

# DysCom SK

**program pre deti so špeciálnymi výchovno - vzdelávacími potrebami, ale aj pre deti bez špeciálnych potrieb v slovenskom jazyku.**



Program DysCom SK je najmodernejší (veľmi pútavý pre deti), odborne a profesionálne spracovaný program na Slovensku určený všetkým deťom, ktoré majú z najrôznejších dôvodov ťažkosti pri osvojovaní čítania, písania a pri získavaní jazykových vedomostí, pre potreby úspešnej komunikácie v našom kultúrnom prostredí. Program vychádza v ústrety deťom, ktoré potrebujú dlhodobu alebo krátkodobu špeciálnu vyučovaciu či vzdelávaciu podporu.

Program slúži ako vynikajúci a nevyhnutný pomocník pre prácu každého pedagóga, špeciálneho pedagóga, psychológa, ale i rodiča pre prácu s deťmi doma.

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

- 1. ČÍTANIE** – od prvého zoznamovania sa s písmenami v predškolskom veku v **MŠ** alebo v prípravných ročníkoch **ZŠ** až po texty pre žiakov vyšších ročníkov na 2. stupni **ZŠ**, či žiakov špeciálnych škôl **ŠZŠ**.
- 2. PÍSANIE** – rozvíjanie gramatickej, obsahovej stránky jazyka a fonematického uvedomovania so zameraním na jazykové zručnosti, ktoré sú náplňou vzdelávacích programov základnej školy na 1. stupni a programov pre špeciálne školy.
- 3. ROZVOJ ZRAKOVÉHO VNÍMANIA** – má za úlohu cielené rozvíjanie a reedukáciu zrakového vnímania, pravo-ľavej orientácie, priestorového vnímania a vizuomotoriky detí **od predškolského veku až po 2. stupeň ZŠ a špeciálnych škôl**.

V programe je možné nastaviť si stupeň obťažnosti vzhľadom k veku, vedomostiam, ale i rôzne stupne rýchlosti prispôsobujúce sa schopnostiam dieťaťa. Ďalej je tu veľa iných možností, ktoré si je možno prispôbiť podľa individuálnej potreby dieťaťa. Program obsahuje **i texty v rómčine**. Program je pestro ilustračne obohatený /počtom asi 800 obrázkov/. Program je komplexný a so svojou variabilitou použiteľný pre širokú škálu jak vekovú, tak rôznej úrovne rozvoja mentálnych schopností, znalostí a vedomostí detí. Tým, že je program variabilný, umožňuje individuálnu prácu pre každé jednotlivé dieťa, čo je pri reedukácii s týmito deťmi to najdôležitejšie.

# Obsah

## Informácia

Cieľové skupiny .....	3
Možnosti využitia programu .....	3
Minimálne parametre PC pre používanie produktu .....	4
Kontakty a objednávky .....	4
Autori .....	4
Recenzia .....	5
Orientácia v programe .....	8
Motivácia .....	9
<b>1. Čítanie</b> .....	<b>10</b>
1.1. Čítanie písmen .....	11
1.2. Čítanie slabík .....	13
1.3. Čítanie slov .....	14
1.4. Čítanie viet .....	16
1.5. Čítanie textov .....	18
<b>2. Písanie</b> .....	<b>20</b>
2.1. Slová – cvičenie .....	20
2.1.1. Dopĺňovanie mäkkých a tvrdých spoluhlások .....	20
2.1.2. Párové spoluhlásky .....	22
2.1.3. Dopĺňovanie dĺžňov a mäkčeňov .....	23
2.1.4. Rozdeľovanie slovných spojení .....	24
2.1.5. Dlhé a krátke slabiky .....	24
2.1.6. Odpisovanie slabík, slov, slovného spojenia, Odpisovanie a dopĺňovanie .....	25
2.1.7. Cvičenie pamäti (diktát) .....	25
2.2. Vety – cvičenie .....	27
2.2.1. Vybrané slová .....	27
2.2.2. Predložkové väzby .....	29
2.2.3. Skloňovanie podstatných mien .....	31
2.2.4. Dopĺňovanie dĺžňov a mäkčeňov .....	34
2.2.5. Rozdeľovanie slovných spojení .....	34
2.2.6. Odpisovanie a dopĺňovanie .....	34
<b>3. Rozvoj zrakového vnímania</b> .....	<b>35</b>
3.1. Skladačky a pexeso .....	35
3.2. Zrakové rozlišovanie .....	39
3.3. Figúry na pozadí .....	41

## Cieľovou skupinou sú:

### 1. deti so špeciálnymi výchovno-vzdelávacími potrebami to jest:

- žiaci s vývinovými poruchami učenia (ako je napr. dyslexia = porucha čítania, dysgrafia = porucha písania, dysortografia = porucha pravopisu)
- s poruchami správania
- s mentálnym postihnutím
- zdravotným postihnutím, zdravotne oslabeným a chorým
- sluchovým postihnutím
- zrakovým postihnutím
- telesným postihnutím
- s narušenou komunikačnou schopnosťou
- s autizmom
- žiakom s poruchami psychického alebo sociálneho vývinu
- deti viacnásobne postihnuté

### 2. deti či žiaci bez špeciálnych potrieb (s intaktným intelektom z bežných škôl) napr. :

- deti zo sociálne znevýhodneného prostredia
- deti, ktoré potrebujú cielenú podporu napr. z dôvodu dlhšej absencie v škole
- deti (event. dospelí) z odlišného jazykového prostredia
- deti z iného sociokultúrneho prostredia
- deti demotivované vplyvom dlhodobej „školskej neúspešnosti“
- deti nadané a talentované

**Tento počítačový program je registrovaný na Ministerstve školstva SR a odporúčaný ministerstvom ako učebná pomôcka na jej používanie pri výchovno – vzdelávacej a poradenskej činnosti žiakov v rozličných školách a poradenských zariadeniach.**

## Možnosti využitia programu sú napr. v:

- Základných školách
- Špeciálnych základných školách
- Materských školách
- Pedagogicko – psychologických poradniach
- Špeciálno – pedagogických poradniach
- Detských integračných centrách
- Detských domovoch
- Domovoch sociálnych služieb pre deti
- nemocniciach so základnou školou
- centrách voľného času
- v zariadeniach výchovnej prevencie a náhradnej výchovy:
- Liečebno – výchovných sanatóriách pre deti
- Reedukačných detských domovoch
- Diagnostických centrách
- využitie programu pri práci s deťmi doma (napr. aj u detí oslobodených od povinnej škol. dochádzky).

## **Minimálne parametre PC pre používanie produktu**

Processor Pentium II., pamäť 16 MB RAM, grafická karta s High color, rozlíšenie obrazovky 800x600, CD ROM jednotka, 80 MB voľného priestoru na pevnom disku, Windows 95, 98, 2000, Windows XP alebo Windows NT stanice.

## **Kontakty a objednávky**

na tel. čísle : 0902 836 037

alebo na e-mail: [srholcova@centrum.sk](mailto:srholcova@centrum.sk)

internet : [www.x-soft.cz/dyscom-SK](http://www.x-soft.cz/dyscom-SK)

## **Autori**

Ing. Xuan Pham, programátor, Praha

PaedDr. et Mgr. Srholcová Sandra, psychopéd, špeciálny pedagóg, Bratislava – autorka slovenskej verzie

Ing. Jan Komrska, programátor, Praha

PaedDr. Renáta Wolfová, špeciálny pedagóg, logopéd, Praha

## Recenzia

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

Ako patopsychológ a defektológ – špeciálny pedagóg som sa odborne zameriaval na edukáciu detí populácie mentálne, zmyslovo a rečovo postihnutých, na deti so špeciálnymi poruchami učenia a správania a na deti zo znevýhodneného sociokultúrneho prostredia. Prakticky všetky tieto deti mali ťažkosti aj pri zvládnutí elementárnej gramotnosti – pri osvojovaní si čítanej a písanej reči. Proces nápravy týchto porúch a úspešné terapeutické a učebné výsledky vždy znamenali pozitívny formatívny posun aj v iných oblastiach psychosociálneho vývinu jednotlivca (vnímanie, predstavy, pozornosť, myslenie, učenie, komunikácia, psychomotorika a napokon aj osobnosť). Preto je každý efektívny prostriedok na dosiahnutie cieľa – osvojenie si čítania a písania – nanajvýš dôležitý – cenný.

Počítačový program **Dyscom SK** k nim jednoznačne patrí, svojim komplexným obsahom, rozsahom a novou modernou formou. Významná je najmä možnosť širokej adaptácie a variability vzhľadom na veľké množstvo premenných v syndrómoch a v súvzťažných symptomatologických kombináciách. A napokon je tu možnosť permanentnej individualizácie – možnosť individuálneho kalibrovania programu v obsahu, postupnosti krokov a v tempe učenia.

Program Dyscom Sk je teda vytvorený, a teraz ide o to, aby si pedagógovia tento program osvojili, naučili sa s ním metodicky náležite pracovať a optimálne ho v edukácii využívať.

Zvládnutie elementárnej gramotnosti – osvojenie si čítanej a písanej reči, osvojenie si elementárnych jazykových poznatkov, vedomostí a komunikačných zručností patrí k základom a zákonitým predpokladom úspešnosti detí vo vyučovaní, učení, vo vzdelávaní. Väčšina školopovinných detí elementárnu gramotnosť zvládne, ale okrem nich je tu aj populácia školákov s rozličnými narušeniami či postihnutiami pre ktorých je zvládnutie, osvojenie si schopnosti čítať a písať problémom. Generácie súvzťažných odborníkov vždy hľadali spôsob, metódy a prostriedky riešenia tohto problému. Nestor slovenskej špeciálnej a liečebnej pedagogiky Viliam Gaňo už pred 70 rokmi vyslovil myšlienku – „Zvládnuť základy gramotnosti je pre defektné dieťa z hľadiska jeho úspešnosti v ďalšom vyučovaní – vzdelávaní to podstatné. A práve tu jednoznačne platí, že cieľ svätí prostriedky – napokon je všetko dobré, akákoľvek účinná metóda či prostriedok, ktoré napokon vedú k osvojeniu si uvedomeného čítania a písania“.

Program „Dyscom SK“ je určený pre rozličné skupiny rozlične postihnutých detí – žiakov. Navyše sem patria rozlične kombinovane, viacnásobne postihnutí, pretože závažné defekty majú tendenciu združovať sa, kombinovať sa (napr. mentálny postih). Pritom kombinácia, viacnásobnosť postihu nie je len ich jednoduchý súčet, ale ide o novú kvalitu, o kvalitatívne nový syndróm.

Program je obsahovo a metodicky zameraný na čítanie a písanie a na rozvoj zrakového vnímania. Je to obsahovo rozsiahly program so širokým uplatnením (vek, špecifikum postihnutia...) Zahŕňa „všetko“ podstatné v slovenskom jazyku v rámci ZŠ. Je to program náležite adaptabilný a variabilný pre značné množstvo premenných v syndrómoch a v symptomatologických kategóriách – dá sa nastaviť a kalibrovať tak, aby bol uplatniteľný u rozlične postihnutých detí.

