

Písomný výstup pedagogického klubu

1. Prioritná os	Vzdelávanie
2. Špecifický cieľ	1.1.1 Zvýšiť inkluzívnosť a rovnaký prístup ku kvalitnému vzdelávaniu a zlepšiť výsledky a kompetencie detí a žiakov
3. Prijímateľ	Základná škola, Školská 389, Sačurov
4. Názov projektu	Budeme úspešnejší
5. Kód projektu ITMS2014+	312011Q761
6. Názov pedagogického klubu	Klub pedagogických zamestnancov – Klub čitateľskej gramotnosti
7. Meno koordinátora pedagogického klubu	Anna Kačurová
8. Školský polrok	12.2020 – 03.2021 (štvrtý výstup)
9. Odkaz na webové sídlo zverejnenia písomného výstupu	https://zssacurov.edupage.org/a/op-lz-budeme- uspesnejsi?eqa=dGV4dD10ZXh0L3RleHQzNSZzdWJwYWdlPTk%3D

10.

Úvod

Stručná anotácia

Autor OPS Mgr. Ľuboš Hric je učiteľom telesnej a športovej výchovy na 2. stupni základnej školy. Absolvoval niekoľko inovačných vzdelávaní na tvorbu interaktívnych edukačných pomôcok, tvorí interaktívne pomôcky, testy a pracovné listy. V OPS popisuje využitie edukačných pomôcok v praxi, na vyučovacích hodinách telesnej a športovej výchovy.

Autorka OPS PaedDr. Jana Humeníková je učiteľkou primárneho vzdelávania, ktorá už niekoľko rokov pri príležitosti Dňa ľudovej rozprávky pripravuje a organizuje pre žiakov primárneho aj nižšieho stredného vzdelávania zábavné aktivity, kvízy a súťaže. Osvedčená pedagogická skúsenosť prináša niekoľko námetov na organizovanie zábavných kvízov a súťaží pre žiakov primárneho aj nižšieho stredného vzdelávania počas Dňa ľudovej rozprávky. V 2. časti opisuje interaktívne Rozprávkové koleso šťastia, koleso Poznáš rozprávky? a interaktívnu Rozprávkovú šifru na zorganizovanie zábavných súťaží pre žiakov primárneho aj nižšieho stredného vzdelávania.

Autorka OPS Mgr. Anna Kačurová je učiteľkou primárneho vzdelávania. Podieľa sa na rozvoji čitateľskej gramotnosti v našej škole organizovaním rôznych aktivít pre žiakov. Do projektov pre žiakov integruje niekoľko predmetov, najčastejšie je to kombinácia s tvorivým výtvarnými aktivitami. V projekte pôsobí ako vedúca Klubu čitateľskej gramotnosti.

Kľúčové slová:

tvorivosť, komunikačné kompetencie, čítanie s porozumením, písomný prejav, hovorenie, aktivizujúce metódy, motivácia, edukačné pomôcky, športové hry, pravidlá, program Alf, Canva, interovaný projekt, rozprávka, Pavol Dobšinský, Deň ľudovej rozprávky, kvíz, interaktívna prezentácia, integrácia literárneho textu, kolaboratívne vzdelávanie, telesná výchova, slovenský jazyk, práca s textom, tvorba príbehu, netradičné metódy.

Zámer a priblíženie témy písomného výstupu:

Cieľom bolo vytvoriť osvedčenú pedagogickú skúsenosť s minimom teórie a so zameraním na praktické skúsenosti členov klubu. Vzhľadom na rozsah príspevkov tento výstup vytvorili podľa záujmu traja učitelia.

Jadro:

Popis témy/problém sa nachádza na nasledujúcich stranách ako osvedčená pedagogická skúsenosť.

Záver:

Zhrnutia a odporúčania pre činnosť pedagogických zamestnancov:

Dôležitou úlohou učiteľa je implementovanie aktivít s využitím IKT aj s dôrazom na rozvoj interkultúrnej kompetencie v školskom prostredí, ktorá v sebe zahŕňa aj spoznávanie inej kultúry prostredníctvom autentických materiálov.

Zaujímavým testom dokážeme spestriť akúkoľvek vyučovaciu hodinu. Žiaci radi vypracúvajú testy aj ako zadanie domácej úlohy. Pre žiakov je dôležitá aj okamžitá spätná väzba. Po vypracovaní testu je celý test percentuálne vyhodnotený. Program nám umožní nastaviť náhodné poradie otázok, zobrazovanie správnych odpovedí, povoliť opakované vypracovanie úloh, zadať časové rozhranie úloh. Úlohy môžeme zadať ľubovoľnému počtu žiakov. Žiaci pracovali s testom bez problémov. Svoje teoretické vedomosti neskôr využijú priamo počas zápasu vo vybíjanej.

16. marec je dňom narodenia folkloristu, básnika, prekladateľa, zberateľa ľudovej slovesnosti, spisovateľa štúrovskej generácie Pavla Dobšinského a neoficiálnym sviatkom ľudovej rozprávky. Interaktívne prezentácie – Rozprávkové koleso šťastia, koleso Poznáš rozprávky? aj interaktívna Rozprávková šifra zavedú malých i väčších čitateľov a pozorných poslucháčov do čarovného sveta rozprávok.

11. Vypracoval	Ľuboš Hric, Jana Humeníková, Anna Kačurová
12. Dátum	31.03.2021
13. Podpis	
14. Schválil	Mgr. Mariana Bančanská
15. Dátum	31.03.2021
16. Podpis	

Základná škola, Školská 389, Sačurov

ITMS 312011Q761 Budeme úspešnejší

Osvedčená pedagogická skúsenosť IV.

Klub čitateľskej gramotnosti

**Ľuboš Hric
Jana Humeníková
Anna Kačurová**

2021

**Osvedčená pedagogická skúsenosť
členov Klubu čitateľskej gramotnosti IV.**

vytvorená rámci projektu 31 2000 - Operačný program Ľudské zdroje

**Budeme úspešnejší
Čitateľská, matematická a prírodovedná gramotnosť v základnej
škole**

Kód ITMS: **312011Q761**

**Autori:
Mgr. Ľuboš Hric
PaedDr. Jana Humeníková
Mgr. Anna Kačurová**

Pracovisko autorov: **Základná škola, Školská 389, Sačurov**

Vydané: **31. marec 2021**

Základná škola, Školská 389, SAČUROV

ÚVOD

Táto zbierka osvedčených pedagogických skúseností (OPS) bola vytvorená ako súčasť aktivity: Pedagogické kluby s výstupom v rámci projektu Čitateľská, matematická a prírodovedná gramotnosť v základných školách.

Klub čitateľskej gramotnosti pozostáva z desiatich členov, učiteľov ZŠ Sačurov primárneho aj nižšieho stredného vzdelávania, ktorí vyučujú rôzne predmety slovenský jazyk, anglický jazyk, občiansku náuku, dejepis a výchovné predmety. Stretnutia klubu sa realizujú dvakrát mesačne podľa vopred schváleného plánu klubu.

Klub má pomenovanie „s výstupom“, čo určuje raz za školský polrok vytvoriť výstup – osvedčenú pedagogickú skúsenosť. Táto publikácia je štvrtým výstupom Klubu čitateľskej gramotnosti. Na jej tvorbe sa podieľali: Mgr. Ľuboš Hric, PaedDr. Jana Humeníková a Mgr. Anna Kačurová.

Práce neprešli jazykovou úpravou ani recenziou, za ich obsah zodpovedajú jednotliví autori OPS.

RNDr. Marta Megyesiová
projektový manažér

1 ÚLOHY NA ROZVOJ ČITATEĽSKEJ GRAMOTNOSTI V PREDMETE TELESNÁ A ŠPORTOVÁ VÝCHOVA

Autor OPS Mgr. Ľuboš Hric je učiteľom telesnej a športovej výchovy na 2. stupni základnej školy. Absolvoval niekoľko inovačných vzdelávaní na tvorbu interaktívnych edukačných pomôcok, tvorí interaktívne pomôcky, testy a pracovné listy. V OPS popisuje využitie edukačných pomôcok v praxi, na vyučovacích hodinách telesnej a športovej výchovy.

Telesná a športová výchova je zaradená ako vyučovací predmet na všetkých stupňoch škôl. Je zaradená do vzdelávacej oblasti Zdravie a pohyb. Cieľom je vychovávať žiakov k starostlivosti o svoje zdravie a rozvíjať primeranú pohybovú aktivitu.

Predmet telesná a športová výchova poskytuje základné informácie o biologických, fyzických a sociálnych základoch zdravého životného štýlu. Žiak si v ňom rozvíja schopnosti a osvojuje vedomosti, zručnosti a návyky, ktoré sú súčasťou zdravého životného štýlu nielen počas školskej dochádzky, ale i v dospelosti. Osvojí si zručnosti a návyky na efektívne využitie voľného času a zároveň vedomosti a zdravotnom účinku osvojených zručností a návykov. ¹(Statpedu, 2014, s.2)

Hlavný cieľ OPS

- predstaviť edukačné pomôcky, slúžiace k rozvoju čitateľskej gramotnosti
- ponúknuť rady ako pracovať s predstavenými úlohami

Čiastkové ciele OPS

- práca s textom
- využiť svoje vedomosti na zdokonaľovanie
- mať príjemný zážitok z vykonávanej činnosti
- využívanie medzipredmetových vzťahov s predmetmi slovenský jazyk, informatika
- využívanie inovatívnych vyučovacích metód, modernej didaktickej techniky vo vyučovaní telesnej a športovej výchovy

Východiská OPS

Telesnú výchovu a športovú výchovu chápeme ako prostriedok k efektívnemu zlepšeniu pohybovej výkonnosti, k podporovaniu zdravia, k prevencii výskytu civilizačných chorôb. Hodiny telesnej výchovy a športovej výchovy majú vzdelávací aj výchovný charakter. Vedú k rozvoju morálnych, vôľových vlastností,

¹ https://www.statpedu.sk/files/articles/dokumenty/statny-vzdelavaci-program/telesna_vychova_isced2.pdf

estetického cítenia i bojovnosti a v neposlednom rade i k upevňovaniu zdravia. Väčšina ľudí si tento význam pohybovej aktivity v živote človeka uvedomuje, no aj napriek tomu ho podceňuje.

Životný štýl súčasnej mládeže, v ktorom absentuje pohyb, negatívne pôsobí aj na ich zdravie a telesný rozvoj. Do značnej miery tomu napomáha aj technický pokrok prostredníctvom možností sledovania televíznych programov, využívania počítačov, mobilných telefónov, internetu a podobne. Jednou z príčin nedostatku pohybu u žiakov je aj pasivita na hodinách telesnej výchovy a športovej výchovy

Programy telesnej a športovej výchovy musia zohľadňovať individuálne predpoklady a možnosti žiakov a musia vychádzať z ich záujmu a motivácie. Telesná a športová výchova musí dať každému žiakovi, a to i žiakom telesne a pohybovo zaostávajúcim, možnosť realizovať sa a uspokojovať svoje individuálne potreby. Individuálny prístup k žiakovi by mal byť základom práce každého učiteľa telesnej a športovej výchovy.²(Antala, 2014, s. 76)

Komunikácia je základom vo vyučovaní, či už verbálna alebo neverbálna. Ide o vzájomnú výmenu informácií, medzi komunikantom a komunikátorom, jej súčasťou sú aj rôzne emócie a city. Efektívnejšia je komunikácia, ktorá nespočíva len v mentorovaní získaných informácií, ale taká ktorá nabáda žiakov k tvorbe nových otázok. Ak učiteľ nevie komunikovať so žiakmi, tí nebudú vedieť komunikovať ďalej. Komunikáciu ovplyvňuje aj množstvo ďalších faktorom, ako napr. nevhodná komunikácia, žiak nerozumie pokynom učiteľa, citový stav žiaka, zlý vzťah medzi žiakom a učiteľom.

S komunikáciou je úzko spojená aj správna motivácia. Spoločným znakom moderných teórií je nespokojnosť s dosiahnutými výsledkami, nespokojnosť s pohybovou kultúrou našej mládeže. Mnohé teórie sa snažia odpovedať na otázku ako aktivizovať žiakov k pohybovej aktivite, ako ich vhodne motivovať.

Základom motivácie v športe je splnenie si svojich potrieb a prianí, potreba pohybu, súťaženie, ocenenie od vonkajšieho okolia. Vonkajšie odmeny, ako napr. počet dosiahnutých gólov často vedie k ničeniu vnútornej motivácie, ktorá je oveľa dôležitejšia pre osobnostný rozvoj. Práve vhodná pochvala či odmena je pre žiakov hnacím motorom. Každý žiak je rád, keď ho niekto pochváli, prejaví mu uznanie, určite sa to prejaví na jeho výkone.

Nezastupiteľné postavenie majú aj vnútorné potreby žiakov. Dosiahnutie úspechu neznamena len víťazstvo, či porazenie súpera, ale oveľa väčší význam má vnútorné uspokojenie, radosť z výkonu, prežívanie príjemných zážitkov, zvyšovanie sebavedomia. Súčasťou športu sú aj negatívne pocity, ako strach z neúspechu, stres, úzkosť, neistota. Vhodným prístupom a komunikáciou tieto negatíva však dokáže učiteľ naučiť žiaka vyrovnáť sa týmito impulzmi.

Každý psychomotorický či mentálny výkon je závislý od dvoch faktorov – výkon = schopnosti x motivácia. Schopnosti môžu do istej miery kompenzovať nedostatok

² ANTALA, B a kol. 2014. *Telesná a športová výchova a súčasná škola*. Bratislava: Národné športové centrum v spolupráci s Fakultou telesnej výchovy a športu Univerzity Komenského, 2014, s.76

motivácie, avšak motivácia nemôže nahradiť nedostatok schopnosti, ktoré získavajú učením.³(Nakonečný, 2003, s.236)

Pri motivácii má významné postavenie aj postavenie v štruktúre skupiny pri skupinových hrách. Každý žiak by mal mať svoju funkciu, skupina svoj názov. Zlepšujú sa tým samotné vzťahy v triede, zodpovednosť za spoločný výsledok, ale aj učenie sa medzi deťmi navzájom.

S motiváciou úzko súvisí aj potreba názornosti vo vyučovaní. Čím viac zmyslov do poznávania (učenia sa) zapojíme, tým bude komplexnejšie. Ak predkladané učivo bude pôsobiť nielen na sluch, ale zároveň aj na zrak našich žiakov, zvýšime úspešnosť zapamätania si problematiky až na 50%. Ak však zabezpečíme, aby sa do vyučovacieho procesu žiaci mohli aj aktívne zapájať, z prebraného učiva si tak dokážu uchovať až 70%.⁴

Prostredníctvom výkonu možno víťaziť sám nad sebou, napríklad tým, že neustále zvyšujem vlastnú výkonnosť, vytváram hoci len vlastné osobné rekordy, víťazím nad vlastným strachom“. ⁵(Hogenová, 2000, s.204)

Na prácu žiaka počas vyučovacej hodiny má veľký vplyv aj tvorivosť učiteľa. Tvorivý učiteľ dokáže svojou prácou správne motivovať žiakov k žiadanému výkonu.

Tvorivosť sa vo vyučovaní rozvíja zámerným navodzovaním tvorivej aktivity žiakov prostredníctvom situácií a úloh tvorivého charakteru. Tvorivé úlohy sú pre žiakov nové a neznáme, obsahujú prvky nejasnosti, neurčitosti, prekvapenia. Nie sú pri nich stanovené všetky podmienky riešenia. Vyžadujú si tvorivý prístup – aktívnu poznávaciu činnosť, použitie už osvojených poznatkov v neprepracovanej podobe. Riešenia tvorivých úloh bývajú nové, netradičné a zároveň adekvátne zadaniu.⁶ (Tuma, 1991, s.19)

Petlák (2004, s. 58)⁷ tvrdí, že v momentálnej situácii je požiadavka skvalitnenia a zefektívnenia vyučovacích hodín priam žiadúca. Narastá obsah učiva a zvýšenie nárokov na činnosť žiakov a činnosť učiteľa sú tým pádom aj vyššie nároky na učiteľa, ten musí s normovaným časom (45 minút) dôkladne narábať. Preto je dôležité odstraňovať rušivé elementy z hodín telesnej výchovy ako sú neskoré príchody na hodinu, nedisciplinovanosť žiakov. A vo väčšej miere využívať inovácie akými sú efektívnosť, racionalizácia, modernizácia, optimalizácia vyučovacieho procesu.

Na hodine telesnej výchovy je veľa možností na zážitkové vyučovanie, práve prostredníctvom hier. Hra je činnosťou, ktorá sprevádza človeka už od útleho detstva. Žiaci prežívajú počas hier pocity radosti, šťastia, naplnenosti, zábavy. Počas hry žiaci zužitkujú svoju energiu a na druhej strane robia niečo pre svoje zdravie. Žiaci sa dobre zabavia a zároveň sa veľa naučia. Hra, ktorá je bežnou súčasťou života detí je plná obohacujúcich zážitkov. Pohyb je spojený s emóciami.

³ NAKONEČNÝ, M. 2003. *Úvod do psychologie*. Praha: Academia, 2003, s. 236

⁴ TUREK, I. 2010. *Didaktika*. Bratislava: Iura Edition. 2010, s. 309

⁵ HOGENOVÁ, A. 2000. *Pohyb a tělo*. Praha: Karolinum, 2000, s. 204

⁶ TUMA, M. 1991. *Tvorivý člověk*. Bratislava: Obzor, 1991, s. 19

⁷ PETLÁK, E. 2004. *Všeobecná didaktika*. Bratislava: Iris, 2004, s.58

Pohyb je určený na to, aby bol prostriedkom na odreagovanie, uvoľnenie emočného napätia.⁸ (Antala, 2014, s. 106)

Vhodný výber netradičných pomôcok zvýši atraktivitu a účinnosť vyučovacej hodiny. Netradičné pomôcky skvalitňujú a spestrujú edukačný proces.

