



mpc
METODICKO-PEDAGOGICKÉ CENTRUM



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

Elena Maninová

Využitie IKT vo vzdelávacej oblasti výchovy v školskom klube detí

Osvedčená pedagogická skúsenosť edukačnej praxe

Bratislava
2013

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

Autor OPS/OSO: Elena Maninová

Kontakt na autora: ZŠ Škultétyho 2326/11, 955 01 Topoľčany, školský klub detí pri ZŠ
Škultétyho 2326/11, 955 01 Topoľčany, el.manone@gmail.com

Názov OPS/OSO: Využitie IKT vo vzdelávacej oblasti výchovy v školskom klube detí

Rok vytvorenia OPS/OSO: 2013
VI. kolo výzvy

Odborné stanovisko vypracoval: Petronela Pospíšilová

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

školský klub detí (ŠKD), informačno-komunikačné technológie (IKT), tematické oblasti výchovy, vzdelávacia oblasť výchovy, dieťa, inovatívne metódy, webová stránka, interaktívne cvičenie, internet, počítač

Anotácia

Cieľom tejto osvedčenej pedagogickej skúsenosti bolo vytvoriť, metodicky popísať a v praxi overiť interaktívne didaktické aktivity, využiteľné vo vzdelávacej oblasti výchovy v školskom klube detí. Tieto aktivity boli vytvorené prostredníctvom informačno-komunikačných technológií, v rôznych aplikačných programoch a online programu na edukačnom serveri. Vďaka inovatívnym metódam, ktoré sú opísané v tejto OPS, deti prejavujú zvýšenie záujmu o získavanie nových vedomostí a pracujú s radosťou. Edukačné materiály, ktoré sú súčasťou OPS som metodicky vypracovala v súlade s obsahom výchovno-vzdelávacieho procesu v ŠKD, ktorý nadväzuje na obsah školského výchovno-vzdelávacieho plánu ISCED 1.

OBSAH

ÚVOD.....	5
1 OPIS OPS VYUŽITIE IKT VO VZDELÁVACEJ OBLASTI VÝCHOVY V ŠKD.....	7
1.1 Kontext a rámec.....	7
1.2 Špecifikácie cieľovej skupiny.....	8
1.3 Hlavný cieľ a čiastkové ciele.....	8
1.4 Vymedzenie kompetencií.....	8
2 PODROBNÝ OPIS OPS.....	11
2.1 ŠKD v sústave školských zariadení.....	12
2.2 Tematické oblasti výchovy.....	13
2.3 Vzdelávacia oblasť výchovy.....	13
2.4 IKT vo vzdelávacej oblasti výchovy.....	14
2.5 Interaktívne edukačné aktivity.....	15
2.6 Aplikačné programy PowerPoint, Word, Excel.....	15
2.7 Program Kartičky.....	26
2.8 Internet a jeho využitie.....	31
ZÁVER.....	34
Zoznam príloh.....	36

ÚVOD

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

Cieľom OPS je ponúknuť námety na prácu s modernými technológiami i v čase mimo vyučovania. Pre deti je to moja snaha pomôcť im prekonať nezáujem o edukačné aktivity a nenásilnou a pútavou formou získavať kvalitné edukačno-vzdelávacie skúsenosti, tiež vnútorne motivovať deti k tvorivej aktivite a samostatnosti pri získavaní vedomostí a zručností pri práci s IKT . Naučiť ich využívať osvojené poznatky v praxi. V nemalej miere sa práca pedagógov i žiakov s IKT stáva prostriedkom pre kvalitnejší rozvoj života každej školy.

OPS je určená pre všetkých tvorivých pedagógov v školských kluboch detí, ale i pre odborných pracovníkov v ostatných školských zariadeniach, ktoré navštevujú deti v čase mimo vyučovania. Námet osvedčenej pedagogickej skúsenosti sa dá aplikovať tiež v primárnom vzdelávaní, teda je určená i pre všetkých tvorivých učiteľov.

Osvedčená pedagogická skúsenosť opisuje súbor edukačných aktivít, ktoré boli vytvorené v aplikačných programoch, napr. Word, PowerPoint, Excel, Kartičky a iné. OPS zahŕňa aktivity venované učivu a znalostiam z informatickej výchovy, slovenského jazyka, matematiky, ktoré sú súčasťou výchovného programu v školskom klube detí, konkrétne plánu výchovnovzdelávacej činnosti vo vzdelávacej oblasti výchovy. Všetky tieto aktivity podporujú vo veľkej miere kreativitu a rozvoj algoritmického i kritického myslenia u detí, zvyšujú záujem detí o rozširovanie a utvrdzovanie vedomostí prostredníctvom hravých, aktivizujúcich a inovatívnych metód, vedú deti k tvorivosti, rýchlejšiemu osvojovaniu nových poznatkov, posilňovaniu rozvoja ich osobnosti a sebapoznania vo vzdelávacej oblasti výchovy v čase mimo vyučovania. K niektorým aktivitám sú vytvorené pracovné listy a didaktické pomôcky.

1 OPIS OPS VYUŽITIE IKT VO VZDELÁVACEJ OBLASTI VÝCHOVY V ŠKOLSKOM KLUBE DETÍ

V súčasnosti je už takmer samozrejmosťou, že do života súčasných detí i pedagógov, v zariadeniach fungujúcich i v čase mimo vyučovania, vstúpil nový progresívny prvok a to práca s informačno-komunikačnými technológiami. V školskom klube detí je pre prácu s IKT veľa možností takmer vo všetkých oblastiach výchovy. Vzdelávacia oblasť výchovy v ŠKD dáva pedagógovi priestor pre výber aktivít, ktoré prebiehajú vo veľkej miere formou hry, kvízov, súťaží, didaktických hier a záleží len na kreativite a snahe pedagóga vniesť do týchto aktivít novum. Zo skúsenosti viem, že inovatívne postupy aktivizujú deti počas celej činnosti a preto je mojou snahou deťom ponúkať tieto atraktívne dynamické aktivity. Svoje znalosti v oblasti práce s IKT rada využívam na tvorbu vlastných edukačných aktivít pre deti, pretože rozvíjajú emocionálnu stránku ich osobnosti, vedú ich k samostatnosti, zodpovednosti a dôvere vo svoje schopnosti. Deti pracujú so záujmom na téme v danej problematike, sú tvorivé, aktívne, práca ich baví. Všetky materiály opísané v OPS majú rôzne zameranie i náročnosť. K niektorým aktivitám sú vypracované i pracovné listy a didaktické pomôcky, kvôli doplneniu a utvrdeniu vedomostí.

1.1 Kontext a rámec

OPS „Využitie IKT vo vzdelávacej oblasti výchovy v školskom klube detí“ je zasadená do:

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

Východiská: Téma OPS predpokladá, že všetci zúčastnení, či sú to deti alebo pedagógovia, potrebujú poznať základné zručnosti pri práci s PC a internetom.

Deti budú v edukačnom procese alebo v rámci rôznych aktivít v ŠKD úspešne používať IKT. Nevyhnutné sú už nadobudnuté zručnosti v práci s myškou a klávesnicou z predchádzajúceho obdobia. Deti poznajú algoritmy v systéme Windows – otváranie priečinkov, ukladanie, využitie funkcií myši. Vedia sa dobre orientovať v programoch Word, PowerPoint, Excel, Kartyčky, poznajú jednotlivé časti počítača a vedia ich pomenovať, poznajú základy práce s internetom. Z predchádzajúceho obdobia vedia deti vymenovať pravidlá správania a bezpečnej práce v počítačovej učebni, vedia samostatne zapnúť a vypnúť PC.

Pedagóg potrebuje pre prácu s popísanými interaktívnymi edukačnými aktivitami v OPS aplikačný softvér Microsoft Office a prístup na internetový prehliadač. Popísané aktivity sú využiteľné nielen v školských zariadeniach fungujúcich v čase mimo vyučovania, v rôznych tematických oblastiach výchovy alebo v záujmových útvaroch ale aj na hodinách matematiky, slovenského jazyka, informatickej výchovy vo vyučovacom procese. Dnes už takmer všetky školy disponujú novými informačno-komunikačnými technológiami, teda je predpoklad, že námet OPS bude prínosom ako efektívny spôsob pre utvrdzovanie už nadobudnutých vedomostí, ako aj pre získavanie nových poznatkov.

1.2 Špecifikácie cieľovej skupiny

OPS je určená pre:

Kategória pedagogických a odborných zamestnancov: vychovávateľ, učiteľ.

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

Tematická oblasť výchovy: vzdelávacia oblasť výchovy.

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

Tematický celok:

- Techniky učenia, ako sa učiť, rozvíjanie vedomostí, čítanie textu, reprodukcia príbehu,
- Práca s IKT, čítanie s porozumením, práca s encyklopédiou a slovníkom, seba vzdelávanie,
- Rozvíjanie slovnej zásoby, jazykolamy, zmyslové hry, hádanky, doplňovačky, didaktické hry.

1.3 Hlavný cieľ a čiastkové ciele:

Hlavným cieľom je:

- prostredníctvom aktivít s IKT zvýšiť záujem detí o edukačné aktivity vo vzdelávacej oblasti výchovy,
- aktivizovať deti pri utvrdzovaní starých a získavaní nových poznatkov, informácií a vedomostí,
- rozvoj kritického myslenia, rozhodovanie,
- viesť k samostatnosti pri zadaných úlohách,
- rozvoj algoritmického myslenia pri práci v aplikačných programoch,
- rozvíjať kľúčové kompetencie u detí pri práci s IKT technológiami.

Čiastkové ciele sú:

- prekonať strach z nepoznaného a premeniť ho na radosť,
- rozvoj komunikačných i prosociálnych schopností u detí,
- tolerancia v medziludských vzťahoch.

1.4 Vymedzenie kompetencií:

Výchovno-vzdelávací proces v školskom klube detí prispieva k rozvoju kľúčových kompetencií každého dieťaťa. Kompetencie predstavujú ideálny plánovaný cieľový výstup dosahovaný systematickým a postupným výchovno-vzdelávacím procesom počas pobytu dieťaťa v ŠKD. Cieľom je nadviazať na získané vedomosti, zručnosti a návyky a vhodne dopĺňať kompetencie získavané pri výchove v rodine a na vyučovaní v škole. **Kompetencie** sa v procese výchovno-vzdelávacej činnosti mimo vyučovania rozvíjajú a navzájom prelínajú v jednotlivých tematických oblastiach výchovy. Dieťa ich rozvíja účasťou na aktivitách vo výchovno-vzdelávacej činnosti.

