

# DysCom SK 3.1.0

**Multimediálny edukačný program pre deti so špeciálnymi výchovno - vzdelávacími potrebami, ale aj pre deti bez špeciálnych potrieb v slovenskom jazyku.  
Digitálne technológie, ktoré prinášajú zlepšenie učenia vo vyučovacom procese.**



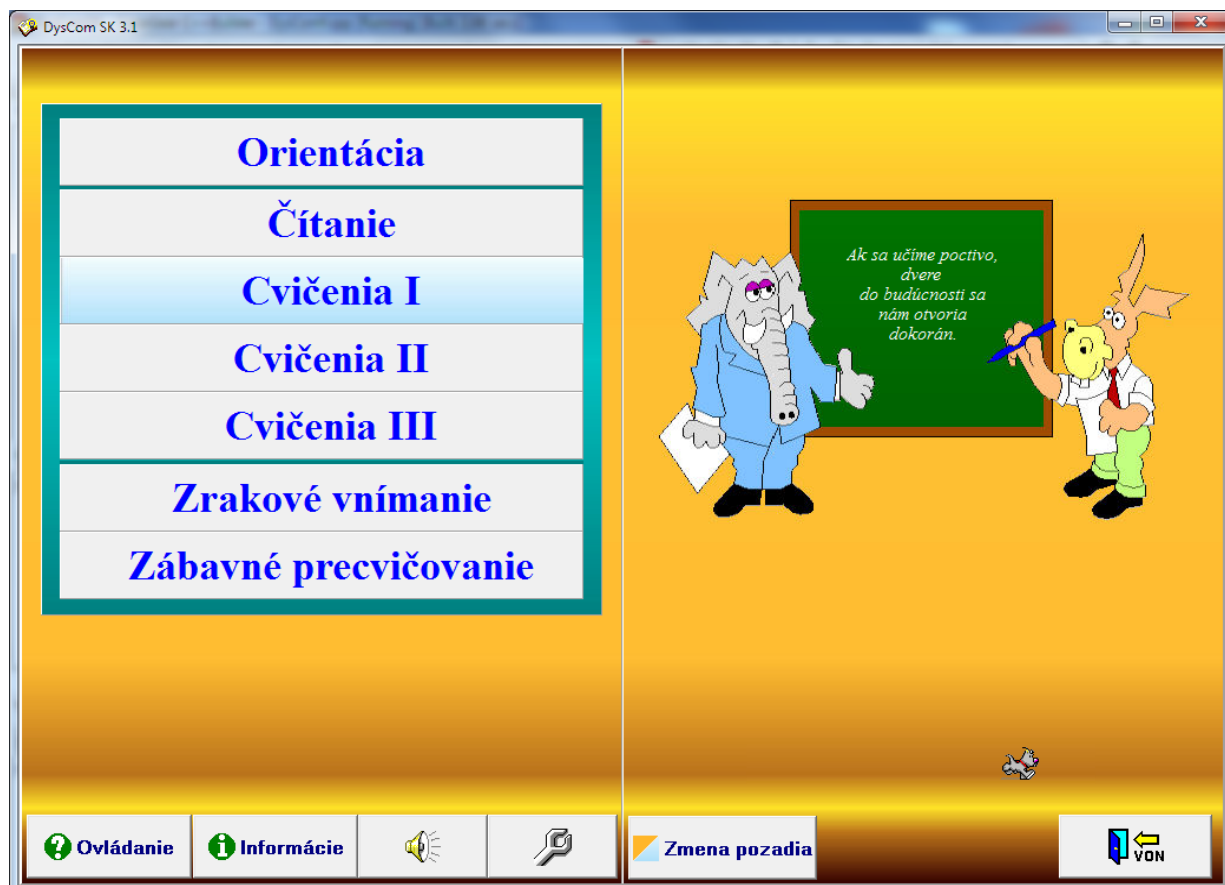
Edukačný program DysCom SK je veľmi pútavý pre deti, odborne a profesionálne spracovaný program na Slovensku určený všetkým deťom, ktoré majú z najrôznejších dôvodov ťažkosti pri osvojovaní čítania, písania a pri získavaní jazykových vedomostí, pre potreby úspešnej komunikácie v našom kultúrnom prostredí. Program vychádza v ústrety deťom, ktoré potrebujú dlhodobu alebo krátkodobu špeciálnu vyučovaciu či vzdelávaciu podporu. Edukačný program slúži ako vynikajúci a nevyhnutný pomocník pre prácu každého pedagóga, špeciálneho pedagóga, psychológa, ale i rodiča pre prácu s deťmi

doma. Využitie digitálnej technológie - edukačného programu DysCom SK je najľahšia možnosť ako žiaka zaujať pre vyučovací proces, udržať jeho pozornosť a zároveň ho aktívne zapájať do procesu učenia. Tento program si vyžaduje zapojenie aktivity žiaka, táto samostatná aktivita podporuje najúčinnjšiu metódu – aktívne učenie, pomáha pri zmyslovom vnímaní dieťaťa, umocňuje vnímať a prijať informáciu viac ako jedným zmyslom.

## **Program ponúka štyri základné oblasti podpory:**

- 1. ORIENTÁCIA** - rozvíjame a precvičujeme predmatematické predstavy ako aj: pravo - ľavú a priestorovú orientáciu, orientáciu v rovine, v rade (poradie), orientáciu v čase, určovanie smeru (časti dňa, ročné obdobia...)
- 2. ČÍTANIE** – ( čítanie s porozumením ) od prvého zoznamovania sa s písmenami v predškolskom veku v **MŠ, ZŠ** až po texty pre žiakov vyšších ročníkov **ZŠ**, či žiakov špeciálnych základných škôl (**ŠZŠ**).
- 3. PÍSANIE** - rozvíjanie zručností v používaní slovenského jazyka, ktoré sú náplňou vzdelávacích programov základnej školy na 1. stupni a programov pre špeciálne základné školy (rozvoj gramatickej a obsahovej stránky a fonematického uvedomovania)
- 4. ROZVOJ ZRAKOVÉHO VNÍMANIA** - má za úlohu cielené rozvíjanie a reedukáciu zrakového vnímania, pravo-ľavej orientácie, priestorového vnímania a vizuomotoriky detí **od predškolského veku až po 2. stupeň ZŠ a špeciálnych základných škôl.**

obr.1 - Hlavné menu, ktoré sa člení na množstvo ďalších častí



Prácu s týmto programom je možné prispôbiť každému jednotlivému dieťaťu individuálne. V programe je možné nastaviť si stupeň obťažnosti cvičení vzhľadom k veku, vedomostiam, ale i rôzne iné stupne prispôsobujúce sa schopnostiam dieťaťa, napr. individuálnemu tempu pri rýchlosti riešenia úloh. Je tu veľa ďalších iných možností, ktoré si môžeme prispôbiť podľa individuálnej potreby ako napr. (typ písma, jeho veľkosť, rez), (nastavenie rýchlosti čítania, typ šablóny...), (voľba farieb písma, práve čítaného slova, pozadia...) atď. Program obsahuje **i texty v rómčine**. Program je pestro ilustračne obohatený (počtom asi 1 500 obrázkov). DysCom Sk je komplexný a so svojou variabilitou použiteľný pre širokú škálu jak vekovú, tak rôznej úrovne rozvoja mentálnych schopností, znalostí a vedomostí detí. Tým, že je program variabilný, umožňuje individuálnu prácu pre každé jednotlivé dieťa, čo je pri reedukácii s týmito deťmi to najdôležitejšie. **Novým a významným prvkom programu je to, že je sprevádzaný zvukom a originálne hovoreným slovom (multisenzorické učenie)**. Táto možnosť sa dá využiť, aby bolo jednotlivé zadanie úloh (písmená, slová, vety, obrázky v cvičeniach) sprevádzané hovoreným slovom s možnosťou zapnutia alebo vypnutia podľa želania či potreby.

**Program obsahuje okamžité hlásenie chýb.**

**Program si tak vie sám skontrolovať správnosť vyriešenia každej jednotlivéj úlohy.**

Dieťa dostane hneď následne po každej jednotlivéj úlohe vtipný oznam ak urobilo chybu a upozornenie, že vyriešenie úlohy nebolo správne. Dôležitým prvkom programu sú motivačné hry, ktoré nasledujú po niekoľkých splnených úlohách. Ich cieľom je aktívny spôsob motivácie. Tieto hry napomáhajú udržiavať dlhšiu pozornosť a koncentráciu dieťaťa pri práci s cvičeniami. Ako často chceme, aby sa hry objavovali počas cvičení si môžeme nastaviť presne podľa individuálnej potreby.

## **Počítačový program je určený:**

**Deťom so špeciálnymi výchovno-vzdelávacími potrebami (dieťa so ŠVVP):**

### **1. deťom a žiakom so zdravotným znevýhodnením**

#### a) deťom a žiakom so zdravotným postihnutím

- mentálnym
- sluchovým
- zrakovým
- telesným
- narušenými komunikačnými schopnosťami
- autizmom
- viacnásobným postihnutím

#### b) deťom a žiakom chorým alebo zdravotne oslabeným

#### c) s vývinovými poruchami

- vývinovou poruchou učenia (**dyslexia, dysgrafia, dysortografia**)
- poruchami aktivity a pozornosti

#### d) poruchami správania

### **2. deťom a žiakom zo sociálne znevýhodneného prostredia**

### **3. deťom a žiakom s nadaním**

**Deťom či žiakom bez špeciálnych potrieb (s intaktným intelektom z bežných škôl) napr. :**

- deti, ktoré potrebujú cielenú podporu napr. z dôvodu dlhšej absencie v škole
- deti demotivované neúspechmi v škole
- pre vzdelávanie cudzincov
- deťom s rizikom rozvoja porúch učenia
- pre prípravu detí na čítanie a písanie pred vstupom do školy
- ako prevencia vzniku porúch učenia
- deťom v úvodných ročníkoch ZŠ
- deťom s individuálnym vzdelávaním
- v dospelom veku (pre pacientov po cieвне mozgových príhodách)

**Tento počítačový program je registrovaný na Ministerstve školstva SR na meno autorky PaedDr. Sandry Srholcovej a odporúčaný MŠ SR ako učebná pomôcka na jej používanie pri výchovno - vzdelávacej a poradenskej činnosti žiakov v rozličných školách a poradenských zariadeniach.**

## Program je možné využívať v:

1. Základných školách
2. Špeciálnych základných školách
3. Centrách poradenstva a prevencie (CPP, súkromné CPP)
4. Špecializovaných centrách poradenstva a prevencie (ŠCPP, súkromné ŠCPP)
5. Materských školách
6. Detských integračných centrách
7. Centrách pre deti a rodiny (Detských domovoch)
8. Domovoch sociálnych služieb pre deti
9. Nemocniciach so základnou školou
10. Centrách voľného času, školských kluboch, školských internátoch
11. Liečebno - výchovných sanatóriách pre deti
12. Reedukačných centrách
13. Diagnostických centrách
14. najmä pri práci s deťmi doma

**Požiadavky na PC:** 650 MB voľného priestoru na pevnom disku, Windows 7, 8, 10, 11

**Autorka programu** PaedDr. et Mgr. Srolcová Sandra, psychopéd, špeciálny pedagóg

© 2007-2024, PaedDr. et Mgr. Srolcová Sandra

Kontakt a bližšie informácie:

**0902 836 037**

[srolcova.dyscomsk@gmail.com](mailto:srolcova.dyscomsk@gmail.com)

[www.dyscom.sk](http://www.dyscom.sk)

[srolcova@centrum.sk](mailto:srolcova@centrum.sk)

## Odborné recenzie:

**Doc. PhDr. Ivan Bajo, CSc.** - dlhé roky pôsobiaci vysokoškolský pedagóg na Pedagogickej fakulte Univerzity Komenského v Bratislave, autor mnohých odborných kníh sa vyjadruje k počítačovému programu Dyscom SK takto:

- Ako patopsychológ a defektológ - špeciálny pedagóg som sa odborne zameriaval na edukáciu detí populácie mentálne, zmyslovo a rečovo postihnutých, na deti so špeciálnymi poruchami učenia a správania a na deti zo znevýhodneného sociokultúrneho prostredia. Prakticky všetky tieto deti mali ťažkosti aj pri zvládnutí elementárnej gramotnosti - pri osvojovaní si čítanej a písanej reči. Proces nápravy týchto porúch a úspešné terapeutické a učebné výsledky vždy znamenali pozitívny formatívny posun aj v iných oblastiach psychosociálneho vývinu jednotlivca (vnímanie, predstavy, pozornosť, myslenie, učenie, komunikácia, psychomotorika a napokon aj osobnosť). Preto je každý efektívny prostriedok na dosiahnutie cieľa - osvojenie si čítania a písania - nanajvýš dôležitý - cenný.
- Počítačový program Dyscom SK k nim jednoznačne patrí, svojim komplexným obsahom, rozsahom a novou modernou formou. Významná je najmä možnosť širokej adaptácie a variability vzhľadom na veľké množstvo premenných v syndrómoch a v súvzťažných symptomatologických kombináciách. A napokon je tu možnosť permanentnej individualizácie - možnosť individuálneho kalibrovania programu v obsahu, postupnosti krokov a v tempe učenia.
- **Program Dyscom Sk je teda vytvorený, a teraz ide o to, aby si pedagógovia tento program osvojili, naučili sa s ním metodicky náležite pracovať a optimálne ho v edukácii využívať.**
- Zvládnutie elementárnej gramotnosti - osvojenie si čítanej a písanej reči, osvojenie si elementárnych jazykových poznatkov, vedomostí a komunikačných zručností patrí k základom a zákonitým predpokladom úspešnosti detí vo vyučovaní, učení, vo vzdelávaní. Väčšina školopovinných detí elementárnu gramotnosť zvládne, ale okrem nich je tu aj populácia školákov s rozličnými narušeniami či postihnutiami pre ktorých je zvládnutie, osvojenie si schopnosti čítať a písať problémom. Generácie súvzťažných odborníkov vždy hľadali spôsob, metódy a prostriedky riešenia tohto problému. Nestor slovenskej špeciálnej a liečebnej pedagogiky Viliam Gaňo už pred 70 rokmi vyslovil myšlienku - „Zvládnuť základy gramotnosti je pre defektné dieťa z hľadiska jeho úspešnosti v ďalšom vyučovaní - vzdelávaní to podstatné. A práve tu jednoznačne platí, že cieľ svätí

prostriedky - napokon je všetko dobré, akákoľvek účinná metóda či prostriedok, ktoré napokon vedú k osvojeniu si uvedomeného čítania a písania“.

- Program „Dyscom SK“ je určený pre rozličné skupiny rozlične postihnutých detí - žiakov. Navyše sem patria rozlične kombinovane, viacnásobne postihnutí, pretože závažné defekty majú tendenciu združovať sa, kombinovať sa (napr. mentálny postih). Pritom kombinácia, viacnásobnosť postihu nie je len ich jednoduchý súčet, ale ide o novú kvalitu, o kvalitatívne nový syndróm.
- Program je obsahovo a metodicky zameraný na čítanie a písanie a na rozvoj zrakového vnímania. Je to obsahovo rozsiahly program so širokým uplatnením (vek, špecifikum postihnutia...) Zahŕňa „všetko“ podstatné v slovenskom jazyku v rámci ZŠ. Je to program náležite adaptabilný a variabilný pre značné množstvo premenných v syndrónoch a v symptomatologických kategóriách - dá sa nastaviť a kalibrovať tak, aby bol uplatniteľný u rozlične postihnutých detí.
- Čítanie vychádza klasicky z u nás tradičného analyticko - syntetického prístupu. Je v logickej postupnosti zamerané na čítanie písmen, slabík, slov, viet a textov. Program ponúka 9 600 položiek cvičení. Písanie je zamerané na slovné a vetné cvičenia - tých je 6 300. Program rozvoja zrakového vnímania bezprostredne súvisí s osvojovaním si čítania a písania - je zameraný na skladačky a pexeso, na zrakové rozlišovanie a diferencovanie figúry na pozadí.
- Program je zrozumiteľný, relatívne ľahko zvládnuteľný deťmi - žiakmi ale aj súvzťažnými odborníkmi (učitelia, vychovávateľa, poradenský pracovníci) a rodičmi. Orientácia v programe je jednoduchá, prehľadná - ako sme už predznačili ľahko zvládnuteľná. Dodržané sú princípy malých krokov, vlastného tempa a spätnej väzby. Je tu permanentne otvorená možnosť individualizácie programu v závislosti od fyzického a mentálneho veku, od tempa a konštelácie súvzťažných symptómov. Zo špeciálno-pedagogického hľadiska je významné, že program má okrem učebného efektu aj dosah reedukačný, terapeutický a napokon aj diagnostický...
- Záverom možno konštatovať: Ide o kvalitný, premyslený, dobre koncipovaný program, ktorý môže prispieť k osvojeniu si elementárneho čítania a písania i k riešeniu dyslektických a dysgrafických prejavov u bežných i postihnutých detí. „Dyscom SK“ - program jednoznačne môže prispieť ku skvalitneniu výučby slovenského jazyka pre deti so špeciálnymi vzdelávacími potrebami i bez nich - a to bol účel jeho vytvorenia.
- Odporúčam program „Dyscom Sk“ zaradiť do vyučovania slovenského jazyka pre deti - žiakov so špeciálnymi vzdelávacími potrebami.

## Mgr. Brestenská

- I z pohľadu ďalších našich odborníkov ako je napr. **Mgr. Eva Brestenská** je počítačový program DysCom SK veľmi kvalitnou odbornou učebnou pomôckou slúžiacou, ako metodický materiál pre pedagogických pracovníkov, využiteľný v mnohých oblastiach, jak v bežnom, tak v špeciálnom školstve. Mgr. Eva Brestenská, ktorá pracovala v oblasti špeciálnej pedagogiky už od roku 1965 i ako riaditeľka ŠZŠ, dlhé roky pôsobiaca na Štátnom pedagogickom ústave v Bratislave, dnes pôsobiaca vo Vancouveri, pokladá počítačový program DysCom SK za vynikajúci materiál pre individuálne vzdelávanie detí, ktorý umožňuje aj bežný nácvik čítania a nesmierne veľa reedukačných postupov pri práci s deťmi v oblasti porúch učenia, ako sú dyslexia, dysgrafia, dysortografia. Program je obsahovo veľmi rozsiahly a zároveň široko variabilný, a tak použiteľný pre rôzne vekové skupiny - od predškolského veku, 1. stupňa ZŠ a 2. stupňa ZŠ a rôzne mentálne úrovne detí.
- Počítačový program Dyscom Sk je kvalitná učebná pomôcka na výučbu čítania, písania i slovenskej gramatiky, ktorá poskytuje mnoho reedukačných postupov pri práci s deťmi, ktoré majú problémy v učení.
- Za najväčší klad predloženej učebnej pomôcky pokladám jej motivačnú hodnotu pre súčasnú detskú populáciu. Práca na počítači je pre všetky deti /nadané, zdravé, postihnuté, deti MŠ, žiakov ZŠ, ŠZŠ.../ veľkým lákadlom a ešte dlhý čas bude. Deti sú ochotné a schopné dlhodobo a sústredene pracovať na počítači a osvojovať si vedomosti hravým spôsobom. Mnohé deti sú tak zabrané do práce na počítači, že ani nespozorujú učebné úlohy. Pritom veľkým množstvom opakovaní danej úlohy si učivo perfektne osvoja. Písanie rukou v budúcnosti bude stále viac strácať na význame /učenie krasopisu už dnes nemá význam/ a stále viac sa bude preferovať písanie na počítači. Písanie

sa deti naučia pri práci na počítači akosi mimovoľne, len je potrebné požadovať od nich písanie bez pravopisných chýb. Počítačový program je možné použiť ako hru na odľahčenie práce v škole, ale aj ako zmysluplnú prácu v školskej družine, ako skupinovú prácu žiakov v počítačovej triede, ale aj ako individuálne zamestnanie žiaka v malotriednej škole, ako cieľnú nápravnú činnosť učiteľa so žiakom, ale aj ako samostatnú prácu žiaka v škole i doma.

- Za ďalší veľký klad počítačového programu DysCom SK pokladám umožnenie individualizácie pri vzdelávaní. Individualizácia vzdelávania poskytuje možnosti využitia programu pri vzdelávaní zdravých i postihnutých detí, detí MŠ i detí ZŠ, detí slovensky hovoriacich a detí z inojazyčného prostredia, ale najmä pri vyučovaní v malotriednych školách, kde sa učiteľ musí venovať v triede viacerým ročníkom. Individualizácia počítačového programu umožňuje jeho široké využitie v reedukačnej práci mnohých porúch učenia : od pomalšieho tempa pri osvojovaní učiva až po strednú mentálnu retardáciu žiaka, od ľahkej dyslexie, dysgrafie a dysortografie až po autizmus, u žiakov s poruchami v komunikácii (chyba reči a sluchu).
- S počítačovým programom DysCom SK som mala možnosť oboznámiť sa aj v priebehu jeho tvorby i po dokončení. Obdivovala som dokonalosť spracovania obsahu, jeho šírku i jeho veľkú variabilitu. Okrem využitia programu v špeciálnych školách a v poradenských zariadeniach odporúčam jeho využitie aj v bežných základných školách najmä v inojazyčných a malotriednych, ale i v triedach s rómskymi žiakmi. Obsahovú a činnosťnú variabilitu využijú učitelia najmä na individuálnu reedukačnú prácu s postihnutými deťmi v rozličných školských i súkromných zariadeniach. Množstvo obsahu a jeho variácií robí prácu s programom trochu náročnou, preto na samostatnú prácu žiaka odporúčam jeho využitie u zdravých a nadaných detí.
- Spôsoby použitia programu a rozličné možnosti jeho využitia autorka dostatočne vysvetľuje v sprievodnom slove k programu, preto sa k spôsobom a možnostiam použitia nebudem vyjadrovať. Prácu s programom je však potrebné si osvojiť, preto si učiteľ úlohy pre žiaka musí cielene dopredu pripraviť.
- Program DysCom SK odporúčam vydať ako učebnú pomôcku na vyučovanie čítania, písania a porozumenia slovenskej reči ako základného predpokladu učenia a rozvoja osobnosti dieťaťa. Okrem jazykového významu podčiarkujem jeho reedukačné možnosti pri poruchách učenia, pôsobenie na skvalitnenie koncentrácie a pozornosti pri práci a na rozvoj psychomotoriky.

