



**mpc**  
METODICKO-PEDAGOGICKÉ CENTRUM



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

Mgr. Lenka Truchanová

# **Interaktívne upevňovanie vedomostí v predmete dejepis**

Osvedčená pedagogická skúsenosť edukačnej praxe

Prešov, 2012

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

**Autor OPS/OSO:** Mgr. Lenka Truchanová

**Kontakt na autora:** Základná škola, Školská 389, 094 13 Sačurov,  
[lenka.lenkova@gmail.com](mailto:lenka.lenkova@gmail.com)

**Názov OPS/OSO:** Interaktívne upevňovanie vedomostí v predmete dejepis

**Rok vytvorenia OPS/OSO:** 2012

**Odborné stanovisko vypracoval:** <Mgr. Ľudmila Kónyová>

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**

interaktivita, interaktívne cvičenie, aplikácia Hot Potatoes, motivácia, fixácia, hra, spätná väzba, klasifikácia

## **Anotácia**

Vo vyučovaní predmetu dejepis sú najlepšie využiteľné produkty, ktoré ponúkajú možnosť názorného, zaujímavého spracovania a aj pri samostatnej práci spätnú väzbu pre žiakov. Dôležitým aspektom efektívneho učenia je vhodné upevňovanie nadobudnutých vedomostí. Aplikácia Hot Potatoes je podľa našej mienky vhodným produktom spĺňajúcich spomenuté vlastnosti.

Prínosom práce je kompletný popis použitia interaktívnych cvičení vo vyučovaní dejepisu v 7. a 8. ročníku základnej školy.

## OBSAH

Úvod .....	5
1 Východiská a ciele OPS .....	6
1.1 Ciele OPS .....	6
1.2 Špecifiká cieľovej skupiny .....	6
1.3 Požadované kompetencie od žiaka a učiteľa pre OPS .....	7
2 Interaktívne cvičenia v programe Hot Potatoes .....	7
2.1 Aplikačný program Hot Potatoes .....	7
2.2 Výhody programu Hot Potatoes pre učiteľov .....	8
2.3 Užitočné rady pri práci s programom Hot Potatoes .....	9
3 Interaktívne cvičenia vo vyučovaní dejepisu .....	12
3.1 Popis interaktívne cvičenia JQuiz .....	12
3.1.1 Interaktívne cvičenie Slovenské národné hnutie .....	12
3.1.2 Obrázkový kvíz Poznáš moreplavcov? .....	14
3.2 Popis interaktívneho cvičenia JCross .....	15
3.3 Popis interaktívneho cvičenia JMix .....	16
3.4 Popis interaktívneho cvičenia JMatch .....	17
3.4.1 Modifikácia cvičenia JMatch – JMemory .....	18
3.5 Popis interaktívneho cvičenia JCloze .....	19
Záver .....	22
Zoznam bibliografických zdrojov .....	23
Zoznam príloh .....	24

## ÚVOD

Celá naša spoločnosť je typická stálou snahou o modernizáciu, zlepšenie technických vymožeností. Obdobnému trendu modernizovať, či presnejšie digitalizovať podľašla aj oblasť vzdelávania. Všeobecne rozšíreným názorom je, že implementovanie moderných technológií – IKT a edukačných softvérov, prispieva k zvyšovaniu úrovne a kvality vyučovacieho procesu.

Veľmi dobre vieme, že v procese edukácie je jednou z najdôležitejších vecí dosiahnuť, aby sa informácie sprostredkované učiteľom čo najlepšie uchovali v pamätiach žiakov. S tým súvisí aj problém motivácie dnešných moderných a svojimi požiadavkami i náročných žiakov. V súčasnosti sú učitelia nútení hľadať stále nové a účinnejšie metódy a formy, ako viac a úspešnejšie motivovať žiakov k práci a primeraným výkonom.

Žiak si potrebuje precvičiť novonadobudnuté vedomosti, a to nielen z dejepisu, ale z každej vzdelávacej oblasti. Cieľom práce je poukázať, že vhodne spracované interaktívne cvičenia sú významnými motivačnými činiteľmi, skvalitňujúcimi a zefektívňujúcimi celkový výsledok výučby dejepisu. Dodávajú vyučovaniu dynamiku.

V práci sme sa rozhodli predstaviť našu osvedčenú pedagogickú skúsenosť (ďalej len OPS), ktorá pozostáva najmä z vhodného a logického využívania programu Hot Potatoes pri tvorbe interaktívnych cvičení. V úvode práce sme popísali jeho použitie počnúc radami pri postupe tvorby, tipmi efektívnej konfigurácie a nakoniec aj samotnými námetmi využitia jednotlivých interaktívnych cvičení vo vyučovaní dejepisu.

V tejto práci sme demonštrovali naše poznatky a postrehy s využitím programu Hot Potatoes na jednotlivých ukázkach všetkých popisovaných druhov cvičení. Ich obsahom je učivo dejepisu 7. a 8. ročníka základnej školy. Venovali sme sa témam: Veľká Morava, Kráľovstvo mnohých jazykov a mravov – Uhorské kráľovstvo, Objavitelia a dobyvatelia – zámorské objavné plavby, Slovenské národné hnutie.

# 1 VÝCHODISKÁ A CIELE OPS

Za základnú cieľovú kategóriu výučby dejepisu je považovaná tvorba študijných predmetových, medzipredmetových kompetencií, schopností využívať kvalitu získaných znalostí v rôznych poznávacích praktikách i praktických situáciách, ktoré umožnia žiakom, aby nepristupovali k histórii len ako k uzavretej minulosti, ale aj k rozvíjaniu celej škály kompetencií. Žiaci by mali byť schopní pýtať sa na minulosť a vytvárať si tak postupne vlastný názor. Závažným predpokladom rozvíjania a uplatnenia uvedených cieľových kategórií je i aplikovanie prístupov, ktoré kladú dôraz na aktívne učenie, na proces hľadania, objavovania a konštruovania poznatkov na základe vlastnej činnosti a skúsenosti v interakcii s učiteľom a spolužiakmi v kooperatívnom učení. [1]

## 1.1 Ciele OPS

Našou OPS chceme učiteľom priblížiť náš spôsob a štýl tvorby interaktívnych cvičení, ktoré využívame vo výučbe dejepisu a dosahujeme nimi úspech. Cieľom práce je zároveň ponúknuť učiteľom rady, ako čo najrýchlejšie a najefektívnejšie tvoriť kvalitné a atraktívne interaktívne cvičenia. Popisov a návodov na prácu s aplikáciou Hot Potatoes je na internete mnoho, my sme sa skôr zamerali na rady a odporúčania k tvorbe konkrétnych cvičení zameraných na učivo dejepisu.

Považujeme za dôležité spomenúť, že implementácia našej OPS do výučby si vyžaduje aj adekvátne technické vybavenie školy, minimálne jednej špecializovanej učebne. Učiteľ k tvorbe a implementácii nami navrhovanej OPS potrebuje: počítač (notebook), pripojenie na internet, interaktívnu tabuľu, dataprojektor, alebo multimediálnu počítačovú učebňu vybavenú dostatočným množstvom počítačov pre samostatnú prácu žiakov, prípadne pre prácu v dvojiciach.

## 1.2 Špecifikácie cieľovej skupiny

Naša OPS je určená pre:

- **Kategória pedagogických zamestnancov:** učiteľ
- **Podkategória:** učiteľ pre nižšie stredné vzdelávanie
- **Vzdelávacie oblasť:** Človek a spoločnosť
- **Typ školy:** základná škola
- **Ročník:** siedmy a ôsmy
- **Vyučovaci predmet:** dejepis
- **Tematické celky:** Predkovia Slovákov v Karpatskej kotline, Slováci v Uhorskom kráľovstve, Obrazy novovekého sveta, Moderný slovenský národ.

Do tejto práce sme vybrali interaktívne cvičenia, ktorých obsahom sú národné dejiny, konkrétne sú to dejiny Slovanov, Veľkej Moravy, Uhorského kráľovstva a udalosti Slovenského národného hnutia. Zo svetových dejín sme vybrali obdobie zámorských objavných plavieb.

Vzdelávaci obsah predmetu dejepis v siedmom ročníku je členený do štyroch tematických celkov. Témy Slovania a Veľká Morava sú súčasťou prvého tematického celku s názvom Predkovia Slovákov v Karpatskej kotline. Problematika uhorských dejín je začlenená do druhého tematického celku pod názvom Kráľovstvo mnohých jazykov a mravov. Obdobie

objavných plavieb moreplavcov patrí k tretiemu tematickému celku, Obrazy novovekého sveta.

Vzdelávací obsah predmetu dejepis v ôsmom ročníku je taktiež členený do štyroch tematických celkov. Dejiny Slovenského národného hnutia tvoria druhý tematický celok nazvaný Moderný slovenský národ.

### **1.3 Požadované kompetencie od žiaka a učiteľa pre OPS**

V našej OPS nie sú na žiakov kladené špecifické nároky na zručnosti a schopnosti. Považujeme za dôležité, aby žiak ovládal základy práce s počítačom, interaktívnou tabuľou a internetom.

Od učiteľov sú v našej OPS požadované nasledovné zručnosti:

- dobré znalosti práce s internetom a internetovými prehliadačmi,
- základné znalosti práce s počítačom a dataprojektorom,
- základné znalosti práce s interaktívnou tabuľou,
- pokročilé znalosti úpravy obrázkov (napr. MS Picture Manager, Photofiltre),
- pokročilé znalosti práce s aplikáciou Hot Potatoes,
- základné znalosti programovacie jazyka JavaScript (pri tvorbe modifikovaných cvičení v aplikácii Hot Potatoes a úpravu textu)

Veľmi dôležitou schopnosťou učiteľa podľa našej OPS je schopnosť adekvátne selektovať dôležité dáta vo vybranej téme. Odborná práca s dostupnou literatúrou. Nemenej dôležitou schopnosťou pri tvorbe interaktívnych cvičení je estetické cítenie a zmysel pre logiku.

## **2 INTERAKTÍVNE CVIČENIA V PROGRAME HOT POTATOES**

Klasické vyučovanie predmetu dejepis je podstatne oklieštené. Učiteľ má k dispozícii učebnicu, ktorá v mnohých prípadoch nezodpovedá obsahu reformou zmeneného učiva. V niektorých ročníkoch má možnosť pracovať s pomocnými pracovnými zošitmi, ktoré však podobne ako učebnice mnohokrát nezodpovedajú podmienkam na danej škole. Jednou z možností, ako čo najefektívnejšie vyučovať dejepis je tvoriť vlastné materiály, napr. prezentácie, pracovné listy – i Wordy, či interaktívne cvičenia.

