

SLOVENSKÝ JAZYK PRE MALÝCH GUDZINGOV

KRAJINA HLÁSKOVO
METODICKÉ NÁMETY NA UČENIE (SA) SLOVENČINY HROU

Alena DOUŠKOVÁ
Zuzana KOVÁČOVÁ ŠVECOVÁ

 ELIANUM

Banská Bystrica

2022

Slovenský jazyk pre malých cudzincov

Krajina Hlásokovo - metodické námety na učenie (sa) slovenčiny hrou

Alena Doušková - Zuzana Kováčová Švecová



2022

Publikácia je záverečným výstupom z riešenia grantového projektu KEGA 019UMB-4/2020
Príprava interaktívneho prostredia Krajina Hláskovo na podporu výučby slovenského jazyka
pre deti Slovákov žijúce v zahraničí.

Slovenský jazyk pre malých cudzincov

Krajina Hláskovo - metodické námety na učenie (sa) slovenčiny hrou

Autorky: prof. PaedDr. Alena Doušková, PhD.
Mgr. Zuzana Kováčová Švecová, PhD.

Recenzentky: doc. PaedDr. Alica Petrasová, PhD.
Mgr. Dagmara Smalley, PhD.

Návrh obálky: Mgr. Lenka Lipárová, PhD.

Vydalo: Belianum, Vydavateľstvo Univerzity Mateja Bela v Banskej Bystrici, 2022

ISBN 978-80-557-1960-3 (tlačená verzia)

ISBN 978-80-557-1961-0 (online verzia)

<https://doi.org/10.24040/2022.9788055719610>



Táto publikácia je šírená pod licenciou Creative Commons Attribution-No-Derivates 4.0
International Licence CC BY-ND (uviedenie autora – bez odvodeného obsahu).

PREDHOVOR

Moderné telekomunikačné a multimedialne technológie umožňujú prekonávať prekážky, spájať národné spoločnosti jednej kultúry a uchovávať kultúrne identity. Snaha o sebaidentifikáciu, o hľadanie vlastnej národnej aj kultúrnej identity a snaha o uchovanie kultúrneho dedičstva je charakteristická aj pre spoločnosti, ktoré sa vývojovými procesmi ocitli mimo spoločnosti svojich predkov. Uvedomovanie si vlastnej kultúrnej identity vzbudzuje potrebu odovzdávať svoju kultúru ďalším generáciám, čo umožňuje prežitie dedičstva daného spoločnosti. Pre tieto účely si budujú vlastné inštitúcie, ktoré im slúžia pre potrebu podpory, uchovávanía a odovzdávania hodnôt, noriem, ideálov a tradícií. S kultúrou sa úzko prepája jazyk, bez neho vlastne kultúru ani nie je možné sprostredkovať. Uchovávať si slovenský jazyk im umožňuje výmenu skúseností, názorov a informácií nielen v danej komunite, ale prostredníctvom moderných komunikačných technológií aj s krajanmi z iných štátov vo svete a príbuznými, známymi a priateľmi v krajine svojich predkov - na Slovensku. Vzdelávanie v slovenskom jazyku je však v zahraničí oveľa náročnejšie, ak deti, ale aj dospelí, nemajú dost' podnetov, možností využitia, či dostatočné materiálo-technické podmienky a metodické materiály na výučbu slovenčiny. Jednotlivci, ale aj kolektívy Slovákov žijúcich v zahraničí už dlhodobo žiadajú domovskú krajinu a rôzne inštitúcie na Slovensku o pomoc so zabezpečením výučby slovenčiny. Jednou z organizácií, ktorá podieľa na zlepšovaní podmienok je aj Univerzita Mateja Bela v Banskej Bystrici, prostredníctvom svojich súčastí, ktorými sú Metodické centrum pre Slovákov žijúcich v zahraničí, Filozofická fakulta UMB a Pedagogická fakulta UMB so svojimi tímami odborníkov. Publikácia *Slovenský jazyk pre malých cudzincov* vznikla na pôde Pedagogickej fakulty UMB ako výsledok niekoľkoročnej spolupráce fakulty s centrami v zahraničí, pre ktoré tvorivý pedagogický tím zamestnancov vytvoril už niekoľko učebných materiálov na podporu výučby slovenského jazyka pre menšie, ale aj väčšie deti.

Medzi najnovšie produkty, ktoré ponúkame ako podporu a na skvalitnenie výučby slovenského jazyka pre deti nielen vo vzdelávacích centrách, ale aj na domáce precvičovanie, patrí internetový portál Krajina Hlásokovo, ktorý je voľne dostupný pre všetky deti, učiteľov aj rodičov na adrese www.krajinahlaskovo.sk. Aby učenie pomocou technológií bolo ešte kvalitnejšie, prinášame vám publikáciu, ktorá má ambíciu stať sa metodickou príručkou nielen k multimedialnej platforme Krajina Hlásokovo, ale aj k ostatným učebným materiálom, s ktorými tvorí jeden celok. Publikácia vznikla ako súčasť projektu KEGA 019UMB-4/2020

Príprava interaktívneho prostredia Krajina Hlásokovo na podporu výučby slovenského jazyka pre deti Slovákov žijúce v zahraničí (vedúca riešiteľka projektu: Mgr. Zuzana Kováčová Švecová, PhD.)

Pevne veríme, že bude dobrým prostriedkom na zlepšenie komunikačných zručností v slovenskom jazyku nielen pre malých, ale aj pre veľkých Slovákov.

autorky

OBSAH

1	Pedagogická fakulta UMB a vzdelávanie detí Slovákov žijúcich v zahraničí.....	9
1.1	Výskumné aktivity PF UMB- špecifiká a potreby jednotlivých krajín a centier	10
1.2	Výskumné aktivity PF UMB- vzdelávacie potreby učiteľov a detí	13
1.3	Špecifiká a podmienky vzdelávania detí vo vzdelávacích centrách	15
1.4	Aktivity PF UMB realizované na základe požiadaviek a výsledkov doterajších výskumov	16
1.5	Vzdelávanie v čase pandémie - dištančné vzdelávanie	18
2	Metodicko - didaktický materiál pre deti a učiteľov.....	20
3	Hláskoslovie alebo čo potrebujeme vedieť o slovenčine	24
4	Gamifikácia ako koncept vo vzdelávaní	30
4.1	Stolové hry ako prostriedok rozvoja jazykových spôsobilostí.....	31
4.2	Prvky gamifikácie v stolových hrách a multimedialnej platforme	34
5	Súbor stolových hier Hláskovo	36
5.1	Zoznámte sa, tu bývame - herný plán A.....	39
5.2	Cestujeme a poznávame - herný plán B	44
5.3	Zvyšovanie náročnosti úloh pre hráčov	46
5.4	Ďalšie súčasti hry - doplnkové hry	51
5.4.1	Pexeso	51
5.4.2	Domino	53
5.4.3	Kvarteto	55
5.5	Sebakontrola, sebahodnotenie a autokorektívne karty	57
5.5.1	Ukážky využitia sebakontroly a spätnej väzby v hrách.....	58
5.5.2	Autokorektívne karty	59
6	Krajina Hláskovo ako interaktívne vzdelávacie prostredie	62
6.1	Dizajn a charakteristika multimedialnej platformy Krajina Hláskovo.....	63
6.2	Spôsob používania prostredia – Krajina samohlások a dvojhlások	65

6.3 Bonusové hry, autokorektívne karty a pracovné listy	69
6.4 Podpora pre učiteľov a verejnosť	73
6.5 Metodické tipy na záver alebo dobrá rada nad zlato	75
ZÁVER	76
ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH ODKAZOV	78

ZOZNAM TABULIEK

Tabuľka 1 Systém a rozdelenie hlások v slovenčine (v učebniciach SJ pre ZŠ).....	25
Tabuľka 2 Rozdelenie spoluhlások v slovenčine (v učebniciach SJ pre ZŠ)	27
Tabuľka 3 Ukážka slov podľa počtu slabík - príklady.....	29

ZOZNAM OBRÁZKOV

Obrázok 1 Ukážka učebnice Rozprávky o Slovensku	21
Obrázok 2 Ukážka hry Naše Slovensko.....	21
Obrázok 3 Ukážka stolových hier Hláskovo	22
Obrázok 4 Ukážka celej sady súboru hier Cesta do Hláskova.....	23
Obrázok 5 Náhľad úvodnej stránky portálu www.krajinahlaskovo.sk	23
Obrázok 6 Ukážky hracích plánov z hier.....	39
Obrázok 7 Ukážka domu samohlások.....	40
Obrázok 8 Ukážky kariet obyvateľov - flash cards	42
Obrázok 9 Ukážky hracieho plánu strana B	44
Obrázok 10 Karty pátrača, sprievodcu, kapitána s úlohami	45
Obrázok 11 Ukážky zápisníkov	46
Obrázok 12 Námestie s textom básne na hracom pláne B.....	48
Obrázok 13 Názorná ukážka šifrovania	49
Obrázok 14 Tabuľka na zapisovanie odhalených písmen šifry	49
Obrázok 15 Názorná ukážka počítania preplávaných míľ	50
Obrázok 16 Zapisovanie preplávaných míľ	51
Obrázok 17 Pexeso z hry Krajina samohlások a dvojhások	51
Obrázok 18 Domino z hry Krajina mäkkých spoluhlások.....	53

Obrázok 19 Ukážka kvarteta z obidvoch hier	55
Obrázok 20 Ukážka kariet cestovateľov z lícnej a rubovej strany	57
Obrázok 21 Karta obyvateľa – sebakontrola	58
Obrázok 22 Hodnotenie vlastnej práce v zápisníku	59
Obrázok 23 Ukážka autokorektívnej karty – predná strana karty s úlohami	61
Obrázok 24 Ukážka autokorektívnej karty – zadná strana karty s riešením úloh.....	61
Obrázok 25 Úvodná domovská stránka	63
Obrázok 26 Horná lišta na prechod do sekcií a podsekcii stránky	64
Obrázok 27 Ovládacie prvky	64
Obrázok 28 Vstup do Krajiny Hláskovo - úvod	65
Obrázok 29 Vstup do Krajiny samohlások a dvojhlások.....	65
Obrázok 30 Nácvič novejšej slovnice zásoby v úvode hry.....	66
Obrázok 31 Výber vlakovkej stanice - prístup k hrám zameraným na konkrétne skupiny hlások	67
Obrázok 32 Výber hier po zvolení vlakovkej stanice podľa farby	68
Obrázok 33 Ukážka kontroly správnych a nesprávnych odpovedí – spätná väzba pre hráča .	69
Obrázok 34 Ukážky zadání bonusových hier	70
Obrázok 35 Náhl'ad pracovného listu	72
Obrázok 36 Ukážka testov - výber.....	73
Obrázok 37 Základné informácie pre používateľov stránky.....	74

1 Pedagogická fakulta UMB a vzdelávanie detí Slovákov žijúcich v zahraničí

Pedagogická fakulta Univerzity Mateja Bela v Banskej Bystrici sa v spolupráci so sekciou pre medzinárodnú spoluprácu pri Ministerstve školstva, vedy, výskumu a športu v SR a Úradom pre Slovákov žijúcich v zahraničí (ďalej len ÚSŽZ) dlhodobo podieľa na riešení problematiky vzdelávania detí Slovákov žijúcich v zahraničí. Od vzniku Medzinárodného inštitútu a asociácie slovenských vzdelávacích centier v zahraničí (ISEIA) v roku 2015 sme v intenzívnej spolupráci aj s touto organizáciou. Predmetom nášho spoločného záujmu je jednak kvalita vzdelávania a podpora národnej identity na slovenských školách u krajanových Slovákov v tzv. autochtónnych národnostných menšinách v strednej a východnej Európe, ktoré disponujú štátnym systémom národnostného školstva. Druhú skupinu tvoria novodobí migranti v krajinách západnej Európy u ktorých neustále narastajú potreby vzdelávania detí v slovenskom jazyku, pričom špecifikom týchto slovenských komunít je, že nemajú status národnostných menšín, z čoho potom vyplýva aj iná forma prístupu domovských štátov k ich potrebám. V prostredí komunít preto vznikali a stále vznikajú vzdelávacie centrá najmä na základe záujmu rodičov.

Vzdelávacie centrá v krajinách západnej Európy a zámoria vznikali z potreby upevňovania slovenského jazyka, uchovávanía národnej a kultúrnej identity. Vzdelávacie centrá pre deti krajanov existujú v súčasnosti v 25 krajinách sveta (Cyprus, Dánsko, Francúzsko, Írsko, Island, Nemecko, Nórsko, Rakúsko, Švajčiarsko, Taliansko, Veľká Británia, Argentína, Austrália, Nový Zéland, Kanada, USA, Belgicko, a v ďalších). V súčasnosti ÚSŽZ registruje po celom svete približne 80 vzdelávacích centier. Forma a úroveň vzdelávania Slovákov žijúcich v zahraničí v slovenskom jazyku je v jednotlivých krajinách rôzna a je úzko spätá s podmienkami krajiny, v ktorej sa centrum nachádza. Činnosti týchto centier sú realizované prevažne na báze dobrovoľníckej činnosti, preto aj kvalifikácia pedagogických pracovníkov, materiálne vybavenie, priestory, finančné zabezpečenie, počet vyučovacích hodín a vyučujúcich predmetov nie je jednotná. Vzdelávacie centrá navštevujú deti Slovákov žijúcich v zahraničí prevažne cez víkendy, pretože cez týždeň si plnia povinnú školskú dochádzku v školách v krajine pobytu.

Okrem vyučovania slovenčiny, slovenských reálií a udržiavania slovenského jazyka, je výrazným motívom týchto centier aj príprava školopovinných detí na rozdielové

(komisionálne) skúšky, čo je podmienkou ich postupu do ďalšieho ročníka na školách na Slovensku, resp. aj podmienkou ukončenia povinnej školskej dochádzky, ktorú plnia osobitým spôsobom. Pomer používania slovenského jazyka v centrách nie je vyvážený, komunikácia v slovenskom jazyku sa realizuje iba v rodinách, prípadne v malých komunitách, preto vzdelávacie centrá okrem vzdelávania hľadajú a realizujú aj ďalšie možnosti prijímania a používania slovenského jazyka, ktoré sú pre deti žijúce na Slovensku samozrejmosťou, ako napríklad rôzne komunitné, kultúrne aj spoločenské aktivity pre deti a ich rodiny. Vzdelávacie centrá plnia veľmi náročné úlohy poskytnúť deťom čo najviac podnetov k výučbe a precvičovaniu slovenského jazyka a zároveň pripravujú deti na úspešné absolvovanie komisionálnych skúšok, pričom nedisponujú dostatočným množstvom učebného materiálu a pomôcok vhodných na výučbu.

1.1 Výskumné aktivity PF UMB- špecifiká a potreby jednotlivých krajín a centier

Pedagogická fakulta Univerzity Mateja Bela v Banskej Bystrici (ďalej len PF UMB) po ukončení vedecko-výskumných aktivít spojených s projektom „*Vzdelávanie a utváranie identity Slovákov žijúcich v zahraničí*“, ktoré boli zamerané najmä na krajanské školy, v spolupráci s Metodickým centrom pre Slovákov v zahraničí pri UMB nadviazala spoluprácu so vzdelávacími centrami združenými v ISEIA. Svoje výskumné aktivity zamerala na riešenie otázok vzdelávania detí novodobých migrantov v západných krajinách Európskej únie, v USA a Kanade.

Od roku 2015 je PF UMB zapojená do projektu MŠVVaŠ SR 2016-8774/13472-200A *Vplyv edukačných a sociokultúrnych faktorov na utváranie národnostnej identity Slovákov žijúcich v zahraničí*, ktorý prioritne rieši vzdelávanie pedagógov v centrách Slovákov v zahraničí a tvorbu a overovanie didakticko-metodických prostriedkov na podporu výučby slovenského jazyka ako druhého (cudzieho) jazyka v týchto centrách. Pedagógovia z PF UMB sa v rámci projektov pravidelne zúčastňovali aj všetkých stretnutí dotknutých organizácií, v záujme riešenia problematiky vzdelávania detí zahraničných Slovákov, vrátane Stálej konferencie, ktorú ÚSZZ v Bratislave organizuje každé dva roky. Práve na jednej z konferencií bola vyslovená požiadavka vytvoriť také materiály na vzdelávanie detí, ktoré by sa dali využiť na skvalitnenie výučby v slovenskom jazyku v krajinách západnej Európy a v zámorí. Súčasťou spomenutého projektu sa preto stal projekt s názvom Učíme sa o Slovensku po Slovensky. Jeho cieľom bol vývin, tvorba a overovanie materiálov – didakticko-metodických

prostriedkov pre výučbu slovenského jazyka. Na tento projekt a jeho výsledné produkty nadväzovali aj ďalšie aktivity a projekty pedagógov z PF UMB v Banskej Bystrici.

Prostredníctvom projektu KEGA 012 UMB-4/2017- **Koncept vzdelávania detí novodobých migrantov v západných krajinách EÚ** sme snímali najmä problematiku vzdelávania detí v slovenských vzdelávacích centrách, vzdelávacích potrieb učiteľov a dobrovoľných pracovníkov, ktorí v centrách pôsobia. Pozornosť sme zamerali na popis súčasného stavu vzdelávacích centier v krajinách západnej Európy, s najväčšou koncentráciou novodobých migrantov – Veľká Británia, Írsko, Nemecko a Francúzsko, tiež USA a Kanada. Na výskum sme použili *dotazník pre organizačných pracovníkov centier, ktorý bol zameraný na podmienky ich fungovania, dotazník pre učiteľov na zisťovanie ich vzdelávacích potrieb v oblasti rozvíjania učiteľských kompetencií, dotazník pre učiteľov na zisťovanie ich potrieb v oblasti výučby slovenského jazyka a podporovania komunikačných kompetencií detí v inojazyčnom prostredí*. Dotazníkové položky pre rôzne vzorky respondentov boli konštruované so zámerom snímať a popísať špecifiká centier: počet detí a zloženie vzdelávaných skupín, motívy pre návštevu centra, kvalifikačnú štruktúru učiteľov a dobrovoľníkov, špecifiká potrieb učiteľov; dostupnosť didaktických prostriedkov na výučbu slovenského jazyka ako cudzieho jazyka, na výučbu reálií Slovenska, na možnosti využívať interaktívne tabule a interaktívne vzdelávacie programy; možnosti rozvoja svojich jazykových a didaktických kompetencií a rozširovania poznatkov o Slovensku prostredníctvom vzdelávacích aktivít u nich v centrách alebo organizovaných priamo na Slovensku. Pre potreby tejto práce uvedieme len charakteristiku výskumnej vzorky a výskumné zistenia týkajúce sa vzdelávacích potrieb pedagógov pôsobiacich vo vzdelávacích centrách a potrieb detí v oblasti výučby slovenského jazyka ako cudzieho, respektíve druhého jazyka.

Do výskumu sa zapojilo 13 centier z krajín západnej Európy, USA a Kanady, ktoré uvádzali v školskom roku 2017/2018 celkový počet 424 vzdelávaných detí a 39 dospelých. V centrách pôsobilo 65 kvalifikovaných učiteľov a 44 dobrovoľných pracovníkov z radov rodičov a známych. Zaujímavým zistením je fakt, že polovicu vzdelávaných (223) tvorili deti predškolského veku, čím bol naznačený predpoklad ich pokračovania vo vzdelávaní v slovenskom jazyku v budúcnosti, čo si vyžaduje zvýšenú náročnosť organizačného zabezpečenia zo strany centier. Rozvoj komunikačných kompetencií v slovenskom jazyku u detí predškolského veku zabezpečovalo 19 kvalifikovaných učiteľov a 22 dobrovoľníkov. 236 detí bolo v skupinách na 1. a 2. stupni vzdelávania, z toho 93 detí sa pripravovalo na rozdielové/komisionálne skúšky v Slovenskej republike pod vedením 39 kvalifikovaných učiteľov a 19 dobrovoľníkov. V sledovanom období, od roku 2015 narástol aj počet

vzdelávaných dospelých, o 39 dospelých, väčšinou rodinných príslušníkov, ktorí boli inej národnosti ako slovenskej. Všetci kvalifikovaní učitelia absolvovali v minulosti pedagogickú prax na Slovensku a prevažná väčšina vykonáva pedagogickú prax aj v krajine, v ktorej momentálne žije. V 8 vzdelávacích centrách v USA a v Kanade malo záujem udržiavať alebo rozvíjať slovenský jazyk a poznávanie reálií Slovenska vo víkendových školách 295 záujemcov, z toho 275 detí. Najviac detí bolo mladšieho školského veku, ktoré boli sústredené v New Yorku a Chicagu. Až 65 detí sa vo vzdelávacích centrách pripravovalo na vykonávanie komisionálnych skúšok v Slovenskej republike. Prevažná väčšina pedagógov pôsobiacich v centrách (84%) má vysokoškolskú učiteľskú kvalifikáciu, menšia skupina vysokoškolskú kvalifikáciu bez pedagogického vzdelania, alebo stredoškolskú pedagogickú kvalifikáciu. Pôsobenie učiteľov vo vzdelávacích centrách nie je jednostranne zamerané len na učebné aktivity. Hoci najväčšia skupina respondentov (36,32%) zabezpečuje prípravu školopovinných detí v slovenskom jazyku a vlastivede, dejepise a zemepise a rieši edukáciu detí predškolského veku v slovenskom jazyku (26,32%), v USA a Kanade je záujem o výučbu slovenského jazyka aj v skupine dospelých a dospelých. Vzdelávacie centrá prejavujú záujem, organizujú a zabezpečujú pravidelné pobytové stretnutia, kultúrne aktivity s pozvanými známymi osobnosťami slovenského umenia, literatúry na podporu jazykovej a kultúrnej identity, na skvalitnenie informovanosti o dianí na Slovensku. Už v predchádzajúcich výskumoch sa ukazoval zvyšujúci záujem a stúpajúci trend v počte vzdelávaných detí, mládeže, ale aj dospelých v slovenskom jazyku a tento trend potvrdil aj výskum Dagmary Smalley (2022) vo vzdelávacích centrách vo Veľkej Británii, ktorá konštatuje nárast počtu detí aj vzdelávacích centier. Kým podľa výskumu bolo v roku 2014 iba 9 vzdelávacích centier vo Veľkej Británii, v roku 2022 ich je už celkom 22 a okrem veľkých miest ako Birmingham, Londýn, či Manchester sa nachádzajú aj v menších mestách (Bracknell, Bristol, Cambridge, Nottingham, Oxford, Stoke on Trent, a ďalšie).

V súčasnosti je v riešení na PF UMB projekt KEGA č. 019 UMB-4/2020 *Príprava interaktívneho prostredia Krajina Hlásokovo na podporu výučby slovenského jazyka pre deti Slovákov žijúce v zahraničí*, ktorého cieľom je vytvoriť interaktívne vzdelávacie prostredie na podporu výučby slovenského jazyka, zabezpečiť kontinuálnu podporu a zavádzanie digitalizácie do výučby, zatriaktivnenie a optimalizáciu výučby v prostredí vzdelávacích centier v zahraničí. Projekt navrhuje multimediálnu vzdelávaciu platformu Krajina Hlásokovo, ktorá je originálnym a inovatívnym riešením podpory vzdelávania v centrách.