Vzhľadom na zvýšené epidemiologické riziko prenosu infekčného ochorenia COVID-19 a uzavretia telocviční, sme realizovali v prípade nepriaznivých klimatických podmienok na hodinách telesnej a športovej výchovy teoretické formy vzdelávania. Využívali sme inovatívne edukačné pomôcky, napr. pracovné listy, myšlienkové mapy, prezentácie, alf testy.

Využite edukačných pomôcok na rozvoj čitateľskej gramotnosti

Prezentácia

Prezentácia je výučbová metóda, ktorá je spojením výkladu a jeho vizualizácie. Výhodou prezentácie je, že vizualizuje učivo, môže názorne ukázať obrázok alebo schému, ktorá presne objasní niektoré poznatky. Žiaci si môžu odpočinúť od myslenia. Naopak, nevýhodou je, že zaberá čas, ubíja aktivitu žiakov, niektorých unavuje, žiaci bezmyšlienkovite zapisujú slová a vety z nej a nereaguje na zmeny, ktoré môžu nastať v prípade žiakových otázok.⁹ (Čapek, 2015, s. 126-127)

Vo vyučovaní telesnej a športovej výchovy je prezentácia využiteľná vo fáze motivačnej, expozičnej ale aj počas fixácie učiva. Učiteľ si môže prispôbovať obsah učiva pre vedomostne rozdielnych žiakov, vďaka animáciám a skrytým snímkam.

Žiaci počas hodín často a radi pracujú s prezentáciami. Prezentácie využívajú ako študijný materiál. Výhodou je ich jednoduchá úprava, bezproblémová distribúcia ďalším užívateľom, využívanie prednastavených šablón, možnosť kopírovania, tlačenia snímkov prezentácie. Aplikácia PowerPoint je súčasť kancelárskeho balíka Microsoft Office a preto je najčastejšie používanou.

Žiaci dostali za úlohu vytvoriť vlastné prezentácie na tému Zdravý životný štýl v rodine /viď príloha č. 7/ Práce žiakov boli veľmi zaujímavé a tvorivé. Mnohí z nich zmenili pohľad na zdravý spôsob života práve vplyvom pandémie COVID-19.

Pre žiakov sme pripravili prezentáciu **Vybíjaná** – využili sme ju v rámci prezentácie nového učiva.



⁸ ANTALA, B a kol. 2014. *Telesná a športová výchova a súčasná škola*. Bratislava: Národné športové centrum v spolupráci s Fakultou telesnej výchovy a športu Univerzity Komenského, 2014. s.106

⁹ ČAPEK, R. 2015. *Moderní didaktika*. Praha: Grada Publishing, a. s. 2015, s.126-127

V úvode prezentácie učiteľ krátko vysvetlí žiakom základnú charakteristiku tejto obľúbenej loptovej športovej hry. Vysvetlí aj základný cieľ hry, ktorým je vybitie súperových hráčov.

Na nasledujúcej snímke učiteľ predstaví žiakom ihrisko, na ktorom sa vybíjaná hrá - zvyčajne je to volejbalové ihrisko.

Nevyhnutnosťou pri tejto hre je športové náčinie. Vybíjaná sa hrá s volejbalovou loptou, kvôli bezpečnosti by lopta nemala byť veľmi nahustená.

IHRISKO

- hrá sa zvyčajne na volejbalovom ihrisku o veľkosti 9 x 18
- pole je vnútorné územie a zázemie je vonkajšie územie za čiarou



LOPTA

- hrá sa s nie veľmi nahustenou volejbalovou loptou



Vybíjanú hrajú dve družstvá, žiaci by mali vedieť základné pravidlá, pretože vybíjaná je obľúbená hra, ktorú žiaci hrajú aj vo svojom voľnom čase. Uprednostňujú ju predovšetkým mladšie deti, ale je obľúbená aj u žiakov II. stupňa základnej školy.

DRUŽSTVÁ

- každé družstvo tvorí dvanásť hráčov.
- každý hráč i kapitán má jeden "život"
- hráči majú jednotné dresy s číslami



Žiakom vysvetlíme základné pravidlá, ide hlavne o jedinečné pravidlo *Tri sekundy, tri krok, tri dotyky*. V poslednom období žiakom robí problémy hlavne nedostatočný pohyb v domácom prostredí a vo voľnom čase. Správna motivácia však dokáže aj menej zdatného žiaka priviesť k pohybovej kultúre. Základom je samozrejme ovládanie pravidiel loptových hier.

PRAVIDLÁ

- Jediným pravidlom, ktoré neexistuje v žiadnej inej športovej hre, je *Tri sekundy, tri kroky, tri dotyky*. Hráč môže loptu držať najviac tri sekundy. S loptou môže urobiť v poli či v zázemí najviac tri kroky alebo sa pohybovať driblingom.
- Len v poli alebo len v zázemí sa lopty môžu dotknúť najviac traja hráči (dve prihrávky), potom musí letieť lopta z poľa do zázemia alebo opačne.
- Hráči sa nesmú dotknúť súperovho poľa. Môžu tam však „loviť“ loptu



PRAVIDLÁ

- Lopta je "nabitá", ak ju hráč získal v hre prihrávkou alebo odrazom od ktoréhokolvek hráča bez toho, aby sa lopta dotkla zeme, steny, konštrukcie či rozhodcu.
- Hráč je vybitý, ak ho priamo zasiahne "nabitá" lopta hodená súperom (nie lopta odrazená od zeme či spoluhráča) a potom spadne na zem



Podobne ako ostatné loptové hry aj pri tejto existujú rôzne varianty, ktoré môžeme obmieňať a sú zaujímavé pre rôzne vekové skupiny. Zaujímavá je tretinová vybíjaná – keď rozdelíme ihrisko na 3 časti a tým nám vzniknú 3 ihriská. Hra Húsky – ihrisko si vyznačíme kužeľmi – má tvar kruhu. Hráčov rozdelíme do dvoch mužstiev. Okolo stoja útočníci. V kruhu sú "húsky". Húsky sa držia za boky a stoja za sebou. Útočníci sa snažia vybiť húsku, ktorá je na chvoste.

VARIANTY

- je na kreativite telocvikára a šikovnosti žiakov aké obmeny tejto hry využije, napr.
- tretinová vybíjaná – ihrisko rozdelené na 3 časti – 3 ihriská
- vybíjaná bez nabitia
- hra Húsky



POUŽITÉ ZDROJE

www.skolskysport.sk
www.telocvikari.sk

Samozrejmosťou je uviesť použité zdroje, hlavne pre žiakov, ktorí by sa chceli dozvedieť podrobnejšie informácie o tejto hre.

Reflexia

Na každej vyučovacej hodine je podstatné zaujať pozornosť žiakov. Prezentácia mala u žiakov pozitívny ohlas a splnila svoj účel. Prezentáciu môžeme posunúť žiakom aj v rámci domácej prípravy.

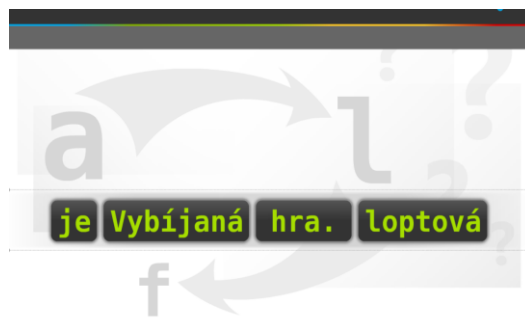
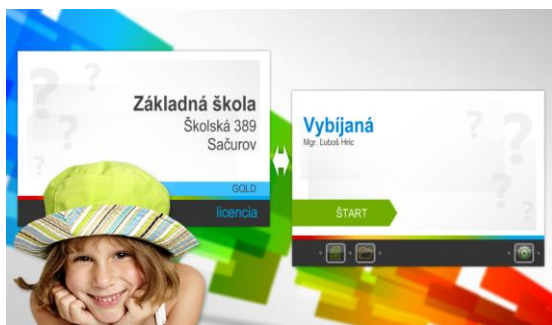
Alf testy

Na hodinách telesnej a športovej výchovy môžeme používať na overenie vedomostí aj alf testy. Ide o interaktívne cvičenia, ktoré sú ideálne na precvičovanie, fixáciu a rozširovanie učiva. Výhodou tohto softvéru je, že dokáže žiakov motivovať, zároveň v nich prebúdzá aktivitu. Učiteľ okamžite vidí aj spätnú väzbu u žiakov, odhalí silné aj slabé stránky vedomostí žiakov. Pozitívne ovplyvňuje atmosféru v triede, podporuje kreativitu žiakov. Výhodou je aj tvorba testu, ktorá je rýchla a nenáročná.

Pre žiakov sme si pripravili alf test zameraný loptovú hru **vybíjaná**. Tento test môžeme využiť pri fixácii učiva, prípadne zadať aj ako domácu úlohu žiakom.

Alf test **Vybíjaná** pozostával zo siedmych úloh. V tomto alf teste bolo využitých viac typov úloh, boli to:

- *výber viacerých odpovedí* – text - 1 otázka
- *skupiny* – 1 otázka
- *vytvor dvojicu* - 1 otázka
- *pexeso* – 1 otázka
- *doplň slová* – 1 otázka
- *zoradenie* – vodorovne – 1 otázka
- *dvojice* – 4 otázky



V úlohe zoradovanie mali žiaci vodorovne - logicky zoradiť vetu: Vybíjaná je loptová hra. Žiaci nemali problém správne zoradiť slovosled vo vete.

Ďalšou úlohou, bol výber správneho ihriska pre jednotlivé loptové hry, žiaci mali vybrať spomedzi ihrísk vybíjanú, futbal a basketbal. Na výber mali loptové hry, ktoré sú častou súčasťou vyučovacích hodín a medzi žiakmi sú veľmi populárne.



V nasledujúcej úlohe, žiaci priradzovali správne tvrdenia k jednotlivým športom. Na výber mali futbal, hokej a vybíjanú. Správne odpovede: futbal- kopačky, penalta, bránka, štvorce. Hokej – korčule, tretina, hokejka. Vybíjaná – „nabitá lopta“, vybitie, „jeden život“.



Správne znenie text v otázke doplň slová znelo: Hru začína kapitán, ktorý prihrá loptu svojim spoluhráčom. Po prvom prehode sa už môže vybíjať. Hráč môže loptu držať najviac tri sekundy. S loptou môže urobiť najviac tri kroky. Hráči sa nesmú žiadnou časťou tela dotknúť súperovho poľa.

Hru začína , ktorý prihrá loptu svojim . Po prvom prehode sa už môže . Hráč môže loptu držať najviac . S loptou môže urobiť najviac . Hráči sa nesmú žiadnou časťou dotknúť súperovho .

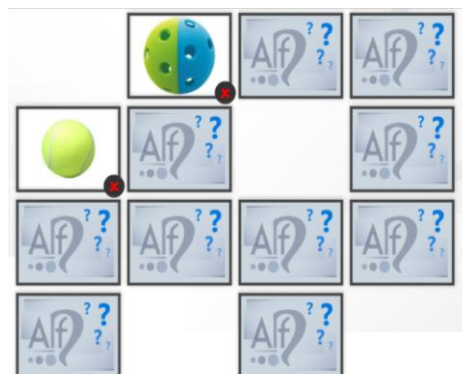
tri sekundy kapitán spoluhráčom. vybíjať poľa. tri kroky tela

V teste bola aj otázka s výberom viacerých odpovedí. Žiaci mali v tejto úlohe vybrať pravdivé tvrdenia o hre vybíjaná. Všetky odpovede, ktoré mali žiaci na výber boli správne.

Pexeso hrajú žiaci od detstva, preto sme si ho zvolili aj my. Žiaci mali vybrať správnu dvojicu, napr. futbal a príslušnú loptu. Pexeso je obľúbenou hrou počas hodiny, nielen u mladších ale aj u starších žiakov.

Vybíjaná

- ✓ každý hráč má jeden život
- ✓ sa hrá na volejbalovom ihrisku.
- ✓ hrá sa s volejbalovou loptou.



V rámci úlohy dvojici mali žiaci priradiť názov športu k správnejmu obrázku, mali na výber loptové hry - vybíjanú, futbal, hokej a basketbal. Túto úlohu zvládli žiaci bez väčších problémov.



Reflexia

Zaujímavým testom dokážeme spestriť akúkoľvek vyučovaciu hodinu. Žiaci radi vypracúvajú testy aj ako zadanie domácej úlohy. Pre žiakov je dôležitá aj okamžitá spätná väzba. Po vypracovaní testu je celý test percentuálne vyhodnotený. Program nám umožní nastaviť náhodné poradie otázok, zobrazovanie správnych odpovedí, povoliť opakované vypracovanie úloh, zadať časové rozhranie úloh. Úlohy môžeme zadať ľubovoľnému počtu žiakov.

Žiaci pracovali s testom bez problémov. Svoje teoretické vedomosti neskôr využijú priamo počas zápasu vo vybíjaní.

Pracovné listy

Na hodinách telesnej a športovej výchovy počas pandémie COVID-19 sme často využívali aj rôzne pracovné listy.

Pracovné listy obsahujú rôzne typy úloh, ktoré umožňujú žiakom pracovať samostatne, aktívne, vyžadujú si ich sústredenosť. Ich význam spočíva takisto v ich názornosti a účelnosti. Podporujú motiváciu, aktivitu, kreativitu žiakov.

Samozrejme výhodou je aj spätná väzba, ktorá poskytuje učiteľovi základné informácie o vedomostiach žiakov.

Pracovný list je zároveň prostriedkom sebahodnotenia žiaka. Kvalitne pripravený pracovný list pozitívne ovplyvní osobnostný rozvoj žiaka.

Pracovný list je považovaný za tlačenu učebnú pomôcku, ktorá je venovaná samostatnej práci žiakov, aby rozvíjala ich tvorivosť a aktivizovala ich vo výchovnovzdelávacom procese. Je to učebná pomôcka, v ktorej žiak dopisuje údaje, vystrihuje, dokresľuje, prípadne odpovedá na položené otázky a rieši zadané úlohy, čím ho táto pomôcka motivuje a vzbudzuje u žiaka záujem o daný predmet.¹⁰ (Osvaldová, 2017, 194)

Tvorba pracovných listov je náročným procesom, vyžaduje dôkladnú prípravu aj je nevyhnutné dodržiavať určité zásady.

Ide o nasledovné zásady:

- pracovné listy musia zodpovedať zámerom a obsahu učebných osnov a vzdelávacích štandardov,
- pracovné listy by mali mať zabezpečený súlad svojho obsahu s vedeckým poznáním,
- v pracovných listoch musí byť dodržaná zásady primeranosti veku (napr. primeranosť verbálnych prostriedkov – jazykové, štylistické; primeranosť neverbálnych prostriedkov – schémy, fotografie, grafy),
 - ergonomické parametre pracovných listov by mali byť čo najlepšie dodržané (druh a veľkosť písma, využitie farieb a pod.),
- úlohy musia podporovať aktivitu žiakov a mali by obsahovať prvky problémového charakteru,
 - úlohy by mali zabezpečovať aplikáciu teoretických vedomostí do praxe,
- úlohy musia zabezpečovať rozvoj tvorivosti žiakov,
- v pracovných listoch by mala byť zabezpečená funkčnosť ilustrácií¹¹ (Žáčok, Schlarmannová. 2004, s.14)

Pracovné listy môžeme využívať na všetkých vyučovacích predmetoch a v rôznych častiach vyučovacej hodiny, dôležité je aby splnili svoj cieľ. Je potrebné rozlíšiť či budú žiaci pracovať na hodinách s pracovným listom samostatne alebo v skupinách. Vypracovaný pracovný list kontroluje buď učiteľ alebo žiaci za pomoci učiteľa. Je potrebné dbať na to, aby boli zadania napísané jasne, stručne, aby im žiaci porozumeli.

Pracovné listy z telesnej a športovej výchovy obsahujú rôzne typy úloh, pre starších ale aj mladších žiakov. Vychádzajú z osvojených vedomostí a tie žiaci

¹⁰ OSVALDOVÁ, Z: Pracovné listy ako prostriedok aktivizácie žiakov vo vyučovacom procese 2017, 194

¹¹ ŽÁČOK, L. SCHLARMANNOVÁ, J: Pracovný zošit (pracovné listy) ako prostriedok zvyšovania efektívnosti vyučovania. Banská Bystrica, 2004, s.14

využívajú pri vypracovávaní jednotlivých úloh. Ak chceme zvládnuť nejaký druh športu, musíme najprv ovládať pravidlá hry.

Pre žiakov I. stupňa sme použili jednoduchší pracovný list **Vybíjaná**/viď príloha 2/, pre žiakov II. stupňa pracovný list **Vybíjaná**/viď príloha 1/a pracovný list **Zdravý životný štýl**/viď príloha 3/. Pracovný list sme rozdali každému žiakovi a na jeho vypracovanie sme im nechali presne daný čas, trvanie sme žiakom oznámili.

Reflexia

Žiaci keďže poznajú hru vybíjaná, nemali problém pracovať s pracovným listom. Žiaci ovládajú pravidlá hry. Najväčší problém mali s určením jedinečného pravidla vo vybíjaní. V tomto prípade, keďže odpovede sú uvedené môžeme použiť vylučovaciu metódu a slovo, ktoré nevieme presne určiť si necháme na záver. Po vypracovaní sme pracovný list skontrolovali spoločne so žiakmi.