Kompetencie dieťaťa:**Kompetencie učiť sa učiť:**

- dieťa poznáva zmysel a cieľ učenia,
- učí sa spontánne, ale zároveň vedome,
- skúsenosti uplatňuje v praxi,
- začatú prácu dokončí,
- objektívne porovnáva,
- prejavuje záujem o nové informácie,
- nenechá sa odradiť chybami a hľadá nové riešenia,
- berie chybu ako impulz k ďalšiemu riešeniu problémov,
- kladie si otázky a hľadá na ne odpovede.

Kompetencie komunikačné:

- aktívne počúva, neskáče druhému do reči,
- rozširuje si slovnú zásobu čítaním alebo počúvaním,
- rozlišuje spisovnú a hovorovú reč – ctí si materinskú reč,
- vyjadruje sa výstižne,
- vhodne formuluje svoje myšlienky, otázky aj odpovede,
- dokáže využívať IKT.

Kompetencie sociálne a personálne:

- spolupracuje v skupine a rešpektuje názory iných,
- váži si samo seba,
- prirodzene rešpektuje authority a starších ľudí,
- uvedomuje si zodpovednosť svojho správania i konania,
- snaží sa o reálne sebahodnotenie, utváranie sebauvedomenia a schopnosti kritiky.

Kompetencie pracovné:

- samostatne a zodpovedne sa snaží plniť zadané úlohy,
- riadi svoju činnosť a dokáže ju hodnotiť,
- zúčastňuje sa plánovaných činností dobrovoľne, vyberá si ich na základe svojich schopností a zručností,
- váži si výsledky práce iných.

Kompetencie občianske:

- uvedomuje si potrebu prijatia zodpovednosti za svoje správanie,
- je si vedomý svojich práv a povinností, rešpektuje ich,
- ctí a rešpektuje práva druhých.

Kompetencie kultúrne:

- dodržiava pravidlá slušného správania, kultivovaného vyjadrovania, dbá na spôsoby správania a vystupovania,
- rozvíja svoje estetické cítenie vo všetkých oblastiach výchovy.

Kompetencie k riešeniu problémov:

- dieťa dokáže rozpoznať závažnosť problémov primeraných veku,
- snaží sa odhadnúť svoje sily k vyriešeniu daného problému,

- pri riešení problému vychádza z nadobudnutých skúseností,
- chápe, že odkladanie problému nevedie k cieľu,
- rozlišuje správne a nesprávne riešenia,
- spontánne hľadá nové riešenia,
- dokáže obhájiť svoje postupy pri riešení problémov.

Kompetencie pedagóga:

- ovládať obsah výchovno-vzdelávacích aktivít vo vzdelávacej oblasti výchovy,
- schopnosť stanovovať ciele a obsah výchovno-vzdelávacích aktivít,
- schopnosť výberu a realizácie foriem a metód výchovno-vzdelávacích aktivít,
- schopnosť vytvárať pozitívnu klímu sociálnej skupiny,
- schopnosť ovplyvňovať personálny rozvoj dieťaťa,
- schopnosť ovládať prostredie aplikačných programov v PC i ostatných IKT.

2 PODROBNÝ OPIS OPS

V školskom klube detí pracujem ako vychovávateľka. Vývoj súčasných moderných technológií som prijala so záujmom a začala som sa v tejto oblasti vzdelávať prostredníctvom rôznych typov vzdelávaní alebo ako samouk. Zo svojej dlhoročnej praxe viem, že hrové a tvorivé aktivity sú pre deti tou najlepšou činnosťou, prostredníctvom ktorej sa učia nové vedomosti a preto som sa vždy snažila klasické činnosti v školskom klube detí zatriktívniť novými postupmi a metódami. Počas výchovno-vzdelávacej činnosti v ŠKD vediem zverené deti k precvičovaniu učebnej látky prostredníctvom informačno-komunikačných technológií, teda využívaním rôznych aplikačných programov alebo internetu. V rôznych programoch vyrábam interaktívne cvičenia, tematické prezentácie, metodické materiály, kvízy, logické hry i pracovné listy pre deti, ktoré podporujú rozvoj algoritmického myslenia.

Opis významného problému

Používaním klasických metód v súčasnom digitálnom svete sú deti málo motivované, menej aktívne a neprejavujú dostatočný záujem o edukačné aktivity pri utvrdzovaní učiva a získavaní nových vedomostí vo výchovno-vzdelávacom procese v ŠKD. Informácie sú im predkladané už v hotovej forme, dieťa nie je nútené vyhľadávať, zbierať, zapisovať a využívať nové poznatky vo svojom osobnom živote. Nie je nútené kriticky myslieť, je iba konzumentom informácií. Inovatívnymi, aktivizujúcimi metódami, hravou a nenáročnou formou, môžu deti ľahšie pochopiť postupy pri získavaní nových a utvrdzovaní už získaných vedomostí zodpovedajúcim ich individuálnym osobnostným možnostiam. V práci som sa zamerala na utvrdzovanie učiva z matematiky, slovenského jazyka, prírodovedy ako aj na uplatňovanie poznávacích procesov a vlastností, ako sú vnímanie, pozorovanie, predstavivosť, logické myslenie. Zo skúsenosti mám overené, že deti majú väčší problém s pochopením učiva z jazyka slovenského a preto sa vo svojich prácach zameriavam viac k tejto téme. Ako pedagóg sa rada zapojím do zavádzania získaných poznatkov do praxe výrobou svojich edukačných materiálov a týmto zvýším kvalitu výchovy a vzdelávania.

Opis pozorovateľných alebo skrytých príčin

Počas riešenia cvičení pri práci s PC môže nastať problém s technickým zlyhaním počítačov alebo internetového prepojenia, v druhom prípade sa dá tomu predísť uložením cvičenia do pamäti PC. Ďalšou príčinou neúspechu môže byť slabá vybavenosť školského zariadenia počítačovým softvérom a nakoniec možná slabá digitálna gramotnosť pedagógov.

Odporúčaná metodológia

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

- slovné (rozhovor, vysvetlenie, práca s textom, diskusia, reflexia),
- praktické (práca s PC),

- aktivizujúce (DH, práca s PL, kvíz, súťaž, tvorivé a zážitkové písanie, brainstorming, myšlienkové mapy, Cinquain, interaktívne cvičenia),
- rozvíjajúce čítanie s porozumením (reprodukcia textu, testy, metóda hlasného uvažovania, hlasné čítanie, informatívne čítanie, dramatizácia).

Navrhované riešenia a odporúčania

Cieľom OPS „Využitie IKT vo vzdelávacej oblasti výchovy v školskom klube detí“ bolo vniesť inovatívne metódy do výchovno-vzdelávacieho procesu v školských zariadeniach v čase mimo vyučovania, tiež motivovať pedagógov na tvorbu autorských interaktívnych edukačných materiálov, pracovných listov, didaktických materiálov, ako aj poskytnúť metodiku popísaných edukačných aktivít pre prácu pedagógov v týchto zariadeniach.

Potrebné pomôcky a prostriedky

- počítač pre dieťa alebo dvojicu detí,
- interaktívna tabuľa (nie je podmienkou),
- aplikačný program Word, PowerPoint, Excel, Kartičky,
- dataprojektor,
- kancelársky papier na pracovné listy,
- písacie potreby, farbičky, nožnice, tlačiareň.

2.1 ŠKD v sústave školských zariadení

Školské výchovno-vzdelávacie zariadenia spolu so špeciálnymi výchovnými zariadeniami, školskými zariadeniami výchovného poradenstva a prevencie a školskými účelovými zariadeniami podľa § 112 zákona č. 245/2008 Z. z. o výchove a vzdelávaní (školský zákon) a o zmene a doplnení niektorých zákonov (ďalej len „školský zákon“) tvoria **sústavu školských zariadení**.

Medzi **školské výchovno-vzdelávacie zariadenia** podľa § 113 školského zákona patrí:

- školský klub detí,
- centrum voľného času,
- školský internát,
- školské hospodárstvo
- stredisko odbornej praxe.

Výchovno-vzdelávací proces v školských výchovno-vzdelávacích zariadeniach sa uskutočňuje v súlade s princípmi a cieľmi výchovy a vzdelávania podľa školského zákona. Výchova a vzdelávanie v školských výchovno-vzdelávacích zariadeniach sa uskutočňuje v súlade s § 8 školského zákona podľa **výchovného programu**, ktorý je základným dokumentom školského výchovno-vzdelávacieho zariadenia. Podľa § 161 ods. 28 školského zákona sa podľa výchovného programu postupuje v školských výchovno-vzdelávacích zariadeniach **od 1. septembra 2009**. Školský klub detí je školské zariadenie, ktoré je vnímané ako prechod medzi učením a pobytom dieťaťa v rodinnom prostredí a má funkciu výchovnú, vzdelávaciu, relaxačnú, regeneračnú, kompenzačnú a sociálnu. Výchovno-vzdelávací proces v ŠKD prispieva k rozvoju kľúčových kompetencií každého jedinca. Cieľom je naviazať kontakt na základy

položené v predškolskom vzdelávaní a vhodne doplňovať kompetencie získavané pri výchove v rodine a na vyučovaní v škole. Všetko je založené na priamych zážitkoch z činnosti klubu a prepojené s reálnymi životnými situáciami. Súbor znalostí, schopností a zručností slúži k vytváraniu postojov a hodnôt.

2.2 Tematické oblasti výchovy v ŠKD

Tematické oblasti výchovy v ŠKD sú okruhy, ktoré obsahujú určitú problematiku z obsahu celkovej výchovy a z formulovania kľúčových kompetencií. Výchovu a vzdelávanie mimo vyučovania v školskom klube detí realizujeme činnosťami v týchto tematických oblastiach výchovy:

- vzdelávacia,
- spoločensko-vedná,
- pracovno-technická,
- prírodovedno-environmentálna,
- esteticko-výchovná (výtvarná, hudobná, literárno-dramatická),
- telovýchovná, zdravotná a športová.