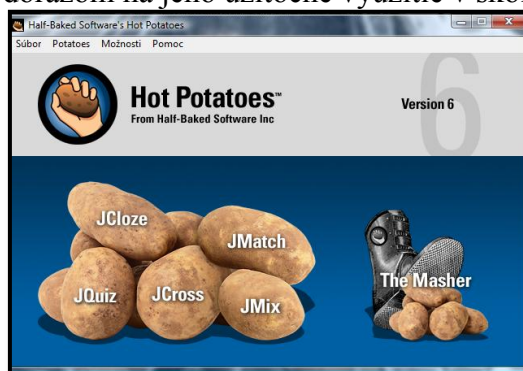
Kvalitne spracované interaktívne cvičenia zvyšujú pozornosť a sústredenie žiakov, záujem o predmet, znižujú mieru subjektivity pri hodnotení žiaka na minimum, zvyšujú súťaživosť a svojou netradičnosťou uľahčujú zapamätanie si preberaného učiva.[2]

Aj napriek veľkej snahe pedagóga o upevnenie vedomostí žiakov priamo na vyučovaní, častokrát zlyháva domáca príprava žiaka. Najmä tento fakt nás viedol k vytvoreniu si vlastnej webovej stránky, kde ukladáme a sprístupňujeme pre žiakov interaktívne cvičenia. Tento krok sa ukázal ako úspešný a žiaci dosahujú lepšie výsledky.

### **2.1 Aplikačný program Hot Potatoes**

Program Hot Potatoes (Obrázok 1) je voľne dostupným (freeware) aplikačným programom vytvoreným skupinou kanadských programátorov. Svojím obsahom a možnosťami je tento

program veľmi dobre využiteľný v školskom prostredí. V tejto časti sme popísali formu a obsah tohto programu s dôrazom na jeho užitočné využitie v školskom prostredí.



**Obrázok 1** Aplikačný program Hot Potatoes s ponukou interaktívnych cvičení

Prameň: Half-Baked Software Inc.

Program Hot Potatoes, v učiteľskej komunite nazývaný aj „horúce zemiačky“, či „hotpotky“ slúži najmä na vytváranie interaktívnych cvičení. Program ponúka päť základných typov, a to:

- **JQuiz** (kvíz),
- **JCross** (križovka),
- **JMix** (zoraďovacie cvičenie),
- **JMatch** (priraďovacie cvičenie) a
- **JCloze** (doplňovacie cvičenie).

Niektoré cvičenia je možné modifikovať a vytvoriť nové variácie základných cvičení. K modifikovaným cvičeniam radíme: Obrázkový JQuiz, Pexeso (JMemory), Nájdi chybu (Find-it) a ďalšie.

## 2.2 Výhody programu Hot Potatoes pre učiteľov

Čo mne, učiteľovi program umožňuje? V tejto časti vám prinášame prehľad výhod programu Hot Potatoes pre učiteľa. Podľa našej OPS program učiteľovi ponúka:

1. interaktívnu formu výučby, resp. upevňovania učiva,
2. doplnkový prostriedok vzdelávacieho procesu,
3. formu e-learningu (samoštúdia),
4. možnosť rýchleho overenie vedomostí (objektivita v hodnotení žiaka),
5. rýchlu spätnú väzbu pre učiteľa i žiaka – program automaticky po dokončení vyhodnotí úspešnosť žiaka v percentách,
6. možnosť vytlačiť cvičenia ako pracovný list (okrem križoviek),
7. rýchlu tvorbu interaktívnych cvičení a testov,
8. možnosť vygenerovať cvičenie do formátu webovej stránky (html) a jednoduché umiestnenie na webovú lokalitu (server),
9. pri tvorbe základných typov cvičení nie je potrebná znalosť programovacieho jazyka (JavaScript).

Tvorcovia programu Hot Potatoes ponúkajú na svojom serveri priestor pre umiestnenie vašich cvičení ako webových odkazov. Ich počet je však limitovaný. Ak chcete využívať free



licenciu môžete si takto online sprístupniť najviac päť cvičení. V prípade, ak by ste chceli na internet uploadovať nové, museli by ste predošlé cvičenia odstrániť alebo prejsť na platenú verziu. Z toho dôvodu vám odporúčame vytvorenie si vlastnej osobnej webovej stránky. Osobne spravujeme viacero webových stránok vytvorených na doméne weblahko.sk a máme s nimi veľmi dobré skúsenosti, napr. [www.scriptorium.wbl.sk](http://www.scriptorium.wbl.sk) a [www.zamorske-objavy.wbl.sk](http://www.zamorske-objavy.wbl.sk).

## 2.3 Užitočné rady pri práci s programom Hot Potatoes

Efektivitu práce zaručuje dodržiavanie logickej postupnosti pri príprave, no najmä pri samotnej tvorbe interaktívnych cvičení. Po niekoľkoročnej práci s programom Hot Potatoes sme si vytvorili istý postup práce, ktorý vám chceme predstaviť ako našu OPS. Podľa našich skúseností dodržiavaním nasledujúcich krokov sa vyhnete zbytočným komplikáciám pri tvorbe cvičení, uľahčíte si prácu a ušetríte svoj čas.

Odporúčaný postup práce pri tvorbe cvičení Hot Potatoes:

1. **Vopred si premyslite štruktúru cvičenia** – na papier si pripravte otázky, odpovede (náčrt cvičenia).
2. **Vo svojom počítači si vytvorte priečink**. Odporúčame priečink pomenovať podľa témy cvičenia, ktoré sa chystáte vytvoriť.
3. **Vyhľadajte si** na internete **obrázky na vybranú tému** alebo si ich naskenujte do počítača. Obrázky ukladajte do prichystaného priečinka.
4. **Obrázky upravte**. Úprave obrázkov sa budeme bližšie venovať neskôr nakoľko je tento bod dôležitý a rozsiahly.
5. **Vyberte si typ cvičenia** (zemiačik) a vyplňte ho, tzn. zadajte názov cvičenia, otázky a odpovede. Nezabudnite označiť správne odpovede.
6. **Cvičenie uložte do vytvoreného priečinka**, k pripraveným obrázkom.
7. Do uloženého cvičenia **vložte obrázky** – napr. k otázkam, spätným väzbám, odpovediam.
8. **Vyplňte konfiguračné okno** – vložte obrázky do tlačidiel, vypíšte pomôcky a spätné väzby, nastavte vzhľad a vlastnosti cvičenia. Nezabudnite vypísať head štítok (hlavičku). Do head štítku je ideálne vpísať svoje meno.
9. **Cvičenie znova uložte**.
10. **Vygenerujte** z pracovného cvičenia **webovú stránku** a uložte ju do toho istého priečinka ako obrázky sa pracovný súbor cvičenia. Dajte si pozor ako pomenujete webovú stránku pri jej ukladaní. Nepoužívajte interpunkčné znamienka, špeciálne znaky, veľké písmená a medzery. Predídete tak problémom s korektným zobrazením stránky na webovej lokalite. Najlepšie bude, ak pomenujete webovú stránku rovnako ako pracovný súbor cvičenia. Nám sa osvedčilo pomenovanie malými písmenami oddelenými podtržníkom, napr. *velka\_morava*.

Odporúčania k úprave obrázkov pre tvorbu cvičení Hot Potatoes:

- Ak obrázky sťahujete z internetu odporúčame, aby ste si ukladali do počítača ich miniatúry a nezobrazovali si ich v skutočných veľkostiach. Uvedomujeme si, že toto odporúčanie môže vyznieť trochu neodborne, no ušetrí vám čas s dodatočnou komprimáciou obrázkov.
- Ak ste si obrázky naskenovali alebo vytvorili v grafickom editore je potrebné ich skomprimovať na veľkosť pre webové stránky.

- Pomenovanie obrázkov je podľa našej OPS kľúčovým aspektom správnej tvorby cvičení. Ak obrázok pomenujete nesprávne na webovej stránke sa vám nezobrazí. V názvoch obrázkov sa nesmú vyskytovať:
  - diakritika,
  - špeciálne znaky a medzery,
  - veľké písmená.

Príklad správneho pomenovania obrázka: *spravny\_nazov.jpg* alebo *spravny nazov.jpg*

Pri pomenovaní obrázkov dbajte aj na to, aby názov obrázka nebol zhodný s objektom na obrázku. Prečo? Názov obrázka sa vám, a teda aj žiakom ukáže na webovej stránke cvičenia po priblížení sa myšou (šípkou) na obrázok. Nechtiac tak môžete žiakom prezradiť správne odpovede. Obrázky pomenujte heslovite, napr. ak patria k cvičeniu o Veľkej Morave, nazvite obrázky ako *vm1*, *vm2*, atď.

- Pre cvičenia, presnejšie pre webové stránky cvičení je dôležité, aby obrázky mali malú veľkosť, preto odporúčame nasledovné formáty obrázkov: *jpg*, *gif* a *png*. Pýtate sa prečo je malá veľkosť obrázkov taká dôležitá? Ak by ste obrázky nekomprimovali, resp. používali formáty ako *bmp*, vaše cvičenia by sa na internete veľmi dlho načítavali, práca s nimi by bola zdĺhavejšia a zároveň by vám na webovej stránke zaberali zbytočne veľa miesta.



**Obrázok 3** Obrázok sa v cvičení nezobrazil z dôvodu nesprávneho pomenovania obrázka – veľké písmená a špeciálny znak (vľavo) a medzera v názve obrázka (vpravo)

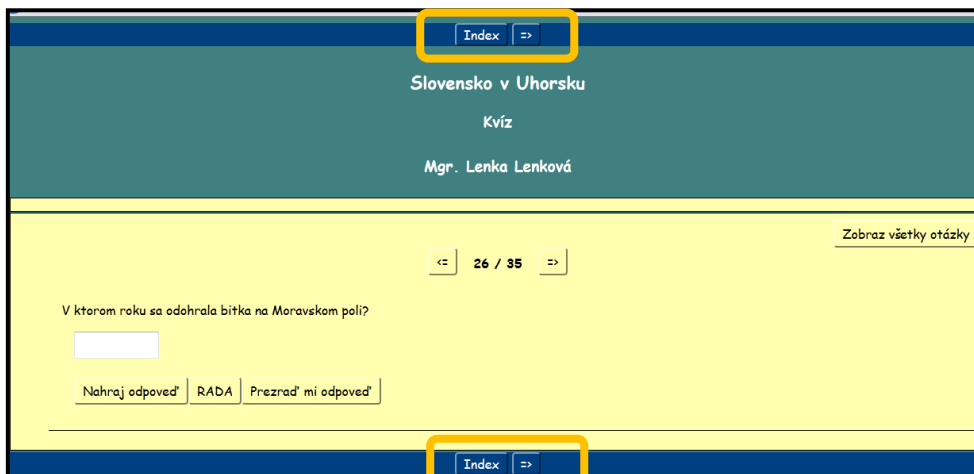
Prameň: vlastný návrh

Súčasťou našej OPS sú aj zoznamy príkazov a klávesových skratiek (JavaScript) na:

- vloženie špeciálnych znakov a písmen, aby sa všetky slová v cvičeniach zobrazovali korektne (napr. ak máte vo svojom mene písmeno „č“ v head štítke sa vám nezobrazí, preto potrebujete vložiť namiesto tohto písmena kód, ktorý nájdete v tabuľke),
  - [http://SCRIPTORIUM.WBL.SK/zoZnam\\_prikazov\\_na\\_vlozenie\\_osobitych\\_pismen.pdf](http://SCRIPTORIUM.WBL.SK/zoZnam_prikazov_na_vlozenie_osobitych_pismen.pdf)
- formátovanie (úpravu) textu v cvičeniach (tučné písmo, kurzíva, blikajúce texty a ďalšie),
  - [http://SCRIPTORIUM.WBL.SK/zoZnam\\_prikazov\\_na\\_upravu\\_pisma\\_v\\_hp.pdf](http://SCRIPTORIUM.WBL.SK/zoZnam_prikazov_na_upravu_pisma_v_hp.pdf)
- rýchlu tvorbu modifikovaných cvičení
  - [http://SCRIPTORIUM.WBL.SK/prehľad\\_skratiek\\_modif\\_hotpot.pdf](http://SCRIPTORIUM.WBL.SK/prehľad_skratiek_modif_hotpot.pdf)

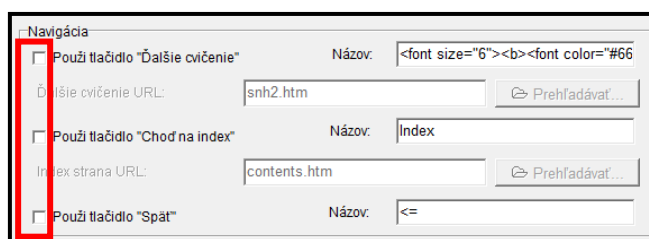
Najčastejšie chyby pri tvorbe interaktívnych cvičení:

- **zbytočne zakliknutá navigácia** – v prípade, ak neprepájate cvičenia navzájom, nenechávajte si navigáciu aktívnu (Obrázok 4 – oranžové zvýraznenie). Zbytočne zavádzate žiakov (používateľov) k prekliknutiu sa na neexistujúce stránky. V konfiguračnom súbore v časti Tlačidlá – Navigácia odkliknite zvýraznené tlačidlá podľa Obrázka 5.



Obrázok 4 Ukážka cvičenia s technickými a estetickými nedostatkami

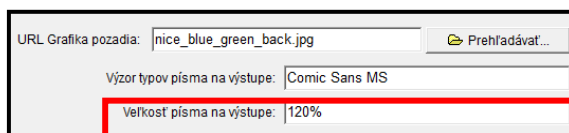
Prameň: vlastný návrh



Obrázok 5 Nastavenie navigačných tlačidiel

Prameň: vlastný návrh

- **príliš malé písmo** – s týmto nedostatkom sa stretávame veľmi často. Pri tvorbe cvičení treba myslieť na to, že ak ich chcete použiť na interaktívnej tabuli, musia byť dobre viditeľné pre žiakov v celej učebni. Program má prednastavenú veľkosť písma malú (small = 100%). Zo skúsenosti vám odporúčame zväčšenie písma na 120%.



Obrázok 6 Nastavenie veľkosti písma na výstupe

Prameň: vlastný návrh

- **nedostatočná estetická úprava** – vždy dbajte na to, aby cvičenia boli pre žiakov zaujímavé a atraktívne aj po estetickej stránke. Ukážka cvičenia na Obrázku 4 je príkladom toho, ako by cvičenie nemalo vyzerať. Kvalitu cvičenia zvýši formátovaný text (farba, hrúbka), obrázky na pozadí, v tlačidlách a spätných väzbách.

### 3 INTERAKTÍVNE CVIČENIA VO VYUČOVANÍ DEJEPISU

Táto kapitola obsahuje konkrétne príklady využitia jednotlivých typov interaktívnych cvičení v predmete dejepis.

#### 3.1 Popis interaktívneho cvičenia JQuiz

Typ JQuiz, v preklade znamená kvíz. Ponúka súbor štyroch rôznych druhov otázok a ich odpovedí. Okrem klasického kvízu je možné vytvoriť i jeho modifikáciu, ktorú nazývame obrázkový kvíz. JQuiz je najviac používaným a zároveň aj najvšeobecnejšie využitelným typom interaktívnych cvičení. Jeho veľkou prednosťou je vlastnosť, že pri každom načítaní webovej stránky cvičenia sa zmení (premieša) poradie otázok i správnych odpovedí, čo umožňuje variabilitu cvičenia. Kvíz je možné použiť v motivačnej a fixačnej fáze vyučovacej hodiny. Ďalšou výhodou cvičenia je možnosť jeho klasifikácie.

V prostredí interaktívneho cvičenia JQuiz môžeme vytvoriť tieto typy otázok:

1. otázka s jednou správnou odpoveďou – výber len jednej správnej odpovede
2. otázka s viacerými správnymi odpoveďami – označenie všetkých správnych odpovedí
3. otázka s krátkou odpoveďou – vpísanie správnej odpovede
4. hybridná otázka – špecifický typ. Otázka sa najskôr zobrazí ako typ krátkej odpovede. Po zadaní nami vopred určeného počtu nesprávnych odpovedí (v konfiguračnom súbore, v časti Iné) sa otázka pretransformuje na typ s výberom jednej správnej odpovede.

#### 3.1.1 Interaktívne cvičenie Slovenské národné hnutie

Cvičenie *Slovenské národné hnutie* je súborom všetkých typov otázok JQuizu. Tvoria ho dve navzájom prepojené cvičenia. Prvé má pätnásť a druhé šesť otázok. Úlohou tohto cvičenia je precvičiť a zároveň upevniť učivo o Slovenskom národnom hnutí. Cvičenie pozostáva zo:

Pozorne si prečítaj otázky a odpovedaj na ne!

Ukáž mi všetky otázky

13 / 15

Tretia generácia slovenských národovcov nazývaná aj štvúrovci si vytvorila spolok, ktorý slúžil nielen na šírenie novej slovenčiny, ale aj na podporu vzdelanosti slovenského ľudu. Ako sa tento spolok volal? Kde a kedy vznikol?

A.  Spomínaný spolok nazvali TATRAN. Založili ho v roku 1843 v Turčianskom Sv. Martine.


B.  Spalok, ktorý štvúrovci založili v roku 1845 sa volal TATRÍK. Miestom založenia bol Liptovský Mikuláš.

C.  Tento spolok nazvali TATRÍN. Založili ho v roku 1844 v Liptovskom Mikuláši.

Obrázok 7 Otázka s jednou správnou odpoveďou – cvičenie *Slovenské národné hnutie*  
Prameň: vlastný návrh


- šiestich otázok s jednou správnou odpoveďou (Obrázok 7) – otázky sa týkajú väčšinou významných udalostí daného obdobia. Tento typ otázok je pre žiakov pomerne jednoduchý.
- ôsmich otázok s viacerými správnymi odpoveďami (Obrázok 8) – tento typ otázok je pre žiakov zložitejší než klasické zatvorené otázky. Úlohou žiakov v týchto otázkach je: označiť osobnosti na obrázkoch a prideliť im správne funkcie, nájsť a označiť pravdivé tvrdenia, prideliť dokumentom vlastnosti, zaradiť osobnosti do príslušného obdobia.

Pozorne si prečítaj otázky a odpovedaj na ne!



Ukáž mi všetky otázky

← 9 / 15 →

 Označ **len pravdivé** výroky!

- Centrami druhej fázy Slovenského národného hnutia boli mestá Bratislava a Pešť.
- Anton Bernolák vytvoril spisovnú slovenčinu podľa západoslovenského nárečia.
- Po bitke pri Világoši panovník nastolil policajný režim a zamietol všetky národné požiadavky.
- Slovenskí katolíci používali pri písaní svojich kníh biblickú češtinu.
- Ľudovít Štúr kodifikoval spisovný jazyk v roku 1843.
- Založením Slovenskej národnej rady si Slováci vytvorili prvý politický orgán.

POTVRDĚ SVOJU ODPOVEĎ

Obrázok 8 Otázka s viacerými správnymi odpoveďami

Prameň: vlastný návrh

- štyroch otázok, kde je úlohou žiakov vpísať krátku odpoveď (Obrázok 9) – v tomto cvičení sme vytvorili tri otázky formulované tak, že úlohou žiakov je nájsť a vpísať pojmy, ktoré nepatria do radu slov a vpísať zašifrované meno maďarského národovca.

Pozorne si prečítaj otázky a odpovedaj na ne!



Ukáž mi všetky otázky

← 15 / 15 →

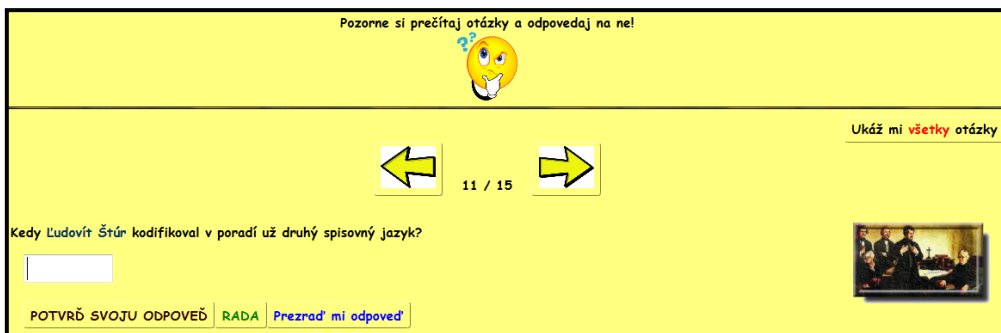
 Z nasledujúceho radu slov **vyber to**, ktoré tam **nepatrí!**  
TRNAVA - ŠTÚR - LÝCEUM - POSLANEC - SLOVENČINA

POTVRDĚ SVOJU ODPOVEĎ RADA Prezrad' mi odpoveď

Obrázok 9 Otázka s krátkou odpoveďou

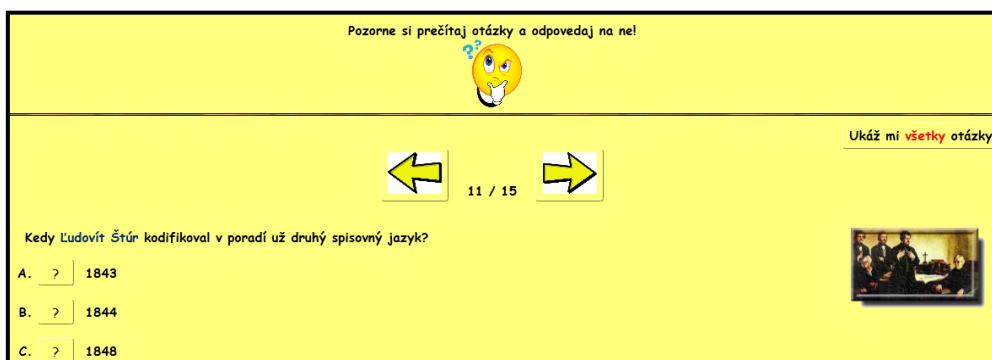
Prameň: vlastný návrh

- troch hybridných otázok (Obrázok 10) – dve otázky sú na doplnenie správneho časového údajá udalostí a jedna je na doplnenie správneho mena slovenskej osobnosti. Hybridné otázky sú zaujímavé v tom, že žiak netuší o možnej transformácii otázky. Nastavili sme ich tak, aby sa po dvoch nesprávnych pokusoch zadať správnu odpoveď zmenili na otázky s výberom správnej odpovede (Obrázok 11). Každý nesprávny pokus a aj samotná transformácia otázky odoberá žiakovi percentá úspešnosti.



