



mpc
METODICKO-PEDAGOGICKÉ CENTRUM



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

Mgr. Darina Bartková

Netradičný zápis do 1. ročníka

Osvedčená pedagogická skúsenosť edukačnej praxe

Prešov

2012

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

Autor OPS/OSO: Mgr. Darina Bartková

Kontakt na autora: Základná škola, Školská 389, Sačurov, 094 13
bartkova.da@centrum.sk

Názov OPS/OSO: Netradičný zápis do 1. ročníka

Rok vytvorenia OPS/OSO: 2012

Odborné stanovisko vypracoval: PaedDr. Jana Humeníková.

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 zamestnanancov. Projekt je financovaný zo zdrojov Európskej únie.

Kľúčové slová

Školská zrelosť, didaktická technika, interaktívne tabule, softvér ActivInspire, predvádzacie zošity, zápis do 1. ročníka.

Anotácia

Integrácia interaktívnych tabúl do vyučovania sa nevyhýba žiadnemu stupňu vzdelávania. Uplatňujú sa od materských škôl, cez základné, stredné až po vysoké školy.

Cieľom tejto osvedčenej pedagogickej skúsenosti bolo vytvoriť a metodicky popísať interaktívne pomôcky – predvádzacie zošity pripravené pre interaktívnu tabuľu so softvérom ActivInspire, ktoré často využívame na 1. stupni ZŠ a začali sme ich využívať aj pri zápise žiakov do 1. ročníka, kde sa nám veľmi osvedčili a malí predškoláci sú nimi unesení.

Tieto predvádzacie zošity sú zostavené v duchu rozprávok, ktoré sú deťom najbližšie a deti ich majú veľmi rady. Zároveň sme ich rozpracovali so zreteľom na učebné osnovy a štandardy ISCED 0 – predprimárne vzdelávanie.

OBSAH

Úvod

1 INTERAKTÍVNE POMÔCKY V ŠKOLSTVE.....	6
1.1 Úvod do interaktívnej technológie.....	7
2 INTERAKTÍVNA TABUĽA VO VYUČOVANÍ.....	8
2.1 Softvér interaktívnej tabule ActivInspire.....	9
2.2 Výhody interaktívnej tabule oproti klasickej tabuli.....	9
3 ZÁPIS DO 1. ROČNÍKA.....	10
3.1 Školská pripravenosť.....	10
3.2 Kritériá školskej zrelosti	11
3.3 Čo by mal vedieť budúci prvák.....	13
3.4 Dôvody na odklad školskej dochádzky.....	13
4 PREDVÁDZACIE ZOŠITY K ZÁPISU DO 1. ROČNÍKA.....	14
4.1 Kontext a rámec.....	14
4.2 Špecifikácia cieľovej skupiny.....	14
4.3 Hlavný cieľ a čiastkové ciele.....	14
4.4 Vymedzenie kompetencií.....	15
4.5 Predvádzací zošit „Princezná a drak“.....	15
4.6 Predvádzací zošit „Červená Čiapočka“.....	25
5 POZNÁMKY K PRÁCI S PREDLOŽENÝMI PREDVÁDZACÍMI ZOŠITMI.....	35
5.1 Možnosti použitia predvádzacích zošitov.....	35
5.2 Pracovné listy ako pomôcky pri práci s predvádzacími zošitmi.....	35
5.3 Klady, nedostatky a riziká pri využívaní predvádzacích zošitov.....	35

Záver

Zoznam bibliografických zdrojov

ÚVOD

Učíme sa v čase, keď sa určuje, ktoré zákonitosti, pojmy, vedomosti a zručnosti majú žiaci ovládať na jednotlivých stupňoch školy. Prehodnocujú sa dosiahnuté výsledky, hľadajú sa nové účinnejšie formy a metódy práce, ktorých cieľom je všestranný rozvoj mladého človeka.

Generácie pedagógov hľadali a stále hľadajú spôsob ako zefektívniť vyučovací proces a čo najviac ho priblížiť svojim žiakom. Nové trendy v technológiách postupne pedagógom uľahčovali prácu a pre žiakov sa vyučovanie stalo pestrejším a príťažlivejším.

K modernej didaktickej technike bezpochyby patria rôzne typy interaktívnych tabúl.

Technológia interaktívnych tabúl v sebe zahŕňa možnosti názornej výučby, ktorá je zároveň obohatená o dôležitý prvok interaktivity. Učiteľ aj žiak môžu aktívne vstupovať do výučby a zároveň ju ovplyvňovať a prispôbovať aktuálnym potrebám.

Interaktívna tabuľa sa stala súčasťou každodenného vyučovacieho procesu v mnohých základných a stredných školách. Dokonca je stálou súčasťou vyučovania aj v niektorých materských školách a ich používanie je významným motivačným činiteľom nielen v primárnom, ale aj predprimárnom vzdelávaní.

Práca, ktorú predkladáme, sa zameriava na využívanie nových výtvarných techník, akými sú interaktívne tabule a práca s nimi, konkrétne so softvérom ActivInspire.

V prvej časti osvedčenej pedagogickej skúsenosti sme sa venovali interaktívnym pomôckam v školstve, v druhej časti interaktívnym tabuliam vo vyučovacom procese, typom a konkrétne softvérom ActivInspire.

V tretej časti osvedčenej pedagogickej skúsenosti opisujeme poznatky zo zápisu žiakov do 1. ročníka, rozoberáme školskú pripravenosť, kritériá školskej zrelosti, čo by mal vedieť žiak pri nástupe do školy a v krátkosti sme sa dotkli aj témy odkladu školskej dochádzky.

V štvrtej časti osvedčenej pedagogickej skúsenosti sme sa zamerali na tvorbu a následnú implementáciu interaktívnych výučbových predvážiacich zošitov pre zápis žiakov do 1. ročníka.

V piatej časti sú vyhodnotenú poznatky k práci, klady a nedostatky práce s výučbovým programom ActivInspire.

Základným cieľom OPS je formou hry a využívaním interaktívnej tabule zistiť pripravenosť žiakov pre vstup do základnej školy a zároveň žiakov motivovať a zvýšiť ich záujem o vyučovanie.

1. INTERAKTÍVNE POMÔCKY V ŠKOLSTVE

*Dieťa je aktívnym tvorcom.
Aj keď sa zatiaľ nemôže podieľať na práci dospelých,
má svoje vlastné náročné a dôležité poslanie – stať sa dospelým...
M. Montessori*

Je prirodzené, že zmeny, ktoré nastávajú v súčasnosti v učení a v poznávacom procese, sú významné a rozsiahle a týkajú sa aj učebníc a učebných pomôcok.

„Začítajme sa do dvoch výrokov Thomasa A. Edisona zo začiatku minulého storočia: *Učebnice sa už čoskoro stanú v škole zbytočné. Žiakov budeme vzdelávať prostredníctvom zraku. S filmom sa môžeme venovať každej oblasti ľudského poznania!* (1913)

Chcem povedať, že efektívnosť používania dnešných učebníc je asi 2%. Vzdelávanie budúcnosti, ako si ho predstavujem ja, sa bude odohrávať prostredníctvom nového média – filmu a jeho efektívnosť by sa mala priblížiť 100%. (1922)

Odvtedy prebehlo skoro 90 rokov a dnešní žiaci v mnohých krajinách naďalej nosia v aktovkách – niekedy hneď vedľa svojho notebooku či maličkého netbooku – aj sadu učebníc. Forma a obsah týchto učebníc a ďalších učebných materiálov sa však výrazne mení“ (Brestenská et al., 2009, s 103).

Podľa Brestenskej et al (2009, s104) pozorujeme v ostatných rokoch v súvislosti s tradičnými učebnicami tieto zmeny:

- Tvoriví, inovatívni učitelia radi postupujú vlastnou cestou, používajú širokú škálu rôznych učebných materiálov. „Oficiálne“ učebnice využívajú iba ako jeden zo zdrojov svojej prípravy,
- materiál, ktorý používajú, často nevedia poskytnúť svojim žiakom na prácu doma,
- viaceré nové učebnice už obsahujú digitálny nosič s úlohami a doplnujúcimi údajmi, tabuľkami, textami a pod., poprípade sa odvolávajú za týmto účelom na špeciálne webové portály,
- popri učebniciach sa šíria aj rôzne digitálne zdroje, napr. multimedialne CD alebo učebné materiály na webe,
- prístup k webovým zdrojom majú žiaci zväčša aj z domu,
- menia sa očakávania žiakov a rodičov, nechcú sa memorovať z učebníc a požadujú, aby učebnice neboli ťažké na váhu, aby neboli preplnené textami, aby neboli nudné, tendenčné a politizované,
- rastie požiadavka na neobmedzený prístup k učebným zdrojom, teda vtedy a tam, kde sa to žiakom hodí (trendy vedúce k mobilnému vzdelávaniu),
- mení sa celkový prístup k učeniu a učeniu sa.

1.1 Úvod do interaktívnej technológie

Existuje mnoho rôznych zariadení, ktoré sú založené na rozdielnych technológiách a sú používané v rozličných oblastiach. V čase, keď sa interaktívne tabule v školách objavujú čoraz častejšie a ich popularita rastie, sa takmer každý výrobca snaží školám niečo ponúknuť.

Termín interaktívna tabuľa už nie je v školskom prostredí neznámym pojmom. Najčastejšie sa u nás vyskytujú technológie:

- Interwrite board
- E-beam interaktívna technológia
- ONfinity technológia
- SMART board technológia
- Interaktívna tabuľa ACTIVboard

2 INTERAKTÍVNA TABUĽA VO VYUČOVANÍ

*„Ak budeme dnes učiť deti včerajšími metódami,
ukradneme im zajtrajšok.“*

J. Dewey

Spoločnosť prechádza výraznými zmenami, ktoré sú často sprevádzané (alebo urýchlené) objavom novej technológie. Technológie a vynálezy priamo ovplyvňujú kvalitu života ľudí, umožňujú im robiť veci, ktoré dovtedy boli veľmi ťažké alebo neboli možné vôbec, a otvárajú nové obzory.

Prienik IKT do všetkých oblastí života zvyšuje nároky na vzdelanie. „Potenciálnym nástrojom pre významnú zmenu v učení sa sú práve IKT. Ich prítomnosť však neprináša automaticky zmenu vyučovacieho procesu – tá je v našich rukách, v rukách tvorivých a inovatívnych učiteľov“ (Brestenská et al., 2009, s. 76).

„Informačné a komunikačné technológie patria do rúk deťom, pretože im poskytujú jedinečné príležitosti pre nové, aktuálne a atraktívne učenie sa, príležitosti pre skúmanie, komunikáciu a objavovanie veľkých myšlienok“ (Brestenská et al., 2009, s. 47).

Jedným z cieľov každého učiteľa je rozvíjať u svojich žiakov radosť z objavovania, skúmania, učenia sa. Ako učitelia by sme mali mať prehľad o rôznych informačných zdrojoch, súvisiacich s modernou pedagogikou. K premene školy prispievajú aj informačné a komunikačné technológie – významne totiž menia to, ako sa učíme:

- Učíme sa vizuálne a interaktívne: už dnes sa na mnohých školách stretávame s vizualizermi či interaktívnymi tabuľami, spájame sa prostredníctvom videokonferencií.
- Učíme sa prostredníctvom rôznych médií a pomôcok. Ako digitálnu podporu vyučovania využívame rôzne multimediálne zdroje a internet. Zahrnutím zvukových, obrazových, ale aj hmatateľných pomôcok podporujeme širokú škálu učebných štýlov v našej triede.

Definícií charakterizujúcich interaktívnu tabuľu je niekoľko. Azda najvýstižnejšia je nasledujúca definícia: „Interaktívna tabuľa je dotykovo-senzitívna plocha, prostredníctvom ktorej prebieha vzájomná aktívna komunikácia medzi užívateľom a počítačom s cieľom zaistiť maximálnu možnú mieru názornosti zobrazovaného obsahu“ (Dostál, 2009).

Interaktívna tabuľa je zariadenie, ktoré slúži ako dotykový displej počítača. Zobrazuje nám všetko to, čo na počítači vidíme a zároveň môžeme celý počítačový softvér ovládať priamo z plochy interaktívnej tabule. Pomocou interaktívnej tabule môžeme:

- zdieľať všetky potrebné informácie a vzdelávacie materiály so všetkými účastníkmi vzdelávania,
- ťuknutím elektronického pera, prsta alebo ukazováka, ovládať počítačový program priamo z plochy tabule, rovnako ako na klávesnici alebo myši,
- dopĺňovať poznámky do všetkých aplikácií priamym vpisovaním na plochu, v prípade zlého doplnenia sa dajú jednoducho zmazať a prepísať,
- interaktívne spolupracovať s internetom a využívať všetky možnosti počítačových programov.

V súčasnosti sú najpoužívanejšie dva hlavné typy interaktívnych tabuľ. Tvrdé elektromagnetické tabule – majú tvrdý magnetický povrch v pozadí a potrebujú špeciálne elektronické perá na písanie a komunikovanie na ploche.

Mäkké tabule pracujúce na systéme infračerveného žiarenia – vďaka dotykovým membránam

na ploche umožňujú písanie prstom alebo špeciálnym perom.

Na našich školách sa vyskytujú hlavne tri značky IT: e-Beam, SMART a PROMETEAN (Adamek, 2010, s. 93).

2.1 Softvér interaktívnej tabule ActivInspire

Vývoj interaktívnych tabúl so sebou priniesol rôzne typy technologických riešení so svojimi výhodami a nevýhodami. Rozdiely medzi jednotlivými typmi tabúl spočívajú hlavne v spôsobe prenosu zmien realizovaných na tabuli do digitalizovaného rozmeru.

ActivInspire je program špeciálne navrhnutý pre školské prostredie za účelom jeho využívania na prezentácie a vyučovanie. Ponúka interaktívne nástroje, ktoré umožňujú plnohodnotne pracovať s interaktívnou tabuľou ACTIVboard plnohodnotne. Hlavným pracovným priestorom je predvážiaci zošit, kde pomocou interaktívnych nástrojov môžeme vytvárať obsah svojej prezentácie, vyučovacie hodiny. Počet stránok je neobmedzený, otvorených ich môže byť niekoľko naraz a dokonca ho dokážeme exportovať do iných formátov, prípadne vytlačiť.

