



**mpc**  
METODICKO-PEDAGOGICKÉ CENTRUM



**Európska únia**  
Európsky sociálny fond

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

Elena Maninová

# **Inovácie v ŠKD - Hráme sa a učíme s programom Kartičky**

Osvedčená pedagogická skúsenosť edukačnej praxe

Bratislava  
2014

**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:** Inovácie v ŠKD - Hráme sa a učíme s programom Kartičky

**Rok vytvorenia OPS/OSO:** 2014  
VII. kolo výzvy

**Odborné stanovisko vypracoval:** PaedDr. Petra Višňovská

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), tematické oblasti výchovy, informačno-komunikačné technológie (IKT), aplikačný program Kartičky, dieťa, inovatívne metódy, hra, didaktická hra (DH), učenie, interaktívne cvičenie, počítač.

## **Anotácia**

Cieľom tejto OPS bolo metodicky popísať v praxi overené uplatňovanie nových progresívnych metód a foriem práce vo výchovno-vzdelávacej činnosti v ŠKD, ktoré boli vytvorené v programe Kartičkové aktivity. Je to aplikácia pre vytváranie interaktívnych cvičení vo viacerých typoch. Vďaka inovatívnym metódam, ktoré sú opísané v tejto OPS, deti prejavujú zvýšenie záujmu o získavanie nových vedomostí a pracujú s radosťou. Edukačné materiály som 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 INOVÁCIE V ŠKD - HRÁME SA A UČÍME S PROGRAMOM KARTIČKY .....	7
1.1 Kontext a rámec .....	7
1.2 Špecifikácie cieľovej skupiny.....	7
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 IKT vo výchove mimo vyučovania.....	13
2.4 Interaktívne edukačné aktivity.....	13
2.5 Program Kartičky.....	14
ZÁVER .....	37
Zoznam bibliografických zdrojov.....	38
Zoznam príloh .....	40

## ÚVOD

Dnešné deti si už nevedia svoj život predstaviť bez využívania informačno-komunikačných technológií. Častokrát sú pri práci s IKT zručnejšie ako dospelí, čiže ich rodičia, či pedagógovia. Aj toto je jedným z dôvodov, aby modernizácia výchovno – vzdelávacieho procesu prebiehala nielen na vyučovaní v škole ale i v čase mimo vyučovania v školských kluboch detí. Úlohou pedagógov je držať krok s mladou generáciou a prejavovať snahu o vzdelávanie v tejto oblasti, či už samostatne alebo prostredníctvom rôznych typov vzdelávaní. Školské kluby detí sú v Slovenskej republike súčasťou základných škôl. V dnešnej digitálnej dobe disponuje každá základná škola minimálne 1 počítačovou učebňou, v ktorej sa nachádza množstvo počítačov, tiež vlastní zvyčajne niekoľko interaktívnych tabúl /podľa štatistík sú 2- 3 interaktívne tabule/. Aktivity, ktoré popisujem v tejto práci prebiehali v popoludňajších hodinách, keď už priestory počítačových učební neboli využívané, takže sme s deťmi mali do nich voľný prístup. Je len na pedagógoch, vychovávateľoch, či budú mať záujem spestriť deťom pobyt v školskom klube prostredníctvom inovatívnych prvkov, teda využívaním informačno-komunikačných technológií.

Témou mojej OPS-ky je opis uplatňovania nových progresívnych metód a foriem práce vo výchovno-vzdelávacej činnosti, konkrétne pri práci s deťmi s Programom Kartičkové aktivity, zjednodušene Kartičky. Program Kartičky je aplikácia pre vytváranie interaktívnych cvičení vo viacerých typoch, pričom na spätnú väzbu, čiže vyhodnotenie, využíva textové, zvukové i obrázkové efekty. Opis aktivít v tejto OPS teda nedáva návod pre pedagógov ako pripraviť jednotlivé interaktívne cvičenia, ale ako sa s deťmi zahrať a nenásilnou, pútavou formou zopakovať učivo i vedomosti nadobudnuté na vyučovaní, už s hotovými autorskými materiálmi. Tieto materiály si každý môže vopred pripraviť stiahnutím do PC alebo USB kľúča, čo nie je časovo náročná činnosť, nakoľko existujú rôzne učiteľské stránky určené na zdieľanie rôznorodých edukačných materiálov, ktoré učitelia či vychovávateľa dobre poznajú z každodennej praxe. Na týchto stránkach sa tiež nachádza obrovské množstvo už hotových edukačných materiálov vyrobených v programe Kartičkové aktivity. Tiež je to i moja autorská stránka <http://e-lienkakarticky.wbl.sk/>, na ktorú som umiestnila aktivity, ktoré som už realizovala s deťmi počas rôznych činností v ŠKD, teda aj všetky aktivity opísané v tejto OPS. Interaktívna tabuľa je len výhodou, teda nie podmienkou, pri práci s opísanými edukačnými aktivitami, na čo som upozornila v jednotlivých metodikách.

Cieľom OPS je ponúknuť námety na prácu s modernými technológiami i v čase mimo vyučovania. Ide tu o snahu pomôcť deťom prekonať nezaujímavé 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. To, že je to správna cesta v mojej pedagogickej praxi ma utvrdzuje pozitívna spätná väzba od detí a spokojnosť rodičov.

Práca s interaktívnymi cvičeniami môže byť súčasťou celoročných plánov nielen v ŠKD ale i vo všetkých ostatných zariadeniach, v ktorých prebieha výchova mimo vyučovania. Zo skúsenosti viem, že aktivity vyrobené v programe Kartičkové aktivity vo veľkej miere využívajú i učitelia na vyučovaní v škole, hlavne na 1. stupni s veľkým úspechom. Starší žiaci majú radšej prácu s inými aplikačnými programami, v ktorých majú spätnú väzbu

už počas riešenia zadanej úlohy, napríklad percentuálnou úspešnosťou. Ku všetkým interaktívnym cvičeniam si môže učiteľ alebo vychovávateľ pripraviť doplnkové, motivačné aktivity. V tomto prípade záleží už len na tvorivosti jednotlivca.

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.

# 1 OPIS OPS INOVÁCIE V ŠKD - HRÁME SA A UČÍME S PROGRAMOM KARTIČKY

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, záleží len na kreativite a snahe pedagóga vnieť 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. Kvôli doplneniu a utvrdeniu vedomostí sú k niektorým aktivitám vypracované pracovné listy.

## 1.1 Kontext a rámec

OPS „Inovácie v ŠKD - Hráme sa a učíme s programom Kartičky“ 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 rôznych aplikačných programoch, 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 tejto téme jednoduchý aplikačný softvér Kartičkové aktivity, zjednodušene Kartičky <http://edi.fmph.uniba.sk/~tomcsanyi/Karticky/> a prístup na internetový prehliadač /nie je podmienkou, aktivity sa môžu pripraviť vopred uložením na CD alebo USB kľúč/. 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, prírodovedy, výtvarnej výchovy ako aj informatickej výchovy vo vyučovacom procese. Dnes už takmer všetky školy disponujú novými IKT, 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:**

- prírodovedno-environmentálna,
- telovýchovná, zdravotná a športová,
- esteticko-výchovná,
- vzdelávacia,
- spoločensko-vedná.

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

**Tematický celok vo VVOV:**

- Techniky učenia, ako sa učiť, rozvíjanie vedomostí, čítanie textu, precvičovanie učiva,
- Práca s IKT, čítanie s porozumením, sebvzdelávanie,
- Rozvíjanie slovnej zásoby, zmyslové hry, hádanky, doplňovačky, didaktické hry,

**Tematický celok v EVOV:**

- Knižka je môj kamarát,
- Netradičné výtvarné techniky,

**Tematický celok v SVOV:**

- Ľudské práva, práca s PC,

**Tematický celok v PEOV:**

- Svet okolo nás, živá a neživá príroda.

**Tematický celok v TVOV - dopravná:**

- Bezpečná cesta pre mňa

**1.3 Hlavný cieľ a čiastkové ciele:**

**Hlavným cieľom je:**

- prostredníctvom práce s PC, konkrétne s programom Kartičky zvýšiť záujem detí o edukačné aktivity
- atraktívnou formou vnútorne motivovať deti k tvorivej aktivite pri získavaní nových vedomostí v čase mimo vyučovania,,
- utvrdzovať a rozvíjať získané vedomosti z vyučovania,
- rozvoj kritického myslenia, rozhodovanie,
- viesť k samostatnosti pri riešení úloh, rozvoj algoritmického myslenia pri práci s i-cvičeniami,
- rozvíjať kľúčové kompetencie u detí,
- rozvoj zručností 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 medzil'udských 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,
- 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 autority 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 vedomé 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 [ 5 ].

## **2 PODROBNÝ OPIS OPS INOVÁCIE V ŠKD - HRÁME SA A UČÍME S PROGRAMOM KARTIČKY**

Počas výchovno-vzdelávacej činnosti v ŠKD vo veľkej miere vediem zverené deti k utvrdzovaniu starých a získavaniu nových vedomostí prostredníctvom IKT, 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. Využívanie IKT ako inovatívneho prvku v edukačnom procese vo výchove mimo vyučovania, je v dnešnej modernej dobe priam nevyhnutné i napriek časovej náročnosti pri výrobe interaktívnych cvičení.

### **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 konzumentom informácií. Inovatívny, aktivizujúcimi metódami, hrou, nenáročnou formou, môžu deti ľahšie pochopiť postupy pri získavaní nových a utvrdzovaní už získaných vedomostí zodpovedajúcim ich individuálnym osobnostným možnostiam. Ako pedagóg sa rada zapájam zavádzaním inovácií do praxe, pomocou získaných osobných poznatkov, teda výrobou svojich edukačných materiálov a týmto sa snažím zvyšovať kvalitu výchovy a vzdelávania. V práci som sa zamerala na utvrdzovanie a získavanie vedomostí, tiež uplatňovanie poznávacích procesov a vlastností, ako sú vnímanie, pozorovanie, predstavivosť, logické myslenie.

### **Opis pozorovateľných alebo skrytých príčin**

Počas riešenia interaktívnych 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 „Inovácie v ŠKD - Hráme sa a učíme s programom Kartičky“ bolo vnieť 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 Kartičky + interaktívne cvičenia,
- 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 a
- 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 dopĺňovať 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 vytváraní postojov a hodnôt [ 4 ].

## **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 obsahujú ďalšie oblasti výchovy najmä: rozumovú, mravnú, ekologickú, dopravnú a výchovu k rodičovstvu [ 7 ].

## **2.4 IKT vo výchove mimo vyučovania**

Pedagogické stratégie v rôznych oblastiach výchovy sa vo veľkej miere dajú uskutočniť prostredníctvom informačno-komunikačných technológií. V rámci práce s počítačom 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 interaktívnych cvičení, pretože pre deti je aktivita touto formou činnosti veľmi atraktívna. Môžu pracovať jednotlivo i v skupinách podľa zadania v cvičení. Náplň činností v rôznych tematických oblastiach výchovy je zrazu podaná v inej rovine, dieťa si ju osvojuje s väčším záujmom a nadšene pracuje s tým, čo predtým považovalo len za povinnosť. Využitím programov na výrobu rôznych autorských cvičení, ktorých téma môže byť určená 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 prekonať nezáujem o utvrdzovanie nadobudnutých alebo získavanie nových vedomostí.

