



mpc
METODICKO-PEDAGOGICKÉ CENTRUM



Európska únia
Európsky sociálny fond

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

Mgr. Jaroslava Paulovičová

Využitie informačných a komunikačných technológií vo vyučovaní anglického jazyka na I. stupni ZŠ

Osvedčená pedagogická skúsenosť edukačnej praxe

Osvedčená skúsenosť odbornej praxe

Banská Bystrica

2012

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

Autor OPS/OSO: Mgr. Jaroslava Paulovičová

Kontakt na autora: ZŠ Dražkovce, jaroslava.paulovicova@gmail.com

Názov OPS/OSO: Využitie informačných a komunikačných technológií vo vyučovaní anglického jazyka na I. stupni ZŠ

Rok vytvorenia OPS/OSO: 2012

Odborné stanovisko vypracoval: PaedDr. Monika Brozmanová

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

Informačné a komunikačné technológie, vyučovanie, hodina anglického jazyka, prvý stupeň základnej školy, štátny vzdelávací program, školský vzdelávací program, počítačové programy –JIGS@WPUZZLE2, HOT POTATOES, REVELATION NATURAL ART (RNA), TUX PAINT, kľúčové kompetencie, komunikačné schopnosti, sebahodnotenie, prezentácia práce.

Anotácia

Práca je zameraná na praktický popis práce so žiakmi prvého stupňa ZŠ na hodinách anglického jazyka s využitím informačných a komunikačných technológií.

Prvá je časť teoretickej povahy, v ktorej sú definované najmä vyučovacie predmet anglický jazyk v rámci štátneho a školského vzdelávacieho programu. Je tu i popis jednotlivých využívaných počítačových programov.

Praktický popis aktivít so žiakmi priamo na hodinách anglického jazyka je obsahom druhej, praktickej časti práce. Uvedené sú okrem postupov činností aj výhody, či nevýhody jednotlivých programov a vhodnosť ich zaradovania do jednotlivých častí vyučovacej hodiny.

OBSAH

Úvod

1 TEORETICKÉ VYSVETLENIE POUŽÍVANÝCH POJMOV	strana 3
1.1 Vyučovacia hodina	strana 3
1.2 Anglický jazyk na I. stupni ZŠ	strana 4
1.3 Informačné a komunikačné technológie	strana 9
1.4 Počítačové programy	strana 10
2 PRAKTICKÉ UKÁŽKY VYUŽÍVANIA POČÍTAČOVÝCH PROGRAMOV NA HODINÁCH ANGLICKÉHO JAZYKA	strana 15
2.1 Téma: Farby	strana 15
2.2 Téma: Zvieratá	strana 20
2.3 Téma: Čísla	strana 24
2.4 Téma: Sviatky – Veľká noc	strana 27
2.5 Téma: Jedlo	strana 30
2.6 Téma: Oblečenie	strana 32
2.7 Téma: Ľudské telo	strana 35
Záver	strana 37
Zoznam bibliografických zdrojov	strana 38

ÚVOD

V dnešnej dobe nás zo všetkých strán obklopujú rôzne informačné a komunikačné prostriedky. Moja práca by mala byť ukážkou možnosti využitia zaujímavej, pre deti prítlačlivej formy vyučovania prostredníctvom moderných informačných a komunikačných technológií (ďalej IKT). Tento prostriedok sa mi v mojej pedagogickej praxi osvedčil a ubezpečil ma o tom, že škola môže byť pre deti skutočne hrou, zábavou a nekonečnou studňou poznania.

Zaradenie vyučovania anglického jazyka (ďalej AJ) na 1. stupni ZŠ je dôkazom, že dnešná škola prechádza veľkými zmenami, premenami z tradičného vyučovania na moderné. Zároveň však kladie zvýšené nároky na tvorivosť, nápaditosť a prípravu učiteľa na vyučovanie. Budem rada, ak ukážka mojej práce pomôže v pedagogickej činnosti ostatným kolegom.

V práci uvádzam možnosti vyučovania AJ prostredníctvom IKT s využitím programov:

- JIGS@WPUZZLE2
- HOT POTATOES
- REVELATION NATURAL ART.
- TUX PAINT

Tieto programy je možné využívať v každej časti vyučovacej hodiny, v ktoromkoľvek ročníku 1. stupňa ZŠ, so žiakmi na akejkoľvek vedomostnej úrovni AJ. Ich prostredníctvom je možné efektívne rozvíjať všetky potrebné kompetencie žiakov, najmä v oblasti komunikačných schopností. Sú výborným motivačným prostriedkom a vhodnou náplňou vyučovacích hodín, hlavne v čase audioorálneho kurzu, ale i pri preberaní ktorejkoľvek témy. Možno tieto aktivity zaraďovať tak pri vyvodzovaní, ako i pri opakovaní, utvrdzovaní, ale i preverovaní vedomostí.

V dnešnej uponáhľanej technickej dobe je na každom z nás, ako sa s nástrahami moderných technológií vieme vysporiadať. Na pleciah každého dnešného učiteľa stojí ťažká úloha, ako svojim žiakom pomôcť v hľadaní tej správnej cesty. Verím, že i moja práca bude v tejto oblasti prínosom pre žiakov i učiteľov.

1 TEORETICKÉ VYSVETLENIE POUŽÍVANÝCH POJMOV

V prvej kapitole sú vysvetlené jednotlivé pojmy používané v publikácii. Ich ozrejenie je potrebné pre úspešné pochopenie druhej časti, zameranej na popisy využívania IKT pri jednotlivých témach hodín anglického jazyka.

1.1 Vyučovacia hodina

V dnešnej dobe pojem vyučovacia hodina zahŕňa nie len presne vymedzený čas trvajúci štyridsaťpäť minút, ale učitelia si podľa potreby spájajú jednotlivé predmety do blokov, do dlhodobších projektov, či iných foriem práce. No i tak sa môžeme pohybovať v tomto pojmovom vymedzení.

Slávka Hlásna sa v publikácii Úvod do štúdia pedagogiky (2006, str. 315-317) venuje vyučovacej hodine ako základnej vyučovacej jednotke. Nájdeme tu nasledovné definície:

Vyučovacia hodina podľa Velikaniča (1967, s. 12) je „taká organizačná forma vyučovania, pri ktorej učiteľ pracuje v presne vymedzenom čase so stálou skupinou žiakov (triedou) v učebni, ktorá je pre túto triedu vyhradená, pracuje tu podľa stabilného rozvrhu hodín, využíva pritom vhodné metódy a prostriedky, aby dosiahol stanovené vzdelávacie a výchovné ciele pri rešpektovaní didaktických princípov.“

Podľa Kipsa (2001, s. 69 – 70) je vyučovacia hodina „organizačná forma vyučovania, v ktorej učiteľ v presne vymedzenom čase a na určitom mieste riadi poznávaciu činnosť žiakov so zreteľom k individuálnym zvláštnostiam, so zreteľom k cieľu a prostriedkom s tým, aby žiakov všestranne rozvíjal a vzdelával.“

Hlásna tiež uviedla jednotlivé fázy vyučovacej hodiny a to nasledovne:

Vyučovacia hodina základného typu má najčastejšie tieto fázy:

- 1 Úvod vyučovacej hodiny:
 - organizačná príprava: pozdrav, zistenie prítomnosti žiakov, zápis do triednej knihy;
 - sformulovanie cieľov vyučovacej hodiny a jej témy;
 - motivácia žiakov
- 2 Príprava žiakov na osvojovanie nového učiva:
 - zopakovanie skôr prebratého učiva, ktoré má súvislosť s novým učivom;
 - (kontrola domácej úlohy uloženej na minulej hodine);
 - (kontrola a hodnotenie vedomostí žiakov);
 - zisťovanie aktuálnych poznatkov a skúseností žiakov súvisiacich s tematikou nového učiva (je vhodné využiť túto činnosť na motiváciu – vzbudenie záujmu žiakov o novú tému).
- 3 Preberanie nového učiva (rôznymi metódami, ktoré zvolí učiteľ sám, príp. v spolupráci so žiakmi).
- 4 Opakovanie a riadené precvičovanie nového učiva (upevňovanie vedomostí) – vytváranie schopnosti samostatne používať nové vedomosti, vytváranie zručností.
- 5 Kontrola a diagnostikovanie stavu rozvoja vedomostí a zručností (úrovne osvojenia nového učiva).
- 6 Zadanie domácej úlohy.

V **typológii vyučovacích hodín** sa okrem vyučovacej hodiny základného typu vyskytujú ďalšie typy vyučovacích hodín, ktoré rozlišujeme podľa prevládajúceho cieľa hodiny:

- hodiny **motivačné** (vzbudzujúce záujem žiakov o nový predmet, o nový tematický celok a pod.)
- hodiny **expozičné** (osvojovania nových vedomostí a zručností),
- hodiny **fixačné** (opakovania, precvičovania a tým upevňovania nových vedomostí a zručností),
- hodiny **aplikačné** (používania získaných vedomostí a zručností v praxi, t. j. v zodpovedajúcich teoretických alebo praktických činnostiach),
- hodiny **diagnostické** (preverovania (skúšania) a hodnotenia osvojených vedomostí a zručností).

1.2 Anglický jazyk na I. stupni ZŠ

V Spoločenskom európskom referenčnom rámci pre jazyky z roku 2006 na strane 26 je uvedené, že žiak na jazykovej úrovni A1 rozumie známym každodenným výrazom a najzákladnejším frázam, ktorých účelom je uspokojenie konkrétnych potrieb a tieto výrazy a frázy dokáže používať. Podľa uvedeného dokumentu žiak v tejto úrovni dokáže predstaviť seba aj iných, dokáže klásť a odpovedať na otázky o osobných údajoch, ako napríklad kde žije, o ľuďoch, ktorých pozná a o veciach, ktoré vlastní. Dokáže sa dohovoriť jednoduchým spôsobom za predpokladu, že partner v komunikácii rozpráva pomaly a jasne a je pripravený mu pomôcť.

Na základe tejto definície úrovne A1 školský vzdelávací program uvádza, že žiaci primárneho vzdelávania majú na konci štvrtého ročníka ZŠ dosiahnuť komunikačnú úroveň A1.1+ a kompletnú úroveň A1 majú dosiahnuť žiaci na konci piateho ročníka.

Bližšie informácie o podmienkach, obsahu, odporúčaných formách práce, získaných kompetenciách sú zakotvené v Štátnom vzdelávacom programe predmetu anglický jazyk. Nakoľko plnenie úloh zo ŠVP je záväzná, opierame sa oň i v tejto publikácii.

V Štátnom vzdelávacom programe sa uvádza:

Ciele edukácie cudzích jazykov:

Vo vyučovaní cudzích jazykov sledujeme plnenie všeobecných a sociálnych cieľov.

K *všeobecným* cieľom zaraďujeme:

- rozvíjanie komunikačných kompetencií žiakov v materinskom a cudzom jazyku,
- vzbudenie záujmu o cudzie jazyky,
- vytvorenie základu pre ďalšie jazykové vzdelávanie,
- rozvíjanie interkultúrnej kompetencie,
- rozvíjanie všetkých jazykových činností: počúvanie s porozumením, rozprávanie, postupne zaraďovať čítanie s porozumením a písanie,
- využívanie medzipredmetových vzťahov,
- podporovanie všestranného rozvoja žiakov: kognitívny (trénovať schopnosť žiakov vnímať a pamätať si, systematicky trénovať jazykové činnosti receptívnym a produktívnym spôsobom), sociálny, emocionálny, osobnostný.

K *sociálnym* cieľom radíme:

- vedomé predlžovanie fázy sústredenia a práce,
- akceptovanie seba ako súčasti skupiny,
- uplatnenie vzájomnej ohľaduplnosti,
- akceptovanie spolupatričnosti k skupine,
- zmysluplné spolupracovanie s partnerom,
- prispôsobenie a presadenie sa,
- pomáhajúce iným, povzbudzovanie ich,
- rozpoznávanie a prijatie spoločnej zodpovednosti,
- ospravedlnenie sa,
- akceptovanie rozhodnutia väčšiny,
- prevzatie zodpovednosti za seba,
- naučenie sa zniest' prehry,
- požičanie niečo, poprosenie o niečo,
- rozpoznanie a akceptovanie chyby.

Celý edukačný proces výučby cudzích jazykov smeruje k rozvoju kompetencií potrebných pre úspešné zvládnutie bežných životných situácií.

Všeobecné kompetencie zahŕňajú široké spektrum zručností, ktoré sa týkajú napríklad sebauvedomenia, procesu učenia sa a pod., a sú nevyhnutné pre rôzne činnosti, vrátane jazykových činností.

Žiak na úrovni A1.1+ si rozvíja všeobecné kompetencie tak, aby dokázal:

- osvojiť si efektívne stratégie učenia, ktoré vedú k pochopeniu potreby vzdelávania sa v cudzom jazyku,
- sústrediť sa na prijímanie informácií,
- používať získané vedomosti a spôsobilosti

Komunikačné jazykové kompetencie umožňujú žiakom konať s použitím konkrétnych jazykových prostriedkov.

Žiak, ktorý dosiahne úroveň A 1.1+ :

- používa známe každodenné výrazy, najzákladnejšie slovné spojenia a jednoduché vety a rozumie im,
- dokáže predstaviť seba a iných,
- dokáže porozumieť jednoduchým otázkam a odpovedať na ne,
- dokáže jednoducho opísať seba, svoju rodinu a kamarátov,
- dokáže sa dohovoriť jednoduchým spôsobom s využívaním prevažne verbálnych, ale aj neverbálnych komunikačných prostriedkov v kontexte každodennej komunikácie a vyjadrenia svojich osobných záujmov.

Medzi jazykové kompetencie žiaka na úrovni A 1.1+ zaradíme:

- používa iba najzákladnejší rozsah jednoduchých slov a výrazov týkajúcich sa jeho osoby a záujmov,
- má základný repertoár slovnej zásoby: izolovaných slov a slovných spojení,
- ovláda výslovnosť obmedzeného repertoáru naučenej slovnej zásoby,
- dokáže odpísať známe slová, krátke slovné spojenia a vety,
- dokáže vyhláskovať svoje meno, adresu.

Sociolingválne kompetencie žiaka na úrovni A 1.1 + sú tie, vďaka ktorým dokáže:

- nadviazať základnú spoločenskú komunikáciu,
- pozdraviť sa a rozlúčiť sa, predstaviť sa a poďakovať sa, atď.

Pragmatickými kompetenciami žiaka na úrovni A 1.1+ sú:

- spájanie písmen,
- spájanie slov pomocou spojovacích výrazov, napr. „a“, „alebo“.

Cestou k získavaniu potrebných kompetencií žiakov je splnenie výkonových štandardov. Medzi ne zaradujeme počúvanie s porozumením, čítanie s porozumením, ústny prejav a písomný prejav .

Do oblasti počúvania s porozumením radíme:

Žiak na úrovni A1.1+ dokáže:

- identifikovať známe slová,
- identifikovať najzákladnejšie slovné spojenia a veľmi jednoduché vety týkajúce sa jeho osoby a oblasti jeho záujmov,
- porozumieť najzákladnejším slovným spojeniam a veľmi jednoduchým vetám, ktoré sa týkajú jeho osoby a oblasti jeho záujmov,
- porozumieť jednoduchým pokynom k práci na vyučovacej hodine,
- porozumieť jednoduchým pokynom ako sa orientovať,
- porozumieť jednoduchým otázkam na známe témy,
- porozumieť hlavnej myšlienke vypočutého jednoduchého textu za predpokladu, že je hovorený zreteľne, je starostlivo artikulovaný a porozumenie je podporené vizuálnymi podnetmi.

