebná tlačiareň. Inštalovanie IT tabule do počítačovej učebne považujem za veľmi výhodné, pretože mám možnosť uskutočňovať edukáciu nielen prostredníctvom IT tabule, ale súčasne aj prostredníctvom žiackych PC. V každom PC je nainštalovaný softvér ActivInspire, prostredníctvom ktorého žiaci majú možnosť pracovať na svojich PC tak, akoby pracovali na IT tabuli. Tým zabezpečujem to, že každý žiak môže absolvovať riešenie celého súboru interaktívnych cvičení na svojom PC alebo ak je vyvolaný, tak cvičenie rieši na IT tabuli. Táto forma edukácie sa mi osvedčila, pretože ak som výuku uskutočňoval len prostredníctvom IT tabule, mohol som pracovať iba s jedným žiakom a ostatní boli netrpezliví, kedy ich k IT tabuli vyvolám. Problém bol aj s udržaním disciplíny, žiaci často vyvolanému spolužiakovi pri IT tabuli našepkávali, komentovali jeho prácu a každý z nich chcel byť pri riešení cvičení na IT tabuli čo najdlhšie.

Triedu, v ktorej som overoval učivo bolo prítomných 6 žiakov – 5 dievčat a 1 chlapec. Títo žiaci mali dostatočné skúsenosti s prácou na PC a IT tabuľou, pretože tieto digitálne technológie sa na našej škole využívajú pravidelne v mnohých vyučovacích predmetoch.

2.1 Podstatné mená v interaktívnych cvičeniach

Tému opakovanie učiva o podstatných menách som zrealizoval na dvoch vyučovacích hodinách. Predvážiaci zošit „Podstatné mená“ obsahuje **18 pracovných stránok** a **dve informačné stránky**. K jednotlivým pracovným stránkam ponúkam **metodický popis práce** a **jednotlivé odporúčania**.

Opakovanie učiva o podstatných menách – prvá vyučovacia hodina:

- základná definícia podst. m.,
- rozpoznávanie podst. m, na základe otázok kto? a čo?,
- triedenie podst. m. pod spoločné pomenovanie,
- určovanie rodu podst. m.,
- triedenie podst. m. do jednotného a množného čísla,
- riešenie **interaktívnych stránok č. 5 - 14**,
- vypracovanie pracovného listu,
- zadanie domácej úlohy.

Stanovené ciele vyučovacej hodiny:

Kognitívny: poznať základnú definíciu podst. m., triediť podst. m. pod pomenovanie osôb, zvierat a vecí, osvojiť si určovanie rodov podst. m., rozoznať číslo podst. m., čítať s porozumením.

Socio-afektívny: ochota prijať stanovené činnosti, akceptovať názory iných a byť zodpovedný za svoj prejav, tešiť sa z úspechu.

Psychomotorický: rozvíjať ústne vyjadrovanie, zvládnuť riešenie interaktívnych úloh na IT tabuli a v PC.

Vstup:

Žiak vie, ovláda, pozná:

- definíciu podst. m.,
- určiť podst. m. na základe otázok kto? čo?,
- rody a čísla podst. m.

Kompetencie:

Žiak si upevní:

- učivo o podst. m. a počítačové schopnosti a zručnosti pri práci s IT tabuľou.

Metódy a formy:

- názorno-demonštračné,
- problémových úloh,
- praktické zručnosti: práca s interaktívnymi stránkami a pracovnými listami,
- otázok a odpovedí,
- frontálne precvičovanie zadaných úloh na IT tabuli, samostatná práca na žiackych počítačoch a pri riešení zadaných úloh a p listov,
- vyučovacia hodina a vyučovacie metódy s využitím IKT.

Pomôcky a prostriedky:

- IT tabuľa, dataprojektor, predvádzací zošit „Podstatné mená“, učiteľský PC a PC pre každého žiaka,
- školský časopis Matičiarik,
- flipchart, fixky,
- pracovný list, vytvorená tabuľka pre **hru** - meno, mesto, zviera, vec, body,
- zošit a písacie potreby,
- gitara.

Využitie: stránky predvádzacieho zošita a pracovné listy som využil na precvičenie, zopakovanie a upevňovanie učiva.

Metodický postup

Na začiatku vyučovacej hodiny som žiakov oboznámil s cieľmi, priebehom vyučovacej hodiny, pridelil každému žiacky PC a predstavil pomôcky, ktoré budeme využívať.

Motivačným rozhovorom formou otázok a odpovedí som sústredil pozornosť žiakov na dôležitosť upevnenia si získaných vedomostí, pretože to, čo sa v škole naučia, v budúcnosti budú využívať pri kontakte a komunikácii s ľuďmi.

Žiakom som predstavil modelovú situáciu z budúcnosti a to - ako budú reagovať, keď im niekto položí nejakú otázku, alebo sa ich bude chcieť niečo spýtať a oni budú musieť odpovedať. Naznačil som im, že určite by nechceli, aby dotyčný sa z ich odpovede pousmial a to len preto, že nebudú vedieť použiť správny vzor, pád, tvar, alebo poprepletajú nejaké slovo, ktoré bude mať nezmyselný význam. Žiaci jednoznačne odpovedali, že určite pred cudzím človekom by sa nechceli zahanbiť.

Túto situáciu som ďalej rozvinul do školských lavíc, keď často z úst spolužiaka počujú nejaké skomolené slovo. Reakcia žiakov na takéto slovo zvyčajne vyvoláva úsmev. A že je to pravda, vyvolaný žiak prečítal niektoré skomolené slová spolužiakov zo školského časopisu **Matičiarik**, ktoré sa pravidelne v tomto časopise zverejňujú. Po prečítaní žiakom na tvárach zažiaril úsmev. Rozhovor som ukončil myšlienkou, že to, čo si na dnešnej hodine zopakujú, im určite v budúcnosti pomôže k tomu, aby ich vystupovanie na verejnosti bolo otvorenejšie a suverénnejšie.

Po motivačnom rozhovore som na IT tabuli otvoril predvádzací zošit a na **prvú - informačnú** stránku (obr.1) som interaktívnym perom napísal tému vyučovacej hodiny **Opakovanie učiva o podstatných menách**.



Obrázok 1 Informačná stránka

Prameň: vlastný archív

Odporúčanie: Pred vyučovacou hodinou je potrebné pripraviť PC miestnosť, nakopírovať z média do učiteľského a žiackych PC predvážiaci zošit a pripraviť pomôcky, ktoré budeme využívať.

Pred vypracovávaním interaktívnych úloh som žiakov oboznámil s **jasnými pravidlami** – dodržiavať disciplínu, nevyrušovať, neskákať do reči spolužiakom, nenašepkávať, hlásiť sa, nepredbiehať riešenie úloh dopredu a v prípade technického problému okamžite to oznámiť.

V rámci motivácie som pre žiakov pripravil malú rozcvičku. Do svojich zošitov mali správne zoradiť slová vo vete, ktoré sa zobrazili v **druhej** stránke – **Zorad' slová vo vete** (obr.2).

Vety na stránke:

- stráži Starší malú brat sestričku.
- zaháňa ovce a Pes barany.
- peci pečie V sa chlieb.

Žiakov som upozornil, že ak dopíšu vetu, majú sa prihlásiť a vyvolaním žiaka som skontroloval správnosť každej vety. Po kontrole prvej som odkryl druhú a tretiu vetu. Takéto rozcvičky so žiakmi pravidelne precvičujem a aj pri zložitejších vetách robia minimum chýb.



