



mpc
METODICKO-PEDAGOGICKÉ CENTRUM



Európska únia
Európsky sociálny fond

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

Mgr. Erika Martišová

Využitie interaktívnej tabule v edukačnom procese materskej školy

Osvedčená pedagogická skúsenosť edukačnej praxe

Bratislava
2013

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

Autor OPS/OSO: Mgr. Erika Martišová

Kontakt na autora: Materská škola Hospodárska 7, 949 01 Nitra
emartisova@gmail.com

Názov OPS/OSO: Využitie interaktívnej tabule v edukačnom procese materskej školy

Rok vytvorenia 2013

OPS/OSO: VI. kolo výzvy

Odborné stanovisko vypracoval: PhDr. Alena Szókeová

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

Interaktívna tabuľa, predprimárne vzdelávanie, inovatívne metódy, Activprimary, panel nástrojov.

Anotácia

V súčasnosti predstavujú interaktívne tabule najnovšiu informačno-komunikačnú technológiu v školskej praxi. Práca uvádza základy použitia interaktívnej tabule v predprimárnom vzdelávaní, týkajúce sa ISCED 0.

Popisuje vytvorenie cieľov interaktívnych edukačných činností, ktoré smerujú k rozvoju vyšších kognitívnych funkcií detí.

OBSAH

ÚVOD.....	5
1 INTERAKTÍVNA TABUĽA.....	7
1.1 Interaktivita.....	7
2. OPIS OPS „VYUŽITIE INTERAKTÍVNEJ TABUĽE V EDUKAČNOM PROCESE MATERSKEJ ŠKOLY.....	11
2.1 Kontext a rámec.....	11
3 VYUŽITIE INTERAKTÍVNEJ TABUĽE V NAŠEJ MATERSKEJ ŠKOLE.....	14
3.1 Výučbový program Activprimary.....	14
ZÁVER.....	27
Zoznam príloh.....	29

ÚVOD

Slovenské školstvo, tak ako aj ostatné vyspelé školské systémy, vždy hľadá aktuálne cesty, ktorými by sa malo uberať vo vzdelávaní. V súčasnosti sa rieši najmä kurikulárna reforma. Boli zavedené školské vzdelávacie programy, mení sa tradičné prostredie školy a jej atmosféra. Kládie sa dôraz na výuku, ktorá smeruje kvšestrannému rozvoju osobnosti dieťaťa vo všetkých oblastiach.

Edukácia v materskej škole stála niekoľko rokov na rázcestí. Uvedomovali sme si nedostatky minulého školstva, hľadali požiadavky ako ich odstrániť. Dnes nám je už jasné, že pre život človeka nie sú dôležité encyklopedické vedomosti, ale skôr vnímať, prijímať, komunikovať, analyzovať, dedukovať, orientovať sa, diskutovať, objavovať, mať sebadôveru.

Hovoríme o kľúčových kompetenciách, skúsenostiach pre život. Obdobie ranného detstva ovplyvňuje budúcnosť školáka i dospelého. Dnešné deti budú musieť čeliť po celý svoj život zmenám - sociálnym, politickým, zmenám prostredia, zmenám vo vede a technike, v priemysle. Rýchlosťou, akou sa tieto zmeny presadzujú, nás upozorňuje, prečo je potrebné rozvíjať a podporovať v deťoch prianie učiť sa.

Súčasná pedagogika a didaktika kladú dôraz na autonómne školy, žiakov i učiteľov v procese výučby. Dôležité je prispôsobovanie sa týmto trendom aj v podmienkach materských škôl.

Cieľom mojej práce je priblížiť dôležitosť začleňovania informačných a komunikačných technológií v podobe interaktívnej tabule do edukačného procesu v materskej škole.

Skutočnosť, že nás obklopuje informačná spoločnosť je jednoznačná. Budúcnosť bude klásť stále náročnejšie požiadavky na kompetencie v tejto oblasti. Je teda už len na nás vybaviť deti v predškolskom veku takými schopnosťami, ktoré im pomôžu bez problémov sa začleniť do ďalšieho systému vzdelávania sa a do vlastnej hodnotovej orientácie.

„Skutočným poslaním človeka je nájsť sám seba.“ H.Hesse

1 INTERAKTÍVNA TABUĽA

Intenzívny rozvoj spoločnosti prináša nové úlohy a kladie úplne nové nároky na vzdelávací systém.

Interaktívna tabuľa je bezpochyby novinkou výuky najmodernejších počítačových technológií 21. storočia. V poslednej dobe sa v tradičnom modeli výuky stáva na všetkých typoch škôl samozrejmosťou.

Z technického hľadiska interaktívnu tabuľu chápeme ako elektronické zariadenie, ktoré je v edukačnej sfére využívané vo forme materiálneho didaktického prostriedku. Ide o zariadenie, ktoré je špeciálne vyvinuté pre vzdelávacie účely. V podstate ide o špeciálnu zobrazovaciu plochu, akýsi druh dotykového displeje, ktorý je v špeciálnom ráme, väčšinou umiestnenom na čelnej stene triedy namiesto klasickej tabule, alebo dopĺňajúcej klasickú tabuľu. K tejto ohraničenej ploche je pripojený počítač s príslušným výukovým softvérom a dataprojektor (dátový projektor), ktorý na povrch tabule premieta obraz z počítača. Zobrazená počítačová aplikácia sa ovláda špeciálnym nástrojom (pero, fixka, guma), alebo prstom ruky.

Na trhu v súčasnej dobe existuje široká ponuka interaktívnych tabuľ od rôznych výrobcov, líšia sa jedine v použitej technológii, v odolnosti voči poškodeniu a v princípe práce s tabuľou.

Rozlišujeme dva základné typy interaktívnej tabule:

- Interaktívna tabuľa s prednou projekciou.
- Interaktívna tabuľa so zadnou projekciou.

Interaktívne tabule sa dodávajú s autorským softvérom, ktorý zvyčajne obsahuje rôzne šablóny a výukové objekty t.j. texty, obrázky, videá a zvukové klipy, ktoré môžu byť prezentované vo vzájomných súvislostiach a väzbách.

1.1 Interaktivita

Zásadný rozdiel spočíva v samotnej tabuli a ovládacom a aplikačnom softvéri.

Tabuľa prináša režim práce s objektmi na obrazovke. Učiteľ už nekomentuje sled prezentovaných snímkov, je priamo v diani a to spoločne so svojimi deťmi.

Práca s objektom prináša pocit reality. Možnosť si objekt presunúť, usporiadať, trojrozmerné otočiť, alebo virtuálne do neho vojsť, priamo na tabuli, dokresliť.

Tabuľa tým, že ovládanie nie je sprostredkované myšou, narába s objektmi podobne ako s objektmi reálneho sveta. Prenesene sa dá povedať, že interaktívna tabuľa prináša do vzdelávania reálny svet.

Interaktivita samozrejme vyžaduje nový prístup. Nový prístup v ovládaní, použití, aplikácií softvéru i principiálne nový softvér. Je rozdiel prezerat' si obrázok fotograficky, alebo mať možnosť si ho otočiť, pozrieť z viacerých strán.

Niektoré materiály si pomocou integrovaného aplikačného vybavenia môžeme vytvoriť sami, niektoré je nutné zakúpiť na trhu.

Interaktivita je podmienená existenciou spätnej väzby ku zobrazenému obsahu, ktorý predstavuje priame a aktívne vstupovanie do systému.

Interaktivita nespočíva len vo výbere odpovedí z ponuky, alebo v možnosti spustiť alebo zastaviť aplikáciu. Interaktivita je priame ovplyvňovanie a vstup do deja, schopnosť

ovplyvniť chovanie a výsledný výstup. Len priame využitie interaktivity zaručuje tvorivosť.

Prínos interaktívnej tabule pre edukačný proces:

Výsledky množstva projektov a výskumov realizovaných predovšetkým vo Veľkej Británii a Spojených štátoch, kde ako prví začali používať interaktívne tabule, poukazujú na nesporný prínos tejto technológie.

Interaktívna tabuľa predstavuje vynikajúci vizuálny prostriedok, ktorý pomáha učiteľom živým a pútavým spôsobom prezentovať nové myšlienky. Umožňuje predkladať informácie s použitím viacerých zdrojov, ktoré sú prepojené vzájomnými odkazmi. Zdroje sú pripravené vopred a sú okamžite (a aj neskôr) k dispozícii, čo šetrí čas a udržuje plynulosť. To umožňuje začleniť celý rad médií uľahčujúcich riešenia audio a video úloh.

Prínos interaktívnej tabule pre učiteľa a žiaka:

Učiteľom poskytuje interaktívna tabuľa nástroj pre vytvorenie modelov abstraktných myšlienok a teórií, nástroj pre vizualizáciu abstraktného, pre znázornenie dynamiky. Učitelia môžu okrem svojho zápisu na tabuľu meniť a presúvať objekty, vytvárať väzby a vzťahy. Jednoduchým a prirodzeným spôsobom možno odškrtnávať, zvýrazňovať, popisovať, prepájať objekty, používať rôzne farby a hrúbky písma.

Väčšina interaktívnych tabúľ uľahčuje prácu tým, že emuluje učebné pomôcky. Okrem už klasickej možnosti presúvať objekty, je možné napr. skrývať časti textu, vytvárať linky v rámci dokumentu, vkladať obrázky, fotografie, videá a zvuky. Učiteľ má k dispozícii mapy sveta v rôznych vyhotoveniach.

Možnosti softvéru tabúľ sú veľmi rôznorodé a odlišné podľa typu. Obvykle ale každá umožňuje vytváranie a ukladanie vlastných zošitov, ako aj preberanie cudzích knižníc pre daný typ tabule. Vznikajú komunity používateľov, ktoré si navzájom vymieňajú už vytvorené projekty, pričom je možné ich dopĺňanie a modifikácia. Zároveň výrobca zbiera už vytvorené projekty, zjednocuje ich, dopĺňa a ďalej poskytuje komunite používateľov.

V ponuke firiem už existujú aj sady učebníc, ktoré umožňujú univerzálne interaktívne ovládanie na rôznych typoch tabúľ.

Plné využívanie možností interaktívnej tabule podporuje efektívnu prácu.

Interaktívna tabuľa spolu počítačom vystupuje vo vzdelávaní ako technologický prostriedok, výukové zariadenie, ktoré nenahrádza samotnú výučbu, ale pôsobí ako katalyzátor umocňujúc dobré aj zlé aspekty výučby.

Interaktívna tabuľa a zdravie:

Interaktívne tabule predstavujú aj určité ohrozenie zdravia. Na tieto nebezpečenstvá poukázala napr. britská mediálna skupina BBC. Z informácií BBC vyplynulo, že výrobcovia projektorov riziká pred odberateľmi ich zariadení nijako netaja. Koncoví užívatelia – učitelia a žiaci – však o prípadných nebezpečenstvách zvyčajne nevedia, pretože ich na tieto skutočnosti nikto neupozornil.

V dôsledku pohľadu od tabule smerom do triedy sa musí používateľ otočiť oproti projektoru, čím dôjde k oslneniu projektorom. Projektor, zvlášť model s väčším výkonom, má relatívne silné svetlo, ktoré za určitých okolností – napr. časté používanie, zobrazovanie prevažne jasnej bielej plochy, nevhodné umiestnenie projektoru, nedostatok vedomostí o škodlivých účinkoch, detská zvedavosť a pod. – môžu spôsobiť

zdravotnú ujmu. V Británii boli zaznamenané u učiteľov a žiakov rôzne zdravotné komplikácie (napr. bolesť očí, omámenie, strata orientácie a pod.) spôsobené dlhším priamym kontaktom s intenzívnym svetlom vychádzajúcim z projektora.

Technickými negatívami sú aj:

- vrhanie tieňa
- kontrastné zobrazenie
- prudké zmeny osvetlenia plochy pri striedaní pohľadu z tabule na triedu
- akustický hluk chladenia projektora a počítača
- nutnosť preostriť oko na malé detaily na tabuli
- malé rozmery tabule
- nízke rozlíšenie projektora
- výškové nastavenia tabule – nutnosť „naťahovať sa“ pre nižších učiteľov a žiakov
- horšie farebné podanie
- nepresné ovládanie u lacnejších tabúl
- elektronický (elektromagnetický) smog
- nutnosť stát'

Technologický pokrok však postupne posúva hranice, a je predpoklad, že menované detské choroby budú postupne odstránené.