1.2 Výskumné aktivity PF UMB- vzdelávacie potreby učiteľov a detí

Vo vzdelávacích centrách sa pedagógovia zameriavajú najmä na výučbu slovenského jazyka, vlastivedu, dejepis a zemepis. Podľa vzdelávacej oblasti, v ktorej pôsobia sú prezentované aj ich vzdelávacie potreby. Vysoké, až stredne vysoké potreby sebarozvíjania uvádzali respondenti v predchádzajúcich výskumoch PF UMB v oblasti didaktiky jazykovej výchovy v predškolskom a mladšom školskom veku. Ich potreby sa dotýkajú najmä aktivizačných stratégií výučby jazyka, správnej výslovnosti slovenských hlások a slov a rozvíjania slovnej zásoby. Pociťovali tiež výrazné nedostatky v oblasti jazykových hier a učebných aktivít pre deti predškolského veku, v spôsobe výučby slovenskej gramatiky a slohu v inojazyčnom prostredí a tiež v oblasti práce so slovenskou detskou literatúrou. Vyše polovica respondentov pociťovala výrazný nedostatok funkčných, ich domovským školám konkurujúcich didakticko-metodických materiálov a audiovizuálnych pomôcok, ktoré značne zvyšujú kvalitu vzdelávania. Je pochopiteľné, že pripraviť vzdelávací program a učebné projekty pre deti, ktoré miesto sobotných voľných aktivít trávajú celý deň „opäť“ v škole nie je jednoduché. Vyžaduje to od nich vysokú mieru invencie, nových, zaujímavých podnetov, ktoré posilnia motiváciu detí učiť sa a poznávať. Medzi najčastejšie uvádzané oblasti, v ktorej by uvítali metodický materiál s praktickými ukážkami a cvičeniami sa týkal výučby slovenskej gramatiky, rozvíjania slovnej zásoby, výučby vlastivedy, dejepisu a zemepisu. Učiteľom chýbajú adekvátne možnosti dopĺňať si poznanie o Slovensku prostredníctvom teoreticko-metodických vzdelávacích aktivít. Je pochopiteľné, že aj v oblasti potrieb ďalšieho vzdelávania (pre školské vzdelávanie) preukázali veľký záujem o oblasť vzdelávania sa v modernej didaktike a nie vo vzdelávacích obsahoch, ktoré sú vymedzené v štandardoch ŠVP, ktoré sú potrebné ku komisionálnym skúškam. Potrebu ďalšieho vzdelávania oslovení respondenti deklarovali aj v oblasti mimo vyučovacích aktivít. Pri snímaní potrieb v oblasti pedagogicko-psychologických a didaktických spôsobilostí respondenti najviac preferovali vzdelávanie v oblasti aktívnych a zážitkových metód výučby, rozvíjania tvorivosti detí a spôsobilosti diagnostiky individuálnych odlišností detí. Vysokú a stredne vysokú potrebu priznali aj v oblasti práce s hyperaktívnymi a nadanými žiakmi a vo využívaní multimediálnych výučbových programov, tvorbe projektov a porúch učenia sa detí. Všetci respondenti prejavili záujem o inovačný typ vzdelávania prostredníctvom krátkodobých 1-2 dňových kurzov, dlhodobejšie, komplexnejšie kurzy sú pre nich neprijateľné, najmä z dôvodu nedostatku časových kapacít, zaťaženia pracovnými povinnosťami v krajine, v ktorej žijú.

Oslovení učitelja slovenských detí v krajinách západnej Európy, USA a Kanady pôsobia prevažne v krajinách s vyučovacím anglickým, francúzskym a nemeckým jazykom. Potreby detí a učiteľov vo výučbe slovenského jazyka ako druhého, respektíve ako cudzieho jazyka tu majú svoje špecifiká. Na základe zisťovania potrieb jednotlivých centier boli vyšpecifikované problematické oblasti vo výučbe a potreby jednotlivých krajín vo vzťahu k výučbe slovenského jazyka. Identifikovali sme najväčšie problémy v spôsobilostiach slovenského jazyka a komunikácie vzdelávaných detí v centrách. Čo sa týka foneticko-fonologickej roviny a ortoepie, slovenskí žiaci v zahraničí majú problémy a potrebujú sa zdokonaľiť najmä vo výslovnosti spoluhlások: č, ď, dz, dž, ľ, ň, r, ŕ, ž. Robí im problémy výslovnosť znelých a neznelých spoluhlások v slovách, spodobovanie, výslovnosť slabík de, te, ne, le, di, ti, ni, li. V lexikálno-sémantickej jazykovej rovine sa žiaci vo všetkých troch jazykových prostrediach potrebujú zdokonaľiť najmä v rozsahu slovnej zásoby. Okrem toho žiaci vo Francúzsku potrebujú tvoriť slová s predponami a majú problém v rozlišovaní významu slov utvorených rôznymi predponami. Uvádzajú, že by potrebovali metodické materiály zamerané na rozvoj slovnej zásoby, synonym, antonym. Ich potreby pre výučbu sú spojené s tvorbou kartičiek na princípe flashcards, materiálmi na nácvik gramatických javov, morfológiu, syntax. V morfológicko-syntaktickej jazykovej rovine sa slovenskí žiaci žijúci v troch odlišných jazykových prostrediach potrebujú zdokonaľiť v určovaní slovných druhov, v ich vyhľadávaní v texte, v rozvíjaní jednoduchých viet a v tvorbe gramaticky správnych viet. V Anglicku navyše aj v rozpoznávaní významového jadra vety. Požadujú metodické materiály s didaktickými hrami na určovanie slovných druhov a rozvíjanie jednoduchých viet. V pragmatickej jazykovej rovine sa žiaci v Írsku potrebujú zdokonaľiť najmä v súvislom rozprávaní o nejakej udalosti, príbehu a v opise predmetov, ilustrácií. Vo Francúzsku aj vo vyjadrovaní súvisiacom so základmi spoločenského správania, v používaní tykania – vykrania v závislosti od danej situácie, v písaní jednoduchého listu a v rozprávaní vlastných zážitkov. V Anglicku sa potrebujú zdokonaľiť vo formulovaní blahoželaní a v rozprávaní vlastných zážitkov. V Írsku sa potrebujú žiaci zdokonaľiť najmä v uplatňovaní správnej techniky čítania textov a v rozprávaní deja prečítaného textu. Vo Francúzsku v odpovediach na otázky viažuce sa k informáciám obsiahnutým priamo v texte, v interpretovaní a integrovaní myšlienok vyplývajúcich z textu, v určovaní postáv v dramatickom texte a v identifikovaní rýmu, verša. V Anglicku okrem už spomenutého aj v určovaní nadpisu a autora textu. Učitelja požadujú metodické materiály na porozumenie čítaného textu, hlavne prózy, beletrie, ale aj literatúry faktov. Ďalej žiadajú jednoduché texty, ktoré sa dajú žiakom preložiť a dávajú význam. Zaujímajú sa najmä o texty, ktoré by deti chceli čítať a obsahom sa týkali ich života. Táto

skupina detí si bude vyžadovať stále väčšiu pozornosť výskumníkov, učiteľov z praxe aj predstaviteľov štátu (Babiaková, 2017).

1.3 Špecifiká a podmienky vzdelávania detí vo vzdelávacích centrách

Vzdelávacie centrá majú v prostredí slovenských komunit významnú funkciu. Okrem edukačných aktivít poskytujú deťom a ich rodinám aj priestor pre kultúrne a spoločenské podujatia, stretávanie sa rodičov, ktorým je poskytovaný priestor na výmenu skúseností, ale aj prednášky a informácie pre pobyt v danej krajine. Finančne sú čiastočne zabezpečené pomocou schémy dotácií (grantového systému), ktoré poskytuje Úrad pre Slovákov žijúcich v zahraničí, a to na základe každoročných žiadostí jednotlivých centier, pričom finančná čiastka nie je nárokovateľná. Na prevádzku centier prispievajú finančne aj rodičia.

Vzdelávacie centrá navštevujú deti Slovákov žijúcich v zahraničí prevažne cez víkendy, pretože cez týždeň si plnia povinnú školskú dochádzku na školách v krajine pobytu. Centrá navštevujú aj deti, ktoré majú trvalý pobyt na Slovensku, sú žiakmi základných škôl na Slovensku a musia absolvovať tzv. komisionálne skúšky, ktoré sú podmienkou ich postupu do ďalšieho ročníka v škole v Slovenskej republike, resp. ukončenia ich povinnej školskej dochádzky. Legislatívny postup plnenia školskej dochádzky konkretizuje zákon č. 245/2008 Z. z. o výchove a vzdelávaní a o zmene a doplnení niektorých zákonov. Pomer používania slovenského jazyka nie je vyvážený, komunikácia v slovenskom jazyku sa realizuje väčšinou iba v rodinách, preto vzdelávacie centrá okrem vzdelávania zastupujú aj ďalšie možnosti prijímania a používania slovenského jazyka, ktoré pre deti žijúce na Slovensku sú samozrejmosťou. Pre učiteľa nastáva veľmi náročná úloha poskytnúť dieťaťu čo najviac podnetov k výučbe, hľadať vhodné materiály na výučbu, no navyše v časovo obmedzenom priestore zvládnuť viac obsahov súčasne a rôzne jazykové úrovne detí v jednej skupine.

V súvislosti s problematikou vzdelávania detí, ktoré sa pripravujú aj na komisionálne skúšky v SR, existujú určité špecifické problémy, ktoré vyplývajú z toho, že:

- vzdelávacie centrá vznikajú na báze dobrovoľnosti,
- ich činnosť nie je jednotne koordinovaná a metodicky riadená,
- počet vyučovacích hodín je rôzny, nakoľko stretávania sú sústredené najmä cez víkendy, najčastejšie v piatok popoludní a v sobotu,

- deti vzdelávajú učitelia a dobrovoľníci, pričom nie všetci majú pedagogické vzdelanie, vzdelávajú deti s rôznymi motívmi udržania slovenského jazyka, s jeho rôznou úrovňou, majú rôznu aprobáciu a pod., nemajú šancu zúčastňovať sa kontinuálneho vzdelávania, zo strany SR nie je systematická pomoc pri ich ďalšom vzdelávaní, nie sú primerane finančne hodnotení,
- motívy rodičov pre vzdelávanie detí sú rôzne – od udržiavania slovenského jazyka (rodičia neplánujú návrat do SR), až po ciele prípravu detí na vykonanie komisionálnych skúšok v SR,
- zo strany SR chýbajú jednotné metodické materiály určené na prípravu detí, vzhľadom na ročník a tematické okruhy (predmety) vzdelávania, dostupné učebnice sú príliš náročné a v skrátených časových dotáciách je veľmi náročné postupovať podľa nich,
- nie je legislatívne ukotvená možnosť ďalšieho vzdelávania učiteľov pôsobiacich v týchto centrách, nakoľko svoju pedagogickú činnosť nekonajú na území SR.

1.4 Aktivity PF UMB realizované na základe požiadaviek a výsledkov doterajších výskumov

Vzdelávacie aktivity realizované členkami výskumných tímov boli zamerané jednak na prípravu programu na rozširovania jazykových spôsobilosti detí počas detských letných táborov na Slovensku pre deti zo zahraničia, ale najmä na poskytovanie odbornou – metodickej pomoci učiteľom vo vzdelávacích centrách Slovákov v zahraničí. Vzdelávacie aktivity sa realizujú:

- *počas aktivít v rámci škôl v prírode* - odborní pracovníci a doktorandky Katedry elementárnej a predškolskej pedagogiky PF UMB sa aktívne podieľajú na realizácii škôl v prírode, podľa harmonogramu Kalendára vzdelávacích programov MŠVVaŠ SR pre Slovákov žijúcich v zahraničí. Súčasťou vzdelávacích aktivít sú aj odborné semináre orientované na sprevádzajúcich učiteľov pod odbornou gesciou pedagógov z PF UMB. V čase pandémie boli realizované prostredníctvom online kurzov.
- *výjazdové vzdelávacie kurzy* - ktoré sa organizujú v zahraničí, podľa požiadaviek konkrétnych vzdelávacích centier a sú finančne podporované MŠVVaŠ SR. Vzdelávacie aktivity organizačne pripravuje vzdelávacie centrum v danej krajine v spolupráci s PF UMB a s podporou Sekcie pre medzinárodnú spoluprácu pri MŠVVŠ SR a zúčastňovali sa ich vždy záujemcovia aj z ostatných centier zo sveta.

Okrem už spomenutých aktivít ďalší členovia Katedry elementárnej a predškolskej pedagogiky PF UMB a ďalších dotknutých katedier zrealizovali vzdelávacie aktivity:

- v Poľsku (Nová Biala) „*Samostatná príprava učebníc a učebných pomôcok pre deti Slovákov žijúcich v zahraničí učiteľmi - I. a II. cyklus, nepovinné vyučovanie*“ (2015, 2016) a „*Hravá vlastiveda. Ako zaujať žiakov a zatriktívniť vyučovanie slovenského jazyka a slovenských reálií v prostredí Slovákov žijúcich v zahraničí*“ (2019)
- na Ukrajine (Užhorod) „*Podpora udržiavania národného povedomia Slovákov žijúcich na Ukrajine*“ (2016),
- v Nemecku (Mníchov) „*Hráme sa o Slovensku po slovensky*“ (2017),
- vo Veľkej Británii (Birmingham) „*Aktivity tvorivej dramatiky – Pernikár*“ (2017), a (Londýn) Odborná diskusia o návrhu zmien v Školskom zákone č.245/2008, príprava na komisionálne skúšky a ich realizáciu (2017),
- v Írsku (Dublin) - „*Súčasná detská literatúra a interpretácia vybraných literárnych prác pre deti*“ (2017),
- vo Francúzsku (Paríž) „*Výučba slovenského jazyka – ako druhého jazyka, s podporou výtvarných aktivít*“ (2018)
- v Srbsku (Kulpine) „*Slovenský jazyk – Ako na to?*“ (2019),
- na Cypre „*Učíme slovenčinu tvorivo*“ a „*Ukážky dobrej praxe v rozvíjaní slovenského jazyka pre učiteľov slovenských vzdelávacích centier vo svete*“ (2019),

V ostatných troch rokoch členovia katedry elementárnej a predškolskej pedagogiky organizovali aj online vzdelávacie kurzy pre používateľov didakticko-metodických materiálov z projektu Učíme sa o Slovensku po Slovensky a v pandemickom období podľa záujmu vzdelávacích centier a podľa potrieb pripravovali vzdelávanie autorky didakticko – metodických prostriedkov pre prezentáciu nových hier a materiálov /Detská literatúra ako potenciál rozvoja jazykovej kompetencie - učenie slovenčiny v heterogénnych skupinách; On-line stretnutie učiteľov zo slovenských vzdelávacích centier v zahraničí - prednáška o príprave interaktívneho prostredia Krajina Hlásokovo a hre Hlásokovo na podporu výučby SJ pre deti Slovákov v zahraničí; on-line metodické školenie k stolovej hre Hlásokovo - pre CZ&SK Club Birmingham; Poďte s nami do Krajiny Hlásokovo – vzdelávanie k online platforme www.krajinahlaskovo.sk

1.5 Vzdelávanie v čase pandémie - dištančné vzdelávanie

Uzavretie škôl v časoch pandémie zasiahlo aj vzdelávacie centrá po celom svete. Takisto, ako ostatné školy, aj vzdelávacie centrá boli nútené prejsť na dištančnú formu výučby, avšak horšie technické podmienky a nedostatok didaktických prostriedkov využiteľných v tejto podobe vzdelávania spôsobili komplikácie vo vzdelávaní. Kým na Slovensku sa podporné materiály k takejto forme výučby začali vytvárať a zdieľať, podporovala sa ich tvorba na národnej úrovni tak, aby čo najviac detí a žiakov zvládlo nový typ vzdelávania, učitelia v zahraničných vzdelávacích centrách boli odkázaní viac-menej sami na seba. Aj zo strany učiteľov aj žiakov v zahraničí vyšla potreba mať k dispozícii vhodný digitálny obsah na výučbu a precvičovanie slovenského jazyka, ktorý by bol dostupný kedykoľvek ako digitálne učivo, či ako plnohodnotný doplnok ku klasickým vzdelávacím materiálom, napr. učebniciam, čiže by pre nich plnil funkciu interaktívnej digitálnej učebnice, ku ktorej má žiak prístup nielen na vyučovaní, ale aj pri precvičovaní v domácom prostredí. Pridanou hodnotou takéhoto spôsobu precvičovania by bola možnosť zosieťovania žiakov z rôznych miest a centier na báze hrového prostredia, a tak ešte viac motivovať žiakov k dosahovaniu vzdelávacích cieľov. Didaktický vzdelávací obsah, navyše pripravený pedagógmi z učiteľských fakúlt, by navyše pomohol riešiť aj rôzne praktické problémy, ako napr. nedostatok učebníc a kníh v slovenskom jazyku na precvičovanie slovenčiny, komplikovaný prevoz učebníc a kníh do vzdialenejších krajín vo svete, ne/prístupnosť vzdelávania kedykoľvek a kdekoľvek aj mimo vyhradených vyučovacích hodín vo vzdelávacom centre, či škole. Táto potreba bola zároveň aj výzvou pre tímy na Slovensku, ktoré by sa zapojili do tvorby takéhoto druhu didaktického materiálu.

Dištančné vzdelávanie, ktoré v dôsledku celosvetovej pandémie nahradilo klasickú formu prezenčného vyučovania prinieslo mnoho výziev. Jednou z nich je aj zabezpečenie atraktivity vzdelávania, možnosti využitia multimedialných a interaktívnych prostriedkov vo výučbe. V tejto súvislosti bolo potrebné hľadať inšpiráciu v krajinách, ktoré už predtým využívali vo vzdelávaní multimedialne prostriedky a hľadať v odbornej literatúre koncepty a prvky, ktoré by po zavedení do dištančnej výučby dokázali plniť vzdelávacie ciele. Dištančné vzdelávanie je do veľkej miery riadené aktívne seba vzdelávanie, ktoré si vyžaduje oveľa väčšiu motiváciu, väčšie množstvo aktivizačných metód, či atraktívnejšie metódy a náročnejšiu metodickú prípravu zo strany učiteľa. Analýzou webových portálov, štúdiom odborných zdrojov a aplikáciou na výučbu jazyka sme sa snažili nájsť prvky, ktoré sú využiteľné vo výučbe a zároveň štúdiom odbornej literatúry a štúdií sme chceli nájsť koncept, ktorý je aktuálny, použiteľný, jednoduchý pre používateľov a motivačný pre prácu s jazykom.

Technológie, ktoré umožňujú účastníkom vzdelávania učenie, komunikáciu a sociálny kontakt, ponúkajú možnosti na zatriktívnenie vyučovania pomocou svojich nástrojov (napríklad breakout rooms v aplikácii Zoom umožňuje prácu v skupinách a podobne). Ani tieto nástroje však nemusia stačiť na prekonanie pocitu sociálnej izolovanosti žiakov, pretože pozitívna sociálna klíma a intenzita sociálnych kontaktov sú pri výučbe jazyka veľmi dôležitými faktormi motivácie a dosahovania dobrých študijných výsledkov (Gazdíková, 2003).

2 Metodicko - didaktický materiál pre deti a učiteľov

Výskumné zistenia mapujúce súčasný stav a vzdelávacie potreby učiteľov a detí vo vybraných krajinách západnej Európy boli využité ako východisko pre tvorbu podporných učebných zdrojov pre deti, s cieľom prispieť k rozšíreniu ich poznatkov a predstáv o krajine, národnosti, ku ktorej sa hlásia. Vytvoriť tiež podporné didaktické pomôcky a učebný materiál na rozvoj jazykových kompetencií, ktoré im pomôžu v príprave na komisionálne skúšky. Druhá oblasť transparentnej pomoci bola zameraná na prípravu obsahového zamerania vzdelávacích kurzov pre učiteľov pôsobiacich v centrách, metodicko-didaktických materiálov na účely dobrovoľnej výučby, pričom sa prihliadalo na motívy ich vzdelávania, dĺžku pobytu v krajine a rozdiely dospelý-dieťa. Na základe vyhodnotenia vzdelávacích potrieb pedagógov a dobrovoľníkov vo vzdelávacích centrách boli pripravené vzdelávacie kurzy.

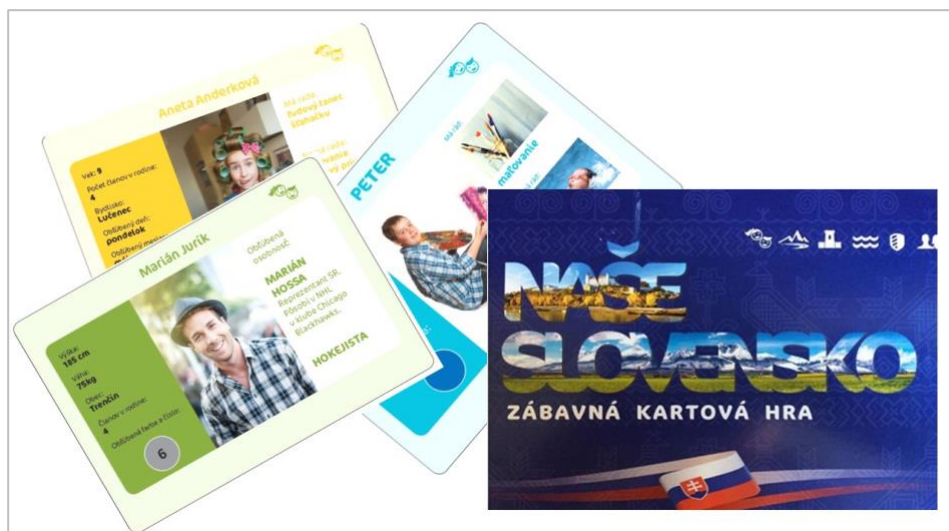
Na Katedre elementárnej a predškolskej pedagogiky na Pedagogickej fakulte UMB v Banskej Bystrici bol vytvorený metodicko – didaktický materiál „Hráme sa o Slovensku po slovensky“, ktorý má 5 častí – Rozprávky o Slovensku (pracovná učebnica), Naše Slovensko (zábavná kartová hra), Hlásokovo (sada hier), Cesta do Hlásokova (sada hier), Krajina Hlásokovo (multimediálna platforma).

- **Rozprávky o Slovensku** - učebnica, ktorú tvorí 8 + 1 rozprávok o Slovensku venovaných jednotlivým krajom Slovenska, o ktorých sa deti dozvedajú prostredníctvom rozprávkových bytostí a dvoch cestovateľov. Učebnica obsahuje učebné úlohy, ktoré sa zameriavajú na učivo slovenského jazyka a vlastivedy a pripravili ich autorky: prof. PaedDr. Alena Doušková, PhD., Mgr. Zuzana Kováčová Švecová, PhD. a doc. PaedDr. Simoneta Babiaková, PhD. Učebnica plní aj funkciu pracovného zošita, žiaci si do nej priamo môžu písať a je venovaná žiakom 3. a 4. ročníka ZŠ



Obrázok 1 Ukážka učebnice Rozprávky o Slovensku

- **Naše Slovensko - zábavná kartová hra** – hra, ktorú tvorí 80 hracích a 80 výkladových kariet na rozvoj komunikačných spôsobilostí a poznávanie slovenských reálií, doplnené sú didaktickým materiálom pre učiteľov a dobrovoľníkov. Hra je vhodná na rozvoj jazykových zručností a rozširovanie poznatkov o Slovensku pre všetky vekové kategórie, nielen pre deti. Materiál spracovali: prof. PaedDr. Alena Doušková, PhD, Mgr. Ružena Čiliaková, PhD. a PaedDr. Miroslava Gašparová, PhD.



Obrázok 2 Ukážka hry Naše Slovensko

- **Hláskovo** – je súbor 4 stolových učebných hier rozdelených tematicky podľa hláskoslovia slovenského jazyka na tieto časti - Krajina samohlások a dvojhlások,

Krajina mäkkých spoluhlások, Krajina tvrdých spoluhlások a Krajina obojakých spoluhlások. Učebné hry sú určené na rozširovanie jazykových spôsobilostí detí v oblasti slovenského jazyka a slovenských reálií. Materiál je spracovaný na princípoch aktívneho učenia sa, individualizácie, spolupráce a autokorekcie. Tento materiál je pripravený tak, aby bola umožnená variabilita práce v rámci triedy (práca v skupine, práca vo dvojiciach, individuálne aktivity) a využíva princíp učenie hrou. Autorkami série sú. prof. PaedDr. Alena Doušková, PhD a Mgr. Zuzana Kováčová Švecová, PhD.



Obrázok 3 Ukážka stolových hier Hlásokovo

- **Cesta do Hlásokova** – je súbor 6 hier určený pre najmenšie deti a pre tých, čo s učením slovenského jazyka ešte len začínajú. Pozostáva z častí Abeceda, Čo je to?, Aké je to?, Koľko je to? Kde je to? Čo k sebe patrí?. Učebný kontext kopíruje najbližšie okolie detí, svet ich rodiny, domu, bytu, priateľov. Prispieva k rozširovaniu komunikačnej kompetencie detí prostredníctvom jazykových činností pri plnení úloh receptívneho, produktívneho a interakčného charakteru. Hry sa zameriavajú na hru s jazykom, rozvíjanie slovnej zásoby, prirodzené osvojovanie si jazyka na princípe komunikácie. Autorkami súboru sú prof. PaedDr. Alena Doušková, PhD. a Mgr. Zuzana Kováčová Švecová, PhD.