Pracovné listy mali u žiakov pozitívny ohlas a splnili účel individuálneho overovania vedomostí a aj takouto formou môžeme podporiť aktivitu žiakov

Cinquian

Cinquian je brainstormingová metóda, ktorá sa vytvára nasledovne:

1. verš obsahuje tému, podstatné meno;
2. verš popíše jedinečné vlastnosti témy dvoma prídavnými menami;
3. verš zaznamenáva dej, popisuje tromi slovesami, čo téma robí alebo čo sa s ňou deje;
4. verš obsahuje ucelenú vetu zo štyroch slov – slogan, ktorý je nosný a vyjadruje postoj alebo názor autora;
- v 5. verši je prevedený súhrn témy synonymom – podstatným menom, slovo je pointou a obmenou prvého slova.¹² (Čapek, 2015, s. 45)

Metódu tvorivého písania cinquian sme zvolili ako motiváciu.

Žiakom vysvetlíme základný princíp tvorby tejto metódy. Môžeme spoločne so žiakmi na tabuľu vytvoriť jeden cinquian.

Úlohou žiakov je opísať **vybíjanú** aplikovaním techniky cinquian.

Žiaci sa zadanej úlohe zhostili so záujmom a veľmi rýchlo ju mali hotovú, keďže išlo o tematiku im blízku. /viď príloha 4/.

Žiaci sa k aktivite vyjadrili pozitívne. Z ich hodnotení sme vybrali: „Páčilo sa mi, bolo to zábavné aj keď niekedy som nevedel čo napísať. Niektorí žiaci pracovali pomalším tempom a preto môžeme túto aktivitu realizovať aj v dvojiciach.

Myšlienkové mapy

Pojmová mapa je diagram znázorňujúci štruktúru, hierarchiu a vzájomné vzťahy medzi pojmami. Núti žiakov myslieť a navzájom prepájať nadobudnuté vedomosti a poznatky. Poznáme niekoľko kategórií pojmových máp. V pavúkovej pojmovej mape sa hlavná téma nachádza v strede a podružné témy sú umiestnené radiálne na okrajoch. V hierarchickej pojmovej mape sa prezentujú informácie v zostupnom alebo vzostupnom poradí podľa významu. Najdôležitejšia informácia je

¹² ČAPEK, R. 2015. Moderní didaktika. Praha: Grada Publishing, a. s. 2015, s. 45

umiestnená v hornej alebo spodnej časti mapy. Systémová pojmová mapa usporadúva informácie vo formáte podobnom vývojovému diagramu s pridaním vstupov a výstupov.¹³

Myšlienková mapa sa môže použiť v akejkol'vek časti vyučovacej hodiny, slúži nielen na opakovanie učiva ale aj na učenie sa. Pre žiakov má veľký význam vizualizácia učiva, ktorá je v prípade myšlienkovkej mapy veľmi aktuálna. Výhodou je, že nemusíme používať žiaden počítačový program, stačí nám papier a pero, prípadne tabuľa a fixka.

Žiakom je potrebné vysvetliť základné princípy pri jej tvorbe.

- hlavnú tému alebo myšlienku napíšeme do stredu čistého papiera – pre mozog je to signál, že môže písať ktorýmkoľvek smerom
- hlavná téma môže byť vyjadrená aj ako obrázok
- k hlavnej téme pripájame ďalšie vetvy, k nim potom vetvy ďalších úrovní
- vetvy nemusia byť nakreslené iba ako rovné čiary, originálne sú rôzne krivky
- využívame aj rôzne obrázky, rôzne farby

Myšlienkovú mapu môžeme vytvoriť aj pomocou rôznych počítačových programov, napr. Edraw Mind Map. Tento počítačový program sme použili pri tvorbe našej myšlienkovkej mapy zameranej na tému vybíjaná.

Žiakom sme predstavili danú myšlienkovú mapu /viď príloha 5/, s ktorou sme ďalej na vyučovacej hodine pracovali.

V úvode sme vysvetlili základné pojmy, čo je to myšlienková mapa, jej význam a základné princípy tvorby myšlienkovkej mapy. Žiaci dostali za úlohu vytvoriť podobnú myšlienkovú mapu, pri príprave ktorej využili získané vedomosti z tejto loptovej hry.

Na vytvorenie myšlienkovkej mapy sme nechali žiakom čas 10-15 minút. Žiaci nemali problém s vytvorením myšlienkových máp, vznikli zaujímavé dielka /viď príloha 6/.

Žiaci v rámci opakovania prezentovali svoje vytvorené myšlienkové mapy. Pomohli im k ľahšiemu zapamätaniu si učiva, zároveň rozvíjajú svoju kreativitu, originalitu a predstavivosť.

Canva

Canva je bezplatná webová platforma, ktorá je určená na tvorbu rôznych grafických materiálov. Veľkou výhodou je prístupnosť pre všetkých užívateľov. Obsahuje veľké množstvo fotografií, obrázkov, pozadí, vytvorených predlôh, s ktorými môžeme pracovať, samozrejmosťou je tvorba nových svojich vlastných predlôh.

Podmienkou je registrácia, pričom môžeme použiť svoj účet Facebooku alebo prostredníctvom Google účtu.

¹³ http://www.gjar-po.sk/~gajdos/aktualne/Co_su_pojmove_mapy.pdf, s. 1-2

Môžeme s ňou pracovať v ktoromkoľvek počítači, stiahnuť si ju môžeme dokonca aj do mobilu či tabletu.

Jej ovládanie je veľmi intuitívne a jednoduché. Prácu s touto platformou zvládne naozaj každý. Za pár minút dokážeme vytvoriť zaujímavé a jedinečné grafické práce.

Veľkou výhodou je aj automatické priebežné ukladanie našej práce. Môžeme používať aj svoje vlastné fotky, videá, hudbu.

Canva je bezplatná aplikácia, má však aj rôzne platené funkcie. My si však vieme vystačiť a vybrať z veľkého množstva neplatených formátov.

Naši žiaci už s touto platformou pracovali na iných predmetov. Využili sme preto medzipredmetové vzťahy, žiaci si oprášili svoje zručnosti. Spoločne sme si v skratke prešli základné funkcie a potom už nasledovala samostatná tvorba žiakov.

Cieľom aktivity bolo vytvoriť plagát, ktorého hlavnou témou bola vybíjaná. Kreatívne a čo možno jednoducho opísať vybíjanú ako šport.

Reflexia

Žiaci boli veľmi nápadití, svoju tvorivosť a vedomosti o vybíjanej využili naplno a výsledkom boli zaujímavé ale hlavne jedinečné plagáty. /viď príloha 8/.

Inovatívne metódy ponúkajú možnosť zaujímavého spracovania učiva a ponúkajú aj spätnú väzbu pre žiaka. Žiak je aktívny vo všetkých fázach vyučovacej hodiny.

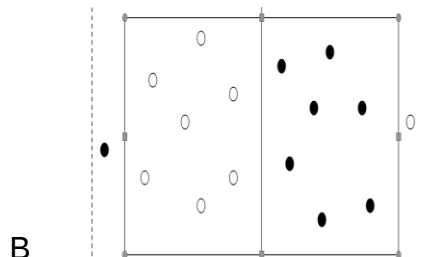
Všetky spomenuté metódy sme praktizovali na hodinách telesnej a športovej výchovy počas pandémie COVID-19, keď sme vyučovali teoretickou formou. Táto situácia spôsobila, že moderné technológie sme implementovali do vyučovania telesnej a športovej výchovy.

Moderné a aktivizujúce metódy zároveň rozvíjajú komunikačné kompetencie žiakov.

Príloha 1: PRACOVNÝ LIST- Vybíjaná

Vybíjaná je prípravná športová hra. Úlohou každého družstva je vybiť súperových hráčov a uhýbať sa pred vybíjaním. S loptou sa hrá podľa presných pravidiel.

1. Označ ihrisko, na ktorom sa hrá vybíjaná



2. Označ pravdivosť tvrdení /Pravdivé-P, Nepravdivé- N/

Vybíjaná je individuálna hra.

P/N

Vybíjaná nepatrí ku kolektívnym športom.

P/N

Hrá sa s volejbalovou loptou.

P/N

Hrá sa iba v telocvični.

P/N

Vybíjanú hrajú dve mužstvá.

P/N

Hru začína kapitán.

P/N

Cieľom je vybiť čo najviac hráčov súpera.

P/N

Vybitie je iba priamy zásah do tela.

P/N

3. Odpovedz na otázky

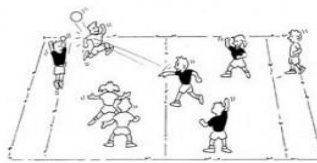
Ktorý hráč sa vracia do hry ako posledný?

Hráči môžu vziať loptu z rúk súpera?

Je lopta nabitá, ak ju získame odrazom od hráča?

Koľko krokov môže hráč urobiť s loptou?

4. Označ obrázok, na ktorom je znázornená vybíjaná



Príloha 2: PRACOVNÝ LIST- Vybíjaná

Základná škola, Sačurov



Vybíjaná

Vybíjaná je hra. Úlohou každého mužstva je súperových hráčov a uhýbať sa pred vybíjaním. S sa hrá podľa presne určených pravidiel. Hrá sa zvyčajne na ihrisku. Každé mužstvo tvorí dvanásť hráčov. Každý hráč i kapitán má jeden . Jedinečným pravidlom, ktoré neexistuje v žiadnej inej hre je Tri sekundy, , tri dotyky. Hráč môže držať loptu najviac tri sekundy. S loptou môže urobiť najviac tri kroky. Loptu sa môžu dotknúť najviac . Zápas sa končí vybitím hráča.

Je to obľúbená loptová hra na hodinách a športovej výchovy. Môžeme si ju zahrať aj vo voľnom čase.

DOPLŇ slová, ktoré vypadli z textu

**„život“ , volejbalovom, vybiť, tri kroky , traja hráči ,
športová , loptou , posledného , telesnej**

Príloha 3: PRACOVNÝ LIST- Zdravý životný štýl

Meno a priezvisko.....

Zdravie ovplyvňujeme vlastným životným štýlom v priemere až 80% a iba 20% je dedičnosť a zdravotná starostlivosť. Životný štýl je súhrn toho, ako človek žije. Hlavné body sú: nefajčenie, zdravá výživa, primeraná pohybová aktivita. Fajčenie škodí v akomkoľvek rozsahu. Škodí aj jedna cigareta. Žiadne iné riziko nemožno ovplyvniť úplne jednoducho – stačí nefajčiť. Základom zdravej výživy je pestrosť a rozmanitosť. Snažte sa konzumovať čo najviac zeleniny a ovocia, základom sú obilniny, mäso s mierou, prevažne chudé a ryby, dôležité sú aj mliečne výrobky. Pohyb je prevenciou pred rôznymi chorobami, napr. srdcovo-cievny, je prevenciou obezity.

1. Aký je názov textu:

- a, Zdravie a choroby ovplyvniť.
- b, Zdravie a životný štýl
- c, Životný štýl a choroby dôležitá

6. Z textu vyplýva:

- a, Zdravý životný štýl dokážeme
- b, Mliečne výrobky sú nezdravé.
- c, Pohybová aktivita je menej

2. Ktoré tvrdenie je nesprávne? nevieme ovplyvniť?

- a, Životný štýl je súhrn toho, ako žijeme.
- b, Fajčenie škodí .
- c, Jedna cigareta neškodí.

7. Koľko percent zdravia

- a, 20%
- b, 80%
- c, 30%

3. Aká má byť naša strava? životosprávy sú:

- a, vyprážaná a masťná strava, pohyb
- b, vyvážená a pestrá pohyb
- c, sladká a slaná pohyb

8. Hlavné znaky zdravej

- a, nefajčenie, nezdravá
- b, fajčenie, zdravá strava,
- c, nefajčenie, zdravá strava,

4. Aký je najzdravší nápoj? ovplyvniť najjednoduchšie?

- a, pitná voda
- b, coca cola

9. Ktoré riziko môžeme

- a, pohyb
- b, stravu

c, džús

c, fajčenie

**5. Koľko percent zdravia vieme ovplyvniť?
pred chorobami?**

a, 70%

b, 80%

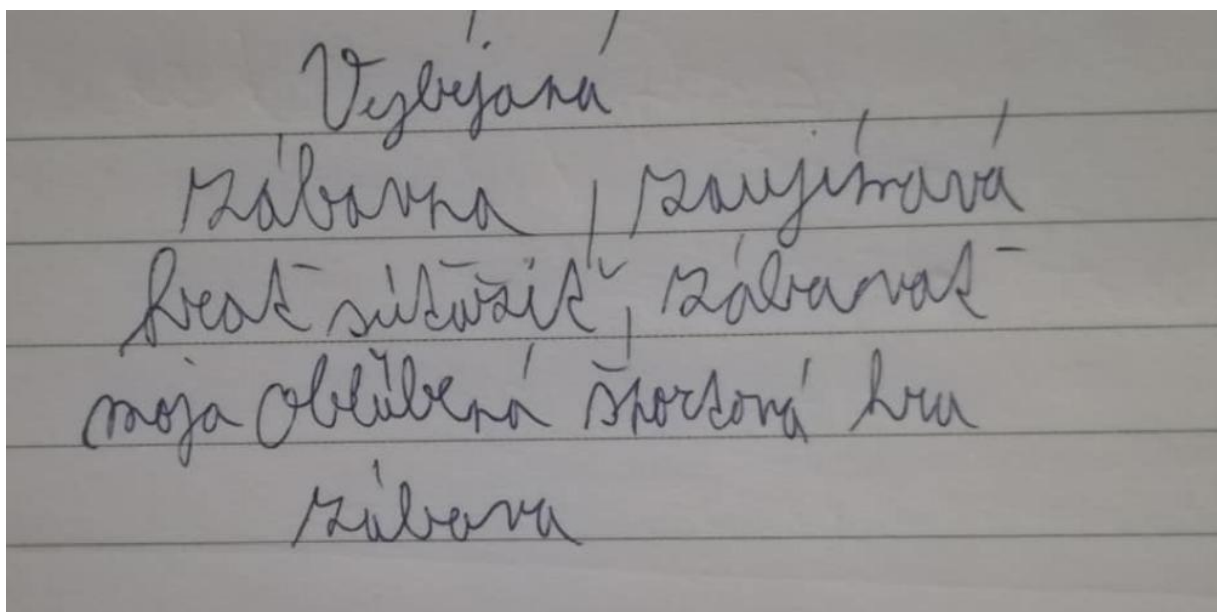
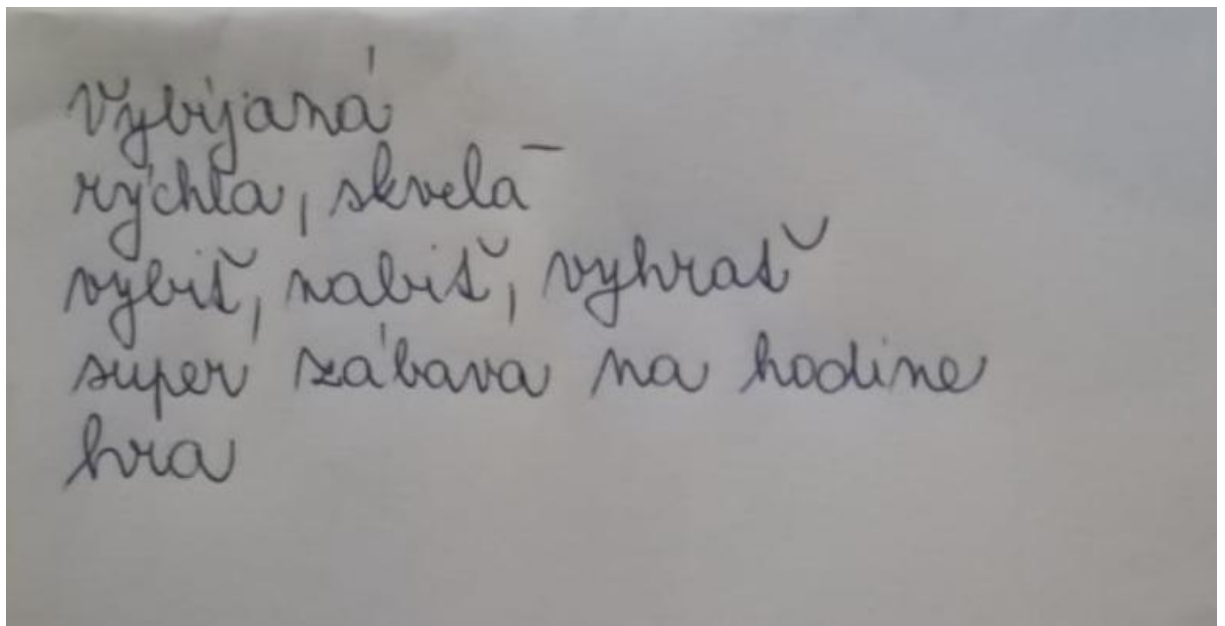
c, 20%