Čítanie. Vychádza klasicky z u nás tradičného analyticko – syntetického prístupu. Je v logickej postupnosti zamerané na čítanie písmen, slabík, slov, viet a textov. Program ponúka 9 600 položiek cvičení. Písanie je zamerané na slovné a vetné cvičenia – tých je 6 300. Program rozvoja zrakového vnímania bezprostredne súvisí s osvojovaním si čítania a písania – je zameraný na skladačky a pexeso, na zrakové rozlišovanie a diferencovanie figúry na pozadí.

Program je zrozumiteľný, relatívne ľahko zvládnuteľný deťmi – žiakmi ale aj súvzťažnými odborníkmi (učitelia, vychovávatelia, poradenský pracovníci) a rodičmi. Orientácia v programe je jednoduchá, prehľadná – ako sme už predznačili ľahko zvládnuteľná. Dodržané sú princípy malých krokov, vlastného tempa a spätnej väzby. Je tu permanentne otvorená možnosť individualizácie programu

v závislosti od fyzického a mentálneho veku, od tempa a konštelácie súvzťažných symptómov. Zo špeciálno-pedagogického hľadiska je významné, že program má okrem učebného efektu aj dosah reedukačný, terapeutický a napokon aj diagnostický...

Záverom možno konštatovať: Ide o kvalitný, premyslený, dobre koncipovaný program, ktorý môže prispieť k osvojeniu si elementárneho čítania a písania i k riešeniu dyslektických a dysgrafických prejavov u bežných i postihnutých detí. „Dyscom SK“ – program jednoznačne môže prispieť ku skvalitneniu výučby slovenského jazyka pre deti so špeciálnymi vzdelávacími potrebami i bez nich – a to bol účel jeho vytvorenia.

Odporúčam program „Dyscom Sk“ zaradiť do vyučovania slovenského jazyka pre deti – žiakov so špeciálnymi vzdelávacími potrebami.

I z pohľadu ďalších našich odborníkov ako je napr. **Mgr. Eva Brestenská** je počítačový program DysCom SK veľmi kvalitnou odbornou učebnou pomôckou slúžiacou, ako metodický materiál pre pedagogických pracovníkov, využiteľný v mnohých oblastiach, jak v bežnom, tak v špeciálnom školstve. Mgr. Eva Brestenská, ktorá pracovala v oblasti špeciálnej pedagogiky už od roku 1965 i ako riaditeľka ŠZŠ, dlhé roky pôsobiaca na Štátnom pedagogickom ústave v Bratislave, dnes pôsobiaca vo Vancouveri, pokladá počítačový program DysCom SK za vynikajúci materiál pre individuálne vzdelávanie detí, ktorý umožňuje aj bežný nácvik čítania a nesmierne veľa reedukačných postupov pri práci s deťmi v oblasti porúch učenia, ako sú dyslexia, dysgrafia, dysortografia. Program je obsahovo veľmi rozsiahly a zároveň široko variabilný, a tak použiteľný pre rôzne vekové skupiny – od predškolského veku, 1. stupňa ZŠ a 2. stupňa ZŠ a rôzne mentálne úrovne detí.

Počítačový program Dyscom Sk je kvalitná učebná pomôcka na výučbu čítania, písania i slovenskej gramatiky, ktorá poskytuje mnoho reedukačných postupov pri práci s deťmi, ktoré majú problémy v učení.

Za najväčší klad predloženej učebnej pomôcky pokladám jej motivačnú hodnotu pre súčasnú detskú populáciu. Práca na počítači je pre všetky deti /nadané, zdravé, postihnuté, deti MŠ, žiakov ZŠ, ŠZŠ.../ veľkým lákadlom a ešte dlhý čas bude. Deti sú ochotné a schopné dlhodobo a sústredene pracovať na počítači a osvojovať si vedomosti hravým spôsobom. Mnohé deti sú tak zabrané do práce na počítači, že ani nespozorujú učebné úlohy. Pritom veľkým množstvom opakovaní danej úlohy si učivo perfektne osvoja. Písanie rukou v budúcnosti bude stále viac strácať na význame /učenie krasopisu už dnes nemá význam/ a stále viac sa bude preferovať písanie na počítači. Písanie sa deti naučia pri práci na počítači akosi mimovoľne, len je potrebné požadovať od nich písanie bez pravopisných chýb. Počítačový program je možné použiť ako hru na odľahčenie práce v škole, ale aj ako zmysluplnú prácu v školskej družine, ako skupinovú prácu žiakov v počítačovej triede, ale aj ako individuálne zamestnanie žiaka v malotriednej škole, ako cielenú nápravnú činnosť učiteľa so žiakom, ale aj ako samostatnú prácu žiaka v škole i doma.

Za ďalší veľký klad počítačového programu DysCom SK pokladám umožnenie individualizácie pri vzdelávaní. Individualizácia vzdelávania poskytuje možnosti využitia programu pri vzdelávaní zdravých i postihnutých detí, detí MŠ i detí ZŠ, detí slovensky hovoriacich a detí z inojazyčného prostredia, ale najmä pri vyučovaní v malotriednych školách, kde sa učiteľ musí venovať v triede viacerým ročníkom. Individualizácia počítačového programu umožňuje jeho široké využitie v reedukačnej práci mnohých porúch učenia : od pomalšieho tempa pri osvojovaní učiva až po strednú mentálnu retardáciu žiaka, od ľahkej dyslexie, dysgrafie a dysortografie až po autizmus, u žiakov s poruchami v komunikácii (chyba reči a sluchu).

S počítačovým programom DysCom SK som mala možnosť oboznámiť sa aj v priebehu jeho tvorby i po dokončení. Obdivovala som dokonalosť spracovania obsahu, jeho šírku i jeho veľkú variabilitu. Okrem využitia programu v špeciálnych školách a v poradenských zariadeniach odporúčam jeho využitie aj v bežných základných školách najmä v inojazyčných a malotriednych, ale i v triedach

**s rómskymi žiakmi.** Obsahovú a činnostnú variabilitu využijú učitelia najmä na individuálnu reedukačnú prácu s postihnutými deťmi v rozličných školských i súkromných zariadeniach. Množstvo obsahu a jeho variácií robí prácu s programom trochu náročnou, preto na samostatnú prácu žiaka odporúčam jeho využitie u zdravých a nadaných detí.

Spôsoby použitia programu a rozličné možnosti jeho využitia autorka dostatočne vysvetľuje v sprievodnom slove k programu, preto sa k spôsobom a možnostiam použitia nebudem vyjadrovať. Prácu s programom je však potrebné si osvojiť, preto si učiteľ úlohy pre žiaka musí cielene dopredu pripraviť.

Program DysCom SK odporúčam vydať ako učebnú pomôcku na vyučovanie čítania, písania a porozumenia slovenskej reči ako základného predpokladu učenia a rozvoja osobnosti dieťaťa. Okrem jazykového významu podčiarkujem jeho reedukačné možnosti pri poruchách učenia, pôsobenie na skvalitnenie koncentrácie a pozornosti pri práci a na rozvoj psychomotoriky.

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

Predkladaný program Dyscom SK, ktorý sa dotýka problematiky edukačných aktivít detí so špeciálnymi výchovno - vzdelávacími potrebami aj bez špeciálnych potrieb, predstavuje významný stimulačný program, ktorý v konečnom dôsledku **je užitočný tak pre zdravotne, či inak postihnuté, ako i pre intaktné deti.** Zvlášť významný je tento predmetný program pre deti a mládež s mentálnym postihnutím, kde doteraz zaužívané programy sú v súčasnosti do značnej miery už inveterované a zastarané.

V tejto súvislosti je žiaduce zdôrazniť, že ponúkaný počítačový program zahŕňa v značnom rozsahu aj intervenčné aktivity do problematiky rómskej society, kde ako je známe predstavuje edukačný proces v tejto komunite značné deficity. Je preto veľmi užitočné a potrebné, tak pre deti zdravotne postihnuté ako i pre deti a mládež, ktorých intelekt je v norme, ako aj u rómskej populácie aplikovať u nich súčasné moderné programy v zmysle uvedených intencií, ktoré ponúka vo svojom programe PaedDr. et Mgr. Sandra Srholcová.

Počítačový program DysCom hodnotia mnohí ďalší odborníci veľmi pozitívne. Domnievajú sa, že program tohto typu v ponuke dôležitých učebných pomôcok, ako i metodického materiálu v oblasti počítačových programov chýbal, a že je pre deti so špeciálnymi výchovno vzdelávacími potrebami „šitý na mieru“. Je na ňom totiž vidieť, že je vytvorený iba odborníkmi, ktorí problematiku týchto detí poznajú. Program sa zdá odborníkovi ako komplexný a svojou variabilitou použiteľný pre pomerne širokú škálu, jak veku detí, tak i rozvoja ich mentálnych schopností a vedomostí. Napriek tomu, že je určený pre žiakov 1. stupňa ZŠ a ŠZŠ, môžu s niektorými jeho časťami pracovať aj deti predškolského veku (plní tiež preventívnu funkciu), ale zároveň i deti na 2. stupni ZŠ - **PaedDr. et Mgr. Hana Žáčková**, psychológ, špec. pedagóg, Praha.

## Orientácia v programe

Významným prvkom programu je možnosť **voľby farebného pozadia, farby písmen pre normálny, ale aj zvýraznený text, veľkosti a typu písmen**. Kliknutím na tlačidlo „farba a typ písmen“ dostaneme formulár (viď. obr. 1). Pre čitateľov môžeme zvoliť variantu typu písma – jednoduchšie pätkové písmo (lepšie fixovateľné) **Times New Roman**, ale i obťažnejšie písmo bez pätiiek **Arial**, popr. **Courier new**, **Comic Sans MS**, **Verdana**, vrátane **veľkosti** písmen. Týmito typmi písmen môžeme intenzívnejšie stimulovať pravú hemisféru pre pamäťovú automatizáciu tvarov písmen.

Spôsob zmeny farby: najskôr zvolíme to, v čom chceme zmeniť farbu (**normálny text, zvýraznený text, pozadie** alebo **okraje** obrazovky) a potom si vyberieme požadovanú farbu z palety.

Manipulácia s farbou, veľkosťou a typom písma umožňuje vytvárať individuálne a originálne programy rozvoja techniky čítania, ktoré vychádzajú z osobnosti dieťaťa.

Voľbu týchto parametrov potvrdíme kliknutím na tlačidlo **OK**.

Obraz č. 1 – Formulár pre voľbu farebného pozadia, farby, typu a veľkosti písmen

Voľba typu a farby písmen

Farba pre:

- normálny text
- zvýraznený text
- pozadie
- okraje

Palety farieb

Typ písma

- Times New Roman
- Arial
- Courier new
- Comic Sans MS
- Verdana

Tučné

Kurzíva

Podtrhnuté

Veľkosť písma

24

Veľkosť okrajov

2%

3%

### Upozornenie

Pri osobách s epileptickými prejavmi je pre istotu potrebné vypnúť povolenie zmeny rýchlosti pohybu v úlohe „Rozlišovanie figúr a pozadia“ v systémovom parametri. Pred aktivovaním sa poraďte radšej s lekárom.