## **2.5 Interaktívne edukačné aktivity**

Ak spojíme učenie s hrou, vytvárame edukačnú aktivitu, ktorá je najdôležitejším doplnkom základných edukačných metód. Učivo sa má opakovať formou hier pravidelne. Prax ukazuje, že tieto aktivity sú činnosti, do ktorých sa deti veľmi radi zapájajú. 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, Kartičky a ďalšie. 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 s i-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, prehĺbuje 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. 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.

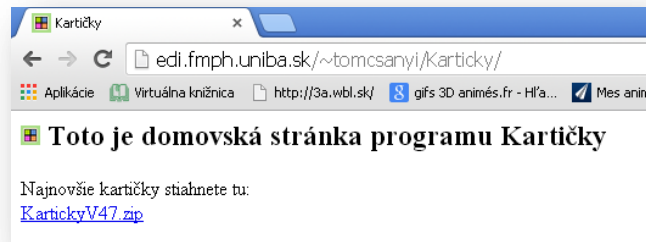
## 2.5 Program Kartičky

### Kartičky – Kartičkové aktivity

Je zaujímavé riešiť pripravené aktivity, ale učiteľ potrebuje vytvoriť a navrhnúť aj iné, podobné aktivity, na rozvoj schopností žiakov riešiť problémy. Na to sme pripravili program Kartičkové aktivity (skrátene Kartičky). Samotné prostredie nemá pevne danú jednu hádanku či aktivitu, ale umožňuje učiteľovi vytvoriť vlastné aktivity - problémy, ktoré potom môže predložiť svojim žiakom na riešenie. Žiak v nich môže zostavenú úlohu riešiť prenášaním kartičiek s textom alebo obrázkami na vopred určené miesta. Program vyhodnotí správnosť riešenia. Takto pripravené úlohy môžu byť napr. určené na podporu obrázkových alebo slovných popisov algoritmov, pričom dôraz sa kladie na určenie správnej postupnosti v rámci algoritmu. V prostredí však môžeme vytvoriť aj iné typy úloh [ 2 ].

autor programu **RnDr. Peter Tomcsányi PhD** [ 6 ].

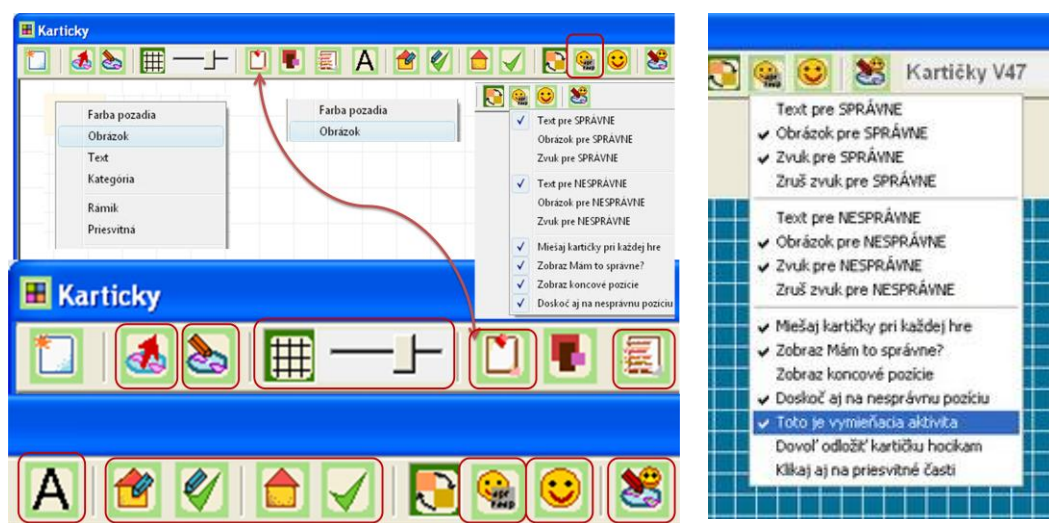
Zatiaľ ide o funkčný prototyp autorského prostredia pre vytváranie interaktívnych aktivít. Kartičky sú nekomerčný softvér, ktorý je naďalej vo vývoji. Vďaka jeho jednoduchým vlastnostiam sa rozšíril do praxe pedagógov natoľko, že na českých i slovenských webových stránkach určených na zdieľanie materiálov učiteľmi nájdeme aktivity vytvorené v tomto prostredí. Prostredie sa v praxi používa aj na vytváranie interaktívnych úloh súťaže iBobor. V tomto programe sa dajú vyrobiť interaktívne cvičenia vo viacerých typoch, s využitím textových, zvukových i obrázkových efektov počas spätnej väzby. Tento edukačný softvér v najnovšej bezplatnej verzii je možné stiahnuť na webovej adrese <http://edi.fmph.uniba.sk/~tomcsanyi/Karticky/> [ 3 ].



Obrázok 1 Domovská stránka programu Kartičky

Prameň: vlastný návrh

Stiahnutie programu je veľmi jednoduché. Kliknutím na modrý odkaz (Obrázok 1) sa program uloží do počítača do priečinka preberania. Následne ho rozbalíme prostredníctvom programu WinRAR alebo ZIP na pracovnú plochu. Celý tento úkon zaberie len zopár minút. Zvládnu to aj 9 až 10 – ročné deti. Program má široké možnosti výroby edukačných materiálov (Obrázok 1a). Ovládanie programu je jednoduché, intuitívne, môžu sa ňom pripraviť rôznorodé interaktívne cvičenia. Sú to napríklad aktivity zoraďovacie, priraďovacie, doplňovacie, klikacie kategorizačné a vymieňacie, ktoré sú pripravené na rozvoj schopností detí riešiť problémy. Návod na prácu s programom je súčasťou zozipovaného priečinka, ktorý si stiahnete z internetu. Nakoľko pri vkladaní kartičkových cvičení na moju stránku na internet /doména wbl.sk/ vznikol problém vložiť vyrobené cvičenie na stránku, všetky cvičenia som samostatne zozipovala. Pokiaľ pedagóg využíva zozipované materiály od iných autorov z internetu, je nutné mať v PC nainštalovaný softvér WinRAR, ktorým si následne tieto edukačné materiály rozbalí do PC. Na niektorých učiteľských stránkach sú vložené nezozipované cvičenia s koncovkou *exe*, čo je prípona názvu počítačového súboru, ktorá označuje spustiteľný súbor - počítačový program. Po kliknutí na ikonku stiahnutého cvičenia, korytnačku, treba vybrať tlačidlo *spustiť*. Pri týchto typoch úloh nejde o známkovanie, ale o precvičovanie schopností detí riešiť problémy, logicky uvažovať samostatne alebo vedieť spolupracovať vo dvojici.



Obrázok 1a Kartičkové aktivity, pracovné prostredie programu

Prameň: vlastný návrh

V programe Kartičky sú vytvorené všetky i-cvičenia opísané v tejto OPS. Pozadia do interaktívnych cvičení vyrábam sama v grafických programoch, niektoré cliparty a obrázky do pozadí čerpám z rôznych stránok [ 17, 18, 19 ]. Didaktické hry, ktoré popisujem v jednotlivých aktivitách som si upravila praxou pre svoje potreby, inšpiráciu som našla v práci J. Sabola Príprava na vyučovanie v školskom klube detí [ 1 ]. Inšpiráciu pri koncipovaní pracovných listov čerpám zo starých detských časopisov ako sú Slniečko, Vrabček alebo po dohovore s p. učiteľkou vyrobím cvičenie na utvrdenie učiva, s ktorým majú deti väčšie problémy. Obsahom niektorých cvičení sú moje vlastné nápady. Výsledné cvičenie je vždy prispôbené pre potreby mojich detí.

## Číselné rady do 10 – metodika

Tabuľka 1 Návrh metodiky – Číselné rady do 10

<b>TOV</b>		Vzdelávacia oblasť výchovy
<b>Druh činnosti</b>		Pravidelná aktivita podľa výchovného programu.
<b>Veková kategória</b>		6 – 8 rokov
<b>Obsahový štandard</b>		Precvičovanie učiva.
<b>Výkonový štandard</b>		Aplikovať poznatky získané v škole.
<b>Čiastkové ciele</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>– rozvíjať efektívne spôsoby učenia sa,</li> <li>– rozvíjať samostatnosť pri riešení úloh,</li> <li>– rozvíjať zručnosti pri práci s IKT.</li> </ul>
<b>Stratégie VVČ</b>	Metódy	<ul style="list-style-type: none"> <li>– slovná – rozhovor, vysvetlenie, čítanie, reflexia,</li> <li>– aktivizujúca – DH, i-cvičenie,</li> <li>– praktická – práca s PC, práca s i-tabuľou.</li> </ul>
	Formy	<ul style="list-style-type: none"> <li>– spolupráca pri DH,</li> <li>– samostatná práca s PC, príp. práca vo dvojici,</li> <li>– spoločná práca na interaktívnej tabuli (podľa vybavenosti školy IKT).</li> </ul>
	Prostriedky	<ul style="list-style-type: none"> <li>– počítač, dataprojektor,</li> <li>– plastové kartičky s číslami od 0 po 10,</li> <li>– i-pero(nie je podmienkou),</li> <li>– i-tabuľa(nie je podmienkou),</li> <li>– i-cvičenie v PC, dá sa stiahnuť z internetu, <a href="http://e-lienkakarticky.wbl.sk/ciselne_rady_do_10.rar">http://e-lienkakarticky.wbl.sk/ciselne_rady_do_10.rar</a>.</li> </ul>
<b>Rozvíjaná kompetencia</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>– učiť sa učiť,</li> <li>– komunikačná,</li> <li>– sociálna,</li> <li>– pracovná,</li> <li>– kultúrna,</li> <li>– občianska,</li> <li>– k riešeniu problémov.</li> </ul>
<b>Organizácia prostredia</b>		Počítačová učebňa, trieda.