Do oblasti čítania s porozumením patrí:

Žiak na úrovni A1.1+ dokáže:

- identifikovať hlásky,
- vyhľadávať známe slová a základné slovné spojenia,
- porozumieť a zapamätať si jednoduché slová a vety na známe témy,
- prečítať a porozumieť jednoduché pokyny k práci na vyučovacej hodine,
- porozumieť hlavnej myšlienke jednoduchého textu na známu tému,
- porozumieť veľmi krátkym jednoduchým textom, napr. na plagátoch, pohľadniciach.

Výkonovými štandardami ústneho prejavu sú:

Žiak na úrovni A1.1+ dokáže:

- pozdraviť sa,
- predstaviť sa,
- opýtať sa ľudí, ako sa majú,
- klať jednoduché otázky z oblasti jeho každodenného života a osobných záujmov,
- odpovedať na jednoduché otázky z oblasti jeho každodenného života a osobných záujmov, napr. o sebe, o svojej rodine, o kamarátoch,
- porozumieť a riadiť sa krátkymi a jednoduchými pokynmi,
- vyjadriť, čo má a čo nemá rád,
- používať čísla, základné číslovky, údaje o cenách a čase,
- porozumieť časovým údajom v rámci denného režimu, týždňa, mesiaca a roka,
- jednoduchým spôsobom opísať seba, svoj domov, školu, spolužiakov,
- dohovoriť sa jednoduchým spôsobom s partnerom v krátkom dialógu na známe témy.

V písomnom prejave sa snažíme o výkonové štandardy:

Písanie sa začína nacvičovať pomocou aktivít, v ktorých žiak odpisuje alebo dopĺňa písmená, slová, neskôr krátke vety a nakoniec aj krátke, jednoduché odseky, pričom má k dispozícii správny vzor.

Žiak na úrovni A1.1+ dokáže:

- správne napísať všetky písmená abecedy,
- správne odpísať slová, krátke vety,
- napísať vlastné meno, adresu, vek, dátum narodenia,
- napísať krátky pozdrav a pohľadnicu.

Špecifiká vyučovania cudzích jazykov v primárnom vzdelávaní

Dôležitou úlohou primárneho vzdelávania v oblasti cudzích jazykov je podpora rozvoja osobnosti dieťaťa. Vytvárajú sa základy pre ďalšie vzdelávanie, rozvíja sa schopnosť žiakov porozumieť vlastnej a cudzej kultúre. Osvojenie si cudzieho jazyka má veľký význam. Prostredníctvom cudzieho jazyka sa žiaci oboznámia so zvyklosťami, spôsobom správania sa ľudí v rôznych krajinách. Znalosti cudzích jazykov vytvárajú podmienky pre nezaujatú otvorenosť pre svet.

Východiskom pre výber vyučovacích metód je skutočnosť, že žiaci mladšieho školského veku nadobúdajú komunikačné kompetencie špecifickými formami učenia sa. Základný princíp vyučovania cudzích jazykov v primárnom vzdelávaní spočíva v podpore radosti žiakov z učenia sa cudzieho jazyka, využívaní vysokej miery zvedavosti detí, ich túžby skúmať a objavovať. Pri výučbe cudzieho jazyka je dôležité rešpektovať možnosti a schopnosti detí. Predovšetkým je potrebné upriamiť pozornosť na stav a úroveň vývinu poznávacích schopností a osobnostných charakteristík detí v mladšom školskom veku.

Je nevyhnutné zabezpečiť podmienky vyučovania cudzieho jazyka tak, aby sa u žiakov podporovala a rozvíjala:

- motivácia – učenie sa, získavanie a osvojovanie nových poznatkov a informácií, aktívna spolupráca na činnostiach v triede, tvorivosť, flexibilita,
- záujmy – záujem o školu, o učenie, o predmet cudzí jazyk a ostatné vyučovacie predmety,
- osobnostné vlastnosti a prejavy – zodpovednosť, kooperatívnosť, empatia, vôľové a sebaregulačné vlastnosti, emocionálna stabilita, rozvíjanie sebavedomia a pozitívnych postojov,
- všeobecné rozumové schopnosti – rozvoj foriem myslenia (názorné, logické, abstraktné, kritické), posilňovanie psychických funkcií (*vnímanie* prostredníctvom rôznych zmyslov, *zámerná pozornosť*, vizuálna, auditívna, kinestetická *pamäť*, *reč*).

Proces učenia sa cudzieho jazyka u žiakov v primárnom vzdelávaní sa opiera o činnosť žiakov a ich zmyslové vnímanie, ktoré sú základom pre pamäťové a verbálne učenie sa. Zapájanie viacerých zmyslových vnemov pri osvojovaní si učiva podporuje kvalitnejší proces zapamätávania a dlhodobejšie uchovanie vedomostí a zručností. Učenie má názorno-činnostný charakter a využíva názorné učebné pomôcky s možnosťou variabilných aktivít.

Nasledujúce metodicko-didaktické princípy majú význam pre efektívne vyučovanie cudzieho jazyka na prvom stupni základnej školy:

- vyučovanie orientované na žiaka,
- činnostný charakter vyučovania,
- rešpektovanie individuálnych osobitostí žiakov,
- pozitívna motivácia,
- názornosť a primeranosť veku,
- časté striedanie organizačných foriem práce v rámci vyučovacej hodiny,

- systematické opakovanie,
- tolerovanie chyby ako prirodzenej súčasti učenia sa jazyka,
- rozvíjanie komunikačnej kompetencie ako produktu vyučovania, nie domácej prípravy.

Témy pre komunikačnú úroveň A1.1+:

Rodina a spoločnosť

Osobné údaje

Rodina - vzťahy v rodine

Domov a bývanie

Môj dom/byt

Domov a jeho okolie

Ľudské telo, starostlivosť o zdravie

Ľudské telo

Fyzické charakteristiky

Doprava a cestovanie

Dopravné prostriedky

Vzdelávanie

Škola a jej zariadenie

Učebné predmety

Človek a príroda

Zvieratá

Počasia

Rastliny

Voľný čas a záľuby

Záľuby

Stravovanie

Zdravé stravovanie

Jedlá

Multikultúrna spoločnosť

Cudzie jazyky

Rodinné sviatky

Zbližovanie kultúr

Obliekanie a móda

Základné druhy oblečenia

Šport

Druhy športu: zimné a letné, individuálne a kolektívne

Obchody

Obchody a nakupovanie

Krajiny, mestá a miesta

Moja krajina a moje mesto

Vzory

Dieťa a jeho vzory

Školský vzdelávací program

V Školskom vzdelávacom programe sme nemenili obsah oproti Štátnemu vzdelávaciemu programu. Časová dotácia na našej škole je v prvom a druhom ročníku 1 hodina týždenne. V treťom a štvrtom ročníku vyučujeme 3 hodiny týždenne. Žiaci sú delení na skupiny. Vyučujú kvalifikované učiteľky 1. stupňa, ktoré si dopĺňajú odbornosť v rámci projektu

Vzdelávanie učiteľov základných škôl v oblasti cudzích jazykov v súvislosti s Koncepciou vyučovania cudzích jazykov na základných a stredných školách. K priebehu vyučovania sú k dispozícii rôzne učebné pomôcky:

- obrazový materiál, pexesá, flash karty, kartičky s úlohami, závesné tabule s abecedou,...
- zvukový materiál, CD nahrávky piesní, CD nosiče k učebniciam,...
- pomôcky IKT, notebooky, počítače, interaktívna tabuľa, dataprojektory, výčbové CD room, kamera, fotoaparát, tlačiareň, skener, slúchadlá,...

1.3 Informačné a komunikačné technológie

S pojmom informačné a komunikačné technológie (IKT) sa stretol už asi každý. Informačné a komunikačné technológie sú všade okolo nás, často si to ani neuvedomujeme. Čo táto skratka znamená? IKT zahŕňa všetky technológie používané na komunikáciu a prácu s informáciami. Pri vyspelých technológiách je to napr. komunikácia prostredníctvom kozmických satelitov, pozemné komunikačné zariadenia pracujúce v oblasti rádiových vln (TV, rozhlas, mobilné telefóny...), káblové informačné siete ...

Aké informačné a komunikačné prostriedky využívame my učители a žiaci v škole? Tak ako sa modernizuje náš spôsob života, tak napreduje aj rozvoj techniky. Kým pred niekoľkými rokmi bola pre nás prirodzená didaktická technika zastúpená gramofónom, kotúčovým, neskôr kazetovým magnetofónom, meotarom, premietačkami, pre dnešných žiakov sú to neznáme pojmy. Len málokto z nich pozná napríklad gramofónovú platňu, diapozitívy alebo disketu. O to viac prirodzenejšie poznajú, pracujú a chápu podstatu počítača, interaktívnej tabule, dataprojektor, tablet, internet, mobilný telefón,...

Tieto technológie umožňujú nielen zábavu žiakom vo voľnom čase, ale sú výborným nástrojom na získavanie nových vedomostí, zručností, návykov a kompetencií. Vyučujúcim napomáhajú k príprave zaujímavých, pre žiakov príťažlivých vyučovacích hodín. Môžu využívať rôzne počítačové programy, ktoré veľmi názorným spôsobom podávajú informácie. Okrem toho si učiteľ môže tvoriť vlastné výčbové prezentácie, testy, interaktívne pomôcky, výčbové texty,.. Prostredníctvom IKT má možnosť sledovať priebeh vzdelávacích aktivít žiaka, má priestor pre vytváranie databázy žiackych prác.

Prostriedky IKT slúžia nielen na priamu činnosť na vyučovacej hodine, ale umožňujú i rýchly kontakt medzi školou a rodičmi a taktiež so širšou verejnosťou. Je samozrejmosťou, že škola má svoje webové sídlo, prostredníctvom ktorého má priestor na prezentáciu svojich aktivít, úspešných výkonov žiakov a zároveň oboznamuje s pripravovanými aktivitami a udalosťami. Rodičia sa prostredníctvom internetovej žiackej knižky orientujú v úrovni vedomostí svojich detí. Vďaka kamerovým systémom môžu rodičia nahliadnuť priamo na dianie v triede v čase vyučovania. Dnes už nie je problém, aby žiak, ktorý sa nemôže zúčastniť vyučovania sa prostredníctvom videokonferencie spojil vizuálne aj auditívne s dianím v triede. Každodennou súčasťou moderných škôl je zapájanie sa do rôznych medzinárodných projektov, v rámci ktorých využívajú rýchle internetové spojenie so žiakmi a učiteľmi z rôznych štátov sveta. Takto si môžu vymieňať vzájomné skúsenosti, nadväzovať nové priateľstvá, spoznávať kultúru rôznych národov.

Uvedené moderné technológie okrem využitia priamo vo výchovno – vyučovacom procese sú neoddeliteľnou súčasťou rôznych mimoškolských aktivít. Pri školách pracujú záujmové útvary ako sú počítačový krúžok, fotografický, novinársky, vedecký,.. ktorých neoddeliteľnou súčasťou práce je využívanie napr. digitálnych fotoaparátov, mikroskopov, kamier, notebookov, bezdrôtových technológií, digitálnych hudobných nástrojov a podobne.

1.4 Počítačové programy

V tejto časti publikácie sú opísané štyri programy, ktoré sú využité na jednotlivých hodinách anglického jazyka v druhej kapitole.



PROGRAM TUX PAINT

Tux Paint je program s veľkými a jednoduchými ikonami i ovládaním, ktorý je vhodný aj pre deti mladšieho školského veku. Program má množstvo omaľovánok, pozadí i pečiatok, ktoré môžeme použiť pri rôznych aktivitách na vyučovacej hodine. Program je takmer úplne lokalizovaný do slovenského jazyka. Môže slúžiť aj ako jednoduchý textový editor na prvé písanie, nakoľko má kompletnú ponuku písmen s diakritickými znamienkami. Program Tux Paint má veľký motivačný prínos nielen pre učiteľa, ale hlavne pre žiaka, ktorý môže v tomto programe písať, kresliť, pečiatkovať, a tým spoznávať svet okolo seba a cez grafické činnosti ho aj lepšie vnímať.

Pre prácu v tomto programe nepotrebujeme špeciálne vedomosti ani zručnosti, stačí, ak ovládame prácu s myšou.

Program je voľne dostupný na stránke <http://www.tuxpaint.org/download/>.

Ako pracovať v programe Tux Paint?

Program nám poskytuje veľa možností na realizáciu rôznych jednoduchých aktivít s najmladšími žiakmi. Najskôr sa musíme zoznámiť s jeho grafickými nástrojmi. Na ľavej strane okna sa nachádzajú tlačidlá nástrojov a príkazov programu. Na pravej strane je k nim prislúchajúca rozšírená ponuka. V tlačidlách príkazov sú kroky Späť dozadu a Znovu dopredu, Otvoriť, Uložiť, Tlačiť, Skončiť i vytvoriť Nový obrázok. Pri vytváraní nového obrázka si môžeme vybrať aj jednofarebné pozadia, farebné obrázky, čiernobiele obrázky a slepé mapy. Čiernobiele obrázky môžeme vymaľovávať ako omaľovánku alebo dokresľovať a dopĺňať pečiatkami. Pri niektorých nástrojoch máme možnosť výberu farby z ponúkanej palety alebo voľbu vlastnej farby.

Pod paletou farieb sa nachádza nápoveda, ktorú nám hovorí tučniačik. Nápoveda je kompletne v slovenskom jazyku. V rozšírenej ponuke Písmenká vieme šípkami písmená zväčšiť i zmenšiť. Obrázky v rozšírenej ponuke Pečiatky sa dajú zväčšovať, zmenšovať, zrkadlovo preklápať v horizontálnom i vertikálnom smere. Môžeme si vybrať zo sedemnástich rôznych sád pečiatok. V rozšírenej ponuke pracovných nástrojov Čary nájdeme napríklad nástroje Výplň, rôzne grafické efekty, kreslenie tehličkami, kreslenie trávy, kvetov a pod. Ďalej v ponuke nájdeme rôzne geometrické tvary, či obrázok môžeme nakresliť z čiar rôznej hrúbky.

Obrázky vytvorené v tomto programe si môžeme uložiť alebo vytlačiť. Nástrojom Otvoriť, vieme otvoriť niektorý z už nakreslených a uložených obrázkov a pokračovať v práci. Naraz môžeme otvoriť aj viac obrázkov v podobe prezentácie.

Pri zatváraní programu sa stretne s anglickými odpoveďami na slovenskú otázku „Naozaj chceš skončiť?“, ktorých voľný preklad znie „Áno, som hotový!“ (Yes, I'm done!), „Nie, chcem pokračovať!“ (No, take me back!).

Program ponúka množstvo možností aj pre žiakov, ktorí neoblubujú kreslenie. Napriek tomu ich práce môžu vyzeráť veľmi pekne, čo vplýva na ich sebadôveru a zvyšuje motiváciu.

