



mpc
METODICKO-PEDAGOGICKÉ CENTRUM



Európska únia
Európsky sociálny fond

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

PaedDr. Jana Humeníková

Tvorba interaktívnych prezentácií v aplikácii PowerPoint

Osvedčená pedagogická skúsenosť edukačnej praxe

Prešov

2013

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

Autor OPS/OSO: PaedDr. Jana Humeníková

Kontakt na autora: Základná škola, Školská 389, Sačurov, janah66@gmail.com

Názov OPS/OSO: Tvorba interaktívnych prezentácií v aplikácii PowerPoint

Rok vytvorenia OPS/OSO: 2013

Odborné stanovisko vypracoval: Mgr. Darina Bartková

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

Kľúčové slová

slovenský jazyk a literatúra, zvuková rovina jazyka a pravopis, vybrané slová, príbuzné slová, tvaroslovie, slovné druhy, gramatické kategórie, interaktívne prezentácie, PowerPoint, interaktívna tabuľa, počítač

Anotácia

Informačné a komunikačné technológie výrazne ovplyvňujú výchovno vzdelávací proces v súčasnej škole. Sú dôležitým motivačným prvkom pri získavaní nových vedomostí a zručností a umožňujú pedagógom pripraviť pre žiakov zábavné a hravé učenie sa. Práca sa zameriava na prípravu zaujímavých, zábavných a hravých vyučovacích hodín slovenského jazyka a literatúry vo 4. ročníku základnej školy s využitím interaktívnych prezentácií vytvorených v aplikačnom programe MS Office PowerPoint.

OBSAH

Úvod	5
1 OPIS OPS TVORBA INTERAKTÍVNYCH PREZENTÁCIÍ V APLIKÁCIÍ	
POWERPOINT	6
1.1 Kontext a rámec	6
1.2 Špecifiká cieľovej skupiny	6
1.3 Hlavný cieľ a čiastkové ciele	7
1.4 Vymedzenie kompetencií	7
2 PODROBNÝ OPIS OPS TVORBA INTERAKTÍVNYCH PREZENTÁCIÍ	
V APLIKÁCIÍ POWERPOINT	8
2.1 Futbal s vybranými slovami	10
2.2 Basketbal s vybranými slovami	13
2.3 Z rozprávky do rozprávky	16
2.4 Páli vám to?	18
2.5 Koleso šťastia	21
Záver	33
Zoznam príloh	35

ÚVOD

Cieľom tejto osvedčenej pedagogickej skúsenosti edukačnej praxe (OPS) je predložiť ukážky námetov interaktívnych prezentácií pripravených na hravé a zábavné precvičenie a upevnenie učiva slovenského jazyka a literatúry vo 4. ročníku základnej školy.

Pri príprave na vyučovaciu hodinu sa každý učiteľ primárneho vzdelávania snaží o to, aby svojim žiakom čo najjednoduchším, najatraktívnejším a najzaujímavejším spôsobom sprístupnil učivo daného predmetu, aby upútal ich pozornosť a motivoval ich k učeniu sa. Ako tento cieľ dosiahnuť? Jednou z ciest je využívanie informačno komunikačných technológií v školskej praxi. V súčasnosti je už veľa škôl vybavených najmodernejšou počítačovou technikou a interaktívnymi tabuľami. Zavádzanie týchto technológií zvyšuje nároky aj na prípravu a schopnosti pedagógov nielen používať a obsluhovať techniku, ale vedieť vytvoriť si aj vlastné edukačné materiály – interaktívne cvičenia, hry, testy či kvízy v rôznych programoch.

Microsoft Office ponúka základné aplikačné programy Word, Excel a PowerPoint, v ktorých môžeme vytvárať vhodné interaktívne cvičenia pre všetky oblasti vzdelávania. Najbežnejším a v edukačnej praxi najvyužívanejším je aplikačný program PowerPoint. Veľkou výhodou tohto softvéru je jeho využitie pri práci s počítačom a s každým typom interaktívnej tabule. Mnohí učitelia si dokonca sami dokážu pripraviť atraktívne a graficky prítiažlivé šablóny – pozadia pre svoje prezentácie a vytvoriť rôzne gifové obrázky (napr. v programe Revelation Natural Art). Ďalšou výhodou softvéru je vloženie mediálnych klipov (videa a zvuku) či prepojenie na iné interaktívne cvičenia a stránky. Vhodne spracované prezentácie sú významným motivačným činiteľom v edukačnom procese.

Hra je najprirodzenejšou detskou činnosťou. V OPS opisujeme päť námetov interaktívnych powerpointových hier. Všetky prezentácie sú pripravené na predmet slovenský jazyk a literatúra vo 4. ročníku ZŠ a umožňujú nám zahrať si obľúbené športové hry futbal a basketbal aj na hodinách slovenského jazyka a literatúry, stať sa účastníkmi mediálne známych hier Páli vám to? a Kolesa šťastia aj pomôcť obľúbeným rozprávkovým postavičkám vyhľadať cestičku z interaktívnych bludísk. Ponúkame návrhy metodík na prácu s prezentáciami i reflexiu z vlastných vyučovacích hodín.

1 OPIS OPS „TVORBA INTERAKTÍVNYCH PREZENTÁCIÍ V APLIKÁCIÍ POWERPOINT“

Slovenský jazyk má [3] primárne a nezastupiteľné miesto vo vyučovacích predmetoch, pretože vytvára predpoklady na zvládnutie ďalších vyučovacích predmetov. Základnou funkciou vyučovania slovenského jazyka na 1. stupni základnej školy je naučiť žiakov spisovnú podobu materinského jazyka, osvojiť si správny pravopis a gramatiku a najmä rozvíjať vyjadrovacie (komunikačné) schopnosti, a to na úrovni ústnej i písomnej.

IKT dnes neodmysliteľne patria k práci učiteľa [2] a sú potenciálnym nástrojom na významnú zmenu v učení sa. Ich prítomnosť v školách neprináša automaticky zmenu vyučovacieho procesu – tá je v rukách tvorivých a inovatívnych učiteľov. Pri skúmaní procesu učenia sa orientovaného na žiaka nepochybne nájdeme niekoľko ciest, ktoré prispievajú k lepšiemu zvládnutiu učiva. Sú nimi:

- motivácia – učenie a učenie sa má zaujať žiakovu pozornosť
- príležitosť – znalosti a zručnosti, ktoré si buduje, majú nadväzovať na jeho bezprostredné záujmy
- podpora – žiak musí cítiť osobnú podporu a povzbudenie pri vlastnom učení sa rýchlosťou a úrovňou, aká mu vyhovuje

K naplneniu týchto cieľov môžu významným spôsobom prispieť aj IKT, pretože:

- poskytujú silne motivačné prostredie a obsah zodpovedajúci konkrétnym záujmom žiaka,
- umožňujú postupovať individuálnym tempom a náročnosťou,
- spájajú školu so skúsenosťami z mimoškolského prostredia

1.1 Kontext a rámec

OPS „Tvorba interaktívnych prezentácií v aplikácii PowerPoint“ je zasadená do:

Typ školy: základná škola, primárne vzdelávanie

Východiská: predpokladom k úspešnému využitiu tejto OPS sú základné zručnosti pri práci s počítačom, interaktívnou tabuľou a využívaním internetu. Všetky interaktívne prezentácie sú vytvorené v aplikácii PowerPoint a je možné spustiť ich na všetkých typoch interaktívnych tabuľ alebo v osobnom počítači. Pri interaktívnej tabuli stačí základná schopnosť práce – kliknutie na dané tlačidlo, predmet. Na spustenie interaktívnych prezentácií je potrebný internetový prehliadač. Po uložení prezentácií do počítača alebo na ľubovoľné médium ich spustíme aj bez pripojenia na internet.

1.2 Špecifikácie cieľovej skupiny

OPS je určená pre:

Kategória pedagogických zamestnancov: učiteľ

Podkategória: učiteľ pre primárne vzdelávanie (1. stupeň základnej školy)

Vzdelávacia oblasť: Jazyk a komunikácia

Škola, ročník: základná, štvrtý

Vyučovací predmet: slovenský jazyk a literatúra

Tematické celky: Zvuková rovina jazyka a pravopis. Vybrané slová.
Tvaroslovie. Ohybné slovné druhy

1.3 Hlavný cieľ a čiastkové ciele OPS

Hlavné ciele sú:

- vedieť, že po obojakých spoluhláskach píšeme i/í alebo y/ý
- vedieť definíciu vybraných slov, poznať význam vybraných slov
- vedieť, v ktorých slovách sa po obojakých spoluhláskach píše i/í – y/ý
- vedieť uplatniť pravopis aj v príbuzných slovách
- použiť vybrané slová vo vetách
- vedieť definície ohybných slovných druhov, poznať ich funkciu v texte a vedieť ich vyhľadať
- vedieť určiť gramatické kategórie podstatných mien – rod, číslo, pád
- vedieť určiť gramatické kategórie slovies – osobu, číslo, čas
- poznať literárne žánre – rozprávka, povesť, bájka
- poznať známych autorov detskej literatúry a ich tvorbu

Čiastkové ciele sú:

- čítať s porozumením
- vzbudiť záujem o mimočítankové čítanie
- priradiť k spisovateľom ich literárne diela
- koordinovať prácu v skupinách
- zlepšenie pracovnej klímy
- uplatňovať inovatívne metódy a formy vo vyučovaní slovenského jazyka a literatúry
- venovať pozornosť využívaniu IKT vo vyučovacom procese primárneho vzdelávania

1.4 Vymedzenie kompetencií

Kompetencie, ktoré má žiak získať:

- zapamätať si základné informácie a vedieť ich využiť v praxi
- v písomnom prejave aplikovať pravopisnú normu určenú pre 3. – 4. ročník ZŠ
- obsluhovať technické zariadenia
- vyberať a hodnotiť získané informácie, spracovať ich a využiť
- naučiť sa verejne prezentovať a obhájiť vlastný názor
- spájať učenie sa s hrou
- aktívne sa zapájať do vyučovacieho procesu
- pochopiť význam spolupráce pri činnostiach v skupine

2 PODROBNÝ OPIS OPS TVORBA INTERAKTÍVNYCH PREZENTÁCIÍ V APLIKÁCI POWERPOINT

Interaktívne prezentácie [1] vytvorené v programe Microsoft PowerPoint alebo v rôznych softvéroch interaktívnych tabúl predstavujú v súčasnej dobe jednu z kľúčových možností zavádzania digitálnych technológií do vzdelávania na našich školách. Pre žiakov primárneho vzdelávania sú oživením a spestrením vyučovania. Učiteľ, ktorý pracuje v škole vybavenej modernými informačno-komunikačnými prostriedkami, sa snaží získať teoretické vedomosti i praktické zručnosti pre prácu s rôznymi programami, pomocou ktorých by pre svojich žiakov vedel pripraviť atraktívne, zaujímavé a v primárnom vzdelávaní najmä názorné a hravé vyučovacie hodiny.

Najrozšírenejší kancelársky balík Microsoft Office ponúka základné aplikačné programy:

- Microsoft Word – textový editor
- Microsoft Excel – tabuľkový kalkulátor
- Microsoft Outlook – poštový klient
- Microsoft PowerPoint – program na tvorbu prezentácií

Microsoft PowerPoint patrí k najrozšírenejším a najobľúbenejším programom, v ktorom si už väčšina učiteľov dokáže pripraviť pre svojich žiakov interaktívnu prezentáciu s atraktívnou a graficky zaujímavou šablónou, vlastnými animáciami, prepojeniami, efektmi, spätnou väzbou či veľmi obľúbenými a vhodne zaradenými gifovými obrázkami (menej je niekedy viac). Pomocou softvéru PowerPoint môžeme vytvárať interaktívne prezentácie na prácu s počítačom v počítačových učebniach a na prácu s rôznymi typmi interaktívnych tabúl. Ich zaradením do vyučovacieho procesu primárneho vzdelávania sa zvýši pozornosť a aktivita žiakov, pričom nenásilnou a zábavnou formou sa nám ľahšie podarí naplniť vyučovacie ciele.