10. Je pohyb prevenciou

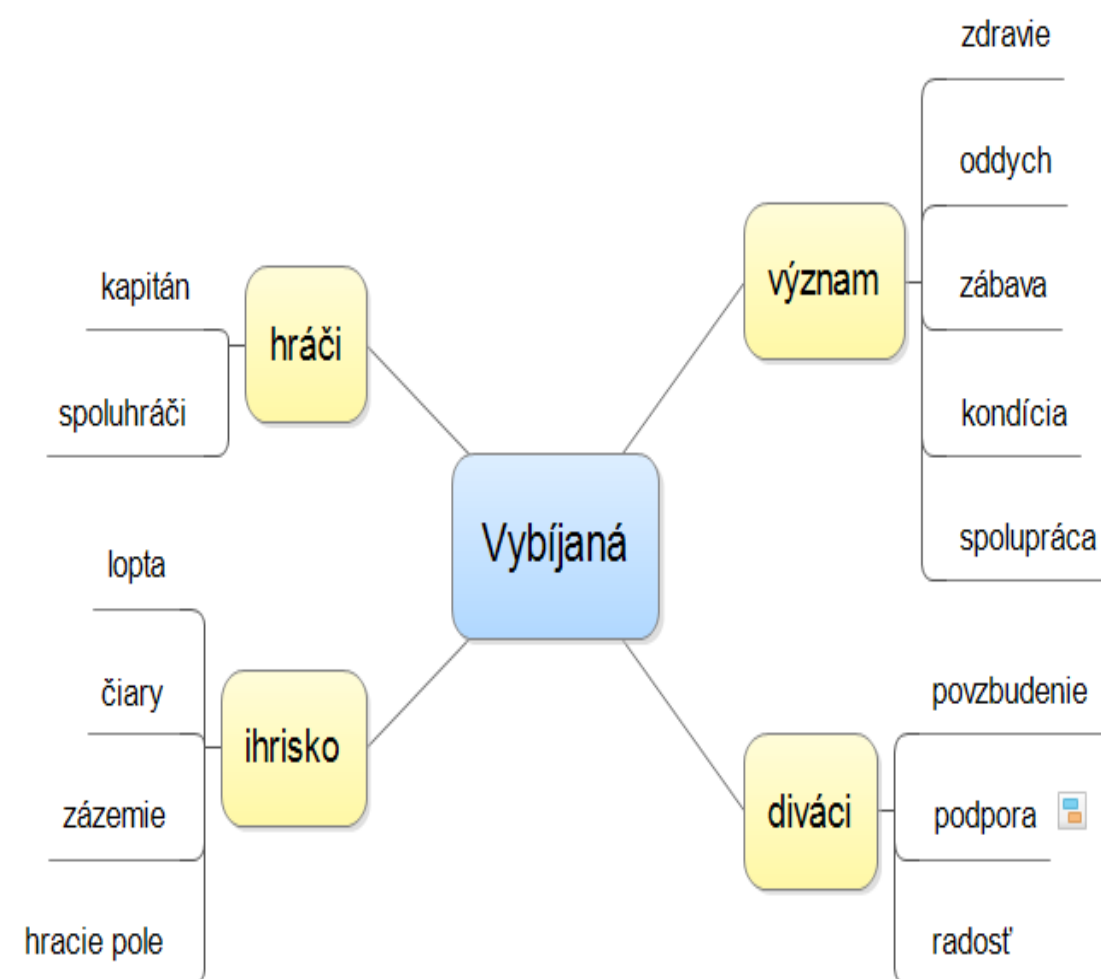
a, áno

b, nie

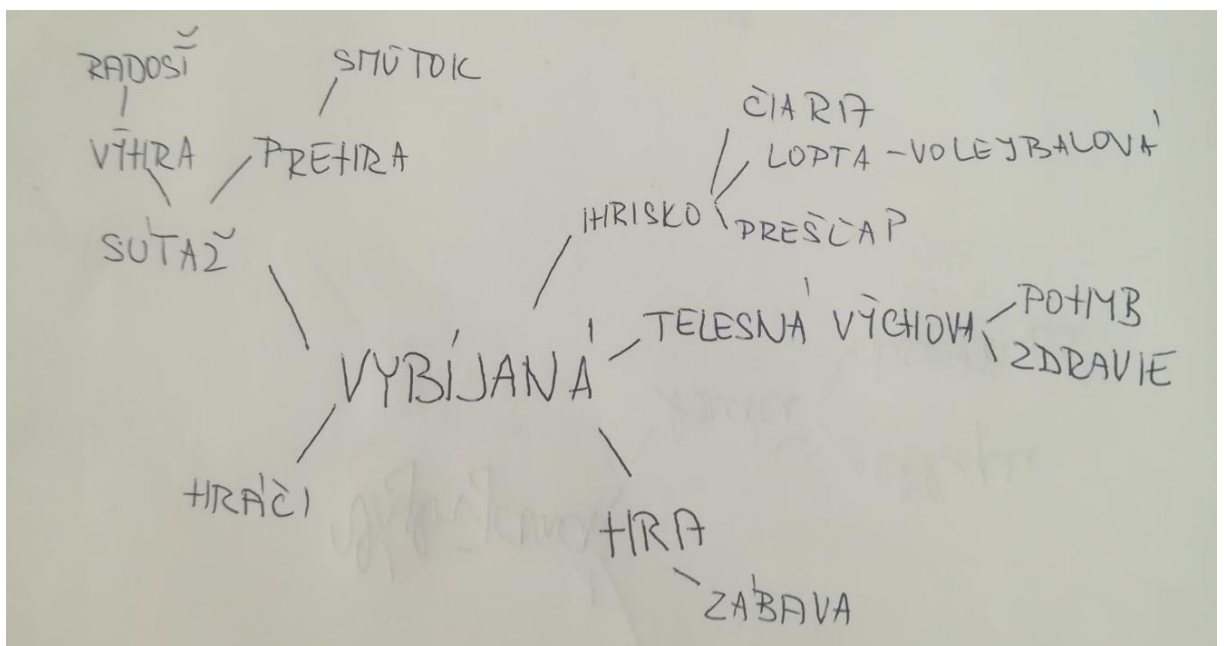
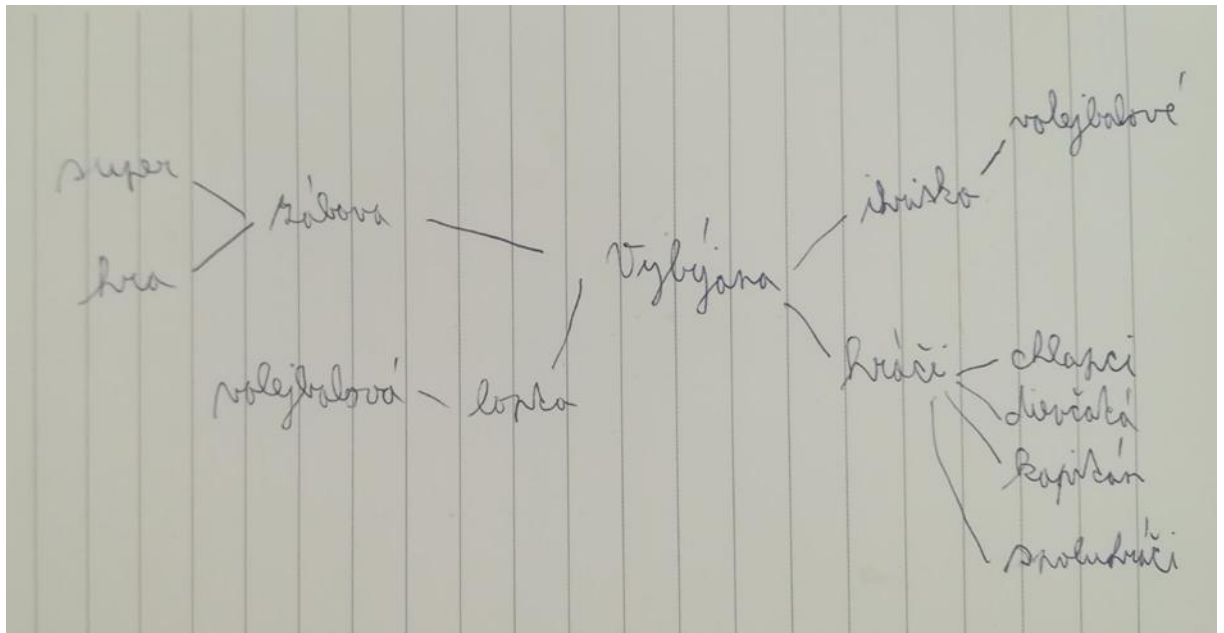
Príloha 4: CINQUIN- práce žiakov



Príloha 5: MYŠLIENKOVÁ MAPA - Vybíjaná



Príloha 6: MYŠLIENKOVÉ MAPY – práce žiakov



Príloha 7: PREZENTÁCIA- Zdravý životný štýl v rodine – práce žiakov

Robte veci, ktoré vám robia radosť

- ▣ Venujte sa nejakému hobby, ktoré vás baví. Či je to futbal, hokej, basketbal s rodinou. Je tak veľa spôsobov, ako si urobiť radosť (a nemusí to byť práve tabuľka čokolády). ☺



POHYB

O tom, že pohyb prospieva zdraviu, niet pochýb. K pohybu patrí napríklad bicyklovanie, cvičenie, túra...

Nedostatok pohybu napomáha k chorobám.

Pohyb s rodinou môže byť zábava.



Strava

- ▣ Nezabúdajte na správnu a pestrú výživu. Trochu menej škodlivé výrobky. Bude skvelé, ak sa z vašej rodinnej tradície stane zdravý životný štýl a potom bude vaša rodina vždy zdravá, silná a šťastná! Treba sa zdravo stravovať. Nezabudnite hlavne na zeleninu a ovocie. ☺



Príloha 8: CANVA - Plagát Vybíjaná – práce žiakov



Použité zdroje:

- ANTALA, B a kol. 2014. *Telesná a športová výchova a súčasná škola*. Bratislava: Národné športové centrum v spolupráci s Fakultou telesnej výchovy a športu Univerzity Komenského, 2014, s.76
- ČAPEK, R.: *Moderní didaktika*. Praha: Grada Publishing, a. s. 2015.
- HOGENOVÁ, A. 2000. *Pohyb a tělo*. Praha: Karolinum, 2000, s. 204
- NAKONEČNÝ, M. 2003. *Úvod do psychologie*. Praha: Academia, 2003, s. 236
- OSVALDOVÁ, Z: *Pracovné listy ako prostriedok aktivizácie žiakov vo vyučovacom procese*.
- PETLÁK, E. 2004. *Všeobecná didaktika*. Bratislava: Iris, 2004, s.58
- TUMA, M. 1991. *Tvorivý človek*. Bratislava: Obzor, 1991, s. 19
- TUREK, I. 2010. *Didaktika*. Bratislava: Iura Edition. 2010, s. 309
- ŽÁČOK, Ľ. SCHLARMANNOVÁ, J: *Pracovný zošit (pracovné listy) ako prostriedok zvyšovania efektívnosti vyučovania*. Banská Bystrica, 2004

Internetové zdroje:

- http://www.gjar-po.sk/~gajdos/aktualne/Co_su_pojmove_mapy.pdf, s. 1-2
- Inovovaný štátny vzdelávací program pre 2. stupeň základnej školy – oblasť Zdravie a pohyb – predmet telesná a športová výchova
- https://www.statpedu.sk/files/articles/dokumenty/statny-vzdelavaci-program/telesna_vychova_isced2.pdf
- https://www.upjs.sk/public/media/15903/Osvaldova_1.pdf

2 DEŇ ĽUDOVEJ ROZPRÁVKY – II. ČASŤ

***Autorka OPS PaedDr. Jana Humeníková** je učiteľkou primárneho vzdelávania, ktorá už niekoľko rokov pri príležitosti Dňa ľudovej rozprávky pripravuje a organizuje pre žiakov primárneho aj nižšieho stredného vzdelávania zábavné aktivity, kvízy a súťaže. Osvedčená pedagogická skúsenosť prináša niekoľko námetov na organizovanie zábavných kvízov a súťaží pre žiakov primárneho aj nižšieho stredného vzdelávania počas Dňa ľudovej rozprávky. V 2. časti opisuje interaktívne Rozprávkové koleso šťastia, koleso Poznáš rozprávky? a interaktívnu Rozprávkovú šifru na zorganizovanie zábavných súťaží pre žiakov primárneho aj nižšieho stredného vzdelávania.*

V Základnej škole Sačurov každý rok organizujeme pre našich žiakov pri príležitosti narodenia Pavla Dobšinského (16. marec 1828) zaujímavé aktivity, súťaže a kvízy. 16. marec sa stal neoficiálnym sviatkom rozprávky – Dňom ľudovej rozprávky.

V osvedčenej pedagogickej skúsenosti prinášam niekoľko námetov na organizovanie zábavných kvízov a súťaží pre žiakov primárneho aj nižšieho stredného vzdelávania počas Dňa ľudovej rozprávky.

V I. časti osvedčenej pedagogickej skúsenosti som opísala interaktívny kvíz s názvom Dobré vedieť pre žiakov nižšieho stredného vzdelávania a interaktívnu prezentáciu Z rozprávky do rozprávky pre žiakov primárneho vzdelávania.

V II. časti opíšem tri interaktívne prezentácie: Rozprávkové koleso šťastia, koleso Poznáš rozprávky? a Rozprávkovú šifru. Zábavnú súťaž s interaktívnymi kolesami i rozprávkovou šifrou môžete počas Dňa ľudovej rozprávky pripraviť pre žiakov primárneho i nižšieho stredného vzdelávania.

DEŇ ĽUDOVEJ ROZPRÁVKY V ZŠ SAČUROV

Kľúčové slová

rozprávka, Pavol Dobšinský, Deň ľudovej rozprávky, interaktívna prezentácia, rozprávková šifra

Anotácia

Osvedčená pedagogická skúsenosť edukačnej praxe prináša niekoľko námetov na organizovanie zábavných kvízov a súťaží pre žiakov primárneho aj nižšieho stredného vzdelávania počas Dňa ľudovej rozprávky.

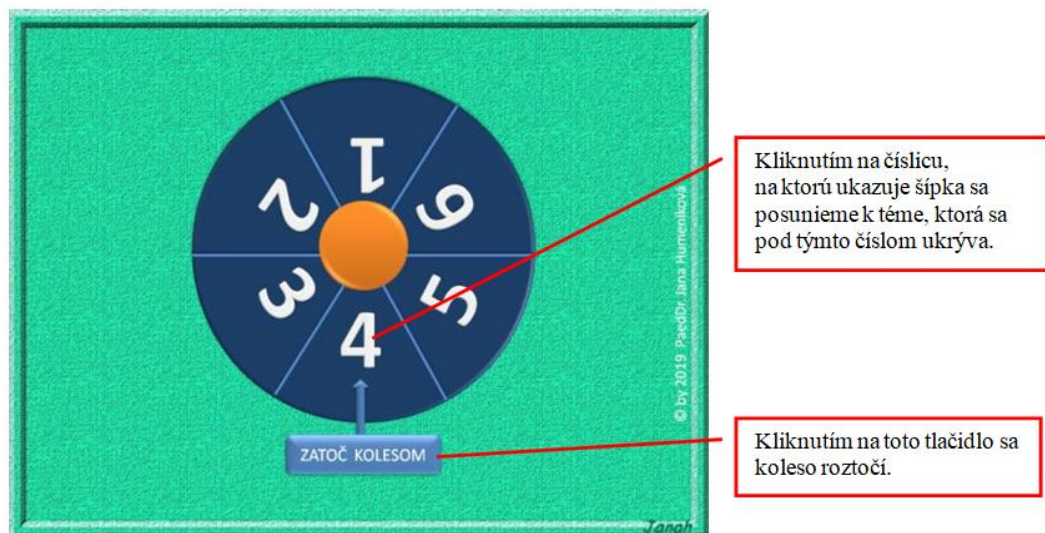
Interaktívna prezentácia ROZPRÁVKOVÉ KOLESO ŠŤASTIA

V roku 2016 som pripravila interaktívnu prezentáciu „Rozprávkové koleso šťastia“ pre tri družstvá žiakov primárneho vzdelávania. Odporúčam vytvoriť zmiešané družstvá žiakov 1. – 4. ročníka. Každé družstvo si zvolí kapitána, ktorý bude „točiť

kolesom“ a nahlas po tichej dohode v svojom družstve aj odpovedať. Pre súťažiacich je pripravených šesť rozprávkových tém:

1. téma – Rozprávkové bytosti
2. téma – Názvy rozprávok
3. téma – Ilustrácie rozprávok
4. téma – Na dobrú noc
5. téma – V ríši rozprávok
6. téma – A či to vieš?

Kliknutím na tlačidlo „Zatoč kolesom!“ sa koleso roztočí a po chvíli zastane. Žiak klikne na číslicu, na ktorú ukazuje šípka. Na každej číslici je nastavené prepojenie na tému prezentácie, ktorá sa pod týmto číslom ukrýva (Obrázok 1).



Obrázok 1 – Interaktívne koleso

Prameň: vlastný návrh

Vo všetkých témach sú pre žiakov pripravené tri otázky s bodovými hodnotami:

- 100 bodov
- 200 bodov
- 300 bodov

Celou súťažou nás sprevádza obľúbená rozprávková postavička – Zvonilka (Obrázok 2)



Obrázok 2 – Výber úloh podľa bodovej hodnoty

Prameň: vlastný návrh

Rozprávkové bytosti

Úloha s bodovou hodnotou 100 – žiakom sa zobrazí 15 podstatných mien. Ich úlohou je kliknúť na tie podstatné mená, ktoré pomenúvajú rozprávkové bytosti. Ak žiaci vybrali správne, text sa zmenil na priehľadný. Ak klikli na nesprávne podstatné meno, zmenila sa farba písma (Obrázok 3). O správnosti vypracovania úlohy sme sa presvedčili kliknutím na tlačidlo KONTROLA. Všetky podstatné mená pomenúvajúce rozprávkové bytosti sa zvýraznili červeným oválom (Obrázok 4)



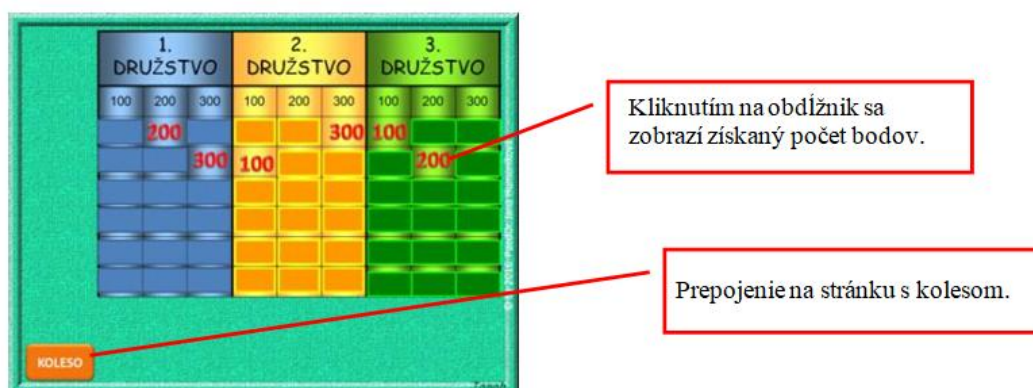
Obrázok 3 – Správna a nesprávna odpoveď vypracovania úlohy



Obrázok 4 – Kontrola

Prameň: vlastný návrh

Okrem tlačidla KONTROLA sú v ľavej časti stránky zobrazené aj tlačidlá KOLESO (chyba v odpovedi – vrátíme sa ku kolesu) a BODY (bezchybná odpoveď – získ bodovej hodnoty zobrazenej v pravej časti stránky). Týmto tlačidlom sa prepojíme na stránku, na ktorej je tabuľka s bodovým ziskom jednotlivých družstiev (Obrázok 5).



