



**mpc**  
METODICKO-PEDAGOGICKÉ CENTRUM



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

Mgr. Mária Dargajová

## **Skladba na interaktívnej tabuli**

Osvedčená pedagogická skúsenosť edukačnej praxe

Prešov  
2014

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

**Autor OPS/:** Mgr. Mária Dargajová

**Kontakt na autora:** Základná škola, Školská 389, 094 13 Sačurov  
[mdargajova@gmail.com](mailto:mdargajova@gmail.com)

**Názov OPS/OSO:** Skladba na interaktívnej tabuli

**Rok vytvorenia:** 2014

**OPS:** IX. kolo výzvy

**Odborné stanovisko**

**vypracovala:** PaedDr. Emília Lapčáková

Za obsah a pôvodnosť rukopisu zodpovedá autor. Text prešiel jazykovou úpravou.

Táto osvedčená pedagogická skúsenosť edukačnej praxe/osvedčená skúsenosť odbornej praxe bola vytvorená z prostriedkov národného projektu Profesionálny a kariérový rast pedagogických zamestnancov.

Projekt je financovaný zo zdrojov Európskej únie.

## **Kľúčové slová**

slovenský jazyk, skladba, syntax, interaktívna tabuľa, interaktívne cvičenia, pracovný list, čítanie s porozumením, moderné vyučovacie metódy, aktivita žiaka, kompetencie žiaka

## **Anotácia**

Osvedčená pedagogická skúsenosť vychádza z praxe a predstavuje interaktívne učebné pomôcky, metodiku ich využitia, ako aj pracovné listy zamerané na učivo slovenského jazyka a literatúry v tematickom celku Skladba (Syntax). Práca pozostáva z desiatich interaktívnych cvičení - 8 interaktívnych cvičení vytvorených v programe Hot Potatoes, 1 interaktívne cvičenie vytvorené v programe Microsoft PowerPoint a 1 interaktívne cvičenie vytvorené v programe Microsoft Excel. K týmto interaktívnym cvičeniam sú vypracované aj samostatné pracovné listy.

## **Akreditované programy kontinuálneho vzdelávania**

Tvorba testov a možnosti ich využitia v predmete slovenský jazyk a literatúra

329/2010 - KV

Aplikácia moderných vyučovacích metód a koncepcií vo vyučovaní predmetu slovenský jazyk a literatúra

1257/2013-KV

## OBSAH

ÚVOD .....	5
1 Východiská a ciele OPS Skladba na interaktívnej tabuli .....	7
1.1 Kontext a rámec OPS .....	7
1.2 Špecifikácia cieľovej skupiny .....	7
1.3 Hlavný cieľ a čiastkové ciele .....	7
1.4 Vymedzenie kompetencií žiaka a učiteľa .....	8
2 Podrobný opis OPS Skladba na interaktívnej tabuli .....	10
3 Námety vyučovania skladby s využitím interaktívnej tabule .....	12
3.1 Podmet a prísudok .....	12
3.2 Vety podľa členitosti .....	15
3.3 Pojmová mapa vetných členov .....	17
3.4 Nájdi predmet .....	20
3.5 Prívlastok .....	23
3.6 Lúčne pexeso .....	26
3.7 Excelentná skladba .....	28
3.8 Mix vo vete .....	30
3.9 Vetnočlenský test .....	33
3.10 Vetnočlenský kvíz .....	36
4 Overené prínosy Osvedčenej pedagogickej skúsenosti .....	39
ZÁVER .....	40

## ÚVOD

Dnešní žiaci sú iní, než na akých sme zvyknutí. Nezmenili sa len oblečením či slovníkom, čo sa bežne deje medzi generáciami, ale sú generáciou, ktorá rastie s technológiami. Celý svoj doterajší život prežili obklopení počítačmi, videohrami, televízormi, mobilmi, kamerami a podobnými „hračkami“ digitálneho veku.

Interaktivita (z angl. interactive - dialogický) sa stala súčasťou nášho sveta, výraznejšie sa objavujú kontaktné relácie, či už rozhlasové alebo televízne, ktoré vyžadujú spätnú väzbu, napríklad hlasovanie. Užívateľ má pritom pocit, že je súčasťou rozhodovania. Na pojem interaktivita narazíme hlavne v oblasti digitálnych technológií, kde znamená aktivitu užívateľa so strojom alebo technickým zariadením. Zariadenie reaguje na podnety, ktoré mu užívateľ zadáva.

Interaktívna výučba patrí v škole medzi progresívne metódy, žiakom ponúka zaujímavejšie a menej stereotypné formy vzdelávania, čím sa zvyšuje ich motivácia a záujem o učenie. Cieľom je zapojiť do procesu učenia samotných žiakov, ktorí prestávajú byť len pasívnymi prijímateľmi informácií, ale spolu s vyučujúcim sa stávajú vytvárateľmi výučby a aktívne sa zapájajú do procesu výučby.

Zavádzanie digitálnych technológií aj do škôl pramení z reformy školstva, cieľom takejto modernizácie vzdelávania je prispôbenie vyučovacieho procesu, inovovanie a modernizácia obsahu, metód a výstupov vyučovacieho procesu. Interaktívna tabuľa zohráva prioritné miesto v tvorivom a modernom výchovno-vzdelávacom procese.

Na to, aby došlo k efektívnemu osvojeniu si kľúčových kompetencií, je potrebná najmä zásadná zmena obsahu a spôsobu vyučovania, vyučovacích metód a stratégií smerom k interaktívnemu a zážitkovému učeniu, ktoré je založené na skúsenosti a prepojené so životom.

Práca s interaktívnou tabuľou žiakov priťahuje, prináša im podnety pre všetky zmysly a udržuje ich pozornosť počas vyučovania. Zapája žiakov aktívne do diania na vyučovacej hodine. Týmto spôsobom interaktívne vyučovanie zvyšuje nielen vedomostnú úroveň žiakov, ale aj emocionálnu a tvorivú stránku ich osobnosti. Umožňuje postupovať tempom primeraným potrebám žiakov a prispôbiť sa ich učebnému štýlu. Vytvorené učebné materiály slúžia k mnohonásobnému variabilnému využitiu, sú využiteľné aj mimo vyučovacej hodiny a domácej prípravy žiakov.

Miera zapamätateľnosti poznatkov, ktoré žiaci nadobudnú pomocou digitálnych technológií a interaktívnych pomôcok, je neporovnateľne väčšia.

Keďže učivo o skladbe patrí k najkomplexnejším, a teda najnáročnejším tematickým celkom vôbec, je vhodné ho učiť moderne, aktivizujúco. Medzi výhody takéhoto učenia patrí individuálny prístup, názornosť a okamžitá spätná väzba.

Osvedčená pedagogická skúsenosť (ďalej len OPS) je vytvorená v aplikačných programoch Microsoft Excel a Microsoft PowerPoint, ako aj v programoch Hot Potatoes (JMatch, Find it, JQuiz a JMix ) a mapujúcom nástroji XMind. Je zameraná na učivo o skladbe, ktoré sa preberá v 6. – 9. ročníku. Tvorí ju 10 interaktívnych cvičení, ktoré sú zverejnené na stránke [www.mardar.wbl.sk](http://www.mardar.wbl.sk) spolu s ďalšími podobnými vyučovacími materiálmi.

# 1 VÝCHODISKÁ A CIELE OSVEDČENEJ PEDAGOGICKEJ SKÚSENOSTI

Slovenský jazyk ako vyučovací predmet má dominantné postavenie, pretože je podmienkou na zvládnutie všetkých ostatných predmetov, vrátane cudzích jazykov. V jeho popredí sú komunikačné kompetencie, ktoré predstavujú východisko na rozvoj poznávania v ďalších predmetoch. Napriek tomu majú žiaci často pocit, že učivo je nepraktické a frontálna metóda sa im zdá neatraktívna.

Hincová [Hincová, Húsková, 2011] uvádza, že nový prístup k vyučovaniu slovenského jazyka je didaktický konštruktivizmus, Konštruktivistická teória a prax stavajú pred žiaka, resp. skupiny žiakov problémy, ktoré majú riešiť, a tieto problémové úlohy sa koncipujú tak, aby zodpovedali nielen obsahu vednej disciplíny transformovanej do vyučovacieho predmetu, ale aj s ohľadom na zámerný rozvoj žiakových poznávacích operácií.

K získaniu komunikačných kompetencií v syntaktickej oblasti vedie žiakov zručnosť analyzovať jazykový prejav z hľadiska skladby, ktorá od žiaka vyžaduje, aby správne používal činitele slovosledu, aby dokázal rozlíšiť subjektívne a objektívne činitele slovosledu a vedel zdôvodniť základné pravidlá vetosledu. Podľa ISCEDU 2 má žiak vedieť charakterizovať jednoduchú vetu, analyzovať ju z hľadiska vetných členov, vedieť určiť vetné členy (základné aj rozvíjacie), ovládať delenie vetných členov z hľadiska ich stavby (holé, rozvité, viacnásobné). Žiak si má osvojiť teóriu o vetných skladoch a naučiť sa ich správne určovať (prisudzovací, priradovací, určovací) a tvoriť jednoduché príklady. Má vedieť odlíšiť jednoduchú vetu od súvetia, poznať členenie jednoduchej vety, delenie jednoduchej súvetia (priradovacie a podradovacie) a odlíšiť jednoduché súvetie od zloženého. Táto zručnosť preveruje aj teoretické vedomosti o správnom písaní interpunkcie v jednotlivých vetných a súvetných konštrukciách. (ISCED 2) Pre nadobudnutie týchto zručností je interaktívna tabuľa ideálnym pomocníkom učiteľom i žiakom.

## 1.1 KONTEXT A RÁMEC OPS

Osvedčená pedagogická skúsenosť vychádza z praxe na druhom stupni základnej školy. Podľa Štátneho vzdelávacieho programu sa učivo o skladbe (syntaxi) preberá v šiestom až deviatom ročníku, pričom v šiestom ročníku sa žiaci zoznámia s pojmami základné vetné členy (podmet, prísudok, vetný základ) a vo vyšších ročníkoch sa k týmto pojmom pridávajú ostatné. Východiskom pre toto učivo je dobre zvládnuté učivo morfológie.