Keďže neexistuje ucelená ponuka interaktívnych tabúl a ich príslušenstva, neexistuje ani možnosť objektívneho výberu tabule s ohľadom na vhodnosť technológie pre tú ktorú školu z hľadiska jej použitia. V tomto smere je dôležité nepodľahnúť „tabuľovej lobby“, ktorá má tisíc argumentov pre tú svoju technológiu, ktorá je najnovšia, najbezpečnejšia, naj..., ale musíme si uvedomiť čo chceme na tabuli robiť, pre koho je určená a hlavne kto bude zabezpečovať jej efektívne a bezpečné využívanie.

Zhrnutie pozitív a negatív interaktívnych tabúl:

Výhody využívania interaktívnej tabule:

- používanie vedie ku motivovaniu učenia sa
- využitie zásad názornosti – vizualizácia, interaktívne presúvanie
- lepšie udržanie pozornosti
- rozvoj počítačovej a informačnej gramotnosti
- priame použitie zdrojov z internetu

Nevýhody využívania interaktívnej tabule:

- hrozí sklznutie do encyklopedizmu a tým potlačenie interaktivity
- potláčanie abstraktného myslenia
- tabuľa je len technický doplnok, pri častom používaní záujem upadá
- tabuľa sa nevyužíva interaktívne, ale len ako „premietačka“
- veľké nároky na čas pri príprave edukačných materiálov
- potrebné nadpriemerné znalosti z oblasti výpočtovej techniky
- absencia hotových multimedialných programov
- absencia e-učebníc a i-učebníc, a ich vysoká cena
- vysoká cena prvkov
- energetická náročnosť
- náchylnosť na poškodenie
- potláčanie použitia reálnych pomôcok

- simulácie reality
- zlá čitateľnosť z väčšej vzdialenosti
- problém nízkeho osvetlenia plochy (potreba šera)
- vrhaný tieň

Interaktívna tabuľa je len stroj a sama o sebe neposkytuje žiadne zázračné riešenia. Aplikácie však musia byť prispôbené vekovej kategórii.

Prínos interaktívnej tabule v predškolskom vzdelávaní:

Interaktívna tabuľa má veľký prínos aj v rozvoji predškolského vzdelávania. Prieskumy ukazujú na fakt, že v dnešných rodinách používajú počítače už veľmi malé deti, ktoré rady, niekedy aj bezvýznamne klikajú myšou. Pasívne sledujú zmeny na obrazovke, často v rámci nejakej, možno aj ich veku nezodpovedajúcej hry. Ich prirodzenú zvedavosť a hravosť však vieme veľmi dobre usmerniť a využiť k prospechu dieťaťa práve pri práci s interaktívnou tabuľou. Aj keď ide vo väčšine prípadov o prácu individuálnu, alebo prácu v menších skupinkách, význam je veľký.

Využívanie moderných vzdelávacích metód, počítačových a interaktívnych technológií na úrovni predškolského vzdelávania vedie deti už od najútlejšieho veku nielen k rozvíjaniu počítačovej gramotnosti, ktorá im na vyššom stupni vzdelávania uľahčí bez problémov zvládnuť požiadavky školy, ale predovšetkým ich vedie k poznaniu, že počítač neznamena len hranie sa a zábavu, ale aj učenie a vzdelávanie sa. Pomocou vhodného programu, ktorý má jednoduchú, dobre zrozumiteľnú a deťmi obľúbenú grafiku, môžeme s deťmi predškolského veku pri práci na interaktívnej tabuli rozvíjať celý rad kompetencií potrebných na ďalších vzdelávacích stupňoch.

Ide napríklad o tieto zručnosti:

- Komunikačné zručnosti.
- Slovná zásoba.
- Grafomotorika.
- Priestorová orientácia.
- Pozornosť.
- Pamäť.
- Myslenie.
- Logické uvažovanie.

Prácu na interaktívnej tabuli vieme rozčleniť aj tematický. Deti ľahko oboznámime s počasím či ročným obdobím, s hľadaním správneho oblečenia pre jednotlivé ročné obdobia, vieme spojiť prácu s poznávaním základných javov, tvarov, farieb a zvukov, s pomenovaním a triedením do skupín podľa špecifických požiadaviek, s hľadaním všetkých možných vzájomných väzieb. N jednotlivých obrázkoch, ktoré môžeme ľubovoľne zoskupovať, si môžu deti precvičovať dejovú postupnosť, zrkovú či sluchovú pamäť. Deti môžu požadované úlohy plniť formou súťaže (kto viac povie o obrázku), rytmických hier (kto sa naučí básničku, kto napodobní vietor, dážď), grafomotorického rozvoja (kto dokreslí obrázok, kto zmotá kľbko). Všetky tieto schopnosti spolu vzájomne súvisia a pri optimálnom dodržiavaní základných didaktických princípov a zásad u detí predškolského veku podporujú rozvoj aj komunikačné zručnosti.

2 OPIS OPS „VYUŽITIE INTERAKTÍVNEJ TABULE V EDUKAČNOM PROCESE V PROSTREDÍ MATERSKEJ ŠKOLY“

Hlavným cieľom predprimárneho vzdelávania je dosiahnuť optimálnu emocionálnu, sociálnu a kognitívnu úroveň ako základ pripravenosti na školské vzdelávanie a na život v spoločnosti. Východiskom je jedinečnosť dieťaťa, aktívne učenie a začleňovanie do skupiny a kolektívu.

Štátny vzdelávací program škôl, vyjadruje hlavné princípy a ciele vzdelanostnej politiky štátu a podporuje komplexný prístup pri rozvíjaní spôsobilostí detí. Kladie vysoké nároky na kompetencie pedagogických zamestnancov v oblasti rozvíjania kľúčových kompetencií detí (informačných), ktoré je možné dosiahnuť výhradne inovatívnymi metódami a efektívnymi formami výchovy a vzdelávania.

2.1 Kontext a rámec:

OPS „Využitie interaktívnej tabule v edukačnom procese v prostredí materskej školy je určená:

Typ školy: materská škola, predprimárne vzdelávanie, ŠKD

Východiská: k využitiu tejto OPS sa predpokladá, že pedagogický zamestnanec vie pracovať s počítačom a interaktívnou tabuľou. Ovláda prácu s Microsoft PowerPoint, má základné znalosti s programom ActivInspire a vie sa orientovať v internetovom prehliadači.

Špecifikácia cieľovej skupiny:

OPS je určená:

Kategória pedagogických zamestnancov: učiteľ

Podkategória pedagogických zamestnancov: učiteľ pre predprimárne vzdelávanie (učiteľ materskej školy)

Oblasť výchovy: vzdelávacia

Škola: materská

Hlavný cieľ a čiastkové ciele:

Hlavným cieľom je:

- Využívanie a rozširovanie poznania v oblasti digitálnych a informačných kompetencií v predprimárnom vzdelávaní.
- Aktivizovanie porozumenia a chápania pri aplikovaní záujmu detí o počítačovú gramotnosť.
- Aktivizovanie tvorivého myslenia pri kreatívnom produkovaní alternatívneho riešenia v edukačných programoch.
- Stimulovanie kritického myslenia.

Čiastkovým cieľom je:

- Rozvíjanie vôľových vlastností u detí (sústredenie, trpezlivosť...atď.)
- Riešenie problémov.
- Spolupracovať v skupine.

Vymedzenie kompetencií:

Kompetencie ktoré má dieťa získať:

Osobnostné (intrapersonálne) kompetencie

- odhaduje svoje možnosti a spôsobilosti,
- správa sa sebaisto v rôznych situáciách.

Sociálne (interpersonálne) kompetencie

- hrá sa a pracuje vo dvojici, v skupine, kolektíve,
- plánuje, organizuje a hodnotí činnosť.

Komunikatívne kompetencie

- počúva aktívne a s porozumením myšlienky a informácie z rôznych médií,
- vyjadruje a prezentuje svoje myšlienky, názory,
- reprodukuje oznamy, texty,
- volí primeraný, kreatívny spôsob komunikácie vzhľadom na situáciu,
- komunikuje osvojené poznatky,
- prejavuje predčitateľskú gramotnosť.

Kognitívne kompetencie

- porovnáva podobnosti a rozdiely predmetov, javov, osôb,
- odôvodňuje svoje názory, prejavuje postoje, vyslovuje jednoduché úsudky,
- hodnotí spontánne a samostatne vo svojom bezprostrednom okolí, čo sa mu páči/nepáči, čo je správne/nesprávne, čo je dobré/zlé na veciach, osobách, názoroch,
- uplatňuje vlastné predstavy pri riešení problémov,
- nachádza neobvyklé odpovede alebo riešenia,
- objavuje a nachádza funkčnosť vecí, predstáv alebo myšlienok, uvedomuje si ich zmeny,
- objavuje algoritmus riešenia úloh pokusom a omylom alebo podľa zadávaných inštrukcií, odstraňuje prípadnú chybu,
- prejavuje zvedavosť a spontánny záujem o spoznávanie nového,
- využíva primerané pojmy, znaky a symboly,
- pozoruje, skúma, experimentuje,
- objavuje a hľadá súvislosti medzi vlastnými skúsenosťami a poznatkami,
- aplikuje v hre, rôznych aktivitách a situáciách získané poznatky a skúsenosti,
- kladie otázky a hľadá odpovede, aby porozumelo obklopujúcemu svetu vecí, javov, dejov a vzťahov,

Učebné kompetencie

- učí sa spontánne (vlastnou zvedavosťou) aj zámerne (pod učiteľovým vedením),
- vyvíja vôľové úsilie v hre a inej činnosti,
- prekonáva prekážky v učení,
- plánuje a organizuje si optimálne prostredie na činnosť,
- prejavuje aktivitu v individuálnom i skupinovom učení,
- hodnotí vlastný výkon, teší sa z vlastných výsledkov, uznáva aj výkon druhých,
- zvláda základy učenia sa na základe osobnej motivácie,
- naučí sa pracovať s hračkami, knihou, učebnými pomôckami,
- sústredí sa primerane dlhý čas na hru a na zámernú
- riadenú výchovno-vzdelávaciu činnosť

Informačné kompetencie

- prejavuje radosť zo samostatne získaných informácií,
- využíva rôzne zdroje získavania a zhromažďovania informácií aj mimo materskú školu (od osôb v okolitom prostredí, z detských kníh, časopisov a encyklopédií, prostredníctvom informačno-komunikačných technológií, z rôznych médií)

3 VYUŽITIE INTERAKTÍVNEJ TABULE V NAŠEJ MATERSKEJ ŠKOLE

V materskej škole používame interaktívnu tabuľu už pár rokov. Spočiatku sme si na nej prezerali videá a rôzne piesne z internetu, ale záujem detí, nás prinútil venovať sa problematike zmysluplnejšieho využívania tabule.

Do týždenných tematických plánov sme čoraz častejšie zapracovávali prepojenie interaktívnej tabule so stratégiou edukačnej aktivity. Na interných metodických združeníach sme si odovzdávali skúsenosti s PowerPointu a tak sme skúšali učebné osnovy prepojiť aj s prezentáciami. Neskôr sme sa začali zaujímať o rôzne výukové softvéry, s ktorými sme sa postupne oboznamovali samoštúdiom, ale aj na vzdelávaniach.

Zistili sme, že ak učiteľka materskej školy chce využívať interaktívnu tabuľu, narazí na problém dostupnosti vhodných materiálov.

Postupovať v tejto problematike nám ide síce pomaly, ale svojim záujmom sa nám to darí.

Dúfam, že moja OPS bude slúžiť ako didaktická pomôcka pre učiteľky v materskej škole.

3.1 Výučbový program Activprimary

Aktivity, ktoré opíšem vo svojej OPS, sú pripravené vo výučbovom programe Activprimary. Po vzdelávaní, ktoré som absolvovala, tento program využívam stále častejšie a obľúbili si ho aj deti.

Program Activprimary je špecifický výučbový program, ktorý ponúka možnosť atraktívnym spôsobom sprostredkovať zážitky zo získavania nových poznatkov a vedomostí deťom. Jednoduché prostredie umožňuje deťom pristupovať k jednotlivým nástrojom a funkciám programu Activprimary, čím povzbudzuje ich záujem o zapájanie sa do činnosti.

Program je rozdelený do dvoch základných častí:

- režim návrhu
- režim prezentácie predvádzacieho zošita.