**prof. PhDr. Štefan Pikálek, CSc. Univerzita Komenského v Bratislave, Pedagogická fakulta, Račianska 59, Bratislava.**

- Predkladaný program Dyscom SK, ktorý sa dotýka problematiky edukačných aktivít detí so špeciálnymi výchovno - vzdelávacími potrebami aj bez špeciálnych potrieb, predstavuje významný stimulačný program, ktorý v konečnom dôsledku je užitočný tak pre zdravotne, či inak postihnuté, ako i pre intaktné deti. Zvlášť významný je tento predmetný program pre deti a mládež s mentálnym postihnutím, kde doteraz zaužívané programy sú v súčasnosti do značnej miery už inveterované a zastarané.
- V tejto súvislosti je žiaduce zdôrazniť, že ponúkaný počítačový program zahŕňa v značnom rozsahu aj intervenčné aktivity do problematiky rómskej society, kde ako je známe predstavuje edukačný proces v tejto komunite značné deficity. Je preto veľmi užitočné a potrebné, tak pre deti zdravotne postihnuté ako i pre deti a mládež, ktorých intelekt je v norme, ako aj u rómskej populácie aplikovať u nich súčasné moderné programy v zmysle uvedených intencií, ktoré ponúka **vo svojom programe PaedDr. et Mgr. Sandra Srohlová**.

## Motivácia

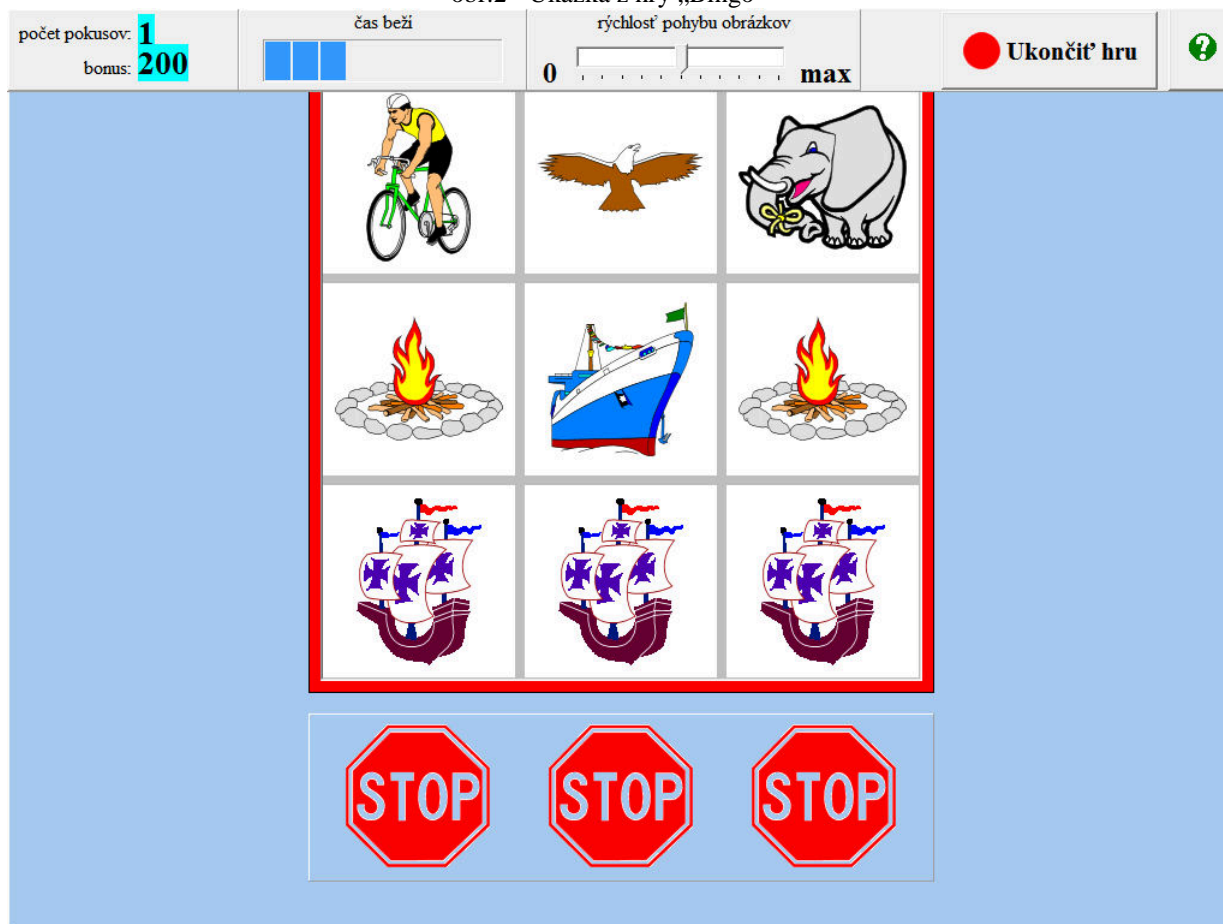
Motivácia - hodnotenie je neoddeliteľnou súčasťou programu. V programe sú zabudované dva typy hodnotenia: subjektívny a objektívny. Základom motivácie je hra typu **BINGO, STRELEC** a **OCHRANCA**.

Jedná sa o aktívny spôsob motivácie. Samotná hra kladie nároky na jemnú motoriku a vizuomotoriku, má i reedukačnú funkciu. Pokiaľ dieťa dočasne (alebo trvale vzhľadom k typu postihnutia) nie je schopné sa hrať samé, môže pre neho zbierať body rodič alebo spolužiaci. Neskôr si dieťa položí ruku na myš, ale hru stále riadime my. Ešte neskôr už preberá aktivitu dieťa a my len sledujeme, aby sa šípka neocitla príliš mimo hracieho poľa. Neskôr je už dieťa úplne samostatné.

Pri čítaní slov, viet a textov sa program dieťaťa opýta, ako seba samé hodnotí (subjektívne hodnotenie). Po stlačení číslice (1, 2, 3, 4, ) sa objaví ponuka hry. V ostatných prípadoch je dieťa hodnotené podľa pomeru počtu správnych a chybných pokusov („objektívne hodnotenie“). Čím je dieťa úspešnejšie, tým má i viac pokusov v hre. V ľavej hornej časti obrazovky si dieťa prečíta, na koľko hier má nárok vzhľadom ku svojmu ohodnoteniu a s akým vkladom (počet hier - bonusov) vstupuje do hry. Vzápätí sa hra rozbehne. Rýchlosť je možno regulovať posunom tlačidla. Podľa úspešnosti dieťa získava počet bodov. Je tiež možnosť schovať si hry až na samotný záver precvičovania - napr. v škole cez prestávku. (Max. počet hier je v tomto prípade 7). Tento spôsob sa nám najviac osvedčil. „Schovať“ hry si môžeme tým, že stlačíme tlačidlo **Koniec hry** alebo **Enter**. Pokiaľ v priebehu vyučovacej hodiny pracuje na programe viac detí, môžu získavať body spoločne. Program nesmie byť v tomto prípade predčasne ukončený a opäť naštartovaný (vynuloval by sa počet hier a bodov) - viď. obr.2.

- BINGO** - V troch stĺpcoch po troch štvorcoch sa menia obrázky. Cieľom je klikaním na žlté štvorčeky pod jednotlivými stĺpcami zastaviť na dolnej rade zhodné obrázky.
- STRELEC** - umožňuje deťom precvičovanie pravo-ľavej orientácie a pohotovosti. K strelcovi sa z rôznych strán približujú planéty a dieťa pomocou šípok na klávesnici alebo myši odráža protipohybom planéty či vesmírne telesá.
- OCHRANCA** - Strážením domácich zvierat pred dravcom sa cvičí postreh a rýchlosť reakcií. Dieťa má rozpoznať či zviera, ktoré sa objaví na obrazovke je pre domáce zvieratá „neškodné“ alebo ide o dravca, ktorý im môže ublížiť. Podľa toho má dieťa pohotovo reagovať kliknutím na „Vitaj“ alebo na „Chod' preč“. Rýchlosť pohybu zvierat na obrazovke sa dá nastaviť podľa potreby pomocou ikony „Rýchlosť pri úteku“.

obr.2 - Ukážka z hry „Bingo“






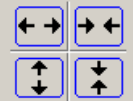



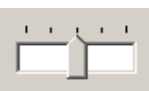










# Obsah

Ovládanie .....	8
Systemové parametre .....	9
<b>1. Orientácia</b> .....	10
<b>1.1.</b> Pravo - ľavá orientácia .....	10
<b>1.2.</b> Určovanie smeru .....	11
<b>1.3.</b> Orientácia v rovine .....	13
<b>1.4.</b> Orientácie v rade, poradie .....	13
<b>1.5.</b> Orientácia v priestore .....	14
<b>1.6.</b> Orientácia v čase .....	15
<b>1.6.1.</b> Časť dňa a ročné obdobia .....	15
<b>1.6.2.</b> Časová postupnosť .....	17
<b>1.6.3.</b> Hodiny .....	17
<b>1.6.4.</b> Týždeň .....	19
<b>1.6.5.</b> Mesiac .....	21
<b>2. Čítanie</b> .....	22
2.1. Čítanie písmen .....	24
2.2. Čítanie slabík .....	26
2.3. Čítanie slov .....	27
2.4. Čítanie viet .....	29
2.5. Čítanie textov .....	31
<b>3. Cvičenia I</b> .....	33
3.1. Dlhé a krátke slabiky .....	34
3.2. Rozdeľovanie slovného spojenia .....	35
3.3. Dopĺňovanie dĺžňov, mäkkčňov, vokáňov a dvoch bodiek .....	36
3.4. Di, ti, ni, li, dy, ty, ny, ly, hy, chy, ky .....	37
3.5. Párové spoluhlásky .....	38
<b>4. Cvičenia II</b> .....	39
4.1. Odpisovanie, diktát .....	40
4.2. Vybrané slová .....	41
4.3. Písanie s-/z- v predponách .....	43
4.4. Písanie samohlásky ä .....	45
4.5. Písanie veľkých písmen .....	46
<b>5. Cvičenia III</b> .....	47
5.1. Podstatné mená .....	47
5.2. Predložkové väzby .....	50
5.3. Tvorenie slov - slovotvorba .....	51
5.4. Synonymá, opozitá .....	54
<b>6. Zrakové vnímanie</b> .....	57
6.1. Zrakové rozlišovanie .....	57
6.2. Figúry, písmená ... na pozadí .....	59
<b>7. Zábavné precvičovanie</b> .....	61
7.1. Maľovanky .....	61
7.2. Skladačky .....	62
7.3. Rexeso .....	64
7.4. Pexeso .....	65
<b>8. Hry</b> .....	66
<b>9. Slovo na záver</b> .....	67

## Ovládanie

	Touto ikonou ukončíte program.
	Touto ikonou sa vrátite o krok späť.
	Touto ikonou sa zobrazuje pomôcka k danému cvičeniu.
	Touto ikonou môžete zapnúť alebo vypnúť zvuk.
	Týmto ikonami môžete pre všetky úlohy v programe zmeniť systémové parametre - teda veľkosť, typ a farbu písmen (viď časť: „Systémové parametre“).
	Týmto ikonami sa upravuje šírka alebo výška zobrazenej plochy.
	Týmto ikonami môžete skryť alebo zobraziť panel voľby a tým zväčšiť alebo zmenšiť pracovnú plochu. V niektorých prípadoch je to vhodné pre odstránenie rušivých efektov, aby prišlo k zlepšeniu koncentrácie pre splnenie úlohy či cvičenia.
	Týmto ikonami sa upravuje počet (hodnota) zadaných parametrov.
	Táto ikona sa nazýva ComboBox. Ak kliknete na šípku, zobrazí sa výberové menu (ponuka). Z tohto menu si môžete vybrať jednu možnosť.
	Touto ikonou môžete meniť rýchlosť pohybu figúrok, veľkosť figúrok alebo obrázkov danej úlohy.
	Kliknutím na túto ikonu prejdete na ďalšiu úlohu.
	Všade, kde je zobrazený tento obrázok si môžeme nechať prečítať nahlas slová, názvy objektov, pojmy... tak, že sa nastavíme kurzorom na dané slovo, objekt či pojem a potom klikneme naň pravým tlačidlom myši.
	<b>Opäť zobraziť.</b>
	<b>Počúvanie</b> (ľudský hlas) - kliknutím na túto ikonu si dieťa môže vypočuť zobrazené písmeno, slabiku, slovo, vetu či zadanie úlohy. Spreádzanie originálne hovoreným slovom.
	Toto políčko umožňuje výber viac možností z danej ponuky.
	Toto políčko umožňuje výber iba jednej možnosti z danej ponuky.

- „Počet úloh“ - tento znak znamená počet úloh v danom konkrétnom cvičení, ktoré musí dieťať a splniť. Až po tomto zvolenom počte úloh bude nasledovať motivačná hra. Počet úloh si nastavujeme tak, že klikáme na dané šípky smerom hore (zvyšujeme počet) alebo smerom dole (znižujeme počet).



- „**Urobené**“ - nám udáva aktuálny prehľad o tom, koľko úloh (z celkového počtu, ktorý sme si nastavili v ikone „Počet úloh“) z daného cvičenia dieťa doposiaľ vyriešilo.
- Slovom „**figúrka**“ - sa rozumie, že ide o obrázky predmetov, zvierat, osôb (napr. lopta, jeleň, bodka ...)
- Slovo „**Kliknúť**“ - znamená stlačenie ľavého tlačidla myši (okrem prípadov keď je vyslovene napísané kliknutie pravého tlačidla myši).
- **Postup pre umiestnenie figúrky na určené miesto - premiestňovanie pomocou myši:**
  - a. nastav sa kurzorom na figúrku
  - b. stlač ľavé tlačidlo myši a drž ho stlačené (nepusti ho)
  - c. potiahni figúrku na zvolené miesto
  - d. pusť ľavé tlačidlo
- Slovom „**Obťažnosť**“ - sa rozumie zložitosť. Ide o možnosť nastavenia si náročnosti danej úlohy a prispôbiť ju tak individuálne jednotlivému dieťaťu.



## Systémové parametre

Významným prvkom programu je možnosť voľby farebného pozadia, farby písmen pre normálny, ale i zvýraznený text, rôzne veľkosti písma a typu písma. Môžeme si zvoliť jednoduchšie pätkové písmo (lepšie sa zafixuje v pamäti) Times New Roman, ale i zložitejšie písmeno bez pätičiek Arial, príp. Courier New, Comic Sans MS, Verdana, vrátane veľkosti písma. Rôznymi typmi písma môžeme intenzívnejšie stimulovať pravú hemisféru pre pamäťovú automatizáciu tvarov písmen.

### 1. Typ písma:

- Times New Roman : písmená sú s pätkami
- Arial, Comic Sans MS, Verdana : písmená sú bez pätičiek
- Courier New: písmená majú rovnakú šírku

### 2. Rez písma: písmená môžu byť normálne, tučné alebo kurzíva ( i kombinácie).

### 3. Veľkosť písma: maximálnu veľkosť písmen, ktorými budú úlohy zobrazené (Veľkosť písmen v cvičení pri určitých konkrétnych podmienkach môže byť menšia.)

### 4. Ozvučenie a sprevádzanie hovoreným slovom: ozvučenie môže byť vypnuté alebo zapnuté.

### 5. Typ šablóny : sú 4 typy šablón pre uľahčenie čítania.

### 6. Voľba farieb - tu si môžeme zvoliť farby pre:

- normálny text : kliknutím na túto ikonu a následne na farbu v stĺpci na pravej strane obrazovky zvolíme farbu písmen, ktorá bude použitá vo všetkých úlohách.
- zvýraznený text : tu zvolená farba bude použitá v časti „Čítanie“ pri voľbe „Zvýrazniť čítané písmeno, slabiku alebo slovo“.
- pozadie: tu zvolená farba pozadia bude použitá vo všetkých úlohách.
- okraj : pri PC s veľkým rozlíšením obrazovky je niekedy vhodné zmenšiť zobrazenú plochu a okraj zaplniť farbou, prispeje to k lepšiemu sústredeniu i orientácii dieťaťa.
- šablónu : farba šablóny pre časť : „Čítanie“.

### 7. Východiskové nastavenie : kliknutím na túto ikonu dostanete hodnoty, ktoré sú načítané pri štarte programu. Sú to hodnoty nastavené a uložené „Užívateľom, ktorý má právo písať do adresára, kde je program inštalovaný“.

### 8. OK - potvrdenie, že chceme uskutočniť nastavené zmeny. Uskutočnená voľba platí iba pre toto spustenie programu. Po ukončení programu a po jeho opätovnom spustení budú v programe nastavené pôvodné hodnoty.



### Kliknutím na túto ikonu sú navyše ešte tieto voľby:

#### 1. Ďalšie nastavenie : tu môžeme voliť počet úloh a rýchlosť pre jednotlivé cvičenia.

#### 2. Farby ponúk : môžeme zmeniť farbu písmen i pozadia ponúk zvolených i nezvolených.

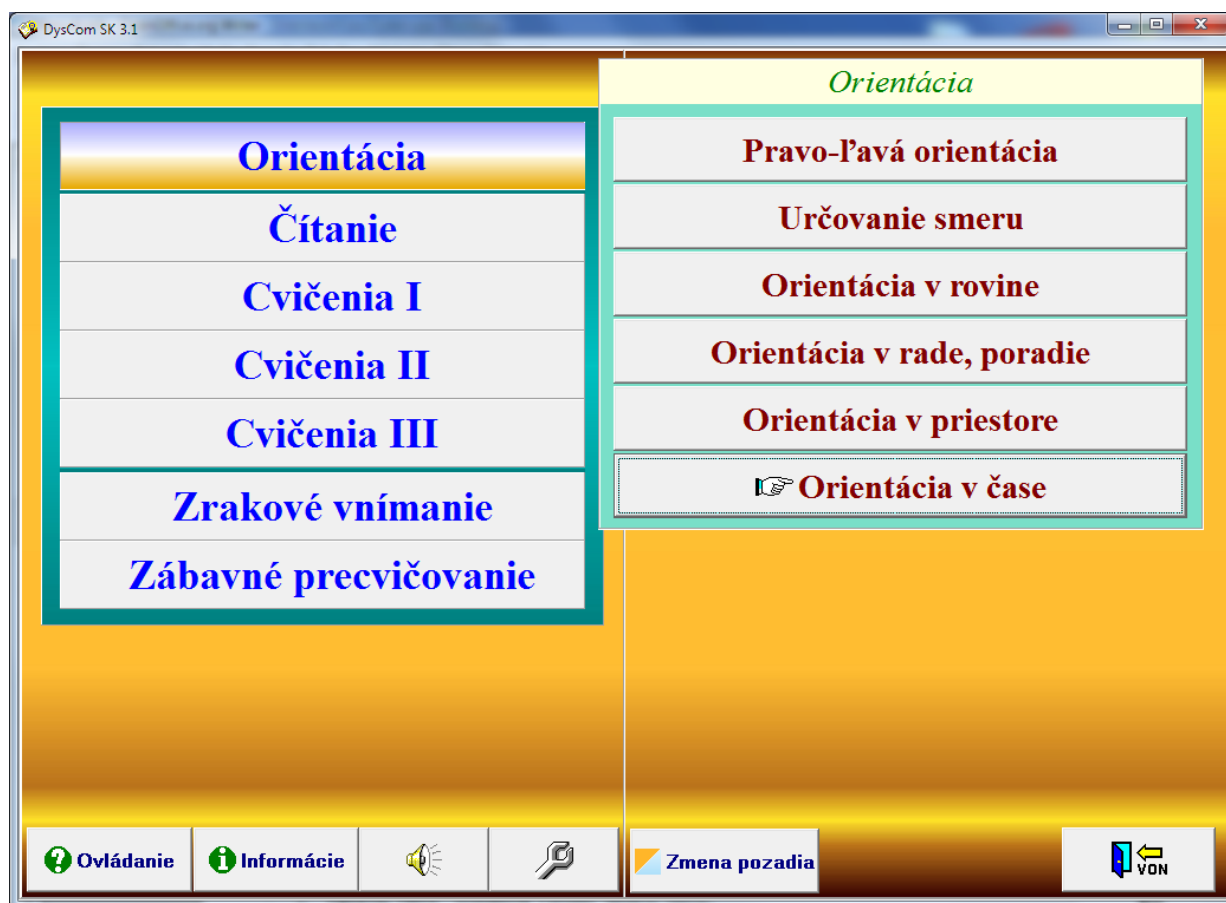
#### 3. Nastavené hodnoty : kliknutím na túto ikonu dostanete hodnoty, ktoré nastavil výrobca.

#### 4. Uložiť : podobne ako u voľby „OK“ , ale s tým rozdielom, že uskutočnené zmeny zostanú v programe natrvalo (až do ďalšieho príkazu „Uložiť“). Túto voľbu môže uskutočniť iba užívateľ, ktorý má právo písať do adresára, kde je program inštalovaný.

**Upozornenie:** U osôb s epileptickými prejavmi pre istotu nepoužívajte automatické ovládanie pohybu (objektov, písmen, slabík, slov) v úlohe „Figúrky na pozadí“.

# 1. ORIENTÁCIA

Táto časť je členená do šiestich oddielov: pravo - ľavá orientácia, určovanie smeru, orientácia v rovine, orientácia v rade-poradie, orientácia v priestore, orientácia v čase.



Obr.3 - ukážka z hlavnej ponuky z časti "Orientácia"

## 1.1 PRAVO-ĽAVÁ ORIENTÁCIA

Táto časť obsahuje cvičenia zamerané na pravo- ľavú orientáciu, kde dieťa precvičuje a postupne sa zoznamuje s pojmami ako sú : hore, dole, vpravo, vľavo, uprostred...atď.

