



**mpc**  
METODICKO-PEDAGOGICKÉ CENTRUM



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

Elena Maninová

## **Kreatívne a hravo na internete**

Osvedčená pedagogická skúsenosť edukačnej praxe

Bratislava

2012

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

**Autor OPS/OSO:** Elena Maninová

**Kontakt autora:** na ZŠ Škultétyho 2326/11, 955 01 Topoľčany, el.manone@gmail.com

**Názov OPS/OSO:** Kreatívne a hravo na internete

**Rok vytvorenia OPS/OSO:** 2012

**Odborné stanovisko vypracoval:** PaedDr. Jana Verešová, PhD.

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

Táto osvedčená pedagogická skúsenosť edukačnej praxe/osvedčená skúsenosť odbornej praxe bola vytvorená z prostriedkov projektu Profesionálny a kariérový rast pedagogických zamestnancov. Projekt je financovaný zo zdrojov Európskej únie.

## **Kľúčové slová**

Internet, inovatívne metódy, kreativita, webová stránka, IKT, školský klub detí (ŠKD), didaktická hra, počítač, dataprojektor

## **Anotácia**

Práca sa zaoberá praktickou skúsenosťou využitia inovatívnych metód a nových informačno-komunikačných technológií v ŠKD, vo výchove mimo vyučovania v určitých oblastiach výchovy. Vďaka inovatívnym metódam deti prekonávajú nechuť k získavaniu nových vedomostí a premieňajú ho na radosť, čoho dôkazom bola i tvorba triednej internetovej stránky, ktorá je popísaná v tejto práci. Činnosti v ŠKD priamo nadväzujú na vedomosti a zručnosti, ktoré deti získajú na vyučovaní. Činnosti popísané v práci sú využiteľné i vo vyučovacom procese na hodinách informatickej výchovy na I. st. ZŠ.

# OBSAH

Úvod

1 OPIS OPS KREATÍVNE A HRAVO NA INTERNETE.....	6
1.1 Kontext a rámec.....	6
1.2 Špecifikácie cieľovej skupiny.....	6
1.3 Hlavný cieľ a čiastkové ciele.....	7
2 PODROBNÝ OPIS OPS.....	9
2.1 Práca s PC, základné časti PC .....	10
2.2 Internet a jeho využitie, vysvetlenie pojmu.....	12
2.3 Webová stránka a jej tvorba.....	15
2.3.1 Texty, obrázky, prezentácie a ich spracovanie.....	18
2.3.2 Word, PowerPoint a ich využitie.....	20
2.3.3 Word – Môj profil.....	20
2.3.4 PowerPoint – Zvieratkové pexeso.....	23
2.3.5 PowerPoint – Moja trieda.....	24
Záver .....	25
Zoznam príloh .....	27

## ÚVOD

Prirodzenou súčasťou života detí a mládeže sú v dnešnej dobe informačné a komunikačné technológie. Záujem detí o prácu s IKT ukazuje samotná prax. Modernizácia výchovno – vzdelávacieho procesu prebieha nielen na vyučovaní v škole ale i v čase mimo vyučovania v ŠKD, kde pracujem už 25 rokov ako vychovávateľka. Zo svojej dlhoročnej praxe viem, že hra a tvorivosť je pre deti tou najlepšou činnosťou, prostredníctvom ktorej sa učia a utvrdzujú nové vedomosti. Klasické činnosti v ŠKD som sa vždy snažila zatraktívniť novými postupmi a metódami. Vývoj IKT technológií som prijala s veľkým záujmom i ja a vzdelávala som sa, či už ako samouk alebo prostredníctvom rôznych typov vzdelávaní.

Osvedčená pedagogická skúsenosť (OPS) opisuje niekoľko inovatívnych metód, postupov a skúseností, ktoré boli súčasťou celej dlhotrvajúcej aktivity popísanej v téme OPS. Niektoré súvisiace aktivity boli vytvorené v aplikačných programoch, napr. PowerPoint, Word, Skicár a iné. Obsah aktivít je zameraný na rozširovanie a utvrdzovanie vedomostí z rôznych oblastí výchovy. K niektorým aktivitám sú vytvorené pracovné listy a didaktické pomôcky.

OPS zahŕňa aktivity venované učivu z informatickej výchovy, slovenského jazyka a rôznych oblastí výchovy ako sú napríklad spoločensko-vedná, prírodovedno-environmentálna, pracovno-technická, esteticko-výchovná. Všetky tieto aktivity podporujú vo veľkej miere kreativitu a rozvoj algoritmického i kritického myslenia u detí.

OPS sa dá aplikovať v primárnom vzdelávaní, je určená pre všetkých tvorivých pedagógov alebo pre odborných pracovníkov v školských zariadeniach, ktoré navštevujú deti v čase mimo vyučovania.

Cieľom OPS je ponúknuť námety na prácu s modernými technológiami i v čase mimo vyučovania. Nenásilnou a pútavou formou získavať kvalitné edukačno-vzdelávacie skúsenosti. Nabádať deti prostredníctvom hravých, aktivizujúcich a inovatívnych metód k tvorivosti, rýchlejšiemu osvojovaniu nových poznatkov a vedomostí, posilňovať ich rozvoj osobnosti a sebapoznania. Naučiť ich využívať osvojené poznatky v praxi. V nemalej miere sa práca pedagógov i žiakov s informačno-komunikačnými technológiami stáva prostriedkom pre kvalitnejší rozvoj života každej školy.

# 1 OPIS OPS KREATÍVNE A HRAVO NA INTERNETE

Popri klasických formách výučby sa v bežnej praxi v našich školách čoraz viac uplatňujú progresívne vyučovacie prvky, hlavne aktivizujúce metódy. Prostredníctvom týchto metód sa deti učia nenútene, pretože umožňujú realizovať proces učenia nielen verbálnym a pojmovým učením, ale najmä senzomotorickým, emocionálnym sociálnym učením, tiež zážitkom, i skúsenosťou. Výchovnovzdelávacie ciele sa plnia prostredníctvom vlastnej práce detí. Statické metódy sa menia na dynamické a touto zmenou zapájajú dieťa do činnosti. Vedú ich k väčšej samostatnosti, zodpovednosti a dôvere vo svoje schopnosti. Dieťa pracuje zo záujmom na téme v danej problematike, je tvorivé, aktívne.

Práca s IKT vstúpila do života detí v zariadeniach fungujúcich i v čase mimo vyučovania. V ŠKD je pre prácu s IKT obrovský priestor takmer vo všetkých oblastiach výchovy. Aktivity prebiehajú vo veľkej miere formou hry a záleží len na kreativite a snahe pedagóga vnieť do hry novum. Hra je najdôležitejšou a najprirodzenejšou činnosťou, ktorá „niečo“ rozvíja. Získané zručnosti pri práci s počítačom sme uplatnili vzájomnou spolupracou na tvorbe triednej stránky. Keďže aktivity súvisiace s témou OPS prebiehali v dlhšom časovom období, približne troch školských rokov, sú v OPS popísané len niektoré aktivity súvisiace s danou témou. K niektorým aktivitám popísaných v OPS sú vypracované i pracovné listy a didaktické pomôcky, kvôli doplneniu a utvrdeniu vedomostí.

## 1.1. Kontext a rámec

OPS „Kreatívne a hravo na internete“ je zasadená do:

**Typ školy:** základná škola, školský klub detí, primárne vzdelávanie

**Východiská:** všetci zúčastnení, či sú to žiaci alebo pedagógovia, potrebujú poznať základné zručnosti pri práci s PC. V celej činnosti sú aplikované medzipredmetové vzťahy využiteľné nielen na hodinách informatickej výchovy vo vyučovacom procese, ale aj v školských zariadeniach fungujúcich v čase mimo vyučovania, v rôznych oblastiach výchovy. Dnes už takmer všetky školy disponujú novými informačno-komunikačnými technológiami, teda je predpoklad, že námiet OPS bude prínosom ako efektívny spôsob vyučovania. Ako vyplýva z obsahu práce OPS, práca s internetom je nevyhnutná. V rámci príprav k danej OPS sú však aj časovo náročné, prípravné činnosti, v ktorých sa pracuje bez internetu, a to v rôznych aplikačných programoch ako Word, PowerPoint, Skicár a iné.

## 1.2. Špecifikácie cieľovej skupiny

OPS je určená pre:

**Kategória pedagogických a odborných zamestnancov:** vychovávateľ, učiteľ

**Podkategória:** učiteľ pre primárne vzdelávanie (učiteľ prvého stupňa základnej školy)

**Tematická oblasť výchovy:** vzdelávacia, spoločensko-vedná, esteticko-výchovná, pracovno-technická, prírodovedno-environmentálna

**Škola, ročník:** základná - ŠKD, druhý, tretí, štvrtý

**Tematický celok:** práca s počítačom, komunikácia s internetom, práca v textovom a grafickom editore

### **1.3. Hlavný cieľ a čiastkové ciele**

**Hlavným cieľom je:**

- prostredníctvom činnosti s IKT viesť deti k aktivite pri získavaní nových poznatkov, informácií a vedomostí
- rozvoj kritického myslenia, rozhodovanie
- viesť k samostatnosti pri zadaných úlohách,
- rozvoj algoritmického myslenia pri práci v aplikačných programoch
- rozvoj zručností pri práci s IKT technológiami

**Čiastkové ciele sú:**

- použitím najmodernejších IKT pomôcť prekonať nechuť k získavaní nových vedomostí
- prekonať strach z nepoznaného a premeniť ho na radosť
- rozvoj komunikačných i prosociálnych schopností u detí
- tolerancia v medziľudských vzťahoch

### **1.4. Vymedzenie kompetencií**

Kompetencie, ktoré si má dieťa osvojiť:

**Kompetencie učiť sa učiť**

- rieši nové, neznáme úlohy a situácie
- zúčastňuje sa vedomostných súťaží
- prejavuje záujem o nové informácie

**Komunikačné kompetencie**

- rozvíja svoje komunikačné schopnosti v oblasti moderných IKT
- prijíma spätnú väzbu
- zrozumiteľne vyjadruje a obhajuje svoj názor
- vypočuje si opačný názor

**Sociálne kompetencie**

- pomenuje svoje pocity a potreby
- rešpektuje úlohy v skupine
- efektívne spolupracuje v skupine
- vlastným postupom rieši jednoduché situácie

### **Pracovné kompetencie**

- rozvíja manuálne zručnosti
- plánuje a hodnotí svoje činnosti
- prejavuje samostatnosť pri práci s IKT
- prijíma nové informácie a poznatky
- dokončí prácu

### **Kultúrne kompetencie**

- ovláda základy kultúrneho správania
- kultivuje, rozvíja svoj talent
- rozlišuje kultúrne a nekultúrne správanie

### **Občianske kompetencie**

- uvedomuje si potrebu prijatia zodpovednosti za svoje správanie
- je otvorený primeranému participovaniu na živote v oddelení
- uvedomuje si potrebu rešpektovania práv a slobôd iných osôb



## 2 PODROBNÝ OPIS OPS

Základom úspešného plnenia cieľov výchovného programu školského zariadenia je realizácia moderných, motivačných, inovatívnych a aktivizujúcich metód. Dôležité je deťom ponúknuť okrem tradičnej formy didaktiky i nové postupy, čo práca s IKT technológiami nepochybne je. Môžu pracovať jednotlivo i v skupinách podľa zadania. Obsah tematickej oblasti výchovy je zrazu podaný v inej rovine, dieťa si ho osvojuje s väčším záujmom a nadšene pracuje s tým, čo predtým považovalo len za povinnosť. Využitím programov na výrobu a spracovanie rôznych autorských edukačných materiálov má učiteľ alebo vychovávateľ možnosť obohatiť obsah školských vzdelávacích programov o moderný a atraktívny prvok. Tento prvok ponúka deťom a žiakom, vyrastajúcim v digitálnej dobe, možnosť prekonávať nezáujem a nechť učiť sa. Predpokladom pre rozvoj kompetencií jednotlivca sú základné jazykové zručnosti, gramotnosť v čítaní, písaní a počítaní, tiež zručnosti v IKT. Pre všetky vzdelávacie aktivity je nevyhnutná schopnosť učiť sa.

