

<b>1. MULTIMEDIÁLNE PROGRAMY.....</b>	<b>1</b>
1.1. Zoznam multimedialnych programov .....	1
1.2. Detský kútik .....	1
1.3. Detský kútik 1 .....	3
1.4. Detský kútik 2 – Svet myšiaka Bonifáca.....	6
1.5. Detský kútik 3 – Slovenčina pre najmenších.....	9
1.6. Detský kútik 4 – Alenka a veci okolo nás .....	13
1.7. Detský kútik 5 – Martinkove zvieratká .....	15
1.8. Zhodnotenie edície Detský kútik.....	18
1.9. Alík – veselá matematika.....	19
1.10. Preskúmaj tajomstvo planét .....	22

# **1. MULTIMEDIÁLNE PROGRAMY**

## **1.1. Zoznam multimedialnych programov**

Súčasťou informatizácie školstva sú už skôr spomínané takzvané edukačné balíčky obsahujúce vyučovacie hry využiteľné na slovenskom jazyku, matematike, prírodovede, hudobnej výchove a iných predmetoch. Pre prvý stupeň základnej školy sú vhodné tieto multimedialne programy:

- Detský kútik 1. – 5.
- Alík – veselá matematika
- Preskúmaj tajomstvo planét

## **1.2. Detský kútik**

### **Autori:**

Vedúci projektu: V. Jirásek

Spolupráca na scenári: J. Černá

Nápovedný systém: J. Jirásek

Grafika a design: L. Cabicar

Edícia Detský kútik obsahuje sériu piatich multimedialnych výučbových CD – ROMov. V základnom balíčku dodanom školám sa nachádzajú dve: Detský kútik 2. a Detský kútik 3. Ďalšie CD sa dajú objednať na webovej adrese [www.terasoft.cz](http://www.terasoft.cz). Jednotlivé CD sú vhodné pre deti od 1. – 4. ročníka. Kvôli

nízke mu veku malých užívateľov sú kompletne ozvučené, nahovorené a prispôsobené je aj ovládanie programov. Všetky tituly sú vhodné i pre výučbu detí so špecifickými poruchami učenia.

**Detský kútik 1.** Ide o multimedialne CD pre deti **prvého** ročníka v druhom polroku školského roka. V tom čase už ovládajú väčšinu písmen abecedy. Grafickou formou spája hry, rozprávky, detskú škôlku a maľovanky. Sprievodcom je dievčatko Pepina.

**Detský kútik 2.** Tento program je určený **prvákom** od začiatku školského roka. Piesne a rozprávky sú vhodné aj pre staršie deti vzhľadom na text, ktorí sa nachádzajú v týchto častiach. Na tomto CD sa deti prenesú do sveta myšiaka Bonifáca – rozprávok, hier, maľovaniek, pesničiek a vyčítaniek.

**Detský kútik 3** – Slovenčina pre najmenších. Titul je určený **prvákom** a **druhák**om, časť o slovných druhoch aj **tretiak**om. Je zameraný predovšetkým na výučbu **slovenského jazyka**. Deti úlohami sprevádza škriatok Abeceda.

**Detský kútik 4** – Alenka a veci okolo nás. S týmto titulom môžu pracovať **prváci** hlavne na **prvouke**. Zvedavé dievčatko Alenka ich sprevádza rôznymi úlohami, rozprávkami, pesničkami.

**Detský kútik 5** – Martinkove zvieratká. Je veľmi vhodným doplnením **prvouky** a **prírodovedy**. Obsah tvorí množstvo fotografií a videozáberov zo života zvierat.

Všetky CD je možné spustiť dvoma spôsobmi: vloženíím média do CD mechaniky alebo keď sú nainštalované, kliknutím na spúšťačiu ikonku. Pre prácu na hodine s väčším počtom žiakov je určite vhodnejší a jednoduchší druhý spôsob, ak je Detský kútik nainštalovaný na sieťovom serveri a žiackych počítačoch. Každá stanica má spúšťačiu ikonku vyvedenú niekde na ploche s ostatnými výukovými hrami. Keďže všetky diely Detského kútika sú kompletne ozvučené, mohli by deti pri práci s aplikáciou používať slúchadlá. Takto sa navzájom nerušia a môžu sa lepšie sústrediť na jednotlivé úlohy. Nie je to však nevyhnutné.

Program ponúka viac možností ako s ním pracovať. S väčšinou úloh po vysvetlení učiteľom môže dieťa pracovať samostatne. Niektoré, napr. piesne je

vhodné spúšťať z učiteľského počítača, pričom text s obrazom sa premieta na žiackych staniach, poprípade dataprojektorom na stenu učebne. S inými napr. popletené obrázky môžu žiaci súťažiť medzi sebou. Závisí len od učiteľa ako dokáže vyťažiť z možností, ktoré Detský kútik ponúka.

### **1.3. Detský kútik 1**

Pre deti **prvého** ročníka je veľmi vhodnou pomôckou Detský kútik 1. Na začiatku druhého polroka už ovládajú väčšinu písmen, ktoré si v tomto programe môžu precvičiť. Takisto znalosť farieb, čísel. Učia sa pomenovať základné tvary. Hrami, rozprávkami, výukou a maľovankami ich sprevádza dievčatko Pepina. Úlohy spolu navzájom súvisia. Množstvo vlastných textov v programe je obmedzené na minimum a celé CD je kompletne ozvučené.

Po spustení aplikácie a úvodnom príhovore sa deti môžu rozhodnúť pre štyri hlavné časti:

- Rozprávky
- Maľovanky
- Výuka
- Hry

Každá z hlavných častí je v menu zastúpená jednou ozvučenou animovanou ikonkou s popisom.

#### **Rozprávky**

Táto časť CD – ROMu obsahuje šesť plne nahovorených rozprávok:

- Jano a drak
- Budulínček
- Šípková Ruženka
- Červená Čiapočka
- Chalúpka a zvieratká
- Perníková chalúpka

Rozprávky je možné prehliadať buď vo forme knižky – text s malým obrázkom na každej dvojstrane, alebo vo forme samotných obrázkov.