### Typ cvičenia:

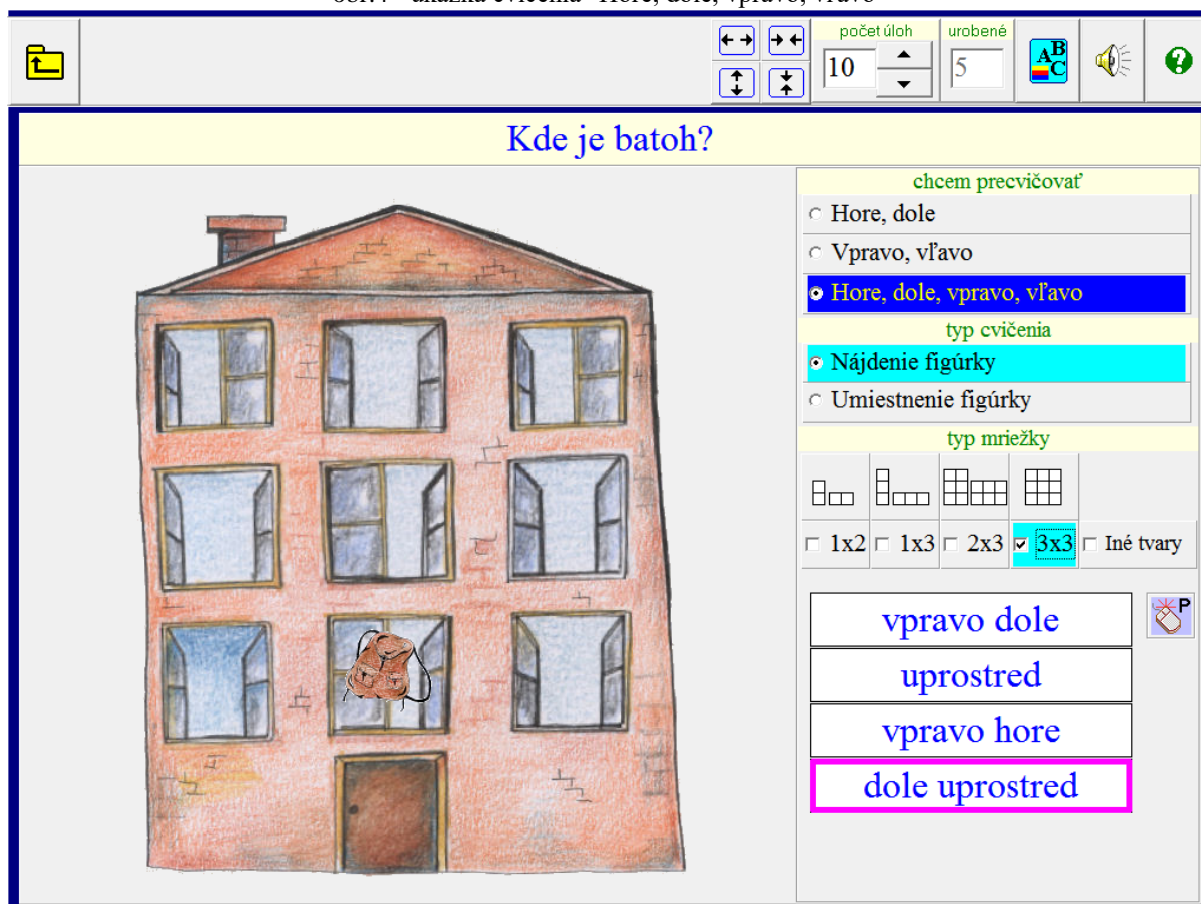
1. **Hore, dole** : zoznámenie sa s pojmami hore, dole v konkrétnych cvičeniach.
2. **Vpravo, vľavo** : zoznámenie sa s pojmami vpravo, vľavo.
3. **Hore, dole, vpravo, vľavo** (viď. obr.4) - zoznámenie sa s pojmami a predstavou čo je hore, dole, vľavo, vpravo, vľavo hore, hore uprostred, vpravo hore, vľavo uprostred, uprostred, vpravo uprostred, vľavo dole, dole uprostred, vpravo dole.

### Spôsob prevedenia úloh - typ cvičenia 1, 2, 3:

- **Nájdenie figúrky** - Dieťa hľadá, kde je na obrázku umiestnená daná figúrka. Na otázku „Kde je figúrka ?“ si má vybrať správnu odpoveď z ponuky, ktoré sú zobrazené v stĺpci vpravo alebo v lište v dolnej časti obrazovky a následne kliknúť na správnu odpoveď myšou. V prípade potreby si dieťa môže nechať prečítať ponúknuté možnosti kliknutím pravého tlačidla myši na dané možnosti.
- **Umiestnenie figúrky** - Dieťa má za úlohu podľa zadania umiestniť danú figúrku či predmet na správne miesto.

Pri oboch spôsobov môžeme zvoliť i obťažnosť (zložitosť). Zvolenie obťažnosti môžeme meniť kliknutím na typ mriežky.

obr.4 - ukážka cvičenia "Hore, dole, vpravo, vľavo"



## 1.2 URČOVANIE SMERU

Táto časť obsahuje cvičenia zamerané na pravo-ľavú orientáciu, kde dieťa precvičuje a postupne sa zoznamuje s pojmami: hore, dole, doprava, doľava.

### Typ cvičenia:

- Pohyb doprava, doľava** (viď obr.5) - *precvičovanie a zoznámenie sa s pojmami doprava, doľava.* Dieťa odpovedá na otázky typu ako napr. „*Ktorým smerom letí vzducholod'?*“

#### Spôsob uskutočnenia úloh

- **Jedna figúrka** - na obrázku je iba jedna figúrka (jednoduchší Typ cvičenia).
- **Viac figúrok** - na obrázku je viac figúrok (zložitejší Typ cvičenia).

Na otázku „*Ktorým smerom sa pohybuje (jú) figúrka (y)?*“ má dieťa rozpoznať smer pohybu figúrok a následne kliknúť na ikonu so správnou odpoveďou „*Doprava*“ alebo „*Doľava*“.

- Jeden obrázok** - (viď. obr.6) Dieťa má za úlohu vybrať správnu odpoveď na otázku zo stĺpca v pravej časti obrazovky a následne na správnu odpoveď kliknúť myšou.
- Pohybujúce sa obrázky** - Všetky obrázky sa pohybujú rovnakým smerom. Na otázku „*Ktorým smerom sa pohybujú?*“ má dieťa za úlohu vybrať správnu odpoveď a kliknúť na ňu myšou.
- Viac obrázkov** - Dieťa má za úlohu označiť všetky obrázky, ktoré smerujú požadovaným smerom.

**Obťažnosť** (pre cvičenia 2, 3, 4)- zložitosť cvičení si tu nastavujeme týmto spôsobom:

- 4 základné smery (jednoduchší Typ cvičenia) - hore, dole, doprava, doľava
- 8 smerov (voľbou 8 smerov náročnosť na dieťa zvyšujeme) - hore, dole, doprava, doľava, doprava hore, doprava dole, doľava hore, doprava dole.

obr.5 - ukážka cvičenia "Pohyb doprava, doľava"

určovanie smeru

Pohyb doprava, doľava

Jeden obrázok

Pohybujúce sa obrázky

Viac obrázkov

ďalšia voľba

Jedna figúrka

Viac figúrok

### Ktorým smerom letí vzducholoď?



0 P doľava rýchlosť pohybu doprava P max

obr.6 - ukážka cvičenia "Jeden obrázok"

určovanie smeru

Pohyb doprava, doľava

Jeden obrázok

Pohybujúce sa obrázky


Viac obrázkov

obťažnosť

Obťažnosť 1 (4 smery)

Obťažnosť 2 (8 smerov)

### Kam sa prehrabuje krtko?



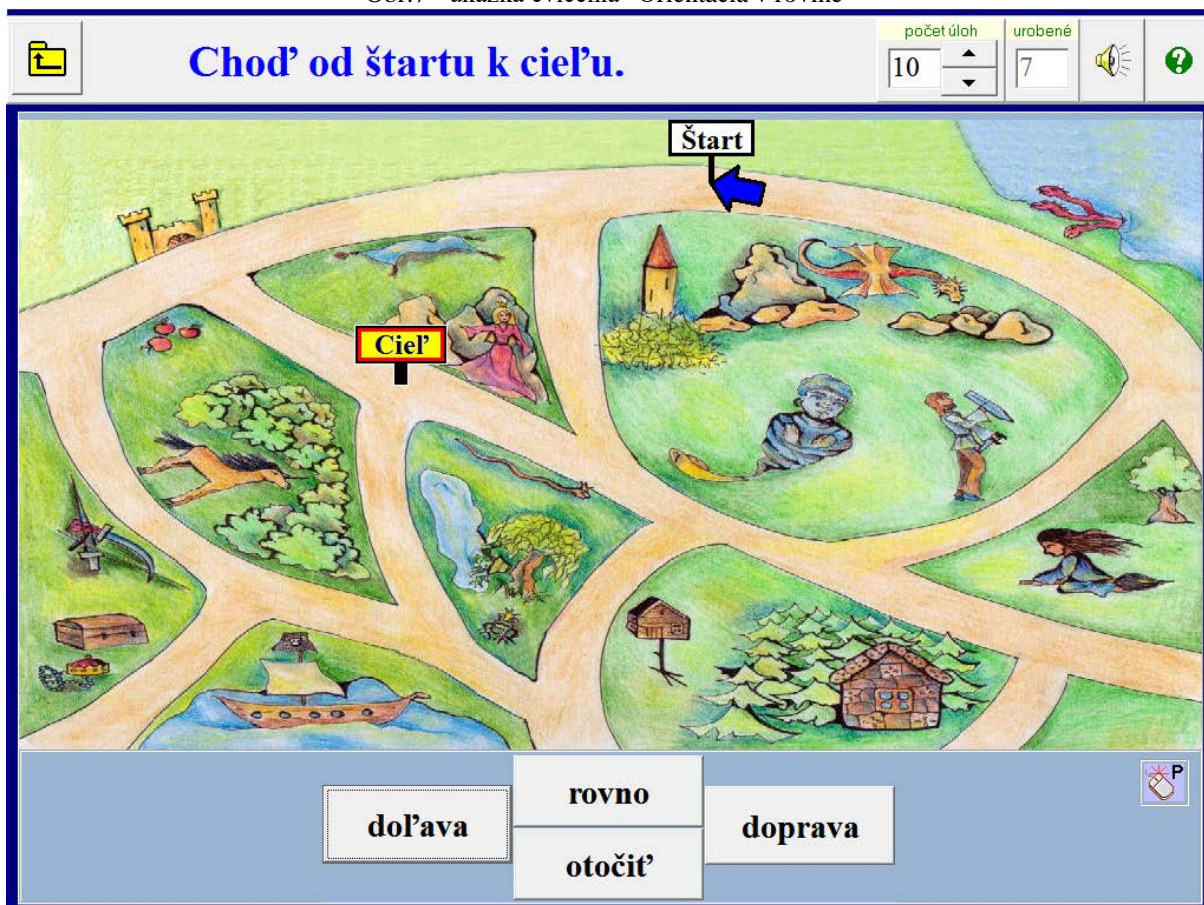
hore  
dole  
doprava  
doľava  
doprava hore  
doprava dole  
doľava hore  
doľava dole



## 1.3 ORIENTÁCIA V ROVINE

Dieťa má za úlohu ísť od štartu k cieľu. Táto úloha je zameraná na pravo-ľavú orientáciu. Dieťa si musí predstaviť, že stojí v pozícii modrej šípky (Štart) a podľa toho klikáť v dolnej časti obrazovky na ikonu „Vpravo“ alebo „Vľavo“, „Otočiť“, „Rovno“. V prípade potreby si dieťa môže nechať prečítať ponúkané ikony tak, že na ne klikne myšou.

Obr.7 - ukážka cvičenia "Orientácia v rovine"



## 1.4 ORIENTÁCIA V RADE, PORADIE

V tejto časti dieťa precvičuje a zoznamuje sa s pojmami : pred, za, prvý, posledný, hneď pred, hneď za, všetko čo je pred a všetko čo je za.

### Typ cvičenia:

1. **Kde je figúrka ?** (viď. obr.8) - Dieťa hľadá, kde je figúrka umiestnená. Na otázku „Kde je figúrka ?“ si má dieťa vybrať správnu odpoveď zo zobrazených ponúk a následne na správnu odpoveď kliknúť myšou. V prípade potreby si dieťa môže nechať prečítať ponúkané možnosti tak, že klikne na ne pravým tlačidlom myši.
2. **Umiestnenie figúrky** - Dieťa má za úlohu podľa príkazu umiestniť figúrku na správne miesto. Napr. „Daj orla pred líšku“.
3. **Nájdenie figúrky** - Dieťa vyberie správny obrázok a označí ho (kliknutím).

V každom type cvičenia je ešte možnosť si vybrať, ktoré pojmy ( pred, za, prvý, posledný, hneď pred, hneď za ) budete chcieť práve s dieťaťom precvičovať.

Pri type cvičenia „Nájdenie figúrky“ môžeme ešte precvičovať pojmy ako sú : všetko pred, všetko za.

### Obťažnosť - tú si môžeme nastaviť zvolením z niektorých týchto možností:

- počet figúrok v rade môže byť od 3 do 10 alebo náhodný (čím viac figúrok si zvolíme zobrazíť, tým volíme zložitejšie cvičenie).
- štandardný smer rady - rada je vždy nasmerovaná zľava doprava.
- náhodný smer rady - nasmerovanie rady sa mení zakaždým náhodne. Toto cvičenie je určené pre väčšie deti až po zvládnutí cvičenia s voľbou „Štandardný smer rady“.

**Zobrazíť poradie** - zobrazuje sa poradie každej jednotlivkej figúrky v rade od prvej až po poslednú.

obr.8 - ukážka cvičenia "Kde je figúrka?"

The screenshot shows a software interface for a spatial orientation exercise. At the top, the title is "Kde je vrtuľník?". The interface is divided into a sidebar on the left and a main workspace. The sidebar contains several sections: "druh cvičenia" (exercise type) with options "Kde je figúrka?" (selected), "Umiestnenie figúrky" (figure placement), and "Nájdienie figúrky" (figure finding); "smerovanie radu" (direction) with options "Zľava doprava" (left to right, selected), "Náhodný" (random), and "Zobrazíť poradie" (show order, checked); "počet obrázkov" (number of images) set to 3; and "chcem určiť" (I want to determine) with options "Pred, za" (front, back, selected), "Prvý, posledný" (first, last), and "Hneď pred, hneď za" (immediately in front, immediately behind). The main workspace contains a diagram with a pink box labeled "pred traktorom" and a white box labeled "za traktorom". Below the diagram are three numbered images: 1. Helicopter, 2. Tractor (highlighted with a green border), and 3. Fire truck.

## 1.5 ORIENTÁCIA V PRIESTORE

Táto časť obsahuje cvičenia zamerané na priestorovú orientáciu. Dieťa tu precvičuje a postupne sa zoznamuje s pojmami : nad, vedľa, na, medzi, pod atď... Precvičuje sa porozumenie čítanému, priestorové vzťahy, pravo-ľavá orientácia a zrakové vnímanie. Základom je pozadie s obrázkom (námety napr. mesto, dediny, dopravné prostriedky, svet rozprávok, ZOO...)

### Typ cvičenia:

- Nájdienie figúrky** (vid'. obr.9) - Dieťa má nájsť, kde presne sa na obrázku nachádza daná figúrka (predmet). Z množstva ponúk odpovedí si dieťa vyberie tú správnu tak, že na ňu klikne myšou. Zložitosť si môžeme nastaviť voľbou počtu ponúk.
- Umiestnenie figúrky** - Dieťa podľa pokynov umiestňuje figúrku (zvieratko, rozprávkovú postavu...) z pravej časti obrazovky na požadované miesto na obrázku. Myšou sa nastaví na obrázok a premiestni ho tak na požadované miesto.



📁

- Nájdienie figúrky
- Umiestnenie figúrky

← →

↶ ↷

↵ ↴

↶ ↷

↵ ↴


počet úloh  
10

urobené  
1

🔊

❓

Kde je chlapec?



počet pontík

5

P

pred hradbami
nad hradom
pri domčeku
na nádvorí
pri perníkovej chalúpke

## 1.6 ORIENTÁCIA V ČASE

Orientácia v čase robí deťom so špecifickými poruchami učenia výrazné ťažkosti. Cvičenia v tejto časti sú tiež veľmi dôležité pri reedukácii porúch učenia.

### 1.6.1. Časť dňa a ročné obdobia

Dieťa precvičuje a zoznamuje sa s pojmami:

- ráno, večer (v cvičení : Časť dňa)
- jar, leto, jeseň, zima (v cvičení : Ročné obdobia)

#### Typ cvičenia:

1. **Určenie časti dňa** - Kedy to je ? (viď. obr.10)
  - V zobrazenom obrázku má dieťa určiť o akú časť dňa (alebo ročné obdobie) ide a priradiť správny pojem.
  - Pojmy si dieťa môže nechať prečítať tak, že na ne klikne pravým tlačidlom myši.
  - K niektorým obrazom je zobrazená pomôcka a dieťa si ich môže nechať prečítať tak, že klikne pravým tlačidlom myši na daný obrázok.
2. **Výber obrázkov** (viď. obr.11)
  - Dieťa má umiestniť všetky obrázky, ktoré zodpovedajú pojmu (zadanému na pravej strane knihy), z hornej časti obrazovky na ľavú stranu knihy.
  - Pojmy si dieťa môže nechať prečítať tak, že na ne klikne pravým tlačidlom myši.
  - K niektorým obrazom je zobrazená pomôcka a dieťa si ju môže nechať prečítať kliknutím pravého tlačidla myši na daný obrázok.

obr.10 - ukážka cvičenia "Určenie časti dňa" pre cvičenie "Časť dňa"

Časť dňa

Určenie časti dňa

Výber obrázkov

veľkosť


počet úloh 10

urobené 0

Uľahčenie

Svitá.

Kedy to je?



ráno

večer

obr.11- ukážka cvičenia „Výber obrázkov“ pre cvičenie „Ročné obdobia“

Ročné obdobie

Určenie r. obdobia

Ďalší

veľkosť

počet úloh 10

urobené 0

lyže



**zima**

Daj zodpovedajúce obrázky na ľavú stranu knihy.

## 1.6.2. Časová postupnosť

Dieťa má za úlohu zoradiť obrázky podľa časovej postupnosti. Ide o schopnosť usporiadať javy v poradí, pričom aktivizujeme seriačné myslenie dieťaťa. Je tu možnosť nastaviť si 2 typy obtiažnosti (zložitosti).

obr.12 - ukážka cvičenia „Časová postupnosť“

Časová postupnosť

Obťažnosť 1

Obťažnosť 2

Ďalší

počet úloh 10

urobené 0

Ako nasledujú obrázky za sebou?

Illustration 1: A child rolling a snowball.

Illustration 2: A snowman.

Illustration 3: A child stacking snowballs.

## 1.6.3. Hodiny

Táto úloha umožňuje deťom pracovať s digitálnym a analógovým časom. Je tu možnosť zväčšovať hodiny a vybrať si typ ciferníka (klikaním na ikonu „Typ ciferníka“).

### Typ cvičenia:

1. **Ukážka** - Zobrazuje sa vzťah medzi analógovým a digitálnym časom
2. **Nastavenie času** (viď. obr.13) - Dieťa má podľa príkazu nastaviť hodiny klikaním na ikonu „**Hodiny +** alebo -“, a na ikonu „**Minúty +** alebo -“, na udaný čas (vyjadrený slovne alebo číselne).
3. **Určovanie času** (viď. obr.14) - Dieťa má odpovedať na otázku „*Kolko je hodín?*“. Správnu odpoveď (vyjadrenú slovne alebo číselne) v ponuke (v pravej časti obrazovky) označí kliknutím. Zložitost' si volíme možnosťou zvolenia si počtu ponúkaných možností (počet ponúk) a nechať si ich aj prečítať. obr.1: ukážka cvičenia "Určovanie času"

obr.13 - ukážka cvičenia „Nastavenie času“

**Hodiny**

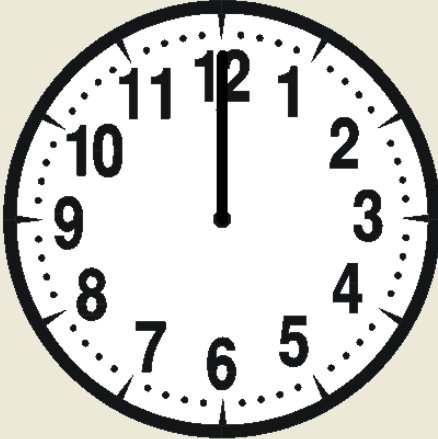
velkosť hodín: 10    počet úloh: 0    urobené: 0

druh cvičenia:  Ukážka,  **Nastavenie času**,  Určovanie času

čas je vyjadrený:  **Slovom**,  Číslom

typ ciferníka

**Nastav hodiny na čas: desať hodín**



postupovať po:  Jednej minúte,  Piatich minútach,  **Štvrt hodinách**

hodiny	minúty
+	+
-	-

Kliknutím na „+“ alebo „-“ nastav správny čas.

😊 Ďalší

obr.14 - ukážka cvičenia "Určovanie času"

**Hodiny**

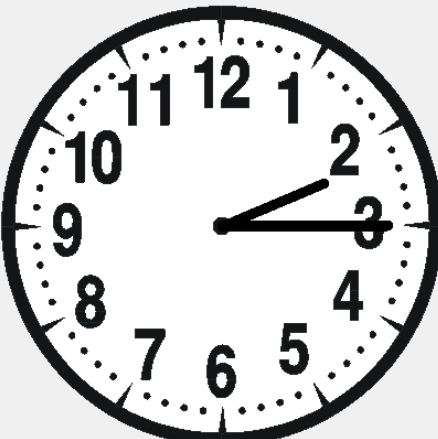
velkosť hodín: 10    počet úloh: 0    urobené: 0

druh cvičenia:  Ukážka,  Nastavenie času,  **Určovanie času**

čas je vyjadrený:  Slovom,  **Číslom**

typ ciferníka

**Koľko je hodín?**



počet ponúk: 5

14:45
14:15
16:15
11:30
12:00

## 1.6.4. Týždeň

Precvičujeme všetky dni v týždni a pojmy ako sú : dnes, zajtra, pozajtra, včera, predvčeraom.

### Typ cvičenia:

1. **Poradie dní v týždni** - (viď. obr.15) Úlohou dieťaťa je zoradiť do stĺpca dni tak, ako idú za sebou. Cvičenia sa neustále obmieňajú.
2. **Určovanie dní** - Dieťa odpovedá na otázky typu „Včera bol štvrtok, ktorý deň je dnes ?“ Správnu odpoveď vyberá z ponuky zobrazených možností ako sú (pondelok, utorok, streda, štvrtok, piatok, sobota, nedeľa).
  - Obťažnosť 1 - precvičujú sa jednoduchšie pojmy: včera, dnes, zajtra.
  - Obťažnosť 2 - precvičujú sa zložitejšie pojmy: včera, dnes, zajtra, pozajtra, predvčeraom.
3. **Správne dvojice** - Dieťa si prečíta alebo vypočuje oznámeniu typu „Včera bol pondelok“ a z ponúkaných možností má kliknutím označiť a vytvoriť tak správne dvojice ako (v tomto prípade) : dnes - utorok, zajtra - streda
  - Obťažnosť 1 - precvičujú sa pojmy: včera, dnes, zajtra
  - Obťažnosť 2 - precvičujú sa zložitejšie pojmy: včera, dnes, zajtra, pozajtra, predvčeraom.
4. **Dvojice podľa poradia** - (viď. obr.16) - Klikaním má dieťa priradiť ku dňom ich poradie v týždni napr. 5. - piatok (je to piaty deň v týždni). Obťažnosť, teda zložitost' si nastavujeme voľbou počtu zobrazených dvojíc.
5. **Orientácia v týždni** - Dieťa sa zoznamuje s pojmami ako sú: hneď pred, hneď za, nasledujúci, predchádzajúci. Z dní zobrazených na obrazovke vyberie kliknutím správne odpovedí.