## 1.2 ŠPECIFIKÁCIA CIELOVEJ SKUPINY

OPS je určená pre:

**Kategória pedagogických zamestnancov:** učiteľ

**Podkategória:** učiteľ pre sekundárne vzdelávanie (2. stupeň základnej školy)

**Vzdelávacia oblasť:** Jazyk a komunikácia

**Škola, ročník:** základná, šiesty – deviaty

**Vyučovací predmet:** slovenský jazyk a literatúra

**Tematický celok:** Skladba

### 1.3 HLAVNÝ CIEĽ A ČIASTKOVÉ CIELE

Hlavným cieľom OPS je predložiť námety interaktívnych cvičení a poukázať nimi na efektivitu zavádzania interaktívnych foriem a metód vyučovania skladby na hodinách slovenského jazyka a literatúry, vďaka ktorým možno vyučovanie netradične oživiť. Čiastkové ciele sú

- zaviesť a využívať do vyučovacieho procesu na hodinách slovenského jazyka digitálne technológie s cieľom motivovať žiakov k väčšej tvorivosti a aktivite na hodinách
- prehĺbiť praktické zručnosti pri ovládaní interaktívnej tabule
- byť schopný využiť analýzu testu k sebahodnoteniu žiakov a k rozvíjaniu ich hodnotiacich úsudkov
- prehľbovať poznatky žiakov, opakovať nadobudnuté poznatky, pripraviť žiakov na preverovanie nadobudnutých vedomostí
- rozšíriť a aktivizovať kompetencie v práci s interaktívnou tabuľou na rozvoj cieľovej kompetencie
- vytváranie a prezentácia učebných zdrojov pomocou projekčných techník a interaktívnych technológií
- rozvíjať inovačné metódy a formy práce na vyučovacej hodine
- zdokonaľiť schopnosti učiteľov aktivizujúco komunikovať so žiakmi
- prehĺbiť, rozvíjať a rozšíriť odborné a pedagogické vedomosti a zručnosti v oblasti moderných vyučovacích metód s podporou informačno-komunikačných technológií
- zdokonaľiť a inovovať profesijné kompetencie učiteľa, potrebné na aplikáciu nových poznatkov v oblasti interaktívnych vyučovacích metód efektívneho učenia
- umožniť učiteľom poznať súčasné trendy v oblasti výchovy a vzdelávania využívať projektory a interaktívne tabule ako prostriedky k modernizácii výchovno-vzdelávacieho procesu v školských zariadeniach
- udržať a aktualizovať profesijné kompetencie učiteľov v oblasti digitálnej gramotnosti

### 1.4 VYMEDZENIE KOMPETENCIÍ ŽIAKA A UČITEĽA

#### Kompetencie žiaka

- poznať jednotlivé vetné členy a ich triedenie, vedieť určiť, ktorým slovným druhom sú vyjadrené
- plynulo a s porozumením čítať súvislý i nesúvislý text
- vedieť interpretovať pojmy z textov, rozumieť prečítanému textu
- aplikovať získané informácie z textu v konkrétnych jazykových situáciách
- tvorivo pristupovať k textu využitím poznatkov o jednotlivých vetných členoch
- aplikovať počítačovú gramotnosť pri priamej činnosti s interaktívnymi cvičeniami
- zvyšovať úroveň prosociálnych zručností a personálnych kompetencií v procese vyučovania v interaktívnom prostredí

#### Kompetencie učiteľa

- ovládať techniku práce pri príprave interaktívneho softvéru – softvér interaktívnej tabule, program Hot Potatoes, programy MS PowerPoint, MS Excel, XMind
- osvojiť si metodický postup práce s jednotlivými interaktívnymi cvičeniami



- v prostredí interaktívnej tabule
- poznať základné pravidlá práce žiakov a učiteľa na interaktívnej tabuli, ovládať technické prostredie ďalších digitálnych technológií

## 2 PODROBNÝ OPIS OPS SKLADBA NA INTERAKTÍVNEJ TABULI

Motivácia žiakov je v súčasnosti hybnou silou ich učenia sa. Keďže sú digitálnou, dotykovou generáciou, je vhodné ich motivovať práve digitálnymi technológiami. Tu hrá významnú úlohu práve učiteľ, ktorý svojím osobným vkladom, kreativitou a vhodnou motiváciou s využitím digitálnych technológií môže žiakov ku učeniu priviesť. Ďalším predpokladom, popri učiteľovi, je technické zabezpečenie, teda vybavenie školy počítačom, interaktívnou tabuľou a dataprojektorom. [Bobot, Jakubeková, 2012]

Interaktívne cvičenia sú vytvorené v programoch Microsoft Excel a PowerPoint, Hot Potatoes a XMind. Ak si učitelia chcú vytvoriť vlastné cvičenia, existuje množstvo učiteľských stránok s podrobnými návodmi.

Predkladaný autorský učebný materiál je motivačným činiteľom, ktorý učiteľ slovenského jazyka môže použiť podľa svojho uváženia a individuálnych žiackych potrieb. Ovládanie interaktívnych cvičení je intuitívne a efektívne, jeho forma je pre žiakov veľmi atraktívna.

### **Interaktívne prostredie vo vyučovaní SJL**

Zvýšenie záujmu o vyučovanie slovenského jazyka môžeme dosiahnuť atraktivitou prostredia, v ktorom vyučujeme. V súčasnej dobe sme sa posunuli od drevenej tabule a kriedy k interaktívnym tabuľam, vďaka ktorým môže učiteľ spraviť vyučovaciu hodinu slovenského jazyka mimoriadne atraktívnou. Na jednej strane je nutná didaktická technika, ku ktorej patrí spomínaná interaktívna tabuľa, ako aj softvér, pomocou ktorého tvoriví učitelia vytvárajú pomôcky atraktívne pre žiakov.

### **Softvéry interaktívnych cvičení**

Pod slovom softvér rozumieme program alebo súhrn programov, v ktorých boli vytvorené interaktívne cvičenia. Táto OPS bola vytvorená v programoch Microsoft Office, Microsoft Excel, Hot Potatoes a XMind.

### **Kancelársky balík Microsoft Office**

Microsoft Office je kancelársky balík od americkej spoločnosti Microsoft Corporation. V súčasnosti je najrozšírenejším kancelárskym balíkom [6], ktorý má väčšina škôl či učiteľov licenčne zabezpečený. Medzi jeho základné komponenty patrí textový editor Microsoft Word, program na tvorbu prezentácií Microsoft PowerPoint a tabuľkový kalkulátor Microsoft Excel.

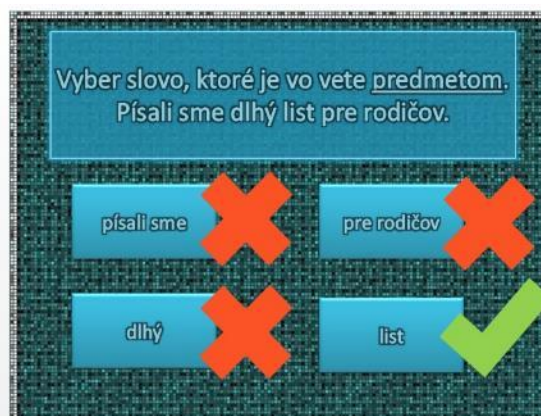
### **Microsoft PowerPoint**

Microsoft PowerPoint je program na tvorbu prezentácií. Súčasné verzie (od verzie 1997) sú doplnené o pridávanie efektov a vlastných animácií k snímkam, obrázkom či textovým poliam [7], čo pôsobí mimoriadne pútavo a aktivizujúco najmä pre žiakov. Svojou prítlačivosťou sú vhodné nielen pre žiakov I. stupňa ZŠ, ale aj pre žiakov nižšieho sekundárneho vzdelávania.

Vo vyučovacom procese môžu prezentácie vytvorené v tomto programe slúžiť rovnako dobre na názorný výklad učiva ako aj jeho precvičovanie vďaka možnosti spätnej väzby.



Obrázok 1 Vysvetlenie nového učiva pomocou prezentácie



Obrázok 2 Interaktívna prezentácia

Prameň: vlastný návrh

## Microsoft Excel

Microsoft Excel je tabuľkový program kancelárskeho balíka Microsoft Office [5], ktorý má väčšina škôl licenčne zabezpečený. Primárne je využívaný kvôli svojim matematickým a štatistickým funkciám, ale je natoľko rôznorodý, že sa dá využiť aj vo vyučovaní slovenčiny. Pomocou jednotlivých funkcií tohto programu sa dajú vytvoriť interaktívne pomôcky, ktoré sú zaujímavé nielen obsahom, ale aj esteticky. Tento program nie je pre žiakov takým bežným programom ako je napríklad Word, ale prácu s ním zvládajú intuitívne a výborne rozvíjajú svoje jazykové aj počítačové kompetencie, pretože sú nútení vpisovať svoje odpovede do vopred pripravených hárkov.

Excel poskytuje možnosť okamžitej spätnej väzby, či už formou záverečného numerického hodnotenia (a teda klasifikácie) alebo priebežným hodnotením, napríklad vopred nastavenou farebnou zmenou bunky. Žiaci môžu pracovať samostatne, individuálnym tempom, bez tlaku učiteľa či kolektívu, čo zároveň vyvoláva ich záujem o učivo. Základom pracovného hárka sú bunky, ktoré sa v syntaxi dajú využiť na grafické spracovanie vety, žiaci si tak môžu vizuálne osvojiť vzťahy medzi jednotlivými slovami vo vete.

## Hot Potatoes

Program Hot Potatoes (v preklade „horúce zemiaky“) je produktom spoločnosti Half-Baked Software, ktorý vznikol s pomocou University of Victoria Innovation and Development. Hot Potatoes nie je freeware, ale je bez poplatku pre štátne školy a neziskové edukačné organizácie [3]. Ten, kto v tomto programe vytvára cvičenia, musí ho mať nainštalovaný, no žiaci, ktorým sú cvičenia určené, tým stačí počítač, pohodlnejšie je aj byť pripojený na internet. Cvičenia vytvorené v tomto programe sa dajú uložiť ako webová stránka bez toho, aby učiteľ poznal programovací jazyk html. Program Hot Potatoes svojim používateľom umožňuje vytvárať 5 základných druhov interaktívnych cvičení - kvíz JQuiz, doplnňovacie cvičenie JCloze, prirad'ovacie cvičenie JMatch, zorad'ovacie cvičenie JMix a krížovka JCross. Výber najvhodnejšie cvičenia je na učiteľovi s ohľadom na učivo aj očakávané ciele, ktoré má žiak vo vyučovacom procese dosiahnuť.

## **XMind**

XMind je vynikajúci program, ktorého cieľom je zachytenie nápadov a myšlienok, ich zorganizovanie do grafov a následné zdieľanie s ostatnými. Podporuje myšlienkové mapy, diagramy, ponúka mnoho funkcií pre vzdialenú spoluprácu. [8] Podobné softvéry dávajú veľa možností a nástrojov, no pre začiatočníkov sú priveľmi komplikované.

Keďže ide o webový softvér, pre prácu v ňom si ho treba stiahnuť a nainštalovať do počítača. Pre školské potreby stačí verzia Free, ktorá je zadarmo, dá sa stiahnuť z domovskej stránky <http://www.xmind.net/> a bez problémov nainštalovať. Napriek tomu, že zatiaľ existuje len v anglickej verzii, práca s ním je intuitívna a mnoho vecí je možné robiť metódou „ťahaj a pušť“ v hlavnom okne.

Nainštalovaný program zabezpečí prehľadnú pojmovú mapu, no je možné z neho vygenerovať obrázok. Nedá sa s ním pracovať ako s mapou a postupne odkrývať jednotlivé úrovne, ale môže slúžiť na zopakovanie aj bez programu.