Obrázok 5 – Výsledková tabuľka

Prameň: vlastný návrh

Úloha s bodovou hodnotou 200 – pre žiakov sú pripravené štyri prešmyčky. Ich úlohou je postupným kliknutím na poprehadzované slabiky alebo písmená správne zložiť mená rozprávkových bytostí. Tlačidlá s rozhádzanými slabikami sa zobrazia kliknutím na otáznik (Obrázok 6). Ak žiak klikne na nesprávne tlačidlo, v ľavom dolnom rohu sa zobrazí tlačidlo „KOLESO“. Ak žiaci správne vyriešia všetky štyri prešmyčky, v ľavom dolnom rohu sa zobrazí tlačidlo „BODY“.

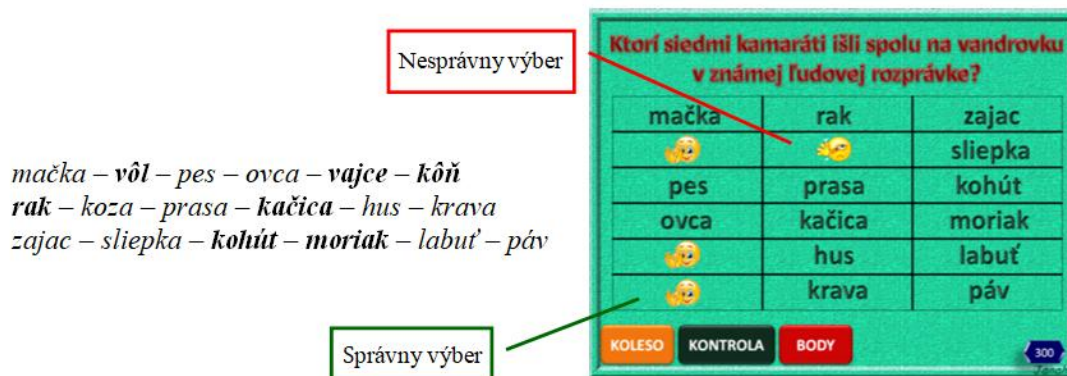


Obrázok 6 – Rozprávkové prešmyčky

Prameň: vlastný návrh

Úloha s bodovou hodnotou 300 – Táto úloha preverí, čo si žiaci pamätajú z rozprávky Ako išlo vajce na vandrovku. Ich úlohou je označiť v tabuľke sedem kamarátov, ktorí sa spoločne vybrali na vandrovku:

Ak vybrali správne, objavil sa tleskajúci smejk. Ak vybrali nesprávne, objavil sa smejk bijúci sa po čele (Obrázok 7). Smejkovia rozhodnú, či družstvo žiakov získava body, alebo sa vrátíme bez bodového zisku ku kolesu a točiť kolesom bude ďalšie družstvo.



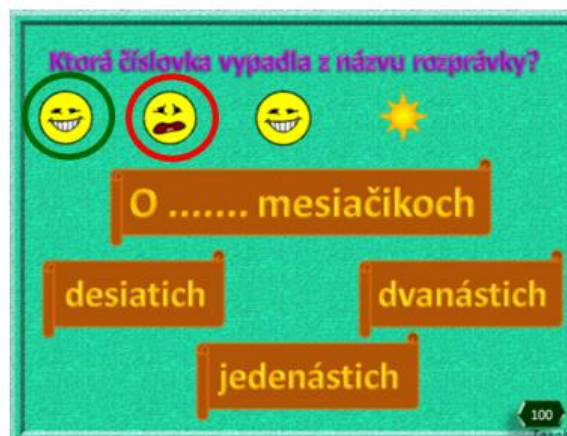
Obrázok 7 – Správna a nesprávna odpoveď

Prameň: vlastný návrh

Názvy rozprávok

Úloha s bodovou hodnotou 100 – Kliknutím na hviezdičku sa zobrazí neúplný názov rozprávky. Úlohou žiakov je z troch ponúkaných možností určiť, ktorá číslovka z názvu rozprávky vypadla. Po každej odpovedi sa v hornej časti stránky zobrazí smejko. Správna odpoveď = smejúci sa smejko, nesprávna odpoveď = plačúci smejko (Obrázok 8):

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



Obrázok 8 – Správna a nesprávna odpoveď

Prameň: vlastný návrh

Úloha s bodovou hodnotou 200 – V úlohe za 200 bodov musia žiaci doplniť do názvov rozprávok vhodné prídavné meno. Kliknutím na kvietok sa zobrazí neúplný názov rozprávky a dve ponúkané odpovede. Ak žiaci vyberú správnu odpoveď, na ružovom srdiečku sa objaví kvietok (Obrázok 9):

Červená čiapočka.
 Medovníkový domček.
 Statočný cínový vojačik.
 Cisárove nové šaty.
 Malá morská víla.
 Zakliata hora.
 Pyšná princezná.
 Zlatá priadka



Obrázok 9 – Úloha za 200 bodov

Prameň: vlastný návrh

Úloha s bodovou hodnotou 300 – Úlohou žiakov je správne doplniť názvy šiestich Dobšinského rozprávok. Žiakom opäť ponúkam výber z dvoch odpovedí (Obrázok 10). Ak žiaci vyberú správne, posunú sa k ďalšiemu názvu rozprávky. Po šiestom správnom doplnení názvu rozprávky nasleduje „rekapitulácia“ – postupne sa ešte raz zobrazia všetky správne názvy Dobšinského rozprávok a tlačidlo „BODY“. Ak žiaci nevyberú správnu odpoveď, hneď sa zobrazí tlačidlo „KOLESO“, družstvo nezíska žiadne body a v súťaži pokračuje ďalšie družstvo.

Bäča a drak - šarkan
 Koza odratá a rak - jež
 O troch gunároch - grošoch
 Nebeská sláva – krása
 Svetská krása – sláva
 Prorok Drak - Rak



Obrázok 10 – Úloha za 300 bodov

Prameň: vlastný návrh

Ilustrácie rozprávok

Úloha s bodovou hodnotou 100 – Získavaš bronzovú tehličku v hodnote 100 bodov.

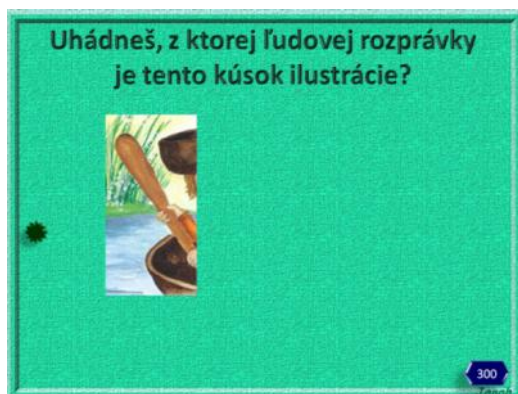
Každé koleso šťastia ukrýva „bonus“, ktorý určite žiakov poteší a bez akejkoľvek námahy si môžu pripísať získané body.

Úloha s bodovou hodnotou 200 – Žiakom sa postupne zobrazia štyri ilustrácie, pomocou ktorých musia povedať správny názov rozprávky:

Červená Čiapka, Snehulienka, Medovníkový domček a O veľkej repe.

Úloha s bodovou hodnotou 300 – V otázke s najvyššou bodovou hodnotou musia žiaci uhádnuť názov rozprávky len na základe časti ilustrácie (Obrázok 11). Kliknutím na hviezdičku sa objaví malá časť ilustrácie. Keď žiaci povedia názov rozprávky, kliknutím na časť ilustrácie sa zobrazí celá ilustrácia aj správny názov rozprávky (Obrázok 12). Družstvo si môže pripísať body, ak spozná všetky štyri rozprávky:

Šípková Ruženka, O siedmich kozliatkach, Janko Hraško a Tri medvede.



Obrázok 11 – Časť ilustrácie Obrázok 12 – celá ilustrácia s názvom rozprávky

Prameň: vlastný návrh, <http://www.mamatata.sk/node/449776>

Na dobrú noc

Úloha s bodovou hodnotou 100 – Táto úloha sa skladá z dvoch častí (Obrázok 13). Kliknutím na prvé tlačidlo „KLIK“ musia žiaci podľa zvučky uhádnuť **Čo to je?** (zaznie zvučka Večerníčka)

Ak žiaci správne odpovedia na prvú časť otázky, kliknutím na druhé tlačidlo „KLIK“ sa im zobrazí druhá časť otázky: **Koľko verzií má deduško Večerníček?** (ponúkam 4 odpovede: jednu – dve – tri – štyri). Ak žiaci kliknú na tlačidlo 4, posunú sa na ďalšiu stránku, kde sa sami presvedčia o správnosti svojej odpovede – zobrazia sa im všetky štyri verzie deduška Večerníčka (Obrázok 14).



Obrázok 13 – 1. časť otázky

Obrázok 14 – Správna odpoveď na 2. časť otázky

Prameň: vlastný návrh

Úloha s bodovou hodnotou 200 – Poznáš tieto večerníčky? Žiakom sa na stránke naraz zobrazí osem obrázkov známych večerníčkov (Obrázok 15). V hornej časti stránky sa zobrazí názov večerníčka a žiaci musia kliknúť na obrázok večerníčka. Ak kliknú na správny obrázok, zobrazí sa ďalší názov večerníčka, ak kliknú na nesprávny obrázok, hneď sa v ľavom dolnom rohu objaví tlačidlo „KOLESO“ a žiaci v odpovedi už nemôžu pokračovať. Po správnom označení všetkých večerníčkov sa v rohu objaví tlačidlo „BODY“ a my môžeme družstvu pripísať do hodnotiacej tabuľky 200 bodov.



Obrázok 15 – Obrázky známych večerníčkov

Prameň: vlastný návrh

Úloha s bodovou hodnotou 300 – Úlohou žiakov je pozorne si pozrieť video – úryvok zo známeho večerníčka Danka a Janka – Javor (Obrázok 16). Po zhliadnutí ukážky odpovedajú na pripravenú otázku: **Čo sme videli v úryvku večerníčka Danka a Janka?** *bociána – tulipán – brezu – **sovu** – **slniečnicu** – **javor** – **domček** – školu – farbičku – líšku – **veveričku** – **zrkadlo***. Ak žiaci vyberú správne, text sa zmení na priehľadný. Ak kliknú na nesprávne podstatné meno, zmení sa farba písma. O správnosti vypracovania úlohy sa presvedčíme kliknutím

na tlačidlo KONTROLA. Všetko, čo sme v ukážke videli, sa zvýrazní zeleným oválom a my klikneme na tlačidlo „KOLESO“ alebo „BODY“ (Obrázok 18)



Obrázok 16 – Filmová ukážka večerníčka

Obrázok 17 – Správna a nesprávna odpoveď

Prameň: vlastný návrh, <https://www.youtube.com/watch?v=a6EV9NrTE-Q>

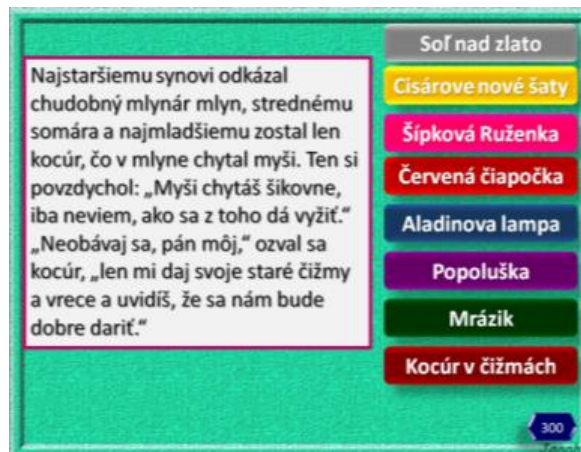
V ríši rozprávok

Úloha s bodovou hodnotou 100 – Žiakom sa postupne zobrazia obrázky známych detských kníh: Zakliata hora, Mahuliena – zlatá panna, Trojruža, Najkrajšie slovenské rozprávky. Potom otázka: **Ktorý slovenský rozprávkár je autorom týchto kníh?** Žiakom ponúkam aj tri odpovede: Tomáš Janovic – Daniel Hevier – Pavol Dobšinský. Ak kliknú na nesprávnu odpoveď, zobrazí sa tlačidlo „KOLESO“ a v súťaži pokračuje ďalšie družstvo. Ak kliknú na správnu odpoveď „Pavol Dobšinský“ – zobrazí sa tlačidlo „BODY“ a my pripíšeme družstvu do tabuľky 100 bodov.

Úloha s bodovou hodnotou 200 – *Získavaš striebornú tehličku v hodnote 200 bodov.*

A my môžeme žiakom rovno pripísať 200 bodový zisk.

Úloha s bodovou hodnotou 300 – V tejto otázke je pre žiakov pripravených osem krátkych úryvkov zo známych rozprávok (Obrázok 18). Pozorne a s porozumením si prečítajú daný úryvok a kliknú na tlačidlo s názvom rozprávky. Ak odpovedali správne, zobrazí sa im ďalší úryvok rozprávky. Po ôsmich správnych odpovediach prichádza tlačidlo „BODY“. Ak však určia nesprávny názov rozprávky, prichádza tlačidlo „KOLESO“ a „točiť kolesom“ bude ďalšie družstvo.



Obrázok 18 – Úryvky rozprávok

Prameň: vlastný návrh

A či to vieš?

Úloha s bodovou hodnotou 100 – Úlohou žiakov je označiť všetky slovné spojenia, akými začínajú rozprávky:

Raz, dva, tri... Jedna druhej riekla... Hop sem, hop tam... **Kde bolo, tam bolo... V krajine, kde sa piesok lial... Bol raz jeden...** Kde nebolo, tam nebolo... Hore Váhom, dolu Váhom...

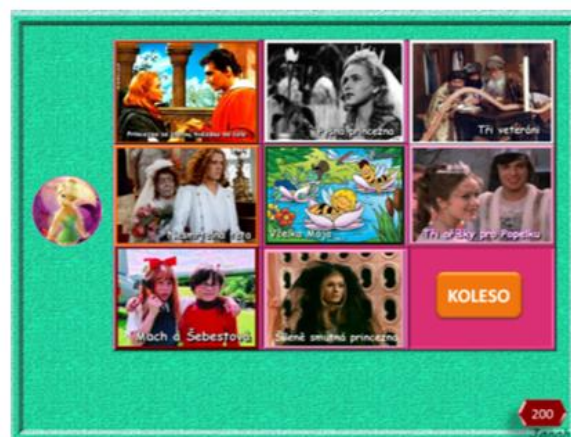
Žila raz jedna... Za siedmimi horami... Za piatimi dolami...

Ak žiaci vyberú správne, text sa zmení na priehľadný. Ak kliknú na nesprávne slovné spojenie, zmení sa farba písma. O správnosti vypracovania úlohy sa presvedčíme kliknutím na tlačidlo KONTROLA. Správne odpovede sa zvýraznia červeným oválom a my klikneme na tlačidlo „KOLESO“ alebo „BODY“.

Úloha s bodovou hodnotou 200 – Po každom kliknutí na Zvonilku si žiaci vypočujú úryvok piesne. Ich úlohou je kliknúť na obrázok rozprávky, ku ktorej pieseň patrí. Ak odpovedia správne, obrázok rozprávky zmizne a objaví sa šípka s nápisom „VÝBORNE!“ (Obrázok 19). Kliknutím na túto šípku sa objaví obrázok Zvonilky. Ak na Zvonilku klikneme, vypočujeme si úryvok ďalšej piesne. Po vypočutí deviatich ukážok a správnom označení rozprávok sa nakoniec pod obrázkom objaví tlačidlo „BODY“ a my môžeme družstvu pripísať 200 bodov. Ak žiaci kliknú a nesprávny obrázok rozprávky, pod obrázkom sa ukrýva tlačidlo „KOLESO“ (Obrázok 20). Žiaci už nemôžu pokračovať v odpovedi, body nezískavajú a pokračujeme v súťaži ďalším „točením kola“.



Obrázok 19 – Správna odpoveď



Obrázok 20 – Nesprávna odpoveď

Prameň: vlastný návrh

Úloha s bodovou hodnotou 300 – Získavaš zlatú tehličku v hodnote 300 bodov.

A my môžeme žiakom rovno pripísať 300 bodový zisk.

Keď sa koleso „prestane točiť“, Zvonilka nám rozdala posledné úlohy, vrátíme sa k tabuľke, spočítame všetkým trom družstvám získané body a určíme víťazov.

Interaktívna prezentácia POZNÁŠ ROZPRÁVKY?