Prehliadanie sa jednoducho ovláda pomocou navrhutej ovládacej lišty s ikonkami, ktorá je k dispozícii u oboch foriem zobrazení rozprávky v dolnej časti aplikácie. V priebehu prehliadania je deťom text rozprávky čítaný. Deti si môžu zvoliť dva spôsoby čítania knihy. Buď automaticky – program prečíta celú rozprávku a vráti sa do hlavného menu rozprávok, alebo manuálne – dieťa si môže nalistovať ľubovoľnú stránku rozprávky a nechať si ju prečítať. V súčasnosti, keď deti strácajú záujem o knihy môže táto časť kútika vzbudiť nový záujem o ne.

### Maľovanky

Všetky obrázky z rozprávok si deti môžu pomocou kúzelskej farbičky vyfarbiť. K dispozícii je 66 obrázkov a 40 farbičiek. Obrázok je možné pomocou jednej z ikoniek vybieliť. Pomocou inej si dieťa môže zobraziť, správne vyfarbený obrázok, ale len na čas, pokiaľ je kurzor myši na ikonke. Ďalšie slúžia na prepínanie medzi obrázkami.



Obrázok 1 Ukážka prostredia z Výuky, časť Písmená 1

## Výuka

Je rozdelená do 7 častí – Písmenká 1, Písmenká 2, Čísla, Tvary, Farby, Už poznám čísla, Už poznám písmená. Je veľmi vhodným doplnením slovenského jazyka, geometrie a prvouky prvého ročníka. Zameriava sa na základné znalosti akými sú písmená, čísla, tvary a farby, pričom ich môže babička z čísel a písmeniek preskúšať. Všetky úlohy sú po správnom vyriešení odmenené hviezdíčkou. Ak dieťa získa hviezdíčky, prebehne záverečné hodnotenie babičkou.

V častiach **Písmenká 1** a **Písmenká 2** babička predstavuje písmenko pomocou štyroch obrázkov. Úlohou dieťaťa je stlačiť klávesu, alebo označiť písmeno myšou na spodnej lište s písmenami. Podobne je riešená časť s **Číslami**.

Ďalšia časť **Farby** je založená na princípe porovnávania. Babička farbu predstaví pomocou dvoch obrázkov typických pre danú farbu. Dieťa musí označiť správnu farbičku. Odmenou je hviezdíčka.

Časť **Tvary** sa zaoberajú základnými geometrickými tvarmi – štvorec, obdĺžnik, kruh a trojuholník. Sú predstavené typické veci pre daný tvar, napr. pre trojuholník – pravítko. Potom sa objaví obrazovka plná tvarov, na ktorej dieťa musí nájsť určené tvary.

Skúšanie a upevňovanie vedomostí o písmene pojednáva časť **Už poznám písmena**. Prebieha dvoma spôsobmi. V prvom sa zobrazí obrázok. Dieťa má za úlohu kliknúť na jedno zo štyroch písmen, na ktoré obrázok začína. Druhý je presne opačný – zobrazí sa písmeno a štyri obrázky, z ktorých dieťa vyberá obrázok začínajúci na dané písmeno. Po absolvovaní desiatich testov dostáva vysvedčenie. Týmto istým spôsobom pracuje aj skúšanie z čísel v časti **Už poznám čísla**.

## Hry

Na CD sú umiestnené aj jednoduché detské hry, ktoré rozvíjajú postreh a logické myslenie: Človeče nehnevaj sa, Pexeso, Farbykaz a Domino. V každej hre sa nachádza na lište ikonka s dievčatkou Pepina, ktorá poradí v ťažkostiach.

**Človeče nehnevaj sa.** Klasická hra, v ktorej dieťa má červené figúrky a proti nemu stojí zelený protivník – koník. Obaja majú za úlohu premiestniť svoje štyri figúrky z jedného domčeka do druhého.

K dispozícii sú štyri druhy **pexies**. Prvé je klasické – hľadanie dvojice obrázkov. Druhé je pre zdatnejšie deti – k obrázku hľadá písmeno, na ktoré začína obrázok. V treťom pexese sa hľadá k číslu kartička s odpovedajúcim počtom obrázkov. Vo štvrtom sa hľadajú dvojice s rovnakým počtom predmetov.

**Farbykaz** je hra, ktorá učí základným farbám. Čarodejník Farbykaz nemá rád farby a tak v nich urobí zmätok. Úlohou dieťaťa je, aby pomocou farbičiek dalo celý obrázok do poriadku. Zopakuje a precvičí si tu farby z výuky.

**Domino.** Dieťa musí na obrázkoch spojiť jednu stranu obrazovky s druhou za pomoci kociek z domina, ktoré sa nachádzajú na lište. Hra slúži na precvičenie tvarov z výuky.

#### **1.4. Detský kútik 2 – Svet myšiaka Bonifáca**

Ide o ďalší diel edície Detský kútik, ktorý je zameraný predovšetkým pre menšie deti, teda je plne použiteľný od začiatku **prvého** ročníka. Je plne nahovorený, t.j. úloha je nielen napísaná, ale aj komentovaná. Časti *Pesničky* a *Rozprávky* sú vhodné aj pre staršie deti. Na tomto CD sa deti prenesú do sveta myšiaka Bonifáca – sveta rozprávok, hier, maľovaniiek, pesničiek a vyčítaniek.

Obsah tvoria:

- Orientácia v priestore
- Rozprávky
- Pexesá
- Vyčítanky
- Maľovanky
- Hry
- Pesničky

## Orientácia v priestore

a) **Kde je?:** Riešenie a precvičovanie polohy vecí: prvý – posledný, hneď za – hneď pred, prvý obrázok – posledný obrázok, vľavo – vpravo od obrázku, ... Ak už dieťa označí určený obrázok, klikne na myšiakov semafor a počítač mu hneď odpovie, či je riešenie správne alebo nie. Dole na ovládacej lište sú dve slniečka – počítadlá úspešnosti. Jedno sa usmieva (počet správne určených kartičiek) a druhé sa mračí (počet nesprávne určených kartičiek).