### Opis významného problému

OPS pomohla deťom inovatívnymi, aktivizujúcimi metódami hrovou a nenáročnou formou pochopiť postupy pri získavaní nových a utvrdzovaní už získaných poznatkov, informácií a vedomostí. Z pozície pedagóga je tu zase možnosť odovzdávania získaných poznatkov do praxe výrobou edukačných materiálov súvisiacich s témou OPS, teda pri výrobe webovej stránky. Týmto sa prostredníctvom práce s IKT zvyšuje kvalita výchovy a vzdelávania.

### Opis pozorovateľných alebo skrytých príčin

Pri práci s PC môže nastať počas aktivity na stránke problém s technickým zlyhaním počítačov alebo internetového prepojenia. Ďalšou príčinou môže byť slabá vybavenosť školského zariadenia počítačovým softvérom a nakoniec možná slabá digitálna gramotnosť pedagógov.

### Odporúčaná metodológia

Dôležitým cieľom v ŠKD je vytvorenie prostredia aktivizujúceho a motivujúceho k rozvíjaniu kompetencií získaných na vzdelávaní v škole. Využívanie inovatívnych, aktivizujúcich metód a foriem práce založených na činnosti, nie na pasivite, žiaka je významnou stratégiou vo všetkých činnostiach v ŠKD. Pri práci s IKT najviac využívam metódy:

- slovné (motivácia, vysvetlenie, práca s textom, diskusia, reflexia)
- praktické (práca s PC)
- aktivizujúce (DH, kvíz, tajnička, súťaž, tvorivé pracovné listy, brainstorming)
- metódy fixačné: praktické písomné a ústne cvičenia;
- metódy aplikačné: práca vo dvojiciach;
- demonštračná metóda – pozorovanie pracovného postupu;
- metóda samostatnej práce žiakov, metóda myslenia a tvorivej aktivity;

Aktivizujúce metódy umožňujú dieťaťu bádať, skúmať, riešiť problém, manipulovať, učiniť vlastnú skúsenosť, ktorá je neprenosná. Teda je tu zámerne stimulované rozširovanie

a skvalitňovanie dôležitých kompetencií, ktoré dieťa už má osvojené a musí ich ďalej využívať v praxi. Spätná väzba je dôležitým prvkom pri práci s IKT. V ŠKD je to vo svojej podstate precvičovanie, či utvrdzovanie vedomostí bez známkovania. Po skončení aktivity prichádza reflexia na zažité, skúšané a videné. Aktivita v sebe spája výchovno-vzdelávacie stratégie tak, že učenie a poznávanie má pre dieťa zmysel. OPS obsahuje aktivity a pracovné listy vytvorené v aplikačných programoch Word, PowerPoint, Skicár a iné.

### **Navrhované riešenia a odporúčania**

Cieľom OPS „Kreatívne a hravo na internete“ bolo vniesť inovatívne metódy do výchovno-vzdelávacieho procesu v školách i v školských zariadeniach v čase mimo vyučovania. Námet OPS je motiváciou pre pedagógov na tvorbu triednych webových stránok, tiež tvorbu pracovných listov a metodických postupov pre prácu pedagógov v týchto zariadeniach. Nakoľko príprava námetov a aktivít k danej téme je časovo náročná, zúčastnený pedagóg musí vhodne premyslieť stratégie, postupy práce ako aj písomné materiály pre deti.

### **Potrebné pomôcky a prostriedky**

Počítač pre žiaka alebo dvojicu žiakov, prístup na internet, aplikačné programy: Word, PowerPoint, Skicár, popřípade iné vhodné programy podľa možnosti školy, digitálny fotoaparát, kancelársky papier na PL, tlačiareň.

### **Overené prínosy**

V ŠKD vediem PC krúžok, v ktorom deťom odovzdam svoje poznatky pri práci s IKT. Vedím ich k riešeniu problémov, podporujem v nich algoritmické myslenie a motivujem ich k rozvíjaniu svojich zručností pri práci s IKT. Pri tvorbe triednej webovej stránky bola pre mňa dôležitá spätná väzba od detí a rodičov. Počas časovo náročnejšej práce na aktivitách súvisiacich s tvorbou webovej stránky sa deti stávajú tvorivejšími, samostatnejšími, lepšie pracujú v skupine, sú zodpovednejšie, IKT zručnejšie. Pri takejto činnosti prebieha skutočná „Škola hrou“. Prostredníctvom rôznych aplikačných programov deti získavajú základné zručnosti v používaní PC. Učia sa využívať internet na komunikáciu, na získavanie a sprostredkovanie informácií, na vlastné učenie sa a aj na riešenie problémov.

## **2.1 Práca s PC, základné časti PC**

Téma OPS predpokladá, že deti budú vo vyučovacom procese alebo v rámci rôznych aktivít v ŠKD úspešne používať IKT. Nevyhnutné sú už získané zručnosti v práci s myškou a klávesnicou z predchádzajúceho obdobia. Deti poznajú algoritmy v systéme Windows – otváranie priečinkov, ukladanie, využitie funkcií myši (klik, dvojklik, presun objektov, kopírovanie...). Vedia sa dobre orientovať v programoch Skicár (Obrázok 1), Word, poznajú jednotlivé časti počítača a vedia ich pomenovať. Z predchádzajúceho obdobia vedia deti vymenovať pravidlá správania a bezpečnej práce v počítačovej učebni, dokážu pomenovať základné časti počítača, vedia samostatne zapnúť a vypnúť PC.

Obrázok 1 Práca v grafickom editore, 1. ročník – sezónne námety



Prameň: žiaci 1. Oddelenia ŠKD, počítačový krúžok – Hráme sa s PC

Tabuľka 1 Návrh metodiky – Práca s PC, základné časti PC

<b>Tematická oblasť výchovy</b>	Spoločensko-vedná
<b>Druh činnosti</b>	Občasná aktivita podľa výchovného programu
<b>Veková kategória</b>	8 – 10 rokov
<b>Rozvíjaná kompetencia</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Učiť sa učiť</li> <li>• Komunikačná</li> <li>• Sociálna</li> <li>• Pracovná</li> </ul>
<b>Vzdelávací cieľ</b>	Využívať všetky dostupné formy komunikácie
<b>Obsah</b>	Práca s PC
<b>Stratégie výchovno-vzdelávacej činnosti</b>	Metódy – aktivizujúca, slovná, praktická, fixačná, metóda myslenia a tvorivej aktivity, aplikačná Forma – práca vo dvojici na 1 PC, didaktická hra samostatná práca s pracovným listom, Prostriedky - počítač, dataprojektor, tlačiareň, pracovné listy, písacie potreby
<b>Výkonový štandard</b>	Rozvíjať zručnosti pri práci s IKT Pri hre uplatniť kreativitu Rozvíjať efektívne spôsoby učenia sa Samostatnosť pri práci
<b>Medzipredmetové vzťahy</b>	Vzdelávacia oblasť výchovy Prírodovedno-environmentálna oblasť výchovy Pracovno-technická oblasť výchovy
<b>Trvanie</b>	50 minút

Prameň: vlastný návrh

## Navrhované riešenia a odporúčania

V úvodnej, motivačnej časti aktivity deti oboznámime s metódou cinquain. Spoločne na tabuľu, alebo rozdelené do skupín, deti spracujú slovo počítač touto aktivizujúcou metódou. Prácu môžu deti robiť i vo dvojiciach v aplikačnom programe Word. Cinquain je päťveršová báseň. Prvý verš je silno príznakové podstatné meno. Druhý verš sú dve prídavné mená, ktoré 1. verš dopĺňajú, dávajú mu jedinečnejšie vlastnosti. Tretí verš dynamizuje celú báseň, sú to tri slovesá. Posúvajú podstatné meno do zaujímavých situácií. Štvrtý verš je nosný. Vyjadruje postoj autora, pripravuje báseň na pointu/ variuje pôvodný význam prvého verša. Skladá sa zo štyroch slov. Autor musí uvažovať nad výberom slov a ich skrátenou významovou kombináciou. Piaty verš je opäť podstatné meno, ktoré určitým spôsobom, metaforicky, súvisí s tým prvým. A tak uzatvára celú báseň - /prirovnanie, metaforu/ do celku... Posledný verš – slovo je pointou, ktorá vytvára určitý estetický zážitok. (Príloha 1) Práca s aktivitou Cinquain je zábavná i tvorivá. Na záver úvodnej aktivity činnosti necháme deti prezentovať svoje práce. Vytvorí sa príjemná atmosféra v triede, či v oddelení.

Po úvodnej časti nasleduje diskusia vo dvojici. Nasleduje praktická činnosť s PC. Deti si navzájom určujú úlohy, ktoré musia splniť pri práci s PC a tak si nenásilnou formou zopakujú funkcie a pomenovania jednotlivých častí PC. Môžu sa dobre zabaviť pri vzájomnom skúšaní i hodnotení.

K téme Práca s PC, základné časti PC je vytvorený pracovný list (Príloha 2), ktorý môžeme využiť v závere činnosti. Úlohou detí je doplniť k obrázku správny názov. Správne vyplnený pracovný list si deti vyfarbia pastelkami. Môže sa súťažiť v určenom časovom limite. Na záver zhrnieme a vyhodnotíme celú činnosť, prebieha sebareflexia.

## 2.2 Internet a jeho využitie, vysvetlenie pojmu

Internet, hovorovo net alebo sieť, je verejne dostupný, celosvetový komunikačný systém, vzájomne prepojených počítačových sietí. Slovo internet je skratkou z anglického výrazu interconnected networks, čiže prepojené siete. Toto „informačné nekonečno“ slúži ako prenosové médium pre rôzne informácie a služby ako napr. elektronická pošta, chat a systém vzájomne prepojených webstránok a dokumentov. Poskytuje nekonečné množstvo informácií, umožňuje používateľom miliónov počítačov jednoduché pripojenie k iným počítačom a informačným a komunikačným službám kdekoľvek na svete. Skracuje vzdialenosti medzi rôznymi miestami na Zemi, umožňuje komunikáciu takmer v reálnom čase. Je všade okolo, nepatrí nikomu, nik ho nekontroluje ani neriadi. Internet to je priestor na prácu i oddych, zábavu i poučenie. Pre deti je internet miestom pre hry i pre vzdelávanie, komunikáciu s priateľmi a zábavu. Pri tzv. surfovaní po nete deti narazia skôr či neskôr na nevhodný obsah stránok, ktorý by im rodičia určite neschválili. Existujú tiež ľudia, ktorí pre nich môžu predstavovať hrozbu. Pre správne a vhodné využívanie netu je treba dodržiavať pravidlá slušného správania na sieti, tzv. netiketu, a dbať na svoju bezpečnosť. Je veľmi dôležité deti usmerniť a chrániť pred nebezpečenstvom na internete. Deti upozorníme na existenciu webových stránok zaoberajúcich sa ochranou pred nebezpečenstvom na internetových stránkach. Na stránkach sa nachádzajú výborné edukačné materiály k téme ochrany na nete, ktoré môžeme s deťmi neustále riešiť a porovnávať s ich zážitkami z praktickej činnosti na internete.