Tematické oblasti výchovy v sebe zároveň obsahujú ďalšie oblasti výchovy najmä: rozumovú, mravnú, ekologickú, dopravnú a výchovu k rodičovstvu. Obsahom výchovy sú aj najnovšie poznatky, ktoré nastrojuje súčasný vedecko-technický, hospodársky, sociálny a kultúrny rozvoj spoločnosti, napríklad informačné a komunikačné technológie, ktoré každý občan potrebuje k životu, k práci ale aj mimo práce ale taktiež aj sociokultúrne obsahy osobnostného rozvoja dieťaťa, jeho ochrany pred negatívnymi sociálnymi javmi, ochrany zdravia, prírody, atď. Výchovno-vzdelávací proces sa realizuje tak, že sa obsah jednotlivých výchovno-vzdelávacích činností aplikuje integrovane vo viacerých výchovných oblastiach naraz, čo umožní komplexnejší rozvoj osobností detí.

2.3 Vzdelávacia oblasť výchovy

Základom úspešného plnenia cieľov jednotlivých tematických oblastí výchovy, ktoré sú súčasťou výchovného programu nášho ŠKD je realizácia moderných, aktivizujúcich a motivačných metód, tiež je to využívanie prostriedkov najmodernejších technológií, v našom prípade sú to informačno-komunikačné technológie. Tieto pedagogické stratégie sú súčasťou celoročného plánu výchovnej činnosti vo vzdelávacej tematickej oblasti výchovy.

Cieľom aktivizačných pedagogických stratégií vo vzdelávacej oblasti výchovy je zámer viesť deti zaujímavými aktivitami k získavaniu edukačných zručností.

Ciele vo vzdelávacej oblasti výchovy:

- prehlbovať a starať sa o kultúru písomného a ústneho prejavu,
- dobre ovládať a používať slovenský jazyk,
- rozvíjať lásku k slovenskému jazyku,
- rozvíjať poznávacie procesy a vlastnosti (vnímanie, pozorovanie, predstavivosť, pamäť, fantázia, myslenie, pozornosť),
- rozvíjať zmysel pre orientáciu,
- rozvíjať komunikačné zručnosti a spoluprácu,
- rozvíjať svoje komunikačné i manuálne kompetencie v oblasti moderných IKT,
- rozširovať, prehlbovať a kultivovať si osobitné záujmy a schopnosti,
- upevňovať učivo zábavnou formou, napríklad rozvíjať matematické predstavy,

- vyhľadávať informácie a obrázky na internete a správne ich používať,
- rozvíjať samostatnosť v príprave na vyučovanie,
- získavať nové poznatky, informácie z rôznych zdrojov a učebných materiálov,
- naučiť deti samostatnosti pri získavaní vedomostí a riešení úloh,
- formovať vzťah k celoživotnému vzdelávaniu.

Obsahom aktivizačných pedagogických stratégií vo vzdelávacej oblasti výchovy je:

- rozvíjanie slovnej zásoby,
- práca s textom a obrázkom,
- riešenie hádaniek, hlavolamov, dopĺňovačiek,
- práca s informačnými zdrojmi,
- čítanie s porozumením,
- precvičovanie učiva,
- didaktické hry a ďalšie.

Z metód a foriem sú to napríklad:

- brainstorming,
- pojmová mapa,
- hranie rolí,
- tvorivá dielňa,
- samostatná práca, práca v skupine,
- práca s PC.

Príprava na vyučovanie je špecifickou súčasťou edukačného procesu v ŠKD. Je to okruh činností súvisiacich s plnením školských povinností, je charakterizovaná individuálnym prístupom k deťom, nadväzovaním spolupráce s učiteľmi a rodičmi detí. Počas nej sa deti učia od najnižších ročníkov základom techniky duševnej práce. K tejto činnosti patrí precvičovanie učiva formou didaktických hier a overovanie osvojených poznatkov pri ďalších tvorivých činnostiach. Tieto tvorivé činnosti sú tiež súčasťou plánu vzdelávacej oblasti výchovy.

2.4 IKT vo vzdelávacej oblasti výchovy

Pedagogické stratégie vo vzdelávacej oblasti výchovy sa vo veľkej miere dajú uskutočniť prostredníctvom IKT. V rámci práce s PC sú to rôzne aktivity s internetom, práca s interaktívnou tabuľou, tiež práca v aplikačných programoch. Ich súčasťou je využívanie interaktívnych cvičení, obsahom ktorých sú rôzne hlavolamy, kvízy, súťaže, osemsmerovky, bludiská, krížovky, vo veľkej miere precvičovanie učiva a ďalšie. Ja som sa vo svojej praxi zamerala pri práci s PC na výrobu autorských i-cvičení, pretože pre deti je aktivita touto formou činnosti veľmi atraktívna. Môžu pracovať jednotlivo i v skupinách podľa zadania v cvičení. Obsah tematickej oblasti výchovy je zrazu podaný v inej rovine, dieťa si ho osvojuje s väčším záujmom a nadšene pracuje s tým, čo predtým považovalo len za povinnosť. Využitím programov na výrobu rôznych autorských cvičení, ktorých tému môže vyberať podľa aktuálnej potreby, má učiteľ alebo vychovávateľ možnosť obohatiť obsah školských výchovno-vzdelávacích programov o moderný a atraktívny prvok. Tento prvok ponúka deťom a žiakom vyrastajúcim v digitálnej dobe možnosť prekonávať nezáujem o utvrdzovanie nadobudnutých alebo získavanie nových vedomostí.

2.5 Interaktívne edukačné aktivity

Aktivity s elektronickými edukačnými materiálmi deti motivujú k práci, ktorá ich zaujíma a baví. Pri výrobe autorských interaktívnych cvičení je dôležité nielen dobre ho pripraviť ale aj vhodne vybrať tému i úlohy, pretože IKT materiály významne zvyšujú motiváciu detí v procese učenia sa. Deti môžu napredovať vlastným tempom, sú možné pokusy a omyly. Interaktívne edukačné aktivity poskytujú možnosť atraktívnej prezentácie, často poskytujú okamžitú spätnú väzbu. Vďaka tvorivosti pedagóga môžu deti zažiť vo výchovnom procese zážitok, ktorý bol donedávna nemysliteľný. Ja vyrábam interaktívne cvičenia, tematické prezentácie, metodické materiály, kvízy, logické hry, ktoré podporujú rozvoj algoritmického myslenia i pracovné listy pre deti v rôznych aplikačných programoch, napríklad Word, PowerPoint, Excel, Kartyčky a ďalšie. Tiež je to online softvér, napríklad na edukačnom serveri www.classtools.net. Všetky materiály majú rôzne zameranie i náročnosť. Výhodou je, že deti si určujú vlastné tempo pri riešení úloh, nie sú pod tlakom známkovania, takže pri utvrdzovaní vedomostí prebieha skutočná „škola hrou“. Pri práci si-cvičeniami má dieťa možnosť urobiť vlastnú skúsenosť, samo o niečom rozhodnúť. Teda je tu zámerne stimulované rozširovanie a skvalitňovanie dôležitých kompetencií, ktoré dieťa už má osvojené a musí ich ďalej využívať v praxi. Po skončení hry prichádza reflexia na zažité, skúšané a videné. Hra v sebe spája výchovno-vzdelávacie stratégie tak, že učenie a poznávanie má pre dieťa zmysel. Precvičovanie učiva prostredníctvom interaktívnych cvičení deti obohacuje, prehľbuje a skvalitňuje u nich vedomosti získané na vyučovaní, spája myslenie s poznáním, rečou a činnosťou, čo napomáha rozvoju psychiky a pracovných schopností. Ide o premyslené použitie hry v súvislosti s vyučovacou látkou. Ak spojíme učenie s hrou, vytvárame edukačnú aktivitu, ktorá je najdôležitejším doplnkom základných vyučovacích metód. Učivo sa má opakovať formou hier pravidelne. Prax ukazuje, že tieto aktivity sú činnosti, do ktorých sa deti veľmi radi zapájajú. Pri výrobe autorských edukačných aktivít, v tomto prípade interaktívnych cvičení, je nemenej významná spolupráca vychovávateľky s učiteľkou, potreba vysvetliť problémy, ktoré vznikli na vyučovaní. Učiteľka z tohto dôvodu navrhne vychovávateľke aby sa vo svojej práci zamerala na takú činnosť, ktorá napomáha deťom ľahšie zvládnuť práve preberané učivo. Pri hrách je vhodné rozdeliť deti do skupín, a to tak, aby boli vedomostne rovnocenné. Dbáť na to, aby sme k šikovnejším deťom priradili aj slabších, ktorí nedokážu vždy vyriešiť úlohu samostatne. Tu sa učiteľom pre tieto deti stáva kolektív skupiny, naviac tieto deti majú šancu prežívať prípadný úspech spoločne, čo by v skupine čisto slabých detí nikdy túto šancu nemali.

2.6 Aplikačné programy Word, PowerPoint, Excel

MS Office je v súčasnosti najrozšírenejší kancelársky balík pre osobné počítače. Základnými prvkami tohto balíka sú i rôzne samostatné aplikácie. Ja pri aktivitách s deťmi najčastejšie využívam aplikáciu **Word, PowerPoint a Excel** (obrázok 1).



Obrázok1 Word, PowerPoint, Excel - ikony

Prameň: <http://www.iconarchive.com/>

Word: V tomto programe vyrábam interaktívne cvičenia na utvrdzovanie vedomostí s okamžitou spätnou väzbou a kontrolou správnych odpovedí, tiež je to výroba elektronických pracovných listov, výroba tlačených pracovných listov. Elektronické PL sa upravujú cez tzv. formuláre. Cieľom práce s i-cvičením vo Worde je zvyčajne nájsť jednoduchú správnu odpoveď na zadané úlohy. Autor má pri výrobe cvičenia tri možnosti výberu odpovedí, klikaním vybrať správnu odpoveď z tzv. roletky, označenie správnej odpovede krížikom alebo vpisovanie odpovede cez klávesnicu do textového poľa. Ja najčastejšie využívam prvú z možností (obrázok 2), pretože sa mi zdá najvhodnejšia pre túto vekovú skupinu detí. Správnu odpoveď si žiak môže pozrieť kedykoľvek počas riešenia i-cvičenia, čo v našom prípade nevaďí, pretože počas činnosti v ŠKD nejde o známku, ale o utvrdzovanie vedomostí zábavnou formou.