Samotná tabuľa ACTIVboard prešla novým dizajnom a to isté platí aj pre jej autorský softvér. ActivInspire vychádza z predchádzajúcich verzií ActivStudia, pričom sa vizuálne inovoval, aby bol ľahšie ovládateľný a prístupný pre bežného používateľa PC.

Cez jeden hlavný panel nástrojov máme možnosť ovládať celý softvér a vyberať si z neho len tie funkcie, ktoré naozaj potrebujeme a využívame pri našej práci, pričom všetky ďalšie nástroje sú prehľadne usporiadané a jasne popísané v príslušných paneloch.

2.2 Výhody interaktívnej tabule oproti klasickej tabuli

- Interaktívne tabule zjednocujú vyučovanie pri tabuli s vyučovaním pomocou počítača, umožňuje vytváranie dynamických obsahov, vyučovacia hodina na tabuli ostáva zachovaná.
- Plocha interaktívnej tabule poskytuje dostatok miesta na prácu počas vyučovania, výhodou sú prítomné nástroje na hlavnom paneli nástrojov, keď učiteľ môže využiť napr. šírku pera a farbu, akú potrebuje.
- Žiaci už nemusia rozdeľovať svoju pozornosť na monitor počítača a výklad učiteľa. Mimika a gestikulácia učiteľa sú totiž dôležitou súčasťou výučby a pri rozdelenej pozornosti unikajú dôležité vedomosti.
- Interaktívna tabuľa ponúka možnosť práce s nevyčerpatelným množstvom obrázkov, do ktorých možno vstupovať, editovať ich, v prípade potreby uložiť so zmenami zachytenými počas vyučovania. Napr. učiteľ dejín umenia nemusí so sebou na každú hodinu nosiť knihy s maľbami, fotografiami historických pamiatok.
- Interaktívna tabuľa znamená viac v jednom, t.j. zahŕňa v sebe nahrávač, prehrávač, videorekordér a i. Vyučovaciu hodinu tak môžeme oživiť videom, zvukovými efektmi a pod.
- Menšia náročnosť pri príprave výučbových materiálov, pretože pripravené nemusíme prepisovať ako kedysi. V ActivInspire ich môžeme veľmi jednoducho doplniť a editovať.

3 ZÁPIS DO 1. ROČNÍKA

Jedným z významných období v živote dieťaťa je nástup do školy. Pre dieťa je to prechod z obdobia „hier“ do obdobia „povinností“. Je to však aj obdobie zvýšenej záťaže pre rodičov.

V dnešnej náročnej, uponáhľanej dobe plnej moderných výtvarných techník, keď sa stále hovorí o dôležitosti vzdelania, akosi očakávame, že dnešné deti sa rýchlo, niektoré ešte v škôlke, naučia čítať, písať, počítať, dokonca zapnúť, vypnúť počítač, naštartovať internet či ovládať mobilný telefón.

Veľkým prínosom doby je zároveň skutočnosť, že detskí psychológovia, špeciálni pedagógovia a výchovní poradcovia sa čoraz viac sústreďujú na psychickú a sociálnu pripravenosť detí pred nástupom do školy.

3.1 Školská pripravenosť

Krátke obdobie medzi dovŕšením šiesteho a siedmeho roka dieťaťa je obdobím jeho vstupu do školy. Vstup dieťaťa do školy znamená v jeho živote a vývine vážny medzník (sociálny medzník). Dieťa získava novú rolu – rolu školáka. Začína sa obdobie, keď si dieťa musí plniť svoje školské povinnosti, ktorých plnenie podlieha spoločenskej kontrole. Škola mení doterajší režim dňa dieťaťa. Dieťa sa musí podrobovať presne stanovenému a záväznému školskému poriadku, správať sa disciplinovane. Musí sa zaobísť dlhšiu dobu bez rodičov a začleniť sa do nového kolektívu detí, ktorému sa musí podriaďovať a rešpektovať jeho mienku (Končeková, 2007, s. 156).

Dieťa musí byť na tieto nové podmienky pripravené. Hovoríme o pripravenosti dieťaťa na školu, o tzv. školskej pripravenosti. Podľa E. Končekovej (2007) o školskej pripravenosti dieťaťa možno hovoriť vtedy, ak dieťa dosahuje takú úroveň telesného, psychického (rozumového a citového) a spoločenského vývinu, ktorá mu umožňuje úspešne zvládnuť požiadavky školy. Je to teda súhrn predpokladov nevyhnutných pre úspešné zvládnutie všetkých nárokov školy.

U nás vstupujú deti do školy po dovŕšení šiestich rokov. Kalendárny vek je dôležitý, aj keď nie dostatočne spoľahlivý rozlišovací znak pre školskú pripravenosť. Nie všetky deti sú pripravené pre vstup do školy práve vo veku šiestich rokov. Môžeme sa stretnúť na jednej strane s deťmi, ktoré dosahujú školskú pripravenosť už pred dovŕšením šiestich rokov (možno ich predčasne zaškoliť), na druhej strane s deťmi, ktoré ani po dosiahnutí šiestich rokov nedosahujú školskú pripravenosť (možno im poskytnúť odklad školskej dochádzky). O predčasnom zaškolení alebo o odklade školskej dochádzky rozhodujú rodičia, ktorí môžu pri tom využiť vyjadrenie psychológa z Okresnej pedagogicko-psychologickej poradne. Niekedy sa používal a i teraz sa používa aj pojem školská zrelosť (Končeková, 2007, s. 156).

Predprimárne vzdelanie získa dieťa absolvovaním posledného ročníka vzdelávacieho programu odboru vzdelávania v materskej škole. Dokladom o získanom stupni vzdelania je osvedčenie o absolvovaní predprimárneho vzdelávania (Zákon č. 245 /2008 Z.z. o výchove a vzdelávaní (školský zákon) a o zmene a doplnení niektorých zákonov - §16, ods.2).

Presné ustanovenie nástupu dieťaťa do základnej školy možno nájsť v § 20 „Plnenie povinnej školskej dochádzky“ – Zákon č. 245 /2008 Z.z. o výchove a vzdelávaní (školský zákon) a o zmene a doplnení niektorých zákonov.

- Zápis do školy je evidenciou detí, ktoré dovŕšia do septembra daného kalendárneho roka predpísaný vek pre zaradenie do 1. ročníka základnej školy t.j. 6 rokov.

- Zákonný zástupca dieťaťa, prípadne ústav, ktorému bolo dieťa na základe súdneho rozhodnutia zverené do výchovy je povinný prihlásiť školopovinné dieťa na zápis do školy a dbať o to, aby dochádzalo do školy pravidelne a včas.
- Rodičia dieťaťa musia prísť na zápis do niektorej zo základných škôl, a to dokonca aj vtedy, keď už sú pevne rozhodnutí, že nástup do školy odložia.
- Samotný dátum narodenia však nemôže byť jediným kritériom rozhodnutia o nástupe dieťaťa do 1. triedy. Aj pred 1. septembrom sú deti, ktorých vývoj môže byť oneskorený, alebo majú iné problémy. V tom prípade môžu rodičia požiadať o odloženie školskej dochádzky. Budú potrebovať: žiadosť rodiča, potvrdenie od lekára a psychologické vyšetrenie. A naopak, po 1. septembri sa môžu narodiť deti vysoko inteligentné či s dynamickejšim vývojom. Vždy je pri tom potrebné rešpektovať individualitu dieťaťa a sledovať aj podnetnosť rodinného prostredia.

Preradenie späť do MŠ

Pokiaľ sa u žiaka prvého ročníka základnej školy v priebehu prvého polroka školského roka prejaví nedostatočná telesná alebo duševná vyspelosť na školskú dochádzku, môže orgán štátnej správy v školstve na základe návrhu riaditeľa školy a po prerokovaní so zákonnými zástupcami dodatočne odložiť plnenie školskej dochádzky na nasledujúci rok (Zákon NR SR 245/2008, § 34, ods. 2).

U nás je možné v prípade odkladu školskej dochádzky dieťaťa (z dôvodu fyzickej, kognitívnej, sociálnej, motivačnej a emocionálnej nezrelosti dieťaťa), okrem návštevy tzv. nultého ročníka ZŠ aj absolvovanie Rozvíjajúceho výchovno-vzdelávacieho programu (v MŠ), ktorého súčasťou sú konkrétne modelové metodické postupy napomáhajúce dieťaťu rozširovať vedomosti a zvládnuť tak nároky prvého ročníka ZŠ, ako aj elementárneho školského učiva (Daniels, 2012, s. 11).

Ide o výnimočné opatrenie a pre psychiku dieťaťa oveľa viac zaťažujúce než klasický odklad udelený ešte pred nástupom do školy. Nevydarený školský pokus zanechá v dieťati hlboké stopy. Aby sa týmto situáciám predchádzalo, je jednoduchšie po zápise do školy prihlásiť dieťa na vyšetrenie školskej zrelosti v centre pedagogicko-psychologického poradenstva.

- Každý rok prebieha zápis do základných škôl od 15. januára do 15. februára.
- Presný dátum zápisu určuje riaditeľ príslušnej školy.
- Na zápis je potrebný občiansky preukaz zákonného zástupcu, rodný list dieťaťa a v prípade zdravotne postihnutého dieťaťa aj doklad o jeho zdravotnom postihnutí.
- Ak je dieťa v čase zápisu choré, rodič alebo iný zákonný zástupca by sa mal obrátiť na riaditeľa školy a dohodnúť sa na spôsobe zápisu. Dieťa je možné zapísať aj v neprítomnosti na základe predložených dokladov.
- Zápis do základnej školy nie je limitovaný počtom žiakov. Pokiaľ sa po zápise rodič dieťaťa rozhodne pre inú školu, môže ho zapísať do tejto školy, predchádzajúcej škole však musí dať včas vedieť (nie je zákonom stanovená lehota, ale mali by to urobiť najneskôr do konca augusta), že jeho dieťa bude chodiť do inej školy.

Niektoré školy vyžadujú pri zápise poplatok (na školské pomôcky alebo ako zápisné). Ten však nie je povinný, iba dobrovoľný.

3.2 Kritériá školskej zrelosti

Skôr ako učiteľ pristúpi k dieťaťu s objektívnymi požiadavkami školy, musí poznať predpoklady, s ktorými dieťa vstupuje do školy. Čím viac vie o jeho životných podmienkach, o

rozvoji jeho myslenia a správania v predškolskom veku, tým úspešnejšie mu môže pomôcť prekonať ťažkosti pri vstupe do školy. Potom môže aj lepšie prispôbiť objektívne požiadavky školy úrovni dieťaťa.

Väčšina detí u nás získava svoju spôsobilosť na vstup do školy v materskej škole. Príprava detí v materskej škole zaznamenala výrazný kvalitatívny posun a chápe sa ako integrálna súčasť predškolskej výchovy, ktorá je orientovaná na celkový rozvoj osobnosti dieťaťa v duchu funkčnej životnej logiky.

Komplexnejšia charakteristika školskej zrelosti, ktorá sa posudzuje pri zápise detí do 1. ročníka ZŠ, obsahuje:

a) Telesnú zrelosť: zahŕňa celkový stav vývinu organizmu dieťaťa a jeho zdravia..

b) Rozumovú zrelosť: predpokladá sa diferencované vnímanie v oblasti vizuálnej a akustickej, dieťa je schopné rozlíšiť zvukovú a vizuálnu podobu slova, rozvíja sa logické myslenie (aj keď je stále spojené s konkrétnymi predmetmi a činnosťami), zvláda analýzu celku na časti (predpoklad pre zvládnutie výučby čítania, písania a počítania).

c) Percepčnú zrelosť: odráža sa v stupni rozvoja detskej kresby, ktorá je detailnejšia a v schopnosti napodobniť predložený tvar. Úzko súvisí s rozvojom jemnej motoriky, grafomotoriky a senzorickej koordinácie.

d) Citovú zrelosť: predpokladá sa relatívna emocionálna stabilita a zníženie impulzívnych reakcií v detských prejavoch, kladný vzťah k učeniu, školskej práci a samostatný postup od hry k cieľavedomej práci s dokončením úlohy.

e) Sociálnu zrelosť: spočíva v prijatí roly školáka a zvládnutí jednoduchých sociálnych situácií v škole, v prejavení potreby stykať sa s rovesníkmi a inými ľuďmi, spolupracovať, podriaďiť sa skupine a autorite učiteľa, dobre znášať odlúčenie od matky a blízkych.

V súvislosti s posudzovaním školskej zrelosti dieťaťa telesné predpoklady posudzuje lekár, duševný psychológ, avšak musí tu byť zabezpečená úzka spolupráca a celkové posúdenie dieťaťa, pretože medzi jednotlivými aspektami školskej zrelosti sa môžu často vyskytovať aj veľké rozpory a protirečenia.

Pri predchádzaní chýb z nesprávneho posúdenia školskej zrelosti sa zaužíval systém dvoch rovín. Prvú rovinu predstavujú učiteľky MŠ a ZŠ, druhá predstavuje komplexné vyšetrenie dieťaťa odborníkmi v centrách pedagogicko- psychologického poradenstva.

Školskú zrelosť dieťaťa posudzuje najskôr učiteľka v materskej škole a príslušný pediater posúdi telesnú vyspelosť a zdravie dieťaťa. Potom učiteľka základnej školy v súčinnosti (najlepšie s učiteľkou materskej školy) pri zápise detí do 1. ročníka diagnostikuje vnútornú a vonkajšiu pripravenosť dieťaťa prostredníctvom testu školskej zrelosti (v prípade potreby sa obracia na odborníkov pediatrov, psychológov a logopédov).