Obrázok 4 Ukážka celej sady súboru hier *Cesta do Hlaskova*

- **Multimediálna platforma *Krajina Hlaskovo***, ako interaktívne vzdelávacie prostredie na podporu výučby slovenského jazyka ktoré, si kladie za cieľ hravou formou prostredníctvom príbehu a sady hier a testov zatraktívniť a optimalizovať výučbu pri vzdelávaní v centrách, aj v domácom prostredí najmä v období online výučby. Autorkou je Mgr. Zuzana Kováčová Švecová, PhD., platforma vznikla ako výsledok práce výskumného tímu KEGA č. 019 UMB-4/2020 *Príprava interaktívneho prostredia Krajina Hlaskovo na podporu výučby slovenského jazyka pre deti Slovákov žijúce v zahraničí*.



Obrázok 5 Náhľad úvodnej stránky portálu www.krajinahlaskovo.sk

3 Hláskoslovie alebo čo potrebujeme vedieť o slovenčine

Ludský hlas vzniká v hlasových ústrojoch človeka ako pohyb vzduchu, ktorý ako rýchly prúd prechádza od bránice a pľúc cez priedušnicu, hrtan, v ktorom sú hlasivky s hlasivkovou štrbinou a modifikuje sa v ústnej a nosovej dutine. Pri hovorení prúd vzduchu rozkmitá hlasivky, pričom vznikajúce vzduchové víry vychádzajú po modulácii artikulačného ústrojenstva ako akustické vlnenie, zvuk (reč, spev). Toto je dôležité si uvedomiť, pretože takto vznikajú rôzne tóny a šумы, ktoré sú základom reči a podstatou poznania hláskoslovie v slovenčine. *“Zvuk vzniká chvením vzduchu, ktorého podstatou je kmitavý pohyb. Ak je kmitavý pohyb pravidelný, zvuk vnímame ako tón, ak je nepravidelný, vnímame ho ako šum. Tóny a šумы sa nachádzajú v základných jednotkách reči (hlásky, slabiky) a tvoria rečový (zvukový) signál (Sičáková, 2002).* Prúd reči je teda členený na segmenty, hlásky, ktoré sú jedinečným zvukovým prvkom, základnou zvukovou jednotkou reči. Hlásky sa klasifikujú podľa funkcie hlásky v slabike (funkčné hľadisko), podľa akustickej štruktúry (akustické hľadisko), podľa artikulačných charakteristík (artikulačné hľadisko). Tieto hľadiská umožňujú triediť hlásky na samohlásky (vokály) a spoluhlásky (konsonanty). Z funkčného hľadiska si všímame samohlásky a spoluhlásky a ich pozíciu v slabike. Samohlásky majú úlohu nositeľa slabičnosti, sú v jadre slabiky a vďaka nim môžeme v slovách určovať počet slabík, deliť slová na slabiky. Oproti tomu spoluhlásky netvoria jadro (vrchol) slabiky, tvoria začiatok a koniec slabiky, pretože nie sú nositeľom slabičnosti. Výnimku predstavujú spoluhlásky r, f, l, í, ktoré môžu byť nositeľom slabičnosti, a teda aj jadrom slabiky, ak stoja medzi inými dvoma spoluhláskami s menšou mierou sonórnosti, zvučnosti (slnko, tlčík, vlk). Z artikulačného hľadiska vidíme rozdiely najmä v tom, ako sa formuje artikulačný prúd vzduchu a ako prechádza ústnou dutinou. Pri samohláskach prechádza prúd ústnou dutinou voľne, bez prekážok, hlasivky kmitajú pravidelne. Pri tvorbe spoluhlások sa prúdu stavia do cesty nejaká prekážka, napríklad v podobe *záveru* (spoluhlásky b, m, p,...), *úžiny* (spoluhlásky f, v, s, š,...) alebo *polozáveru*, čo je záver prechádzajúci do úžiny (spoluhlásky c, č, dz...). Artikulačné hľadisko má súvis aj s hľadiskom akustickým, pretože prekonávanie prekážok umožní alebo neumožní hlásky zaspievať. Samohlásky sú čisté tóny, pri ich vzniku sa neprekonávajú prekážky, a teda sa dajú spievať. Pri artikulácii samohlások vzduch prechádza iba ústami, pretože vstup do nosovej dutiny sa uzavrie pomocou čapíka. Spoluhlásky sú šумы, pretože vzduch pri prechode prekonáva rôzne prekážky, a teda sa nedajú zaspievať (okrem slabičných).

Hlásky sú najmenšie zvukové jednotky reči a v odbornej literatúre sa uvádza, že hláskový inventár spisovnej slovenčiny na základe vyššie uvedeného môžeme rozdeliť na dve zvukové skupiny, na samohláskové a spoluhláskové zvuky. Jazykovednou disciplínou, ktorá sa zaoberá zvukovou stavbou jazyka, je *fonetika*, ktorá okrem iného skúma, ako sa jednotlivé hlásky artikulujú (vyslovujú), ako sa správajú v spojení s inými hláskami, ako sa tvoria slabiky, akú úlohu má dĺžka hlások, prízvuk, dôraz, rytmus, tempo, melódia (prozodické vlastnosti reči) atď. Práve výsledky tohto skúmania využíva aj pedagogická prax pri výučbe jazyka. Ďalšou dôležitou disciplínou, ktorá sa zaoberá zvukovou stránkou jazyka, je *fonológia*, ktorá sa ale nezaobera fyzickými javmi v reči, ale zaujíma ju systém foném (fonéma = najmenšia zvuková jednotka, ktorá je schopná rozlišovať význam slova alebo tvar, napríklad sud- súd, babka – bábka atď.), aké vlastnosti zvukov sú dôležité pre rozpoznávanie zvukov, či pomocou ktorých zvukov sa rozlišujú slová a tvary.

Čo sa týka zápisu hlások, tak môžeme konštatovať, že v slovenčine (v slovenskom pravopise; ortografia) označujeme každú hlásku osobitným písmenom (grafémou). Tieto písmená tvoria abecedu, ktorá používa písmená latinskej abecedy (latinka) ako vo väčšine západoeurópskych krajín a má 23 základných písmen (a, b, c, d, e, f, g, h, i, k, l, m, n, o, p, q, r, s, t, u, v, x, z). Tieto písmená však nestačia na zápis všetkých hlások, ktoré máme v slovenčine, preto sú doplnené ďalšími písmenami, ako napríklad j, w, y a písmenami s diakritikou (s diakritickými znamienkami) - á, ä, č, ď, é, í, í, ľ, ň, ó, ô, ř, š, ť, ú, ý, ž. Okrem týchto písmen v slovenčine nájdeme aj písmená, ktorým hovoríme zložky. Sú to písmená ch, dz, dž, ktoré sa zapisujú neoddeliteľnou dvojicou znakov c+h, d+z, resp. d+ž a ako zložka označujú jednu hlásku a ako zložka sa aj považujú za samostatné písmeno (bližšie pozri Pravidlá slovenského pravopisu, 2013, kapitola 3 Pravopis a jeho princípy a Metodické usmernenie ŠPÚ č. 1/2020).

Tabuľka 1 Systém a rozdelenie hlások v slovenčine (v učebniciach SJ pre ZŠ)

Hlásky	Samohlásky (monoftongy)	Krátke samohlásky	a, ä, e, i, y, o, u
		Dlhé samohlásky	á, é, í, ý, ó, ú
	Dvojhlásky (diftongy)		ia, ie, iu, ô
	Spoluhlásky	Tvrdé	h, ch, k, g, d, t, n, l
		Mäkké	ď, ť, ň, ľ, č, dž, š, ž, c, dz, j
		Obojaké	b, m, p, r, s, v, z, f

Samohlásky (vokály)

- V užšom zmysle sa takto označujú len monoftongy (jednoduché samohlásky), v širšom zmysle sa ako samohlásky označujú aj diftongy (dvojhlásky) a triftongy (trojhlásky).
- Samohlásky majú slabikotvornú funkciu, tvoria centrum slabiky.
- Všetky slovenské samohlásky sú ústne, t.j. pri artikulácii sa nepoužíva nosová dutina a sú znelé.
- Pri artikulácii o, ó, u, ú tvoria pery zaokrúhlený otvor a vysúvajú sa dopredu, pri artikulácii e, é, a, á, ä tvoria ploský otvor, nevysúvajú sa – podľa tohto javu sa samohlásky delia na labializované (s účasťou pier) alebo nelabializované (bez účasti pier).
- Podľa trvania (dĺžky) ich delíme na krátke a dlhé.

Dvojhlásky

- V slovenčine máme 4 diftongy – dvojhlásky – ia, ie, iu, ô, je to vlastne spojenie dvoch samohlások v jednej slabike.
- Dvojhláska má v slabike funkciu ako jediná, dlhá samohláska.
- Najčastejšie sa v slovenčine vyskytujú dvojhlásky ia, ie. Dvojhlásku iu nájdeme iba ako gramatickú príponu na konci slov (prídavných mien ženského rodu – napr. cudzia – cudziu, krajšia – krajšiu, menšia – menšiu atď. a podstatných mien stredného rodu, napr. vysvedčenie – vysvedčeniu, námestie – námestiu, hlásenie - hláseniu).
- Pri výslovnosti dvojhlásky ô vyslovíme najprv krátke u, potom krátke o (nôž - nuoš, kôš - kuoš, kôň – kuoň), nie je správne vyslovovať v namiesto u (kôň – kvoň)
- Dvojhlásky ia, ie, iu sa nikdy nenachádzajú na začiatku slova, ô sa tam nachádzať môže (ôsmy v *poradí*)
- Veľkou chybou vo výslovnosti ia, iu, ie je vyslovovať namiesto i hlásku j (čierna – čjerna), alebo hlásku *i* ako vnorenú medzi ne (čierna – čijerna)

Spoluhlásky (konsonanty)

- Sú to hlásky tvorené prechodom vzduchového prúdu cez rôzne prekážky v rečových ústrojoch (záver – úplné prehradenie cesty, úžina – zúžený prechod, polozáver – oslabený záver), na ich artikulácii sa podieľajú aj pery, zuby, d'asná, podnebie, jazyk.
- Spoluhlásky z funkčného hľadiska nie sú jadrom slabiky, ale jej okrajom; slabikotvorné sú iba r, ř, l, l' ak sú medzi inými dvoma spoluhláskami.

- Klasifikačné kritériá, ktoré majú vplyv na ich triedenie sú artikulačný orgán, miesto a spôsob artikulácie, auditívny dojem, účasť hlasu (znelosť, neznelosť), zapojenie nosovej dutiny, kvantita – dĺžka, trvanie.
- Na tvorbe konsonantov sa spolupodieľajú dutiny – nosová (nosové spoluhlásky – m, n, ň...), ústna (ústne spoluhlásky).
- U slovenských spoluhlások vnímame aj vlastnosť – sykavosť (špecifická skupina – sykavky, a to ostré, svetlé – s, z, c, dz a tupé, temné – š, ž, č, dž). Najčastejšie sa práve v tejto skupine spoluhlások vyskytujú chyby vo výslovnosti, a potom pri spoluhláskach r, l (Kráľ, 1989).
- Konsonanty sa triedia podľa rôznych hľadísk, no pre potreby tejto publikácie je pre nás dôležité delenie podľa tvrdosti na tvrdé spoluhlásky, mäkké spoluhlásky a obojaké spoluhlásky (z pravopisného hľadiska sú dôležité pre písanie i/y po spoluhláske) a tiež triedenie podľa znelosti na znelé párové, neznelé párové a nepárové zvučné (sú dôležité kvôli znelostnej asimilácii – spodobovaniu a súvisiacim pravopisným pravidlám).

Tabuľka 2 Rozdelenie spoluhlások v slovenčine (v učebniciach SJ pre ZŠ)

Spoluhlásky	Tvrdé	h, ch, k, g, d, t, n, l
	Mäkké	d', t', ň, l', č, dž, š, ž, c, dz, j
	Obojaké	b, m, p, r, s, v, z, f
	Znelé párové	b, d, d', g, dz, dž, h, v, z, ž
	Neznelé párové	p, t, t', k, c, č, ch, f, s, š
	Zvučné nepárové	m, n, ň, l, l', r, r', j

Čo by sme ešte mali vedieť o hláskach?

1. Poradie písmen v slovenskej abecede je: a, á, ä, b, c, č, d, d', dz, dž, e, é, f, g, h, ch, i, í, j, k, l, l', m, n, ň, o, ó, ô, p, q, r, r', s, š, t, t', u, ú, v, w, x, y, ý, z, ž.
2. Slovenská abeceda rozlišuje malé a veľké písmená, napr.: a – A, á – Á, b – B, g – G, n – N, ň – Ň atď..
3. Jednoduché samohlásky nazývame aj monoftongy.
4. Dvojhlásky sa definujú aj ako spojenie dvoch samohlások, dvoch samohláskových prvkov.
5. Dvojhlásky ia, ie, iu sa zaraďujú medzi dlhé samohlásky, ide však o zložené samohlásky (diftongy) a v slovenčine sa chápu ako jedna špecifická hláska zapísaná dvoma písmenami, ale nemajú osobitné miesto v slovenskej abecede, ako zložkové písmená.
6. Dlhé samohlásky trvajú asi dvakrát tak dlho ako krátke (á = a+a).
7. Skracovanie dlhých samohlások môže spôsobiť poruchy v dorozumievaní, pretože v slovenčine kvantita (dĺžka) samohlásky má rozlišovaciu funkciu (vila – víla, zástavka – zastávka, babka – bábka).
8. Samohláska ä sa vyskytuje v slovenčine iba po spoluhláskach b, m, p, v.
9. V slovenčine písmenami y/i zapisujeme tú istú hlásku, preto na rozlíšenie používame aj iné pravidlá (gramatický princíp, etymologický princíp).
10. Za najčastejšie a najväčšie chyby vo výslovnosti samohlások sa považuje predlžovanie krátkych samohlások, skracovanie dlhých samohlások, nosovosť, aktívne používanie pier /labializácia/ u samohlások, kde to nie je vhodné (Král', 1988).
11. V slovenčine možno nájsť aj dve samohlásky stojace vedľa seba, ktoré nie sú dvojhláskou. Ide o hiáty, teda hlásky stojace na hranici slov alebo slabík, kde každá z nich tvorí jadro samostatnej slabiky (napr. Július, Mária, veľkoobchod, naučiť, biológia).
12. Slovenčina používa **rozlišovacie (diakritické) znamienka**, ktoré niekedy môžu meniť význam slov. Používajú sa *dĺžeň* (babka – bábka; používa sa pri samohláskach aj spoluhláskach), *mäkčeň* (koza – koža; používa sa iba pri spoluhláskach), *dve bodky* (dve bodky; používa sa iba nad samohláskou a – ä), *vokáň* (používa sa iba nad samohláskou o – ô);
13. V slovenčine nemôžu za sebou nasledovať dve dlhé slabiky, uplatňuje sa tzv. rytmický zákon, ale aj tu je niekoľko výnimiek, kedy rytmický zákon neplatí (napr. v slovách

básní, vtácie, páví, nátierka, atď., viac v k tejto problematike nájdete v Príručke slovenského pravopisu a ďalších jazykových príručkách dostupných aj online na stránke juls.savba.sk).

14. Hlásky sa v slovenčine spájajú do slabík a slabiky do slov, v slovenčine tak rozlišujeme slová jednoslabičné, dvojslabičné, trojslabičné a viacslabičné (štvorslabičné, päťslabičné...).

Tabuľka 3 Ukážka slov podľa počtu slabík - príklady

Slovná zásoba – slová podľa počtu slabík (ukážky)	
jednoslabičné slová	dom, les, pes, luk, šíp, prst, nos, dva, tri, päť, vrch, vták, pás, zub, hlas, žreb, hlad, prach, pán, páv, stôl, nôž, syn, mach, kôň, lúč, drak, drôt, myš, ľad, krik, krík
dvojslabičné slová	figa (fi-ga), jama (ja-ma), Hana (Ha-na), mačka, zima, mesto, ryba, koza, fľaša, dyňa, veta, slovo, chyba, vedro, misa, kopa, sedí, jedlo, vraví, píše, Jano, Peter, jazyk, nohy, ruky, vlasy, mlieko, maslo, kaša, mäso, ryža, lepí, sadí, slnko, dúha, Eva
trojslabičné slová	ovocie (o-vo-cie), halušky (ha-luš-ky), Jarmila (Jar-mi-la), motorka (mo-tor-ka), maliny, jahody, krémeše, lyžieri, nosíme, sedíme, píšeme, voláme, kreslíme, stolička, mamička, babička, deduško, farbička, časopis, lavička, palica, holuby, medvede, kapusta, cvičenie, písanie, Helena, Monika, Martina, Darina
viacslabičné slová	veverička (ve-ve-rič-ka), Dominika (Do-mi-ni-ka), učiteľka (u-či-teľ-ka), usilovný (u-si-lov-ný), samohláska (sa-mo-hlás-ka), električka, Veronika, učebnica, matematika, šikovnejší, najmúdrejší, čučoriedka

Metodicko-didaktický materiál *Hráme sa o Slovensku po slovensky* a všetky jeho súčasti sa snažia aplikovať základné poznatky z hláskoslovia do zmyslupnej hry v imaginárnom priestore krajiny, ktorú sme nazvali Hláskovo a ktorá bola vytvorená na porozumenie základnému systému slovenčiny, osvojenie si základných princípov stavby a realizácie slovenského jazyka, pre rozvoj ortografických zručností, rozvoj komunikačných zručností a pre účely vzdelávania detí predškolského a mladšieho školského veku.

4 Gamifikácia ako koncept vo vzdelávaní

Jednou zo základných povahových črt človeka je od útleho detstva jeho hravosť. Ľudia sa radi hrajú v akomkoľvek veku a práve na tejto črte človeka je založená gamifikácia. Gamifikácia je pomerne nový koncept, ktorého cieľom je zlepšiť motiváciu a angažovanosť v rôznych aspektoch života človeka (Briffa, Jaftha, Loreto, Pinto Chircop, 2020). Tento pojem je známy približne od roku 2002, no vo zvýšenej miere sa o ňom hovorí až v posledných 10 rokoch. Hry, predovšetkým však videohry ako forma zábavy boli známe už niekoľko desaťročí, najmä ako forma mužskej zábavy. Až v súvislosti s rozvojom sociálnych sietí a rôznych komunikačných kanálov sa stali hry na internete obľúbenou formou zábavy bez ohľadu na vek a pohlavie. Spočiatku to bola téma, ktorá zasahovala prevažne informatickú a softvérovú oblasť, no veľmi skoro sa ukázalo, že metóda gamifikácie má veľký potenciál na využitie v mnohých oblastiach, vzdelávanie nevyímajúc. A tak sa herné princípy začali využívať v nehermom prostredí, kde prostredníctvom výziev a stanovenia cieľov zapájajú účastníkov do aktivity, s využitím akčného kontextu príbehu, atraktívnej grafiky, kombináciou obrazu a zvuku. Už v 80. rokoch 20. storočia Malone (1980) a Bowman (1982) skúmali, prečo sú počítačové hry pre hráčov prítiahľivé a ako by sa tento aspekt prítiahľivosti dal využiť vo vzdelávaní napríklad na zlepšenie motivácie a zapojenie študentov do aktívneho učenia. Medzi výhody, ktoré potenciálne umožňujú zaradiť takýto typ hier do vzdelávania, boli následne zaradené okamžitá spätná väzba, produktívne učenie, samoregulované učenie, tímová spolupráca, či možnosť získať informácie alebo pomoc na požiadanie.

Herné prvky, ktoré sú využiteľné vo vzdelávaní, resp. ich použitie sa objavuje v nehermom prostredí sa chápu ako gamifikácia vzdelávania, gamifikačné mechanizmy. Vzhľadom k svojej použiteľnosti v online prostredí na rôznych technologických zariadeniach (počítače, notebooky, mobilné telefóny atď.) sú ľahko dostupné širokej verejnosti a vďaka svojej atraktivite môžu pomôcť riešiť napríklad nedostatok motivácie zo strany študentov pri stereotypnom dištančnom online vyučovaní alebo čiastočne nahradiť nedostatočnú sociálnu komunikáciu so školskou komunitou a učiteľom. Zavedenie hernej technológie do učenia, môže predstavovať určité výzvy. Hry možno integrovať do vzdelávania tromi spôsobmi, a to nasledovne:

- Tradičné úlohy a cvičenia sa nahradia tým, že študenti hrajú motivujúce hry, kým učiteľ priamo sleduje ich pokrok.

- Hry možno použiť na výučbu gramotnosti, matematiky, fyziky a iných predmetov.
- Hry môžu byť súčasťou tradičnej prednášky v triede na zlepšenie motivácie, učenia a aktivizáciu (Wang, 2015).

Maloneho teória vnútornej motivácie uvádza, že učenie môže byť zábavou vďaka výzve, fantázii, zvedavosti (Malone, 1987). Dnes už máme mnoho prostriedkov a gamifikačných mechanizmov, ktoré vieme prispôbiť tak, aby vyhovovali vyučovaniu rôznych predmetov a pomohli splniť edukačné ciele aj pomocou zapojenia hry a hrových mechanizmov.

Z gamifikačných prvkov môžeme vo vzdelávaní využiť ukazovatele priebehu (progress), okamžitú spätnú väzbu (feedback), opakovateľnosť (repeatability), systém odmen, body, rebríčky (rewards), silnú motiváciu, interaktivitu, multimédiá, príbeh (narrative), rolovú hru (role-play), dosiahnutie cieľa (achievement, levels), zdieľanie výsledku (interaction), virtuálne predmety a darčeky (gifts), prácu v tíme (teamwork, cooperation), dobrovoľnosť a mnohé ďalšie. Každý prvok, ktorý využijeme, však musí mať svoj cieľ, účel a význam, a to predovšetkým a hlavne, ak chceme prvky gamifikácie využívať v dištančnej výučbe u žiakov mladšieho veku.

V súčasnosti sú najpoužívanejšími gamifikačnými prvkami vo vzdelávaní body (ich cieľom je sledovanie krokov, ktoré hráč – žiak vykoná; stav a zbieranie bodov má rôzne využitie), odznaky (posilňujú sociálnu pozíciu; sú flexibilné) a rebríčky (na jednoduché porovnávanie výkonov), bežne nazývané aj ako triáda PBL (points, badges, leaderboards). Werbach a Hunter o nich hovoria aj ako o základných mechanizmoch hry (Werbach et al., 2012).

4.1 Stolové hry ako prostriedok rozvoja jazykových spôsobilostí

Súbor stolových hier (a najmä jeho časti Hláskovo, Cesta do Hláskova, Naše Slovensko) je zameraný na rozvoj jazykových spôsobilostí detí prostredníctvom osobného učenia sa a možno ho chápať ako integrovaný a interdisciplinárny program rozvíjajúci komplexne základné komunikačné zručnosti – hovorenie, počúvanie, čítanie a písanie. Stolové hry boli koncipované v snahe podnecovať a podporovať učenie sa slovenského jazyka prostredníctvom rozličných jazykových činností, ktoré vychádzajú z interakčnej stratégie, pri

ktorej partneri v hre môžu hovoriť, počúvať jeden druhého, striedať sa, učiť sa jeden s druhým alebo jeden od druhého, pričom väčšinou priama interakcia v sebe obsahuje aj recepciu, produkciu, ale aj jazykové činnosti typické pre rozširovanie slovnej zásoby. Súbor predstavuje materiál na podnecovanie a zdokonaľovanie spôsobilosti porozumenia, vyjadrovania vlastných myšlienok, pocitov, názorov prostredníctvom počúvania, hovorenia, písania a čítania v danom kontexte. Je zameraný na komunikatívne zručnosti, rozširovanie slovnej zásoby, správnu gramatiku a slovenské reálie pre 3 úrovne používateľov slovenského jazyka: (A1 - objavovanie a zoznamovanie sa s jazykom, A2 – počiatočné používanie komunikačných nástrojov; B1 - plynulé využívanie základných komunikačných nástrojov (značky A1, A2 a B1 predstavujú označenie jazykovej úrovne podľa SERR).