Pri príprave Dňa ľudovej rozprávky 2018 som uvažovala, ako by som mohla deti prekvapiť. Nechcela som už vytvárať úlohy s ilustráciami rozprávok, neúplným textom... Z vlastnej skúsenosti som počas pedagogickej praxe pozorovala, že dnešné deti nedokážu „počúvať“ s porozumením“. Na hodinách slovenského jazyka a literatúry sme si púšťali audionahrávky rôznych literárnych diel. Pozornosť žiakov a aktívne počúvanie veľmi rýchlo upadalo. Kde sú tie časy, keď deti sedávali pri rádiách a počúvali rozhlasové hry pre mládež alebo rozprávky! Najprv som si vybrala úryvky známych i menej známych rozprávok z troch zväzkov Dobšinského Slovenských rozprávok a chcela som ich sama načítať a vytvoriť vlastné audionahrávky. Potom som však na internete objavila pre túto moju aktivitu vhodný kanál Ellin svet: https://www.youtube.com/channel/UCaeQ_S9jcpWHdUsYkuHdUuHA

Autorka tohto kanála ponúka známe Dobšinského rozprávky na počúvanie.

Po porade s triednymi pani učiteľkami jednotlivých ročníkov primárneho vzdelávania sme sa dohodli, že deťom prezradíme tému Dňa ľudovej rozprávky, aby sa mohli aktívne na oslavu ľudovej rozprávky pripraviť. Záujem prejavili aj žiaci piateho a šiesteho ročníka. Pani učiteľky vyhlásili v marci Týždeň aktívneho večerného počúvania Dobšinského rozprávok z kanála Ellin svet. Na hodinách sa rozprávali o tom, čo sa im pri počúvaní rozprávok páčilo, ktoré Dobšinského

rozprávky počuli po prvýkrát, kreslili ilustrácie k rozprávkam... nechceli podceňiť prípravu na súťaž organizovanú počas Dňa ľudovej rozprávky. Keď som počula, s akým záujmom sa deti pripravujú, pustila som sa do tvorby interaktívneho kolesa. V programe na spracovanie zvuku Audacity som vytvárala audioúryvky Dobšinského rozprávok. Každé moje koleso má tri bonusy: zlatú (300 bodov), striebornú (200 bodov) a bronzovú (100 bodov) tehličku, tak som z každého zväzku Slovenských rozprávok vybrala po päť ľudových rozprávok. Aj toto koleso má šesť tém, preto sú z každého zväzku rozprávok vytvorené dve témy. K bodovému hodnoteniu som vyberala rozprávky od najznámejších za 100 bodov po menej známe za 300 bodov. Audioukážky tých menej známych rozprávok som pripravila tak, že ak deti pozorne počúvali, názov rozprávky v ukážke zaznel. Vílu Zvonilku som v tomto kolese vymenila za nášho rozprávkového hrdinu Janka Hraška (Obrázok 1). Deti si túto zmenu hneď všimli.



Obrázok 1 – Koleso s Jankom Hraškom

Prameň: vlastný návrh

Po zatočení kolesom a výbere rozprávky podľa bodovej hodnoty sa zobrazí stránka s pokynom: **Pozorne si vypočujte úryvok rozprávky. Určte správny názov rozprávky** (Obrázok 2). Neponúkla som však deťom žiadne možnosti. Odpovedať mohli až po vypočutí celej ukážky. Na každú odpoveď mali žiaci časový limit – jednu minútu. Mohli sa navzájom vo svojom družstve poradiť a jeden z nich vyslovil odpoveď. Po odpovedi klikneme na tlačidlo „KONTROLA“, na stránke sa zobrazí názov rozprávky (Obrázok 3). Ak je odpoveď žiakov správna, kliknutím na tlačidlo „BODY“ sa prepojíme na stránku, na ktorej je tabuľka s bodovým ziskom jednotlivých družstiev. Ak je odpoveď nesprávna, družstvo nezíska body, klikneme na tlačidlo „KOLESO“ a v súťaži pokračuje ďalšie družstvo „točením kolesa“.



Obrázok 2 – Stránka s audioukážkou rozprávky



Obrázok 3 – Správny názov rozprávky
Prameň: vlastný návrh

Jednotka v kolese Poznáš rozprávky? ponúkala z prvého zväzku Slovenských rozprávok tieto audionahrávky rozprávok:

100 bodov – bronzová tehlička

200 bodov – **Jelenček**

300 bodov – **Černokňažník**

Dvojka v kolese Poznáš rozprávky? ponúkala z prvého zväzku Slovenských rozprávok tieto audionahrávky rozprávok:

100 bodov – **Zlatovláska**

200 bodov – **Martinko Kinkaš**

300 bodov – **Škrupinový zámok**

Trojka v kolese Poznáš rozprávky? ponúkala z druhého zväzku Slovenských rozprávok tieto audionahrávky rozprávok:

100 bodov – **Janko Hraško**

200 bodov – **Dlhý nos**

300 bodov – **Drevená krava**

Štvorka v kolese Poznáš rozprávky? ponúkala z druhého zväzku Slovenských rozprávok tieto audionahrávky rozprávok:

100 bodov – **O dvanástich mesiačikoch**

200 bodov – **strieborná tehlička**

300 bodov – **Cesta k Slncu**

Päťka v kolese Poznáš rozprávky? ponúkala z tretieho zväzku Slovenských rozprávok tieto audionahrávky rozprávok:

100 bodov – **Ako išlo vajce na vandrovkú**

200 bodov – **Popolvár**

300 bodov – **Múdry Matko a blázni**

Šestka v kolese Poznáš rozprávky? ponúkala z tretieho zväzku Slovenských rozprávok tieto audionahrávky rozprávok:

100 bodov – **Traja zhavranelí bratia**

200 bodov – **Ružová Anička**

300 bodov – **zlatá tehlička**

Na konci spočítame všetky získané body a vyhodnotíme poradie víťazov.

Počas Dňa ľudovej rozprávky 2018 ma deti milo prekvapili. Niektoré z rozprávok spoznali po niekoľkých vetách, pri niektorých zaváhali. Celé koleso Poznáš rozprávky? vyhrali tretiaci. Zvolili si najlepšiu taktiku. Počas marcového Týždňa aktívneho počúvania Dobšinského rozprávok si vypočuli najviac rozprávok. Rozdelili si medzi sebou všetky rozprávky (každý si pozorne vypočul tri rozprávky) a spoľahli sa na tímovú spoluprácu. Vyplatilo sa.

Interaktívna prezentácia ROZPRÁVKOVÁ ŠIFRA

Interaktívnu prezentáciu Rozprávková šifra (Obrázok 1) som vytvorila len vďaka ilustráciám, ktorými autorka kanála Ellin svet obohatila vlastné čítanie Dobšinského rozprávok na dobrú noc (Obrázok 2).



Obrázok 1: Rozprávková šifra ilustrácií



Obrázok 2: Internetový zdroj
Prameň: vlastný návrh

Túto prezentáciu môžeme využiť pri organizovaní súťaže počas Dňa ľudovej rozprávky pre dve súťažné družstvá: družstvo modrých a družstvo zelených. V prezentácii je dvadsať ilustrácií, takže súťaž môžeme upraviť aj pre štyri či päť družstiev (Obrázok 3).



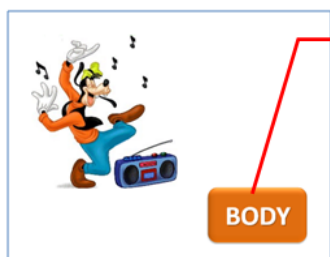
Obrázok 3 – Dvadsať ilustrácií rozprávok



Obrázok 4 – Súťažná úloha

Prameň: vlastný návrh,
https://www.youtube.com/channel/UCaeQ_S9jcpWHdUsYkuHdUHA

Pred začiatkom súťaže oboznámime súťažné družstvá s úlohou i pravidlami súťaže. Úlohou súťažných družstiev je priradiť k zobrazenému názvu rozprávky ilustráciu. Na interaktívnej tabuli sa zobrazí stránka s ilustráciami (Obrázok 3) a postupne sa zobrazujúce názvy rozprávok (Obrázok 4). Keď sa názov rozprávky stratí, členovia súťažiaceho družstva si pozorne prezrú ilustrácie, poradia sa a jeden z nich pristúpi k interaktívnej tabuli, aby označil vybranú ilustráciu. Ak je označená ilustrácia správna, posunieme sa v prezentácii na stránku s tlačidlom BODY (Obrázok 5). Kliknutím na tlačidlo BODY sa nám zobrazí stránka s tabuľkou a my môžeme družstvu kliknutím na farebný štvorček v tabuľke pripísať získaný bod (Obrázok 6). Po pripísaní bodov sa kliknutím na tlačidlo ŠIFRA presunieme v prezentácii na stránku s ilustráciami rozprávok a v súťaži pokračujú súper. Ak je označená ilustrácia nesprávna, posunieme sa v prezentácii na stránku s tlačidlom ŠIFRA (Obrázok 7), družstvo je bez bodového zisku, kliknutím na tlačidlo ŠIFRA sa vrátíme na stránku s ilustráciami a v súťaži pokračujú súper.



Obrázok 5 – Správna odpoveď

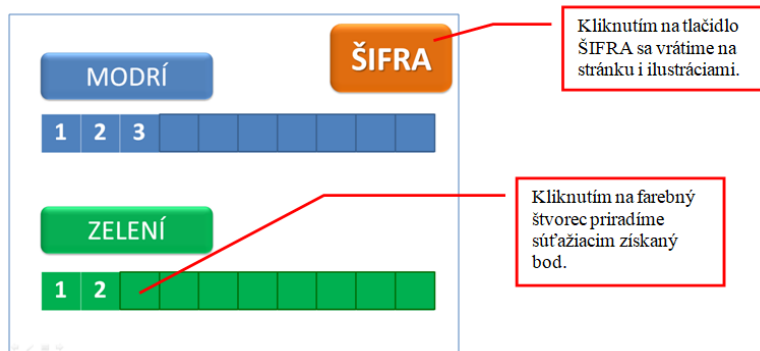
Kliknutím na tlačidlo BODY sa posunieme na stránku s tabuľkou hodnotenia.



Obrázok 7 – Nesprávna odpoveď

Kliknutím na tlačidlo ŠIFRA sa vrátíme na stránku s ilustráciami rozprávok.

Prameň: vlastný návrh, <https://www.pinterest.com>



Obrázok 6 – Tabuľka s hodnotením

Prameň: vlastný návrh

Názvy rozprávok sa zobrazujú v interaktívnej prezentácii v tomto poradí:

1.	MEDOVNÍKOVÝ DOMČEK	11.	BRAČEK JELENČEK
2.	TRI ZLATÉ HRUŠKY	12.	DVANÁSTI BRATIA A TRINÁSTA SESTRA
3.	JANKO HRAŠKO	13.	TRAJA ZHAVRANELÍ BRATIA
4.	AKO IŠLO VAJCE NA VANDROVKU	14.	ZAKLIATA HORA
5.	O DVANÁSTICH MESIAČIKOCH	15.	DIVOTVORNÝ LOVEC
6.	ZLATÁ PRIADKA	16.	MÚDRY MAŤKO A BLÁZNI
7.	SLNCOVÝ KŇ	17.	RUŽOVÁ ANIČKA
8.	DREVENÁ KRAVA	18.	RADÚZ A EUDMILA
9.	ČERNOKŇAŽNÍK	19.	PRINC BAJAJA
10.	KRÁĽ ČASU	20.	PAMODAJ ŠŤASTIA, LAVIČKA

Po priradení poslednej ilustrácie k názvu rozprávky sa stránka s ilustráciami rozprávok prekryje hnedým obdĺžnikom, na ktorom je napísané: „Zazvonil zvonec a rozprávkovej šifry je koniec!“ a tlačidlo VYHODNOTENIE. Kliknutím na toto tlačidlo sa v prezentácii posunieme k tabuľke so získanými bodmi a určíme víťaza súťaže.

Ja som si pre svojich súťažiaci žiakov pripravila aj malé prekvapenie – papierovú verziu rozprávkovej šifry. Po skončení súťaže mali žiaci sami na zadnú stranu papiera napísať všetky názvy rozprávok, ktoré rozprávková šifra ukrývala.

Verím, že aj v ďalších rokoch prežijeme s deťmi počas Dňa ľudovej rozprávky nezabudnuteľné chvíle s klenotom našej národnej kultúry a nevyčerpatelnou studnicou – rozprávkami najväčšieho slovenského rozprávkara Pavla Dobšinského.

3 E-U-R AKO TROJFÁZOVÝ MODEL UČENIA

Autorka OPS Mgr. Anna Kačurová je učiteľkou primárneho vzdelávania. Podieľa sa na rozvoji čitateľskej gramotnosti v našej škole organizovaním rôznych aktivít pre žiakov. Do projektov pre žiakov integruje niekoľko predmetov, najčastejšie je to kombinácia s tvorivými výtvarnými aktivitami. V projekte pôsobí ako vedúca Klubu čitateľskej gramotnosti.

E-U-R ako trojfázový model učenia

E-U-R je jednou z foriem plánovania výučby, ktorá je postavená na konštruktivistickom prístupe k učeniu, podporuje kritické myslenie a myslenie v súvislostiach učiaceho sa. Učiteľ v takomto procese vyučovania pôsobí najmä ako facilitátor, pomáha žiakovi pri nadobúdaní vedomostí a vedie ho správnym smerom, pričom ťažisko samotných aktivít v rámci výučby je postavené práve na žiakovi.

So skratkou E-U-R sa mnohí z vás už určite stretli, ale keďže sa E-U-R využíva vo všetkých metodikách v rámci projektu STEP AHEAD, v nasledujúcich riadkoch vám ponúkame zhrnutie základných informácií o tejto forme plánovania výučby.

E-U-R

E-U-R je vlastne skratka začínajúcich písmen troch slov - evokácia, uvedomenie a reflexia – ktoré popisujú priebeh učenia na základe určitého modelu. V rámci tohto trojfázového modelu učenia sa môžu využívať rôzne metódy práce a aktívneho učenia, ako napr. brainstorming, voľné písanie, diskusia a pod.

Evokácia

Prvou fázou procesu učenia je **evokácia**. Jej cieľom je zistiť, čo žiaci o danej téme vedia a motivovať ich k tomu, aby samostatne začali myslieť. V tomto úvode je dobré navodiť diskusiu a vzbudiť ich záujem o preberanej téme. To, čo má žiak na začiatku o danej téme „v hlave“, sa v ďalšej fáze triedi a ukladá do pamäte žiaka. Keďže každý má iné vstupné informácie k danej téme a vie niečo iné, už v tejto fáze sa žiaci učia (nejde teda len o prípravu na učenie sa) – to, čo je pre jedného známa informácia, pre druhého nemusí byť a zdieľaním týchto informácií sa teda začína proces učenia.

V rámci evokácie je možné využiť rôzne vyučovacie metódy, ako napr. brainstorming alebo reverzný brainstorming, metódu voľného písania, päťlístok, diskusiu apod.

Uvedomenie

Druhou fázou procesu učenia je **uvedomenie** si nových informácií a ich významu a to sa deje prostredníctvom aktivít, ktoré realizujú samotní žiaci, čím získavajú odpovede na vlastné otázky z evokácie. Žiak v tejto fáze učenia prechádza novými skúsenosťami, triedi nadobudnuté informácie a prepája ich s informáciami, ktoré k

danej téme už mal, prípadne si opravuje informácie, o ktorých pravdivosti bol presvedčený.

Aktivity v rámci tejto fázy učenia by mali byť postavené predovšetkým na činnosti žiaka, aby si z preberanej látky zapamätal to, čo je pre neho podstatné.

Reflexia

Treťou fázou procesu učenia je reflexia. V tejto fáze žiak vlastnými slovami formuluje to, čo sa v predošlých fázach naučil a vytvára si tak vlastný obraz k danej téme – čo o nej teraz vie, čo si potvrdil, alebo opravil, čo by ešte chcel vedieť apod. Okrem toho v tejto fáze si žiak hľadá aj to, čo je pre neho samotného v rámci témy dôležité, prečo by si to mal vlastne zapamätať – nastáva vlastná sebareflexia k danej téme – či už sa jedná o využitie informácií v budúcnosti, alebo aplikovanie danej informácie v praxi apod.

Ak žiak nenájde dôvod, prečo by si mal dané informácie k téme zapamätať a čo to pre neho znamená, preberané informácie časom zabudne...

Existuje veľa metód, ktoré je vhodné využiť v tejto fáze výučby, napr. nedokončené vety, lift pitch, život a báseň apod.

A ešte niečo ...

Model E-U-R je jednoduchý a účinný, ale netreba ho používať dogmaticky a striktne dodržiavať jednotlivé fázy, jeho hlavným cieľom je naplánovať výučbu tak, aby si zachovala čo najviac črt prirodzeného učenia sa a bola efektívna. Nezabúdajte preto, prosím, na dôležitý fakt - aktívne metódy učenia a model E-UR má slúžiť učiteľovi a žiakovi a nie ich zväzovať. Preto si povedzme aspoň zopár pravidiel, na ktoré by sme pri plánovaní výučby nemali zabúdať:

Učenie je zmysluplný a systematický proces, je preto potrebné si hneď na úvod vyjasniť a špecifikovať ciele hodiny a význam ich dosiahnutia. Cieľ si definujte jednoducho a jasne, aby ste na konci hodiny vedeli zhodnotiť (buď sami alebo so žiakmi), či ste daný cieľ hodiny dosiahli.

Pokúste sa myslieť INAK, mimo zaužívaných koľají, pretože prvá zmena (a nielen u žiakov) začína „medzi ušami“. Anglicky hovoriace krajiny tomu hovoria „to think outside the box“ = čiže niečo ako myslieť nekonvenčne, mimo zaužívaných hraníc.