Na orientačné posudzovanie školskej pripravenosti sa najčastejšie používa Kernov test. U nás používaná Jiráskom upravená skrátená verzia obsahuje tri úlohy (Končeková, 2007, s. 159):

- 1) kresba ľudskej postavy (podľa predstavy),
- 2) napodobnenie písaného písma (podľa predlohy),
- 3) obkreslenie skupiny 10 bodiek (podľa predlohy).

Záverečné posúdenie školskej zrelosti sa zvyčajne vykonáva pri zápise detí do 1. ročníka, ktorý sa v podstate poníma ako evidencia detí, ktoré jej podľa dátumu narodenia podliehajú. Úlohy predkladané pred dieťa obsahujú kresbu postavy, spievanie piesne alebo recitovanie básničky,

určovanie farieb, identifikáciu priestorových a časových vzťahov, geometrických tvarov, počítanie predmetov do desať, porovnávanie viac – menej - rovnako... Úlohy sa vyskytujú v rôznej forme a každá škola má zvyčajne vypracovaný svoj systém, ale obsah testovania je rovnaký.

3.3 Čo by mal vedieť budúci prvák

- samostatne sa obliecť a obuť, pozapínať si gombíky a zaviazať šnúrky na obuvi,
- samostatne sa najesť, samostatne sa obslúžiť na WC, umyť si ruky, spláchnuť a pod.,
- správne vyslovovať všetky hlásky, vysloviť krátke slovo samostatne po hláskach,
- vyjadrovať sa plynule aj v zložitejších vetách,
- spočítať predmety do päť,
- interpretovať obsah krátkej rozprávky,
- poznať naspamäť detskú pesničku alebo básničku,
- kresliť pevné a neroztrasené línie, nakresliť postavu so všetkými základnými znakmi (hlava, krk, trup, ramená atď. – teda postava by mala byť anatomicky správne rozložená),
- vystrihnúť jednoduchý tvar podľa predkreslenej čiary,
- poznať základné odtiene farebného spektra (červená, zelená, žltá, oranžová, fialová, atď.),
- orientovať sa v priestore, vie, kde je “vpredu”, “vzadu”, “hore”, “dole”, “vpravo”, “vľavo”,
- mal by vydržať pri hre alebo inej činnosti 15-20 minút,
- mal by vedieť dokončiť začatú prácu alebo hru, nezačínať neustále niečo nové, neodbiehať,
- mal by si zvykať na nové prostredie a osoby bez väčších problémov (neplače, neskrýva sa za rodičov, neuteká),
- nemal by sa strániť spoločnosti ďalších detí, nemal by byť medzi nimi bojzlivý a plačlivý,
- nemal by byť agresívny, spory s deťmi by mal dokázať riešiť väčšinou bez bitky, hádky, vzdorovitosti,
- v jeho správaní by sa nemali prejavovať zlozvyky, ako napríklad: cmúľanie prstov, ohryzanie nechťov, časté pokašliavanie, žmurkanie, zajakávanie sa pri reči, pomočovanie sa,
- mal by ovládať prejavy slušného správania (pozdraviť, odzdraviť a pod.).

3.4 Dôvody na odklad školskej dochádzky

- dieťa sa narodilo medzi májom a augustom pred šiestimi rokmi,
- nemá záujem o učenie, nie je prirodzene zvedavé na nové veci, nekladie otázky,
- má problémy s výslovnosťou alebo nevie formulovať vety,
- dieťa je príliš malé na to, aby mohlo sedieť v školskej lavici,
- nevydrží sa sústrediť a nezapamätá si vetu,
- nedokáže sa orientovať v čase, neovláda priestorovú orientáciu,
- nevie dodržiavať základnú hygienu, samostatne sa obliekať, obúvať, vyzliekať, nevie jesť príborom,
- nepozná údaje o sebe (rodine, adresu, svoj vek),
- dieťa je nezrelé, neposedné, netrpezlivé.

4 PREDVÁDZACIE ZOŠITY K ZÁPISU DO 1. ROČNÍKA

V súčasnosti sú školy vybavené modernými učebňami, jazykovými laboratóriami, ba dokonca aj v klasických triedach sú umiestnené najmodernejšie IKT – rôzne interaktívne tabule. Preto je dobré to využiť nielen na rôznych hodinách vyučovacieho procesu, ale aj napríklad pri zápise žiakov do 1. ročníka, ako to robíme my. V tejto časti OPS si predstavíme predvádzací zošit, ktorý sme vytvorili v programe ActivInspire. Tento softvér ponúka pedagógom príjemné prostredie pre tvorbu interaktívnych materiálov využiteľných vo vyučovacom procese. Obsahuje množstvo nástrojov a bohatú knižnicu prostriedkov (Novacká-Hnatová-Fryková, 2011, s.6).

Informácie o aktuálnych verziách softvéru ActivInspire nájdeme na stránke <http://support.prometheanplanet.com/server.php?show=nav.15820>.

4.1 Kontext a rámec

Predvádzacie zošity „Princezná a drak“ a „Červená Čiapočka“ sú zasadené do

Typ školy: materská škola, predprimárne vzdelávanie

Východiská: Predpokladom úspešného využitia tejto interaktívnej pomôcky sú základné zručnosti pri práci s počítačom a zručnosti s obsluhou interaktívnej tabule. Predvádzacie zošity sú určené pre interaktívnu tabuľu ACTIVboard, ale je možné ich spustiť na ktorejkoľvek interaktívnej tabuli, alebo v počítači či notebooku, v ktorých je nainštalovaný program ActivInspire. Program si možno stiahnuť zdarma na <http://support.prometheanplanet.com/server.php?show=nav.21793>. Počítač alebo notebook nemusí byť pripojený na internet, ak nie sú v predvádzacích zošitoch priame prepojenia na internetové stránky.

4.2 Špecifikácia cieľovej skupiny

Predvádzacie zošity „Princezná a drak“ a „Červená Čiapočka“ sú určené pre

Kategória pedagogických zamestnancov: učiteľ

Podkategória: učiteľ pre primárne vzdelávanie (1. stupeň základnej školy), učiteľ pre predprimárne vzdelávanie (materská škola)

Vzdelávacia oblasť: integrované sú všetky oblasti ISCED 0

Škola: materská škola

4.3 Hlavný cieľ a čiastkové ciele

Hlavným cieľom je zistiť, či dieťa:

- vie spočítať predmety do päť
- vie interpretovať obsah krátkej rozprávky,
- pozná naspamäť detskú pesničku alebo básničku,
- vie kresliť pevné a neroztrásené línie, nakresliť postavu so všetkými základnými

znakmi (hlava, krk, trup, ramená atď. – teda postava by mala byť anatomicky správne rozložená),

- pozná základné odtiene farebného spektra
- vie sa orientovať v priestore, vie, kde je vpredu, vzadu, hore, dole, vpravo, vľavo,
- pozná základné geometrické tvary – štvorec, obdĺžnik, kruh, trojuholník
- pozná domáce zvieratká a voľne žijúce zvieratká
- správne vyslovuje všetky hlásky,
- vie sa vyjadrovať plynule aj v zložitejších vetách

Čiastkové ciele sú:

- uplatňovať inovatívne metódy pri zápise žiakov do školy – zisťovanie školskej zrelosti
- venovať pozornosť využívaniu IKT
- koordinovať skupinovú prácu a prácu s interaktívnou tabuľou
- rozvíjať jemnú motoriku rúk

4.4 Vymedzenie kompetencií

Kompetencie, ktoré má žiak získať:

- aktívne sa zapájať do vzdelávacieho procesu
- mal by vydržať pri hre alebo inej činnosti 15-20 minút,
- mal by vedieť dokončiť začatú prácu alebo hru, nezačínať neustále niečo nové, neodbiehať,
- mal by si zvykať na nové prostredie a osoby bez väčších problémov (neplače, neskrýva sa za rodičov, neuteká),
- nemal by sa strániť spoločnosťou ďalších detí, nemal by byť medzi nimi bojzlivý a plačlivý,
- mal by ovládať prejavy slušného správania (pozdraviť, odzdraviť a pod.).
- zapamätať si základné informácie
- získané informácie vedieť využiť v praxi
- dokázať primerane veku pracovať s interaktívnou tabuľou

4.5 Predvázací zošit „Princezná a drak“

Predvázací zošit „Princezná s drak“ je určený pre deti v predškolskom veku, ktoré prišli na zápis do 1. ročníka, ale je možné ho použiť aj v 1. ročníku, poprípade i vyšších ročníkoch, pri opakovaní.

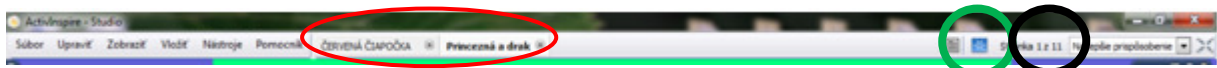
Je síce vytvorený pre zápis do 1. ročníka, ale učiteľ si z neho môže vybrať vhodné cvičenia a použiť ich aj v primárnom vzdelávaní (v matematike, slovenskom jazyku, prírodovede, výtvarnej výchove):

- na začiatku vyučovacej hodiny na zopakovanie si učiva
- v expozičnej časti hodiny pri výklade učiva
- vo fixačnej časti hodiny pri upevňovaní preberaného učiva
- v diagnostickej časti - pri kontrole a hodnotení získaných vedomostí (pracovný list je možné použiť ako písomnú prácu buď celý, alebo iba vybrané cvičenia)

Predvázací zošit

Je hlavným pracovným priestorom, kde pomocou interaktívnych nástrojov môžeme vytvárať obsah svojej prezentácie, vyučovacej hodiny. Počet stránok je neobmedzený, otvorených ich

môže byť niekoľko naraz a dokážete ho exportovať do iných formátov, prípadne vytlačiť. Predvádzací zošit je naša hlavná pracovná plocha, na ktorej môžeme otvoriť, pripraviť a predvádzať svoju prezentáciu alebo vyučovaciu hodinu. Predvádzací zošit sa zobrazuje v okne Predvádzací zošit – čistá biela plocha, 1. strana. Môžeme ich otvoriť niekoľko naraz (2 – 8) s voliteľným počtom strán. Ak máme otvorených viac predvádzacích zošitov, tie sa nám zobrazujú v titulkovom pruhu predvádzacieho zošita. Zobrazuje sa v ňom názov predvádzacieho zošita a aj názvy iných otvorených zošitov (Obrázok 1 – červený ovál), ďalej ostala možnosť prepínania sa medzi režimom návrhu a režimom prezentácie (Obrázok 1 – zelený krúžok): modrá snehová vločka je režim prezentácie, červená režim návrhu. V titulkovom pruhu sa následne zobrazujú informácie o konkrétnom čísle strany a celkovom počte strán (Obrázok 1- čierny krúžok).



Obrázok 1 Titulkový pruh predvádzacieho zošita



Obrázok 2 Úvodná snímka predvádzacieho zošita

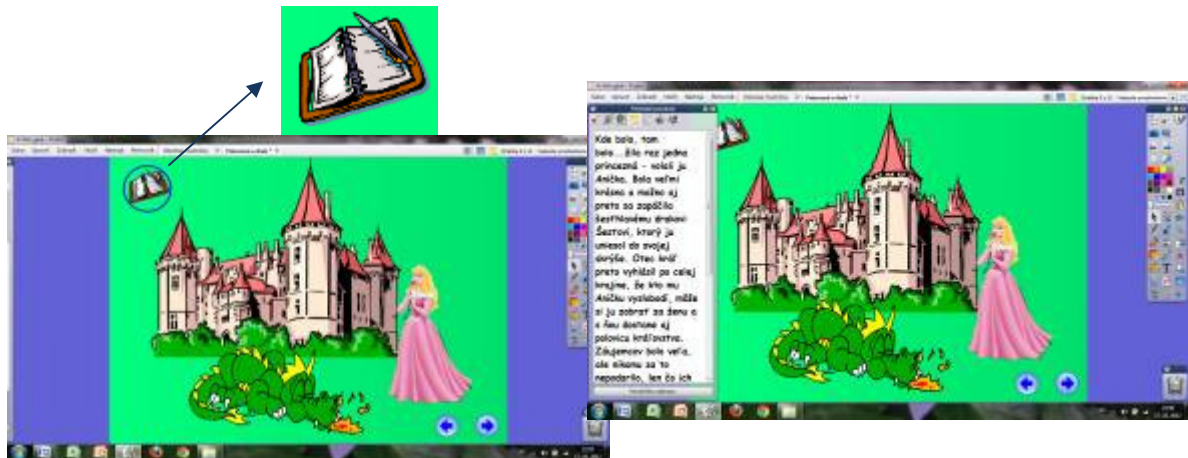
Zdroj: súkromný archív
obrázky: www.beruska8.cz

Titulná snímka obsahuje nadpis a meno autora predvádzacieho zošita. Na ďalšiu stránku sa dostaneme kliknutím na ikonku so šípkou (Obrázok 2 – červený štvorec).

Otvorili sme druhú stránku predvádzacieho zošita. Učiteľka motivuje budúcich prváčikov k práci s interaktívnou tabuľou rozprávky o princeznej, ktorú uniesol šesťhlavý drak. Môže si pritom pomôcť otvorením prehliadača poznámok, ak klikne na zošit v ľavom hornom rohu (Obrázok 3 – ľavý: modrý kruh). Keďže je tento zošit aktívny, kliknutím na neho sa nám prehliadač poznámok hneď otvorí a zobrazí sa v ľavom okraji (Obrázok 3 – pravý).

Kde bolo, tam bolo...žila raz jedna princezná - volali ju Anička. Bola veľmi krásna a možno aj preto sa zapáčila šesťhlavému drakovi Šesťovi, ktorý ju uniesol do svojej skrýše. Otec kráľ preto vyhlásil po celej krajine, že kto mu Aničku vyslobodí, môže si ju zobrať za ženu a s ňou dostane aj polovicu kráľovstva. Záujemcov bolo veľa, ale nikomu sa to nepodarilo, len čo ich

Šesťo všetkých zahubil. Kráľ už nedúfal, že sa mu Anička niekedy vráti domov. Ale... našiel sa ešte jeden odvážlivec princ z ďalekej krajiny, ktorému sa to možno aj podarí, ale musí zdolať veľa prekážok. Preto sa vás deti pýta: Pomôžete mu?