Sú to stránky: [www.ovce.sk](http://www.ovce.sk), <http://www.zodpovedne.sk/>, [www.bezpecnenainternete.sk](http://www.bezpecnenainternete.sk),

Tabuľka 2 Návrh metodiky – Internet a jeho využitie

<b>Tematická oblasť výchovy</b>	Spoločensko-vedná
<b>Druh činnosti</b>	Občasná aktivita podľa výchovného programu
<b>Veková kategória</b>	8 – 10 rokov
<b>Rozvíjaná kompetencia</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Učiť sa učiť</li> <li>• Komunikačná</li> <li>• Sociálna</li> <li>• Pracovná</li> </ul>
<b>Vzdelávací cieľ</b>	Využívať všetky dostupné formy komunikácie
<b>Obsah</b>	Internet a jeho využitie
<b>Stratégie výchovno-vzdelávacej činnosti</b>	<p>Metódy – aktivizujúca, slovná, praktická, fixačná</p> <p>Forma – samostatná práca na PC, spoločná práca na interaktívnej tabuli, pojmová mapa</p> <p>Prostriedky - počítač, dataprojektor, grafické pero, interaktívna tabuľa, kľbko vlny</p>
<b>Výkonový štandard</b>	<p>Spolupráca v skupine</p> <p>Rozvíjať efektívne spôsoby učenia sa</p> <p>Rozvíjať zručnosti pri práci s IKT</p> <p>Samostatnosť pri práci</p>
<b>Medzipredmetové vzťahy</b>	<p>Vzdelávacia oblasť výchovy</p> <p>Prírodovedno-environmentálna oblasť výchovy</p> <p>Pracovno-technická oblasť výchovy</p>
<b>Trvanie</b>	60 minút

Prameň: vlastný návrh

### Navrhované riešenia a odporúčania

Táto aktivita môže prebiehať v PC učebni alebo v klasickej triede s internetom a interaktívnou tabuľou. Na úvod prebieha motivácia jednoduchými hádankami o pavúkovi (Príloha 3). Cez jeho životné poslanie, tvoríť siete, sa pri odpovediach dostaneme až k modernému pavúkovi, ktorý tká siete po celom svete, teda k internetu.

V ďalšej časti sa s deťmi zahráme didaktickú hru na vciťovanie – Pavučina. Trochu si prispôbíme jej pôvodný námet a vysvetlíme deťom pravidlá hry. Novým námetom hry je téma internet a jeho využitie. Kľbko vlny začne podávať učiteľ/vychovávateľ so slovami: „Ja som internet a tkám sieť, môžeš ma použiť na:“, podá kľbko ďalej ľubovoľnému dieťaťu, ktorého úlohou je doplniť slovo alebo vetu, na čo sa dá využiť internet. Takto sa postupne pridávajú všetky deti. Ak niekto už nevie pridať ďalšie nápady, môže prijať radu od spolužiaka. Pavúčia sieť sa tvorí dovtedy, pokiaľ nebudú prepojené všetky deti a konečným uzatvorením siete s vedúcim hry máme svoj internet hotový. Niektoré deti určite prídu s námetom nevhodným alebo zakázaným pre deti. Takýto námet môže vedúci hry tzv.

zastaviť kliknutím na dieťa. To si čupne. Ďalej prebieha reflexia na zažitú. Spoločne si treba vysvetliť ako sa správať k nevhodným témam na internete.

V druhej časti činnosti deti pracujú opäť spoločne. Na interaktívnej tabuli pracujú technikou pojmovej mapy a spoločne vytvoria takzvané bubliny (Príloha 4) k téme Internet a jeho využitie. Pojmová mapa je technika používaná k znázorňovaniu väzieb a vzťahov medzi rôznymi pojmami <http://cs.wikipedia.org/wiki/Pojem>. Zúčastnení vytvárajú štruktúru tzv. bublín, ktoré sú pospájané spojnicami. Je to nástroj k zvýšeniu efektivity učenia. Pojmové mapy sa využívajú k tvorbe nových myšlienok, ktoré podporujú kreativitu. Často sa spája a využíva s metódou brainstormingu. Pomocou pojmovej mapy si vysvetlíme aj význam webových prehliadačov (Obrázok 2). Sú to špeciálne vytvorené programy na prehliadanie webových stránok – Internet Explorer, Opera, Google, Mozilla Firefox a ďalšie.

Obrázok 2 Webové prehliadače



Prameň: <http://static.itnews.sk/a501/image/file/2/0025/K1CI8n5v.jpg>

Nasleduje praktická časť práce s internetom, pri ktorej pracuje každé dieťa s počítačom samostatne alebo vo dvojici, podľa možnosti školy. V tejto časti treba deťom pripomenúť nové získané vedomosti z predchádzajúcej aktivity a zamerať sa na vyhľadávanie napr. detských stránok. Veľmi dobrou témou v praktickej časti je nájsť prostredníctvom internetu stránku vlastnej školy a preskúmať ju. Nasleduje vyhodnotenie, reflexia k novým získaným vedomostiam. Na záver pedagóg predostrie myšlienku vytvorenia vlastnej triednej webovej stránky. Je to vlastne námet na dobrovoľnú domácu úlohu, či zamyslenie sa.



## 2.3 Webová stránka a jej tvorba

Web page (do slovenčiny prekladané ako webová stránka, ľudovo webstránka/web stránka, nepresne internetová stránka) je dokument obsahujúci hypertext ,obrázky a iné multimediálne prvky uložený obyčajne na webovom serveri prístupný prostredníctvom služby World Wide Web v sieti internet. World Wide Web, inak označované aj ako web, alebo Web, tiež ako WWW (celosvetová pavučina; world = svetový, -wide = celo-, web = sieť). Zobrazuje sa používateľovi pomocou webového prehliadača. Prehliadanie web stránky na Internete obyčajne začína buď napísaním URL, teda akoby adresou stránky do internetového prehliadača alebo kliknutím na hypertextový odkaz. Internetový prehliadač potom vyšle sériu komunikačných správ, nakoniec stiahne stránku a zobrazí ju. Okolo roku 2000 World Wide Web spojila viac ako miliardu webových stránok na svete. Internet je pre všetkých veľmi zaujímavé miesto. Je už súčasťou nášho každodenného života a má veľmi široké spektrum využitia. Internet pomáha pri práci, stáva sa prostredníkom pre vzdelávanie, je obrovským priestorom pre zábavu. Pôsobí ako moderný komunikačný prvok v sociálnej i v komerčnej oblasti života jednotlivca. Jeho prostredníctvom sa môžu spoznať ľudia z celého sveta a dozvedieť sa množstvo informácií. Je len na každom z nás ako internet využijeme v prospech svoj i iných.

Tabuľka 3 Návrh metodiky – Webová stránka a jej tvorba

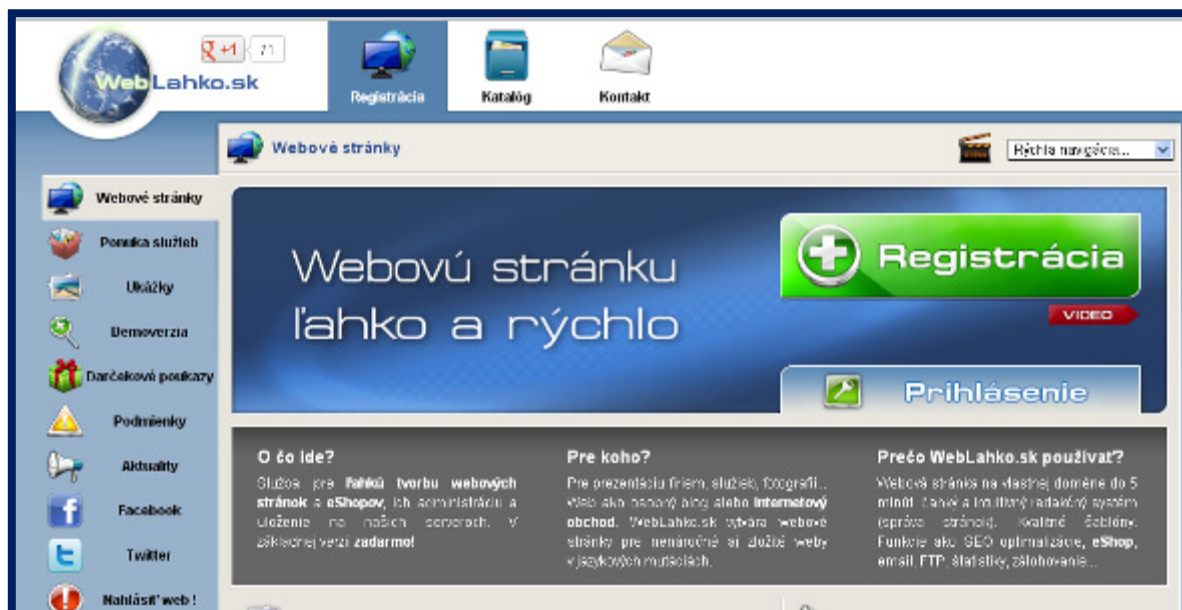
<b>Tematická oblasť výchovy</b>	Spoločensko-vedná
<b>Druh činnosti</b>	Priebežná aktivita podľa výchovného programu
<b>Veková kategória</b>	8 – 10 rokov
<b>Rozvíjaná kompetencia</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Učiť sa učiť</li><li>• Komunikačná</li><li>• Sociálna</li><li>• Pracovná</li><li>• Kultúrna</li></ul>
<b>Vzdelávací cieľ</b>	Využívať všetky dostupné formy komunikácie
<b>Obsah</b>	Webová stránka a jej tvorba
<b>Stratégie výchovno-vzdelávacej činnosti</b>	Metódy – aktivizujúca, slovná, praktická, demonštračná Forma – samostatná práca na PC, diskusia, pozorovanie pracovného postupu, reflexia Prostriedky - počítač, dataprojektor,
<b>Výkonový štandard</b>	Spolupráca v skupine Rozvíjať efektívne spôsoby učenia sa Rozvíjať zručnosti pri práci s IKT Samostatnosť pri práci Rozlišuje kultúrne a nekultúrne správanie
<b>Medzipredmetové vzťahy</b>	Vzdelávacia oblasť výchovy Prírodovedno-environmentálna oblasť výchovy Pracovno-technická oblasť výchovy
<b>Trvanie</b>	60 minút

Prameň: vlastný návrh

## Navrhované riešenia a odporúčania

Na úvod je vhodné v krátkosti zopakovať formy vhodného využitia internetu. Treba pripomenúť deťom zadanie dobrovoľnej domácej úlohy. Deti skutočne prejavili záujem spolupracovať na tvorbe triednej webovej stránky. Po spoločnom rozhovore a preskúmaní našich možností sme si vybrali portál WebLahko.sk (Obrázok 3). Výber tohto portálu sme uprednostnili hlavne z dôvodu jednoduchosti redakčného systému, čiže správy stránok. Je ľahký a intuitívny. Páčila sa nám aj ponuka šablón a farebná škála možnosti výberu (Obrázok 4). V možnostiach výberu redakčného systému sme si vybrali freeverziu, teda voľnú verziu, bez povinnosti pravidelnej mesačnej platby. Táto verzia obsahuje 100 Mb voľného priestoru k dispozícii pre vkladanie dokumentov. Prvotný krok pri tvorbe tejto webovej stránky je kliknutie na slovo registrácia.