V ľavej časti obrazovky je možnosť si nechať pri všetkých úlohách zobrazit' pomôcku t.j. správne poradie ako nasledujú dni v týždni.

obr.15 - „Poradie dní v týždni“

The screenshot shows a software window titled "Týždeň". At the top right, there are controls for "počet úloh" (10) and "urobené" (0), along with icons for help and sound. On the left, a sidebar lists exercise types: "Poradie dní v týždni" (selected), "Určovanie dní", "Správne dvojice", "Dvojice podľa poradia", "Orientácia v týždni", "Okamžité hlásenie chýb" (checked), and "Zobrazit' pomôcku" (unchecked). The main area is titled "Zorad' dni do stĺpca podľa poradia." and contains a vertical column of seven empty boxes. Below the boxes are buttons for the days of the week: "nedeľa", "piatok", "sobota", "pondelok", "streda", "utorok", and "štvrtok". At the bottom center, there is a "Ďalší" button with a smiley face icon.

obr.16 - ukážka cvičenia "Dvojice podľa poradia"

Týždeň

počet úloh: 10    urobené: 0

druh cvičenia

- Poradie dní v týždni
- Určovanie dní
- Správne dvojice
- Dvojice podľa poradia
- Orientácia v týždni

počet dvojíc: 7    rýchlosť posunu: [ ]

Zobrazíť pomôcku

ponedelok  
utorok  
streda  
štvrtok  
piatok  
sobota  
nedeľa

Priraď ku dňom ich poradie.

5.	sobota
6.	pondelok
1.	streda
2.	štvrtok
7.	utorok
3.	nedeľa
4.	piatok



## 1.6.5. Mesiac

### Typ cvičenia:

- 1. Poradie mesiacov v roku** - Úlohou dieťaťa je zoradiť do stĺpca mesiace tak, ako nasledujú za sebou.
- 2. Určovanie mesiacov** - Dieťa podľa pokynov vyberá správnu odpoveď. Zobrazujú sa otázky typu napr.: *Minulý mesiac bol august. Označ budúci mesiac.*
  - Obťažnosť 1 - Precvičujú sa pojmy - tento, budúci, minulý.
  - Obťažnosť 2 - Precvičujeme zložitejšie pojmy - tento, budúci, minulý, predminulý.
- 3. Správne dvojice** - Dieťa si prečíta alebo vypočuje oznámenie typu : „*Budúci mesiac bude marec*“. Z ponúkaných možností má klikaním označiť správne dvojice : *tento mesiac je február, minulý mesiac - január.*
  - Obťažnosť 1 - Precvičujeme pojmy - tento, budúci, minulý.
  - Obťažnosť 2 - Precvičujeme zložitejšie pojmy - tento, budúci, minulý, predminulý.
- 4. Dvojice podľa poradia** - Klikaním má dieťa priradovať k mesiacom ich pradie v roku napr. **5. - máj.** Obťažnosť (zložitosť) si tu volíme možnosťou počtu zobrazených dvojíc.
- 5. Orientácia v roku** - (viď. obr.17) - Dieťa sa zoznamuje s pojmi čo je : *hneď pred, hneď za, predchádzajúci, nasledujúci.* Vyberá si z mesiacov zobrazených na obrazovke a klikaním označuje správne odpovedí.

V ľavej časti obrazovky je možnosť si nechať pri všetkých úlohách zobrazit' pomôcku t.j. správne poradie mesiacov v roku.

obr.17 - ukážka cvičenia "Orientácia v roku"

The screenshot shows a software interface for the 'Mesiac' exercise. The top bar includes a folder icon, the title 'Mesiac', and a dropdown menu. To the right, there are indicators for 'počet úloh' (10) and 'urobené' (0), along with icons for help, sound, and a question mark. The main area is titled 'Tento mesiac je február. Označ nasledujúce mesiace.' and contains a collection of month names in boxes: november, máj, október, september, marec, jún, august, január, apríl, december, and júl. The sidebar on the left lists exercise types: 'Poradie mesiacov v roku', 'Určovanie mesiacov', 'Správne dvojice', 'Dvojice podľa poradia', and 'Orientácia v roku' (which is selected). Below this, there is a 'počet mesiacov' field set to 11 and a checkbox 'Zobrazit' pomôcku' which is checked. A list of months is shown at the bottom of the sidebar: január, február, marec, apríl, máj, jún, júl, august, september, október, november, december.

## 2. ČÍTANIE

Táto časť sa člení na 5 ďalších hlavných oddielov (viď. obr.1). Každý oddiel sa člení na množstvo ďalších.

1. **Písmená**
2. **Slabiky**
3. **Slová**
4. **Vety**
5. **Texty**

Metodika čítania síce vychádza zatiaľ u nás z bežne používanej analyticko-syntetickej metódy, ale snažila som sa o citlivé prepojenie nácviku techniky a schopnosti porozumenia čítanému. Verím, že i zástanca ďalších metód nájde plnohodnotné využitie tohto programu. Časť „ČÍTANIE“ je členená do piatich na seba nadväzujúcich oddielov : **čítanie písmen - čítanie slabík - čítanie slov - čítanie viet - čítanie textov**. Každý oddiel je ďalej rozčlenený z hľadiska techniky, porozumenia čítanému a záujmov čitateľa. Slovná zásoba nesmie dieťa podceňovať ani preceňovať, inak stráca dieťa záujem.

### Základné voľby pre celú časť „Čítanie“

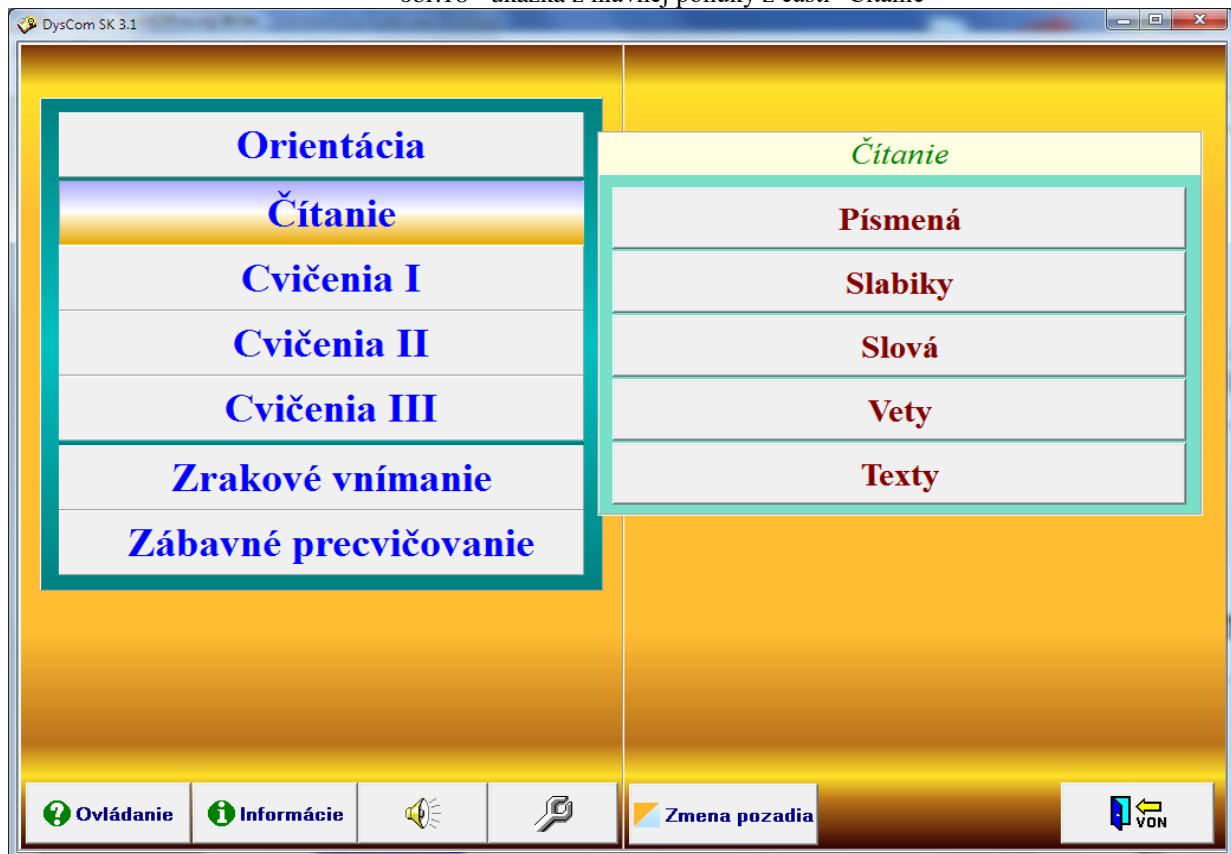
- A. **Typ cvičenia** - vyberieme si čo chceme precvičovať...
- B. **Výber písmen** - volíme písmená, ktoré chceme práve precvičovať s dieťaťom (platí pre čítanie písmen, slabík, slov) alebo môžeme precvičovať bez obmedzenia.
- C. **Spôsob zobrazenia - možnosti zvolenia voľby** čítaných písmen, slabík, slov a viet
  - **v riadkoch** - táto voľba znamená, že písmená, slabiky, slová alebo vety sa budú zobrazovať za sebou v riadkoch
  - **v stĺpci** - znamená, že písmená, slabiky, slová alebo vety sa budú zobrazovať za sebou v stĺpcoch
  - **náhodne na ploche** - znamená, že písmená, slabiky, slová alebo vety sa budú zobrazovať náhodne na ktoromkoľvek mieste na ploche obrazovky a zároveň ešte s ďalšou možnosťou voľby rovnakej alebo rôznej počítacom vygenerovanej veľkosti písmen.
  - **zvýrazniť čítané** - znamená, že (písmeno, slabiku, slovo) - práve aktuálne čítané (písmeno, slabika, slovo) bude mať zvýraznenú farbu
  - **používať šablónu** - znamená, že čítané (písmeno, slabika, slovo) bude umiestnené v šablóne (možnosť výberu typu šablóny)
  - **čítať po slabikách** - znamená, že pri čítaní slov, viet, textov si môžeme pri voľbe „zvýrazniť čítané slovo“ čítať každé jednotlivé slovo postupne po jednotlivých slabikách
  - **čítať po slovách** - znamená, že pri čítaní viet a textov si môžeme pri voľbe „zvýrazniť čítané slovo“ čítať každú vetu alebo text po jednotlivých slovách
- C. **Typ písmen** (platí pre čítanie slabík, slov a viet)
  - **štandardné** - veľké písmená sú, ako sa bežne píše iba na začiatku viet, pri vlastných menách a pod.
  - **všetky písmená veľké** - slabiky, slová a vety budú písané iba veľkými tlačnými písmenami
  - **malé, veľké náhodne** - (viď. obr.19) - v slabikách, slovách a vetách sa budú náhodne objavovať veľké a malé písmená
  - **vlastné tempo** - po každom prečítaní jednotlivého písmena, slabiky, slova dieťa klikne na ikonu „Ďalší“ pre pokračovanie
  - **závod s časom** - znamená, že rýchlosť čítania je možné meniť posunom doprava alebo doľava.
  - **skryť voľby** - umožňuje skryť v priebehu čítania panel s voľbami (celá obrazovka zostane iba pre čítanie)

Tlačidlá so **šípkami** umožňujú obrazovku zužovať alebo rozširovať v naznačených smeroch.

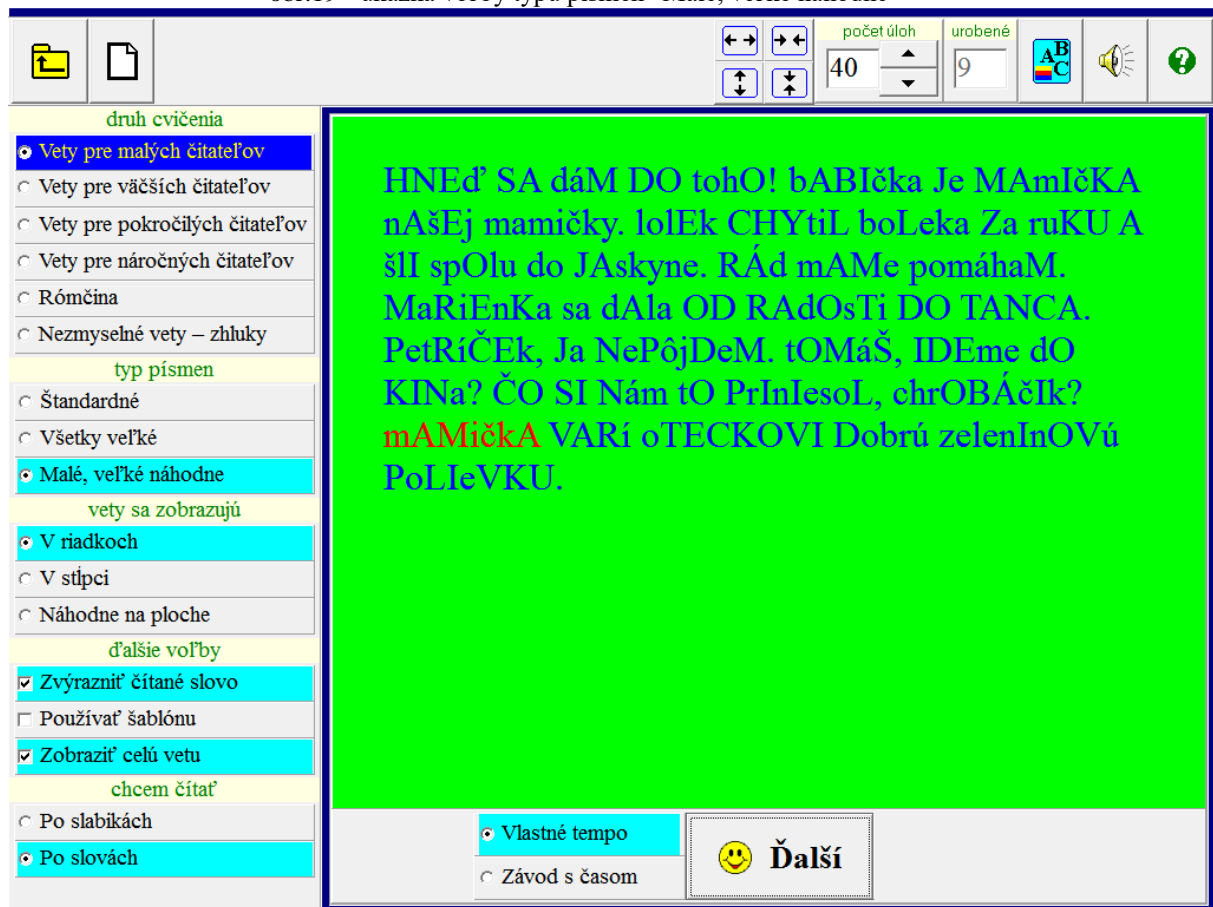
V priebehu cvičenia je možné si ľubovoľne zvyšovať alebo znižovať **počet úloh**. Tiež je možné v priebehu úlohy zmeniť rýchlosť (ak je zvolený „Závod s časom“). Kliknutím na ikonu „Nová úloha“ (ak je zvolené „Skryť voľby“) môžeme cvičenie predčasne ukončiť.

**V tejto časti „Čítanie“ má zvláštnu dôležitosť nastavenie systémových parametrov.** Manipulácia s farbou, veľkosťou a typom písma umožňuje vytvárať individuálne a originálne programy rozvoja techniky čítania, ktoré vychádzajú z osobnosti každého jednotlivého dieťaťa, a tým zapojujú ďalšie funkcie, ktoré potrebujú byť viac rozvíjané popr. tak môžeme dieťaťu pomôcť nájsť kompenzačné techniky.

obr.18 - ukážka z hlavnej ponuky z časti "Čítanie"



obr.19 - ukážka voľby typu písmen "Malé, veľké náhodne"



## 2.1. ČÍTANIE PÍSMEN

Cieľom je zoznámiť dieťa s tvarmi písmen v texte vyhľadávaním. Vывodzovanie prebieha na slovných spojeniach s originálnymi sprievodnými obrázkami. Vychádzame z reálnych situácií a s využitím napr. mien detí pre zvýšenie motivácie malých čitateľov. Cvičenia je možné využiť k nácviku ľavo-právého smeru očných pohybov.

### Typ cvičenia:

1. **Písmená s obrázkami** (viď. obr.21) - klikaním na tlačidlo „Ďalší“ prechádzame postupne všetkými vybranými písmenami.
2. **Veľké písmená**
3. **Malé písmená**
4. **Veľké a malé písmená**
5. **Dvojice: malé - veľké písmená**

obr.20 - ukážka - voľby v cvičení "Čítanie písmen"

The screenshot shows the 'Čítanie písmen' software interface. At the top, there is a toolbar with navigation arrows, a 'počet úloh' (number of tasks) field set to 40, an 'urobené' (completed) field set to 0, and icons for ABC, a speaker, and a help question mark. The main interface is divided into several sections:

- chcem čítať** (I want to read): A list of radio buttons for selecting the type of letters:  Písmená s obrázkami,  Veľké písmená,  Malé písmená,  Veľké a malé písmená,  Dvojice: malé – veľké písmená.
- výber písmen** (letter selection): A section with a radio button for 'Bez obmedzenia' (unlimited) and a grid of checkboxes for individual letters and digraphs, such as a, o, e; a, e, i, o, u, y; b, d; d, t, n, l; r, í; h, c, k; l, k, h; j, p; m, n; v, t, s; and their variants like ä, ö; á, é, í, ó, ú, ý; b, p, d; d', f', ñ, f; r, z; ch, dz, dž; f, g, h; l, i; m, l, p; č, š, ž.
- písmená sa zobrazujú** (how letters are displayed): Radio buttons for 'V riadkoch' (in rows), 'V stĺpci' (in column), and 'Náhodne na ploche' (randomly on the screen).
- ďalšie voľby** (other options): Checkboxes for 'Zvýrazniť čítané písmeno' (highlight the letter being read) and 'Používať šablónu' (use template).
- po štarte** (after start): Radio buttons for 'Vlastné tempo' (own pace) and 'Závod s časom' (race with time), a large green 'Štart' button, and a checkbox for 'skryť voľby' (hide options).

In the center of the main display area, there is a cartoon character holding a megaphone and the text: *Uspokojte voľbu podľa vlastného rozhodnutia, potom klikni na tlačidlo Štart.*

obr.21 - ukážka cvičenia "Písmená s obrázkami"

← → ↶ ↷

počet úloh 40 urobené 4

ABC 🔊 ?

chcem čítať

- Písmená s obrázkami
- Veľké písmená
- Malé písmená
- Veľké a malé písmená
- Dvojice: malé – veľké písmená


výber písmen

- Bez obmedzenia

<input type="checkbox"/> a, o, e	<input type="checkbox"/> ä, ô
<input type="checkbox"/> a, e, i, o, u, y	<input type="checkbox"/> á, é, í, ó, ú, ý
<input type="checkbox"/> b, d	<input type="checkbox"/> b, p, d
<input type="checkbox"/> d, t, n, l	<input type="checkbox"/> ď, ť, ň, ľ
<input type="checkbox"/> r, f	<input type="checkbox"/> r, z
<input type="checkbox"/> h, c, k	<input type="checkbox"/> ch, dz, dž
<input type="checkbox"/> l, k, h	<input type="checkbox"/> f, g, h
<input type="checkbox"/> j, p	<input type="checkbox"/> l, í
<input type="checkbox"/> m, n	<input type="checkbox"/> m, l, p
<input type="checkbox"/> v, t, s	<input type="checkbox"/> č, š, ž

Písmená s obrázkami

J j



jablká od Jany

😊 **Ďalší**

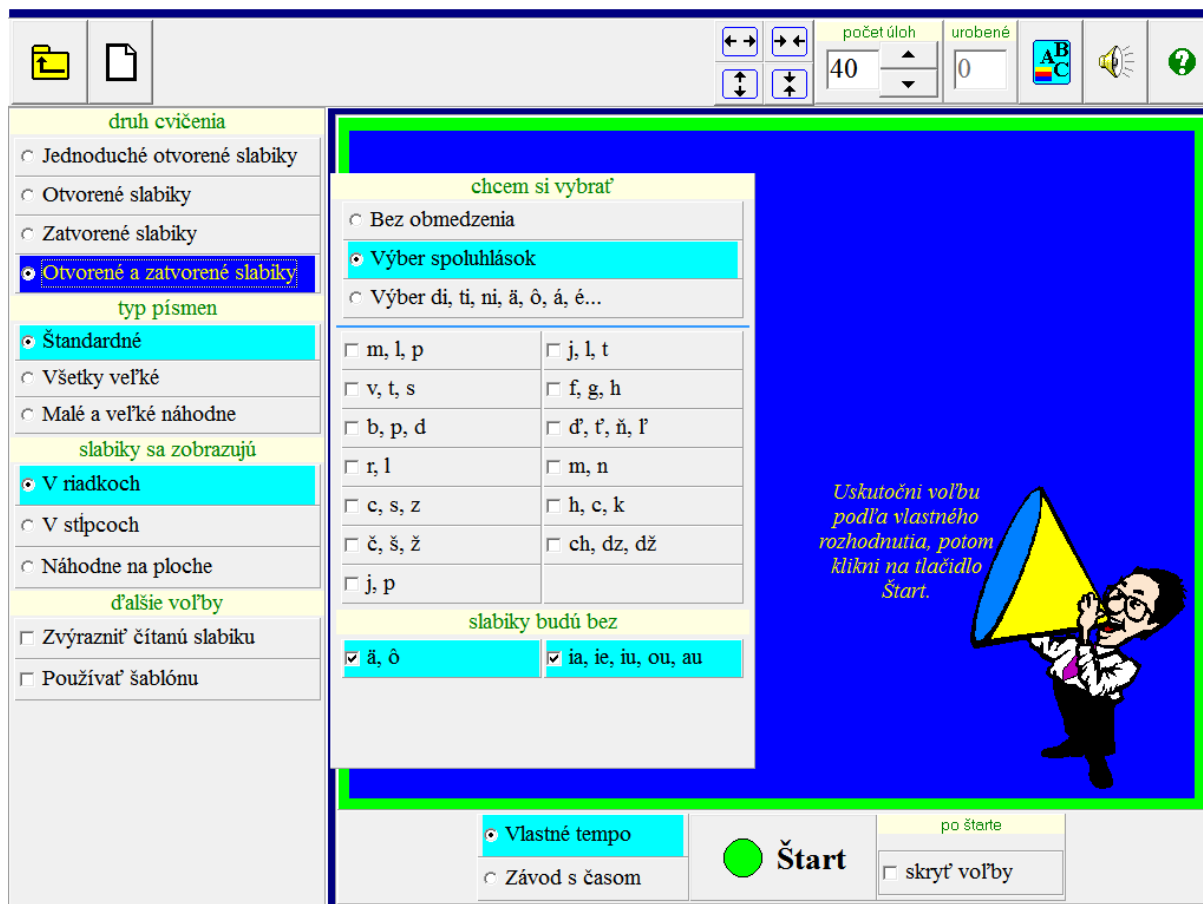
Pre pokračovanie klikni myšou na tlačidlo "Ďalší" alebo stlač klávesu "ENTER".

## 2.2. ČÍTANIE SLABÍK (viac ako 1000 slabík)

Obťažnosť (zložitnosť) je rozdelená do štyroch skupín: jednoduché otvorené slabiky, otvorené slabiky, zatvorené slabiky a spoločné precvičovanie otvorených a zatvorených slabík. Odporúčame využívať čítanie s postrehom, teda čítanie s náhodným umiestnením slabík.