Osvedčená pedagogická skúsenosť predkladá ukážku niekoľkých interaktívnych prezentácií, ktoré môžeme využiť na hodinách slovenského jazyka a literatúry vo 4. ročníku základnej školy.

Opis významného problému

Využitím OPS v edukačnej praxi pri vyučovaní slovenského jazyka sa uviedli inovatívne metódy a formy do vyučovania, zvýšil sa záujem žiakov o dianie na vyučovacej hodine, názornosť, pri hre si žiaci neuvedomovali, že sa vlastne učia.

Opis pozorovateľných alebo skrytých príčin

Faktormi, ktoré môžu spôsobiť pri vyučovaní problém:

- pripojenie na internet – pri uložení prezentácií do počítača alebo na ľubovoľné médium sa dá tomuto problému vyhnúť

Odporúčaná metodológia

OPS pozostáva z piatich interaktívnych prezentácií vytvorených v aplikácii PowerPoint. Pri práci s nimi využívame vo vyučovaní predovšetkým:

- motivačné metódy, pretože našim cieľom je vzbudiť záujem žiakov o dianie na vyučovacej hodine, túžbu po poznaní

- monologické i dialogické slovné metódy
- hru ako metódu – snažíme sa využiť sklon detí primárneho vzdelávania k hrám, do ktorých zaradíme didaktické prvky, záujem o prácu s IKT. Uplatnenie tejto metódy si vyžaduje tvorivosť pedagógov, v OPS chceme poukázať na to, ako sa dá interaktívna prezentácia vhodne aplikovať ako hra, čím pripravíme zábavnejšie a pútavejšie vyučovacie hodiny
- fixačné metódy – opakovania a precvičovania vedomostí, zdokonaľovania zručností práce s prezentáciou, interaktívnou tabuľou (počítačom)

Navrhované riešenia a odporúčania

Cieľom OPS je predstaviť námety piatich interaktívnych hier pripravených pomocou prezentácií a zatraktívniť vyučovanie slovenského jazyka vo 4. ročníku ZŠ. Navrhované riešenia a odporúčania uvádzame pri popise každej prezentácie.

Overené prínosy

Zaradením inovatívnych metód a foriem práce do vyučovacieho procesu upútame pozornosť žiakov a ich záujem o dianie na vyučovacej hodine sa zvýši. Z pasívneho poslucháča sa stáva aktívny žiak, ktorý popri učení sa, precvičovaní a upevňovaní vedomostí z daného predmetu zároveň získava praktické zručnosti pri práci s interaktívnou tabuľou, interaktívnym perom a prezentáciou.

Dôkazy

Žiaci si obľúbili prácu s interaktívnymi učebnými pomôckami pripravenými v rôznych programoch – MS Word, Excel, PowerPoint, HotPotatoes či ActivInspire. Keďže máme v triede interaktívnu tabuľu, často ich na vyučovaní využívame. Z klasického vyučovania sa stáva „škola hrou“. Radi s nimi pracujú aj mimo vyučovania, pri domácej príprave. Všetky interaktívne cvičenia im ponúkame na dvoch webových stránkach: www.janah.wbl.sk a www.ucmehrou.wbl.sk.

V Základnej škole Sačurov máme pre každý ročník vytvorený ročníkový projekt týkajúci sa jednotlivých predmetov a oblastí vzdelávania. V ročníkovom projekte Detská odborná činnosť vytvoria v programe PowerPoint a verejne predstavia prezentácie na vopred vybranú tému malej vedeckej konferencie usporiadanej počas Týždňa vedy na Slovensku už žiaci 4. ročníka.

Potrebné pomôcky a prostriedky

Pre využitie interaktívnych prezentácií vytvorených v aplikácii PowerPoint na vyučovacej hodine potrebujeme:

- interaktívnu tabuľu s akýmkoľvek softvérom, dataprojektorom, notebookom a prístupom na internet
- počítačovú učebňu s počítačmi pripojenými na internet (ak si prezentáciu uložíme do PC alebo na ľubovoľné médium, pripojenie na internet nepotrebujeme)

2.1 Futbal s vybranými slovami

Tabuľka 1 – Návrh metodiky – Futbal s vybranými slovami

Téma	Ročník
<p>Vzdelávacia oblasť Jazyk a komunikácia Predmet Slovenský jazyk a literatúra Tematický celok Zvuková stránka jazyka a pravopis Téma Vybrané slová Prierezová téma OZO – význam športu pre zdravie človeka Medzipredmetové vzťahy TEV – pravidlá minifutbalu HUV – hymna Slovenskej republiky, hymna Českej republiky IFV – využitie IKT vo vyučovacom procese</p>	<p>štvrtý ročník primárneho vzdelávania</p>
Ciele	Vstup
<ul style="list-style-type: none"> • zopakovať vybrané slová • získať pravopisné návyky vybraných a významovo príbuzných slov • odôvodniť pravopis vybraných slov aj zvukovo rovnakých slov • čítanie s porozumením • dodržiavanie pravidiel hry • podporovať samostatnosť pri práci s interaktívnou tabuľou • viesť žiakov k vzájomnej spolupráci pri skupinovej práci 	<ul style="list-style-type: none"> • žiak vie rozoznať obojaké spoluhlásky • vie zdôvodniť, čo sú to vybrané slová • pozná rady vybraných slov • vie vytvoriť príbuzné slová k daným vybraným slovám • vie obsluhovať interaktívnu tabuľu a pracovať s interaktívnym perom • pozná pravidlá základnej športovej hry – futbal
Kompetencie	Didaktické problémy
<ul style="list-style-type: none"> • využívať IKT • zvyšovať sebadôveru vo vlastné schopnosti • obsluhovať technické zariadenia • rozvíjať jazykový aj hudobný prejav 	<p>Pre názornosť použijeme interaktívnu tabuľu. Pomocou moderných technológií zaujímavo a hrovou formou zopakovať a upevniť učivo o vybraných slovách.</p>
Metódy a formy	Pomôcky a prostriedky
<p>Metódy</p> <ul style="list-style-type: none"> • motivačné - motivačný rozhovor • expozičné – slovné monologické, dialogické • fixačné – práca s prezentáciou <p>Formy</p> <ul style="list-style-type: none"> • skupinová práca pri interaktívnej tabuli 	<ul style="list-style-type: none"> • notebook • dataprojektor • interaktívna tabuľa • interaktívna prezentácia vytvorená v Microsoft Office PowerPoint

Prameň: vlastný návrh, [1]

Interaktívnu prezentáciu Futbal s vybranými slovami si stiahneme na stránke:
<http://ucmehrou.wbl.sk/Vybrane-slova.html>

Ak si trošku prispôsobíme pravidlá obľúbenej športovej hry futbal, môžeme si ju zahrať aj na hodinách slovenského jazyka a literatúry. Loptu však potrebovať nebudeme. Postačí nám prezentácia so zaujímavou šablónou, gifmi, netradičné záverečné vyhodnotenie a zábavné opakovanie a upevňovanie pravopisu vybraných slov sa môže začať. Prezentácia pozostáva z dvadsiatich troch stránok. V úvode sú vysvetlené pravidlá hry a úloha: „Rozhodni, či je slovo napísané správne.“ (Obrázok 1).



Obrázok 1 Interaktívna prezentácia Futbal s vybranými slovami

Prameň: vlastný návrh

Obrázok v prezentácii: www.sneh.estranky.sk

Žiaci z dvoch mužstiev Česka a Slovenska postupne pristupujú k interaktívnej tabuli a ich úlohou je kliknutím na tlačidlá ÁNO – NIE rozhodnúť, či je zobrazené slovo napísané správne. Keďže sa štátne vlajky Česka a Slovenska na stránkach využitím vlastnej animácie „Zväčšenie“ striedavo zobrazujú, vieme, ktoré mužstvo na otázku odpovedá. (Obrázok 2). Pri správnej odpovedi sa zobrazí gif s brankárkou, ktorej sa futbalová lopta dostane za chrbát – mužstvo „strelí gól“ a na tabuli sa zobrazí jednotka. Pri nesprávnej odpovedi brankárka loptu chytí a mužstvo neskóruje. (Obrázok 3).



Obrázok 2 Správna odpoveď



Obrázok 3 Nesprávna odpoveď

Prameň: vlastný návrh

Obrázky v prezentácii: www.beruska8.cz

Na poslednej stránke prezentácie sa vrátíme kliknutím na šípku na jej začiatok a spočítame góly obidvom mužstvám. Po spočítaní gólov sa zobrazí otázka: „Kto vyhral?“ a názvy mužstiev Česi – Slováci. Kliknutím na meno víťaza sa zobrazí zostupujúca štátna vlajka a zaznie aj štátna hymna (Obrázok 4).



Obrázok 4 Záverečné vyhodnotenie

Prameň: vlastný návrh

Obrázky v prezentácii: www.sneh.estranky.sk

www.beruska8.cz

Navrhované riešenia a odporúčania

S touto prezentáciou sa na hodinách slovenského jazyka dobre zabavíme. Žiakov rozdelíme do dvoch mužstiev (Česko - Slovensko), pozorne si prečítame pravidlá, zadanie a hra sa môže začať. Skupiny sa zoradia pred interaktívnou tabuľou do zástupu a striedavo pristupujú k tabuli hráči oboch mužstiev. Zobrazené štátne vlajky určujú, ktoré mužstvo hľadá správne tlačidlo. Hráči musia výber tlačidla odôvodniť:

1. dané slovo nepatrí k vybraným slovám, píšeme ho s i/í,
2. zobrazené slovo je vybrané slovo alebo príbuzné slovo utvorené od vybraného slova..., píšeme ho s y/ý.

Na konci prezentácie vyhodnotíme priebeh celej hry a určíme víťazné mužstvo. Pre štvrtákov je takto pripravená interaktívna prezentácia veľmi atraktívna. Nenásilnou a hravou formou si zopakujeme a upevníme pravopis vybraných slov. Zámerne sme vybrali obľúbenú športovú hru. Pravidlá minifutbalu poznajú žiaci aj z hodín telesnej výchovy. V prezentácii Futbal sú pravidlá zmenené, no nezabudneme deťom aj na hodine slovenského jazyka a literatúry pripomenúť športové správanie sa pri kolektívnych hrách. Žiakov do mužstiev Česka a Slovenska môžeme rozdeliť niekoľkými spôsobmi:

- rozdelenie triedneho kolektívu na polovicu;
- kapitáni jednotlivých mužstiev si postupne zo spolužiakov vyberajú svojich hráčov;
- chlapci a dievčatá a pod.

Posledné delenie sa nám osvedčilo najviac, keďže pri minifutbale na hodinách telesnej výchovy dievčatá vždy „ťahajú za kratší koniec“. Teraz môžu chlapcom prehru vrátiť. Pri tvorení interaktívnej prezentácie Futbal sme využili aj medzipredmetové vzťahy s predmetom hudobná výchova. Ako to poznáme z majstrovstiev a olympiád, po vyhlásení výsledkov sa spúšťa štátna vlajka a znie hymna víťaznej krajiny. S víťazným mužstvom Slovákov sme si spoločne zaspievali hymnu Slovenskej republiky. Keď zvíťazili Česi, spoznali sme aj melódiu štátnej hymny Českej republiky. Pekným športovým gestom bolo aj blahoželanie víťazom a vzájomné podávanie rúk.