V aplikačnom programe Word sú vytvorené i-cvičenia:

- Dopĺňovačka s Kubkom a Maťkom
- Numerácia do 100 bez prechodu cez desiatku

Dopĺňovačka s Kubkom a Maťkom – metodika

Tabuľka 1 Návrh metodiky – Dopĺňovačka s Kubkom a Maťkom

TOV		Vzdelávacia oblasť výchovy
Druh činnosti		Pravidelná aktivita podľa výchovného programu.
Veková kategória		8 – 10 rokov
Obsahový štandard		Precvičovanie učiva zo slovenského jazyka.
Výkonový štandard		Aplikovať poznatky získané v škole.
Čiastkové ciele		– rozvíjať čitateľské zručnosti, – rozvíjať lásku k slovenskému jazyku, – vedieť určovať javy v slovenskom jazyku, – rozvíjať efektívne spôsoby učenia sa, – rozvíjať samostatnosť pri riešení úloh, – rozvíjať zručnosti pri práci s IKT.
Stratégie VVČ	Metódy	– slovné – čítanie, vysvetlenie, rozhovor, – aktivizujúce – DH, i-cvičenie, – praktické – práca s PC, práca s i-tabuľou, – rozvíjajúce čítanie s porozumením – hlasné čítanie, informatívne čítanie.
	Formy	– spoločné čítanie príbehu z knihy Maťko a Kubko od autorky Marianny Grznárovej „Ako Kubko s Maťkom búrku napásli“, – samostatná práca s PC, – spoločná práca na interaktívnej tabuli (podľa vybavenosti školy IKT).
	Prostriedky	– kniha Maťko a Kubko (M. Grznárová), – počítač, – dataprojektor,

		– i-pero(nie je podmienkou), – i-tabuľa(nie je podmienkou), – i-cvičenie v PC, dá sa stiahnuť z internetu.
Rozvíjaná kompetencia		– učiť sa učiť, – komunikačná, – sociálna, – pracovná, – k riešeniu problémov.
Organizácia prostredia		Počítačová učebňa
Metodický postup	<i>Motivácia:</i>	– čítanie príbehu z knihy Maťko a Kubko od autorky Marianny Grznárovej „Ako Kubko s Maťkom búrku napásli“, – vysvetlenie neznámych pojmov, – reflexia na prečítané (15 minút).
	<i>Hlavná časť:</i>	– oboznámenie s tromi úlohami v cvičení, správne určiť počet slabík v slovách, vybrať správne rozdeľovacie znamienko na koniec vety (Obrázok 2), správne doplniť i, í/y, ý do slov. Všetky slová a vety pochádzajú z knihy Maťko a Kubko, – práca s i-cvičením podľa zadania, – každý pracuje sám pri PC, – kontrola správnosti riešenia - priama spätná väzba počas riešenia cvičenia, – pre zopakovanie frontálna práca na i-tabuli, porovnanie správnosti riešenia frontálne (20 minút).
	<i>Záver:</i>	– pochvala a povzbudenie pre všetkých riešiteľov, – reflexia (5 minút).
Výchovno-vzdelávací výstup		– vie používať počítač, – vie samostatne pracovať, – vie určovať javy v slovenskom jazyku, – rozlišuje správne a nesprávne riešenia, – vie vyriešiť určenú úlohu, – prejaví zodpovednosť za vyriešenú úlohu.
Odporúčania		– pri výrobe i-cvičenia je pre autora praktickejšie zvoliť vo formulároch typ odpovede cez tzv. roletku, kvôli menej zložitej práci pri riešení zadaných úloh pre túto vekovú skupinu detí, je to skúsenosť priamo od detí.
Riziká		– technické zlyhanie IKT, – slabá IKT zručnosť pedagóga.
Medzipredmetové vzťahy		– príprava na vyučovanie – slovenský jazyk.
Trvanie		40 minút

Prameň: vlastný návrh



Obrázok 2 Doplňovačka s Kubkom a Mat'kom, ukážka práce s cvičením

Prameň: vlastný návrh

Numerácia do 100 bez prechodu cez desiatku – metodika

Tabuľka 2 Návrh metodiky – Numerácia do 100 bez prechodu cez desiatku

TOV		Vzdelávacia oblasť výchovy
Druh činnosti		Pravidelná aktivita podľa výchovného programu.
Veková kategória		8 – 9 rokov
Obsahový štandard		Precvičovanie matematických operácií.
Výkonový štandard		Zopakovať učivo z matematiky zábavnou formou.
Čiastkové ciele		– vedieť pohotovo spamäti spočítať dvojciferné čísla bez prechodu cez základ 10, – spolupracovať v skupine, – rozvíjať efektívne spôsoby učenia sa, – rozvíjať samostatnosť pri riešení úloh, – rozvíjať zručnosti pri práci s IKT.
Stratégie VVČ	Metódy	– slovná – rozhovor, vysvetlenie, čítanie, reflexia, – aktivizujúca – DH, i-cvičenie, – praktická – práca s PC, práca s i-tabuľou, – rozvíjajúca čítanie s porozumením – informatívne čítanie.
	Formy	– spolupráca pri DH, – samostatná práca s PC, príp. práca vo dvojici, – frontálna práca na interaktívnej tabuli.
	Prostriedky	– kartičky s úlohami (príloha 5, DH č. 1), – počítač, – dataprojektor, – i-pero(nie je podmienkou), – i-tabuľa(nie je podmienkou), – i-cvičenie v PC, dá sa stiahnuť z internetu.

Rozvíjaná kompetencia		– učiť sa učiť, – komunikačná, – sociálna, – pracovná, – k riešeniu problémov.
Organizácia prostredia		Počítačová učebňa
Metodický postup	<i>Motivácia:</i>	– DH: Rýchlo odpovedz! (príloha 5, DH č. 1), – vysvetlenie pravidiel, postupu hry, – po aktivite s DH, pochvala, vyhlásenie víťazov (15 minút).
	<i>Hlavná časť:</i>	– spoločné čítanie veselej básničky na úvod cvičenia (obrázok 3), – oboznámenie s úlohou v cvičení, správne určiť výsledok príkladu numerácie do 100 z troch možností v tzv. formulároch, – práca s i-cvičením podľa zadania, – každý pracuje sám pri PC, príp. jeden PC pre dve deti, – kontrola správnosti riešenia - priama spätná väzba počas riešenia cvičenia (obrázok 4), – pre zopakovanie frontálna práca na i tabuli, porovnanie správnosti riešenia (20 minút).
	<i>Záver:</i>	– slovné vyhodnotenie najrýchlejšieho počtára, pochvala a povzbudenie pre všetkých riešiteľov, – pre spestrenie aktivity spoločné hľadanie rýmov v úvodnej básničke, – reflexia, (10 minút).
Výchovno-vzdelávací výstup		– vie používať počítač, – vie samostatne pracovať, – rozlišuje správne a nesprávne riešenia, – vie vyriešiť určenú úlohu, – prejaví zodpovednosť za vyriešenú úlohu.
Odporúčania		– slabší počtár by mal vytvoriť dvojicu s lepším, môže nastať kamarátske učenie, na záver riešenia by malo byť každé dieťa úspešné, – pri výrobe i-cvičenia je pre autora praktickejšie zvoliť vo formulároch typ odpovede cez tzv. roletku, kvôli menej zložitej práci pri riešení zadaných úloh pre túto vekovú skupinu detí.
Riziká		– technické zlyhanie IKT, – slabá IKT zručnosť pedagóga.
Medzipredmetové vzťahy		– esteticko-výchovná (literárna) oblasť výchovy, – príprava na vyučovanie – matematika.
Trvanie		45 minút

Prameň: vlastný návrh



Obrázok 3 Numerácia do 100 bez prechodu cez desiatku, úvod cvičenia
Prameň: vlastný návrh



Obrázok 4 Numerácia do 100 bez prechodu cez desiatku, riešenie cvičenia
Prameň: vlastný návrh

PowerPoint: Táto aplikácia patrí medzi najrozšírenejšie prezentačné programy a má ho v počítačoch nainštalovanú takmer každá škola. Patrí medzi najobľúbenejšie v školskom edukačnom procese. Práca s programom PowerPoint aktivizuje dieťa takmer počas celej činnosti, čím sa mení jeho úloha z pasívnej na aktívnu. Dieťa sa stáva kreatívnym pokiaľ má zadanú nejakú tvorivú úlohu a nemusí len mechanicky niečo opisovať. V tomto programe sú vyrobené interaktívne prezentácie s atraktívnymi prvkami ako sú animácie so spätnou väzbou pre deti spojené s využitím zvukových i obrázkových efektov, osvedčené pri precvičovaní a utvrdzovaní učiva i pri samostatnej práci žiakov. V programe sa tiež dajú vyrábať interaktívne PL, ako aj tlačené PL.

V aplikačnom programe PowerPoint je vytvorené i-cvičenie:
Hallowenské pátranie so slovenčinou

Hallowenské pátranie so slovenčinou – metodika

Tabuľka 3 Návrh metodiky – Hallowenské pátranie so slovenčinou

TOV		Vzdelávacia oblasť výchovy
Druh činnosti		Pravidelná aktivita podľa výchovného programu.
Veková kategória		8 – 9 rokov
Obsahový štandard		Precvičovanie učiva zo slovenského jazyka.
Výkonový štandard		Naučiť deti samostatnosti pri riešení úloh.
Čiastkové ciele		– vedieť určovať javy v slovenskom jazyku, – rozvíjať čítanie s porozumením, – rozvíjať lásku k slovenskému jazyku, – rozvíjať efektívne spôsoby učenia sa, – rozvíjať samostatnosť pri riešení úloh, – rozvíjať zručnosti pri práci s IKT.
Stratégie VVČ	Metódy	– slovné – rozhovor, vyhodnotenie, – aktivizujúce – riešenie i-cvičenia, – praktické – práca s PC, práca s i-tabuľou, – rozvíjajúce čítanie s porozumením – hlasné a informatívne čítanie.
	Formy	– spoločná práca na interaktívnej tabuli (podľa vybavenosti školy IKT), – samostatná práca s PC.
	Prostriedky	– dataprojektor, – i-pero, – i-tabuľa, – počítač pre 1 dieťa, príp. pre dvojicu, – i-cvičenie v PC, dá sa stiahnuť z internetu.
Rozvíjaná kompetencia		– učiť sa učiť, – komunikačná, – sociálna, – pracovná, – k riešeniu problémov.
Organizácia prostredia		Počítačová učebňa
Metodický postup	<i>Motivácia:</i>	– rozhovor, téma Halloweenu, oboznámenie s úvodnou časťou i-cvičenia, čítanie zadania úlohy – vypátrať všetky tekvičky, ktoré bosorka Zloprajnica skryla do domčekov (Príloha 1, snímka č. 1, 2), (5 minút).