Obrázok 2 Zorad' slová vo vete

Prameň: vlastný archív

Odporúčanie: Vhodné je pred vypracovaním úloh vyvolať slabšieho žiaka a opýtať sa, **čím začína a končí veta**. Tým dosahujem nielen u neho, ale aj u ostatných fixáciu poznatkov o vete. Žiaci nemusia do zošitov napísať všetky vety, avšak kontrolu je potrebné preveriť.

V **tretej** stránke – **Vytvor slovo** (obr. 3) žiaci do zošitov riešili doplnovačky. Prvá predstavovala osobu – **c_ k _ _ r _ a**, druhá zviera – **op_ _ a** a tretia vec – **p_ _s_ň**. Po vysunutí prvého panela smerom hore, žiaci uhádli slovo cukrárka. Slovo si napísali a na

otázku, čím sa vyznačuje, žiak, ktorý uhádol, že pečie torty, mohol prísť k IT tabuli odkryť štítok osoby. Pod štítkom sa zobrazila **torta**. Podobne tí, ktorí uhádli, že pre opicu je charakteristický **banán** a pre pieseň sú **noty**, prišli odkryť štítky. Po vyriešení úloh som navrhol žiakom pre spjestrenie a uvoľnenie zaspievať si spoločnú pieseň. So sprievodom na gitare sme si zaspievali melodickú ľudovú pieseň **Sedemdesiat sukien mala**.



Obrázok 3 Vytvor slovo

Prameň: vlastný archív

Odporúčanie: Vhodný je výber slov, ku ktorým žiaci dokážu porozprávať nejaký príbeh – snaha o súvislejší rozhovor, čím u nich rozvíjame komunikačné schopnosti.

cukrárka – torta – oslavy ...

opica – film – ZOO..

pieseň – moja najobľúbenejšie – rád počúvam...

Odhadovaný čas práce pre motiváciu a rozcvičku 8 minút.

Po rozcvičke si žiaci na svojich PC otvorili predvádzací zošit, v ktorom sa im zobrazila **informačná stránka – Podstatné mená** (obr.4).

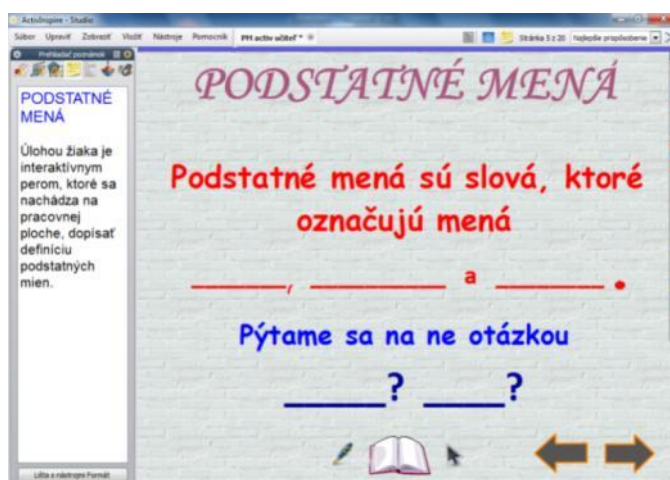


Obrázok 4 Podstatné mená

Prameň: vlastný archív

Piata stránka – Podstatné mená - definícia (obr.5) je venovaná upevneniu si základnej definície o podst. m. Žiakom som oznámil, že na stránkach zošita v ich PC a na IT tabuli sa nachádzajú prvky akcie – interaktívne pero, poznámka a kurzor a že kliknutím naň môžu s daným prvkom pracovať.

Vyvolaný žiak prečítal názov stránky a tvrdenie. Ďalší, ktorý doplnil definíciu napísal na tabuľu a zároveň doplnil aj základné otázky. Ostatní žiaci tieto úlohy vpisovali do svojich PC myškou, ktorá v PC slúži pri prepnutí prvku akcie ako interaktívne pero. Odhadovaný čas práce 1 minúta.



Obrázok 5 Podstatné mená - definícia

Prameň: vlastný archív

Odporúčanie: Zo skúsenosti s interaktívnymi stránkami sa mi osvedčilo na každú stránku **vklaďať prvky akcie** – poznámku, pero, kurzor, zvýrazňovač, magický atrament, pretože žiaci sami tieto prvky môžu využívať bez toho, aby som ich na to upozorňoval.

V **šiestej** stránke – **Otázky - kto? čo?** (obr.6) žiaci z definície mali dopísať vyplývajúce tvrdenia a priradiť správne otázky k podst. m. v daných vetách.



Obrázok 6 Otázky KTO? ČO?

Prameň: vlastný archív

Prvú úlohu vypracovali dvaja žiaci. Spoločne sme si zopakovali, kedy sa pýtame otázkou **kto?** a kedy otázkou **čo?** Otázky kto? čo? a tvrdenia som napísal na **flipchart**. Po napísaní tvrdení na IT tabuľu a do PC som žiakom zadal rad podst. m., ku ktorým priradzovali otázky. V **druhej úlohe** žiak prečítal vetu. Ak priradil správnu otázku, ozval sa mu zvukový efekt, ale ak priradil nesprávne, otázka sa mu vrátila do východzej polohy. Dôležité pri tejto úlohe je, aby žiak nedoplnil len otázku do príslušného **kontajnera**, ale aby prečítal celú vetu s otázkou a aj na ňu odpovedal. Ako odpovede slúžia podčiarknuté podst. m. Žiaci na základe pravidelného opakovania priradzovania otázok k podst. m. túto úlohu vyriešili správne. Odhadovaný čas práce 3 minúty.

Odporúčanie: Využívanie flipchartu pri práci s IT tabuľou sa mi osvedčilo, pretože tým upevňujem zásadu vizualizácie a viacnásobného opakovania, ktorá je prospešná pre žiakov s mentálnym postihnutím. Každý z týchto žiakov má rôznu odozvu na reakciu – niektorí sú pomalší, majú problém pri písaní a vyjadrovaní svojich myšlienok, píšú gramaticky nesprávne..., avšak napísaná predloha im pomáha ako dobrá nápoveď.

Siedma stránka – Podstatné mená – triedenie (obr.7) bola pre žiakov zaujímavá, pretože ich úlohou bolo triedenie obrázkov do kontajnerov podľa otázok **kto?** **čo?**. Pre vypracovanie úlohy som vyvolal dvoch žiakov. Prvý mal možnosť vybrať postupne šesť obrázkov a druhý ich triedil do príslušného kontajnera. Po vypracovaní si úlohy vymenili. Ostatní žiaci úlohu vypracovali na PC. Správnosť riešenia si žiaci mali možnosť overiť **panelom kontrola**, ktorý si vysunuli smerom nahor. Počas práce som priebežne kontroloval správnosť riešenia u ostatných. Odhadovaný čas práce 2 minúty.