Interaktívnu prezentáciu Futbal môžeme využiť aj pri opakovaní a upevňovaní iných tematických celkov napr. slovných druhov: <http://ucmehrou.wbl.sk/Slovne-druhy.html>

Didaktická hra

Správne - nesprávne

Ak máme po skončení práce s interaktívnou prezentáciou ešte časovú rezervu, môžeme zaradiť do vyučovacej hodiny aj samostatnú prácu s úlohou: **Koľko slov si si z prezentácie zapamätal?** V prezentácii je uvedených presne dvadsať slov. Pochválime žiaka, ktorý si zapamätal najviac slov a vyzveme všetkých žiakov, aby postupne pristupovali k tabuli a správne zaradili slová do stĺpcov SPRÁVNE – NESPRÁVNE podľa toho, či bolo dané slovo v prezentácii napísané správne alebo nesprávne. Po skončení samostatnej práce by sme mali mať v oboch stĺpcoch rovnaký počet slov (po desať).

Päť proti piatim

Úlohou kapitánov jednotlivých mužstiev je počas práce s prezentáciou vybrať po päť slov. Ak náhodou „zápas“ skončí nerozhodne, príde na rad „trestné strieľanie“. Kapitán určí jedného protihráča, ktorý musí vyslovené slovo pohotovo použiť vo vete. Ak napíše vetu správne, mužstvo skóruje a slovo i protihráča vyberá druhý kapitán. Ak nie, v hre pokračujú súper.

2.2 Basketbal s vybranými slovami

Tabuľka 2 – Návrh metodiky – Basketbal s vybranými slovami

Téma	Ročník
Vzdelávacia oblasť Jazyk a komunikácia Predmet Slovenský jazyk a literatúra Tematický celok Zvuková stránka jazyka a pravopis Téma Vybrané slová Prierezová téma OZO – význam športu pre zdravie človeka Medzipredmetové vzťahy TEV – pravidlá minibasketbalu IFV – využitie IKT vo vyučovacom procese	štvrtý ročník primárneho vzdelávania

Ciele	Vstup
<ul style="list-style-type: none"> • zopakovať vybrané slová • odôvodniť pravopis vybraných slov, poznať ich význam • upevniť pravopisné návyky vybraných a významovo príbuzných slov • čítanie s porozumením • dodržiavanie pravidiel hry • podporovať samostatnosť pri práci s interaktívnou tabuľou • viesť žiakov k vzájomnej spolupráci pri skupinovej práci 	<ul style="list-style-type: none"> • žiak vie rozoznať obojaké spoluhlásky • vie zdôvodniť, čo sú to vybrané slová • pozná rady vybraných slov • vie vytvoriť príbuzné slová k daným vybraným slovám • vie vybrané slová samostatne používať v cvičeniach, texte, diktátoch • vie obsluhovať interaktívnu tabuľu a pracovať s interaktívnym perom • pozná pravidlá základnej športovej hry – basketbal
Kompetencie	Didaktické problémy
<ul style="list-style-type: none"> • využívať IKT • zvyšovať sebadôveru vo vlastné schopnosti • obsluhovať technické zariadenia • rozvíjať jazykový prejav 	<p>Pre názornosť použijeme interaktívnu tabuľu. Pomocou moderných technológií zaujímavo a hrovou formou zopakovať a upevniť učivo o vybraných slovách.</p>
Metódy a formy	Pomôcky a prostriedky
<p>Metódy</p> <ul style="list-style-type: none"> • motivačné - motivačný rozhovor • expozičné – slovné monologické, dialogické • fixačné – práca s prezentáciou <p>Formy</p> <ul style="list-style-type: none"> • skupinová práca pri interaktívnej tabuli 	<ul style="list-style-type: none"> • notebook • dataprojektor • interaktívna tabuľa • interaktívna prezentácia vytvorená v Microsoft Office PowerPoint

Prameň: vlastný návrh, [1]

Interaktívnu prezentáciu Basketbal s vybranými slovami si stiahneme na stránke: <http://janah.wbl.sk/Slovensky-jazyk---prezentacie.html>

S vybranými slovami si môžeme na hodinách slovenského jazyka zahrať aj basketbal. Opäť však musíme pozmeniť pravidlá obľúbenej športovej hry a zábavné učenie sa môže začať. K tvorbe obidvoch prezentácií Futbal a Basketbal nás inšpirovali krásne šablónky od kolegyne Mgr. Heleny Daňkovej. Interaktívna prezentácia má dvadsaťtri stránok. V úvode sú vysvetlené pravidlá interaktívnej hry a úloha: „Rozhodni, či je veta napísaná správne.“(Obrázok 5).



Obrázok 5 Interaktívna prezentácia Basketbal s vybranými slovami

Prameň: vlastný návrh

Obrázok v prezentácii: www.sneh.estranky.sk

Triedny kolektív rozdelíme do dvoch družstiev „DOMÁCI – HOSTIA“ a môžeme začať. Pripravených je dvadsať viet s vybranými slovami a jedna otázka: „Je veta napísaná správne?“ K interaktívnej tabuli pristúpia najprv hráči družstva domácich a postupne vypracujú desať stránok. Hráč, ktorý odpovie správne, trafi kôš – boduje (Obrázok 6). Pokiaľ je však jeho odpoveď nesprávna, bod sa pripisuje súperom. Na konci prezentácie spočítame, koľkokrát jednotlivé družstvá bodovali a určíme víťaza hry.



Obrázok 6 – Správna odpoveď



Obrázok 7 – Nesprávna odpoveď

Prameň: vlastný návrh

Obrázok v prezentácii: www.animationbuddy.com

Navrhované riešenia a odporúčania

V interaktívnej prezentácii „Futbal s vybranými slovami“ mali žiaci rozhodnúť, či sú slová napísané správne. V prezentácii „Basketbal s vybranými slovami“ sa zobrazujú celé vety. To je prvý rozdiel medzi prezentáciami Futbal a Basketbal s vybranými slovami. Druhým rozdielom je postup práce. S prvými desiatimi stránkami pracujú pri interaktívnej tabuli hráči domáceho družstva. Kapitán družstva vyzve hráča, ktorý

pristúpi k interaktívnej tabule, vyberie a vysvetlí svoju odpoveď. Po kliknutí na jedno z tlačidiel ÁNO – NIE druhé tlačidlo mizne. Rýchla zmena odpovede teda nie je možná. Po krátkej prestávke – polčase, pokračuje družstvo hostí. Tretím rozdielom medzi prezentáciami je pripočítavanie bodov. Keď sa hráč pomýli, netrafí do koša, ale nahráva súperovi a ten získava bod. Preto pri prezentácii Basketbal pristupovali žiaci k odpovedi ešte zodpovednejšie. Po záverečnom vyhodnotení a vyhlásení víťaza sme si opravu chybných viet spoločne napísali do zošitov.

Prezentáciu Basketbal s vybranými slovami môžeme využiť aj pri práci vo dvojiciach v počítačovej učebni.

2.3 Z rozprávky do rozprávky

Tabuľka 3 – Návrh metodiky – Z rozprávky do rozprávky

Téma		Ročník
Vzdelávacia oblasť Jazyk a komunikácia Predmet Slovenský jazyk a literatúra Tematický celok Zvuková stránka jazyka a pravopis Téma Vybrané slová Prierezová téma MKV – rozprávky z inonárodnej tvorby RV – rozvíjať cit ku kráse ľudového umenia Medzipredmetové vzťahy IFV – využitie IKT vo vyučovacom procese		štvrtý ročník primárneho vzdelávania
Ciele	Vstup	
<ul style="list-style-type: none"> • zopakovať vybrané slová • odôvodniť pravopis vybraných slov • čítanie s porozumením • dodržiavanie pravidiel hry bludisko • podporovať samostatnosť pri práci s interaktívnou tabuľou • viesť žiakov k vzájomnej spolupráci pri skupinovej práci 	<ul style="list-style-type: none"> • žiak vie rozoznať obojaké spoluhlásky • vie zdôvodniť, čo sú to vybrané slová • pozná rady vybraných slov • vie vytvoriť príbuzné slová k daným vybraným slovám • pozná digitálne technológie ako možnosť získavania informácií • vie obsluhovať interaktívnu tabuľu a pracovať s interaktívnym perom • pozná pravidlá hry bludisko 	
Kompetencie	Didaktické problémy	
<ul style="list-style-type: none"> • využívať IKT • zvyšovať sebadôveru vo vlastné schopnosti • obsluhovať technické zariadenia • rozvíjať jazykový prejav 	Pre názornosť použijeme interaktívnu tabuľu. Pomocou moderných technológií zaujímavo a hravou formou zopakovať a upevniť učivo o vybraných slovách.	

Metódy a formy	Pomôcky a prostriedky
<p>Metódy</p> <ul style="list-style-type: none"> • motivačné - motivačný rozhovor • expozičné – slovné monologické, dialogické • fixačné – práca s prezentáciou <p>Formy</p> <ul style="list-style-type: none"> • skupinová práca pri interaktívnej tabuli 	<ul style="list-style-type: none"> • notebook • dataprojektor • interaktívna tabuľa • interaktívna prezentácia vytvorená v Microsoft Office PowerPoint

Prameň: vlastný návrh, [1]

Interaktívne bludiská Z rozprávky do rozprávky si stiahneme na stránke:

<http://janah.wbl.sk/Slovensky-jazyk---prezentacie.html>

Bludiská sú medzi žiakmi primárneho vzdelávania veľmi obľúbené. Táto interaktívna prezentácia ich ponúka až sedem. Blúdiť budeme z rozprávky do rozprávky, pretože k detstvu patrí nielen hra, ale aj rozprávka. Každá z rozprávok je venovaná jednej skupine vybraných slov. V rámci motivácie si rozprávky v krátkosti zreprodukuje, spomenieme hlavnú myšlienku, postavy, ktoré v nich vystupujú. Úlohou je nájsť správnu cestičku z bludiska von. Bludisko tvoria políčka so slovami. Pomôžeme holubici nájsť cestu k Popoluške, ktorej letí na pomoc? Princovi, ktorý nemôže nájsť spiacu Šípkovú Ruženku? Červenej čiapočke, ktorá blúdi v lese a nemôže nájsť cestu k babičkinmu domčeku? Aj Snehulienka smúti, pretože jeden zo siedmich trpaslíkov sa kdesi zatúlal. Tom zasa hľadá cestu k Jerryemu. Nezbednica včielka Maja zaletela na druhú lúku a jej priatelia sa o ňu už boja. Aj Minie je smutná. Pozvala Mickeyho na návštevu, no ten zabudol jej správnu adresu. Ak vy kročíme v bludisku správnym smerom, políčko sa stratí (Obrázok 8). Ak v bludisku zablúdime, políčko sa sfarbí na červeno (Obrázok 9). Celú prezentáciu (deväť stránok) môžeme využiť pri zhrnutí učiva o vybraných slovách (prejdeme všetkými bludiskami naraz), ale môžeme ju využiť aj po častiach (jednotlivých rozprávkach) pri postupnom preberaní a upevňovaní radov vybraných slov v ktorejkoľvek časti vyučovacej hodiny.