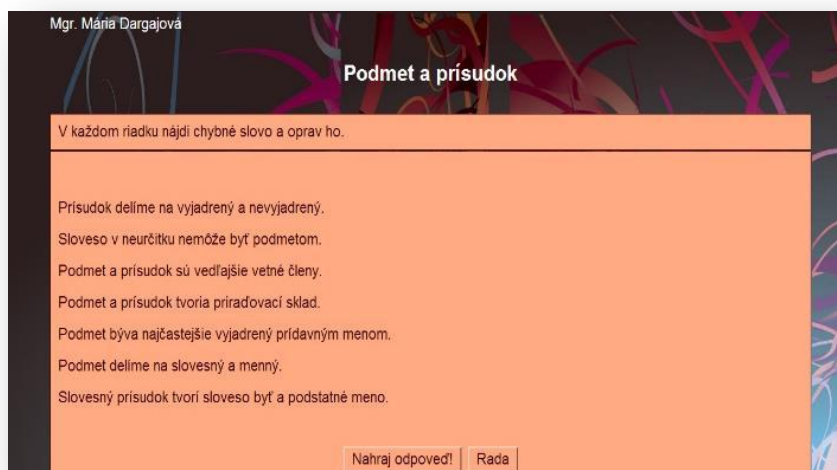
### 3 NÁMETY VYUČOVANIA SKLADBY S VYUŽITÍM INTERAKTÍVNEJ TABULE

#### 3.1 Podmet a prísudok

Typ cvičenia/ softvér: priradovačka/ Hot Potatoes – Find it

Prostredie využitia cvičenia: interaktívna tabuľa, cvičenie nie je nutné inštalovať

Ukážka cvičenia



Obrázok 3 Interaktívne cvičenie Podmet a prísudok

Prameň: vlastný návrh

Tabuľka 1 Metodika práce s interaktívnym cvičením Podmet a prísudok

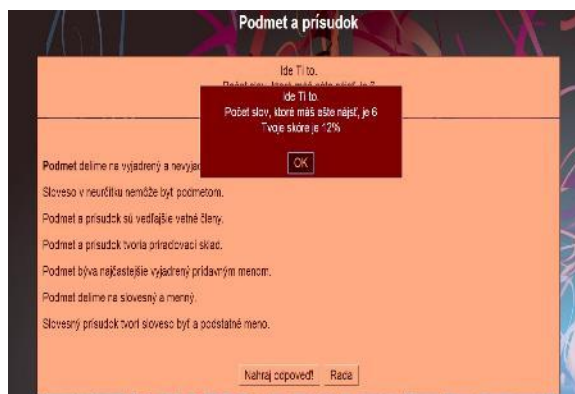
Tematický celok/ téma	Skladba/ Základné vetné členy podmet a prísudok
Ročník	šiesty
Ciele	<ul style="list-style-type: none"><li>- zopakovať definíciu základných vetných členov podmetu aj prísudku</li><li>- osvojiť si slovnodruhové vyjadrenie i rozdelenie podmetu i prísudku</li><li>- pozorovať vzájomný vzťah medzi základnými vetnými členmi</li><li>- na úrovni syntaktickej roviny jazyka uvedomiť si úzku spätosť základných vetných členov s rozvíjacími vetnými členmi</li><li>- podporovať samostatnosť žiakov pri práci s interaktívnou tabuľou</li></ul>
Vstup	<ul style="list-style-type: none"><li>- žiak ovláda definíciu základných vetných členov</li><li>- pozná základné vetné členy, ich základné rozdelenie, ako aj druhy jednotlivých vetných členov</li><li>- pozná nadradené vetné členy a slová, ktoré ich rozvíjajú</li><li>- pozná slovnodruhové vyjadrenie vetného členu</li></ul>

Kompetencie	<ul style="list-style-type: none"> <li>- vie rozhodnúť, či teoretické tvrdenie o základných vetných členoch je správne</li> <li>- vie opraviť chybné tvrdenia o základných vetných členoch</li> <li>- informačné kompetencie – zvyšuje úroveň praktických zručností pri práci s interaktívnou tabuľou</li> </ul>
Didaktický problém	<ul style="list-style-type: none"> <li>- žiaci pracujú pri interaktívnej tabuli</li> <li>- pri riešení cvičenia využijeme frontálnu prácu</li> <li>- žiaci samostatne vypracujú pracovný list k interaktívnemu cvičeniu</li> <li>- urobíme spätnú väzbu vypracovania po každej správne opravenej vete – predvolené priamo v cvičení</li> </ul>
Metódy a formy	<ul style="list-style-type: none"> <li>- motivačný rozhovor</li> <li>- individuálna práca pri interaktívnej tabuli a s pracovným listom</li> <li>- frontálna práca pri interaktívnej tabuli</li> <li>- expozičné – slovné, monologické, dialogické</li> <li>- diagnostické - samostatná práca - pracovný list žiaka paralelne vypracovaný popri práci na interaktívnej tabuli</li> </ul>
Metodický postup práce s predvázacím zošitom	<ul style="list-style-type: none"> <li>- motivačný rozhovor so žiakmi o základných vetných členoch a ich postavení vo vete</li> <li>- žiaci majú pred sebou tvrdenia o podmete a prísudku, ich úlohou je nájsť chybné slovo, ťuknúť naň a opraviť ho</li> <li>- priebežná spätná väzba po každej vete, zdôvodňovanie výberu, vylučovanie nesprávnych odpovedí s ústnym odôvodnením</li> <li>- vyhodnotenie úspešnosti žiakov po každej odpovedi – po každom správne opravenom tvrdení</li> </ul>
Prostriedky a pomôcky	<ul style="list-style-type: none"> <li>- dataprojektor</li> <li>- interaktívna tabuľa</li> <li>- počítač/ notebook pre učiteľa</li> <li>- interaktívne cvičenie Podmet a prísudok vytvorené v programe Hot Potatoes dostupné na stránke <a href="http://mardar.wbl.sk/podmet_a_prisudok.htm">http://mardar.wbl.sk/podmet_a_prisudok.htm</a></li> <li>- tlačiareň</li> <li>- pracovný list Podmet a prísudok dostupný na stránke <a href="http://mardar.wbl.sk/podmet_a_prisudok.pdf">http://mardar.wbl.sk/podmet_a_prisudok.pdf</a></li> </ul>
Odhadovaný čas riešenia	- 10 minút

Prameň: vlastný návrh



Obrázok 4 Cvičenie Podmet a prísudok po nájdení chyby



Obrázok 5 Cvičenie Podmet a prísudok po opravení chyby

Prameň: vlastný návrh

### Odporúčania pre prácu s cvičením

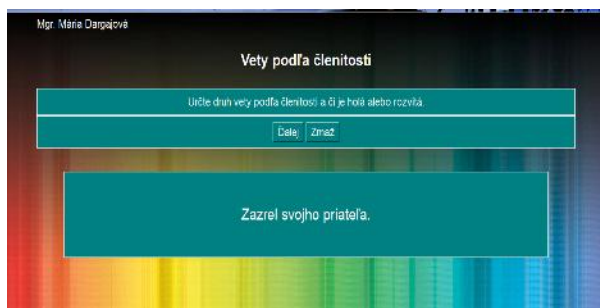
- využitie pri opakovaní tematického celku o základných vetných členov podmetu a prísudku na utvrdzovanie a precvičenie nadobudnutých vedomostí
- cvičenie nie je časovo náročné, preto je použiteľné pri ktoromkoľvek opakovaní, či už vo vyššom ročníku alebo pred testovaním
- podpora rozvíjania čítania s porozumením a obohacovania slovnej zásoby žiakov
- rozvíjanie kritického myslenia, v ktorom žiak prijíma zodpovednosť za svoje rozhodnutia.

### 3.2 Vety podľa členitosti

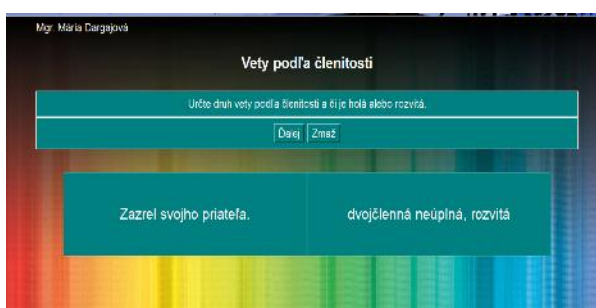
**Typ cvičenia/ softvér:** prirad'ovačka/ Hot Potatoes –JMatch

**Prostredie využitia cvičenia:** interaktívna tabuľa, cvičenie nie je nutné inštalovať

Ukážka cvičenia



Obrázok 6 Interaktívne cvičenie Vety podľa členitosti



Obrázok 7 Zadanie cvičenia Vety podľa členitosti s riešením

Prameň: vlastný návrh

### Tabuľka 2 Metodika práce s cvičením Vety podľa členitosti

Tematický celok/ téma	Skladba/ Vety podľa členitosti
Ročník	- siedmy
Ciele	- osvojiť si určenie viet podľa členitosti - určovať základné vetné členy – podmet, prísudok a vetný základ

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- na úrovni morfolologickej roviny jazyka uvedomiť si osobný a neosobný tvar slovesa</li> <li>- rozvíjať slovnú zásobu žiakov a čítanie s porozumením</li> </ul>
Vstup (čo žiak vie)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- pozná rozdelenie viet podľa členitosti, základné vetné členy, teda podmet, prísudok aj vetný základ</li> <li>- ovláda pojmy holá, rozvitá, úplná a neúplná veta</li> <li>- pozná pojmy slovesná, menná jednočlenná veta</li> <li>- rozlišuje osobný a neosobný tvar slovesa</li> <li>- pozná pojem gramatické jadro vety</li> <li>- rozlišuje rozčlenené gramatické jadro vety</li> <li>- rozlišuje vetný základ a nevyjadrený podmet, a teda úplnú a neúplnú dvojčlennú vetu</li> </ul>
Kompetencie (čo si osvojí)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- vie rozlíšiť rozčlenenie gramatického jadra a následne druh konkrétnej vety</li> <li>- vie rozlíšiť činiteľa deja a zasahovaný objekt</li> <li>- vie vo vetách nájsť gramatické jadro</li> <li>- vie rozhodnúť, či je konkrétna veta jednočlenná či dvojčlenná</li> <li>- bližšie určuje členenie jednočlenných a dvojčlenných viet</li> </ul>
Didaktický problém	<ul style="list-style-type: none"> <li>- žiaci pracujú pri interaktívnej tabuli</li> <li>- pri riešení cvičenia využijeme frontálnu prácu</li> <li>- žiaci samostatne vypracujú pracovný list k interaktívnemu cvičeniu</li> <li>- urobíme spätnú väzbu vypracovania po každej správne určenej vete – predvolené priamo v cvičení</li> </ul>
Metódy a formy	<ul style="list-style-type: none"> <li>- motivačný rozhovor</li> <li>- individuálna i frontálna práca pri interaktívnej tabuli</li> <li>- samostatná práca - pracovný list žiaka paralelne vypracovaný popri práci na interaktívnej tabuli</li> <li>- získanie bezprostrednej spätnej väzby</li> </ul>
Metodický postup práce s predvázacím zošitom	<ul style="list-style-type: none"> <li>- motivačný rozhovor so žiakmi o druhoch viet a troch základných vetných členoch</li> <li>- žiaci majú postupne pred sebou 20 rôznych viet, ich úlohou je ústne správne určiť vetu z hľadiska členitosti a to, či je alebo nie je rozvitá</li> <li>- priebežná kontrola a spätná väzba po</li> </ul>