Vzdelávací súbor stolových hier je primárne určený pre deti žijúce v zahraničí a plniace si povinnú školskú dochádzku na slovenských školách, ako aj pre tie deti, ktoré sa chcú naučiť slovenčinu vo svojom voľnom čase. Nevyklučuje to však možnosť jeho využitia pre všetkých, ktorí sa chcú naučiť slovenčinu ako svoj druhý, či tretí jazyk bez ohľadu na to, či žijú na Slovensku, alebo mimo územia SR. Súbor bol koncipovaný na základe poznania špecifických vzdelávacích potrieb detí mladšieho školského veku a identifikovaných potrieb a požiadaviek učiteľov vo vzdelávacích centrách Slovákov v zahraničí vo vzťahu k výučbe slovenského jazyka v odlišných jazykových prostrediach. Zohľadňuje rôzne úrovne vzdelania detí v slovenskom jazyku, orientuje sa najmä na žiaka primárneho vzdelávania, je zameraný na zvládnutie učiva 1. stupňa ZŠ. Jednotlivé súčasti hier boli postupne overované v prirodzených podmienkach s deťmi na Slovensku, aj v zahraničí vo vzdelávacích centrách.

Medzi základné požiadavky pri aplikácii hier pri realizácii jazykového vzdelávania dominuje potreba:

- rešpektovať individuálne špecifiká detí s ich potrebami, záujmami a možnosťami, posilňovať ich sebaúctu a sebadôveru, zväčšovať ich samostatnosť, jedinečnosť, identitu,
- integrovať výučbu jazyka s reáliami, z hľadiska obsahu, učebných stratégií, metód, ktoré umožnia získať ucelenejší obraz o Slovensku a komplexné zručnosti,
- podporovať aktívnu pozíciu detí v učení sa,
- učiť sa slovenský jazyk na komunikatívnom základe, realizovať obsahovo a jazykovo integrované učenie v situáciách,

- vychádzať z vlastného prežívania detí, vlastného skúmania a bádania, sebvýjadrenia v sociálnom a kultúrnom kontexte,
- realizovať učenie sa individuálne a skupinovo, podporovať spoločné učenie, komunikáciu a spoluprežívanie reálnych situácií,
- slovnú zásobu, slová a slovné spojenia rozširovať v tematických oblastiach potrebných na plnenie komunikačných úloh zodpovedajúcich potrebám učiacich sa detí,
- gramatickú kompetenciu podnecovať induktívne, nenásilne prostredníctvom nového gramatického materiálu v autentických situáciách,
- potenciováť správnu výslovnosť nacvičovaním počúvania, fonetickým precvičovaním alebo zborovou imitáciou učiteľa (vedúceho hry),
- hodnotiť detí pozitívne, s upriamením pozornosti na činnosť, v ktorej dôjde k zlepšeniu, s dôrazom na pozitívne prežívanie učenia sa,
- pracovať s chybou ako prirodzenou súčasťou učenia sa, chyby sú nevyhnutné v každom používaní jazyka, aj toho, ktorý bežne používajú.

Pozícia hráča pri stolových hrách v súlade s pozíciou vedúceho hry je nastavená tak, aby bolo možné striedať rôzne stratégie a metódy učenia sa. Dôraz je zameraný na podporu aktívneho učenia sa, kooperáciu detí s vedúcim hry i deťmi navzájom. Dominuje individuálne učenie sa, ale aj párové a skupinové učenie sa, pri maximálnom rešpektovaní individuálnej jazykovej úrovne detí. Deti sa učia pre život a pre prax prostredníctvom komplexnej didaktickej hry, ktorá umožňuje podľa stanovených pravidiel systematicky rozvíjať slovnú zásobu, nadobúdať ucelenejšiu predstavu o jazyku, rozvíjať a osvojovať si gramatické javy.

V súbore sú uplatňované rôznorodé učebné postupy typu:

- manipulačné hrové činnosti súvisiace s pomenovaním prostredia, osôb a predmetov,
- práca s textom, počúvanie a rozprávanie, imitačné postupy,
- pohybové hry s textom, tancom, spevom, s tleskaním, dupaním,
- podporné pracovné listy, učebné materiály, jazykové hry,
- práca s tematickými slovníkmi, aj ich tvorba,
- správna výslovnosť – ukážky, používanie a tvorba slovníkov výslovnosti,
- efektívna komunikácia, cvičenie v dialógoch, tvorba rozhovorov na dané témy,
- pravidelné sebahodnotenie,
- tvorivé aktivity a úlohy,
- kreatívne riešenie problémov;

- čítanie rôznych druhov textov, práca s textom, kladenie otázok, brainstorming, brainwriting,
- prezentácia, vysvetľovanie (práca v pároch),
- interaktívne riešenie problémových a projektových úloh (vo dvojiciach, skupinách, individuálne).

4.2 Prvky gamifikácie v stolových hrách a multimedialnej platforme

Multimedialna platforma Krajina Hlaskovo, ako interaktívne vzdelávacie prostredie na podporu výučby slovenského jazyka pre deti Slovákov žijúcich v zahraničí vychádza tematicky zo stolových hier venovaných prostrediu Hlaskova, preto v nich nájdeme spoločné prvky nielen v obsahovej, ale aj po formálnej stránke z hľadiska využitia princípov a konceptu hry vo vzdelávaní. Kým stolové hry rozvíjajú jazykové zručnosti v priamej interakcii, multimedialna platforma si kladie za cieľ hrovou formou prostredníctvom príbehu a hry zatriktívniť a optimalizovať výučbu pri vzdelávaní v centrách, aj v online vzdelávaní a v domácom prostredí. Rovnako ako stolové hry, aj platforma využíva prvky gamifikácie, ako napríklad body a rebríčky, ako základné prvky. Z ostatných gamifikačných prvkov pri jednotlivých hrách využíva ukazovatele priebehu, kedy počas hry žiak vidí aktuálny stav svojich získaných bodov a cieľ, ku ktorému sa má hrou dopracovať. Každá hra poskytuje okamžitú spätnú väzbu (feedback), a to buď po každom úkone v hre alebo na konci hry pred zapísaním výsledku do rebríčka. Každú hru môžu žiaci opakovať donekonečna a zlepšovať si tak nielen svoje herné zručnosti, ale najmä svoje kompetencie v jazyku, pretože každá hra sa zaoberá slovenským jazykom. Atraktívne herné prostredie, interaktivita a možnosť byť v hre niekým (sprievodcom, kapitánom, pátračom, či obyvateľom Hlaskova) dáva silnú motiváciu pre učenie sa hrou. Príbeh (narrative) a rolová hra (role-play) umožňuje atraktívnejšou cestou dosiahnutie cieľa (achievement, levels), pričom k pozitívam radíme tiež dobrovoľnosť, možnosť slobodnej voľby času a priestoru na hru a flow. Platforma sa snaží rešpektovať individuálne špecifiká detí s ich potrebami, záujmami a možnosťami, podporovať aktívnu pozíciu detí v učení sa, učiť sa slovenský jazyk na komunikatívnom základe, realizovať učenie sa individuálne a skupinovo, podporovať spoločné učenie, komunikáciu, hodnotiť detí pozitívne, s upriamením pozornosti na činnosť, v ktorej dôjde k zlepšeniu, s dôrazom na pozitívne prežívanie učenia sa. Umožňuje využiť, prípadne vytvoriť podporné pracovné listy, učebné materiály, zamerať sa na správnu výslovnosť a rozvoj počúvania a hovorenia, pravidelné sebahodnotenie, tvorivé aktivity

a úlohy. Dáva možnosť pracovať samostatne alebo pod vedením učiteľa, možnosť interaktívne sledovať vlastné napredovanie a pokroky v riešení jazykových hier a úloh.

5 Súbor stolových hier Hláskovo

Myšlienka precvičovať jednotlivé javy slovenského pravopisu a gramatiky hravou formou je naplnená svetom Hláskovo, ktorý prezentujeme prostredníctvom stolových učebných hier Hláskovo a jeho krajinami – Krajina samohlások a dvojhlások, Krajina mäkkých spoluhlások, Krajina tvrdých spoluhlások a Krajina obojakých spoluhlások.

Hláskovo je imaginárny svet, v ktorom žijú veselo i vážne všetky hlásky slovenskej abecedy. Majú svoje krajiny, v ktorých bývajú a navzájom sa navštevujú, spájajú sa do slabík, slov i viet, tvoria rodinky a pekne spolu nažívajú. Hlásky prechádzajú z krajiny do krajiny rôznymi dopravnými prostriedkami po železnici, po vode, vo vzduchu, ale aj pešo. Stretávajú sa, usmievajú, žartujú, hnevajú sa, ale aj smútia. No a podľa toho, ako sa cítia, sa spájajú do viet a tvoria texty. Informačné, náučné i zábavné texty, také, ktoré pomáhajú ľuďom pri dorozumívaní.

V hre Krajina samohlások a dvojhlások cestujúci so samohláskami a dvojhláskami cestujú po krajine zo stanice do stanice na vlakoch a hráči ich usmerňujú ako vlakoví sprievodcovia. V krajine tvrdých spoluhlások sa cestujúci s tvrdými spoluhláskami prepravujú lietadlami, vrtuľníkmi i vzdušnými balónmi spolu s hráčmi pátračmi, ktorí okrem sprevádzania dešifrujú skrytú tajnú správu. Na výletných parníkoch, lodiach, člnoch, či nákladných lodiach sa cestujúci s mäkkými spoluhláskami prepravujú v Krajine mäkkých spoluhlások. Sprevádzajú ich hráči ako námorní kapitáni a počítajú si preplávané námorné míle. No a v Krajine obojakých spoluhlások cestujúci s obojakými spoluhláskami kráčajú spolu so svojimi turistickými sprievodcami (hráčmi) pešo po nádhernej slovenskej prírode.

Súbor štyroch stolových hier Hláskovo je zameraný na nácvik a zdokonalenie učiva, ktoré súvisí s hláskoslovím slovenského jazyka, so segmentálnymi javmi (samohlásky, dvojhlásky, spoluhlásky a slabiky) a suprasegmentálnymi javmi (napr. kvantita – dĺžka). Postupujeme líniou delenia hlások na základe akustických a artikulačných kritérií a podľa ich funkcie v slabike na samohlásky, dvojhlásky a spoluhlásky. Z pravopisného hľadiska sa pri samohláskach a dvojhláskach zameriavame na delenie podľa dĺžky (krátke, dlhé), pri spoluhláskach na ich triedenie na tvrdé, mäkké a obojaké spoluhlásky. Riešime i znelostnú asimiláciu (spodobovanie) spoluhlások, slová so znelými a neznelými spoluhláskami využívame aj v úlohách a cvičeniach v hrách. Súbor hier má ambíciu rozvíjať foneticko-fonologickú, ortoepickú, ortografickú aj morfológickú kompetenciu žiakov, pričom plne rešpektuje požiadavky výučby slovenského jazyka v primárnom vzdelávaní. Ku každej hre je

pripravený prehľad opakujúcich sa výrazov – slovná zásoba. Každú súčasť tvorí teoretické východisko v podobe jazykových, veku primeraných poučiek o hláskach, ktoré sú predmetom konkrétnej časti. Nasleduje zásoba slov, s ktorými sa v konkrétnej časti pracuje, ale aj rozšírená slovná zásoba k danému javu, s ktorou si učiteľ môže tvoriť ďalšie cvičenia. Súbor obsahuje niekoľko typov rôznych hravých cvičení, v ktorých sa jazykové – foneticko-fonologické, lexikálne, ortoepické, ortografické i morfo-syntaktické javy precvičujú. Cvičenia sú koncipované ako dopĺňacie, obmieňacie, nahrádzacie, reprodukčné, produkčné, cvičenia na selekciu, triedenie, usporadúvanie, a to všetko so zreteľom na didaktické zásady a pravidlá, pričom sa vytvárajú aj nové prekoncepty na ďalšie jazykové vzdelávanie.

Na prácu s jazykom a cvičeniami sa v každom súbore hier používajú flash cards, karty na pexeso alebo domino. Vedomosti a zručnosti si deti overujú pomocou autokorektívnych kariet s rôznou úrovňou náročnosti. Zaujímavosťou je zobrazenie obyvateľov krajín - hracích figúrok, ktoré nie sú tradičné ako v bežných hrách. Na hranie hry slúžia flash cards, na kartách sú zobrazení obyvatelia Hláskova, ktorí sú odlišní pre herný plán A aj herný plán B. Pre herný plán A sú zobrazení dominantným obrázkom s popisom, názvom – predstavuje obyvateľa Hláskova (napr. obrázok babky, popis babka – v Hláskove býva babka). Pre herný plán B sú zobrazení ako živé figúrky – ich meno je zobrazené prostredníctvom obrázka na tele figúrky, aj slovného pomenovania pomocou písmen, teda slova v základnom tvare. Figúrky majú v každej hre odlišné farebné pozadie a symbolický predmet (šatka, čiapka a pod.), ktoré majú pripomínať, že obyvatelia konajú, cestujú, plavia sa, atď., sú v pohybe, plnia rôzne úlohy. Hráči (deti, žiaci...) sa takto naučia a precvičia si slovnú zásobu, ktorá sa v rôznych formách a tvaroch nachádza aj v iných častiach hry a sami sa stanú súčasťou hry po identifikácii sa s postavami (obyvateľmi) alebo sprievodcami, pátračmi atď.

Každá zo 4 stolových hier má tieto základné elementy:

- herný plán A - krajina, v ktorých žijú samohlásky a dvojhlasý, mäkké, tvrdé a obojaké spoluhlásky
- obyvatelia krajiny – 32 kartičiek základnej slovnej zásoby pre plán A
- herný plán B pre dopravné prostriedky, ktorými sa prepravujú cestujúci po Hláskove (je zložený zo 4 častí, pre 4 hráčov)
- po 16 cestujúcich pre každého hráča (64 kartičiek farebne súladných s farbou hráčov a dopravných prostriedkov)
- 4 karty vlakových sprievodcov, pátračov, námorných kapitánov, turistických sprievodcov

- zápisníky pre 4 vlakových sprievodcov, pátračov, námorných kapitánov, turistických sprievodcov
- 16 autokorektívnych kariet v troch úrovniach náročnosti
- 32 hracích kariet na pexeso, kvarteto alebo domino
- fixky k autokorektívnym kartám
- manuál pre vedúceho hry (učiteľ, rodič, vychovávateľ)

Aby hráči svojich cestujúcich dovedli na spoločné stretnutia a do stanoveného cieľa (vyjadrovať ucelené myšlienky a tvoriť vety, texty...), musia splniť dôležité úlohy. Nacvičujú si správnu výslovnosť, triedia sa do skupín podľa značiek na dopravných prostriedkoch. Aj pri oddychu na ihriskách skúšajú, ako sa vedú triediť podľa pravopisných pravidiel. Popritom sa aj zabávajú, hrajú svoje obľúbené pexeso, domino i kvarteto. Ak dodržiavajú všetky pravidlá, spravia si kontrolu pomocou autokorektívnych kariet a môžu vojsť do sveta čistého spisovného jazyka.

5.1 Zoznámte sa, tu bývame - herný plán A



Obrázok 6 Ukážky hracích plánov z hier

Obyvatelia každej Krajiny v Hláskove si veselo nažívajú a čakajú na svojich kamarátov, nových obyvateľov, ktorí k nim cestujú rôznymi spôsobmi prepravy a plnia svoje úlohy.

Učebné aktivity na pláne A sú zamerané na rozširovanie slovnéj zásoby a spoznávanie slovenských hlások, ich identifikáciu, pozíciu v slovách, uvedomenie si významu rozlišovacích znamienok v nich a správnu výslovnosť. Deti môžu pracovať v skupine, ako dvojice alebo ako jednotlivci. Pri učebných činnostiach s plánom A sprevádza hráčov vedúci hry. Do aktivít zapája jednotlivcov, dvojice alebo skupiny hráčov.

Vedúci hry (učiteľ, rodič, vychovávateľ, ale aj starší žiak) sa môže inšpirovať aktivitami:

Kto býva v dome?

Hráči na hernom pláne A samostatne alebo v skupinách poznávajú, kto býva v domoch /rozdelenie domov je podľa hlások v každej hre iné – domy dlhých a krátkych samohlások, dom dvojhlások, dom mäkkých spoluhlások, dom tvrdých spoluhlások, dom obojakých spoluhlások/. Pomenúvajú ich, poznávajú rozlišovacie znamienka (bodka, dĺžeň, vokáň, dve bodky), učia sa, ako sa správne vyslovujú dlhé samohlásky, dvojhlásky, mäkké i tvrdé spoluhlásky.



Obrázok 7 Ukážka domu samohlások

Ukážky úloh v Krajine samohlások a dvojhlások:

- Ako sa volajú domy v Krajine samohlások a dvojhlások?
- Prečítaj, kto býva v dome dlhých samohlások (krátkych samohlások, dvojhlások)?
- Nájdi, kde býva dvojhláska ia,(ie, iu, ô).
- Kto má okno pod dlhým Á (É, Ó)? Kto býva hneď vedľa Í? Kto býva vedľa A? atď.
- Vymenuj, kto býva v dome dlhých samohlások (krátkych samohlások, dvojhlások)?

Ukážky úloh v Krajine tvrdých spoluhlások:

- Prečítaj, kto býva v dome tvrdých spoluhlások?
- Nájdi, kde bývajú kamaráti D a T (N a L), kamaráti G a K, (H a CH).
- Kto má okno hneď pod H? Kto má okno pod H? Kto býva hneď vedľa K? Kto býva nad L? Kto býva hneď nad L? atď.
- Vymenuj všetky tvrdé spoluhlásky, ktoré bývajú v dome.
- Vymenuj, ktoré samohlásky ich môžu navštíviť? Vymenuj, ktoré dvojhlásky ich môžu navštíviť?
- Aké slabiky môžu pozeráť z okien? (ak sa spoluhláska spojí s hláskou, ktorá prišla na návštevu?)
- Aké slová môžu vychádzať z domu?

Ukážky úloh v Krajine mäkkých spoluhlások:

- Prečítaj, kto býva v dome mäkkých spoluhlások?
- Prečítaj všetky spoluhlásky v dome, ktoré majú mäkčeň. Pomenuj ich kamarátov bez mäkčeňa z domu tvrdých spoluhlások (D, T, N, L).
- Nájdi, kto býva na rovnakom poschodí s J. Čo majú spoločné ?
- Nájdi hlásky, ktoré bývajú na prízemí.
- Prečo má DZ a DŽ dve okná?
- Kto má okno hneď pod H? Kto má okno pod H? Kto býva hneď vedľa K? Kto býva nad L? Kto býva hneď nad L? atď.
- Vymenuj mäkké spoluhlásky.

Ukážky úloh v Krajine obojakých spoluhlások:

- Prečítaj, kto býva v dome obojakých spoluhlások.
- Kto susedí so spoluhláskou M? Kto býva na tom istom poschodí ako M?
- Vymenuj samohlásky, ktoré ich môžu navštíviť.
- Aké slabiky vzniknú, ak ich navštívia dlhé samohlásky?
- Ku ktorým spoluhláskam môže prísť na návštevu samohláska ä?
- Aké slová vyjdú z domu, ak prídu na návštevu rôzne samohlásky?

Ktorí obyvatelia už žijú v tejto krajine?

Na hracom pláne A sa nachádzajú na rôznych miestach nápisy. Sú to slová, mená obyvateľov konkrétnej krajiny. Hráči (deti, žiaci...) zisťujú, kto už v krajine vo vybranej hre býva – čítajú nápisy na hracom pláne, hľadajú medzi kartami (flash cards) obyvateľov, ktorí sa rovnako volajú a prikladajú ich na hrací plán. V rôznych hrách sú karty v odlišných rozmeroch, raz majú veľkosť hracích kariet na kvarteto, inokedy majú veľkosť kartičiek na pexeso. Na kartách (obyvatelia krajiny) hráči hľadajú hlásky, ich pozíciu v slove, počúvajú ich výslovnosť, čítajú a hovoria napísané slová. Sú to správne napísané slová na hernom pláne A, no niektoré slová sú napísané netradične pomocou živých písmen, alebo sa niektoré písmená v slovách skryli, či stratili a hľadanie obyvateľov na hracom pláne alebo na karte je o trochu náročnejšie.

V jednotlivých hrách nájdeme odlišnosti aj v grafike na hracích kartách, predovšetkým v ich doplnkových úlohách, ktorými sú napríklad farebne vyznačené samohlásky v Krajine samohlások a dvojhlások, či miesto v rámkoch pod slovom v Krajine mäkkých spoluhlások,

ktoré slúži na určovanie slabík a hľadanie vybranej hlásky v slabike. Identifikujú ich pomocou kariet obyvateľov a hľadajú na hernom pláne a ich miesto.



Obrázok 8 Ukážky kariet obyvateľov - flash cards

Postup:

1. Hráči pomenúvajú obyvateľov podľa identifikačných kariet, zoznamujú sa s nimi.
2. Karty obyvateľov sú uložené na kôpke rubovou stranou hore.
3. Prvý hráč si zoberie vrchnú kartu, pomenuje obyvateľa a nájde jeho miesto na hracom pláne A.
4. Ostatní hráči prečítajú jeho meno a vytlieskajú v ňom slabiky. Identifikujú v ňom samohlásky alebo dvojhásky, tvrdé, mäkké slabiky, alebo slabiky s i/í , y/ý po obojakých spoluhláskach. Sebakontrolu im umožňuje zadná strana karty obyvateľa.
5. Postupne sa hráči striedajú, kým neumiestnia všetky karty obyvateľov na plán A.

Obmeny na hlbšie zapamätanie:

- Hráči si rozdelia karty. Postupne sa striedajú a čítajú meno obyvateľa, vytlieskajú slabiky, určia hľadané slabiky a ostatní hľadajú jeho miesto na pláne – spoločne prečítajú jeho meno a vytlieskajú po slabikách.
- Hráči si rozdelia karty obyvateľov a snažia sa ich umiestniť na pláne, čo najrýchlejšie (prečítajú, určia hľadané slabiky a skontrolujú správnosť).
- Hráči si rozložia všetky karty po stole lícnou stranou hore. Vyvolávač si prečíta na pláne A názov a povie: Hľadá sa Ostatní vo svojich kartách hľadajú obyvateľa a po správnom prečítaní a vyslabikovaní ho umiestňujú na hrací plán.
- Hráči si vyberú po jednom z obyvateľov s g, k, h, ch, alebo d, t, n, l (mäkkými alebo obojakými spoluhláskami) na začiatku alebo vo vnútri slova. Uložia ich do radu. Prikladajú k nim kamarátov s tou istou tvrdou spoluhláskou v slove.

- Hráči si vyberú ľubovoľných 3-4 obyvateľov a pátrajú po ich kamarátoch – osoby po osobách, zvieratá po zvieratách, veci po veciach, vlastnostiach, slovesách, atď.
- Hráči majú uložené karty pred sebou v rade. Vyvolávač vydáva pokyn na ich triedenie podľa toho, ako môžu na ne ukázať - TEN, TÁ, TO. Ukladajú ich na tri kôpky.

Aktivita: Register obyvateľov

Hráči si rozdelia karty tak, aby mal každý hráč približne rovnaký počet. Každý hráč usporiada svojich obyvateľov do radu podľa abecedy. Spoločne uložia (napíšu) zoznam obyvateľov usporiadaný podľa abecedy.