Obrázok 3 server WebLahko.sk



Prameň: <http://www.weblahko.sk/#Zpet1>

Obrázok 4 Editácia stránky



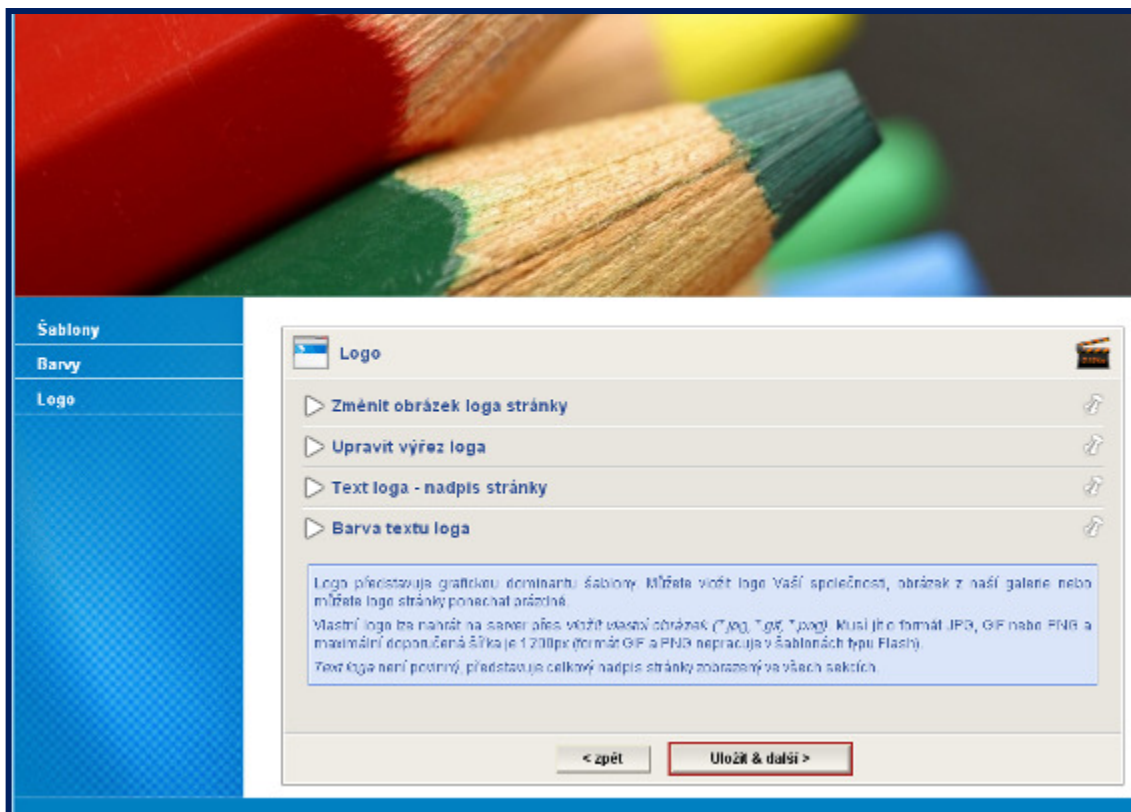
stránky.

Potom nám už portál ponúka výber šablóny, ktorým si sami určíme vzhľad stránky a pohyb po nej, čiže štruktúru stránky (Obrázok 5). Pri registrácii vyberáme i vhodný názov pre stránku (Obrázok 6), v našom prípade to je názov triedy 3a (Obrázok 7). Ďalej zadávame e-mail, heslo a klikneme na registrovať. Následne po registrácii príde na našu adresu spätný mail, v ňom sú zaznamenané nami vyvolené prístupové údaje na server. Je to dobrá vec pre prípad zabudnutia hesla. Kedykoľvek si mail môžeme vyhľadať a prístupové údaje ozrejmiť. Je vhodné, aby sa hlavným administrátorom triednej stránky stala dospelá osoba. Deti by nemali poznať ani prístupové heslo, z dôvodu korektnosti editácie



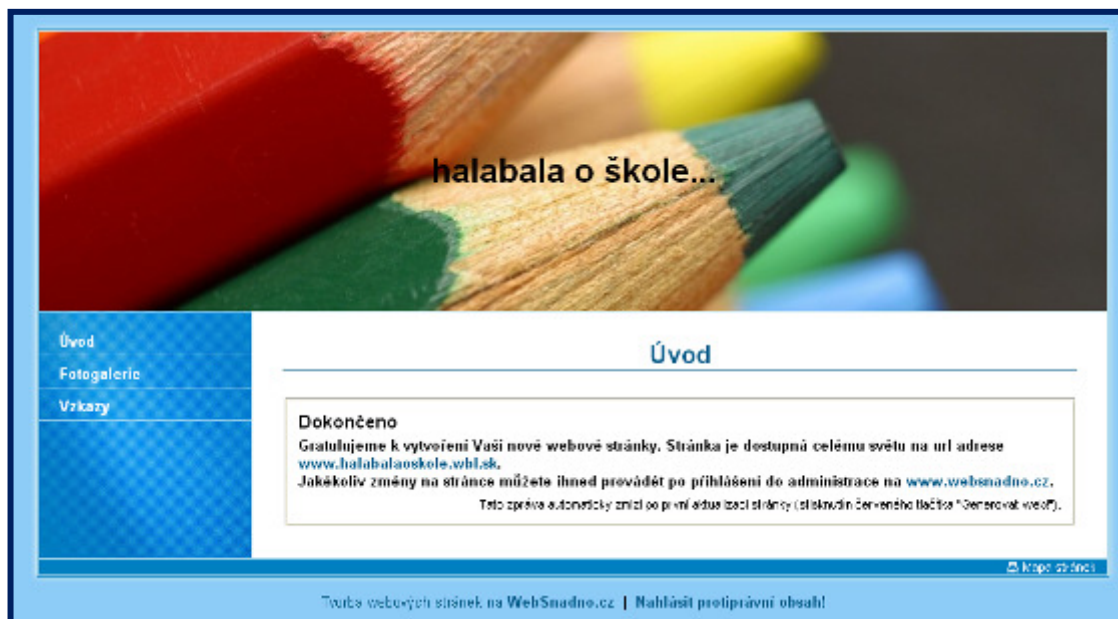
Prameň: <http://www.websnadno.cz/registrace.php?menu1r=0&menu2r=4#Zpet3>

Obrázok 5 Editácia novej stránky - návrh



Prameň: <http://www.websnadno.cz/webgenerator.php?menu1r=0&menu2r=4>

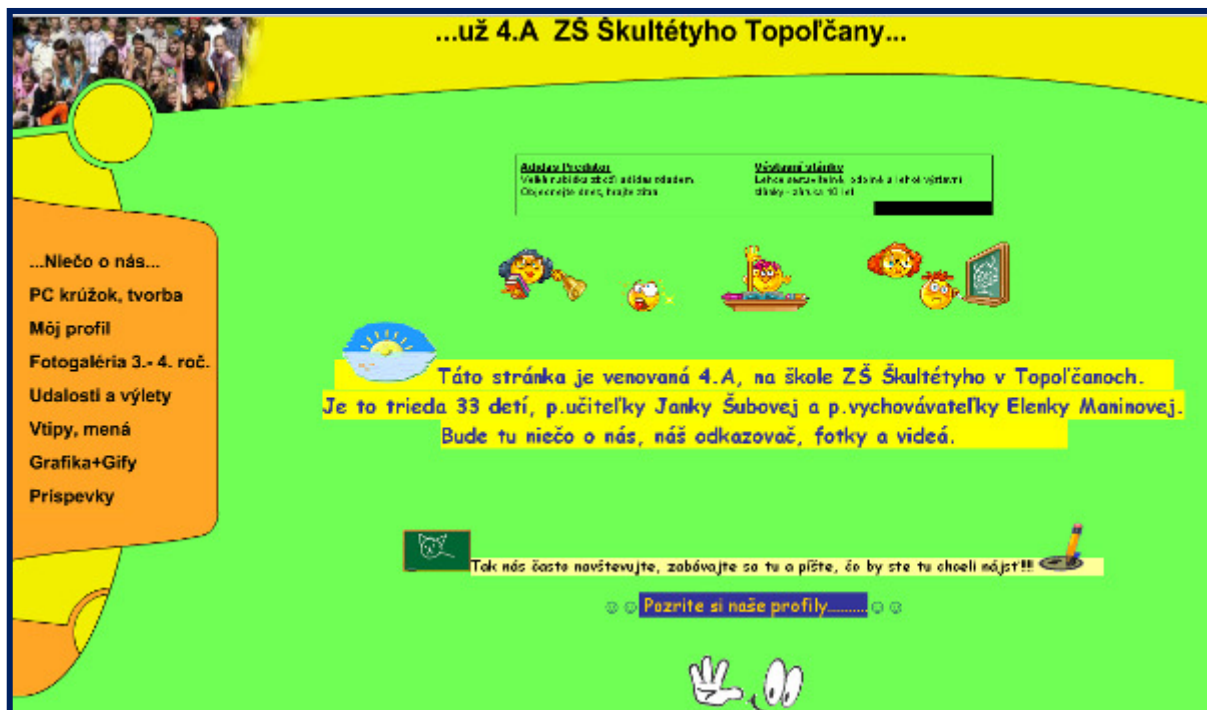
Obrázok 6 Úspešné ukončenie editácie novej stránky - návrh



Prameň: <http://halabalaoskole.wbl.sk/>

My sme túto webovú stránku, teda jej vzhľad, farebnosť a základné texty, vyrobili veľmi rýchlo, asi v priebehu 10 minút(Obrázok 7).

Obrázok 7 Náhľad novej triednej webovej stránky



Prameň: vlastný návrh

Ako logo sme neskôr po dlhšom vyberaní určili fotku našej triedy zo začiatku školského roka. Pri vyberaní námetov nadpisov na jednotlivé záložky deti vymýšľali podľa vlastných záujmov. Pri takomto výbere treba zohľadniť záujmy celej skupiny, triedy, oddelenia. My sme vybrali témy nadpisov záložiek z nášho školského života. Deti doplnili záložky ešte o tému zábavy, ktoré sa dajú priebežne meniť a upravovať. Sekcie zo záložkami sa dajú dopĺňať, prípadne rušiť alebo znovu editovať i v priebehu času. Taktiež zmena čohokoľvek, čiže editácia, je možná kedykoľvek. Dá sa upravovať podľa ročných období, mení sa podľa veku a záujmu detí. Na záver aktivity na stránke prichádza reflexia. Deti vyjadrujú spokojnosť, alebo naopak navrhujú vylepšenia pre budúcu prácu na triednej stránke.