	<i>Hlavná časť:</i>	– frontálne riešenie cvičenia pri i-tabuli, – deti postupne vyberajú správne riešenie zadanej úlohy na jednotlivých snímkach, – spolupráca a zapojenie všetkých detí do aktivity, – deti pri riešení diskutujú a zdôvodňujú správnosť riešenia zadanej úlohy, – zadané úlohy: a) vyhľadávanie 1, 2, 3 – slabičných slov (snímky č. 3, 4, 5), b) vyhľadávanie slov podľa zakončenia, mäkká spoluhláska, dvojhláska (Obrázok 5), (snímky č. 6, 7), c) vyhľadávanie slov podľa vyslovovania tvrdosti de, te, ne, le/di, ti, ni, li na konci slova (snímky č. 8, 9), d) vyhľadávanie písmen zoradených v správnom abecednom poradí (snímky č. 10, 11), e) vyhľadávanie správne rozdelených slov (snímka č. 12), f) vyhľadávanie slov podľa správne doplnených rozlišovacích znamienok (snímky č. 13, 14), – kontrola správnosti riešenia - priama spätná väzba počas riešenia cvičenia zvukovým i animovaným efektom na každej snímke (správna odpoveď – objaví sa tekvička, znie veselý zvukový efekt, nesprávna odpoveď – objaví sa a zaškrieka bosorka), – na záver aktivity s i-cvičením môžu deti riešiť bonusovú úlohu: po rozdelení do skupín (nie je podmienkou) je vymyslieť čo najviac nových slov zo slova HELIKOPTÉRA (snímka č. 17), nové slová deti zapisujú na i-tabuľu až po ukončení aktivity s i-cvičením, (40 minút).
	<i>Záver:</i>	– slovné hodnotenie práce kolektívu i jednotlivcov, – reflexia(5 minút).
Výchovno-vzdelávací výstup		– vie používať počítač, – vie spolupracovať v skupine, vie komunikovať, – vie správne vyriešiť určenú úlohu, – zapojí sa do hry, – vie samostatne pracovať.
Odporúčania		Nakoľko práca s týmto i-cvičením deti veľmi bavila, kvôli atraktívnym efektom, chceli ju riešiť i samostatne alebo vo dvojici, vhodné je prácu zopakovať neskôr kvôli utvrdzovaniu vedomostí.
Riziká		– technické zlyhanie IKT, – slabá IKT zručnosť pedagóga.

Medzipredmetové vzťahy	– príprava na vyučovanie – slovenský jazyk.
Trvanie	50 minút

Prameň: vlastný návrh



Obrázok 5 Hallowenské pátranie, ukážka cvičenia

Prameň: vlastný návrh

Excel: je aplikačný program, v ktorom sa dajú pripraviť edukačné aktivity na precvičovanie a utvrdzovanie učiva zábavnou formou. Najčastejšie sú to interaktívne cvičenia s podmieneným formátovaním zamerané na získanie okamžitej spätnej väzby. Deti správne odpovede vpisujú do určeného políčka, pričom sa im okamžite ukazuje správnosť riešenia v naformátovanej tabuľke. Riešenia môžu byť hodnotené percentami, bodmi alebo známku. V aplikačnom programe Excel sú vytvorené i-cvičenia:

- Popletené vety
- Popletené vety 2
-

Popletené vety..., Popletené vety 2 – metodika

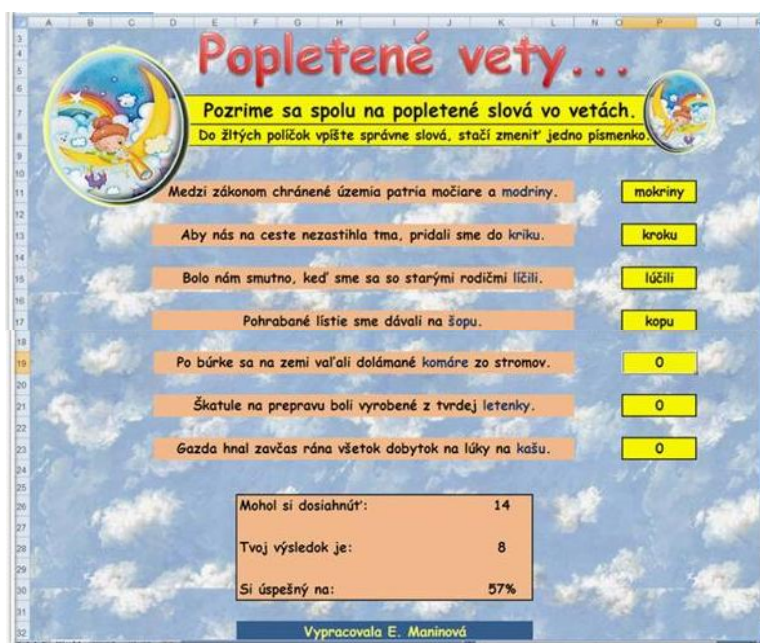
Tabuľka 4 Návrh metodiky – Popletené vety 1, 2

TOV	Vzdelávacia oblasť výchovy
Druh činnosti	Pravidelná aktivita podľa výchovného programu.
Veková kategória	8 – 10 rokov
Obsahový štandard	Čítanie s porozumením.
Výkonový štandard	Uplatňovať tvorivé zručnosti pri práci s textom.
Čiastkové ciele	– spolupracovať v skupine, – rozvíjať čitateľské zručnosti,

		– rozvíjať lásku k slovenskému jazyku, – rozvíjať samostatnosť pri riešení úloh, – rozvíjať zručnosti pri práci s IKT.
Stratégie VVČ	Metódy	– slovné – vysvetlenie, vyhodnotenie, čítanie, – aktivizujúce – DH, i-cvičenie, tvorivá práca s textom, – praktické – práca s tabuľou, práca s PC, – rozvíjajúce čítanie s porozumením – informatívne čítanie.
	Formy	– spolupráca v skupine pri DH, – samostatná práca s PC, príp. práca vo dvojici, – frontálna práca na interaktívnej tabuli (podľa vybavenosti školy IKT).
	Prostriedky	– klasická tabuľa, krieda, – počítač, – dataprojektor, – i-pero(nie je podmienkou), – i-tabuľa(nie je podmienkou), – i-cvičenie v PC, dá sa stiahnuť z internetu.
Rozvíjaná kompetencia		– učiť sa učiť, – komunikačná, – sociálna, – pracovná, – k riešeniu problémov.
Organizácia prostredia		Počítačová učebňa
Metodický postup	<i>Motivácia:</i>	– DH: Zmena hlásky (príloha 5, DH č. 2), – vysvetlenie pravidiel, postupu hry, – po aktivite s DH, pochvala, vyhlásenie víťazov (10 minút).
	<i>Hlavná časť:</i>	– oboznámenie s úlohami v cvičeniach, správne napísať nové slovo v každej vete v oboch i cvičeniach do určeného okienka, – práca s i-cvičeniami podľa zadania postupne, – každý pracuje sám pri PC, príp. vo dvojici, – kontrola správnosti riešenia – priama spätná väzba počas riešenia cvičenia sa ukazuje v naformátovanej tabuľke, – riešenia sú hodnotené percentami (i-cvičenie Popletené vety (Obrázok 6)), známku(i-cvičenie Popletené vety 2 (Obrázok 7)), – porovnanie riešenia frontálne na i-tabuli, (20 minút).
	<i>Záver:</i>	– pochvala a povzbudenie pre všetkých riešiteľov, – reflexia na možnosť známkovania v ŠKD, (5 minút).
Výchovno-vzdelávací výstup		– vie spolupracovať v skupine, – vie používať počítač,

	– vie samostatne pracovať, – vie diskutovať, vie vyjadriť svoj názor, – rozlišuje správne a nesprávne riešenia, – vie vyriešiť určenú úlohu, – prejaví zodpovednosť za vyriešenú úlohu.
Odporúčania	– ak nie je v miestnosti klasická tabuľa, môžu deti počas DH písať v skupinách na papier, – v reflexii na i-cvičenie je zaujímavé diskutovať s deťmi na tému známkovania v ŠKD, – priama skúsenosť: odmietnutie známkovania deťmi pri hrách.
Riziká	– technické zlyhanie IKT, – slabá IKT zručnosť pedagóga.
Medzipredmetové vzťahy	– príprava na vyučovanie – slovenský jazyk.
Trvanie	40 minút

Prameň: vlastný návrh



Obrázok 6 Popletené vety..., ukážka cvičenia

Prameň: vlastný návrh

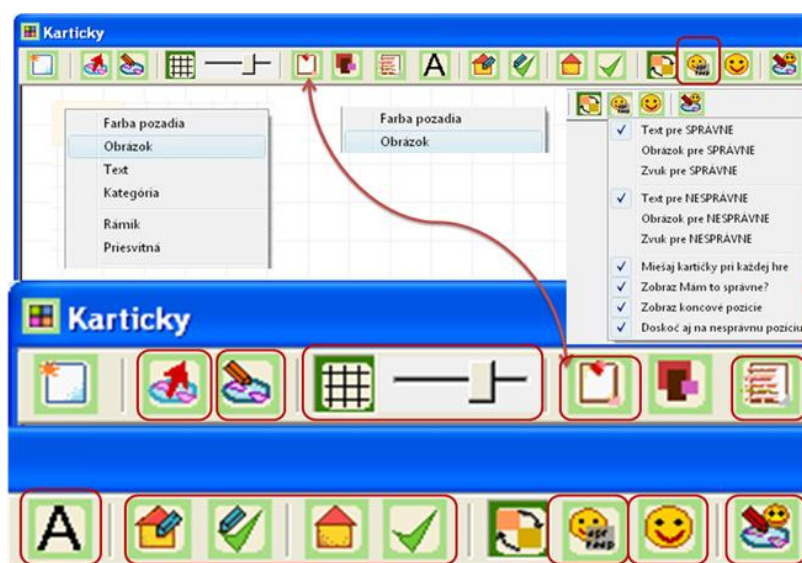


Obrázok 7 Popletené vety 2, ukážka cvičenia

Prameň: vlastný návrh

2.7 Program Kartičky

Kartičky – Kartičkové aktivity: V tomto programe sa dajú vyrobiť interaktívne cvičenia vo viacerých typoch, s využitím textových, zvukových i obrázkových efektov počas spätnej väzby. Tento jednoduchý edukačný softvér v najnovšej bezplatnej verzii je možné stiahnuť na webovej adrese <http://edi.fmph.uniba.sk/~tomcsanyi/Karticky/>. Program má široké možnosti výroby edukačných materiálov (Obrázok 8).