### Typ

Pre lepšiu orientáciu v programe je vhodné najskôr si prehliadnuť pomôcku (v dolnom pravom rohu hlavného menu), kde sa zoznámite s funkciami jednotlivých tlačidiel.

## Motivácia

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

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

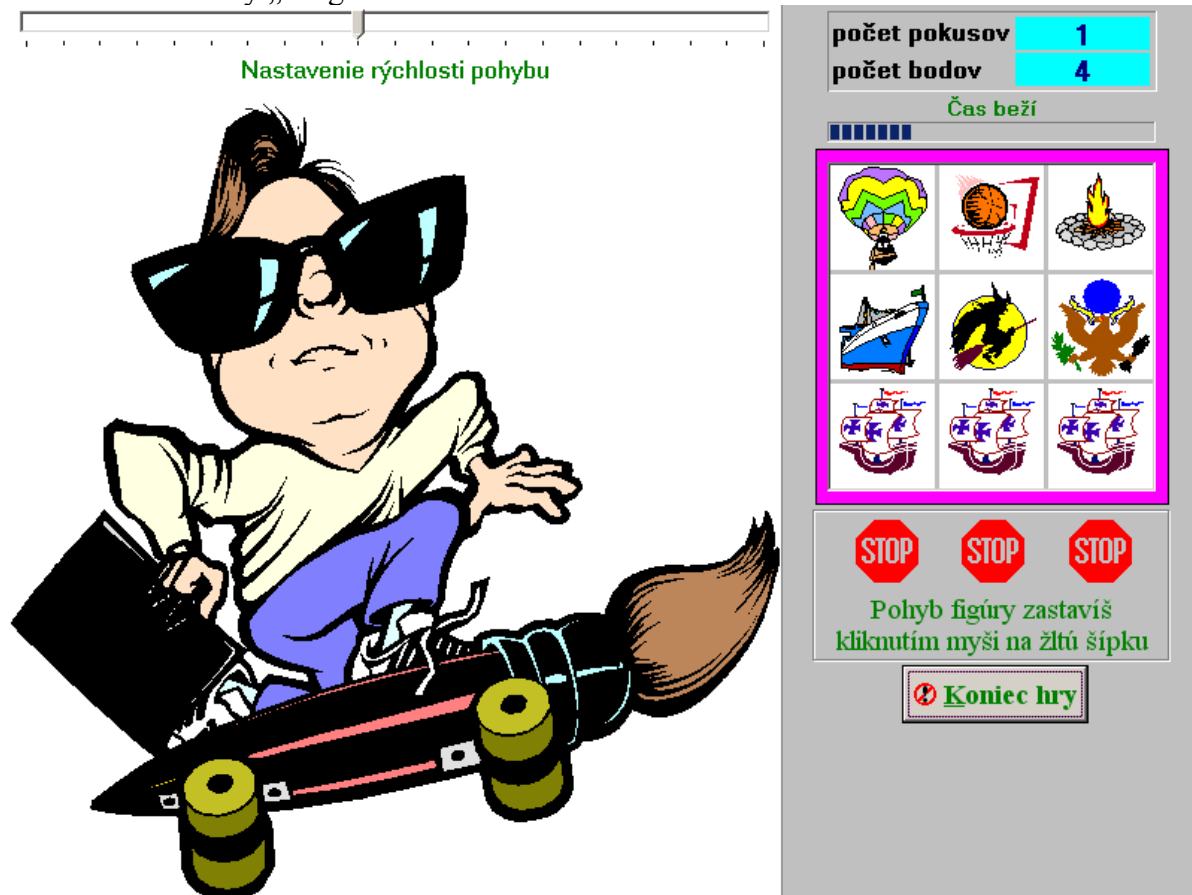
### BINGO

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

### STRELEC

Ďalšia hra **Strelec** umožňuje deťom precvičovanie pravo-ľavej orientácie a pohotovosti. K strelcovi sa z rôznych strán približujú planéty a dieťa pomocou šípok na klávesnici alebo myši odráža protipohybom planéty či vesmírne telesá.

Obraz č. 2 – Ukážka z hry „Bingo“.



Obraz č. 3 – Hlavné menu



## 1. ČÍTANIE

Metodika čítania síce vychádza zatiaľ z bežne používanej analyticko-syntetickej metódy vyučovania u nás, ale snažili sme sa o citlivé prepojenie nácviku techniky a zručnosti porozumenia čítanému. Veríme, že i zástancovia iných metód nájdu plnohodnotné využitie tohto programu. **Oddiel ČÍTANIE** je členený do piatich na seba nadväzujúcich úsekov: **čítanie písmen** – **čítanie slabík** – **čítanie slov** – **čítanie viet** – **čítanie textov** (viď. obr. 3). Každý úsek je však ďalej rozčlenený z hľadiska techniky, porozumenia čítanému a záujmu čitateľa. Slovná zásoba nesmie dieťa podceňovať, ale ani preceňovať, ináč dieťa stráca záujem, preto si je vhodné v programe všetko nastaviť a prispôbiť tak dieťaťu.

## 1.1. Čítanie písmen

Obráz č. 4 – Ponuka programu pri voľbe čítania písmen:



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

### Spôsob prevedenia:

Kliknutím na tlačidlo **čítanie písmen z hlavného menu** sa rozbalí nasledujúca ponuka (viď. obr. č. 4) s druhmi cvičenia:

- Ukážky písmen
- Dvojice písmen
- Jednotlivé písmená

Pri všetkých druhoch cvičenia si môžete vybrať čítanie bez obmedzenia alebo využiť výber z ponuky.

Ak si zvolíme cvičenie „Ukážky písmen“, po kliknutí na **štart** sa úloha rozbehne. Tlačidlom **ďalší** prechádzame postupne všetkými vybranými písmenami (viď. obr. 5).

Pri úlohe „Dvojice písmen“ a „jednotlivé písmená“ si môžeme vybrať, či chceme čítanie písmen v riadkoch, v stĺpci (obe s možnosťou zvýraznenia práve čítaného písmena), či náhodné umiestnenie písmen (s možnosťou voľby rovnakej alebo rôznej počítačom náhodne vygenerovanej veľkosti písmen).

Pred štartom si môžeme tlačidlom „**farba a typ písma**“ voliť podľa potreby farbu pozadia, farbu písmen, veľkosť a typ písmen atď. (viď. str. 8)

Zvolená úloha sa rozbehne po kliknutí na tlačidlo „Štart“.

Behom cvičenia je možné ľubovoľne si zvyšovať alebo znižovať **počet úloh**. Rovnako je možné v priebehu úlohy zmeniť rýchlosť expozície jednoduchým klikaním na tlačidlo **rýchlosť**. Kliknutím na **stop** je možné úlohu prechodne pozastaviť a opätovným kliknutím zas rozbehnúť. Kliknutím na ikonu **nová úloha** môžeme cvičenie predčasne ukončiť. Tlačidlá so **šípkami** umožňujú obrazovku zužovať alebo rozširovať podľa potreby v naznačených smeroch. Je dobré túto funkciu využívať predovšetkým pri čítaní s náhodným umiestnením. Stlačením tlačidla **späť** sa vrátíme k hlavnému menu. Všetky tieto tlačidlá sa nachádzajú na vodorovnom paneli v hornej časti obrazovky.

**Presný význam jednotlivých tlačidiel nájdete zobrazený v pravej dolnej časti hlavného menu pod tlačidlom s názvom „Pomôcka“.**

Obraz č. 5 – Ukážka čítania písmen so sprievodným obrázkom:

**Čítanie písmen - ukážky s obrázkom**

Stop [file icon] [folder icon] [navigation arrows] [ABC] Počet úloh 40 Urobené 30

**K k**



**Karolovo koleso**

**Ďalší**

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

## 1.2. Čítanie slabík (okolo 1000 slabík)

Obraz č. 6 – Ponuka programu pre voľbu čítania slabík:



Pre upevnenie vizuálneho spojenia grafických znakov – slabík – môžeme využiť ponuku čítania slabík. Obťažnosť je rozdelená do dvoch skupín: čítanie otvorených slabík a čítanie zatvorených slabík. Odporúčame využívať čítanie s postrehovaním teda čítanie s náhodným umiestnením slabík.

### Spôsob prevedenia:

Kliknutím na tlačidlo **čítanie slabík** – z **hlavného menu** sa nám ukáže ponuka s druhmi cvičenia:

- **Otvorené slabiky**
- **Zatvorené slabiky**

Obdobne ako pri čítaní písmen i tu môžeme čítať po riadkoch, v stĺpci (obe s možnosťou zvýraznenia práve čítanej slabiky), alebo s využitím náhodného umiestnenia (rovnakej popr. rôznej veľkosti písmen). Ponúka sa tu i možnosť čítania bez obmedzenia alebo s výberom potrebných slabík k precvičeniu.

Pred štartom možno tlačidlom „**farba a typ písmen**“ voliť farbu pozadia, farbu písmen, veľkosť a typ písmen atď. (vid'. str. 8).

Kliknutím na **štart** sa úloha rozbehne.


Behom cvičenia je možné si ľubovoľne zvyšovať alebo znižovať **počet úloh**. Rovnako je možné v priebehu úlohy si zmeniť rýchlosť expozície jednoduchým klikaním na tlačidlo **rýchlosť**. Kliknutím na **stop** je možné úlohu prechodne pozastaviť a opätovným kliknutím zase rozbehnúť. Kliknutím na vedľajšiu ikonu (ikonu s bielym hárkom papiera) úlohu môžeme predčasne ukončiť. Tlačidlá so **šípkami** umožňujú obrazovku zužovať alebo rozširovať v naznačených smeroch. Je dobré túto funkciu využívať predovšetkým pri čítaní s náhodným umiestnením. Stlačením tlačidla **späť** sa vrátíme do hlavného menu. Tieto tlačidlá sa nachádzajú na vodorovnom paneli v hornej časti obrazovky.

### 1.3. Čítanie slov (okolo 8 000 slov)



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

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

Obraz č. 7 – Voľba témy pre čítanie slov:

 Najskôr si vyber obťažnosť, potom klikni na zvolenú tému.

