



mpc
METODICKO-PEDAGOGICKÉ CENTRUM



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

Mgr. Marta Paligová

Informačno-komunikačné technológie na 1. stupni základnej školy

Osvedčená pedagogická skúsenosť edukačnej praxe

Prešov

2012

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

Autor OPS/OSO: Mgr. Marta Paligová

Kontakt na autora: Základná škola Okružná 17 Michalovce
paligovam@gmail.com

Názov OPS/OSO: Informačno-komunikačné technológie na 1. stupni základnej školy

Rok vytvorenia OPS/OSO: 2012

Odborné stanovisko vypracoval: Mgr. Lenka Babjaková

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 projektu Profesionálny a kariérový rast pedagogických zamestnancov. Projekt je financovaný zo zdrojov Európskej únie.

Kľúčové slová

informačno-komunikačné technológie, informačná spoločnosť, informačná gramotnosť, Vysoko efektívne učenie/Integrované tematické vyučovanie, 1. stupeň základnej školy

Anotácia

Táto osvedčená pedagogická skúsenosť edukačnej práce je zameraná na možnosti používania informačno-komunikačných technológií vo výchovno-vzdelávacom procese na 1. stupni základnej školy. Ponúka možnosti využívať IKT nielen na informatickej výchove, ale aj v ostatných predmetoch. Integrujúcim činiteľom je Vysoko efektívne učenie/Integrované tematické vyučovanie.

OBSAH

Úvod

1 Informačno-komunikačné technológie v škole.....	6
1.1 Pojem informačno-komunikačné technológie.....	6
1.2 Informačno-komunikačné technológie a Vysoko efektívne učenie/ITV	7
1.3 Využívanie IKT vo vyučovacom procese.....	8
2 Návrhy využitia IKT v predmetoch 1. stupňa ZŠ	11
2.1 Návrhy vyučovacích blokov.....	11
Záver	29

ÚVOD

Jednou z najčastejšie spomínaných pedagogických potrieb súčasnosti je bezpochyby potreba implementácie informačno-komunikačných technológií (ďalej už len IKT) do vyučovacieho procesu. Hlavnými rysmi informačnej spoločnosti sú prevaha práce s informáciami, interaktivita, integrácia a globalizačné tendencie. Z technologického pohľadu potom možno informačnú spoločnosť označiť ako spoločnosť, ktorá vo vysokej miere využíva IKT založené na prostriedkoch výpočtovej techniky a s tým spojenú digitalizáciu.

Z toho je zrejmé, že sa táto zmena týka každej súčasti nášho každodenného života.

Ak to premietneme do oblasti školstva, môžeme z toho vyvodiť, že informatizácia by sa mala týkať každého vyučovacieho predmetu..

Nový prístup k vzdelávaniu znamená, že žiaci by mali mať možnosť využívať IKT vo všetkých predmetoch, vo všetkých ročníkoch a vo všetkých druhoch škôl. Využívanie IKT má byť zmysluplné, primerané intelektovým a fyzickým schopnostiam žiakov a študentov. Realita je však iná a implementácia IKT do vyučovacieho procesu nie je vo všetkých predmetoch na rovnakej úrovni.

Cieľom práce je ponúknuť možnosti implementácie IKT do vyučovacieho procesu už od 1. ročníka základnej školy a to v rôznych vyučovacích predmetoch. Ponúkame podrobne spracované vyučovacie bloky, keďže vo svojej pedagogickej praxi používame inovačný model Vysoko efektívne učenie/Integrované tematické vyučovanie (ďalej už len VEU/ITV), ktorý svojou podstatou umožňuje integrovať učivo z rôznych predmetov. Tak teda ukazujeme na možnosti využívať IKT v každom predmete, rôznymi formami a metódami.

1 INFORMAČNO KOMUNIKAČNÉ TECHNOLOGIE V ŠKOLE

V súčasnosti je vplyv nových informačných a komunikačných technológií na život jednotlivca i celú spoločnosť obrovský. Progresívne technológie našli svoje uplatnenie vo všetkých oblastiach nášho života. Platí to hlavne pre komunikačné a informačné technológie, ktoré sa stali fenoménom súčasnosti.

Vzdelávanie v súčasnej dobe prechádza mohutným rozvojom. Pomaly, ale isto končí éra školstva, keď spätný projektor, fólie, prípadne diapozitívy boli jednými z najmodernejších techník a pomôcok vo vyučovacom procese. Do škôl sa dostávajú moderné informačné a komunikačné technológie, ako sú počítače, rozhlasové a televízne vysielanie, CD-disky, elektronické hračky, internet, e-mail, videokonferencie, rozhlasové a televízne vysielanie...

Integrácia informačných a komunikačných technológií do vyučovania je aktuálnou požiadavkou dnešných dní. Potenciálne výhody použitia IKT vo vyučovaní a učení sú nesmierne veľké.

1.1 Pojem informačno-komunikačné technológie

Pod pojmom informačno-komunikačné technológie rozumieme informačné zdroje ako sú Internet, CD ROM aplikácie a rôzne multimediálne a hypermediálne prvky, ktoré sa využívajú vo vyučovacom procese. Tieto technológie pôsobia na všetky ľudské zmysly. Vďaka týmto svojim novým možnostiam nadobúdajú dôležitú úlohu pri získavaní poznatkov a informácií a riadení poznávacieho procesu.

Informačné a komunikačné technológie (IKT) sa stali dôležitou hybnou silou v každodennom živote a v hospodárskej činnosti. Väčšina ľudí v Európe dnes používa počítač na rôzne účely; zvlášť pre mladšiu generáciu je používanie počítača bežná každodenná činnosť. Integrovanie počítačov do vzdelávania reaguje na tieto trendy.

Úspešné používanie počítačov vo vzdelávaní je závislé nielen od ich dostupnosti, ale tiež od znalostí užívateľov. Rovnako sa to týka aj prístupu k internetu.

Jedným zo všeobecných cieľov výchovy a vzdelávania podľa Konceptie rozvoja výchovy a vzdelávania v Slovenskej republike na ďalších 15 – 20 rokov (projekt „Milénium“) je zmena metód, spôsobov, technológií vzdelávania a výchovy cestou využívania moderných informačných a komunikačných technológií (Turek, 2000).

Informačné a komunikačné technológie poskytujú rôzne druhy nástrojov, ktoré dávajú nové možnosti vyučovaniu v triede. Umožňujú predovšetkým prispôbiť vzdelávací proces individuálnym potrebám študentov, a tiež poskytujú užívateľom dôležité digitálne kompetencie potrebné v našej znalostnej spoločnosti.

Žiaci a študenti si musia osvojiť veľké množstvo informácií, a preto kladie spoločnosť zvýšené požiadavky na úroveň a kvalitu technológie vzdelávania. Je treba používať nové metódy, formy a postupy ako aj nové výučbové prostriedky, ktoré umožnia prijímať, spracovávať a poskytovať široké spektrum informácií. Do popredia sa preto dostávajú informačno-komunikačné technológie.

Uplatnenie informačných a komunikačných technológií v školskom systéme smeruje k tomu, že študenti ako súčasť informačnej spoločnosti budú prínosom:

- v spoločnosti s výrazne vyššou kvalitou života,
- v aplikácii edukačných trendov prezentujúcich napr. kultúrne tradície,
- v poskytovaní účinnejších a transparentnejších informácií z jednotlivých vedných odborov,
- v nových možnostiach riadenia a efektívnejšej organizácie samostatnej činnosti študenta

- i učiteľa v podmienkach edukácie i mimo nej,
- v spolupráci so špecialistami, ktorí budú fyzicky vzdialení, spolupráca na diaľku, bez nutnosti osobného kontaktu,
- v ekonomickom zhodnotení edukačného procesu, napr. z hľadiska vzájomných kontaktov (cestovanie, poštovné a pod.),
- v otvorenejšej spoločnosti s podporou demokratizácie a humanizácie,
- v kontakte cez videokonferencie, spoluprácu pri výmene informácií,
- v premene vzdelávania s akcentom na interaktívne dištančné vzdelávanie, prístup k vzdialeným materiálom, virtuálne prostredie a iné (Burgerová, 2003).

IKT ponúkajú širokú paletu spôsobov, ako prezentovať informácie a komu ich prezentovať. Umožňujú nám priamu (on-line) alebo nepriamu (off-line) komunikáciu prakticky s kýmkoľvek na svete. Poskytujú nám bezprostredný prístup k najaktuálnejším informáciám doslova v neobmedzenom objeme a formách. IKT sú teda technológie, ktoré súvisia so zberom, zaznamenávaním a spracúvaním informácií. Podľa I. Kalaša k tomu využívajú:

- tradičné médiá ako televíziu, video a rádio,
- osobné počítače s multimedialnou podporou,
- vstupné a výstupné zariadenia, prostriedky na digitalizáciu, snímanie, riadenia a meranie,
- Internet a jeho služby,
- integrované edukačné programy (čiže komplexné počítačové prostredia pre učenie sa),
- prostriedky pre video-konferencie,
- e-mail,
- elektronické a programovateľné hračky,
- automatické snímače, záznamníky a zariadenia na automatické vyhodnocovanie údajov.

Používanie týchto prostriedkov rôznymi spôsobmi podporuje výučbu, štúdium a ďalšie aktivity v oblasti vzdelávania, a tým zvyšujú informačnú gramotnosť.

1.2 Informačno-komunikačné technológie a Vysoko efektívne učenie/Integrované tematické vyučovanie

Používanie IKT ako nástroj na podporu žiakov rozvíjať tieto všeobecné a medzipredmetové spôsobilosti je najčastejším odporúčaním v riadiacich dokumentoch s ohľadom na vyučovanie spôsobilostí komunikácie a kritického myslenia.

Inovačné vyučovacie metódy založené na aktívnom a empirickom učení a rozšírené o informačné a komunikačné technológie môžu zvýšiť angažovanosť žiakov a zlepšiť ich výsledky.