### 2.3.1 Texty, obrázky, prezentácie a ich spracovanie

Tvorba detskej stránky nie je len krátkodobé vytvorenie jej náhľadu, ale je to úloha dlhodobá. Najväčší dôraz kladieme na vhodný a dostatočný výber materiálu na publikovanie. Fotodokumentácia z rôznych triednych a školských akcií, k akciám príprava textov, obrázkov, gifov, príprava prezentácií a grafických súborov zaberie dosť času. Logicky z toho vyplýva, že príprava i vkladanie materiálu na stránku prebieha priebežne po celý školský rok. V tejto časti činnosti je obrovský priestor pre tvorivosť detí, či už v jednotlivých oblastiach výchovy alebo počas aktivít v počítačovom krúžku (Obrázok 8). Môže to byť výroba rôznych ankiet, rozvrhov hodín, tajničiek a hlavolamov v aplikačnom programe Word.

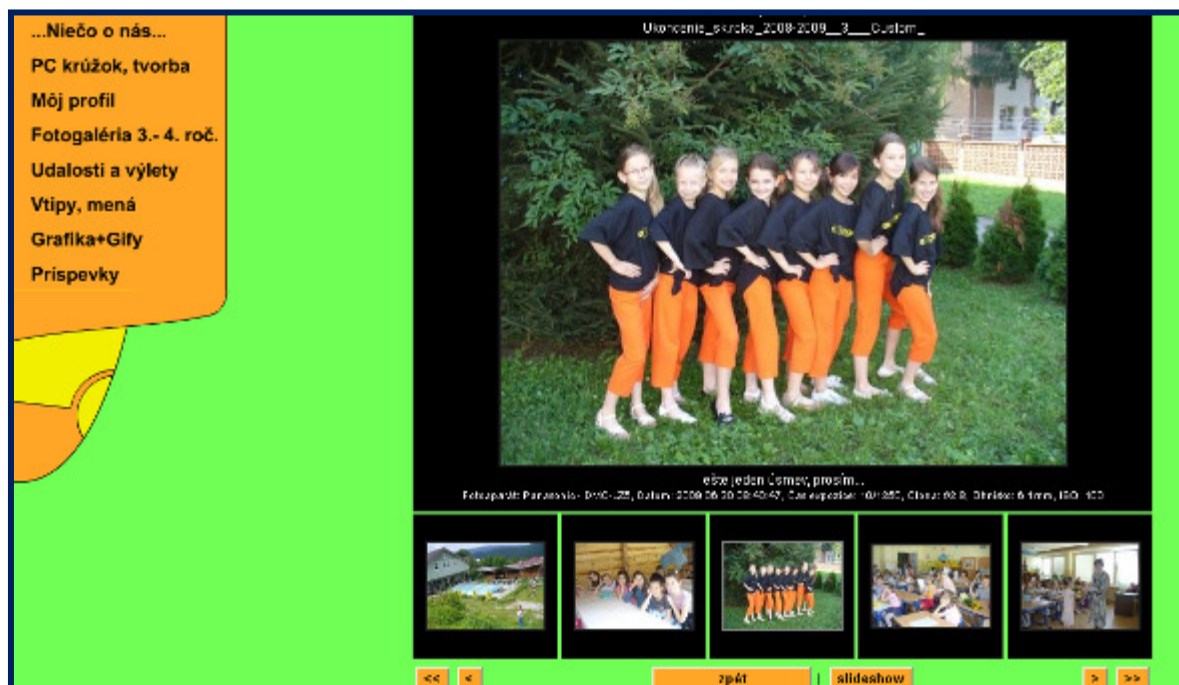
Obrázok 8 Práca v modernom prostredí počítačovej učebne, náhľad z webovej stránky



Prameň: vlastný návrh

Vkladanie fotiek na webovú stránku nám uľahčil fakt, že celú fotodokumentáciu zo školských akcií som mala uloženú podľa udalostí na CD diskoch. Stačilo už len vybrať zaujímavé a kvalitné zábery, upraviť veľkosť fotky podľa zadania redakčného systému stránky a ten nám sám automaticky vygeneroval z povkladaných fotiek fotogalériu (Obrázok 9).

Obrázok 9 Vkladanie fotiek na web, fotogaléria



Prameň: vlastný návrh



Deti v 3. ročníku už po predchádzajúcich skúsenostiach s IKT zvládnu i tvorbu jednoduchej prezentácie v aplikačnom programe PowerPoint. Z vlastnej skúsenosti viem, že obľúbené témy ako sú hudba, šport, zvieratka, hobby alebo rodina, deti priam naštartujú k veľkej tvorivosti, čím sa im otvorí široký obzor zaujímavého využitia a zdokonaľovania svojich zručností a vedomostí. Existuje i mnoho ďalších vynikajúcich textových, grafických multimediálnych a kreatívnych programov (napr.: CyberLink DVD Suite, ArcSoft PhotoImression 5, RNA, MovieMaker), v ktorých sme vyrobili ďalšie materiály zo života našej školskej rodinky.

### 2.3.2. Word, PowerPoint a ich využitie

Tieto programy patria medzi najrozšírenejšie prezentačné programy. Sú súčasťou balíka MS Office a má ich v počítačoch nainštalovaná takmer každá škola. Patria medzi najobľúbenejšie v školskom edukačnom procese. Práca s programom Word i PowerPoint aktivizuje dieťa takmer počas celej činnosti, čím sa mení jeho úloha z pasívnej na aktívnu. Dieťa sa stáva kreatívnym pokiaľ má zadanú nejakú tvorivú úlohu a nemusí len mechanicky niečo opisovať. V spomenutých aplikačných programoch deti vyrábali rôzne ankety (Príloha 5), veľmi radi písali zážitky zo školy v prírode (Obrázok 10), (Príloha 6), vymýšľali návrhy na rozvrhy hodín (Príloha 7), vyrábali tajničky, pozdravy k aktuálnym udalostiam. Veľa vyrobených vecí sme publikovali na našej webovej stránke.

Obrázok 10 Práca s textom, clipartami v aplikačnom programe Word, Spomienky na ŠvP

**Zálesácky krížok**

*V pondelok sme prišli do Sebechlebov do ŠvP.*

*V utorok som sa rozhodol ísť do zálesáckeho krížku. Mal sme ľahký terén. Ako prvé sme išli cez potok a potom sme sa šplhali po skale. Nepáčilo sa mi ako Roman spadol do potoka. Išli sme cez křavskú lúku. Zacítil nás pes, čo hnal křavy. Veľmi sme sa zľakli, lebo tam bol bača. Potom sme sa rozutekali. Nedalo sa prejsť cez potok, tak sme museli prejsť cez vodu v potoku. Neskôr sme boli v areáli ŠvP.*

*Martin Drgoňa*

**PS: trošky mi bolo smutno za maminou...**

Prameň: vlastný návrh

### 2.3.3. Word – Môj profil

Po určitom čase začali mať deti záujem prezentovať seba konkrétne nielen fotkami ale i textom, teda krátkou správičkou o svojej osobe, o svojich záľubách a vzťahu ku škole.

Vymýšľali sme ako na to. Najjednoduchší spôsob sa nám zdal vyrobiť vo Worde pracovný list pre každého žiaka s názvom Môj profil (Príloha 8) a potom ho vložiť na stránku.

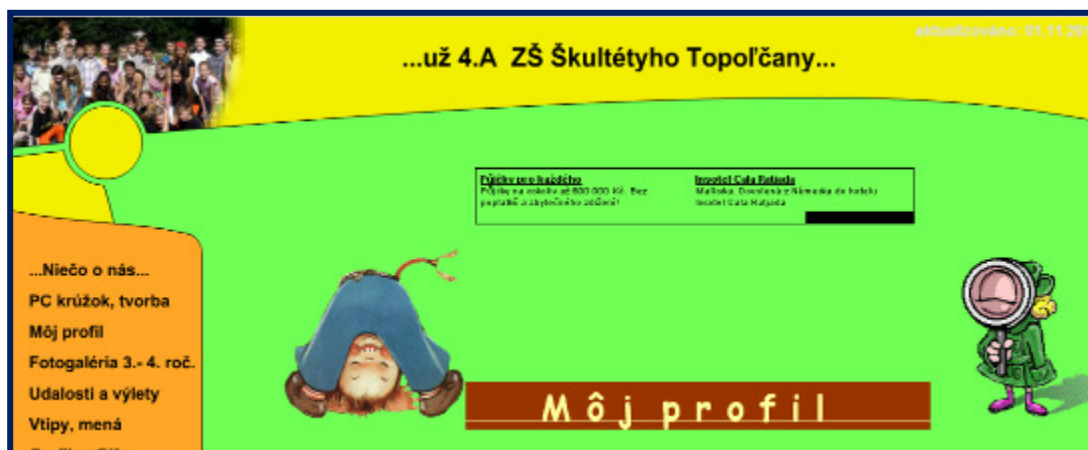
Tabuľka 4 Návrh metodiky – Webová stránka, vkladanie textu - Môj profil

<b>Tematická oblasť výchovy</b>	Spoločensko-vedná
<b>Druh činnosti</b>	Priebežná dlhodobá aktivita
<b>Veková kategória</b>	8 – 10 rokov
<b>Rozvíjaná kompetencia</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Učiť sa učiť</li> <li>• Komunikačná</li> <li>• Sociálna</li> <li>• Pracovná</li> <li>• Kultúrna</li> </ul>
<b>Vzdelávací cieľ</b>	Viesť k samostatnosti pri zadaných úlohách, ovládať jednoduché zručnosti sebahodnotenia, sebamotivácie
<b>Obsah</b>	Webová stránka a jej tvorba
<b>Stratégie výchovno-vzdelávacej činnosti</b>	Metódy – aktivizujúca, slovná, praktická, demonštračná Forma – samostatná práca na PC, diskusia, pozorovanie pracovného postupu, reflexia Prostriedky - počítač, dataprojektor, pracovný list, tlačiareň, písacie potreby, pastelky
<b>Výkonový štandard</b>	Spolupráca v skupine Rozvíjať efektívne spôsoby učenia sa Rozvíjať zručnosti pri práci s IKT Samostatnosť pri práci Rozlišuje kultúrne a nekultúrne správanie
<b>Medzipredmetové vzťahy</b>	Vzdelávacia oblasť výchovy Prírodovedno-environmentálna oblasť výchovy Pracovno-technická oblasť výchovy Esteticko-výchovná oblasť výchovy
<b>Trvanie</b>	120 minút

Prameň: vlastný návrh

Deti si vďaka výbornej spolupráci nášho oddelenia ŠKD s triednou pani učiteľkou najskôr pripravili svoje profily v písomnej podobe na hodine slohu. My sme potom na PC krúžku preniesli tieto profily do digitálnej podoby (Obrázok 11,12).

Obrázok 11, 12 Práca s textom v aplikačnom programe Word



**Meno a priezvisko:** **Karolína V.**

**Niečo o mne:** Som trochu tvrdohlavá. Mám svoje záľuby, napríklad chodím na klavír, mažoretky a pondelky trávim s niektorými spolužiakmi na speváckom krúžku. Som aká som.