	<p>každej vete, zdôvodňovanie výberu, vylučovanie nesprávnych odpovedí s odôvodnením</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- vyhodnotenie úspešnosti jednotlivých žiakov po každej odpovedi – po každej správne určenej vete</li> </ul>
Prostriedky a pomôcky	<ul style="list-style-type: none"> <li>- dataprojektor</li> <li>- interaktívna tabuľa</li> <li>- počítač/ notebook pre učiteľa</li> <li>- interaktívne cvičenie vytvorené v programe Hot Potatoes JMatch dostupné na stránke <a href="http://mardar.wbl.sk/vety_podla_clenitosti.htm">http://mardar.wbl.sk/vety_podla_clenitosti.htm</a></li> <li>- tlačiareň</li> <li>- pracovný list Vety podľa členitosti dostupný na stránke <a href="http://mardar.wbl.sk/vety_podla_clenitosti.pdf">http://mardar.wbl.sk/vety_podla_clenitosti.pdf</a></li> </ul>
Odhadovaný čas riešenia	- 20 minút

Prameň: vlastný návrh

### Odporúčania pre prácu s cvičením:

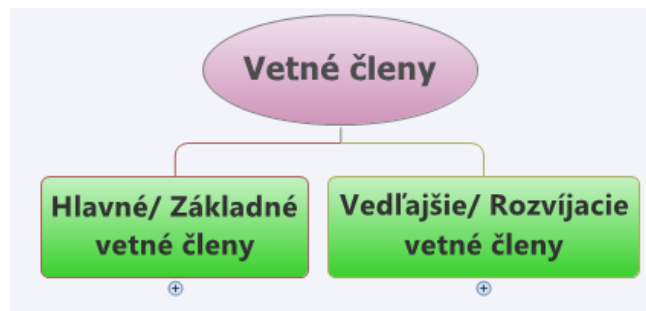
- využitie pri zhrnutí tematického celku Základné vetné členy podmet, prísudok a vetný základ na utvrdzovanie a precvičenie nadobudnutých vedomostí
- podpora rozvíjania čítania s porozumením a obohacovania slovnej zásoby žiakov
- cvičenie nie je časovo náročné, skôr pôsobí ako súťažná hra, preto je použiteľné pri ktoromkoľvek opakovaní, či už vo vyššom ročníku alebo pred testovaním v deviatom ročníku
- podpora rozvíjania čítania s porozumením a obohacovania slovnej zásoby žiakov

### 3.3 Pojmová mapa vetných členov

Typ cvičenia/ softvér: pojmová mapa/ XMind

Prostredie využitia cvičenia: interaktívna tabuľa, nainštalovaný program XMind

Ukážka cvičenia



Obrázok 8 Pojmová mapa vetných členov

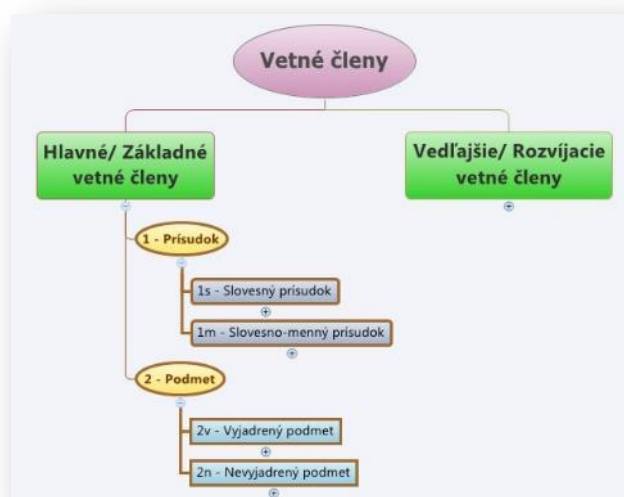
Prameň: vlastný návrh

Tabuľka 3 Metodika práce s cvičením Pojmová mapa vetných členov

Tematický celok/ téma	Skladba/ Vetné členy
Ročník	- ôsmy
Ciele	<ul style="list-style-type: none"> <li>- osvojiť si hierarchiu vetných členov a ich vzájomné vzťahy</li> <li>- určiť jednotlivé úrovne či vrstvy vo vytvorenej schéme</li> <li>- osvojiť si podrobnejšie členenie jednotlivých vetných členov</li> <li>- vedieť určiť príklady na vybraný vetný člen</li> <li>- vo vete, ktorá je príkladom, nájsť určený vetný člen</li> </ul>
Vstup (čo žiak vie)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- pozná všetky vetné členy, ich základné rozdelenie, ako aj druhy jednotlivých vetných členov</li> <li>- pozná nadradené vetné členy a tie, ktoré ich rozvíjajú</li> <li>- ovláda podrobnejšie rozdelenie všetkých vetných členov</li> <li>- pozná slovnodruhovú vyjadrenie vetného členu</li> <li>- pozná vzťah medzi nadradeným slovným druhom a vetným členom, ktorý ho rozvíja</li> </ul>
Kompetencie (čo si osvojí)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- vie po zadaní názvu vetného členu určiť jeho delenie ako aj príklad naň</li> <li>- k slovnému druhu vie určiť všetky vetné členy, ktoré ho rozvíjajú</li> <li>- zo schémy vetných členov vie vyvodiť teoretické tvrdenie o konkrétnom vetnom člene</li> <li>- pozná syntagmatické vzťahy medzi vetnými členmi</li> <li>- pozná slovnodruhovú určenie vetných členov</li> <li>- v pracovnom liste vie určiť príklady</li> </ul>
Didaktický problém	<ul style="list-style-type: none"> <li>- žiaci striedavo pracujú pri interaktívnej tabuli</li> <li>- pri riešení cvičenia využijeme frontálnu prácu</li> <li>- žiaci samostatne vypracujú pracovný list, v ktorom dopĺňajú schému</li> </ul>
Metódy a formy	<ul style="list-style-type: none"> <li>- motivačný rozhovor</li> <li>- individuálna i frontálna práca pri interaktívnej tabuli</li> <li>- samostatná práca - pracovný list žiaka paralelne vypracovaný popri práci na interaktívnej tabuli</li> <li>- získanie bezprostrednej spätnej väzby po odkrytí ďalšej vrstvy</li> </ul>
Metodický postup práce s predvázacím zošitom	<ul style="list-style-type: none"> <li>- motivačný rozhovor so žiakmi o vetných členoch, ich vzájomných vzťahoch a nadradených a podradených členoch</li> <li>- na tabuli je základná schéma rozdelenia vetných členov, úlohou žiaka pri tabuli je postupne odkrývať jednotlivé vrstvy, pričom si žiaci uvedomujú vzájomné vzťahy</li> <li>- priebežná kontrola a spätná väzba po každej bunke, zdôvodňovanie výberu, vylučovanie nesprávnych odpovedí s odôvodnením</li> <li>- vyhodnotenie úspešnosti jednotlivých žiakov po</li> </ul>

	každej odpovedi
Prostriedky a pomôcky	<ul style="list-style-type: none"> <li>- dataprojektor</li> <li>- interaktívna tabuľa</li> <li>- počítač/ notebook pre učiteľa</li> <li>- nainštalovaný program XMind</li> <li>- interaktívne cvičenie Pojmová mapa vetných členov dostupné na stránke</li> <li>- <a href="http://mardar.wbl.sk/pojmova_mapa">http://mardar.wbl.sk/pojmova_mapa</a></li> <li>- tlačiareň</li> <li>- pracovný list Pojmová mapa vetných členov dostupný na stránke</li> <li>- <a href="http://mardar.wbl.sk/pojmova_mapa_vetnych_clenov.pdf">http://mardar.wbl.sk/pojmova_mapa_vetnych_clenov.pdf</a></li> </ul>
Odhadovaný čas riešenia	- 20 minút

Prameň: vlastný návrh



Obrázok 9 Pojmová mapa vetných členov s postupne odkrytými vrstvami

Prameň: vlastný návrh

### Odporúčania pre prácu s cvičením:

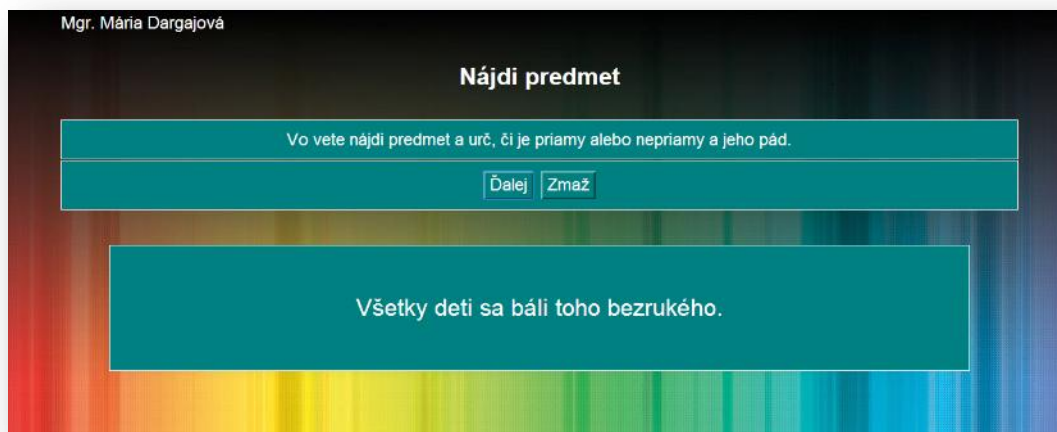
- využitie pri zhrnutí tematického celku Vetné členy na utvrdzovanie a precvičenie nadobudnutých vedomostí
- podpora rozvíjania čítania s porozumením a obohacovania slovnej zásoby žiakov
- jednotlivé vrstvy sú v cvičení farebne zladené, čo môže pomôcť pri ľahšom zapamätaní si vzájomných vzťahov vetných členov
- v prípade nenainštalovaného programu je možné cvičenie v programe vyexportovať ako obrázok, pomocou ktorého si žiaci môžu vetné členy zopakovať

### 3.4 Nájdi predmet

Typ cvičenia/ softvér: prirad'ovačka/ Hot Potatoes - Find it

Prostredie využitia cvičenia: interaktívna tabuľa, cvičenie nie je nutné inštalovať