Voľba obťažnosti	Voľba témy
<input type="radio"/> Obťažnosť 1	Slová zložené z otvorenej a zatvorenej slabiky
<input checked="" type="radio"/> Obťažnosť 2	Slová zložené z troch alebo štyroch otvorených slabík Dvojslabičné slová s dvoma samohláskami
<input type="radio"/> Obťažnosť 3	Fixačný obrazec
<input type="radio"/> Obťažnosť 4	Predložkové väzby Podobné slová



Obraz č. 8 – Ponuka programu pre voľbu „čítanie slov – obťažnosť 1“:

**Obťažnosť 1: Slová zložené z dvoch otvorených slabík**

Start       

Počet úloh: 40    Rýchlosť:    
 Urobené: 0

<b>Zobrazenie</b>	<input type="checkbox"/> Zvýrazniť čítané slovo <input type="checkbox"/> Čítanie po slabikách														
<input checked="" type="radio"/> Čítanie slov v riadkoch <input type="radio"/> Čítanie slov v stĺpci <input type="radio"/> Náhodné umiestnenie slov	<p style="text-align: center;"><b>Výber slov, ktoré obsahujú:</b></p> <table border="1"> <tr><td><input type="checkbox"/> m, l, p</td><td><input type="checkbox"/> j, l, t</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/> v, t, s</td><td><input type="checkbox"/> f, g, h</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/> b, d, p</td><td><input type="checkbox"/> d', t', ň, ľ</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/> c, s, z</td><td><input type="checkbox"/> l, k, h</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/> č, š, ž</td><td><input type="checkbox"/> ch, dz, dž</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/> r, l</td><td><input type="checkbox"/> m, n</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/> j, p</td><td></td></tr> </table>	<input type="checkbox"/> m, l, p	<input type="checkbox"/> j, l, t	<input type="checkbox"/> v, t, s	<input type="checkbox"/> f, g, h	<input type="checkbox"/> b, d, p	<input type="checkbox"/> d', t', ň, ľ	<input type="checkbox"/> c, s, z	<input type="checkbox"/> l, k, h	<input type="checkbox"/> č, š, ž	<input type="checkbox"/> ch, dz, dž	<input type="checkbox"/> r, l	<input type="checkbox"/> m, n	<input type="checkbox"/> j, p	
<input type="checkbox"/> m, l, p	<input type="checkbox"/> j, l, t														
<input type="checkbox"/> v, t, s	<input type="checkbox"/> f, g, h														
<input type="checkbox"/> b, d, p	<input type="checkbox"/> d', t', ň, ľ														
<input type="checkbox"/> c, s, z	<input type="checkbox"/> l, k, h														
<input type="checkbox"/> č, š, ž	<input type="checkbox"/> ch, dz, dž														
<input type="checkbox"/> r, l	<input type="checkbox"/> m, n														
<input type="checkbox"/> j, p															
<b>Obmedzenie</b>															
<input type="radio"/> Čítanie bez obmedzenia <input checked="" type="radio"/> Výber z pomuky	<table border="1"> <tr><td><input type="checkbox"/> á, é, í, ó, ú, ý</td><td><input type="checkbox"/> de, te, ne, le</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/> ia, ie, iu</td><td><input type="checkbox"/> di, ti, ni, li</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/> ä, ô</td><td><input type="checkbox"/> dy, ty, ny, ly</td></tr> </table>	<input type="checkbox"/> á, é, í, ó, ú, ý	<input type="checkbox"/> de, te, ne, le	<input type="checkbox"/> ia, ie, iu	<input type="checkbox"/> di, ti, ni, li	<input type="checkbox"/> ä, ô	<input type="checkbox"/> dy, ty, ny, ly								
<input type="checkbox"/> á, é, í, ó, ú, ý	<input type="checkbox"/> de, te, ne, le														
<input type="checkbox"/> ia, ie, iu	<input type="checkbox"/> di, ti, ni, li														
<input type="checkbox"/> ä, ô	<input type="checkbox"/> dy, ty, ny, ly														

Obraz č. 9 – Ponuka programu pre voľby „čítanie slov – obťažnosť 2, 3 a 4“:

**Obťažnosť 2: Slová zložené z troch alebo štyroch otvorených slabík**

Start       

Počet úloh: 40    Rýchlosť:    
 Urobené: 0

<b>Zobrazenie</b>	<input type="checkbox"/> Zvýrazniť čítané slovo <input type="checkbox"/> Čítanie po slabikách												
<input checked="" type="radio"/> Čítanie slov v riadkoch <input type="radio"/> Čítanie slov v stĺpci <input type="radio"/> Náhodné umiestnenie slov	<p style="text-align: center;"><b>Výber slov, ktoré obsahujú:</b></p> <table border="1"> <tr><td><input type="checkbox"/> d', t', ň, ľ</td><td><input type="checkbox"/> m, n</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/> b, p, d,</td><td><input type="checkbox"/> c, s, z</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/> ch, dz, dž</td><td><input type="checkbox"/> č, š, ž</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/> di, ti, ni, li</td><td><input type="checkbox"/> á, é, í, ó, ú, ý</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/> de, te, ne, le</td><td><input type="checkbox"/> ia, ie, iu</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/> dy, ty, ny, ly</td><td><input type="checkbox"/> ä, ô</td></tr> </table>	<input type="checkbox"/> d', t', ň, ľ	<input type="checkbox"/> m, n	<input type="checkbox"/> b, p, d,	<input type="checkbox"/> c, s, z	<input type="checkbox"/> ch, dz, dž	<input type="checkbox"/> č, š, ž	<input type="checkbox"/> di, ti, ni, li	<input type="checkbox"/> á, é, í, ó, ú, ý	<input type="checkbox"/> de, te, ne, le	<input type="checkbox"/> ia, ie, iu	<input type="checkbox"/> dy, ty, ny, ly	<input type="checkbox"/> ä, ô
<input type="checkbox"/> d', t', ň, ľ	<input type="checkbox"/> m, n												
<input type="checkbox"/> b, p, d,	<input type="checkbox"/> c, s, z												
<input type="checkbox"/> ch, dz, dž	<input type="checkbox"/> č, š, ž												
<input type="checkbox"/> di, ti, ni, li	<input type="checkbox"/> á, é, í, ó, ú, ý												
<input type="checkbox"/> de, te, ne, le	<input type="checkbox"/> ia, ie, iu												
<input type="checkbox"/> dy, ty, ny, ly	<input type="checkbox"/> ä, ô												
<b>Obmedzenie</b>													
<input type="radio"/> Čítanie bez obmedzenia <input checked="" type="radio"/> Výber z pomuky													

### Spôsob prevedenia úlohy:

Kliknutím na tlačidlo **Čítanie slov – z hlavného menu** získame ponuku jednotlivých obťažností (viď. obr. č. 7). Kliknutím na požadovanú **obťažnosť** a následným **výberom témy** sa objaví obrazovka, v ktorej na ľavej časti je panel s ponukou voliteľných funkcií (obr. č. 8, obr. č. 9), ktoré umožňujú optimálne nastavenie precvičovaného javu vzhľadom k individuálnym potrebám a možnostiam dieťaťa tzn. čítanie v riadkoch, v stĺpcoch (obe s možnosťou zvýraznenia čítaného slova alebo čítania po slabikách), alebo náhodné umiestnenie (s možnosťou voľby rovnakej popr. rôznej veľkosti písma). Je možné čítať slová bez obmedzenia v celej databáze alebo si urobiť výber podľa potreby dieťaťa.

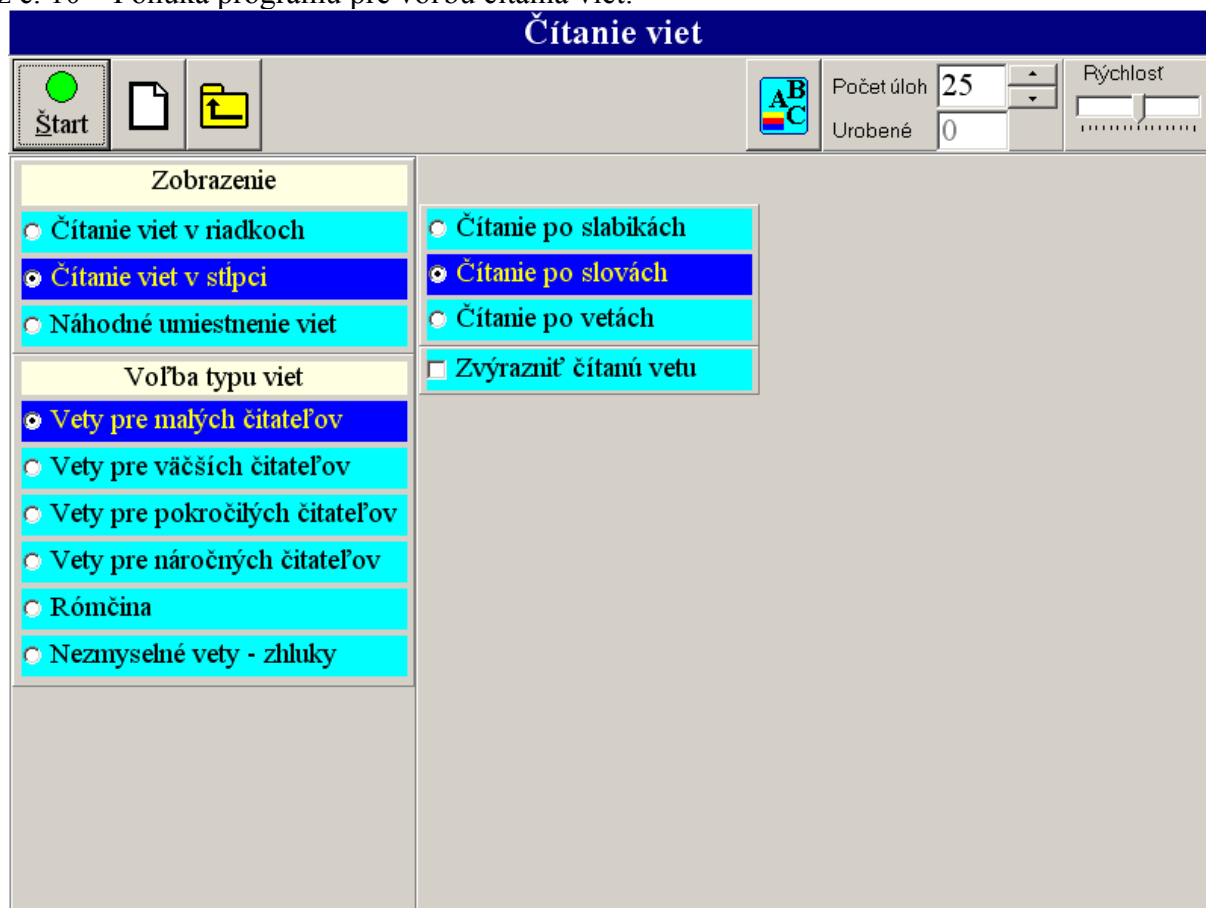
Pred štartom si je možné tlačidlom „**farba a typ písmen**“ zvoliť opäť farbu pozadia, farbu písmen, veľkosť a typ písmen atď. (viď. str. 8).

Po kliknutí na tlačidlo **štart** (v ľavej časti horného panela) sa úloha rozbehne v požadovanej rýchlosti a v požadovanom množstve precvičovania.

Behom cvičenia je možné si ľubovoľne zvyšovať alebo znižovať **počet úloh**. Rovnako je možné si v priebehu úlohy meniť jednoduchým klikaním **rýchlosť** expozície jednotlivých slov alebo slovných spojení. Kliknutím na **stop** je možné úlohu prechodne zastaviť a opätovným kliknutím ju zase rozbehnúť. Kliknutím na ikonu **nová úloha** môžeme cvičenie predčasne ukončiť. Tlačidlá so **šípkami** umožňujú obrazovku zužovať alebo rozširovať v naznačených smeroch. Je dobré túto funkciu využívať predovšetkým pri čítaní s náhodným umiestnením. Stlačením tlačidla **späť** sa vrátíme do hlavného menu.