PROGRAM REVELATION NATURAL ART

Revelation Natural Art, skrátene nazývaný RNA, je softvér, ktorý môže slúžiť ako detský grafický editor. Veľkou výhodou je, že je v slovenskom jazyku. Program môžeme zapnúť v troch úrovniach náročnosti. Jednotlivé úrovne ponúkajú rôzny počet nástrojov a príkazov tak, aby prostredie programu a jeho ovládanie bolo primerané veku a zručnostiam žiakov. Je výborným nasledovníkom grafického editora Tux Paint.

Pre prácu s programom nepotrebujeme špeciálne vedomosti a zručnosti, postačí ovládať prácu s myšou (klik, dvojklik, ťahanie myšou).

Tento softvér získali školy zapojené do projektu Infovek ako súčasť základného balíčka programov.

Rovnako ako program Tux Paint, aj program RNA nám poskytne veľa možností na realizáciu rôznych jednoduchých aktivít so žiakmi. Jeho veľkou výhodou je väčšie množstvo pečiatok (farebných aj čiernobielych), s ktorými môžeme pracovať, množstvo zaujímavých pozadí, ktoré môžeme dotvárať ďalšími pečiatkami a vytvárať si tak rôzne scény alebo pohyblivé animácie.

Miriám Bencová a kol. (2010, str. 29 – 30) uvádzajú, že po nainštalovaní programu do počítača je dôležitou zručnosťou pre učiteľov naučiť sa nastaviť prostredie programu. V hlavnej ponuke cez *Zobrazenie – Iné – Nastavenie prostredia* môžeme nastaviť program v *jednoduchej, mierne pokročilej a pokročilej konfigurácii*.

Jednoduchá konfigurácia

V jednoduchej konfigurácii sa zobrazí v ponuke len niekoľko nástrojov na kreslenie rovných i krivých čiar, geometrických tvarov, vypĺňanie a mazanie plochy, kroky späť, znovu a pečiatky. Pečiatkami sa dá aj maľovať (ťaháním myšou po ploche sa podoba pečiatok mení) ale nedajú sa presúvať na iné miesto. Z grafických nástrojov má toto nastavenie len kaligrafické fixky, temperové farby a voskové pastelky.

Mierne pokročilé nastavenie

V tomto nastavení program obsahuje oveľa viac nástrojov a umožňuje navyše kreslenie rovnými čiarami, krivkami, písanie textu, naberanie farby, kreslenie symetrických obrázkov (podľa vertikálnych, horizontálnych osí i stredu), zväčšovanie lupou, využitie nástroja výber, vystrihnutie, prilepenie i kopírovanie kresby. Toto nastavenie umožňuje používať jedenásť rôznych grafických nástrojov a miešanie farieb na ľubovoľný odtieň.

Pokročilá verzia

Pokročilá verzia programu obsahuje aj nástroje na tvorbu a ovládanie animácií, nástroj na vyhladzovanie hrán, na výber *motívov, povrchov i hrotov*. Grafické nástroje programu sa správajú ako naozajstné, ich farby sa miešajú, rozmazávajú, prelínajú. Pri použití vodovej, temperovej, či akrylovej farby sa jedno kliknutie rovná namočeniu štetca do farby. Postupným kreslením sa nám farba na štetci míňa. Ďalšie kliknutie znamená opätovné namočenie štetca do farby.

Práca s pozadiami a pečiatkami

Na vložený obrázok pozadia klikneme ľavým tlačidlom myši a zvolíme si z ponuky *Použiť ako pozadie a Prispôbiť*. Obrázok sa nám zväčší na plochu papiera. Po vložení môžeme s ďalšími obrázkami hýbať, premiestňovať ich a pozadie sa nenaruší. Obrázky môžeme aj zmenšovať či zväčšovať podľa potreby. Tieto všetky úkony sa dajú robiť len v mierne pokročilej a pokročilej verzii programu. Obrázky, ktoré poskladáme pomocou pečiatok môžeme dokresľovať grafickými nástrojmi programu.

Dokresľovanie fotografií

Program RNA nám umožňuje tvorivo dotvárať fotografie, ktoré môžeme podľa vlastnej fantázie dokresľovať. Fotografiu, ktorú chceme dokresľovať, vložíme do programu RNA. Papier sa prispôsobí veľkosti fotografie.

Kombinácia pečiatok a fotografií

Fotografie môžeme dotvárať aj pomocou pečiatok. Žiaci veľa vytvorili veľmi nápadité a zaujímavé práce. Veľmi ich baví, keď dotvárajú vlastné fotografie.

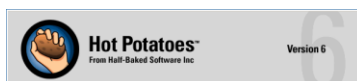
Tvorba animácií

Veľmi prítlačivým pre žiakov je animovanie obrázkov, ktoré sa využíva v pokročilom nastavení. Veľké množstvo pečiatok, ktoré tento program obsahuje nám umožňuje vytvoriť animácie pomocou už pripravených obrázkov. Najskôr si musíme vybrať papier. Veľkosť papiera si nastavíme tak, aby sme mali celú jeho plochu pred sebou, napríklad A5 krajina alebo Strana pre Imagine. Na plochu vložíme obrázok pozadia a dáme prispôbiť. Do obrázka postupne vkladáme pečiatky podľa vlastného výberu. Veľkosť napr. malých zvierat zmenšíme proporčne k veľkosti veľkých a vzdialené zvieratká zmenšíme oproti bližšie postaveným. Princíp perspektívy nezabudneme vysvetliť aj žiakom, ak budú takéto obrázky vytvárať. Ak obrázok vložíme alebo ohraničíme nástrojom oblasť, vo vrcholoch oblasti a stredoch ohraničených strán sa nám objavia body v tvare štvorcov. Pomocou nich a ťahania myšou môžeme veľkosť obrázka zmenšovať alebo zväčšovať. Pri ďalšom dvojkliku na ohraničenú oblasť sa vrcholy zmenia na malé krúžky, pomocou ktorých môžeme obrázok otáčať. Pri opätovnom dvojkliku sa nám zmenia na trojuholníky, pomocou ktorých dokážeme obrázok zošíkovať. Okrem otáčania vieme obrázok aj preklápať. Ak si na oblasť obrázka klikneme pravým tlačidlom myši a vyberieme si z ponuky Transformácie, môžeme vybraný obrázok preklápať vodorovne aj zvislo. Po vložení zvolených pečiatok do pozadia a prispôbení ich veľkosti či polohy, dáme vytvoriť z vytvoreného obrázka animáciu. Počet snímok si nastavíme podľa vlastného uváženia. Keďže chceme, aby sa napr. zvieratká pohybovali plynulo, je lepšie vytvoriť viac snímok s menším rozsahom pohybu.

Po zvolení fáz sa nám na spodnom okraji zobrazia všetky fázy, v ktorých máme na rovnakom mieste povkladané obrázky. Toto zobrazenie voláme Obsah. Pri tvorbe animácií je dôležité zapnúť nástroj Priesvitky, ktoré nám budú ukazovať poslednú polohu pečiatok na pozadí a umožnia správne zvoliť rozsah ich ďalšieho posunutia. Aj tu okrem premiestnenia obrázkov môžeme tieto zmenšovať alebo otáčať. Ak sme so všetkými fázami spokojní, môžeme si animáciu prehrať pomocou príkazov na prehrávanie animácie, ktoré sa podobajú na tlačidlá ovládania magnetofónu alebo hudobného CD/DVD prehrávača. Po prehraní možno zistíme, že nie sme s niektorou fázou spokojní, a tak môžeme do nej doplniť rovnakým postupom ďalšie fázy a dotvoriť animáciu podľa svojich predstáv.

Ukladanie obrázkov

Pri tvorbe obrázkov či animácií je dôležité, aby sme ich v hotovej podobe uložili v niektorom zo štandardných grafických formátov, napríklad v jpg alebo pri animovaných obrázkoch vo formáte gif. Program si totiž ukladá obrázky vo svojom formáte, ktorý sa dá zobrazíť len v ňom. Ak však chceme obrázky niekomu poslať, použiť napríklad v texte, zobrazíť na webovej stránke alebo ich otvoriť v počítači, kde nie je nainštalovaný tento program, musíme zmeniť formát. Pri statických obrázkoch zvolíme formát jpg, pri animáciách gif. Ak sme prácu ešte nedokončili, alebo si ju chceme zachovať pre ďalšie použitie, či dotvorenie v programe RNA, uložíme si ju aj vo formáte programu.



PROGRAM *HOT POTATOES*

Hot Potatoes je freeware program určený pre učiteľov, ktorí chcú svojim žiakom vysvetliť a sprístupniť učivo formou interaktívnych cvičení. Cvičenia sa dajú využiť na rôznych predmetoch a niekoľkými spôsobmi. Dokonca už aj maličkí prváci zvládnu takéto jednoduché úlohy. Výhodou je, že cvičenia môžu žiaci vypracovávať aj v počítačových učebniach bez prístupu na internet, či tam, kde nie je nainštalovaný program Hot Potatoes. Sú vhodné najmä na opakovanie a upevňovanie učiva. Poskytujú žiakom výbornú spätnú väzbu a percentuálne vyhodnotenie úspešnosti vypracovaného cvičenia.

Hot Potatoes je program, ktorý sa skladá z piatich typov cvičení. Sú to:

JQuiz – testy s výberom odpovedí z viacerých možností, úlohy s odpoveďami áno/nie, úlohy s krátkymi odpoveďami na otázky

JCross – vytváranie krížoviek bez tajničky

JMix – poprehadzované vety tzv. motanice

JCloze – doplňovacie cvičenia

JMatch – dvojice pojmov alebo texty s medzerami

Program Hot Potatoes je voľne sťahiteľný na stránke <http://hotpot.uvic.ca/>, kde si vyhľadáme odkaz na inštaláciu programu vhodného pre operačný systém nášho počítača.

1. Klikneme na Hot Potatoes 6.3 installer
2. Uložíme a spustíme preberanie súboru
3. Nastavíme jazyk – slovenčina
4. Súhlasíme s licenčnou zmluvou
5. Postupne sa preklikáme tlačidlami Ďalej až po samotnú inštaláciu - Inštalovať - Dokončiť
6. Klikneme na ikonu, ktorá sa objaví na ploche. Napíšeme svoje meno a stlačíme OK.
7. Otvorí sa hlavné okno programu s výberom cvičení. Môžeme začať pracovať.



PROGRAM *JIGS@WPUZZLE2*

Tento program je pre žiakov veľmi príťažlivý, pretože deti radi skladajú puzzle. Puzzle môžeme vytvoriť z ľubovoľného obrázka, či fotografie a môžeme ich využiť na rôznych hodinách a v každej fáze vyučovania.

Program získame na stránke <http://www.tibosoftware.com>

Nájdeme FreeDownload – platinum, nastavíme jazyk: options – language – Slovak.

Pri tvorbe puzzle pracujeme nasledovne:

1. otvoríme program
2. stlačíme nová puzzle – otvoriť obrázok (vyberieme si, z kadiaľ chceme obrázok získať lokálne, z internetu alebo skenovanie)
3. nastavíme počet dielikov a tvar puzzle
4. stlačíme späť
5. na otázku Chcete vytvoriť novú puzzle? odpovieme áno
6. napíšeme názov obrázku – stlačíme OK
7. otvoríme puzzle a môžeme skladať obrázok

2 PRAKTICKÉ UKÁŽKY VYUŽÍVANIA POČÍTAČOVÝCH PROGRAMOV NA HODINÁCH ANGLICKÉHO JAZYKA

Vyučovanie anglického jazyka je pre žiakov I. stupňa pomerne náročné. Učiteľova príprava musí byť veľmi precízna, premyslená s dokonalou motiváciou. Vhodné je využívať doterajšie získané poznatky, zručnosti, návyky a kompetencie žiakov. Na udržanie dostatočnej pozornosti je potrebné neustále striedanie druhov činností a foriem práce. Využívanie IKT spĺňa podmienky moderného vzdelávania. Je pre žiakov prirodzenou, atraktívnou cestou spoznávania. Nenahraditeľná je variabilita, názornosť, možnosti vlastného výberu činností a aktivít a prirodzenej sebakontroly práce. Cez prácu s počítačom je možné intenzívne využívať medzipredmetové vzťahy so zaradením poznatkov takmer zo všetkých vyučovacích predmetov.

V publikácii je podaný popis siedmich tém (farby, zvieratá, čísla, sviatky, jedlo, oblečenie, ľudské telo) z anglického jazyka, v ktorých sú ukážky práce so žiakmi, ako je možné využívať jednotlivé počítačové programy.

2.1 Téma: Farby

Ciel': Naučiť žiakov poznávať základné farby.

Medzipredmetové vzťahy: informatická výchova, výtvarná výchova

Vstupné zručnosti a schopnosti žiaka:

- vie rozlíšiť a pomenovať základné farby v slovenčine
- má základné zručnosti práce s počítačom
- dokáže samostatne kresliť v programoch TuxPaint a RNA
- ovláda základy práce s internetom
- vie vyhľadávať obrázky na internete

Získané zručnosti a schopnosti žiaka:

- vie pomenovať farby v anglickom jazyku
- vie priraďovať anglické a slovenské pomenovania farieb
- prakticky vymaľuje obrázok podľa určenej farby v angličtine
- reaguje na sluchový podnet pomenovania farieb
- dokáže meniť farby v obrázku podľa anglických pokynov
- dokáže vyhľadaný obrázok z internetu skopírovať a podľa zadania vymaľovať

Využitie IKT:

- v motivačnej časti hodiny – program TUX PAINT, nakreslenie si vlastného obrázku
- pri upevňovaní učiva – program REVELATION NATURAL ART, maľovanie časti obrázku podľa určenej farby
- program TUX PAINT vymaľovanie podľa pokynov učiteľa

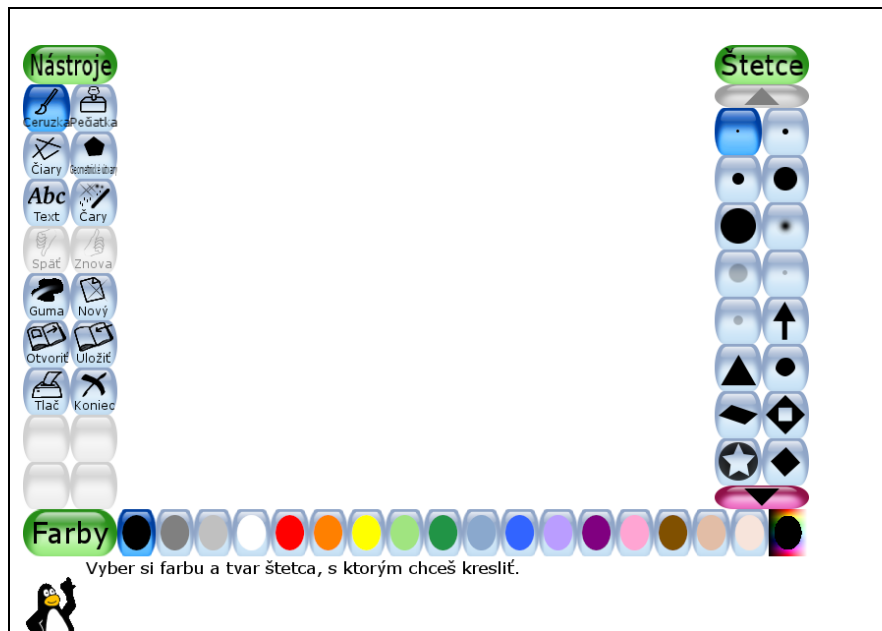
Postup práce pri využívaní uvedených počítačových programov:

TUX PAINT

Úloha: Nakresli si obrázok s témou podľa vlastného výberu.