Obrázok 2 Ukážka prostredia Orientácia v priestore, časť Kde je?

b) **Chýbajúce obrázky:** V tejto časti je s deťmi precvičovanie polohy vecí vzhľadom k inej veci. Po spustení je možnosť vybrať si jeden zo šiestich obrázkov. Táto časť je určená pre šikovnejšie deti. Zadanie úlohy prebieha hovoreným komentárom a je takisto napísané pod obrázkom.

### Rozprávky

Je tu spracovaných šesť rozprávok:

- Hrnček var
- O Smolíčkovi
- O Jankovi Polienkovi
- O Červenej čiapočke



- e) Pampúšik
- f) Vlk a sedem kozliatok

Tak ako v Detskom kútiky 1, aj tu je možné prezerat' rozprávky vo forme knihy alebo vo forme samotných obrázkov. Ovládacia lišta je identická.

### **Pexasá**

Dieťa má možnosť vybrať si zo šiestich druhov pexies. Štyri sú **obrázkové**, dve sú **zvukové**. Obrázkové: Veci, Zvieratká, Autíčka, Šaty, zvukové: Zvukové: Zvuky zvierat, Rôzne zvuky. Vpravo vedľa kartičiek sú dve slniečka – počítadlá úspešnosti. Celé pexeso je ozvučené pre prípadné nejasnosti.

### **Vyčítanky**

V úvode myšiak Bonifác vysvetlí, čo je vyčítanka a načo slúži, takisto návod, ako pracovať s časťou Vyčítanky. Sú tu pripravené tieto:

- a) Jeden, dva, tri
- b) Eketek bekete
- c) En ten tínus
- d) Vřba
- e) En ten tíny
- f) Tiky tuky tak

Vyčítanie začína náhodne. Jedna z ôsmich hlavičiek na ktorú padne rozpočítavanie sa zvýrazní. Vzápätí myšiak Bonifác povie, akú úlohu má určené dieťa splniť.

### **Maľovanky**

Všetky obrázky z rozprávok je možné pomocou kúzelnj farbičky vymaľovať. Koncepcia maľovaniiek je identická s detským kútkom 1

### **Hry**

**a) Popletené obrázky** – hra na precvičovanie pamäte. Za určený čas si majú zapamätať obrázky voľne usporiadané na ploche. Po vypršaní limitu na prehliadnutie obrázky na desať sekúnd zmiznú a pribudnú k nim ďalšie. Úlohou je vybrať tie, ktoré dieťa videlo na začiatku.

**b) Kameň, papier, nožnice.** Cieľom je naučiť dieťa losovať pomocou tejto hry. Po spustení tejto časti prichádza vysvetlenie a predvedenie losovania. Potom

nasleduje samotná hra, v ktorej dieťa hrá s myšiakom Bonifáčom. Počítadlo úspešnosti je vyvedené na ovládacej lište.

c) **Nájdí obrázok.** V nakreslenej štvorcovej sieti sú predvedené na presne stanovený čas dobre zapamätateľné predmety. Po uplynutí stanoveného času sa miesto obrázkov objavia otázniky a v pravom hornom rohu hľadaný obrázok. Dieťa musí kliknúť na to miesto, o ktorom si myslí, že sa pod ním ukrýva hľadaný obrázok. Je možné si vybrať obtiažnosť hry.

### **Pesničky**

Obsah tvoria tieto piesne:

- a) Pec nám spadla
- b) Maličká som
- c) Pec nám spadla
- d) Holka modrooká
- e) Prší, prší

Všetky sú naspievané s doprovodom klavíra. Po spustení akejkoľvek piesne sa automaticky sa automaticky začne prehrávať. Text sa v náväznosti na spievaný text automaticky zvýrazňuje. Tento spôsob nazývaný aj *karaoke* výborne zprehľadňuje a zlepšuje orientáciu v texte.

Na ovládacej lište sa okrem ikoniek na spúšťanie jednotlivých piesní nachádza aj ikonka noty, ktorá slúži na prepínanie medzi dvoma druhmi prehrávania piesní. Prvým spôsobom je deklamovanie piesne so spevom a klavírnym doprovodom. Keď už dieťa pieseň ovláda, môže spievať len s pomocou klavíra.

## **1.5. Detský kútik 3 – Slovenčina pre najmenších**

Detský kútik 3 je úspešným pokračovaním série Detský kútik. Väčšina úloh tohto multimédia je zameraná na učivo **slovenského jazyka prvého a druhého ročníka ZŠ**. Časť Druháčik so slovnými druhmi je svojou náročnosťou použiteľná v treťom ročníku. Takisto i časť Predškoláčik je vhodná pre deti prvého ročníka. Podľa môjho názoru je najvydarenejším dielom z celej edície,

hoci pre svoju náročnosť deti viac obľubujú jednoduchšie CD z edície. Výborne dopĺňa učivo slovenského jazyka na prvom stupni.

Po spustení sa prenášame do krajiny škriatka Abeceda, ktorý je našim sprievodcom, zadáva úlohy a v prípade problémov kliknutím na jeho ikonku je vždy ochotný pomôcť. Na tomto CD sa nachádzajú:

- Predškolačik
- Prváčik
- Druháčik
- Knižka plná písmeniek
- Spievame si so škriatkom
- Hráme sa so škriatkom

### **Predškolačik**

Hoci názov tejto časti tvrdí niečo iné, Predškolačik môžeme pokojne používať na upevnenie učiva v prvom ročníku. Tvoria ho: Obrázky a písmená, Bludisko, Zbieranie ovocia a Skúšanie.

**a) Obrázky a písmená.** Po spustení aplikácie sa objaví prostredie, ktoré je charakteristické pre časti Predškolačik, Prváčik a Druháčik. V hornej časti vľavo sa nachádza úloha, ktorú zároveň číta škriatok Abeceda, vpravo je umiestnené počítadlo úspešnosti s počtom splnených úloh. Dole na ovládacej lište je možné prepínať medzi jednotlivými časťami Predškolačika. Dieťa má myšou označiť všetky obrázky, ktoré začínajú na dané písmeno. Každá činnosť je komentovaná. Po správnom označení obrázkov počítač nesprávne preškrtnie.