## 1.4. Čítanie viet (okolo 400 viet)

Obraz č. 10 – Ponuka programu pre voľbu čítania viet:



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

1. **Vety pre malých čitateľov** sú určené začínajúcim čitateľom prvých, popr. druhých tried bežnej ZŠ. Sú tvorené prevažne otvorenými slabikami s minimom spoluhláskových zhlukov.

2. **Vety pre väčších čitateľov** sú o niečo náročnejšie (2. a 3. trieda ZŠ), ale vychádzajú stále z rozprávkového sveta detí. Je možné si o vetách rozprávať (napr. Poznáš z ktorej rozprávky je táto veta?).
3. **Súvetia** sú určené deťom štvrtých popr. piatych tried bežnej ZŠ. Texty boli vybrané z kníh, ktoré majú deti tohto veku v obľube.
4. **Vety pre náročných čitateľov** sú už technicky i obsahovo určené pre vyspelejších čitateľov. Obsahujú citáty, príslovia a porekadlá, definície pojmov, slová a súvetia z dennej tlače, z odborných textov, náučných textov, kde sa deti naučia mnohým vedomostiam. Radi by sme podnietili dieťa a jeho prípadného sprievodcu programom k diskusii nad obsahom prečítaného. Je možné, že niektoré vety budú až príliš náročné. Avšak v každodennom živote sa stretávame s javmi, či situáciami, ktorým nerozumieme a napriek tomu by sme im porozumieť chceli. Cieľom tohto cvičenia je okrem iného i zámer premýšľať nad tým, čo mi písaný text „hovori“.
5. **Rómčina** – Tento text bol zvolený z niekoľkých dôvodov. Deťom, ktoré rozumejú tejto reči je umožnené čítať v ich jazyku. Jedná sa predovšetkým o úryvky z rozprávok a pesničiek. Pre ostatné deti rómčina predstavuje neznámy text pre nich nezrozumiteľný, avšak prirodzene štruktúrovaný, vokalický s krátkymi slovami a pomerne fonetickým jazykom. Vzhľadom k tomu, že pokiaľ dieťa textu nerozumie, nemôže teda úroveň čítania kompenzovať porozumením, je kvalita čítania ukazovateľom vlastnej techniky čítania čitateľa.
 

Pre potreby správneho čítania uvádzame niektoré vybrané pravidlá čítania:

  - Rómčina nepoužíva y. Napr. di, ni, ti čítame ako dy, ny, ty (napr. dilino-dyliny) – hlúpy x d'ives/dives/ - deň.
  - Niektoré hlásky majú odlišnú výslovnosť:  
dž čítame rovnako ako v slovách džungľa, džbán...  
dz čítame rovnako ako dzin...  
l' mäkké ako naše l'  
čh, th, ph, kh čítame s ľahkým prídychom
  - Odsúvanie koncovej samohlásky. Ak stoja v texte vedľa seba dve slová, z ktorých prvý končí samohláskou a druhé samohláskou začína, koncová samohláska prvého slova sa odsúva. Slová sa čítajú ako jeden celok (napr. So oda? – S'oda? – čo je to, andre amaro kher – andr'amaro kher – v našom dome).
6. **Nezmyselné vety – zhluky** – jedná sa o umelo skonštruované a neprirodzené hláskové zhluky. Cieľom je cvičiť techniku čítania s vylúčením porozumenia čítanému so zvýšenými nárokmi na čítanie obťažných a rizikových písmen typu b, d, p, m, n, a, e, di, dy, de...

### Spôsob prevedenia úlohy:

Postup je obdobný ako pri čítaní slov. Kliknutím na voľbu **Čítanie viet – z hlavého menu** sa nám zobrazí obrazovka s panelom „Voľba typu viet“ v ľavej časti (viď. obr. 10). Vety sa môžu objavovať vedľa seba, pod sebou, v stĺpcoch (obe s možnosťou zvýraznenia čítanej vety alebo môžeme čítať podľa voľby po slabikách, po slovách alebo čítať celou vetou naraz.) Môžeme si zvoliť aj náhodné umiestnenie s možnosťou voľby rovnakej popr. rôznej veľkosti písma). Ďalej nasleduje voľba typu viet príslušnej náročnosti. Rovnako tu ako v predchádzajúcich úlohách je možné i tu jednoduchým klikaním využívať funkcie zobrazené na hornom vodorovnom paneli: tzn. meniť **počet jednotlivých cvičení, rýchlosť expozície**, zastaviť úlohu (tlačidlom **Stop**) a opätovne rozbehnúť (tlačidlo **Štart**), či predčasne úlohu ukončiť a zmeniť požadované funkcie. Je možné **zužovať a zase rozširovať** čítaciu plochu. Ďalej je možné rovnakým spôsobom si voliť (kliknutím na tlačidlo **farba a typ písmen**) farbu písmen, pozadia, zvýrazneného textu, typ a veľkosť písma.

Kliknutím na tlačidlo **Späť** sa vrátíme k základnému menu.

## 1.5. Čítanie textov (okolo 200 textov)

Obraz č. 11 – Ponuka programu pre voľbu čítania textov:



V tejto časti sa nachádzajú mnohé odborné texty získané priamo osobne od nášho najznámejšieho slovenského historika Dr. Pavla Dvořáka, nositeľa svetovej ceny UNESCO za najkrajšiu knihu sveta, a z oblasti kultúry zase osobne od skupiny ELÁN.

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

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

1. **Rozprávky a príbehy**
2. **Hádanky** (čitateľ si vyberá správne riešenie z ponuky odpovedí).
3. **Príroda** (zábavné, odborné a i náučné texty)
4. **Technika** (odborné a i náučné texty)
5. **Spoločnosť a kultúra** (odborné a i náučné texty)
6. **Zemepis** (odborné a i náučné texty)
7. **História** (odborné a i náučné texty)

Pod každou jednou „Obťažnosťou“ sa skrýva niekoľko textov.

### Spôsob prevedenia úlohy:

Kliknutím na tlačidlo **Čítanie textov – z hlavného menu** sa nám objaví základná ponuka textov a úloh v ľavom zvislom paneli (viď. obr. č. 11). Potrebné tlačidlá funkcií sa zobrazia na hornom vodorovnom paneli. Môžeme si vybrať medzi niekoľkými spôsobmi čítania:

1. Stlačením tlačidla **Zobraziť celý text** sa objaví celý text na obrazovke. S textom potom môžeme pracovať metodicky podľa individuálnych potrieb dieťaťa (napr. rozhovor o obsahu, podávanie doplňujúcich otázok, cvičenie orientácie v texte, precvičovanie gramatickej kategórie...).
2. Stlačením tlačidla **Závod s časom** sa text zobrazuje po slabikách, slovách či vetách, tak ako si zvolíme, i vo voliteľnej rýchlosti.
3. Stlačením tlačidla **Závod s časom a Čítanie s zvýraznením** sa text zobrazuje po slabikách, slovách, vetách (zvolíme ich príslušnými tlačidlami) so zvýraznením práve čítanej slabiky, slova alebo vety.
4. Stlačením tlačidla **Zobraziť celý text, Závod s časom**, s voľbou čítania po slabikách, slovách, vetách sa zobrazí celý text naraz a kurzor nám udáva tempo čítania, ktoré môžeme aktuálne regulovať.
5. Stlačením tlačidiel **Zobraziť celý text, Závod s časom, Čítanie so zvýraznením** spolu s voľbou čítania po slabikách, či slovách, vetách sa text zobrazí celý. Text je však zvýrazňovaný postupne po slabikách, slovách, či vetách. Rýchlosť zvýrazňovania si určíme mi sami a môžeme ho kedykoľvek aktuálne meniť podľa potreby dieťaťa.

Trochu odlišný spôsob prevedenia je pri čítaní Hádaniek. Po prečítaní sa objaví otázka (formou ponuky odpovedí) na predmet, ktorý sa týka hádanky. Pri chybnom výbere sa ukáže pomôcka s obrázkom. Až pri správnom riešení nám tlačidlo **Hotovo** umožní pokračovať v úlohách.

Pri čítaní odporúčame pracovať i s farbou a typom písma, farebným pozadím a šírkou čítacej plochy ako v predchádzajúcich cvičeniach (vyššie popísaných).

Umožňujeme tým zapájať ďalšie funkcie, ktoré potrebujú byť viac rozvíjané popr. tak môžeme dieťaťu pomôcť nájsť kompenzačné techniky.

V niektorých prípadoch sa osvedčilo používanie papierovej záložky (upraveného čítacieho okienka) priamo na obrazovke.

Pri čítaní textov nie je ponuka počtu cvičení. Po prečítaní daného cvičenia sa v pravej dolnej časti objaví tlačidlo **hotovo**. Po jeho stlačení sa zobrazí panel s ponukou subjektívneho hodnotenia.

Pokiaľ ale chceme čítať ďalej (bez okamžitého vyhodnotenia), klikneme po prečítaní na tlačidlá **Nová úloha** (na paneli vľavo hore) a **Štart**. Objaví sa ďalší text. Môžeme tak podľa záujmu dieťaťa meniť rýchlo jednotlivé texty.

## 2. PÍSANIE - Oddiel písania je členený na **slová – cvičenie a vety – cvičenie.**

### 2.1. Slová – cvičenie (okolo 2 300 slov)

Táto časť programu je určená tým, ktorí potrebujú precvičovať niektoré javy obsiahnuté v osnovách druhých tried vzdelávacích programov základných škôl. Zároveň je určená deťom s nedostatkami vo fonematickom vnímaní, vo vnímaní kvantity vokálov, s ťažkosťami pri sluchovej syntéze a analýze, s nedostatočne rozvinutou sluchovou pamäťou, alebo s nedostatkami v zrakovom vnímaní, ktoré sa manifestujú pri prepise, popr. s ťažkosťami pri uplatňovaní gramatických pravidiel. Základným materiálom k precvičovaniu sú slová a slovné spojenia. Dieťa sa tak môže sústrediť na dané javy a nevyčerpáva sa ťažkosťami pri čítaní.

#### 2.1.1. Doplňovanie mäkkých a tvrdých spoluhlások

Toto cvičenie predstavuje významný základ pre pochopenie a zvlášť užívanie „vyššej“ gramatiky. Bez dostatočného uvedomenia si pravidiel písania „i, y“ po mäkkých a tvrdých spoluhláskach, dieťa „nepočuje“ a teda ani nie je schopné napr. správne používať napr. vzory podstatných mien.