Ukážka cvičenia



Obrázok 10 Interaktívne cvičenie Nájdi predmet

Prameň: vlastný návrh

Tabuľka 4 Metodika práce s cvičením Nájdi predmet

Tematický celok/ téma	Skladba/ Rozvíjacie vetné členy - Predmet
Ročník	ôsmy
Ciele	<ul style="list-style-type: none"><li>- osvojiť si určenie predmetu ako rozvíjacieho vetného člena, ktorý bližšie určuje sloveso v prísudku</li><li>- poznať vzťah medzi vetnými členmi a slovnými druhmi</li><li>- uvedomiť si predmetovú väzbu slovesa</li><li>- určovať sloveso a vedľajšie vetné členy, ktoré ho väzobne bližšie určujú, vo vetách</li><li>- na úrovni syntaktickej roviny jazyka uvedomiť si úzku spätosť základných a rozvíjajúcich vetných členov</li><li>- poznať gramatický a vecný význam slovies</li></ul>
Vstup (čo žiak vie)	<ul style="list-style-type: none"><li>- pozná všetky základné aj vedľajšie (rozvíjacie) vetné členy</li><li>- pozná nadradené vetné členy a tie, ktoré ich rozvíjajú</li><li>- vie nájsť sloveso v prísudku a určiť jeho väzbu s rozvíjajúcim vetným členom</li><li>- pozná rozdiel medzi priamym a nepriamym predmetom</li><li>- vie určiť väzbu a pád, ktorý má sloveso s</li></ul>

	<p>predmetom</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- pozná väčšinové postavenie predmetu</li> <li>- pozná slovnodruhovú vyjadrenie vetného členu, ako aj slova, ktoré ho rozvíja</li> <li>- pozná pádové otázky jednotlivých pádov a vie určiť pád slova</li> </ul>
Kompetencie (čo si osvojí)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- vie vo vetách zaradiť určené slovo ako slovný druh aj vetný člen</li> <li>- vie rozlíšiť, či je sloveso rozvítené priamym či nepriamym predmetom</li> <li>- vie určiť väzobný pád slova, ktoré bližšie určuje sloveso</li> <li>- vie doplniť kratšie tvary zámen dlhšími (mu/ jemu) na základe pádovej otázky a väzby so slovesom</li> </ul>
Didaktický problém	<ul style="list-style-type: none"> <li>- žiaci sa striedajú pri interaktívnej tabuli,</li> <li>- pri riešení cvičenia využijeme frontálnu prácu</li> <li>- žiaci samostatne vypracujú pracovný list k interaktívnemu cvičeniu</li> <li>- urobíme spätnú väzbu vypracovania po každom správne určenom predmete – predvolené priamo v cvičení</li> </ul>
Metódy a formy	<ul style="list-style-type: none"> <li>- motivačný rozhovor o tom, čo je dejom zasiahnuté, či o tom, čo je výsledkom deja</li> <li>- individuálna a frontálna práca pri interaktívnej tabuli</li> <li>- samostatná práca - pracovný list žiaka paralelne vypracovaný popri práci na interaktívnej tabuli</li> <li>- bezprostredná spätná väzba</li> </ul>
Metodický postup práce s predvážacím zošitom	<ul style="list-style-type: none"> <li>- motivačný rozhovor so žiakmi o slovesách a slovách, ktoré ich väzobne určujú</li> <li>- žiaci majú postupne pred sebou 20 rôznych viet, ich úlohou je v každej vete určiť priamy alebo nepriamy predmet a jeho pád</li> <li>- priebežná kontrola a spätná väzba po každom určení vety, zdôvodňovanie výberu, vylučovanie nesprávnych odpovedí s odôvodnením</li> <li>- vyhodnotenie úspešnosti jednotlivých odpovedí po každom určení – vopred nastavené v cvičení</li> </ul>
Prostriedky a pomôcky	<ul style="list-style-type: none"> <li>- dataprojektor</li> <li>- interaktívna tabuľa</li> <li>- počítač / notebook pre učiteľa</li> <li>- interaktívne cvičenie dostupné na stránke <a href="http://mardar.wbl.sk/predmet.htm">http://mardar.wbl.sk/predmet.htm</a></li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- tlačiareň</li> <li>- pracovný list Nájdi predmet dostupný na stránke <a href="http://mardar.wbl.sk/najdi_predmet.pdf">http://mardar.wbl.sk/najdi_predmet.pdf</a></li> </ul>
Odhadovaný čas riešenia	- 20 minút

Prameň: vlastný návrh



Obrázok 11 Interaktívne cvičenie Nájdi predmet

Prameň: vlastný návrh

### Odporúčania pre prácu s cvičením:

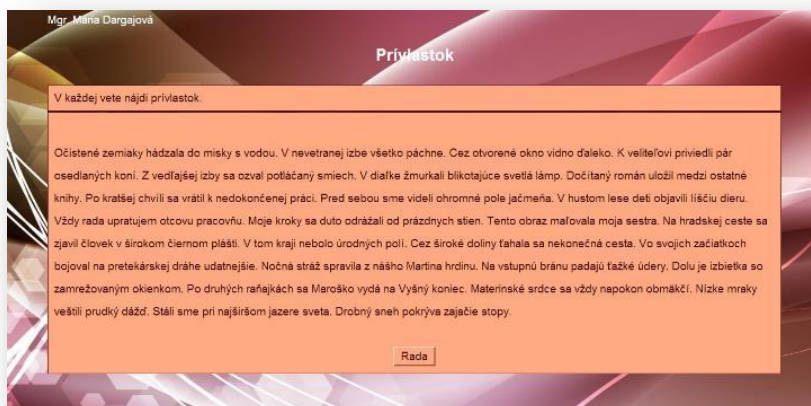
- využitie pri zhrnutí tematického celku Rozvíjacie vetné členy na utvrdzovanie a precvičenie nadobudnutých vedomostí
- precvičenie učiva o slovesách a predmete, ktorý ho väzobne rozvíja formou didaktickej hry
- cvičenie nie je časovo náročné, skôr pôsobí ako súťažná hra, preto je použiteľné pri ktoromkoľvek opakovaní, či už vo vyššom ročníku alebo pred testovaním
- podpora rozvíjania čítania s porozumením a obohacovania slovnej zásoby žiakov

### 3.5 Prívlastok

**Typ cvičenia:** Interaktívne cvičenie Hot Potatoes – prirad'ovačka Find it

**Prostredie využitia cvičenia:** interaktívna tabuľa, cvičenie nie je nutné inštalovať

#### Ukážka cvičenia



Obrázok 12 Interaktívne cvičenie Prívlastok

Prameň: vlastný návrh

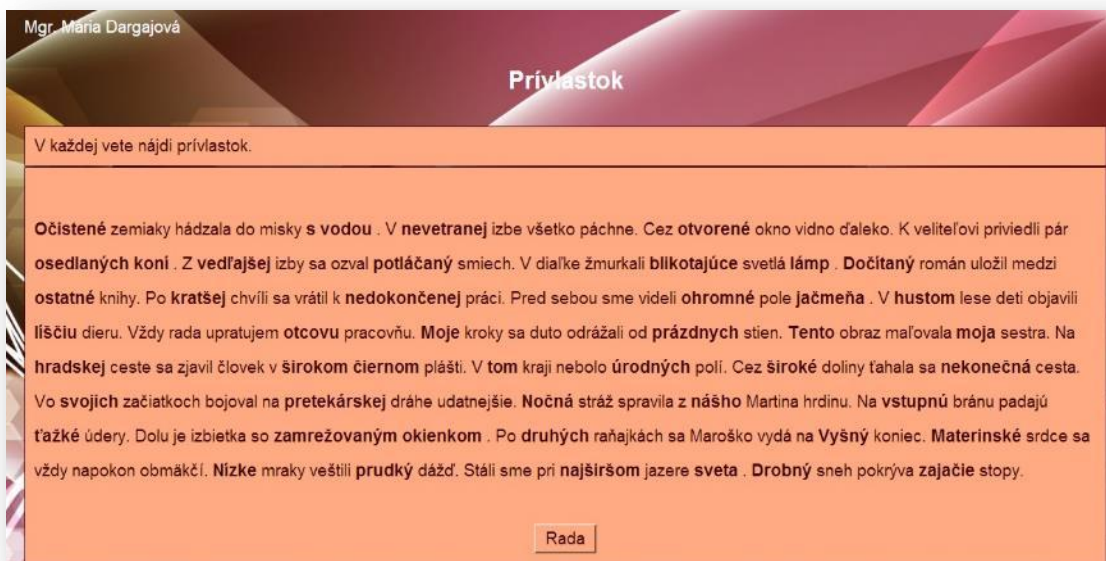
Tabuľka 5 Metodika práce s cvičením Prívlastok

Tematický celok/ téma	Skladba/ Prívlastok
Ročník	- ôsmy
Ciele	<ul style="list-style-type: none"><li>- osvojiť si určenie zhodného a nezhodného prívlastku v jednotlivých vetách</li><li>- určovať základné a vedľajšie vetné členy z viet</li><li>- na úrovni syntaktickej roviny jazyka uvedomiť si úzku spätosť základných a rozvíjajúcich vetných členov</li><li>- poznať vzťah medzi vetnými členmi a slovnými druhmi</li><li>- nájsť vo vetách podstatné mená a všetky slová, ktorí ich bližšie určujú, teda prívlastky</li><li>- rozvíjať slovnú zásobu žiakov a čítanie s porozumením</li><li>- poznať gramatický a vecný význam podstatných a prídavných mien</li></ul>
Vstup (čo žiak vie)	<ul style="list-style-type: none"><li>- pozná všetky základné aj vedľajšie vetné členy, ich základné rozdelenie</li><li>- ovláda rozdiel medzi zhodným a nezhodným prívlastkom</li><li>- vie určiť gramatické kategórie, v ktorých sa prívlastok a nadradené podstatné meno zhodujú alebo nezhodujú</li><li>- pozná väčšinové postavenie zhodného a nezhodného prísudku</li><li>- pozná nadradené vetné členy a tie, ktoré ich</li></ul>