Obrázok 8 Odkrytá cestička



Obrázok 9 Chybný krok v bludisku

Prameň: vlastný návrh

Obrázok v prezentácii: www.beruska8.cz

Navrhované riešenia a odporúčania

Na začiatku prezentácie bolo veľmi dôležité oboznámiť deti s pravidlami hry bludisko. Pohybovať sa po bludisku sme mohli len „krok za krokom“. Stáli sme na prvom políčku a „obzerali sme sa“ dookola, ktorým smerom sa budeme môcť pohnúť ďalej. V žiadnom prípade sme nemohli preskakovať jednotlivé políčka. Cestička musela byť súvislá – od rozprávkovej postavičky až k cieľu. Bludiská sa deťom veľmi páčili. Pracovali sme v skupinách. Rozdelili sme deti do trojíc. Úlohou každej trojice nebolo len prejsť bludiskom bez jedinej chyby (zablúdenia), ale aj krátko a výstižne porozprávať o rozprávke a jej hlavných hrdinoch. Najväčší problém so zadanou úlohou mali deti, ktoré prechádzali posledným bludiskom. Postavičku Mickeyho a Minie dobre poznali (samolepky, vyzdobené aktovky, peračníky...), ale príbeh žiadny. Dohodli sme sa, že spoločnými silami v časopisoch a na internete vyhladáme animované rozprávky, komiksy, v ktorých tieto postavičky vystupujú. Deti, ktoré prechádzali bludiskom Popoluška (vybrané slová po b), síce našli cestu von z bludiska, ale holubica k Popoluške nepriletela. Upozornili sme ich, že asi vyšli z bludiska na nesprávnom mieste. Až potom si všimli, že sa môžu pohnúť ešte smerom nahor. Najviac chýb pri prechádzaní bludiskom urobili žiaci pri bludisku s včielkou Majou (predpona „vy“). K prezentácii sú vypracované pracovné listy (Príloha 1), ktoré môžeme využiť na samostatnú prácu v laviciach alebo na domácu úlohu.

Pri prechádzaní bludiskami Z rozprávky do rozprávky môžeme žiakov pri samostatnej práci v počítačovej učebni motivovať aj súťažou „Rýchle prsty“ (Kto nájde cestu z bludiska prvý?)

2.4 Páli vám to?

Tabuľka 4 – Návrh metodiky – Páli vám to?

Téma		Ročník
Vzdelávacia oblasť Jazyk a komunikácia Predmet Slovenský jazyk a literatúra Tematický celok Zvuková stránka jazyka a pravopis Téma Vybrané slová Prierezová téma MV – posudzovať a objavovať v mediálne šírených posolstvách to hodnotné, pozitívne formujúce osobnostný a profesionálny rast Medzipredmetové vzťahy IFV – využitie IKT vo vyučovacom procese		štvrtý ročník primárneho vzdelávania
Ciele	Vstup	
<ul style="list-style-type: none">• zopakovať vybrané slová• odôvodniť pravopis vybraných slov• poznať význam a synonymá vybraných slov• čítanie s porozumením• dodržiavanie pravidiel hry Páli vám to?• podporovať samostatnosť pri práci	<ul style="list-style-type: none">• žiak vie rozoznať obojaké spoluhlásky• vie zdôvodniť, čo sú to vybrané slová• pozná rady vybraných slov• vie vytvoriť príbuzné slová k daným vybraným slovám• pozná digitálne technológie	

<ul style="list-style-type: none"> s interaktívnou tabuľou viest' žiakov k vzájomnej spolupráci pri skupinovej práci 	<p>ako možnosť získavania informácií</p> <ul style="list-style-type: none"> vie obsluhovať interaktívnu tabuľu a pracovať s perom pozná pravidlá hry Páli vám to?
Kompetencie	Didaktické problémy
<ul style="list-style-type: none"> mediálna – kriticky a selektívne využívať médiá a ich produkty, primerane veku sa v nich orientovať využívať IKT zvyšovať sebadôveru vo vlastné schopnosti obsluhovať technické zariadenia rozvíjať jazykový prejav 	<p>Pre názornosť použijeme interaktívnu tabuľu.</p> <p>Pomocou moderných technológií zaujímavo a hravou formou zopakovať a upevniť učivo o vybraných slovách.</p>
Metódy a formy	Pomôcky a prostriedky
<p>Metódy</p> <ul style="list-style-type: none"> motivačné - motivačný rozhovor expozičné – slovné monologické, dialogické fixačné – práca s prezentáciou <p>Formy</p> <ul style="list-style-type: none"> skupinová práca pri interaktívnej tabuli 	<ul style="list-style-type: none"> notebook dataprotektor interaktívna tabuľa interaktívna prezentácia vytvorená v Microsoft Office PowerPoint

Prameň: vlastný návrh, [1]

Interaktívnu prezentáciu Páli vám to? si stiahneme na stránke:

<http://ucmehrou.wbl.sk/Vybrane-slova.html>

Interaktívna prezentácia má rovnomenný názov ako známa zábavná televízna relácia aj rovnakú úlohu. Ponúkame žiakom osem synonym, na základe ktorých majú uhádnuť vybrané alebo príbuzné slová:

- pochádzajúci z dávnej minulosti – **starobylý**
- úzke hlboké údolie – **priesmyk**
- bohatstvo, blahobyt – **prepych**
- prameniť, vyvierat' – **prýštit'**
- prírodná minerálna voda – **Korytnica**
- koláč – **syrovník**
- vydávať prenikavý zvuk – **zavýjať**
- veľa a zbytočne rozpráva – **jazyčnica**

Prezentácia je nastavená tak, že po desiatich sekundách sa vždy zobrazí jedno písmenko vybraného (príbuzného) slova. Toľko bodov môžeme získať, koľko písmen nám vo vybranom slove chýba. Keď žiak uhádne slovo skôr, ako sa celé zobrazí v prezentácii, klikneme na tlačidlo Garfielda a pripíšeme žiakovi danú bodovú hodnotu (Obrázok 10).

Kliknutím na stránku zobrazujúcu celé vybrané alebo odvodené slovo sa posúvame v prezentácii na ďalšie za bodkami ukryté slovo.



Obrázok 10 – Uhádnuté vybrané slovo „priesmyk“

Prameň: vlastný návrh

Obrázok v prezentácii: www.silvitablanca.com.ar

Navrhované riešenia a odporúčania

Takúto prezentáciu môžeme využiť v každej časti vyučovacej hodiny. Žiaci veľmi dobre poznali známu televíznu reláciu, takže pravidlá tejto hry im nebolo potrebné bližšie vysvetľovať. S prezentáciou sme pracovali pri interaktívnej tabuli vo fixačnej časti vyučovacej hodiny frontálne - formou hromadnej práce. Kto slovo uhádol, pripísal si získanú bodovú hodnotu. Kto získal najvyššiu bodovú hodnotu, bol klasifikovaný. Veľkou výhodou tejto interaktívnej prezentácie je plynulý prechod na ďalšiu stránku automaticky po desiatich sekundách. Najprv žiaci vykrikovali rôzne slová, ktoré ich k zobrazenému slovnému spojeniu napadli, čo spôsobilo v triede chaos. Preto sme si stanovili pravidlo, že kto nejaké slovo vysloví, nemôže v hre pokračovať (položí hlavu na lavicu). Upozornili sme žiakov, že slovo, ktoré majú uhádnuť, má toľko písmen, koľko je na stránke zobrazených bodiek. Bolo zábavné sledovať, ako si potom žiaci na prstoch počítali písmenká. Najnižšiu bodovú hodnotu získali žiaci pri hádaní slova „starobylý“ – pochádzajúci z dávnej minulosti a ľahko uhádli slová „priesmyk, prepych, prýštit“ a Korytnica“, ktorých zobrazené synonymá veľmi dobre poznali z učebnice. Prechod stránky, na ktorých je zobrazené celé vybrané slovo, je nastavený po kliknutí myšou, preto sme si mohli k daným slovám tvoriť aj slovné spojenia (napr. starobylý hrad, starobylé mestá) alebo celé vety.

K prezentácii je vypracovaný pracovný list (Príloha 2), ktorý môžeme využiť na samostatnú prácu v laviciach alebo na domácu úlohu.

Interaktívnu prezentáciu Páli vám to? využijeme aj pri súťaži v skupinách. Vhodná je aj na precvičenie literárnych pojmov: <http://ucmehrou.wbl.sk/Citanie.html>

2.5 Koleso šťastia

Tabuľka 5 – Návrh metodiky – Koleso šťastia

Téma	Ročník
<p>Vzdelávacia oblasť Jazyk a komunikácia Predmet Slovenský jazyk a literatúra Tematický celok Tvaroslovie Téma Ohybné slovné druhy Literatúra</p> <p>Prierezová téma OSR – komunikácia a spolupráca v skupine MV – posudzovať a objavovať v mediálne šírených posolstvách to hodnotné, pozitívne formujúce osobnostný a profesionálny rast MKV – rozprávky z inonárodnej tvorby RV – rozvíjať cit ku kráse ľudového umenia</p> <p>Medzipredmetové vzťahy VLA – zemepisné názvy slovenských miest, pohorí, riek... HUV – piesne známych rozprávkových filmov a piesní IFV – využitie IKT vo vyučovacom procese</p>	<p>štvrtý ročník primárneho vzdelávania</p>
Ciele	Vstup
<ul style="list-style-type: none"> • zopakovať ohybné slovné druhy • vyhľadať dané slovné druhy • odôvodniť pravopis vlastných a všeobecných podstatných mien • určiť rod, číslo a pád podstatných mien • triediť a rozoznať zámená v texte • ovládať pravopis čísloviek do sto • určiť základný tvar, osobu, číslo a čas sloviess • čítanie s porozumením • definovať, čo je bájka, odlišiť bájku od ostatných literárnych žánrov, poznať mená známych svetových bájkarov • poznať rozdiel medzi autorskou a ľudovou rozprávkou • vymenovať hlavné postavy v bájke • poznať tvorbu vybraných detských spisovateľov • vyrozprávať, aké miesto zohráva hudba v našom živote • dodržiavanie pravidiel hry Koleso šťastia • podporovať samostatnosť pri práci s interaktívnou tabuľou • viesť žiakov k vzájomnej spolupráci 	<ul style="list-style-type: none"> • žiak vie definovať a určiť ohybné slovné druhy • vie rozlíšiť vlastné a všeobecné podstatné mená, osobné, privlastňovacie a ukazovacie zámená, základné a radové číslovky, dokonavé a nedokonavé slovesá • vie určiť gramatické kategórie podstatných mien a sloviess • pozná literárne žánre, známych detských spisovateľov • pozná digitálne technológie ako možnosť získavania informácií • vie obsluhovať interaktívnu tabuľu a pracovať s interaktívnym perom • pozná pravidlá hry Koleso šťastia

Kompetencie	Didaktické problémy
<ul style="list-style-type: none"> • mediálna – kriticky a selektívne využívať médiá a ich produkty, primerane veku sa v nich orientovať • využívať IKT • zvyšovať sebadôveru vo vlastné schopnosti • obsluhovať technické zariadenia • rozvíjať jazykový prejav 	<p>Pre názornosť použijeme interaktívnu tabuľu. Pomocou moderných technológií zaujímavo a hravou formou zopakovať a upevniť učivo o ohybných slovných druhoch a poznatky z literatúry</p>
Metódy a formy	Pomôcky a prostriedky
<p>Metódy</p> <ul style="list-style-type: none"> • motivačné - motivačný rozhovor • expozičné – slovné monologické, dialogické • fixačné – práca s prezentáciou <p>Formy</p> <ul style="list-style-type: none"> • skupinová práca pri interaktívnej tabuľi 	<ul style="list-style-type: none"> • notebook • dataprojektor • interaktívna tabuľa • interaktívna prezentácia vytvorená v Microsoft Office PowerPoint