##### **Spôsob prevedenia úlohy:**

Po výbere cvičenia **slová – cvičenie – z hlavného menu** a následným kliknutím na **doplňovanie mäkkých a tvrdých spoluhlások** získame ponuku (viď. obr. 12) úloh k precvičovaniu daného javu. Na vodorovnej lište v hornej časti obrazovky nájdeme tlačidlá pre voľbu počtu úloh, farbu, typ a veľkosť písma. Usporiadanie jednotlivých tlačidiel umožňuje vytvoriť individuálny plán vyučovania dieťaťa. Pre precvičovanie vnímania a zároveň správnej artikulácie popr. i vnímania kvantity vokálov môžeme precvičovať napr. iba di, ti, ni, li, dí, tí, ní, lí, či naopak iba „tvrdú variantu“ dy, ty, ny, ly, dý, tý, ný, lý. Stlačením iba tlačidla ži, ši, či... získame aj logopedické cvičenia na precvičovanie sykaviek. Môžeme tak kombinovať viac možností naraz. Pokiaľ si vyberieme celé menu **Doplňovanie** precvičujeme kompletne celú problematiku vrátane zrakového vnímania pri orientácii v tabuľke vybraných slabík.

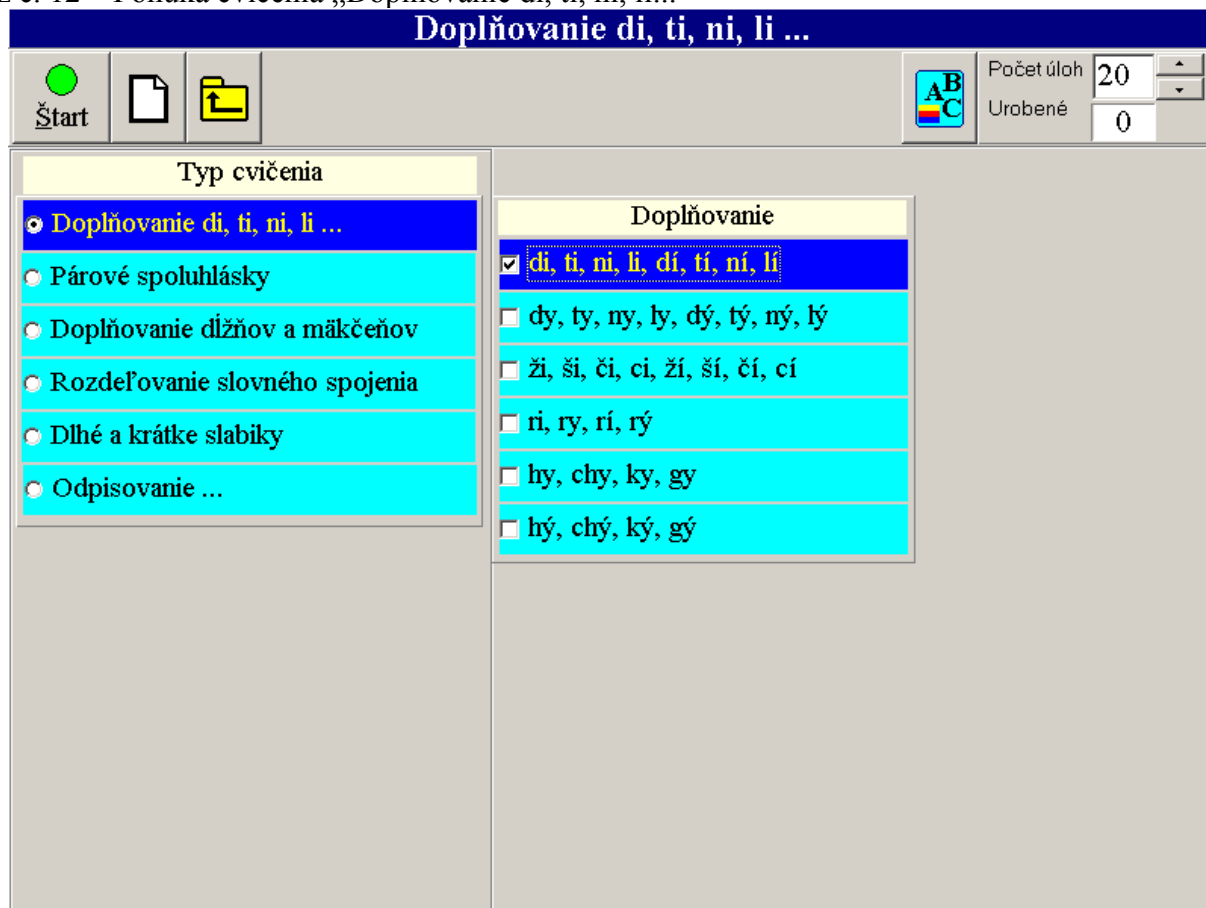
Kliknutím na tlačidlo **Štart** sa program rozbehne.

Riešenie úloh: výber vhodnej varianty môžeme prevádzať pomocou myši kliknutím na správnu variantu alebo pomocou klávesnice (výber pomocou tlačidiel so šípkami a potom stlačením klávesy **Enter**).

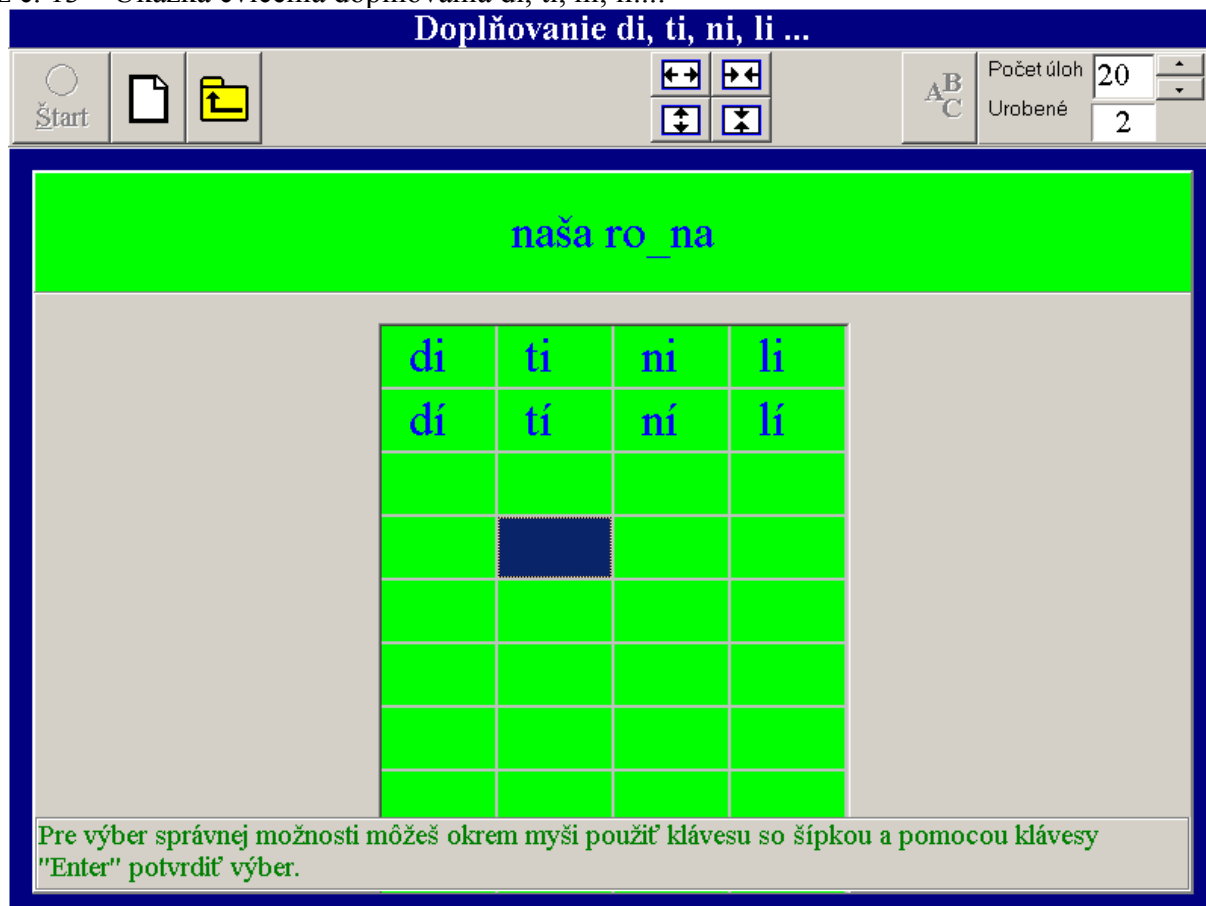
Pokiaľ dieťa urobí chybu, objaví sa „upozornenie“ a program ho „nepustí ďalej“. Kliknutím na **Nová úloha** v ľavej hornej časti panela môžeme úlohu predčasne ukončiť a uskutočniť novú voľbu v rámci **slová – cvičenie.**

Kliknutím na tlačidlo **Späť** sa dostaneme opäť k hlavnému menu.

Obraz č. 12 – Ponuka cvičenia „Doplňovanie di, ti, ni, li...“



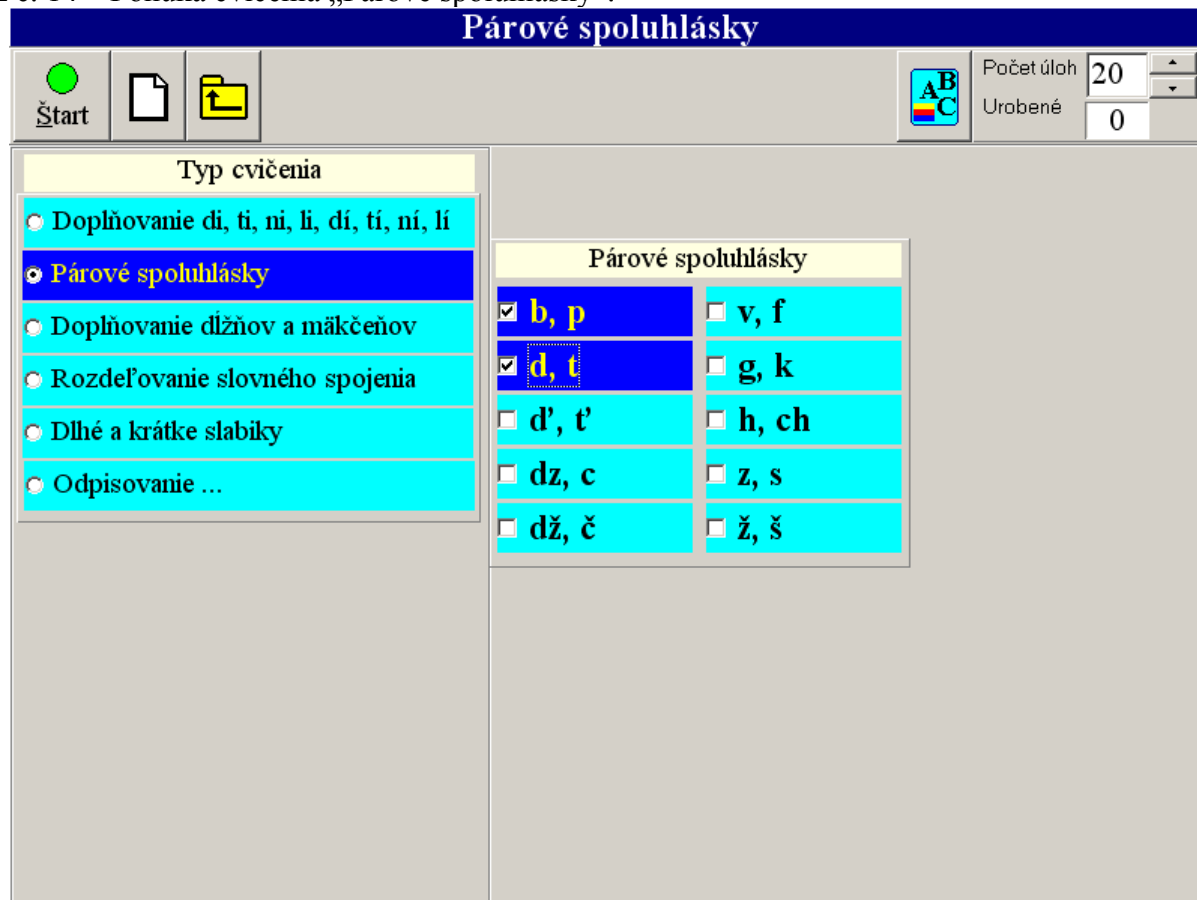
Obraz č. 13 – Ukážka cvičenia doplňovania di, ti, ni, li...:



## 2.1.2. Párové spoluhlásky

Opäť je možné nastaviť si program podľa účelu použitia: k precvičovaniu jednotlivých znelých a neznelých variant, či ku kompletnému precvičovaniu. Zároveň precvičujeme i porozumenie textu.