Obrázok 8 Kartičkové aktivity, pracovné prostredie programu

Prameň: vlastný návrh

Ovládanie programu je jednoduché, intuitívne, má rôznorodosť aktivít (zoraďovacie, priraďovacie, doplňovacie, kategorizačné a klikacie), sú to aktivity pripravené na rozvoj schopností detí riešiť problémy. Najnovšie aktivity sú vymieňacie. Nakoľko pri vkladaní kartičkových cvičení na internet vznikol problém vložiť cvičenie na stránku, všetky cvičenia som zozipovala. V PC je nutné mať nainštalovaný softvér WinRAR, ktorý následne tieto edukačné materiály rozbalí do PC. Pri týchto typoch úloh nejde o známkovanie, ale o precvičovanie schopností detí riešiť problémy, logicky uvažovať a vedieť spolupracovať vo dvojici. Sú to aktivizujúce, zážitkové aktivity prostredníctvom IKT technológií, pri ktorých sa rozvíja i algoritmické myslenie detí.

V programe Kartičky sú vytvorené 2 i-cvičenia:

- Kartičky, hlásky
- Kartičky, zoraďovačka podľa výšky

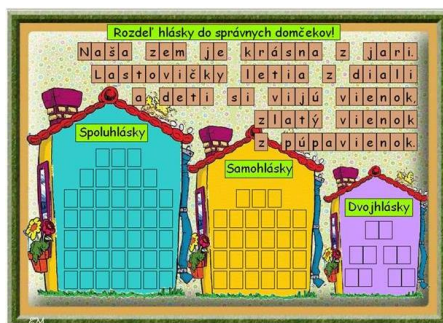
Kartičky, hlásky – metodika

Tabuľka 5 Návrh metodiky – Kartičky, hlásky

TOV		Vzdelávacia oblasť výchovy
Druh činnosti		Pravidelná aktivita podľa výchovného programu.
Veková kategória		8 – 10 rokov
Obsahový štandard		Precvičovanie učiva.
Výkonový štandard		Aplikovať poznatky získané v škole.
Čiastkové ciele		– rozvíjať čítanie s porozumením, – rozvíjať efektívne spôsoby učenia sa, – rozvíjať zručnosti pri práci s IKT.
Stratégie VVČ	Metódy	– slovná – rozhovor, – aktivizujúca – i-cvičenie, – praktická – práca s PC, práca s i-tabuľou, – rozvíjajúce čítanie s porozumením – hlasné čítanie, informatívne čítanie.
	Formy	– frontálne opakovanie témy rozdelenia hlások, – samostatná práca s PC, príp. práca vo dvojici, – spoločná práca na interaktívnej tabuli (podľa vybavenosti školy IKT).
	Prostriedky	– počítač pre dvojicu, – dataprojektor, – i-pero(nie je podmienkou), – i-tabuľa(nie je podmienkou), – i-cvičenie v PC, dá sa stiahnuť z internetu.
Rozvíjaná kompetencia		– učiť sa učiť, – komunikačná, – sociálna, – pracovná, – k riešeniu problémov.

Organizácia prostredia		Počítačová učebňa
Metodický postup	<i>Motivácia:</i>	– rozhovor – opakovanie rozdelenia hlások frontálne, (5 minút).
	<i>Hlavná časť:</i>	– spoločné čítanie úvodnej básničky „Naša zem“, – oboznámenie s úlohou v cvičení, zaradovanie hlások z úvodnej básničky do správnych kategórií do domčekov (obrázok 9), – práca s i-cvičením podľa zadania, – každý pracuje sám pri PC, prípadne vo dvojici, – kontrola správnosti riešenia - priama spätná väzba počas riešenia cvičenia zvukovým i animovaným efektom, nesprávne (Príloha 2, obrázok č. 1), (Príloha 2, obrázok č. 2), – pre zopakovanie frontálna práca na i-tabuli (30 minút).
	<i>Záver:</i>	– reflexia, – záverečné vyhodnotenie riešenia, povzbudenie, pochvala, (5 minút).
Výchovno-vzdelávací výstup		– vie používať počítač, – vie samostatne pracovať, – rozhodne o správnom zaradení hlásky, – vie vyriešiť určenú úlohu, – vie spolupracovať v skupine, vie komunikovať.
Odporúčania		Pri oboznámení s cvičením je dôležité deťom pripomenúť, že dvojhlásky sú naprogramované ako samostatne stojace kartičky.
Riziká		– technické zlyhanie IKT, – slabá IKT zručnosť pedagóga.
Medzipredmetové vzťahy		– príprava na vyučovanie – slovenský jazyk.
Trvanie		40 minút

Prameň: vlastný návrh



Obrázok 9 Kartičky, hlásky – opakovanie, ukážka cvičenia

Prameň: vlastný návrh

Kartičky, zorad'ovačka podľa výšky – metodika

Tabuľka 6 Návrh metodiky – Kartičky, zorad'ovačka podľa výšky

TOV		Vzdelávacia oblasť výchovy
Druh činnosti		Pravidelná aktivita podľa výchovného programu.
Veková kategória		7 – 9 rokov
Obsahový štandard		Riešenie hádaniek, hlavolamov, doplňovačiek.
Výkonový štandard		Uplatňovať poznávacie procesy a vlastnosti (vnímanie, pozorovanie, predstavivosť, logické myslenie).
Čiastkové ciele		– rozvíjať čítanie s porozumením, – využívať všetky dostupné formy komunikácie, – zodpovedne spolupracovať v skupine, – rozvíjať efektívne spôsoby učenia sa, – rozvíjať zručnosti pri práci s IKT.
Stratégie výchovno-vzdelávacej činnosti	Metódy	– slovná – vysvetlenie, rozhovor, – aktivizujúca – DH, i-cvičenie, – praktická – práca s PC, práca s i-tabuľou, – rozvíjajúce čítanie s porozumením – hlasné čítanie, informatívne čítanie.
	Formy	– práca vo dvojici, v skupine, – spoločná práca na interaktívnej tabuli (podľa vybavenosti školy IKT).
	Prostriedky	– papiere, ceruzky, – počítač pre dvojicu, – dataprojektor, – i-pero(nie je podmienkou), – i-tabuľa(nie je podmienkou), – i-cvičenie v PC, dá sa stiahnuť z internetu.
Rozvíjaná kompetencia		– učiť sa učiť, – komunikačná, – sociálna, – pracovná, – k riešeniu problémov.
Organizácia prostredia		Počítačová učebňa, trieda.
Metodický postup	<i>Motivácia:</i>	– Didaktická hra: Pátranie (príloha 5, DH č. 3), – vysvetlenie pravidiel, hra, – sebareflexia, vyhlásenie víťazov (15 minút).

	<i>Hlavná časť:</i>	– oboznámenie s úlohou v cvičení (Príloha 3, obrázok č. 1), zorad'ovanie detí podľa výšky, prirad'ovanie mena k deťom podľa indícií, – práca s i-cvičením podľa zadania, – práca vo dvojici, príp. v trojici, – kontrola správnosti riešenia - po vyriešení priama spätná väzba zvukovým i animovaným efektom, správne (Obrázok 10), nesprávne (Príloha 3, obrázok č. 2) – pre zopakovanie frontálna práca na i-tabuli (20 minút).
	<i>Záver:</i>	– celkové vyhodnotenie, – sebareflexia(5 minút).
Výchovno-vzdelávací výstup		– zapojí sa do hry, – prejavuje záujem o nové informácie, – vie používať počítač, – rozhodne o správnom umiestnení postavy, – spolupracuje pri riešení úlohy, – rozlišuje správne a nesprávne riešenia, – vie vyriešiť určenú úlohu, – vie spolupracovať v skupine, vie komunikovať.
Odporúčania		Dobre je vytvoriť dvojice, silnejší – slabší, pomôcť slabším deťom byť úspešnými.
Riziká		– technické zlyhanie IKT, – slabá IKT zručnosť pedagóga.
Medzipredmetové vzťahy		– spoločensko-vedná oblasť výchovy, – pracovno-technická oblasť výchovy.
Trvanie		40 minút

Prameň: vlastný návrh



Obrázok 10 Kartyčky, zorad'ovačka podľa výšky

Prameň: vlastný návrh

2.8 Internet a jeho využitie

Internet, hovorovo net alebo sieť, je verejne dostupný, celosvetový komunikačný systém, vzájomne prepojených počítačových sietí. Poskytuje nekonečné množstvo informácií, umožňuje používateľom miliónov počítačov jednoduché pripojenie k iným počítačom a informačným a komunikačným službám kdekoľvek na svete. Internet to je priestor na prácu i oddych, zábavu i poučenie. Pre deti je internet miestom pre hry i pre vzdelávanie, komunikáciu s priateľmi a zábavu. Je veľmi dôležité deti usmerniť a chrániť pred nebezpečenstvom na internete. Deti upozorníme na existenciu webových stránok zaoberajúcich sa ochranou pred nebezpečenstvom na internete. Na stránkach sa nachádzajú edukačné materiály k téme ochrany na nete, ktoré môžeme s deťmi neustále riešiť a porovnávať s ich zážitkami z praktickej činnosti na internete. Sú to stránky: www.ovce.sk, <http://www.zodpovedne.sk/>, www.bezpecnenainternete.sk. Získané základné IKT zručnosti deti ďalej rozvíjajú aj na internete, kde sa učia využívať internet na komunikáciu, na získavanie a sprostredkovanie informácií, na vlastné učenie sa a na riešenie problémov. Počas našich aktivít vo vzdelávacej oblasti výchovy sme s deťmi využívali online edukačný server na tvorbu interaktívnych cvičení www.classtools.net. Veľké množstvo zaujímavých aktivít ponúka tiež stránka www.infovekacik.sk.