### Typ cvičenia:

1. Jednoduché otvorené slabiky
2. Otvorené slabiky
3. Zatvorené slabiky
4. Otvorené a zatvorené slabiky



obr.22 - základná obrazovka pre časť: "Čítanie slabík"



## 2.3. ČÍTANIE SLOV (viac ako 8 000 slov)

Slovná zásoba je rozdelená do štyroch úsekov so stúpajúcou obťažnosťou. Každý úsek - ďalej obťažnosť - svojim obsahom a stavbou zodpovedá precvičovaným typom slov. To, čo je cieľom nácviku v nižšom stupni obťažnosti, je rozvíčkou (základnou úrovňou) vo vyššom stupni obťažnosti. Postupne sa náročnosť zvyšuje čo do techniky čítania, výslovnosti, ale i do obsahu jednotlivých slov či slovných spojení. **Program „rastie“ zároveň so svojim čitateľom.** Okrem čítania slov dieťa si cvičí i fixáciu, očný rozsah pomocou fixačných obrazcov, čítanie podobných slov, nácvik predložkových väzieb a následne i slovných spojení.

- **Obťažnosť 1:** (viď. obr.23) je určená pre začínajúcich čitateľov. Obsahuje nácvik čítania jednoslabičných slov (typu pes), slov zložených z dvoch otvorených slabík (typu mama), fixačného obrazca (max. 6 znakov), predložkových väzieb a čítania podobných slov. Cvičenia môžeme využiť i k nácviku ľavo-právneho smeru očných pohybov.
- **Obťažnosť 2:** začína precvičovaním slov zložených z otvorenej a zatvorenej slabiky, slovami s vyšším počtom znakov a jednoduchšími spoluhláskovými zhlukmi. Z týchto slov je potom tvorená databáza fixačných obrazcov, čítania predložkových väzieb a podobných slov.
- **Obťažnosť 3:** (viď. obr.24) obsahuje slová s vyššou náročnosťou. Jedná sa o ťažšie kombinácie spoluhláskových zhlukov už i v slovách s vyšším počtom znakov. Opäť je tu možnosť cvičiť fixáciu, postrehovanie, rozširovanie zrkového rozpätia v rámci úlohy fixačný obrazec, slovné spojenia, podobné slová.
- **Obťažnosť 4:** predstavuje vrchol zručností v technike čítania pre žiakov ZŠ. Sú tu obsiahnuté náročné slová, ktoré boli vybrané z odborných textov, dennej tlače, atlasov, máp ale i z bežného života. Opäť je všetko precvičované následne vo fixačných obrazcoch, slovných spojeniach a v čítaní podobných slov.

Zvláštny spôsob zobrazenia je pri voľbe cvičenia "Fixačný obrazec" (viď. obr.25)

obr.23 - ukážka cvičenia "Obťažnosť 1"

The screenshot shows the 'Obťažnosť 1' exercise interface. The window title is 'Obťažnosť 1'. The interface includes a menu on the left for selecting exercise type, letter type, and display options. The main area is a large green field. A dialog box titled 'výber slov, ktoré obsahujú:' is open, showing options for word selection criteria and a grid of consonant clusters with checkboxes. The bottom bar contains 'Vlastné tempo' (selected), 'Závod s časom', a 'Štart' button, and 'skryť voľby'.

výber slov, ktoré obsahujú:	
<input type="radio"/> Bez obmedzenia	
<input checked="" type="radio"/> Výber spoluhlások	
<input type="radio"/> Výber di, ti, ni, ä, ô, á, é...	
<input type="checkbox"/> m, l, p	<input type="checkbox"/> j, l, t
<input type="checkbox"/> v, t, s	<input type="checkbox"/> f, g, h
<input type="checkbox"/> b, d, p	<input type="checkbox"/> ď, ť, ň, ľ
<input type="checkbox"/> c, s, z	<input type="checkbox"/> l, k, h
<input type="checkbox"/> č, š, ž	<input type="checkbox"/> ch, dz, dž
<input type="checkbox"/> r, l	<input type="checkbox"/> m, n
<input type="checkbox"/> j, p	

obr.24 - ukážka cvičenia "Obťažnosť 3"

Obťažnosť 3
▼

počet úloh  
100

urobené  
68

druh cvičenia

Jedno a dvojslabičné slová so spoluhl. zhlukom

Trojslabičné slová so spoluhláskovým zhlukom

Fixačný obrazec

Slovné spojenia

Podobné slová

typ písmen

Štandardné

Všetky veľké

Malé a veľké náhodne

slová sa zobrazujú

V riadkoch

V stĺpcoch

Náhodne na ploche

ďalšie voľby

Zvýrazniť čítané slovo

Používať šablónu

Chcem si čítať po slabikách

trhač družba džínsy svietiť spory fond fald  
 stoh rojko právo zbiť kľúč bábka črtať  
 kiahne čiarka črep mundúr hliva pástiar  
 čľup terče mrkva parky klad rips d'ubkať  
 zvony ples plody stisk vtíp dlhý sánka  
 skorý vrtoch dlaň značka perník zmätok  
 lekno žrebčín päťboj mokrý hlad prať  
 niesť hrniec d'edko pakt klasy džungľa  
 synček vchod práč sršeň filmy clo kanva  
 tvár mrak pláže vtipy kroje dávka párný  
 ško sojka

Vlastné tempo

Závod s časom

Ďalší

obr.25 - ukážka cvičenia "Fixačný obrazec"

Obťažnosť 3
▼

počet úloh  
100

urobené  
13

druh cvičenia

Jedno a dvojslabičné slová so spoluhl. zhlukom

Trojslabičné slová so spoluhláskovým zhlukom

Fixačný obrazec

Slovné spojenia

Podobné slová

chcem zobrazit'

Všetky slová normálne

Čítané slovo tučné

Všetky slová tučné

ďalšia voľba

Chcem zvýrazniť čítané slovo

Chcem povoliť rolovanie textu

typ písmen

Štandardné

Všetky veľké

Malé, veľké náhodne

*Typ písma je nastavený na „Courier New“, ktorý má rovnakú šírku jednotlivých písmen.*

*Farbu, veľkosť písmen a farbu pozadia si môžeš nastaviť sám (sama).*

d  
 ve  
 tis  
 lesk  
 láska  
 spíjať  
 väznica  
 príjemca  
 barbarský  
 vzdelávací  
 predsudok  
 prednosť  
 predtým

Vlastné tempo

Závod s časom

Ďalší

## 2.4. ČÍTANIE VIET

Obsahom ponuky úseku čítania viet sú vety, ktoré rešpektujú technickú vyspelosť čitateľa a zároveň sa snažia podnieť dieťa k porozumeniu už väčšieho slovného - vetného celku. Zatiaľ čo pri čítaní slov prevažovala technika nad porozumením, pri čítaní viet sa zvyšuje dôraz na porozumenie čítanému.

### Typ cvičenia:

- **Vety pre malých čitateľov** (viď. obr.26) sú určené začínajúcim čitateľom prvých, popr. druhých tried bežnej ZŠ. Sú tvorené prevažne otvorenými slabikami s minimom spoluhláskových zhlukov.
- **Vety pre väčších čitateľov** sú o niečo náročnejšie (2. a 3. trieda ZŠ), ale vychádzajú stále z rozprávkového sveta detí. Je možné si o vetách rozprávať (napr. Poznáš z ktorej rozprávky je táto veta ?).
- **Vety pre pokročilých čitateľov** sú určené deťom štvrtých popr. piatych tried bežnej ZŠ. Texty boli vybrané z kníh, ktoré majú deti tohto veku v obľube.
- **Vety pre náročných čitateľov** sú už technicky i obsahovo určené pre vyspelejších čitateľov. Obsahujú citáty, príslovia a porekadlá, definície pojmov, slová a súvetia z dennej tlače, z odborných textov, náučných textov, kde sa deti naučia mnohým vedomostiam. Radi by sme podnietili dieťa a jeho prípadného sprievodcu programom k diskusii nad obsahom prečítaného. Je možné, že niektoré vety budú až príliš náročné. Avšak v každodennom živote sa stretávame s javmi, či situáciami, ktorým nerozumieme a napriek tomu by sme im porozumieť chceli. Cieľom tohto cvičenia je okrem iného i zámer premýšľať nad tým, čo mi písaný text „hovorí“.
- **Rómčina** - Tento text bol zvolený z niekoľkých dôvodov. Deťom, ktoré rozumejú tejto reči je umožnené čítať v ich jazyku. Jedná sa predovšetkým o úryvky z rozprávok a pesničiek. Pre ostatné deti rómčina predstavuje neznámy text pre nich nezrozumiteľný, avšak prirodzene štruktúrovaný, vokalický s krátkymi slovami a pomerne fonetickým jazykom. Vzhľadom k tomu, že pokiaľ dieťa textu nerozumie, nemôže teda úroveň čítania kompenzovať porozumením, je kvalita čítania ukazovateľom vlastnej techniky čítania čitateľa. Pre potreby správneho čítania uvádzame niektoré vybrané pravidlá čítania:
  - a/ Rómčina nepoužíva y. Napr. di, ni, ti čítame ako dy, ny, ty (napr. dilino-dylino) - hlúpy x d'ives/dives/ - deň.
  - b/Niektoré hlásky majú odlišnú výslovnosť:
    - dž čítame rovnako ako v slovách džungľa, džbán...
    - dz čítame rovnako ako dzin...
    - l' mäkké ako naše l'
    - čh, th, ph, kh čítame s ľahkým prídychom
  - c/ Odsúvanie koncovkej samohlásky. Ak stoja v texte vedľa seba dve slová, z ktorých prvý končí samohláskou a druhé samohláskou začína, koncová samohláska prvého slova sa odsúva. Slová sa čítajú ako jeden celok (napr. So oda? - S'oda? - čo je to, andre amaro kher - and'amaro kher - v našom dome).
- **Nezmyselné vety - zhluky** - jedná sa o umelo skonštruované a neprirodzené hláskové zhluky. Cieľom je cvičiť techniku čítania s vylúčením porozumenia čítanému so zvýšenými nárokmi na čítanie obťažných a rizikových písmen typu b, d, p, m, n, a, e, di, dy, de...

obr.26 - ukážka cvičenia "Vety pre malých čitateľov"

počet úloh 40 urobené 8

druh cvičenia

- Vety pre malých čitateľov
- Vety pre väčších čitateľov
- Vety pre pokročilých čitateľov
- Vety pre náročných čitateľov
- Rómčina
- Nezmyselné vety – zhluky

typ písmen

- Štandardné
- Všetky veľké
- Malé, veľké náhodne

vety sa zobrazujú

- V riadkoch
- V stĺpci
- Náhodne na ploche

ďalšie voľby

- Zvýrazniť čítané slovo
- Používať šablónu
- Zobrazíť celú vetu

chcem čítať

- Po slabikách
- Po slovách

Až bude jar, pôjdem s otcom do ZOO.  
Na čo sa pozeráš rád v televízii?  
Čimčara má búdku na jaseň.  
Kedy ráno vstávaš?  
Les nás neľaká, les nás láka.  
Dedo si nesie noviny.  
Čmeláček lieta z kvietka na ker.  
**Chrobáček**, chrobáček, dáme ti dobrý med.

Vlastné tempo  Závod s časom

😊 Ďalší

## 2.5. ČÍTANIE TEXTOV (viac ako 200 textov)

Ponuka úseku čítania textov je už podriadená porozumeniu čítanému a povzbudeniu záujmu o písaný text a literatúru vôbec. Obsah textov predstavuje pre dieťa skôr akúsi kartotéku pre získanie prehľadu o tom, kde a čo zaujímavého si môžu prečítať. Dieťa si vyberá záujmový text zo zábavných knižiek, časopisov, encyklopédií, atlasov, odbornej a náučnej literatúry..., ktoré sa náhodne vyberajú. V tomto prípade boli volené dve obťažnosti vychádzajúce i z obsahu učiva (napr. História obťažnosť 1 - vychádza prevažne zo slovenských dejín. História obťažnosť 2 - vychádza už zo svetovej histórie a udalostí). Snažili sme sa i o zábavný obsah textov, ktoré sú sprevádzané i ilustračnými obrázkami pre lepšie porozumenie čítanému.

**V tejto časti sa nachádzajú mnohé odborné texty získané priamo osobne od nášho najznámejšieho slovenského historika Dr. Pavla Dvořáka, nositeľa svetovej ceny UNESCO za najkrajšiu knihu sveta.**

Čitatelia si vyberajú z tohto menu (v hornej časti ešte volia Obťažnosť 1 alebo 2):

1. **Rozprávky a príbehy** (viď. obr.28)
2. **Vtípy**
3. **Hádanky** (viď. obr.29) - po prečítaní textu si čitateľ vyberá správne riešenie z ponuky odpovedí.
4. **Príroda** (zábavné, odborné i náučné texty)
5. **Technika** (odborné a náučné texty)
6. **Spoločnosť a kultúra** (odborné a náučné texty)
7. **Zemepis** (odborné a náučné texty)
8. **História** (odborné a náučné texty)

Čitateľ si môže vybrať „**Obťažnosť 1** či **2**“. Výraz slova „Obťažnosť“ znamená - zložitosť.

Pri voľbe „*Zobraziť celý text*“ môžeme s textom pracovať metodicky podľa individuálnych potrieb dieťaťa (prípadne zaradiť rozhovor o obsahu, dávať doplňujúce otázky, cvičiť orientáciu v texte ...)

obr.27 - ukážka - voľby v cvičení "Čítanie viet"

The screenshot shows the user interface for the 'Čítanie viet' exercise. At the top, there are navigation icons (folder, document) and two radio buttons for 'Obťažnosť 1' (selected) and 'Obťažnosť 2'. To the right are navigation arrows, a language selection icon (ABC), a speaker icon, and a help icon (question mark). The main area is divided into several sections:


- voľba typu textu**: A list of text types with radio buttons: Rozprávka a príbehy, **Vtípy** (selected), Hádanky, Príroda, Technika, Spoločnosť a kultúra, Zemepis, História.
- ďalšie voľby**: A list of options with checkboxes:  Zvýrazniť čítané slovo,  Používať šablónu,  Zobraziť celý text.
- chcem čítať**: A list of reading methods with radio buttons: **Po slabikách** (selected), Po slovách.
- At the bottom right, there are two radio buttons for 'Vlastné tempo' (selected) and 'Závod s časom', and a large green 'Štart' button.

obr.28 - ukážka cvičenia "Rozprávky a príbehy"

📁
📄

**Obťažnosť 1**  
 Obťažnosť 2

↔
↔
ABC
🔊
?



Podľa knihy M. Kosové "Dievča z pštrosieho vajca."

Stretol raz malý pstruh starého, veľkého pstruha a pýtal sa ho: "Dedko, ako to, že si taký starý?" Veľký pstruh sa usmial a povedal: "Poviem ti to tajomstvo: tiež mi ho zveril môj dedko. Dávaj pozor: Keď uvidíš vo vode kus mäsa na povrázku, plávaj rýchlo preč! Keď počuješ na ské kroky, plávaj rýchlo preč! Keď uvidíš na brehu oheň, plávaj rýchlo preč! To je všetko."

**Vlastné tempo**  
 Závod s časom

😊 **Ďalší**

obr.29 - ukážka cvičenia "Hádanky"

📁
📄

**Obťažnosť 1**  
 Obťažnosť 2

↔
↔
ABC
🔊
?

Podľa knihy J. Kopecké "Hádanky od srdiečka"

Všetci sa snažia,  
mamičky smažia.  
Kapor vonia,  
zvončeky zvonja.  
Nakoniec stromček,  
tajomstvo, darček.

Hádaj, čo je to?

Mikuláš

Nový rok

narodeniny

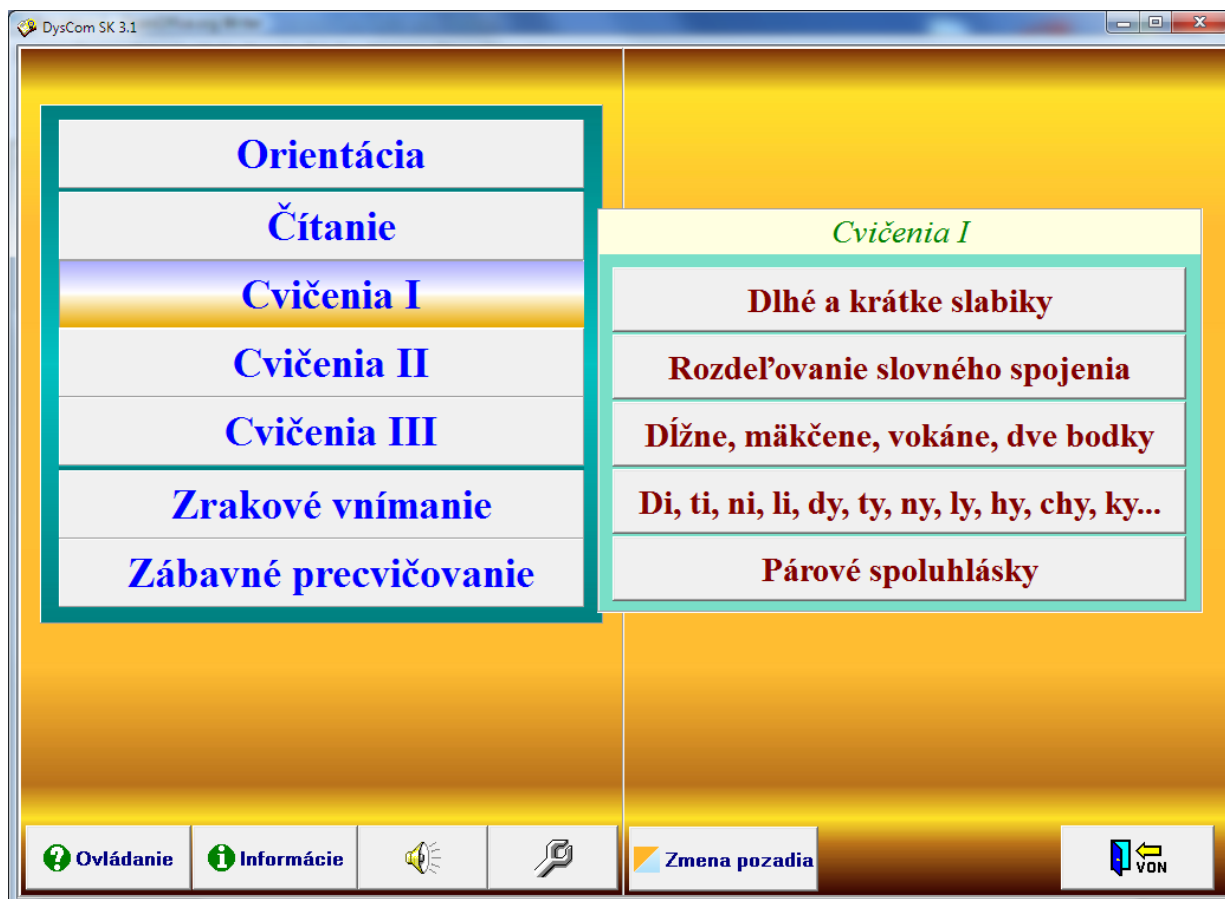
Vianoce

Veľká noc

### 3. CVIČENIA I

Táto časť je zároveň určená deťom s nedostatkami vo fonematickom vnímaní, vo vnímaní kvantity vokálov, s ťažkosťami pri sluchovej syntéze a analýze, s nedostatočne rozvinutou sluchovou pamäťou, alebo s nedostatkami v zrakovom vnímaní, ktoré sa manifestujú pri prepise, popr. s ťažkosťami pri uplatňovaní gramatických pravidiel. Základným materiálom k precvičovaniu sú slová a slovné spojenia. Dieťa sa tak môže sústrediť na dané javy a nevyčerpáva sa ťažkosťami pri čítaní.  
(viac ako 2 500 slov)

obr.30 - Ukážka hlavného menu z časti Cvičenia I, ktoré sa člení na množstvo ďalších častí





### 3.1 DLHÉ A KRÁTKE SLABIKY

Úlohou tohto cvičenia je uvedenie si štruktúry slova na kratšej a textovo nenáročnej úlohe. Dieťa označuje krátke a dlhé slabiky. Pri voľbe „Uľahčenie“ je naznačený počet slabík.

obr.31 - ukážka cvičenia "Dlhé a krátke slabiky"

**Dlhé a krátke slabiky**

počet úloh: 20    urobené: 0

Označ správne dlhé a krátke slabiky.

kominár

/    \*

dlhá slabika    krátka slabika

Uľahčenie

Klikni myšou na správne zobrazený znak alebo stlač správny znak / \* na klávesnici.

### 3.2 ROZDEĽOVANIE SLOVNÉHO SPOJENIA

Toto cvičenie predstavuje dôležitý moment porozumenia čítanému. Dieťa si má predovšetkým nacvičiť oddeľovanie predložiek od podstatných mien, zámen a ďalších slovných spojení.

Obr.32 - ukážka cvičenia "Rozdeľovanie slovného spojenia"

**Rozdeľovanie slovného spojenia**

počet úloh: 20    urobené: 0

obťažnosť

- Slovné spojenia
- Vety**

Rozdeľ správne.

Vietorsapostupnezmenilnaukrutnúvýchricu.

😊 Ďalší

Nastav sa kurzorom medzi slová, potom stlač medzerník na klávesnici. Dokončenie úlohy potvrdí kliknutím myši na tlačidlo "Ďalší".

### 3.3 DĹŽNE, MÄKČENE, VOKÁNE, DVE BODKY

Toto cvičenie predstavuje precvičovanie porozumenia čítanému na čitateľsky prístupnom podklade (slová, slovné spojenia alebo vety). Hlavným cieľom je nácvik kvantity vokálov a správne doplnenie dĺžňov, mäkčeňov, vokáňov a dvoch bodiek.

obr.33 - ukážka cvičenia "Doplňovanie dĺžňov, mäkčeňov, vokáňov, dvoch bodiek"

The screenshot shows a software interface for a language exercise. At the top, a dark blue header contains the title "Doplňovanie dĺžňov, mäkčeňov, vokáňov, dvoch bodiek". Below the header is a control bar with a folder icon, navigation arrows, a "počet úloh" (number of tasks) field set to 20, an "urobené" (completed) field set to 0, and icons for ABC, a speaker, and a help question mark. On the left, a sidebar titled "obťažnosť" (difficulty) has two radio buttons: "Slová, slovné spojenia" (unselected) and "Vety" (selected). The main area has a yellow header with the instruction "Doplň správne dĺžne, mäkčene, vokáne a dve bodky." Below this is a green box containing the sentence "Pila som čaj s cukrom a citrónom." in blue text. Underneath the sentence is a row of five buttons: a left-pointing arrow, a downward-pointing arrow, two dots, an upward-pointing arrow, and a button with a smiley face and the text "Ďalší". At the bottom of the main area, a green text box provides instructions: "Nastav sa kurzorom pred opravované písmeno, potom klikni myšou na správne zobrazený znak. Dokončenie úlohy potvrd' kliknutím na tlačidlo "Ďalší"."