Postup:

- učiteľ zadá žiakom úlohu
- žiaci otvoria program TUX PAINT



Obrázok 1 Grafické nástroje programu Tux Paint

Prameň: Program Tux Paint

- žiaci nakreslia obrázok podľa vlastnej predstavy



Obrázok 2 Obrázok vytvorený v programe Tux Paint

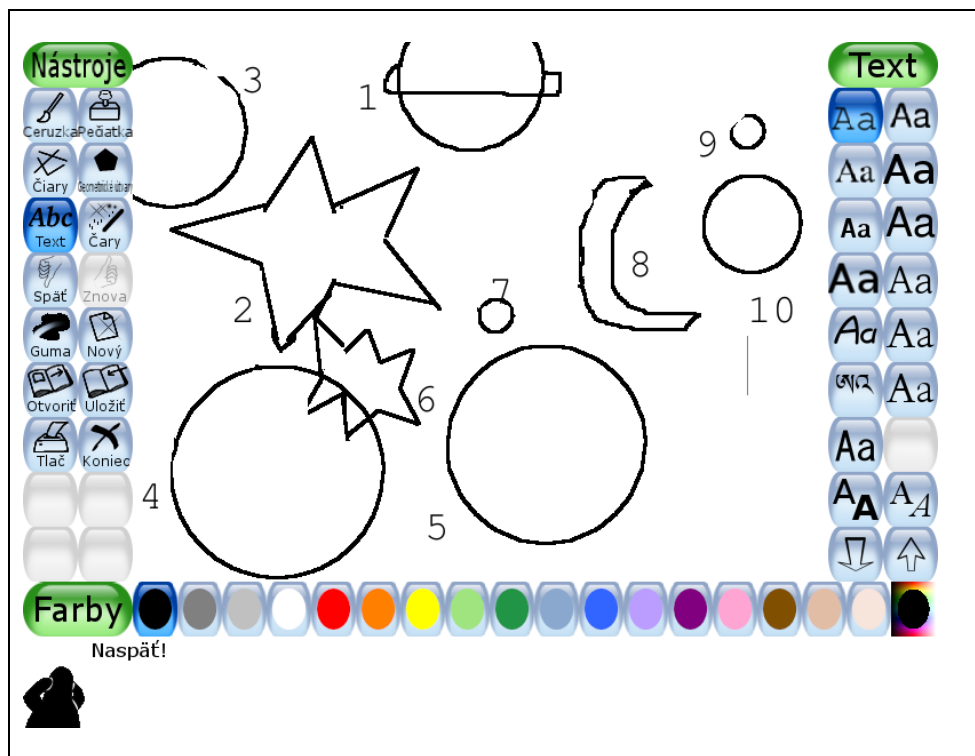
Prameň: žiacka práca

- na vyzvanie pani učiteľky majú žiaci v slovenskom jazyku pomenovať farby, ktoré použili, potom skúsia pomenovať ak vedia aj v angličtine
- postupne prejdeme na vyvodenie učiva o farbách inými formami a metódami práce, bez využitia IKT, ale v závere sa k obrázkom vrátime a pomenujú si použité farby po anglicky.

Úloha: Nakresli obrázok s ľubovoľnou témou, ale bez použitia farieb.

Postup:

- učiteľ zadá úlohu s upozornením, že budú tvoriť len čierne obrisy
- žiaci kreslia čiernobiely obrázok.

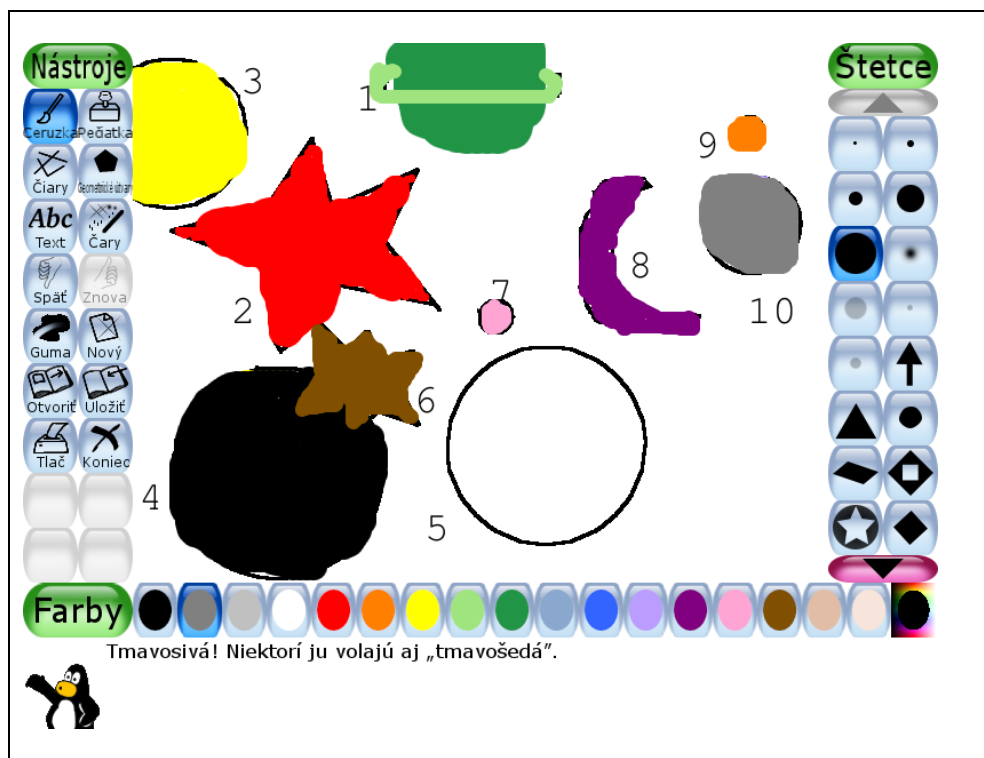


Obrázok 3 Obrázok vytvorený v programe Tux Paint

Prameň: žiacka práca

- učiteľ hovorí po anglicky farby (ak už vedia aj čísla) a žiaci podľa toho vymaľujú obrázok.

- napr.:
- 1 is green
 - 2 is red
 - 3 is yellow
 - 4 is black
 - 5 is white
 - 6 is brown
 - 7 is pink
 - 8 is purple
 - 9 is orange
 - 10 is grey



Obrázok 4 Obrázok vytvorený v programe Tux Paint

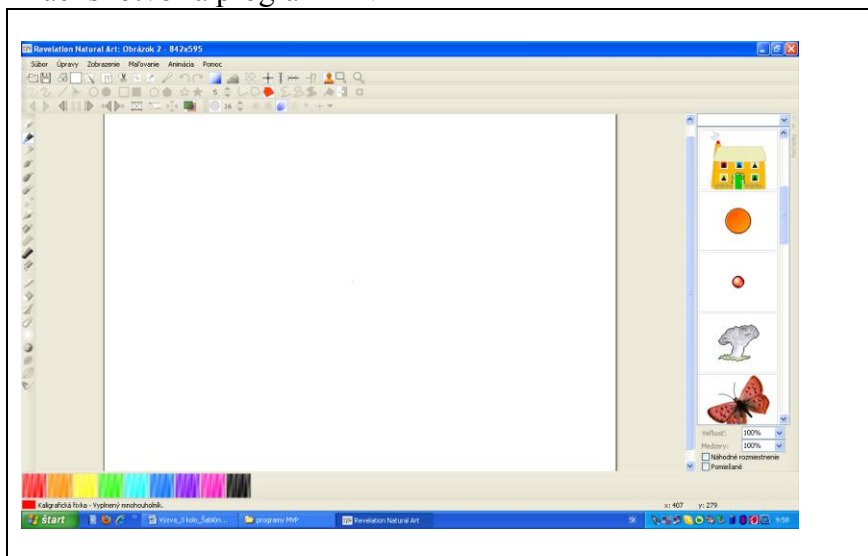
Prameň: žiacka práca

REVELATION NATURAL ART

Úloha: Skopíruj z internetu čiernobiely obrázok tváre podľa vlastného výberu, ulož ho do programu REVELATION NATURAL ART a vyfarbuj ho podľa pokynov učiteľa.

Postup:

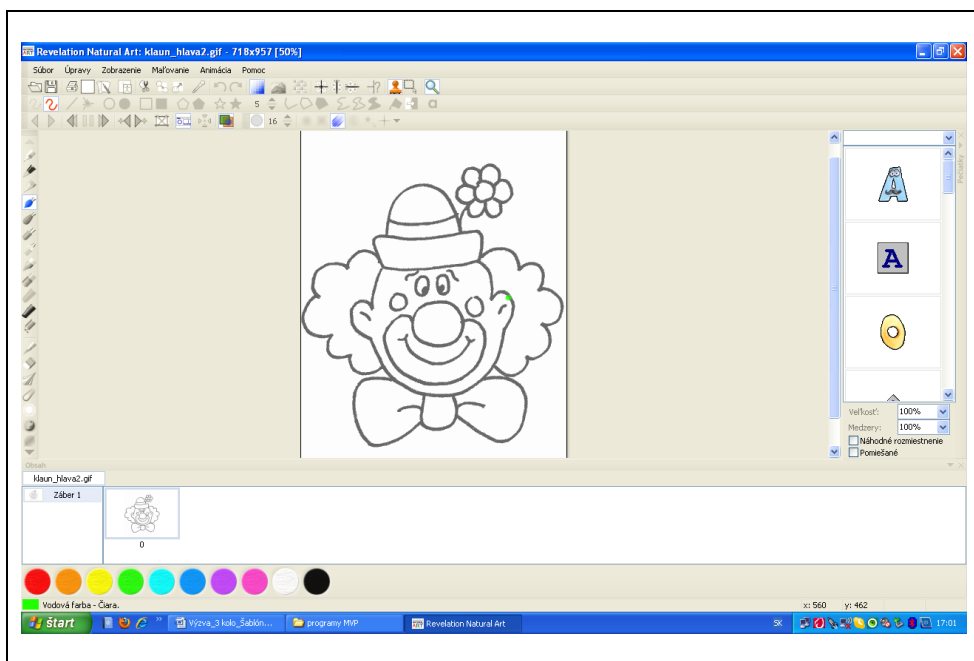
- žiaci si otvoria program RNA



Obrázok 5 Pracovné prostredie programu RNA

Prameň: REVELATION NATURAL ART

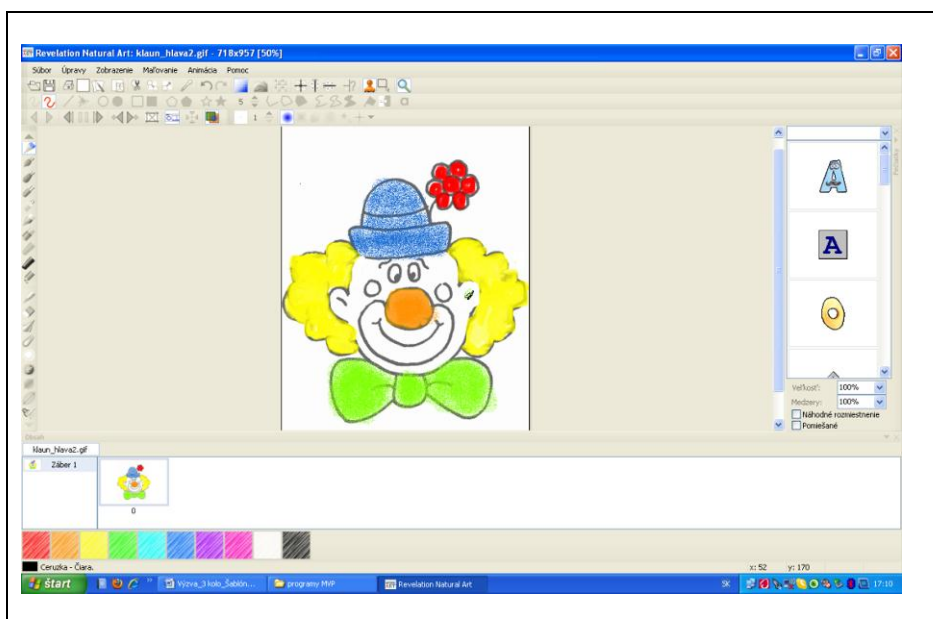
- žiaci skopírujú obrázok podľa vlastného výberu



Obrázok 6 Obrázok skopírovaný do programu Tux Paint

Prameň: <http://www.google.sk/imgres>

- učiteľ dáva pokyny a žiaci vymaľujú obrázok
- napr.:
 - vlasý sú žlté / hair is yellow
 - klobúk je modrý / hat is blue
 - kvetok je červený / flower is red
 - nos je oranžový / nose is orange
 - motýlik je zelený / bow-tie is green



Obrázok 7 Obrázok vymaľovaný v programe Tux Paint

Prameň: žiacka práca

2.2 Téma: Zvieratá

Cieľ: Vedieť pomenovať zvieratá na farme.

Medzipredmetové vzťahy: informatická výchova, výtvarná výchova, prírodoveda, slovenský jazyk

Vstupné zručnosti a schopnosti žiaka:

- vie rozlíšiť a pomenovať zvieratá žijúce na farme
- vie podať základné informácie o domácich zvieratách
- dokáže vyhľadávať informácie o zvieratách v knihách aj na internete
- má základné zručnosti práce s počítačom
- dokáže samostatne poskladať puzzle v papierovej forme
- pomenovanie zvierat dokáže samostatne prečítať v angličtine
- vie pracovať s jednoduchou animáciou v programe RNA

Získané zručnosti a schopnosti žiaka:

- vie pomenovať domáce zvieratá v anglickom jazyku
- dokáže poskladať puzzle na interaktívnej tabuli
- dokáže poskladať puzzle na počítači
- zvládne čítanie s porozumením
- zo štyroch odpovedí vie vybrať správnu
- vie vyplňať správne odpovede v interaktívnom teste
- dokáže si skontrolovať správnosť odpovedí
- pomocou animácie oživí obrázok zvieratka

Využitie IKT:

- použijeme program JIGS@WPUZZLE2, ktorý je u žiakov veľmi obľúbený a môžeme ho využiť vo všetkých fázach hodiny
- HOT POTATOES – žiaci vypracujú kontrolný test
- REVELATION NATURAL ART – v hodnotiacej fáze môžu žiaci po správnom vyplnení testu animovať zviera

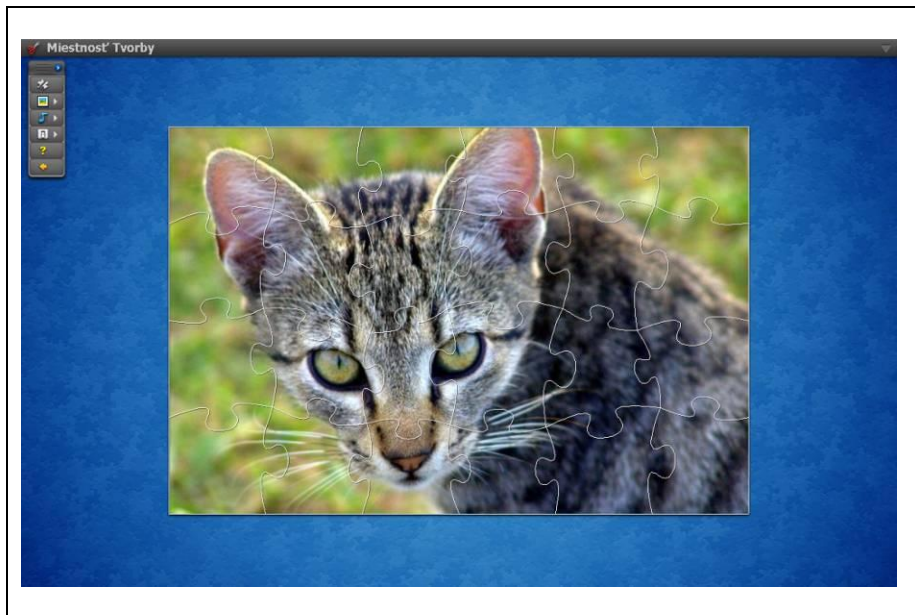
Postup práce pri využívaní uvedených počítačových programov:

JIGS@WPUZZLE2

Úloha: Poskladaj obrázok zvierat'a a pomenuj ho po anglicky.