Režim návrhu je prostredie, v ktorom učiteľ tvorí predvádzací zošit. Využíva bohatú ponuku jednotlivých nástrojov a ich funkcií, môže manipulovať s objektmi a nastavovať ich vzhlád, vlastnosti ale aj spôsob ich správania sa určitým spôsobom v režime prezentácie. Ponúka veľa možností na prispôsobovanie prostredia vlastným premysleným potrebám.

Režim prezentácie je prostredie, v ktorom pracuje dieťa, rieši detské interaktívne úlohy, edukačné aktivity, pri ich plnení využíva funkcie a vlastnosti objektov nastavené učiteľom.

Predvádzací zošit je hlavným pracovným priestorom, skladá sa z ľubovoľného počtu stránok, Jeho obsah môžeme napĺňať aj zo zásobníkov jednotlivých nástrojov (Pero, Tvary, Čiary, Vylievanie farby, Textový editor, Mriežky, Pozadia atď.) ale predovšetkým zo zdieľanej Knižnice prostriedkov, ktorá umožňuje používať širokú ponuku súborov a objektov. Ponúka aj možnosť vytvoriť si vlastnú Knižnicu prostriedkov (súborov obrázkov, zvukov, videí atď.). Objekty z knižnice môžeme používať, ovládať a aj ukladať:

- zo zásobníka nástroja Pero volíme hrúbku hrotu a požadovanú farbu, okrem ponuky farieb môžeme pomocou užívateľský definovaného voliča navoliť vlastnú farbu z rozbaľovanej palety farieb,

- pri nástroji Zvýrazňovač volíme hrúbku hrotu a farbu, umožní priesvitnou farbou zvýrazniť vybrané časti textu alebo objektov,
- v nástroji Guma zvolíme jej hrúbku, umožňuje odstrániť chyby pri kreslení vytvorené pomocou nástrojov Pero a Zvýrazňovač,
- v ponuke je aj Panel nástrojov pre úpravu Pera, umožňuje napr. kreslenie spájaním bodov, vzniknuté objekty sa dajú vyfarbiť nástrojom vyplniť farbou,
- pri aktivovaní nástroja Tvary, vyberáme kategóriu (typ tvarov) z Knižnice zdieľaných tvarov,
- pri aktivovaní nástroja Tvary, vyberáme kategóriu (typ tvarov) z Knižnice zdieľaných tvarov,
- zvolíme zo zásobníka vybranej Kategórie konkrétny tvar a vyberieme farbu, máme možnosť zvoliť vlastnú farbu z rozbaľovanej palety farieb,
- môžeme zvoliť tvary s obrysom, pričom vyberáme farbu ale aj hrúbku obrysu,
- aktivovaním Kopírovacieho razítka kopírujeme zvolený tvar,
- po zobrazení tvaru na ploche upravujeme podľa svojej predstavy jeho veľkosť, môžeme ho otáčať a aj meniť farbu nástrojom Vyplniť/výber farby,
- po aktivovaní nástroja Čiary zvolíme Kategóriu čiar z Knižnice prostriedkov zo zdieľaných čiar,
- zo zásobníka nástrojov vyberieme konkrétnu čiaru, ktorej sme vopred nastavili hrúbku a farbu, farbu môžeme vytvoriť vlastnú z rozbaľovanej palety farieb,
- aktivovaním Kopírovacieho razítka kopírujeme zvolené čiary,
- po výbere čiary na plochu môžeme meniť jej veľkosť, farbu, polohu a aj ju môžeme otáčať,
- po aktivovaní nástroja Text vyberáme zo zásobníka typ písma, jeho farbu, hrúbku a aj rozloženie textu, Didaktické možnosti rozvíjania osobnosti dieťaťa v materskej škole,
- po vystúpení z nástroja Text sa napísaný text zmení na objekt, môžeme meniť jeho veľkosť, umiestnenie,
- do napísaného textu môžeme vstupovať a robiť dodatočne opravy, cez ponuku aktivovanú pravým klikom a výberom symbolu text,
- nástroj Vyplniť/výber farby nám umožňuje ľahko meniť farbu pozadia stránky ale aj objektov,
- červený okraj okolo voliča farby ukazuje momentálne vybratú, nastavenú farbu výplne,
- prostredníctvom rozbaľovanej palety farieb môžeme zvoliť vlastnú farbu,
- nástroj Knižnica prostriedkov obsahuje Kategórie, z ktorých si vyberáme,
- ak nezvolíme Kategóriu, nezobrazí sa zásobník prostriedkov,
- môžeme používať Knižnicu zdieľaných prostriedkov alebo osobných prostriedkov (ktorú si naplníme svojimi prostriedkami),
- knižnica prostriedkov obsahuje aj zdieľané aj osobné Zvuky, zdieľané a aj osobné Videá,
- prostriedky obsiahnuté v zložkách môžu byť ľubovoľné – obrázky, zvuky, pozadia, mriežky, tvary, texty atď. – po aktivovaní nástroja Mriežky sa zobrazí zásobník nástroja, zvolíme konkrétnu mriežku a určíme výberom jej farbu,

- mriežku môžeme využiť na presné rozmiestnenie objektov atď.,
- mriežku môžeme rôzne upravovať (zväčšiť/zmenšiť merítka, meniť veľkosť, môžeme nastavovať jej viditeľnosť),
- aktivovaním funkcie Prichytávať k mriežke – umožňuje prichytiť objekty k bodom mriežky.
- aktivovaním nástroja Pozadie sa zobrazí ponuka zo zdieľanej Knižnice pozadí, zvolíme Kategóriu a následne sa zobrazí zásobník miniatúr pozadí, z ktorého urobíme výber,
- farbu pozadia môžeme zmeniť pomocou nástroja Vyplniť/výber farby.

V predvázacom zošite je možné vytvárať odkazy na iné súbory alebo stránky. Celý predvázací zošit sa dá vytlačiť i exportovať do formátu HTML.

Špeciálne nástroje:

Významnú úlohu pri tvorbe predvázacieho zošita majú špeciálne nástroje, umožňujú v širšej miere vytvárať priestor na realizáciu náročnejších a zložitejších tvorivých nápadov na tvorbu zaujímavých interaktívnych úloh.

Clona

- umožňuje zakryť celú stránku predvázacieho zošita, ktorú môžeme postupne odkrývať v jednom zo štyroch smerov. Didaktické možnosti rozvíjania osobnosti dieťaťa v materskej škole

Reflektor

- svetlo reflektora odokrýva len tú časť predvázacej stránky, na ktorú svietime, veľkosť reflektora, ale aj jeho tvar nastavíme podľa potreby, k dispozícií sú štyri typy reflektora.

Fotoaparát

- ponúka možnosť tromi spôsobmi definovať snímanú oblasť:
 - definovanie oblasti obdĺžnikom,
 - definovanie oblasti pomocou spojnic bodov,
 - definovanie oblasti kreslenia od ruky,

Fotoaparát môžeme použiť aj po vystúpení z prostredia programu Activprimary cez režim plochy, volíme rôzne spôsoby umiestnenia snímaného objektu.

Video

- nahrávanie videa môžeme realizovať na celej obrazovke alebo len na jej určitej definovanej časti, postup nahrávania a ukladania záznamu je podrobne spracovaný v metodickú príručku Krok za krokom s programom Activprimary.

Manipulácia s objektmi má pri tvorbe predvázacieho zošita nezastupiteľné miesto. Zahŕňa napr. otáčanie, vrstvenie, duplikovanie, zrkadlenie, zoskupovanie, prepájanie s akciami (zvuk, video, webová stránka atď.). Je potrebné detailne premyslieť postup ukladania objektov od dolnej vrstvy s využitím funkcie ich uzamykania na pozadie ale s dôrazom na zachovanie ich nastavenej funkcie – akcie v prostredí predvázacieho režimu.

Ďalším zaujímavým prvkom výučbového programu Activprimary je možnosť prepojenia na webové stránky.

V ponuke sú štyri možnosti výberu zobrazenia webovej adresy na stránke pracovného zošita.

Výučbový softvér Activprimary poskytuje veľký priestor na uplatnenie tvorivosti učiteľa a využitie jeho digitálnych kompetencií. Bohatá ponuka nástrojov a ich funkcií je dobrým základom na vytvorenie kvalitného pracovného zošita, ktorý bude pre deti vhodným a pútavým prostredím na riešenie problémov, skúmanie, komunikáciu, poskytne im priestor na tvorivú seberealizáciu a bude nielen zdrojom poznania ale aj zdrojom zábavy.

Edukačné aktivity

Edukačná aktivita: Farby jesene

Výkonové štandardy:

- využívať koordináciu zraku a ruky
- priradiť, rozoznať a pomenovať farby
- počúvať s porozumením
- zvládnuť na základe nápodoby a slovných inštrukcií dospelého na elementárnej úrovni prácu na interaktívnej tabuli

Kompetencie:

- kognitívne, učebné, komunikatívne, osobnostné, sociálne

Pomôcky:

- interaktívna tabuľa s príslušenstvom, program Activprimary, výkresy s maketami obrysov listov, pastelky

Opis edukačnej aktivity:

Na ploche predvádzacej stránky sú v dolnej polovici farebné listy v rade vedľa seba. Každý list je inak sfarbený a polovica listov je zrkadlovito otočená. V hornej časti stránky sú identicky sfarbené listy, ale uložené v kruhu.

Úlohou dieťaťa je:

- vytvárať dvojice rovnako sfarbených listov presúvaním k spodným listom, otáčať ich do rovnakej polohy ako sú listy položené dole
- vytvárať dvojice spájaním použitím funkcie ceruzky
- priložiť dva rovnaké listy na seba.

Edukačná aktivita: Klope dáždik

Výkonový štandard:

- využívať koordináciu zraku a ruky
- využívať správny postoj a dodržiavať sklon pera pri kreslení na interaktívnej tabuli
- kresliť veľkými grafickými pohybmi
- kresliť uvoľnenou rukou rozhodovať sa pre určitú činnosť
- rytmizovať ľudové riekanky a piesne hrou na telo
- stvárniť pocity z počúvania hudby aj inými umeleckými výrazovými prostriedkami

Kompetencie:

- psychomotorické, učebné, kognitívne, sociálne

Pomôcky:

- interaktívna tabuľa s príslušenstvom, program Activprimary

Opis edukačnej aktivity:

Na ploche predvádzacej stránky je pripravený ozvučený obrázok na prevádzanie motoricko-akusticko-vizuálneho cvičenia. Z nakreslených oblakov „prší dážď“. Po

aktivovaní piesne „Prší, prší“ ťuknutím pera na bledosivý oblak v strede deti plnia pokyny učiteľky.

Úlohou dieťaťa je:

- obťahovať prstom grafickú predlohu za sprievodu rytmu piesne
- kresliť dážď s vlastným alebo určeným výberom farieb, hrúbky ceruzky
- uplatniť kreativitu pri dokreslení deja na stránke
- porozprávať o kresbe

Aktivity detí zamerané na rozvoj zručností pri ovládaní nástrojov na interaktívnej tabuli:

Nástroj Zvuk - aktivovanie piesne „Prší, prší“

Nástroj Pero, zvýrazňovač, guma - navolenie farby a hrúbky ceruzky

Edukačná aktivita: Muchotrávky

Výkonový štandard:

- počúvať s porozumením
- využívať koordináciu zraku a ruky
- priradiť, triediť, usporiadať predmety podľa určitých kritérií
- počítat' minimálne od 1 do 10
- vedieť, že huby sú jedlé a nejedlé

Kompetencie:

- komunikatívne, kognitívne, učebné, psychomotorické

Pomôcky:

- interaktívna tabuľa s príslušenstvom, program Activprimary, internet

Opis edukačnej aktivity:

Na ploche predvádzacej stránky sú tri muchotrávky rôznych veľkosti.

Úlohou dieťaťa je:

- zoradiť muchotrávky podľa veľkosti / od najväčšej po najmenšiu
- umiestňovať muchotrávky podľa pokynov učiteľky s využitím predložiek – pred, medzi, za.