**b) Bludisko.** Do časti Bludisko sa dostaneme kliknutím na jeho ikonku. Úlohou je prejsť bludiskom písmen k domčeku. V každom kroku sú zvýraznené dve a viac písmen, z ktorých si dieťa musí vybrať to správne.

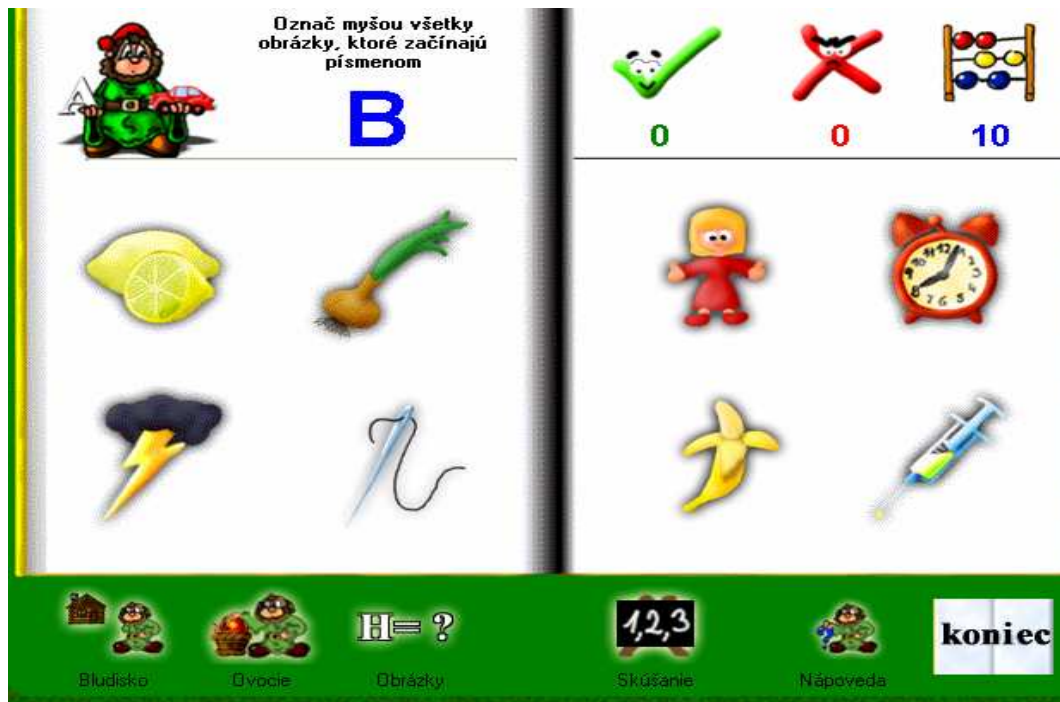
**c) Zbieranie ovocia.** Úlohou tejto časti je označiť všetko ovocie s písmenom, ktoré určil škriatok.

V každom oddelení je dieťa po správnom vyriešení úlohy odmenené obrázkom, ktorí treba usporiadať alebo pexesom. Všetky úlohy z Predškolačika sa testujú v časti **Skúšanie**, kde si dieťa môže overiť nadobudnuté vedomosti.

Výsledky z testov sa zaznamenávajú a sú ukryté pod ikonkou s rovnomeným názvom.

### Prváčik

Tvorí ho časti: **Pomenuj obrázok**, **Doplň písmeno**, **Doplň slabiku** a samozrejme **Skúšanie**. Koncepcia prváčika je riešená podobne ako v predškolačikovi. Rozdiel je len v tom, že v ľavej časti imaginárneho zošita sa nachádza slovo, ktoré treba doplniť alebo obrázok, ktorý treba pomenovať a vpravo sú písmená, slabiky alebo slová z ktorých si má dieťa vybrať.



Obrázok 2 Prváčik, časť Obrázky a písmená

### Druháčik

Spôsob spracovania problematiky predchádzajúcich častí je použitý aj v druháčikovi. Je určený žiakom druhého ročníka. Do tohto obdobia však nezapadajú úlohy o slovných druhoch, pretože niektoré slová sú pre druháka náročné a napokon časť s predložkami je učivom tretieho ročníka. Preto odporúčam pracovať s týmito úlohami až v treťom ročníku.

Obsahuje časti s názvami:

a) **Už viem čítať** – dopĺňanie vety správnym slovom

**b) Mäkké a tvrdé** – dopĺňanie i/y v slovách po mäkkých alebo tvrdých spoluhláskach

**c) Samohlásky** – dopĺňanie správnych samohlások alebo dvojhlások v slovách

**d) Slovné druhy.** Sú obdobou Bludiska z Predškolačika. Slúži na precvičovanie podstatných mien, sloviess, prídavných mien a predložiek. Po spustení je vybratý určitý slovný druh, zároveň nasleduje poučka. Dieťa prechádza bludiskom slov, z ktorých vyberá určený druh, k domčeku. Celkovo obsahuje desať úloh.

Zo všetkých častí je možnosť sa otestovať v **Skúšaní**.

### **Knižka plná písmeniess**

Po spustení sa objavuje abeceda na dvojstránke knihy. Takisto sa abeceda nachádza aj na ovládacej lište. Dieťa si vyberie ľubovoľné písmeno. Nasleduje básnička, ktorá je zároveň napísaná na ľavej strane knižky spolu s obrázkom a s daným písmenom. Úlohou je vybrať zo všetkých slov na pravej strane tie, v ktorých sa nachádza určené písmeno.

### **Spievame si škriatkom**

Sekcia piesní je riešená tým istým spôsobom ako v DK 2. Tvoria ju:

- a) Anička, dušička, kde si bola
- b) Prší, prší len sa leje
- c) Krásna, krásna
- d) Sedemdesiat sukien mala

### **Hráme sa so škriatkom**

Detský kútik 3 obsahuje aj zábavné úlohy. Sú to:

**a) Popletené rozprávky,** v ktorých má dieťa správne priradiť vybratú vetu k nejakému obrázku z rozprávky. Veta sa nachádza na lište spolu s ikonkou na zopakovanie vety. Obrázky s otáznikom, na ktorý sa má veta prilepiť, sú v hlavnej časti. Odmenou za správne vyriešenie úlohy je prečítanie celej rozprávky.