V modernej škole by sme mali uplatňovať také vyučovacie metódy, ktoré podporujú aktivitu žiakov – odhaľovanie vzájomných vzťahov v učive, nachádzanie problémov a ich riešenie, experimentovanie, dokazovanie a pod. Tvorivá činnosť žiakov má dva významy. Jednak prebúdza u žiakov záujem o poznávanie a učenie a jednak učí žiakov chápať vedu nielen ako súhrn hotových poznatkov, ale ako proces bádania a riešenia problémov.“ (Petlák, 2009).

Jedným z modelov, ktoré využíva inovačné vyučovacie metódy je VEU/ITV. Program ITV možno medzi súčasnými inovačnými a alternatívnymi výchovno-vzdelávacími programami považovať za jeden z najkomplexnejších, čo sa týka rozsahu, oblastí jeho pôsobenia na žiakov. Taktiež ho možno považovať z odbornej stránky za najfundovanejší, najprepracovanejší vzhľadom na obsahovú i metodickú stránku“.

(Marušincová, 2001, s.28).

Edukačný model, odborne na Slovensku garantovaný Asociáciou S. Kovalikovej - Vzdelávanie pre 21.storočie na Slovensku, bol úspešne experimentálne overený Štátnym pedagogickým ústavom. Edukačný model VEU/ITV reaguje na požiadavky na vzdelávanie súčasnosti i budúcnosti. Model VEU/ITV sa zakladá na troch vzájomne prepojených, vzájomne závislých princípoch. Prvý princíp – výskum ľudského mozgu – poznatky o učení.

Druhý princíp – postupy učiteľa alebo schopnosť viesť učenie v triede.

Tretí princíp – rozvoj kurikula.

Integrované tematické vyučovanie je prienikom všetkých troch oblastí, je spôsobom vytvárania „mozgovokompatibilného“ učebného prostredia pre žiakov i učiteľov. Je založené na zjednocujúcej celoročnej téme a jej rozvetvení, do ktorej je zakomponovaný celý obsah a zručnosti tvoriace náplň výchovno-vzdelávacieho procesu. Téma funguje ako kostra na zorganizovanie myšlienok, materiálov a činností pre učiteľa aj žiaka (Kovaliková, 1996, s.34).

Učenie je charakteristické celosnosťou, interdisciplinárnym prístupom, objavnosťou a prepojením s každodenným životom.

Využitie IKT v každej časti výchovno-vzdelávacieho procesu žiakov 1. stupňa môže byť akýmsi spájajúcim prvkom v dnešnom modernom chápaní vyučovania, kde najdôležitejším faktorom je schopnosť vyhľadávať a pracovať s informáciami v každodennom živote. A práve táto kompetencia je hlavnou súčasťou VEU/ITV a preto je nanajvýš vhodné využiť to a poukázať na možnosti a pozitíva tohto spojenia.

1.3 Využívanie IKT vo vyučovacom procese

Všeobecne sa predpokladá, že IKT majú pozitívny vplyv na učenie. Prínosy plynúce presahujú používanie počítačov a internetu. Patrí sem aj použitie iných technológií ako sú digitálne fotoaparáty a mobilné telefóny, ktoré môžu podporiť vzdelávanie žiakov a ich osobný rozvoj.

V súčasnosti je v súvislosti s integrovaním IKT do vyučovania najviac pertraktovaná teória konštruktivizmu. „Žiaci a študenti prichádzajú do triedy s určitými skúsenosťami a na základe nich utvorenými kognitívnymi štruktúrami. Tieto sa menia, pretvárajú pod vplyvom nových skúseností, tak že sú tieto skúsenosti, resp. informácie včlenené, integrované do preexistujúcich štruktúr. Toto štruktúrne prepojenie medzi novými a starými informáciami, ako aj rôzne spôsoby spracovania osvojených informácií a myšlienkovou aktivitou z nich vyvedené nové poznatky a závery sú z hľadiska učiaceho sa aktívnym konštrukčným procesom, ktorý je predpokladom zmysluplného učenia.“ (Veselský, Gnoth, 2001).

Čo všetko môžu priniesť IKT do výchovno-vzdelávacieho procesu, teda aké sú všeobecné ciele využívania IKT, o tom píše Kalaš (2000):

- rozvíjanie schopnosti kooperácie a komunikácie (plánovať prácu, vytipovať čiastkové problémy, rozdeliť úlohu, skombinovať čiastkové riešenia, v tíme verejne prezentovať výsledky),
- rozvíjanie osobnosti a tvorivosti študenta (vedieť zvoliť vhodné médium na tvorbu a vyjadrenie svojich myšlienok, názorov a pocitov),
- rozvíjanie metakognitívnej kompetencie (učiť sa objavovaním, konštruovaním, uvažovať o vlastných schopnostiach, o procese učenia sa),
- rozvíjanie formálneho a logického myslenia, spoznávanie metód na riešenie problémov,
- rozvíjanie schopností potrebných pre výskumnú prácu (napr. realizovať jednoduchý výskumný projekt, sformulovať problém, získať informácie z primeraných zdrojov, hľadať riešenia a príčinné súvislosti, prediskutovať problém, robiť závery),

- váženie si a rešpektovanie intelektuálneho vlastníctva (chápať, že informácie, údaje, znalosti a napr. i programy, sú produkty duševnej práce, sú predmetmi vlastníctva a majú hodnotu).

Prínos počítačov pre výučbu a učenie, ktorý uvádza Černochová a kol. (1998):

- Počítače vytvárajú spoľahlivé a prítlačivé prostredie pre učenie, ktoré sa deťom nevyhráňa ani im neublížuje, naopak ich láka a priťahuje.
- Počítač žiakov nezosmiešňuje, ale dokonca má schopnosť poradiť a pomôcť (napr. pri problémoch s krasopisom, resp. môže poskytnúť služby ako kontrola pravopisu) a poskytuje im okamžitú spätnú väzbu.
- Počítačové systémy rešpektujú individuálne požiadavky žiaka, jeho tempo učenia a schopnosti. Významnú úlohu zohrávajú v oblasti integrácie hendikepovaných detí, resp. detí so špecifickými poruchami (dyslektici, dyskalkulovia a pod.).
- Deti, ktoré učenie nebaví sa vďaka počítačom môžu pre učenie nadchnúť a môže to prispieť k ich školskému úspechu. Napríklad možnosť tvorenia vlastných dokumentov pozitívne posilňuje vzťah ku knižkám.
- Počítače dávajú žiakovi príležitosť byť úspešný tam, kde predtým neuspel a kde často prežíval traumy z neúspechu. Výskumy ukazujú, že pomocou počítačov sa deti môžu naučiť čítať a písať už od troch rokov.
- Počítače veľmi rýchlo sprístupňujú bohaté zdroje informácií. V súčasnosti nadobúda čoraz väčší význam výchova k práci s informáciami, k vizuálnej a grafickej komunikácii.

Vo vyučovacom procese môžeme počítače používať prakticky v každej fáze vyučovacej hodiny (pri motivácii, sprístupňovaní nového učiva, precvičovaní, upevňovaní a preverovaní vedomostí...). Existuje mnoho spôsobov, ako ich môžeme zaradiť do vyučovacieho procesu, uvedieme niektoré z nich:

- príprava a prezentácia rôznych materiálov (referáty, obrázky, schémy, nákresy...),
- teleprojekty – príprava, vzájomné komunikovanie medzi účastníkmi, spracovanie a prezentácia výsledkov žiackych projektov (metodika, tabuľky, štatistika, fotodokumentácia, videozáznam...),
- realizácia pokusov pomocou experimentálnych zariadení pripojených k počítaču (napr. mikroskop, senzory umožňujúce meranie fyzikálnych faktorov, EKG...),
- výučbové programy (CD disky, tutoriálne webové stránky a pod.),
- využitie výučbových programov priamo na hodine-každý žiak pri počítači (napr. pri opakovaní),
- začlenenie vybraných prvkov (obrázky, animácie, schémy...) do výkladu učiteľa,
- simulácia pokusov (populačné vzťahy, kríženie...)
- ako demonštračné (predvádzané učiteľom), prípadne určené na vlastné experimentovanie žiakov (každý žiak pri počítači),
- poskytnutie výučbových programov na samoštúdium žiakov,
- testovacie programy.

Výhody:

- vysoký stupeň motivácie (dynamika, živosť, animácia, zvuky),
- sprístupnenie neprístupného (napr. videosekvencie z elektrónového mikroskopu),
- vylúčenie nebezpečných situácií
- simulácia časovo náročných javov v relatívne krátkom čase
- interaktívnosť-žiak môže zasahovať priamo do deja, meniť podmienky (napr. pokusy),
- konštruktivistický prístup-žiak nedostáva hotový poznatok, ale získava ho sám,
- rozvoj tvorivosti,
- individuálne tempo, možnosť nápovede,

- rýchla spätná väzba,
- generovanie náhodných kombinácií úloh,
- vyššia objektivita pri vyhodnocovaní testov,
- rozvíjanie medzipredmetových vzťahov,
- nový spôsob podávania informácií

K rizikám využívania IKT patrí:

- nevedomosť dospelých, znalosť detí
- množstvo času stráveného pri počítači - narastá obezita, poškodzuje sa držanie tela
- zlá životospráva – súvisí s nedostatkom pohybu
- neosobná komunikácia – vytráca sa potreba ľudského kontaktu
- zlé vyjadrovacie schopnosti žiakov – vyjadrujú sa stručne, majú malú slovnú zásobu, v písomných prejavoch prestávajú používať interpunkciu a diakritiku
- komunikácia prostredníctvom sociálnych sietí na internete – odhaľujú svoje súkromie
- možnosť zmeny identity – údaje kontaktovanej osoby môžu byť vymyslené

V súvislosti s využívaním IKT sa nám ponúka pojem informačná gramotnosť. Pod pojmom informačná gramotnosť rozumieme všetky znalosti, návyky, zručnosti a porozumenie potrebné pre primerané, bezpečné a produktívne používanie IKT, zručnosť naučiť sa efektívne používať IKT v budúcom zamestnaní a používaním IKT zefektívniť samotný proces učenia sa.

Kalaš I. popísal požiadavky na informačne gramotného žiaka a učiteľa nasledovne:

"Informačne gramotný žiak a učiteľ:

- používa informačné zdroje a informačné nástroje na riešenie problémov,
- používa informačné zdroje a informačné nástroje na podporu svojho učenia sa v rôznych kontextoch,
- rozumie spoločenským aspektom a dôsledkom používania IKT.