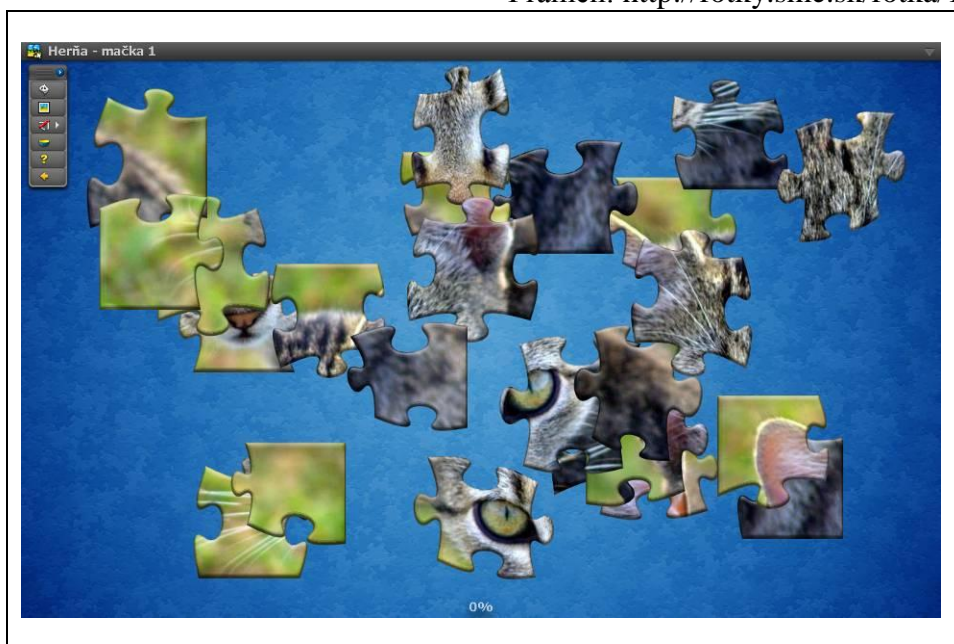
Postup:

- učiteľ oboznámi žiakov s úlohou, ktorú budú spoločne riešiť na interaktívnej tabuli
- učiteľ má pripravené puzzle domácich zvierat s rôznou obtiažnosťou, ktoré postupne žiaci skladajú



Obrázok 8 JIGS@WPUZZLE2

Prameň: <http://fotky.sme.sk/fotka/113184/macka>



Obrázok 9 JIGS@WPUZZLE2

Prameň: <http://fotky.sme.sk/fotka/113184/macka>

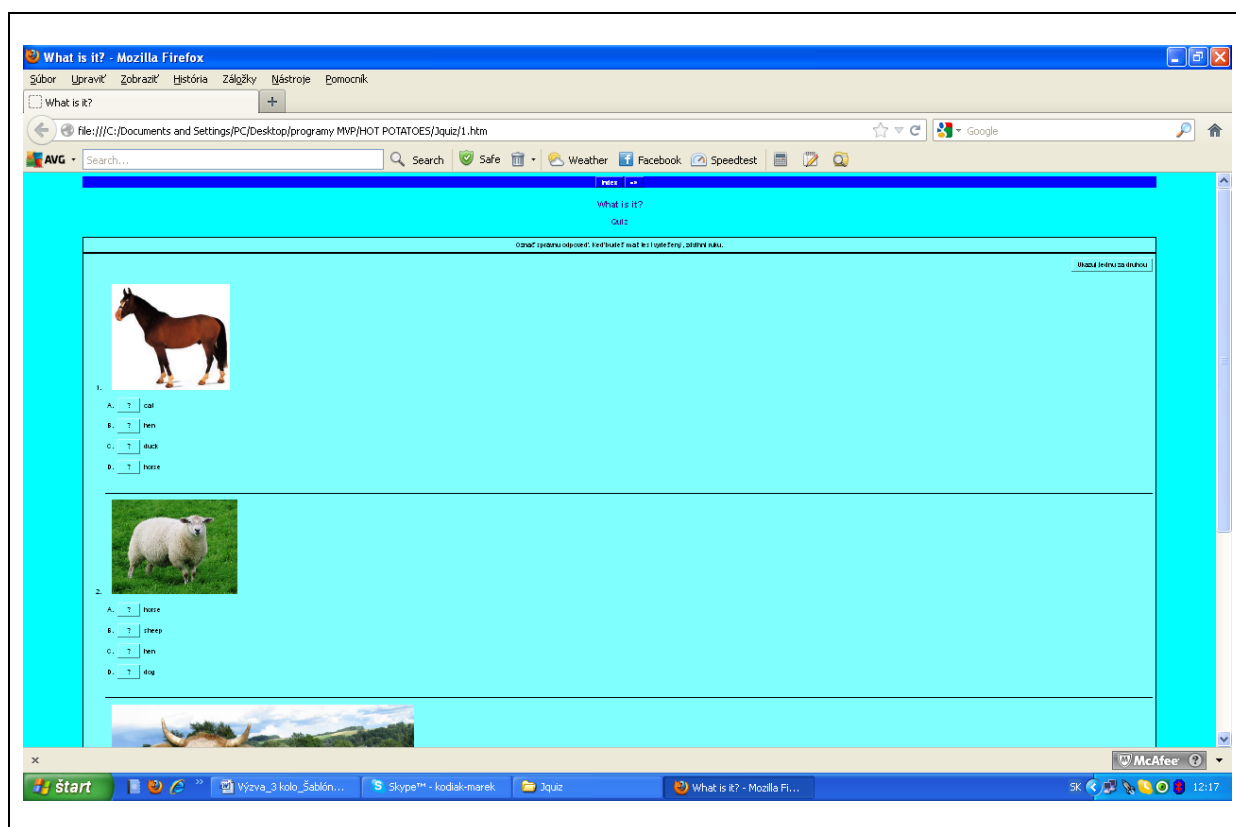
- žiaci postupne prichádzajú k interaktívnej tabuli, skladajú obrázok a pomenúvajú zvieratá po anglicky
- ostatní žiaci kontrolujú správnosť, v prírade súhlasu vydajú zvuk uhádnutého zvieratá
- napr. pes – dog = bow – wow
 - mačka – cat = miaow
 - kačica – duck = quack
 - krava – cow = moo,...

HOT POTATOES - JQuiz

Úloha: Preveriť znalosť pomenovať zvieratá žijúce na farme.

Postup:

- učiteľ vysvetlí cieľ kontrolnej úlohy, povzbudí žiakov, že nejde o dokazovanie ich nevedomostí, ale práve naopak o zistenie toho, v čom sú dobrí a čo je potrebné sa ešte doučiť
- žiaci si vypracujú pripravený test
- v teste označia jednu správnu odpoveď na otázku Čo je na obrázku?
- každú otázku majú vyhodnotenú, na záver im počítač ukáže percento úspešnosti
- po vypracovaní nahlásia učiteľovi svoj výsledok



Obrázok 10 Program Hot Potatoes - JQuiz

Prameň: vlastný návrh

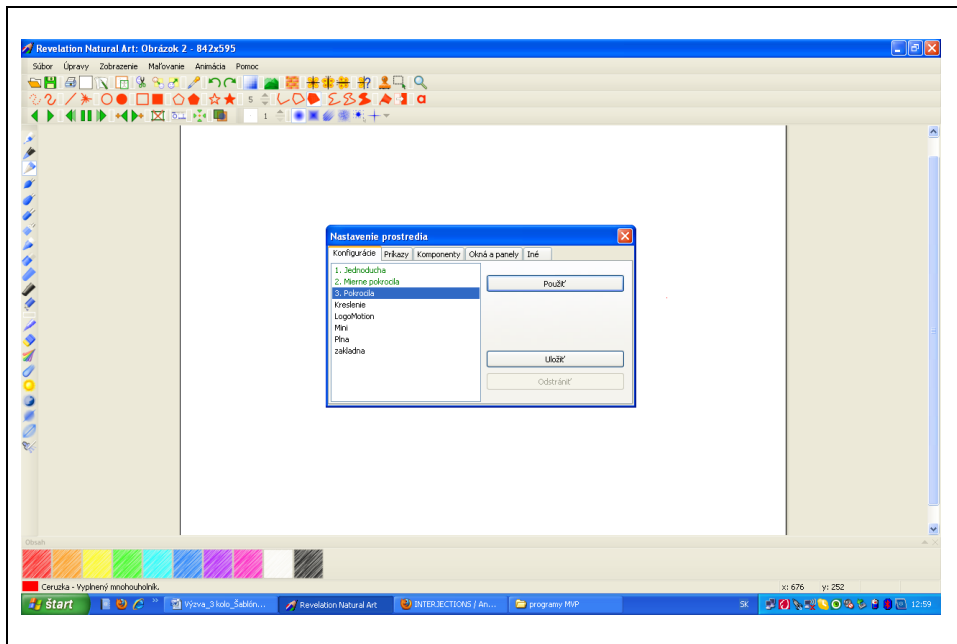
REVELATION NATURAL ART

Úloha: Vytvoriť animáciu zvietra na obrázku, ktoré vie po anglicky správne pomenovať.

Postup:

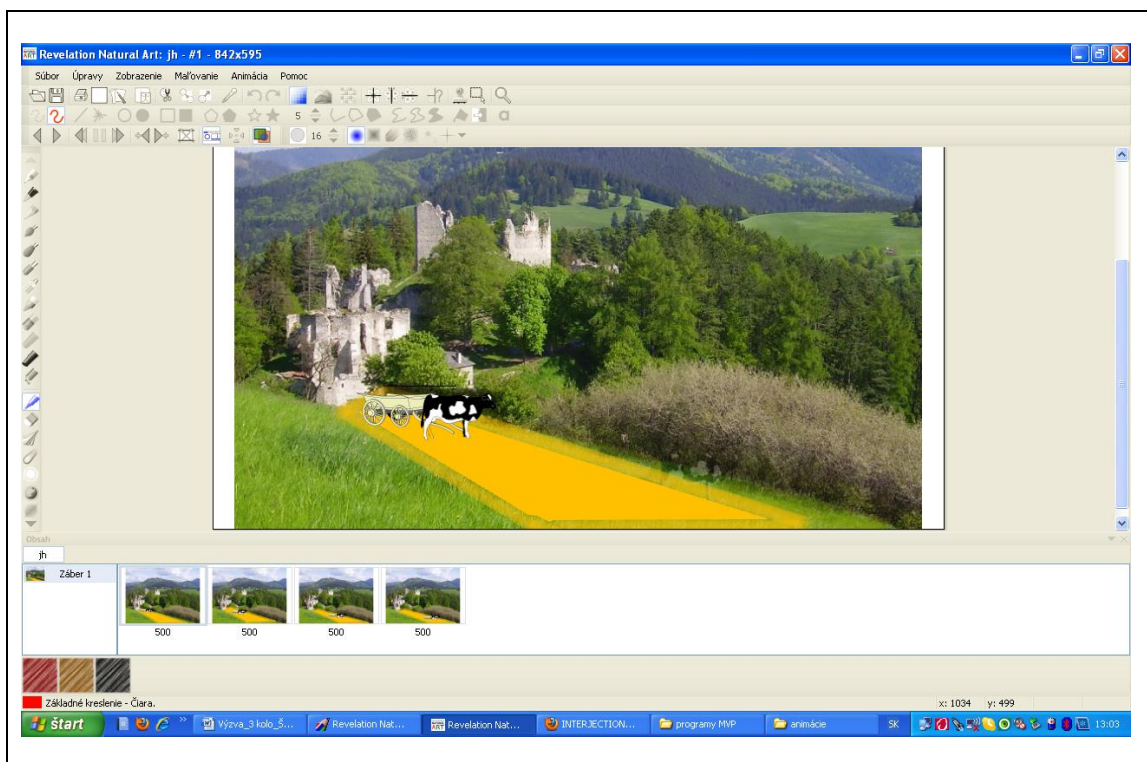
- úloha naväzuje na test, ktorý vykonávali žiaci v programe Hot potatoes

- po nahlásení výsledku testu učiteľovi a získaní požadovanej úrovne si žiak otvorí program RNA – pokročilá úroveň, kde bude animovať



Obrázok 11 Pracovné prostredie programu RNA
Prameň: REVELATION NATURAL ART

- žiak správne pomenuje obrázok a vytvorí animáciu



Obrázok 12 Animácia obrázka v programe RNA
Prameň: žiacka práca

2.3 Téma: Čísla

Cieľ: Vedieť narábať s číslami do 20.