Nástroj Výber - presun objektov na ploche otáčanie objektov do zodpovedajúcej polohy

Nástroj Pero, zvýrazňovač, guma - navolenie farby a hrúbky ceruzky

Nástroj Zvuk - aktivovanie zvukového efektu / potlesk

Edukačná aktivita: Kam letí lietadlo

Výkonový štandard:

Orientácia v priestore aj v rovine

Rozlíšiť polohu hore - dole, vpravo - vľavo

- riešiť interaktívne úlohy v detských edukačných programoch

Kompetencie:

Učebné, kognitívne, psychomotorické

Pomôcky:

- interaktívna tabuľa s príslušenstvom, program Activprimary

Opis edukačnej aktivity:

Na ploche predvádzacej stránky sú obrázky lietadiel rôznych smerov a šípky, ktoré určujú smer.

Na ploche ďalších predvádzacích strán je lietadlo a šípky určujúce smer.

Úlohou dieťaťa je:

- Určiť smer lietadiel priložením správnej šípky

- Určiť smer lietadla priložením správnej šípky
- rozvoj zručností pri ovládaní nástrojov na interaktívnej tabuli.

Nástroj Výber - presun objektov na ploche otáčanie objektov do zodpovedajúcej polohy

Doplňkové aktivity:

Pracovné listy, ktoré vytlačíme. Deti si vystrihnú kartičky s lietadlami a a ukladajú ich na políčka znázorňujúce smer.

Ak kartičky vytlačíme dvakrát, deti si môžu zahrať pexeso.

Edukačná aktivita: Kamaráti zvieratká

Výkonový štandard:

- počúvať s porozumením
- vykonávať jednoduché operácie v číselnom rade od 1 do 10
- reagovať slovné aj neslovné na otázky a pokyny
- kresliť v rôznych polohách (v stoji)
- hodnotiť svoje vlastné schopnosti

Kompetencie:

psychomotorické, osobnostné, kognitívne, komunikatívne, učebné

Pomôcky:

interaktívna tabuľa s príslušenstvom, program Activprimary, internet

Opis edukačnej aktivity:

Na ľavej strane predvádzacej stránky sú nevyfarbené kolieska, ktoré nie sú uzamknuté na pozadí a tým sa umožňuje ich ďalšie variabilné využitie. Deti sa oboznámia s funkciou duplikovania a doplnia počet koliesok na päť. Oproti sú zvieratká v rôznom počte.

Úlohou dieťaťa je:

- určiť, počet zvierat v políčku
- doplniť funkciou duplikovania počet koliesok aby bol rovnaký s počtom zvierat
- vyplniť farbou zvieratká
- na prázdnu bielu plochu nakresliť zvieratko podľa fantázie / predlohy Aktivity detí zamerané na rozvoj zručností pri ovládaní nástrojov na interaktívnej tabuli:

Nástroj Pero, zvýrazňovač, guma - navolenie farby a hrúbky ceruzky

Nástroj Výber - duplikovanie objektov

Nástroj Vyplniť / výber farby - výplň tvaru farbou

Nástroj Zvuk - aktivovanie zvukového efektu / zvuk zvieratka, správne ho určiť a priradiť k zodpovedajúcemu zvieratku

Edukačná aktivita: Veselé obrázky

Výkonový štandard:

- rozširovať si pasívnu a aktívnu slovnú zásobu
- vedieť sluchom rozlišovať jednotlivé hlásky v slove
- vyslovovať správne a zreteľne všetky hlásky a hláskové skupiny
- uplatňovať schopnosť analyticko – syntetických hier a činností so slovami
- počúvať s porozumením
- reagovať slovné na jednoduché otázky
- riešiť interaktívne úlohy v detských edukačných programoch
- používať spisovnú podobu štátneho – slovenského jazyka

Kompetencie:

- psychomotorické, komunikatívne, kognitívne, učebné, informačné, osobnostné

Pomôcky:

- interaktívna tabuľa s príslušenstvom, program Activprimary

Opis edukačnej aktivity:

Na ploche interaktívnej tabule sú rôzne obrázky vedľa ktorých sú prázdne štvorčeky. Začiatkové písmená obrázkov sú identické s písmenami v dolnej časti predvážacieho zošita.

Úlohou dieťaťa je:

- pomenovať obrázok
- vytlieskať názov
- vyplniť farbou toľko štvorčekov, koľko slabík vytlieskalo v názve obrázku
- vyhľadať písmeno zo spodnej a spojiť ho s príslušným obrázkom, ktorý sa začína rovnakým písmenom.

Aktivity detí zamerané na rozvoj zručností pri ovládaní nástrojov na interaktívnej tabuli:

Nástroj Pero, zvýrazňovač, guma - navolenie farby a hrúbky ceruzky

Nástroj Vyplniť/ výber farby - výplň tvaru farbou.

Činnosti detí:

rozmýšľanie, zvažovanie, rozhodovanie, rozprávanie, priradovanie, manipulácia, určovanie

Edukačná aktivita: Dopraváčik

Výkonový štandard:

- zvládnuť na základe nápodoby a slovných inštrukcií dospelého na elementárnej úrovni prácu s interaktívnou tabuľou
- riešiť interaktívne úlohy v detských edukačných programoch
- využívať koordináciu zraku a ruky
- využívať vedomosti a skúsenosti z dopravnej výchovy
- reagovať neslovne na otázky a pokyny

Kompetencie:

- psychomotorické, osobnostné, komunikatívne

Pomôcky:

- interaktívna tabuľa s príslušenstvom, program Activprimary

Opis edukačnej aktivity:

Na ploche interaktívnej tabule sú dopravné značky, dopravná

Úlohou dieťaťa je:

- pomenovať dopravné značky
- vedieť slovné opísať dopravnú situáciu a priradiť správnu dopravnú značku
- premiestniť zvyšné dopravné značky do koša

Dieťa začína uskutočňovať aktivitu od čísla 1

Aktivity detí zamerané na rozvoj zručností pri ovládaní nástrojov na interaktívnej tabuli:

Nástroj Výber - premiestňovanie objektov na ploche

Nástroj kôš - premiestnenie zvyšných prírodnín do koša

Nástroj Pero, zvýrazňovač, guma - navolenie farby a hrúbky ceruzky

Činnosti detí:

rozmýšľanie, rozhodovanie, manipulácia, rozprávanie, určovanie

Edukačná aktivita: Malí počtári

Výkonový štandard:

- vykonávať jednoduché operácie v číselnom rade od 1 do 10
- prejavíť záujem o čísllice
- priradiť predmety podľa určitých kritérií - druh

Kompetencie:

- kognitívne, učebné, informačné

Pomôcky:

- interaktívna tabuľa s príslušenstvom, program Activprimary

Opis edukačnej aktivity:

Na ploche predvádzacej stránky sú zobrazené políčka s rozdielnym počtom predmetov a vecí.

Úlohou dieťaťa je:

- spočítať počet obrázkov v políčku a priradiť rovnaký počet bodiek
- spočítať počet obrázkov v políčku a vyfarbiť rovnaký počet bodiek, všímať si grafický záznam čísla
- spojiť rovnaké číslo s čiarou, čísla vyfarbiť.

Aktivity detí zamerané na rozvoj zručností pri ovládaní nástrojov na interaktívnej tabuli:

Nástroj Výber – kopírovanie obrázku, farebná výplň, presúvanie, kreslenie

Činnosti detí:

rozmýšľanie, manipulácia, určovanie, zdôvodňovanie

Edukačná aktivita:Vpravo, vľavo

Výkonový štandard:

- využívať koordináciu zraku a ruky
- priradiť predmety podľa určitých kritérií - druh
- rozlíšiť podľa typických znakov ročné obdobia

Kompetencie:

- kognitívne, učebné, informačné

Pomôcky:

- interaktívna tabuľa s príslušenstvom, program Activprimary

Opis edukačnej aktivity:

Na ploche predvádzacej stránky sú zobrazené obrázky v osovej súmernosti

Na ploche predvádzacej stránky sú zobrazené ikony zobrazujúce ročné obdobia

Úlohou dieťaťa je:

- dokresliť podľa stredovej osi obrázkov
- určiť k akému ročnému obdobiu priradíme obrázky na predvádzacom liste
- vybrať správnu ikonu ročného obdobia a presunúť ju do horného rámika
- nesprávne ikony premiestniť do koša.

Aktivity detí zamerané na rozvoj zručností pri ovládaní nástrojov na interaktívnej tabuli:

Nástroj Pero, zvýrazňovač, guma - navolenie farby a hrúbky ceruzky

Nástroj Výber – kopírovanie obrázku, farebná výplň, presúvanie, kreslenie

Nástroj kôš - premiestnenie zvyšných prírodnín do koša

Činnosti detí:

rozmýšľanie, zvažovanie, dokresľovanie, určovanie

Tabuľka 1 Ukážka týždenných tematických plánov pri ktorých využívam výučbový softvér Activprimary.

Téma: Z rozprávky do rozprávky	Podtéma: Moja kamarátka kniha
PaRc: zdravotné cviky s riekankou č.5 /stuhy/ VŠ: prejavit' v rôznych polohách vlastnú lateritu ZC: sed skrížny skrčmo a stoj bez pomoci rúk (panáčik)	Sebaobslužné návyky: zaujať správny postoj v súvislosti dodržiavania hygieny rúk / pred jedlom, po použití WC, pri návrate z vonka.../

Pondelok

OŠ	Čiastkový cieľ	Aktivita	Stratégia
Vlastná jedinečnosť a jedinečnosť iných Prirad'ovanie, triedenie, usporadúvanie, zostavovanie podľa kritérií Vizuomotrika	-komunikovať v skupine a prenášať zrakový kontakt -roztriediť predmety podľa daných kritérií, porovnať a usporiadať podľa spoločných vlastností: široký-úžky, nižší – vyšší... -sedieť správne a dodržiavať sklon papiera pri kreslení na stole	Hra: „Poklady v krabici“ A: „Farebný svet“ Cesta do knižnice / vyznačovanie trasy/	Metóda diskutovania /brainstorming/ EA Práca s programom Activprimary
„Čítanie“ a „písanie“ jednoduchého príbehu	-doplňovať slová textu podľa zakomponovaných obrázkov v texte	Šípková Ruženka	Maľované čítanie EA, Práca s programom Activprimary
Orientácia v bezprostrednom okolí domova a MŠ	-prakticky uskutočniť a opísať podľa orientačných bodov na ceste – cestu do knižnice	Návšteva knižnice -exkurzia	Zážitkové učenie, Vychádzka Pv
Pohybové stvárnenie charakteru hudby	-vyjadriť hudbu pohybom	Tancujeme v rytme „rozprávky“	CD-ujo Ľubo Drak, Ježibaba,... Hud-poh.činnosť

Utorok

Oš	Čiastkový cieľ	Aktivita	Stratégia
Výtvarné techniky Artikulácia hlások a hláskových skupín Knihy, písmená a číslice	-kresliť voskovým pastelom, fixom, rudkou na rôzny formát papiera -rozlíšiť hlásku na začiatku aj na konci slova -so záujmom si prezerať detské časopisy, postupne sa v nich spoľahlivo orientovať	Kreslenie zážitku z knižnice „Zlož slovo“ „Adamko“, „Včielka“, „Macko Pusík“...	Výtvarná tvorivá činnosť HaHč Hra s obrázkami Práca s programom Activprimary Obrázkové čítanie
Delenie, pomoc, obdarovanie	-prejaviť kamarátstvo spôsobom – podeliť sa o knihu, striedať rolu pri hre	Knižnica	Rolová hra EA
Význam prírodného prostredia	-citlivo reagovať na prejavy ohrozovania alebo ničenia prírody	Chráňme stromy / v súvislosti so šetrením papiera/	Rozhovor s učiteľkou PV
Uplatňovanie laterality v pohybe	-v pohybových aktivitách prejaviť vlastnú lateritu	„V pravo-v ľavo“ ideme na hrad	Pohybová aktivita: „Cesta k hradu“

Streda

Oš	Čiastkový cieľ	Aktivita	Stratégia
Pravidlá a spolupráca v hudobno pohybových hrách Plošná a priestorová tvorivosť Technická tvorivosť	-zosúladiť pohyby s textom piesní, stotožniť sa pri výmene rolí -vytvoriť podľa predlohy zložitejší útvár -vyskúšať zložitejšie operácie s konštruktívnymi stavebnicami podľa predlohy	„Šípková Ruženka“ „Ruženkiné kráľovstvo“ Hrad pre Ruženku	Hudobno-pohybová hra Zostavovanie z geometrických tvarov Práca s programom Activprimary Konštruovanie, projektovanie, zostrojovanie
Hodnotiace postoje k umeleckým dielam	-porovnať ilustrácie od rôznych autorov a hľadať	Kniha a ilustrátor	Brainstorming / pozorovanie, objavovanie,

	charakteristické znaky: obsah, prostriedky		rozhovor/ EA
Krásy prírody	-pozorovať tvar oblakov /hľadať prirovnania/, sledovať ich pohyb na oblohe	Rozprávka v oblakoch	Pozorovanie, rozhovor Pv
Tvorivosť v rečovom prejave	-postupne rozumieť obsahovému významu dvojíc slov – hononymá	Slová z rozprávky	Manipulácia s obrázkami HaHč ,Práca s programom Activprimary