<b>Metodický postup</b>	<i>Motivácia:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– DH Vláčik,</li> <li>– vysvetlenie pravidiel, postupu hry, hra,</li> <li>– po aktivite s DH, pochvala, vyhlásenie víťazov (15 minút).</li> </ul>
	<i>Hlavná časť:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– každý pracuje vo dvojici,</li> <li>– oboznámenie s úlohou v cvičení, správne určiť číselné rady do 10, práca podľa zadania,</li> <li>– kontrola správnosti riešenia,</li> <li>– podľa možnosti pre zopakovanie frontálna práca na i-tabuli s rozšírením o jednoduchú úlohu, „Hneď pred, hneď za“, obmena môže byť „O jedno viac, o jedno menej“ (35 minút).</li> </ul>
	<i>Záver:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– reflexia na aktivitu,</li> <li>– záverečné vyhodnotenie riešenia, povzbudenie, pochvala (5 minút).</li> </ul>
<b>Výchovno-vzdelávací výstup</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>– vie spolupracovať v skupine, vie komunikovať,</li> <li>– rozhodne o správnom zaradení čísla,</li> <li>– vie samostatne pracovať,</li> <li>– vie vyriešiť určenú úlohu,</li> <li>– vie používať počítač.</li> </ul>
<b>Odporúčania</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>– pri oboznámení s úlohou v cvičení je dôležité deťom pripomenúť, že toto je vymieňacia aktivita, teda, ak jedno číslo premiestnia, skočí miesto neho ďalšie, až do správneho vyriešenia zadania.</li> </ul>
<b>Riziká</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>– technické zlyhanie IKT,</li> <li>– slabá IKT zručnosť pedagóga.</li> </ul>
<b>Medzipredmetové vzťahy</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>– príprava na vyučovanie – matematika.</li> </ul>
<b>Trvanie</b>		55 minút

Prameň: vlastný návrh



Obrázok 2: Čís. r. do 10 – spr. odpoveď



Obrázok 3: Čís. r. do 10 – nespr. odpoveď

Prameň: vlastný návrh

V matematickej aktivite didaktickej hry Vláčik si deti precvičili svoju pohotovosť, predstavivosť a zmysel pre orientáciu. Na tóny hudby sa pohybovali po triede, pričom každé malo v ruke 1 plastové číslo od 0 po 6, tie sú v 4 farebných variantách. Ich úlohou

bolo sa správne zoradiť od najväčšieho po najmenšie alebo naopak, podľa zadania, pričom bolo treba správne nasadnúť aj do vagónika jednej farby – modrý, červený, zelený, žltý. Zmyslom hry je pochopiť usporiadanie číselných radov. Číselným radom do 10 je venované aj i-cvičenie. Deti je dôležité upozorniť na typ aktivity. Je to vymieňacia hra pričom priama spätná väzba funguje počas riešenia cvičenia zvukovým i animovaným efektom, správne ( Obrázok 2), nesprávne ( Obrázok 3). Podľa možnosti a podľa potreby je vhodné zopakovať učivo i frontálne na i-tabuli s rozšírením o jednoduchú úlohu, pri ktorej deti určujú suseda doplneného čísla, tzv. „Hneď pred, hneď za“, obmena môže byť „O jedno viac, o jedno menej“. Tieto aktivity majú deti veľmi rady, matematika je u nich zatiaľ veľmi obľúbená. Pokiaľ sa učenie spája s pohybom a hrou vždy sa do aktivít s nadšením zapájali. Ja som spojila do dvojíc deti s rôznym levelom chápania matematických operácií. Dvojica ak chcela byť úspešná, musela spolupracovať, deti sa pri vymieňaní čísel museli striedať. Prebiehalo tzv. kamarátske učenie.

### Čarovné štvorce – metodika

Tabuľka 2 Návrh metodiky – Čarovné štvorce

<b>TOV</b>		Vzdelávacia oblasť výchovy
<b>Druh činnosti</b>		Pravidelná aktivita podľa výchovného programu.
<b>Veková kategória</b>		7 – 9 rokov
<b>Obsahový štandard</b>		Riešenie hádaniek, hlavolamov, dopĺňovačiek.
<b>Výkonový štandard</b>		Upevňovať učivo zábavnou formou, rozvíjať matematické predstavy.
<b>Čiastkové ciele</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>– rozvíjať efektívne spôsoby učenia sa,</li> <li>– rozvíjať zručnosti pri práci s IKT.</li> </ul>
<b>Stratégie výchovno-vzdelávacej činnosti</b>	Metódy	<ul style="list-style-type: none"> <li>– slovná – vysvetlenie, rozhovor,</li> <li>– aktivizujúca – DH, i-cvičenie,</li> <li>– praktická – práca s PC, práca s i-tabuľou.</li> </ul>
	Formy	<ul style="list-style-type: none"> <li>– samostatná práca alebo práca vo dvojici,</li> <li>– spoločná práca na interaktívnej tabuli (podľa vybavenosti školy IKT).</li> </ul>
	Prostriedky	<ul style="list-style-type: none"> <li>– plastové kartičky s číslami od 0 po 9,</li> <li>– počítač pre dvojicu,</li> <li>– dataprojektor,</li> <li>– i-pero(nie je podmienkou),</li> <li>– i-tabuľa(nie je podmienkou),</li> <li>– i-cvičenie v PC, dá sa stiahnuť z internetu,</li> <li>– <a href="http://e-lienkakarticky.wbl.sk/carovne_stvorce.rar">http://e-lienkakarticky.wbl.sk/carovne_stvorce.rar</a> .</li> </ul>
<b>Rozvíjaná kompetencia</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>– učiť sa učiť,</li> <li>– komunikačná,</li> <li>– sociálna,</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>– pracovná,</li> <li>– kultúrna,</li> <li>– občianska,</li> <li>– k riešeniu problémov.</li> </ul>
<b>Organizácia prostredia</b>		Počítačová učebňa, trieda.
<b>Metodický postup</b>	<i>Motivácia:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– <b>DH Číslo domu,</b></li> <li>– vysvetlenie pravidiel, postupu hry,</li> <li>– po aktivite s DH, pochvala, vyhlásenie víťazov (15 minút).</li> </ul>
	<i>Hlavná časť:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– oboznámenie s úlohou v cvičení,</li> <li>– práca vo dvojici,</li> <li>– úlohou detí je správne spočítať čísla v riadkoch i v stĺpcoch kliknutím na klikacie kartičky,</li> <li>– kontrola správnosti riešenia</li> <li>– podľa možnosti pre utvrdenie frontálna práca na i-tabuli (25 minút).</li> </ul>
	<i>Záver:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– celkové vyhodnotenie ,</li> <li>– reflexia(5 minút).</li> </ul>
<b>Výchovno-vzdelávací výstup</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>– vie používať počítač,</li> <li>– spolupracuje pri riešení úlohy,</li> <li>– vie vyriešiť určenú úlohu,</li> <li>– vie spolupracovať v skupine, vie komunikovať.</li> </ul>
<b>Odporúčania</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>– pri oboznámení s úlohou v cvičení je dôležité deťom pripomenúť, že toto je klikacia aktivita, teda výsledok sa určuje klikaním na čísla,</li> <li>– dobre je vytvoriť dvojice, silnejší – slabší, teda pomôcť slabším deťom byť úspešnými.</li> </ul>
<b>Riziká</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>– technické zlyhanie IKT,</li> <li>– slabá IKT zručnosť pedagóga.</li> </ul>
<b>Medzipredmetové vzťahy</b>		– príprava na vyučovanie – matematika.
<b>Trvanie</b>		45 minút

Prameň: vlastný návrh



Obrázok 4: Zázračné štvorce – nesprávne



Obrázok 5: Zázračné štvorce – správne  
Prameň: vlastný návrh

Počas motivácie nasledujúcej aktivity sme sa zahrali didaktickú hru Číslo domu. Deti sedeli v laviciach a každé malo v ruke 1 plastové číslo od 0 po 9, tie boli v 4 farebných variantách. Na pokyn sa deti správne zoradili podľa určeného čísla domu, v ktorom každé číslo muselo byť inej farby – modré, červené, zelené, žlté, teda číslo domu muselo byť rôznofarebné. Napríklad č. domu 1234: 1 – červená, 2 – zelená, 3 – žltá, 4 – modrá. Tu je dôležitá spolupráca, pretože túto hru vyhrali tie deti, ktoré sa zoradili čo najtichšie v najkratšom časovom limite. Po vyhodnotení víťazov deti pracovali s čarovnou úlohou, v ktorej museli správne spočítať čísla v riadkoch i v stĺpcoch kliknutím na klikacie kartičky /biele čísla/, ktorých výsledok sa vždy rovná číslu na eskimáckom dome. Kontrola správnosti riešenia nastala po vyriešení, a to priamou spätnou väzbou zvukovým i animovaným efektom, nesprávne (Obrázok 4), správne (Obrázok 5). Táto aktivita deti motivovala k tvorivosti, po vyhodnotení a reflexii si začali medzi sebou vymýšľať nové zadania úlohy v čarovných štvorcoch na papier.

### Geometrické tvary - metodika

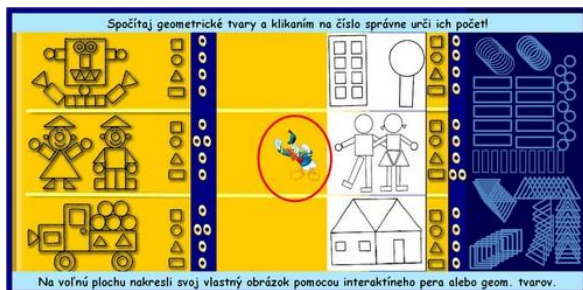
Tabuľka 3 Návrh metodiky – Geometrické tvary

<b>TOV</b>		Vzdelávacia oblasť výchovy
<b>Druh činnosti</b>		Pravidelná aktivita podľa výchovného programu.
<b>Veková kategória</b>		8 – 9 rokov
<b>Obsahový štandard</b>		Precvičovanie matematických operácií.
<b>Výkonový štandard</b>		Zopakovať učivo z matematiky zábavnou formou.
<b>Čiastkové ciele</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>– spolupracovať vo dvojici,</li> <li>– rozvíjať efektívne spôsoby učenia sa,</li> <li>– rozvíjať samostatnosť pri riešení úloh,</li> <li>– rozvíjať zručnosti pri práci s IKT.</li> </ul>
<b>Stratégie VVČ</b>	Metódy	<ul style="list-style-type: none"> <li>– slovná – rozhovor, vysvetlenie, čítanie, reflexia,</li> <li>– praktická – práca s PC, práca s i-tabuľou,</li> <li>– aktivizujúca – i-cvičenie,</li> <li>– praktická – práca s PL, práca s PC , práca s i-tabuľou,</li> </ul>
	Formy	<ul style="list-style-type: none"> <li>– spolupráca vo dvojici ,</li> <li>– samostatná práca s PC, príp. práca vo dvojici,</li> <li>– frontálna práca na interaktívnej tabuli.</li> </ul>
	Prostriedky	<ul style="list-style-type: none"> <li>– pracovný list Geometrické tvary (príloha 1),</li> <li>– počítač,</li> <li>– dataprojektor,</li> <li>– i-pero(nie je podmienkou),</li> <li>– i-tabuľa(nie je podmienkou),</li> <li>– i-cvičenie v PC, dá sa stiahnuť z internetu</li> <li>– <a href="http://e-lienkakarticky.wbl.sk/geom.tvary - urci_spravny_pocet.rar">http://e-lienkakarticky.wbl.sk/geom.tvary - urci_spravny_pocet.rar</a> .</li> </ul>