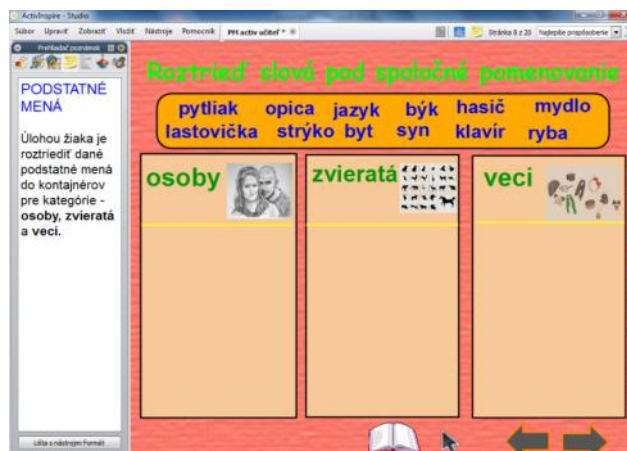
Obrázok 7 Podstatné mená – triedenie

Prameň: vlastný archív

Odporúčanie: Pri tejto úlohe som spozoroval, že žiak, ktorý triedil obrázky, zakaždým si správnosť overil na flipcharte. Uistil som sa, že je to dobrá pomôcka, ale musíme dbať, aby nepostupovali opačne – pozrieť a až potom zatriediť.

Pri **ôsmej stránke – Roztried' slová pod spoločné pomenovanie** (obr.8) som pre vypracovanie zvolil **samostatnú prácu**. Vysvetlil som žiakom zadanie úlohy a inicioval som ich tým, že ten, kto prvý vo svojom PC stránku vyrieši, príde ju vyriešiť na IT tabuľu.

Úlohou žiakov bolo triedenie podst. m. do kontajnerov pre kategórie osôb, zvierat a vecí. Žiaci s triedením problémy nemali. Pred samotným riešením som informatívne zisťoval, či tieto slová poznajú. Za vypracovanú úlohu som pochválil každého žiaka. Odhadovaný čas práce 2 minúty.



Obrázok 8 Triedenie slov pod spoločné pomenovanie

Prameň: vlastný archív

Odporúčanie: Vhodné je zadávať slová, v ktorých je **jota** a **ypsilon** a tým máme možnosť si preopakovať aj vybrané slová.

V **deviatej** stránke – **Doplň osoby, zvieratá a veci** (obr.9) žiaci interaktívnym perom do svojich PC dopisovali vhodné podst. m. pre slovné spojenia a vety. Pri tejto úlohe som využil flipchart. Pre **slovné spojenia** som na začiatku vyvolával slabších žiakov a ich odpovede som zapisoval na flipchart. Podobne som napísal odpovede ostatných žiakov. Po napísaní všetkých slov pre spojenia a vety žiaci mali možnosť si vybrať to slovo, ktoré sa im najviac páčilo. Na vypracovanie IT tabule som vyvolal pre každú kategóriu jedného žiaka. Odhadovaný čas práce 4 minúty.



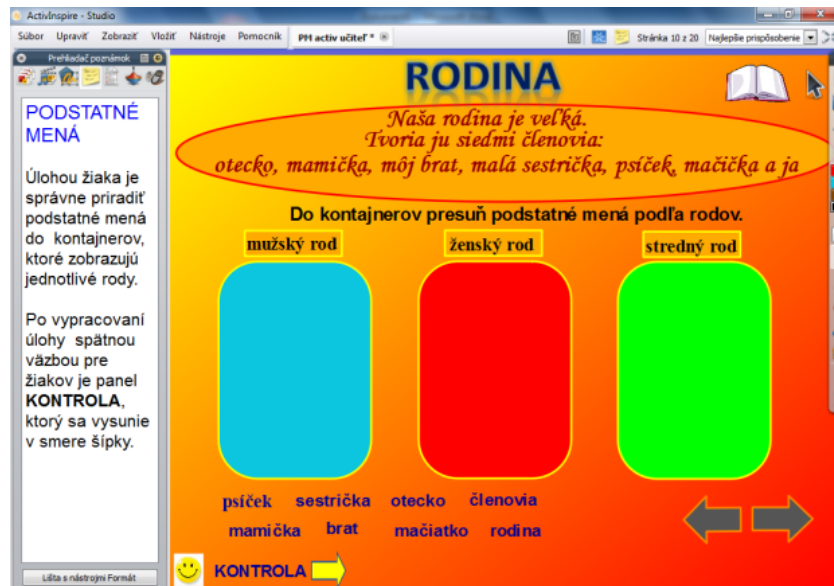
Obrázok 9 Dopln' osoby, zvieratá a veci

Prameň: vlastný archív

Odporúčanie: Žiakom je potrebné položiť otázku, akým začiatočným písmenom dopíšu slovné spojenie – **s malým** a aké napíšu, keď je na konci bodka – **s veľkým**.

Pred vypracovaním **desiatej** stránky – **Rodina** (obr.10) som so žiakmi zopakoval **rody** podst. m. **so zámenami**. Jednotlivé rody a prislúchajúce ukazovacie zámená som napísal na flipchart, pretože aj v nasledujúcej stránke žiaci mali možnosť túto vizualizáciu využiť.

Pre riešenie stanovených úloh som vyvolal prvého žiaka, ktorý prečítal text o rodine. Jeho úlohou bolo z textu určiť podst. m. Druhý žiak priradil podst. m., ktoré sa nachádzajú pod kontajnermi do kontajnera **mužského rodu**, tretí do **ženského** a štvrtý do **stredného rodu**. Počas riešenia, som u ostatných žiakov kontroloval správnosť ich triedenia v PC. Po dokončení práce žiaci mali možnosť si sami skontrolovať správnosť panelom **KONTROLA**. Odhadovaný čas práce 3 minúty.



Obrázok 10 RODINA

Prameň: vlastný archív

Odporúčanie: Vhodné je pri niektorých stránkach vytvoriť panel kontroly, pretože žiaci majú možnosť svoje riešenia si sami overiť a prípadnú chybu si opraviť. Slúži hlavne pre žiakov, ktorí sú zbehlejší a nemusia čakať, kým ostatní úlohu vyriešia.

Ak úlohu majú vypracovanú, prihlásia sa a v prípade, ak ide o riešenie zložitejšej stránky s viacerými úlohami, pre týchto žiakov mám pripravený aj printový pracovný list, ktorý majú možnosť riešiť ako bonus. Tým sa snažím zamedziť ich pasivitu, prípadne možnosť vyrušovania ostatných spolužiakov.

Jedenástu stránku – **Rod podstatných mien** (obr.11) som dal možnosť riešiť dvom žiakom, ktorí potrebovali pri určovaní rodu individuálny prístup.

Úloha bola hravá a spočívala v prečítaní slova, jeho správnom zatriedení do rodu podst. m. a podľa príslušnej farby kontajnera naplniť plechovku – prvok akcie zobrazený na pracovnej ploche, danou farbou, ktorou žiaci mali vyfarbiť plast vedľa podst. m. Určený žiak prečítal zadanie úlohy z prehliadača poznámok na IT tabuli.

Týmto dvom žiakom ako pomôcka poslúžila napísaná stránka na flipcharte. Spoločným úsilím žiaci dokázali správne určiť rody a jednotlivé plasty správne vyfarbiť. Ostatní žiaci si priebežne správnosť určovania rodov kontrolovali podľa IT tabule. Po vyriešení stránky som ešte ústne preveril ostatných žiakov pri určovaní rodov výberom náhodných slov. Odhadovaný čas práce 4 minúty.