**Čo nemám rád/rada:** No, takže ja nemám rada šport, asi tak beh, ale ostatné športy sú celkom fajn.

**Môj idol, moje zvieratko:** Veľmi dobrá otázka, takže Hannah Montana, 12 finalistov Superstar, High school musical, , Camp rock, Kúzelníci z Waverly, naša pani učiteľka, naša pani vychovávateľka a pani riaditeľka. Kúzelníkov mám pre to rada, lebo sú o nich super filmy. Našu pani učiteľku, p. vychovávateľku a p riaditeľku mám rada preto, lebo sa o nás starajú.

**O škole:** Mám fajn spolužiakov, niektorých trochu bláznivých ako ja... Mám tie „naj“ kámošky zo školy - Timeu, Annamáriu, Martinu, Heňu, Viki. Máme super riaditeľku na škole, ale aj p. učiteľku a p. vychovávateľku.

**Meno a priezvisko:** **Timea Sch.**

**Niečo o mne:** Veľmi rada sa smejem, na niekoho, kto mi spraví radosť, no niekedy aj len tak pre zábavu.

**Čo nemám rád/rada:** Nemám rada prírodovedu. Nemám rada, keď sa niekto háda a pritom hučí. Nepáči sa mi, keď píšem pekne a niekto ma pri tom drgá. Na TV nemám rada skok do diaľky.

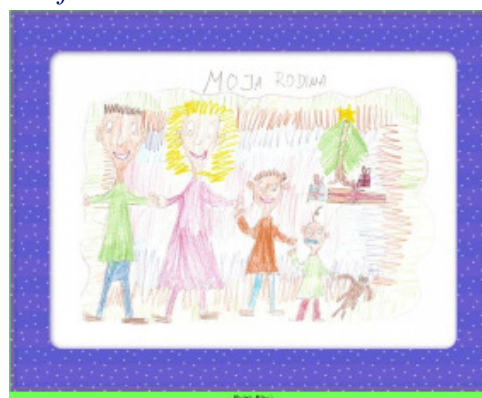
**Môj idol, moje zvieratko:** Mám veľmi rada šteniatka/psov/. Mám rada aj niečo iné, napr. Hannah Montana, tiež mačičky Hello Kitty. Oblubujem ružovú a fialovú farbu, dvanásť finalistov Superstar, tajné kluby.

**O škole:** Mám svoje najlepšie kamarátky, ale aj najlepšie predmety. Mám rada našu pani učiteľku, pani riaditeľku a iné pani učiteľky.

Prameň: vlastný návrh    Obrázky: [www.beruska8.cz](http://www.beruska8.cz)

Každé dieťa malo za úlohu nakresliť na druhú stranu hárku papiera, rukou písaného profilu, nejaký obrázok, ktorý vystihuje jeho povahu alebo záľuby. Tento dokument sme neskôr skenovali do PC a dotvárali sme rámy v programe ArcSoft PhotoImression 5 (Obrázok 13,14). Hotové práce sú tiež vložené na triednej webovej stránke.

Obrázok 13,14 Editácia v aplikačnom programe *ArcSoft PhotoImression*



Prameň: žiaci 3. A    šk.rok: 2008/2009

### 2.3.4. PowerPoint – Zvieratkové pexeso

Deti boli vznikom stránky neustále motivované k ďalšej činnosti. V PowerPointe si vyrobili zvieratkové pexeso (Príloha 9).

Tabuľka 5 Návrh metodiky – PowerPoint, Zvieratkové pexeso

<b>Tematická oblasť výchovy</b>	Prírodovedno-environmentálna
<b>Druh činnosti</b>	Pravidelná aktivita podľa výchovného programu
<b>Veková kategória</b>	8 – 10 rokov
<b>Rozvíjaná kompetencia</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Učiť sa učiť</li><li>• Komunikačná</li><li>• Sociálna</li><li>• Pracovná</li><li>• Kultúrna</li></ul>
<b>Vzdelávací cieľ</b>	Rozvíjať ekologické myslenie a tvorivosť
<b>Obsah</b>	Zhotovenie zvieracieho pexesa, vlastná práca
<b>Stratégie výchovno-vzdelávacej činnosti</b>	Metódy – aktivizujúca, slovná, praktická, demonštračná Forma – práca v skupine na PC, diskusia, pozorovanie pracovného postupu, reflexia Prostriedky - počítač, dataprojektor, tlačiareň, papier, prístup na internet
<b>Výkonový štandard</b>	Spolupráca v skupine Rozvíjať efektívne spôsoby učenia sa Rozvíjať zručnosti pri práci s IKT Samostatnosť pri práci Rozlišuje kultúrne a nekultúrne správanie
<b>Trvanie</b>	90 minút

Prameň: vlastný návrh

Úvodom sme sa zahrli didaktickú hru – Živé pexeso. Princíp hry spočíva v pravidlách hry papierového pexesa. V DH Živé pexeso vyberieme 2 – 3 žiakov za dvere a povieme im námet hry pre pexeso, napr. domáce zvieratka. Vedúci hry, dieťa alebo pedagóg, určí v triede dvojice zvierat. Úlohou žiakov, ktorí boli za dverami, je správne zostaviť dvojice pexesa. Pri hre sa striedajú a vyzývajú jednotlivé deti menom: „Zuzka, povedz, kto si?“ a Zuzka odpovie: „Ja som kačička.“ Každý z hádajúcich má 2 možnosti otázky. Ak uhádne zhodný pár zvieratiek, má 1 pexeso. Uhádnutá dvojica sa postaví za neho. Dvojice hľadajú dovtedy, pokiaľ sa nepomýli. Potom prichádza na rad jeho súper a tým istým spôsobom hľadá rovnaké zvieratka. Vyhráva dieťa, ktoré má najviac uhádnutých zvieratiek. Hra je veľmi zábavná, deti ju veľmi obľubujú. Nasleduje reflexia na hru. V druhej časti aktivity sú žiaci rozdelení do skupín a každá skupina hľadá v aplikačnom programe PowerPoint zvieracie námety do určitej kategórie zvierat, napríklad: zvieratka lesné, africké, morské, hmyz, vtáky, atď. Tu je dôležitá spolupráca, pretože každý mal záujem presadiť hlavne svoje námety. Nakoniec, po zvážení všetkých argumentov, sa deti vždy dohodli na konečnom výbere. Nakoniec sme hru vytlačili a zaliali do fólie. Publikovanie obrázkov na triednej webovej stránke, vytvorených v PowerPointe, bolo samozrejmosťou. Hra s pexesom deťom neskôr spestrila nejednu voľnú

chvíľu. Na záver deti prezentovali svoje pocity pri spolupráci v skupine. Táto aktivita napomáha pri vytváraní pozitívnej klímy v oddelení.

### 2.3.5. PowerPoint – Moja trieda

Aktivita pri vytváraní triednej prezentácie v programe PowerPoint prebiehala podobným spôsobom ako v predchádzajúcej aktivite. Na úvod sme sa zahráli pamäťovú hru Kimovka na tému školské pomôcky. Vedúci hry prečíta 10 predmetov z určenej témy. Úlohou detí je napísať v určenom čase, napr. 1 minúta, čo najviac zapamätaných predmetov. Vyhráva ten, kto napíše najviac predmetov. Pri hre môže deti pracovať samostatne, ale i v skupine.

Tabuľka 5 Návrh metodiky – PowerPoint, Moja trieda je 2.A

<b>Tematická oblasť výchovy</b>	Spoločensko-vedná
<b>Druh činnosti</b>	Priebežná aktivita podľa výchovného programu
<b>Veková kategória</b>	8 – 10 rokov
<b>Rozvíjaná kompetencia</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Učiť sa učiť</li> <li>• Komunikačná</li> <li>• Sociálna</li> <li>• Pracovná</li> <li>• Kultúrna</li> </ul>
<b>Vzdelávací cieľ</b>	Vytvárať atmosféru priateľstva a spolupráce
<b>Obsah</b>	Prostredníctvom práce s PC vytváranie pozitívnej klímy v oddelení, spolupráca a zodpovednosť
<b>Stratégie výchovno-vzdelávacej činnosti</b>	Metódy – aktivizujúca, slovná, praktická, demonštračná Forma – práca v skupine na PC, diskusia, pozorovanie pracovného postupu, reflexia Prostriedky - počítač, dataprojektor, prístup na internet
<b>Výkonový štandard</b>	Spolupráca v skupine Rozvíjať efektívne spôsoby učenia sa Rozvíjať zručnosti pri práci s IKT Samostatnosť pri práci Rozlišuje kultúrne a nekultúrne správanie
<b>Trvanie</b>	90 minút

Prameň: vlastný návrh

V hlavnej činnosti pri vytváraní prezentácie o triede (Príloha 10) boli deti nútené spolupracovať a vzájomne vypočuť a rešpektovať názor iného. Bola to pre deti veľmi zaujímavá činnosť, najmä kvôli možnosti využiť rôzne animácie a efekty, ktoré program PowerPoint obsahuje. V neposlednom rade spoločná práca prispela k celkovému zlepšeniu vzťahov, správania sa, vystupovania, či aktivity u niektorých detí. Zaručeným úspechom je, keď dieťa pracuje s nadšením, s radosťou a netuší, že hra je vlastne učenie.

Dalo by sa povedať, že dnešná digitálna generácia je IKT technicky vyspelejšia ako generácia ich rodičov, či učiteľov. Nové informácie sú schopní prijať rýchlejšie a komplexnejšie. Majú radi inovácie, a práve tvorba vlastnej webovej stránky im to umožňuje. Tu máme možnosť vidieť ich sebavyjadrenie, digitálnu tvorivosť, komunikáciu, kultúru.



## ZÁVER

Súčasný trend vo výchovno – edukačnom procese naznačuje, že škola blízkej budúcnosti bude kreatívna, zaujímavá, škola s využívaním IKT, tzv. digiškola. Zmeny v myslení pedagógov a v modernejšom prístupe k svojej profesii sú nevyhnutné. Len tak zabezpečíme, aby sa o učebný proces aktívne zaujímala naša mladá generácia. Mimoriadne dobrá spolupráca s triednou pani učiteľkou podporila vo mne i v deťoch ducha kreativity, všetko išlo ľahšie a jednoduchšie. Prípravné práce na publikáciu na webovú stránku tiež zaradila do vyučovacieho procesu a spojila príjemné s užitočným. Skúsenosťami pri tvorbe triednej webovej stránky som chcela prispieť k skvalitňovaniu a modernizovaniu edukačného procesu v škole i v čase mimo vyučovania, aby práca s deťmi bola tvorivejšia a pútavá. Vytvorením triednej webovej stránky deti mali dobrý pocit, že niečo vytvárajú.

Úroveň digitálnej gramotnosti detí je často krát väčšia ako dospelých. Výučbové programy sa pomerne ľahko a intuitívne obsluhujú. Ich jednoduchosť spočíva v základnej zručnosti ovládania počítačovej myši. Dôležité je, aby pedagógovia boli ústretoví v získavaní informácií o možnostiach využitia výpočtovej techniky v edukačnom procese, a tiež, aby mali možnosť vzdelávania v oblasti IKT. Tým sa zabezpečí neustále skvalitňovanie a modernizovanie výchovno-vzdelávacieho procesu v škole i mimoškolských zariadeniach, čo ďalej zabezpečí rozvoj kľúčových kompetencií detí prostredníctvom najnovších metód.