Prameň: vlastný návrh, [1]

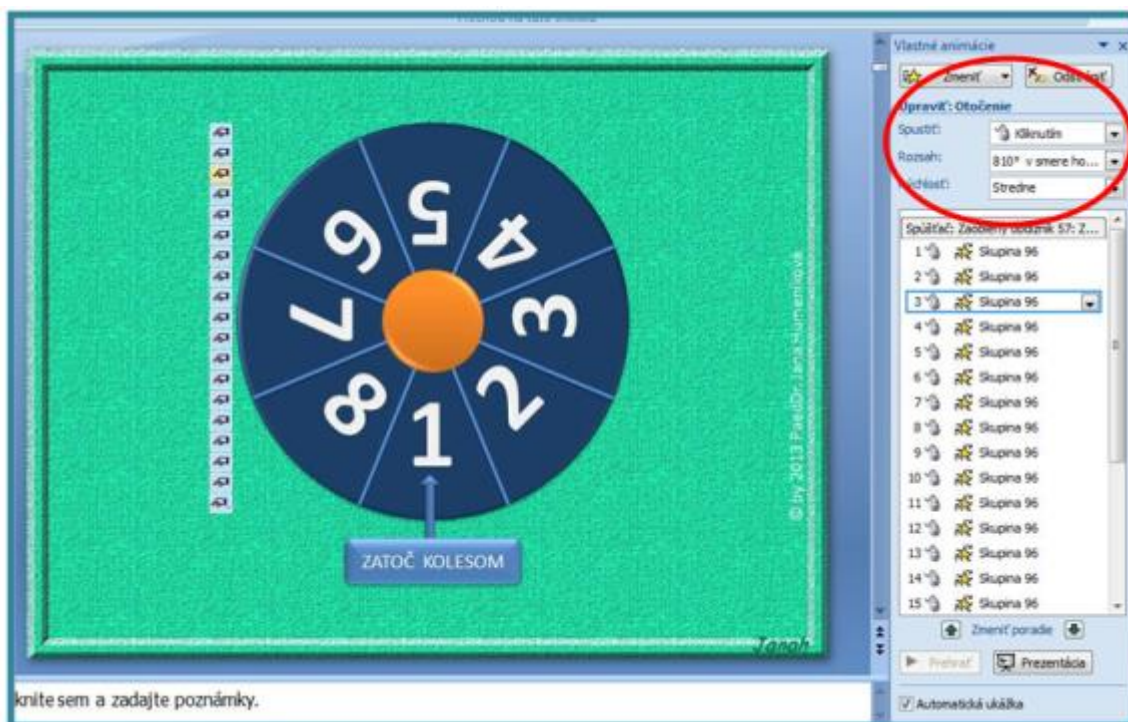
Interaktívnu prezentáciu Koleso šťastia si stiahneme na stránke:

<http://kolesostastia.wbl.sk/Koleso-stastia.html>

Aj Koleso šťastia je známou mediálnou hrou. Zatočte kolesom šťastia a vyhrajte! V našej prezentácii je to trošku inak: Zatočte kolesom šťastia a správne odpovedzte, vypracujte pripravené úlohy! Prezentácia Koleso šťastia neponúka miliónové výhry, ale osem tém z tematického celku Tvaroslovie – Ohybné slovné druhy a z literatúry. Pôvodným zámerom tejto prezentácie bolo formou zábavnej súťaže precvičiť učivo z Tvaroslovia - tematického celku Slovné druhy. No keď sa po nastavení animácií kolesa, ktoré bolo najzložitejšou časťou prípravy celej prezentácie, zmenil obsah tematického celku a k ôsmim slovným druhom priradili v primárnom vzdelávaní aj častice a citoslovčia, ponechali sme v Koleso šťastia len ohybné slovné druhy a doplnili sme tri témy z literatúry. Žiaci si teda môžu vyberať otázky a úlohy z týchto pripravených tém:

- | | |
|-------------------|------------------|
| 1. Podstatné mená | 5. Slovesá |
| 2. Prídavné mená | 6. Literatúra |
| 3. Zámená | 7. Spisovatelia |
| 4. Číslovky | 8. A či to vieš? |

Pri nastavení kolesa sme z vlastných animácií využili „Zvýraznenie“ a základný efekt zvýraznenia „Otočenie“. Najťažšou časťou bolo premyslieť si a zvoliť rozsah otočenia tak, aby pri zatočení kolesom šípka postupne ukázala na každú číslicu trikrát (nastavili sme teda 24 animácií). V „Rozsahu“ sme zvolili smer otočenia – v smere hodinových ručičiek a stupeň otočenia podľa toho, na ktorú číslicu má šípka ukázať. Aby bolo koleso pre žiakov čo najatraktívnejšie, vložili sme aj zvukový efekt pri točení a „pohrali sme sa“ aj s rýchlosťou otočenia. Preto sa nám koleso točí raz rýchlejšie, inokedy pomalšie. Animácia sa spúšťa kliknutím na obdĺžnik „Zatoč kolesom“ (Obrázok 11).



Obrázok 11 – Vlastné animácie pri kolese šťastia

Prameň: vlastný návrh

Po zatočení kolesom žiak klikne na číslicu, na ktorú šípka ukazuje. Na každej číslici je nastavené prepojenie na tému prezentácie, ktorá sa pod týmto číslom ukrýva. Vo všetkých témach sú pre žiakov pripravené tri otázky s bodovými hodnotami: 100 bodov (najľahšia úloha), 200 bodov, 300 bodov (najťažšia úloha). Celou prezentáciou nás sprevádza obľúbená rozprávková postavička – Zvonilka (Obrázok 12).



Obrázok 12 – Výber úlohy podľa bodovej hodnoty

Prameň: vlastný návrh

Podstatné mená

1. úloha s bodovou hodnotou 100: Klikni na podstatné mená mužského rodu. Na všetky podstatné mená mužského rodu sme vybrali efekt „Priehľadnosť“, na ostatné slová efekt „Zmena farby písma“. Keď klikneme správne, text sa zmení na priehľadný. Ak klikneme nesprávne, zmení sa farba písma (Obrázok 13). O správnosti vypracovania úlohy sa presvedčíme kliknutím na tlačidlo KONTROLA. Všetky podstatné mená mužského rodu sa zvýrazia červeným krúžkom (Obrázok 14). Úlohu úspešne vyriešime len vtedy, keď na stránke nežiaria červené slová a všetky priehľadné slová – podstatné mená mužského rodu sú v červenom krúžku.



Obrázok 13 – Správna a nesprávna odpoveď Obrázok 14 – Kontrola vypracovania úlohy

Prameň: vlastný návrh

Okrem tlačidla KONTROLA sú v ľavej časti stránky zobrazené aj tlačidlá KOLESO (chyba v odpovedi – vrátíme sa ku kolesu) a BODY (bezchybná odpoveď – zisk bodovej hodnoty zobrazenej v pravej časti stránky). Týmto tlačidlom sa prepojíme na stránku, na ktorej je tabuľka s bodovým ziskom jednotlivých družstiev (Obrázok 15).

1. DRUŽSTVO			2. DRUŽSTVO			3. DRUŽSTVO		
100	200	300	100	200	300	100	200	300
		300			300		200	
	200			200				300

Obrázok 15 – Výsledková tabuľka

Prameň: vlastný návrh

2. úloha s bodovou hodnotou 200: Vyplň správne tabuľku a prirad' k všeobecným podstatným mená vlastné podstatné mená a naopak. Máme na výber z dvoch ponúkaných možností (napr. Trojruža – rozprávka alebo povesť; jaskyňa – Dmica alebo Lomnica). Keď vyberieme správne podstatné meno, zobrazí sa nám v tabuľke. Pri chybnom výbere sa v tabuľke zobrazí červený výkričník. Pri kontrole vidíme v pravej časti stránky správne vyplnenú tabuľku a opäť máme možnosť kliknúť na dve tlačidlá – KOLESO alebo BODY podľa toho, ako sa nám darilo.

3. úloha s bodovou hodnotou 300: Klikni na podstatné mená, ktoré nie sú v akuzatíve. Vypracovanie úlohy je s okamžitou spätnou väzbou v podobe tleskajúceho smejka (správna odpoveď) a smejka bijúceho sa po čele (nesprávna odpoveď). Nakoniec skontrolujeme správnosť, či sme v tabuľke našli všetky podstatné mená v akuzatíve (okienka so slovami v akuzatíve sa sfarbia), a my bodujeme alebo sa vraciame späť ku kolesu.

Prídavné mená

1. úloha s bodovou hodnotou 100: Klikni na prídavné mená. Nastavenie efektov aj vyhodnotenie úlohy je také isté ako pri stobodovej úlohe v časti Podstatné mená.

2. úloha s bodovou hodnotou 200: Dopln' do názvu rozprávky vhodné prídavné meno. Na stránke sa zobrazí názov známej rozprávky s prekrytým prídavným menom v jej názve a na výber máme z dvoch ponúkaných možností. Kliknutím na správne prídavné meno sa zobrazí celý názov rozprávky a zároveň na ružovom srdiečku rozkvitne kvietok. Ak je odpoveď nesprávna, prídavné meno sa v názve rozprávky odkryje, ale kvietok sa na srdci neobjaví. Bodujeme len vtedy, ak je srdce pokryté kvetmi tak, ako srdce zobrazené pri kliknutí na tlačidlo KONTROLA.

3. úloha s bodovou hodnotou 300: Dopln' správne zemepisné názvy. Na stránkach prezentácie je pripravených šesť slovenských zemepisných názvov, ktoré sa zobrazujú s dvoma prídavnými menami. Len jedno je správne. Kliknutím na tlačidlo so správnym názvom sa prepojíme na nasledujúcu stránku, kliknutím na nesprávne prídavné meno sa na stránke zobrazí celý správne napísaný zemepisný názov a v ľavom dolnom rohu sa hneď objaví tlačidlo KOLESO. Vo vypracovaní úlohy nepokračujeme, vraciame sa späť ku kolesu bez bodového zisku. Pokiaľ správne doplníme všetky zemepisné názvy, na poslednej stránke sa nám ešte raz postupne zobrazia a my si do tabuľky pripíšeme najvyššiu bodovú hodnotu.

Zámená

1. úloha s bodovou hodnotou 100: Aj pri tomto Kolesu šťastia môžeme získať bonus – zlatú, striebornú alebo bronzovú tehličku. Kto si vyberie v zámenách úlohu za 100 bodov, získava bronzovú tehličku v tejto hodnote a bez odpovede si rovno pripíše získané body do výsledkovej tabuľky.

2. úloha s bodovou hodnotou 200: Klikni na zámená. Na stránke sa postupne zobrazia šesť titulov:

- Naša mama je bosorka
- Rodný môj kraj
- Biela stužka v tvojich vlasoch
- Kniha na tento deň
- Nám sa ešte stále nechce spať (dve správne odpovede)
- Básnička ti pomôže

V spodnej časti stránky je tabuľka so šiestimi okienkami. Kliknutím na zámeno sa v okienku tabuľky ukáže Zvonilka. Kliknutím na iný slovný druh – citoslovce UPS! Označením zámena alebo iného slovného druhu sa celý názov stráca, prichádza nový názov a my môžeme hľadať ďalšie zámená. Body získavame len vtedy, ak sa na nás zo všetkých okienok tabuľky usmieva Zvonilka.