**Obrázok 10 Hybridná otázka ešte pred zadaním (nesprávnej) odpovede**

Prameň: vlastný návrh



**Obrázok 11 Transformovaná hybridná otázka po prekročení limitu nesprávnych odpovedí**

Prameň: vlastný návrh

Spätnú väzbu žiak i učiteľ získava po každej zodpovedanej otázke. Otvorené (vyskakovanie) okno informuje o percentuálnej úspešnosti riešiteľa a o počte zodpovedaných otázok. Pri niektorých otázkach sa v spätnej väzbe zobrazí aj obrázok dotvárajúci celkovú odpoveď. Cvičenie je bohaté aj po esteticknej stránke. Tlačidlá, otázky i odpovede obsahujú obrazový materiál. Písmo je upravené farebne, veľkosťou i hrúbkou. Niektoré otázky (štyri) obsahujú tzv. blikajúci text. Cvičenie je možné použiť v každej fáze vyučovacej hodiny, ideálne na opakovacej hodine.

### 3.1.2 Obrázkový kvíz Poznáš moreplavcov?

Modifikovaná verzia JQuizu je od základnej odlišná v tom, že sa skladá z dvoch častí. Na mieste čítacieho textu, vľavo sa nachádza obrázok (resp. aj text), na pravej strane sú umiestnené otázky týkajúce sa daného obrázka. Špecifikom cvičenia je, že ku každej otázke je osobitý obrázok. Pri každom načítaní webovej stránky cvičenia sa premieša poradie otázok, obrázkov i odpovedí.

Pre predstavenie tohto typu cvičenia sme vybrali ukážku s témou zámorských objavných plavieb pod názvom *Poznáš moreplavcov?* (Obrázok 12). Úlohou žiakov je na základe portrétov identifikovať moreplavca. Cvičenie pozostáva z dvanástich otázok s výberom jednej správnej odpovede. Žiaci pri každej otázke majú k dispozícii štyri možnosti. Po každej zodpovedanej otázke dostanú spätnú väzbu, ktorá ich informuje o percentuálnej úspešnosti a počte otázkach, na ktoré už odpovedali. Cvičenie sme použili v úvodnej, motivačnej časti hodiny, no myslíme si, že má uplatnenie aj v jej ostatných častiach.



Obrázok 12 Modifikované interaktívne cvičenie – kvíz *Poznáš moreplavcov?*

Prameň: vlastný návrh

Obdobou obrázkového kvízu je textový kvíz, kedy na mieste obrázkov sa v ľavej časti nachádzajú texty. Úlohou žiakov je ich prečítať s porozumením a odpovedať na pripravené otázky, ktoré vyplývajú z príslušného textu. Pri tejto verzii si žiaci trénujú čítanie s porozumením.

### 3.2 Popis interaktívneho cvičenia JCross

JCross je cvičenie, v ktorom si môžeme pomerne jednoducho vytvoriť krížovky k vybraným témam. Najväčšou výhodou tohto cvičenia je funkcia automatickej tvorby mriežky, teda krížovky. Ako nevýhodu vidíme, že súčasťou krížovky nie je tajnička. Práca s interaktívnou krížovkou je jednoduchá. Kliknutím na číslo v okienku žiak dostane legendu, podľa ktorej vyplní príslušnú časť krížovky. Žiak dostane spätnú väzbu o svojom výkone až po vypracovaní celej krížovky kliknutím na tlačidlo POTVRDĚ SVOJE ODPOVEDE. Program nesprávne odpovede odstráni a žiak má možnosť opravy, avšak stráca na úspešnosti. Riešiteľ má k dispozícii tlačidlo RADA, ktoré slúži ako nápoveda – informuje o písmenách v ukrytom slove.



Obrázok 13 Interaktívne cvičenie – krížovka *Objavné plavby moreplavcov*

Prameň: vlastný návrh

Pre demonštráciu interaktívnej krížovky sme vybrali cvičenie *Objavné plavby moreplavcov*. Pozostáva z pätnástich otázok, ktoré sú dopĺňané obrázkami. Cvičenie sme použili v úvodnej i záverečnej fáze vyučovacej hodiny. Tento typ cvičenia nepoužívame často. Žiaci o neho neprejavili veľký záujem. V podkapitole 3.5 vám predstavíme efektívnejší a u žiakov obľúbenejší typ tajničky.

### 3.3 Popis interaktívneho cvičenia JMix

Niektoré literatúry uvádzajú, že tento typ cvičenia je v predmete dejepis najmenej využiteľným. Neuvádzajú žiadne príklady jeho použitia v dejepise. My si však myslíme opak. JMix je skvelým cvičením a dá sa veľmi dobre využiť na hodinách dejepisu.

Zmyslom cvičenia JMix je zoradiť pojmy v správnom logickom alebo chronologickom poradí. V dejepise má uplatnenie pri úlohách, kde je potrebné správne usporiadať udalosti v chronologickom poradí, či panovníkov podľa obdobia ich vlády. Cvičenie si môžete vygenerovať v dvoch variantoch – ako klikáciu alebo ako presúvaciu webovú stránku. Oba typy je možné klasifikovať.

V práci vám ponúkame ukážku cvičenia *Panovníci Veľkej Moravy* (Obrázok 14), v ktorom je úlohou žiakov usporiadať panovníkov Veľkej Moravy v správnom chronologickom slede od vlády istého kniežat'a. Žiak má k dispozícii funkciu RADA, ktorej použitím však stráca percentá úspešnosti. Spätnú väzbu riešiteľ cvičenia (žiak) dostane až po dokončení cvičenia kliknutím na tlačidlo NAHRAJ ODPOVEĎ. Cvičenie je vhodné najmä na fixačnú časť vyučovacej hodiny. My sme ho použili v závere poslednej hodiny venovanej problematike Veľkej Moravy.

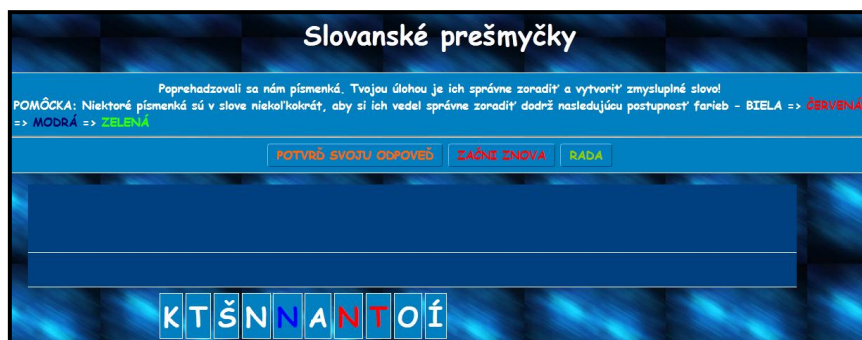


Obrázok 14 Interaktívne cvičenie *Panovníci Veľkej Moravy*

Prameň: vlastný návrh

Zorad'ovacie cvičenie JMix často využívame na tvorbu prešmyčiek. Predstavíme vám cvičenie zvané *Slovanské prešmyčky* (Obrázok 15). Pozostáva z piatich zadaní. Úlohou žiakov je poskladať z písmen zmysluplné slová týkajúce sa dejín Veľkej Moravy. Variabilitu cvičenia zabezpečuje funkcia miešania poradia – pri každom načítaní webovej stránky cvičenia sa premiešajú poradia písmen. U žiakov sú takéto interaktívne prešmyčky veľmi obľúbené, najmä u mladších (5. až 7. ročník). Takto pripravený JMix je skvelou pomôckou v motivačnej fáze vyučovacej hodiny ako napr. hravé predstavenie novej témy a nových pojmov.





Obrázok 15 Interaktívne cvičenie *Slovanské prešmyčky*

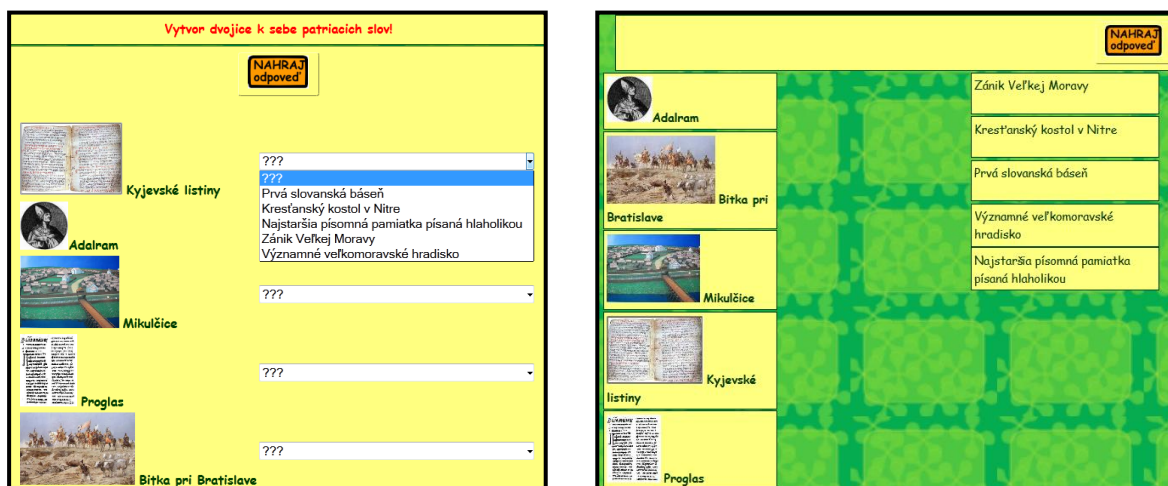
Prameň: vlastný návrh

### 3.4 Popis interaktívneho cvičenia JMatch

Podstatou tohto typu cvičenia je vyhľadať a priradiť k sebe vhodné, navzájom súvisiace pojmy, udalosti, osobnosti. V dejepise má veľmi dobré uplatnenie v každej fáze vyučovacej hodiny. JMatch ponúka tri možnosti generovania webovej stránky cvičenia:

- **klikacia** – žiaci si vyberajú správne odpovede z rozbaľovacích políčok
- **presúvacia** – cvičenie sa skladá z dvoch častí, zo statických a pohyblivých kartičiek. Úlohou žiakov je premiestniť pohyblivé kartičky k vhodným statickým kartičkám nachádzajúcim sa na ľavej strane.
- **flashkarty** – cvičenie určené na precvičovanie dvojíc.

Zo spomínaných typov najviac využívame klikacie cvičenie a flashkarty. Pre našu OPS sme vybrali na ilustráciu priradovacieho cvičenia, klikacie *Veľká Morava* (Obrázok 16 vľavo) a flashkarty *Slovenskí národovci* (Obrázok 17). Typ presúvacej stránky využívame najmenej. Z časového hľadiska sú pre prácu priamo na hodine vhodnejšie predchádzajúce dve.