**b) Slovomel.** Zlý čarodejník Slovomel vymaže predmety z obrázkov, zároveň poprehadzuje písmená v slovách, ktoré označujú predmet. Úlohou je jednotlivé slová správne zostaviť.

**c) Pexesá** nechýbajú ani v tomto kútiku. Dieťa má možnosť vybrať z týchto druhov: tlačené písmená a obrázky, malé a veľké tlačené písmená, malé a veľké písané písmená, tlačené a písané písmená.

**d) Spájanie písmen,** deťmi obľúbená hra slúži upevnenie vedomostí o abecede. Úlohou dieťaťa je pospájať písmená abecedy, tak aby vznikol obrázok.

#### **1.6. Detský kútik 4 – Alenka a veci okolo nás**

Detský kútik 4 je svojím spracovaním určený žiakom **prvého** ročníka. Text sa nenachádza v žiadnej úlohe. Väčšina úloh je spracovaná podobne. Úvod tvorí privítanie a stručný opis toho, o čom bude konkrétna časť kútika. Všetky úlohy sú zadávané pomocou komentára. Ikonky na ovládacej lište sú odlíšené iba farbou. Zameraný je hlavne na učivo **prvouky**. Skladá sa z týchto častí:

- Rozprávanie s mamičkou
- Rozprávanie s oteckom
- Alenkine zvieratká
- Rozprávky pre najmenších
- Deduškovy hry
- U tety lekárky
- Ovocie a zelenina

Všetkými úlohami sprevádza dievčatko Alenka.

##### **Rozprávanie s mamičkou**

Obsah tvorí šesť jednoduchých básničiek: Húpy, húpy, Šijem topánky, Hopsa, kone hopsa, Fúkaj, fúkaj vetriček, Pradie mačka priadku, Zuzka, Zuzička. Po úvodnom príhovore Alenky sa zobrazí ovládacia lišta s ikonkami. Kliknutím na niektorú z nich si dieťa môže zvoliť niektorú z básničiek. K animovanému obrázku je čítaný text básničky. Po jej prečítaní sa časti obrázka poprehadzujú.

Úlohou je dať ich na správne miesto. Odmenou za dokončenie „puzzle“ je prehratie animácie s daným obrázkom.

Rovnakým spôsobom sú riešené básničky v časti **Rozprávania s oteckom**. Nachádzajú sa tu tieto básne: Prvá trieda kašička, Čáry, máry, Ruka, Spinkaj bába malička, Kováč, Topánky.

### **Alenkine zvieratká**

Táto časť kútika určená na spoznávanie živočíchov. Zaoberá sa: domácimi, úžitkovými, lesnými zvieratami a zvieratami v safari. Zvieratká sú namaľované vo svojom prirodzenom prostredí. Dieťa si najprv zvolí druh zvierat. Na nasledujúcej snímke sú znázornené zvieratá z danej skupiny a úlohou je označiť to, o ktorom rozpráva Alenka. Na ovládacej lište je okrem ikoniek na prepínanie medzi skupinami aj ukazovateľ úspešnosti.

### **Rozprávky pre najmenších**

Ako názov napovedá, je to časť s krátkymi rozprávkami. Sú to: Bol jeden domček, Princeznička na bále, Varila myšička kašičku, Poranený mravček, Bol jeden pes, Les. Obsah rozprávky sa premieta sériou za sebou idúcich obrázkov. Nakoniec, tak ako v predchádzajúcich úlohách kútika, sa časti posledného obrázka poprehadzujú a dieťa ich má správne zložiť.

### **Deduškove hry**

Neodmysliteľnou súčasťou kútika je **pexeso** s podrobným vysvetlením pravidiel. Je zamerané na zvieracie rodinky, ovocie, zeleninu a rozlišovanie odtieňov farby. Nechýba ani ukazovateľ úspešnosti a časomiera.

V hrách sa dieťa stretáva s **čarodejníkom Fidlimixom**, ktorý pomieša veci v Alenkinej izbe. Úlohou je logickým postupom vylúčiť vec, ktorá medzi obrázky nepatrí.

Nachádzajú sa tu i **vyfarbovačky**. Postup práce s nimi je ten istý ako s ostatnými maľovankami celej edície DK.

Ďalšou z hier **hľadanie chýbajúcich častí**, vecí, alebo páru. Na túto hru nadväzuje ďalšia obľúbená hra na precvičovanie koncentrácie. Tou je **hľadanie rozdielov** medzi dvoma podobnými obrázkami.



Obrázok 4 Hry – Vec, ktorá sem nepatrí

### U tety lekárky

Táto časť je zameraná na určovanie častí tela, hlavy, názvy prstov a poznávanie vecí, ktoré každodenne potrebujeme k hygiene.

Záver Detského kútika tvorí časť **Ovocie a zelenina**, v ktorom si deti precvičia znalosti o ovocí, zelenine, lesných plodoch a cudzokrajnom ovocí.

### 1.7. Detský kútik 5 – Martinkove zvieratká

Pri vyučovaní **prírodovedy** a **prvouky** na **prvom stupni** je veľmi dôležité používať **obrazový** materiál. Detský kútik 5 obohacuje vyučovanie o živých prírodninách nielen o fotografie, ale aj o film, dokonca i zvuky niektorých živočíchov. Je vlastne pokračovaním a rozšírením DK 4.

Tvorí ho tieto časti:

- Zvieratká sa predstavujú
- Zvieracia školička
- Spoznáš ma podľa zvuku?
- Zvieracie rodinky



- Spoznáš ma podľa vzhľadu?
- Spoznáš ma podľa popisu?
- Hráme sa so zvieratkami

### Zvieratká sa predstavujú

Zvieratká sa predstavujú tvoria nosnú časť tohto kútika. Je rozdelená do šiestich častí: Domáci miláčikovia, Úžitkové zvieratká, Lesné zvieratká, Vtáky, Cudzokrajné vtáky a Cudzokrajné zvieratká.