### 3.4 Di, ti, ni, li, dy, ty, ny, ly, hy, chy, ky...

Toto cvičenie predstavuje významný základ pre pochopenie a zvlášť užívanie „vyššej gramatiky“. Bez dostatočného uvedomenia si pravidiel písania „i, y“ po mäkkých a tvrdých spoluhláskach, dieťa „nepočuje“ a teda ani nie je schopné správne používať napr. vzory podstatných mien, prídavných mien. Môžeme voliť konkrétne typy precvičovania z ponuky „*Chcem precvičovať*“. Bez voľby ide o kompletne precvičovanie.

obr. 34 - ukážka cvičenia "Doplňovanie di, ti, ni, li, dy, ty, ny, ly, hy, chy, ky..."

**Doplňovanie di, ti, ni, li, dy, ty, ny, ly, hy, chy, ky, gy...**

počet úloh: 20    urobené: 0

chcem precvičovať

- di, ti, ni, li, dí, tí, ní, lí
- dy, ty, ny, ly, dý, tý, ný, lý
- ži, ši, či, ci, ží, ší, cí, cí
- ri, ry, rí, rý
- hy, chy, ky, gy
- hý, chý, ký, gý

Doplň správne.

ešte nulu p\_počítať

di	ti	ni	li
dí	tí	ní	lí
dy	ty	ny	ly
dý	tý	ný	lý
ži	ši	či	ci
ží	ší	čí	cí
ri	ry	rý	rý
hy	ky	chy	gy
hý	ký	chý	gý

### 3.5 PÁROVÉ SPOLUHLÁSKY

Môžeme voliť konkrétne typy dvojíc precvičovania z ponuky „*Chcem precvičovať*“. Bez voľby ide o kompletne precvičovanie. Zároveň precvičujeme i porozumenie danému textu.

obr.35 - ukážka cvičenia "Párové spoluhlásky"

**Párové spoluhlásky**

počet úloh: 20    urobené: 0

**b, p**       **v, f**  
 **d, t**       **ď, ť**  
 **z, s**       **ž, š**  
 **g, k**       **h, ch**  
 **dz, c**     **dž, č**

chcem precvičovať

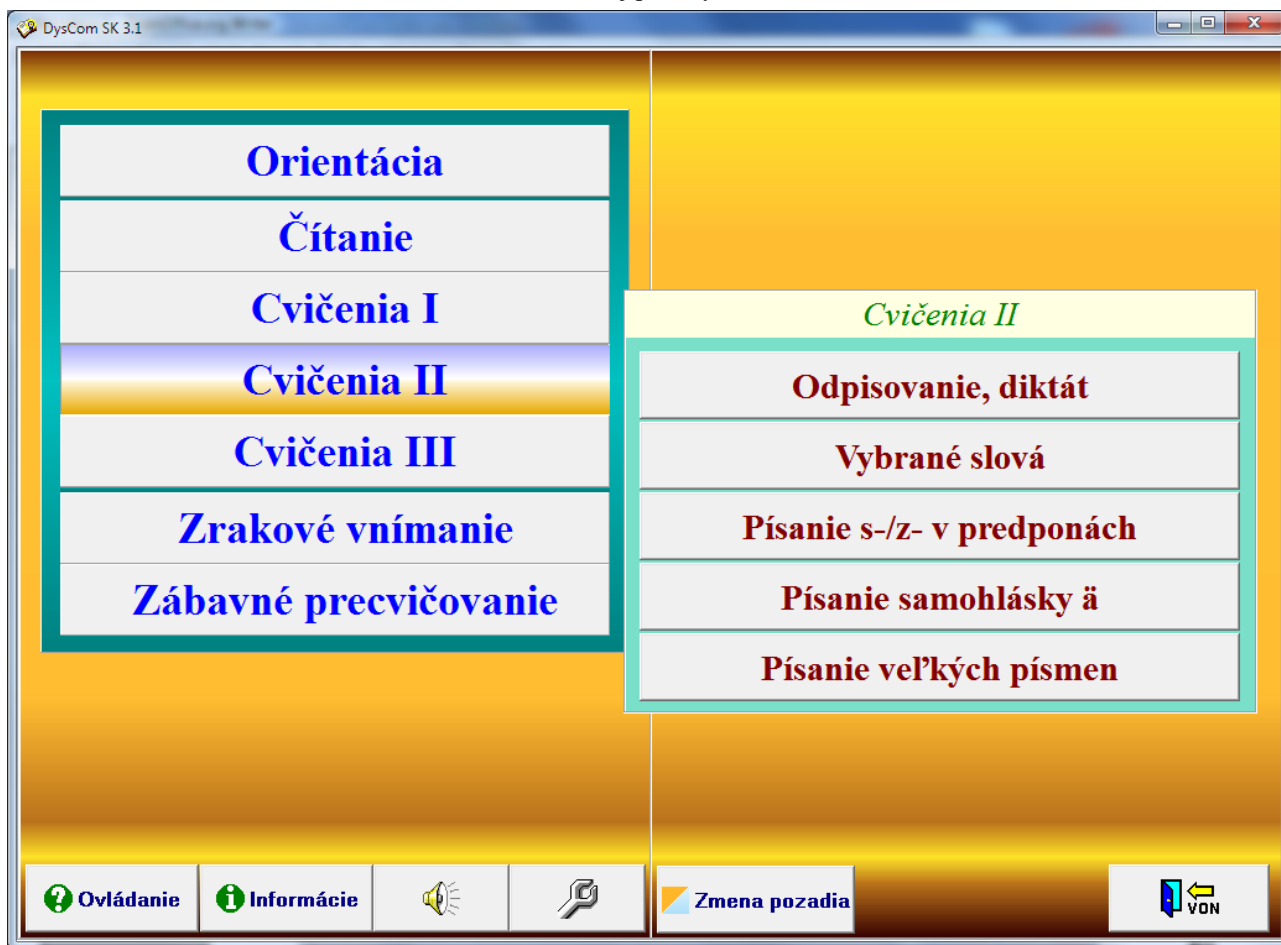
Doplň správne.

zahraničný o\_chod

b	p	v	f
d	t	ď	ť
z	s	ž	š
g	k	h	ch
dz	c	dž	č

## 4. CVIČENIA II

obr.36 - ukážka z hlavnej ponuky z časti "Cvičenia II"





## 4.1 ODPISOVANIE, DIKTÁT

**Odpisovanie** - toto cvičenie predstavuje predovšetkým cvičenia zrkovného vnímania s možnosťou nastavenia obťažnosti (zložitosti). Dieťa má odpísať zobrazenú slabiku, slovo, slovné spojenia alebo vetu - presne podľa predlohy. K cvičeniu pamäti slúži voľba „Cvičenie pamäti“, kedy zobrazenie trvá iba určitú krátku dobu, táto dĺžka doby sa dá nastaviť podľa potreby. Kliknutím na ikonu „Opäť zobrazit“ je možné uskutočniť opätovné zobrazenie. Kliknutím na ikonu "počúvanie" je možné si vypočuť napísanú či zobrazenú slabiku, slovo, slovné spojenia atď ... Úloha „Odpisovanie a doplňovanie“ si už vyžaduje vyššiu kvalitu zapojenia funkcií. Dieťa doplňuje gramatické javy preberané na 1. stupni vrátane písania veľkých písmen, ale i spoluhláskových zhlukov.

Pri diktáte sa jedná o cvičenia sluchového vnímania (sluchová analýza, syntéza) a pamäti. Pri cvičení „Odpisovanie a doplňovanie“ ide navyše i o porozumenie čítanému a schopnosť uplatňovania gramatických pravidiel.

Obr.37 - ukážka cvičenia "Odpisovanie, diktát"

The screenshot shows a software interface for a dictation and copying exercise. The title bar reads "Odpisovanie a diktát". The interface includes a toolbar with navigation arrows, a folder icon, and a question mark. The main area is divided into a left sidebar and a central workspace. The sidebar has a section "chcem odpisovať" (I want to copy) with radio buttons for "Slabiky", "Slová", "Slovné spojenia", "Vety", "Slovné spojenia s doplňovaním", and "Vety s doplňovaním". The "Slovné spojenia" option is selected. The central workspace has a yellow header "Odpíš slovné spojenie." (Copy the phrase). Below it, the phrase "päťročný syn" is displayed in large blue letters on a green background. A hand cursor is pointing at the text. Below the text, there's a control bar with a speaker icon, a "diktát" (dictation) section with a checked "Cvičenie pamäti" (Memory exercise) option, and a "čas zobrazenia" (display time) section with a slider. An eye icon is also present.

## 4.2 VYBRANÉ SLOVÁ

Problematika vybraných slov je preberaná v troch krokoch.

### Typ cvičenia:

#### 1. Vybrané slová s obrázkom (vid'. obr.38)

Toto cvičenie umožňuje dieťaťu zoznámiť sa s obsahom jednotlivých slov prostredníctvom obrázkov. Bez správneho „obsahového uchopenia“ slova - pojmu nebude dieťa úspešné pri praktickom využití. Jednotlivé slová sú doplnené o bežne sa vyskytujúce, odvodené ale i bežné príbuzné slová. Toto cvičenie slúži zvlášť k zoznamovaniu s danou problematikou.

#### 2. Iba vybrané a nevybrané slová ( vid'. obr.39)

Cvičenie predstavuje rozvíjanie zručností a šikovnosti vyhľadávať iba vybrané slová v písanom či počutom texte. Tento krok býva často zanedbávaný. Jedná sa o cvičenie porozumenia čítanému (počutému) a následnú identifikáciu vybraného slova. (Slovo - nevybrané sme zvolili zámerne, aby nám naznačovalo, že sa jedná o slová, ktoré nie sú vybrané a ani odvodené od vybraných.)

#### 3. Vybrané, odvodené a nevybrané slová

Táto úloha je precvičovaná až neskôr, kedy už máme istotu sémantického uvedomenia si slov.

Môžeme voliť konkrétne typy precvičovania z ponuky „Vybrané slová po...“. Bez voľby ide o kompletne precvičovanie.

obr.38 - ukážka cvičenia "Vybrané slová s obrázkom"

### Vybrané slová

skryť

↔↔↕↕

počet úloh  
10

urobené  
6

ABC🔊?

druh cvičenia

- Vybrané slová s obrázkom
- Iba vybrané a nevybrané slová
- Vybrané, odvodené a nevybrané

Vybrané slová po

<input type="checkbox"/> b	<input type="checkbox"/> p
<input type="checkbox"/> m	<input type="checkbox"/> r
<input type="checkbox"/> s	<input type="checkbox"/> z
<input type="checkbox"/> v	

## Vybrané slová s obrázkom.

pycha



  
 **Ďalší**

pyšný, pýšiť sa, pyšniet', pyšne, pyšno

Pre pokračovanie klikni myšou na tlačidlo "Ďalší" alebo stlač klávesu "ENTER".

obr.39 - ukážka cvičenia "Iba vybrané a nevybrané slová"

### Vybrané slová

📁skryť↔↔↕↕počet úloh  
50urobené  
0ABC🔊?

druh cvičenia

Vybrané slová s obrázkom

Iba vybrané a nevybrané slová

Vybrané, odvodené a nevybrané

Vybrané slová po

<input type="checkbox"/> b	<input type="checkbox"/> p
<input type="checkbox"/> m	<input type="checkbox"/> r
<input type="checkbox"/> s	<input type="checkbox"/> z
<input type="checkbox"/> v	

Doplň správne.

Dnes je s\_chravý deň.

i	í
y	ý

### 4.3 PÍSANIE S-/Z- V PREDPONÁCH

V tomto type cvičenia ide o nácvik správneho písania spoluhlások s-, z- v predponách.

#### Typ cvičenia:

1. **Bez určovania** (vid'. obr.40)

V tomto cvičení má dieťa vybrať zo zobrazenej ponuky správnu predponu tak, že na ňu klikne myšou.

2. **S určovaním** (vid'. obr.41)

V tomto cvičení má dieťa ešte pred vybraním správnej predpony najskôr určiť aká je práve zvýraznená (žltá) spoluhláska (znelá či neznelá) a pridržiavať sa tak pri dopĺňovaní predpony pravidla, že pred neznelou spoluhláskou píšeme predponu s- a pred znelou spoluhláskou (párovou i nepárovou) a pred samohláskou píšeme predponu z-.

obr.40 - ukážka cvičenia "Písanie s-/z- v predponách"

The screenshot shows a software interface for a spelling exercise. At the top, there is a toolbar with navigation arrows, a 'počet úloh' (number of tasks) set to 10, a 'urobené' (completed) counter set to 0, and icons for help and sound. The main area is titled 'Doplň správne predponu.' (Fill in the correct prefix). Below the title is a green bar containing the word '\_kántrif'. Underneath this is a selection box labeled 'predpona' with two options: 'Z' and 'S'. The left sidebar has a menu titled 'určovanie hlásky' (sound determination) with three options: 'Bez určovania' (selected), 'S určovaním' (with determination), and 'Uľahčenie' (easier).

obr.41 - ukážka cvičenia „Písanie s-/z- v predponách“

The screenshot shows a software interface for a language exercise. At the top, there is a toolbar with a folder icon, four directional arrow buttons, a 'počet úloh' (number of tasks) field set to 10, an 'urobené' (completed) field set to 2, and icons for an alphabet, a speaker, and a help question mark.

On the left side, there is a sidebar titled 'určovanie hlásky' (sound determination) with two radio buttons: 'Bez určovania' (Without determination) and 'S určovaním' (With determination), the latter being selected.

The main area has a yellow header with the text 'Doplň správne predponu.' (Complete the prefix correctly). Below this is a green bar containing the word 'hodnotiť' with a yellow cursor under the 'h'.

Below the green bar is a table with two columns: 'typ spoluhlásky' (type of consonant) and 'predpona' (prefix).

typ spoluhlásky	predpona
znelá	Z
neznelá	s

## 4.4 PÍSANIE SAMOHLÁSKY ä

V tomto cvičení ide o nácvik a precvičovanie písania samohlásky ä, keďže deťom robí problém rozlíšenie vo výslovnosti a pravopise. V bežnej slovenskej spisovnej výslovnosti sa namiesto samohlásky ä vyslovuje samohláska e. V pravopise sa však bez ohľadu na rozdiel vo výslovnosti zachováva písanie ä.

Dieťa má za úlohu doplniť do slova či slovného spojenia chýbajúcu samohlásku tak, ako sa má správne písať. Z danej ponuky ä/ e si dieťa vyberie tú správnu tak, že na ňu klikne myšou.

obr.42 - ukážka cvičenia "Písanie samohlásky ä"

The screenshot shows a software interface for a writing exercise. At the top, a dark blue header contains the title "Písanie samohlásky ä". Below the header is a control bar with a folder icon, navigation arrows, a "počet úloh" (number of tasks) field set to 10, an "urobené" (completed) field set to 0, an ABC icon, a speaker icon, and a help icon. The main area has a yellow title bar "Doplň chýbajúcu samohlásku ä/e" and a green background with the text "knieža Sv\_topluk" in blue. Below this, two buttons are shown: one with "ä" and one with "e".



## 4.5 PÍSANIE VEĽKÝCH PÍSMEN

V tomto cvičení ide o nácvik správneho písania veľkých písmen na začiatku vlastných mien a vnútri viacslovných vlastných mien, niektorých skratkách, v znakoch úcty...(vlastné mená, názvy kozmických objektov, planét, útvarov zemského povrchu, krajín, miest, dedín, osád, ulíc, významných stavieb, sviatkov, škôl, divadiel...)

Dieťa má za úlohu doplniť správne písmeno z ponúkaných dvoch možností (malého alebo veľkého písmena). Pomocou myši klikne na správne vybrané zobrazené písmeno z danej ponuky (malé alebo veľké).

obr.43 - ukážka cvičenia "Písanie veľkých písmen"

Veľké písmená na začiatku vlastných mien a vnútri viacslovných vlastných mien, skratkách...

počet úloh: 10, urobené: 1

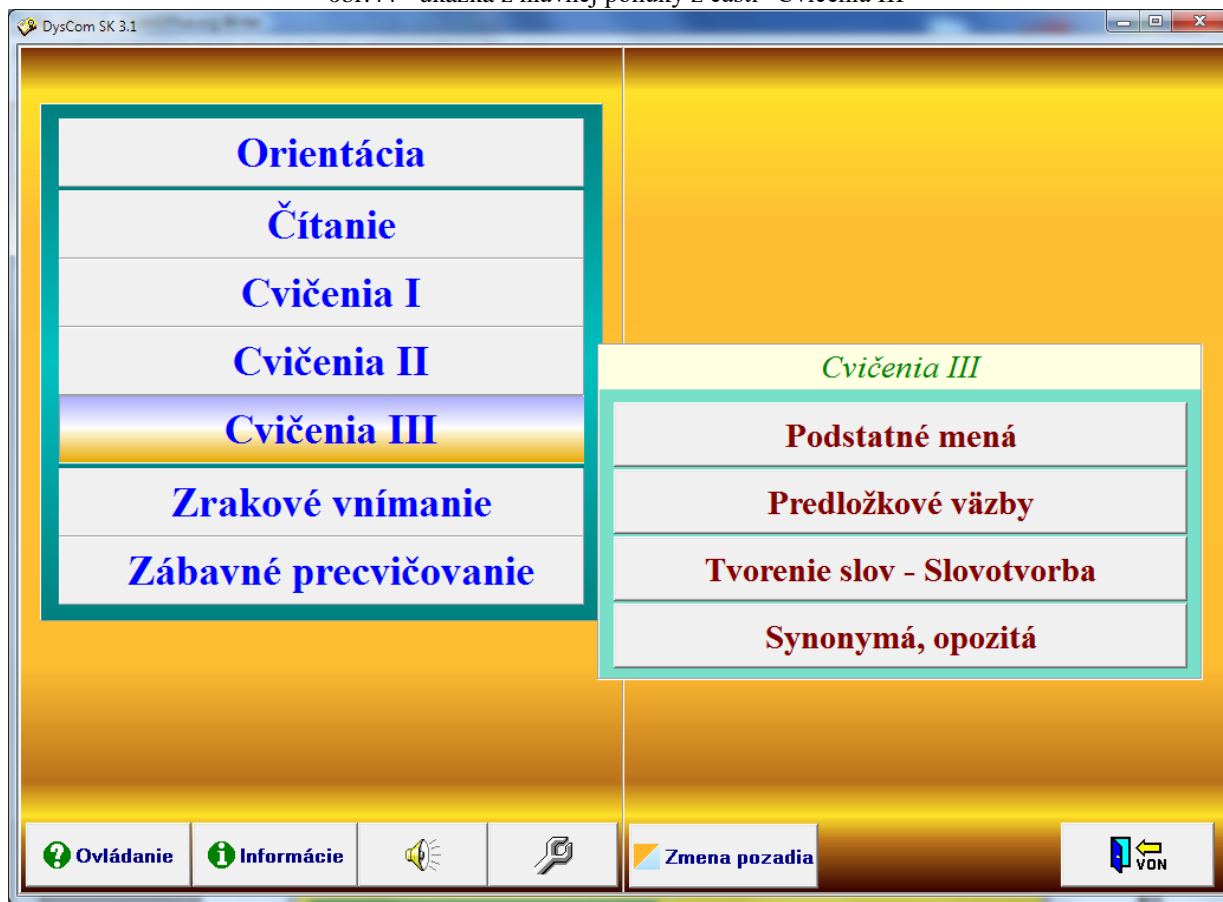
Doplň správne písmeno.

Odpovedáme \_ám na Vašu žiadosť. (list)

v  
V

## 5. CVIČENIA III

obr.44 - ukážka z hlavnej ponuky z časti "Cvičenia III"



### 5.1. PODSTATNÉ MENÁ

#### Typ cvičenia:

1. **Test znalostí pádov** - Pod touto úlohou sa skrývajú cvičenia automatizácie pádových otázok. Dieťa môže cvičiť úlohu s „Uľahčením“ - má oporu v predložkách pri pádových otázkach. Po vypnutí tlačidla „Uľahčenie“ precvičujeme pádové otázky bez predložiek. Viac tým stimulujeme rozvoj jazykového uvedomovania.
2. **Určenie pádov** (viď. obr.45) - Dieťa vyberá do vety správny tvar podstatného mena. Po správnom výbere ešte určuje navyše aj pád. Pri voľbe „Uľahčenie“ je pád doplnený o pádovú otázku.
3. **Určenie rodu a vzoru** - Dieťa má vo vetách určovať rod, v prípade mužského rodu tiež jeho životnosť, potom vzor označeného podstatného mena. Pri voľbe „Iba prvý pád“ určuje dieťa vzor iba u podstatných mien v prvom páde.
4. **Správne dvojice** - (viď. obr.46) - Dieťa priradzuje podstatné meno ku vzoru podľa ktorého sa skloňuje.
  - pri voľbe „Iba prvý pád“ - precvičujeme podstatné mená v prvom páde.
  - Pri voľbe „Vety“ - priradzuje dieťa (modré) zvýraznené podstatné meno vo vete k vzoru, podľa ktorého sa skloňuje.
  - Ťažnosť sa dá nastaviť zvolením počtu dvojíc od 2 do 7.
5. **Doplňovanie i, í, y, ý** (viď. obr.47) - Dieťa má doplňovať správne i, í, y, ý - Pri voľbe "vety" buď „S určovaním“ rodu (u rodu mužského i životnosť) a vzoru, alebo „Bez určovania“. Pri voľbe „Uľahčenie“ sa vzor podstatného mena objaví s pádovou koncovkou.
6. **Gramatické kategórie a vzory** -(viď. obr.48) - Dieťa určuje u podstatných mien : pád, číslo, rod, (životnosť - u rodu mužského), vzor.