<b>Rozvíjaná kompetencia</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>– učiť sa učiť,</li> <li>– komunikačná,</li> <li>– sociálna,</li> <li>– pracovná,</li> <li>– kultúrna,</li> <li>– občianska,</li> <li>– k riešeniu problémov.</li> </ul>
<b>Organizácia prostredia</b>		Počítačová učebňa, trieda.
<b>Metodický postup</b>	<i>Motivácia:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– rozhovor na tému Geometrické tvary v našom najbližšom okolí,</li> <li>– práca s PL, (príloha 1)</li> <li>– práca vo dvojici, tvorba jednoduchého obrázka,</li> <li>– po aktivite výstavka hotových prác, reflexia (20 minút).</li> </ul>
	<i>Hlavná časť:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– práca s i-cvičením podľa zadania,</li> <li>– deti pracujú vo dvojiciach,</li> <li>– úlohou je správne spočítať a určiť počet geometrických tvarov na jednotlivých obrázkoch kliknutím na klikacie kartičky /čísla/,</li> <li>– kontrola správnosti riešenia len 1. časť,</li> <li>– podľa možnosti pre zopakovanie frontálna práca na i-tabuli,</li> <li>– porovnanie správnosti riešenia, spoločné hodnotenie (25 minút).</li> </ul>
	<i>Záver:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– slovné hodnotenie detí, pochvala a povzbudenie pre všetkých riešiteľov,</li> <li>– reflexia (5 minút).</li> </ul>
<b>Výchovno-vzdelávací výstup</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>– vie používať nožnice,</li> <li>– vie vytvoriť jednoduchý výrobok,</li> <li>– vie zhodnotiť svoju prácu,</li> <li>– pozná geometrické tvary,</li> <li>– vie používať počítač,</li> <li>– vie pracovať vo dvojici,</li> <li>– rozlišuje správne a nesprávne riešenia,</li> <li>– vie vyriešiť určenú úlohu,</li> <li>– prejaví zodpovednosť za vyriešenú úlohu.</li> </ul>
<b>Odporúčania</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>– pri oboznámení s úlohou v cvičení je dôležité deťom pripomenúť, že toto je klikacia aktivita, teda výsledok sa určuje klikaním na čísla,</li> <li>– pri rozdelení detí do dvojíc treba dbať na zostavenie dvojíc v takom pomere, aby mohli prebiehať kamarátske učenie, čiže spolupráca,</li> <li>– na záver riešenia by malo byť každé dieťa úspešné.</li> </ul>
<b>Riziká</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>– technické zlyhanie IKT,</li> <li>– slabá IKT zručnosť pedagóga.</li> </ul>

<b>Medzipredmetové vzťahy</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– pracovno – technická oblasť výchovy,</li> <li>– príprava na vyučovanie – matematika.</li> </ul>
<b>Trvanie</b>	50 minút

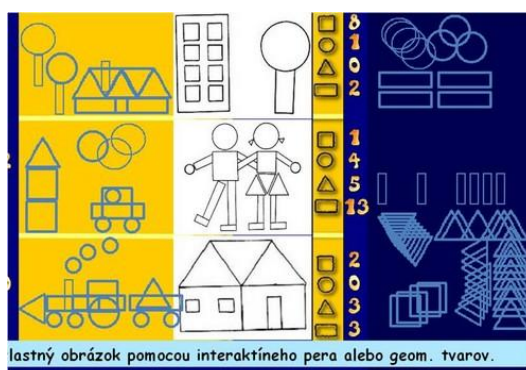
Prameň: vlastný návrh



Obrázok 6: Geometrické tvary – nesprávne



Obrázok 7: Geometrické tvary – správne  
Prameň: vlastný návrh



Obrázok 8: Geometrické tvary – tvorba obrázkov pomocou geometrických tvarov  
Prameň: vlastný návrh

Popísaná aktivita začala motivačným rozhovorom na tému Geometrické tvary v našom najbližšom okolí. Deti určovali geometrické tvary v okolí, napr. okno, dvere – štvorec alebo obdĺžnik, nástenné hodiny – kruh. Následne pracovali vo dvojiciach s PL (príloha 1), pričom tento rozstrihali na určené geometrické tvary. Deti vytvorili vlastný jednoduchý obrázok. Svoje práce vystavili na nástenke. V reflexii sa vyjadrili k práci vo dvojici, k spolupráci. Zopár detí chcelo pracovať samostatne, pričom tiež zdôvodnili svoju požiadavku. Vyhovela som požiadavkám oboch skupín, pretože v prvom rade ide o to, aby dieťa pracovalo s radosťou a nie z donútenia. Úlohou v i-cvičení sa tentokrát deti dali ochotne do dvojíc. Mali správne spočítat' a určiť počet geometrických tvarov na jednotlivých obrázkoch kliknutím na klikacie kartičky /čísla/. Kontrola správnosti riešenia sa viaže iba na prvú časť úlohy v cvičení – priama spätná väzba nastáva po vyriešení cvičenia prostredníctvom zvukových i obrázkových efektov, nesprávna odpoveď (obrázok 6), správna odpoveď (obrázok 7). V druhej časti úlohy bolo treba zhotoviť z vložených bledomodrých geometrických tvarov v cvičení svoje vlastné námety obrázkov, tie by sa nemali opakovať s už znázornenými námetmi. Tu sa už správnosť riešenia neoveruje, pretože každé riešenie môže byť správne (obrázok 8). Dieťa je nabádané k premýšľaniu a tvorivosti.

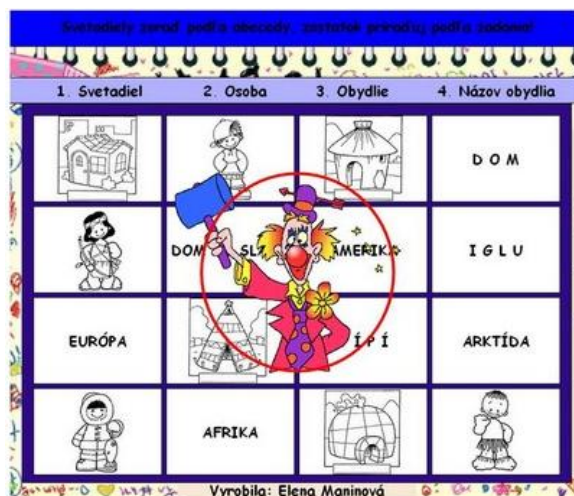
## Kto, kde býva – metodika

Tabuľka 4 Návrh metodiky – Kto, kde býva

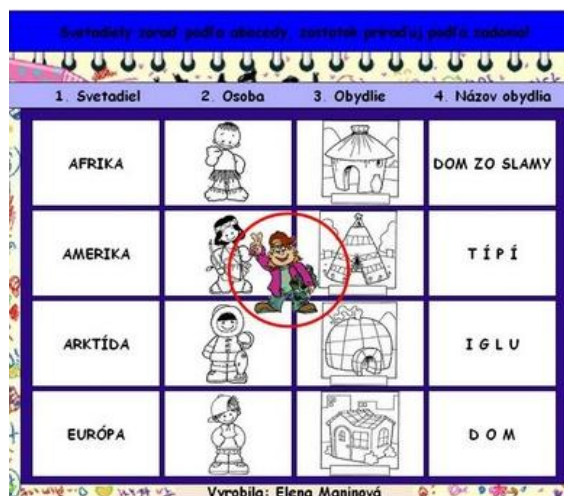
<b>TOV</b>		Spoločensko-vedná oblasť výchovy
<b>Druh činnosti</b>		Pravidelná aktivita podľa výchovného programu.
<b>Veková kategória</b>		8 – 10 rokov
<b>Obsahový štandard</b>		Ľudské práva
<b>Výkonový štandard</b>		Uplatňovať získané vedomosti v hre.
<b>Čiastkové ciele</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>– spolupráca v skupinách,</li> <li>– rozvíjať efektívne spôsoby učenia sa,</li> <li>– rozvíjať zručnosti pri práci s IKT.</li> </ul>
<b>Stratégie VVČ</b>	Metódy	<ul style="list-style-type: none"> <li>– slovné – vysvetlenie, diskusia, reflexia,</li> <li>– aktivizujúce – pojmová mapa, i-cvičenie,</li> <li>– praktické – práca s PC, práca s i-tabuľou,</li> <li>– rozvíjajúce čítanie s porozumením.</li> </ul>
	Formy	<ul style="list-style-type: none"> <li>– spolupráca pri práci s pojmovou mapou,</li> <li>– samostatná práca s PC, príp. práca vo dvojici,</li> <li>– spoločná práca na interaktívnej tabuli (podľa vybavenosti školy IKT).</li> </ul>
	Prostriedky	<ul style="list-style-type: none"> <li>– tabuľa, krieda, papier, písacie potreby,</li> <li>– počítač,</li> <li>– dataprojektor,</li> <li>– i-pero(nie je podmienkou),</li> <li>– i-tabuľa(nie je podmienkou),</li> <li>– i-cvičenie v PC, dá sa stiahnuť z internetu,</li> <li>– <a href="http://e-lienkakarticky.wbl.sk/pl_kto_kde_zije.rar">http://e-lienkakarticky.wbl.sk/pl_kto_kde_zije.rar</a>.</li> </ul>
<b>Rozvíjaná kompetencia</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>– učiť sa učiť,</li> <li>– komunikačná,</li> <li>– sociálna,</li> <li>– pracovná,</li> <li>– kultúrna,</li> <li>– občianska,</li> <li>– k riešeniu problémov.</li> </ul>
<b>Organizácia prostredia</b>		Počítačová učebňa, trieda.
<b>Metodický postup</b>	<i>Motivácia:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– pojmová mapa na tému Dúha,</li> <li>– vysvetlenie pravidiel, rozdelenie detí do skupín,</li> <li>– tvorba pojmovej mapy na papier, na tabuľu,</li> <li>– diskusia,</li> <li>– vyhodnotenie najaktívnejších detí (20 minút).</li> </ul>
	<i>Hlavná časť:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– oboznámenie s úlohou v cvičení,</li> <li>– každý pracuje sám pri PC, prípadne vo dvojici,</li> <li>– podľa možnosti pre zopakovanie frontálna práca na i-tabuli (20 minút).</li> </ul>

	<i>Záver:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– slovné hodnotenie aktivity,</li> <li>– reflexia (5 minút).</li> </ul>
<b>Výchovno-vzdelávací výstup</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>– vie uplatniť poznatky získané v škole,</li> <li>– vie vyriešiť určenú úlohu,</li> <li>– vie používať počítač,</li> <li>– vie samostatne pracovať,</li> <li>– vie spolupracovať v skupine,</li> <li>– vie komunikovať.</li> </ul>
<b>Odporúčania</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>– pri oboznámení s úlohou v cvičení je dôležité deťom pripomenúť, že toto je vymieňacia aktivita,</li> <li>– kartičky sa vymieňajú až do správneho vyriešenia zadania.</li> </ul>
<b>Riziká</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>– technické zlyhanie IKT,</li> <li>– slabá IKT zručnosť pedagóga.</li> </ul>
<b>Medzipredmetové vzťahy</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>– prírodovedno-environmentálna oblasť výchovy,</li> <li>– pracovno-technická oblasť výchovy,</li> <li>– príprava na vyučovanie – slovenský jazyk.</li> </ul>
<b>Trvanie</b>		45 minút