Informačne gramotný žiak vie:

- komunikovať a prezentovať informácie,
- spracúvať informácie,
- používať IKT na riadenie externých procesov (Lego stavebnice, iné robotické stavebnice...)
- monitorovať, modelovať a simulovať – pomocou jednoduchých simulačných počítačových hier, budovanie civilizácií, modelovanie dopravných systémov. Model používať, vidieť, skúmať, modifikovať."

IKT, a teda aj edukačný softvér, majú napomáhať rozvíjať tieto schopnosti.

2 NÁVRHY VYUŽITIA IKT V PREDMETOCH 1. STUPŇA ZŠ

V tejto časti ponúkame spracované vyučovacie bloky podľa modelu VEU/ITV, v ktorých sa využívajú IKT. Každý blok obsahuje aktivity, ktoré integrujú vyučovacie predmety a využívajú sa v nich inovačné metódy modelu VEU/ITV.

2.1 Vyučovacie bloky

Blok neviditeľná voda

Aktivita Studňa

Aktivita je zameraná na navodenie situácie a evokáciu získaných vedomostí o vode v predošlých dňoch. Žiaci si majú spomenúť na aktivitu, keď sme robili brainstorming (naučila som ich pre nich ľahší názov-búrka mozgov) o vode-kde všade v prírode môžeme vidieť vodu. Majú si vybrať niektoré slovo, na ktoré si spomenú a kto bude chcieť, môže ho znázorniť a ostatní žiaci majú slovo uhádnuť. Nakoniec sa zapojí aj učiteľka, znázorní pohybom naberanie vody zo studne. Ak žiaci slovo neuhádne, dostanú indície.

-je to niečo z čoho sa dá nabrať voda

-väčšinou je to na dvore pri dome

-voda sa naberá z hĺbky

-voda sa naberá do vedra...

Ak žiaci neuhádnu, ukáže sa im obrázok. Vedeeme rozhovor so žiakmi o tom, či už niekedy videli studňu, kde ju videli, čo je v studni, odkiaľ sa berie voda v studni...Upozorníme na fakt, že ešte aj dnes v niektorých dedinách používajú ľudia vodu zo studne, ale ak ju chcú používať aj na pitie, musí byť skontrolovaná odborníkmi aby nebola znečistená, pretože by v prípade znečistenia mohli mať ľudia zdravotné problémy. Potom učiteľka žiakom premietne pomocou dataprojektora animáciu ako funguje studňa (nájdeme ju na internete) a upozorní na výraz podzemná voda.

Aktivita Vidím, nevidím

Poukážeme na to, že voda je všade okolo nás aj keď ju nevidíme.

Problémová úloha: Kde je ešte v prírode voda, aj keď ju priamo nevidíme. Nápady žiakov učiteľka zapisuje na tabuľu.

Aktivita Ako to dokážem?

Pokračovanie problémovej úlohy:

Učiteľka zadá úlohu žiakom, ako by ju presvedčili, že v týchto veciach, ktoré sú napísané na tabuli je voda?

Žiaci navrhujú spôsoby a učiteľka ich zapisuje na tabuľu.

Následne na to sa žiakom rozdájú pozorovacie háčky. Na laviciach je pripravených šesť objektov na pozorovanie- citrón, list z izbovej rastliny, hlina, krieda, chlieb, lepidlo.

Do prvého stĺpca tabuľky majú žiaci nakresliť pozorovaný predmet. Do druhého predpoklad, či sa v ňom nachádza voda . Ak si myslia, že v tom predmete je voda, majú nakresliť do toho riadku kvapku, ak si myslia, že tam voda nie je nakreslite kvapku prečiarknutú. Potom si majú vybrať jeden zo spôsobov, ktorý sme si a o ktorom si myslia, že ja najvhodnejší na dokázanie že v predmete je voda a pokusom svoj predpoklad majú dokázať. Učiteľka môže žiakov usmerniť(najmä ak majú málo skúsenosti s takou formou práce) a navrhnúť tiež jeden spôsob na dokázanie predpokladu, ale vždy to necháva na žiakoch aby si vybrali.

Spätná väzba:

Najprv si žiaci vo dvojiciach porovnajú svoje výsledky, potom spoločne vedieme rozhovor o výsledkoch pokusu, porovnáваме spôsob dokazovania, žiaci prezentujú svoje výsledky.

Aktivita Kopeme studňu

Žiaci predvádzajú pohyb akoby kopali studňu, dostávajú pokyny, že najprv to ide ľahko, potom narážajú na skaly, ide to ťažšie a ťažšie, sú unavení ale nakoniec sa predsa len dostaneme k podzemnej vode.

Aktivita Rozmazané slová

Na magnetickej tabuli sú pripravené kartičky zo slovami, ktoré sa týkajú témy voda a v každom je rozmazané jedno písmeno.

Pozn.: Rozmazané písmenká sa dajú vytvoriť v grafickom programe „Revelation Natural Art“, ktorý je súčasťou balíka výučbových programov pre školy, ktoré sú v projekte Infovek.

Najprv spoločne doplníme chýbajúce písmeno-žiaci chodia do kartičiek vpisovať správny tvar. Potom spoločne všetky slová prečítame a zahráme si „Kimovu hru“. Žiaci majú na zapamätanie slov určitý čas-približne 30 sekúnd. Potom sa schová niektoré slovo a žiaci majú zistiť, ktoré slovo chýba. Slová niekoľkokrát obmieňame.

Po skončení hry žiaci prepisujú slová z tlačeneho tvaru na písaný na kartičky v tvare mraku. Mraky žiaci vyfarbia, potom sa prilepia na veľký mrak, ktorý je vystrihnutý z papiera a vystavený v triede-tu sa zase posilňuje spolupatričnosť a radosť so spoločného výsledku.

Aplikačné úlohy

1. Poskladaj studňu z Lega.
2. Nakresli cencúľový obrázok.
3. Vypočítaj kvapkové úlohy.
4. Napíš tri slová veľkými tlačenými písmenami, v ktorých sa skrýva slovo ľad. Slová nakresli.
5. Zaspievaj pieseň, v ktorej sa spieva o vode v akejkol'vek podobe. Použi pri tom aj rytmické nástroje.

Prezentácia

Po vypracovaní úloh žiaci prezentujú svoju prácu pred spolužiakmi. Rozvíja to ich prezentačné schopnosti, slovnú zásobu, zvyšuje sebavedomie...

Okrem toho vedieme žiakov k tomu, aby svoju prácu, nielen jej výsledok, ale hlavne proces vypracovania vedeli zhodnotiť. Zároveň sa učia hodnotiť prácu iných.

Blok Môžu lienky plávať

Aktivita Škaredé vtáčatko

Aktivita v komunite je zameraná na zavádzanie životnej zručnosti „nevysmievanie sa, úcta“. Na zavedenie životnej zručnosti použijeme rozprávku od H.Ch. Andersena Škaredé vtáčatko. Pri zavádzaní životnej zručnosti sa zameriavame na to, aby žiaci vedeli pomenovať jednotlivé prejavy životnej zručnosti, aby poznali negatívne dôsledky nepoužívania životnej zručnosti a výhody používania. Po prečítaní rozprávky vysvetlíme žiakom úlohu. Potrebujeme si rozdeliť postavy, ktoré vystupovali v rozprávke na dve skupiny. V prvej skupine budú tie, ktorých správanie sa vám páčilo, v druhej skupine tie, ktorých správanie sa vám nepáčilo. Vytvoríme si dva stĺpce. Prvý bude označený obrázkom smutného káčatka, druhý bude označený veselým káčatkom. Deti vytvoria skupiny, každá skupina dostane dva pásy papiera

a kartičky na ktorých sú názvy rôznych postáv, aj tie ktoré nepatria k tejto rozprávke. Ich úlohou je vybrať tie správne a prilepiť ich na papier do stĺpcov k veselému alebo smutnému kačiatku. Po vypracovaní úlohy každá skupina spoločne prečíta názvy na kartičkách. Porovnávame navzájom usporiadanie kartičiek a diskutujeme o tom, prečo ich usporiadali práve takto. Rozhovor smerujeme k tomu, aby sa deti vyjadrovali ako sa kačiatko cítilo, prečo sa tak cítilo. Potom sa žiakov opýtame, či už niekto zažil takú situáciu, keď sa mu niekto vysmieval a ak áno, či nám chce o nej povedať a ako sa cítil. Ak sa nájde taký žiak, rozoberieme spoločne situáciu a pýtame sa detí, ako by sa oni cítili na mieste spolužiaka, hľadáme riešenie, čo robiť v takých situáciách.

Kartičky: mama kačka, biela sliepka, mačka, labute, deti, stará hus, sestry kačky, gazdiná, kohút, divé kačky, vlk, ryby, had, moriak, pštros, gazda

Aktivita Film

Na výklad učiva použijeme výučbové CD Rastliny a živočích, kde je zaujímavým spôsobom prezentovaný spôsob života vodných živočíchov.

Aktivita Čo o mne vieš?

Aktivitu začneme zámerným pohybom. Žiakom rozdáme kartičky s obrázkami vodných živočíchov: ryba, kačka, žaba, bobor. Úlohou žiakov bude vytvoriť skupiny s rovnakými živočíchmi, ale môžu sa vyjadrovať len pohybom, nesmú vydávať žiadne zvuky. Po vytvorení skupín majú na plagát prilepiť svoje kartičky a nakresliť k nim všetko, čo vedia o tom zvierati a čo súvisí s týmto živočíchom. Pri práci môžu použiť aj obrázky z detských časopisov.

Aktivita Kapor Otík

Žiaci vypracujú pracovný list, v ktorom majú prepísať vety, ktoré rozpráva kapor Otík. Niektoré slová však odplávali a tie musia doplniť. Slová sú schované v bublinkách.