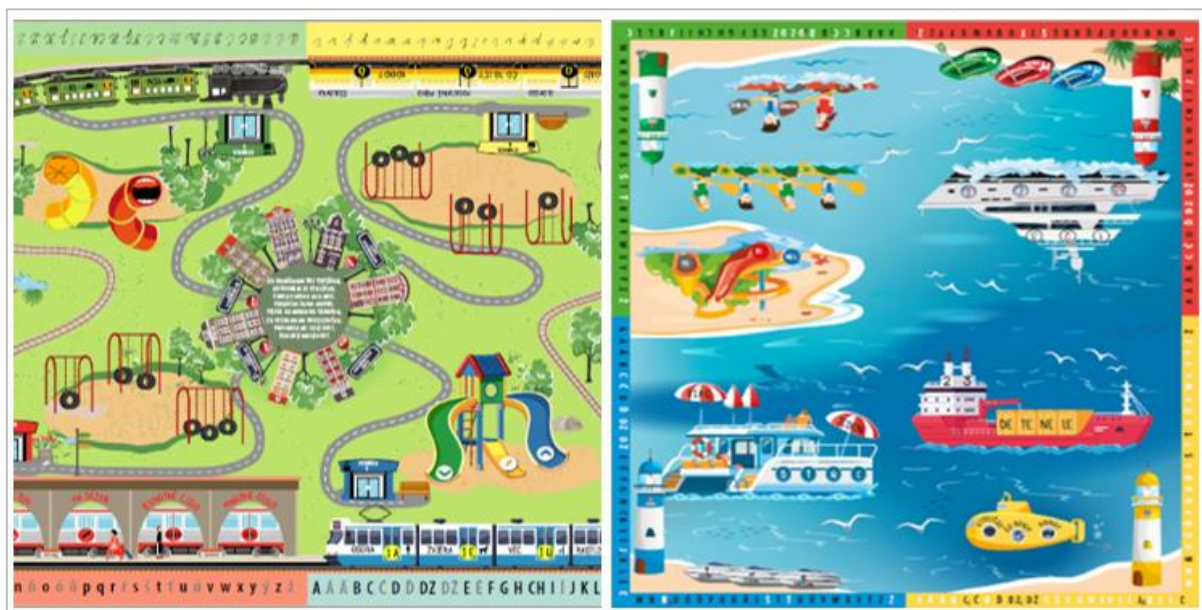
- *Kto by sa mohol do Krajiny samohlások a dvojhlások, Krajiny mäkkých, tvrdých alebo obojakých spoluhlások ešte prisťahovať?* Hráči hovoria alebo píšú na kartičky mená budúcich obyvateľov.
- Ktorý obyvateľ má na začiatku samohlásku, či mäkkú, tvrdú, obojakú spoluhlásku?
- Ktorý obyvateľ má a, e, i, o, u, y/ dlhé á, é, í, ó, ú na konci mena?
- Ktorý obyvateľ má i, í po mäkkej spoluhláske, y, ý po tvrdej, obojakej spoluhláske?
- Ktorý obyvateľ má i, í po obojakej spoluhláske?
- Ktorý obyvateľ má vo vnútri (na konci) mena dvojhlásku ia, ie, iu, ô?

Aktivita: Tvoríme nových obyvateľov

Hráči tvoria nové identifikačné karty pre nových obyvateľov Krajiny samohlások a dvojhlások, Krajiny mäkkých, či tvrdých a obojakých spoluhlások. Karty a kartičky si môžu vytvoriť z vlastných materiálov, papiera, kartónu a pod., vo vlastnom rozmere a veľkosti, pričom si môžu vytvoriť vlastné triedenie podľa rôznych kritérií. Obrázky na karty môžu vystrihovať a lepiť z rôznych zdrojov alebo vlastnoručne nakresliť. Hľadaním a tvorbou slov a kartičiek takto tvoria vlastné obrázkové (kartové) slovníky. Mená nových obyvateľov si môžu zapisovať aj do vlastných zošitov, prípadne vytvoriť vlastné plagáty obyvateľov zo slov a tvoriť tak vlastné hracie plány pre rozširovanie slovnej zásoby.

Aktivity, ktoré môžu učitelia využiť na výučbu s pomocou herného plánu A, je omnoho viac a podrobnejšie opisy sa nachádzajú aj priamo v metodickom pokyne v hrách. Hry sú modifikovateľné pre potreby skupiny a je na pedagogickom majstrovstve učiteľa, aby ich prispôbil úrovni žiakov vo svojej skupine.

5.2 Cestujeme a poznávame - herný plán B



Obrázok 9 Ukážky hracieho plánu strana B

Hráči v 4 súčastiach hier vystupujú buď ako sprievodcovia cestujúcich vo vlakoch, pátrači pri leteckej preprave, námorní kapitáni pri lodnej preprave alebo ako turistickí sprievodcovia na výlete po horách. Majú svoju kartu hráča a svoj zápisník hráča. Cestujúci štyroch farieb (v každej z hier sú hráči v inej farebnej kombinácii) sa chcú dostať do cieľa svojej cesty vo svojej krajine, napríklad na námestie v hlavnom meste na oslavu, na niektorý zo štítov v horách alebo na vysnivanú pláž na pobreží. Prepravujú sa pomocou rôznych dopravných prostriedkov a pri čakaní na prestup oddychujú na ihriskách a oddychových miestach. Hráči (deti, žiaci) vo funkcii vlakového sprievodcu, pátrača, lodného kapitána alebo turistického sprievodcu pomáhajú cestujúcim (obyvateľom krajiny) nastupovať do správnych dopravných prostriedkov a triediť ich na oddychové miesta podľa určených pravidiel a kritérií. Kontrolujú ich, či sú zaradení správne. Hráči postupne plnia úlohy na všetkých 4 častiach herného plánu B.

Herný plán pozostáva zo 4 častí pre štyroch hráčov. Je zameraný na individuálnu prácu, popri prípade pre dvojicu spoluhráčov. Aktivity sú orientované na rozširovanie slovnej zásoby, správnu výslovnosť, skloňovanie podstatných mien, poznávanie gramatických kategórií slov ako rod, číslo a nenásilne pripravujú na poznávanie slovných druhov, pričom posilňujú procesy sebakontroly, sebahodnotenia. Žiaci pri plnení úloh získavajú predstavu o štruktúre a systéme jazyka hrovou formou.

Ukážky úloh na hracom pláne B:

1. Hráči si rozdelia hracie pole B na štyri časti.
2. K farbe hracieho poľa si vyberú kartu hráča (podľa druhu hry - karta vlakového sprievodcu, karta pátrača atď.) a zoznámia sa s úlohami, ktoré majú vo svojej funkcii s cestujúcimi plniť.
3. Zoberú si svojich cestujúcich (vo farbách svojho hracieho plánu) a zápisník na značenie plnenia úloh.
4. Hráči sprevádzajú svojich cestujúcich pri cestovaní, pri oddychu a ďalšom cestovaní svojim vlastným tempom a s príslušnou intervenciou vedúceho hry.



Obrázok 10 Karty pátrača, sprievodcu, kapitána s úlohami

5. Do zápisníka si každý hráč označí úlohu, ktorú plní, po jej splnení si zapíše počet bodov za správne zaradených cestujúcich a vezme si ďalšiu časť hracieho plánu so všetkými súčasťami. Každý hráč sprevádza cestujúcich po všetkých štyroch častiach herného plánu B. Body získa aj za doplnkové hry – kvarteto, pexeso, domino a za autokorektívne karty.

Zápisník kapitána		body	Ako sa mi pracovalo
Červená	Jachta 1		👍👎👉
	Rafty		👍👎👉
	Jachta 2		👍👎👉
Modrá	Výletná loď 1		👍👎👉
	Člny		👍👎👉
	Výletná loď 2		👍👎👉
Žltá	Nákladná loď 1		👍👎👉
	Ponorka		👍👎👉
	Nákladná loď 2		👍👎👉
Zelená	Kajak 1		👍👎👉
	Tobogán		👍👎👉
	Kajak 2		👍👎👉
	Domino*		👍👎👉
	Autokorektívne karty		👍👎👉
Ň J C Ď	Preplávané námorné míle		👍👎👉
SPOLU			

* maximálny počet získaných bodov za domino sú 2 body

Zápisník pátrača		body	Ako sa mi pracovalo
Lietadlá 1	Lietadlá 1		👍👎👉
	Parašutisti		👍👎👉
Lietadlá 2	Lietadlá 2		👍👎👉
	Vrtulníky 1		👍👎👉
Parašutisti	Parašutisti		👍👎👉
	Vrtulníky 2		👍👎👉
Balóny 1	Balóny 1		👍👎👉
	Oblaky		👍👎👉
Balóny 2	Balóny 2		👍👎👉
	Rakety 1		👍👎👉
Planéty	Planéty		👍👎👉
	Rakety 2		👍👎👉
Kvarteto*	Kvarteto*		👍👎👉
	Autokorektívne karty		👍👎👉
SPOLU			

* Počet získaných kvartet

Obrázok 11 Ukážky zápisníkov

Iné aktivity pre jednotlivcov alebo skupiny hráčov, ktorí splnili úlohy skôr

- Hľadáme cestujúcich inej farby, ktorí by mohli cestovať vlakom inej farby (splnili by všetky požiadavky).
- Tvorba nových cestujúcich – nová slovná zásoba.
- Hľadáme cestujúcich s najväčším počtom samohlások/spoluhlások v názve.
- Hľadáme cestujúcich, ktorí majú viac slabík ako 2, 3, ...
- Hľadáme cestujúcich, ktorí sa dajú jesť, majú 4 nohy, vedia sa pohybovať, majú konkrétnu vlastnosť, farbu, tvar.

5.3 Zvyšovanie náročnosti úloh pre hráčov

Každý sprievodca si plní povinnosti, ktoré má uvedené na svojej karte sprievodcu (pátrača, kapitána). Okrem získavania bodov, za ktoré na konci hry môže hráč získať titul super, top, dobrý sprievodca (pátrač, kapitán) v jednotlivých hrách môžu hráči plniť špeciálne úlohy, ktoré zvyšujú náročnosť hry. Zbieranie bodov umožní sledovať pokroky žiakov aj jednotlivito v určitých častiach hry a podľa toho nastaviť jej opakovanie alebo doplnenie ďalšími cvičeniami.

Základné body hráči získavajú tak, že si za splnenie každej úlohy zapíšu príslušný počet bodov podľa pokynov na karte sprievodcu (pátrača, kapitána). Body si zapisujú do zápisníkov, ktoré má k dispozícii každý hráč - sú súčasťou balenia hry ako trhací blok, z ktorého si môžu vziať list s tabuľkou a svoje záznamy bodov všetci žiaci a podľa pokynov učiteľa sledujú pri získavaní bodov aj svoje pokroky. Ďalšie body do základného počtu pre získanie titulu hráči získavajú aj po vyriešení autokorektívnych kariet, hraní pexesa alebo kvarteta. Ak napríklad žiak vyrieši z celkového počtu 16 autokorektívnych kariet iba 8 kariet správne, do zápisníka si zapíše 8 bodov. Ak hrajú pexeso, domino alebo kvarteto – zapisuje si body (podľa pokynov v konkrétnej hre) víťaz hry do svojej tabuľky, ostatní nezískajú nič alebo len 1 bod. Aj tieto body sa zapisujú do tabuľky a na konci, po odohraní všetkých súčastí hry si žiaci svoje body sčítajú a podľa toho, koľko bodov získali, stanú sa držiteľmi titulu top, super alebo dobrý sprievodca (pátrač atď.) Učitelia si pre tento účel môžu v triede vytvoriť medaily, korunky alebo iné typy ocenenia podľa zvyklostí. Počet získaných bodov tiež umožňuje vytvárať rebríčky úspešnosti žiakov alebo aj dvojíc. Body je možné zbierať počas dlhšieho obdobia a v jeho závere vyhodnotiť pokroky žiakov. Osobitne môžu žiaci v zápisníku hodnotiť, ako sa im pracovalo pomocou emotikonov.

Každá hra v sade hier má svoje špecifikum, vďaka ktorému sa nielen obsahovo, alebo aj formálne náročnosťou líši od ostatných. Najmenej náročnou je prvá zo sady hier (V krajine samohlások a dvojhlások), najnáročnejšia je posledná zo sady hier (V krajine obojakých spoluhlások).

V **Krajine samohlások a dvojhlások** sa je motívom cestujúcich obyvateľov krajiny pricestovať na oslavu do hlavného mesta. Oslava sa koná každý rok na námestí, ktoré sa nachádza centrálnne na hernom pláne B. Okolo námestia sú rôzne domy, v ktorých obyvatelia bývajú, ale mnohí z nich pricestovali z rôznych častí krajiny, aby sa zabavili na oslave a zaspievali si spoločne pieseň. Kým sa dostali vlakmi do svojho cieľa na námestí, plnili rôzne úlohy a cestou aj oddychovali, pričom sa zoznamovali so slovnou zásobou, ktorá sa nachádza v texte spoločnej piesne. Pieseň je skrytá (napísaná) v básni na dlažbe na námestí a úlohou hráčov je naučiť sa deklamovať/recitovať ju. Je to teda špeciálne vytvorený text z mien obyvateľov a po splnení úloh a spojení rozdeleného hracieho plánu si ju môžu všetci spoločne zarapovať, prípadne k textu vymyslieť melódiu, doprevádzať spev hrou na jednoduché hudobné nástroje alebo hrou na telo (tlieskanie, búchanie, plieskanie, dupanie atď.).



Obrázok 12 Námestie s textom básne na hracom pláne B

V **Krajine tvrdých spoluhlások** hráči vystupujú ako pátrači. Tí musia okrem kontroly cestujúcich ešte dešifrovať tajný odkaz (správu), ktorý cestujúci tajne prenášajú do Krajiny tvrdých spoluhlások. Na každej karte pátrača sa nachádza doplnková úloha, pomocou ktorej odhalia tajný odkaz nasledovne:

1. Všetkých cestujúcich danej farby (aj vyradených) pátrač uloží do radu podľa abecedy.
2. Ak sa začínajú na rovnaké písmeno abecedy, všima si aj druhé, tretie písmeno v slove a ukladá aj podľa nich.
3. Podľa čísla na zadnej strane cestujúceho si skontroluje správne poradie.
4. V zápisníku pátrača sa nachádza tabuľka so šifrovacím kódom – šifrou.


Tajná šifra pátrača:
 Zašifrované písmená skrývajú cestujúci.
Prvé číslo šifry je poradie cestujúceho podľa abecedy.
Druhé číslo šifry je hľadané písmeno.

Príklad:
 1. karta – auto
 1. písmeno – a



Obrázok 13 Názorná ukážka šifrovania

- Prvé číslo šifry je poradie cestujúceho podľa abecedy. Druhé číslo šifry je hľadané písmeno v mene cestujúceho.
- Hráč si do tabuľky v zápisníku zapíše nájdené písmená tajnej šifry podľa toho, v ktorej časti ich našiel. Šifra sa skladá zo 4 častí, ktoré sú ukryté vo všetkých 4 skupinách cestujúcich.



1-1	12-2	4-2	5-3	14-1	11-3	2-2	15-1	4-1	4-4

Obrázok 14 Tabuľka na zapisovanie odhalených písmen šifry

- Po odhalení všetkých písmen je ešte potrebné spojiť ich do slov a vytvoriť vetu. Na zapísanie majú hráči v zápisníku vytvorené miesto.

Prepíš celý odkaz

Dobří priatelia sú,

....., že sú

V **Krajine mäkkých spoluhlások** si hráči vo funkcii lodného kapitána počítajú námorné míle, ktoré preplávali. Na každej karte námorného kapitána sa nachádza doplnková úloha, pomocou ktorej si hráč počíta míle nasledovne:

1. Všetkých cestujúcich v rovnakých tričkách (aj vyradených) lodný kapitán poukladá vedľa seba, aby videl ich mená.
2. Na okraji hracieho plánu B je abeceda, v ktorej sú farebne odlišené mäkké spoluhlásky. Tieto spoluhlásky majú vedľa seba napísané číslo, ktoré vyjadruje počet míľ pre dané písmeno. Každá mäkká spoluhláska má uvedený iný počet míľ.
3. Kapitán si vypíše mäkké spoluhlásky, ktoré v menách svojich cestujúcich našiel a spočíta si počty míľ, ktoré prešiel. Lodný kapitán si do tabuľky v zpisníku zapíše počet mäkkých spoluhlások, ktoré našiel a počet námorných míľ. Vypočíta ich ako súčet čísel pri nájdených mäkkých spoluhláskach.
4. Po identifikovaní všetkých mäkkých spoluhlások a spočítaní míľ za jednotlivé časti hracieho plánu si hráči zapíšu svoje čísla do tabuľky v zpisníku kapitána a spočítajú ich dokopy.

Ako počítať námorné míle?
Počet námorných míľ skrývajú cestujúci.



Príklad:
kladivo + divadlo = 2 × Ď
10 + 10 = 20



Obrázok 15 Názorná ukážka počítania preplávaných míľ

Mäkká spoluhláska	Počet pridelených míľ (hodnota 1 spoluhlásky)	Počet nájdených mäkkých spoluhlások	Počet míľ za nájdené mäkké spoluhlásky
Ď	10		
Ť	5		
Č	5		
		Počet preplávaných míľ	
POČET PREPLÁVANÝCH MÍĽ SPOLU			

Obrázok 16 Zapisovanie preplávaných míľ

V **Krajine obojakých spoluhlások** hráč vo funkcii turistického sprievodcu objavuje špecifické rastliny a živočíchy Vysokých Tatier. Na každej karte turistického sprievodcu sa nachádza doplnková úloha, pomocou ktorej si hráč meno rastliny alebo živočícha vylúšti v dvojsmerovke, tajničke, alebo hrebeňovke.

5.4 Ďalšie súčasti hry - doplnkové hry

Súčasťou stolových hier sú okrem základnej hry aj tzv. doplnkové hry ako pexeso, domino a kvarteto. Vo všetkých sa využíva slovná zásoba podľa zamerania stolovej hry tak, aby opakovanou manipuláciou s kartami a kartičkami hráči trénovali svoju výslovnosť a upevňovali slovnú zásobu. Preto sa slová v hrách objavujú vždy v iných, nových kontextoch a kategóriách.

5.4.1 Pexeso

Pexeso – tradičná kartičková hra sa obsahovo zameriava na veci okolo nás. Je zameraná na rozširovanie a upevňovanie slovnej zásoby, významu slov, fixáciu správnej výslovnosti. Okrem iného posilňuje pojmové myslenie, predstavivosť a formou hry kontroluje správnosť novej slovnej zásoby.



Obrázok 17 Pexeso z hry Krajina samohlások a dvojhlasok

Ako používať pexeso na rozvoj jazykových zručností?

Oboznámenie sa s dvojicami kariet

- Karty sú rozložené lícom nahor. Hráči po jednom vyberajú dvojice, ktoré k sebe patria. Prečítajú názov alebo pomenujú obrázok a dvojicu si zoberú k sebe. Dôraz sa kladie na výrazné čítanie a odlišenie výslovnosti krátkych a dlhých samohlások.

Čo už poznám?

- Vedúci hry vykladá karty s obrázkami na stôl a deti počítajú na prstoch (alebo si zapisujú) názvy obrázkov, ktoré poznajú. Na vyzvanie zopakujú reťaz zapamätaných názvov.

Koľko si zapamätám?

- Vedúci hry uloží v priestore karty s obrázkami (neskôr karty s názvami) na rôzne miesta, oznámi počet skrytých kariet a určí čas hľadania. Hráči vymenúvajú názvy kariet, ktoré si zapamätali.

Už mám ! 1:

1. Karty sú rozdelené na dve polovice (jedna kopa s obrázkami, druhá kopa s názvami obrázkov).
2. Karty s obrázkami sú v strede stola otočené obrázkami dolu.
3. Karty s názvami si rozdelia hráči a uložia ich do radu pred seba s názvami nahor.
4. Prvý hráč otočí kartu z kopy obrázkov a pomenuje obrázok (nemusí ho pomenovať), ostatní hráči hľadajú vo svojich kartách názov obrázku..
5. Hráč, ktorý má u seba kartu s názvom obrázka, zakričí „ Už mám“ prečíta názov a priradí kartu k obrázku.

Už mám ! 2:

- Vedúci rozdelí hráčom karty. Polovica hráčov má karty s obrázkami, polovica s názvami. Na povel vedúceho hráči s názvami čítajú svoje slová a hráči s obrázkami kričia „ Už mám“, zopakujú názov obrázka a usporadúvajú dvojice kariet do radov.

Hráme pexeso o body (zápis do zápisníka sprievodcu)

1. Karty sa vyložia do pravidelného útvaru otočené obrázkami dolu.
2. Prvý hráč obráti kartu, pomenuje obrázok alebo prečíta názov. Hľadá k nej dvojicu tak, že otočí inú kartu obrázkom hore (obrázok, alebo názov).
3. Ak ju nájde, pomenuje obrázok, prečíta názov a berie si obe karty. Získava bod.
4. Ak správnu kartu nenájde, otočí obe karty obrázkami dolu na pôvodné miesto.
5. Hra končí, keď majú hráči u seba všetky dvojice kariet.

5.4.2 Domino

Hra domino je zameraná na rozširovanie a upevňovanie slovnej zásoby, významu slov, fixáciu správnej výslovnosti, nácvik správneho pravopisu. Posilňuje tiež pojmové myslenie, predstavivosť a formou hry kontroluje správnosť novej slovnej zásoby. Hráči priradujú k sebe obrázky živočíchov a ich názvy. Je dôležité, aby hráči boli vedení k hlasnému pomenovaniu živočíchov na prikladaných kartách a k správnej výslovnosti.



Obrázok 18 Domino z hry *Krajina mäkkých spoluhlások*

Ako používať domino na rozvoj jazykových zručností?

Oboznámenie sa s hracími kartami (rozširovanie a upevňovanie slovnej zásoby)

- Všetky karty sú rozložené lícom nahor. Hráči po jednom pomenúvajú živočichy na dominových kartách, ostatní opakujú pomenovanie, slabikujú a vytlieskajú slabiky. Alebo si hráči postupne vyberajú kartu so živočíchmi, ktoré vedia pomenovať a striedajú sa, až kým sú známe názvy všetkých živočíchov.
- Opisné hádanky – Hráči si vyberú karty so známymi živočíchmi, skryjú ich pred ostatnými. Dávajú si hádanky tak, že povedia 3 jednoduché vety. (Je zelená. Skáče. Žije pri vode.)

Živé domino

- Každý hráč si vytiahne jednu dominovú kartu. Hráči vytvoria kruh. Vedúci hry prečíta názov z karty, na ktorej je štart. Hráč, ktorý má príslušný obrázok k názvu, zopakuje názov živočicha, postaví sa vedľa vedúceho, ukáže obrázok a prečíta nový názov. Takto hráči tvoria nový “dominový” kruh. Môže aj ožiť, keď prečítate znovu celý kruh názvov.

Domino pre jedného hráča

1. Zo sady vyberieme kartu štart a cieľ.

2. Všetky karty otočíme lícom (obrázkom) dolu a premiešame ich.
3. Do stredu stola uložíme kartu so štartom.
4. Hráč si vyberie 3 hracie karty a uloží si ich obrázkami hore. Ak má kartu, ktorá sa dá pripojiť ku karte so štartom priloží ju a vo vybraných kartách hľadá ďalšie, ktoré sa dajú pripojiť.
5. Koľko kariet z vybranej sady sa mu podarí priložiť, toľko nových kariet si môže zobrať z kôpky/balíčka. Ak nemá kartu, ktorá by sa mu hodila, z kôpky si postupne striedavo berú kartu, kým nenájdu takú, ktorá sa dá priložiť. Hráč môže mať v ruke/ pri sebe maximálne 5 kariet.
6. Ak nastane situácia, že nemá kartu na priloženie a dosiahol maximálny počet kariet pri sebe, karty sa pomiešajú a vezme si znova 3 karty.
7. Ak sa podarí zoradiť všetky karty domina za sebou a dosiahnuť cieľ, hráč si zapíše bod do zápisníka.

Domino pre dvojicu alebo viac hráčov

1. Zo sady vyberieme kartu štart a cieľ.
2. Všetky karty otočíme lícom dolu a premiešame ich.
3. Do stredu stola uložíme kartu so štartom.
4. Prvý hráč si vyberie kartu. Ak je to karta, ktorú môže priložiť ku karte so štartom priloží ju. Ak nie, uloží si kartu pred seba, povie „ďalej“ a pokračuje druhý hráč.
5. Druhý hráč si vyberie kartu, ak ju môže priložiť ku karte so štartom, priloží ju a berie si nové karty dovtedy, kým ju dokáže priložiť. Ak si vyberie takú, ktorú nemôže priložiť povie „ďalej“ a pokračuje ďalší hráč.
6. Hráči sa striedajú, kým sa nedá priložiť karta s cieľom.
7. Ak sa zoradia všetky karty, všetci hráči si píšu bod.

Obmena

1. Zo sady vyberieme kartu štart a cieľ
2. Všetky karty otočíme lícom dolu a premiešame ich.
3. Do stredu stola uložíme kartu so štartom.
4. Každý hráč si vyberie 3 karty a položí ich pred seba.
5. Postupne hráči ukladajú svoje karty živočíchov k ich názvom.
6. Ak hráč uloží svoju kartu berie si ďalšiu. Vyhráva ten, kto prvý nemá žiadnu kartu a na stole už žiadna nie je. Získava bod.