Prameň: vlastný návrh



Obrázok 9: Kto, kde býva – nespr. odpoveď



Obrázok 10: Kto, kde býva –spr. odpoveď

Prameň: vlastný návrh

Deti boli na začiatku aktivity rozdelené do skupín. Ich úlohou bolo spracovať na papier prostredníctvom pojmovej mapy danú tému v stanovenom čase 7 minút. Zapisovali na papier rôzne asociácie slova dúha – rôznorodosť, rôznofarebnosť, atď., po časovom limite nasledovala tvorba spoločnej pojmovej mapy na klasickú tabuľu (príloha 2, obrázok č. 1, č. 2– Tvorba pojmovej mapy). Tu treba dbať na to, aby sa pri tabuli vystriedali všetky deti. Aktivita poskytuje deťom pohľad na svet tých druhých. Ide tu o pochopenie princípu, že všetci sme súčasťou takej dúhy a záleží len na každom z nás, či chceme aby nás tá dúha tešila. V hlavnej časti aktivity bolo úlohou detí správne povymieňať kartičky s názvami svetadielov, osôb, s obrázkami a názvami obydlií. Deťom treba na začiatku povedať, že pre správnosť riešenia treba začať zoradovať svetadiely



podľa abecedy. Kontrola správnosti riešenia prebiehala už pri premiestňovaní jednotlivých kartičiek. Priama spätná väzba je predurčená zvukovým i animovaným efektom, nesprávna odpoveď (obrázok 9), správna odpoveď (obrázok 10). Po správnom vyriešení úlohy deti určovali, z akého materiálu sú jednotlivé obydlia vyrobené. V reflexii mali možnosť porovnávať tento svet plný rozdielov. Táto aktivita mala veľký význam v multikultúrnom prostredí kolektívu ako bol ten náš, pretože Vietnamec, Arab i Slováci mali možnosť vcítiť sa do pocitov tých druhých.

### Kimovka, krajina – metodika

Tabuľka 5 Návrh metodiky – Kimovka, krajina

<b>TOV</b>		Prírodovedno-environmentálna oblasť výchovy
<b>Druh činnosti</b>		Pravidelná aktivita podľa výchovného programu.
<b>Veková kategória</b>		8 – 9 rokov
<b>Obsahový štandard</b>		Svet okolo nás, živá a neživá príroda.
<b>Výkonový štandard</b>		Vedieť, čo je životné prostredie.
<b>Čiastkové ciele</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>– rozvíjať vnímanie, pozornosť, pamäť,</li> <li>– rozvíjať efektívne spôsoby učenia sa,</li> <li>– rozvíjať čítanie s porozumením,</li> <li>– rozšírenie slovnej zásoby</li> <li>– spolupracovať v skupine,</li> <li>– rozvíjať zručnosti pri práci s IKT.</li> </ul>
<b>Stratégie VVČ</b>	Metódy	<ul style="list-style-type: none"> <li>– slovné – rozhovor, vyhodnotenie,</li> <li>– aktivizujúce – riešenie i-cvičenia, súťaž</li> <li>– praktické – práca s PC, práca s i-tabuľou,</li> <li>– rozvíjajúce čítanie s porozumením.</li> </ul>
	Formy	<ul style="list-style-type: none"> <li>– zapojenie všetkých detí do aktivity,</li> <li>– spoločná práca na tabuli (projekcia prostredníctvom PC a dataprojektora) alebo na interaktívnej tabuli (podľa vybavenosti školy IKT).</li> </ul>
	Prostriedky	<ul style="list-style-type: none"> <li>– dataprojektor, PC,</li> <li>– i-tabuľa,</li> <li>– papier, písacie potreby,</li> <li>– i-cvičenie v PC, dá sa stiahnuť z internetu,</li> <li>– <a href="http://e-lienkakarticky.wbl.sk/kimovka - krajina_precvicovanie_zrakovej_pamati.rar">http://e-lienkakarticky.wbl.sk/kimovka - krajina_precvicovanie_zrakovej_pamati.rar</a>.</li> </ul>
<b>Rozvíjaná kompetencia</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>– učiť sa učiť,</li> <li>– komunikačná,</li> <li>– sociálna,</li> <li>– pracovná,</li> <li>– kultúrna,</li> <li>– občianska,</li> <li>– k riešeniu problémov.</li> </ul>

<b>Organizácia prostredia</b>		Trieda, PC učebňa.
<b>Metodický postup</b>	<i>Motivácia:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– krátky rozhovor, téma Živá a neživá príroda,</li> <li>– deti hovoria príklady zo živej a neživej prírody,</li> <li>– zhrnutie(5 minút).</li> </ul>
	<i>Hlavná časť:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– práca s i-cvičením podľa zadania,</li> <li>– deti pracujú v tichosti, samostatne alebo v skupinách (podľa vekovej kategórie alebo individuality dieťaťa),</li> <li>– overenie správnosti riešenia už aj s textom,</li> <li>– zapojenie medzipredmetových vzťahov.</li> <li>– obmena hry – určenie pozícií obrázkov (40 minút).</li> </ul>
	<i>Záver:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– slovné vyhodnotenie súťaže,</li> <li>– reflexia(5 minút).</li> </ul>
<b>Výchovno-vzdelávací výstup</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>– vie, čo je životné prostredie,</li> <li>– zapojí sa do hry,</li> <li>– vie správne vyriešiť určenú úlohu,</li> <li>– vie spolupracovať v skupine, vie komunikovať.</li> </ul>
<b>Odporúčania</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>– pri oboznámení s úlohou v cvičení je dôležité deťom pripomenúť, že toto je klikacia aktivita, po každom kliknutí sa dozvedia informácie k cvičeniu.</li> </ul>
<b>Riziká</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>– technické zlyhanie IKT,</li> <li>– slabá IKT zručnosť pedagóga.</li> </ul>
<b>Medzipredmetové vzťahy</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>– príprava na vyučovanie – slovenský jazyk, matematika.</li> </ul>
<b>Trvanie</b>		50 minút

Prameň: vlastný návrh



Obrázok 11: Kimovka, krajina – spr. odpoveď

Prameň: vlastný návrh

Táto aktivita pozostáva z motivácie formou krátkeho rozhovoru o prírode. Deti porovnávajú živú a neživú prírodu a správne zaraďujú jednotlivé pomenovania.

Nasleduje hlavná časť aktivity s i-cvičením. To pozostáva z jedného náhľadu, v ktorom sa kliká na meniacu sa kartičku so zadaním úlohy. Na jednotlivých záberoch je dieťa usmerňované ku klikacej aktivite, v tomto prípade k zmyslovej hre Kimovka, ktorá rozvíja hlavne zrakovú pamäť i priestorovú orientáciu. Jej využitie je vo všetkých predmetoch, či oblastiach výchovy podľa námetu (príloha 3 I-cvičenie Kimovka – krajina, náhľad na i-cvičenie, obrázok). Po treťom kliknutí sa objaví obrázok s náhľadom na krajinu (deväť rôznych obrázkov). Úlohou detí je zapamätať si všetky obrázky a správne ich pomenovať (obrázok 11 –správna odpoveď). V ďalšom náhľade je zadanie úlohy, hra môže prebiehať formou súťaže, deti pracujú v tichosti, samostatne alebo v skupinách (podľa vekovej kategórie alebo individuality dieťaťa), na papier zapisujú videné a zapamätané, ak sú v skupinách, v tichosti spolupracujú, vyhráva dieťa alebo skupina, ktorá napíše najviac zapamätaných slov. Po overení správnosti riešenia už aj s textom, môžeme pre spestrenie zapojiť do hry i prvky medzipredmetových vzťahov. Slovenský jazyk – úlohou môže byť vymenovať všetky dvojslabičné slová, atď. Matematika – zapísať číslom vedľa slova počet hlások alebo slabík nachádzajúcich sa v danom slove. Ďalšou obmenou hry môže byť presné určenie pozícií jednotlivých obrázkov, čo je vhodnejšie u starších detí. Deti rady vymýšľajú nové zadania, čo ich vedie k tvorivosti. Pracovať s obmenami pri hrách je dobré z toho dôvodu, že môžu vyniknúť deti, ktoré nemajú dobrú zrakovú pamäť ale sú lepšie napríklad v matematike alebo v slovenskom jazyku. Deti sa hru chcú hrať opakovane, veľmi ich to baví.

## Abeceda – metodika

Tabuľka 6 Návrh metodiky – Abeceda

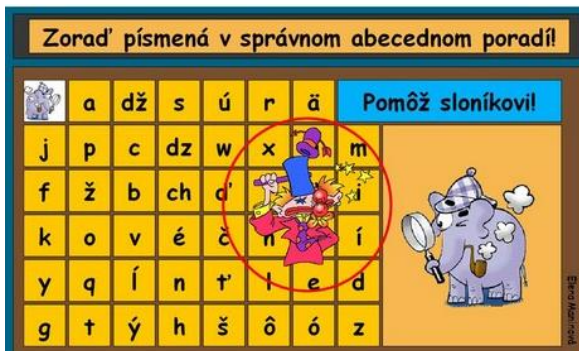
<b>TOV</b>		Vzdelávacia oblasť výchovy
<b>Druh činnosti</b>		Pravidelná aktivita podľa výchovného programu.
<b>Veková kategória</b>		8 – 10 rokov
<b>Obsahový štandard</b>		Precvičovanie učiva.
<b>Výkonový štandard</b>		Rozvíjať poznávacie procesy a vlastnosti (vnímanie, pozorovanie, pamäť, myslenie, pozornosť).
<b>Čiastkové ciele</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>– rozvíjať komunikačné zručnosti</li> <li>– rozvíjať lásku k slovenskému jazyku,</li> <li>– rozvíjať samostatnosť pri riešení úloh,</li> <li>– rozvíjať zručnosti pri práci s IKT.</li> </ul>
<b>Stratégie VVČ</b>	Metódy	<ul style="list-style-type: none"> <li>– slovné – motivácia, vyhodnotenie,</li> <li>– aktivizujúce –DH, i-cvičenie,</li> <li>– praktické – práca s tabuľou, práca s PC,</li> <li>– rozvíjajúce čítanie s porozumením.</li> </ul>
	Formy	<ul style="list-style-type: none"> <li>– samostatná práca – DH</li> <li>– samostatná práca s PC, príp. práca vo dvojici,</li> <li>– súťaž,</li> <li>– frontálna práca na interaktívnej tabuli kvôli utvrdeniu vedomostí (podľa vybavenosti školy)</li> </ul>