Aktivita Rybačka

Na túto aktivitu potrebujeme špeciálnu pomôcku. Poprosíme oteckov, aby nám vyrobili jednoduché udice-konár, špagát, magnetka. Z papiera si vyrobíme papierové rybky, ktoré z jednej strany vyfarbia žiaci a z druhej strany napíšeme na ryбку buď príklady na sčítanie a odčítanie, alebo rôzne slová...Na ryбку pripevníme kancelársku sponku. Pripravíme slová s názvami vodných živočíchov, napr. štika, bobor, vydra, rosnička, ropucha, kačica, labuť, mlok...Žiaci postupne lovia rybky-magnetka na udici prichytí kancelársku sponku na rybke. Kto si vyloví ryбку, musí o tom slove rozprávať čo najdlhšie-bez prestávky.

Spätná väzba a záver

Pri spätnej väzbe sedíme s deťmi v kruhu a majú odpovedať na otázku, akú vetu by povedali smutnému kačiatku, aby nebolo smutné. Potom každý žiak dostane nálepku-farebný krúžok a do mapy mysle má prilepiť svoj krúžok k tej aktivite, ktoré sa mu najviac páčila.

Blok potravinová pyramída

Komunita

Žiaci týždeň pred hodinou dostanú úlohu urobiť fiktívny nákup potravín na celý deň pre jednu osobu. Nákup má byť v hodnote 7 eur. Z potravín vytvoriť jedálny lístok. Vedeťme rozhovor o spôsobe ako vyriešili túto úlohu, s čím mali problém, ako sa cítili pri tom, keď mohli samostatne rozhodovať o použití peňazí, či to bolo ľahké vybrať správne potraviny a dodržať

cenu. Vedeeme žiakov k tomu, že aj toto je riešenie problému, ktorý prináša každodenný život.

Prečítame niektoré jedálne lístky.

Aktivita Hrozná jazda črevami-Kadiaľ putuje strava

Upevníme vedomosti o tráviacej sústave. Prečítame žiakom text z knihy „Krv, kosti a vnútornosti“, v ktorom je zaujímavým spôsobom opísaný proces trávenia. Žiaci počas počúvania textu majú zakresľovať do makety ľudského tela ústroje tráviacej sústavy, ktoré počujú pri počúvaní a napísať aj ich názov.

Aktivita Potravinová pyramída-Aká strava a koľko stravy?

Pracujeme s interaktívnou tabuľou a s výukovým softvérom Pyramída, ktorý je voľne dostupný na internete. Softvér vychádza z jednoduchej 4-poschodovej potravinovej pyramídy, ktorá graficky a proporcionálne naznačuje optimálnu skladbu stravy. Cieľom softvéru je naučiť žiakov, akým spôsobom je možné upravovať (modelovať) svoj jedálniček v súlade s odporúčaniami potravinovej pyramídy

Žiaci budú vytvárať na interaktívnej tabuli jedálny lístok pomocou softvéru. Jedálny lístok si vytlačíme a na informatickej výchove si každý žiak vyrobí a vytlačí svoju potravinovú pyramídu.

Aktivita Jedálny lístok-Čo má obsahovať strava?

Práca vo dvojiciach:

Z potravín z fiktívneho nákupu vytvoríme spoločný jedálny lístok. Zdôrazníme dodržiavanie zásad potravinovej pyramídy-zapíšu si ho obidvaja žiaci do zošita.

Práca v kmeni:

Vytvorené jedálne lístky prinesieme do kmeňa a vytvoríme na plagát spoločný jedálny lístok pre jedného člena kmeňa.

Žiaci musia pri tom dodržať určené pravidlá, ktoré budú napísané na pripravených plagátoch:

1. Dodržať pravidlá potravinovej pyramídy
2. Neprekročiť denné množstvo prijímania energie - okolo 10 000 kJ.
3. Dodržať dennú spotrebu bielkovín. Dospelý človek potrebuje prijať denne toľko gramov bielkovín, koľko kilogramov sám váži(70 kg človek-70 g bielkovín). Deti, keďže rastú potrebujú prijať 2-násobok(20 kg dieťa-40 g bielkovín).

Žiaci budú získavať údaje z etikiet rôznych potravín, ktoré si mali nazbierať za domácu úlohu a z pripravenej tabuľky výživových hodnôt.

Aktivita Energizér

Keďže žiaci vydajú veľa energie, dostanú hroznový cukor, aby dodali energiu bunkám v mozgu a aby dodali energiu telu, zaskáču si indiánske skoky.

Aplikačné úlohy

Povinná úloha:

Prečítaj si text z knihy „Kosti, krv a vnútornosti“ a podčiarkni v ňom všetky podstatné mená stredného rodu, ktoré sa skloňujú podľa vzoru mesto.

Voliteľné úlohy:

1. Vyplň tabuľku, koľko pochúťok by si musel za jeden deň zjesť, aby si neschudol, ani nepribral. Musíš prijať 10 000 kJ a môžeš použiť kalkulačku. Pomôcky-etikety potravín.
2. Vymysli vtipnú báseň o trávení. Musia v nej byť všetky časti tráviacej sústavy.

3. Predstav si, že si kus uvarenej potravy. Znázorni vlastným telom, čo sa s tebou deje v jednotlivých častiach tráviacej sústavy.
4. Vytvor na plagát z etikiet potravín potravinovú pyramídu.

Vyhodnotenie, spätná väzba

Žiaci odprezentujú spracované úlohy, spolužiaci ústne ohodnotia ich aplikačné úlohy. Svoju spokojnosť s vlastnou prácou na hodine vyjadria tak, že rukami znázornia pyramídu. Čím bude väčšia, tým sú so svojou prácou na hodine viac spokojní.

Blok Remeslá

Aktivita Jedna vec

Žiaci majú napísať päť vecí, ktoré sú pre nich dôležité. Z tých piatich si majú vybrať tri najdôležitejšie a nakoniec si nechať na zozname len jednu vec. Vedeťme so žiakmi diskusiu, či to bolo pre nich ťažké alebo ľahké urobiť si taký zoznam, či sú tie veci nevyhnutné pre náš život.

Aktivita Veselé hádanky

Veselá prezentácia o zamestnaniach, v ktorej sú hádanky. Tú premietneme cez dataprojektor.

Aktivita Tri stĺpce

Žiaci dostanú kartičky, na ktorých sú rôzne zamestnania. Ich úlohou bude vpisovať do pracovného listu názov zamestnania, aké nástroje používajú ľudia, ktorí vykonávajú túto prácu a aké výrobky vyrábajú. V tejto fáze sa budeme zaoberať remeselníckymi povolaniami, keďže rodičia žiakov sú zamestnaní prevažne v nevýrobnej sfére a témou zamestnania rodičov sa budeme zaoberať v ďalšej časti bloku. Takže pripravíme si tieto povolania: automechanik, záhradník, pekár, kuchár, murár, stavbár, maliar, farmár, stolár, mäsiar. Túto aktivitu využijeme aj na precvičovanie správneho písania.

Aktivita Jablko nepadá ďaleko od stromu

Vedeťme so žiakmi rozhovor o zamestnaní ich rodičov. Žiaci majú povedať, aké povolanie majú ich rodičia, či už niekedy boli v ich práci a čo sa im na práci rodičov páči. Rozhovor vedieme voľne, každý má právo nehovoriť. Zároveň sa opýtame, kto z nich by chcel mať také isté povolanie ako rodičia. A na záver rozhovoru sa žiakov opýtame, čím by chceli byť oni keď budú dospelí.

Aktivita Čím budem?

Práca s výučbovým CD "Čím budem", v ktorom sa žiaci dozvedia viac o niektorých povolaniach. Pracujú v počítačovej učebni, pri každom počítači sú dvaja žiaci (keďže sú to prváci, ktorí ešte nemajú informatickú výchovu, je potrebné vytvoriť dvojice, v ktorých bude jeden žiak zbehlejší v práci s počítačom), pomáhajú si pri ovládaní počítača a navzájom komunikujú o tom, čo ich zaujalo na tejto práci.

Aktivita Ako sa tvári?

Žiaci dostanú pracovné listy, na ktorých sú tváre ľudí, ktorí predstavujú nejaké povolanie. Sú to čiernobiele obrázky a na tvárach ľudí chýbajú oči, ústa, nos. Úlohou žiakov bude dotvoriť tvár podľa pokynov učiteľa. Učiteľ povie názov povolania a pocit, ako sa ten človek tvári. Žiaci sa pokúsia tvár dotvoriť tak, aby vystihovala ten pocit a k tomu musia ešte nájsť tú správnu tvár, ktorá predstavuje dané povolanie.

- veselá sestrička

- vážny lekár
- prísny učiteľ
- nahnevaný policajt

Obrázky si nakoniec vyfarbia.

Blok Školienkina rodina

Komunita

Najprv si žiaci vypočujú motivačnú rozprávku o lienke Školienke a jej kamarátoch zo Zázračnej lúky. V príbehu lienka bližšie predstavuje svojich kamarátov. Príbeh vyzdvihuje silu priateľstva a poukazuje na to, že priatelia si majú navzájom pomáhať a byť pri nás nielen v dobrom, ale aj zlom. Po prečítaní rozprávky majú žiaci porozmýšľať nad otázkou, ktorí ľudia sú pre nich v živote tí najdôležitejší a prečo? Majú na tiché rozmyslenie chvíľku času a potom, kto chce môže rozprávať na danú tému. Podmienkou je, že žiak musí povedať aj prečo je ten človek preňho dôležitý.

Aktivita Ako sa voláme?

Na začiatku tejto aktivity sa žiakom premietne prezentácia, v ktorej sú znázornení jednotliví členovia rodiny. Táto fiktívna rodina má veľa členov a počas prezentácie majú žiaci hovoriť, či aj oni majú vo svojej rodine niektorého z týchto členov a hovoriť ich mená.

Aktivita Kam patrím

Žiaci sa rozdelia do skupín, každá skupina dostane kartičky, na ktorých sú obrázky rôznych členov rodiny. Ich úlohou je vytvoriť dvojice, kto ku komu patrí. Môže vzniknúť veľa možností, keďže majú v ponuke rôznych členov: mama, otec, starý otec, stará mama, sestra, brat, dcéra, syn, súrodenci, teta, ujo, sesternica, bratranec....Po skončení práce každá skupina vysvetľuje a ukazuje ostatným skupinám, aké dvojice vytvorili.