Obraz č. 14 – Ponuka cvičenia „Párové spoluhlásky“:



### Spôsob prevedenia úlohy:

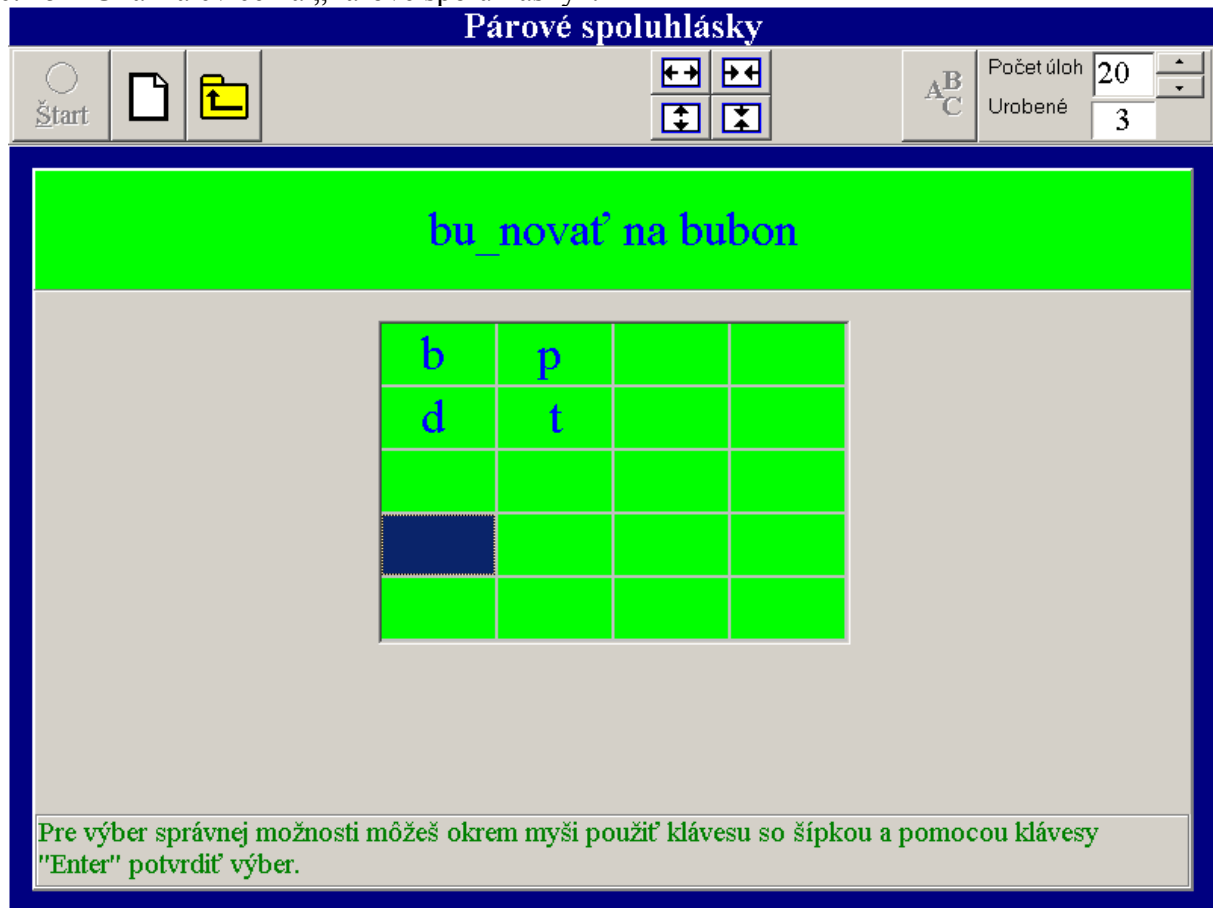
Kliknutím na tlačidlo **Párové spoluhlásky** sa objaví ponuka funkcií (viď. obr. 15). Tu zvolíme potrebné páry, ktoré chceme práve precvičovať (možno si zvoliť jeden alebo viac, či všetky páry) a kliknutím na tlačidlo **Počet úloh** i rozsah cvičení, ktorý môžeme opäť aktuálne meniť. Po kliknutí tlačidla **Štart** sa program rozbehne.

Riešenie úlohy: výber vhodnej varianty môžeme uskutočniť pomocou myši kliknutím na správnu variantu alebo pomocou klávesnice (výber pomocou tlačidiel so šípkami a potom stlačením klávesy **Enter**).

Pokiaľ dieťa urobí chybu, objaví sa „Upozornenie“ a program ho „nepustí“ ďalej. Kliknutím na **Nová úloha** v ľavej hornej časti panela môžeme úlohu predčasne ukončiť a uskutočniť novú voľbu v rámci **cvičenie – slov**.

Kliknutím na tlačidlo **Späť** sa dostaneme opäť k hlavnému menu.

Obr. č. 15 – Ukážka cvičenia „Párové spoluhlásky“:



### 2.1.3. Dopĺňovanie dlžňov a mäkčeňov

Toto cvičenie predstavuje precvičovanie porozumenia čítanému na čitateľsky prístupnom podklade (slová a slovné spojenia). Hlavným cieľom je nácvik kvantity vokálov a správne doplnenie dlžňov mäkčeňov.

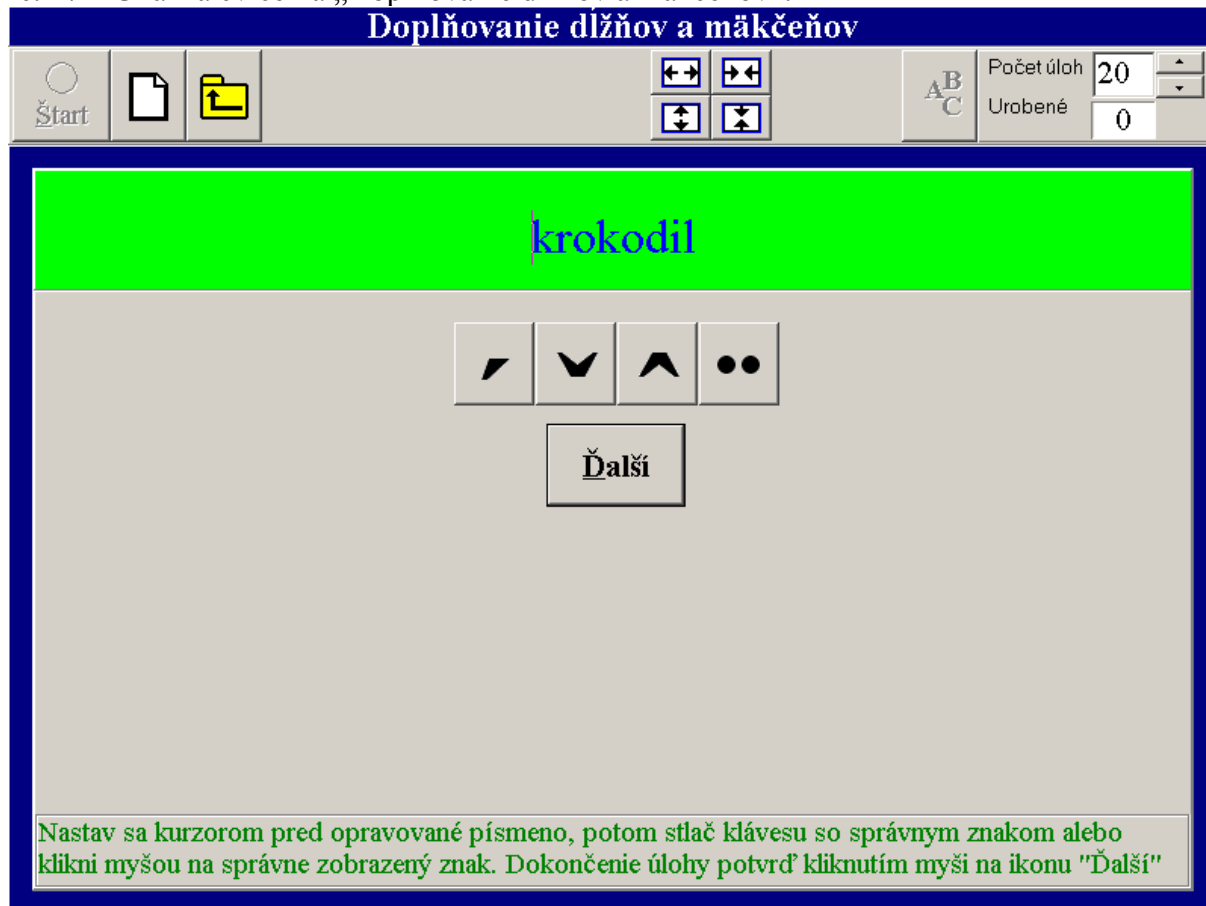
#### Spôsob prevedenia úlohy:

Stlačením tlačidla **Dopĺňovanie dlžňov a mäkčeňov** sa na obrazovke objaví predkladané slovo – slovné spojenia s chýbajúcimi diakritickými znamienkami.

Dieťa pomocou šípok na klávesnici posunie kurzor pred chybné písmeno. Potom uskutoční správnu voľbu písmena na klávesnici alebo klikne myšou na správny znak zobrazený na obrazovke.