		IKT).
	Prostriedky	<ul style="list-style-type: none"> <li>– klasická tabuľa, krieda, papier, písacie potreby,</li> <li>– počítač,</li> <li>– dataprojektor,</li> <li>– i-pero(nie je podmienkou),</li> <li>– i-tabuľa(nie je podmienkou),</li> <li>– i-cvičenie v PC, dá sa stiahnuť z internetu</li> <li>– <a href="http://e-lienkakarticky.wbl.sk/abeceda-zoradovacka.rar">http://e-lienkakarticky.wbl.sk/abeceda - zoradovacka.rar</a> .</li> </ul>
<b>Rozvíjaná kompetencia</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>– učiť sa učiť,</li> <li>– komunikačná,</li> <li>– sociálna,</li> <li>– pracovná,</li> <li>– kultúrna,</li> <li>– občianska,</li> <li>– k riešeniu problémov.</li> </ul>
<b>Organizácia prostredia</b>		Počítačová učebňa, trieda.
<b>Metodický postup</b>	<i>Motivácia:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– DH: Bingo na tabuľu,</li> <li>– vysvetlenie pravidiel, postupu hry, hra</li> <li>– pochvala, vyhlásenie víťazov (20 minút).</li> </ul>
	<i>Hlavná časť:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– oboznámenie s úlohou v cvičení, zoradiť písmená abecedy v správnom poradí,</li> <li>– každý pracuje sám pri PC, príp. vo dvojici,</li> <li>– kontrola správnosti riešenia,</li> <li>– podľa možnosti porovnanie riešenia frontálne na i-tabuli (20 minút).</li> </ul>
	<i>Záver:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– pochvala a povzbudenie pre všetkých riešiteľov,</li> <li>– reflexia (5 minút).</li> </ul>
<b>Výchovno-vzdelávací výstup</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>– vie samostatne pracovať,</li> <li>– vie používať počítač,</li> <li>– pozná písmená abecedy,</li> <li>– rozlišuje správne a nesprávne riešenia,</li> <li>– vie vyriešiť určenú úlohu,</li> <li>– prejaví zodpovednosť za vyriešenú úlohu.</li> </ul>
<b>Odporúčania</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>– ak nie je v miestnosti klasická tabuľa, tak si vychovávateľ počas DH písmená zapisuje na papier,</li> <li>– pri oboznámení s úlohou v cvičení je dôležité deťom pripomenúť, že toto je vymieňacia aktivita, kartičky sa vymieňajú až do správneho vyriešenia zadania.</li> </ul>
<b>Riziká</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>– technické zlyhanie IKT,</li> <li>– slabá IKT zručnosť pedagóga.</li> </ul>
<b>Medzipredmetové vzťahy</b>		– príprava na vyučovanie – slovenský jazyk.

Trvanie

45 minút

Prameň: vlastný návrh



Obrázok 12: Abeceda – nespr. odpoveď



Obrázok 13: Abeceda – spr. odpoveď

Prameň: vlastný návrh

Aktivitu na precvičenie učiva z jazyka slovenského sme začali didaktickou hrou Bingo na tabuľku. Deti si nakreslia na papier štvorcovú sieť 3 x 5 štvorčekov /môže byť i štvorčekový papier/, do ktorých si zapíšu rôzne písmená abecedy, teda každý bude mať 15 zo 46-ich rôznych písmen. Vychovávateľ píše na tabuľku písmená abecedy v rôznom poradí, hra končí vtedy, keď niektoré dieťa vykrikuje slovo BINGO. Hra sa môže hrať i na viac víťazných miest, podľa počtu hrajúcich sa detí. Táto druhá možnosť je pre deti prijateľnejšia, vždy sú spokojnejšie, ak je viac víťazov. V aktivite i-cvičenia ide o vymieňaciu aktivitu, na čo treba deti vopred upozorniť. Deti môžu pracovať samostatne alebo vo dvojici. V niektorých prípadoch je priam žiadúce aby deti pracovali vo dvojici. Iba tak majú šancu byť úspešné. Ich úlohou je správne zoradiť písmená abecedy. Kontrola správnosti riešenia nastáva priamou spätnou väzbou, zvukovým i animovaným efektom po vyriešení cvičenia, nesprávna odpoveď (obrázok 12), správna odpoveď (obrázok 13). Úloha sa dá rozšíriť o nové zadania. Napríklad určovanie názvov zvierat podľa abecedy, vytlieskavanie slabík, atď. Deti veľmi radi tvoria nové úlohy a chcú byť za to pochválené.

### Rozprávková postava – metodika

Tabuľka 7 Návrh metodiky – Rozprávková postava

<b>TOV</b>	Esteticko-výchovná oblasť výchovy
<b>Druh činnosti</b>	Pravidelná aktivita podľa výchovného programu.
<b>Veková kategória</b>	7 – 10 rokov
<b>Obsahový štandard</b>	Knižka je môj kamarát.
<b>Výkonový štandard</b>	Rozvíjať tvorivosť a talent prvkami dramatizácie.
<b>Čiastkové ciele</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– upevňovať vzťah k čítaniu</li> <li>– samostatnosť pri práci,</li> <li>– rozvíjať efektívne spôsoby učenia sa,</li> <li>– rozvíjať zručnosti pri práci s IKT.</li> </ul>
<b>Stratégie</b>	Metódy
	– slovné – vysvetlenie, rozhovor,

<b>VVČ</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>– aktivizujúce – hranie rolí, i-cvičenie,</li> <li>– praktické – práca s PC, práca s i-tabuľou,</li> <li>– rozvíjajúce čítanie s porozumením – informatívne čítanie.</li> </ul>
	Formy	<ul style="list-style-type: none"> <li>– skupinová práca – prvky dramatizácie,</li> <li>– samostatná práca s PC, príp. práca vo dvojici,</li> <li>– spoločná práca na interaktívnej tabuli (podľa vybavenosti školy IKT).</li> </ul>
	Prostriedky	<ul style="list-style-type: none"> <li>– počítač,</li> <li>– dataprojektor,</li> <li>– i-cvičenie na internete,</li> <li>– i-pero(nie je podmienkou),</li> <li>– i-tabuľa(nie je podmienkou),</li> <li>– i-cvičenie v PC, dá sa stiahnuť z internetu</li> <li>– <a href="http://e-lienkakarticky.wbl.sk/rozpravkova_postava.rar">http://e-lienkakarticky.wbl.sk/rozpravkova_postava.rar</a> .</li> </ul>
<b>Rozvíjaná kompetencia</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>– učiť sa učiť,</li> <li>– komunikačná,</li> <li>– sociálna,</li> <li>– pracovná,</li> <li>– kultúrna,</li> <li>– občianska,</li> <li>– k riešeniu problémov.</li> </ul>
<b>Organizácia prostredia</b>		Počítačová učebňa, trieda.
<b>Metodický postup</b>	<i>Motivácia:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– rozhovor o knižkách a obľúbených rozprávkových postavách,</li> <li>– rozdelenie do skupín,</li> <li>– krátke ukážky z rozprávok, predvádzajú deti po krátkej aktivite reflexia (15 minút).</li> </ul>
	<i>Hlavná časť:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– oboznámenie s úlohou v cvičení, priradovanie rozprávkových postáv k veršu,</li> <li>– každý pracuje sám pri PC, prípadne vo dvojici,</li> <li>– kontrola správnosti riešenia,</li> <li>– podľa možnosti pre zopakovanie frontálna práca na i-tabuli (20 minút).</li> </ul>
	<i>Záver:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– slovné hodnotenie,</li> <li>– vyhodnotenie najšikovnejších hereckých skupín alebo jednotlivcov,</li> <li>– reflexia (10 minút).</li> </ul>
<b>Výchovno-vzdelávací výstup</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>– zapojí sa do hry,</li> <li>– vie uplatniť poznatky získané v škole,</li> <li>– vie vyriešiť určenú úlohu,</li> <li>– vie používať počítač,</li> <li>– vie samostatne pracovať,</li> <li>– vie spolupracovať v skupine, vie komunikovať.</li> </ul>
<b>Odporúčania</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>– pri oboznámení s úlohou v cvičení je dôležité</li> </ul>

	deťom pripomenúť, že toto je prirad'ovacia aktivita, kartičky s názvom rozprávkovej postavy sa prirad'ujú k veršom .
<b>Riziká</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– technické zlyhanie IKT,</li> <li>– slabá IKT zručnosť pedagóga.</li> </ul>
<b>Medzipredmetové vzťahy</b>	– príprava na vyučovanie – slovenský jazyk, literatúra.
<b>Trvanie</b>	45 minút

Prameň: vlastný návrh



Obrázok 14: V rozprávke – nespr. odpoveď



Obrázok 15: V rozprávke – spr. odpoveď

Prameň: vlastný návrh

V zábavnej aktivite počas marcových rozprávkových tém sme sa trochu zahrli na rozprávku. Táto téma je deťom veľmi blízka a preto sa do nej pustili s veľkým nasadením. Deti boli rozdelené do skupín /3 – 5 detí/ a ich úlohou bolo prostredníctvom hraných rolí predviesť krátku ukážku zo známej rozprávky. Vždy jedna skupina hrala a ostatní hádali. Za každú správnu odpoveď dostali pridelený bod. Množstvo pridelených bodov svedčilo o tom, že deti rozprávky poznajú a knihy čítajú. Po vyhlásení víťazov deti pracovali s i-cvičením. V tejto aktivite správne prirad'ovali rozprávkové postavy k vešovaným textom. Priama spätná väzba nasledovala po vyriešení cvičenia textovým a zvukovým efektom, nesprávna odpoveď (obrázok 14), správna odpoveď (obrázok 15). Pre spiestrenie práce s i-cvičením deti vymýšľali nové názvy známych rozprávok, tiež tvorili nové verše o rozprávkach. Prvkami dramatizácie deti prejavili svoje schopnosti i talent. Celý kolektív sa pri tejto aktivite výborne zabavil. Najlepší herci i tvorivci boli odmenení sladkou odmenou.