5.4.3 Kvarteto

Oblíbená hra kvarteto sa nachádza v hre Krajina tvrdých spoluhlások a Krajina obojakých spoluhlások. Je zameraná na rozširovanie a upevňovanie slovnej zásoby, porozumenie významu slov, fixáciu správnej výslovnosti, utváranie predstavy o singulári podstatných mien. Kategorizuje využitú slovnú zásobu do vopred pripravených skupín podľa obsahového zamerania (hračky, hudobné nástroje, jedlo) alebo do skupín podľa objektu pomenovania (vlastnosti – prídavné mená, osoby, zvieratá, veci, vlastné mená, všeobecné mená – podstatné mená, činnosti – slovesá) Okrem iného posilňuje pojmové myslenie, predstavivosť a formou hry kontroluje správnosť novej slovnej zásoby, precvičuje skloňovanie slov pri použití vo vetnom kontexte v hre.



Obrázok 19 Ukážka kvarteta z obidvoch hier

Ako používať kvarteto na rozvoj jazykových zručností?

Oboznámenie sa so štvoricami kariet

- Karty sú rozložené lícom nahor. Vedúci hry vyberie kartu a opíše ju: „Mám kartu hračiek. Sú na nej vlaky. Nájdi inú kartu hračiek? Čo je na nej?“ Hráči potom postupne po jednom vyberajú karty, ktoré k sebe patria a ukladajú ich do štvoric. Prečítajú názov kvarteta, pomenujú obrázky, prečítajú názvy a štvoricu si zoberú k sebe. Dôraz sa kladie na výrazné čítanie a správnu výslovnosť.

Čo k sebe patrí?

- Karty sú v strede stola otočené obrázkami dolu. Hráč otočí lícom prvú kartu. Zaradí ju do kategórie kvarteta, napr. obuv. Ďalší hráči otáčajú karty, vyslovujú názvy predmetov na kartách. Môžu dopĺňať informáciu, či predmet pomenúva jeden predmet alebo viac, môžu slová slabikovať, atď. kým nenájdu všetky 4 karty tejto kategórie. Potom sa otočí ďalšia karta, priradí sa kategória, napr. jedlo a hra pokračuje, kým nie sú karty roztriedené. Ak hráč nájde kartu, ktorá nepatrí do aktuálne hľadanej kategórie, vráti ju naspäť k ostatným kartám a hľadá sa ďalej. Táto hra je veľmi dobrá na upevňovanie slovnej zásoby a kategorizáciu.

Živé kvarteto

- Hráči majú po jednej hracej karte. Pohybujú sa v priestore a unissimo vykrikujú : „Mám obuv a hľadám – kopačky!“ „Mám hračky a hľadám – korálky!“ Úlohou hráčov je nájsť sa navzájom podľa kategórie a na základe počutia slov, ktoré majú na kartách vo vyslovenej vete. Takto tvoria najprv dvojice, trojice, nakoniec štvorice a keď bude celé kvarteto kompletne, predstavujú sa ostatným: „My sme hračky.“ – a ostatní žiaci môžu hádať, ktoré hračky tam patria. Alebo skupina povie priamo: „Máme hračky – korálky, kocky, vláčiky, bábiky.“ V prípade, že žiaci v priebehu hry vytvorili dvojice alebo trojice a hľadajú chýbajúci predmet zo svojej kategórie, mení sa aj veta, ktorú kričia: „Máme hračky – kocky a vláčiky!“, ktorú môžu opakovať dokola a pridávajú sa k nim chýbajúce karty korálky a bábiky samostatne, alebo môžu priamo vyzývať kartu/ hráča, ktorá im chýba: „Sme hračky – hľadáme bábiky!“

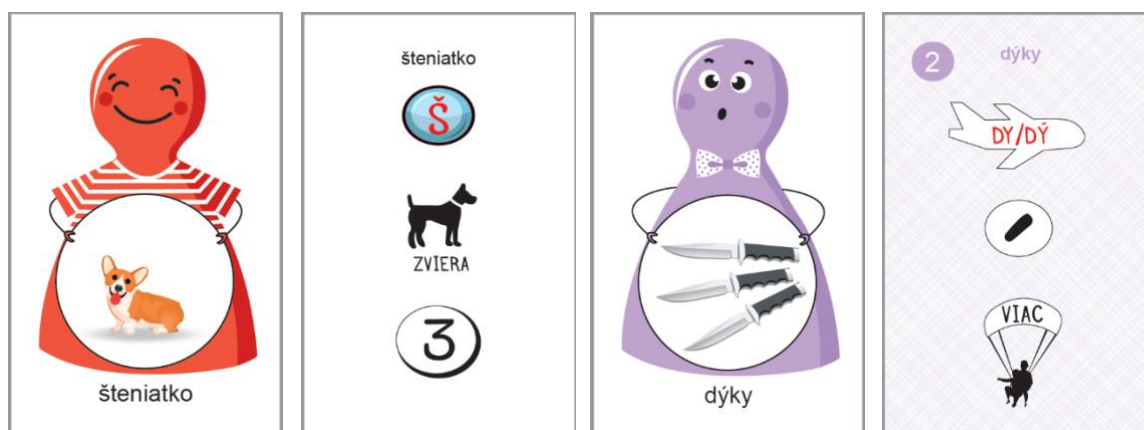
Hráme kvarteto o body (zápis do zápisníka sprievodcu)

1. Hráči si rozdajú po 8 kariet. Určia si prvého hráča.
2. Prvý hráč si pýta od ľubovoľného spoluhráča kartu, z ktorej môže mať kvarteto: „Pýtam si od teba obuv – kartu kopačky.“
3. Ak hráč kartu má, odovzdá ju hráčovi, ktorý si ju pýtal. Ten si môže pýtať ďalšiu kartu od neho, alebo od iného hráča. „Pýtam si od teba obuv – kartu tenisky.“
4. Ak kartu nemá, povie KOPI-KOP a pýta si kartu od spoluhráčov on.
5. Hra končí, keď hráči majú u seba utvorené kvartetá.
6. Za každé získané kvarteto si zapíšu bod do zápisníka sprievodcu.

5.5 Sebakontrola, sebahodnotenie a autokorektívne karty

Kontrolné a hodnotiace činnosti majú v systéme hier Hláskovo rozvíjajúci charakter. Do kontroly a hodnotenia je zapájaný hráč úlohami na sebakontrolu s poskytovaním priamej spätnej väzby a odkrývaním toho, čo treba zmeniť, aby výsledok bol lepší. Hráč sa učí pracovať s chybou. Chyba je prirodzená súčasť učenia sa, dá sa brať ako skúsenosť, dá sa z nej poučiť. V hre vedieme deti k tomu, aby porozumeli, že chyby patria k poznávaniu a učeniu sa nových vecí, že nikto nevie všetko hneď a výborne. Zistia, že v hre sa môžu myliť, samy sa kontrolovať, opravovať a hodnotiť. Do herného systému Hláskova je zaradená sebakontrola ako prirodzená súčasť herných činností. Hráč sám zisťuje, kde presne chybu urobil, prečo vznikla, dokáže ju sebakriticky prijať a zároveň sa učí, ako má danú kartu zaradiť správne, opraviť sa a pokračovať ďalej. V hrách sú použité viaceré spôsoby spätnej väzby pre hráča. Sebahodnotenie je účinné práve preto, že je podložené jasnými deskriptormi, ktoré vyjadrujú štandardné požiadavky (viď ukážky kariet so značkami na zadnej strane karty), a tiež preto, že sa hodnotenie týka konkrétnej činnosti. Táto činnosť je aj skúšobnou úlohou a cestou pre posun v hre.

Vedúci hry je pre hráča partnerom aj v činnostiach pri zápisoch jeho úspešnosti do zápisníka. Reflexívnymi otázkami typu: Čo nové si sa naučil? Ktorá činnosť ťa zaujala najviac? Ktorých cestujúcich si nevedel zaradiť? Ktorých cestujúcich vieš pomenovať bez obrázka? si hráč opakuje a precvičuje slovnú zásobu, výslovnosť, nové gramatické javy, rozvíja svoje jazykové zručnosti.



Obrázok 20 Ukážka kariet cestovateľov z lícnej a rubovej strany

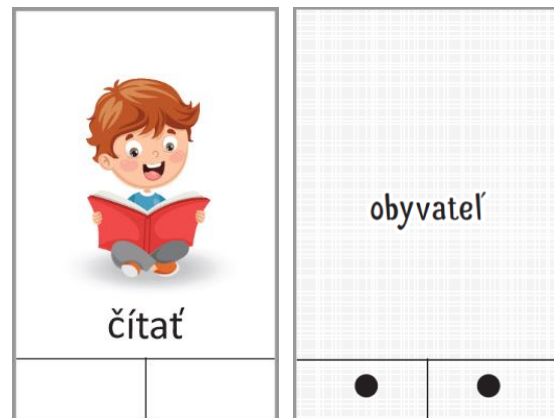
5.5.1 Ukážky využitia sebakontroly a spätnej väzby v hrách

Mám to správne?

- V kartovej hre pexeso je dvojica kariet v kombinácii obrázok a slovo. Karta so slovom je doplnená malým obrázkom. Dvojica obrázkov na súladných kartách plní dvojakú funkciu. Pri prvotnom nácviku slovnej zásoby slúži malý obrázok pri slove ako nápoveda a v období zdokonaľovania ako prostriedok sebakontroly. Hráč získava väčšiu istotu, že vie dvojicu nájsť, posilňuje svoj záujem o hru, poznávanie nových vecí a posilňuje svoju samostatnosť. Postupne pri hre malý obrázok na karte s názvom ignoruje.

Štipčeky alebo prstíky?

- Pri hľadaní obyvateľov v Krajine mäkkých spoluhlások na pláne A sa zdokonaľuje slabikovanie a identifikácia mäkkých slabík. Pri slabikovaní slova na karte o hráč označí políčko s mäkkou slabikou štipcom alebo prstami. Po otočení karty zistí, či mäkké slabiky určil správne. Ak nie, opäť slovo vyslabikuje a označí štipcami mäkké slabiky správne.



Obrázok 21 Karta obyvateľa – sebakontrola

- postupom, kontroluje splnenie úlohy, prijíma chybu, hľadá jej príčinu a vie sa oceniť za dobrý výkon.

Karta hráča, jeho zápisník a sebakontrola

Hráč sa (najskôr za pomoci vedúceho hry) zoznami s kartou sprievodcu (pátrača, kapitána, turistického sprievodcu), oboznámi sa s úlohami a v hre postupuje na hernom pláne B. Do svojho zápisníka si hráč zaznamenáva na ktorej časti plánu hrá, označuje si splnenie čiastkovej úlohy a dosiahnuté body a vyjadruje symbolom ako sa mu pracovalo. Sebakontrolou a sebahodnotením získa hráč sám dohľad nad svojimi

 Zápisník kapitána		body	Ako sa mi pracovalo
 Červená	Jachta 1 		  
	Rafty 		  
	Jachta 2 		  

Obrázok 22 Hodnotenie vlastnej práce v zápisníku

Kto môže cestovať?

- Hráči svojich cestujúcich do dopravných prostriedkov a oddychových zón púšťajú len vtedy, keď spĺňajú dané kritériá triedenia. Vyradia nesprávneho cestujúceho a roztriedia ostatných cestujúcich podľa pokynov na karte sprievodcu, kapitána, pátrača. Správne zaradenie a splnenie kritérií triedenia si hráči kontrolujú pomocou zadnej strany karty, na ktorej sa nachádzajú značky totožné so značkami na dopravných prostriedkoch na hracom pláne B. Ak je cestovateľ zaradený nesprávne, hráč za neho nezíska body, alebo sa ho pokúsi zaradiť správne.

5.5.2 Autokorektívne karty

Ide o jednoduché pracovné listy s jednou alebo viacerými učebnými úlohami, ktoré jednak zachytávajú rôzne hladiny učenia v téme, ale súbežne nesú v sebe silný motivačný prvok, vyvolávajúci záujem ich riešiť. Každá karta má svoju zadnú stranu ako kontrolnú kartu na sebakontrolu hráča. Na kontrolnej strane karty je vecným spôsobom uvedená správnosť riešenia. Využívaním autokorektívnych kariet rozvíjame u detí nielen sebahodnotenie, ale vedú sa aj k posilneniu samostatnosti, čítania s porozumením, k nadobúdaniu nových poznatkov a vedomostí, schopnosti orientácie, umožňujú rozšíriť základné poznatky o rôzne zaujímavosti.

Do každej hry je zaradených 16 autokorektívnych kariet. Sú zamerané na individuálne riešenie jazykových cvičení. Každá karta má vymedzené učivo a cieľové zameranie. Karty sú diferencované podľa náročnosti, ktorá je označená v pravom hornom rohu karty - jedna hviezdička - základná náročnosť, dve hviezdičky – stredná náročnosť a tri hviezdičky - vysoká

náročnosť. Hráč ich rieši samostatne alebo v spolupráci s vedúcim hry podľa jeho potrieb. Po vyriešení úloh si správnosť riešenia skontroluje podľa kontrolnej karty a zapíše počet správne vyriešených kariet do zápisníka. Zároveň označuje nielen správnosť riešenia, ale aj to, ako sa mu s kartami pracovalo.

Postup práce s kartami:

1. Autokorektívne karty sú uložené v krabici od hry.
2. Hráč si vyberie kartu podľa vlastného výberu.
3. Vyrieši ju a kontroluje podľa vypracovania na zadnej strane karty.
4. Ak má kartu vyriešenú správne, len s malými chybičkami (1-2 nepresnosti), zaznačí si číslo vyriešenej karty do svojho zošita alebo na papier, prípadne na iné učiteľom určené miesto a získava bod.
5. Ak má viac nesprávnych odpovedí, musí kartu riešiť opakovane, alebo v iný deň, alebo nezíska bod.
6. Po vyriešení a kontrole správneho riešenia úloh, ktoré je uvedené na zadnej strane karty získava hráč bod za každú jednu správne vyriešenú kartu. Získané body si zapisuje do zápisníka pátrača.

Pri práci s kartami hráč:

- *rozvíja sebaregulačné kompetencie - sebapoznávanie, seba-monitorovanie, sebakontrola a sebahodnotenie, navyká si na sebareguláciu vlastnej práce.*
- *pracuje podľa vlastného tempa a možností,*
- *doplňa si nedostatky v učive,*
- *uvedomuje si: „učím sa pre seba, nie pre známku“,*
- *organizuje a riadi si čas,*
- *pripravuje sa na prácu v tíme,*
- *má šancu na úspech,*

Autokorektívne karty možno využiť aj ako súčasť hodnotenia, kde práve prostredníctvom kariet je žiak informovaný o kvalite svojho výkonu, o úrovni svojich schopností. Prostredníctvom karty žiak identifikuje svoje chyby, diagnostikuje vlastné schopnosti, učí sa prijímať výsledok svojej práce a chápať ho v kontexte svojej práce a učenia. Výsledky riešení úloh, ktoré má okamžite k dispozícii, mu naznačia, čo je potrebné korigovať,




















docvičiť, čo opraviť, a tak regulovať vlastnú učebnú činnosť. Hlavná časť práce s kartami prebieha samostatne, bez prítomnosti učiteľa, a teda umožňuje žiakom získať kontrolu nad priebehom vlastnej práce a učenia, rozvíjať zodpovednosť za vlastné napredovanie alebo stagnáciu v učení. Karty dávajú možnosť sústrediť sa na hrové získavanie informácií, učenie nie je stereotypným opakovaním. Umožňujú využitie individualizácie vo vyučovaní, a to aj rozdelením kariet pomocou hviezdíčiek na 3 úrovne náročnosti – ľahká, stredne ťažká, ťažká/náročná karta.

Obojaké spoluhlásky
karta 04

Vizuálna identifikácia, upevňovanie,
písanie **i/í** alebo **y/ý** po obojakej spoluhláske

Náročnosť
★★★

1. Doplň do slov správne i/í alebo y/ý. Spoj čiarou správne písmeno, slovo a obrázok.

		z _ vať		kob _ lka	
		gomb _ k		m _ nca	
		um _ vačka		r _ ťa	
		p _ ramída		p _ rát	
		rukav _ ca		jaz _ k	

2. Vypíš všetky slová, v ktorých je i/í po obojakej spoluhláske.




















Obrázok 23 Ukážka autokorektívnej karty – predná strana karty s úlohami

Obojaké spoluhlásky
karta 04

RIEŠENIE

Ako som zvládol úlohy?
👍 👎

1. Doplň do slov správne i/í alebo y/ý. Spoj čiarou správne písmeno, slovo a obrázok.

		z i vať		kob y lka	
		gomb i k		m i nca	
		um y vačka		r y ťa	
		p y ramída		p y rát	
		rukav i ca		jaz y k	

2. Vypíš všetky slová, v ktorých je i/í po obojakej spoluhláske.

zivať, gombík, rukavica, minca, pirát

Obrázok 24 Ukážka autokorektívnej karty – zadná strana karty s riešením úloh

6 Krajina Hlásokovo ako interaktívne vzdelávacie prostredie

Zo strany učiteľov pôsobiacich vo vzdelávacích centrách vo svete sa objavili aj požiadavky na zabezpečenie takého výučbového a metodického materiálu, ktorý by im umožnil skvalitniť a posilniť nielen výučbu v centre v priamej interakcii so žiakmi, ale umožnil by aj precvičovanie jazyka digitálnou formou v škole, v centrách, no zároveň by bol svojou dostupnosťou významnou podporou budovania národného povedomia a precvičovania jazyka aj v domácom prostredí detí. Deficit vzdelávacej podpory sa teda nedotýka iba výučby slovenského jazyka v centrách, ale aj precvičovania a tréningu v domácom prostredí dieťaťa. Za jeden z mnohých nedostatkov považujú učitelia absenciu kompaktného výučbového materiálu, ktorý by splnil základnú požiadavku výučby a precvičovania zážitkovou a hrovou formou tak, aby si deti pomocou didaktických hier osvojili a prípadne upevnili svoje vedomosti a zručnosti zo stavby jazyka, výslovnosti, gramatiky, či základnej komunikácie v slovenskom jazyku interaktívne, v digitálnej podobe.

Trendom súčasnej školy nielen na Slovensku, ale aj v zahraničí, je digitalizácia. Žiaci v škole čoraz viac času venujú digitálnym zariadeniam, resp. mobilné zariadenia, počítače a tablety používajú na vyhľadávanie informácií alebo na komunikáciu na sociálnych sieťach. V zahraničí je už bežné, že sa žiaci aj vo svojom voľnom čase venujú precvičovaniu určitých zručností, najmä v materinskom jazyku prostredníctvom interaktívnych hier a rôznych digitálnych aplikácií dostupných kedykoľvek a kdekoľvek (napr. [w\www.ixl.com](http://www.ixl.com), <https://www.phonicsbloom.com/>, <https://www.education.com/games/phonological-awareness/>, <https://www.topmarks.co.uk/english-games/5-7-years/letters-and-sounds> a mnohé ďalšie). Sporadicky sa objavujú aj na Slovensku aplikácie, či didaktický obsah (napr. Kozmix alebo Moja prvá škola od Edulabu <http://www.mojaprvaskola.sk/>, či výučbové programy napr. od spoločnosti Terasoft TS Slovenský jazyk 1 zameraný na precvičovanie pravopisu, a ďalšie), avšak väčšina sa orientuje na výučbu iných, najmä prírodovedných predmetov a len málo alebo vôbec sa nevyužívajú na výučbu všeobecných predmetov, ako napríklad slovenského jazyka. Už vôbec sa nevyužívajú na výučbu slovenského jazyka ako druhého alebo cudzieho jazyka pre deti žijúce v zahraničí a plniace si povinnú školskú dochádzku mimo SR. Je to aj z dôvodu, že programov alebo aplikácií je veľmi málo, ale aj preto, že svojím obsahom nenapĺňajú požiadavku atraktívneho didaktického materiálu pre výučbu a precvičovanie učiva komplexne.

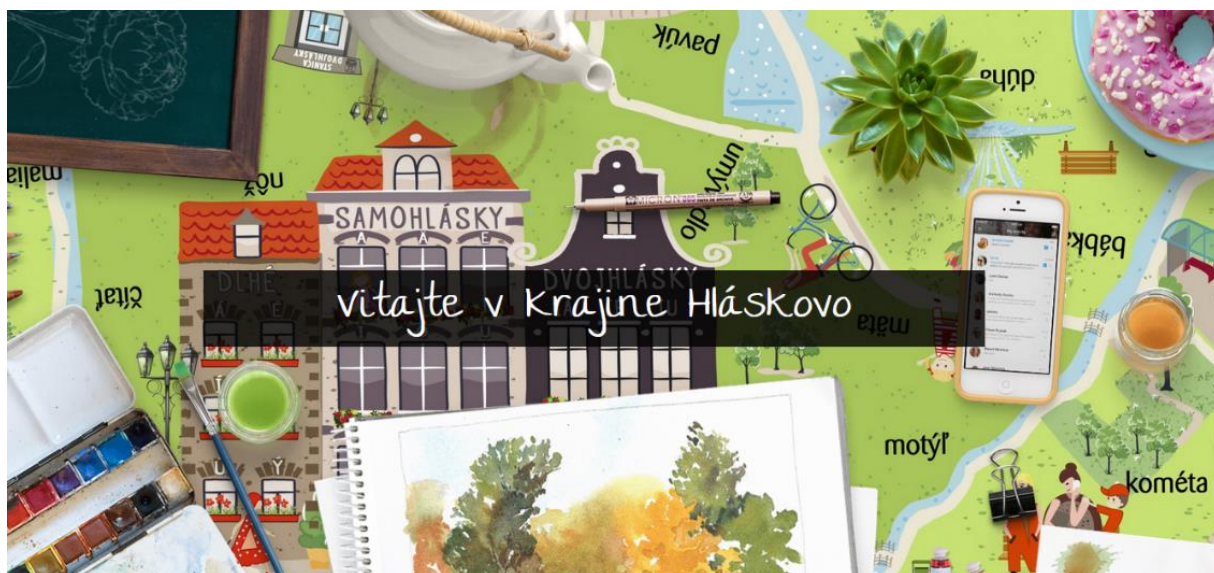
Didaktický vzdelávací obsah, navyše pripravený pedagógmi z učiteľských fakúlt, by pomohol riešiť aj rôzne praktické problémy, ako napr. nedostatok učebníc a kníh v slovenskom jazyku na precvičovanie slovenčiny, komplikovaný prevoz učebníc a kníh do vzdialenejších krajín vo svete, ne/prístupnosť vzdelávania kedykoľvek a kdekoľvek aj mimo vyhradených vyučovacích hodín vo vzdelávacom centre, či škole.

Odpoveďou na tieto požiadavky je interaktívne prostredie Krajina Hlásokovo, ktoré je pre všetkých záujemcov voľne dostupné na platforme www.krajinahlaskovo.sk. Obsahovo nadväzuje na súbor stolových hier Hlásokovo, zameriava sa na učivo z 2. - 4. ročníka základnej školy, pričom stolové hry dopĺňa o ďalšie elementy a prvky, ako napríklad zvuková podoba slov, bonusové hry, sady pracovných listov na vytlačenie, testy atď.