Po zvolení sekcie sa zobrazí niekoľko živočíchov spolu s krátkym komentárom o vybratej skupine. Kliknutím na konkrétneho živočícha sa dieťa podrobne oboznamuje s daným zvieraťom pomocou komentára. Hlavnú časť poľa zaberá miesto s fotografiami, ktoré je možné zväčšiť kliknutím na fotografiu. Ovládacia lišta obsahuje šípky na prechádzanie medzi jednotlivými živočíchmi, ikonku filmu, ktorou je možné spustiť video so živočíchom. Text so stručným popisom môžeme zobraziť ikonkou s ústami. Takisto sa dá spustiť zvuk zvieraťa, ale spolu s videom sú k dispozícii len pri niektorých živočíchoch.



Obrázok 5 Ukážka programu Zvieratká sa predstavujú, časť Domáci miláčikovia

### **Zvieracia školička**

Všetky ďalšie časti kútika slúžia na otestovanie vedomostí o živočíchoch, ktoré dieťa získalo v prvej časti programu. Vo Zvieracej školičke skúška prebieha formou identifikácie daného živočícha alebo určitej skupiny medzi ostatnými živočíchmi. Je rozdelená do tých istých skupín ako v prvej časti. Je tu však ešte jedna skupina – skúšanie všetkých kategórií. Po vybratí kategórie sa zobrazí skupina šesnástich zvierat. Nasleduje úloha, ktorú má dieťa splniť. Nechýba tu ukazovateľ úspešnosti. Dieťa je hodnotené známkou, ktorú si môže pozrieť po kliknutí ikonku váh. Listovať medzi jednotlivými kategóriami skúšania možno šípkami.

### **Spoznáš ma podľa zvuku?**

Táto časť ma za úlohu precvičiť dieťaťom priradovanie zvuku k jednotlivým zvieratám. Potom, čo si dieťa vypočuje nahraný zvuk, má za úlohu kliknúť na zvieratko, ktoré tento zvuk vydáva. Ak sa zmýli viac ako päťkrát, musí to skúsiť znovu. Pokiaľ si chce vypočuť zvuk ešte raz, stačí kliknúť na ikonku noty. Cieľom hry je priradiť všetkým zvieratám správnym hlas.

### **Zvieracie rodinky**

Táto časť slúži nielen na testovanie, ale aj na oboznámenie s názvami samca, samičky a mláďaťa v kategórii domácich zvierat. Po spustení programu sa zobrazí deväť zvieracích rodín. Po kliknutí na konkrétnu rodinku sa postupne vrátane komentára objaví samec, samica a mláďa vybraného druhu. Potom sa spustí animácia spolu so zvukom daného zvieratá.

Kliknutím na dve protichodné šíčky na ovládacej lište je možné spustiť skúšanie. Cieľom tejto časti je priradiť k dvojici dospelých jedincov správne mláďa. Nechýba tu počítadlo úspešnosti.

### **Spoznáš ma podľa vzhľadu?**

Toto testovanie učí dieťa identifikovať živočícha pomocou fotografie alebo kresby. V prvej časti je zobrazená fotografia nejakého živočícha a dieťa má za úlohu vybrať jednu zo šiestich kresieb, s daným živočíchom. V druhej časti test prebieha presne naopak. Opäť je tu ukazovateľ úspešnosti.

### **Spoznáš ma podľa popisu?**

Úlohou tejto časti je priradiť obrázky živočíchov k ich popisu. Popis prebieha komentovaním a zobrazeným textom. Ak dieťa živočícha nespozná na prvý pokus je pridaný ďalší doplňujúci popis. Nakoniec sa zobrazí fotografia, kresba i meno živočícha, ktoré bolo treba nájsť.

### **Hráme sa so zvieratkami**

Na tomto CD nájdeme tieto hry:

**Kde zvieratka bývajú** – presúvanie obrázku živočícha do životného prostredia, ktoré je jeho domovom a má na výber štyri druhy životných prostredí,

**Tiene cudzokrajných a našich zvieratiek** – priradzuje živočíchov do ich tieňov poprípade obrysov alebo dopĺňa chýbajúce časti,

**Potrava** – priradzovanie vhodnej potravy jednotlivým živočíchom,

**Hodnoty** – priradzovanie výšky, dĺžky, hmotnosti, veku živočíchom,

**Puzzle** – skladanie obrázkov známym spôsobom a **Pexesá**.

### **1.8. Zhodnotenie edície Detský kútik**

Edícia multimedialných programov Detský kútik je veľmi dobrou učebnou pomôckou. Samotné CD ROMy sú spracované pútavou formou prístupnou vekovej kategórii, ktorej sú určené. Deti sa v nich ľahko orientujú. Vyskytuje sa v nich zopár menších chýb v textoch alebo komentároch týkajúcich sa prekladu z češtiny. Po technickej stránke je tu ešte ďalšia nie však podstatná chyba – zvuk sa po spustení programu vypne v jednom kanáli. Môže to vadiť, pokiaľ dieťa pracuje so slúchadlami.

Každý z týchto programov sa dá využiť vo vyučovacom procese. Podľa môjho názoru majú najväčší prínos pre prácu na prvom stupni ZŠ Detský kútik 3 s využitím na slovenskom jazyku prvého, druhého a tretieho ročníka a Detský kútik 5 pre vyučovanie prírodovedy a prvouky.

## 1.9. Alík – veselá matematika

### **Autori:**

Producent: D. Formánek

Scenár: D. Formánek

P. Novák

Program: D. Formánek

Ilustrácie: J. Quis

Kolorovanie: N. Bitomská

Strih: M. Hoblík

Ved. výroby: T. Palyza

Dabing: P. Svetlák

Program Alík – Veselá matematika sa nachádza na jednom CD – ROME. V porovnaní s edíciou Detský kútik, v ktorej dieťa rieši úlohy rôzneho druhu, Alík sa zaoberá len matematickými úlohami. Je určený deťom prvého – tretieho ročníka. Tomuto zameraniu je prispôsobené celé prostredie aplikácie. Ovládanie je veľmi jednoduché. Množstvo pútavých obrázkov, animácií, grafických efektov vedie dieťa veľmi nenásilnou formou k úlohám z matematiky. Môže riešiť úlohy v číselnom obore do desať, do dvadsať alebo do sto. Za správne riešenie úloh v jednotlivých hrách dieťa získava dukátiky, za ktoré si môže nakúpiť hračky v Alíkovom hračkárstve.