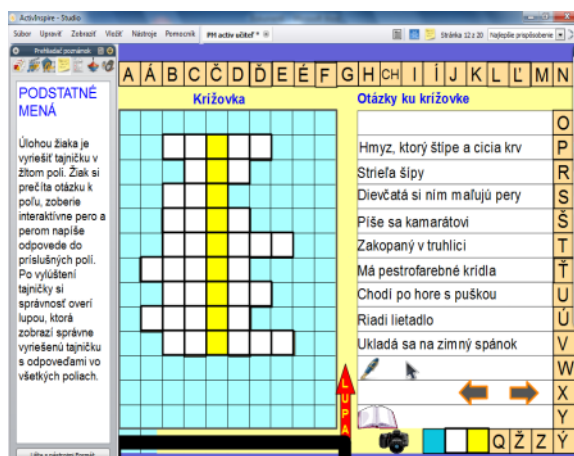


Obrázok 11 Rod podstatných mien

Prameň: vlastný archív

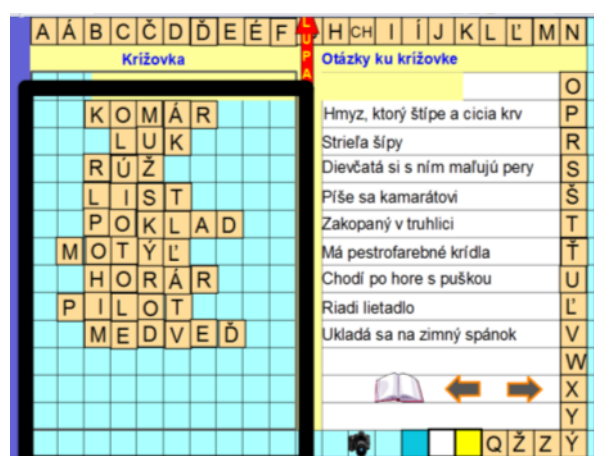
Odporúčanie: Pri riešení tejto úlohy je vhodné ak pracujeme so žiakom, ktorý má problém určovať rod podst. m. Žiaka som sa opýtal, čo je správne tým, že som mu ponúkol všetky tri rody – napr. ten lavica, **tá lavica** a to lavica. Pri ďalších slovách si to hovoril sám nahlas a pri záverečných, si ich hovoril potichu a až keď bol presvedčený, že je to správne, povedal nahlas. Takému žiakovi je vhodné zadať za domácu úlohu vypracovať pracovný list, ktorý mám pre takéto prípady pripravený.

Pre riešenie **dvanástej** stránky – **Krížovka** (obr.12) som zvolil pre žiakov postup vypracovania formou pracovného listu (Príloha 1). Každý žiak dostal krížovku v printovej podobe a jednotlivé polia vypisoval obyčajným perom. Počas vypracovania pracovného listu, v ktorom žiaci zadanú úlohu riešili, som k IT tabuli postupe vyvolal všetkých žiakov. Posledný žiak, ktorý bol pri tabuli prečítal vylúštenú krížovku – **MUŽSKÝ ROD** - ktorá sa nachádzala v žltom poli (obr. 13). Gramatickú správnosť svojho písania a riešenia si žiaci mali možnosť overiť lupou, ktorú som vysunul v krížovke na IT tabuli v smere šípky nahor (obr.13). Žiaci pri riešení boli úspešní a za ich prácu som ich pochválil. Odhadovaný čas práce 4 minúty.



Obrázok 12 Krížovka

Prameň: vlastný archív



Obrázok 13 Final a Lupa

Prameň: vlastný archív

Odporúčanie: Vypracovanie krížovky formou pracovného listu sa mi viac osvedčilo ako vypisovanie interaktívnym perom – myškou v PC, pretože pre niektorých žiakov vpisovanie do políčok sa mi zdá dosť obtiažne a zdĺhavé. Pri dostatočnom čase je však možnosť krížovku riešiť i na IT tabuli, záleží len na tom, či vyvolávame žiakov postupne, alebo riešenie robí iba jeden žiak. Dôležité je po vyriešení overiť hlavne gramatickú správnosť lupou, čím žiakom dáme možnosť prípadné chyby si opraviť.

V **trinástej** stránke – **Číslo podstatných mien – plurál** (obr.14) som so žiakmi zopakoval číslo podst. m. Vyvolaný žiak na IT tabuli prečítal poznámku k vypracovaniu úlohy, uistil som sa, či to všetci pochopili a začal vyhľadávať a priradzovať k obrázku, ktorý je v jednotnom čísle tvar podst. m. v množnom čísle. Žiak najprv obrázok pomenoval a potom k nemu priradil **plurál**. Počas riešenia, ktoré vykonali traja žiaci som overoval správnosť u ostatných. Žiaci túto úlohu zvládli bez chýb. Odhadovaný čas práce 2 minúty.



Obrázok 14 Číslo podstatných mien – plurál

Prameň: vlastný archív

Odporúčanie: Pre žiakov je vhodné vyberať také obrázky, ktoré nebudú mať problém identifikovať.

V **štrnástej** stránke – **Číslo podstatných mien – singulár** (obr.15) som pre žiakov pripravil sťažené riešenie, pretože ich úlohou bolo k obrázkom v množnom čísle nájsť správnu dvojicu podst. m., rozhodnúť, ktorá z nich je správne napísaná a až potom ju priradiť do stĺpca **singulár**. Snažil som sa do plurálu zaradzovať obrázky, ktoré v slovách pre priradenie obsahovali **jotu – i**, alebo **ypsilon – y**. Pre riešenie stránky som postupne vyvolával žiakov k IT tabuli, ostatní úlohu riešili v PC a priradzovanie si kontrolovali podľa tabule. Žiak, ktorý pri tabuli pomenoval obrázok, musel zároveň zdôvodniť, prečo sa v slove píše **i**, ale **y**. Žiakom sa táto úloha páčila a spoločne sme si pri nej **zopakovali vybrané slová**. Odhadovaný čas práce 3 minúty.

Odporúčanie: Stránka sa dá využiť aj pri opakovaní vybraných slov takým spôsobom, že po každom správnom zaradení si so žiakmi preopakujeme všetky vybrané slová danej spoluhlásky, ktoré budeme mať pripravené či už v interaktívnej podobe, powerpointe, alebo využijeme učebnicu.



Obrázok 15 Číslo podstatných mien - singulár

Prameň: vlastný archív

Touto stránkou sme ukončili riešenie interaktívnych úloh. Na záver som žiakom rozdal pripravenú tabuľku pre hru – **MENO, MESTO, ZVIERA, VEC, BODY** (Príloha 2). Je to veľmi vd'čná hra, u žiakov upevňuje vedomosti, vyjadrovacie a matematické schopnosti a pohotovosť reakcie. Zahrali sa ju klasickým spôsobom a každý žiak vyslovil po stopke jedno písmeno z abecedy. Odhadovaný čas práce 4 minúty.

Zhrnutie učiva: Odhadovaný čas práce 5 minút. Pre zhrnutie učiva som využil predvážiaci zošit, z ktorého som formuloval základné otázky a vyvolaní žiaci mi na ne odpovedali. Otázky sa netýkali všetkých úloh, ale vybral som tie najpodstatnejšie. Na domácu úlohu žiaci dostali vyriešiť krížovku (Príloha 3).

Reflexia: Žiakom sa vyučovacia hodina páčila a hodnotili ju veľmi pozitívne. Za ich prácu a dosiahnutý pocit úspešnosti som ich pochválil.