6.1 Dizajn a charakteristika multimediálnej platformy Krajina Hláskovo

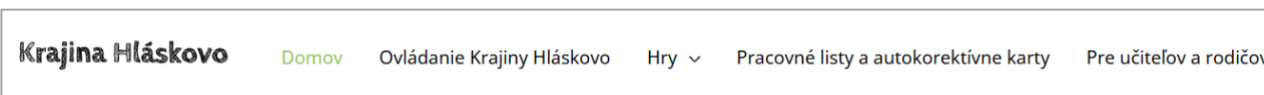
Interaktívne prostredie Krajina Hláskovo je online priestor, ktorý umožní akémukoľvek žiakovi a učiteľovi a v prípade záujmu aj rodičom žiakov autentické možnosti rozvíjania svojich jazykových kompetencií v slovenskom jazyku. Je to virtuálne prostredie, v ktorom žiak plní rôzne úlohy zábavnou, interaktívnou formou, s využitím prvkov gamifikácie. Z vyššie uvedených prvkov gamifikácie obsahuje prostredie množstvo hodnotení ako spätnú väzbu pre žiaka, ako sa mu darí plniť úlohy; možnosti na zlepšenie a docvičenie; poskytuje možnosť stať sa dobrým a lepším vďaka možnosti nekonečného opakovania úlohy; poskytuje pomoc a nápovedu, ak ju žiak bude potrebovať; individualizácia je v prispôbení sa tempu práce žiaka; ďalej obsahuje odmeny, body, rebríčky, teda bonusy, ktoré zachytávajú pokrok žiaka, ale zároveň sú aj motivačným faktorom na ďalšiu hru s jazykovými cvičeniami a hrami. Učenie a hra sú vyvážené tak, že žiaci sa pomocou hry učia zábavnou formou bez cieľného zamerania na dril a zámerné učenie. Platforma tematicky nadväzuje na súbor stolových hier Hláskovo, čo je viditeľné aj v dizajne stránky. Jednotlivé súčasť stránky vizuálne korešpondujú s ilustráciami a grafikou zo stolových hier, aby bolo zrejmé, že ide o komplexný materiál tvoriaci jeden celok. V hre sú využité hracie plány a dizajn zo všetkých súčastí hry, jednotlivé osobné komponenty (hráči, obyvatelia krajiny) tvoria dôležitú zložku online hier nielen ako nositelia slovnej zásoby, ale aj ako vyzývateľia k aktivite, k hre, k plneniu úloh hráčmi, vďaka ich pozitívnemu výrazu sú aj motivačným prvkom prostredia.

Vďaka dostupným multimediálnym možnostiam je prostredie intuitívne, atraktívne pre žiaka naprieč všetkými vekovými skupinami, jednoducho administrovateľné, dostupné zo všetkých moderných webových prehliadačov, vrátane mobilných zariadení a nenáročné na výpočtový výkon a kapacitu internetovej konektivity klientskych zariadení. Administračná vrstva slúžiaca pre tvorbu jednotlivých cvičení a následne aj používateľská vrstva pre žiaka je realizovaná prostredníctvom voľne šíriteľných nástrojov.



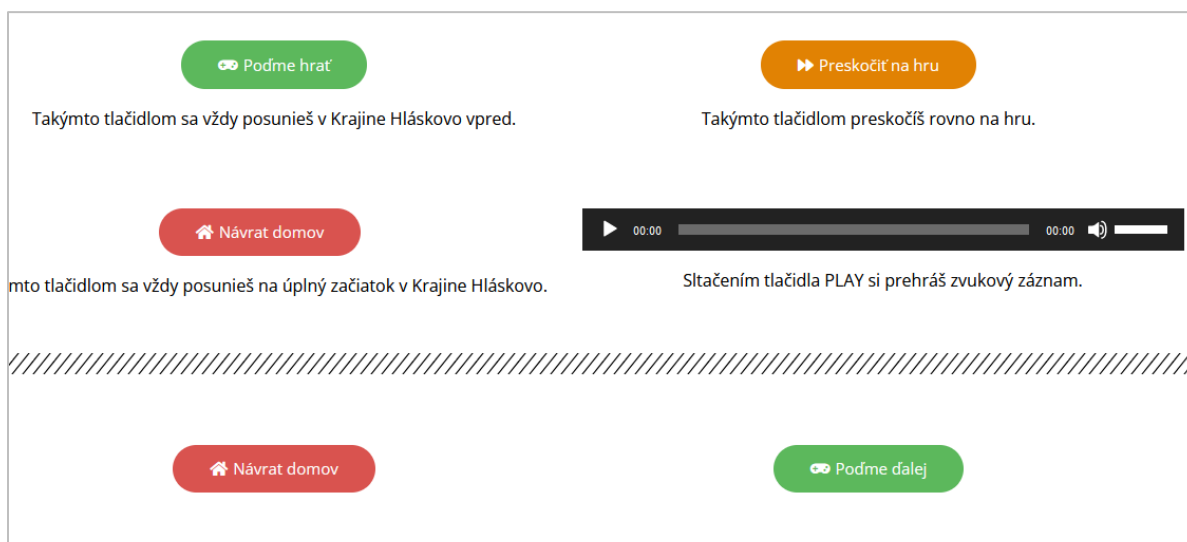
Obrázok 25 Úvodná domovská stránka

V hornej časti úvodnej stránky sa nachádzajú základné ovládacie prvky, vďaka ktorým sa používatelia môžu orientovať v prostredí a prechádzať z jednej časti do druhej.



Obrázok 26 Horná lišta na prechod do sekcií a podsekcii stránky

Ovládacie prvky na stránke sú veľmi jednoduché a umožňujú intuitívny spôsob práce s nimi. Zelené ikonky s nápisom Podme hrať alebo Podme ďalej posúvajú hru vpred, červená ikonka s nápisom Návrat domov umožní návrat na úvodnú stránku celej hry. Na vypočutie zvukového záznamu sa používa ikonka play (biely trojuholník na čiernom pozadí). Okrem ikoniek priamo zobrazených na stránke je možné používať aj šípku späť priamo v jednotlivých zariadeniach koncových užívateľov, ktorá vráti hráčov a používateľov stránky o jednu stránku, o jeden krok späť.



Obrázok 27 Ovládacie prvky

Takisto na úvodnej stránke, si môžu hráči prepínať medzi jednotlivými prostrediami podľa toho, aké učivo si chcú precvičovať. Je možné prepínať sa do Krajiny samohlások a dvojhlások, do Krajiny tvrdých spoluhlások, do Krajiny mäkkých spoluhlások a do Krajiny obojakých spoluhlások. Dizajn, postupy a ovládacie prvky sú vo všetkých častiach rovnaké, a to preto, aby sa zjednodušil spôsob práce a ovládanie pre koncového užívateľa prostredia. Na tomto mieste podrobne predstavíme prvú časť – Krajinu samohlások a dvojhlások, ktorá poslúžila aj ako vzor pre dizajnovanie ďalších prostredí a na nej je možné jednoducho vysvetliť spôsob práce s webovou stránkou Krajina Hlásokovo.

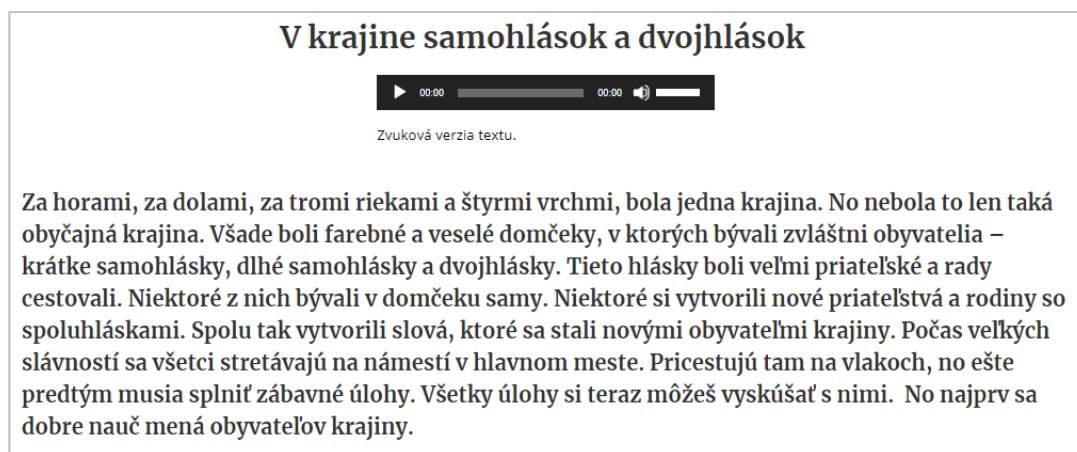
6.2 Spôsob používania prostredia – Krajina samohlások a dvojhlások

Prostredie Krajiny Hlásokovo je možné využívať dvoma základnými spôsobmi, a to buď po výbere niektorej z častí na hornej lište priamym vstupom do hier, týmto spôsobom je možné dostať sa priamo aj k pracovným listom, autokorektívnym kartám, či testom. Konkrétny druh hier je dostupný po rozkliknutí ikony Hry (výber stanice, bonusové hry, testy). Tento spôsob odporúčame v prípade, že už sú žiaci s prostredím webu oboznámení, resp. ak potrebujú iba konkrétnu časť na hru a precvičovanie. Druhý spôsob je prechod od oboznamovania sa s prostredím a slovnou zásobou cez príbeh obyvateľov Hlásokova. S ním sa žiaci oboznámia po zrolovaní úvodnej domovskej stránky smerom nadol, kde si môžu prečítať alebo vypočuť úvodný príbeh a pokyny k hre.



Obrázok 28 Vstup do Krajiny Hlásokovo - úvod

Po prečítaní alebo vypočutí úvodnej časti príbehu sa kliknutím na tlačidlo Podme ďalej dostaneme k vstupu do Krajiny samohlások a dvojhlások, kde sa takisto pomocou úvodného textu a nahrávky dozvieme, čo sa v krajine deje a čo je úlohou jej obyvateľov.



Obrázok 29 Vstup do Krajiny samohlások a dvojhlások

Naučiť sa mená obyvateľov krajiny, ktorých v hre predstavujú obrázky zvierat, predmetov, osôb atď. znamená zoznámiť sa so slovnou zásobou, ktorá sa používa v hre a ktorú by sa žiaci mali naučiť. Slovná zásoba je zostavená tak, aby sa v nej nachádzali všetky samohlásky a dvojhlásky, ktoré v slovenčine máme a používame, a to v rôznych pozíciách v slove.



Obrázok 30 Návčik novej slovnej zásoby v úvode hry

K jednotlivým slovám – obyvateľom krajiny sa žiaci dostanú po kliknutí na šípku vpravo alebo vľavo, pričom sa s novým slovom zoznámia prostredníctvom obrázka, napísaného slova a nahrávky výslovnosti slova pod každým obrázkom. Túto časť hry je možné využiť aj na opakovanie naučených slov ako diktát slov, ktoré nebude čítať učiteľ, ale pustí ich žiakom priamo z nahrávky. Ďalšou možnosťou je využitie pri tzv. behacom diktáte, kedy žiaci budú samostatne chodiť k obrazovke počítača a následne na inom mieste v triede (v lavici alebo aj mimo nej) prepisovať zapamätané slová. Možnosť, ako využiť túto časť je veľa a je na učiteľovi, ako ju využije pri vzdelávaní v triede alebo online. Pri dištančnom vzdelávaní prostredníctvom funkcií vo vlastnom zariadení je napríklad na kontrolu zapamätaného slova vhodné zväčšiť si obrazovku tak, aby žiaci videli iba obrázky, bez napísaného slova a predmety na obrázkoch identifikovali buď okamžite slovne (môžu súťažiť – kto skôr povie slovo, kto ich povie najviac, kto sa nepomýli ani raz atď.) alebo písomne (ako písomný diktát priamo na obrazovku počítača alebo ručne na papier, prípadne na kartičky, ktoré ukazuje v určenom čase učiteľovi). Slovnú zásobu sa nemusia žiaci učiť naraz, je možné učiť sa ju po častiach. Následne sa prechádza do ďalšej časti, kde sa slová v rôznych hrách opakujú a žiaci si ich jednoduchým a hrovým spôsobom upevňujú. Ďalej sa dá dostať po voľbe tlačidlami Preskočiť na hru alebo Podme ďalej. Dostaneme sa na časť, ktorú v stolovej hre predstavoval hrací plán B. Tu vidíme hrací plán rozdelený na štyri samostatné časti, na vlakové stanice podľa farieb - zelená stanica, modrá stanica, červená stanica a žltá stanica. V hornej časti nad stanicami sa ešte nachádza textová časť, ktorá žiakom priblíži cez krátky príbeh situáciu, ktorá sa odohráva v Hláskove a ich úlohu v hre. Podobne je to aj v ďalších prostrediach hry. Takto isto sú rozdelené hracie plány v systéme na 4 samostatné časti, a to na štyri farebne odlíšené letiská pre Krajinu tvrdých spoluhlások, 4 samostatné prístaviská/ostrovy s farebne odlíšenými majákmi pre Krajinu

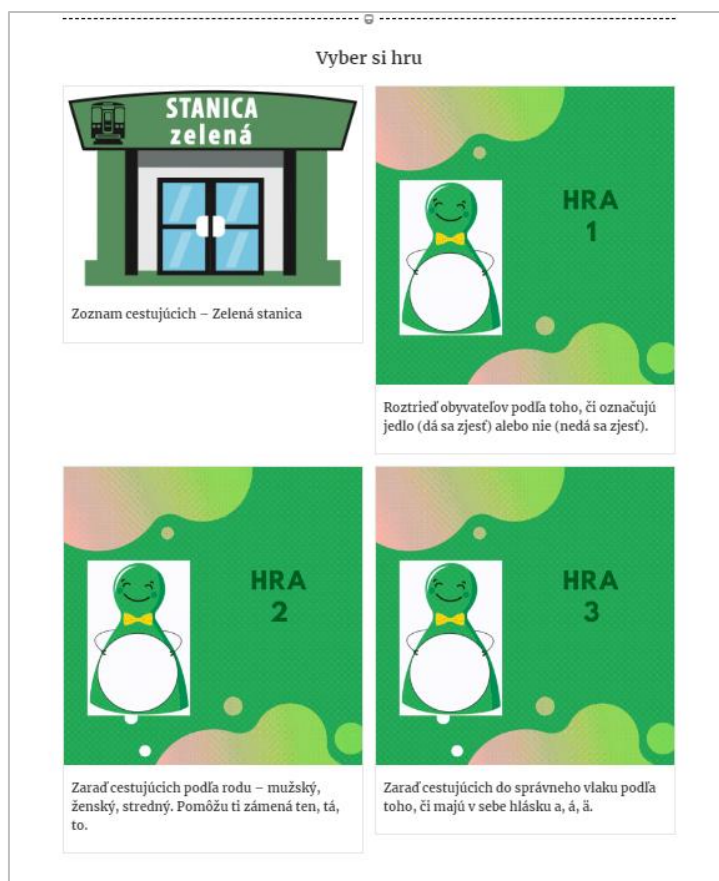
mäkkých spoluhlások a 4 samostatné stanové tábory s farebne odlišenými stanmi pre Krajinu obojakých spoluhlások.

Po prečítaní úvodnej inštrukcie a výbere vlakovej stanice sa žiaci – hráči dostávajú ku konkrétnym hrám, v ktorých si precvičia slovnú zásobu, naučia sa nové slová a vyskúšajú si ich použitie v rôznych kontextoch, situáciách.



Obrázok 31 Výber vlakovej stanice - prístup k hrám zameraným na konkrétnu skupinu hlások

Pod každým zo štyroch hracích plánov sa nachádzajú hry v rovnakej štruktúre. Hráči si najprv prečítajú vstupný text, pod ktorým sa nachádza nová slovná zásoba, ktorú nesie skupina cestujúcich po danej krajine. Hráči sa s novou slovnou zásobou zoznamujú podobným spôsobom, ako na úplnom začiatku hry. Následne si môžu vybrať jednu z trochu hier, ktoré dizajnom a zadaním korešpondujú so stolovými hrami Hláskovo alebo sa po výbere staničky otestujú, ako si zapamätali novú slovnú zásobu.



Obrázok 32 Výber hier po zvolení vlakovej stanice podľa farby

Pod každou hrou sa nachádza ikonka s tlačidlom na návrat na stanicu kvôli možnosti výberu ďalšej hry v konkrétnej stanici. Avšak pri výbere hier v danej stanici si hráči môžu všimnúť na dolnej strane ikonky s ďalšími možnosťami orientácie na stránke a medzi hrami. Okrem možnosti presunu cez lištu na hornej strane internetovej stránky tak na tomto mieste pribudla ďalšia možnosť prechádzať k niektorým častiam hry, a to konkrétne k bonusovým hrám a k vlakovým staniciam – výberu stanice, priamo.

Tak, ako stolovú hru, ani jej počítačovú verziu nie je nutné hrať naraz, ale je možné ju kedykoľvek prerušiť, vracať sa k jednotlivým častiam, ak žiaci potrebujú precvičovať niektoré z jazykových javov a opakovať si slovnú zásobu. Odporúčame najprv dôkladne precvičiť so žiakmi jednotlivé hry pod vybranými stanovišťami (stanice, letiská, ostrovy atď.) a až potom prechádzať k ďalším častiam hry, pretože nasledujúce hry sú náročnejšie nielen z hľadiska štruktúry a komponentov hry, ale náročnosť vyplýva aj z využitia viacerých jazykových javov súčasne v jednej hre. Čo sa týka rozdielov oproti stolovým hrám, ten najdôležitejší je v získavaní hodnotenia alebo bodov za jednotlivé hry. V stolovej verzii hry si hráči svoje získané body zapisovali do zápisníkov spolu s hodnotením hry samotnej, v online verzii žiaci nehodnotia hru žiadnymi symbolmi ani značkami. Získavajú však prehľad o svojich získaných bodoch po zvládnutí hier, vidia svoje skóre v rebríčkoch konkrétnej hry, môžu tam porovnávať svoj vlastný výkon a pokroky v opakovaných pokusoch v hre, sledovať úspešnosť v čase a po pridelení časového limitu, za ktorý úlohu zvládli. Výhodou je, že rebríčky, ktoré vznikajú, sú anonymné, hráči si sami zvolia prezývku, pod ktorou vystupujú v rebríčku, pokiaľ sa rozhodnú

svoj výkon zapísať a porovnať s ostatnými hráčmi. Takto sa môžu navzájom motivovať k zlepšeniu výkonu nielen výkonmi kamarátov zo svojej skupiny, ale často aj s hráčmi z iných krajín – z iných skupín detí Slovákov žijúcich v zahraničí, prípadne si centrá môžu robiť medzi sebou súťaže a motivovať žiakov k precvičovaniu slovenčiny aj takýmto spôsobom. Pridanou hodnotou je v tomto prípade pocit spolupatričnosti k iným hráčom vo svete, s ktorými ich spája spoločný jazyk a budovanie pocitu identifikácie so skupinou Slovákov a Slovenskom.

Ďalšou odlišnosťou, ktorú vnímame pozitívne, je možnosť ukázať hráčom, ako odpovedali v jednotlivých hrách, aké boli ich výbery a spoločne s učiteľom alebo aj samostatne, môžu chyby analyzovať a opraviť pri opakovaní hry.

Ukončením hier vo vybraných vlakových staniciach (v ďalších prostrediach sú to letiská, ostrovy s majákmi, stanové tábory) sa končí základná časť hry, v ktorej sa žiaci naučili nielen novú slovnú zásobu, ale aj používať ju v rôznych kontextoch a analyzovať podľa jednotlivých jazykových prvkov. V ďalších hrách, ktoré sa nachádzajú na stránke už môžu postupovať individuálne alebo s pomocou učiteľa, či rodiča a precvičovať si slovenčinu v náročnejších úlohách v časti *Bonusové hry*.

Roztried' obyvateľov podľa toho, či označujú jedlo (dá sa zjesť) alebo nie (nedá sa zjesť).



Obrázok 33 Ukážka kontroly správnych a nesprávnych odpovedí – spätná väzba pre hráča

6.3 Bonusové hry, autokorektívne karty a pracovné listy

K bonusovým hrám sa hráči dostanú dvomi spôsobmi, a to buď výberom na hornej lište stránky, alebo výberom tlačidla pod výberom vlakové stanice (letiská, ostrovy atď.). V každej sekcii bonusových hier nájdeme sadu 20 hier, ktoré sú zamerané na využitie toho, čo sa už hráči naučili, slovnú zásobu tu využívame v náročnejších jazykových úlohách, pričom v niektorých hrách sa nachádza viac jazykových prvkov súčasne. Bonusové hry obsahovo dopĺňajú ďalšie požiadavky, ktoré sa okrem poznania hláskoslovie slovenčiny od žiakov pri výučbe slovenského jazyka požadujú, ako napríklad práca s vetou (slovosledom vo vete), zmena významu slova po zmene hlásky, či jeho použitie v rôznych situáciách a kontextoch.



Obrázok 34 Ukážky zadani bonusových hier

Inšpiráciou pre tvorbu úloh do bonusových hier boli autokorektívne karty zo stolových hier Hlásokovo, ktoré obsahujú niekoľko typov úloh a cvičení s využitím konkrétneho jazykového javu a slovnú zásobu hry (hráčov a obyvateľov) rozširujú o ďalšie slová, v ktorých sa nachádzajú vybrané jazykové javy.

V každej bonusovej hre hráč získava okamžitú spätnú väzbu, môže skontrolovať svoje správne a nesprávne riešenia hier a úloh, opakovať hry podľa vlastného výberu kedykoľvek bez potreby registrácie alebo nutnej účasti dospelého. Hry sú pre žiakov bezpečné, neobsahujú vulgarizmy, nebezpečný alebo poburujúci obsah, slovná zásoba, ktorá je v nich využitá je z bežnej slovnice vyskytujúcej sa v blízkom okolí vekovej kategórie žiakov mladšieho školského veku.

Pokyny a zadania ku všetkým hrám (nielen bonusovým hrám) sú písané v slovenskom jazyku, avšak pomocné pokyny, ktoré obsahuje priamo využitý herný dizajn sú v anglickom jazyku a to najmä z dôvodu jeho prednastavenia pri programovaní a jeho univerzálnosti pri komunikácii v online priestore.

Na stránke www.krajinahlaskovo.sk okrem využitia cvičení z autokorektívnych kariet do bonusových hier ponúkame možnosť stiahnuť si celé autokorektívne karty aj v pdf formáte v osobitnej sekcii s názvom *Pracovné listy a autokorektívne karty*. Do tejto sekcie je možné dostať sa po výbere na hornej lište internetovej stránky. Autokorektívne karty sú očíslované a pomenované pre jednoduchšiu orientáciu podľa zamerania – samohlásky 1 – 8, dvojhlásky 1- 8, tvrdé spoluhlásky 1- 16, mäkké spoluhlásky 1- 16, obojaké spoluhlásky 1- 16.

V tejto časti sa nachádzajú aj pracovné listy rozdelené podľa náročnosti na ľahšie – A úroveň a náročnejšie B – úroveň (táto kategorizácia nezodpovedá jazykovým úrovniam podľa SERR). Pracovné listy sú generované priamo systémom wordwall, a teda kopírujú obsah jednotlivých hier a cvičení. Učitelia tak môžu využiť možnosť precvičiť jeden jav viacerými spôsobmi, či už pomocou stolovej hry manipuláciou s kartami, v online priestore prostredníctvom počítačovej hry, alebo písomne vo forme pracovného listu, čím je podporená možnosť individuálneho prístupu k žiakom a možnosť voľby učebných postupov nielen pre vyučovanie v školách a vzdelávacích centrách, ale aj v domácom prostredí žiaka, či ako podpora k dištančnému vzdelávaniu žiakov v slovenskom jazyku.

- | | | |
|-----------|----------|-----------|
| 1. čiapka | 5. pas | 9. les |
| 2. mačka | 6. pes | 10. bábka |
| 3. mäso | 7. ruža | 11. babka |
| 4. banán | 8. strom | 12. ryža |

Á	J	P	L	Z	M	D	O	M	Č
P	A	E	H	E	Ä	O	O	X	T
R	G	S	Ä	A	S	R	D	W	M
R	R	U	K	Č	T	R	Y	Ž	A
A	U	B	D	S	R	H	D	Č	B
U	A	Ž	M	Ä	S	O	D	I	A
B	N	W	A	F	P	A	S	A	N
G	M	E	K	E	X	T	R	P	Á
M	A	Č	K	A	N	D	Č	K	N
U	Ž	B	Á	B	K	A	T	A	I

6.4 Podpora pre učiteľov a verejnosť

Platforma krajnahlaskovo.sk je stránkou, ktorá nie je primárne určená iba pre využitie v školskom prostredí, ale vďaka bezplatnej, voľnej dostupnosti ju kedykoľvek môže využiť každý, kto si chce formou hry precvičiť slovenčinu, zabaviť sa a oddýchnuť si pri riešení úloh v online hrách. Aj preto obsahuje ešte osobitnú sekciu *Pre učiteľov a rodičov*, ku ktorej sa záujemcovia dostanú výberom z hornej lišty na stránke. Tu sú k dispozícii jednoduché opisy a princípy fungovania prostredia a hier, ale zároveň sa tu nachádzajú aj pomôcky na stiahnutie, ktoré obsahujú súhrn a vysvetlenia základného učiva, ktorého sa týka obsah tohoto vzdelávacieho prostredia. Sú vhodné aj pre žiakov na zopakovanie a zhrnutie, ale zároveň aj ako podpora pri vysvetľovaní učiva.