### Klikačka - metodika

Tabuľka 8 Návrh metodiky – Klikačka

<b>TOV</b>	Esteticko-výchovná oblasť výchovy
<b>Druh činnosti</b>	Pravidelná aktivita podľa výchovného programu.
<b>Veková kategória</b>	7 – 10 rokov

<b>Obsahový štandard</b>		Netradičné výtvarné techniky.
<b>Výkonový štandard</b>		Uplatňovať tvorivé zručnosti pri práci s PC.
<b>Čiastkové ciele</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>– rozvíjať samostatnosť pri riešení úloh,</li> <li>– rozvíjať zručnosti pri práci s IKT.</li> </ul>
<b>Stratégie VVČ</b>	Metódy	<ul style="list-style-type: none"> <li>– slovné – rozhovor, vysvetlenie, reflexia,</li> <li>– aktivizujúce – i-cvičenie,</li> <li>– praktické – práca s PC, práca s i-tabuľou.</li> </ul>
	Formy	<ul style="list-style-type: none"> <li>– samostatná práca s PC, príp. práca vo dvojici,</li> <li>– frontálna práca na interaktívnej tabuli (podľa vybavenosti školy IKT).</li> </ul>
	Prostriedky	<ul style="list-style-type: none"> <li>– počítač,</li> <li>– dataprojektor,</li> <li>– i-pero(nie je podmienkou),</li> <li>– i-tabuľa(nie je podmienkou),</li> <li>– i-cvičenie v PC, dá sa stiahnuť z internetu,</li> <li>– <a href="http://e-lienkakarticky.wbl.sk/klikacka-obrazky.rar">http://e-lienkakarticky.wbl.sk/klikacka - obrazky.rar</a> .</li> </ul>
<b>Rozvíjaná kompetencia</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>– učiť sa učiť,</li> <li>– komunikačná,</li> <li>– sociálna,</li> <li>– pracovná,</li> <li>– kultúrna,</li> <li>– občianska,</li> <li>– k riešeniu problémov.</li> </ul>
<b>Organizácia prostredia</b>		Počítačová učebňa
<b>Metodický postup</b>	<i>Motivácia:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– rozhovor na tému Netradičné výtvarné techniky,</li> <li>– využitie počítača miesto výkresu(5 minút).</li> </ul>
	<i>Hlavná časť:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– oboznámenie s úlohou v i-cvičení,</li> <li>– každý pracuje sám pri PC, príp. vo dvojici,</li> <li>– deti navzájom hodnotia svoje práce na PC,</li> <li>– podľa možnosti spoločné riešenie frontálne na i-tabuli (35 minút).</li> </ul>
	<i>Záver:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– pochvala a povzbudenie pre všetkých malých umelcov,</li> <li>– reflexia (5 minút).</li> </ul>
<b>Výchovno-vzdelávací výstup</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>– vie používať počítač,</li> <li>– vie samostatne pracovať,</li> <li>– vie vyriešiť určenú úlohu,</li> <li>– vie diskutovať, vie vyjadriť svoj názor,</li> <li>– prejaví zodpovednosť za vyriešenú úlohu.</li> </ul>
<b>Odporúčania</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>– pri oboznámení s úlohou v cvičení je dôležité deťom pripomenúť, že toto je klikacia aktivita,</li> <li>– spätná väzba v tomto prípade nie je nutná, aktivita s i-cvičením podporuje fantáziu a kreativitu detí.</li> </ul>



<b>Riziká</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– technické zlyhanie IKT,</li> <li>– slabá IKT zručnosť pedagóga.</li> </ul>
<b>Medzipredmetové vzťahy</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– infromatická výchova.</li> </ul>
<b>Trvanie</b>	45 minút

Prameň: vlastný návrh



Obrázok 16, 17: Klicačka – ukážky detských prác v programe Kartičky

Prameň: vlastný návrh

Aktivitu sme začali rozhovorom na tému Netradičné výtvarné techniky, počas ktorého sme s deťmi spomínali rôzne aktivity z nášho oddelenia v ŠKD. Napr. Land art – jesenné „kreslenie“ prírodninami, zimná súťaž – snehová fantázia, jarné kreslenie na dlažbu, až po rôzne techniky, ktoré sme použili počas esteticko-výchovnej činnosti. Deti správnou motiváciou postupne prišli i na tvorbu obrázkov prostredníctvom PC programov a aplikácií. V i-cvičení je úlohou detí vytvoriť vlastný obrázok alebo slovo klikaním na jednotlivé biele krúžky, pričom si postupne môže vybrať z 10 farieb /biela, žltá, ružová, červená, fialová, bledomodrá, tmavomodrá, zelená, hnedá, čierna/. Kontrola správnosti riešenia v cvičení nie je nastavená, pretože to zadanie úlohy nevyžaduje, všetky riešenia sú správne. Z detských prác sme si spravili prehliadku na jednotlivých počítačoch. Ukážky detských prác v i-cvičení (obrázok 16, 17), deti navzájom hodnotili svoje práce. Vyjadrovali svoje pocity z náročnej práce na PC. Počas reflexie som zistila, že hoci aktivita s i-cvičením podporuje fantáziu a kreativitu detí, predsa len ku klasickému kresleniu, či maľovaniu majú až na pár výnimiek lepší vzťah.

### Na ceste – metodika

Tabuľka 9 Návrh metodiky – Na ceste

<b>TOV</b>	Telovýchovná, zdravotná a športová oblasť výchovy – dopravná
<b>Druh činnosti</b>	Pravidelná aktivita podľa výchovného programu.
<b>Veková kategória</b>	8 – 10 rokov
<b>Obsahový štandard</b>	Bezpečná cesta pre mňa.
<b>Výkonový štandard</b>	Vedieť jednoducho definovať bezpečné správanie chodca.
<b>Čiastkové ciele</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– spolupracovať v skupine,</li> <li>– rozvíjať čitateľské zručnosti,</li> <li>– uplatňovať tvorivé zručnosti pri práci s textom,</li> <li>– rozvíjať samostatnosť pri riešení úloh,</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>– rozvíjať zručnosti pri práci s IKT.</li> </ul>
<b>Stratégie VVČ</b>	Metódy	<ul style="list-style-type: none"> <li>– slovné – vysvetlenie, reflexia, diskusia, vyhodnotenie, čítanie,</li> <li>– aktivizujúce – DH, i-cvičenie, tvorivá práca s textom,</li> <li>– praktické – práca s PC,</li> <li>– rozvíjajúce čítanie s porozumením – informatívne čítanie.</li> </ul>
	Formy	<ul style="list-style-type: none"> <li>– spolupráca v skupine pri DH,</li> <li>– samostatná práca s PC, príp. práca vo dvojici</li> <li>– frontálna práca na interaktívnej tabuli (podľa vybavenosti školy IKT).</li> </ul>
	Prostriedky	<ul style="list-style-type: none"> <li>– počítač,</li> <li>– dataprojektor,</li> <li>– i-pero(nie je podmienkou),</li> <li>– i-tabuľa(nie je podmienkou),</li> <li>– i-cvičenie v PC, dá sa stiahnuť z internetu,</li> <li>– <a href="http://e-lienkakarticky.wbl.sk/na_ceste_minitestik_-_dopr._vychova_karticky.rar">http://e-lienkakarticky.wbl.sk/na_ceste_minitestik_-_dopr._vychova_karticky.rar</a> .</li> </ul>
<b>Rozvíjaná kompetencia</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>– učiť sa učiť,</li> <li>– komunikačná,</li> <li>– sociálna,</li> <li>– pracovná,</li> <li>– kultúrna,</li> <li>– občianska,</li> <li>– k riešeniu problémov.</li> </ul>
<b>Organizácia prostredia</b>		Počítačová učebňa, trieda, školský dvor.
<b>Metodický postup</b>	<i>Motivácia:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– <b>DH: Živé pexeso</b>, vysvetlenie pravidiel, postupu hry</li> <li>– po aktivite s DH, pochvala, vyhlásenie víťazov (15 minút).</li> </ul>
	<i>Hlavná časť:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– oboznámenie s úlohou v cvičení, správne priradiť žlté kartičky k modrým, čiže dať zmysel významu dopravným predpisom,</li> <li>– každý pracuje sám pri PC, príp. vo dvojici,</li> <li>– kontrola správnosti riešenia,</li> <li>– podľa možnosti porovnanie riešenia frontálne na i-tabuli (20 minút).</li> </ul>
	<i>Záver:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– krátka diskusia, zhrnutie,</li> <li>– reflexia (5 minút).</li> </ul>
<b>Výchovno-vzdelávací výstup</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>– vie definovať bezpečné správanie chodca,</li> <li>– vie používať počítač,</li> <li>– vie samostatne pracovať,</li> <li>– rozlišuje správne a nesprávne riešenia,</li> <li>– vie vyriešiť určenú úlohu,</li> <li>– prejaví zodpovednosť za vyriešenú úlohu.</li> </ul>

<b>Odporúčania</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– didaktickú hru Živé pexeso deti veľmi obľubujú, často vyžadujú opakovať hru opäť,</li> <li>– pri oboznámení s úlohou v cvičení je dôležité deťom pripomenúť, že toto je prirad'ovacia aktivita, žlté kartičky sa prirad'ujú k modrým .</li> </ul>
<b>Riziká</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– technické zlyhanie IKT,</li> <li>– slabá IKT zručnosť pedagóga.</li> </ul>
<b>Medzipredmetové vzťahy</b>	– príprava na vyučovanie – slovenský jazyk.
<b>Trvanie</b>	40 minút

Prameň: vlastný návrh



Obrázok 18: Na ceste – nespr. odpoveď    Obrázok 19: Na ceste – spr. odpoveď

Prameň: vlastný návrh

Úvodom aktivity sme sa zahrli didaktickú hru – Živé pexeso. Princíp hry spočíva v pravidlách hry papierového pexesa. V DH Živé pexeso idú 2 – 3 deti za dvere s tým, že poznajú námet hry pre pexeso, napr. dopravné značky. Vedúci hry, dieťa alebo pedagóg, pridelí zvyšným deťom v triede jedno slovné spojenie súvisiace s témou dvojiciam detí, ktoré predstavujú 1pár pexesa. Úlohou tých detí, ktoré boli za dverami, je správne zostaviť dvojice pexesa. Pri hre sa striedajú a vyzývajú jednotlivé deti menom: „Martin, povedz, kto si?“ a Martin odpovie: „Ja som značka zákaz vjazdu.“ K nemu treba nájsť pár. Každý z hádajúcich má 2 možnosti otázky. Ak uhádne zhodný pár detí, má 1 pexeso. Uhádnutá dvojica sa postaví za neho. Dvojice hľadá dovedy, pokým sa nepomýli. Potom prichádza na rad jeho súper a tým istým spôsobom hľadá rovnaké názvy dvoch detí. Vyhráva dieťa, ktoré má po hádaní najviac dvojíc v rade za sebou. Hra je veľmi zábavná, deti ju veľmi obľubujú. Nasleduje reflexia na hru. V druhej časti aktivity deti pracovali samostatne, prípadne vo dvojici. Niektoré deti potrebujú istotu pri práci s i-cvičením, tak som výber spolupráce nechala na nich samotných. Po vyriešení cvičenia prichádza kliknutím na otáznik priama spätná väzba formou textu, nesprávna odpoveď (obrázok 18), správna odpoveď (obrázok 19). Na záver deti prezentovali svoje pocity pri spolupráci v skupine a porovnávali, čo je pre koho lepšie. Táto aktivita napomáha pri vytváraní pozitívnej klímy v oddelení.

## Overené prínosy a odporúčania:

Prostredníctvom autorských edukačných IKT materiálov vyrobených v programe Kartičky sa mi podarilo zábavnou a atraktívnou formou zvýšiť záujem detí k získavaniu edukačných zručností.

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

- modernizácia a zatraktívnenie výchovno-vzdel. procesu,
- rozvoj kľúčových kompetencií prostredníctvom aktivizujúcich metód,
- aktívne riešenie problémov, rozvoj algoritmického myslenia,
- edukácia prostredníctvom IKT technológií, motivácia k rozvíjaniu zručností pri práci s IKT, digitálna gramotnosť,
- využitie vo všetkých predmetoch, či oblastiach výchovy,
- deti sú samostatnejšie, správajú sa prosociálne, nastáva kamarátske učenie,
- 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 spestrenie 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, informatickej výchove, slovenskému jazyku, prírodovede, vlastivede.