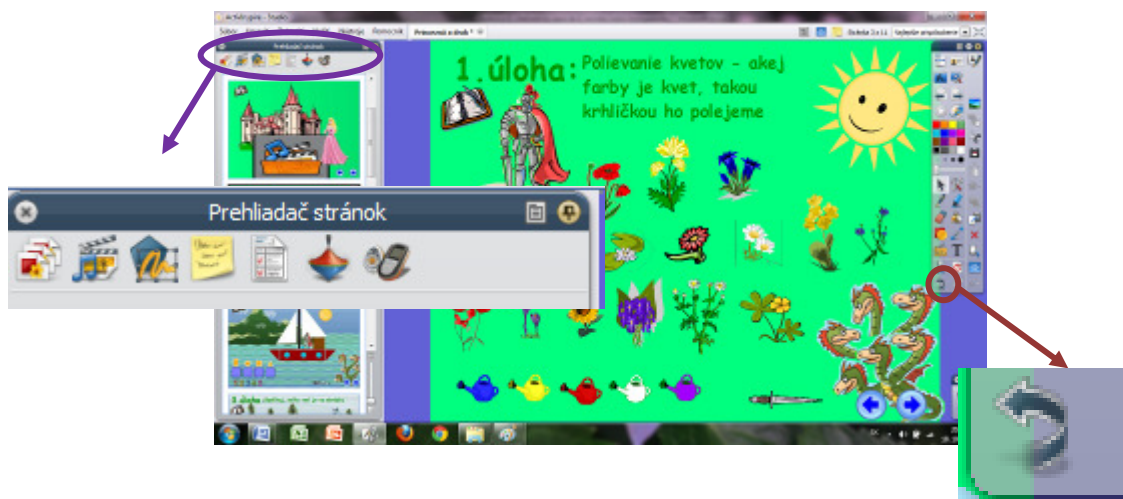


Obrázok 3 Prehliadač poznámok

Zdroj: súkromný archív
obrázky: www.beruska8.cz

V ľavom okraji predvážacieho zošita sa nachádzajú aj ostatné prehliadače, ktoré sú umiestnené na paneli prehliadačov (Obrázok 4 – fialový ovál).

Panel prehliadačov je jeden z najdôležitejších panelov, ktorý sa nám na ploche zobrazuje. Túto voľbu si takisto musíme navoliť cez hlavné menu v základnom nástrojovom paneli a podľa potreby si ju zapíname alebo vypíname. Samotný panel ponúka prácu so siedmimi prehliadačmi: prehliadač stránok, zdrojov, objektov, poznámok, vlastností, akcií a hlasovania. V týchto paneloch máme všetko názorne popísané, môžeme si len z panela vyberať tú voľbu, ktorú chceme aplikovať na strane. Pozorne si sledujeme kroky, ktoré realizujeme a vždy sa môžeme vrátiť späť cez krok dozadu (Obrázok 4 – hnedý krúžok).



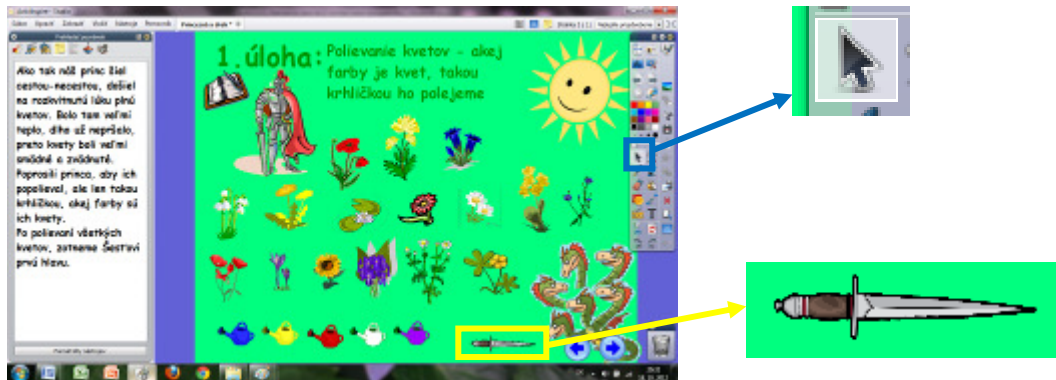
Obrázok 4 Panel prehliadačov

Úloha č.1: Polievanie kvetov

Otvárame tretiu stránku predvážacieho zošita (Obrázok 5). Na nej sa nachádza 1. úloha, ktorú žiaci riešia: Polievanie kvetov – akej farby je kvet, takou krhličkou ho polejeme. Učiteľka zisťuje, či žiaci poznajú farby a ako obratne narábajú s interaktívnym perom.

Ako tak náš princ šiel cestou-necistou, došiel na rozkvitnutú líuku plnú kvetov. Bolo tam veľmi teplo, dlho už nepršalo, preto kvety boli veľmi smädné a zvädnuté. Poprosili princa, aby ich popolieval, ale len takou krhličkou, akej farby sú ich kvety.

Ak úlohu správne splníte, drak Šesťo príde o prvú hlavu.



Obrázok 5 Polievanie kvetov

Zdroj: súkromný archív
obrázky: knižnica ActivInspire

Na stránke pracujeme s aktívnym prvkom **vybrať** (Obrázok 5 – modrý štvorec) - umožňuje kliknúť na objekt a označiť ho, alebo kliknúť a označiť pre výber viac objektov na ploche predvážacieho zošita. Je to ako kurzor počítačovej myšky.

Žiak, ktorý je pri tabuli, si vyberie kvietok na líuke, povie farbu kvietku a preniesie ku kvietku polievačku takej istej farby. Všetky polievačky sú vytvorené tzv. **kópiou potiahnutím**, čiže ak polievačku preniesieme zdola ku kvietku, na jej mieste zostane ďalšia polievačka tej istej farby.

Ak sme popolievali všetky kvietky, žiaci splnili prvú úlohu a tak sťali prvú hlavu draka Šesťa. Kliknutím na meč (Obrázok 5 – žltý obdĺžnik) zmizne jedna hlava. Ona sa vlastne iba presunie do dolnej vrstvy aktuálnej stránky. Každá stránka predvážacieho zošita má tri vrstvy: hornú, strednú a dolnú. Vďaka tomu môžeme pracovať s vrstvením objektov, prekryvať ich a vytvárať zaujímavé kompozície.

Po spustení programu ActivInspire sa automaticky zobrazí **hlavný panel nástrojov** (Obrázok 6 – čierny obdĺžnik) . Obsahuje výber nástrojov, pomocou ktorých môžeme vytvárať, vyberať a spracovávať rôzne typy objektov, ktoré na interaktívnej tabuli ACTIVboard vytvárajú dynamické a interaktívne vzdelávacie prostredie. Hlavný panel nástrojov je plávajúci, t.j. uchopíme ho a premiestnime na miesto obrazovky, kde nám to vyhovuje. Určité funkcie ActivInspire vieme využiť aj vtedy, ak pracujeme v inej aplikácii Windows, len v hlavnom paneli si musíme zvoliť voľbu **Nástroje pracovnej plochy**.

Po splnení prvej úlohy sa presunieme o jednu stránku ďalej, na ktorej nás čaká ďalšia úloha. Stránky otáčame pomocou aktívnych šípok v pravom dolnom rohu (Obrázok 6 – červený obdĺžnik), pričom kliknutím na ľavú šípku sa nám zošit pretočí o jednu **stránku späť** a kliknutím na pravú šípku sa dostaneme o jednu **stránku ďalej**. Tú istú funkciu nám urobia aj **tlačidlá pre otáčanie stránok** (Obrázok 6 – zelený obdĺžnik), ktoré sa nachádzajú na hlavnom paneli nástrojov. Okrem pretáčania strán prostredníctvom tlačidla ďalšia strana, môžeme vytvoriť v predvážacom zošite novú stranu, ak sa nachádzame na konci predvážacieho zošita.



Obrázok 6 Geometrické tvary

Zdroj: súkromný archív

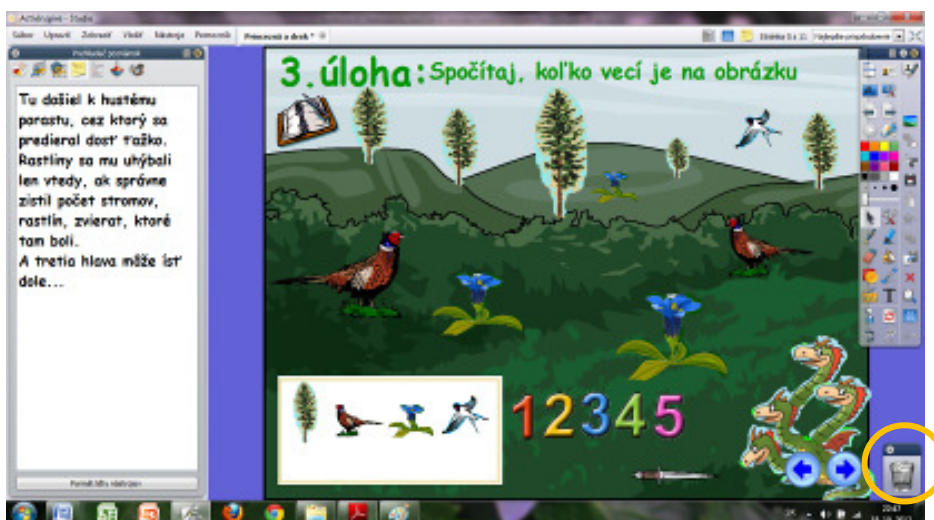
2. úloha: Spočítaj geometrické tvary a prirad' správne číslo (Obrázok 6)

Učiteľka zisťuje, či deti poznajú geometrické tvary, či vedia počítať do 5 a poznajú číslice.

Po dlhej ceste došiel princ k brehu mora. Tam práve kotvila jedna loď, ktorá ho prevezie na druhý breh len v tom prípade, že správne zistí počet geometrických tvarov, z ktorej je zložená. Ak sa vám to podarí, zotnete drakovi druhú hlavu.

Žiaci spočítavajú počet hlavných geometrických tvarov: obdĺžnikov, štvorcov, kruhov a trojuholníkov. Vyberú správne číslo a presunú ho do rámčeka pod príslušný geometrický tvar. Všetky čísla sú vytvorené **kópiou potiahnutím**.

Po vyriešení úlohy zotneme mečom drakovi druhú hlavu.



Obrázok 7 Sčítanie

Zdroj: súkromný archív
obrázky: knižnica ActivInspire

3. úloha: Spočítaj, koľko vecí je na obrázku

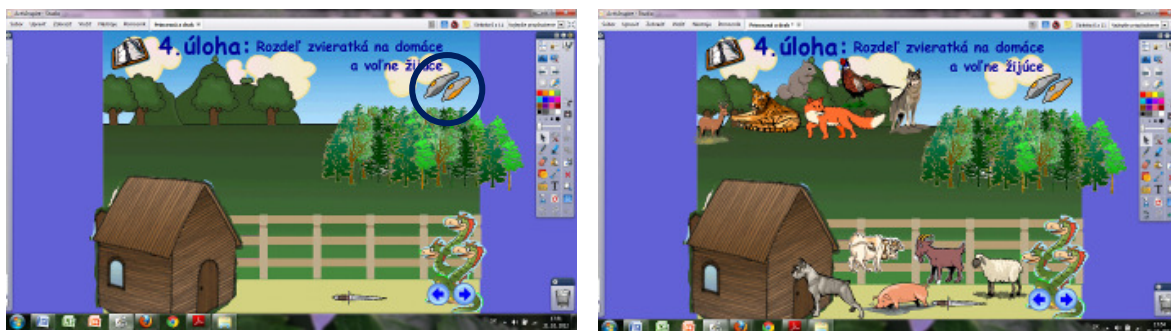
Učiteľka zisťuje počítanie do 5, poznávanie číslic a orientáciu v priestore.

Tu princ došiel k hustému porastu, cez ktorý sa predieral veľmi ťažko. Rastliny sa mu uhýbali len vtedy, ak správne zistil počet stromov, rastlín, zvierat, ktoré tam boli.

Žiaci sčítavajú veci a zvieratá podľa predlohy v bielom obdĺžniku (Obrázok 7) a k nim priradujú správne číslo (vytvorené kópiou potiahnutím).

Ak by presunuli nesprávne číslo, môžu ho vyhodiť do koša (Obrázok 7 – žltý kruh) a priradiť iné číslo.

Po vyriešení úlohy padla tretia hlava draka Šesť'a.



Obrázok 8 Triedenie zvierat

Zdroj: súkromný archív
obrázky: knižnica ActivInspire

Úloha č. 4: Rozdeľ zvieratká na domáce a voľne žijúce

Učiteľka zisťuje, či žiaci poznajú zvieratká a vedia, kde žijú.

Keď princ prechádzal cez hustý les, stretol veľa zvierat. Stretol aj také zvieratká, ktoré v lese nemajú čo robiť, lebo sa chovajú doma. Vašou úlohou je zistiť, ktoré zvieratká mohli stretnúť v lese, lebo sú voľne žijúce, a ktoré zvieratká nestretol v lese, lebo sú domáce. Z lesa postupne vyberajte zvieratká a správne ich priradte tam, kam patria.

Deti z lesa vyberajú obrázky zvierat, pomenujú ich a zaradia na správne miesto – domáce zvieratká dole za ohradu a voľne žijúce zvieratá hore do lesa (Obrázok 8 - vpravo).

Perá (Obrázok 8 vľavo – modrý krúžok) sú aktívnym prvkom **duálny používateľ** a kliknutím na nich sa zaktívnia dve perá, ktorými môžu naraz pracovať dvaja žiaci.

Zvládnutím úlohy zotneme Šesť'ovi ďalšiu hlavu.