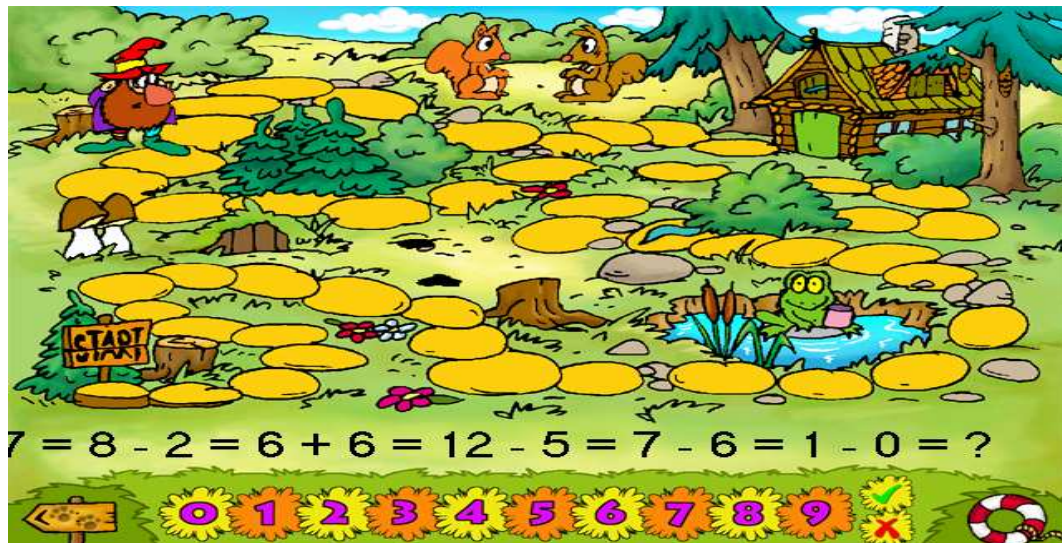
Po spustení aplikácie sa zobrazí úvodná obrazovka so psom Alíkom, ktorí vysvetlí pravidlá hry. Užívateľ si zvolí hráča kliknutím na niektoré z prasiatok. Do cedulky napíše svoje meno a zvolí si číselný obor, do koľko vie počítať. Vymazanie hráča prebieha pomocou klobúka.

Z obrazovky pre výber hráča sa dieťa kliknutím na hojdacieho koníka môže dostať do výkladu s hračkami. Je to vlastne obrazovka na výber samotných hier. Ak si chce kúpiť nejakú hračku, slúži na to kľučka na dverách obchodu. V ňom sa nachádzajú hračky s cenovkami. Tak ako v skutočnom živote, aj tu si dieťa môže vybrať iba tie hračky, na ktoré má našetrené dukátiky. Kliknutím na

kolobežku pes Alík odváža nakúpené hračky do imaginárnej izby dieťaťa. V nej sa môže s hračkami „pohrať“. Kliknutím na niektorú z nich hračka predvedie nejakú animáciu sprevádzanú zvukom.

Pri práci s hrami je potrebné pozorne si vypočúť zadanie úlohy. Ak dieťa zadanie nepochopilo, môže si ho zopakovať kliknutím na záchranný kruh. „Drevená“ šípka so stopami slúži na prechod k predchádzajúcej obrazovke. Na multimediálnom CD Alík – Veselá matematika sa nachádzajú tieto úlohy:

**Had** – cesta vydláždená príkladmi dovedie hráča k Alíkovmu domčeku. Každý kameň znamená príklad, ktorý dieťa vypočíta kliknutím na správne číslo v dolnej časti aplikácie. Odfajknutím výsledok potvrdzuje. Ak sa chce opraviť, klikne na ikonku krížika.



Obrázok 6 Ukážka programu Alík, časť Had

**Šarkan** – dieťa má spočítat' dračie hlavy, ktoré sa prebudia po zazvonení zvončekom. Po troch pokusoch nasleduje odmena. Nenáročná hra vhodná pre najmenešie deti.

**Pexeso** – klasická hra s hľadaním dvojíc. V tomto prípade dvojice tvoria príklady a ich výsledky. Táto hra vyžaduje sústredenie a môže potrápiť aj staršie deti.

**Formula** – veľmi vtipne riešená hra, v ktorej hráč dosadzovaním správnych čísel do príkladov posúva svojho pretekára k sladkej odmene. Príklad musí byť vypočítaný čo najrýchlejšie.

**Medved' s bublifukom** – ďalšia hra, ktorá je zameraná na rýchlosť. Dieťa má za úlohu popraskať bubliny od najmenšieho čísla alebo výsledku po najväčší. Asi najťažšia hra vhodná pre staršie deti.

**Strelnica** – hráč má za úlohu spočítať výsledky Alíkových zásahov do terča. Každý správny výsledok znamená odmenu.

**Lietadlo** – počítanie príkladov v zošite. Dieťa si môže vybrať medzi sčítaním alebo odčítaním a tiež, či chce doplňovať číslo alebo znamienko rovnosti, nerovnosti.

**Váha** – úlohy zamerané na porovnávanie čísel alebo výsledkov na obidvoch stranách váh. Odmena nasleduje po piatich úspešných pokusoch.

**Pes silák** – hráč dosadzovaním znamienok do príkladov pomáha Alíkovi v súboji o jaternicu. Ak zvíťazí Alík, dieťa získava odmenu.