Zavádzanie informačno-komunikačných technológií do výchovno-vyučovacieho procesu je žiadúce , pretože ho robia efektívnejším, úspešnejším, zaujímavejším a modernejším. Pri práci s IKT mám overené, že deti si ľahšie pamätajú vedomosti viazané na priamu činnosť. Pútavou a nenásilnou formou získavajú kvalitné edukačno-vzdelávacie skúsenosti nielen vo vyučovacom procese ale v zariadeniach v čase mimo vyučovania. Prostredníctvom IKT pedagóg učí i tvorí , jeho práca sa stáva kreatívna a zaujímavá. V nemalej miere pedagóg skvalitňuje, zefektívňuje a dynamizuje vyučovací proces a z mojej skúsenosti viem, že dieťa s nadšením spolupracuje a ďalej premieňa získané vedomosti do praktického života. Témou vypracovanej OPS som chcela prispieť nemalou mierou k rozvoju kompetencií v oblasti informačno-komunikačných technológií žiakov

## ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH ZDROJOV

1. Vincejová, E. 2008. Ako vo voľnom čase, 1. časť (Námety pre pedagógov na aktivizáciu detí vo voľnom čase). Metodicko-pedagogické centrum Bratislava, alokované pracovisko Prešov. 2008. ISBN: 978-80-8045-521-7

Internetové zdroje:

2. <http://sk.wikipedia.org/wiki/>
3. <http://static.itnews.sk/a501/image/file/2/0025/K1CI8n5v.jpg>
4. <http://www.weblahko.sk/#Zpet1>
5. <http://www.websnadno.cz/registrace.php?menu1r=0&menu2r=4#Zpet3>
6. <http://www.websnadno.cz/webgenerator.php?menu1r=0&menu2r=4>
7. [www.3a.wbl.sk](http://www.3a.wbl.sk)
8. [www.beruska8.cz](http://www.beruska8.cz)
9. [www.minedu.sk/data/USERDATA/ATEMY/2009/SkVP/20090601\\_Tvorba\\_vychovnych\\_programov.pdf](http://www.minedu.sk/data/USERDATA/ATEMY/2009/SkVP/20090601_Tvorba_vychovnych_programov.pdf)
10. [www.weblahko.sk](http://www.weblahko.sk)

## **ZOZNAM PRÍLOH**

Príloha 1 <Cinquain>

Príloha 2 <Pracovný list – Časti počítača>

Príloha 3<Hádanky o pavúkovi>

Príloha 4 <Pojmová mapa – Internet>

Príloha 5 < Práca s textom, Word - Minianketa>

Príloha 6 <Práca s textom, cliparty, Word - Spomienky na ŠvP>

Príloha 7 <Práca s tabuľkou, Word – Rozvrh hodín>

Príloha 8 <Pracovný list, Word – Môj profil>

Príloha 9 <Papierové pexeso – Zvieratá>

Príloha 10 <Prezentácia: Moja trieda je 2.A – náhľad>

## Príloha 1 <Cinquain>

### Ukážka č.1

Počítač  
rýchly, múdry  
informuje, učí, pomáha  
spája ľudí celého sveta  
zázrak

### Ukážka č.2

Počítač  
potrebný, osobný  
zabáva, zoznamuje, spája  
ukazuje cestu do budúcnosti  
priateľ

### Šablóna na cinquain:

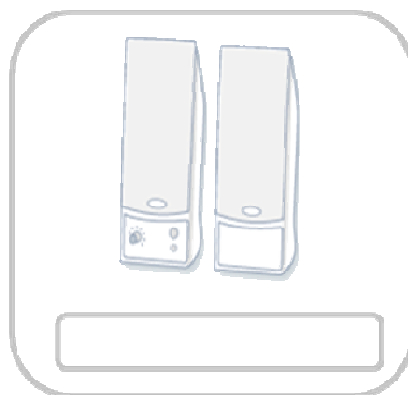
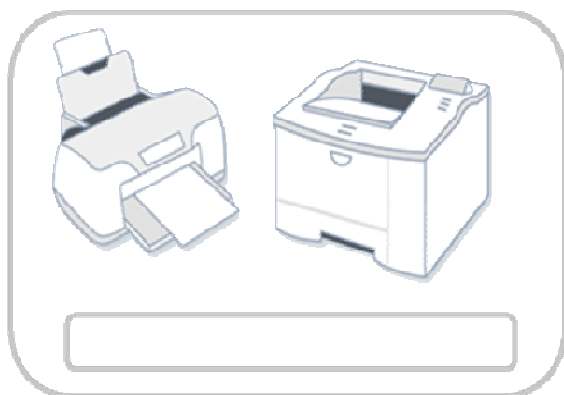
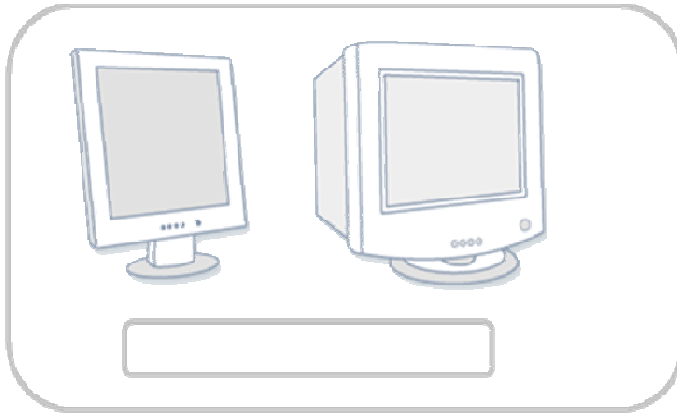
1. verš – Podstatné meno, jednoslovne vyjadrujúce tému /kto, čo/
2. verš – 2 prídavné mená vystihujúce tému 1. verša, /aký, aká, aké/
3. verš - 3 slovesá vyjadrujúce činnosť, /čo robí/
4. verš - Kompozícia 4 slov vyjadrujúca emocionálny vzťah k téme
5. verš - Podstatné meno, jednoslovné synonymum, metafora témy

## Príloha 2 <Pracovný list – Časti počítača>

**Pracovný list – Časti počítača**  
Pomenuj a pod obrázky doplň názvy  
jednotlivých častí počítača!

Vypracoval:

Trieda:



Prameň: vlastný návrh

Zdroj obrázkov: <http://windows.microsoft.com/sk-SK/windows-vista/Parts-of-a-computer>

### **Príloha 3 <Hádanky o pavúkovi>**

Tkám a snujem jemné nite a predsa ma nechcú v byte.  
(Pavúk)

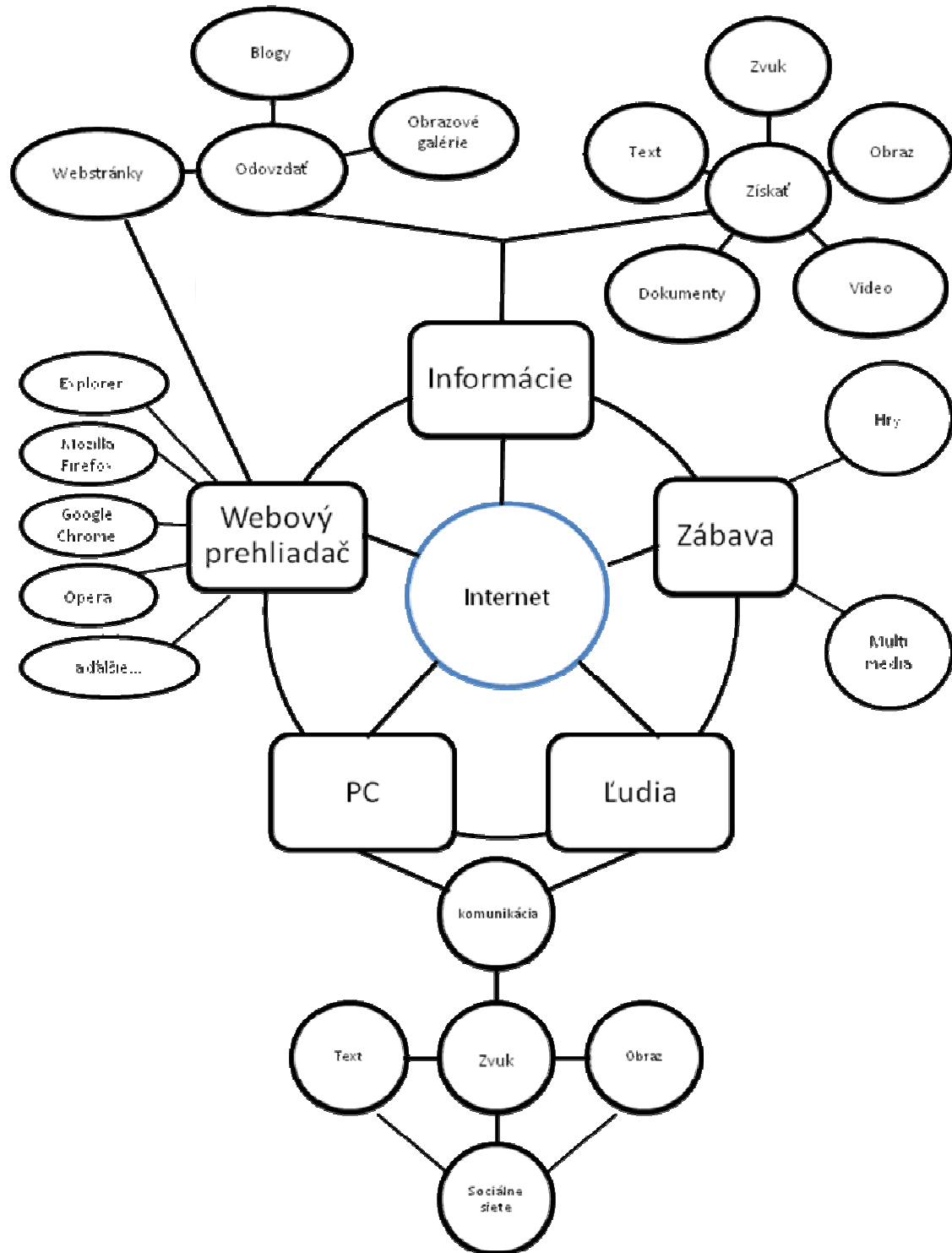
V každom dome tkáča majú, neplašia ho, nechovajú  
a čo natká dobráčisko, vyhodí mu na smetisko.  
(Pavúk)

Poľovník som bez ručnice, pradiem, ale bez praslice,  
rytierom som bez šablíčky, prorokujem bez knižtičky.  
(Pavúk)

Praslice nemá ani vretena, bez krosien plátno utkať môže.  
(Pavúk)

Zdroj: <http://www.alinka.sk/c/hadanky-o-zvieratkach-12980.html>

## Príloha 4 <Pojmová mapa – Internet>



Prameň: vlastný návrh

## **Príloha 5 < Práca s textom, Word - Minianketa >**

### **Ako ste strávili jarné prázdniny?**

- 1. Bol/a som doma.**
- 2. Umožnil/a som mojím starým rodičom, aby sa o mňa týždeň starali.**
- 3. Bol/a som na lyžovačke.**
- 4. Týždeň som si spríjemnil/a na dovolenke.**
- 5. Prázdniny som strávil/a medzi stoličkou a klávesnicou.**
- 6. Celé prázdniny som sa učil/a.**