Štvrtok

OŠ	Čiastkový cieľ	Aktivita	Stratégia
Sebaregulácia Prirad'ovanie, triedenie, usporadúvanie, zostavovanie podľa kritérií Práca s rôznym materiálom	-spontánne zareagovať na pravidlá a zapojiť sa do hry -vyhľadať a zapísať pohyb na vopred určené miesto pomocou šípok -skladať papier pomerne presne, podľa inštrukcií učiteľky	Hľadáme písmenká „Ako sa dostane princ do zámku „ Skladanie papiera – výroba „knihy“	Logicko-slovná hra EA Pracovný list, Práca s programom Activprimary Tvorba knihy, praktická činnosť
Pohyb na náradí	-vystupovať a zostupovať po primeranom náradí /rebrík, stúpacia veža,/	Ideme na zámok	Pohybová a relaxačná aktivita PaRc
Ročné obdobia	-opísať zmeny v prírode na základe pozorovania	Na vychádzke	Rozhovor Pv

Spev piesní	-spievať s melodickým a harmonickým sprievodom a popri plynulom speve legato (viazane) postupne uplatňovať aj ľahké staccato	Spievame pre Ruženku	Spevácke činnosti HaHč
-------------	--	----------------------	------------------------

Piatok

OŠ	Čiastkový cieľ	Aktivita	Stratégia
Zmyslupnosť rečového prejavu Kreslenie, maľovanie, modelovanie Základné počtové úkony v číselnom rade od 1 do 10	-spontánne sa zapájať do rozhovoru /osobné zážitky a skúsenosti/ -kresliť podľa vlastnej fantázie a na tému -vyhľadať číslo a priradiť k danému množstvu predmetov	Knižnica a kníhkupectvo /hľadanie rozdielov/ Ilustrujeme vyrobenú knihu Priradiť číslo k počtu	Brainstorming EA Kreslenie s rôznym materiálom /podľa výberu dieťaťa/ Didaktická hrametóda logických postupov ,Práca s programom Activprimary
Literárno-dramatická tvorivosť	-samostatne reprodukovat' a dramatisovať obľúbenú klasickú i autorskú rozprávku prostredníctvom aktívnej slovnej zásoby	Poklady v knihách /klasické rozprávky/	Rozhovor, dramatisácia, práca s obrázkami EA
Pohyb v prírode	-pohybovať sa v prostredí s nerovným terénom bez strachu a zábran	Cesta – necesta, ktorou išiel princ	Vychádzka ku kaplnke -pozorovanie, rozhovor Pv
Kreslenie, maľovanie, modelovanie	-začleniť postavu do určitej dejovej situácie, v ktorej sú veci, iné postavy a zvieratá	Modelujeme rozprávku	Modelovanie – tvorivá činnosť, sebahodnotenie HaHč

Prameň: vlastný návrh

Edukačná aktivita: Farebný svet

Výkonové štandardy:

- využívať koordináciu zraku a ruky
- priradiť, rozoznať a pomenovať farby
- počúvať s porozumením
- zvládnuť na základe nápodoby a slovných inštrukcií dospelého na elementárnej úrovni prácu na interaktívnej tabuli.

Kompetencie:

- kognitívne, učebné, komunikatívne, osobnostné, sociálne

Pomôcky:

- interaktívna tabuľa s príslušenstvom, program Activprimary

Opis edukačnej aktivity:

Na ploche predvádzacej stránky sú obrazce z geometrických tvarov.

Na ploche predvádzacej stránky sú farebné kocky.

Na ploche predvádzacej stránky sú farebné vláčiky.

Na ploche predvádzacej stránky sú vláčiky.

Úlohou dieťaťa je:

- zhotoviť obrazce z geometrických tvarov podľa predlohy
- vizuálne pozorovať kocky a označiť identický riadok
- vyfarbiť a kopírovať obrazce

Týždenné aktivity: Šípková Ruženka, Zlož slovo, Ruženkinе kráľovstvo, Slová z rozprávky, Hľadáme písmenká, Ako sa dostane princ do zámku, Prirad' číslo k počtu, si pripravým za pomoci programu Activprimary, postupom, ktorý som popisovala v jednotlivých edukačných hrách.

ZÁVER

Hlavným cieľom predškolského vzdelávania je dosiahnuť optimálnu perceptuálno-motorickú, kognitívnu a citovo- sociálnu úroveň ako základ pripravenosti na školské vzdelávanie a na život v spoločnosti. Východiskom je jedinečnosť dieťaťa, aktívne učenie a začleňovanie do skupiny a kolektívu. Profil absolventa predprimárneho vzdelanie je koncipovaný prostredníctvom kompetencií, ktoré dieťa na konci vzdelávania musí získať.

Jednými z kompetencií sú aj informačné kompetencie. Vzťahujú sa na prácu s informáciami v najširšom slova zmysle, od vyhľadávania informácií napr. z detských kníh, časopisov, encyklopédií, príp. atlasov až po prácu s digitálnymi technológiami. Dôležitým nástrojom, prostriedkom rozvíjania informačných kompetencií detí predškolského veku sú aj edukačné softvéry, ktoré obsahujú zmysluplné edukačné hry a didaktické materiály.

Začlenenie inovatívnych interaktívnych programov do edukačných činností v materskej škole je nevyhnutné vzhľadom na to, že vývoj spoločnosti veľmi rýchlo napreduje.

Najvýstižnejšie sa mi zdajú slová Prof. RNDr. Ivana Kalaša, PhD., s ktorými sa úplne stotožňujem: „Niekedy sa prostriedok (využiť technológie na zatraktívnenie a zefektívnenie poznávacieho procesu) zamieňa za cieľ (naučiť sa pracovať s počítačom). IKT nie sú novým písacím strojom, je to revolúcia v poznávacom procese. IKT môžeme integrovať tak, aby sme novým spôsobom učili starý obsah. Môžeme ich však integrovať aj tak, aby sme novým spôsobom učili nový obsah. Aby sme zmenili školu na atraktívne laboratórium objavovania, skúmania a konštruovania.“

Verím, že moja malá OPS prispeje k tomu aby učiteľky novým spôsobom učili starý i nový obsah a hlavne aby interaktívne materiály boli inovatívne, pútavé a zaujímavé.

ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH ZDROJOV

1. FULOPOVÁ, E., ZELINOVÁ, M. Hry v MŠ na rozvoj osobnosti dieťaťa. Bratislava: SPN. ISBN 80-10-00002
2. KALAŠ, I. 2012. Učebné aktivity žiakov pre 21. storočie. In Zborník konferencie Didinfo 2012, Banská Bystrica : Univerzita Mateja Bela, 2012 s. 35-46. ISBN 978-80-557-0342-8
3. KOLEKTÍV AUTOROV. 2011. Metodika predprimárneho vzdelávania Prvé vydanie Expresprint Partizánske ISBN : 978 80 968777-3-7
4. KOSTRUB, D a kol. 2005. Dizajn procesu výučby v materskej škole. Rokus s.r.o. 2005. ISBN: 80-89055-56

Internetové zdroje

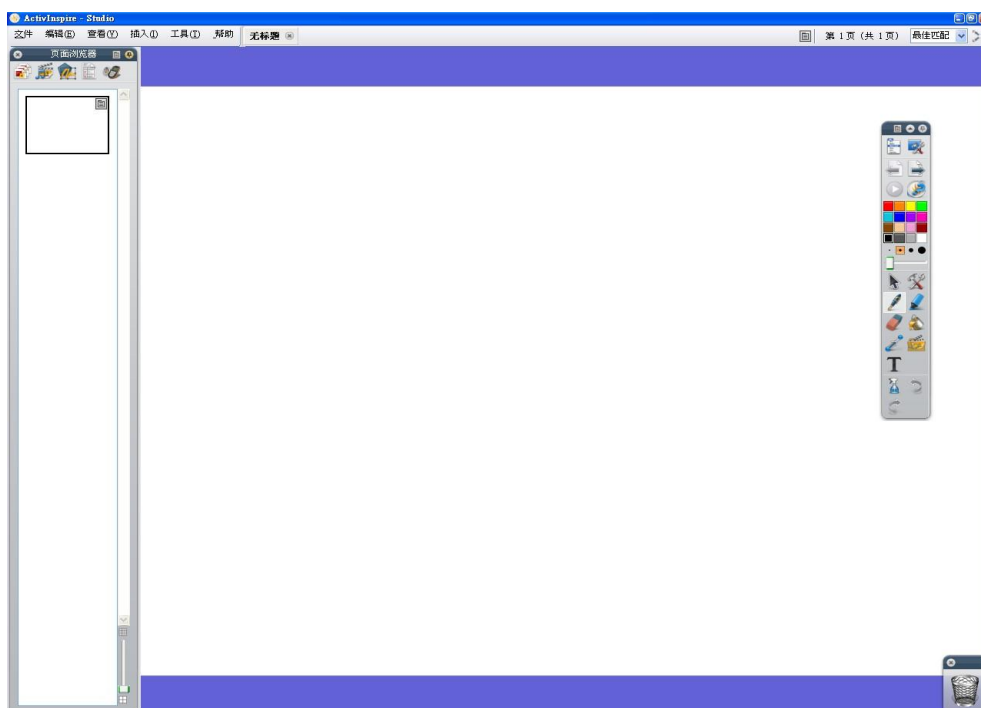
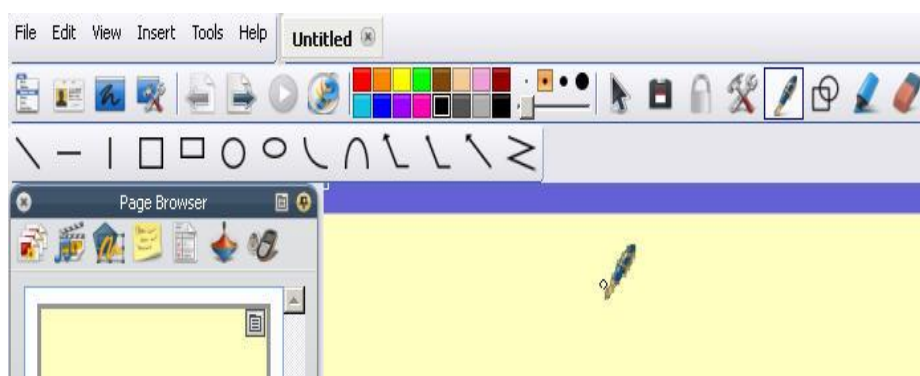
5. Námety a inšpirácie[online]. edukačný materiál [cit. 10.10.2013]. Dostupné na [www: http://dum.rvp.cz/index.html](http://dum.rvp.cz/index.html)
6. Obrázky [online]. Obrázkový materiál [cit. 12.10.2013]. Dostupné na [www: https://www.google.sk/search?](https://www.google.sk/search?)
7. Edukačné námety [online]. Obrázkový materiál [cit. 12.10.2013]. Dostupné na [www: http://www.spv-zv.sk/](http://www.spv-zv.sk/)

ZOZNAM PRÍLOH

- Príloha 1 Náhľad pracovného prostredia Activprimary
- Príloha 2 Edukačná aktivita 1: Farby jesene
- Príloha 3 Edukačná aktivita 2: Prší, prší
- Príloha 4 Edukačná aktivita: Edukačná aktivita 3: Muchotrávky
- Príloha 5 Edukačná aktivita: Edukačná aktivita 4: Kam letí lietadlo
- Príloha 6 Edukačná aktivita 5: Kamaráti zvieratká
- Príloha 7 Edukačná aktivita 6: Veselé obrázky
- Príloha 8 Edukačná aktivita 7: Dopraváčik
- Príloha 9 Edukačná aktivita 8: Malý počtári
- Príloha 10 Edukačná aktivita 9: Vpravo, vľavo
- Príloha 11 Edukačná aktivita 10: Farený svet