Obrázok 16 Interaktívne cvičenie *Veľká Morava* vo forme klikacej stránky (vľavo) a v presúvacej forme (vpravo)

Prameň: vlastný návrh

Cvičenie *Veľká Morava* tvorí päť úloh. Statická časť pozostáva z obrázkov s popisným textom, dynamickou časťou je rozbaľovacie okno, z ktorého žiaci vyberajú vhodné pojmy. O úspešnosti svojej práce sa žiaci dozvedia po kliknutí na tlačidlo NAHRAJ ODPOVEĎ. Neodporúčame zisťovať úspešnosť priebežne, pred úplným vyplnením cvičenia, riešiteľ si tak

nevedomky znižuje percentuálnu úspešnosť. Cvičenie je použiteľné v každej časti vyučovacej hodiny.

Posledným typom priradovacieho cvičenia sú *flashkarty*. Cvičenie je vhodné na precvičovanie udalostí, rokov, mien osobností či pomenovaní predmetov. Tieto interaktívne kartičky najčastejšie využívame pri individuálnom skúšaní. Flashkarty sú skvelou pomôckou aj pre domácu prípravu žiakov.

My vám predstavíme flashkarty *Slovenskí národovci* (Obrázok 17). Obsahujú jedenásť zadaní. Úlohou žiakov je prideliť fotografii národovca správne meno. Týmto cvičením si žiaci precvičia, resp. poznávajú najvýznamnejšie slovenské osobnosti 19. storočia. Žiak má k dispozícii len obrázok. Po zodpovedaní otázky, kliknutím na **ĎALŠIA KARTIČKA** získava spätnú väzbu vo forme správnej odpovede. Ak bola jeho odpoveď správna, kliknutím na **UŽ TO VIEM, MÔŽEŠ ZMAZAŤ**, sa daná úloha stratí. Ak jeho odpoveď nebola správna pokračuje ďalej kliknutím na **ĎALŠIA KARTIČKA**. Kartička, ktorú na prvý pokus nevedel naďalej ostáva v hre. Najväčšou prednosťou tohto typu cvičenia je okamžitá spätná väzba. Toto cvičenie ako aj všetky ostatné vytvorené flashkarty najčastejšie využívame v úvodných fázach vyučovacej hodiny, najmä pri individuálnom preskúšaní vybraného žiaka. Okrem popisovaného typu, kde je úlohou žiakov poznávanie významných osobností, často používame kombinácie, kde majú žiaci za úlohu priradiť udalosti rok (alebo naopak), či historickým pojmom a dokumentom správny význam. Žiaka je možné po dokončení cvičenia ohodnotiť známku.



Obrázok 17 Interaktívne cvičenie – flashkarty *Slovenskí národovci*

Prameň: vlastný návrh

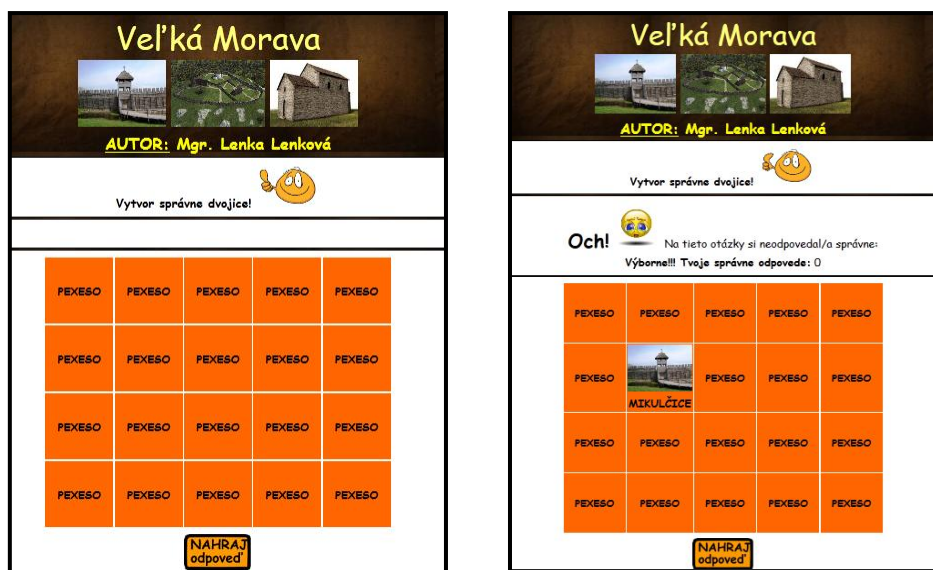
### 3.4.1 Modifikácia cvičenia JMatch – JMemory

Jednou z modifikácií priradovacieho cvičenia JMatch je JMemory, tzv. Pexeso. Aj tu je úlohou žiakov nájsť a spojiť k sebe patriace pojmy. JMemory je doslova zosobnením hravého učenia sa. Kopíruje známu hru pexeso. Hlavnú časť cvičenia tvoria štvorcové kartičky ukrývajúce pojmy alebo obrázky. Môžeme ho vytvoriť vo viacerých variantoch, a to:

- **odkryté pexeso** – pri spustení cvičenia pojmy/ obrázky nie sú prekryté krycími kartičkami. Žiaci ich majú po celý čas odhalené. Pexeso v tejto forme je jednoduchšie a rýchlejšie.
- **zakryté pexeso** – pojmy/ obrázky sú prekryté kartičkami. Žiakom sa odkryjú po kliknutí na ne. Ak nenájdu správnu dvojicu, kartičky sa znova zakryjú. Tento typ je obtiažnejší a zdĺhavejší avšak prináša do riešenia úlohy väčšie napätie.
- **pexeso obsahujúce len obrázky**
- **pexeso pozostávajúce len zo slov**
- **kombinované** – tvorené slovami i obrázkami

Pre túto prácu sme vybrali ukážku pexesa – *Pexeso Velká Morava* (Obrázok 18). Tvorí ho desať dvojíc slovných pojmov, obrázkov a je zakryté. Pexeso sme použili pri opakovaní tematického celku. Obsahuje významné osobnosti a udalosti danej doby. Interaktívne pexeso má uplatnenie skôr u mladších ročníkov. Siedmy ročník je podľa našej skúsenosti akýmsi stropom. Každopádne táto hra patrí medzi mojimi žiakmi k tým najobľúbenejším.

Odporúčame vám používať zakrytú verziu – vnáša do opakovania väčšie napätie, ako pri hre, tréning pozornosti a pamäte žiakov, podporuje súťaživosť. JMemory je skôr hrovou formou upevňovania vedomostí, preto neodporúčame klasifikovanie.



Obrázok 18 Modifikované prirad'ovacie cvičenie – pexeso *Velká Morava*

Prameň: vlastný návrh

### 3.5 Popis interaktívneho cvičenia JCloze

JCloze je cvičením na doplňovanie prázdnych miest v texte. Žiaci buď dopisujú chýbajúce slová/ písmená do prázdnych buniek alebo ich vyberajú z ponuky rozbaľovacieho okna. Pri práci s JCloze si žiaci trénujú čítanie s porozumením a logické myslenie. Použiť ho môžete v každej fáze vyučovacej hodiny a taktiež ho môžeme klasifikovať v každej jeho forme.

Z našich doplňovacích cvičení sme pre túto prácu vybrali cvičenie *Plavba slávneho námorníka* (Obrázok 19). Text sa týka moreplavca Krištofa Kolomba a jeho prvej výpravy v snahe nájsť západnú cestu do Indie. Cvičenie sme použili na hodine o plavbe Kolomba ako fixáciu nového učiva v snahe zistiť, čo si žiaci zapamätali z novej témy. Úlohou žiakov v tomto cvičení je doplniť prázdne miesta v texte vpísaním správnych slov. Žiaci môžu použiť NÁPOVEDU, ktorá im heslovite napovie správnu odpoveď alebo tlačidlo RADA, ktorým získajú písmeno v slove. Ich použitím však prichádzajú o percentá úspešnosti. Spätná väzba je zabezpečená automaticky po kliknutí na POTVRĎ SVOJU ODPOVEĎ, najlepšie po vypracovaní celého cvičenia.



Obrázok 19 Doplnovacie cvičenie *Plavba slávneho námorníka*

Prameň: vlastný návrh

Pri tvorbe doplnovacích cvičení sa nám osvedčilo vkladanie tabuliek. Využívame ich najmä pri tvorbe tajničiek. Tvorba tajničky v prostredí JCloze je časovo náročnejšia než krížovka JCross, avšak podľa našej OPS efektívnejšia a motivujúcejšia. Naša ukážka interaktívnej tajničky *Rozkvet Uhorska* (Obrázok 20) je zameraná na tematiku uhorských dejín od vlády prvého uhorského kráľa po vládu Žigmunda Luxemburského. K tajničke sme pripravili pracovný list (Príloha 12) určený k samostatnej práci žiakov. Pomôcku sme použili v úvode hodiny o Matejovi Korvínovi. Počas ústneho skúšania žiaka, ostatní vypíňali tajničku podľa kľúča v interaktívnom cvičení, ktoré mali spustené na interaktívnej tabuli. Po doskúšaní žiaka sme ohodnotili najlepších a najrýchlejších úspešných riešiteľov. Spoločne na interaktívnej tabuli sme tajničku vyplnili a skontrolovali správne odpovede.

Vyplň správne tajničku! Do prázdnych miest vpiš písmená!

**Kľúč:**

- 1) Prvá žena na uhorskom tróne?
- 2) Aký prívlastok mali pustošivé vpády husitov do Uhorska?
- 3) Panovník, ktorý v roku 1222 pod tlakom šíachty vydal dokument zvaný ZLATÁ BULA?
- 4) Žigmund Luxemburský musel počas svojej vlády bojovať nielen proti Turkom, ale aj?
- 5) Uhorský panovník, ako sa ako prvý stal aj rímskym (nemeckým) cisárom?
- 6) Nepriateľ prvého uhorského kráľa sa volal?
- 7) Pôvodné meno prvého uhorského kráľa Štefana I. znelo?
- 8) Mocní šíachtici, ktorí za vlády Karola Róberta obsadili Košice a postavili sa proti kráľovi?
- 9) V roku 1395 bola armáda uhorského kráľa Žigmunda Luxemburského porazená Turkami. Bitka sa odohrala pri?

**TAJNIČKA**

			1.						
					2.				
		3.							
		4.							
				5.					
						6.			
							7.		
8.									
								9.	

Tajnička znie:

Obrázok 20 Doplnovacie cvičenie s vloženou tabuľkou – tajničkou *Rozkvet Uhorska*






Prameň: vlastný návrh

Tajnička má deväť úloh – otázok. Žiaci pomocou plávajúcej klávesnice vpísali do prázdnych okien písmená správnej odpovede (slova). Výsledný pojem tajničky museli vypísať do okna TAJNIČKA ZNIE. Kliknutím na NAHRAJ ODPOVEĎ dostali spätnú väzbu o svojej úspešnosti v podobe percentuálneho hodnotenia. Nesprávne písmená boli automaticky odstránené a žiaci dostali možnosť opravy. Ak nik v triede nepoznal správnu odpoveď použili tlačidlo PREZRAĎ MI ODPOVEĎ, avšak znížili percentá úspešnosti.

Tento typ interaktívneho cvičenia využívame veľmi často. Vďaka pomôckou je najmä vtedy, ak potrebujeme užitočne zamestnať žiakov.