Pri cvičení 3, 4, 5, 6 môžeme voľiť konkrétny rod z ponuky „Voľba rodu“. Bez voľby ide o kompletne precvičovanie.

obr.45 - ukážka cvičenia "Určenie pádov"

**Podstatné mená**

počet úloh: 10    urobené: 0

**druh cvičenia**

- Test znalostí pádov
- Určenie pádov**
- Určenie rodu a vzoru
- Správne dvojice
- Dopĺňovanie i, í, y, ý
- Gramat. kategórie a vzory

**ďalšie voľby**

Uľahčenie

**Doplň správny tvar podstatného mena.**

Auto s ... sa pomaly rozbehlo.

príves	prívesu
prívesy	prívesom

obr.46 - ukážka cvičenia "Správne dvojice"

**Podstatné mená**

počet úloh: 10    urobené: 0

**druh cvičenia**

- Test znalostí pádov
- Určenie pádov
- Určenie rodu a vzoru
- Správne dvojice**
- Dopĺňovanie i, í, y, ý
- Gramat. kategórie a vzory

**výber určenia rodu**

- mužský
- ženský
- stredný

**ďalšie voľby**

Iba prvý pád

Vety

počet dvojíc: 5

rýchlosť posunu

**Nájdí správne dvojice.**

úkryt	dub
labuť	vysvedčenie
ujčíná	dlaň
čítanie	gazdiná
Dunaj	stroj

obr.47 - ukážka cvičenia "Doplňovanie i, í, y, ý"

**Podstatné mená**

počet úloh

urobené

druh cvičenia

- Test znalostí pádov
- Určenie pádov
- Určenie rodu a vzoru
- Správne dvojice
- Doplňovanie i, í, y, ý**
- Gramat. kategórie a vzory

Slová a slovné spojenia

- Vety**

výber určenia rodu

- mužský
- ženský
- stredný

d ďalšie voľby

- Uľahčenie
- S určovaním
- Bez určovania**

**Doplň správne.**

Upír\_ sú takí ľudia, ktorí mi stále cicajú krv!

i	í
y	ý

rod	životnosť	vzor
mužský	životné	chlap

Pri tomto podstatnom mene je výnimka.

obr.48 - ukážka cvičenia "Gramatické kategórie a vzory"

**Podstatné mená**

počet úloh

urobené

druh cvičenia

- Test znalostí pádov
- Určenie pádov
- Určenie rodu a vzoru
- Správne dvojice
- Doplňovanie i, í, y, ý
- Gramat. kategórie a vzory**

výber určenia rodu

- mužský
- ženský
- stredný

d ďalšie voľby

- Uľahčenie

**Urč gramatické kategórie a vzory podstatných mien.**

Pri hoteli stálo veľa turistov.

pád	číslo	rod	životnosť	vzor
Nominatív (N)	jednotné	mužský	životné	chlap
Genitív (G)	množné	ženský	neživotné	hrdina
Datív (D)		stredný		dub
Akuzatív (A)				stroj
Lokál (L)				
Inštrumentál (I)				

## 5.2. PREDLOŽKOVÉ VÄZBY

Dieťa kliknutím označí predložku, ktorá do vety patrí. Dopĺňovanie správnej predložky predstavuje mimo iného i významné cvičenie jazykového citu.

obr.49 - ukážka cvičenia "Predložkové väzby"

**Predložkové väzby**

počet úloh: 10    urabené: 0

Doplň správnu predložku.

Ruženka sa pichla ... trň.

k	pri
ponad	o

### 5.3. TVORENIE SLOV – SLOVOTVORBA (okolo 4 000 slov)

Toto cvičenie pomáha výrazne obohatovať a rozvíjať individuálny slovník a slovnú zásobu dieťaťa.

V cvičení ide o vytváranie zložených slov - skladaním a odvodzovaním (pomocou predpony).

Ide o stimulovanie slovotvornej produkcie dieťaťa, tvorenie zložených slov a slov tvorených odvodzovaním pomocou predpony. Pri ich vytváraní sa uplatňuje analyticko- syntetické myslenie. Ide o významné obohatenie slovnej zásoby o nové slová.

Dané slovotvorné cvičenia sú zamerané na aktivizovanie slovotvornej intuície dieťaťa. Dieťa má možnosť tvoriť zložené slová (kompozitá), pri čom tým stimulujeme vlastnú rečovú kreativitu dieťaťa.

#### Typ cvičenia:

##### 1. Tvorenie - Zložených slov skladaním -

- **Ukážka** - pod časťou „*chcem precvičovať*“ - *Ukážka*“ má dieťa možnosť konkrétne vidieť ako sa zložené slová vytvárajú. Vidí konkrétnu ukážku príkladov tvorenia zložených slov skladaním. Ak klikne na tlačidlo „*Spojť*“, vtedy sa ukážkové rozdelené zložené slovo názorne spojí. Ak klikneme na tlačidlo „*Oddeliť*“, tak sa ukážkové spojené zložené slovo samo rozdelí na dva slovotvorné základy. Rýchlosť spojenia či rozdeľovania týchto zložených slov si môžeme nastaviť pomocou ikony „*rýchlosť pohybu*“.
- **Rozdeľovanie zložených slov** - (vid'. obr.50) Dieťa má za úlohu rozdeliť zložené slovo tak, že oddelí od seba dva slovotvorné základy.
- **Označenie zložených slov** - Dieťa má za úlohu označiť všetky zložené slová, ktoré sú utvorené skladaním. Na obrazovke má ponuku slov, označí kliknutím iba tie, ktoré pokladá za správnu odpoveď. Počet slov, ktoré budú zobrazené na obrazovke sa dá nastaviť pri každom jednotlivom cvičení kliknutím na ikonu „*počet zobrazených slov*“, tu si môže regulovať počet slov podľa potreby. Zvyšovaním počtu zobrazených slov zvyšujeme postupne náročnosť na dieťa.
- **Vytváranie zložených slov** - (vid'. obr.51) Dieťa má možnosť vytvárať zložené slová skladaním. V ponuke na obrazovke je niekoľko slov (slovotvorných základov), z ktorých dieťa môže utvoriť zložené slová. Počet zobrazených slov, ktoré budú na obrazovke sa dá nastaviť podľa potreby pomocou ikony „*počet zobrazených slov*“, zvyšovaním počtu zobrazených slov tak zvyšujeme náročnosť na dieťa. Do prázdnych políčok dieťa presúva slová z voľnej obrazovky a utvára tak zložené slová. Keď dieťa dokončí úlohu, stlačí tlačidlo „*Potvrdiť voľbu*“. Ak utvorilo všetky slová správne, bude nasledovať ďalšia úloha. Ak nie, program ho nepustí ďalej pokiaľ sa nepokúsi opäť vytvoriť správne všetky zložené slová.

##### 2. Tvorenie slov - Odvodzovaním - predponou

- **Ukážka** - (obr.53) pod týmto cvičením sa skrývajú konkrétne ukážky, ako sa tvoria slová odvodzovaním pomocou predpony. Ak klikneme na tlačidlo „*Pripojiť*“, tak sa pripojí slovotvorná predpona k slovotvornému základu. Ak klikneme na tlačidlo „*Oddeliť*“, tak sa oddelí od seba v ukážkovom slove slovotvorná predpona od slovotvorného základu. Rýchlosť pripojenia či oddelenia slovotvornej predpony od slovotvorného základu v ukážkovom slove si môžeme nastaviť pomocou ikony „*rýchlosť pohybu*“.
- **Rozdeľovanie odvodených slov** - Dieťa má za úlohu rozdeliť dané slovo (odvodené slovo) na slovotvorný základ a slovotvornú predponu. Po splnení úlohy sa nám zobrazí vyriešená úloha takto: (vid'. obr.54).
- **„Označenie odvodených slov“** - (vid'. obr.52)  
**Konkrétnou predponou** - Za úlohu má dieťa označiť zo zobrazených slov tie slová, ktoré sú vytvorené tou predponou, ktorá je práve napísaná na obrazovke. Počet zobrazených slov môžeme uberať ale aj pridávať pomocou ikony „*počet zobrazených slov*“. Záleží ako je dieťa schopné zvládať úlohu. Ak začíname s dieťaťom prvýkrát túto úlohu, je lepšie ak si nastavíme v počte zobrazených slov iba dve slová.  
**Rôznymi predponami** - V tejto časti má dieťa označiť všetky slová, ktoré sú vytvorené akoukoľvek predponou. Počet zobrazených slov si tiež môžeme regulovať v závislosti od schopnosti dieťaťa zvládať túto úlohu. Najskôr začíname nastavením menšieho počtu zobrazených slov.
- **Vytvorenie odvodených slov** - Dieťa vytvára odvodené slová pomocou predpony. Z voľnej časti obrazovky presúva pomocou myši správne do prázdnych políčok predponu a slovotvorný základ. Ak dokončilo úlohu, klikne na ikonu „*Potvrdiť voľbu*“, ak sa pomýlilo, tak sa pokúsime znovu o správne vyriešenie úlohy.

##### 3. Ako vzniklo slovo?

Na obrazovke sa zobrazí konkrétne jedno slovo, dieťa má za úlohu zistiť či toto slovo vzniklo **a) skladaním** alebo **b) odvodzovaním**.

obr.50 - ukážka tvorenia zložených slov „Rozdeľovanie zložených slov“

**Tvorenie slov**

počet úloh: 10    urobené: 0

tvorenie slov

- Zložených slov skladaním
- Odvodzovaním – predponou
- Ako vzniklo slovo?

chcem precvičovať

- Ukážka
- Rozdeľovanie zložených slov
- Označenie zložených slov
- Vytváranie zložených slov

Rozdeľ zložené slovo tak, že oddeliš od seba dva slovotvorné základy.

spoluvlastník

Nastav sa kurzorom medzi dva slovotvorné základy, potom stlač medzerník.

obr.51 - ukážka cvičenia tvorenia "Zložených slov skladaním"

**Tvorenie slov**

počet úloh: 10    urobené: 0

tvorenie slov

- Zložených slov skladaním
- Odvodzovaním – predponou
- Ako vzniklo slovo?

chcem precvičovať

- Ukážka
- Rozdeľovanie zložených slov
- Označenie zložených slov
- Vytváranie zložených slov

počet zobrazených slov: 3

Zložené slová sa rozsypali. Dokážeš ich pospájať?

1. slovotvorný základ	2. slovotvorný základ	
		tučný
		spolu
		polo
		hráč
		účet
		proti

**Potvrdiť voľbu**





**Tvorenie slov**

počet úloh: 10    urobené: 2

Rozdelené odvodené slovo na slovotvornú predponu a slovotvorný základ.

**odcestovať**

😊 **Ďalší**

## 5.4 SYNONYMÁ, OPOZITÁ

Toto cvičenie má za úlohu znásobovať vyjadrovaciu schopnosť a pohotovosť dieťaťa, zároveň i rozširovať jeho slovnú zásobu.

### Typ cvičenia:

#### 1. Synonymá (vid'. obr.55)

Pre jeden pojem jestvuje v slovenskom jazyku viacero označení, viacero slov. Synonymum je slovo majúce s iným slovom zhodný význam, ale odlišnú zvukovú podobu. Ide o rovnoznačné slová, ktoré nazývame synonymá. Sú to teda slová, ktoré majú rovnaký alebo podobný význam, patria do toho istého slovného druhu napr. (malý - drobný - nízky), hoci znejú odlišne.

Pre dieťa si zvolíme najskôr druh obťažnosti. V začiatkoch odporúčam voliť Obťažnosť 1.

V *Obťažnosti 1* (vid'. obr.55) sa nachádzajú jednoduchšie slová, v *Obťažnosti 2* zložitejšie. Ak klikneme na voľbu „Bez obmedzenia“ - budú sa zobrazovať slová bez rozdielu na ich obťažnosť.

Dieťa má za úlohu nájsť a vybrať zo zobrazených slov to slovo, ktoré má rovnaký alebo podobný význam ako má zobrazené červené slovo. Počet zobrazených slov si môžeme nastaviť pomocou ikony („počet slov“) a prispôbiť tak cvičenie schopnostiam každého jednotlivého dieťaťa. Z počtu zobrazených slov si dieťa kliknutím vyberie to správne. Ak sa pomýli, program ho upozorní.

#### 2. Antonymá - opozitá (vid'. obr.56)

Takto nazývame slová, ktoré majú opačný význam. Antonymá či opozitá sú dvojice slov, ktoré majú protikladný význam, vyjadrujúci vzájomný opak činnosti, stavu alebo vlastnosti, napr. (malý - veľký), (hovoriť - mlčať).

Dieťa má za úlohu nájsť slovo s opačným významom k slovu, ktoré je zobrazené červeným písmom. Klikaním si vyberá to správne slovo spomedzi počtu slov, ktorého počet si zvolíme. Počtom zobrazených slov na obrazovke si určujeme náročnosť úlohy a jeho obťažnosť. Ak začíname s dieťaťom tieto cvičenia, tak si volíme najskôr najnižší počet zobrazených slov pomocou ikony „počet slov“.

Obťažnosť 1 - v tejto voľbe sa nachádzajú menej náročné slová. V začiatkoch odporúčam vždy voliť túto obťažnosť.

Obťažnosť 2 - obsahuje náročnejšie slová.

### 3. Dvojice: synonymá, antonymá (viď. obr.57)

Pri tejto voľbe má dieťa za úlohu nájsť správne dvojice slov. K výrazu: **synonymá** (čo znamenajú slová majúce rovnaký alebo podobný význam) má priradiť dvojicu slov, ktoré takto označujeme (názvom synonymá). K výrazu slova **antonymá - opozitá** má priradiť dvojicu slov, ktoré sú antonymá - opozitá, teda slová s opačným významom.

Dieťa klikne na políčko s výrazom „Synonymá“ a následne klikne na správnu dvojicu slov, ktoré týmto výrazom označujeme. Rovnako postupujeme aj pri slovách, ktoré označujeme ako „antonymá-opozitá“. Rýchlosť ako sa budú posúvať pri priradovaní dvojíc slov si môžeme nastaviť pomocou ikony „rýchlosť posunu“.

Obťažnosť 1 - tu sa nachádzajú iba dve dvojice slov, ku ktorým majú deti priradiť správne pojmy (pojem *antonymum- opozitum* k správnej dvojici alebo pojem *synonymum* k ďalšej dvojici slov).

Obťažnosť 2 - dieťa už z väčšieho množstva dvojíc slov (výber od 3 dvojíc do 7) vyhľadáva a priraduje podľa konkrétneho zadania úlohy iba jednu správnu dvojicu slov, podľa toho či má vyhľadávať synonymá alebo antonymá-opozitá.

obr.55 - ukážka cvičenia "Synonymá"

The screenshot shows a software interface for a synonym exercise. The title bar reads "Rovnoznačné slová - synonymá". Below the title bar, the instruction says "Nájdí slovo, ktoré má rovnaký alebo podobný význam ako má slovo: **černica**". A list of five words is displayed in a vertical stack: "červen", "čerešňa", "černoška", "ostružina", and "čertica". The word "černoška" is highlighted in blue, while the others are in green. The interface includes a sidebar on the left with options for "druh cvičenia" (Synonymá, Antonymá - opozitá, Dvojice: synonymá, antonymá) and "voľba obťažnosti" (Obťažnosť 1, Obťažnosť 2, Bez obmedzenia). The "počet slov" is set to 5. The top bar shows "počet úloh" (10) and "urobené" (0).

obr.56 - ukážka cvičenia "Antonymá - opozitá"

The screenshot shows a software interface for a language exercise. At the top, there are navigation icons and a status bar with 'počet úloh' (10) and 'urobené' (0). The main area is titled 'Slová s opačným významom (antonymá, opozitá)' and contains the instruction 'Nájdí slovo s opačným významom k slovu: **bezcitný**'. Below this, a vertical list of words is displayed in colored boxes: 'bežný' (blue), 'mrzutý' (green), 'citlivý' (green), 'bežný' (green), 'kyslý' (green), 'nesprávny' (green), and 'citrusový' (green). The sidebar on the left is titled 'druh cvičenia' and has 'Antonymá - opozitá' selected. It also includes options for 'voľba obtiažnosti' (Obťažnosť 2) and 'počet slov' (7).

obr.57 - ukážka cvičenia "Dvojice: synonymá, antonymá"

The screenshot shows a software interface for a language exercise. At the top, there are navigation icons and a status bar with 'počet úloh' (10) and 'hotovo' (0). The main area is titled 'Nájdí synonymá.' and contains the instruction 'Rovnoznačné slová, ktoré majú rovnaký alebo podobný význam.'. Below this, three pairs of words are displayed in boxes: 'synonymá' (highlighted with a green border), 'negatívny - pozitívny', 'prvotriedny - druhotriedny', and 'celkom - úplne'. The sidebar on the left is titled 'druh cvičenia' and has 'Dvojice: synonymá, antonymá' selected. It also includes options for 'voľba obtiažnosti' (Obťažnosť 2) and 'počet dvojíc' (3).

## 6. ZRAKOVÉ VNÍMANIE

Táto časť predstavuje predovšetkým ciele cvičenie zrakového vnímania – zrakové rozlišovanie abstraktne konkrétnych obrázkov so zameraním na inverzné tvary, rozlišovanie písmen, slabík, slov, rozlišovanie figúry a pozadia, stimulácie ľavo-právneho smeru očnému pohybu, cvičenie pravo-ľavej orientácie, zrakovej pozornosti, cvičenie vizuomotoriky, cvičenie zrakovej pamäti a koncentrácie.

Cvičenia sú určené deťom jak predškolského veku, tak i deťom, ktoré navštevujú 1. až 9. ročník bežnej ZŠ.

### 6.1. ZRAKOVÉ ROZLIŠOVANIE

Tento oddiel predstavuje predovšetkým ciele cvičenie zrakového vnímania - zrakového rozlišovania abstraktne konkrétnych obrázkov so zameraním na inverzné tvary, rozlišovanie písmen, slabík, slov, rozlišovania figúry a pozadia, stimulácie ľavo-právneho smeru očných pohybov, cvičenie pravo-ľavej orientácie, zrakovej pozornosti, cvičenie vizuomotoriky, cvičenie zrakovej pamäti a koncentrácie.

#### Typ cvičenia:

- 1. Postreh** (vid'. obr.58) - Dieťa porovná dva obrázky, v prípade zvolenia „Obťažnosť 1“ dopĺňa obrázok vpravo o chýbajúce detaily, v prípade zvolenia „Obťažnosť 2“ dopĺňa detaily do oboch obrázkov (vždy to, čo v jednom z obrázkov je a na druhom chýba).
- 2. Obrázky**
  - Pri voľbe „Rovnaké“ - Dieťa označuje na ploche obrázky, ktoré sú rovnaké ako je obrázok vpravo.
  - Pri voľbe „Rozdielne“ - Dieťa označuje na ploche obrázky, ktoré sú odlišné od obrázka vpravo.
  - Je možné voliť počet políčok na ploche, čo umožňuje nácvik koncentrácie pozornosti, zároveň si môžeme voliť a meniť veľkosť obrázkov.
- 3. Tvary** - (vid'. obr.59) Spôsob uskutočnenia cvičenia je obdobný ako pri type cvičenia 2. Veľkosť obrázkov si môžeme voliť podľa potreby pomocou ikony „veľkosť obrázkov“.
- 4. Písmená** - (vid'. obr.60) Dieťa si pri voľbe „Písmená“, a „Cvičenie b, d, p“ vyberie ktorékoľvek písmeno a potom označuje na ploche všetky písmená, ktoré sú rovnaké ako je zvolené písmeno. Pri voľbe „Malé a veľké písmená“ vytvára dvojice malé - veľké tlačené písmeno napr. kK, mM. Je tu tiež možnosť voliť si počet políčok. Veľkosť písmen, ich farbu a typ písmen je možné si voliť a meniť v „Systémových parametroch“.
- 5. Slabiky** - (vid'. obr.61) Spôsob uskutočnenia je rovnaký ako pri type cvičenia 4.
- 6. Slová** - Spôsob uskutočnenia je rovnaký ako pri type cvičenia 4.

obr.58 - ukážka cvičenia "Postreh"

Postreh

Ďalší

Obťažnosť 1

Obťažnosť 2

počet úloh 10

urobené 0

Doplň chýbajúce časti pravého obrázka.

obr.59 - ukážka cvičenia „Tvary“

**Tvary**

velkosť obrázkov: [ ] počet políčok: 12 počet úloh: 10 urobené: 0

Ktoré obrázky sú odlišné od obrázka vpravo?


druh cvičenia

- Jednoduché rovnaké
- Jednoduché rozdielne
- Zložité rovnaké
- Zložité rozdielne

obr.60 - ukážka cvičenia „Písmená“

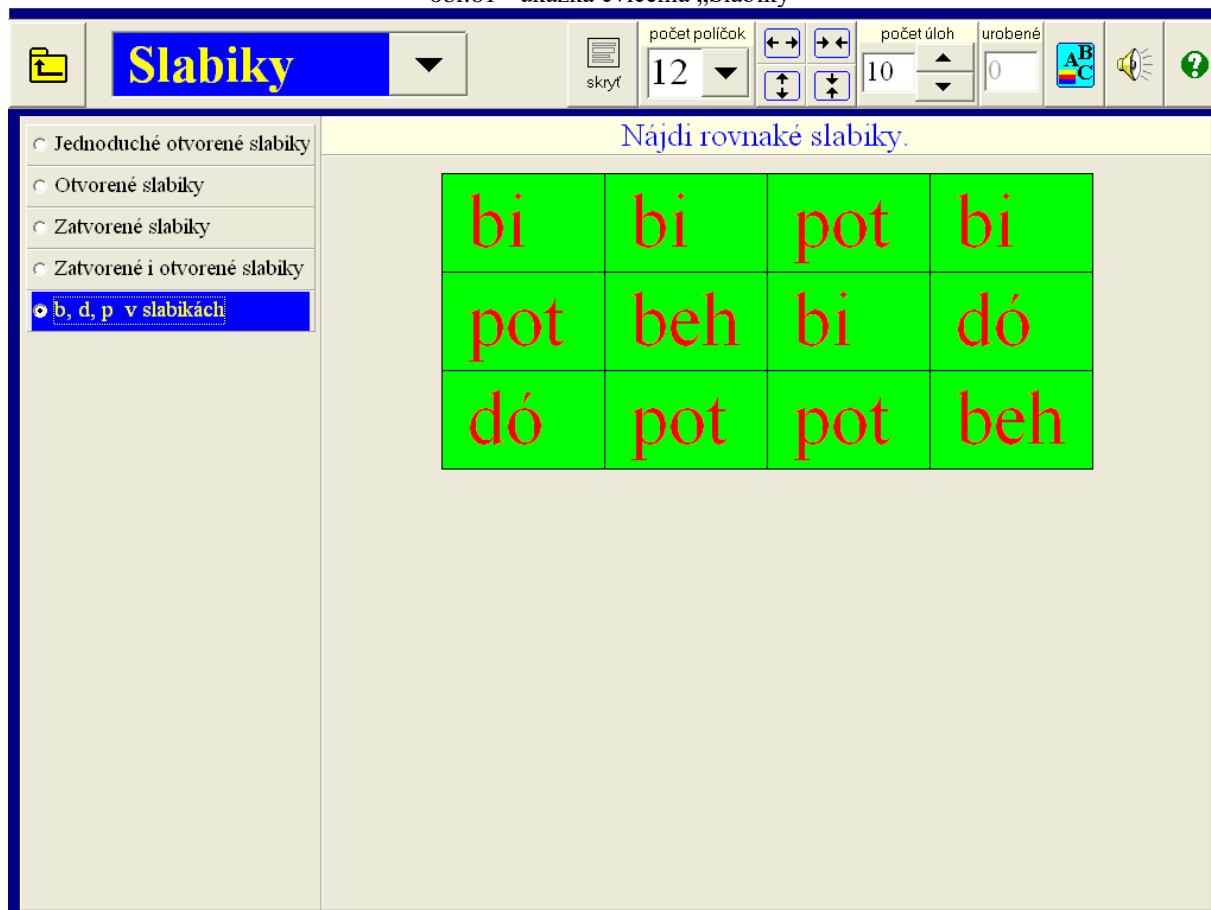
**Písmená**

skryť počet políčok: 12 počet úloh: 10 urobené: 0

Nájdí dvojicu malého a veľkého písmena.