Príloha 1 Náhľad pracovného prostredia Activprimary

Obrázky 3.1 Náhľad pracovného prostredia Activprimary



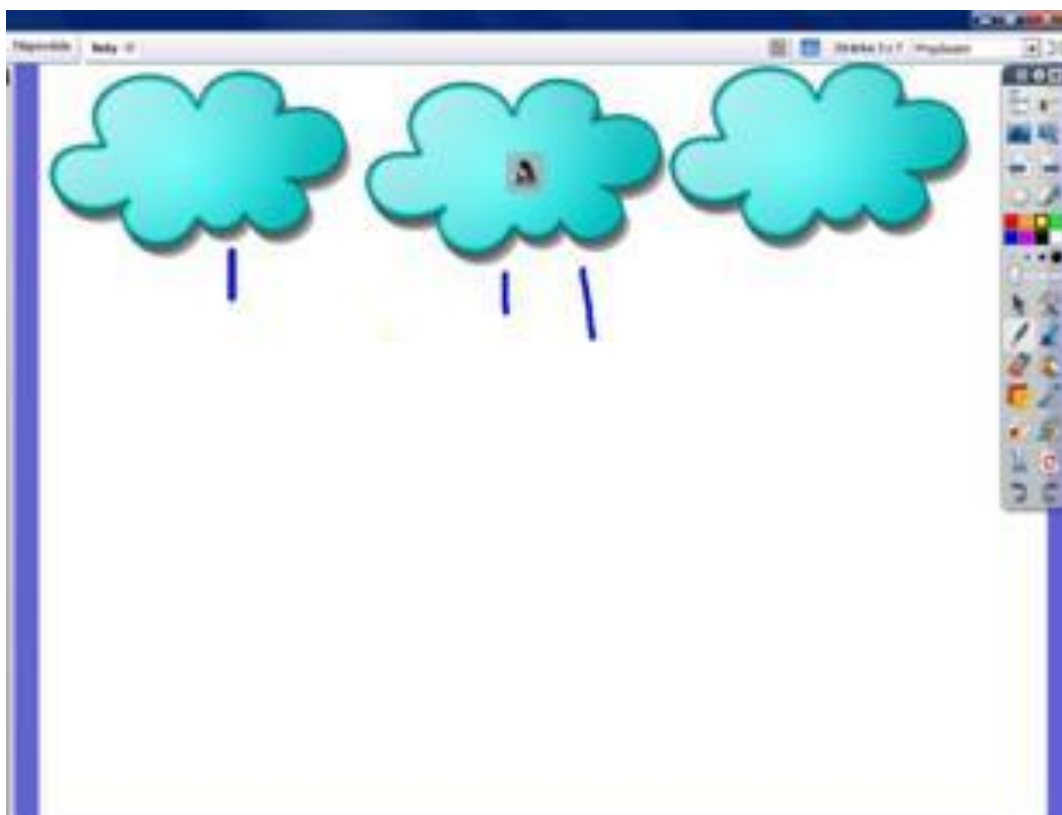
Zdroj: <https://www.google.sk/search?q=activinspire&tbm>

Príloha 2 Edukačná aktivita 1: Farby jesene



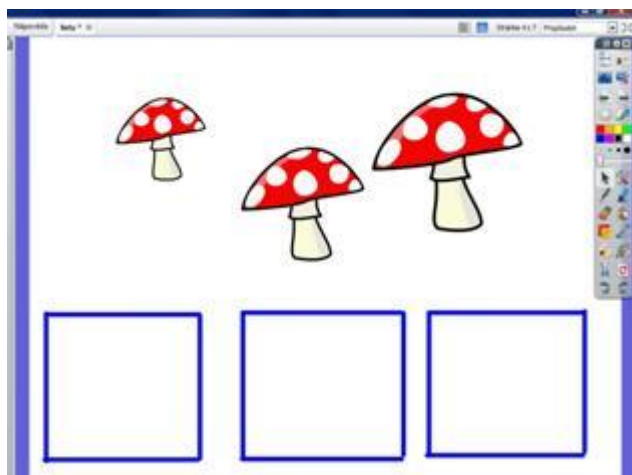
Zdroj: vlastná tvorba

Príloha 3 Edukačná aktivita 2: Prší, prší



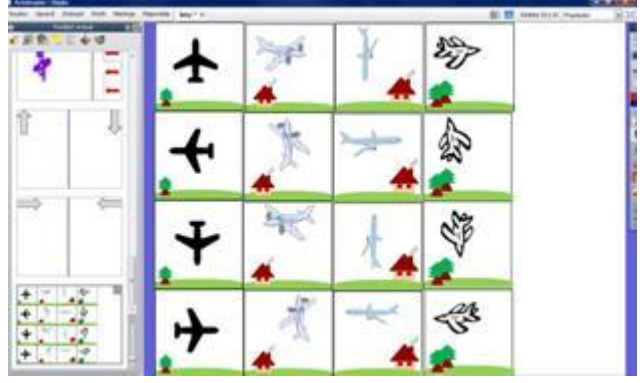
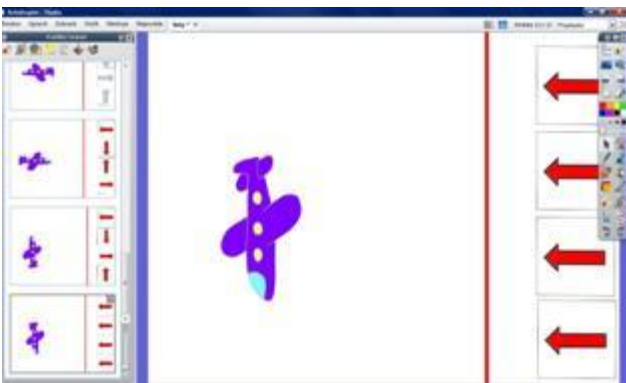
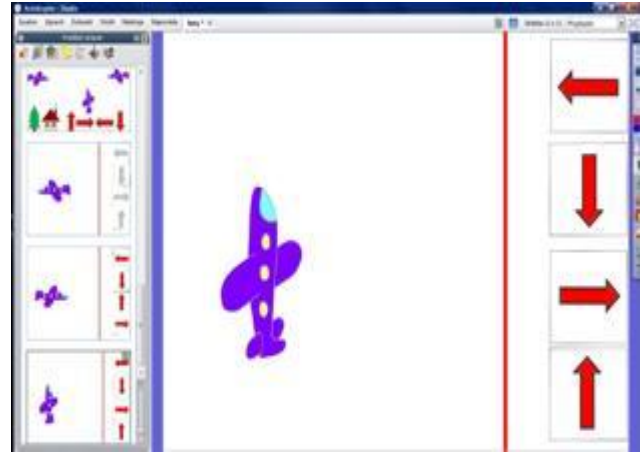
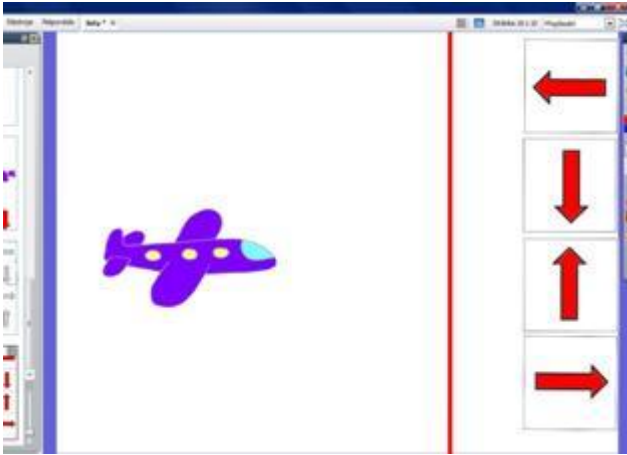
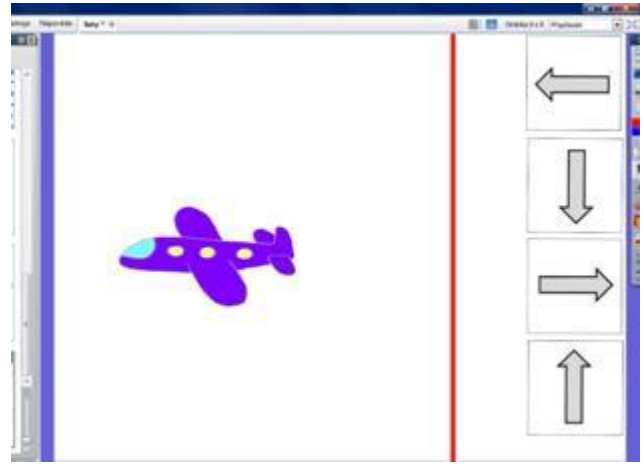
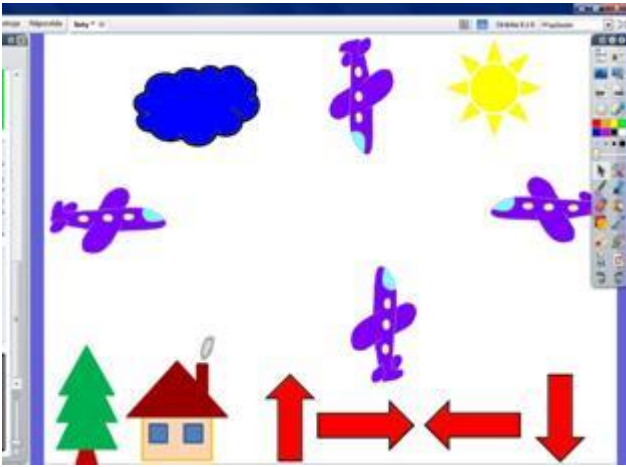
Zdroj: vlastná tvorba

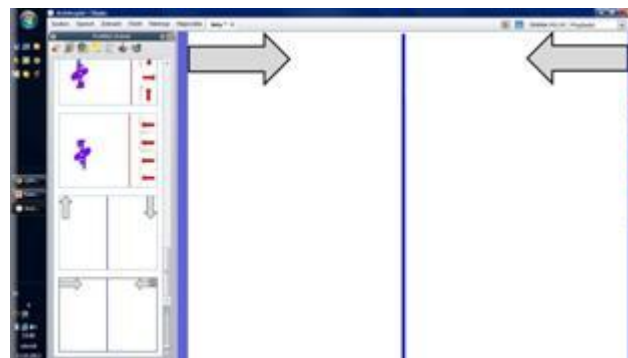
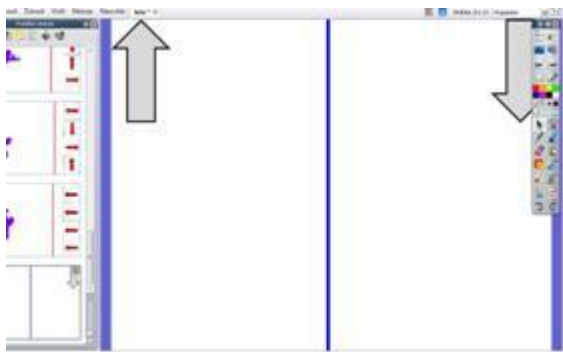
Príloha 4 Edukačná aktivita 3: Muchotrávky