Medzipredmetové vzťahy: informatická výchova, výtvarná výchova, matematika

Vstupné zručnosti a schopnosti žiaka:

- z matematiky má zautomatizované narábanie s číslami do 20
- bez problémov sa orientuje v zostupnom a vzostupnom číselnom rade
- vie porovnávať čísla podľa veľkosti
- má zautomatizované príklady na sčítanie a odčítanie
- dokáže vytvárať vlastné príklady
- má zvládnuté základy práce v programe TuxPaint, Hot Potatoes a RNA

Získané zručnosti a schopnosti žiaka:

- vie dokonale pomenovať čísla do 20 v angličtine
- vie čítať príklady na sčítanie a odčítanie v angličtine
- zvláda pohotovo vysloviť výsledok počítania v angličtine
- automaticky píše číslo podľa anglického diktátu
- dokáže zapísať slová do krížovky
- vytvára obrázky skupín zvierat podľa anglických pokynov

Využitie IKT:

- TUX PAINT – vo fáze automatizácie pomenovania čísel žiaci podľa pokynov učiteľa zapisujú jednotlivé čísla
- HOT POTATOES – v časti motanica (miešanica) žiaci vypracúvajú úlohy, ktoré sú i prostriedkom k sebahodnoteniu
- REVELATION NATURAL ART – pri spätnom opakovaní žiaci kreslia pomocou pečiatok obrázok podľa matematického diktátu

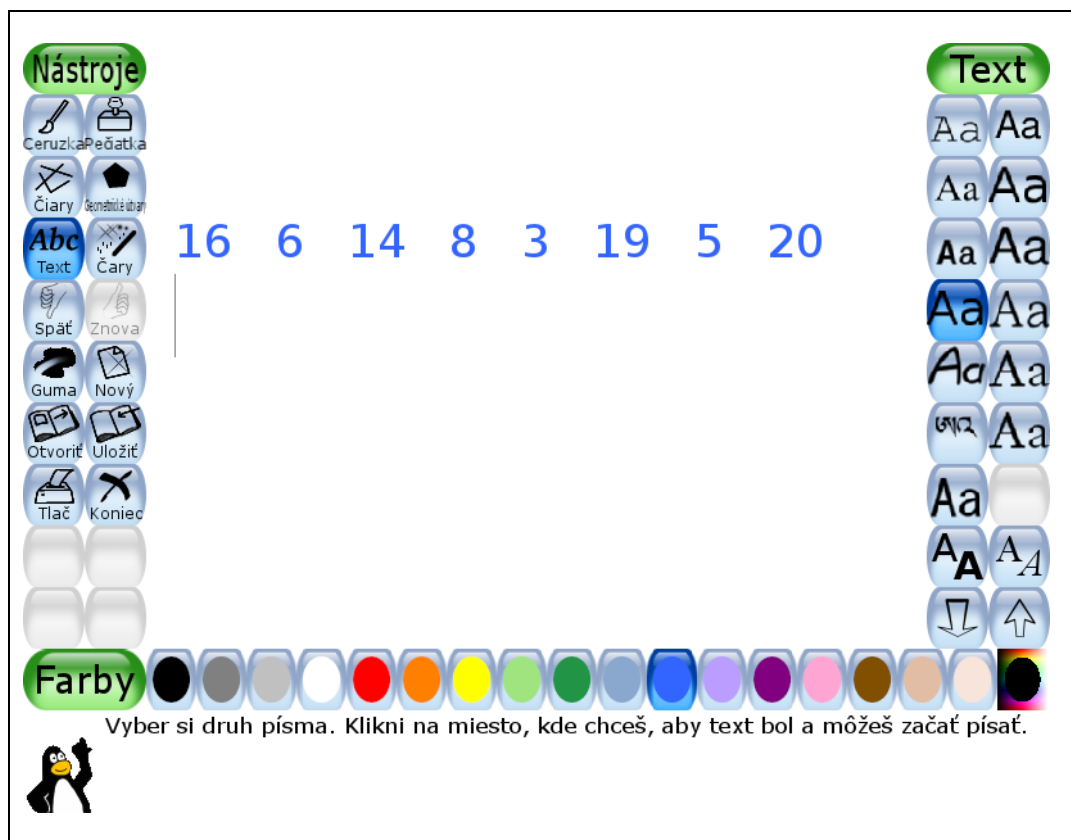
Postup práce pri využívaní uvedených počítačových programov:

TUX PAINT

Úloha: Zapísať správne čísla, ktoré počuješ po anglicky (práca vo dvojiciach).

Postup:

- jeden z dvojice si otvorí program Tux paint a zapisuje čísla podľa diktovania druhého spolužiaka
- žiak, ktorý diktuje zároveň kontroluje správnosť zápisu tým, že napísané čísla číta anglickými pomenovaniami



Obrázok 13 Program Tux Paint

Prameň: žiacka práca

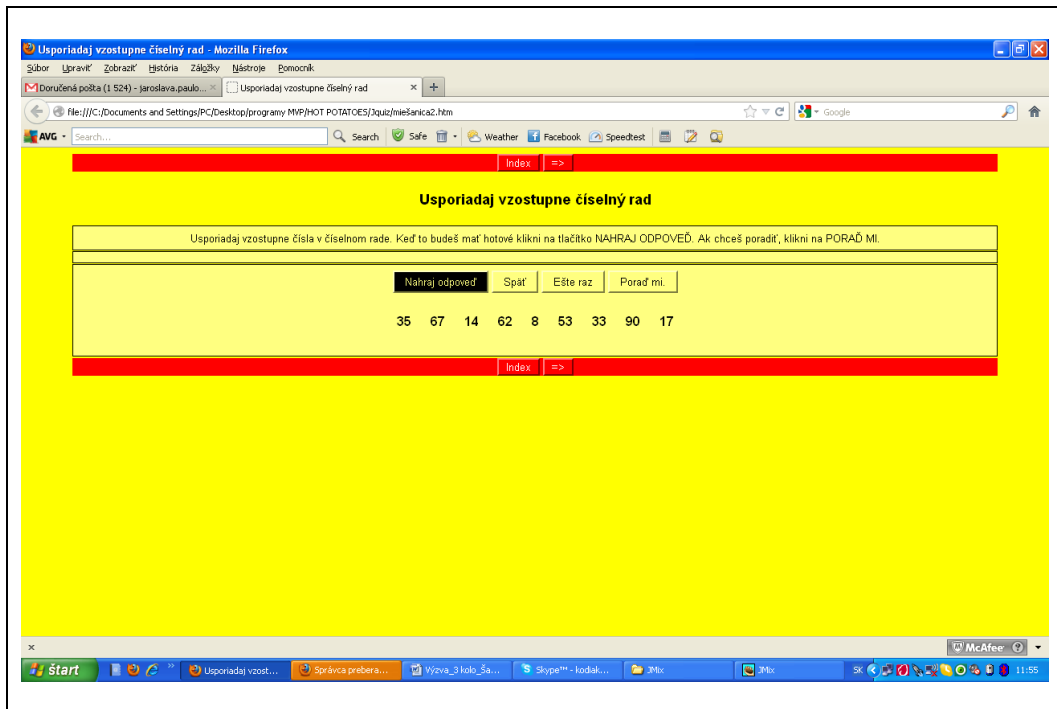
- po splnení úlohy si žiaci vymenia roly

HOT POTATOES - JMix

Úloha: Správne rozmotat' motanicu, zhodnotiť vlastný výkon (sebahodnotenie).

Postup:

- učiteľ má pripravené cvičenie v programe Hot Potatoes
- žiaci usporadúvajú vzostupný číselný rad, ktorý potom nahlas prečítajú a počítajú

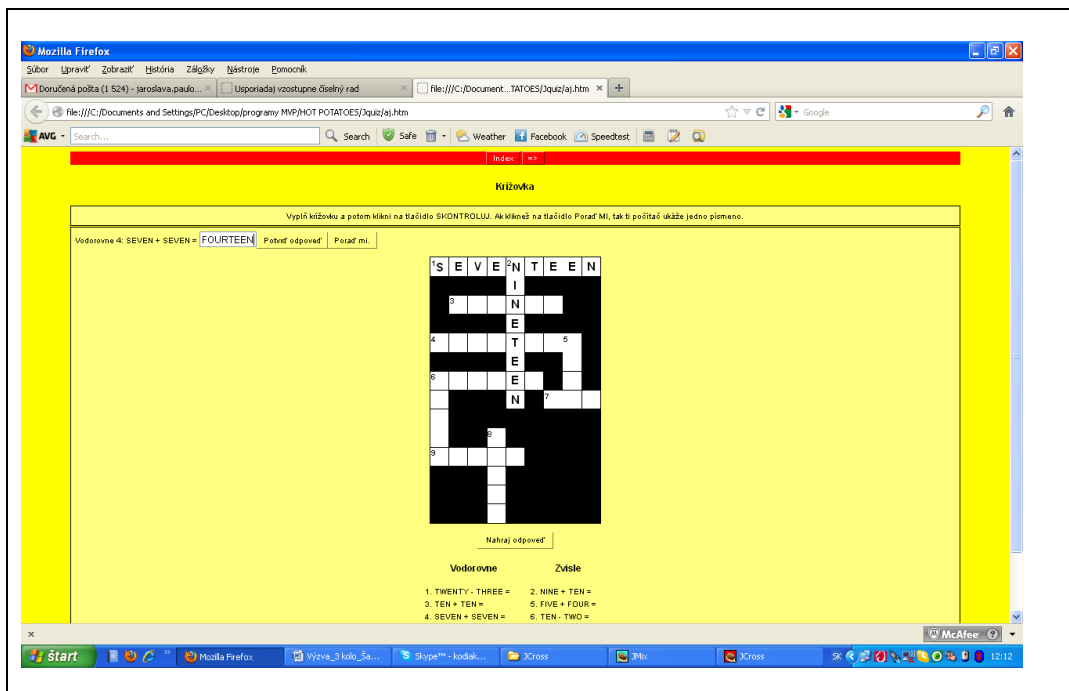


Obrázok 14 Program Hot Potatoes - JMix

Prameň: vlastný návrh

HOT POTATOES – JCross

- učiteľ má pripravenú krížovku
- žiaci počítajú príklady, ktoré sú napísané po anglicky a správny výsledok napíšu slovom do krížovky



Obrázok 15 Program Hot Potatoes - JCross

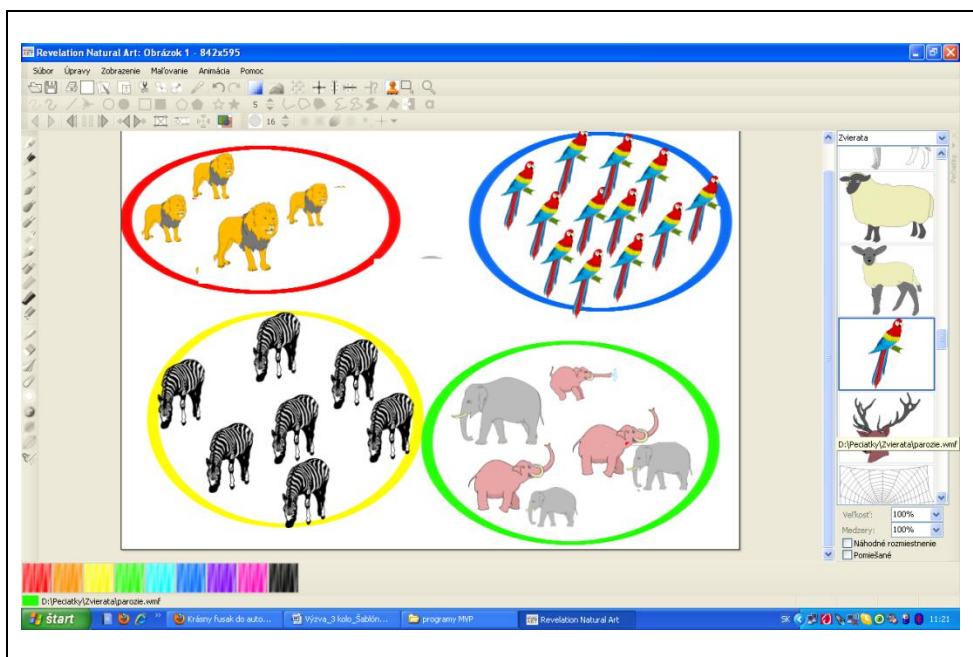
Prameň: vlastný návrh

REVELATION NATURAL ART

Úloha: Vytvoriť obrázok podľa matematického diktátu.

Postup:

- žiaci si otvoria program RNA
- učiteľ diktuje matematický diktát
napr: v ZOO
- žiaci si nakreslia 5 ohrád určitými farbami a pečiatkami dávajú do nich zvieratá
V červenej ohrade sú 4 levy. There are 4 lions in red cincture.
V žltej obrade je 7 zebier. There are 7 zebras in yellow cincture.
V modrej ohrade je 12 papagájov. There are 12 parrots in blue cincture.
V zelenej ohrade je 6 slonov. There are 6 elephants in green cincture.



Obrázok 16 Obrázok vytvorený v programe RNA

Prameň: žiacka práca

- kontrolu robíme spoločne celá trieda, každý si vytlačí svoj obrázok a porovná si ho s ostatnými
- pri kontrole spoločne nahlas počítajú jednotlivé predmety

2.4 Téma: Sviatky – Veľká noc

Cieľ: Vedieť pomenovať symboly Veľkej noci v Anglicku a na Slovensku.

Medzipredmetové vzťahy: informatická výchova, výtvarná výchova, vlastiveda, regionálna výchova, slovenský jazyk

Vstupné zručnosti a schopnosti žiaka:

- má znalosti o tradíciách Veľkej noci na Slovensku

- porovnáva tradície
- dokáže vyhľadávať na internete
- vie samostatne pracovať v prostredí programu TuxPaint
- má skúsenosti s prácou v programe JIGS@WPUZZLE2 – vie poskladať puzzle
- pozná možnosti práce s USB kľúčom
- dokáže vytlačiť obrázok na tlačiarni

Získané zručnosti a schopnosti žiaka:

- vie , aké sú typické tradície Veľkej noci v Anglicku
- dokáže porovnať spoločné a odlišné znaky veľkonočných tradícií v Anglicku a na Slovensku
- má skúsenosti s prácou v programe JIGS@WPUZZLE2 – vie vytvoriť puzzle z obrázku z internetu
- vie narábať s USB kľúčom
- dokáže vytvoriť vlastnú pohľadnicu – vlastná kresba, vytlačenie a vypísanie

Využitie IKT:

- JIGS@WPUZZLE2 – v opakovacej fáze si žiaci vyhľadajú na internete obrázok typický pre slovenskú a anglickú Veľkú noc, z ktorých si sami vytvoria puzzle
- TUX PAINT – v rámci utvrdzovania učiva nakreslia veľkonočný obrázok, ktorý po vytlačení použijú ako veľkonočnú pohľadnicu. Pohľadnicu napíšu a pošlú svojmu známemu.

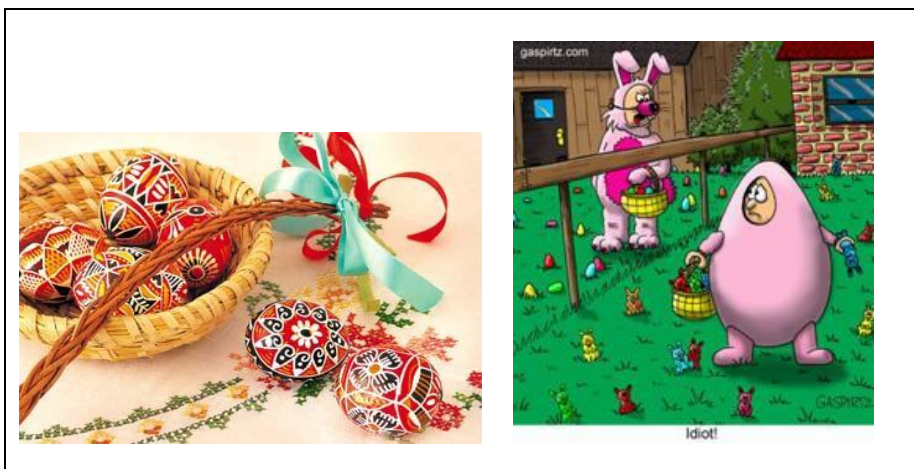
Postup práce pri využívaní uvedených počítačových programov:

JIGS@WPUZZLE2

Úloha: Vytvoriť veľkonočné puzzle.