Aktivita Moja prvá kniha o rodine

Žiaci dostanú pripravené listy, do ktorých majú zapisovať mená členov rodiny a aj to ako ich volajú domáckymi menami. Mená píšú veľkými tlačenými písmenami. Pri písaní môžu používať nápovedné obrázky zo šlabikára, alebo nápovedné obrázky vyvesené v triede. Okrem písania mien, žiaci aj kreslia členov rodiny. Po zhotovení spoločne jednotlivé listy knihy zviažeme a pripravíme si ich ako darček pre rodičov.

Aktivita Sčítacie rodinky

Pomocou prezentácie a interaktívnej tabule sa žiaci názorne učia tvoriť sčítacie rodinky. Pracujú tak, že jednotlivci plnia úlohy na interaktívnej tabuli a všetci žiaci si zapisujú do zošitov vzniknuté sčítacie rodinky, ktoré sa dopĺňajú na interaktívnej tabuli. Po precvičení príkladov do zošita dostanú žiaci pracovné listy, kde majú počítat snehuliacke príklady. Ak ich vypočítajú správne, prídu na návštevu do triedy farební snehuliaci. Po vypracovaní pracovných listov si žiaci vo dvojiciach skontrolujú výsledky.

Aktivita Farební snehuliaci

Na magnetickú tabuľu si pripravíme skupiny-rodiny snehuliakov z papiera, ktorí sú farebne rozlíšení (červení, modrý, žltí a zelení). Úlohou žiakov je vymyslieť každej rodinke nejaké snehuliacke spoločné priezvisko. Priezvisko sa ale musí začínať písmenom, ktoré sme sa už učili písať. Ktorý žiak vymyslí priezvisko, stáva sa hlavným snehuliakom v rodine a môže si vybrať ďalších členov-toľko, koľko je v jeho snehuliackej rodine. Keďže snehuliaci majú

na brušku aj riadky, tak žiaci majú písať do riadkov začiatkové písmeno svojho snehuliackeho priezviska. Snehuliacke rodinky sú potom vystavené na nástenke.

Vyhodnotenie, spätná väzba

Žiaci na záver zhodnotia ako sa im celý deň páčil, ktorá činnosť ich najviac zaujala a ocenia niektorého zo spolužiakov, ktorý bol k nim počas dňa milý.

Blok Nielen zelené

Aktivita Na zeleninovom trhu

Žiaci si vytvoria dvojice a za úlohu budú mať vyrobiť si tovar-zeleninu a cenovky k tovaru. Pracujeme s cenami do 20 eur. Materiál si môžu nakresliť, modelovať, alebo vystrihovať z časopisov. Potom sa žiaci rozdedia na dve skupiny-predavačov a zákazníkov.

Obidve skupiny dostanú makety peňazí a môže sa začať nakupovať. Úlohou predavačov je predať čo najviac tovaru a zákazníkov, čo najviac nakúpiť. Po určitom čase si úlohy vymenia. Keď sa trh zavrie, obidve skupiny vyjadria pocity, ako sa cítili pri tejto činnosti, čo sa im viac páčilo nakupovanie alebo predávanie.

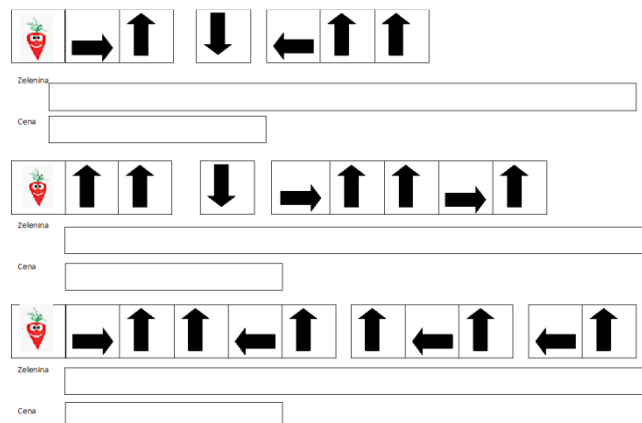
Aktivita Bee-bot nakupuje

Bee-bot je programovateľná hračka-robot vhodná pre deti predškolského veku a žiakov

1. stupňa. Rozvíja algoritmické myslenie detí, matematické predstavy a priestorové vzťahy, plánovanie, rozširuje slovnú zásobu detí...

V triede máme šesť robotov-včielok a podložky, po ktorých sa včielka pohybuje. Podložky si môže učiteľ pripraviť podľa potreby, alebo môže pracovať s originálnymi, ktoré sú ponúkané k robotickej hračke.

V tomto bloku použijeme včielku na poznávanie zeleniny a precvičovanie sčítania do 20. Vyrobit si podložky, na ktorej budú rôzne druhy zeleniny a pri každom bude cena. Bee-bot si bude nakupovať zeleninu. Na pracovnom liste budú mať žiaci pomocou príkazov vyznačenú cestu včielky a ich úlohou bude zapísať, ktorú zeleninu si včielka kúpila a koľko peňazí minula.



Obrázok 1 Program zelenina

Zdroj: súkromný archív

Aktivita Hádaj, kto som

Každý žiak má na chrbte pripnutý obrázok ovocia zeleniny. Otázkami zisťuje, kto je. Ostatní odpovedajú: áno, nie, aj

Aktivita Minizáhradka

Žiaci pracujú v skupinách. Najprv pomaľujú debničku bielou akrylovou farbou, po vyschnutí ju dotvárajú temperovými farbami. Do vnútra sa vloží dvojmo vrecko do odpadového koša, zasype do polovice zeminou, trochu poleje, posype bylinkami a zasype zeminou. Na paličky od nanuku si žiaci nalepia vinetky s názvom bylínok, ktoré sa na dané miesto nasypali.

Aplikačné úlohy

1. Vytvor z prinesenej zeleniny obrazce na misy.
2. Vyrieš zeleninové sudoku
3. Vylúšti zeleninovú krížovku
4. Vyfarbi zeleninovú mandalu
5. Napíš vety o zelenine, ktorú vidíš na okraji papiera. O každej jednu vetu.

Prezentácia spracovaných úloh a poskytnutie spätnej väzby

Pri prváčkoch sa pri prezentácii aplikačných úloh zameriavame najmä na rozvoj komunikačných schopností a dbáme na to, aby každý žiak, dvojica, skupina prezentovali svoju prácu.

Žiaci postupne odprezentujú spracované úlohy, vyhodnotia svoju prácu, rozprávajú prečo si túto úlohu vybrali, čo sa im darilo, čo nie. Po odprezentovaní práce hodnotia ostatní spolužiaci. Táto časť je veľmi dôležitá, pretože sa učia žiaci sebahodnoteniu, prijímať pochvalu alebo kritiku, ale aj hodnotiť iných.

Reflexia učenia, otázky na zamyslenie

Po odprezentovaní prác žiaci vytvoria komunitný kruh a vedieme s nimi rozhovor.

Možné otázky:

Čo ste sa dnes nové dozvedeli?

Ktorá časť z mapy dňa vás najviac zaujala?

Ako ste sa dnes cítili?

Koho v triede by ste chceli oceniť za dnešnú prácu?

Blok Beebot na farme

Komunita, naladenie na učenie

Žiakom premietneme rozprávku Ako Maťko s Kubkom naučili vílu ovečky dojiť. Môžeme si zohnať rozprávku na CD, alebo ak máme v triede, či inej miestnosti pripojenie na internet a dataprojektor premietneme rozprávku žiakom z internetu.

zdroj: <http://rozpravka.info/matko-a-kubko-ako-naucili-vilu-ovecky-dojit/>

Rozprávku využijeme na rozvíjanie životnej zručnosti sebaúcta. S deťmi rozprávame o príbehu. Kladieme otázky, napr.:

Prečo víla plakala?

Prečo nemohla tancovať?

Čo poradili Maťko s Kubkom víle?

Povedzte, čo viete dobre urobiť vy?

Ktorá činnosť spolužakov sa vám páči a chceli by ste ju vedieť aj vy?

Kto sa vie postarať o domáce zvieratko?

O aké zvieratká sa starali Kubko s Maťkom?

Poslednými otázkami naladíme žiakov na nové učivo.

Aktivita Chlieviky

Brainstormingom vyvoláme u žiakov doterajšie poznatky o domácich zvieratách. Zámerne im zadáme tému zvieratá žijúce v blízkosti človeka. Slová zapisujeme na tabuľu. Ďalej využijeme metódu, ktorá rozvíja kritické myslenie žiakov tzv. zhlukovanie. Spoločne sa pokúsime vytvoriť skupiny živočíchov, ktoré patria k sebe. Žiakom povieme, že slová budeme dávať do chlievikov. Nebudeme určovať zatiaľ podľa akých kritérií, najprv necháme žiakov, aby sa pokúsili zoskupovať zvieratá do určitých skupín, tie budeme podčiarkovať rôznymi farbami. Po vytvorení skupín, zdôvodnime, prečo sme takto tieto živočíchy zoskupili. Ak sa žiakom nepodarí vytvoriť skupinu úžitkových zvierat, ku ktorej sa chceme dopracovať, tak ju vytvorí učiteľ a žiaci majú zistiť podľa akých kritérií, vybral zvieratá do tejto skupiny.

Aktivita Bee-bot na návšteve

V tomto bloku použijeme včielku na poznávanie domácich zvierat a na čítanie slov, ktoré označujú pomenovania mláďat domácich zvierat.

Pomocou energizéru teda žiakov rozdelíme do šiestich skupín. Každá skupina má včielku, podložku na ktorej sú obrázky domácich zvierat, ale aj zvierat z voľnej prírody a kartičky s príkazmi, ktoré znázorňujú tlačidlá na včielke-dopredu, dozadu, vpravo, vľavo.