## ŠKOĽA V PRÍRODE



*Minulý týždeň sme boli v škole v prírode v Sebechleboch. Bolo tam veľmi dobre.*

*Boli sme v tanečnom krúžku, ba aj na modelingu. A ešte tam boli veľmi dobrí animátori. V stredu sme boli aj v Starej hore v Sebechleboch v národopisnom múzeu. Boli sme aj v takej tuffovej pivnici, kde bolo 6 °C, skladovali v nej víno. Vonku bolo okolo 25 až 30 °C. Boli sme v ten deň aj na opekačke.*

*Bývali sme v chatkách.*

*V piatok sme mali rozlúčkovú diskotéku.*

*Tí animátori sa volali: Ikva, Leva, Balafré, Migréna.*

*A samozrejme sme museli odísť.*



*Ja sa s vami lúčim...*

*Vaša Timea.*

**Príloha 7** <Práca s tabuľkou, Word – rozvrh hodín>

# ROZVRH HODÍN

	1	2	3	4	5	6	7
Pondelok							
Utorok							
Streda							
Štvrtok							
Piatok							

## Môj profil

**Meno a priezvisko:**

**Niečo o mne:**

**Čo nemám rád/rada:**

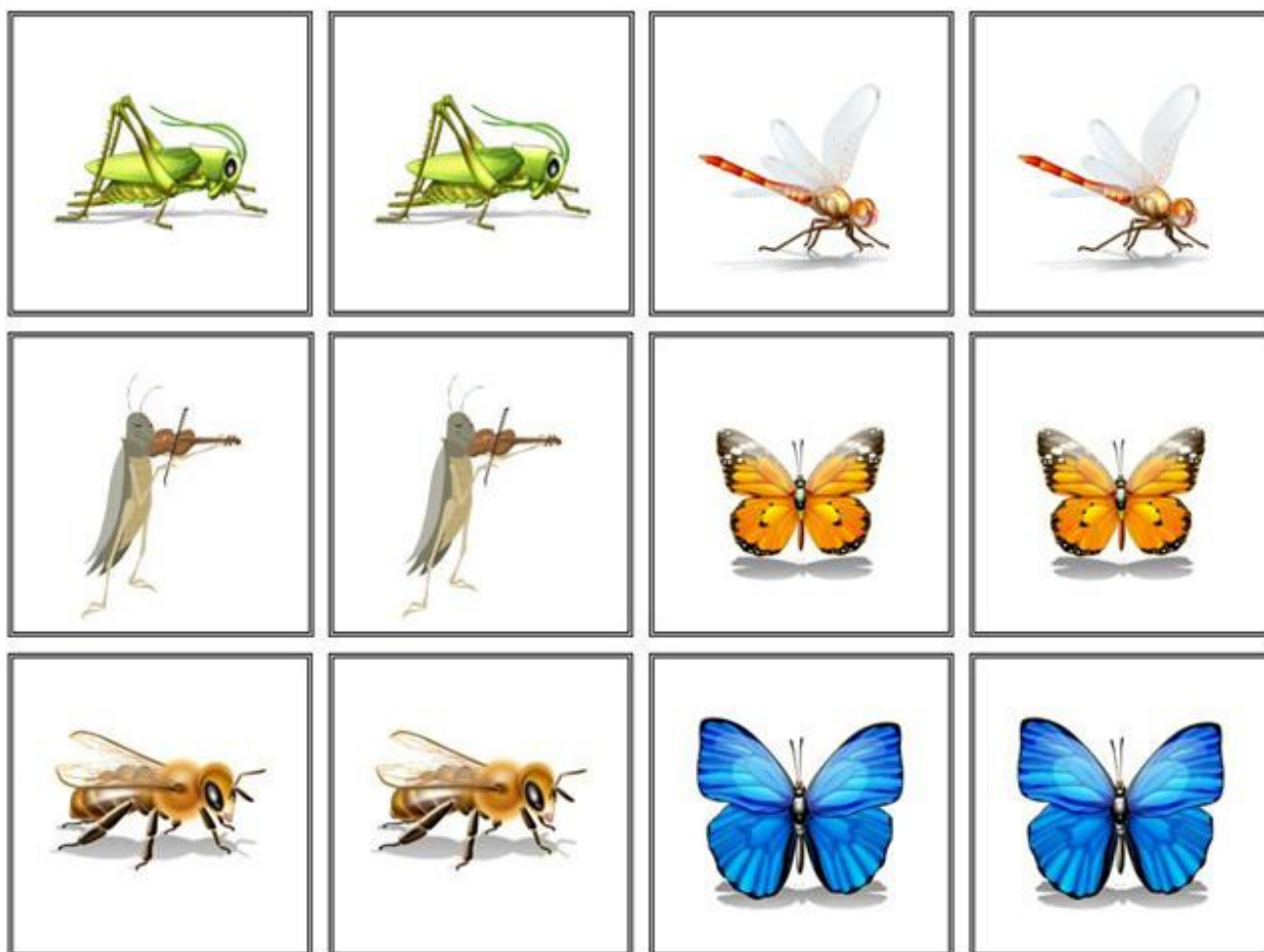
**Môj idol, moje zvieratko:**

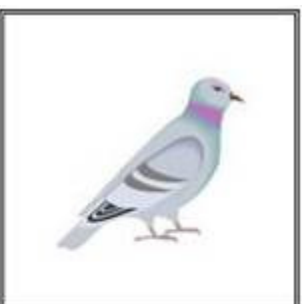
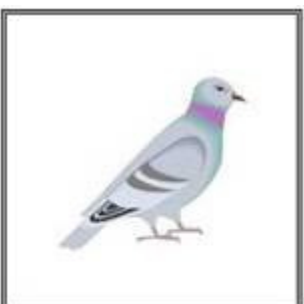
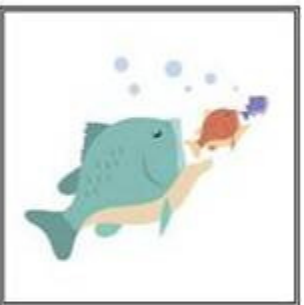
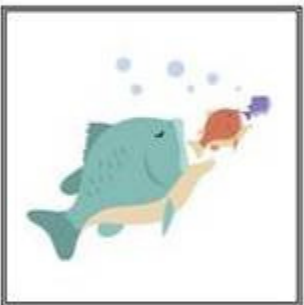
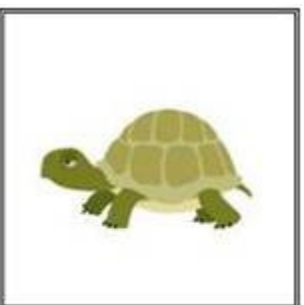
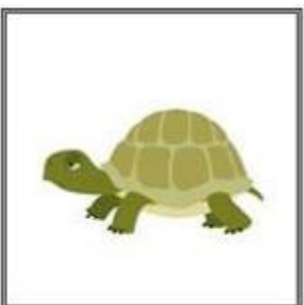
**O škole:**

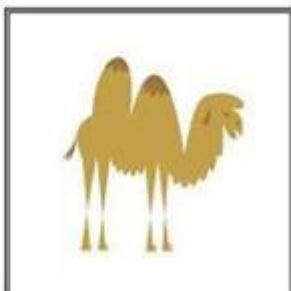
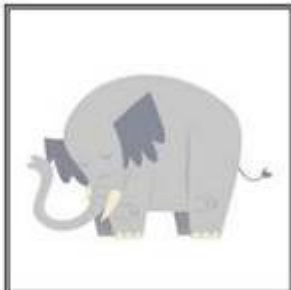
Na opačnú stranu papiera nakresli obrázok, ktorý Ťa vystihuje, alebo niečo, čo máš veľmi rád.

# Pexeso

Vyrobili žiaci 7. oddelenia ŠKD  
ZŠ Škultétyho Topoľčany  
na PC krúžku  
dňa 11. 11. 2009  
Počet ks: 32 párov, 2 páry náhradné











Príloha 10 <Prezentácia: Moja trieda je 2.A – náhľad>

4. oddelenie ŠKD/2. ročník/  
počítačový krúžok „Hráme sa s PC“  
ZŠ Skultétyho Topoľčany,  
školský rok 2007/2008

...niečo o nás, čo máme radi, čo nás baví,  
učili sme sa pracovať s Power Point-om,  
je to pre nás ešte ťažké,  
ale p. vychovávateľka nám vo všetkom  
poradila, tak sa trochu zabavte.....



 Bola raz...



Bola raz jedna škola,  
v tej škole malá trieda bola.  
V nej tabuľa, skrine, lavice,  
Prešlo ňou už detí tisíce.



Čivavka a zázraky.

Čivavka išla raz na lúku a  
tam stretla čarovnú ružu.  
Tá ruža začarovala čivavku  
na zlatú ryбку.  
A ryбка,  
čľup ho do potoka.  
Odvtedy ju nikto nenašiel.



Autor:  
Simona S. a Vaneska.



Máme radi počítače

Mám veľmi rada hru  
s počítačom a preto  
chodím na počítačový  
krúžok.  
Simonka M.  
Chodím sem rada,  
pretože tu mám  
kamarátky a mám  
veľmi rada počítače.  
Lenka.



Moja trieda je 2.A.



Feliz dia dos  
Professores!

V našej triede  
je 33 žiakov.  
Naša pani učiteľka sa  
volá Janka Subová  
a je na nás veľmi dobrá.  
Pani učiteľka nás naučila  
v 1. triede čítať,  
písať, počítať.  
My ju máme veľmi radi.  
KAJKA a TIMKA.



Futbal je perfektná hra.

Futbal mám preto rád,  
lebo je to perfektná  
hra. Chodíme na  
tréningy s Adom  
a Dušanom. Máme ho  
veľmi radi. Christian.

Futbal je najlepší šport.  
Chcel by som chodiť  
na futbalový krúžok.  
Filip.





## Moja rodina



Mám rada svoju rodinu preto, že sa o mňa dobre stara ocko aj mamička. Mám rada aj moje sestričky Sašku a Zarku. Linda.



Mám rada maminu oči a aj bratov Števíka a Miska. Keď me je mamina doma, tak je mi smutno. Anikamária



## Máme radi pani vychovávateľku...



Moja pani vychovávateľka sa volá Elena Maninová. Je veľmi dobrá a pomáha nám z učením. Henka.

Je veľmi dobrá, a my ju preto veľmi ľúbime. Nikolka.



## O autách a vlakoch...

Autá majú kolesá, brzdy, volant, klaxón a všeličo iné. Páčia sa mi tuningované autá. Richard.



Tento vlak je americký rušeň. Chodí do Nitry. Väčšinou je nákladný. Martin.



## O kvetoch...



Napriek tomu, že som alergický na kvety, mám ich rád. Páči sa mi orchidea, ruža, ľalia.



Patrik. Na kvetoch sa mi ich vôňa a farba. Darujem ich mamičke k sviatku. Adriana.



## Slovo na záver...

Vyrobili členovia počítačového krúžku pod vedením vych. E. Maninovej. ZŠ Škultétyho Topoľčany



## naša trieda...

Tabuľa a prí nej krieda, triedna kniha na stole, čo to je? Nuž moja trieda, II. A sa menuje.

V tej triede detí mnoho, pedagóg kričí: „Hohóóó“! Čítajú, píšú, hrajú sa, robia len to, čo nemusia.