V prostredí edukačného serveru www.classtools.net je vytvorené i-cvičenie:

- Kto, kde žije...

Kto, kde žije... – metodika

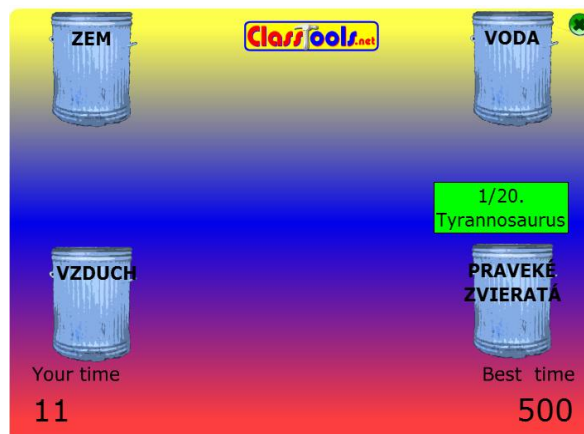
Tabuľka 8 Návrh metodiky – Kto, kde žije...

TOV		Vzdelávacia oblasť výchovy
Druh činnosti		Pravidelná aktivita podľa výchovného programu.
Veková kategória		7 – 10 rokov
Obsahový štandard		Práca s informačnými zdrojmi.
Výkonový štandard		Upevňovať učivo z prírodovedy zábavnou formou.
Čiastkové ciele		– využívať všetky dostupné formy komunikácie, – samostatnosť pri práci, – zodpovedne spolupracovať v skupine, – rozvíjať efektívne spôsoby učenia sa, – rozvíjať zručnosti pri práci s IKT.
Stratégie VVČ	Metódy	– slovné – vysvetlenie, rozhovor, – aktivizujúce – DH, i-cvičenie, – praktické – práca s PC, práca s i-tabuľou, – rozvíjajúce čítanie s porozumením – informatívne čítanie.
	Formy	– spolupráca pri DH, – samostatná práca s PC, príp. práca vo dvojici, – súťaž, – spoločná práca na interaktívnej tabuli (podľa vybavenosti školy IKT).

	Prostriedky	– DH, – počítač, – dataprojektor, – i-cvičenie na internete, – i-pero(nie je podmienkou), – i-tabuľa(nie je podmienkou).
Rozvíjaná kompetencia		– učiť sa učiť, – komunikačná, – sociálna, – pracovná, – k riešeniu problémov.
Organizácia prostredia		Počítačová učebňa
Metodický postup	<i>Motivácia:</i>	– Didaktická hra: Zem, voda, vzduch (príloha 5, DH č. 4), – vysvetlenie pravidiel, postupu hry, – po krátkej aktivite reflexia (15 minút).
	<i>Hlavná časť:</i>	– oboznámenie s úlohou v cvičení, zaradovanie názvov živočíchov do správnych kategórií, do tzv. kontajnerov(Obrázok 11), (Príloha 4, obrázky č. 1, 2, 3, 4), – práca s i-cvičením podľa zadania, – každý pracuje sám pri PC, prípadne vo dvojici, – cvičenie je nastavené na meranie času, – kontrola správnosti riešenia - priama spätná väzba počas riešenia cvičenia zvukovým i animovaným efektom, – pre zopakovanie frontálna práca na i-tabuli (20 minút).
	<i>Záver:</i>	– slovné hodnotenie, – vyhodnotenie najrýchlejšieho dieťaťa, príp. dvojice, – reflexia (5 minút).
Výchovno-vzdelávací výstup		– vie uplatniť poznatky získané v škole, – vie uplatniť nové poznatky a informácie, – vie zaradiť živočích do správnej kategórie, – vie vyriešiť určenú úlohu, – rozlišuje správne a nesprávne riešenia, – vie používať počítač, – vie samostatne pracovať, – vie spolupracovať v skupine, vie komunikovať.
Odporúčania		Hra sa dá viackrát zopakovať, pozícia priradovacích dvojíc je vždy iná, deti táto hra veľmi bavila.
Riziká		– nefunkčnosť pripojenia na internet, – technické zlyhanie IKT, – slabá IKT zručnosť pedagóga.
Medzipredmetové vzťahy		– prírodovedno-environmentálna oblasť výchovy, – pracovno-technická oblasť výchovy.

Trvanie	40 minút
---------	----------

Prameň: vlastný návrh



Obrázok 11 Kto, kde žije, ukážka cvičenia

Prameň: www.classtools.net

Overené prínosy a odporúčania

Prostredníctvom didaktických IKT materiálov pre vzdelávaciu oblasť výchovy v ŠKD, som dosiahla zábavnou a atraktívnou formou zvýšiť záujem detí o edukačné aktivity.

Prínos pre **deti** vo výchove mimo vyučovania:

- moderný, atraktívny, inovatívny prvok,
- rozvoj kľúčových kompetencií prostredníctvom aktivizujúcich metód,
- aktívne riešenie problémov, rozvoj algoritmického myslenia,
- motivácia k rozvíjaniu zručností pri práci s IKT, tvorivá práca detí s IKT,
- deti sú samostatnejšie, správajú sa prosociálne,
- lepšie pracujú v skupine, sú zodpovednejšie.

Pre **pedagógov** je prínosom splnenie vytýčených cieľov, tiež osobné zlepšenie digitálnej gramotnosti v oblasti informačno-komunikačných technológií. Budem rada, ak obsah mojej OPS ponúkne návod všetkým tvorivým:

- vychovávateľom v školských kluboch detí ako využívať elektronicky edukačný materiál, či už svoj vlastný alebo od iných autorov, počas výchovno-vzdelávacieho procesu, pretože je dobrým motivačným činiteľom na precvičovanie vedomostí a získavanie nových poznatkov /využitie v TOV, tvorba pracovných listov, projektov/,
- pedagogickým pracovníkom/vedúcim útvarov/ v centrách voľného času ako metodický materiál pre spustenie aktivít v záujmových útvaroch,
- vychovávateľom v detských domovoch ako metodický materiál pri precvičovaní a utvrdzovaní učiva nielen v príprave na vyučovanie, v organizovanej činnosti,
- učiteľom 1.stupňa – ako doplnok k matematike, vlastivede, slovenskému jazyku, informatickej výchove.

Podarilo sa mi využiť tento inovačný edukačný prvok v prospech svojich zverencov, čo sa prejavilo nielen na zlepšení vyučovacích výsledkov ale aj na zlepšení celkovej pozitívnej klímy v našom oddelení.

ZÁVER

Využívanie informačno-komunikačných technológií ako učebného prostriedku v edukačnom procese vo výchove mimo vyučovania, je v dnešnej modernej dobe priam nevyhnutné i napriek časovej náročnosti pri výrobe interaktívnych cvičení. Pri práci s IKT mám overené, že deti si ľahšie pamätajú vedomosti viazané na niečo zaujímavé, podané iným, novým spôsobom. Inovatívne postupy aktivizujú žiaka počas celej činnosti, rozvíjajú emocionálnu stránku jeho osobnosti a preto sa deťom snažím takéto aktivity ponúkať. Potom pracujú samostatnejšie, kreatívnejšie a s radosťou. Hlavnou zásadou všetkých aktivít je, aby to bola pre dieťa zábava, a nie napodobňovanie školského vyučovania. To, že je to správna cesta v mojej pedagogickej praxi ma utvrdzuje pozitívna spätná väzba od detí a spokojnosť rodičov.

Edukačnými aktivitami popísanými v tejto práci som chcela zvýšiť záujem detí prostredníctvom hravých, aktivizujúcich a inovatívnych metód k tvorivosti, rýchlejšiemu osvojovaniu nových poznatkov, posilňovať ich rozvoj osobnosti a sebapoznania. Získané kľúčové kompetencie deťom pomáhajú lepšie komunikovať medzi sebou, efektívnejšie využívať svoje vedomosti a zručnosti v praktickom živote, čím sa naplňuje i požiadavka na väčšiu previazanosť výchovy mimo vyučovania so skutočným životom.

ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH ZDROJOV

1. ŠIDLÍKOVÁ, M. – BRHELOVÁ, V. 2011 Realizácia výchovného programu v školských zariadeniach. 1. vydanie. Metodicko-pedagogické centrum, Bratislava. 2011 ISBN: 978-80-8052-388-6
2. ŠIDLÍKOVÁ, M. – BRHELOVÁ, V. 2011 Realizácia výchovného programu v školských zariadeniach. 2. časť (praktické ukážky). 1. vydanie. Metodicko-pedagogické centrum, Bratislava. 2011 ISBN: 978-80-8052-388-6
3. VINCEJOVÁ, E. 2008. Ako vo voľnom čase, 1. časť (Námety pre pedagógov na aktivizáciu detí vo voľnom čase). Metodicko-pedagogické centrum Bratislava, alokované pracovisko Prešov. 2008. ISBN: 978-80-8045-521-7

Internetové zdroje

4. Classtools.net [cit. 5.10.2013]. Dostupné na http://www.classtools.net/widgets/dustbin_1/qREZL.htm
5. Elienka interaktívne...pre všetkých, ktorých to baví [cit. 13.10.2013]. Dostupné na <http://e-lienka.webnode.sk/powerpoint/>
6. Elienka interaktívne...pre všetkých, ktorých to baví [cit. 13.10.2013]. Dostupné na <http://e-lienka.webnode.sk/word/>
7. Elienka interaktívne...pre všetkých, ktorých to baví [cit. 13.10.2013]. Dostupné na <http://e-lienka.webnode.sk/pre-malych-informatikov/>
8. Elienka interaktívne – Kartičky [cit. 13.10.2013]. Dostupné na <http://e-lienkakarticky.wbl.sk/INE.html>
9. Gifove obrázky a prezentace [cit. 13.10.2013]. Dostupné na <http://www.beruska8.cz/>
10. Gify – Nena [cit. 13.10.2013]. Dostupné na <http://www.gify.nou.cz/>
11. J. Sabol a kol.: Príprava na vyučovanie v školskom klube detí [cit. 01.10.2013]. Dostupné na http://www.jozefsabol.sk/sabol_volny_cas.html?nr=80-88935-41-5
12. Kartičky, najnovší program na stiahnutie [cit. 13.10.2013]. Dostupné na <http://edi.fmph.uniba.sk/~tomcsanyi/Karticky/>
13. Malvorlagen – schulbilder.org, cliparty [cit. 13.10.2013]. Dostupné na <http://www.schulbilder.org/>
14. Microsoft Office – Word, Excel, PowerPoint [cit. 06.10.2013]. Dostupné na http://sk.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Office
15. Školské výchovno-vzdelávacie zariadenia [cit. 01.10.2013]. Dostupné na [www:https://www.minedu.sk/skolske-zariadenia/](http://www.minedu.sk/skolske-zariadenia/)
16. Výchovný program školského klubu detí [cit. 05.10.2013]. Dostupné na <http://www.zsskultetyho.sk/skd-o-nas.html>

ZOZNAM PRÍLOH

Príloha 1 I-cvičenie Halloweenské pátranie, náhl'ad na cvičenie

Príloha 2 I-cvičenie Kartičky – hlásky, náhl'ad na cvičenie

Príloha 3 I-cvičenia Kartičky, zorad'ovačka podľa výšky, náhl'ad na cvičenie

Príloha 4 I-cvičenie Kto, kde žije - náhl'ad

Príloha 5 Popis postupu didaktických hier č. 1, 2, 3, 4

DH č. 1 – Rýchlo odpovedz!