Úlohy:

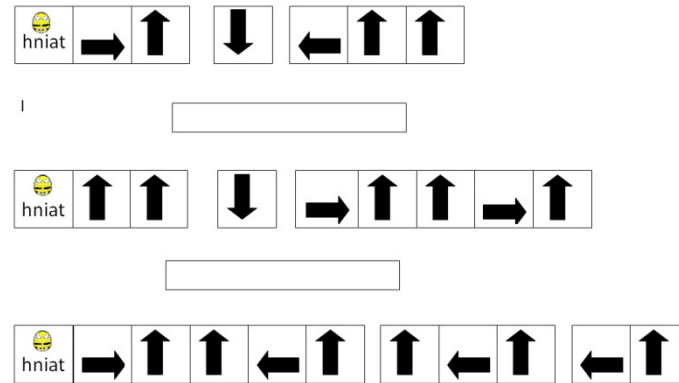
1. Naprogramujte včielku tak, aby sa dostala k rodinke domáceho zvierat'a, ktoré vám poviem. Najprv zostavte pomocou kartičiek program a potom podľa neho naprogramujte včielku. Včielka začína na štvorčeku vpravo dole. Žiakom hovoríme rôzne názvy zvierat a v skupine sa pri programovaní striedajú.
2. Naprogramujte včielku podľa programu, ktorý máte prichystaný. Včielka začína na vyznačenej slabike a v takej polohe ako je zakreslená. Na ktorej slabike včielka zastaví, tú napíšete to prázdneho okienka a vzniknú vám tri slová.

Žiaci pri správnom programovaní zostavia pomenovania mláďat domácich zvierat.

ko	riat	ko
zliat	ko	ku
hniat	ja	ko

Obrázok 2 Podložka mláďatá

Zdroj: súkromný archív



Obrázok 3 Program mláďatá

Zdroj: súkromný archív

Aplikačné úlohy

1. Vyrieš hádanky a napíš písaným písmom správne odpovede.
2. Poskladaj z pripravených geometrických tvarov domáce zvieratá.
3. Zostav knihu o domácich zvieratách.
4. Zostroj z lega príbytok niektorého domáceho zvierat'a.
5. Zaspievaj pieseň „Na dvore býva sliepočka naša“ a vymysli k nej tanec sliepočiek.

Prezentácia spracovaných úloh a poskytnutie spätnej väzby

Žiaci postupne odprezentujú spracované úlohy, vyhodnotia svoju prácu, rozprávajú prečo si túto úlohu vybrali, čo sa im darilo, čo nie. Po odprezentovaní práce hodnotia ostatní spolužiaci. Táto časť je veľmi dôležitá, pretože sa učia žiaci sebahodnoteniu, prijímať pochvalu alebo kritiku, ale aj hodnotiť iných.

Reflexia učenia, otázky na zamyslenie

Po odprezentovaní prác žiaci vytvoria komunitný kruh a vedieme s nimi rozhovor.

Možné otázky:

Čo ste sa dnes nové dozvedeli?

Ktorá časť z mapy dňa vás najviac zaujala?

Ako ste sa dnes cítili?

Koho v triede by ste chceli oceniť za dnešnú prácu?

Každý žiak dostane nálepku domáceho zvierat'a a prilepí ju na zošit toho žiaka, ktorého by chcel za dnešný deň oceniť.

Blok Beebot

Komunita

V komunite najprv deťom vysvetlíme mapu mysle. Žiaci majú priestor na otázky ohľadom celého dňa, môžu navrhnúť, čo by popri prípade chceli robiť a podľa možností učiteľka môže do mapy mysle doplniť činnosť, ktorú deti navrhli. Po vysvetlení mapy mysle deti sedia v kruhu a vyjadrujú svoje pocity, ako sa cítia, či sú pripravené na činnosť v škole.

Aktivita Bee-bot pri vode

Žiaci sú rozdelení do šiestich skupín. Každá skupina má včielku, podložku na ktorej sú slabiky a kartičky s príkazmi, ktoré znázorňujú tlačidlá na včielke-dopredu, dozadu, vpravo, vľavo.

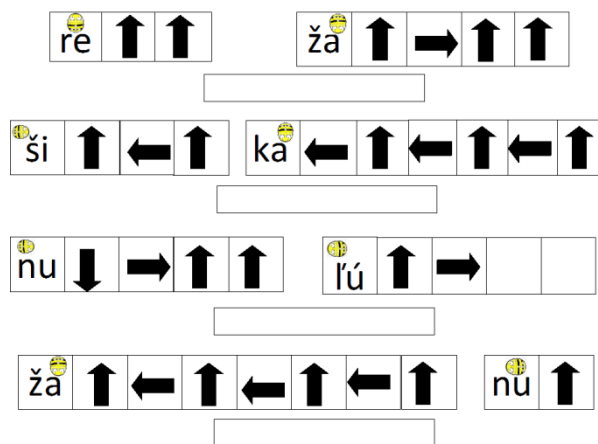
ba	nu	ža	bo
ka	bor	ry	kač
bo	ši	po	ly
ba	hy	ľú	re

Obrázok 4 Podložka voda

Zdroj: súkromný archív

Úlohy:

1. Naprogramujte včielku tak, aby sa dostala na slabiku, ktorú povieť. Najprv zostavte pomocou kartičiek program a potom podľa neho naprogramujte včielku. Včielka začína na slabike re.
2. Naprogramujte včielku podľa programu, ktorý máte prichystaný. Včielka začína na vyznačenej slabike a v takej polohe ako je zakreslená. Na ktorej slabike včielka zastaví, tú napíšete to prázdneho okienka a vzniknú vám štyri slová.



Obrázok 5 Program voda

Zdroj: súkromný archív

Keďže témou v prírodovede je voda-vodné živočíchy, žiakom majú vyjsť tieto slová: kačka, ryba, bobor, žaba.

Na magnetickú tabuľu pripevníme do stĺpcov kartičky s týmito názvami živočíchov. Máme pripravené aj ďalšie, ktoré žiaci postupne čítajú a určujú ku ktorému z vodných živočíchov ju môžeme priradiť. Po triedení živočíchov dostanú žiaci kartičky v tvare ryby, bobra, kačky a žaby na ktorých sú riadky a majú si vybrať a prepísať do nich päť slov z tabule. Pri písaní sa pustí žiakom relaxačná hudba so zvukmi vody. Keď slová dopíšu, zvieratá si vyfarbujú.

Aktivita Bee-bot + - =

V tejto aktivite pomocou včielky Bee-bot precvičujeme sčítanie a odčítanie v obore do 10. Žiaci pracujú zase v skupinách. Na koberci majú pripravené podložky-pás na ktorom sú čísla 0-10. Včielku postaví na číslo nula a programujú ju podľa zadania učiteľky.

Úlohy:

1. Naprogramujte včielku na číslo, ktoré je o päť väčšie, o tri menšie...
2. Včielku naprogramujte a zároveň napíšte na pripravené kartičky príklad k danému zadaniu.

Včielka sa pohybuje dopredu a dozadu po tomto páse-pásky sú vyrobené zo zalaminovaných kartičiek-čísla sú pekné farebné a kartičky sú zozadu zlepené lepiacou páskou a dajú sa poskladať ako leporelo. Po skončení práce žiaci z jednotlivých skupín čítajú zapísané príklady, ktoré by mala mať každá skupina rovnaké.

Aktivita Bee-bot a kvapky rosy

Táto aktivita je zameraná na rozvoj algoritmického myslenia. Môžeme ju zaradiť do vyučovania na ktorejkoľvek hodine. Je to aktivita na spôsob spoločenskej hry. Žiaci si na výtvarnej výchove pripraví podložku pre včielku. Nakreslí na veľký plagát líku. Na tento plagát si položia priesvitnú podložku so štvorcovou sieťou. Tá je potrebná, pretože včielka sa pohybuje po štvorcoch-jeden krok je jeden štvorec. Na podložku do štvorcov rozmiestnime sklenené korálky-kvapky rosy. Žiaci majú programovať včielku tak, aby sa zastavila v tom štvorci, kde je kvapka a tak si môžu kvapku rosy zobrať. Po niekoľkých kolách zaradíme problémovú úlohu. Na niekoľko štvorcov položíme kartičku, na ktorej je kvapkožrút. Toho musí včielka obísť, ináč hráč musí dať kvapkožrútovi jednu svoju kvapku. Vyhráva ten, kto si nazbiera najviac kvapiek.

Typ: Kvapky zameníme za čokoľvek, čo sa nám hodí podľa témy.

Spätná väzba

So žiakmi vediem diskusiu o celom dni.

Vyjadrite pohybom ako ste sa dnes cítili:

- ak výborne - urobte kačku
- ak zle - kapra
- ak tam medzi zle a dobre - žabu

Blok Má krídla, ale nelieta

Aktivita O kohútikovi a sliepočke

Žiakom prečítame rozprávku o Kohútikovi a sliepočke. Rozvíjame čítanie s porozumením.

Po prečítaní dávame žiakom otázky:

Za kým išiel kohútik ako prvým?

Čo si pýtal od kohútika pekár?

Ktoré zvieratá vystupovali v rozprávke?

Načo potreboval kohútik vodu zo studne?

Akú zlú vlastnosť mala sliepočka?

Ktoré slovo sa hodí ku kohútikovi v tejto rozprávke:

usilovný, lenivý, obetavý

Aktivita Infovekáčik

V ďalšej časti hodiny budeme pracovať s interaktívnou tabuľou. Na internete si vyhľadáme detský internetový časopis Infovekáčik. V archíve nájdeme vydanie marec 2005. Toto vydanie je zamerané na domáce mláďatá.

Najprv si v časti Vyskúšajme sa preveríme, či vieme, ktoré zvieratá patria k sebe.

V časti Ideme do prírody-Na dvore sú náučné texty o domácich vtákoch:

kura

kačka

hus

morka

Najprv si ich spoločne prečítame a potom žiaci budú vyhľadávať a podčiarkovať vety, ktoré opisujú telo zvieratá, potravu a úžitok. Texty budú mať vytlačené.

Po tejto náročnej činnosti sa vrátíme k interaktívnej tabuli a Infovekáčiku a v časti Zahrajme sa, si žiaci vo dvojiciach zahrajú Človeče, v ktorom sú otázky na opakovanie domácich zvierat.