M	é	í	Í
d	Í	Č	Í
É	m	D	č

Písmená  
 Malé a veľké písmená  
 Cvičenie b, d, p



## 1.2. FIGÚRY, PÍSMENÁ... NA POZADÍ

Toto cvičenie umožňuje vnímanie obrázkov, písmen, slabík a slov (objektov) na komplexnom pozadí. Schopnosť vytiahnutia figúry z pozadia predstavuje dôležitú zručnosť pre čítanie - schopnosť sústrediť sa na potrebný zrkový objekt. Celé cvičenie je doplnené o možnosť pohybu objektu. Tým sa k úlohe pridáva i cvičenie postrehu, fixácie a samozrejme i smeru očných pohybov. To všetko v závislosti na zvolenej rýchlosti a veľkosti posunu objektov. Koncentráciu je možno regulovať nastavením počtov objektov podľa potreby. Rovnako program ponúka vyše 20 možných variácií pozadia (rôzne obťažnosti) vrátane bieleho.

Cvičenie je doplnené o prevedenie porozumenia obrázkov. Dieťa má vyhľadať k obrázku jeho písanú variantu.

**Upozornenie:** U osôb s epileptickými prejavmi pre istotu nepoužívajte automatický pohyb figúr úlohe „Figúry na pozadí“.

### Typy cvičenia:

1. **Figúrky** (viď. obr.62) - Dieťa má vyhľadať k obrázku jeho písanú variantu v stĺpci umiestnenom vpravo (napr. obrázok. žirafa - dieťa klikne na slovo žirafa). Pri voľbe „Uľahčenie“ sa zobrazí obrázok v rámčeku. Je tu možnosť si zvoliť Obťažnosť 1 alebo Obťažnosť 2.
2. **Písmená** - Dieťa má vyhľadať (v stĺpci umiestnenom vpravo) a kliknutím označiť všetky písmená rozmiestnené na ploche.
3. **Slabiky** - podobné ako pri cvičení 2.
4. **Slová** (viď. obr.63) - podobné ako pri cvičení 2. Samozrejme, že typ pozadia si môžeme zvoliť z viac ako 20 možností.

### Môžeme si nastaviť:

- **Pozadie** - si môžeme meniť pomocou tlačidla "Zmena pozadia"
- **Počet** - môžeme si voliť počet figúrok, písmen, slabík alebo slov, ktoré sa naraz zobrazia na ploche obrazovky
- **Veľkosť figúrok** - volíme podľa potreby (pri cvičení typ 1) alebo **veľkosť, typ a farbu** písmen (pri cvičení typ 2 až 4 zmenou nastavenia v systémových parametroch)
- **Rýchlosť pohybu** - (figúrok, písmen, slabík, slov) nastavujeme tlačidlom „rýchlosť pohybu“ posunutím doprava alebo doľava



- **Smer pohybu** - ktorým sa budú figúrky, písmená, slabiky, či slová pohybovať na obrazovke si môžeme voliť podľa potreby (pomocou ikony „smer pohybu“) napr. : ľubovoľný, zľava doprava, zhora dole, zdola hore, sprava doľava.

obr.62 - ukážka cvičenia "Figúrky"

skryť počet úloh 10 urobené 0

Označ v stĺpci všetky obrázky, ktoré sú rozmiestnené na ploche.

ľava  
koza  
motýľ  
had  
šimpanz  
korytnačka  
slon  
ľiška  
vlk

druh cvičenia:  Figúrky,  Písmená,  Slabiky,  Slová

precvičovanie s figúrkami:  Obťažnosť 1,  Obťažnosť 2

typ pozadia:  Pravidelné vzory,  Obrazy

ovládanie pohybu:  Ručné,  Automatické

smer pohybu: Ľubovoľný

počet obrázkov: 5

veľkosť figúrok: [ ]

Uľahčenie:

U osôb s epileptickými prejavmi pre istotu nepovoľte automatický pohyb.

obr.63 - ukážka cvičenia "Slová"

skryť počet úloh 10 urobené 0

Označ v stĺpci všetky slová, ktoré sú rozmiestnené na ploche.

boli  
supa  
rucho  
vaša  
Ad'a  
Viera  
čaká  
milý  
lečo  
pera  
zerie  
revu  
samé  
nohy  
doma  
aha

druh cvičenia:  Figúrky,  Písmená,  Slabiky,  Slová

slová obsahujúce slabiky:  Otvorené,  Otvorené a zatvorené,  Cvičenie b, d, p,  Bez obmedzenia

typ pozadia:  Pravidelné vzory,  Zložité čiary

ovládanie pohybu:  Ručné,  Automatické

smer pohybu: Ľubovoľný

počet slov: 10

U osôb s epileptickými prejavmi pre istotu nepovoľte automatický pohyb.



## 7. ZÁBAVNÉ PRECVIČOVANIE

Táto časť sa zameriava na cvičenie zrkovéhó zapamätania si konkrétnych a konkrétne-abstraktných obrázkov i abstraktných tvarov (písmena), skladanie častí v celok, vizuomotoriku, orientáciu na ploche, cvičenie koncentrácie a tiež na zábavné precvičovanie čítania ( písmen, slabík a slov).

### 7.1. MAĽOVANKY

Táto časť sa sústreďí na cvičenie jemnej motoriky, vizuopercepcie, priestorovej orientácie, vnímania farieb...

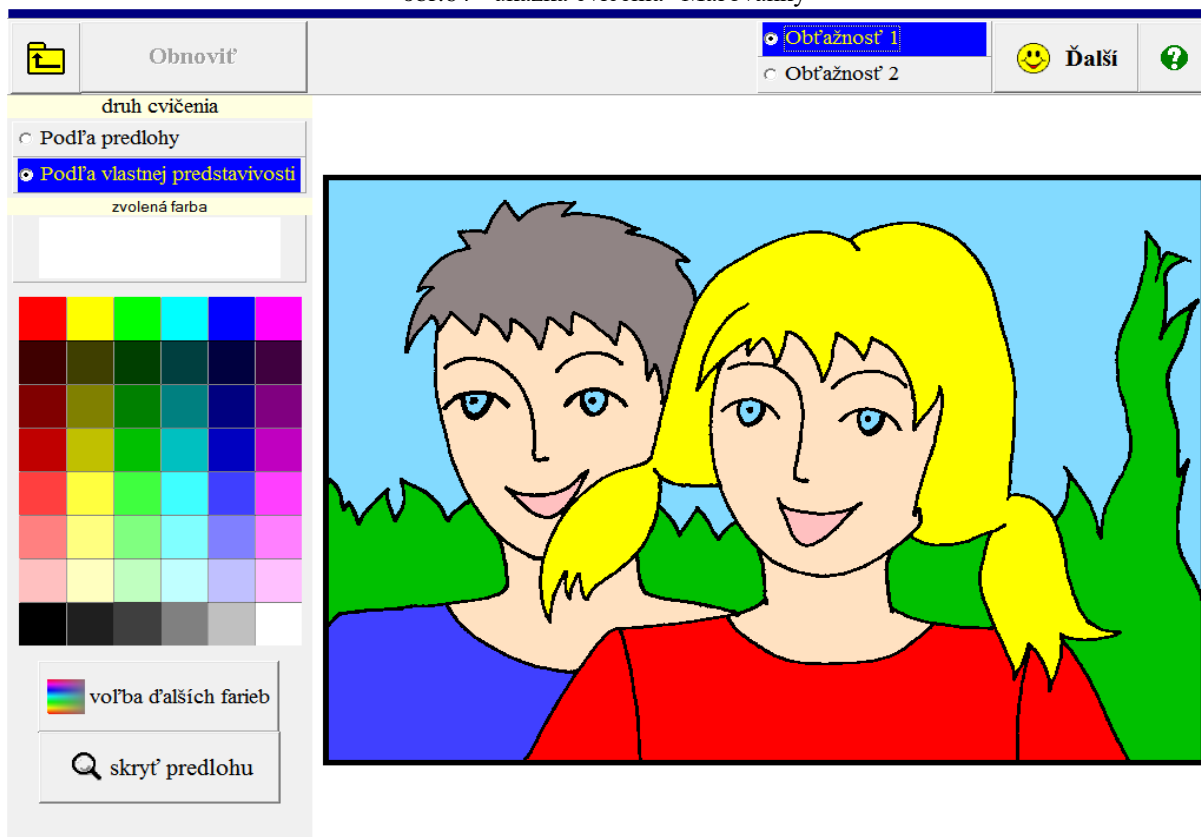
#### Typ cvičenia:

1. **Podľa predlohy** - dieťa má v ľavej časti predlohu, podľa ktorej má vyfarbiť obrázok na ploche. Nad predlohou má paletu rôznych farieb. Klikne myšou na zvolenú farbu, ktorú chce vyfarbovať, farba sa potom objaví v políčku s názvom „Zvolená farba“. Potom klikáme na miesta, ktoré chceme touto farbou vyfarbiť. Vyfarbenie môžeme zrušiť kliknutím na ikonu „Obnoviť“. Predlohu si môžeme zväčšiť kliknutím na ikonu „Lupa - zväčšiť predlohu“ a opätovným kliknutím zase zmenšiť.
2. **Podľa vlastnej predstavivosti** - spôsob uskutočnenia ako pri type cvičenia 1, dieťa ale vyfarbuje podľa vlastnej predstavivosti a fantázie ev. si môže nechať ukázať predlohu a podľa nej vyfarbovať kliknutím na tlačidlo „Lupa - ukázať predlohu“.

Je tu možnosť voliť maľovanky podľa náročnosti kliknutím na „Obťažnosť 1“ alebo „Obťažnosť 2“.

V Obťažnosti 1 sa nachádzajú jednoduchšie maľovanky, v Obťažnosti 2 zase zložitejšie.

obr.64 - ukážka cvičenia "Maľovanky"



## 7.2. SKLADAČKY

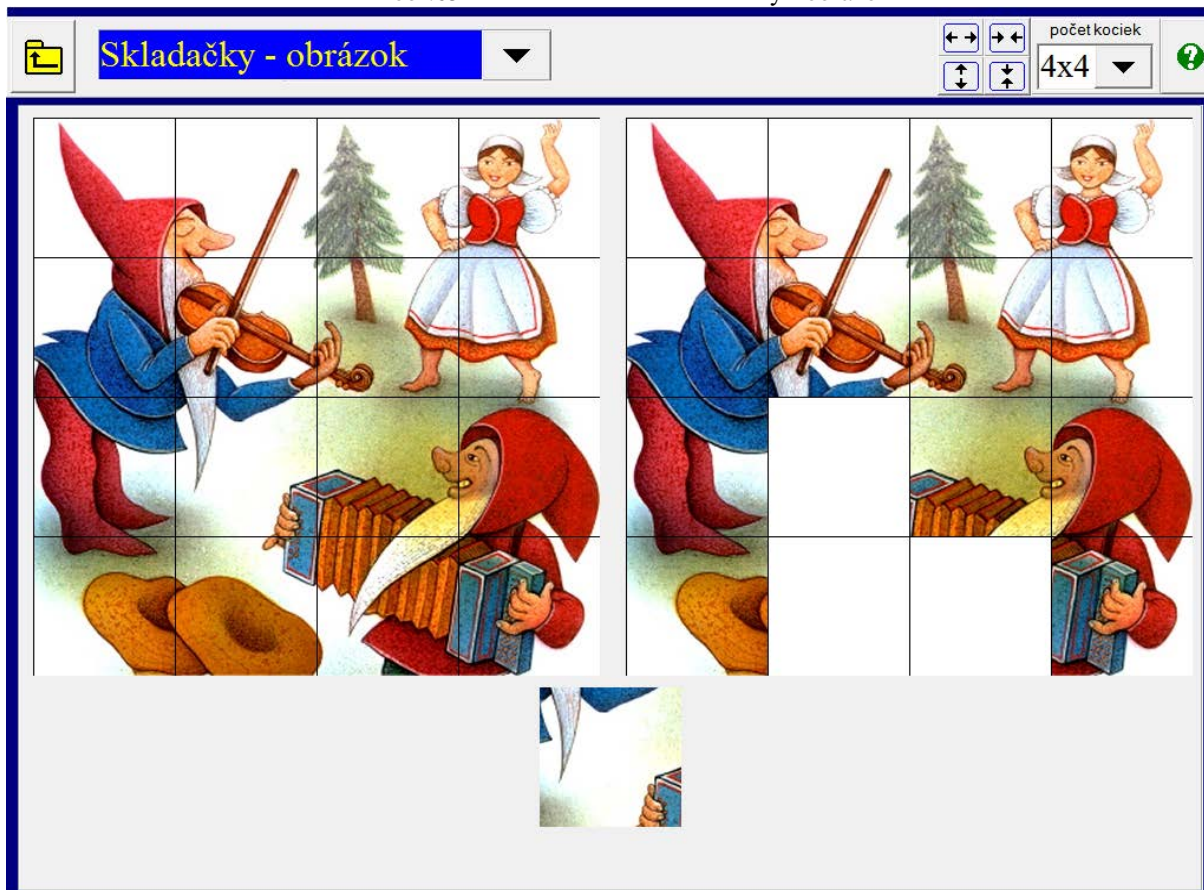
V týchto cvičeniach sa precvičuje jemná motorika, vizuoperpcia, priestorová orientácia, koncentrácia pozornosti a precvičuje sa i zároveň čítanie slov. Dieťa zostavuje podľa predlohy alebo podľa zadania z kociek, ktoré sa mu objavujú obraz tak, že kocky umiestňuje na správne miesta v prázdnej sieti. Premiestnenie uskutoční tak, že klikne na miesto v prázdnej sieti kam má byť kocka premiestnená, alebo ju tam potiahne myšou. Keď sa pomýli, kocka sa nepremiestni alebo sa vráti späť. Ťažnosť - zložitosť je možné regulovať voľbou počtu kociek.

### Typ cvičenia:

1. **Obrázok** (viď. obr.65) - Dieťa umiestňuje kocky na správne miesta v prázdnej sieti podľa predlohy.
2. **Figúrky** - Dieťa umiestňuje kocky s figúrkami na správne miesta v prázdnej sieti podľa predlohy.
3. **Tvary** - podobne ako pri cvičení „Figúrky“. Je tu možnosť voľby „Ťažnosť 1“ alebo „Ťažnosť 2“.
4. **Čítanie** - predstavuje zábavné precvičovanie čítania (písmen, slabík i slov)
  - **Písmená** - Na pokyn „Daj kocku na políčku s písmenom:...“ dieťa hľadá políčku, kde je uvedené písmeno zobrazené a potom na neho umiestni kocku.
  - **Slabiky** - podobne ako pri cvičení „Písmená“.
  - **Jednoduché slová** - podobne ako pri cvičení „Písmená“.
  - **Slová** - (viď. obr.66) podobne ako pri cvičení „Písmená“.
  - **Zložité slová** - podobne ako pri cvičení „Písmená“.

Pri všetkých typoch cvičenia je možnosť si zvoliť počet kociek od 3x3 do 6x6.

obr.65 - ukážka cvičenia "Skladačky - obrázok"



Skladačky - čítanie

▼

počet slov

4

▼

↔

↔

↕

↕

počet políček

4x4

▼

**Daj kocku na políčko so slovom: skala**

druh cvičenia

- Písmená
- Slabiky
- Jednoduché slová
- Slová
- Zložité slová

			<b>esej</b>
		<b>blatník</b>	
			<b>skala</b>
		<b>šokový</b>	

63

### 7.3. REXESO

Pri tomto cvičení uvidí dieťa na určitú dobu sieť s obrázkami, tvarmi, písmenami atď. Dieťa si má zapamätať za tento čas ich polohy. Po zmiznutí obrázkov má dieťa dať na právne miesto v prázdnej sieti obrázok, ktorý sa mu objaví. Premiestnenie uskutoční tak, že klikne na dané miesto v prázdnej sieti, kam chce obrázok premiestniť, alebo ho tam potiahne pomocou myši. Keď sa pomýli, obrázok nereaguje alebo sa vráti späť.

Dieťa precvičuje pamäť, vizuomotoriku, pravo-ľavú orientáciu, orientáciu na ploche, koncentráciu pozornosti. Je možné si tiež nastaviť veľkosť obrázkov, tvarov a písmen.

Zložitosť si nastavujeme zvolením počtu obrázkov, písmen, slabík či slov pomocou tlačidla „počet políčok“ a zároveň aj časom expozície pomocou tlačidla „čas zobrazenia“. Čím viac políčok zvolíme a nastavíme čas zobrazenia kratší, tým zvyšujeme postupne náročnosť na dieťa.

#### Typy cvičení:

1. **Obrázky**
2. **Tvary** - je možné zvoliť "Obťažnosť 1" alebo "Obťažnosť 2"
3. **Písmená** (vid'. obr.67)
4. **Slabiky**
5. **Slová**
6. **Zložité slová**

obr.67 - Ukážka typu cvičenia „Rexeso - písmená“

The screenshot shows the 'Rexeso' software interface. At the top, there is a title bar 'Rexeso' and a menu bar with 'Písmená' selected. Below the menu bar, there are several control panels: 'veľkosť obrázkov' (image size), 'čas zobrazenia' (display time) with left and right arrow buttons, and 'počet políčok' (number of cells) set to 9. There are also speaker and help icons. The main area contains a 3x3 grid of letters in red: n, Č, C in the first row; S, Q, Z in the second row; and Ľ, I, f in the third row. Below the grid, the text 'Pamätaj si polohy písmen.' is displayed in blue.

n	Č	C
S	Q	Z
Ľ	I	f

Pamätaj si polohy písmen.

## 7.4. PEXESO

Dieťa klikaním vyhľadáva dvojice, ktoré k sebe patria. Obťažnosť je nastaviteľná tým, že môžeme zvoliť počet obrázkov na ploche a dobu ich zobrazenia. Pri voľbe „Uľahčenie“ ku kartičke so žltým kruhom vyberáme kartičku s kruhom oranžovým. Pexeso môže hrať jeden alebo aj spolu dvaja hráči. Cvičenia sú zamerané na zrakovú pamäť, upevnenie tvarov písmen, zábavné precvičovanie čítania slabík a slov.

### Typ cvičenia:

1. **Obrázky** (vid'. obr.68).
2. **Písmená**
3. **Slabiky**
4. **Slová**
5. **Zložité slová**

obr.68 - ukážka cvičenia "Obrázky"

The screenshot shows the Pexeso game interface. At the top, there is a title bar "Pexeso" and a folder icon. Below it, a dropdown menu is set to "Obrázky". To the right, there are controls for "velkosť obrázkov" (image size), "čas zobrazenia" (display time), and "počet obrázkov" (number of images), which is currently set to 16. The main game area is a 4x4 grid of cards. The cards are arranged as follows:

Yellow circle	Yellow circle	Tractor	Orange circle
	Yellow circle	Orange circle	
Orange circle	Hot air balloon	Orange circle	Yellow circle
Orange circle	Yellow circle		

On the right side, there is a panel with a "Počet hráčov" (Number of players) set to 2. Below that, the scores for "hráč č. 1" (2) and "hráč č. 2" (0) are shown. The current player is "hráč č. 1". At the bottom, there is a checkbox for "Uľahčenie" (Easier), which is checked. A note below it says: "pri voľbe Uľahčenie: dvojica má karty rozdielnych farieb" (when choosing Easier: a pair has cards of different colors).

## 8. HRY

### 8.1. OCHRANCA

Strážením domácich zvierat pred dravcom sa cvičí postreh, rýchlosť a pohotovosť reakcií.

- Dieťa má rozpoznať či zviera, ktoré sa objaví a pohybuje na obrazovke je pre domáce zvieratá neškodné, vtedy klikne na ikonu „Vitaj“.
- Ak sa na obrazovke zobrazí pohybujúce sa dravé a mäsožravé zviera, ktoré môže ublížiť, vtedy dieťa klikne na ikonu „Chod' preč“.
- Dieťa musí pohotovo reagovať klikaním na dané ikony „Vitaj“ alebo „Chod' preč“.

Rýchlosť pohybu zvierat na obrazovke, ktorou sa zvieratá vzdávajú od divokých zvierat sa dá nastaviť podľa potreby pomocou ikony s názvom: „Rýchlosť pri úteku“.

Hru môžeme predčasne ukončiť ak klikneme na ikonu „Ukončiť hru“.

### 8.2. BINGO

V troch stĺpcoch po troch štvorcoch sa menia obrázky. Cieľom je klikaním na žlté štvorčeky pod jednotlivými stĺpcami zastaviť na dolnej rade zhodné obrázky.

- Vyber si akýkoľvek obrázok (ktorý sa ti páči) v ktoromkoľvek stĺpci.
- Pozorne sleduj a čakaj, kým sa tento tvoj vybraný obrázok objaví v najspodnejšom dolnom riadku.
- Klikni na žltý obrázok so šípkou pod týmto tvojím vybraným obrázkom (obrázky v tomto stĺpci sa prestanú pohybovať).
- Čakaj, kým sa tento tvoj vybraný obrázok objaví opäť v najspodnejšom dolnom riadku, ale v ďalšom stĺpci.
- Ak sa objaví, tak klikni na žltý obrázok so šípkou pod týmto tvojím obrázkom.

Cieľ: V najspodnejšom dolnom riadku sú 3 rovnaké obrázky.

Hru môžeme predčasne ukončiť ak klikneme na ikonu „Ukončiť hru“.

### 8.3. STRELEC

Precvičovanie pravo-ľavej orientácie a pohotovosti. K strelcovi sa z rôznych strán približujú planéty a dieťa pomocou šípok na klávesnici alebo myši odráža protipohybom pohybujúce sa planéty či vesmírne telesá.

Na obrazovke sa k strelcovi približujú z rôznych strán planéty. Keď sa planéta k strelcovi priblíži čo najbližšie, vtedy sa ju strelec snaží odraziť, aby ho nezasiahla. Odrážať planéty môžeš urobiť týmito spôsobmi:

- Planéty odrazíš iba pohybom myši tak, že umiestniš kurzor myši na stranu, kam by planéta strelca mohla zasiahnuť.
- Stlač klávesu s tou šípkou, ktorá mieri proti smeru pohybujúcej sa planéty, ktorá by strelca mohla zasiahnuť.

Rýchlosť pohybu planét môžeme nastaviť pomocou ikony „Rýchlosť pohybu obrázkov“.

Hru môžeme predčasne ukončiť ak klikneme na ikonu „Ukončiť hru“.

## Slovo na záver

Takto koncipovaný program môže pomôcť nielen deťom, ale i tým, ktorí s deťmi pracujú – teda rodičom, učiteľom a mnohým ďalším odborníkom. Program sa snaží u dieťaťa zmapovať jednotlivé funkcie, ktoré sú spoluzodpovedné za úspešné nadobúdanie jazykových a čitateľských vedomostí a zručností. Ďalej ich potom rozvíjať tak, aby boli v kontexte s osobnosťou dieťaťa (jeho vekom, záujmami, vedomosťami), rozvojovými potrebami (v prípade oslabenia či nedostatočne rozvinutých funkcií) a s „požiadavkami“ vzdelávacích inštitúcií.