	<p>rozvíjajú</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- pozná slovnodruhovú vyjadrenie vetného člena, ako aj slova, ktoré ho rozvíja</li> </ul>
Kompetencie (čo si osvojí)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- vie vo vetách zaradiť určené slovo ako slovný druh aj vetný člen</li> <li>- vie rozlíšiť, či je podstatné meno rozvité zhodným či nezhodným prívlastkom</li> <li>- vie určiť gramatické kategórie podstatného mena aj slova, ktoré ho rozvíja</li> </ul>
Didaktický problém	<ul style="list-style-type: none"> <li>- žiaci pracujú pri interaktívnej tabuli,</li> <li>- pri riešení cvičenia využijeme frontálnu prácu</li> <li>- žiaci samostatne vypracujú pracovný list k interaktívnemu cvičeniu</li> <li>- urobíme spätnú väzbu vypracovania po každej správne určenej dvojici – predvolené priamo v cvičení</li> </ul>
Metódy a formy	<ul style="list-style-type: none"> <li>- motivačný rozhovor</li> <li>- individuálna a frontálna práca pri interaktívnej tabuli</li> <li>- samostatná práca - pracovný list žiaka paralelne vypracovaný popri práci na interaktívnej tabuli</li> <li>- získanie bezprostrednej spätnej väzby</li> </ul>
Metodický postup práce s predvázacím zošitom	<ul style="list-style-type: none"> <li>- motivačný rozhovor so žiakmi o podstatných menách a slovách, ktoré ich bližšie určujú</li> <li>- žiaci majú postupne pred sebou 20 rôznych viet, ich úlohou je v každej vete vyznačiť zhodný alebo nezhodný prívlastok</li> <li>- priebežná kontrola a spätná väzba po každom označení slova vo vete, zdôvodňovanie výberu, vylučovanie nesprávnych odpovedí s odôvodnením</li> <li>- vyhodnotenie úspešnosti jednotlivých odpovedí po každom určení – vopred nastavené v cvičení</li> </ul>
Prostriedky a pomôcky	<ul style="list-style-type: none"> <li>- dataprojektor</li> <li>- interaktívna tabuľa</li> <li>- počítač / notebook pre učiteľa</li> <li>- interaktívne cvičenie dostupné na stránke <a href="http://mardar.wbl.sk/privlastok_a.htm">http://mardar.wbl.sk/privlastok_a.htm</a></li> <li>- tlačiareň</li> <li>- pracovný list Prívlastok dostupný na stránke <a href="http://mardar.wbl.sk/privlastok.pdf">http://mardar.wbl.sk/privlastok.pdf</a></li> </ul>
Odhadovaný čas riešenia	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 30 minút</li> </ul>

Prameň: vlastný návrh





Obrázok 13 Interaktívne cvičenie Prívlastok s riešením

Prameň: vlastný návrh

#### **Odporúčania pre prácu s cvičením:**

- využitie pri zhrnutí tematického celku Rozvíjacie vetné členy na utvrdzovanie a precvičenie nadobudnutých vedomostí
- podpora rozvíjania čítania s porozumením a obohacovania slovnej zásoby žiakov
- cvičenie je veľmi svižné, preto je použiteľné pri ktoromkoľvek opakovaní, či už vo vyššom ročníku alebo pred testovaním

### 3.6 Lúčne pexeso

**Typ cvičenia/ softvér:** prirad'ovačka - pexeso/ Hot Potatoes –J Match

**Prostredie využitia cvičenia:** interaktívna tabuľa, bez nutnosti inštalácie programu

Ukážka cvičenia



Obrázok 14 Interaktívne cvičenie Lúčne pexeso

Prameň: vlastný návrh

Tabuľka 6 Metodika práce s cvičením Lúčne pexeso

Tematický celok/ téma	Skladba/ vetné členy
Ročník	- ôsmy
Ciele	<ul style="list-style-type: none"> <li>- osvojiť si určenie základných a vedľajších vetných členov v nesúvislom texte - vo vetách</li> <li>- na úrovni syntaktickej roviny jazyka uvedomiť si úzku spätosť základných a rozvíjajúcich vetných členov</li> <li>- rozvíjať slovnú zásobu žiakov a čítanie s porozumením</li> </ul>
Vstup (čo žiak vie)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- pozná všetky vetné členy, ich základné rozdelenie, ako aj druhy jednotlivých vetných členov</li> <li>- pozná nadradené vetné členy a tie, ktoré ich rozvíjajú</li> <li>- pozná slovnodruhové vyjadrenie vetného členu</li> </ul>
Kompetencie (čo si osvojí)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- vie vo vetách zaradiť určené slovo ako vetný člen</li> <li>- vie rozhodnúť, či tvrdenie o vetnom člene v konkrétnej vete je správne</li> </ul>
Didaktický problém	<ul style="list-style-type: none"> <li>- žiaci pracujú pri interaktívnej tabuli</li> <li>- pri riešení cvičenia využijeme frontálnu prácu</li> <li>- žiaci samostatne hľadajú dvojice v pracovnom liste k interaktívnemu cvičeniu</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- urobíme spätnú väzbu vypracovania po každej správne určenej dvojici – predvolené priamo v cvičení</li> </ul>
Metódy a formy	<ul style="list-style-type: none"> <li>- motivačný rozhovor</li> <li>- individuálna i frontálna práca pri interaktívnej tabuli</li> <li>- samostatná práca - pracovný list žiaka vypracovaný samostatne popri práci na interaktívnej tabuli</li> <li>- získanie bezprostrednej spätnej väzby</li> </ul>
Metodický postup práce s interaktívnym cvičením	<ul style="list-style-type: none"> <li>- motivačný rozhovor o vzťahoch medzi slovami</li> <li>- riešenie cvičenia na interaktívnej tabuli – žiaci určujú správne dvojice</li> <li>- spätná väzba po každej určenej dvojici, vylučovanie nesprávnych odpovedí s odôvodnením</li> <li>- vyhodnotenie odpovedí v závere cvičenia – počet správnych dvojíc</li> </ul>
Prostriedky a pomôcky	<ul style="list-style-type: none"> <li>- dataprojektor</li> <li>- interaktívna tabuľa</li> <li>- počítač / notebook pre učiteľa</li> <li>- interaktívne cvičenie dostupné na stránke</li> <li>- <a href="http://mardar.wbl.sk/lucne_pexeso.htm">http://mardar.wbl.sk/lucne_pexeso.htm</a></li> <li>- tlačiareň</li> <li>- pracovný list Lúčne pexeso dostupný na stránke</li> <li>- <a href="http://mardar.wbl.sk/lucne_pexeso.pdf">http://mardar.wbl.sk/lucne_pexeso.pdf</a></li> </ul>
Odhadovaný čas riešenia	- 20 minút

Prameň: vlastný návrh

Správne. 1			
Deti sa musia vrátiť k svojim hrám.	Podaj mi pohár!	Sniečko príjemne hralo na dedinu.	slovesný prísudok
zhodný prívlastok	priamy predmet v akuzatíve	nepriamy predmet v datíve	Stavba domu úspešne pokračuje.
príslovkové určenie spôsobu	Podaj mi pohár!	Podaj mi pohár!	nezhodný prívlastok
príslovkové určenie miesta	vyjadrený podmet	Deti sa musia vrátiť k svojim hrám.	Sniečko príjemne hralo na dedinu.

Obrázok 15 Interaktívne cvičenie Lúčne pexeso so správnou dvojicou

Prameň: vlastný návrh

### Odporúčania pre prácu s cvičením:

- využitie pri zhrnutí tematického celku Vetné členy
- podpora rozvíjania čítania s porozumením a obohacovania slovnej zásoby žiakov
- rozvíjanie kritického myslenia, v ktorom žiak prijíma zodpovednosť za svoje rozhodnutia
- precvičovanie učiva formou didaktickej hry
- spätná väzba pre žiaka je okamžitá, pretože program mu správne dvojice počíta a po ťuknutí na tú správnu dvojicu sa zmení farba zvolených kartičiek. Po nesprávnej odpovedi sa farba kartičiek nezmení, poprípade sa dá nastaviť správa, ktorá sa po nesprávnom ťuknutí objaví (Například: Si si Istý? Skús ešte raz.)
- žiak nemá pocit, že sa učí, pretože v podstate s počítačom hrá hru, ktorú pozná odmalička.

### 3.7 Excelentná skladba

**Typ cvičenia:** interaktívne cvičenie MS Excel

**Prostredie využitia cvičenia:** interaktívna tabuľa, nainštalovaný kancelársky balík Microsoft Office 2010 s tabuľkovým procesorom Microsoft Excel

Ukážka cvičenia



Obrázok 16 Interaktívne cvičenie Excelentná skladba

Prameň: vlastný návrh

Tabuľka 7 Metodika práce s cvičením Excelentná skladba

Tematický celok/ téma	Skladba/ Vetné členy
Ročník	- ôsmy
Ciele	- osvojiť si určenie vetných členov - v nesúvislom texte - určovať základné a vedľajšie vetné členy z viet - uvedomiť si vzťah medzi nadradeným a podradeným vetným členom - na úrovni syntaktickej roviny jazyka uvedomiť si úzku spätosť základných a rozvíjajúcich vetných členov - rozvíjať slovnú zásobu žiakov a čítanie s porozumením
Vstup (čo žiak vie)	- pozná všetky vetné členy, ich základné rozdelenie, ako aj druhy jednotlivých vetných členov

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- pozná nadradené vetné členy a tie, ktoré ich rozvíjajú</li> <li>- pozná slovnodruhové vyjadrenie vetného členu</li> <li>- rozlišuje syntagmatické vzťahy vo vete</li> </ul>
Kompetencie (čo si osvojí)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- vie vo vete určiť určené slovo ako vetný člen</li> <li>- dokáže umiestniť slovo v grafickom znázornení</li> <li>- pozná závislostné a rozvíjacie vzťahy medzi vetnými členmi</li> </ul>
Didaktický problém	<ul style="list-style-type: none"> <li>- žiaci pracujú pri interaktívnej tabuli</li> <li>- pri riešení cvičenia využijeme frontálnu prácu</li> <li>- žiaci samostatne vypracujú pracovný list ku grafickému znázorneniu vety</li> <li>- urobíme spätnú väzbu vypracovania po každom správne zaznačenom slove – predvolené priamo v cvičení farebnou zmenou bunky</li> </ul>
Metódy a formy	<ul style="list-style-type: none"> <li>- motivačný rozhovor</li> <li>- individuálna i frontálna práca pri interaktívnej tabuli</li> <li>- samostatná práca - pracovný list žiaka paralelne vypracovaný popri práci na interaktívnej tabuli</li> <li>- získanie bezprostrednej spätnej väzby – vopred nastavené v cvičení</li> </ul>
Metodický postup práce s predvážacím zošitom	<ul style="list-style-type: none"> <li>- motivačný rozhovor so žiakmi o hlavných a vedľajších vetných členoch</li> <li>- riešenie cvičenia na interaktívnej tabuli – žiaci vpisujú slová ako vetné členy do schémy</li> <li>- priebežná spätná väzba, zdôvodňovanie výberu odpovede, vylučovanie nesprávnych odpovedí s ústnym odôvodnením</li> <li>- vyhodnotenie úspešnosti žiakov po každom vpísanom slove</li> </ul>
Prostriedky a pomôcky	<ul style="list-style-type: none"> <li>- dataprojektor</li> <li>- interaktívna tabuľa</li> <li>- počítač / notebook pre učiteľa</li> <li>- interaktívne cvičenie dostupné na stránke</li> <li>- <a href="http://mardar.wbl.sk/syntax_v_exceli.xlsx">http://mardar.wbl.sk/syntax_v_exceli.xlsx</a></li> <li>- tlačiareň</li> <li>- pracovný list Excelentná skladba dostupný na stránke</li> <li>- <a href="http://mardar.wbl.sk/excelentna_skladba.pdf">http://mardar.wbl.sk/excelentna_skladba.pdf</a></li> </ul>
Odhadovaný čas riešenia	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 10 minút</li> </ul>