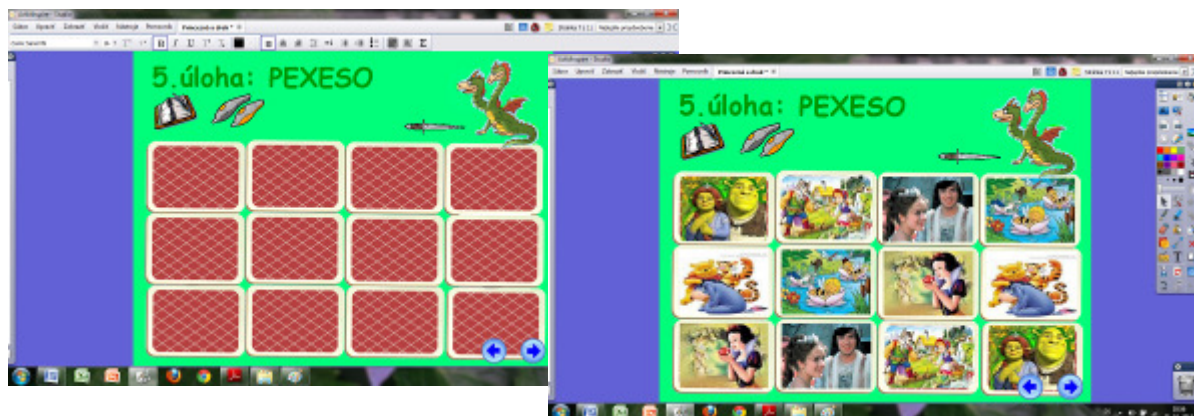
Úloha č. 5: Pexeso

Učiteľka zisťuje orientáciu detí v priestore, zrakové vnímanie a zapamätanie si obrázkov po ich zakrytí.

Táto úloha je veľmi ľahká. Určite poznáte hru pexeso. Ak postupným odkrývaním kariet nájdete dva rovnaké obrázky a poviete názov rozprávky, karty sa už nezatvoria. Ináč ich musíte znova zatvoriť a pokračuje ďalší hráč (Obrázok 9 - vľavo).

Po odkrytí všetkých kariet (Obrázok 9 - vpravo), zotme Šestovi predposlednú hlavu.

Túto úlohu môžu hrať dvaja žiaci naraz použitím nástroja **duálny používateľ** (Obrázok 8 vľavo – modrý kruh).



Obrázok 9 Pexeso

Zdroj: súkromný archív
obrázky: google – obrázky rozprávok

Úloha č. 6: Puzzle

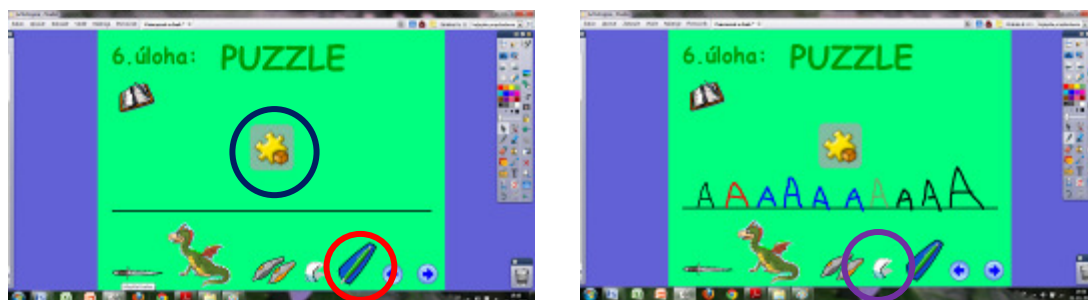
Učiteľka zisťuje orientáciu na tabuli, jemnú motoriku rúk pri písaní a pri presúvaní jednotlivých častí puzzle.

Ďalšia veľmi známa hra - puzzle. Kliknutím na obrázok v strede sa otvorí rozhádzané puzzle. Je oveľa zložitejšia ako pexeso, ale spoločne sa budeme snažiť správne poskladať obrázok jednej rozprávky. Vašou úlohou bude povedať názov tejto rozprávky.

Ale skôr ako začneme, napíšeme prvé písmeno mena našej princeznej. Ako sa volala?

Ak sa vám podarí splniť obe časti úlohy, zotnete poslednú hlavu draka.

Deti najprv povedia meno princeznej – **Anička**, prvé písmeno jej mena píšú na linajku na tabuľu. Pracovať môžu dvaja žiaci naraz – **duálny používateľ**.



Obrázok 10 Puzzle

Zdroj: súkromný archív

Písmenko A píšú aktívnym prvkom **pero** (Obrázok 10 vľavo – červený krúžok). Ak sa im to nepodarí, môžu to vygumovať aktívnym prvkom **guma** (Obrázok 10 vpravo – fialový krúžok) a napísať ešte raz. Pri tabuli sa môžu vystriedať všetci žiaci. Ak by nemali miesto na písanie, učiteľka môže stránku **resetovať** (Obrázok 11 – čierny krúžok), alebo **vyčistiť** aj

duplikovať stránku (Obrázok 11 – žltý krúžok).

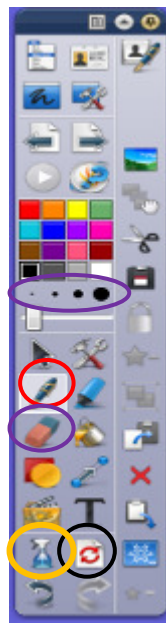
Všetky tieto aktívne prvky sa nachádzajú aj na hlavnom paneli nástrojov:

PERO - používa sa najčastejšie (Obrázok 11 – červený ovál). Vytvárať môžeme anotácie, písať a kresliť veľkosťou od 0 – 99 bodov a použiť môžeme rôzne farby.

GUMA - odstraňuje akékoľvek chyby, ktoré urobíme perom alebo zvýrazňovačom. Ako keby sme pracovali s klasickou gumou, len rozdiel je v možnosti nastavovania šírky (Obrázok 11 – fialový ovál).

VYČISTIŤ - používa sa k odoberaniu objektov zo stránky, môžete si vybrať či chcete zo stránky vymazať len anotácie (pripomienky), texty, obrázky, mriežky, pozadia alebo celú stranu, t. z. jej obsah.

VRÁTIŤ STRÁNKU - jedná sa vlastne o funkciu resetovania, kedy celý obsah strany bude resetovaný – vymazaný.



Obrázok 11 Hlavný panel nástrojov

Zdroj: predvážiací zošit ActivInspire

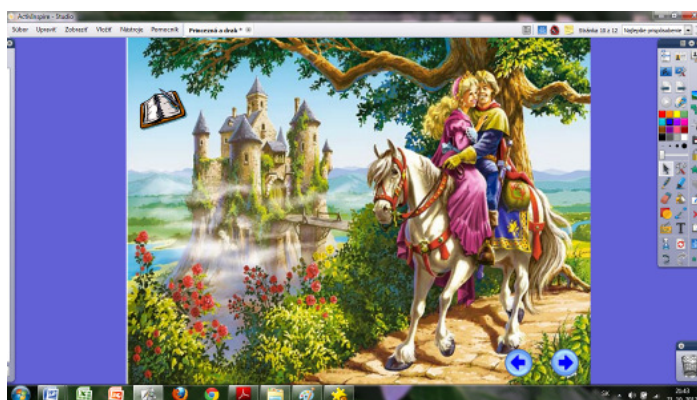
Ak žiaci splnili prvú časť úlohy – písanie písmena A, pokračujú v plnení druhej časti úlohy – skladanie puzzle. Kliknutím na ikonku puzzle v strede predvážacieho zošita (Obrázok 10 vľavo – modrý kruh) sa dostanú prepojením na rozhádzané puzzle, ktoré presúvajú prvkom výber a skladajú obrázok. Po zložení obrázka hádajú názov rozprávky (Obrázok 12 – Popoluška). Ak to uhádnu, odtnú drakovi Šesťovi poslednú hlavu. A princezná je vyslobodená!

Puzzle sú vyrobené pomocou programu Jigs@wPuzzle2, ktorý si môžeme stiahnuť z internetu na tejto adrese www.tibosoft.com/download.htm.



Obrázok 12 Popoluška

Zdroj: <http://adamdebmar.sk/>



Obrázok 13 Vyslobodenie princeznej

Zdroj: <http://skolademandice.edupage.org/>

S vašou pomocou princ vyslobodil princeznú. Kráľ, tak ako sľúbil, dal Aničku princovi za ženu a s ňou aj polovicu kráľovstva. A žili šťastne, kým nepomreli.



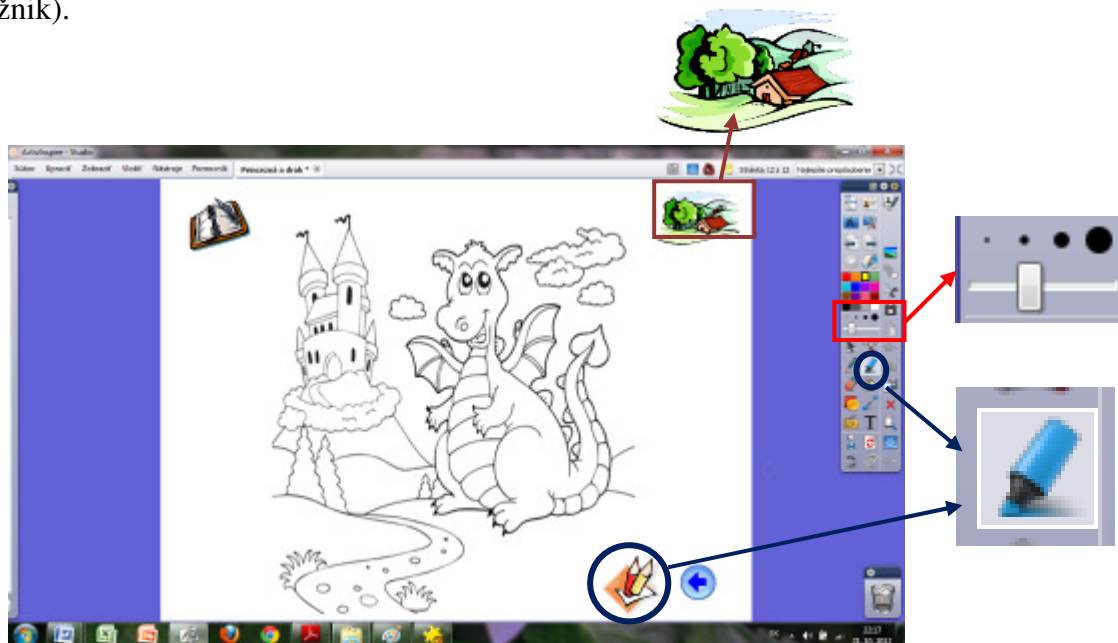
Obrázok 14 Maľovanie zalieváním

Zdroj: knižnica ActivInspire

A teraz sa pohrajeme s farbičkami a farbami.

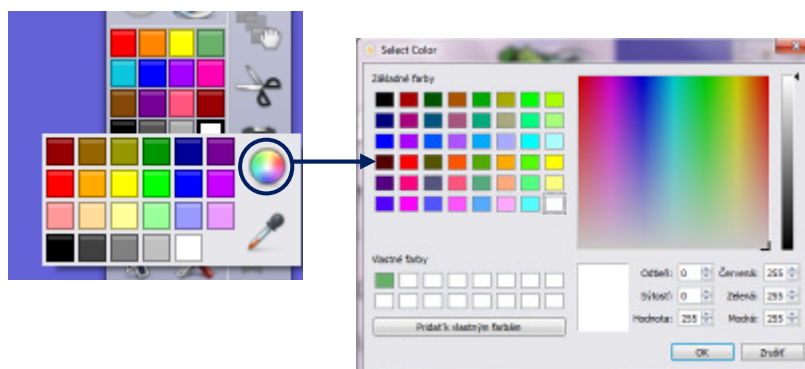
Žiaci vyfarbujú obrázok tzv. zalievaním farbou (Obrázok 14 – čierny krúžok). Farbu si vyberú z hlavného panela nástrojov (Obrázok 15 – zelený štvorec). Ak by sa chceli vystriedať všetci žiaci, môžu obrázok vyčistiť kliknutím na ikonku (Obrázok 14 – červený krúžok).

Ďalší obrázok vyfarbujú žiaci **perom** alebo **zvýrazňovačom**, ktorý sa im zaktívni klikom na ikonku (Obrázok 15 – modrý kruh). Farbu si vyberú z palety farieb (Obrázok 14 – zelený štvorec). Zároveň si vyberú hrúbku pera alebo zvýrazňovača (Obrázok 15 – červený obdĺžnik).



Obrázok 15 Vyfarbovanie

Zdroj: www.purpulo.com

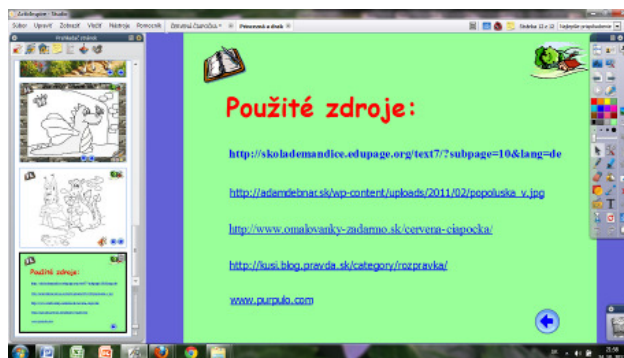


Obrázok 16 Paleta farieb

Zdroj: Activ Inspire

Ak chceme farbu na palete zmeniť, klikneme pravou myškou pera a zobrazí sa nám ikonka (Obrázok 16 – vľavo). Kliknutím na modrý krúžok dostaneme ešte väčší výber farieb (Obrázok 16 – vpravo).

Kliknutím na obrázok v hornom pravom rohu (Obrázok 15 – hnedý obdĺžnik) sa dostaneme na prvú stránku predvážacieho zošita.