Postup:

- žiaci vyhľadávajú na internete obrázky typické pre slovenskú a anglickú Veľkú noc
- spoločne si porovnávajú rozdiely medzi tradíciami na Slovensku a v Anglicku



Obrázok 17 Obrázky z internetu

Prameň: <http://www.zdruzenie.ch/index/?p=385>

- v programe PUZZLE vytvoria z obrázkov puzzle
- pripravené puzzle si uložia na USB kľúč
- na interaktívnej tabuli ostatní žiaci skladajú vytvorené puzzle



Obrázok 18 JIGS@WPUZZLE2

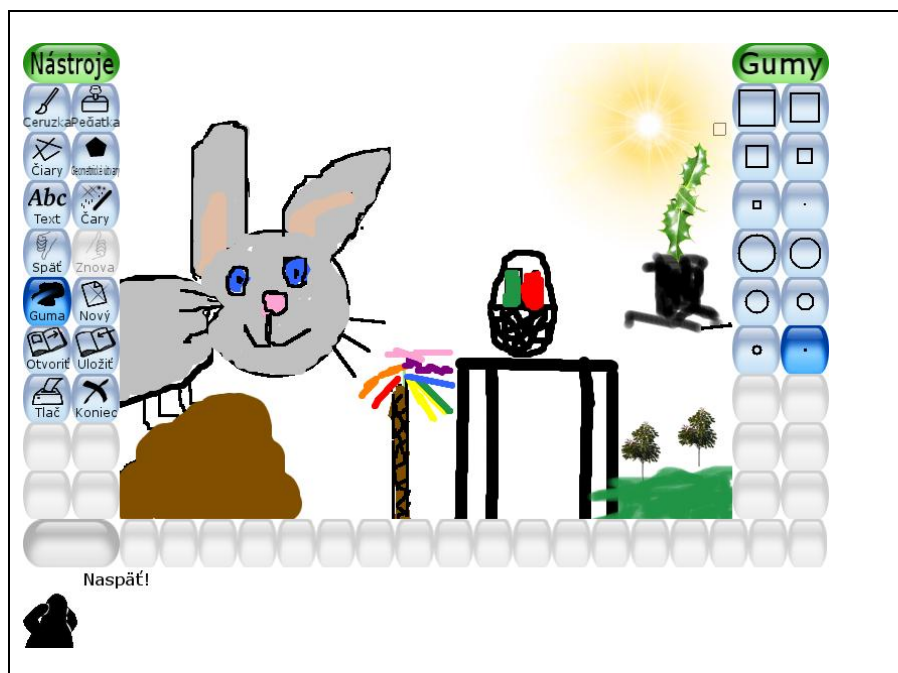
Prameň: <http://www.zdruzenie.ch/index/?p=385>

TUX PAINT

Úloha: Vytvoriť veľkonočnú pohľadnicu.

Postup:

- v programe Tux paint si žiaci nakreslia veľkonočnú pohľadnicu, ktorá musí obsahovať 3 obrázky zhodné s nadobudnutou slovnou zásobou z témy Veľká noc (môžu použiť všetky nástroje v programe TuxPaint)
napr.: zajac – rabbit, veľkonočné vajíčka – Easter eggs, košík – basket,...



Obrázok 19 Obrázok vytvorený v programe Tux Paint

Prameň: žiacka práca

- na vytlačenu pohľadnicu napíšu známemu pozdrav k Veľkej noci podľa vlastných schopností v anglickom alebo slovenskom jazyku

2.5 Téma: Jedlo

Cieľ: Vedieť pomenovať najpoužívanejšie druhy jedla.

Medzipredmetové vzťahy: informatická výchova, výtvarná výchova, prírodoveda

Vstupné zručnosti a schopnosti žiaka:

- vie pomenovať druhy jedla, obľúbené jedlo
- pozná zásady zdravej výživy
- vie popísať, ktoré jedlá patria do typickej slovenskej kuchyne
- ovláda správne hygienické zásady pri stravovaní
- má zautomatizovanú prácu v prostredí počítačových programov REVELATION NATURAL ART a TUX PAINT

Získané zručnosti a schopnosti žiaka:

- dokáže pomenovať bežné jedlá v angličtine
- vie popísať jedlá typickej anglickej kuchyne
- porovnáva zhody a rozdiely slovenských a anglických jedál
- vie priradovať anglické pomenovanie jedla k obrázkom a opačne
- dokáže správne prečítať a obsahovo porozumieť anglickým slovám z témy jedlo
- obľúbené jedlo nakreslí v programe TUX PAINT a vie ho správne pomenovať v angličtine

Využitie IKT:

- REVELATION NATURAL ART – priradovanie obrázkov k slovám
- TUX PAINT – kreslenie obľúbeného jedla

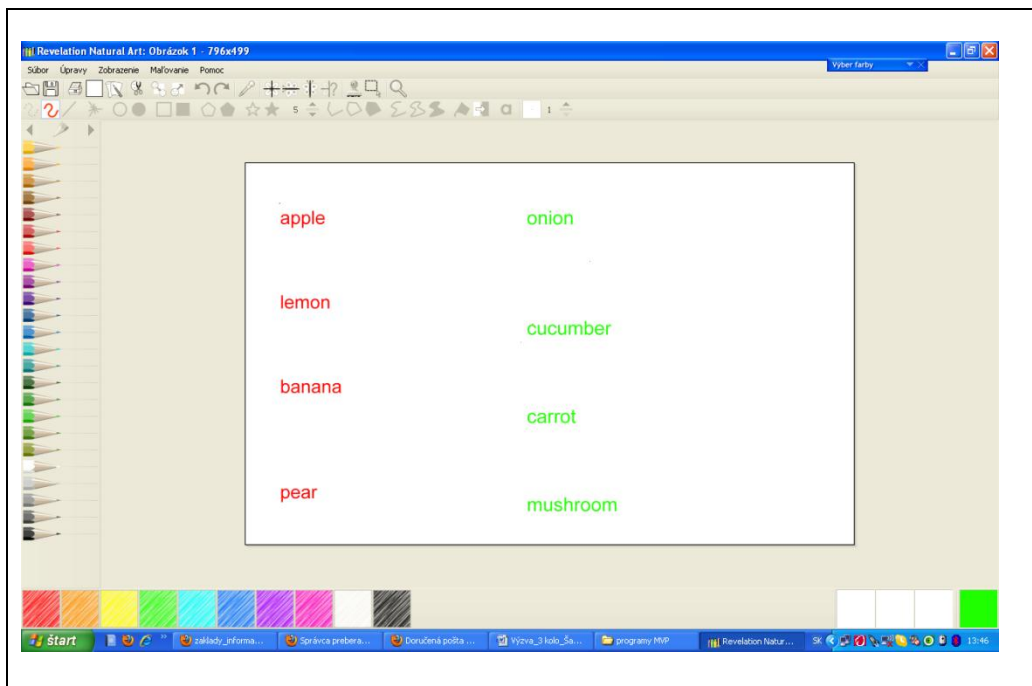
Postup práce pri využívaní uvedených počítačových programov:

REVELATION NATURAL ART

Úloha: Priradiť k názvu správnu pečiatku.

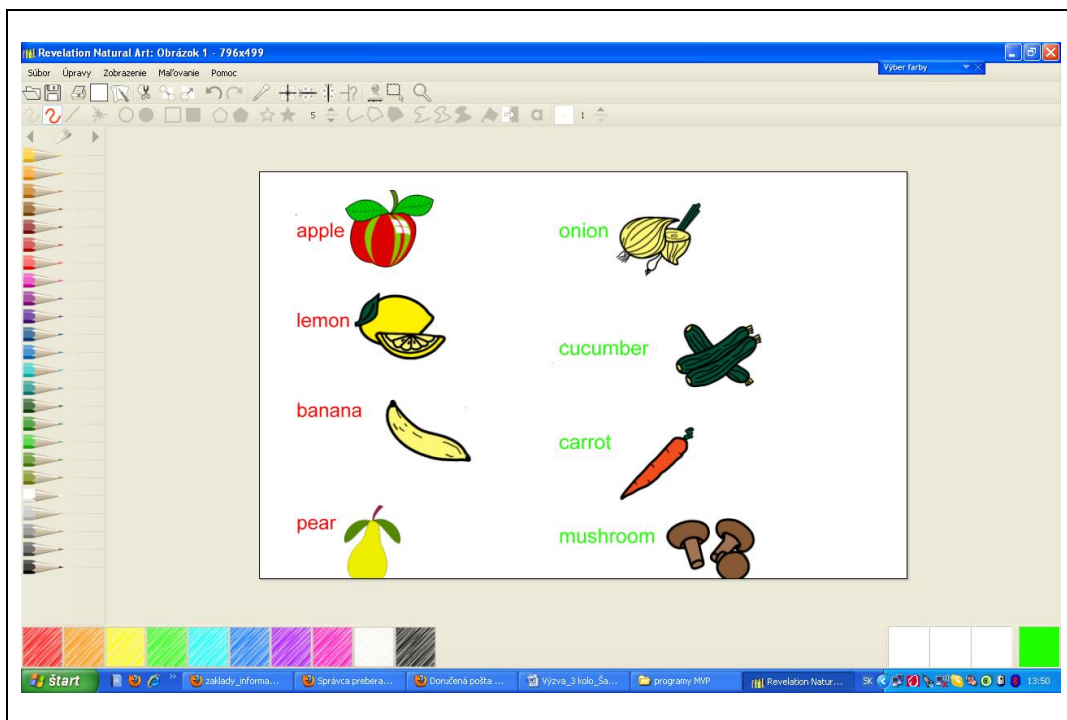
Postup:

- žiaci si otvoria program RNA, v ktorom budú písať slová
- učiteľ diktuje názvy jedál po písmenách, žiaci píšu a nakoniec si slovo prečítajú
- pre lepšiu kontrolu sú slová napísané na tabuli
- bez vyvedenia učiva sa žiaci pokúsia priradiť k slovu správny obrázok
- spoločne si porovnajú výsledok na interaktívnej tabuli
- opakované vyslovovanie nových slov s celou triedou



Obrázok 20 Obrázok vytvorený v programe RNA

Prameň: žiacka práca



Obrázok 21 Obrázok vytvorený v programe RNA

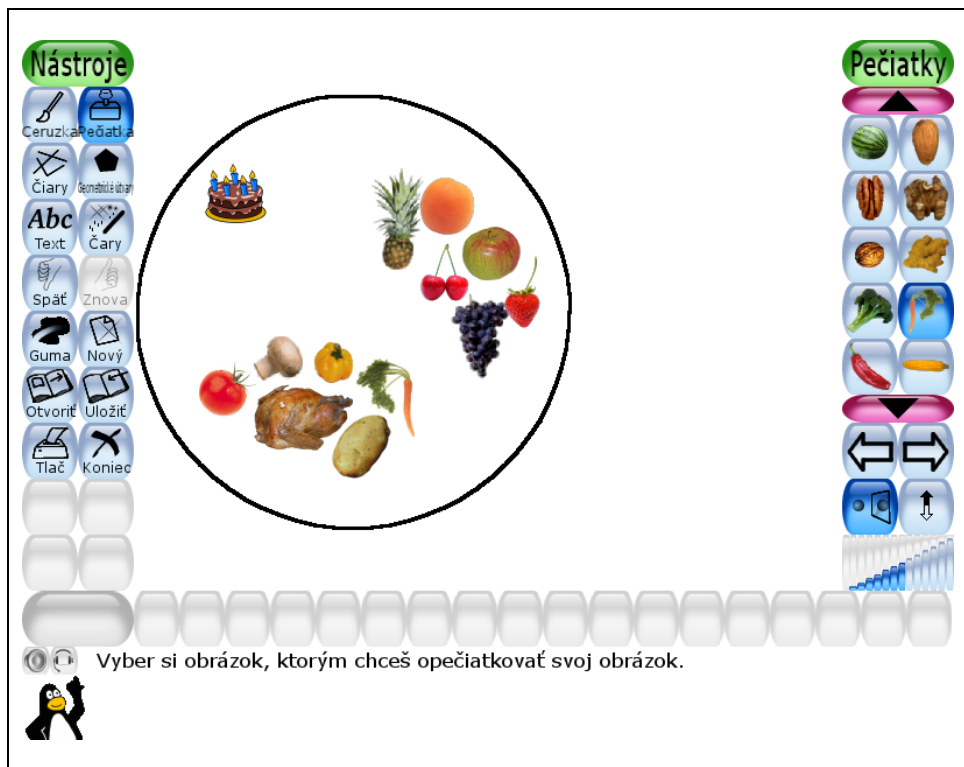
Prameň: žiacka práca

TUX PAINT

Úloha: Nakresli svoje obľúbené jedlo a porozprávaj o obrázku.

Postup:

- žiaci si otvoria program TuxPaint
- nakreslia farebný obrázok
- rozprávajú o nakreslenom obrázku s využitím slovnej zásoby nielen iba z témy jedlo, ale aj napr. farby, čísla, ľudské telo, časti dňa,...



Obrázok 22 Program Tux Paint

Prameň: žiacka práca

2.6 Téma: Oblečenie

Cieľ: Vedieť pomenovať najpoužívanejšie druhy oblečenia.

Medzipredmetové vzťahy: informatická výchova, výtvarná výchova, prírodoveda, etická výchova

Vstupné zručnosti a schopnosti žiaka:

- vie pomenovať druhy oblečenia
- vie prispôbiť výber oblečenia počasiu
- vie porozprávať o starostlivosti o šatstvo
- má zautomatizovanú prácu v prostredí počítačových programov REVELATION NATURAL ART , JIGS@WPUZZLE2
- pri výbere správnej odpovede v programe HOT POTATOES nemá problém s čítaním anglických pomenovaní oblečenia

- vie pomenovať farby v anglickom jazyku
- dokáže vybrať správnu odpoveď zo štyroch možností

Získané zručnosti a schopnosti žiaka:

- dokáže pomenovať základné časti oblečenia v angličtine
- vie rozdeliť oblečenie podľa ročných období vyjadrených v angličtine
- dokáže správne prečítať a obsahovo porozumieť anglickým slovám z témy oblečenie
- dokáže nakresliť oblečenú postavu a vie o obrázku porozprávať v angličtine
- vie porovnať časti mužského a ženského odevu
- dokáže sa rýchlo orientovať v priestore za pomoci skladania puzzle

Využitie IKT:

- JIGS@WPUZZLE2 – skladanie obrázku
- HOT POTATOES - JClose – vypracovanie testu
- REVELATION NATURAL ART – kreslenie oblečenej postavy s prispôbením k ročnému obdobiu

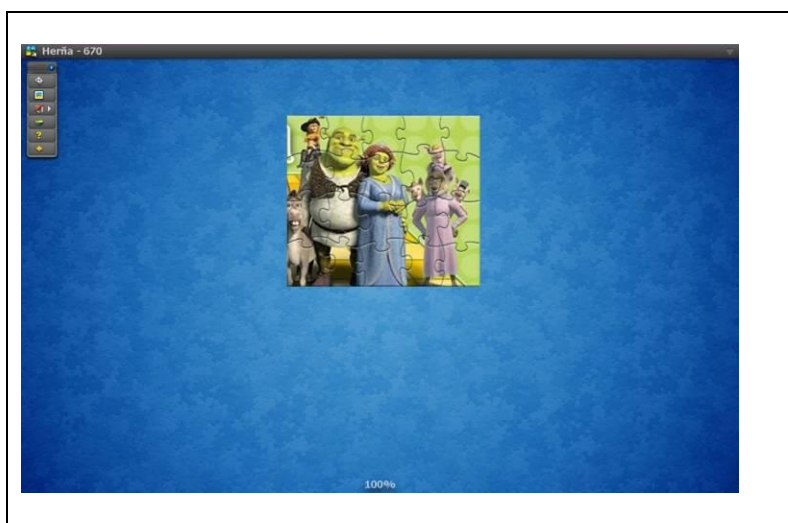
Postup práce pri využívaní uvedených počítačových programov:

JIGS@WPUZZLE2

Úloha: Poskladaj obrázok.