2.2 Podstatné mená v interaktívnych hrách – druhá vyučovacia hodina

- Spoločné opakovanie: čo je základný tvar podst. m., koľko pádov máme v slovenčine, ktoré pádové otázky sú pre jednotlivé pády, čím je charakteristická dvojica otázok v konkrétnom páde, čím si pomáhame pri pádových otázkach.
- Práca s **interaktívnymi listami č. 15 – 20**.
- Preverovanie vedomostí **testovacím programom Alf**.
- Zadanie domácej úlohy.

Stanovené ciele vyučovacej hodiny:

Kognitívny: čítať s porozumením, poznať základný tvar podst. m. aplikovať pádové predložky a pádové otázky, upevniť si skloňovanie podst. m.

Socio-afektívny: utvárať pozitívny vzťah k materinskému jazyku.

Psychomotorický: usmerňovať pracovnú činnosť pri vypracovávaní zadaných úloh.

Metódy a formy:

- názorno-demonštračné,
- praktické zručnosti: práca s interaktívnymi stránkami a pracovnými listami,
- otázok a odpovedí,
- frontálne precvičovanie zadaných úloh na interaktívnej tabuli, samostatná práca na žiackych počítačoch a pri riešení pracovných listov,
- vyučovacia hodina a vyučovacie metódy s využitím IKT.

Pomôcky a prostriedky:

- IT tabuľa, dataprojektor, predvádzací zošit **Podstatné mená**, učiteľský PC a PC pre každého žiaka,
- flipchart, fixky,
- interaktívne testy,
- pracovný list.

Využitie: stránky predvádzacieho zošita sme využili na precvičenie a upevnenie učiva o podst. m. a interaktívne listy na overenie vedomosti.

Metodický postup:

Na začiatku vyučovacej hodiny som žiakov oboznámil s cieľmi, priebehom vyučovacej hodiny a každému pridelil PC.

Žiaci si navzájom prekontrolovali **vyriešenú krížovku** (Príloha 3), ktorú dostali vypracovať za domácu úlohu. Krížovku mali všetci vyriešenú správne no v niektorých poliach mali gramatické chyby. Po oprave som ich za usilovnosť pochválil. Žiakom sa domáca úloha páčila.

Pre motiváciu som využil motivačnú hru – **Odpovedaj rýchlo**. Odhadovaný čas práce 3 minúty. Na flipcharte boli napísané mená žiakov, ku ktorým som dopisoval body. Tie mohli získať podľa ich pohotovej odpovede. Každý žiak odpovedal na 3 otázky, ktoré sa týkali pádových otázok s predložkami – napr. od koho?, o čom?, vidím čo? s kým?... Dobu pre odpoveď som stanovil na 5 sekúnd. Prvú som vyvolal žiačku, ktorá je v SJL úspešná. Jej odpovede boli rýchle a získala 3 body. Aj ostatní žiaci boli úspešní a získali po 3, alebo 2 body. Jeden žiak získal iba bod. Jeho chybou bolo **nesprávne zaradenie otázky** – na otázku **od koho?** zodpovedal **od stola** a **vidím čo?** odpovedal **otca**. Po skončení hry som žiakov pochválil a tých, ktorí získali menej bodov som povzbudil a uistil som ich, že nabudúce sa iste zlepšia.

V nasledujúcej časti vyučovacej hodiny som pre upevňovanie učiva zvolil pre žiakov zábavnú, hravú formu, ktorú pre žiakov s mentálnym postihnutím často využívam. Pre žiakov som pripravil hry ako **pexeso**, **magický atrament**, ktorý skrýval pády a pádové otázky, **puzzle**, **skloňovanie** podst. m. **s kockou** a **posuvný pás** so skloňovaním. Aj **záverečné testovanie**, ktoré malo overiť vedomosti žiakov vytvorené v interaktívnom testovacom **programe Alf** žiaci veľmi obľubujú, pretože ani nevnímajú, že sú skúšaní a predsa aj hrou dokážem zistiť úroveň ich vedomostí. Aj tieto formy edukácie žiakov prispievajú k osvojovaniu a upevňovaniu si učiva, získavaniu nových poznatkov, rozvíjaniu grafomotorických zručností a komunikačných schopností, cibreniu či už hrubej, alebo jemnej motoriky a rozvoju počítačových zručností a schopností. Niektoré

typy hier žiakom napomáhajú rozvíjať pamäťové stopy, učia ich v rámci svojich možností vytvárať úsudok, používať analýzu a syntézu.

Po motivačnej hre sme spoločne spustili predvážiaci zošit na IT tabuli a žiackych PC počítačoch a otvorili **pätnástu** stránku – **Pexeso** (obr. 16). Túto hru žiaci obľubujú. Základom hry je uhádnuť pár vytvorený z postavičky a jej vlastného mena. Vyhráva ten, kto prvý nájde zhodné páry. Žiakov som upozornil, že základom každej hry je **nepodvádzať** a **hrať férovo**. Hru žiaci hrali formou súťaže a body som pripísal k ich menu z predchádzajúcej hry. K IT tabuli som vyvolal žiaka, ktorý v nej získal jeden bod, čím som sa ho snažil zmotivovať pre ďalšiu prácu. Žiakov som odštartoval a prvý, ktorý odkryl všetky páry sa stal víťazom. Odhadovaný čas práce 1 minúta.

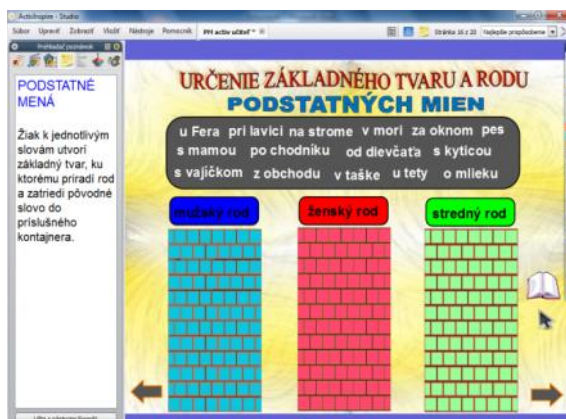


Obrázok 16 Pexeso

Prameň: vlastný archív

Odporúčanie: Nesmieme zabudnúť, že v každej hre je **víťaz** a **porazený**. Na konci hry je preto vhodné pochváliť každého žiaka a posledného povzbudiť, že určite sa nabudúce zlepší.

V **šestnástej** stránke – **Určenie základného tvaru a rodu** (obr. 17) si žiaci zopakovali učivo určovania základného tvaru a triedenie do rodov. Úlohou žiakov bolo správne určiť zo slov v kontajneri základný tvar a ten priradiť k danému rodu. Každý žiak riešil tri slová na IT tabuli, ostatné som doplnil ja tak, že som vyvolal žiaka pri PC, aby mi ho zatriedil. Vyvolal som tých, ktorí v tejto úlohe získali menej bodov, pretože aj v tejto úlohe sa hralo o body. Odhadovaný čas práce 5 minút.



Obrázok 17 Určenie základného tvaru

Prameň: vlastný archív

Odporúčanie: Pri tejto úlohe som žiakom pripomenul návod z hodiny, na ktorej sme učivo preberali – napr. slovo **z práce**. Nahlas alebo potichu povieme **jeden** - práca , **jedna** - **práca**, **jedno** - práca a **po správnom určení** zároveň **máme určený rod**. Je to veľmi dobrá pomôcka, ktorá sa mi osvedčila.