3. úloha s bodovou hodnotou 300: Úlohou je nájsť v troch domčekoch (1. osobné zámená, 2. privlastňovacie zámená, 3. ukazovacie zámená) tri „kukučie vajcia“, teda v každom domčeku jedno zámeno, ktoré tam nepatrí. Pri správnom výbere zámeno sčervenie, pri nesprávnom zmizne domček so všetkými zámenami a my sa vraciame ku kolesu. Ak nájdeme všetky tri kukučie vajcia a kontrolný obrázok potvrdí správnosť vypracovania úlohy, bodujeme.

Číslovky

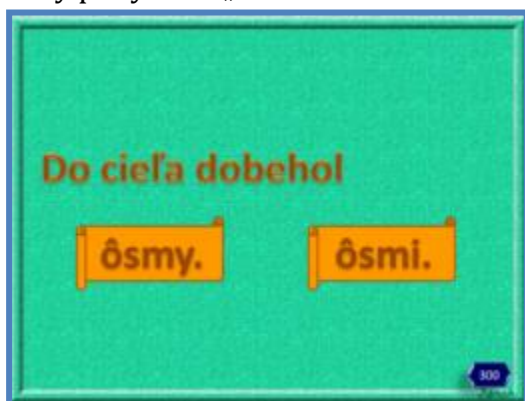
1. úloha s bodovou hodnotou 100: Ktorá číslovka vypadla z názvu rozprávky?

- Tri oriešky pre Popolušku
- Rozprávky tisíc a jednej noci
- Traja zhavranení bratia
- O dvanástich mesiačikoch
- Alibaba a štyridsať zbojníkov

Správnou odpoveď budeme hľadať medzi tromi ponúkanými číslovkami. Ak odpovieme správne, smejško sa smeje, pri nesprávnej odpovedi plače a my si môžeme pripísať do tabuľky sto bodov vtedy, keď sa na nás bude zo stránky usmievať päť smejškov.

2. úloha s bodovou hodnotou 200: Získame bonus – striebornú tehličku v hodnote 200 bodov.

3. úloha s bodovou hodnotou 300: Vyber správnu číslovku, ktorá chýba vo vete. Na stránke prezentácie sa kliknutím na hviezdičku zobrazí neúplná veta a dve rovnaké číslovky, ktoré sa od seba líšia pravopisom „ôsmi – ôsmy; siedmi – siedmy; za siedmimi – za siedmymi“ (Obrázok 16). Ak do vety vyberieme správne napísanú číslovku, preddefinovaný tvar s číslovkou sa presunie do vety presne na miesto, kde číslovka chýba. Pri príprave tejto stránky sme z vlastných animácií na tento tvar zvolili efekt „Trasy pohybu“ – „Nakresliť vlastnú trasu“ – „Krivka“(Obrázok 17).



Obrázok 16 – Veta s chýbajúcou číslovkou



Obrázok 17 – Správne doplnená veta

Prameň: vlastný návrh

Pokiaľ je výber číslovky nesprávny, obidva tvary s číslovkami miznú, vo vete sa pridaním efektu „Zostúpenie“ objaví nový tvar so správne napísanou číslovkou

a v dolnom ľavom rohu tlačidlo KOLESO. Vo vypracovaní úlohy nepokračujeme, vraciame sa ku kolesu bez bodového zisku.

Slovesá

1. úloha s bodovou hodnotou 100: Klikni na slovesá. Nastavenie efektov aj vyhodnotenie úlohy je také isté ako pri stobodovej úlohe v téme Podstatné mená aj Prídavné mená.

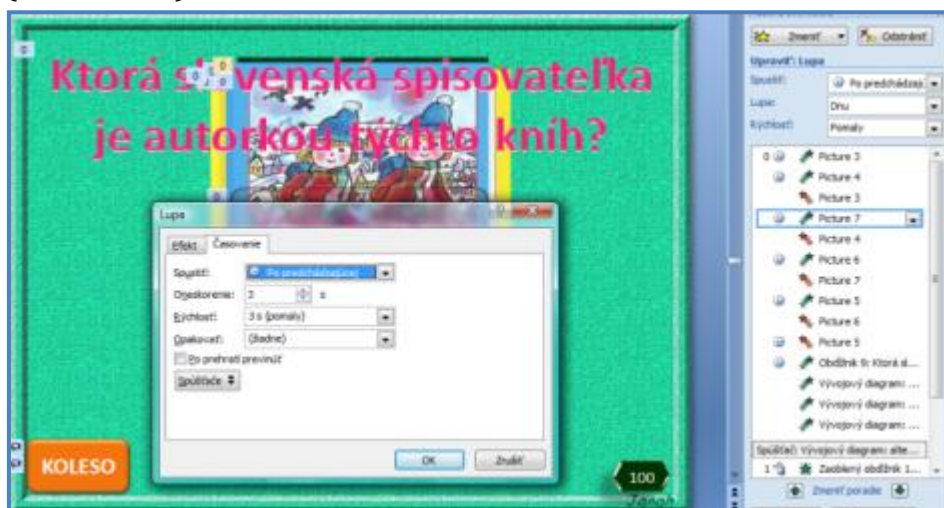
2. úloha s bodovou hodnotou 200: Klikni na slovesá v prítomnom čase. Nastavenie efektov aj vyhodnotenie úlohy je také ako pri stobodovej úlohe.

3. úloha s bodovou hodnotou 300: Klikni na slovesá v danom tvare. Úlohou je odhaliť tajomstvo obrazu, ktorý sa ukrýva pod šiestimi obdĺžnikmi s rôznymi tvarmi sloviess. Obrázok z rozprávky Zvonilka sa začne postupne odkrývať, keď vyberieme správny tvar slovesa ku gramatickým kategóriám (osoba, číslo, čas), ktoré sa zobrazujú na spodnej časti stránky.

Ak vyberieme nesprávny tvar, obdĺžnik zmení farbu a v ľavom rohu sa zjaví tlačidlo KOLESO. Vo vypracovaní úlohy nepokračujeme, vraciame sa ku kolesu bez bodového zisku.

Literatúra

1. úloha s bodovou hodnotou 100: V strede stránky sa postupne zobrazí päť obrázkov známych kníh, na ktorých je v programe PhotoFiltre Studio X zámerne vymazané meno spisovateľky – autorky všetkých týchto titulov: O GULKOVI BOMBULKOVI, BRATISLAVSKÉ POVESTI, MAJKA TÁRAJKA, NIE JE ŠKOLA AKO ŠKOLA, DANKA A JANKA. Obrázky prichádzajú po jednom. Na každom obrázku je nastavená vlastná animácia „Začiatok“ - „Lupa“ (zelená ikonka). Na tejto animácii je nastavenie: Spustiť: „Po predchádzajúcej“, Oneskorenie: „3 sekundy“, Rýchlosť: „Pomaly“ a vlastná animácia „Koniec“ - „Lupa“ (červená ikonka). Takéto nastavenie animácií znamená, že obrázok sa na stránke zobrazí na tri sekundy, potom zmizne a prichádza ďalší obrázok s tými istými animáciami (Obrázok 18).



Obrázok 18 – Vlastné animácie obrázkov

Prameň: vlastný návrh

Nakoniec sa na stránke zobrazí otázka: „Ktorá slovenská spisovateľka je autorkou týchto kníh?“ a hneď pod ňou tri tlačidlá s menami troch známych slovenských spisovateľiek – autoriek detských kníh – Krista Bendová, Klára Jarunková a Mária Ďuričková. Po

kliknutím na meno Márie Ďuríčkovej si pripíšeme do výsledkovej tabuľky sto bodov. Po kliknutí na iné meno sa vraciame späť ku kolesu.

2. úloha s bodovou hodnotou 200: Na stránke sa zobrazí text, ktorý si pozorne prečítame. Po prečítaní klikneme na tlačidlo PREČÍTANÉ. Text sa prekryje a prvou úlohou je určiť literárny žáner. Na výber máme opäť tri tlačidlá: ROZPRÁVKA – BÁJKA – POVEŠŤ. Kliknutím na tlačidlo BÁJKA sa prepojíme na nasledujúcu stránku, na ktorej je pripravená druhá úloha. Kliknutím na ďalšie tlačidlá sa vraciame ku kolesu. Našou druhou úlohou je označiť, ktorý zo štyroch spisovateľov bájky nepísal: KRYLOV – TOLSTOJ – EZOP – DOBŠINSKÝ. Ak si zvolíme tlačidlo DOBŠINSKÝ, pokračujeme vo vypracovaní úlohy, ak si zvolíme iné tlačidlo, vraciame sa ku kolesu. Treťou a poslednou úlohou je vybrať, ktoré zvieratká v bájke ťahali voz. Pod každým obrázkom zvieratka sa objavia aj dve tlačidlá: ÁNO – NIE. A my kliknutím na ne vyberáme zvieratká, ktoré ťahali voz. Ak je náš výber správny, obrázok sa presúva hore (animácia „Trasy pohybu“), hneď po skončení animácie zmizne (nastavenie „Trasy pohybu“ – „Vlastná trasa“ – „Efekt“ – „Po skončení animácie: Skryť po animácii“) a obrázok nahradí slovo – meno zvieraťa (Obrázok 19). Ak správne vyberieme všetky zvieratká, ktoré voz ťahali, zloží sa nám celý názov bájky „Labuť, štika a rak“, meno autora bájky „Ivan Andrejevič Krylov“ a v ľavom rohu tlačidlo BODY. Pripisujeme si do tabuľky dvesto bodov. Ak je naša odpoveď nesprávna, pred obrázok prichádza tvar s napísanou vetou (napr. „Korytnačka voz neťahala.“ alebo „Štika voz ťahala.“) a v ľavom rohu sa zobrazí tlačidlo KOLESO (Obrázok 20).



Obrázok 19 – Správna odpoveď



Obrázok 20 – Nesprávna odpoveď

Prameň: vlastný návrh

Obrázky v prezentácii: www.gjar-po.sk, www.raskraska.ru

3. úloha s bodovou hodnotou 300: Na pravej strane je osem tlačidiel s názvami rozprávok. Na ľavej strane sa postupne zobrazia úryvky a našou úlohou je určiť, z ktorej rozprávky je daný úryvok. Ak k úryvku priradíme správny názov, prepojíme sa na nasledujúcu stránku s novým úryvkom. Ak sa pomýlime, tlačidlá s názvami rozprávok miznú, zobrazí sa správny názov rozprávky a prichádza tlačidlo KOLESO. Tlačidlo BODY sa objaví až vtedy, keď priradíme ku všetkým ôsmim úryvkom správny názov rozprávky.

Spisovatelia

1. úloha s bodovou hodnotou 100: Priradiť k menu spisovateľky Márie Rázusovej – Martákovskej správny obrázok. Na stránke sú obrázky troch spisovateľiek – ĽUDMILA PODJAVORINSKÁ – MÁRIA RÁZUSOVÁ – MARTÁKOVÁ – MÁRIA ĎURÍČKOVÁ.

Ak klikneme na správny obrázok, ostatné obrázky miznú a prichádza tlačidlo BODY. Ak klikneme na nesprávny obrázok, prichádza tlačidlo KOLESO.

2. úloha s bodovou hodnotou 200: V tejto úlohe by sme mali spoznať spisovateľa podľa krátkeho životopisu. Odpoveďou je kliknutie na obrázok s portrétom spisovateľa. Ak by sme nevedeli, kto je na obrázku, môžeme si pomôcť kliknutím na tlačidlo PORADÍM TI?. Pod obrázkami sa nám zobrazia mená spisovateľov a je len na nás, ako odpovieme a ktoré z tlačidiel KOLESO – BODY sa nám v ľavom rohu objaví.