Postup:

- žiaci si vytvoria dvojice, ktoré budú medzi sebou súťažiť v rýchlosti skladania obrázku
- otvoria si puzzle a na dohovorený signál začnú pracovať
- po poskladaní zodvihnú pravú ruku na znak ukončenia
- víťazný žiak kontroluje svojho súpera pri pomenovaní častí oblečenia, ak niektoré spolužiak zabudne, kontrolujúci žiak ho doplní
- pomenovania, na ktoré si nevedia spomenúť, vyhľadávajú v slovníku



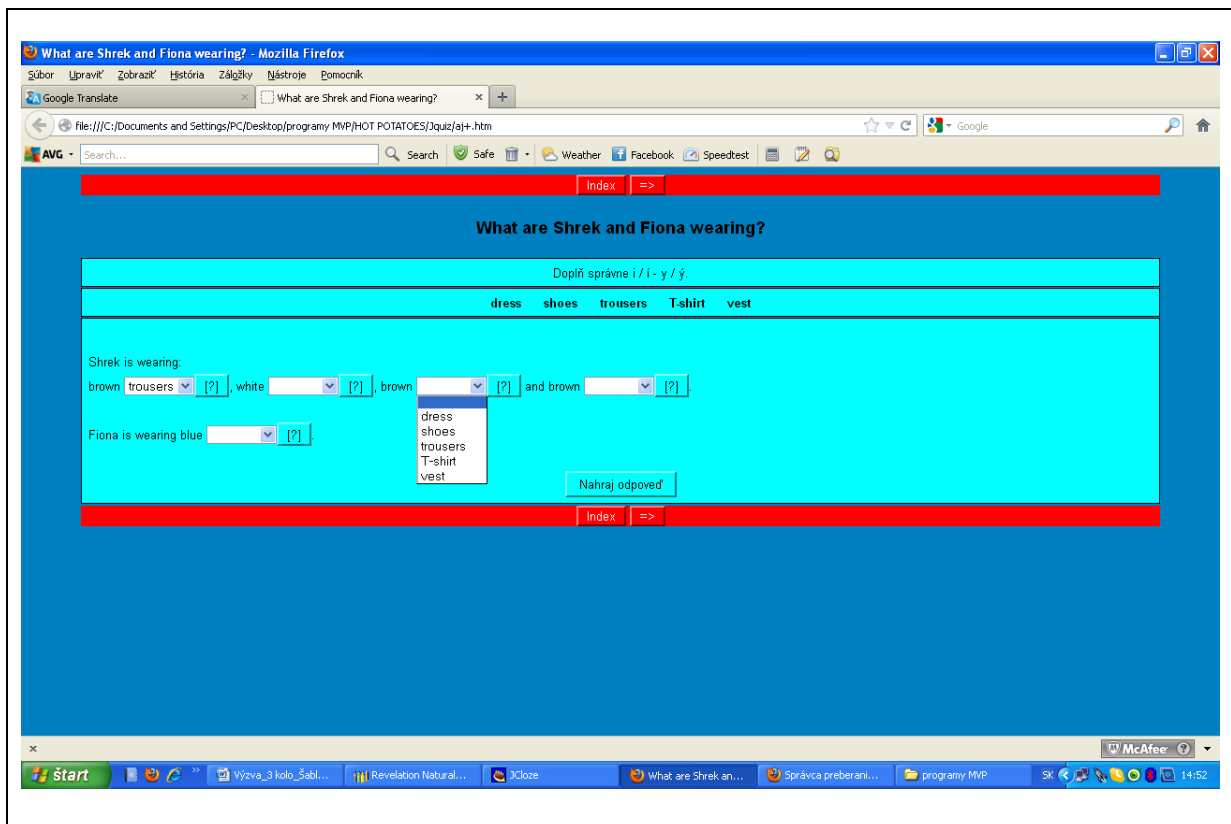
Obrázok 23 JIGS@WPUZZLE2
Prameň: <http://magic999.blog.cz/galerie/rozpravky/obrazek/76122895>

HOT POTATOES - JClose

Úloha: Vyber správnu odpoveď zo štyroch možností.

Postup:

- za pomoci obrázku na interaktívnej tabuli si spoločne zopakujú, čo mali oblečené postavy na obrázku
- otvoria si učiteľom pripravený test v programe Hot Potatoes
- samostatne čítajú ponúkané možnosti a vyberajú správnu z nich
- po vyplnení si ešte raz skontrolujú všetky odpovede
- vykonajú spätnú väzbu – kontrolu za pomoci počítača
- v prípade nesprávnych odpovedí sa pokúsia chybu opraviť



Obrázok 24 Program Hot Potatoes - JClose

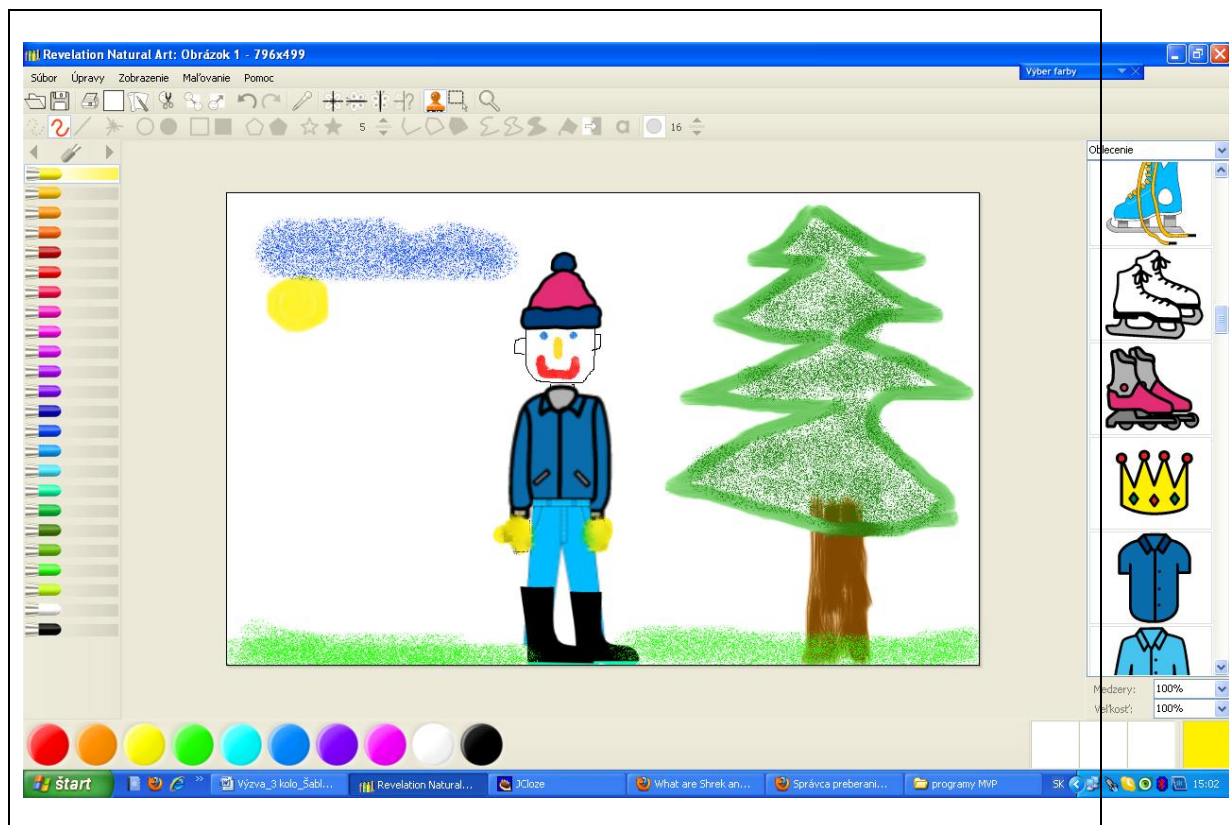
Prameň: vlastný návrh

REVELATION NATURAL ART

Úloha: Nakresli oblečenú postavu prispôbenú ročnému obdobiu.

Postup:

- žiaci si otvoria program RNA, v ktorom budú kresliť
- nakreslia si obrisy tváre
- vyberajú si z pečiatok oblečenie, ktoré zároveň pomenúvajú
- dokreslia pozadie obrázku tak, aby znázorňovalo ročné obdobie korešpondujúce s vybraným oblečením postavy
- vo dvojiciach si potom navzájom kladú otázky a odpovedajú na ne
- otázky smerujú nie iba k pomenovaniu častí odevu, ale pomenúvajú farby na oblečení, časti tela na ktoré si jednotlivé prvky obliekame
- odôvodňujú prečo sa takto obliekli vzhľadom na nakreslené ročné obdobie



Obrázok 25 Obrázok vytvorený v programe RNA

Prameň: žiacka práca

2.7 Téma: Ľudské telo

Cieľ: Vedieť pomenovať hlavné časti tela, podrobnejšie časti tváre.

Medzipredmetové vzťahy: informatická výchova, výtvarná výchova, prírodoveda, etická výchova, hudobná výchova, telesná výchova

Vstupné zručnosti a schopnosti žiaka:

- vie pomenovať hlavné časti ľudského tela v slovenskom a anglickom jazyku
- pozná časti tváre v slovenčine
- ovláda základné hygienické návyky o vlastné telo
- chápe rozdiely medzi ženským a mužským telom
- dokáže samostatne pracovať v programe REVELATION NATURAL ART

Získané zručnosti a schopnosti žiaka:

- dokáže písať v angličtine pomenovania hlavných častí ľudského tela
- pomenúva a píše časti tváre v angličtine
- do schémy tváre v programe RNA správne vpíše jednotlivé pomenovania častí v angličtine

Využitie IKT:

- REVELATION NATURAL ART – tvorba obrázkového slovníka

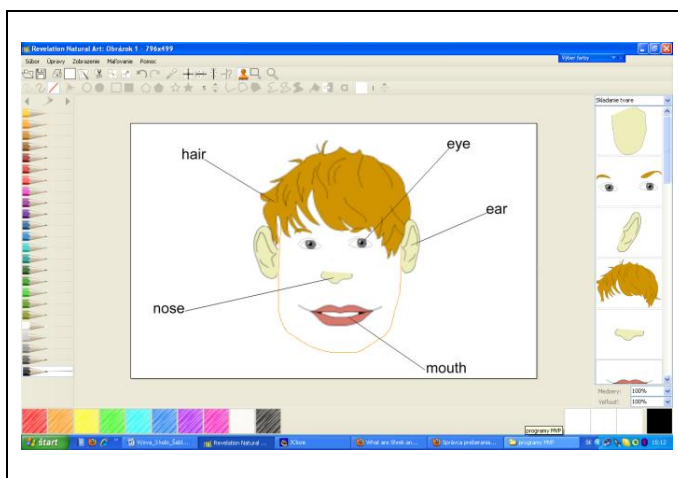
Postup práce pri využívaní uvedených počítačových programov:

REVELATION NATURAL ART

Úloha: Vytvor obrázkový slovník pomenovaní časti tváre.

Postup:

- žiaci si pomocou piesne Head, shoulders,... spoločne zopakujú časti ľudského tela
- vyučujúci upriami pozornosť na časti tváre, ktoré viackrát preopakujú
- na tabuli učiteľ vyvodí správne písanie častí tváre
- žiaci si precvičia písanie do zošita
- žiaci pracujú v programe RNA, kde si nakreslia obrisy tváre a pečiatkami dotvárajú tvár
- nakoniec napíšu anglické pomenovania a priradia ich k častiam tváre
- žiaci si vytlačia svoje obrázkové slovníky a navzájom si ich skontrolujú



Obrázok 26 Obrázok vytvorený v programe RNA

Prameň: žiacka práca

ZÁVER

Bodkou za touto publikáciou bude krátka rekapitulácia prínosov vytvorenej osvedčenej pedagogickej skúsenosti. Jej cieľom bolo poukázať, že moderné informačno – komunikačné technológie sú vhodnou učebnou pomôckou nielen na hodinách informatickej výchovy.

Je všeobecne známe, že žiaci pri práci s informačno – komunikačnými technológiami získavajú nové vedomosti, ale pri tom si neuvedomujú, že sa učia. Vyučovanie prostredníctvom IKT je pre žiakov zábavné, zaujímavé a ľahko ich vtiahne do rôznorodých činností. Zároveň slúži ako vhodný motivačný prostriedok pri získavaní nových, ale i opakovaní a utvrdzovaní už známych poznatkov. Žiaci sa učia efektívne využívať počítač nielen na hru a zábavu, ale uvoľnene a bez stresu nadobúdajú nové informácie a rozvíjajú si zručnosti pri práci s počítačom. Pri interaktívnych testoch sú vedení k sebahodnoteniu. Rôzne počítačové programy im umožňujú prezentovať svoju prácu.

Učiteľovi dáva priestor viesť netradičné a moderné vyučovanie hodín anglického jazyka. Dáva mu možnosť uplatniť svoju tvorivosť a kreativitu. Prostredníctvom vypracovaných prác žiakmi môže rozvíjať interaktívnu komunikáciu žiak – učiteľ – rodič. Výstupy žiakov môžu slúžiť ako prostriedok na prezentáciu činnosti a výsledkov školy.

Verím, že moje námety ponúknuté v tejto publikácii budú nápomocné ostatným kolegom učiteľom a budú ich motivovať k využívaniu informačno – komunikačných technológií vo vyučovacom procese.

ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH ZDROJOV

1. Adamek, R. a kol. 2010. Moderná didaktická technika v práci učiteľa. 1. vydanie. Elfa Košice. 2010. ISBN: 978-80-8086-135-3
2. Bencová, M. a kol. 2010. Využitie IKT v predmetoch I. stupňa ZŠ. 1. vydanie. Elfa Košice. 2010. ISBN: 978-80-8086-151-3
3. Bowen, M. – Hocking, L. 2009. English world. MacMillan. 2009. ISBN: 978-023-002459-5
4. Gmitterko, J. – Luptáková, E. 2009. Sociálne siete v práci učiteľa.
5. Hlásna, S. 2006. Úvod do pedagogiky. Enigma, Nitra. 2006. ISBN: 80-89132-29-4
6. Read, C.- Soberón, A. 2008. Little Bugs 1. MacMillan. 2008. ISBN: 978-1-4050-6149-0

Internetové zdroje:

1. http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_animal_sounds
2. <http://www.google.sk/imgres>
3. <http://fotky.sme.sk/fotka/113184/macka>
4. <http://magic999.blog.cz/galerie/rozpravky/obrazek/76122895>
5. http://www.statpedu.sk/files/documents/svp/1stzs/isced1/vzdelavacie_oblasti/anglicky_jazyk_isced1.pdf