Sedemnástou stránkou – **Magický atrament** som so žiakmi začal opakovať učivo o podstatných menách. Úloha mala dve fázy. V **prvej** žiaci opisovali, čo sa nachádza na zaujímavom obrázku (obr. 18), následne som vyvolal žiaka, ktorý obrázok rôznymi ťahmi magickým atramentom odkryl. Na strednej vrstve sa zobrazili pády, kontajnery a pomiešané pádové otázky (obr. 19). V **druhej** fáze tieto otázky bolo potrebné priradiť k jednotlivým pádom. Každý žiak zatriedil na IT tabuli k pádu jednu otázku, ostatní ich triedili v PC. Žiakom sa táto úloha páčila, najviac opisovanie obrázka, kde sa snažili nájsť aj ten najmenší detail, ktorý mohli pomenovať. Odhadovaný čas práce 4 minúty.



Obrázok 18 Zaujímavý obrázok
Prameň: vlastný archív

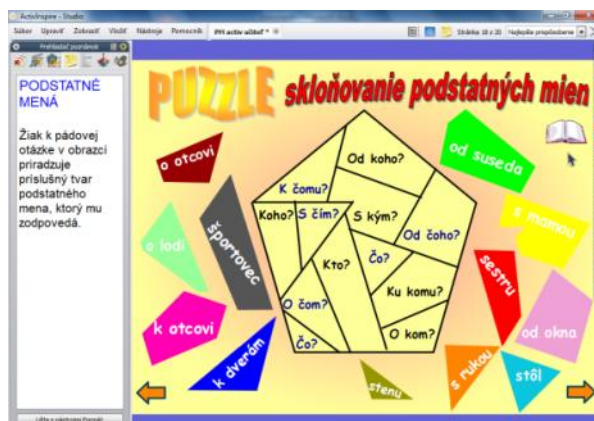


Obrázok 19 Magický atrament
Prameň: vlastný archív

Odporúčanie: Pre žiakov je vhodné, ak jednotlivé pády s otázkami napíše prvý žiak, ktorý už svoju úlohu absolvoval na flipcharte. Tým ponúkame pomôcku hlavne pre slabších žiakov, ktorí budú mať možnosť v ďalších stránkach ju využívať.

Osemnásť stránka – **Puzzle** (obr.20). Skladaním puzzle si žiaci precvičujú vizuálnu pamäť, testujú svoju vynaliezavosť, rozvíjajú si postreh, trpezlivosť, predstavivosť a kreativitu. Úlohou žiakov bolo k pádovej otázke priradiť tvar podst. m., ktorý mu zodpovedá. Ako inštrukciu som im zadal puzzle skladať od **1. pádu**. Úloha bola zadaná **formou samostatnej práce** a na riešenie k IT tabuli som vyvolal slabšieho žiaka, s ktorým som pracoval individuálne. Ostatní žiaci získavali počty bodov podľa toho, ako rýchlo puzzle zložili. Žiak úlohu na IT tabuli s mojou náповeďou a pomôckou na flipcharte vyriešil správne, za čo dostal pred triedou pochvalu. Odhadovaný čas práce 4 minúty.

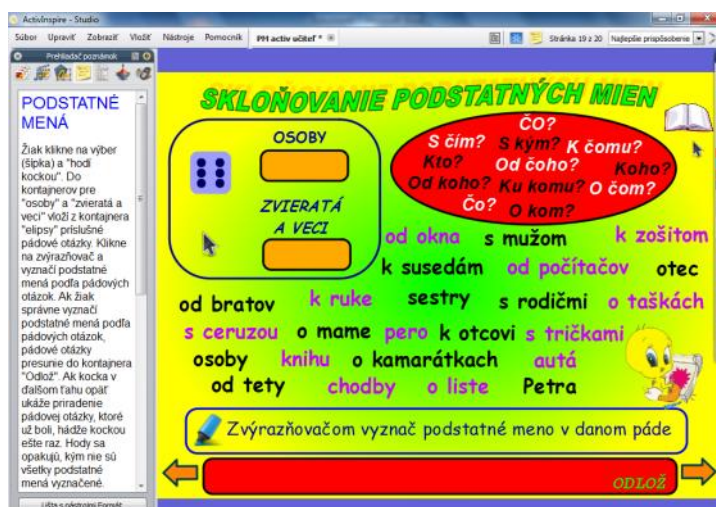
Odporúčanie: Ak som túto úlohu zadal ako samostatnú prácu splnil sa mi predpoklad, že žiaci nebudú diely skladať podľa jednotlivých pádových otázok, ale že budú skladať podľa tvaru. Preto po skončení práce je dobre vrátiť stránku na IT tabuli na začiatok a vyvolávaním žiakov puzzle zložiť ešte raz po jednotlivých pádoch.



Obrázok 20 PUZZLE

Prameň: vlastný archív

V **devätnástej** stránke – **Skloňovanie s kockou** (obr. 21) si žiaci zasúťažili v zaujímavej hre. Základnú inštruktáž k hre som podal postupným návodom, ktorý som predviedol pri riešení. Klikol som na **výber** v kockovom poli a hodil som kockou. Podľa počtu na kocke som vložil **príslušné pádové otázky** do kontajnerov z elipsy a **zvýrazňovačom** som vyznačil príslušné podst. m. podľa pádových otázok. Žiakom som pripomenul, že najprv musia vyhladávať slovo v **singulári** a až potom v **pluráli** pre jednu pádovú otázku. Po zvýraznení slov som pádové otázky presunul do kontajnera **Odlož** a uistil som sa, či postup pochopili a stránku som vrátil do pôvodnej podoby. Ako prvú hráčku som vyvolal žiačku, ktorá je v SJL úspešnou. Urobil som to zámerne, pretože počas jej hry si ostatní žiaci mohli upevňovať pravidlá hry. Žiačka kockou hodila **číslo 2**, správne vybrala pádové otázky – **Od koho?, Od čoho?**. Zobrala si **zvýrazňovač** a vyhládala slová – **od tety, od bratov a od okna, od počítačov**. Spoločne sme si ešte raz postavili dané otázky a uistili sme sa, či sú k nim správne priradené slová. Žiačka potom pádové otázky presunula do spodného kontajnera. Za správnu odpoveď získala 4 body. Žiaci princíp hry pochopili a vo svojich PC ju začali hrať. K IT tabuli som postupne vyvolal každého žiaka a pridelil som mu body na flipcharte. Problémy s určovaním mali dvaja žiaci, ktorí sú v predmete slabší a na hodinách sa snažím s nimi pracovať individuálne. Odhadovaný čas práce 7 minút.



Obrázok 21 Skloňovanie s kockou

Prameň: vlastný archív

Odporúčanie: Pre regulárnosť hry je nutné, aby každý žiak absolvoval kolo pri IT tabuli, pretože ak žiaci pracovali samostatne v PC, pádové otázky priradzovali správne, ale pri zvýraznených slovách robili chyby.

Táto hra sa dá hrať aj v dvojiciach a to tak, že jeden žiak hádže kockou a druhý slová označuje, potom si úlohy vymenia. Iný typ - učiteľ hádže kockou a vyvoláva žiakov, ktorí dané slovo vymyslia.