Prameň: vlastný návrh



Obrázok 17 Interaktívne cvičenie Excelentná skladba so správnou a nesprávnou odpoveďou

Prameň: vlastný návrh

### Odporúčania pre prácu s cvičením:

- využitie pri zhrnutí tematického celku Skladba a v ktorejkoľvek fáze hodiny
- cvičenie je možné využiť podľa návrhu pri interaktívnej tabuli ako aj samostatne pri počítači
- precvičenie formou didaktickej hry
- časovo nenáročné cvičenie, použiteľné v rôznych častiach hodiny

### 3.8 Mix vo vete

**Typ cvičenia:** Hot Potatoes – prirad'ovačka J Mix

**Prostredie využitia cvičenia:** interaktívna tabuľa, nie je nutná inštalácia programu

Ukážka cvičenia



Obrázok 18 Interaktívne cvičenie Mix vo vete

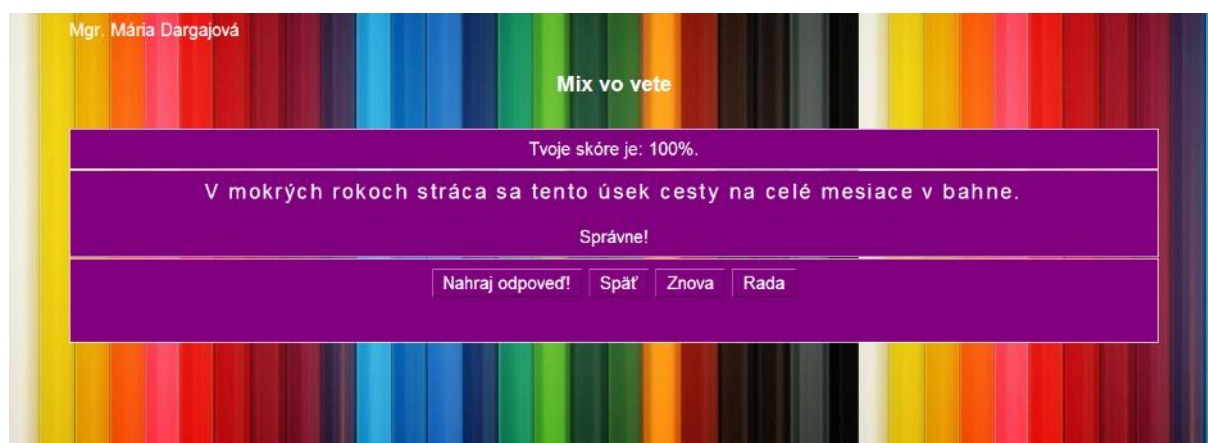
Prameň: vlastný návrh

Tabuľka 8 Metodika práce s interaktívnym cvičením Mix vo vete

Tematický celok/ téma	Skladba/ vetné členy
Ročník	- Ôsmy
Ciele	<ul style="list-style-type: none"> <li>- osvojiť si určenie vetných členov</li> <li>- v nesúvislom texte</li> <li>- určovať základné a vedľajšie vetné členy z viet</li> <li>- na úrovni syntaktickej roviny jazyka uvedomiť si úzku spätosť základných a rozvíjajúcich vetných členov</li> <li>- rozvíjať slovnú zásobu žiakov a čítanie s porozumením</li> </ul>
Vstup (čo žiak vie)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- pozná všetky vetné členy, ich základné rozdelenie, ako aj druhy jednotlivých vetných členov</li> <li>- pozná slovnodruhové vyjadrenie vetného členu</li> <li>- pozná nadradené vetné členy a tie, ktoré ich rozvíjajú</li> </ul>
Kompetencie (čo si osvojí)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- vie vo vete vyhľadať určený vetný člen</li> <li>- vie rozhodnúť, či teoretické tvrdenie o vetnom člene je správne</li> <li>- rozlišuje všetky syntagmatické vzťahy – zhodu, väzbu aj primkýnanie</li> <li>- vie rozlíšiť zámenný a nevyjadrený podmet</li> </ul>
Didaktický problém	<ul style="list-style-type: none"> <li>- žiaci pracujú pri interaktívnej tabuli</li> <li>- pri riešení cvičenia využijeme frontálnu prácu</li> <li>- žiaci samostatne vypracujú pracovný list k animovanej prezentácii</li> <li>- urobíme spätnú väzbu vypracovania po každej správne určenej dvojici – predvolené priamo v cvičení</li> </ul>
Metódy a formy	<ul style="list-style-type: none"> <li>- motivačný rozhovor</li> <li>- individuálna i frontálna práca pri interaktívnej tabuli</li> <li>- samostatná práca - pracovný list žiaka paralelne vypracovaný popri práci na interaktívnej tabuli</li> <li>- získanie spätnej väzby po vypracovaní cvičenia</li> </ul>
Metodický postup práce s predvádzacím zošitom	<ul style="list-style-type: none"> <li>- motivačný rozhovor so žiakmi o hlavných a vedľajších vetných členoch</li> <li>- riešenie cvičenia na interaktívnej tabuli – žiaci usporadúvajú slová ako vetné členy podľa vopred stanoveného poradia vetných členov</li> <li>- spätná väzba po jednotlivých slovách,</li> </ul>

	<p>zdôvodňovanie výberu odpovede, vylučovanie nesprávnych odpovedí s ústnym odôvodnením</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- vyhodnotenie úspešnosti žiakov po každom priradenom slove</li> </ul>
Prostriedky a pomôcky	<ul style="list-style-type: none"> <li>- dataprojektor</li> <li>- interaktívna tabuľa</li> <li>- počítač / notebook pre učiteľa</li> <li>- interaktívne cvičenie dostupné na stránke <a href="http://mardar.wbl.sk/mix_vo_vete.htm">http://mardar.wbl.sk/mix_vo_vete.htm</a></li> <li>- tlačiareň</li> <li>- pracovný list Mix vo vete dostupný na stránke <a href="http://mardar.wbl.sk/mix_vo_vete.pdf">http://mardar.wbl.sk/mix_vo_vete.pdf</a></li> </ul>
Odhadovaný čas riešenia	- 10 minút

Prameň: vlastný návrh



Obrázok 19 Správne vypracované cvičenie Mix vo vete so spätnou väzbou

Prameň: vlastný návrh

### Odporúčania pre prácu s cvičením:

- využitie pri zhrnutí tematického celku Vetné členy
- prepojenie učiva so slohovou a literárnou zložkou
- podpora kritického myslenia.



### 3.9 Vetnočlenský test

**Typ cvičenia/ softvér:** interaktívna prezentácia/ Microsoft PowerPoint

**Prostredie využitia cvičenia:** interaktívna tabuľa, nainštalovaný kancelársky balík Microsoft Office s prezentačným softvérom Microsoft PowerPoint

**Ukážka cvičenia**



Obrázok 20 Interaktívna prezentácia Vetnočlenský test

Prameň: vlastný návrh

Tabuľka 9 Metodika práce s cvičením Vetnočlenský test

Tematický celok/ téma	Skladba/ Vetné členy
Ročník	- ôsmy
Ciele	<ul style="list-style-type: none"><li>- osvojiť si využitie vetných členov</li><li>- v nesúvislom texte</li><li>- overiť si správnosť teoretického tvrdenia</li><li>- určovať základné a vedľajšie vetné členy z viet</li><li>- tvorivo pracovať s vetami</li><li>- schopnosť doplniť vhodný vetný člen do vety</li><li>- vedieť rozhodnúť o pravdivosti rozporuplného tvrdenia</li><li>- schopnosť reagovať na nesprávne odpovede</li><li>- rozvíjať slovnú zásobu žiakov a čítanie s porozumením</li></ul>
Vstup (čo žiak vie)	<ul style="list-style-type: none"><li>- pozná všetky vetné členy, ich základné rozdelenie, ako aj druhy jednotlivých vetných členov</li><li>- pozná nadradené vetné členy a tie, ktoré ich rozvíjajú</li><li>- pozná slovnodruhové vyjadrenie vetného</li></ul>

	členu
Kompetencie (čo si osvojí)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- na úrovni syntaktickej roviny jazyka si uvedomuje úzku spätosť základných a rozvíjajúcich vetných členov</li> <li>- vie si vo vetách vybrať určený vetný člen</li> <li>- vie do viet doplniť určený vetný člen</li> <li>- vie rozhodnúť, či teoretické tvrdenie o vetnom člene je správne</li> <li>- vie rozhodnúť, či tvrdenie o vetnom člene v konkrétnej vete je správne</li> <li>- vie rozlíšiť zámenný a nevyjadrený podmet</li> <li>-</li> </ul>
Didaktický problém	<ul style="list-style-type: none"> <li>- žiaci pracujú pri interaktívnej tabuli</li> <li>- pri riešení cvičenia využijeme frontálnu prácu (stránky č. 2 – č. 11)</li> <li>- žiaci samostatne vypracujú pracovný list k interaktívnej prezentácii</li> <li>- urobíme spätnú väzbu vypracovania po každej zodpovedanej otázke – predvolené priamo v cvičení</li> </ul>
Metódy a formy	<ul style="list-style-type: none"> <li>- motivačný rozhovor</li> <li>- frontálna a individuálna práca pri interaktívnej tabuli</li> <li>- samostatná práca - pracovný list žiaka paralelne vypracovaný popri práci na interaktívnej tabuli</li> <li>- získanie bezprostrednej spätnej väzby po každej otázke</li> </ul>
Metodický postup práce s predvázacím zošitom	<ul style="list-style-type: none"> <li>- motivačný rozhovor so žiakmi o hlavných a vedľajších vetných členoch</li> <li>- 1. snímka – <i>úvodná</i> – názov cvičenia, údaje o autorstve</li> <li>- <i>Stránky č. 2 – 11</i> - riešenie cvičenia na interaktívnej tabuli – žiaci odpovedajú na 10 otázok prostredníctvom ponúknutých možností</li> <li>- priebežná spätná väzba po každej otázke, zdôvodňovanie výberu odpovede, vylučovanie nesprávnych odpovedí s ústnym odôvodnením</li> <li>- vyhodnotenie úspešnosti žiakov po každej odpovedi</li> </ul>
Prostriedky a pomôcky	<ul style="list-style-type: none"> <li>- dataprojektor</li> <li>- interaktívna tabuľa</li> <li>- počítač / notebook pre učiteľa</li> <li>- interaktívne cvičenie dostupné na stránke</li> <li>- <a href="http://mardar.wbl.sk/vetne-cleny-test.pptx">http://mardar.wbl.sk/vetne-cleny - _test.pptx</a></li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- tlačiareň</li> <li>- pracovný list Vetnočlenský test dostupný na stránke <a href="http://mardar.wbl.sk/vetnoclensky_test.pdf">http://mardar.wbl.sk/vetnoclensky_test.pdf</a></li> </ul>
Odhadovaný čas riešenia	- 30 minút

Prameň: vlastný návrh



Obrázok 21 Interaktívna prezentácia Vetnočlenský test so spätnou väzbou

Prameň: vlastný návrh

### Odporúčania pre prácu s cvičením

- využitie pri opakovaní tematického celku Skladba
- rozvoj kritického myslenia žiakov
- podpora rozvíjania čítania s porozumením
- obohacovanie slovnej zásoby žiakov.