Obrázok 17 Použité zdroje

Zdroj: súkromný archív

Posledná stránka predvádzacieho zošita uvádza použité zdroje, na ktoré keď klikneme, prepojíme sa na príslušný internetový zdroj.

4.6 Predvádzací zošit „Červená Čiapočka“

Zápisu žiakov do 1. ročníka predchádza krátky kultúrny program, ktorý pripravili žiaci základnej školy, ale predvedú sa aj samotní predškolační rôznymi básničkami a pesničkami. Pri použití tohto predvádzacieho zošita na zápise, môžeme predtým využiť divadielko, ktoré nacvičíme so staršími deťmi na motívy prebásnenej rozprávky Františka Hrubína.

Červená Čiapočka

František Hrubín (preložil Milan Rúfus)

„Kam, Červená Čiapočka?“

„Idem podľ a potôčka.
Ale ty, vlk, čo tu chceš?“

„Zháňam pod zub trochu trávy,
od trávy mi dobre trávi.“

„Vĺčko, vĺčko, neklameš?
Vlci trávu nejedia.“

„To dievčatká nevedia!“

„Vedia, pán vlk, dobre vedia,
ale odkiaľ, nepovedia.
Ani náš pes trávu nerád,
radšej kosti pooberá.“

„Ja som vlk, nie pes!
Ja ť a ľahko môžem zožrať!“

„Trávu jedz, keď je ti dobrá,
máš jej plný les!“

„Čo to máš v tom košíčku?“
„Koláčik a kytičku!“

„Komu nesieš košíček?“

„Starej mame, má nám mena.
Trošku som už unavená,
už je to len kúštiček.“

„Pomôžem ti, podrž sa ma!“

„Nie! Ja radšej chodím sama!“

„A čím je tvoj ocko, čím?
Nech si za ním odskočím...“

„Otecko je horárom.
Pozná v lese každý strom
a má oheň v karabíne.“

„Ach tak, to je niečo iné!
Dneska si ho nevidela?“

„Práve teraz vlkov strieľa,
neďaleko hentých stromov.
Mám ti naňho zavolať?“

„Nemám kedy, bežím domov.
A pozdravuj starú mať!“

*Deti, poznáte rozprávku o Červenej Čiapočke?
Učiteľka vedie s deťmi krátky rozhovor o rozprávke.*

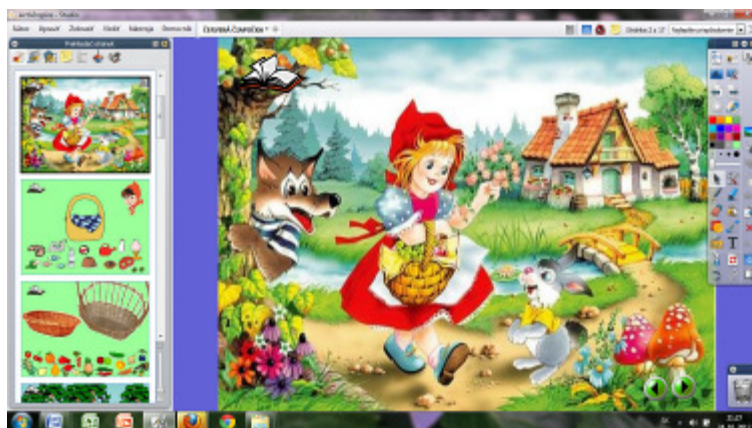
*My sa teraz spoločne vyberieme do rozprávky a budeme putovať spolu s Červenou Čiapočkou
cez hustý les až do chalúčky, kde býva jej stará mama.*



Obrázok 18 Červená Čiapočka

Zdroj: súkromný archív
obrázok: www.gify.nou.cz/

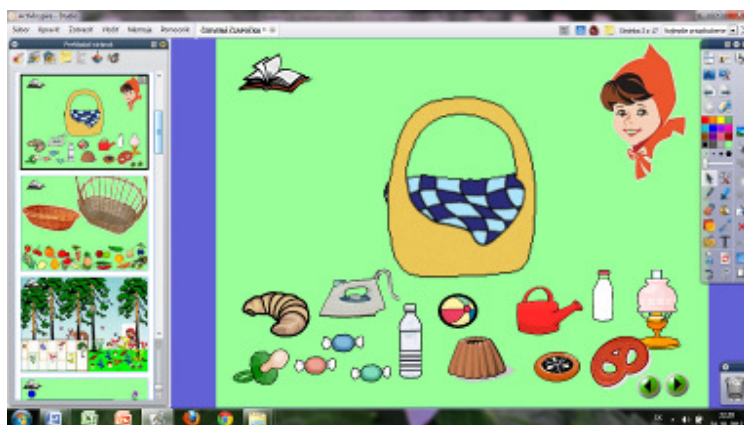
Prvá stránka zošita uvádza názov predvážacieho zošita a autora, kto ho vypracoval.



Obrázok 19 Prehliadač stránok

Zdroj: <http://bebi1998.blog.cz/>

Na ľavom okraji je zobrazený prvý z prehliadačov - **prehliadač stránok**, kde sú zobrazené všetky stránky predvážacieho zošita (Obrázok 18 – ľavý okraj).



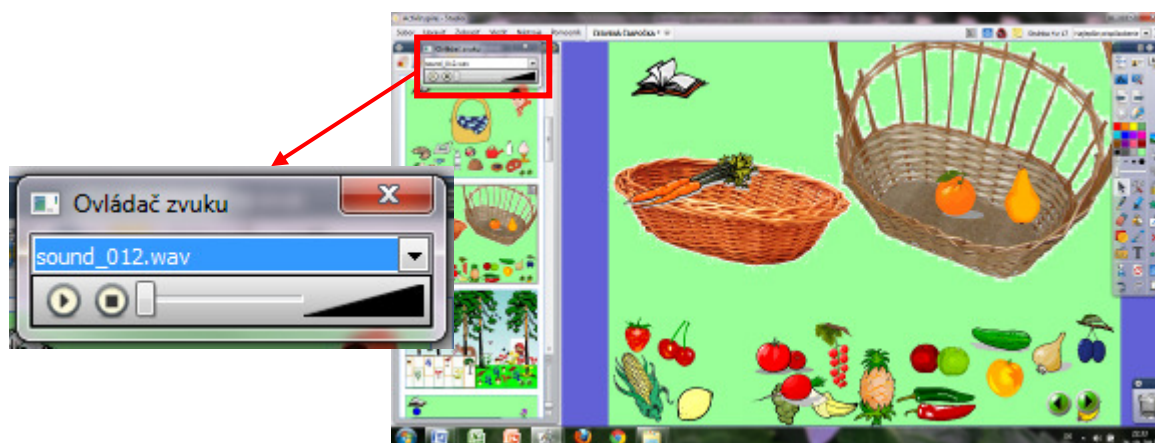
Obrázok 20 Presúvanie

Zdroj: súkromný archív
obrázky: knižnica ActivInspire

Jedného dňa mamička požiadala Červenú Čiapočku, aby išla k starej mame zablahoželať jej k meninám, lebo bolo Anny a babka sa volala Anka, Anička, a odniesla jej nejaké darčeky. Starká bývala za lesom, preto mamička Červenej Čiapočke nakázala, aby sa nikde a s nikým nezastavovala a aby babičku pekne pozdravila.

1. úloha: Presuň do košíčka darčeky, ktoré zobrala Čiapočka babke k sviatku.

Deti presúvajú vhodné darčeky do košíka. Učiteľka sleduje ich pohotovosť a výber darčkov.



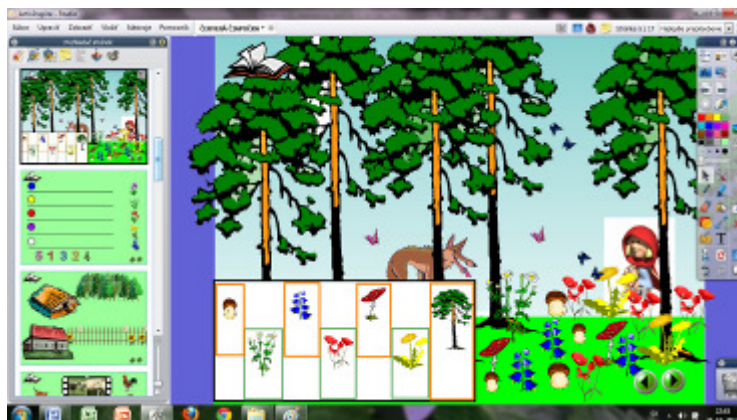
Obrázok 21 Kontajnery

Zdroj: súkromný archív
obrázky: knižnica ActivInspire

2. úloha: Učiteľka sleduje, či deti rozoznajú ovocie a zeleninu a vedia ju pomenovať.

Kedže babička bola aj trochu nachladená, mamička kázala zobrať Čiapočke do košíka rôzne ovocie, aby mala babka dostatok vitamínov a čím skôr sa uzdravila.

Deti triedia ovocie do veľkého košíka a zeleninu do menšieho košíka. Zároveň pomenúvajú, čo presúvajú. Presúvanie je spojené s **ovládačom zvuku**, ktorý sa zapne v momente presunu do košíka (Obrázok 21 – červený obdĺžnik). Stránka je vyrobená formou **kontajnerov**, tj. ak do ľavého košíka vložíme zeleninu, tá tam zostane, ale ak tam vložíme ovocie, ktoré patrí do pravého veľkého košíka, hneď sa vráti späť na pôvodné miesto.



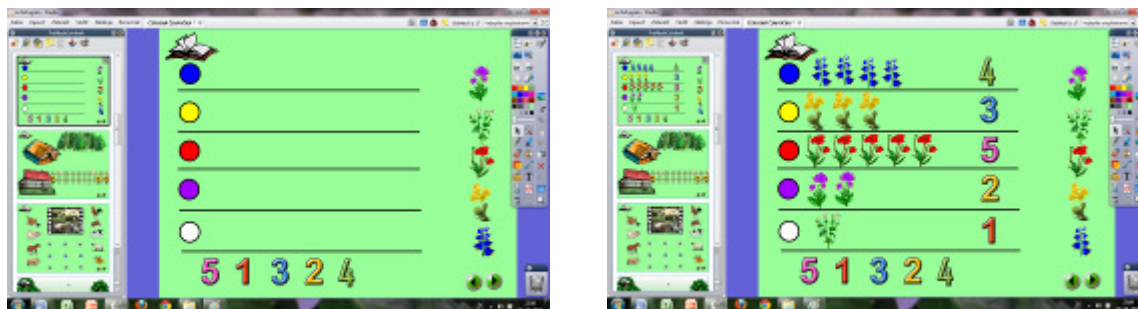
Obrázok 22 Bodková matematika

Zdroj: súkromný archív
obrázky: knižnica ActivInspire
www.gify.nou.cz

3. úloha: Učiteľka sleduje, či deti vedia počítať do 5 a daný počet zapísať bodkami.

Ako tak naša Čiapočka ide po lese, videla tam pekné kvietky a rozhodla sa, že ich natrhá a zanesie starkej. Určite sa im poteší. I natrhala kvety, ktoré práve kvitli na čistinke. Okrem

kvetov tam boli stromy a rástli huby. Vašou úlohou je zistiť počet a zapísať ho guľčkami do príslušných políčok.



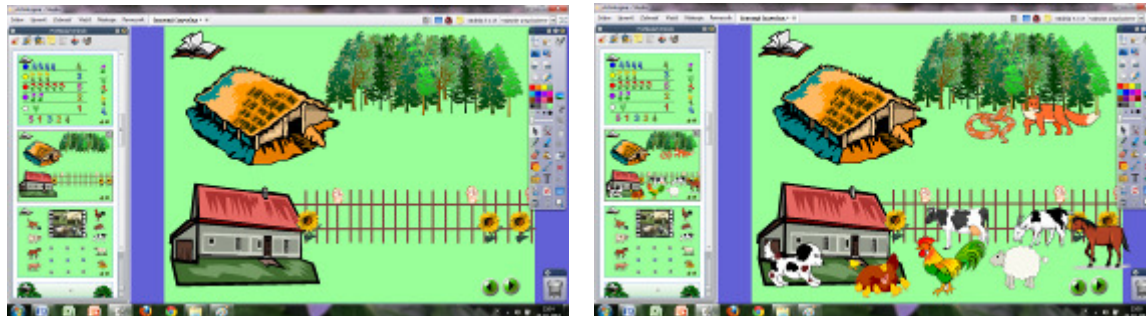
Obrázok 23 Kytica kvetov

Zdroj: súkromný archív
obrázky: knižnica ActivInspire

4. úloha: Deti k príslušným farbám presúvajú daný počet kvetov a číslo.

Čiapočka sa rozhodla, že zostaví peknú kyticu pre babku, v ktorej bude: 5 červených kvetov, 3 žlté, 4 modré, 1 biely a 2 fialové kvety.

Kvety aj čísla sú utvorené **kópiou potiahnutím**, tzn. presunutím kvetu alebo čísla na linajku, na jej mieste zostane ďalší taký istý kvet či číslo, tzv. kópia (Obrázok 23 – vpravo).

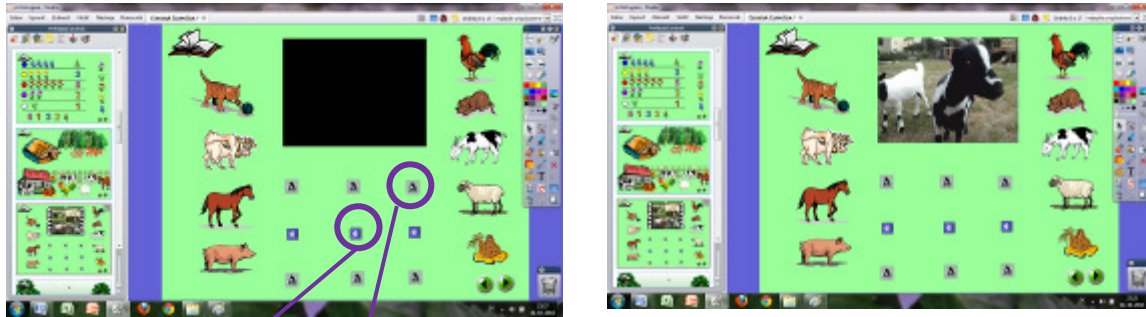


Obrázok 24 Zvieratá

Zdroj: súkromný archív
obrázky: knižnica ActivInspire

5. úloha: Deti triedia zvieratká zo stajne na domáce, ktoré presúvajú k domčeku, a voľne žijúce, ktoré presúvajú do hustého lesa. Učiteľka zisťuje, či deti poznajú domáce a voľne žijúce zvieratá a či ich vedia pomenovať.