Zdroj: vlastná tvorba

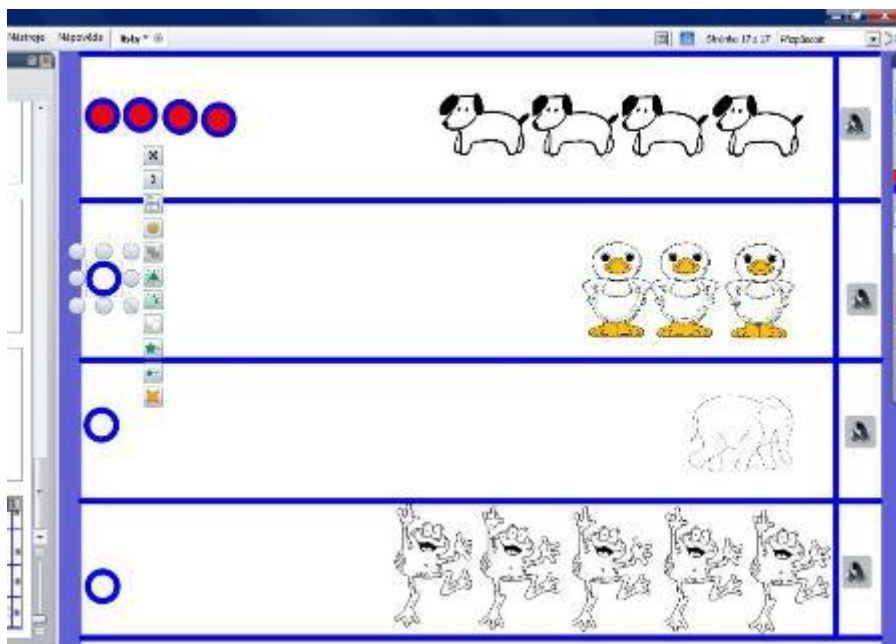
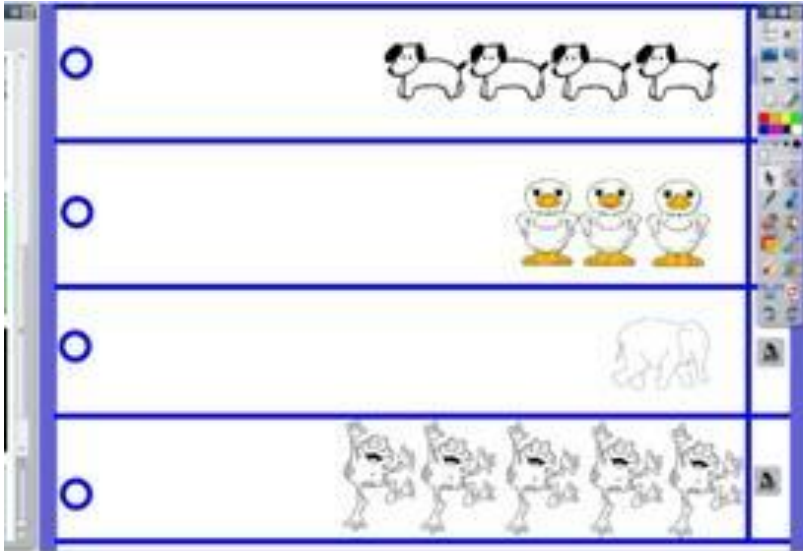
Príloha 5, Edukačná aktivita 4: Kam letí lietadlo





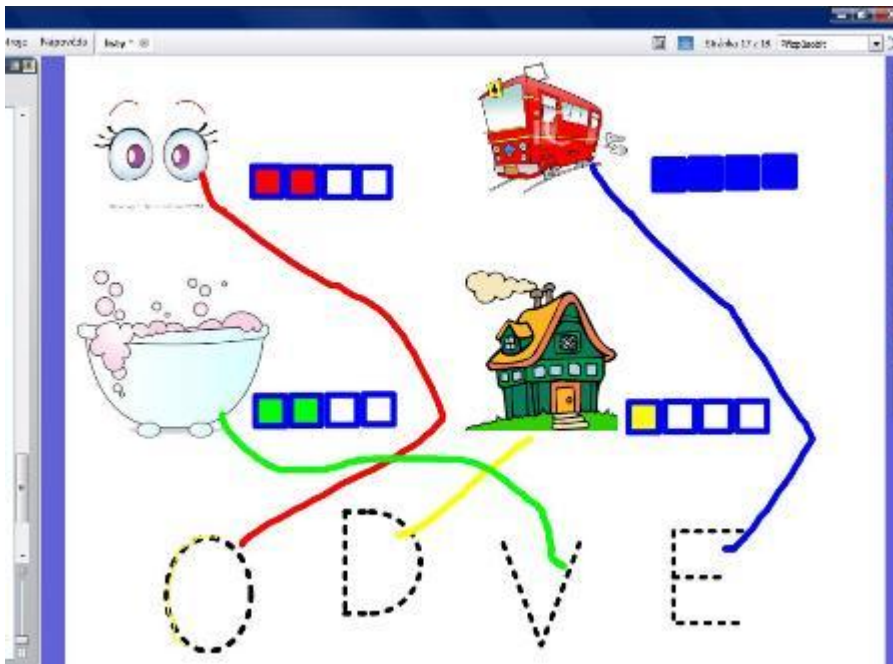
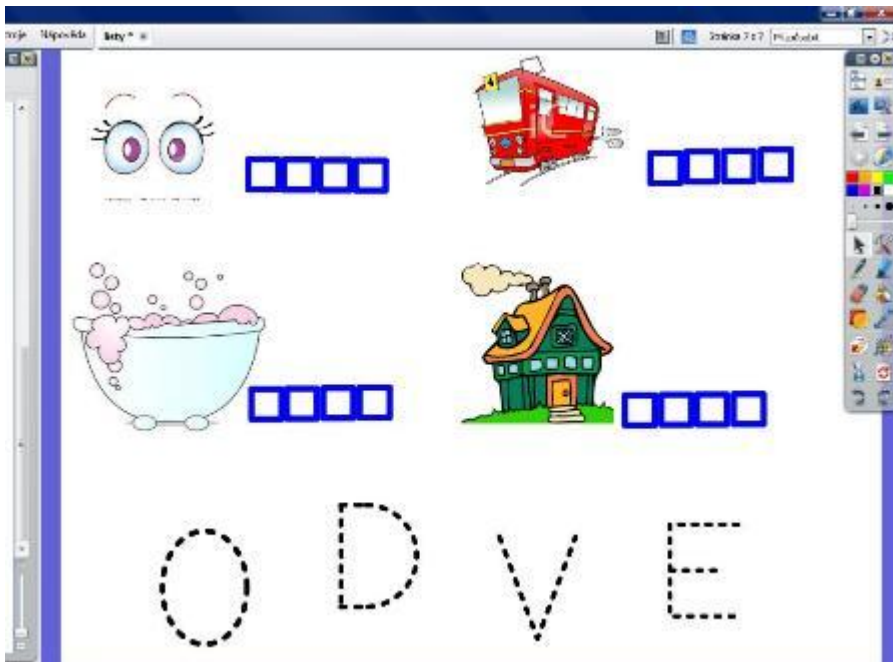
Zdroj: <http://dum.rvp.cz/index.html>

Príloha 6 Edukačná aktivita 5: Kamaráti zvieratká



Zdroj: vlastná tvorba

Príloha 7 Edukačná aktivita 6: Veselé obrázky



Zdroj: vlastná tvorba

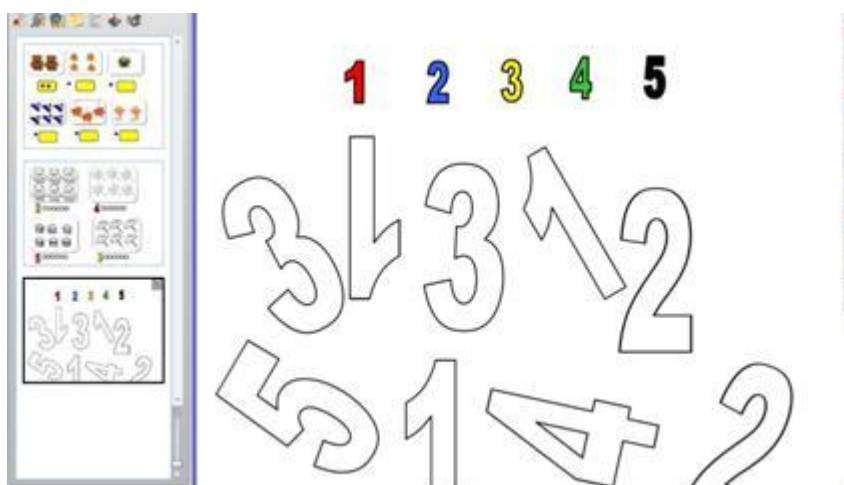
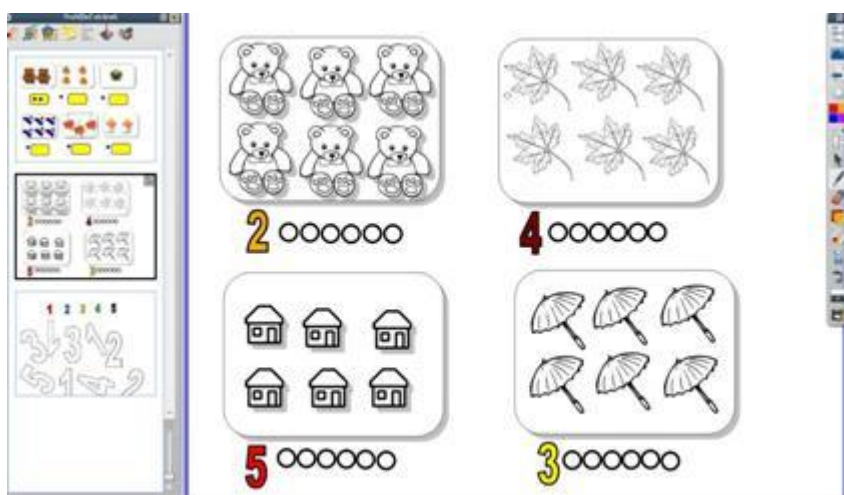
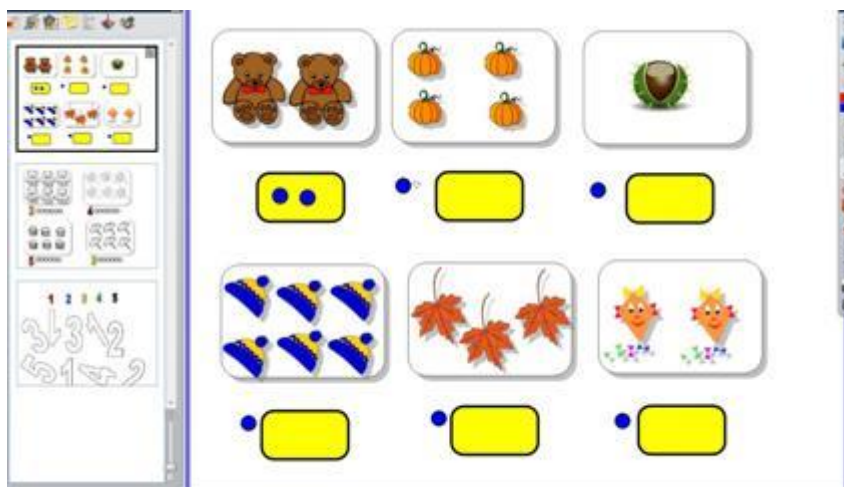
Príloha 8 Edukačná aktivita 7: Dopraváčik





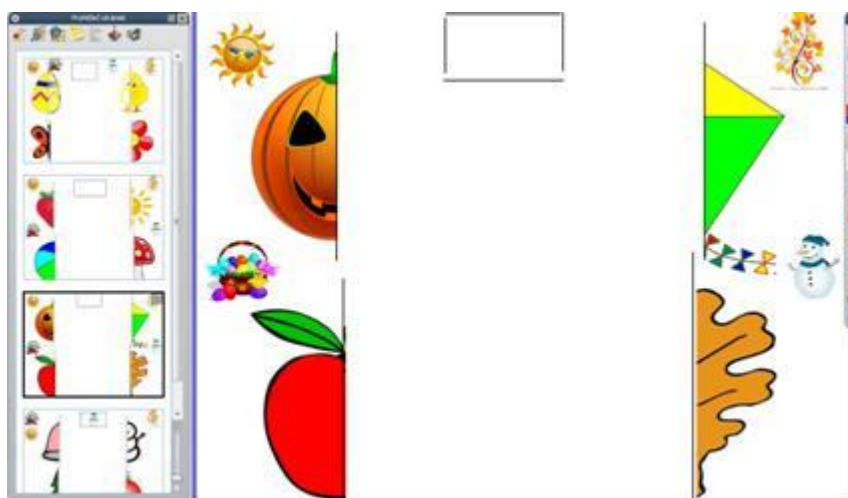
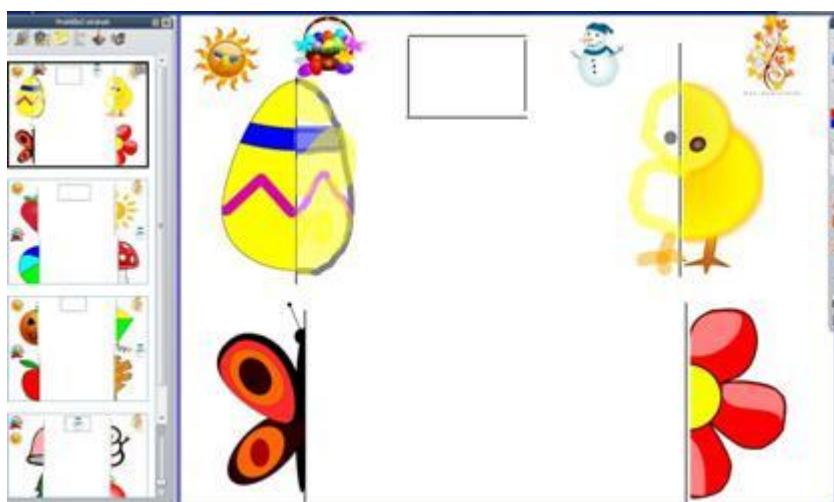
Zdroj: <http://dum.rvp.cz/index.html>

