8152M

M oderné vzdelávanie pre vedomostnú spoločnosť / Projekt je spolufinancovaný zo zdrojov EÚ

M gr. Mária Dargajová

Skladba na interaktívnej tabuli

4

OBSAH

l.. 5
1 ý  ciele OPS Skladba na Àㄠ

6

Osvedčená pedagogická skúsenosť (ďalej len OPS) je vytvorená v aplikačných programoch Microsoft Excel a Microsoft PowerPoint, ako aj v programoch Hot Potatoes (JMatch, Find it, JQuiz a JMix) a mapujúcom nástroji X

7
1 VÝCHODISKÁ A CIELE OSVEDČENEJ PEDAGOGICKEJ SKÚSENOSTI

Slovenský jazyk ako vyučovací predmet má dominantné postavenie, pretože
je podmienkou na zvládnutie všetkých ostatných predmet�謀瀀edmee煱, vrátane cudzích jazykon܀ jeho popredí sú komunikačné kompetencie, kt�譀é predstavujú východisko na rozvoj

14

Kompetencie - vie rozhodnúť, či teoretické tvrdenie
o základných vetných členoch je správne
- vie opraviť chybné tvrdenia o základných
vetných členoch
- informačné kompetencie – zvyšuje úroveň

16

- ïmorfologickej roviny jazyka uvedomiësi ý

Ũ敷Ѱ㰀ᢀ䱄쀀

26
3.6 Lúčne pexeso
Typ cvičenia/ softvér: priraďovačka - pexeso/ Hot Potatoes ȂJ Match
Prostredie využitia cvičenia: interaktívna tabuľa, bez nutnosti inštalácie programu

Ukážka cvičenia

Obrázok 14 Interaktívne cvičenie Lúčne pexeso

30

Obrázok 17 Interaktívne cvičenie Excelentná skladba so správnou a nesprávnou odpoveďou
Prameň: vlastný návrh

Odporúčania pre prácu s cvičením:
¾ využitie pri zhrnutí tematického celku Skladba a v ktorejkoľvek fáze hodiny

32

zdôvodňovanie výberu odpovede, vylučovanie nesprávnych odpovedí s ústnym odôvodnením

39
4 OVERENÉ PRÍNOSY OSVEDČENEJ PEDÍGOGICKEJ SKÚSENOSTI Interaktívne cvičenia sú dôležࢰરఀ茀輎n°gčjamታð�ࢰ࢐ર ࢰࠁર؀