Aj v **dvadsiatej** stránke – **Posuvný pás** (obr. 22) si žiaci zahrli hru, ktorá prispela k upevneniu učiva o skloňovaní. Žiakov som rozdelil do **dvoch skupín** – modrých a ružových. Snažil som sa, aby v skupinách boli sily rozložené. Určil som **dve kolá** a v každom si zahrli jednu hru jeden žiak. Prvý žiak z modrého tímu vybral pádovú otázku – **S kým?** a prvý z ružového tímu posúvaním hľadal správne podstatné meno. V posuvnom páse je 14 pádových otázok a 28 podst. m. Žiak posúvaním našiel slovo **s ujom** a za správnu odpoveď dostal bod. Ak by slovo určil nesprávne, bod by sa mu odpočítal. Získaný bod som mu pripísal aj k jeho menu na flipcharte. Po druhom kole si žiaci úlohy vymenili. Súťaž vyhral modrý tím v pomere 5 : 4. Hra sa žiakom veľmi páčila, navzájom sa povzbudzovali a potešilo ma, že aj žiaci, ktorí slovo označili nesprávne, neboli tímom odsudzovaní. Na hodinách žiaci často súťažia a už si uvedomili, že v každej z nich je víťaz a porazený a že možno nabudúce vyhrá práve ten, ktorému to dnes nevyšlo. Odhadovaný čas práce 7 minút.



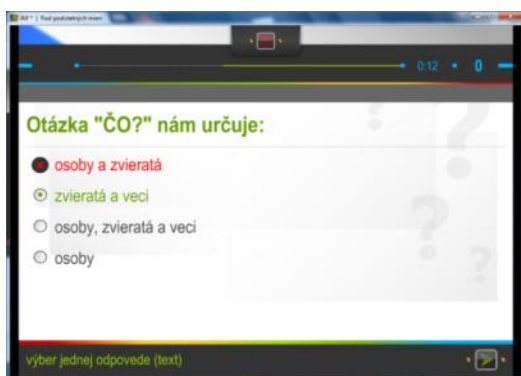
Obrázok 22 Posuvný pás

Prameň: vlastný archív

Odporúčanie: Ak do súťaže zapojíme slabšieho žiaka je potrebné mu pripomenúť, že môže využívať ako pomôcku flipchart s pádmi a pádovými otázkami, ďalej pripomenúť, aby triedil otázky pre osoby a otázky pre zvieratá a veci. Musíme sa snažiť, aby aj tento žiak zažil pocit úspechu, alebo pochválil ho za aktivitu a povzbudiť ho, pretože ak to neurobíme, môže sa stať apatickým.

Všetky tieto hry sa žiakom páčili, každý z nich si ju zahrli na IT tabuli a vo svojom PC. Všetky stránky predvážacieho zošita zvládli riešiť s nápoďou aj slabší žiaci a boli overené v praxi.

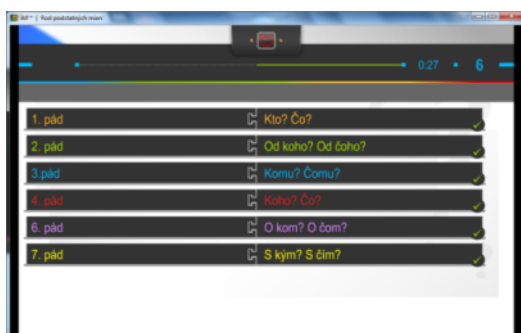
V nasledujúcej časti hodiny si žiaci svoje vedomosti mohli preveriť aj úlohami v testovacom programe **Alf**, ktorý pri edukácii často využívam. Žiaci sa na toto testovanie veľmi tešia, pretože im prináša celý rad zábavy. V OPS predkladám niektoré námety stránok vytvorené v tomto programe. Odhadovaný čas práce 6 minút.



Obrázok 23 Pádová otázka ČO?
Prameň: vlastný archív



Obrázok 24 Triedenie do rodov
Prameň: vlastný archív



Obrázok 25 Priradenie otázok k pádom
Prameň: vlastný archív



Obrázok 26 Skladanie Puzzle
Prameň: vlastný archív



Obrázok 27 Pexeso – singulár, plurál
Prameň: vlastný archív



Obrázok 26 Zvieracie rodinky v rodoch
Prameň: vlastný archív

Tieto úlohy žiaci vypracovali v PC a každý žiak vypracoval 1 stránku na IT tabuli. Žiaci za riešenie získavali body, ktoré som im zapisoval. Aj na základe tohto testovania sa mi potvrdilo, že vedomosti, ktoré žiaci získali úspešne vedeli odprezentovať.

Zhrnutie učiva a reflexia: Odhadovaný čas 5 minút. Pri zhrnutí učiva som so žiakmi preopakoval jednotlivé pády a pádové otázky.

Hoci príprava vyučovacej hodiny bola náročná, žiakov zaujala a páčila sa im. Žiakom som dal možnosť zhodnotiť hodinu a mohli povedať svoje postrehy. Zhodli sa, že hodina im rýchlo ubehla, súťaže boli pútavé, niektoré označili ako ľahšie iné zase ťažšie.

Pochvaľovali si striedanie vypracovávaní úloh na svojich PC a možnosť riešenia úloh aj na IT tabuli.

Z môjho pohľadu, žiaci boli aktívnejší ako na klasickej vyučovacej hodine a všetci sa zapájali do riešenia jednotlivých súťažných hier. Za ich prácu a vedomosti, ktorými sa prezentovali, za dosiahnutý pocit úspešnosti som všetkých pochválil a vyzdvihol som ich počítačové zručnosti. Žiakov na základe bodov, ktoré získali som ohodnotil známku.

Na domácu úlohu dostali zložiť Puzzle, kde jednotlivé dieliky mali vystrihnúť a nalepiť do tvaru (Príloha 4).

2.3 Overené prínosy

Prax mi potvrdila, že aj žiaci v ŠZŠ oveľa radšej pracujú s počítačom ako s klasickou učebnicou a pracovnými listami.

Interaktívnymi cvičeniami a úlohami vytvorené softvérom ActivInspire a testovacím programom Alf na hodinách SJL pri opakovaní a upevňovaní učiva som dosiahol očakávané výsledky a u žiakov som sa stretol s kladnými reakciami. Počas vyučovacích jednotiek, ktoré som uskutočnil s využitím IT tabule sa vyučovací proces zefektívnil, žiaci boli aktívnejší a tvorivejší.

V triede počas pracovných činnostiach vládla pozitívna atmosféra. Pri individuálnom, alebo skupinovom riešení zadaných úloh, si žiaci navzájom pomáhali a pri odpovediach povzbudzovali jeden druhého.

U žiakov s mentálnym postihnutím na vyučovacích hodinách, kde je učivo prezentované klasickou formou, je niekedy problém udržať disciplínu. Avšak, ak do procesu vnesieme inovatívne metódy a formy s využitím IKT, disciplína sa stáva ukážkovou. Žiaci na hodine nevyrušujú, neprekrikujú sa, neskáču si do reči a odpovedajú iba vtedy, ak sú vyvolaní. Tým, že žiaci majú možnosť prezentovať nielen svoje odpovede ústne, ale aj ukázať spolužiakom, akí sú zruční pri práci s počítačom alebo IT tabuľou, posilňujem u nich sebadôveru.