S kyticou v ruke sa vydala chodníčkom cez les a cestou stretla rôzne zvieratká. Videla aj také zvieratká, ktoré v lese nemali čo robiť, lebo ich ľudia chovajú doma ako domáce zvieratká. Pomôžete Čiapočke ich roztriediť?



Obrázok 25 Zvuky zvierat



Zdroj: súkromný archív
obrázky: knižnica ActivInspire

6. úloha: Poznáte zvieratká aj podľa zvuku?

Na stránke 8 sa nám na čiernej obrazovke (Obrázok 25 – vľavo) spustí video domácich zvierat. Deti hovoria, o ktoré zvieratká ide. Po skončení videa učiteľka púšťa deťom zvuky zvierat kliknutím na tlačidlá (Obrázok 25 – fialové krúžky) a deti hádajú, ktorému zvieratku zvuk patrí a to zvieratko presunú k tomuto zvuku.

7. úloha: Hľadanie vlka

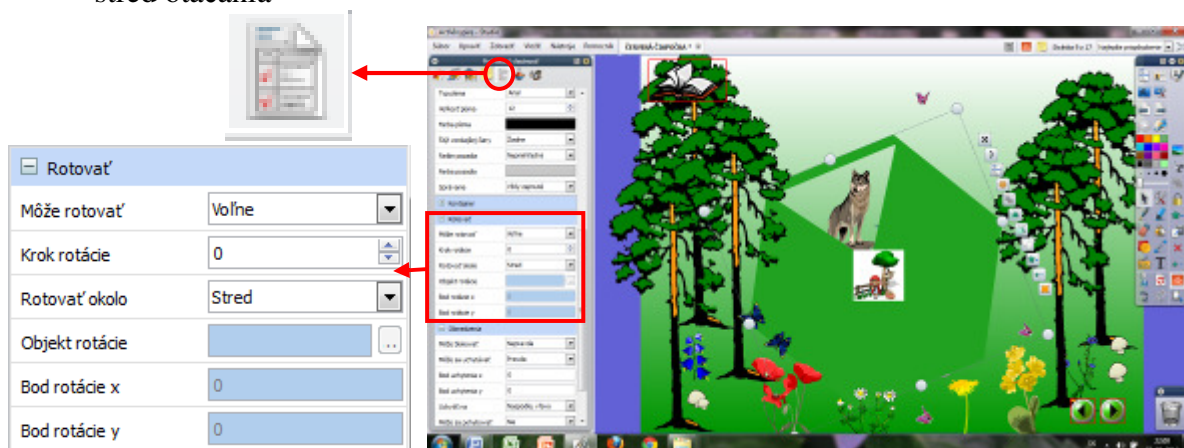
Tu zrazu sa pred Čiapočkou objavil veľký sivý vlk. Poznáte ho?

Učiteľka otáča šesťuholník, pod ktorým sa objavujú zvieratká. Deti hádajú, o aké zvieratká ide a hľadajú vlka.

Zelený šesťuholník má obmedzený pohyb, ktorý sme obmedzili cez **prehliadač vlastností** – rotácia (Obrázok 26 – červený kruh a štvorec).

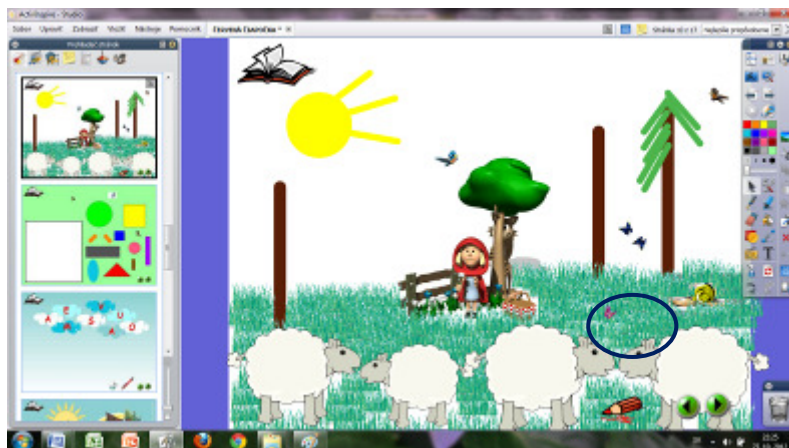
Obmedzenia rotačného pohybu objektov nám dovoľujú nastaviť:

- smer povolenej rotácie objektu (voľne, v smere, v protismere hodinových ručičiek)
- krok otáčania (v intervale od 0 do 360)
- stred otáčania



Obrázok 26 Hľadanie vlka

Zdroj: súkromný archív
obrázky: knižnica ActivInspire



Obrázok 27 Dokresľovanie obrázkov

Zdroj: súkromný archív
obrázky: knižnica ActivInspire
www.gify.nou.cz

8. úloha: Dokresľovanie obrázkov

Učiteľka zisťuje, či deti vedia kresliť rôzne čiary – rovné, krivé.

Na ďalšej čistinke sa pásli zablúdené ovečky, ktorým však chýbali na kožuškoch kudrlinky. Boli tam aj stromy, ktorým chýbali konáre a slniečko, ktorému odpadli líče. Nakreslite im ich?

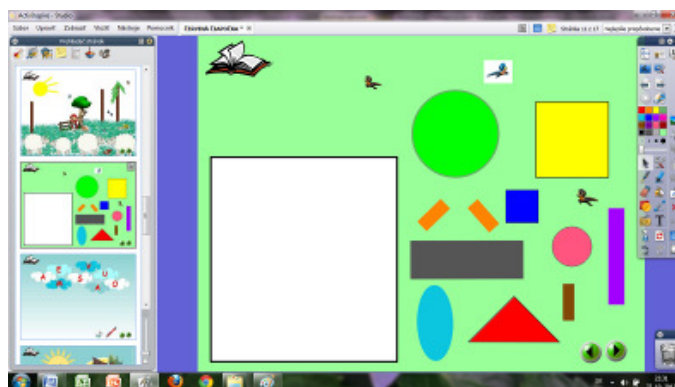
Deti dokresľujú obrázky pomocou **pera** (Obrázok 27 – modrý ovál).

9. úloha: Skladanie obrázkov z geometrických tvarov

Učiteľka zisťuje, či deti poznajú geometrické tvary.

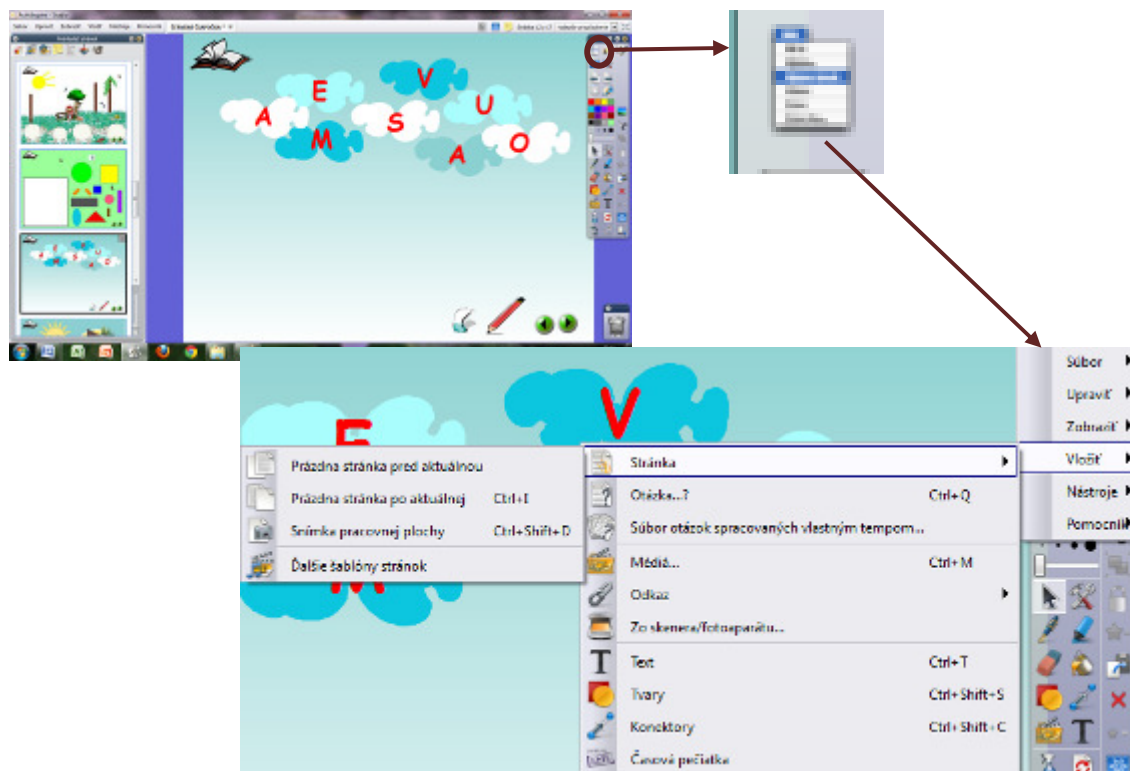
Vlk sa vypytoval Čiapočky, kam ide, kde babička býva. Ona mu všetko vyzprávala a povedala, že ide k babke, ktorá býva v domčeku za lesom. Z geometrických tvarov zostavte postavu babky a domček.

Deti zostavujú postavu babky a domček (Obrázok 28).



Obrázok 28 Skladanie obrázkov

Zdroj: súkromný archív



Obrázok 29 Vkladanie čistej stránky

Zdroj: súkromný archív

10. úloha: Kreslenie postáv

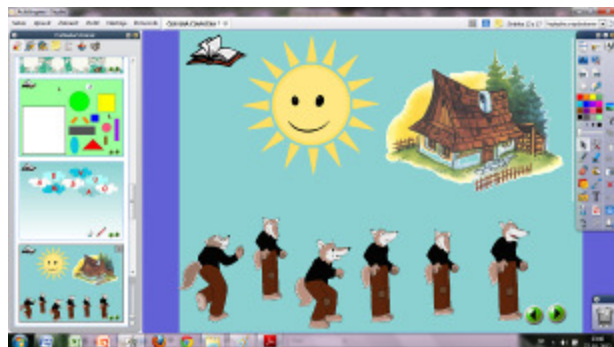
Učiteľka zisťuje, či deti poznajú písmeno A a ako dokážu nakresliť ľudskú postavu.

Pamätáte sa deti, ako sa volala babka? Ktorým písmenkom začína jej meno? Nájdite ho a zakrúžkujte.

Deti krúžkujú obláčiky s prvým písmenkom babičkinho mena - A.

Kto z vás by vedel nakresliť babku alebo Červenú Čiapočku?

Deti kreslia postavičky aktívnym prvkom **pero**, pričom si vyberú hrúbku a farbu z palety . Ak by sa zmýlili, môžu si to vygumovať aktívnym prvkom **guma**. Ak by viacerí žiaci chceli kresliť postavu, môžeme do predvážacieho zošita vložiť prázdnu stránku. Kliknutím na ikonku **hlavné menu** v hedom krúžku (Obrázok 29) sa nám zobrazí šesť zložiek, ponúkajúcich rôzne možnosti práce s ActivInspire a jeho nastavenie tak, aby sme čo najefektívnejšie vedeli využívať potrebné nástroje a funkcie. Vyberieme si **Vložiť – Stránka – Prázdna stránka pred (po) aktuálnej**.

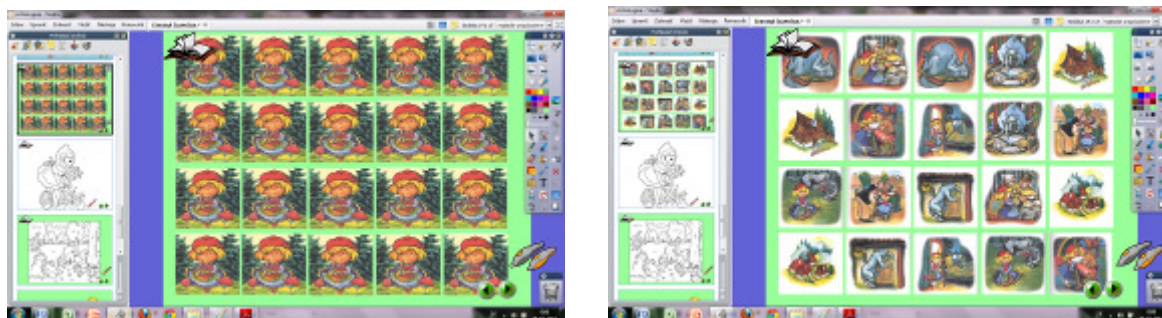


Obrázok 30 Rovnaké obrázky

Zdroj: súkromný archív
obrázky: knižnica ActivInspire

11. úloha: Deti zakrúžkujú dvoch rovnakých vlkov (Obrázok 30).

Medzitým vlk utekal k babke do chalúčky, zjedol babku a ľahol si namiesto nej do postele. Keď prišla Čiapočka, zjedol aj ju a zachrápal. Silný chrapot prilákal k chalúpke horára, ktorý keď videl vlka, zastrelil ho a vyslobodil babku aj Červenú Čiapočku.