### 3.10 Vetnočlenský kvíz

**Typ cvičenia/ softvér:** interaktívne cvičenie - kvíz/ Hot Potatoes – JQuiz

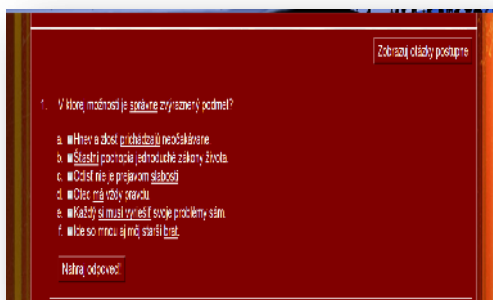
**Prostredie využitia cvičenia:** interaktívna tabuľa, program nie je nutné inštalovať

#### Ukážka cvičenia

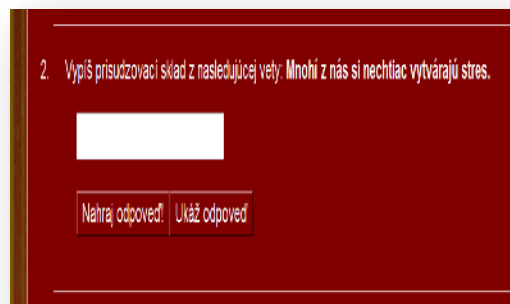


Obrázok 22 Interaktívne cvičenie Vetnočlenský kvíz – otázka s výberom odpovede

Prameň: vlastný návrh



Obrázok 23 Interaktívna prezentácia Vetnočlenský kvíz s viacerými správnymi odpoveďami



Obrázok 24 Interaktívna prezentácia Vetnočlenský kvíz s možnosť dopísania správnej odpovede

Prameň: vlastný návrh

Tabuľka 10 Metodika práce s cvičením Vetnočlenský kvíz

Tematický celok/ téma	Skladba/ vetné členy
Ročník	- ôsmy
Ciele	<ul style="list-style-type: none"> <li>- osvojiť si využitie vetných členov</li> <li>- v nesúvislom texte</li> <li>- určovať základné a vedľajšie vetné členy z vety</li> <li>- schopnosť doplniť vhodný vetný člen do vety</li> <li>- na úrovni syntaktickej roviny jazyka uvedomiť si úzku spätosť základných a rozvíjajúcich vetných členov</li> <li>- rozvíjať slovnú zásobu žiakov a čítanie</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>s porozumením</li> <li>- rozlišovať zámenný a nevyjadrený podmet</li> <li>- uvedomiť si slovnodruhovú vyjadrenie podmetu</li> <li>- podporiť kreativitu pomocou divergentných úloh</li> </ul>
Vstup (čo žiak vie)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- pozná všetky vetné členy, ich základné rozdelenie, ako aj druhy jednotlivých vetných členov</li> <li>- pozná nadradené vetné členy a tie, ktoré ich rozvíjajú</li> <li>- pozná slovnodruhovú vyjadrenie každého vetného členu</li> </ul>
Kompetencie (čo si osvojí)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- vie si vo vetách vybrať určený vetný člen</li> <li>- utvrdí si určenie prisudzovacieho skladu</li> <li>- vie rozhodnúť, či teoretické tvrdenie o vetnom člene je správne</li> <li>- vie rozhodnúť, či tvrdenie o vetnom člene v konkrétnej vete je správne</li> <li>- vie rozlíšiť zámenný a nevyjadrený podmet</li> </ul>
Didaktický problém	<ul style="list-style-type: none"> <li>- žiaci pracujú pri interaktívnej tabuli</li> <li>- pri riešení cvičenia využijeme frontálnu prácu (stránky č. 2 – č. 11)</li> <li>- žiaci samostatne vypracujú pracovný list k interaktívnemu cvičeniu</li> <li>-</li> </ul>
Metódy a formy	<ul style="list-style-type: none"> <li>- motivačný rozhovor</li> <li>- individuálna i frontálna práca pri interaktívnej tabuli</li> <li>- samostatná práca - pracovný list žiaka paralelne vypracovaný popri práci na interaktívnej tabuli</li> <li>- získanie bezprostrednej spätnej väzby</li> </ul>
Metodický postup práce s predvázacím zošitom	<ul style="list-style-type: none"> <li>- motivačný rozhovor so žiakmi o výskyte a význame vetných členov</li> <li>- riešenie cvičenia na interaktívnej tabuli – žiaci odpovedajú na otvorené a zatvorené otázky</li> <li>- urobíme spätnú väzbu vypracovania po každej zodpovedanej otázke – predvolené priamo v cvičení</li> <li>- vyhodnotíme cvičenie po poslednej zodpovedanej otázke</li> </ul>
Prostriedky a pomôcky	<ul style="list-style-type: none"> <li>- dataprojektor</li> <li>- interaktívna tabuľa</li> <li>- počítač / notebook pre učiteľa</li> <li>- interaktívne cvičenie dostupné na stránke</li> <li>- <a href="http://mardar.wbl.sk/vetne_cleny_iquiz.htm">http://mardar.wbl.sk/vetne_cleny_iquiz.htm</a></li> <li>- tlačiareň</li> <li>- pracovný list Vetnočlenský kvíz dostupný na stránke</li> <li>- <a href="http://mardar.wbl.sk/vetnoclensky_kviz.pdf">http://mardar.wbl.sk/vetnoclensky_kviz.pdf</a></li> </ul>
Odhadovaný čas riešenia	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 10 minút</li> </ul>

Prameň: vlastný návrh

**Odporúčania pre prácu s cvičením:**

- využitie pri zhrnutí tematického celku Skladba
- rozvoj tvorivosti a kritického myslenia
- cvičenie je využiteľné v ktorejkoľvek časti hodiny alebo aj vo vyššom ročníku

## 4 OVERENÉ PRÍNOSY OSVEDČENEJ PEDAGOGICKEJ SKÚSENOSTI

Interaktívne cvičenia sú dôležitým motivačným činiteľom pri výučbe slovenského jazyka a poskytujú mnoho výhod pre žiaka ako aj pre samotného učiteľa.

Tabuľka 11 – Prínosy Osvedčenej pedagogickej skúsenosti

<b>VÝHODY PRE ŽIAKA</b>	<b>VÝHODY PRE UČITEĽA</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Používanie vedie k motivovaniu učeníu sa</li><li>✓ Lepšie udržanie pozornosti</li><li>✓ Aktívne zapojenie do výučby</li><li>✓ Spoluvytvára hodinu</li><li>✓ Vzájomná spolupráca</li><li>✓ Impulzy pre všetky zmysly</li><li>✓ Seberealizácia</li><li>✓ Rozvoj počítačovej a informačnej gramotnosti Tvorivosť</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Využitie zásad názornosti</li><li>✓ Opakované využitie už raz pripraveného učiva</li><li>✓ Zdieľanie učiva na internete</li><li>✓ Využitie zdrojov z internetu</li><li>✓ Získanie rešpektu vďaka využívaniu digitálnych technológií</li></ul>

Prameň: vlastný návrh

Pomocou didaktickej techniky môžeme ako učitelia odučiť lepšie hodiny, pretože práca s ňou sa žiakom zdá prirodzená. Práca s touto technikou, napríklad s interaktívnou tabuľou podporuje a rozvíja kreativitu. Ak by to bola len pracovná plocha, na ktorú premietneme učivo, šlo by o modernejší meotar. Dôležitým faktorom sú teda moderní učitelia aj žiaci. Vzájomné motivujúce a obohacujúce sú motivačné rozhovory pred vypracovaním samotného cvičenia, ako aj tie, ktoré sú spätnou väzbou.

## ZÁVER

V súčasnej dobe, kedy narastá vplyv digitálnych technológií, má väčšina učiteľov slovenského jazyka možnosť byť modernými a aktívnymi učiteľmi, pretože moderné digitálne technológie sa stali didaktickou technikou. Túto možnosť im prináša práve technika, ktorá sa stala súčasťou vyučovacieho procesu tak prirodzene, ako prenikla do domácností a zmenila generáciu detí, teda aj žiakov.

Využívanie takýchto technológií v školskej praxi núti učiteľov neustále sa vzdelávať, aby držali krok s dobou a so žiakmi. Príprava učiteľa na hodinu s využitím digitálnych technológií je časovo veľmi náročná, no takéto pomôcky sú opakovane využiteľné aj niekoľko rokov. Učiteľ je potrebný, pretože vopred premyslenou hodinou splní ľahšie stanovený výchovno-vzdelávací cieľ vyučovacej hodiny. Ak vytvára interaktívne pomôcky a včleňuje ich do vyučovacieho procesu, žiakov motivuje a usmerňuje. Pre žiaka je takéto vyučovanie dôležité kvôli tomu, že zvyšuje jeho záujem o učenie a jeho postoj k nemu, na hodine prestáva byť pasívny a dostáva priestor na sebarealizáciu.

Interaktívne vyučovanie vylepšuje a zefektívňuje vyučovací proces aj kvalitu vzdelávania. Prináša vyučovacím hodinám spestrenie svojou grafickou príťažlivosťou a prirodzenosťou. Žiak sa stáva kreatívnym a rozvíja kritické myslenie, čo prináša vzájomné obohatenie pre samotného žiaka i učiteľa.



## ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH ZDROJOV

1 Bobot, V. – Jakubeková, M.: *Interaktívne vyučovanie v školských vzdelávacích programoch*. Bratislava : Metodicko-pedagogické centrum v Bratislave, 2012. ISBN 978-80-8052-432-6

2 Hincová, K. - Húsková, A. : *Metodika výučby slovenského jazyka a literatúry v rámci nových pedagogických dokumentov*. Bratislava : Metodicko-pedagogické centrum v Bratislave, 2011. ISBN 978-80-8052-380-0

### Internetové zdroje

3 Hot potatoes Home page [online] cit. 2.5.2014] Dostupné na <http://hotpot.uvic.ca/>

4 Cvičenia [online] cit. 2.5.2014] Dostupné na <http://mardar.wbl.sk/Cvicenia.html>

5 Microsoft Excel [online] cit. 2.5.2014] Dostupné na [http://sk.wikipedia.org/wiki/Microsoft\\_Excel](http://sk.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Excel)

6 Microsoft Office [online] cit. 2.5.2014] Dostupné na [http://sk.wikipedia.org/wiki/Microsoft\\_Office](http://sk.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Office)

7 Microsoft PowerPoint [online] cit. 2.5.2014] Dostupné na [http://sk.wikipedia.org/wiki/Microsoft\\_PowerPoint](http://sk.wikipedia.org/wiki/Microsoft_PowerPoint)

8 XMind [online] cit. 2.5.2014] Dostupné na <http://www.xmind.net/>