Hry na celej platforme sú koncipované ako doplniace, obmieňacie, nahrádzacie, cvičenia na selekciu, triedenie, usporadúvanie, priraďovanie, porozumenie textu na úrovni slova a to všetko so zreteľom na didaktické zásady a pravidlá. Novú slovnú zásobu sa žiaci učia prostredníctvom cvičení, v ktorých sú kombinované zvukové, obrazové aj písané podnety a opätovným použitím slov v ďalších hrách sa rozširujú možnosti fixácie nových slov. Obsahovo sú hry orientované na učivo nižších ročníkov (1.-2. ročník ZŠ), ale s presahom na tvorbu prekonceptov na ďalšie jazykové vzdelávanie (pre 3.-4. ročník ZŠ). Je preto na zvážení učiteľov, aby pre svojich žiakov vybrali hry podľa ich jazykovej úrovne a schopností.

Súčasťou platformy je aj blog s krátkymi článkami a tipmi na skvalitnenie a spestrenie výučby slovenského jazyka vo vzdelávacích centrách v zahraničí, alebo pre domácu prípravu, či na dištančné vzdelávanie.

Osobitne sa z hornej lišty na stránke môžu učitelia dostať do sekcie *Otestuj sa*, ktorá slúži na zisťovanie úrovne osvojenia si slovnej zásoby používanej na platforme Krajina Hlásokovo, ale aj na overovanie porozumenia, či základných poznatkov o hláskosloví. V súčasnosti sa v tejto časti nachádza základná batéria testov, ktoré boli použité na skúmanie a sledovanie efektivity využitia platformy pri vzdelávaní. Do tejto časti je možné dostať sa viacerými spôsobmi, napríklad aj cez výber *Hry* priamo na hornej lište, alebo po výbere príslušného tlačidla v časti *Výber vlakovej stanice*.



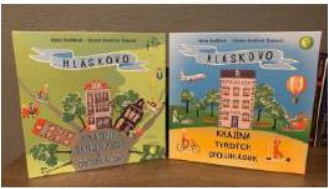
Otestuj sa

Vyber si test

			
<p>Čo je na obrázku? (Test 1)</p>	<p>Aké slovo počuješ? (Test 2)</p>	<p>Kto je na obrázku? (Test 3)</p>	<p>Označ správne slovo (Test 4)</p>

Obrázok 36 Ukážka testov - výber

Dôležitou súčasťou akejkol'vek vzdelávacej platformy je možnosť komunikovať s tvorcami stránky, a to za účelom poskytnutia spätnej väzby ako k obsahu, tak aj k funkčnosti platformy. Za týmto účelom, ale aj pre sprostredkovanie informácií o autoroch platformy sa na stránke v hornej lište nachádza sekcia *Kontakt*. Autorský tím systému hier Krajina Hlásoko s jej základnými 4 súčasťami tvoria vysokoškolskí pedagógovia z Pedagogickej fakulty UMB v Banskej Bystrici, preto v tejto časti nechýbajú kontakty a informácie aj o autorskom tíme a možnosť prekliknutím prejsť na stránku pedagogickej fakulty, kde sa záujemcovia môžu dočítať ďalšie informácie o projektoch a tvorbe autorského kolektívu. Zároveň sa tu nachádza aj emailová adresa pre účel kontaktu s autorským tímom.

 <p>PEDAGOGICKÁ FAKULTA UNIVERZITY MATEJA BELA</p> <p>Univerzita Mateja Bela v Banskej Bystrici Pedagogická fakulta Ruzová 13, 974 11 Banská Bystrica</p> <p>www.pdf.umb.sk</p>	 <p>Webstránka Krajina Hlásoko je súčasť projektu KEGA 019/UMB-4/2020 Príprava interaktívneho prostredia Krajina Hlásoko na podporu výučby slovenského jazyka pre deti Slovákov žijúce v zahraničí.</p> <p>Učitelia a výskumní pracovníci z Pedagogickej fakulty UMB v Banskej Bystrici sa už niekoľko rokov aktívne venujú problematike vzdelávania detí zahraničných Slovákov. V rámci svojich aktivít pripravujú výskumy, štúdie, vedú metodické školenia pre učiteľov a vytvárajú pre deti v zahraničí didaktický materiál a učebné pomôcky na skvalitnenie vzdelávania v slovenskom jazyku. Viac o aktivitách na stránke fakulty.</p> <p>https://www.pdf.umb.sk/v-com-sme-vynimocni/vzdelavanie-slovakov.v-zahranici/</p>	 <p>Vedúca riešiteľka projektu: Mgr. Zuzana Kováčová Švecová, PhD. Katedra elementárnej a predškolskej pedagogiky PF UMB v Banskej Bystrici</p> <p>krajinahlaskovo@gmail.com zuzana.kovacova@umb.sk</p> <p>Riešiteľský kolektív: prof. PaedDr. Alena Doušková, PhD. Katedra elementárnej a predškolskej pedagogiky PF UMB v Banskej Bystrici</p> <p>prof. PhDr. Soňa Kariková, PhD. Katedra andragogiky a pedagogiky PF UMB v Banskej Bystrici</p> <p>Mgr. Petra Fridrichová, PhD. Katedra andragogiky a pedagogiky PF UMB v Banskej Bystrici</p> <p>Anna Gálisová, PhD. Katedra slovenského jazyka a komunikácie FF UMB v Banskej Bystrici</p> <p>Externá spolupráca: Mgr. Dagmara Smalley, PhD. (Veľká Británia)</p>
---	--	--

Obrázok 37 Základné informácie pre používateľov stránky

6.5 Metodické tipy na záver alebo dobrá rada nad zlato

1. Významnú úlohu pri učení sa jazyka zohráva pohyb. Aby sa informácia, vedomosť uložila do dlhodobej pamäti, je vhodné pridať k učeniu pohyb, manipuláciu, hru na telo, pretože akýkoľvek pohyb alebo aktivita navodzuje pohodu a pozitívne emócie potrebné pre uvoľnenie a redukciu stresu z učenia. Spojenie s pohybom umožní vytvoriť asociáciu, ktorá neskôr pomôže vyvolať, pripomenúť poznatok.
2. Hra je efektívnou metódou aj pri učení sa jazyka, sprevádza ju vysoký stupeň motivácie, a to bez ohľadu na vek učiacich sa. Okrem toho, že sa pomocou hry žiaci učia, má aj psychologické a sociálne zameranie (menej strachu, väčšia otvorenosť v neformálnej komunikácii, uvoľnenie). Poznatky získané pri hre, sú trvalejšie a spájajú sa s pozitívnou emóciou a zážitkom.
3. K pohybu patrí aj hranie sa „na niečo“, a to „na niečo“ je už vo vzdelávacom procese súčasťou metód tvorivej dramatiky, vďaka ktorým sa žiaci nielen hrajú, ale aj učia nové zručnosti a k vedomostiam prichádzajú prirodzeným spôsobom cez hru. Hry Hláskovo umožňujú napríklad hranie sa v priestore na cestovateľov, na pátračov, na lodných kapitánov, či turistov a sprievodcov a situácie, v ktorých sa hráči nachádzajú, umožnia rozohrať rôzne typy dialógov, cez ktoré sa komunikácia v jazyku, ktorý sa žiaci ešte len učia, stane atraktívnejšou a prirodzenejšou.
4. Súčasťou našich učebných materiálov sú aj príručky s pokynmi, ako jednotlivé hry hrať, ale je na fantázii a pedagogickom majstrovstve učiteľov a rodičov, aby si vytvorili aj vlastné, nové spôsoby, ako sa s kartami hrať – nie je nutné za každú cenu hrať hry iba podľa návodu.
5. Súbor Hláskovo a aj webová stránka Krajina Hláskovo sa dajú využiť vo všetkých fázach učenia, prípadne v rôznych častiach vyučovacej hodiny podľa vlastných cieľov a potrieb.
6. V prípade, že si budete materiál a pracovné listy z internetovej stránky tlačiť, odporúčame využiť farebnú tlačiareň.
7. Nikto nie je neomylný a niekedy sa stane, že chyby urobia aj tvorcovia hier. Ak nejaké chyby nájdete, napíšte nám, opravíme ich. Ale napíšte nám aj vtedy, ak vymyslíte nejakú zaujímavú hru s našimi pomôckami a hrami a chcete sa s ňou podeliť s nami, alebo žiakmi a učiteľmi v iných centrách. Naša adresa je: krajinahlaskovo@gmail.com

ZÁVER

Snaha o sebaidentifikáciu, o hľadanie vlastnej národnej aj kultúrnej identity, snaha o uchovanie kultúrneho dedičstva a jazyka, potreba odovzdať svoju kultúru a jazyk ďalším generáciám - to sú hlavné motivácie, ktoré viedli k vysloveniu požiadaviek na zmeny vo vzdelávaní v slovenskom jazyku v krajinách, v ktorých sa vplyvom rôznych okolností v priebehu niekoľkých desaťročí usadili a vytvorili nové komunity Slovákov hľadajúcich vzdelávanie pre svojich najmenších.

V našej metodickej príručke sme sa pokúsili priblížiť problematiku vzdelávania detí Slovákov žijúcich v zahraničí, potreby a požiadavky na skvalitnenie vyučovania slovenského jazyka za hranicami Slovenskej republiky, predovšetkým v krajinách tzv. západnej Európy a zámoria. Vzdelávanie týchto detí je odlišné od vzdelávania na Slovensku aj preto, že prirodzeným prostredím, v ktorom tieto deti vyrastajú, žijú a učia sa, je krajina s odlišným jazykom a často sa práve jazyk krajiny stáva ich primárnym jazykom a slovenský jazyk a komunikácia v ňom sa dostáva do úzadia. Z rôznych dôvodov, ale najmä preto, že nie vždy majú okolo seba komunitu prirodzene po slovensky hovoriacich detí a dospelých, je učenie slovenského jazyka oveľa náročnejšie. Podmienky, v akých deti vyrastajú, si vyžadujú osobitný prístup, iné didaktické a výučbové materiály, ako je to v školách na Slovensku. Aj z toho dôvodu sme sa v prvej časti publikácie snažili priblížiť a charakterizovať doterajšie projekty a výstupy, ktorých cieľom bolo zistiť, v akých podmienkach sa tieto deti vzdelávajú v slovenskom jazyku, aké sú požiadavky na vzdelávanie v konkrétnych oblastiach jazyku v konkrétnych krajinách a ktoré hľadali spôsoby, ako zefektívniť vyučovanie slovenského jazyka vo vzdelávacích centrách v zahraničí.

V ďalšej časti publikácie predstavujeme jednotlivo doterajšie výstupy a aktivity z projektov, ktoré realizovali pedagógovia a pedagogičky z Pedagogickej fakulty UMB v Banskej Bystrici, od prvej hry Naše Slovensko, cez pracovnú učebnicu Rozprávky o Slovensku, súbor hier Cesta do Hláskova až po súbor 4 stolových hier Hláskovo, ktorého súčasťou sú hry Krajina samohlások a dvojhlások, Krajina mäkkých spoluhlások, Krajina tvrdých spoluhlások a Krajina obojakých spoluhlások. Práve tieto hry sa stali východiskom pre najnovší výstup a podporu na vzdelávanie – internetovú platformu Krajina Hláskovo (www.krajinahlaskovo.sk), ktorá je výstupom z aktuálne riešeného projektu KEGA 019UMB-4/2020 Príprava interaktívneho prostredia Krajina Hláskovo na podporu výučby slovenského jazyka pre deti Slovákov žijúce v zahraničí.

Portál Krajina Hlásokovo je odlišnou učebnou pomôckou, aké sme vyvíjali doteraz a bolo výzvou vytvoriť ho tak, aby bol atraktívnou a rovnocennou pomôckou vo vzdelávaní.

Dôvod, prečo sme museli uvažovať nad zmenami vo vzdelávaní je okrem iného aj ten, že naši žiaci sa radikálne zmenili a títo žiaci potrebujú byť motivovaní novými spôsobmi (Prensky, 2005). Moderné telekomunikačné a multimedialne technológie umožňujú prekonávať prekážky vo vzdelávaní, a to aj vtedy, keď učenie nie je možné kvôli zatvoreným školám, alebo z iných objektívnych príčin. Dokážu spájať národné spoločnosti jednej kultúry a uchovávať kultúrne identity. Uchovávať si národný jazyk im umožňuje výmena skúseností, názorov a informácií nielen v danej komunite, ale aj prostredníctvom prenosu správ, signálov a informácií modernými komunikačnými a multimedialnými technológiami.

Dištančnou formou vzdelávania, ktorá sa aj vďaka pandémie COVID 19 začala realizovať v školách po celom svete, sa zároveň otvorili nové možnosti vzdelávať prostredníctvom centier aj tie deti, ktoré z dôvodu veľkej vzdialenosti od centra nemali možnosť navštevovať výučbu osobne, či prepájať centrá prostredníctvom rôznych komunikačných kanálov a sietí pri spoločných témach a projektoch a vymieňať si skúsenosti a zručnosti pri práci so slovenským jazykom. Aj takouto formou sa môžu budovať nové komunity a priateľstvá medzi žiakmi na základe spoločného slovenského jazyka a príslušnosti k slovenskej komunite detí v zahraničí. Tu je teda tiež priestor na využitie tohto učebného materiálu v prípade, že vzdelávanie osobne z rôznych dôvodov nie je možné.

Vzdelávacia platforma Krajina Hlásokovo je živou stránkou, na ktorej je podľa požiadaviek a pripomienok možné robiť rôzne technické, alebo aj obsahové úpravy, aby bola aj naďalej aktuálnou a napĺňala potreby detí a učiteľov pri vzdelávaní sa a učení slovenského jazyka. V súčasnosti existuje na celom svete už množstvo princípov prístupov k výučbe cudzích jazykov a neustále sa vytvárajú a testujú nové. V súčasnosti však môžeme na základe spätnej väzby od rodičov a učiteľov z centier konštatovať, že vzdelávacia platforma je vhodnou a vítanou učebnou podporou pre vzdelávanie v centrách, aj pre domáce učenie. Na základe realizovaného prieskumu a testovania konštatujeme tiež, že pomáha zvyšovať jazykové kompetencie detí v sledovaných oblastiach a jazykových rovinách (Smalley, 2022). Osobitne nás teší, že pozitívne ohlasy deklarujú aj deti a žiaci, pre ktorých je stránka prioritne určená.

Webová platforma je jedným z výstupov projektu, no chceli by sme ju zachovať prístupnú aj po skončení projektu a naďalej vytvárať pre stránku hry a pomôcky, ktorými umožníme skvalitniť vyučovanie slovenského jazyka vo vzdelávacích centrách v zahraničí, či pripravovať metodické školenia pre učiteľov v centrách na využitie platformy vo vzdelávaní.

ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH ODKAZOV

- Babiaková, S. (2017). Teacher competence and language teaching in multicultural context. Current issues and suggestions for educational research. In *Selected problems of teachers' functioning in Central and Eastern Europe : a Polish-Czech-Slovak study (pp.87-103)* Faculty of education, Ostrava.
- Bónová, I. (2019). *Ortoepia zvukového prejavu na segmentálnej úrovni*. Retrieved from: <https://unibook.upjs.sk/img/cms/2019/FF/ortoepia-na-segmentalnej-urovni.pdf>.
- Bowman, R. F. (1982). *A Pac-Man theory of motivation. Tactical implications for classroom instruction*. *Educational Technology*, 22(9), (pp. 14–17).
- Briffa, M., Jaftha, N., Loreto, G., Pinto, F. C. M., & Chircop, T. (2020). Improved Students' Performance within Gamified Learning Environment: A Meta-Analysis Study. *International Journal of Education and Research*, 8(1), (pp. 223-244).
- Domínguez, A. et al. (2013). *Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes*. *Computers & Education* 63 (pp. 380–392).
- Doušková, A. & Kováčová Švecová, Z. (2020). *Hláskovo : krajina samohlások a dvojhlások*. Banská Bystrica: PF UMB.
- Doušková, A. & Kováčová Švecová, Z. (2020). *Hláskovo : krajina tvrdých spoluhlások*. Banská Bystrica: PF UMB.
- Doušková, A. & Kováčová Švecová, Z. (2022). *Hláskovo : krajina mäkkých spoluhlások*. Banská Bystrica: PF UMB.
- Doušková, A. & Kováčová Švecová, Z. (2022). *Hláskovo : krajina obojakých spoluhlások*. Banská Bystrica: PF UMB.
- Doušková, A. & Kováčová-Švecová, Z. & Babiaková, S. (2018) *Rozprávky o Slovensku* Bratislava: AITEC.
- Doušková, A. & Čiliaková, R. & Gašparová, M. (2018). *Naše Slovensko : metodický sprievodca zábavnej hry*. Bratislava : AITEC.
- Gazdíková, V. (2003). *Základy dištančného elektronického vzdelávania*. Pedagogická fakulta Trnavskej univerzity.
- Kariková, S., Doušková, A., Rovňanová, L., Šimoniová-Černáková, R. & Vašašová, Z. (2018). *Slovak educational centres in western EU countries*. Retrieved from: https://www.candrs.cz/wp-content/uploads/2020/01/EN_Vzdelavanie-slovensk-ých-detí-v-zahraničí.pdf

- Kariková, S. & Doušková, A. (2016). Vzdelávanie detí novodobých slovenských migrantov v západných krajinách EU / Alena Doušková. In *Psichologičeskij vademecum : vitebščina L. S. Vygot'skogo : sbornik naučnych statej*. Vitebsk : Vitebskij gosudarstvennyj universitet imeni P. M. Mašerova, (pp. 247-256).
- Kariková, S. & Doušková, A. & Kováčová Švecová, Z. (2018). Rozprávky o Slovensku - didakticko-metodický materiál pre výučbu slovenského jazyka a reálií. In *ÚSŽZ: Zborník Stálej konferencie 26-27 Október 2018*, (pp.77-80).
- Kariková, S. & Doušková, A (2016) Koncepčja edukaciji dzieci nowych slowackich emigrantów w zachodnich krajach UE = Koncept vzdelávania detí novodobých slovenských migrantov v západných krajinách EÚ = Educational concept of modern Slovak migrant's children in the EU western countries. In *Komunikacyjne aspekty oddziaływań psychospołecznych w pracy socjalnej = Communication aspects of the psychosocial actions in social work : konteksty interpersonalne, grupowe, kulturowe i zadaniowe / Piła : Wydawnictwo Państwowej Wyższej Szkoły Zawodowej im. Stanisława Staszica w Pile*, (pp. 177-195).
- Kariková, S. & Doušková, A. (2017). Aplikácia andragogického poradenstva v edukácii vzdelávateľov pôsobiacich v zahraničí = Andragogy counseling application in the education of educators working abroad. In *Kontexty podpory profesijného rozvoja učiteľ'stva* (pp. 70-90). Belianum.
- Kováčová Švecová, Z. (2021) Dištančná výučba ako výzva pre vzdelávanie detí Slovákov žijúcich v zahraničí In *Sborník příspěvků z konference ERIS 21: aktuální problémy distanční výuky* (pp. 16-21). Gaudeamus.
- Kováčová Švecová, Z & Smalley, D. (2022) Gejmifikacija i uloga igre u obrazovanju - primeri dobre prakse u učenju slovačkog jezika = Gamification and the role of games in education - examples of good practice in Slovak language teaching = Gamifikácia a miesto hry vo vzdelávaní - príklady dobrej praxe pri výučbe slovenského jazyka. In *Obrazovanje u osnovnoj školi u vreme pandemije : zbornik radova* (pp. 92-99). Sombor.
- Kováčová Švecová, Z & Smalley, D. (2020). Bilingual education of Slovak children living abroad: issues and perspective. In *ICERI 2020 : transforming education, transforming lives : 13th international conference of education, research and innovation: 9-10 November 2020 conference proceedings*. (pp. 7401-7405). Spain.
- Kováčová Švecová, Z & Smalley, D. (2020). Slovak as a foreign language - teaching language through stories and fairy tales. In *EDULEARN20 Proceedings : 12th annual international conference on education and new learning technologies*, Palma de

- Mallorca, 6st - 7rd of July, 2020. Valencia : IATED: International Academy of Technology, Education and Development, 2020. - Pp. 5832-5836.
- Kráľ, Á. (2005). *Pravidlá slovenskej výslovnosti*. Matica slovenská.
- Lešková, A. & Švač, V. (2001). Nové formy vzdelávania založené na informačných technológiách. In *Transfer inovácií*, (pp. 26-28).
- Malone, T.W. (1980). What makes things fun to learn? Heuristics for designing instructional computer games. In *Proceedings of the 3rd ACM SIGSMALL symposium and the first SIGPC symposium on Small systems – SIGSMALL '80* (pp. 162–169). ACM Press.
- Malone, T.W. & Lepper, M.R.(1987). Vytváranie učebných zábavy: taxonomia vnútorných motivácií pre učenie. In: *Snow RE, Farr MJ, ed. Aptitude, učenie a výučba: Iii. Konatívna a afektívna analýza procesov*. Erlbaum.
- Očenáš, I. (2003). *Fonetika so základmi fonológie a morfológia slovenského jazyka*. UMB, Banská Bystrica.
- Paulíny, E. (1979). *Slovenská fonológia*. SPN.
- Prensky, M. (2005). *Computer games and learning: Digital game-based learning Handbook of computer game studies*, (Vol. 18, pp. 97-122).
- Smalley, D. (2022). *Vzdelávanie detí Slovákov žijúcich vo Veľkej Británii. Potreby a riešenia*. [Dizertačná práca]. Univerzita Mateja Bela.
- Squire, K. (2005). *Changing the Game: What Happens When Video Games Enter the Classroom?*, *Innovate: Journal of Online Education*: (Vol. 1, 6(5)). <https://nsuworks.nova.edu/innovate/vol1/iss6/5>
- Sičáková, E. (2002). *Fonetika a fonológia pre elementaristov*. Prešov
- Štátny pedagogický ústav. (2017). *Spoločný európsky referenčný rámec pre jazyky -učenie sa, vyučovanie, hodnotenie*. https://www.statpedu.sk/files/sk/publikacna-cinnost/publikacie/serr_tlac-indd.pdf
- Uznesenie Európskeho parlamentu z 2. apríla 2009 o vzdelávaní detí migrantov 2008/2328 (INI). <http://www.europarl.europa.eu/sides/getDoc.do?pubRef=-//EP//TEXT+TA+P6-TA-2009-0202+0+DOC+XML+V0//SK>
- Werbach, K. & Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Wharton Digital Press
- Wang, A. I. & Øfsdahl, T. & Morch-Storstein, O. K. (2007). *Lecture quiz – A mobile game concept for lectures*. Norwegian University. Retrieved from: https://www.researchgate.net/publication/228353090_Lecture_quiz_a_mobile_game_concept_for_lectures

Wang, A. I. (2015). The wear out effect of a game-based student response system. *Computers and Education*, (Vol. 82, pp.217–227). <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.11.004>

Slovenský jazyk pre malých cudzincov
Krajina Hláskovo - metodické námety na učenie (sa) slovenčiny hrou

Autorky: prof. PaedDr. Alena Doušková, PhD.
Mgr. Zuzana Kováčová Švecová, PhD.
Recenzentky: doc. PaedDr. Alica Petrasová, PhD.
Mgr. Dagmara Smalley, PhD.
Návrh obálky: Mgr. Lenka Lipárová, PhD.
Formát: A4
Náklad: 100 ks
Rozsah: 82 strán
Vydanie: prvé
Vydalo: Belianum. Vydavateľstvo Univerzity Mateja Bela v Banskej Bystrici, 2022

ISBN 978-80-557-1960-3 (tlačaná verzia)
ISBN 978-80-557-1961-0 (online verzia)
<https://doi.org/10.24040/2022.9788055719610>



Táto publikácia je šírená pod licenciou Creative Commons Attribution-No-Derivates 4.0 International Licence CC BY-ND (uvedenie autora – bez odvođeného obsahu).

SLOVENŠKÝ JAZYK PRE MALÝCH GUDZINGOV

KRAJINA HLÁSKOVO
METODICKÉ NÁMETY NA UČENIE (SA) SLOVENČINY HROU



ISBN 978-80-557-1961-0