V strese nie je možné učenie. Pre žiaka je najstresovejšie, ak si myslí, že ho učiteľ hodnotí, skúša. Preto je vhodné oddeliť fázu skúšania a učenia sa a nemiešať ich, aby sme znížili stres a vytvorili vhodné podmienky na zapamätanie si učiva.

INTEGROVANÝ PROJEKT č. 1

(Integrácia literárnej, jazykovej a slohovej zložky)

Ročník: druhý

Komunikačná téma: Slabičný pravopis mäkkých spoluhlások (de, te, ne, le atď.)

Východiskový text: Ľudovít Halajčík: Pyšní nespratníci

Učivo: mäkké spoluhlásky

Komunikácia a sloh: vyčleňovanie ústredných udalostí (dejov)

Čítanie a literárna výchova:

dekódovanie počúvaného umeleckého textu: dekódovanie obsahu a zmyslu textu.

Slabičný pravopis mäkkých spoluhlások:

získanie poznatku, že v slabikách de, te, ne, le, di, ti, ni, li, lia, lie, liu sa mäkké spoluhlásky nepíšu s mäkčeňom.

Rozvíjanie porozumenia čítaného textu:

dokážu správne odpovedať na otázky, ktoré im učiteľ vo vzťahu k porozumeniu umeleckého textu položí. Na základe čítania dokážu prerozprávať, zreprodukovať (využitie podrobnej osnovy – obrázkovej, slovnej), predvídať, domýšľať dej umeleckého textu.

Cieľ: osvojiť si pravopisné princípy písanie mäkkých spoluhlások. Aplikovať získané poznatky v rôznych životných situáciách.

Komunikácia a sloh: rozširovať slovnú zásobu. Stimulovať slovotvornú produkciu

Čítanie a literárna výchova: interpretovať rozprávku Pyšní nespratníci.

Metodický postup

V projekte sa uplatňujú fázy rámca E-U-R (evokácia- uvedomenie si významu- reflexia)

Opis aktivít a ich zdôvodnenie, použité metódy, zdôvodnenie výberu

Fázy projektu:

EVOKÁCIA

1. Rozhovor

Žiaci, určite ste už boli niekedy na oslave? Ja som pozerala minule v televízii na jeden program a v ňom boli taký mladý ľudia na oslave a strašne škaredo sa tam správali. Všetko rozbíjali a robili veľký neporiadok. Nakoniec na nich susedia zavolali políciu.

Viete mi povedať ako sa správame na oslave?

Ja vám dnes prečítam príbeh, v ktorom sa tiež bude rozprávať o jednej oslave v ríši Spoluhláskovo a o tom, čo sa na nej udialo. Tak pozorne počúvajte.

Čítanie príbehu od Ľudovíta Halajčíka- Pyšní nespratníci

(vysvetlenie neznámych slov- predok, koluje kráľovská krv, odškriepiť, nespratník, kat)

2. Otázky na porozumenie textu

1. Páčil sa vám príbeh? Prečo áno/prečo nie? IDENTIFIKÁCIA
2. Kde sa príbeh odohrával? IDENTIFIKÁCIA
3. O kom sa v príbehu rozprávalo? Viete, o ktorých spoluhláskach sa v príbehu rozprávalo? Vie mi niekto povedať, ktoré mäkké spoluhlásky na oslave chýbali? Čo myslíte prečo? IDENTIFIKÁCIA
4. Viete, kto bol Gramatko? Prečo sa tak volal? Aké iné meno by ste mu dali? INTERPRETÁCIA
5. Čo bolo príčinou postavenia spoluhlások pred ich kráľa? DEDUKCIA
6. Čo tieto spoluhlásky vyviedli? Nájdite v texte miesto, kde sa hovorí o ich zlom správaní. Je správne ich konanie? IDENTIFIKÁCIA, ANYLÝZA.
7. Ako ich kráľ potrestal? Ako by ste ich potrestali vy? DEDUKCIA
8. dozvedeli sme sa ako sa volala krajina ktorej bol kráľ Gramatko panovníkom? Vymyslite ako by sa mohla volať. BRAINSTORMING

UVEDOMENIE SI VÝZNAMU

Keďže na tento príkaz i a e často zabúdali, udelil kráľ Gramatko spoluhláskam e, i aj iný trest, posadil ich do školských lavíc a tam sa museli naučiť, kde si môžu nechať korunku (mäkčeň) a kde nemôžu. Myslíte že im to išlo? Tak sa na to poďme spolu s nimi pozrieť. Každá spoluhláska musela napísať slová pri ktorých si mäkčeň nemusí dávať dole. Prečítajme si ich spolu.

1. Sluchové a vizuálne cvičenie (kognitívne procesy: pozorovanie, porozumenie)

Ď: Ďatelina, ďateľ, ďakujem, dážďovka, dobať

Ť: Plášť, hosť, ťažiť, ťukať, šťuka, žiť, Peťo, labuť, pišťalka

Ň: Vôňa, oheň, dlaň, trň, plameň, čítareň, sieň, peň, ňufák

Ľ: Košeľ, ľud, soľ, naľakať, veľmi, guľka, topoľ, fazuľa

Prečítaj slová. Precvič si správnu výslovnosť spoluhlások Ď, Ť, Ň, Ľ. Za domácu úlohu dostali spoluhlásky Ď, Ť, Ň, Ľ vymyslieť štyri slová. Pozoruj v čom sa líšia.

2. Lexikálne cvičenie č.1: (kognitívne procesy: pozorovanie, rozlišovanie)

Prečítaj ich, porovnaj výslovnosť zvýraznených častí slov.

Ď: súrodenci, nahradíte, ď ateľ, dážď ď ovka
Ť: návšteva, hostiteľ, sť ažnosť, ť uká
Ň: nespratníci, n ikdy, m íň anie, m ň am
Ľ: neprevin il i, vel l ičenstvo, kráľ l ovstvo, namýš l ať

Spoluhlásky sa ale stále mýlili a preto im kráľ zadal ďalšiu úlohu. Zvládneš ju?

3. Lexikálne cvičenie č.2: (kognitívne procesy: pozorovanie, rozlišovanie)

divadlo, pondelok, František, štetec, vytiahnuť, dnes, nič, niekedy, dieťa, ňufák, hľadám, kľúčik, nedeľa, priateľ

Prečítaj slová. Farebne vyznač de, te, ne, le/ di, ti, ni, li. Pokús sa pomôcť spoluhláskam vyriešiť aj túto úlohu.

4. Lexikálne cvičenie č.3: (kognitívne procesy: pozorovanie, rozlišovanie)

Tulipán	pletivo	neviem	protivník	lízanka
Letieť	nedeľa	hnedá	stena	hodinár
plesnivý	divadlo	ulica	záhradník	jašterica

Prečítaj slová. Ktoré spoluhlásky pred e alebo i/í si vyslovil/a mäkko?
Tie spoluhlásky sú ale huncúti. Myslia si, že nám prejdú cez rozum. V tejto úlohe nás chcú vyskúšať, no my všetko vieme. Ukáž im to!

5. Lexikálne cvičenie č.4: (kognitívne procesy: pozorovanie, rozlišovanie)

Medved, hľadám, priatelovi, kľúčik, vela, nufák, lavý, ľudia, tuká, nedela

Doplň do slov chýbajúce mäkčene. Slová napíš správne.

6. Rozhovor (kognitívne procesy: zovšeobecnenie)

Čo sme zistili o pravopise de, te, ne, le/ di, ti, ni, li? Naučili sme sa teda, že: **častí slov de, te, ne, le/di, ti, ni, li vyslovujeme mäkko. Píšeme ich bez mäkčeňa, pretože samohlásky i, e mäkčia spoluhlásku d, t, n, l. Dvojhlásky ia, ie, iu, tiež mäkčia spoluhlásky d, t, n, l.**

7. Didaktická hra

Zašifrovaná veta

Zapíš do políčok každé piate písmenko a dozvieš sa, čo si zapísali spoluhlásky do svojich zápisníkov. Zapíš a zapamätaj si to aj ty.

FSHJDASAJETGIITLKIIEBCSKNALKJELBNVLEVCD~~EM~~GFDDPZTRI~~Q~~POITBAS
DIQQWENWASDIDYXCL~~S~~FGHISQWENJLLKELJHJPACXYÍSPLMŠCYASMACF
RÄHCVF~~K~~CBHUČAQWEEAOL~~O~~ŇCVCXVS~~Y~~ASTNXDSEKVVBJRBHGTINJNOS
KLJCBNNMHCCFCVUHHGÍKKKILODDSI

(DE, TE, NE, LE, DI, TI, NI, LI NEPÍŠ MÄKČEŇ V TEJTO CHVÍLI)

REFLEXIA

1. Didaktická hra (kognitívne procesy: aplikácia, aktivizácia, hodnotenie)

Hľadáš a nájdeš (kto viac)

Cieľ hry: Rozvoj komunikácie a sociálnych kontaktov v skupine, rozvoj priestorovej predstavivosti a tvorivého myslenia, rozvoj fantázie a originality, rozvoj sebahodnotenia a zvyšovanie sebavedomia, rozvoj slovnej zásoby.

Využitie hry: Táto hra je vhodná na precvičovanie už prebratých gramatických javov.

Pomôcky: rôzne predmety v triede

Postup: Je to súťaživá hra. Deti súťažia v družstvách (v troch radoch). Každému radu určíme hlásku a všetky deti musia hľadať v triede nejaký predmet, ktorý sa začína na príslušnú hlásku. V našom prípade budú žiaci hľadať predmety v ktorých sa nachádza spoluhláska Ď, Ť, Ň, Ľ v podobách bez mäkčeňa. Ak nájde, položí predmet na prvú lavicu vo svojom rade. Počet nájdených predmetov hodnotí spoločne celá trieda a vyhráva družstvo, ktoré ich našlo najviac. Do hry môžeme zakomponovať aj písanie, teda každý rad píše ako skupina na veľký papier slová (predmety, ktoré sú v triede). Taktiež môžeme využiť tabuľu rozdelenú na tri časti, na ktorú zapisujú slová.

Táto hra je veľmi variabilná. Môžu sa meniť začiatkové hlásky hľadaných predmetov. Môžeme vyberať slová s dvojhláskami, tvrdými spoluhláskami a pod.

Formou takejto súťaže sa deti dokážu uvoľniť a tvoriť zázraky. Ich originalita a fantázia nemá hraníc.

Poznámka: Prejavom medzizložkovej integrácie sú jazykové, literárne a slohové cvičenia. Priebežne sa aktivizuje aj využívanie ostatných komunikačných zručností, čo je tiež prejavom medzizložkovej integrácie

INTEGROVANÝ PROJEKT č. 2

(Integrácia literárnej, jazykovej a slohovej zložky)

Ročník: tretí

Komunikačná téma: Zaľúbiť sa

Učivo: frazeologické jednotky

Komunikácia a sloh: techniky tvorivého písania- textová koláž ako základ pre charakteristiku literárnej postavy

Čítanie a literárna výchova: hlasné čítanie, práca s textom, literárna postava (vedľajšia a hlavná postava)

Ciele: vysvetliť a vedieť použiť v tvorivom písaní vybrané frazeologizmy.

Komunikácia a sloh: tvoriť písané texty prostredníctvom techník tvorivého písania.

Čítanie a literárna výchova: rozpoznať vzťahy medzi hlavnou postavou a vedľajšími postavami na základe ich realizácie v texte.

Učebné pomôcky a didaktická technika:

interaktívna tabuľa- prezentácia obrázkov text pre každého, špongia, kameň, nádoba s vodou, farbičky a výkresy

Metodický postup

V projekte sa uplatňujú fázy rámca E-U-R (evokácia- uvedomenie si významu- reflexia)

Opis aktivít a ich zdôvodnenie, použité metódy, zdôvodnenie výberu

Fázy projektu:

EVOKÁCIA

1. Vzбудenie záujmu o tému prostredníctvom obrázkov, motivačný rozhovor

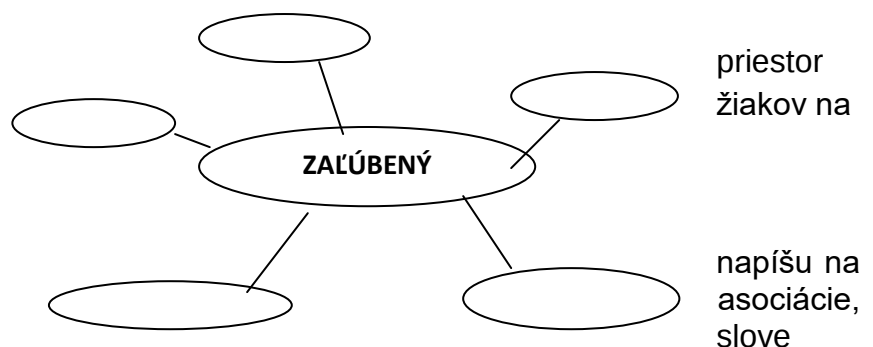
Rozhovor o obrázkoch: Pozorne si prezrite obrázky ľudí . Čo mohlo spôsobiť, že vyzerajú tak šťastne?

2. Technika

zhlukovania vytvára pre voľné asociácie danú

tému.

Zhlukovanie : žiaci tabuľu všetky ktoré im napadnú pri



ZALÚBENÝ. Každé napísané slovo odôvodnia.

3. Motivačný rozhovor - ZALÚBENÝ

-Ako vieme, že je niekto zaľúbený?

-Ako sa cíti človek, ktorý je zaľúbený?

-Boli ste aj vy zaľúbený?

Motivačný rozhovor napomáha zistiť postoje žiakov ku komunikačnej téme.

4. Motivačné čítanie

Učiteľ číta ukážku výrazne, nahlas a s citovým zafarbením. Čítanie zabezpečí prvotný kontakt s textom.

5. Rozhovor o prečítanej ukážke

Rozhovor zahŕňa otázky na všetky úrovne porozumenia textu. Pomocou riadeného rozhovoru zistím ako žiaci pochopili text, aký postoj zaujali k jednotlivým postavám v texte.

Interpretácia:

- Pokúste sa vyjadriť, aké pocity vo vás ukážka vyvolala. Čo vás na príbehu upútalo najviac a čo najmenej? Zdá sa vám príbeh veselý, nežný, obyčajný, smiešny, krásny?

Identifikácia:

- Ukážka, ktorú ste práve počuli patrí k poézii alebo k próze?
- Podľa čoho vieme, že je to próza?
- O kom bol príbeh?

Dedukcia:

- Páčil sa Tuláčikovi obrázok, ktorý mu namaľovala Klára?
- Prečo Klára namaľovala obrázok Tuláčikovi?
- Prečo Tuláčik ochorel z obrázka?
- Ako sa starala Klára o Tuláčika?

Hodnotenie

- Prečo sa Tuláčik chcel so všetkým podeliť s Margitou?
- Čo myslíte je krásne byť zaľúbený?

UVEDOMOVANIE SI VÝZNAMU

1. Vnímanie pomocou zmyslov (Symbol Lásky- srdce) - pokus s mokrou špongiou a kameňom

Žiaci si podávajú kamene (Má srdce z kameňa, Má chladné srdce) a opisujú ich a rozďajú si aj špongie (Má mäkké srdce, Má srdce zo zlata) a snažia pomocou frazeologizmov opísať kto má srdce z kameňa a kto má srdce zo zlata a určiť frazeologizmus postave. (pomocou špongie sa môžu deti presvedčiť, že človek s mäkkým srdcom nasáva dobrotu a dokáže rozďávať lásku, ale srdce z kameňa nie).

Aké srdce má Klára?

Aké srdce má Tuláčik?

Aké srdce chcete mať vy?

Z textu vyberiem frazeologizmus „Ochorel z lásky“ .

Čo sa stalo z Tuláčikom keď videl obrázok od Kláry? Ako rozumiete tejto vete? (vysvetlíme si spolu čo to znamená aj na príkladoch z bežného života)

2. Venov diagram Na základe predošlej aktivity zaznamenajte, čo majú dané postavy spoločné a v čom sú rozdielne.

Tuláčik

čierny pes

Aké meno by ste dali čiernemu psovi?

Pomocou Venovho diagramu žiaci zaznamenajú, čo majú postavy spoločné a čím sa líšia
(hlavná a vedľajšia postava)

3. Cvičenie na frazeologizmy

Roztried' frazeologizmy tak, aby vystihovali danú postavu z príbehu Napr.: Vznášať sa v oblakoch, V núdzi spoznáš priateľa, Láska je slepá, Byť zaľúbený až po uši, Nič dobré mu z očí nevyzerá, Ísť vlastnou cestou, Za dobrotu na žobrotu, Padla mu do oka, Byť chorý z lásky, Mať srdce zlomené, Má ružové okuliare, poplietla mu hlavu, Z lásky sa mu podlamujú kolená, Cíti motýlikov v brucho, Vziať si niečo do hlavy, Zíde z očí, zíde z mysle.

Žiaci prezentujú a argumentujú prečo, tej ktorej postave priradili daný frazeologizmus- na pozadí čoho rozpoznáme kladné a záporné postavy.

Pomocou frazeologizmov a ako ich priradia k postavám zistím ako vnímajú postavy.

4. Textová koláž

Žiaci teraz opíšu za využitia frazeologizmov postavu Kláry, Tuláčika, Margity. Ako pomôcka im poslúži krátka osnova.

- Kto bola Klára a kde žila?
- Ako vyzerala?
- Čomu sa venovala a po čom túžila?
- Akú mala povahu?
- Čo sa mi na nej najviac páči?

Pri textovej koláži žiaci premyslene a pomocou osnovy tvoria krátku charakteristiku, čo podporuje ich tvorivosť, prezentácia pred kolektívom podnecuje kultivovaný prejav žiakov. Nasledovala prezentácia prác žiakov.