### **Zhodnotenie**

S programom Alík -Veselá matematika deti veľmi radi pracujú. Môže byť dobrou pomôckou pri vyučovaní matematiky. Hoci je možné zvoliť číselný obor, v ktorom bude dieťa počítať, jednotlivé úlohy v zvolenom type oboru nie sú rovnaké a líšia sa svojou náročnosťou. V niektorých je kladený dôraz na rýchlosť výpočtu, preto sú vhodné aj pre staršie vekové kategórie. Preto sa dá s programom pracovať v každom ročníku prvého stupňa.

Tak ako v detskom kútiku aj v Alíkovi sa v niektorých častiach sa vyskytujú drobné nepodstatné chyby komentára týkajúce sa prekladu do Slovenčiny. Z technického hľadiska je tu ešte problém nainštalovania programu na sieťový disk a lokálne počítače v školských podmienkach. Takto používaný program pracuje s chybami v grafike. Preto odporúčam používať program s nainštalovaním na sieťový disk a v žiackych počítačoch pomocou virtuálnej mechaniky. To je však otázka pre toho, kto inštaluje toto multimédium, nie pre užívateľa programu.

## 1.10. Preskúmaj tajomstvo planét

### **Autori:**

Programovanie, grafika, text: M. Keltner

Programovanie: I. Klíma

Hudba: P. Ptáček

Zvuk: L. Mačor

Animácia: M. Koriták

L. Jiráček

V časovo - tematickom pláne **prírodovedy štvrtého** ročníka sa nachádza tematický celok Zem, Slnko a hviezdy vo vesmíre. Túto problematiku rozoberá multimediálny program Preskúmaj tajomstvo planét. Umožňuje dieťaťu vytvoriť si predstavu o jednotlivých planétach slnečnej sústavy. Na to slúžia fotografie, trojrozmerné animácie a krátke filmy o planétach, hviezdach a cestách človeka do vesmíru. Pokúša sa načrtnúť predstavu ako by mohli vyzerat' medziplanetárne lety na vzdialenejšie planéty. Táto časť je riešená formou počítačovej hry.

V úvodnej časti sa pomocou krátkeho videa a komentára zoznamujeme s robotom Emanom, ktorý sa rozhodol preskúmať slnečnú sústavu. Týmto sa dostávame k hlavnému menu aplikácie, ktoré tvoria štyri hlavné časti:

- Slnečná sústava
- Medziplanetárne lety
- Misia na Venušu
- Misia na Mars

Ďalej tu môžeme nájsť **3D** tlačidlo, pomocou ktorého je možné zistiť polohu danej planéty voči ostatným, smer otáčania v schematickom trojrozmernom zobrazení. Pomocou myšky môžeme meniť aj uhol nazerania. Pod ikonkou **kamery s** názvom ukážky sa skrývajú krátke videá a zábery z celého CD ROMu.

Zvolením ikonky s názvom **Slnečná sústava** sa dostávame k deviatim planétam slnečnej sústavy a k našej najbližšej hviezde Slnku. Je to vlastne najužitočnejšia časť tohto multimédia. Dolné šípky v rohoch aplikácie slúžia na listovanie, horné na návrat do menu a ukončenie programu.

Ak si užívateľ vyberie nejakú planétu, resp. hviezdu, na obrazovke vľavo sa zobrazí hlavné okno so zábermi a animáciami sprevádzajúcimi celý výklad o planéte alebo hviezde. V pravej polovici aplikácie sa nachádza text výkladu, v ktorom sa dá presúvať pomocou tlačidla na ovládacej lište. Je tvorený z určitých odstavcov, na začiatku ktorých je ikonka fotoaparátu alebo kamery. Kliknutím na nich sa zobrazí záber, o ktorom odstavec rozpráva a výklad môže pokračovať z tohto miesta. Spúšťa sa tlačidlami imaginárneho prehrávača pod hlavným oknom. Je tu ešte 3D tlačidlo pomocou ktorého sa môžeme pozrieť na danú planétu alebo hviezdu z medziplanetárnej družice. Pomocou myšky meníme uhol záberu. Pri každej planéte si môžeme zobrazíť aj obsah celého CD – ROMu.



Obrázok 6 Ukážka programu Medziplanetárne lety, časť Prví na Mesiaci

**Medziplanetárne lety** sú delené na tieto sekcie:

**Cesty k hviezdám** – táto časť sa pokúša dieťaťu priblížiť a vysvetliť čo je to obežná dráha, ako je možné lietať na iné planéty. Opäť je tu množstvo ukážok, ktoré dopĺňajú hovorený a písaný text.

**Prví na Mesiaci** – nachádzajú sa tu skutočné zábery z prvej cesty človeka na mesiac spolu s ďalším materiálom zaoberajúceho sa touto problematikou.



**Prví na Venuši** – sonda Venera 9, ktorá sa prvá priblížila k povrchu Venuše.

**Prví na Marse** – sonda Mars 3, ktorá ako prvá pristála na Marse.

Posledné dve hlavné časti CD ROMu **Misia na Mars a Venušu** sú vlastne počítačové hry. Dieťa sa nachádza na palube medziplanetárnej stanice a preniká k výsadkovému modulu. Cestou odpovedá na otázky, ktoré sa týkajú vedomostí celého programu. Pokiaľ sú odpovede správne, nasadá do výsadkového modulu. Jeho úlohou je zakončiť cestu bezchybným zvládnutím pristávania na povrchu Venuše alebo Marsu.

### **Zhodnotenie**

Je to program z väčšej časti vhodný pre prácu na centrálnom počítači obsluhovaný učiteľom a premietaný dataprojektorom na stenu učebne, poprípade na obrazovky žiackych počítačov. Takto sa podľa môjho názoru dajú lepšie využiť klady tejto aplikácie. Časti Misia na Mars a Venušu sú samozrejme určené pre individuálnu hru. Vyžadujú však určitú zručnosť pri narábaní s myškou. Pri prezeraní trojrozmerných scén autori odporúčajú používať 3D okuliare. Zvýrazní sa tak priestorový efekt. Ovládanie programu je zložitejšie v porovnaní s predchádzajúcimi multimédiami. Komentáre s údajmi, s ktorými sa dieťa oboznamuje sú niekedy náročné na pochopenie. Napriek tomu môže byť tento program obohatením práce na prírodovede štvrtého ročníka.