Príloha 9, Edukačná aktivita 8: Malý počtári



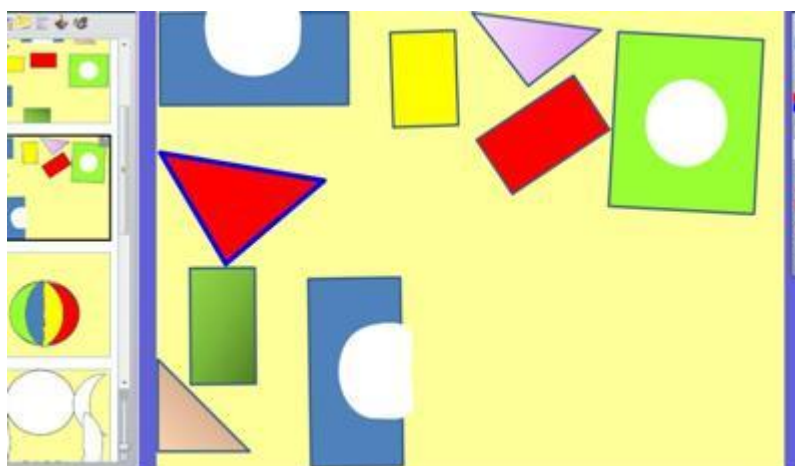
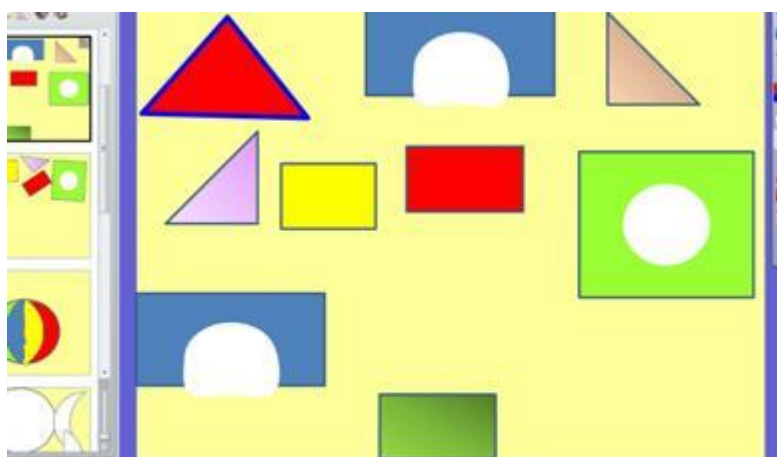
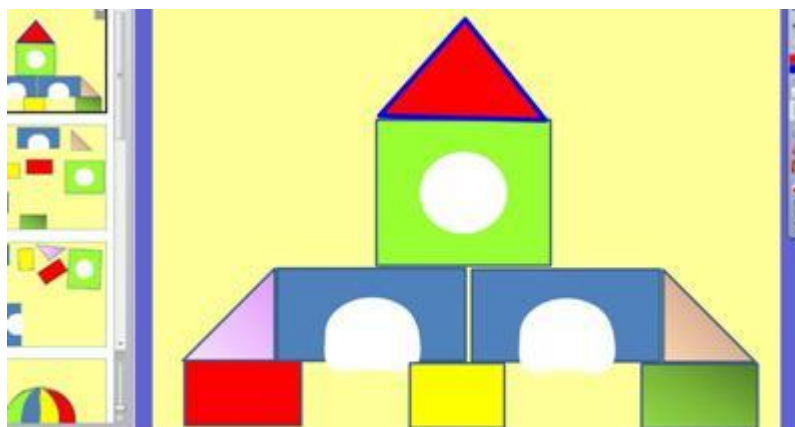
Zdroj: vlastná tvorba

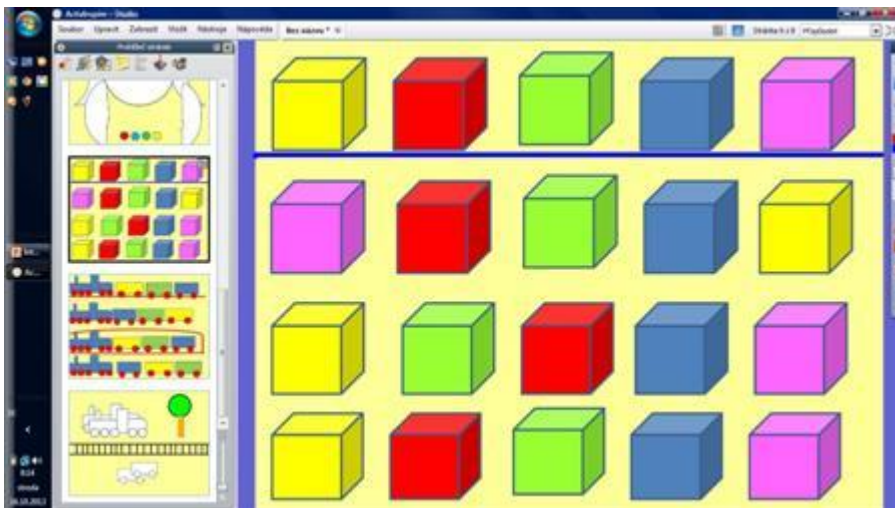
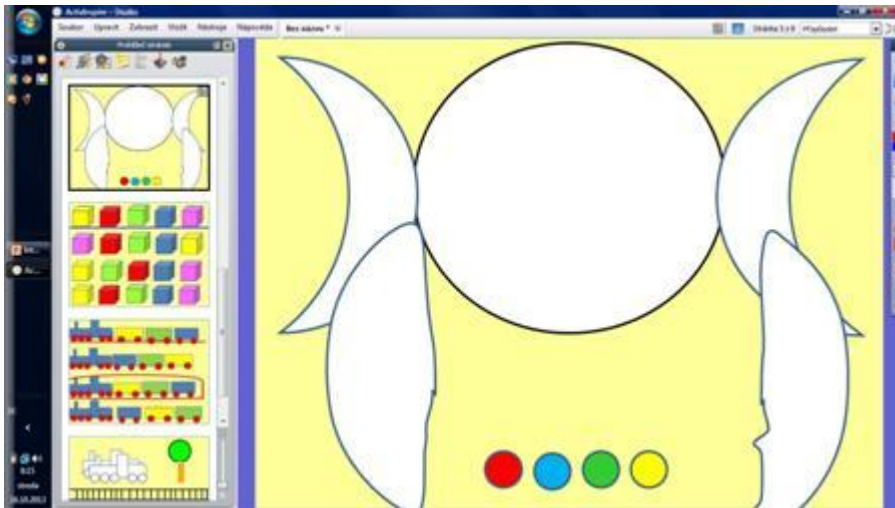
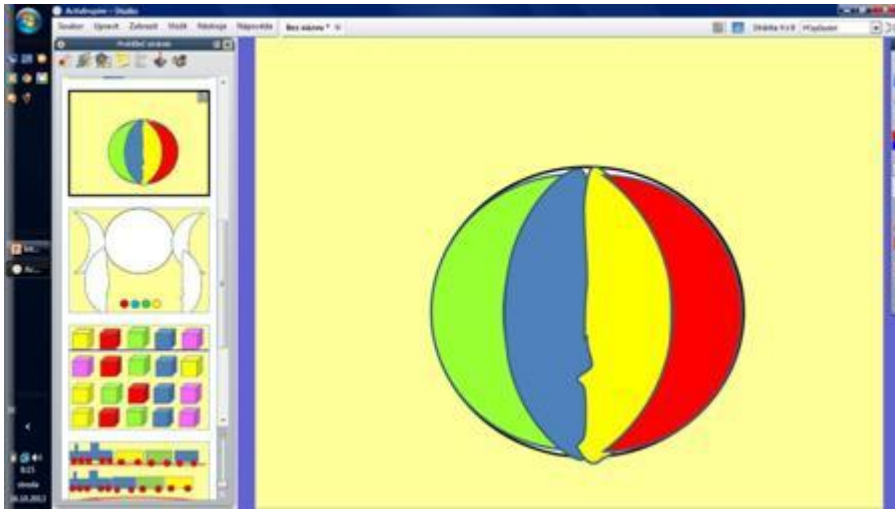
Príloha 10, Edukačná aktivita 9: Vpravo, vľavo

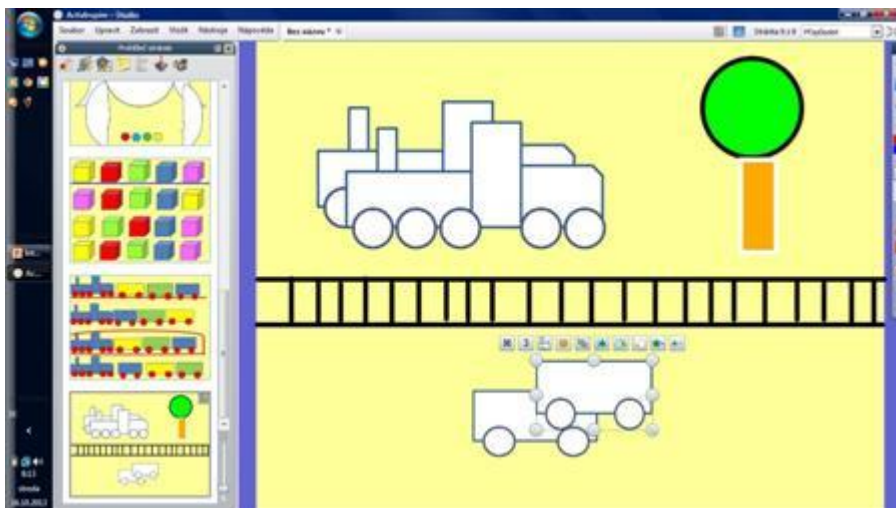
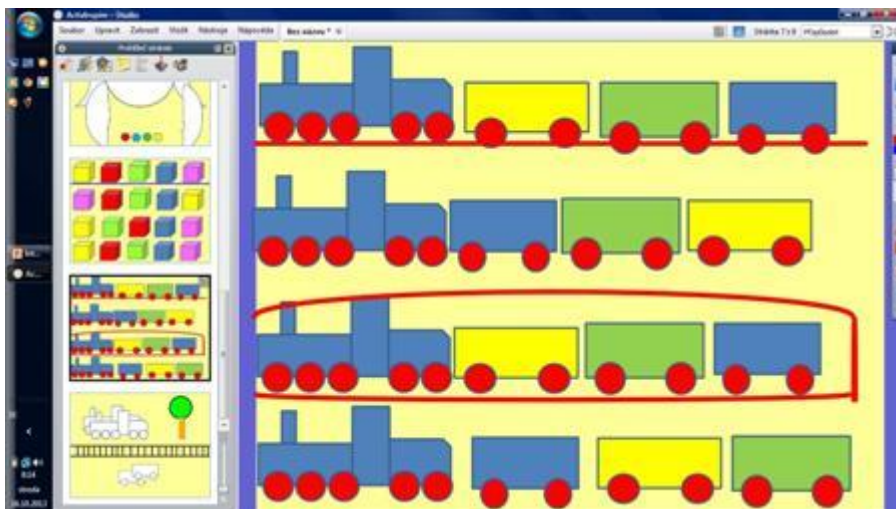


Zdroj: vlastná tvorba, <http://dum.rvp.cz/index.html>

Príloha 11 Edukačná aktivita 10: Farebný svet







Zdroj: vlastní tvorba: <http://dum.rvp.cz/index.html>