Ak potrebujete k sebe priradiť viac ako dva pojmy klasické priradovacie cvičenie vám nepostačí. Ako alternatívu odporúčame použiť tabuľku v doplnovacom cvičení. Použitím tabuľky cvičenie sprehládnite, esteticky upravíte a dodáte mu logické usporiadanie.

Ponúkame vám ukážku tohto typu cvičenia – *Tvorba slávnych národovcov*. Jeho obsahom je učivo Slovenského národného hnutia, presnejšie významní národovci tohto obdobia. Cvičenie má osem zadaní. Úlohou žiakov je priradiť k portréту národovca správne meno a dielo, ktorého je daný národovec autorom, tzn. žiaci musia vytvoriť trojice navzájom súvisiacich pojmov. Toto cvičenie je zároveň modifikáciou základnej verzie JCloze. Upravili sme ponuku rozbaľovacích okien. V časti MENO NÁRODOVCA sa žiakom v ponuke rozbaľovacieho okna zobrazujú len mená a v časti DIELO NÁRODOVCA len diela vybraných osobností. Táto úprava cvičenia je náročná nielen časovo, ale aj po odbornej stránke, nakoľko musíte vedieť pracovať s html skriptom. Výsledný efekt však vnáša do cvičenia prehľadnosť a usporiadanosť. Žiaci sa v takto upravenom cvičení lepšie orientujú. Nevýhodou tohto cvičenia je, že nie je zabezpečená variabilita úloh – pri každom načítaní webovej stránky cvičenia sa zadania zobrazia v tom istom poradí.

PORTRÉT NÁRODOVCA	MENO NÁRODOVCA	DIELO NÁRODOVCA
	Ludovít Štúr	
	Anton Bernolák	
	Ján Holý	
	Janko Matúška	
	Jozef Ignác Bajza	
	JuraĽ Fándly	
	Pavol Jozef Šafárik	

DIELO NÁRODOVCA
Cirillo-Metodiada
Jazykovedno-kritická rozprava o slovenských písmenách
Náuka reči slovenskej
Nad Tatrou sa blýska
Pimý domáci a poľný hospodár
René mládenca príhody a skúsenosti
Slávy dcera
Slovanské starožitnosti

Obrázok 21 Modifikované doplnovacie cvičenie *Tvorba slovenských národovcov*

Prameň: vlastný návrh

## ZÁVER

Transformácia našej modernej spoločnosti na informačnú prináša aj implementáciu inovatívnych postupov práce do školského prostredia. Integrácia moderných programov a aplikácií do vyučovania dejepisu prispieva k skvalitneniu a zefektívneniu celkového výsledku výučby tohto predmetu.

Cieľom našej práce bolo predstaviť kvalitnú prípravu a tvorbu študijných materiálov – pomôcok, ktoré budú hodnotné nielen po obsahovej stránke, ale aj kvalitne metodicky spracované. Zamerali sme sa aj na to, aby boli pre žiakov atraktívne a motivovali ich k práci s nimi, a tým aj k ďalšiemu vzdelávaniu. Ako ďalší cieľ sme si vytýčili dokázať, že vo vyučovaní dejepisu sú využiteľné všetky typy interaktívnych cvičení vytvorených v aplikačnom programe Hot Potatoes.

Pre túto prácu monitorujúcu našu OPS sme vytvorili a popísali interaktívne cvičenia, ktoré akceptujú učebné osnovy a štandardy predmetu dejepis a naplňajú vytýčené vyučovacie ciele. Vzhľadom k tomu, že pomôcky sú určené najmä pre žiakov základnej školy, snažili sme sa adekvátne, obsahovo i dizajnovovo spracovať pomôcky pre žiakov daného veku.

Tvorba interaktívnych cvičení, ktoré sme v práci predstavili, nie je časovo náročná a navyše takto pripravené pomôcky sú dlhodobo využiteľné. Pretrvávajúcu absenciu učebníc pre tento predmet, prípadne ich nevyhovujúci obsah dokážu dokonale zastúpiť. Navyše si myslíme, že prostredníctvom nami predstaveného interaktívneho vyučovania je možné žiakov lepšie motivovať, zaujať ich a udržať ich pozornosť počas celej vyučovacej hodiny. Sprístupnenie cvičení na webovej stránke otvára priestor aj pre domácu prípravu žiakov. Automatická spätná väzba a hodnotenie úspešnosti vnáša objektivitu do klasifikácie jednotlivého žiaka.

Interaktívne cvičenia prinášajú impulzy pre všetky zmysly, žiaci majú možnosť spoluvytvárať hodinu, viac tvoriť a byť aktívni. Rozvíjajú u žiakov kritické logické myslenie a pamäť. Trénujú ich pozornosť a čítanie s porozumením. V neposlednom rade slúžia na upevnenie a overenie ich vedomostí. Efektívnosť interaktívnych cvičení zvyšuje využitie ďalšej modernej techniky, napríklad interaktívnej tabule, či doplnenie inými interaktívnymi softvérmi a aplikáciami.

## ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH ZDROJOV

[1] Kolektív autorov: *Štátny vzdelávací program – dejepis – príloha ISCED 2*. [online] Bratislava: ŠPÚ v Bratislave, 2011 [cit 2012-05-18]. Dostupné na internete: [http://www.statpedu.sk/files/documents/svp/2stzs/isced2/vzdelavacie\\_oblasti/dejepis\\_isced2.pdf](http://www.statpedu.sk/files/documents/svp/2stzs/isced2/vzdelavacie_oblasti/dejepis_isced2.pdf)

[2] Kolektív autorov: *Využitie informačných a komunikačných technológií v predmete dejepis pre základné školy*. Košice: elfa s. r. o., 2010, 232 s. ISBN 978-80-8086-153-7

[3] Kolektív autorov: *Digitálna gramotnosť učiteľa*. Košice: elfa, s. r. o., 2009, 80 s. ISBN 978-80-8086-119-3

[4] SLAŠŤANOVÁ, D.: *Tvorba interaktívnych cvičení v programe Hot Potatoes*. [online]. [cit 2012-05-18]. Dostupné na internete: <http://pastelka.sk/manualy/HPmanual.pdf>

[5] TUREK, I.: *Didaktika*. Bratislava: Iura Edition, s. r. o., 2008, 595 s. ISBN 978-80-8078-198-9

## **ZOZNAM PRÍLOH**

**Príloha 1** – Metodický list k interaktívnemu cvičeniu Slovenské národné hnutie

**Príloha 2** – Metodický list k interaktívnemu cvičeniu Poznáš moreplavcov?

**Príloha 3** – Metodický list k interaktívnemu cvičeniu Objavné plavby moreplavcov

**Príloha 4** – Metodický list k interaktívnemu cvičeniu Panovníci Veľkej Moravy

**Príloha 5** – Metodický list k interaktívnemu cvičeniu Slovanské prešmyčky

**Príloha 6** – Metodický list k interaktívnemu cvičeniu Veľká Morava Pexeso Veľká Morava

**Príloha 7** – Metodický list k interaktívnemu cvičeniu Slovenskí národovci

**Príloha 8** – Metodický list k interaktívnemu cvičeniu Plavba slávneho moreplavca

**Príloha 9** – Metodický list k interaktívnemu cvičeniu Rozkvet Uhorska

**Príloha 10** – Metodický list k interaktívnemu cvičeniu Tvorba slovenských národovcov

**Príloha 11** – Pracovný list k interaktívnemu cvičeniu Plavbá slávneho námorníka

**Príloha 12** – Pracovný list k interaktívnemu cvičeniu Rozkvet Uhorska

**Príloha 13** – Pracovný list k interaktívnemu cvičeniu Tvorba slovenských národovcov



## Príloha 1 - Metodický list k interaktívnemu cvičeniu Slovenské národné hnutie

Téma		Tematický celok	Ročník
Slovenské národné hnutie		Moderný slovenský národ	ôsmy
Ciele	Čo sa žiak naučí	Východiská	Čo sa vopred od žiaka očakáva
<ul style="list-style-type: none"> <li>- určiť obdobie, časové rozmedzie Slovenského národného hnutia</li> <li>- zhodnotiť význam udalostí a dokumentov prijatých v tomto období</li> <li>- vymenovať významné osobnosti Slovenského národného hnutia</li> <li>- popísať význam kodifikačných snáh slovenských vzdelancov</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- vedomosti zo slovenského jazyka, pozná problematiku kodifikácie spisovného jazyka a niektoré osobnosti</li> <li>- vie časovo vymedziť obdobie revolučných snáh a národných hnutí v Európe</li> <li>- ovláda prácu s počítačom a internetom</li> </ul>	
Kompetencie	Čo si žiak osvojí	Didaktický problém	Čím sa budeme zaoberať
<ul style="list-style-type: none"> <li>- analyzovanie dostupných informácií</li> <li>- komunikácia v materinskom jazyku pri plnení úloh</li> <li>- základné kompetencie v oblasti histórie nášho jazyka</li> <li>- spoločenské a občianske kompetencie prostredníctvom získaných faktov</li> <li>- kultúrne povedomie a národné cítenie</li> <li>- digitálne kompetencie pri práci s interaktívnym cvičením</li> <li>- kompetencia samovzdelávania</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- opakovaním faktov z histórie kultúrnych a národných snáh významných osobností slovenských dejín 19. storočia</li> <li>- hodnotením prínosu troch generácií národovcov pre naše dejiny</li> <li>- významnými udalosťami národného hnutia Slovákov</li> </ul>	
Pomôcky		Metódy a formy	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- počítač (PC učebňa)</li> <li>- dataprojektor</li> <li>- interaktívna tabuľa</li> <li>- prístup na internet</li> <li>- interaktívne cvičenie <i>Slovenské národné hnutie</i></li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- skupinová práca pri interaktívnej tabuli</li> <li>- samostatná práca pri počítači</li> <li>- motivačný rozhovor</li> <li>- diskusia</li> <li>- výklad</li> </ul>	
Odkaz na interaktívne cvičenie: <a href="http://scriptorium.wbl.sk/snh1.htm">http://scriptorium.wbl.sk/snh1.htm</a>			

## Príloha 2 - Metodický list k interaktívnemu cvičeniu Poznáš moreplavcov?

Téma		Tematický celok	Ročník
Objavitelia a dobyvatelia		Obrazy novovekého sveta	siedmy
Ciele	Čo sa žiak naučí	Východiská	Čo sa vopred od žiaka očakáva
<ul style="list-style-type: none"> <li>- vymenovať významné objavy obdobia 15. a 16. storočia</li> <li>- priradiť moreplavcovi jeho objavy a zásluhy</li> <li>- zhodnotiť význam objavov danej doby</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- vedomosti z geografie o trasách objavných plavieb</li> </ul>	
Kompetencie	Čo si žiak osvojí	Didaktický problém	Čím sa budeme zaoberať
<ul style="list-style-type: none"> <li>- analyzovanie dostupných informácií</li> <li>- komunikácia v materinskom jazyku</li> <li>- spoločenské a občianske kompetencie prostredníctvom získaných faktov</li> <li>- digitálne kompetencie pri práci s interaktívnym cvičením</li> <li>- naučiť sa učiť – aktívnou prácou s obrazovým materiálom, jeho spracovaním</li> <li>- kompetencia samovzdelávania</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- opakovaním faktov o významných moreplavcoch 15. a 16. storočia</li> </ul>	
Pomôcky		Metódy a formy	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- počítač (PC učebňa)</li> <li>- dataprojektor</li> <li>- interaktívna tabuľa</li> <li>- interaktívne cvičenie <i>Poznáš moreplavcov?</i></li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- skupinová práca</li> <li>- samostatná práca pri počítači</li> <li>- diskusia</li> </ul>	
<p>Odkaz na interaktívne cvičenie: <a href="http://zamorske-objavy.wbl.sk/moreplavci.htm">http://zamorske-objavy.wbl.sk/moreplavci.htm</a></p>			