Žiaci sa tešia na takéto typ hodiny, čím úmerne sa u nich zvyšuje motivácia, ktorá je potrebná k získaniu nových poznatkov. Od vhodnej motivácie môžeme od žiaka očakávať aktívnejší prístup k vzdelávaniu. Zo skúsenosti môžem potvrdiť, že čím je motivácia vyššia, tým je aj výsledok kvalitnejší. Nové poznatky sa využívaním inovatívnych metód získavajú nenásilnou, zábavnou a hravou formou. Poznatky sa u žiakov úspešne fixujú a trvácnejšie sa uchovávajú v pamäťovej stope vďaka vizualizácii, názornosti a okamžitej spätnej väzby pri používaní aktívnych prvkov v interaktívnych cvičeniach, alebo úlohách. U žiakov je vhodné využívať zábavné a hravé formy, pretože sa tým zvyšuje záujem žiakov o samotné vzdelávanie a hlavne sa rozvíjajú počítačové schopnosti a zručnosti, ktoré sa využívajú pri riešení zložitejších interaktívnych cvičení v predvážiacich zošitoch na rôznych predmetoch.

Hodnotenia žiackych prejavov malo prevažne motivačnú funkciu, preto pri hodnotení som vyzdvihol všetky prejavy žiakov, či už verbálne alebo praktické, akí boli aktívni pri riešení v samostatných zadaniach alebo pri práci v skupine. Hodnotenia som uskutočňoval pri každej vhodnej príležitosti. Hlavne však vtedy, keď boli vyvolaní k riešeniu interaktívnej úlohy na IT tabuli. Odporúčam, aby hodnotení boli všetci žiaci aj tí menej aktívni, aby aj oni zažili pocit úspešnosti, ktorá ich určite povzbudí do ďalšej práce.

ZÁVER

Každá škola disponuje mnohými modernými digitálnymi zariadeniami a technológiami, ktoré sa snaží implementovať v edukácii žiakov. Efektívne využívanie týchto zariadení však núti nás učiteľov neustále sa vzdelávať, aby sme udržali krok s modernou dobou. Ak sa to podarí, tak do edukácie žiakov prinášame veľa pozitív. Učebný proces sa stáva zaujímavejším, vyučovacie hodiny sú pútavejšie a efektívnejšie. Využívanie moderných IKT v edukácii podľa mojich skúseností, prispieva aj k zvyšovaniu aktivity a tvorivosti žiakov v triede.

V predloženej osvedčenej pedagogickej skúsenosti ponúkam inovatívne metódy a formy edukácie, ktoré často na hodinách využívam. Zámerom práce je ukázať radu interaktívnych cvičení, úloh, hier a testov, ktoré som pre svojich žiakov vytvoril s cieľom zatriktívniť a zefektívniť výučbu a zároveň tak zvyšovať motiváciu a záujem žiakov o predmet Slovenský jazyk a literatúra v SZŠ.

Učivo prezentované priamo z interaktívnej tabule priťahuje pozornosť žiakov a prináša nové impulzy pre všetky zmysly. Žiaci sa tak nestávajú len pasívnymi poslucháčmi, ktorí informáciu len prijímajú, ale sú aktívni spolutvorcovia vyučovacej hodiny. V práci som predstavil možnosti využitia IT tabule pri opakovaní učiva o podstatných menách na dvoch vyučovacích hodinách. Pre žiakov som vytvoril predvádzací zošit so súborom interaktívnych cvičení a úloh, ktorými som dokázal vzbudiť ich záujem o dané učivo. Z osobnej skúsenosti viem, že ak má žiak vhodnú motiváciu a daná vyučovacia téma je podaná pútavým spôsobom, je schopný zvládnuť učivo rýchlejšie, efektívnejšie a s dlhotrvajúcim pamäťovým účinkom. Moderné technológie vytvárajú spoľahlivé a prítiahľivé prostredie pre učenie, sú bohatým zdrojom informácií, rešpektujú individuálne požiadavky žiaka, jeho tempo učenia, aké má schopnosti a zručnosti, dávajú mu príležitosť byť úspešným. Stránky v predvázacom zošite zvyšujú názornosť výučby a žiakom umožňujú pracovať s počítačom, IT tabuľou a aktívnymi prvkami nástrojov, ktoré softvér ActivInspire pre IT tabuľu ponúka. Práca žiakov s modernými digitálnymi zariadeniami rozvíja u nich počítačovú gramotnosť, ktorú vyučujúci v budúcnosti môže využívať pri náročnejších úlohách vo vyšších ročníkoch.

V závere chcem uviesť, že ak chce mať učiteľ tvorivých žiakov, musí byť aj on sám tvorivý a prístupný najmodernejším vyučovacím metódam a formám vyučovania. Až potom sa dostaví spoločný úspech a radosť z učenia.

ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH ZDROJOV

1. ACTIV studio Professional Edition. 2006. Uživatelská příručka. Verze pro PC České vydání. 6. vydanie. © Copyright Promethean Technologies Group Ltd. 2006. TP-1504- CZ 6.
2. ADÁMEK, R. a kol. 2010. Moderná didaktická technika v práci učiteľa. Elfa, s.r.o. Košice. 2010. ISBN: 978-80-8086-135-3
3. SIROTOVÁ, M. 2010. Vyučovacie metódy v práci vysokoškolského učiteľa. Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave. Trnava. 2010. ISBN: 978-80-8105-201-9
4. VANČOVÁ, A. a kol. 2010. Edukácia mentálne postihnutých. Špeciálne metodiky predmetov špeciálnej základnej školy. 1. vydanie. Pedagogická fakulta, Bratislava. 2010. ISBN: 978-80-89256-53-2

Internetové zdroje

1. Promethean Technologies group LTD. 2010. Uživatelská příručka pre ActivInspire Professional Edition 1.4. [online], [cit. 6.6.2015]. Dostupné na www: <http://www.activboard.cz/images/stories/Manualy/ActivInspireCZ.pdf>
2. <http://www.activboard.cz>. [online], [cit. 8.6.2015]
3. <http://www.google.sk/imghp/imgres?imgurl=http://...>
4. https://www.google.sk/search?q=beruska8&rlz=1C2VFKB_enSK630SK630&biw=1366&bih=643&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&sqi=2&ved=0CDUQsARqFQoTCJ-kvcfBksYCFWS_cgodf8MAEA&dpr=1
5. http://www.gify.nou.cz/12us_obrazky.htm

ZOZNAM PRÍLOH

Príloha 1 Krížovka - PL

Príloha 2 Hra - M, M, Z, V, B

Príloha 3 Krížovka - DÚ

Príloha 4 Puzzle - DÚ

Krížovka										Otázky ku krížovke
										Hmyz, ktorý štípe a cicia krv
										Strieľa šípy
										Dievčatá si s ním maľujú pery
										Píše sa kamarátovi
										Zakopaný v truhlici
										Má pestrofarebné krídla
										Chodí po hore s puškou
										Riadi lietadlo
										Ukladá sa na zimný spánok

Príloha 2 Hra - M, M, Z, V, B

MENO	MESTO	ZVIERA	VEC	BODY

Krížovka	Otázky ku krížovke
	chodíš po tom na pláži
	používa sa pri chorobe
	prvý mesiac v roku
	namotaný v kľbku
	Slimákov domček
	iba poštár to nosí
	princeznin otec
	ockove dievčatko
	zvíra s pichľiačmi na chrbte
	dopravný prostriedok pre bábätko

ODPOVEDE

piesok
 sirup
 január
 špagát
 ulita
 list
 kráľ
 dcéra
 -
 ježko
 kočiár