3. úloha s bodovou hodnotou 300: V tejto úlohe sme využili možnosť prepojiť sa v prezentácii na iné cvičenie – vytvorené v programe Hot Potatoes. Kliknutím na tlačidlo Z GALÉRIE SPISOVATEĽOV sa prepojíme na cvičenie JCloze. V cvičení je tabuľka s tromi stĺpcami. V prvom stĺpci je obrázok spisovateľa a v druhom a treťom stĺpci sú diery s rozbaľovacími roletkami. Našou úlohou je priradiť k obrázkom spisovateľov správne mená (2. stĺpec) a diela (3. stĺpec). Veľkou výhodou týchto cvičení je to, že správnosť vypracovania cvičenia vyhodnotí program sám. Po percentálnom vyhodnotení cvičenia sa vrátíme späť do prezentácie a v ľavom rohu máme možnosť vybrať si z dvoch tlačidiel. Na tlačidlo KOLESO klikneme vtedy, ak sme pri vypracovaní cvičenia boli úspešní na 50% - 0%. Na tlačidlo BODY klikneme vtedy, ak sme pri vypracovaní cvičenia boli úspešní na 51% - 100%.

A či to vieš?

1. úloha s bodovou hodnotou 100: V pravej časti stránky sa nám zobrazí obrázok. V ľavej časti stránky otázka: „Čo je to?“ a tlačidlá s tromi možnosťami odpovede: KOMIKS – VTIP – BÁJKA. Ak klikneme na tlačidlo KOMIKS, odpovedali sme správne a môžeme si pripísať do tabuľky získané body. Ak klikneme na iné tlačidlo, musíme sa vrátiť ku kolesu.

2. úloha s bodovou hodnotou 200: V tejto úlohe sme využili možnosť vložiť do prezentácie zvuk. Zvonilka ponúka piesne zo známych českých rozprávok a filmov. Na stránke je deväť tlačidiel s obrázkami a názvami týchto rozprávok a filmov. Na každé tlačidlo sme nastavili efekt „Koniec“ – „Klin“. Pri správnej odpovedi tlačidlo zmizne a pod ním sa objaví šípka, ktorou sa posunieme na nasledujúcu stránku a môžeme si vypočuť ďalšiu pieseň (Obrázok 21). Pri nesprávnej odpovedi tlačidlo takisto zmizne, ale pod ním sa objaví tlačidlo KOLESO (Obrázok 22). Keď sa úspešne dostaneme až k deviatej piesni a priradíme k nej správny obrázok, pod obrázkom, ktorý mizne, sa objaví vytúžené tlačidlo BODY.



Obrázok 21 – Správna odpoveď



Obrázok 22 – Nesprávna odpoveď

Prameň: vlastný návrh

3. úloha s bodovou hodnotou 300: Získame bonus – zlatú tehličku v hodnote 300 bodov.

Navrhované riešenia a odporúčania

Po prebratí ohybných slovných druhov v tematickom celku Tvaroslovie sme si zábavnou formou upevnili, precvičili a preverili svoje vedomosti. Triedny kolektív sme rozdelili na tri skupiny – tri družstvá: 1. družstvo modrých, 2. družstvo žltých a 3. družstvo zelených. Lavice sme pred intraktívnou tabuľou usporiadali tak, aby každé družstvo malo na tabuľu dobrý výhľad a aby sa členovia družstiev k tabuli bez problémov dostali. Pred začiatkom práce s prezentáciou sme žiakom vysvetlili, ako sa „točí“ s kolesom. Ďalším pravidlom hry je, že pri riešení úloh sa postupne vystriedajú všetci žiaci z družstva. Ak nevedia správne odpovedať alebo si chcú správnosť odpovede potvrdiť, môžu sa vrátiť k svojmu družstvu a potichu sa so spoluhráčmi poradiť. Ako sa vyberajú otázky podľa bodovej hodnoty, ukážeme žiakom až v priebehu hry, pretože šablóna tejto prezentácie neumožňuje prechod na inú snímku pomocou šípok tak ako klasická šablóna prezentácie. Prechody na stránky sú nastavené na tlačidlách s prepojením. Toto je veľkou výhodou prezentácie, pretože na inú stránku sa dostaneme len po vyriešení úlohy. Žiaci pri pohľade na koleso videli, že otázky sú pripravené z ôsmich celkov. Témy sme im však dopredu neprezradili, aby sme zvýšili napätie hry. Aj výsledkovú tabuľku videli až pri pridelení prvých bodov niektorému z družstiev. Po oboznámení sa s kolesom sme žiakom ešte prezradili, že pripravených je nielen osem tém, ale aj osem súťažných kôl. No a už nám nič nebránilo začať hru. K tabuli pristúpil prvý žiak z modrého družstva a zatočil kolesom. Šípka na kolese ukázala na číslo 2. Kliknutím na dvojku sme sa dostali k téme „Prídavné mená“. Teraz sme vysvetlili žiakom, ako si vyberieme otázku podľa bodovej hodnoty. Prax ukázala, že všetky družstvá, ktoré s prezentáciou pracovali, si vždy najprv zvolili otázky s najvyššou ponúkanou hodnotou – 300 bodov. „Najľahšie“ stobodové otázky sa riešili až na konci súťaže. Na úvodnej stránke každej témy sú nastavené animácie tak, že tvary s číslami 100, 200 a 300 sa zobrazujú pomalým otáčaním. Kým sa nám zobrazili všetky tri tvary, predstavili sme žiakom tému, v ktorej budeme riešiť pripravené úlohy. Postupne sme si na týchto úvodných stránkach ústne zopakovali, čo vieme o podstatných, prídavných menách, zámenách, číslovkách i slovesách, spisovateľoch detskej literatúry a ich tvorbe, literárnych žánroch... Keď sme sa k tej istej téme dostali druhýkrát, tvary s číslami už boli na stránke zobrazené, chýbal len tvar s bodovou hodnotou, ktorý si už zvolil súťažiaci pri prvom vytočení danej témy.

Podstatné mená

Žiaci si bez problémov poradili s prvou aj druhou úlohou, no neúspešní boli pri tretej úlohe. Nepodarilo sa im nájsť všetky podstatné mená v akuzatívne.

Prídavné mená

Šípka kolesa ukázala na túto tému hneď na začiatku hry. Žiaci si hravo poradili so slovenskými zemepisnými názvami za tristo bodov. Neúspešní však boli pri hľadaní prídavných mien medzi slovami (úloha za sto bodov). Prídavné mená si zamenili s radovými číslovkami (druhá a štvrtý). Zaváhali aj pri názve rozprávky Zlatá priadka v ďalšej úlohe, no náhodný výber prídavného mena bol nakoniec správny.

Zámená

V druhom kole si družstvo modrých neporadilo s úlohou za tristo bodov. Nenašli jedno kukučie vajce, preto sa museli vrátiť ku kolesu bez bodového zisku. No potešilo ich, keď si v tejto téme v poslednom kole pripísali bez odpovede sto bodov za nájdenie bronzovej tehličky. Úloha za dvesto bodov sa deťom páčila, dokonca v titule „Nám sa ešte nechce spať“ našli aj zvrtné zámeno „sa“.

Číslovky

Animácie sú na kolese nastavené tak, že na tému čísloviek ukázala šípka prvýkrát až vo štvrtom kole hry. V najľahšej úlohe žiak zo žltého družstva využil možnosť poradiť sa so spoluhráčmi, pretože váhal pri rozprávke „Traja zhavranení bratia“. Spoluhráči poradili správne. Šťastie sa opäť usmialo na žiakov modrého družstva a zisk dvesto bodov si pripísali vďaka striebornej tehličke. S pravopisom čísloviek v štyroch vetách tretej úlohy si žiaci hravo poradili, pretože pri preberaní učiva o číslovkách sme pravopisu týchto čísloviek venovali dostatočnú pozornosť a s podobnými vetami sa žiaci stretli aj v cvičeniach a cvičnom diktáte.

Slovesá

V prvej úlohe sa žiakom zobrazili slová, ktoré končili na „-ť“ ako základný tvar slovies – neurčitok, dokonca sa podobali aj tvarom (napr. sieť – siať; zať – žať; pleť – plieť). Kto chcel pri riešení úlohy uspieť, musel pozorne a s porozumením čítať. Pri zhrnutí učiva o slovesách na úvodnej stránke prezentácie sme si pripomenuli, ako sa na slovesá pýtame, preto si pri každom slove žiak túto otázku potichu opakoval. V druhej úlohe museli žiaci dávať pozor, pretože vyhľadávanie slovies v prítomnom čase si veľmi ľahko mohli pomýliť s dokonavými slovesami, ktoré nemajú prítomný čas a jednoduchým slovesným tvarom vyjadrujú budúci čas (upeče, schudne, nakreslí...) Najviac sa potešili žiaci pri tretej úlohe. Odkrývanie tajomstva obrazu poznajú z rôznych prezentácií, s ktorými sa už stretli na hodinách slovenského jazyka (takto sme precvičovali všetky rady vybraných slov).

Literatúra

Pri témach z literatúry si družstvá vždy povzdychli. Neverili si, vždy s napätím očakávali, akú úlohu budú riešiť. Keď videli v prvej úlohe obrázky rôznych kníh, tušili, že budú musieť povedať meno autora. Ich neistota sa rozplynula až pri poslednom obrázku knihy „Danka a Janka“ a už bez zaváhania vybrali správne meno spisovateľky Márie Ďuríčkovej. Zaujala ich aj druhá úloha. Pri tvorbe prezentácie sme text bájky nastavili bez animácie s prihliadnutím na individualitu žiaka. Každý žiak si môže pokojne prečítať zobrazený text. V dolnej časti stránky sa mu po chvíli zobrazí tlačidlo „PREČÍTANÉ – klik“. Sám rozhodne, kedy na tlačidlo klikne. Po prečítaní sú k textu pripravené až tri úlohy, ktoré žiaci správne a bez problémov zvládli. Tristobodovú úlohu riešili všetci členovia družstva, pretože ukrýva osem úryvkov známych slovenských aj inonárodných rozprávok. Každý z členov družstva si pozorne s porozumením prečítal zobrazený úryvok a vybral z ponúkaných tlačidiel správny názov rozprávky. Kto čítal pozorne, názov rozprávky hneď uhádol.

Spisovatelia

Najťažšia téma celej hry. Napriek tomu, že na hodinách čítania sa prostredníctvom interaktívnych prezentácií žiaci oboznámili so životom a dielom viacerých autorov detskej literatúry (v prezentáciách boli aj portréty autorov), nevedeli k portrétu spisovateľky priradiť správne meno (nepoznali portrét Márie Rázusovej – Martákovej).

V úlohe za dvesto bodov sme naopak uviedli úryvok zo životopisu autora a žiak mal vybrať správny portrét. V prezentácii sme ponúkli aj pomôcku – tlačidlo „POMÔŽEM TI?“ Kto ju využil, pod obrázkami známych spisovateľov sa objavili ich mená. V družstve žltých bola rušnejšia porada a nakoniec podľa označenia „najvýznamnejší slovenský básnik“ a vďaka obľúbeným Rúfusovým Modlitbičkám bola úloha úspešne vyriešená. Zato tretia úloha „Z galérie spisovateľov“ bola pri spätnej väzbe po skončení hry Koleso šťastia označená ako najťažšia úloha celej prezentácie. Toto sme pri tvorbe prezentácie aj predpokladali. Pred riešením úlohy sa na stránke pod tlačidlom, ktoré nás prepojí na JCloze cvičenie, objavili portréty spisovateľov. V snahe pomôcť družstvu a žiakovi, ktorý mal tabuľku v cvičení správne doplniť, sme vyzvali celú triedu a spoločne sme si pomenovali zobrazených autorov detskej literatúry. Tie isté portréty sa objavili aj v cvičení. Do tabuľky sme vybrali spisovateľov a diela, s ktorými sa už žiaci našej školy stretli pri mimočítankovom čítaní na I. stupni ZŠ. K úspešnému vyriešeniu úlohy stačilo získať 51-percentnú úspešnosť. Aj napriek tomu si družstvo žiadne body nepripísalo.