5. Ilustrácia Kláry

Ako na vás pôsobila postava Kláry? Pozri si obrázok Kláry. V čom bola podľa vás silná a v čom naopak slabá? Zaznamenajte do tabuľky jej silné a slabé stránky.

KLÁRA

Silné stránky	Slabé stránky

Porovnajte Kláru s vašou mamkou. V čom sú si podobné? (obetavosť, láskavosť, starostlivosť v chorobe...) V čom si môžeme z nej brať príklad? (vernosť, múdrosť, dobrosrdečnosť ...)

ZAPAMÄTAJ SI!

Postava, ktorá zohráva v príbehu hlavnú úlohu a je najpodrobnejšie autorom prepracovaná nazývame HLAVNOU POSTAVOU. O jej živote sa spomedzi ostatných postáv dozvieme najviac.

Postava, ktorá zohráva v diele vedľajšiu úlohu, nie je prepracovaná podrobne a objavuje sa v príbehu len občas sa nazýva VEDĽAJŠIA POSTAVA

REFLEXIA

1. Metóda tvorivého písania Cinquain

Na základe tejto techniky si žiaci osvoja charakteristické črty literárnej postavy, ktoré môžu slúžiť ako ďalšia inšpirácia na písanie charakteristiky postavy .

Cinquain na vybranú literárnu postavu z príbehu.

Každý si zvolí jednu postavu Tuláčika, Kláru, Margitu, čierneho psa a napíše na neho Cinquain. Potom pri prezentácii budeme hádať o ktorú postavu (hlavnú alebo vedľajšiu postavu) ide- neprečítame prvý riadok básne.

1. verš: východiskové slovo
2. verš: dve prídavné mená, ktoré ho charakterizujú
3. verš: tri slovesá vyjadrujúce jeho činnosť
4. verš: štvorslovná veta, kde vyjadríme svoj vzťah k postave
5. verš: asociácia k prvému slovu

Tuláčik
ryšavý, zaľúbený
sníva, leží, túži
Chcem mať opäť zaľúbené
srdce

2. Ilustrácia na tému: Ako vyzerá Láska, keď je zaľúbená.

Deti kreslia **obrázok pre Kláru** na tému „ako vyzerá Láska, keď je zaľúbená“. Nasleduje prezentácia prác žiakov.

Poznámka: Literárny text o Margite som zvolila z toho dôvodu, že jednak zaujal aj mňa ako čitateľa a ponúka sám o sebe množstvo komunikačných tém, čím sa stal dobrým objektom na integráciu jazykových zložiek, ktoré som volila preto, že sú v texte bezprostredne zastúpené (hlavná aj vedľajšia postava, frazeologizmy) vďaka čomu som zvolila vyvodenie pojmov vedľajšia a hlavná postava, kde som sa snažila využiť aj techniky tvorivého písania.

INTEGROVANÝ PROJEKT č. 3

(Integrácia literárnej, jazykovej a slohovej zložky)

Ročník: tretí

Komunikačná téma: Možné nemožnosti

Učivo: Slovosled vo vete.

Komunikácia a sloh: Písanie básne.

Čítanie a literárna výchova: Rým.

Ciele: Upraviť slovosled vo vetách.

Komunikácia a sloh: Vytvoriť krátky básnický text a dať mu názov.

Čítanie a literárna výchova: Vyhľadať v texte rým, k slovám vymyslieť vhodné slová na základe zvukovej zhody na ich konci.

Učebné pomôcky a didaktická technika:

pracovný list, farebné pastelky, báseň na papieri pre každého žiaka, zošity, perá, texty pre žiakov so zmeneným slovosledom, text básne na fólii, interaktívna tabuľa, výkresy, kartičky so slovami, kartičky s tváričkami

Metodický postup

V projekte sa uplatňujú fázy rámca E-U-R (evokácia- uvedomenie si významu- reflexia)

Opis aktivít a ich zdôvodnenie, použité metódy, zdôvodnenie výberu

Fázy projektu:

EVOKÁCIA:

1. Práca s pracovným listom (slúži zároveň ako motivácia)

V sklade supermarketu sa pomiešal tovar v škatuliach. Pomôžte skladníkovi správne ho potriediť, aby ho mohol odovzdať na predaj. Farebne spojte tie veci, ktoré patria k sebe. /práca s pracovným listom/

2. Motivačné čítanie

Prečítam vám báseň, pozorne počúvajte.

Štefan Žáry: Možné nemožnosti /z knihy: Ako dočiahneme slnce/

Nosím buchty proti chladu.
Žujem klobúk proti hladu.
Ak mráz tiahne od teba,
vystriem daždník pod seba.

Keď si ohňom skropím líca,
zápäť vodou osuším sa.
Stojmo spím a spiac sa hrám,
ležmo hrušky oberám.

Strúham prúty mäkkou vatou,
do uší si vkladám dláto.
Člnkom ryjem tvrdú zem,
v motyke sa člnkujem.

V noci čítam, zhasnúc lustre,
vo dne zažnem svetlo ostré.
Púšťam drozda z reťaze,
keď už mňaukať nevládze.



mama,
odprosuje,
Za miešanú
prešije mi

Naša škola, najmä
často ku mne príde
Zapíšem ju popritom
do ceruzky zošitom.



pilnosť samá,
počúva ma.
zmrzlinu
ofinu.



v kosbe,
pozde.



Moja



pokúša

Otec – to je prípad
zlosť má, keď ma
plaší
a keď ma čert



ťažší,
kura



spraviť husi z vankúša.

Spievam krásne ako pílka,
ráta so mnou násobilka,
až mám z toho – dole, no,
zachrípnuté koleno.

Žiaci, boli tam slová, ktorým ste nerozumeli? Ktorým? Môžu si pomôcť textom, ktorý na chvíľu ukážem na interaktívnej tabuli. Učiteľka ich vysvetlí.

UVEDOMOVANIE SI VÝZNAMU

1. Syntaktické kognitívne cvičenie

„Keď som pre vás vytlačila túto báseň, zistila som, že sa odlišuje od toho textu, ktorý som vám prečítala z knihy. Viete mi povedať, čím sa odlišuje? (Sú v nej prehadzované slová.) Áno, máte pravdu, v počítači bol iste škriatok a poprehadzoval v niektorých vetách slová. Povedzte, ako majú znieť vety správne a zapíšte ich do zošita.

Učiteľka rozdá texty s poprehadzovanými slovami do dvojíc. Každé dvojici jednu strofu.

2. Syntaktické aplikatívne cvičenie

Cvičenie som zvolila preto, aby si žiaci precvičili syntaktickú úpravu textu. Učiteľka vysvetlí žiakom pravidlá.

Každé skupine dá rovnaký počet kartičiek s rôznymi slovami. Úlohou žiakov je zo slov poskladať čo najviac zmysluplných viet. Žiaci dostanú presne vymedzený počet minút a po skončení limitu spočítajú vety, prečítajú ich a spolu s učiteľkou zhodnotia, či majú zmysel. Skupina s najväčším počtom viet vyhráva. (Učiteľka musí dbať na to, aby slová v každej skupine boli použiteľné vo vetách približne v rovnakej miere).

3. Štylizované kognitívne cvičenie

„Žiaci, je táto báseň, ktorú som vám čítala, taká ako ostatné, ktoré sme zatiaľ čítali alebo sa učili? V čom je iná?“ /má prehodené slová, opačne je napísaná.../ Áno. My sme sa s podobnou básňou už stretli v druhom ročníku. Pamätáte sa, čo sme si vraveli o takých básňach? /že slúžia na pobavenie, že je to nezmysel.../ Správne. Ak slová vymeníme.../dáva nám báseň zmysel.../Áno.

Žiakov rozdelím do 4 skupín. Každé skupine určím, s ktorými dvoma strofami bude pracovať. V týchto dvoch strofách usporiadajte slová tak, aby podľa významu patrili k sebe. Upravené strofy prepíšte do zošita.

Po dokončení úlohy si učiteľka so žiakmi spoločne prečíta celú – upravenú báseň.

4. Vyvodenie nového učiva

Žiaci, podľa čoho vieme, že je to báseň? /je písaná vo veršoch/. (učiteľka má na plagáte pripravenú báseň) Všimnite si, že na konci každého verša sú v slovách také hlásky, ktoré znejú rovnako. Viete mi uviesť príklad? /chladu- hladu, pílka-násobilka.../. Správne. Hovoríme, že slová sa rýmujú. Do zošitov si teraz napíšeme, čo je to rým.

Učiteľka im nadiktuje poučku: Rým je zvuková zhoda na konci veršov.

5. Upevňovanie a precvičovanie- hľadanie rýmov

Aby sme si to precvičili, zakrúžkujte v strofách básne slová, ktoré sa rýmujú.

6. Lexikálne kognitívne cvičenie

Podľa rýmu k sebe správne priradiť slová. Slová má učiteľka na papierikoch dvoch farieb, žiaci na základe rýmov priradujú slová k sebe, papieriky má pripravené pre všetky deti.

REFLEXIA

1. Lexikálne aplikatívne cvičenie

Vymyslite ďalšie slová, ktoré sa budú rymovať s týmito slovami: líca, reťaze, ťažší, pílka, pokúša.

Vraveli sme si, že takéto básne slúžia aj na pobavenie. Vyhľadajte v texte vtipné slovné spojenia. Čo nám chcú povedať?

2. Slohové cvičenie

Zahráme sa teraz na básnikov. Tejto básni vymyslite vhodný názov. Môžete ho aj nakresliť. Žiakov rozdelím do skupín po štyroch.

3. Tvorivé písanie

Vymyslite štyri verše takejto básne tak, aby sa rýmovali. Napíšte aj jej názov.

Po splnení úlohy si tieto básne prečítame a vyvesíme ich na literárnu nástenku.

Na záver zhodnotíme hodinu tváričkami: ☺ ☹ :-/

Poznámka:

Vzhľadom na to, že žiaci sa s nonsensovou básňou stretli už v predchádzajúcom ročníku, nebolo potrebné toto učivo vyvodiť, a preto som v slohovej časti zvolila tvorivé písanie, aby si „slovník nonsensu“ oživil. Táto báseň je svojím textom vhodná na vyvodenie učiva o rýme, preto som zvolila ako prioritnú zložku

literatúru. Syntaktickou úpravou textu v jazykovej časti som chcela poukázať na dôležitosť zachovania správneho slovosledu vo vetách .

INTEGROVANÝ PROJEKT č. 4

(Integrácia literárnej, jazykovej a slohovej zložky)

Ročník: štvrtý

Komunikačná téma: Dokážeme pomáhať

Východiskový text: Lev a myš (Jean de La Fontaine – Bájky)

Učivo: Prídavné mená

Komunikácia a sloh: Tvorba textu

Čítanie a literárna výchova: Vyvodenie pojmu “veršovaná bájka“

Ciele: Identifikovať prídavné mená v texte, tvoriť ďalšie prídavné mená.

Komunikácia a sloh: Vytvoriť súvislý text na tému, s dodržaním uplatňovania pravopisných pravidiel.

Čítanie a literárna výchova: Vysvetliť pojem veršovaná bájka. Vysvetliť rozdiel medzi neveršovanou a veršovanou bájkou. Identifikovať z konania zvierat ľudské charaktery a spojiť ich s vlastnou skúsenosťou.

Učebné pomôcky a didaktická technika: veršovaná bájka Lev a myš, pracovné listy, farbičky

Metodický postup

V projekte sa uplatňujú fázy rámca E-U-R (evokácia- uvedomenie si významu- reflexia)

Opis aktivít a ich zdôvodnenie, použité metódy, zdôvodnenie výberu

Fázy projektu:

EVOKÁCIA

1. Motivačný rozhovor (vzbudenie záujmu žiakov)

Keď som bola ešte vo vašom veku, bola som malé a slabé dievča. Myslela som si, že nikdy nikomu nedokážem pomôcť. No mýlila som sa. Myslíte si, že pomôcť dokáže každý? Je to ťažké, pomáhať?

2. Zhlukovanie (zistenie postojov, informácií)

Čo je to pomoc? Do stredu tabule napíšem a zakrúžkujem východiskový pojem - pomoc. Žiaci prichádzajú k tabuli a zapisujú všetky voľné asociácie, ktoré im v súvislosti s pomocou napadajú.

3. Aktivizácia predošlých poznatkov

Nezabúdajte, že pomáhať dokážeme a vždy by sme sa pri tom mali aj poučiť. Spomeniete si, z ktorého literárneho žánru nám vždy vyplýva poučenie? Čo viete ešte o bájke? Aké postavy vystupujú v bájke? Viete uviesť meno nejakého známeho bájkara?

4. Hlasné čítanie

Čítanie textu o vzájomnej pomoci slabšieho silnejšiemu, ktorého názov je – **Lev a myš**.

UVEDOMOVANIE SI VÝZNAMU

1. Riadený rozhovor (porozumenie textu)

Otázky na porozumenie textu – Aký pocit máte z prečítaného textu? Čo vám napadlo ako prvé po jeho dočítaní? Čo vás na ňom zaujalo a čo nezaujalo? Prečo?

Identifikácia - Aké postavy v texte vystupujú? Ako sa zachoval lev keď uvidel myš ako vybehla zo svojej skrýše? Aký to bol čin? Ako sa zachovala myška, keď začula leva kričať? Nájdí a prečítaj tú časť, kde sa hovorí o pomoci.

Dedukcia – Prečo myš levovi pomohla? Aký k nemu mala vzťah? Ako sa podľa vás lev cítil keď bol v pasci? Ako sa cítil, keď mu myš pomohla?

Interpretácia + integrácia – Mohol sa lev zachovať aj inak, keď zbadal myš ako vybehla zo skrýše? Ako? Bolo správne, že jej pomohol? Bolo správne, že malá myš sa pokúsila o záchranu veľkého kráľa zvierat? Dokážu aj slabší pomôcť silnejším?

Analýza + hodnotenie – Je potrebné pomáhať si? Poznáte aj iné príklady, kde sa hovorí o pomoci? Čím vás tento text zaujal? Na čo sa podobá svojou formou? Čo sa nachádza na konci textu?

2. Cvičenie „Akí sme?“ (identifikácia a tvorba prídavných mien)

V texte vyhládajte všetky prídavné mená, ktoré vystihujú vlastnosti leva a myši. Vlastnosti leva napíšte k obrázku s levom a vlastnosti myši napíšte k obrázku s myšou.

Vystihuje niektorá z týchto vlastností aj vás? Ktorá? Prečo?

Akým slovným druhom sú vyjadrené tieto vlastnosti?

3. Akrostich

Pokúste sa teraz vymyslieť aj prídavné mená k slovu pomoc.

Úlohou žiakov je vymyslieť prídavné meno, ktoré sa začína na dané písmeno a dopísať ho do riadku. **(príklad)**

Potrebná
Obetavá
Mocná
Oslobodzujúca
Citlivá

4. Práca s textom

Čo podľa vás znamená prvá strofa textu? Pokúste sa ju vysvetliť. Prečo bol podľa vás čudný úkaz to, že lev pomohol myši a daroval jej život? Ako ľudskou vlastnosťou sa pri tom lev prejavil? Kde je v texte vyjadrené poučenie? Prečítaj ho. Čo to podľa teba znamená?

5. Hranie rolí (vcítenie sa do role)

Lev a myš (Práca vo dvojiciach)

Jeden z dvojice bude lev a druhý myš. Pokúste sa vcítiť do ich role a dej textu, ktorý sme čítali zdramatizovať. Dve dvojice, ktorých číslo náhodne vylosujem z klobúka, prídu predviesť. (predpokladám, že ak by sa prezentovali všetky dvojice, bolo by to zdĺhavé a opakujúce sa)

Ktorá dvojica sa vcítila do role leva a myšky lepšie? Prečo? Všetci si zaslúžite potlesk, pretože ste sa snažili.

6. Prerozprávanie

Rozprávači (práca v skupinách)

Pokúste sa v skupinách vymyslieť, ako prerozprávate text Lev a myš. Skupiny prezentujú svoju tvorbu.

7. Pojmová mapa (analyzovanie, porovnávanie)

Rozdielny

Vráťme sa k textu Lev a myš. Porovnajte tento text s tým, ktorý ste vy teraz vytvorili (prerozprávali).

8. Heuristický rozhovor (konfrontácia)

V čom sa podobajú? V čom sú rozdielne? Akú majú štruktúru? Ktorý z nich sa rýmuje? Ktorý je členený na strofy? Ktorý má vyjadrené poučenie v závere?

Čo sme objavili?

Dnes ste objavili, aké to je cítiť sa slabí a pritom pomôcť silnejšiemu. Objavili ste aj tieto rozdiely medzi našimi dvoma textami: pôvodný text Lev a myš sa podobá na báseň, no báseň to nie je, na konci má vyjadrené ponaučenie, čo pripomína bájkku.

9. Vysvetľovanie

Vyvodenie pojmu – dnešný príbeh je veršovanou bajkou. Tá sa od prozaickej líši tým, že má veršovanú podobu a rýmuje sa. Spoločným znakom je, vždy z nej vyplýva ponaučenie a vystupujú v nej zvieratá.

REFLEXIA

1. Tvorba príbehu

Aj slabší môže pomôcť silnejšiemu

Napíšte príbeh z vlastnej skúsenosti, ako ste vy niekomu pomohli alebo ako niekto pomohol vám. Pri písaní si pomôžte vyjadreniami z tabule, aj prídavnými menami, ktoré ste tvorili.

2. Spätná väzba, porozumenie

Víchrice

Žiaci dostanú rozstrihanú veršovanú bájku Lev a myš a ich úlohou je poskladať ju do takej podoby, ako dej nasledoval.

Zdroje:

- vlastné návrhy