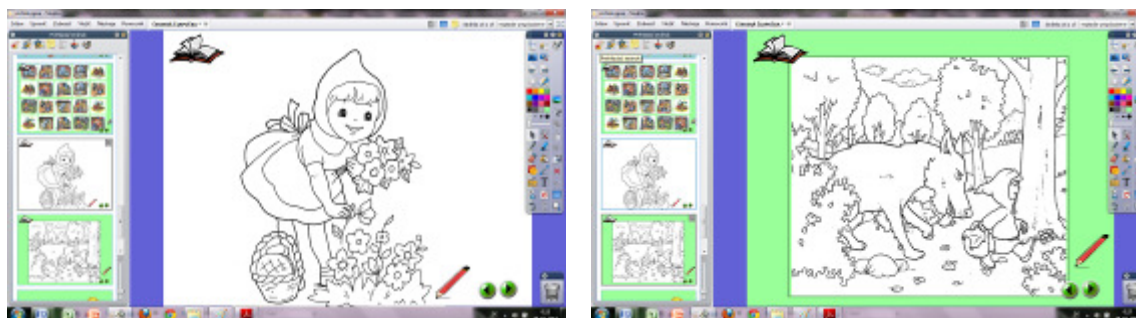


Obrázok 31 Hráme pexeso

Zdroj: súkromný archív

12. úloha: Hráme pexeso

Poznáte hru pexeso? Teraz sa ju zahrajeme. Môžu hrať dvaja žiaci naraz (Obrázok 31).



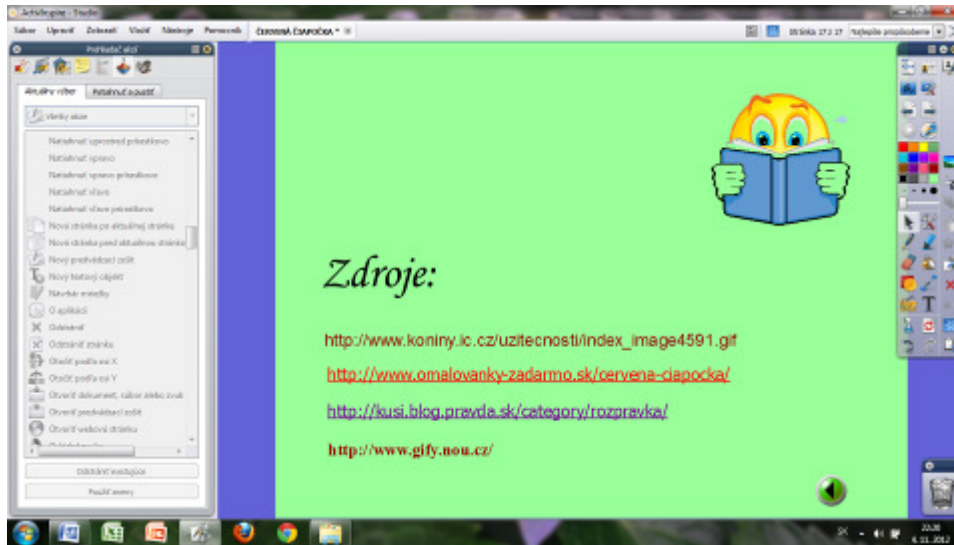
Obrázok 32 Zahrajme sa s farbičkami

Zdroj: <http://www.omalovanky-zadarmo.sk/>

13. úloha: Maľovanie obrázkov

*Babka sa spolu s Červenou Čiapočkou poďakovali horárovi za vyslobodenie. A na strome visel zvonec a rozprávke je koniec. Páčila sa vám?
Ešte si môžete vymaľovať obrázky.*

Ak nám zvýši ešte trochu času, môžeme sa so žiakmi trochu pohrať – maľovaním obrázkov (Obrázok 32). Použijeme pritom prvok **pero** alebo **zvýrazňovač**. Keďže potrebujeme pritom viac farieb, aspoň si žiaci lepšie precvičia a zdokonalia sa pri výbere hrúbky pera a výbere farieb, ktoré budeme vyberať zo širšej ponuky palety farieb.



Obrázok 33 Použité zdroje

Zdroj: súkromný archív
obrázok: <http://www.koniny.ic.cz/>

Posledná stránka predvážacieho zošita uvádza použité zdroje. Kliknutím na obrázok smajlíka sa dostaneme na prvú stránku zošita.

5 POZNÁMKY K PRÁCI S PREDLOŽENÝMI PREDVÁDZACÍMI ZOŠITMI

S interaktívnou tabuľou sa deti stretli prvýkrát, lebo v materskej škole interaktívnu tabuľu nemajú. Spočiatku sa báli, ale stačilo, aby si prácu s tabuľou vyskúšali a strach sa vytratil. V závere už chceli byť pri tabuli stále.

Učiteľka zisťovala, do akej miery sú žiaci pripravení pre vstup do základnej školy, ale deti prácu s tabuľou brali ako hru. Dobre sa zabavili. Najviac ich zaujalo triedenie zvierat - kontajnery, presúvanie, pexeso a maľovanie.

Veľmi sa im páčilo hádanie zvukov zvierat a video o domácich zvieratkách. Keďže deti pochádzajú z dediny, poznali a pomenovali všetky domáce zvieratká.

Problémy mali so zložením puzzle. Pomocnú ruku im teda podali rodičia, ktorí si takisto chceli vyskúšať prácu s interaktívnou tabuľou. Nebolo to jednoduché, ale spoločnými silami nakoniec obrázok zložili.

5.1 Možnosti použitia predvádzacích zošitov

- a) Priamo na zápise do 1. ročníka v učebni alebo v triede, ktorá je vybavená interaktívnou tabuľou, dataprojektorom, počítačom. Učiteľka spustí predložený predvádzací zošit na interaktívnej tabuli a žiaci postupne riešia úlohy, ktoré učiteľka doprevádza slovom. Žiaci sa pri tabuli postupne striedajú.
- b) Ak by sa zdal predvádzací zošit príliš veľký, čiže zápis zdlhavý, je možné niektoré stránky zošita (úlohy) preskočiť.
- c) Niektoré úlohy z predvádzacieho zošita môžu žiaci riešiť aj v základnej škole v primárnom vzdelávaní, ak preberajú príslušnú tému a daná úloha je vhodná na zopakovanie si učiva k tejto téme.
- d) V primárnom vzdelávaní v učebni, kde je dostatok počítačov alebo notebookov pre každého žiaka a je tam aj interaktívna tabuľa s dataprojektorom. Jeden žiak je pri tabuli, ostatní to isté cvičenie riešia na svojom počítači.
- e) Pri samovzdelávaní - napr. doma. Ak žiak nebol v škole z rôznych dôvodov, napr. choroby, môže si predvádzací zošit vyplniť sám a potom dať skontrolovať učiteľke.

5.2 Pracovné listy ako pomôcky pri práci s predvádzacími zošitmi

Zvýšenú aktivitu žiaka na vyučovaní dosiahneme vytvorením pracovných listov pre žiakov ku každému predvádzaciemu zošitu. Takto žiaci aktívne pracujú buď pri tabuli, alebo samostatne. Takýmto spôsobom učiteľ rozvíja frontálnu prácu a zároveň aj samostatnú prácu žiakov.

Vhodné cvičenia, ktoré sú v predvádzacom zošite, sú aj v pracovnom liste pre žiaka.

Vytvorením pracovných listov odbúrime neproduktívne opisovanie textov z tabule do zošita a tým urýchlíme prácu žiakov.

Pracovný list môže slúžiť aj ako doplnok domácej prípravy žiaka.

5.3 Klady, nedostatky a riziká pri využívaní predvádzacích zošitov

Klady:

- osvedčená súčinnosť práce pri interaktívnej tabuli s pracovnými listami
- aktívne zapájanie sa žiakov do vyučovacieho procesu

- zvyšovanie zručnosti žiakov s obsluhou interaktívnej tabule
- formou hry si žiaci zopakujú a precvičia učivo
- takto koncipovaná výučba pôsobí na všetky zmysly žiakov
- hravým opakovaním motivujeme žiakov zapamätať si čo najviac z preberaného učiva
- hravým spôsobom rozcvičovať jemnú motoriku rúk – skladanie obrázka, vyfarbovanie
- predvážací zošit je možné využiť v každej časti vyučovacej hodiny
- pripravené pomôcky sú dlhodobo využiteľné a môžu nahradiť absentujúce učebnice, či pracovné zošity
- nie je potrebné pripojenie na internet

Nedostatky a riziká:

- nie pri všetkých cvičeniach je vytvorená spätná väzba, či priama kontrola správnosti vyplnenia jednotlivých cvičení. Kontrolu priamo na hodine robia žiaci spolu s učiteľom. Ak žiak vyplňuje pracovný zošit doma, kontrolu mu urobia rodičia alebo neskôr učiteľ v škole.
- v používanom počítači či notebooku, musí byť nainštalovaný program ActivInspire, ináč sa pracovný zošit nespustí
- zvýšené nároky na učiteľa pri tvorbe interaktívnych cvičení, odborná znalosť práce s programom ActivInspire a počítačová zručnosť na pokročilej úrovni
- časová náročnosť pri vytváraní scrapbookov
- zlyhanie technických prostriedkov
- nevyhodnocovanie úspešnosti žiaka percentuálnou úspešnosťou
- tienenie si rukou alebo časťou tela

ZÁVER

Šiestymi narodeninami čaká každé dieťa, či skôr jeho zákonných zástupcov, povinnosť zapísať dieťa do školy poskytujúcu základne vzdelávanie. V tomto veku totiž dieťa prechádza od hravosti k väčšej miere samostatnosti, zodpovednosti, pracovitosti. Dokáže prijímať úlohy a plniť ich. Školsky zrelé dieťa je schopné vymeniť hračky a bezprostredné prostredie materskej škôlky za viac strohé školské prostredie, úlohy, plnenie pravidiel a učenie sa. Vo veľkej miere môžeme hovoriť o zmene životného štýlu.

Žijeme v storočí, ktoré sa právom nazýva informačným storočím. Vďaka informačným a komunikačným technológiám dostávame veľké množstvo informácií zo všetkých kútov našej planéty a z rôznych oblastí spoločenského života.

Integrácia interaktívnych tabúl do vyučovacieho procesu sa nevyhýba žiadnemu stupňu vzdelávania – uplatňujú sa od materských škôl, cez základné, stredné až po vysoké školy.

Učivo prezentované priamo z interaktívnej tabule viac priťahuje pozornosť žiakov. Prostredníctvom interaktívneho vyučovania dokážu učitelia lepšie motivovať žiakov, udržiavať ich pozornosť počas celej vyučovacej hodiny. Interaktívne vyučovanie prináša nové impulzy pre všetky zmysly, žiaci majú možnosť spoluvytvárať hodinu, viac tvoriť a byť aktívnymi.

Využívanie didaktickej techniky núti učiteľov neustále sa vzdelávať, aby držali krok s dobou, na druhej strane však prináša veľa pozitív, ktoré učebný proces zefektívňujú a spravia ho zaujímavejším. Môžeme konštatovať, že príprava učebnej pomôcky na interaktívnu tabuľu síce vyžaduje veľa času, avšak je opakovane využiteľná aj niekoľko rokov.

Takéto vyučovanie zvyšuje nielen vedomostnú úroveň žiakov, ale prostredníctvom interaktívneho zážitku na hodine rozvíja aj emocionálnu a tvorivú stránku osobnosti dieťaťa. Prirodzeným spôsobom premieňa klasické vyučovanie na moderné – interaktívne, ktorého efektívnosť je mnohonásobne vyššia.

Opisom interaktívnej tabule s programom ActivInspire sme načrtli, že didaktickú techniku možno využívať nielen na vyučovacích hodinách, ale aj pri zápise žiakov do 1. ročníka. Na konkrétnych predvážiacich zošitoch sme ukázali, ako môže technika podporovať záujem detí o vyučovanie a určite aj prekonať strach z „veľkej“ školy.

ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH ZDROJOV

1. Adamek, R. a i. 2010. Moderná didaktická technika v práci učiteľa. 1. vydanie. elfa, s.r.o., Košice, 2010. ISBN 978-80-8086-135-3
2. Brestenská, B. a i. 2009. Premena školy s využitím informačných a komunikačných technológií. 1. vydanie. elfa, s.r.o., Košice, 2009. ISBN 978-80-8086-143-8
3. Daniels, Denise H. 2011. Adaptačné aktivity a podpora ranej školskej úspešnosti detí. In Naša škola č. 8, ročník XV: PAMIKO spol s r.o. Bratislava, 2012. ISSN 1335-2733
4. Dostál, J. 2009 Interaktivní tabule - významný prínos pro vzdělávání. In Česká škola (on- line). Vydáva Computer Press. Publikované 28. 4. 2009. ISSN 1213-6018.
5. Končeková, Ľ. 2007. Vývinová psychológia. 2. vydanie. Vydavateľstvo Michala Vaška, Prešov, 2007. ISBN 978-80-7165-614-2
6. Novacká, G. – Hnátová, J. – Fryková, E. 2011. Interaktívna tabuľa a softvér Activstudio na hodinách prírodovedných predmetov. 1. vydanie. Metodicko-pedagogické centrum, Bratislava, 2011. ISBN 987-80-8052-366-4
Dostupné na internete:
http://www.mpc-edu.sk/library/files/i_t_1_1.pdf
7. Zákon č. 245 /2008 Z.z. o výchove a vzdelávaní (školský zákon) a o zmene a doplnení niektorých zákonov
Dostupné na internete:
http://www.ksuba.sk/vismo/dokumenty2.asp?id_org=451017&id=1225&p1=2327
8. Zdroje obrázkov:
http://adamdebnar.sk/wp-content/uploads/2011/02/popoluska_v.jpg

www.purpulo.com

http://www.omalovanky-zadarmo.sk/_obrazky/omalovanky/cervena-ciapocka/cervena-ciapocka-14.gif

<http://www.omalovanky-zadarmo.sk/cervena-ciapocka/>

<http://kusi.blog.pravda.sk/category/rozpravka/>

<http://skolademandice.edupage.org/text7/?subpage=10&lang=de>

http://www.koniny.ic.cz/uzitecnosti/index_image4591.gif

www.beruska8.cz

www.gify.nou.cz/