A či to vieš?

Jediná téma, o ktorej sme žiakom pri prvom zobrazení na úvodnej stránke nič neprezradili. Malo to byť prekvapenie. Žiaci s napätím očakávali, aké úlohy sa po výbere na stránke zobrazia. Komiks rýchlo spoznali. Po vypracovaní úlohy sme položili žiakovi ešte jednu otázku: Ktoré komiksy sme čítali na hodinách čítania? Aj táto odpoveď bola správna. Druhú úlohu v tejto téme označili žiaci pri spätnej väzbe za najzábavnejšiu. Väčšinu známych melódií z rozprávok a filmov spoznali. Váhali a správne tipovali pri melódii z filmu „Šíleně smutná princezna“. Vôbec nepoznali úvodnú pieseň z rozprávky „Nesmrtelná teta“. Keďže to bola posledná melódia, ľahko uhádli, ku ktorému obrázku z rozprávky patrí. Kto navštevuje stránku ucmehrou.wbl.sk, ten sa s týmto kvízom spracovaným v programe Hot Potatoes - cvičenie JQuiz mohol stretnúť už skôr <http://ucmehrou.wbl.sk/Vsevedko.html>

Tretia úloha ukrývala zlatú tristobodovú tehličku, ktorú získalo družstvo žltých hneď na začiatku hry – v druhom kole.

Keď sa Koleso šťastia prestalo točiť, spočítali sme vo výsledkovej tabuľke získané body všetkých družstiev a určili poradie víťazov. Práca s prezentáciou by mala trvať jednu vyučovaciu hodinu. Pred hodinou však musíme pripraviť interaktívnu tabuľu, lavice a rozdeliť žiakov do skupín.

Počas Dňa materinského jazyka sme si po vyučovaní zasúťažili aj s kolegynami na I. stupni ZŠ. Učiteľka 4. ročníka vystupovala v role učiteľa, učiteľky ostatných ročníkov vytvorili presne tri družstvá. Výborne sme sa zabavili. Najúspešnejšie boli prváčky!

ZÁVER

Program PowerPoint je najrozšírenejším programom pre tvorbu interaktívnych prezentácií. Umožňuje pripraviť pre žiakov zábavné vzdelávanie sa, prezentáciu, ktorou môžeme spestriť každú etapu vyučovacieho procesu s využitím všetkých foriem práce. Veľkou výhodou tohto programu je jeho aplikovateľnosť na všetky typy interaktívnych tabúl bez ohľadu na softvér príslušnej tabule. S prezentáciou môžeme pracovať pri interaktívnej tabuli aj pri počítačoch v počítačovej učebni. Nesmieme zabúdať na vhodnú veľkosť a farbu písma, atraktívne prostredie s vkusne vloženými efektmi. Deťom v nižších ročníkoch sa veľmi páčia animované gify v prezentáciách a vyhodnotenie práce v závere prezentácie. Interaktívne prezentácie opísané v tejto práci sú dôkazom toho, že učiť sa dá aj hrou. Udržíme pozornosť žiakov, ktorí si pri práci s prezentáciou vôbec neuvedomujú, že sa učia, nie hrajú. Pocit úspechu zažije každý žiak.

Interaktívna prezentácia [4] nepredpokladá účasť učiteľa, ktorý by prezentáciu ovládal. Ovládanie prezentácie je ponechané na žiaka, ktorý s prezentáciou pracuje. Pokiaľ chceme, aby bol žiak pri práci s prezentáciou schopný samostatne uvažovať a rozhodovať, zakomponujeme do prezentácie vlastné animácie.

Tvorba interaktívnych prezentácií je časovo náročná, no vynaložené úsilie prináša na vyučovacej hodine svoje ovocie. Námety interaktívnych powerpointových hier opísaných v práci môžeme využiť vo viacerých tematických celkoch (Futbal s vybranými slovami – Futbal so slovnými druhmi) alebo aj predmetoch.

„Najprv sme učili naše deti ako sa hrať,
neskôr ako sa učiť,
a teraz im ukážme, že učiť sa dá aj hrou.“

ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH ZDROJOV

- [1] Bencová, M. a i. 2009. Využitie informačných a komunikačných technológií v predmetoch I. stupňa základnej školy. Elfa, s.r.o. Košice. 2009. ISBN 978-80-8086-151-3
- [2] Brestenská, B. a i. 2009. Premena školy s využitím informačných a komunikačných technológií. Elfa, s.r.o. Košice. 2009. ISBN 978-80-8086-143-8
- [3] Mancová, M., Štefeková, K. 2011. Štátny vzdelávací program. Slovenský jazyk a literatúra – príloha ISCED 1. [online] Štátny pedagogický ústav. Bratislava. 2011. [2011-11-07]
Dostupné na internete:
http://www.statpedu.sk/files/documents/svp/1stzs/isced1/vzdelavacie_oblasti/slovensky_jazyk_isced1.pdf
- [4] Pavlovkin, J. 2004. Tvorba prezentácií v programe PowerPoint. PU, FHPV. Prešov. 2004. [2011-12-01]
Dostupné na internete:
www.pulib.sk/elpub2/FHPV/Pavelka1/15.pdf

ZOZNAM PRÍLOH

Príloha 1 Pracovné listy Z rozprávky do rozprávky

Príloha 2 Pracovný list Páli vám to?

POPOLUŠKA

Holubica letí na pomoc Popoluške. Nepozná správnu cestu. Pomôž jej a vyfarbi modrou farbičkou cestičku, ktorá ju k Popoluške zavedie.

Cesta vedie po políčkach s chybnými slovami.



	byl'	kobyľa	býk	aby	Bytča
byč	bívať'	obyľie	kebi	býčie	bicykel
mobil	byvol	dobytok	bistrý	rozbit'	bylina
bývalý	nabyť'	Bistrica	gombýk	kobylka	úbytok
bydlo	násobyť'	byľka	bidlo	bábika	obydlie
bičik	robyť'	byť'	bytka	príbitok	običajne
bit'	rozbyť'	nábitok	bitosť'	jarabica	



ŠÍPKOVÁ RUŽENKA



Pomôž princovi nájsť cestu k spiacej Šípkovej Ruženke.
Ukrývajú ju políčka s vybranými (nie odvodenými) slovami po „m“.



Vyfarbi ich ružovou farbičkou.

	my	omyl	zamykať	mydlina	myšací
myška	umyt'	mýlka	úmysel	nemykať	mýtnik
výmysel	mydlo	mýliť sa	mykať	žmýkať	myšička
myslenie	umývací	rozmyšľa	myknúť	mysliet'	šmykl'avý
mydlový	myslená	žmýkačka	hmyz	myš	myšiak
umývačka	smykovať'	nezmysel	smyk	umývadlo	odomyká
vyžmýka	mydielko	neumyt'	mys	Myjava	



ČERVENÁ ČIAPOČKA

Červená čiapočka nemôže nájsť cestu k babičkinmu domčeku. Cestu ukrývajú políčka so slovami, v ktorých sa píše „i/í“. Pomôžeš jej? Vyfarbi ich červenou farbičkou.



	p_sanka	p_tliak	prep_ch
p_cha	p_škóta	p_nka	p_tač
p_tat' sa	kop_to	p_chat'	p_kat'
p_vnica	podp_s	p_smo	kop_tko
op_s	p_štek	p_šný	odp_kat'
p_t'	p_r	p_tačky	p_tliactvo
p_št'alka	op_ca		



SNEHULIENKA A SEDEM TRPASLÍKOV

Pomôž trpaslíkovi nájsť cestu k smutnej Snehulienke.

Správna cesta = políčka so slovami odvodenými od slova RYBA

Vyfarbi ich zelenou farbičkou.



	rýchly	hrýzt'	kryt'
rybačka	rybacina	rýl'	rys
koryto	rybník	strýc	bryndza
rybolov	rybníček	rýpat'	Torysa
rybár	ryža	rýchlik	skryt'
rybí	rybársky		
prikryt'	trýznit'		



Obrázky: www.beruska8.cz

TOM A JERRY

Pomôž Tomovi nájsť cestu k Jerrymu.

Správna cesta = políčka s chybnými slovami

Vyfarbi ich hnedou farbičkou.




	syrota	síta	sitá
sirup	sivý	synky	synovia
sipať	sypiet'	syla	syrovník
osípky	syčať	sychravý	synovec
sýra	osika	sídlisko	sysel'
sipký	vysychať		
sygnál	usylovný		
sýkorka	sýty		



Obrázky: www.fanpop.com

VČIELKA MAJA

Včielka Maja nevie nájsť cestu k priateľom. Pomôžeš jej?
Ukrývajú ju políčka, na ktorých sú slová s predponou „vy-“.
Vyfarbi ich oranžovou farbičkou.

vysoký	vyletiet'	vyrásť	vycvičiť
vyžla		vyskajúci	vykopat'
vyhňa	vykat'	vyhrať	vyskočiť
vytie	vybrat'	vypísať	vyť
vyvarit'	vymyt'	vysoko	vydrí
vyrobiť	vyžlí	výskat'	vy
vyniest'	vyšší	vydra	výr



Obrázky: www.beruska8.cz

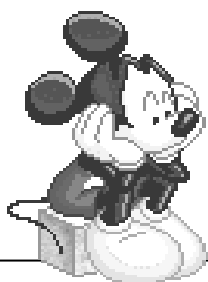
MINIE A MICKEY

Minie čaká Mickeyho, no ten zabudol jej adresu.

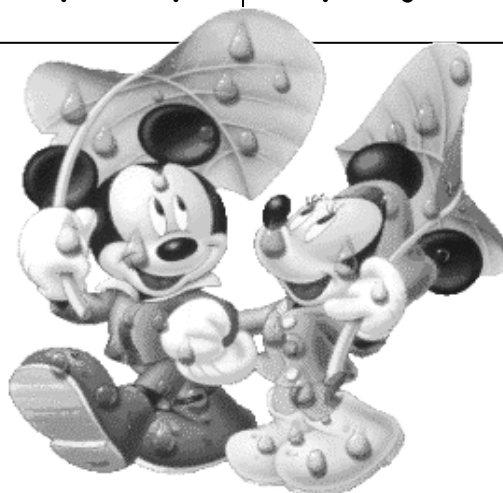
Pomôžeš mu ju nájsť?

Adresa: Ulica bezchybne napísaných slov.

Vyfarbi celú ulicu fialovou farbičkou.



	zývať	zymník	zyps
jazyčnica	prezývka	jazyčisko	zysk
zýskať	zysť	ozývať sa	zymnica
prizývať	pozývať	jazyk	zýzať
jazyček	zyna	ozyminy	zývajúci
vyzývať	zynok		
prezývať	zýsť		
jazyková	nazývať		



Obrázky: www.beruska8.cz

Páli vám to?



Obrázok: www.silvitablanca.com.ar

Dvojice, ktoré patria k sebe, vymaľujte rovnakou farbou.

PRIESMYK

naša najväčšia sova

VYŤ

namyslenosť

PRÝŠTIŤ

vyvierat'

TRÝZNIŤ

bohatstvo

VÝR

úzke hlboké údolie

RYHA

týrat'

PREPYCH

vydávat' prenikavý zvuk

PÝCHA

škrabanec