DH č. 2 – Zmena hlásky

DH č. 3 – Pátranie

DH č. 4 – Zem, voda, vzduch, vietor, oheň

Príloha 1 I-cvičenie Halloweenské pátranie, náhľad na cvičenie



snímka č. 1



snímka č. 2



snímka č. 4



snímka č. 10



snímka č. 13



snímka č. 15



snímka č. 16

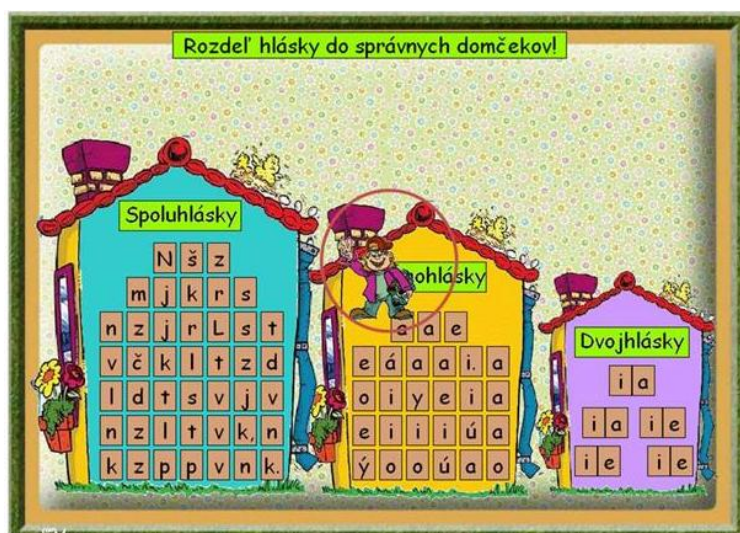


snímka č. 17

Príloha 2 I-cvičenie Kartičky – hlásky, náhľad na cvičenie



Obrázok č. 1 náhľad na cvičenie, efekt pri nesprávnom riešení úlohy



Obrázok č. 2 náhľad na cvičenie, efekt pri správnom riešení úlohy

Príloha 3 I-cvičenie Kartičky, zoraď ovačka podľa výšky, náhľad na cvičenie

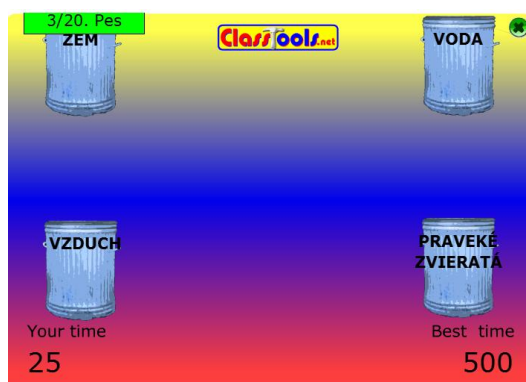


Obrázok č. 1 náhľad na cvičenie, čítanie zadania úlohy

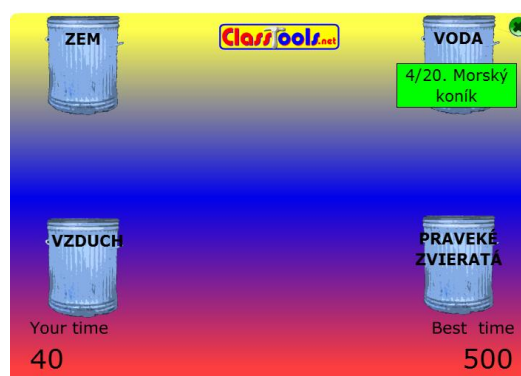


Obrázok č. 2 náhľad na cvičenie, efekt pri nesprávnom riešení úlohy

Príloha 4 I-cvičenie Kto, kde žije – náhľad na cvičenie



Obrázok č. 1, kategória **zem**



Obrázok č. 2, kategória **voda**



Obrázok č. 3, kategória **vzduch**



Obrázok č. 4, **finálové skóre – čas**

Príloha 5 Popis postupu didaktických hier č. 1, 2, 3, 4

DH č. 1 – Rýchlo odpovedz!

Cieľ: Upevňovať učivo zábavnou formou, precvičiť numeráciu do 20 bez prech. Cez 10.

Postup: Kartičky stačí vytlačiť a môžeme sa hrať. Deti rozdelíme do 2 skupín po 10.

Každé dieťa dostane kartičku s príkladom. Začína 1. skupina. Všetci musia dávať pozor, aby čo najrýchlejšie a správne odpovedali. Na posledný príklad v skupine znova odpovie prvý hráč a zakričí STOP. Vtedy hra 1. skupiny končí. Deti môžu pri hre sedieť v kruhu alebo sa môžu počas hry zaraďovať podľa výsledkov za seba. Deti si nesmú navzájom pomáhať. Ide 2. skupina. Hra končí a vyhráva skupina, ktorá to zvládne rýchlejšie.

Kartičky pre DH - Rýchlo odpovedz!

1. skupina

Začínam! Mám číslo 10. Kto má o 22 viac?	Mám číslo 32. Kto má o 13 viac?	Mám číslo 45. Kto má o 21 menej?
Mám číslo 24. Kto má o 53 viac?	Mám číslo 77. Kto má o 41 menej?	Mám číslo 36. Kto má o 13 viac?
Mám číslo 49. Kto má o 51 viac?	Mám číslo 100. Kto má o 20 menej?	Mám číslo 80. Kto má o 30 menej?
Mám číslo 50. Kto má o 40 menej?		

2. skupina

Začínam! Mám číslo 0. Kto má o 22 viac?	Mám číslo 22. Kto má o 35 viac?	Mám číslo 57. Kto má o 21 menej?
Mám číslo 36. Kto má o 52 viac?	Mám číslo 88. Kto má o 44 menej?	Mám číslo 44. Kto má o 55 viac?
Mám číslo 99. Kto má o 1 viac?	Mám číslo 100. Kto má o 25 menej?	Mám číslo 75. Kto má o 10 viac?
Mám číslo 85. Kto má o 85 menej?		

DH č. 2 – Zmena hlásky

Cieľ: Rozširovať slovnú zásobu.

Postup: Deti rozdelíme do dvoch skupín, napr. chlapci - dievčatá. Úlohou detí bude chodiť k tabuli a písať 2 slová. Vľavo bude napísané jedno slovo, vpravo napíšu nové slovo, ktorému zmenili jednu hlásku.

- | | |
|----------|-------|
| 1. mak | rak |
| 2. dosť | kosť |
| 3. lampa | rampa |
| 4. vlak | vrak |
| 5. variť | veriť |
| 6. sadí | sadí |
| 7. mačka | matka |
| 8. moc | noc |
| 9. ruda | ruka |
| 10. sem | sen |

Obe skupiny hrajú naraz. Hra sa končí ak bude mať jedna zo skupín na tabuli napísaných 10 slov pod sebou. Vyhráva skupina, ktorá to zvládne rýchlejšie a správne.

DH č. 3 – Pátranie

Cieľ: Rozvíjať postreh, logické myslenie.

Postup: Deti sú rozdelené do 4 – 5 skupín. Vychovávateľka napíše na tabuľu zadanie úlohy. Čísla a mená predstavujú tajný kód, pričom číslo znamená poradie mena

a zároveň poradie písmena v mene, ktoré majú deti vypátrať. Deti sa musia pokúsiť tajný kód vyriešiť a vypátrať podľa neho názov povolania. Vychovávateľka nemusí na začiatku hry deťom prezradiť, podľa akého kľúča majú postupovať. Mali by sa sami dopracovať svojimi úvahami v skupine ako vyriešiť úlohu, teda nájsť správny algoritmus. Ak sa im to do 5 minút nepodarí, treba deti naviesť na správny postup. To znamená že deti musia mená najskôr zoradiť podľa číselného poradia a potom napísať na papier písmeno z mena v určenom poradí. Deti pracujú na určený čas, približne 5 minút. Vyhráva družstvo, ktoré ako prvé prinesie na papieri napísaný názov povolania.

- 3 PETRA
- 2 NELA
- 1 DANA
- 5 VRATKO
- 7 TICHOMÍR
- 4 NADEŽDA
- 6 VALENTÍN
- 8 MIROSLAVA

DH č. 4 – Zem, voda, vzduch, vietor, oheň

Cieľ: Pohotovosť, postreh, vzťah živočícha a prostredia

Postup: Hráči sedia v kruhu, vedúci v jeho strede. Ukáže na niektorého hráča, ktorý musí ihneď menovať živočícha žijúceho v určenom prostredí (voda, vzduch, zem). Pri slove vietor nemenuje živočícha, ale sa na mieste otočí. Ak vedúci použije slovo oheň, všetci si vymenia miesta. Kto neobsadil žiadne miesto, stáva sa vedúcim hry.