**Príloha 3** – Metodický list k interaktívnemu cvičeniu Objavné plavby moreplavcov

Téma		Tematický celok	Ročník
Objavitelia a dobyvatelia		Obrazy novovekého sveta	siedmy
Ciele	Čo sa žiak naučí	Východiská	Čo sa vopred od žiaka očakáva
<ul style="list-style-type: none"> <li>- vymenovať významné objavné plavby 15. a 16. storočia</li> <li>- priradiť moreplavcovi jeho objav</li> <li>- zhodnotiť význam jednotlivých objavov pre danú dobu</li> <li>- posúdiť spoločenské pomery v danom období</li> <li>- vymenovať významné udalosti, dokumenty a vynálezy, ktoré ovplyvnili objavné plavby</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- vedomosti z geografie o trasách objavných plavieb</li> </ul>	
Kompetencie	Čo si žiak osvojí	Didaktický problém	Čím sa budeme zaoberať
<ul style="list-style-type: none"> <li>- analyzovanie dostupných informácií</li> <li>- komunikácia v materinskom jazyku pri diskusiách a úlohách</li> <li>- spoločenské a občianske kompetencie prostredníctvom získaných faktov</li> <li>- digitálne kompetencie pri práci s interaktívnym cvičením</li> <li>- naučiť sa učiť – aktívnou prácou s obrazovým materiálom, jeho spracovaním</li> <li>- kompetencia samovzdelávania</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- opakovanie faktov z dejín zámorských objavných plavieb</li> </ul>	
Pomôcky		Metódy a formy	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- počítač (PC učebňa)</li> <li>- dataprojektor</li> <li>- interaktívna tabuľa</li> <li>- interaktívne cvičenie Objavné plavby moreplavcov</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- skupinová práca</li> <li>- samostatná práca pri počítači</li> <li>- motivačný rozhovor</li> <li>- diskusia</li> <li>- hra</li> </ul>	
<p>Odkaz na interaktívne cvičenie: <a href="http://zamorske-objavy.wbl.sk/cross_plavby.htm">http://zamorske-objavy.wbl.sk/cross_plavby.htm</a></p>			

## Príloha 4 – Metodický list k interaktívnemu cvičeniu Panovníci Veľkej Moravy

Téma		Tematický celok	Ročník
Veľká Morava		Predkovia Slovákov v Karpatskej kotline	siedmy
Ciele	Čo sa žiak naučí	Východiská	Čo sa vopred od žiaka očakáva
<ul style="list-style-type: none"> <li>- vymenovať chronologickom slede významné osobnosti Veľkej Moravy</li> <li>- zhodnotiť význam ich politických i mocenských snáh</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- pozná udalosti z histórie Veľkej Moravy</li> </ul>	
Kompetencie	Čo si žiak osvojí	Didaktický problém	Čím sa budeme zaoberať
<ul style="list-style-type: none"> <li>- analyzovanie dostupných informácií</li> <li>- komunikáciu v materinskom jazyku pri obhajobe svojich tvrdení</li> <li>- digitálne kompetencie pri práci s interaktívnym cvičením</li> <li>- kompetencia samovzdelávania</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- opakovaním faktov o vládcach Veľkej Moravy</li> </ul>	
Pomôcky		Metódy a formy	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- počítač (PC učebňa)</li> <li>- dataprojektor</li> <li>- interaktívna tabuľa</li> <li>- interaktívne cvičenie Panovníci Veľkej Moravy</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- skupinová práca</li> <li>- samostatná práca pri počítači</li> <li>- diskusia</li> </ul>	
<p>Odkaz na interaktívne cvičenie: <a href="http://scriptorium.wbl.sk/Panovnici_na_nasom_uzemi.htm">http://scriptorium.wbl.sk/Panovnici_na_nasom_uzemi.htm</a></p>			

## Príloha 5 – Metodický list k interaktívnemu cvičeniu Slovanské prešmyčky

Téma		Tematický celok	Ročník
Veľká Morava		Predkovia Slovákov v Karpatskej kotline	siedmy
Ciele	Čo sa žiak naučí	Východiská	Čo sa vopred od žiaka očakáva
<ul style="list-style-type: none"> <li>- oboznámi sa s novými pojmami obdobia Veľkej Moravy</li> <li>- posúdiť ich význam pre naše dejiny</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- pozná udalosti a osobnosti našich najstarších dejín podľa ISCED 1</li> <li>- informácie o našich dejinách z hodín Slovenského jazyka</li> </ul>	
Kompetencie	Čo si žiak osvojí	Didaktický problém	Čím sa budeme zaoberať
<ul style="list-style-type: none"> <li>- komunikácia v materinskom jazyku pri skladaní zmysluplných slov</li> <li>- spoločenské a občianske kompetencie prostredníctvom získaných faktov</li> <li>- digitálne kompetencie pri práci s interaktívnym cvičením</li> <li>- naučiť sa učiť aktívnou spoluprácou pri riešení úloh</li> <li>- kompetencia samovzdelávania</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- predstavením nových pojmov z dejín Veľkej Moravy</li> </ul>	
Pomôcky		Metódy a formy	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- počítač</li> <li>- dataprojektor</li> <li>- interaktívna tabuľa</li> <li>- interaktívne cvičenie Slovanské prešmyčky</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- skupinová práca</li> <li>- motivačný rozhovor</li> <li>- diskusia</li> <li>- hra</li> </ul>	
Odkaz na interaktívne cvičenie: <a href="http://scriptorium.wbl.sk/presmycka1.htm">http://scriptorium.wbl.sk/presmycka1.htm</a>			

**Príloha 6 – Metodický list k interaktívnym cvičeniam Veľká Morava a Pexeso Veľká Morava**

Téma		Tematický celok	Ročník
Veľká Morava		Predkovia Slovákov v Karpatskej kotline	siedmy
Ciele	Čo sa žiak naučí	Východiská	Čo sa vopred od žiaka očakáva
<ul style="list-style-type: none"> <li>- zhodnotiť význam dokumentov a udalostí z čias Veľkej Moravy</li> <li>- posúdiť spoločenské pomery v danej dobe</li> <li>- vymenovať významné osobnosti</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- pozná udalosti a osobnosti súvisiace s dejinami Veľkej Moravy</li> </ul>	
Kompetencie	Čo si žiak osvojí	Didaktický problém	Čím sa budeme zaoberať
<ul style="list-style-type: none"> <li>- analyzovanie dostupných informácií</li> <li>- komunikácia v materinskom jazyku pri skladaní správnych dvojíc</li> <li>- spoločenské a občianske kompetencie prostredníctvom získaných faktov</li> <li>- digitálne kompetencie pri práci s interaktívnym cvičením</li> <li>- naučiť sa učiť aktívnou spoluprácou pri riešení úloh</li> <li>- kompetencia samovzdelávania</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- opakovaním faktov z dejín Veľkej Moravy</li> </ul>	
Pomôcky		Metódy a formy	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- počítač</li> <li>- dataprojektor</li> <li>- interaktívna tabuľa</li> <li>- interaktívne cvičenie Veľká Morava</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- skupinová práca</li> <li>- motivačný rozhovor</li> <li>- diskusia</li> <li>- hra</li> </ul>	
<p>Odkaz na interaktívne cvičenie: <a href="http://scriptorium.wbl.sk/prirad_vm.htm">http://scriptorium.wbl.sk/prirad_vm.htm</a>            Odkaz na interaktívne cvičenie – pexeso: <a href="http://scriptorium.wbl.sk/vm_pexeso.htm">http://scriptorium.wbl.sk/vm_pexeso.htm</a></p>			

## Príloha 7 – Metodický list k interaktívnemu cvičeniu Slovenskí národovci

Téma		Tematický celok	Ročník
Slovenské národné hnutie		Moderný slovenský národ	ôsmy
Ciele	Čo sa žiak naučí	Východiská	Čo sa vopred od žiaka očakáva
<ul style="list-style-type: none"> <li>- vymenovať významné slovenské osobnosti v oblasti politiky a kultúry v období 19. storočia</li> <li>- zhodnotiť význam pôsobenia národovcov</li> <li>- posúdiť spoločenské pomery v danom období</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- pozná udalosti a osobnosti súvisiace s národnými dejinami v období 19. storočia</li> </ul>	
Kompetencie	Čo si žiak osvojí	Didaktický problém	Čím sa budeme zaoberať
<ul style="list-style-type: none"> <li>- analyzovanie dostupných informácií</li> <li>- komunikácia v materinskom jazyku pri portrétoch jednotlivých osobností</li> <li>- spoločenské a občianske kompetencie prostredníctvom získaných faktov</li> <li>- digitálne kompetencie pri práci s interaktívnym cvičením</li> <li>- naučiť sa učiť pri hodnotení a spracovaní obrazového materiálu</li> <li>- kompetencia samovzdelávania</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- opakovanie významných osobností národných dejín v období 19. storočia</li> </ul>	
Pomôcky		Metódy a formy	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- počítač (PC učebňa)</li> <li>- dataprojektor</li> <li>- interaktívna tabuľa</li> <li>- interaktívne cvičenie Slovenskí národovci</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- skupinová práca</li> <li>- samostatná práca pri počítači</li> <li>- motivačný rozhovor</li> <li>- diskusia</li> <li>- hra</li> </ul>	
<p>Odkaz na interaktívne cvičenie: <a href="http://scriptorium.wbl.sk/start_slovenski_narodovci.htm">http://scriptorium.wbl.sk/start_slovenski_narodovci.htm</a></p>			