Aktivita Pavúčky

V tejto aktivite budeme pracovať pomocou metódy mapa mysle. Pre žiakov používam názov pavúčky. Úlohou bude vytvárať mapy mysle o domácich zvieratách. Žiaci budú pracovať v skupinách, každá skupina dostane pripravené mapy mysle zo základnými pojmami.

Ich úlohou bude pavúčka rozširovať-dopisovať ďalšie pojmy, ktoré ich napadnú v súvislosti s daným slovom.

Aktivita Plagát

Žiaci ostávajú pracovať v skupinách a všetko, čo dopísali do pavúčikov, využijú pri tvorbe plagátu o danom zvierati. Používajú obrázky z detských časopisov, kreslia, píšú všetko čo vedia o pridelenom domácom vtákov. Po spracovaní plagátu prezentujú svoju prácu a učiteľka sa po odprezentovaní pýta ostatných žiakov, čo nové sa dozvedeli.

Aplikačné úlohy

1. Vypracuj pracovný list, v ktorom máš doplniť vety o domácich vtákoch.
2. Vyfarbi maľovanku s kohútom
3. Vypočítaj vajíčkové príklady
4. Zaspievaj pieseň Na dvore býva sliepočka naša a použi pri tom rytmické nástroje

Reflexia učenia, otázky na zamyslenie

Po odprezentovaní prác žiaci vytvoria komunitný kruh a vedieme s nimi rozhovor.

Možné otázky:

Čo ste sa dnes nové dozvedeli?

Ktorá časť z mapy dňa vás najviac zaujala?

Ako ste sa dnes cítili?

Koho v triede by ste chceli oceniť za dnešnú prácu?

Každý žiak dostane nálepku domáceho zvieratá a prilepí ju na zošit toho žiaka, ktorého by chcel za dnešný deň oceniť.

Blok Malé slniečka

Aktivita Ako sa húsatkám nechcelo na svet

Žiakom prečítame rozprávku z Čítanky Ako sa húsatkám nechcelo na svet. Rozvíjame čítanie s porozumením.

Po prečítaní dávame žiakom otázky:

Prečo sa nechcelo húsatkám vyliahnúť?

Čo sa stalo, keď sa vyliahli?

Kedy sa liahnu húsatká?

Húsatká patria k: sliepke, kačke, husi, vrane, líške, sýkorke
Čo myslíte? Rodia sa domáce zvieratká iba tak, že sa vyliahnu z vajička?

Aktivita Pomiešané rodinky

Na koberci sú rozptýlené obrázky samičiek a mláďat domácich vtákov. Žiaci vytvárajú obrázkové dvojice a pripevňujú na magnetickú tabuľu. K obrázkom pridávajú aj kartičky s názvami zvierat. Aby boli rodinky kompletne, je potrebné ešte pridať samcov. No ich názvy musia žiaci nájsť na tabuli.

Aktivita Kino pre sliepočky

Premietame prezentáciu o domácich vtákoch, ktorej obsahom sú základné informácie o stavbe tela, rozmnožovaní, spôsobe života a úžitku pre človeka.

V ďalšej časti žiakov rozdelím do štyroch skupín, každá skupina dostane za úlohu vybrať jednu pieseň o nejakom domácom zvierati, ktorú už majú osvojenú alebo, ktorú poznajú. Úlohou žiakov je premyslieť akú pieseň budú spievať. Okrem toho každá skupina žiakov dostane rozstrihaný obrázok domáceho zvierat'a. Žiaci z jednotlivých častí zložia obrázkový celok, nalepia ho na papier a pod nalepený obrázok napíšu názov daného zvierat'a. Ostatní žiaci doprevádzajú spolužiakov ľahko ovládateľnými nástrojmi. Učiteľ doprevádza žiakov, ktorí spievajú na hudobnom nástroji. V závere hodiny deti predvedú aké rozstrihané zvierat'a dostali za úlohu zložiť.

Aktivita Neobyčajné kreslenie

Ďalšia aktivita sa realizuje v počítačovej učebni, kde deti majú za úlohu v programe Skicár vytvoriť vlastný obrázok, ktorý charakterizuje niektoré z domácich zvierat-vtákov. Učiteľka usmerňuje deti, pomáha pri technických problémoch. Na záver deti prezentujú svoju prácu spolužiakom (čo nakreslili, ktoré domáce zvierat'a, s čím mali problémy pri realizácii svojich nápadov). Podľa možnosti, obrázky žiakov môžeme vytlačiť.

Aplikačné úlohy

1. Nakresli na plagát rodinky domácich vtákov.
2. Znázorni pohybom ako sa liahnu z vajíčok kuriatka.
3. Znázorni cyklus vývoja vtákov.
4. Napíš tri vety o tom, čo si sa dnes nové dozvedel.

Reflexia učenia, otázky na zamyslenie

Možné otázky:

Čo ste sa dnes nové dozvedeli?

Ktorá časť z mapy dňa vás najviac zaujala?

Ako ste sa dnes cítili?

Koho v triede by ste chceli oceniť za dnešnú prácu?

Blok Rozdelený pondelok

Komunita

Vedíme so žiakmi rozhovor, čo včera zaujímavé zažili, či už v škole alebo doma a opýtame sa aký bol včera deň. Nezabúdame na pravidlo dobrovoľnosti v komunite, ktorá znamená, že nemusia hovoriť všetci. Takisto žiakom pripomenieme, že každý má právo povedať svoj názor a my sa nemáme z neho vysmievať a ani ho nijak nekomentovať, pokiaľ nie sme k tomu vyzvaní.

Ďalšou otázkou bude, čo by chceli robiť zajtra, takisto buď doma alebo v škole a aký bude zajtra deň. Na koberci sú kartičky s názvami dní, kto vie vyhľadať spomínané názvy, pripevni kartičku na magnetickú tabuľu. Učiteľka sa ďalej opýta, ktoré sú obľúbené dni žiakov a prečo. Žiak, ktorý hovorí o danom dni, vezme kartičku s názvom dňa a takisto ju pripevni na magnetickú tabuľu.

Aktivita Pekne zaradom

Učiteľka vyzve žiakov, že potrebujeme usporiadať a poukladať kartičky s názvami dní na magnetickej tabuli správne podľa poradia, ako za sebou nasledujú. A aby to bolo zaujímavejšie, naučíme sa k tomu báseň. Báseň je o lenivom dievčati, ktoré nič nechcelo robiť, iba sa zabávať. Žiaci sa naučia spoločne s učiteľkou báseň naspamäť, rozdelia sa do skupín po siedmich, rozdelia si medzi sebou deň v básni, ktorý budú hovoriť. Spoločne si báseň nacvičujú a za úlohu majú znázorňovať, čo sa v básni hovorí. Keď majú báseň nacvičenú, oslovia nejakého žiaka z inej skupiny, ktorý má podľa toho ako oni báseň hovoria, ukladať na magnetickej tabuli kartičky s názvami dní. Nasleduje ďalšia skupina, medzitým sa kartičky pomiešajú.

Keď jej prišiel pondelok,
jaj mamička bolí bok.
Keď jej prišiel utorok,
jaj mamička druhý bok.
Keď jej prišla streda,
jaj mamička beda.
Keď jej prišiel štvrtok,
napiekla si maškrtôk.
Keď jej prišiel piatok,
spravila si sviatok.
Keď jej prišla sobota,
smrdela jej robota.
Keď jej prišla nedeľa,
hneď do tanca letela.

Aktivita Volala sa Z...

Učiteľka navodí situáciu na vyvodenie nového písmena otázkou, ako sa mohlo volať to lenivé dievča v básni, keď jej meno sa začína na písmeno, ktoré ako ďalšie privítame v našej triede. Žiaci hádajú dievčenské mená, ktoré začínajú na písmeno Z a potleskom privítajú nové písmeno.

Vyvodenie písmena Z pomocou prezentácie v Power Pointe. Premietne sa pomocou dataprojektora. V prezentácii je metodicky spracované vyvodenie z. Žiaci pomenúvajú obrázky, čítajú slová a vety, ktoré sú animované. Takýto spôsob vyvodenia nového písmená je pre žiakov veľmi zaujímavý a je pre nich sprestrením.

Aktivita Ďalšie mená

V šlabikári, s ktorým pracujeme je na strane, kde sa číta Z úloha na dopĺňanie začiatočných písmen mien. Tá sa práve hodí k predošlým činnostiam. Žiaci pracujú samostatne, ale vždy majú možnosť poradiť sa so spolužiakom.

Ak tento šlabikár nie je, môžeme si pripraviť takúto úlohu sami. Vytvoriť kartičky s menami, na ktorých budú okienka s písmenami, ktoré už žiaci poznajú a prvé písmeno bude vynechané. Žiaci chýbajúce písmená dopĺňajú samostatne, alebo vo dvojiciach....

Aktivita Rozdelený pondelok

Učiteľka rozdá žiakom pracovné listy, na ktorých je veľkými písmenami napísané PONDELOK. Pracovný list je rozdelený čiarami na päť častí. Každá časť je prázdna. Spoločne jednotlivé časti vyplníme tak, že povieme názov časti dňa, ktorou začína deň, názov napíšeme do okienka veľkými tlačenými písmenami a rozprávame sa, aké činnosti v tejto časti dňa vykonávame. Takto pokračujeme aj ostatnými časťami dňa. Nasleduje samostatná práca, keď žiaci majú za úlohu z detských časopisov vyhľadávať obrázky činností, ktoré môžu priradiť k jednotlivým častiam dňa. Obrázky nalepia do jednotlivých častí. Pracovný list nakoniec rozstrihajú a časti prilepia na veľké spoločné plagáty, ktoré sú označené názvom časti dňa.

Aplikačné úlohy

Aplikačné úlohy sú metódou Integrovaného tematického vyučovania, ktoré umožňujú žiakom aplikovať získané vedomosti v konkrétnych činnostiach. Sú zostavované tak, aby rozvíjali rôzne druhy inteligencie a umožňovali žiakom výberu. Môžu si jednoducho vybrať úlohu a takisto aj ako budú na úlohe pracovať-samostatne, dvojica, skupina. V prvom ročníku, keď začíname pracovať s aplikačnými úlohami sú úlohy označené, ktorá je na prácu samostatnú, vo dvojici, alebo v skupine.