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

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, čiže využívanie IKT. Tieto pedagogické stratégie sú súčasťou celoročného plánu výchovnej činnosti v jednotlivých tematických oblastiach výchovy. Pri práci s IKT mám overené, že deti si ľahšie pamätajú vedomosti viazané na niečo zaujímavé, podané iným, novým spôsobom.

Edukačnými aktivitami popísanými v tejto práci sa mi prostredníctvom hravých, aktivizujúcich metód podarilo zmysluplne pracovať s deťmi s PC a zvýšiť ich záujem o utvrdzovanie získaných vedomostí a osvojovanie nových poznatkov. Získané kľúčové kompetencie deťom pomohli lepšie komunikovať medzi sebou, efektívnejšie využívať svoje vedomosti a zručnosti v praktickom živote, čím sa naplní i požiadavka na väčšiu previazanosť výchovy mimo vyučovania so skutočným životom.

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.

## ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH ZDROJOV

### Internetové zdroje:

1. J. Sabol a kol.: Príprava na vyučovanie v školskom klube detí [cit. 16.03.2014]. Dostupné na [http://www.jozefsabol.sk/sabol\\_volny\\_cas.html?nr=80-88935-41-5](http://www.jozefsabol.sk/sabol_volny_cas.html?nr=80-88935-41-5)
2. Kartičky, aktivity, edukačný softvér [cit. 23.02.2014]. Dostupné na <http://www.edi.fmph.uniba.sk/index.php/aktivity>
3. Kartičky, najnovší program na stiahnutie [cit. 23.02.2014]. Dostupné na <http://edi.fmph.uniba.sk/~tomcsanyi/Karticky/>
4. Školské výchovno-vzdelávacie zariadenia [cit. 24.02.2014]. Dostupné na <https://www.minedu.sk/skolske-zariadenia/>
5. Výchovný program školského klubu detí [cit. 23.02.2014]. Dostupné na [http://www.zsskultetyho.sk/cms/moduly/priloha/subory/vychovny\\_program.doc](http://www.zsskultetyho.sk/cms/moduly/priloha/subory/vychovny_program.doc) s. 11 – 13
6. Vytváranie úloh v Kartičkovom prostredí [cit. 23.02.2014]. Dostupné na <http://wiki.svsbb.sk/index.php/Karti%C4%8Dky>
7. Výchovný program školského klubu detí [cit. 23.02.2014]. Dostupné na [http://www.zsskultetyho.sk/cms/moduly/priloha/subory/vychovny\\_program.doc](http://www.zsskultetyho.sk/cms/moduly/priloha/subory/vychovny_program.doc) s. 14

### Interaktívne cvičenia:

8. Abeceda, [cit. 23.02.2014]. Dostupné na [http://e-lienkakarticky.wbl.sk/abeceda\\_-\\_zoradovacka.rar](http://e-lienkakarticky.wbl.sk/abeceda_-_zoradovacka.rar)
9. Číselné rady do 10, [cit. 23.02.2014]. Dostupné na [http://e-lienkakarticky.wbl.sk/ciselne\\_rady\\_do\\_10.rar](http://e-lienkakarticky.wbl.sk/ciselne_rady_do_10.rar)
10. Geometrické tvary,[cit. 23.02.2014]. Dostupné na [http://e-lienkakarticky.wbl.sk/geom.tvary\\_-\\_urci\\_spravny\\_pocet.rar](http://e-lienkakarticky.wbl.sk/geom.tvary_-_urci_spravny_pocet.rar)
11. Kimovka – krajina, [cit. 23.02.2014]. Dostupné na [http://e-lienkakarticky.wbl.sk/kimovka\\_krajina\\_precvicovanie\\_zrakovej\\_pamati.rar](http://e-lienkakarticky.wbl.sk/kimovka_krajina_precvicovanie_zrakovej_pamati.rar)
12. Klikáčka, [cit. 23.02.2014]. Dostupné na [http://e-lienkakarticky.wbl.sk/klikacka\\_-\\_obrazky.rar](http://e-lienkakarticky.wbl.sk/klikacka_-_obrazky.rar)
13. Kto, kde býva, [cit. 23.02.2014]. Dostupné na [http://e-lienkakarticky.wbl.sk/pl\\_-\\_kto\\_kde\\_zije.rar](http://e-lienkakarticky.wbl.sk/pl_-_kto_kde_zije.rar)
14. Na ceste, [cit. 23.02.2014]. Dostupné na [http://e-lienkakarticky.wbl.sk/na\\_ceste\\_minitestik\\_-\\_dopr.\\_vychova\\_karticky\\_.rar](http://e-lienkakarticky.wbl.sk/na_ceste_minitestik_-_dopr._vychova_karticky_.rar)
15. V rozprávke, [cit. 23.02.2014]. Dostupné na [http://e-lienkakarticky.wbl.sk/rozpravkova\\_postava\\_.rar](http://e-lienkakarticky.wbl.sk/rozpravkova_postava_.rar)
16. Zázračné štvorce, [cit. 23.02.2014]. Dostupné na [http://e-lienkakarticky.wbl.sk/carovne\\_stvorce.rar](http://e-lienkakarticky.wbl.sk/carovne_stvorce.rar)

### **Cliparty, obrázky, gify použité v i - cvičeniach:**

17. Gifove obrázky a prezentace [cit. 13.10.2013]. Dostupné na <http://www.beruska8.cz/>
18. Gify – Nena [cit. 13.10.2013]. Dostupné na <http://www.gify.nou.cz/>
19. Malvorlagen – schulbilder.org, cliparty [cit. 13.10.2013]. Dostupné na <http://www.schulbilder.org/>

## **ZOZNAM PRÍLOH**

Príloha 1 I-cvičenie Geometrické tvary – PL

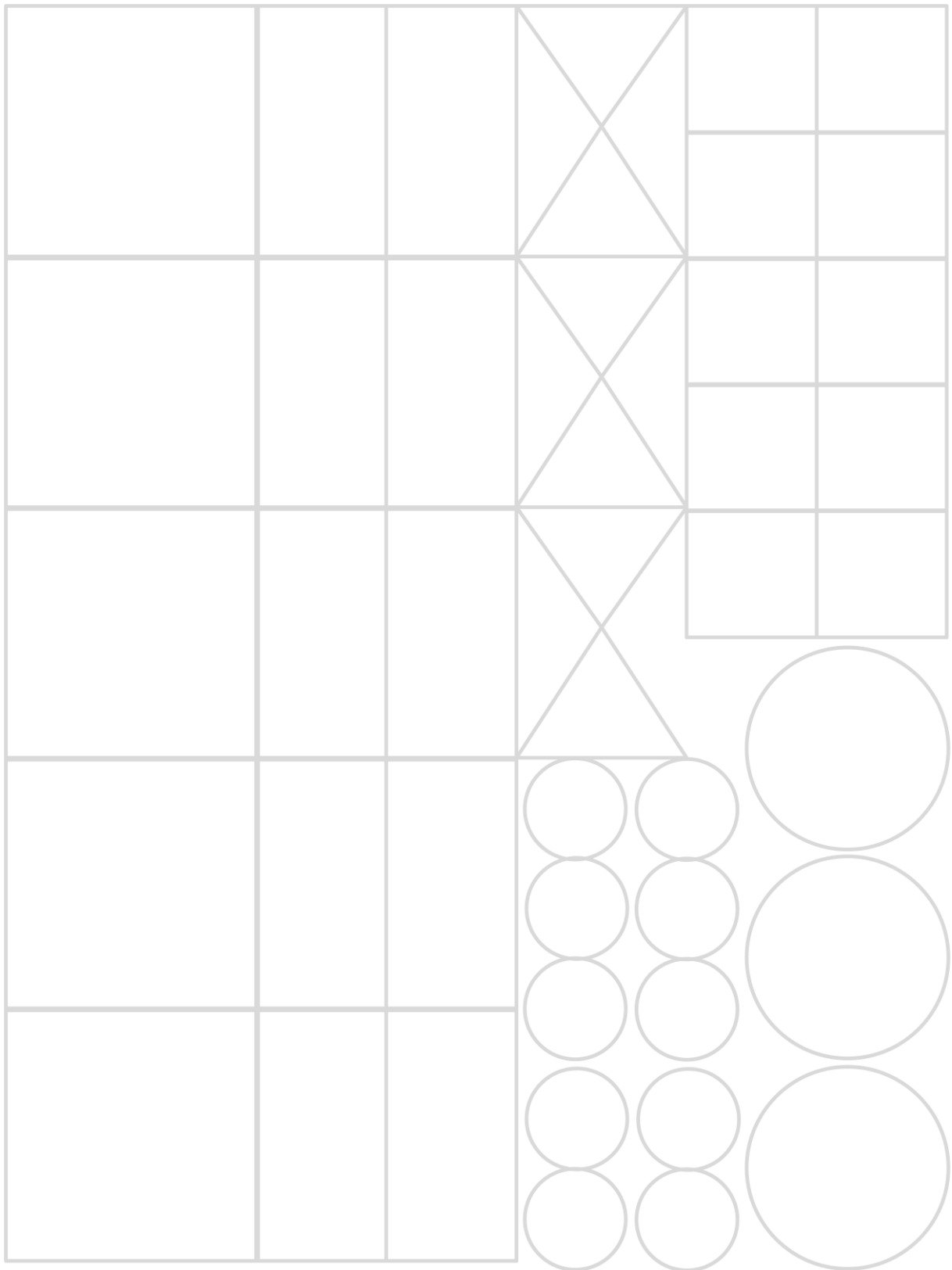
Príloha 2 I-cvičenie Kto, kde býva – práca s pojmovou mapou

Príloha 3 I-cvičenie Kimovka – krajina, náhľad na cvičenie



**Príloha 1** I-cvičenie Geometrické tvary – PL

Vystrihnite geometrické tvary a vytvorte spoločný obrázok!



## Príloha 2 I-cvičenie Kto, kde býva – práca s pojmovou mapou

### Tvorba pojmovej mapy

Pojmová mapa je technika používaná k znázorňovaniu väzieb a vzťahov medzi rôznymi pojmi. Zúčastnení vytvárajú štruktúru tzv. bublín, ktoré sú pospájané spojnicami. Je to nástroj k zvýšeniu efektivity učenia. Pojmové mapy sa využívajú k tvorbe nových myšlienok, ktoré podporujú kreativitu. Často sa spája a využíva s metódou brainstormingu.

Prameň: [http://cs.wikipedia.org/wiki/Pojmov%C3%A1\\_mapa](http://cs.wikipedia.org/wiki/Pojmov%C3%A1_mapa).



Obrázok č. 1 – Tvorba pojmovej mapy – Obrázok č. 2

Príloha 3 I-cvičenie Kimovka – krajina, náhľad na i-cvičenie