**Príloha 8** – Metodický list k interaktívnemu cvičeniu Plavba slávneho námorníka

Téma		Tematický celok	Ročník
Objavitelia a dobyvatelia		Obrazy novovekého sveta	siedmy
Ciele	Čo sa žiak naučí	Východiská	Čo sa vopred od žiaka očakáva
<ul style="list-style-type: none"> <li>- zhodnotiť význam objavnej plavby moreplavca K. Kolomba</li> <li>- posúdiť spoločenské pomery a poznatky danej doby</li> <li>- vymenovať významné medzníky života K. Kolomba</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- pozná niektoré osobnosti – moreplavcov z geografie, základné informácie o ich objavných plavbách</li> </ul>	
Kompetencie	Čo si žiak osvojí	Didaktický problém	Čím sa budeme zaoberať
<ul style="list-style-type: none"> <li>- analyzovanie dostupných informácií</li> <li>- komunikácia v materinskom jazyku pri riešení úlohy a čítaní textu s porozumením</li> <li>- spoločenské a občianske kompetencie prostredníctvom získaných faktov</li> <li>- digitálne kompetencie pri práci s interaktívnym cvičením</li> <li>- kompetencia samovzdelávania</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- upevňovaním poznatkov o plavbe K. Kolomba</li> </ul>	
Pomôcky		Metódy a formy	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- počítač</li> <li>- dataprojektor</li> <li>- interaktívna tabuľa</li> <li>- interaktívne cvičenie Plavba slávneho námorníka</li> <li>- pracovný list</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- skupinová práca</li> <li>- samostatná práca s pracovným listom</li> <li>- motivačný rozhovor</li> <li>- diskusia</li> <li>- hra</li> </ul>	
<p>Odkaz na interaktívne cvičenie: <a href="http://zamorske-objavy.wbl.sk/plavba_slavneho_namornika.htm">http://zamorske-objavy.wbl.sk/plavba_slavneho_namornika.htm</a></p>			



## Príloha 9 – Metodický list k interaktívnemu cvičeniu Rozkvet Uhorska

Téma		Tematický celok	Ročník
Kráľovstvo mnohých jazykov a mravov		Slováci v Uhorskom kráľovstve	siedmy
Ciele	Čo sa žiak naučí	Východiská	Čo sa vopred od žiaka očakáva
<ul style="list-style-type: none"> <li>- vymenovať významné politické a vojenské udalosti v dejinách Uhorského kráľovstva</li> <li>- zhodnotiť význam politiky, práva a kultúry v Uhorskom kráľovstve</li> <li>- posúdiť spoločenské pomery danej doby</li> <li>- vymenovať významné osobnosti, udalosti a dokumenty obdobia Uhorského kráľovstva</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- pozná udalosti a osobnosti súvisiace s dejinami Uhorského kráľovstva od vlády Štefana I. po vládu Ž. Luxemburského</li> </ul>	
Kompetencie	Čo si žiak osvojí	Didaktický problém	Čím sa budeme zaoberať
<ul style="list-style-type: none"> <li>- analyzovanie dostupných informácií</li> <li>- komunikácia v materinskom jazyku pri vyplňaní úloh</li> <li>- spoločenské a občianske kompetencie prostredníctvom získaných faktov</li> <li>- digitálne kompetencie pri práci s interaktívnym cvičením</li> <li>- naučiť sa učiť</li> <li>- kompetencia samovzdelávania</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- opakovaním faktov z dejín Uhorského kráľovstva</li> </ul>	
Pomôcky		Metódy a formy	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- počítač</li> <li>- dataprojektor</li> <li>- interaktívna tabuľa</li> <li>- interaktívne cvičenie Rozkvet Uhorska</li> <li>- pracovný list</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- skupinová práca</li> <li>- samostatná práca s pracovným listom</li> <li>- motivačný rozhovor</li> <li>- diskusia</li> <li>- hra</li> </ul>	
Odkaz na interaktívne cvičenie: <a href="http://scriptorium.wbl.sk/rozket_uhorska.htm">http://scriptorium.wbl.sk/rozket_uhorska.htm</a>			

**Príloha 10** – Metodický list k interaktívnemu cvičeniu Tvorba slovenských národovcov

Téma		Tematický celok	Ročník
Slovenské národné hnutia		Moderný slovenský národ	ôsmy
Ciele	Čo sa žiak naučí	Východiská	Čo sa vopred od žiaka očakáva
<ul style="list-style-type: none"> <li>- vymenovať významných národovcov Slovenského národného hnutia</li> <li>- priradiť národov ich významné diela</li> <li>- zhodnotiť význam práce osobností daného obdobia</li> <li>- posúdiť spoločenské pomery danej doby</li> <li>- priradiť portrétu národovca jeho meno</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- pozná udalosti a osobnosti súvisiace s národnými dejinami v období 19. storočia</li> </ul>	
Kompetencie	Čo si žiak osvojí	Didaktický problém	Čím sa budeme zaoberať
<ul style="list-style-type: none"> <li>- analyzovanie dostupných informácií</li> <li>- komunikácia v materinskom jazyku pri diskusiách a úlohách</li> <li>- spoločenské a občianske kompetencie prostredníctvom získaných faktov</li> <li>- digitálne kompetencie pri práci s interaktívnym cvičením</li> <li>- kompetencia samovzdelávania</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- opakovanie a upevňovanie poznatkov o slovenských osobnostiach národného hnutia 19. storočia</li> </ul>	
Pomôcky		Metódy a formy	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- počítač (PC učebňa)</li> <li>- dataprojektor</li> <li>- interaktívna tabuľa</li> <li>- interaktívne cvičenie Tvorba slovenských národovcov</li> <li>- pracovný list</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- skupinová práca</li> <li>- samostatná práca s pracovným listom</li> <li>- motivačný rozhovor</li> <li>- diskusia</li> </ul>	
<p>Odkaz na interaktívne cvičenie: <a href="http://scriptorium.wbl.sk/tvorba_slov_narod.htm">http://scriptorium.wbl.sk/tvorba_slov_narod.htm</a></p>			

# Plavba slávneho námorníka

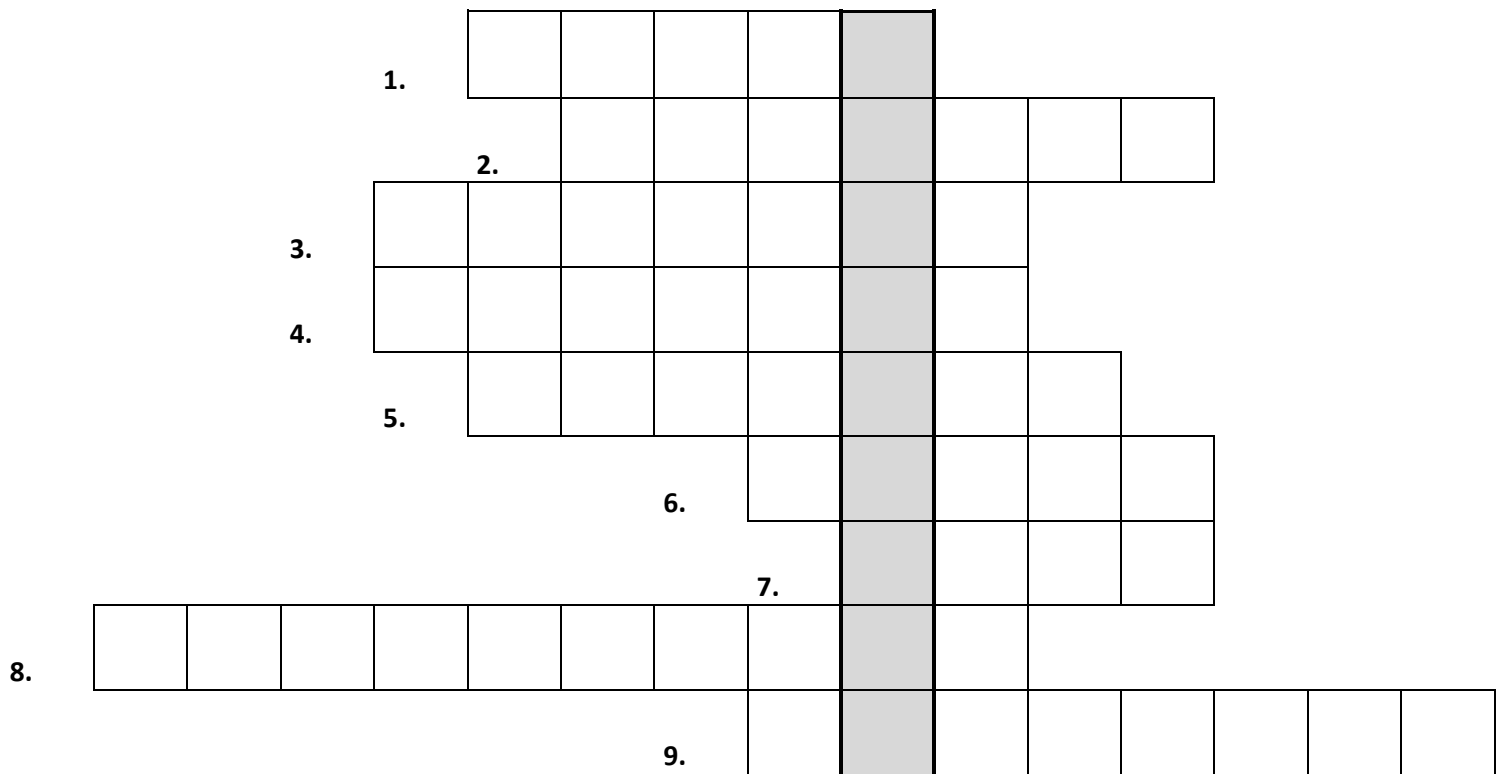
***Tvojou úlohou je správne doplniť chýbajúce časti textu.***

***Správnosť svojich odpovedí porovnaj s cvičením na interaktívnej tabuli.***

V roku 1492 som vyplával z prístavu Palos. Moju flotilu tvorili tri lode ..... (napíš mená lodí). Cieľom mojej cesty bolo nájsť námornú cestu do ..... (kam sa chcel plaviť?) západným smerom. Dňa ..... októbra ..... (dopíš dátum) som pristál na ostrove, ktorý som pomenoval ..... (názov ostrova). V preklade to znamenalo – Svätý Spasiteľ. Niekoľko týždňov som sa plavil okolo príľahlých ostrovov, objavil som ostrovy Kubu a ..... (názov ostrova), ktoré som nazval ..... (napíš ich spoločné pomenovanie). Počas svojich ..... (počet plavieb) plavieb som objavil viacero nových ostrovov a krajín. Napríklad B..... J..... H..... (napíš aspoň 2). Až do svojej smrti som nevedel, že som objavil nový kontinent - ..... (názov) Myslel som si, že som v ..... Aj preto som domorodcov nazval ..... . V objavených krajinách som však nenašiel dostatok zlata a ....., tak ma obvinili z neúspechu. V okovách ma priviezli do Španielska. Moje meno je ..... (napíš meno moreplavca, o ktorom je tento text).


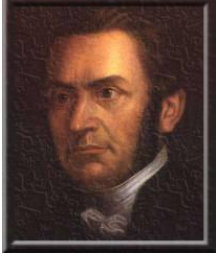
# Rozkvet Uhorska

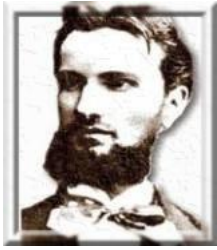
Meno a priezvisko: .....



TAJNIČKA ZNIE: .....

**Príloha 13** – Pracovný list k interaktívnemu cvičeniu Tvorba slovenských národovcov

POTRÉT NÁRODOVCA	MENO NÁRODOVCA	DIELO NÁRODOVCA
		
		
		
		



## **Čestné vyhlásenie**

Vyhlasujem, že som celú prácu (OPS) vypracovala samostatne s použitím uvedenej odbornej literatúry.

Vranov nad Topľou, 21. mája 2012

.....

*vlastnoručný podpis*