Tip:

Úlohy môžeme označovať smajlíkmi. Jeden smajlík znamená samostatnú prácu, dva smajlíky prácu vo dvojiciach a skupina smajlíkov skupinovú prácu.

Vo vyšších ročníkoch už nechávame na žiakoch aby sa sami rozhodli, aký spôsob je pre nich najvhodnejší na spracovanie úlohy.

Aplikačné úlohy sú viditeľne napísané veľkými tlačenými písmenami. Žiakom úlohy viackrát prečítame, vysvetlíme a potom sa rôznymi spôsobmi prihlasujú k jednotlivým úlohám. Aplikačné úlohy zaraďujeme až v druhom polroku, takže všetci žiaci už vedia napísať svoje meno prinajmenšom tlačenými písmenami, takže nie je problém, aby sa sami zapísali k vybranej úlohe.

1. Zdramatizuj (zahraj divadlo) jednotlivé časti dňa
2. Napíš čo najviac slov-veľkými tlačenými písmenami, ktoré začínajú písmenom Z
3. zakrúžkuj v texte 8 písmen Z, 7 písmen K, 6 písmen T, 5 písmen P, 4 písmená Y, 3 písmená N, dve písmená V
4. Zostroj z Lega stroj času
5. Doplň do tabuľky slová, tak aby obsahovali dané písmeno

Prezentácia aplikačných úloh

Pri prváčkoch sa pri prezentácii aplikačných úloh zameriavame najmä na rozvoj komunikačných schopností a dbáme na to, aby každý žiak prezentoval svoju prácu. Práce hodnotí spočiatku učiteľka sama, aby ukázala žiakom spôsob ako hodnotiť prácu iných, ale aj svoju.

Záver a spätná väzba

Zhodnotíme, čo sa žiakom vydarilo, v čom sa ešte musia zlepšiť. Zase im ponúkame návod, ako sa to robí a postupne nechávame žiakov samých dávať spätnú väzbu a hodnotiť celkovo prácu na vyučovacom bloku.

Spoločne si ešte povieme báseň, ktorú sme sa dnes naučili.

Blok Údolie divokých zvierat

Komunita

Na naladenie a motiváciu žiakov použijeme interaktívnu hru z internetového detského časopisu Infovekáčik. Vyhladáme si ročník 2004-mesiac november kartu Zahrajme sa, ktorá je označená ikonkou modrej figúrky z hry Človeče, nehnevaj sa. Kliknutím na figúrku sa nám otvorí práve táto hra. Pri pohybe po hracej ploche sa zastavujeme na políčkach, ktoré od žiakov vyžadujú odpovede na testové otázky, týkajúce sa témy Príprava zvierat na zimu. Túto interaktívnu hru premietneme na premietacie plátno, odpovede hádajú jednotliví žiaci. Za správnu odpoveď získavajú nálepku-môže to byť akákoľvek-ja som mala nálepky divo žijúcich zvierat, ktoré sa mi hodili k téme dňa.

Aktivita Jež obyčajný

V tejto časti žiakom prečítame náučný text (primeraný veku) o príprave ježa domáceho na zimu. Po prečítaní textu zadávame žiakom otázky zamerané na rozvoj čitateľskej gramotnosti a zároveň na rozvíjanie aktívneho počúvania. Otázky sú napísané na obrázkoch divo žijúcich zvierat-zo zadnej strany. Obrázky sú čierne-biele, kto odpovie na otázku správne, môže si obrázok nechať a vymalovať ho.

Otázky:

V ktorom mesiaci sa rozchádza rodinka ježov?

Vychádza jež za potravou aj v zime? Prečo?

Doplň vetu: Jež patrí medzi Čo to znamená?

Čo robí jež v jarných mesiacoch?

Je pravda, že si jež nosí jablká na pichliáčoch do brloha?

Prečo je jeseň veľmi dôležité obdobie pre mnohé zvieratá?

Aktivita Písanie s ježkom Dežkom

Žiaci dostanú písaciu kartu v tvare ježka, na ktorej sú vyznačené riadky a píšu práve preberané písmeno. Po napísaní ježka vyfarbia a prilepíme si ho na veľkého ježka, ktorého sme nakreslili na veľký hárok papiera. Ježka vystavíme na výstavku na chodbe.

Žiakov také tematické písanie veľmi zaujíma, radi píšu na písacie karty, ktoré prispôbujeme téme, s ktorou práve pracujeme.

Aktivita Kino

V ďalšej aktivite priblížime žiakom život ďalších divo žijúcich zvierat, ich prípravu na zimné obdobie pomocou prezentácie. Prezentáciu si môžeme pripraviť sami, alebo si ju vyhladáme na internete. Z prezentácie sa žiaci dozvedia o spôsobe života a príprave na zimné obdobie líšky, medveďa, veverice a srnca. Porovnávajú ich spôsob života a prezentujú svoje poznatky o týchto zvieratách.

Aktivita Múdra sova

K žiakom prichádza ďalšie voľne žijúce zviera, ktoré im prináša pracovný list s úlohami zo slovenského jazyka. V pracovnom liste sú čierne-biele obrázky zvierat, pod každým obrázkom sú okienka, do ktorých majú žiaci napísať veľkými tlačenými písmenami názov zvieraťa. Ako pomôcka sú v niektorých okienkach napísané písmená-najmä tie, ktoré sa ešte žiaci neučili čítať. Po vypracovaní pracovného listu, majú žiaci obrázky zvierat vyfarbiť. Ak nevedia ako je zviera sfarbené, použijú encyklopédie, ktoré máme v triede a vyhládajú si dané zviera.

Aktivita Kamarátka veverička Riška

Spolu s múdrou sovou príde na návštevu k prvákom aj veverička Riška. Prišla ich poprosiť o pomoc. Na zimu si nachystala zásobu orieškov a schovala si ich na jedno miesto, tak ako to robia všetky veveričky. Teraz si ale nevie spomenúť, kde to bolo. Môžeme jej pomôcť tak, že vyriešime príklady na papierovom oriešku a obrázok správne vyfarbíme.

Úlohou žiakov je vypracovať pracovný list, na ktorom je nakreslený lieskový oriešok.

Na plôškach na čiapočke sú napísané matematické príklady na sčítavanie a odčítanie a na hlávke farebné čísla. Po vypočítaní príkladu majú plôšku vyfarbiť podľa farby čísla, ktoré je správnym výsledkom.

Aplikačné úlohy

1. Nakresli jesenný les, vyfarbi a vystrihni zvieratá z pracovného listu a prilep ich do svojho lesa
2. Vypracuj pracovný list o zvieratách
3. Poskladaj z lega kýmido pre vtáčiky
4. Znázorni pomocou tela a zvukov tri voľne žijúce zvieratá

Po vypracovaní úloh každý žiak prezentuje svoju prácu. Ostatní žiaci ho hodnotia a oceňujú.

ZÁVER

Cieľom tejto osvedčenej pedagogickej skúsenosti bolo poukázať na možnosti využitia informačno-komunikačných technológií v predmetoch 1. stupňa základnej školy. Hlavným činiteľom v práci je Vysoko efektívne učenie/Integrované tematické vyučovanie.

Sú tu vypracované vyučovacie bloky, v ktorých jednotlivé aktivity viac, či menej poukazujú na možnosť využitia informačno-komunikačných technológií v rôznych formách.

Osvedčená pedagogická skúsenosť poukazuje na to, že princíp, ktorý je dôležitý pre moderné vzdelávanie a to je učenie pre život, sa uplatňuje pri tomto spôsobe vyučovania v plnej miere. Takéto vyučovanie, kde sa využívajú informačno-komunikačné technológie poskytuje žiakom možnosť rozvíjať svoje kompetencie komplexne, ponúka im kooperatívne vyučovanie, rozvíja u nich tvorivé a kritické myslenie. Plní zároveň hlavné ciele informatickej výchovy na 1. stupni základnej školy a to zoznámiť žiakov s možnosťami typických druhov aplikácií, využitím vhodných tém z ostatných predmetov a pochopiť možnosti, ktoré môžu využiť pri každodenných činnostiach.

Hlavným prínosom tejto práce je poukázanie na to, že informačno-komunikačné technológie sa dajú využiť v akomkoľvek predmete, v akejkoľvek aktivite a v súlade s Integrovaným tematickým vyučovaním je učenie efektívne.

ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH ZDROJOV

1. Burgerová, J. 2003. Nové technológie v edukácii, Prešov : Pokus, ISBN 80-968897-1-0
2. Černochová a kol. 1998. Využití počítače při vyučování. 1. vyd. Praha : Portál, s.r.o, ISBN 80-7178-272-6
3. Havelková, S., Križanová, D. 2009. Školenie dobrodružstvá, ISBN 978-80-970-169-4-4
4. Kalaš, I. 2000. Čo ponúkajú informačné a komunikačné technológie iným predmetom (1. časť) [on line] Asociácia projektu Infovek Katedra vyučovania informatiky FMFI UK. Dostupné na < www.infovek.sk/konferencia/2000/prispevky/ikt.html>
5. Kovaliková, S., Olsenová, K. 1996. Integrované tematické vyučovanie–Model. Bratislava : Faber, ISBN 80-967492-6-9
6. Marušincová, E. a kol. 2001. Záverečná správa o experimentálnom overovaní výchovnovzdelávacieho projektu Integrované tematické vyučovanie v ZŠ J.A.Komenského v Bratislave. Bratislava : ŠPÚ.
7. Petlák, E., Valábik, D. 2009. Vyučovanie – mozog – žiak, Bratislava : Iris, ISBN 978-80-89256-43-3
8. Turek, I. 1998. Zvyšovanie efektívnosti vyučovania. 2. dopl. vyd. Bratislava : Edukácia, ISBN 80-88796-89-X
9. Veselský, M. - Gnoth, M. 2001. Konštruktivistický prístup k učeniu. In: Zborník z medzinárodnej vedeckej konferencie Uplatňovanie aktivizujúcich metód a foriem vo vysokoškolskom vzdelávaní. Nitra: Slovenská poľnohospodárska univerzita v Nitre

Zdroje obrázkov: súkromný archív autora