Pokiaľ je spokojné s výsledným slovom, stlačí tlačidlo **Ďalší**. Takto postupne prejdeme celé cvičenie. Pokiaľ urobí však chybu, objaví sa nad daným písmenom šípka (chyba: prvýkrát – biela šípka, chyba: druhýkrát – žltá šípka, chyba: tretíkrát – modrá šípka, chyba: štvrtýkrát – červená šípka, chyba: piatykrát – čierna šípka). Program dieťa nepustí ďalej a my získame prehľad obťažnosti úlohy v danom prípade. Kliknutím na **Nová úloha** môžeme cvičenie kedykoľvek prerušiť.

Obraz č. 17 – Ukážka cvičenia „Doplňovanie dĺžňov a mäkčeňov“:



#### 2.1.4. Rozdeľovanie slovných spojení

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

##### Spôsob prevedenia úlohy:

Po voľbe **Rozdeľovanie slovného spojenia** sa na obrazovke objaví náhodne vybrané slovné spojenie. Pomocou šípok na klávesnici dieťa posunie kurzor medzi slová a stlačí **Medzerník** na klávesnici, potom kliknutím myšou na tlačidlo **Ďalší** alebo **Enter** vyvolá ďalšie slovné spojenie. V prípade chýb sa opäť postupne ukazujú šípky ako v predchádzajúcej úlohe.

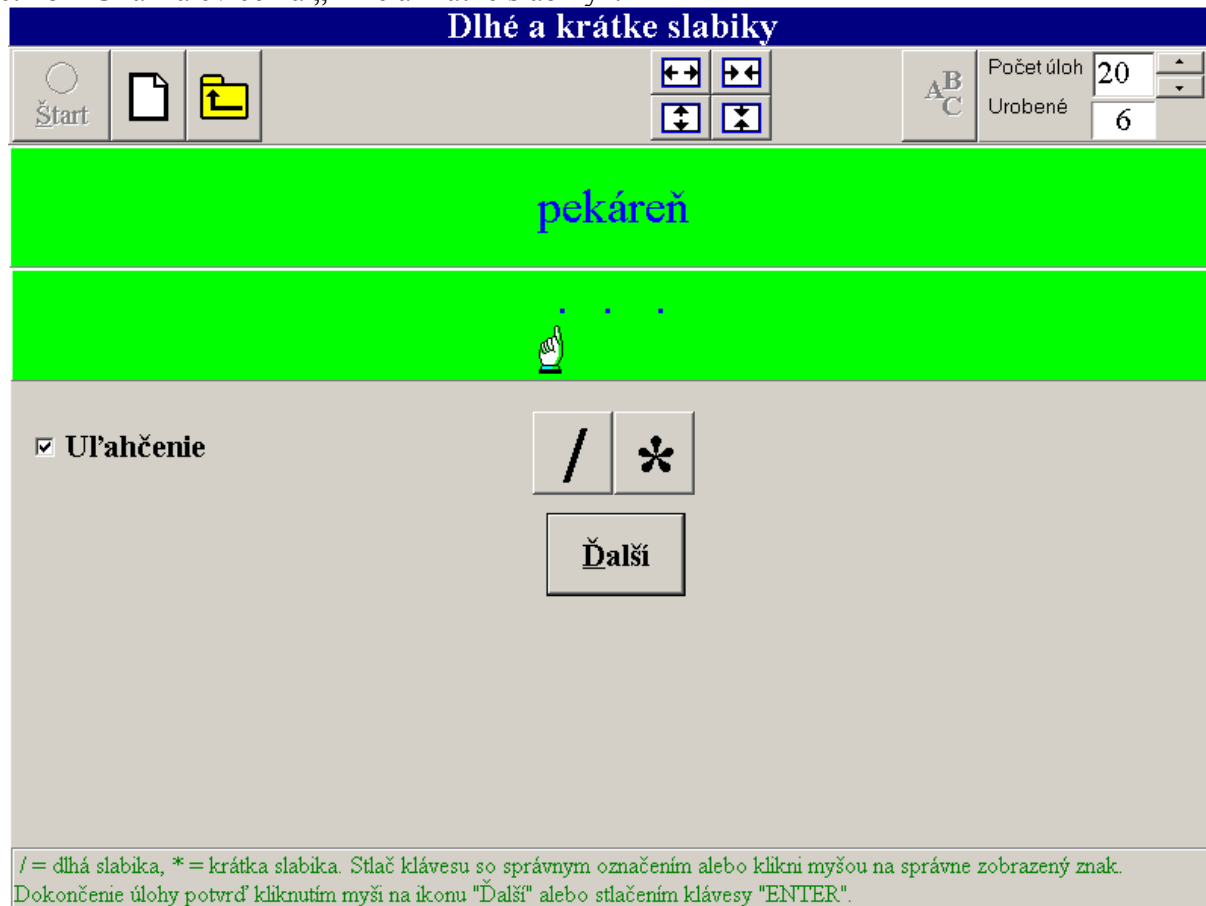
#### 2.1.5. Dlhé a krátke slabiky

Úlohou tohto cvičenia je uvedenie si štruktúry slova a kvantity vokálov na kratšej a textovo nenáročnej úlohe.

##### Spôsob prevedenia úlohy:

Po voľbe **Dlhé a krátke slabiky** a následnom stlačení **Štart** sa objaví slovo. Pomocou klávesy v hornej rade numerickej klávesnice (\* = krátka slabika, / = dlhá slabika) alebo kliknutím myši na správny znak zobrazený na obrazovke dieťa vyznačí dlhé a krátke slabiky. Postupuje ďalej ako v predošlej úlohe. V prípade chyby sa objaví „Upozornenie“ so šípkou príslušnej farby a program dieťa nepustí ďalej. Je možná i variácia **UPahčenie**. Stlačením okienka **UPahčenie** (kedykoľvek počas cvičenia) je dieťaťu naznačený počet slabík a ich umiestnenie v slove. Môže sa tak sústrediť iba na dĺžku vokálov.

Obr. č. 18 – Ukážka cvičenia „Dlhé a krátke slabiky“:



### 2.1.6. Odpisovanie slabík, slov, slovného spojenia, Odpisovanie a dopĺňovanie

Toto cvičenie predstavuje predovšetkým cvičenie zrkovného vnímania s možnosťou nastavenia zložitosti - obtiažnosti. Úloha **Odpisovanie a dopĺňovanie** si vyžaduje už vyššiu kvalitu zapojenia funkcií. Dieťa dopĺňuje gramatické javy preberané v druhej triede vrátane písania veľkých písmen, ale i spoluhláskových zhlukov.

#### Spôsob prevedenia úlohy:

Na základnom zobrazení funkcií si vyberieme potrebné úlohy (odpisovanie slabík, slov či slovných spojení) a zvolíme si počet úloh. Ako v minulých cvičeniach sa pri chybe objaví „Upozornenie“ a šípka s príslušnou farbou. Program pokračuje ďalej iba v prípade bezchybného splnenia danej úlohy. Kliknutím na **Nová úloha** môžeme cvičenie predčasne ukončiť.

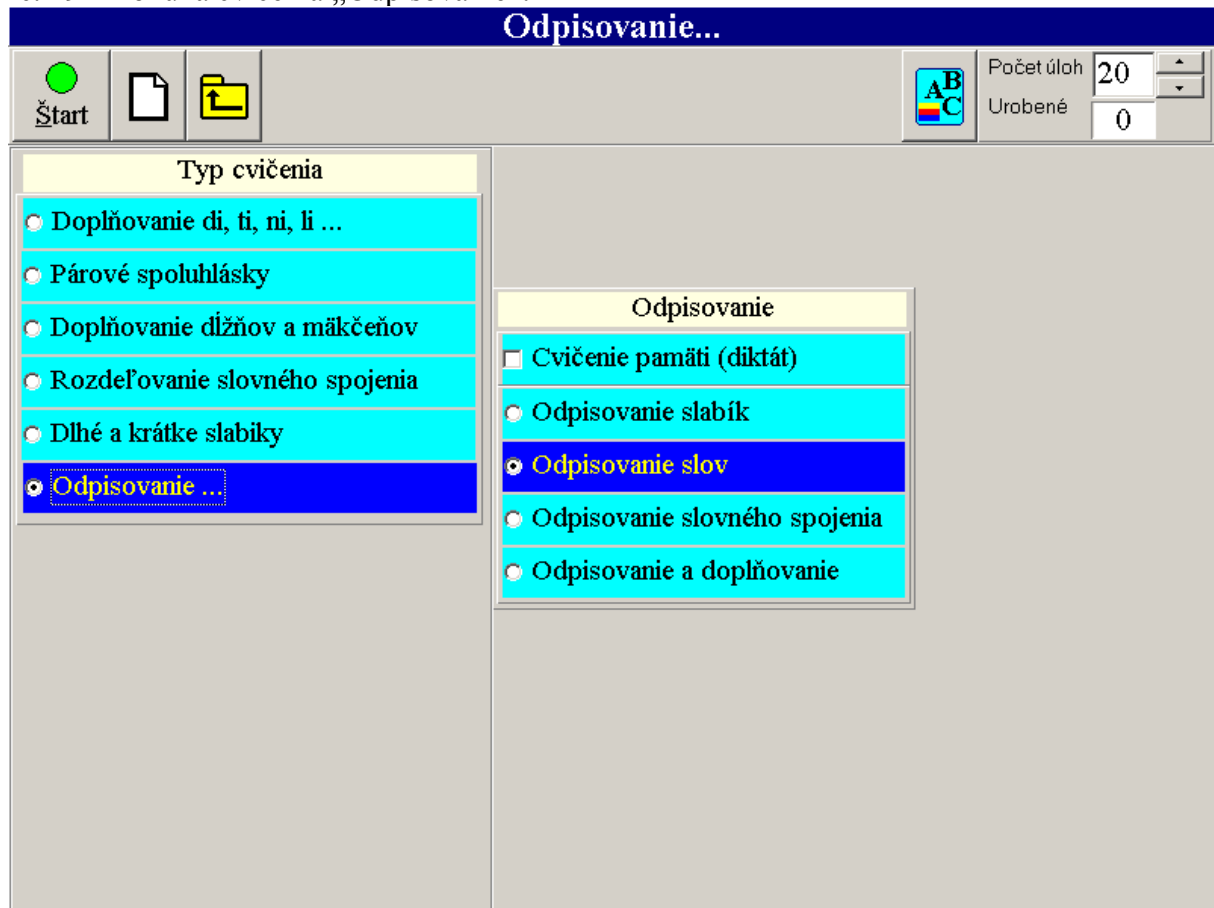
### 2.1.7. Cvičenie pamäti (diktát)

Jedná sa o cvičenia sluchového vnímania (sluchová analýza, syntéza) a pamäti. Pri cvičení **Odpisovanie a dopĺňovanie** ide navyše i o porozumenie čítanému a schopnosť uplatňovania gramatických pravidiel.

#### Spôsob prevedenia úlohy.

Spôsob prevedenia úlohy je rovnaký ako v predchádzajúcej časti. Iba k úlohe (odpisovanie slabík, slov či slovných spojení) stlačíme i tlačidlo **Cvičenie pamäti (diktát)**. Behom úlohy môžeme meniť i dĺžku expozície (tlačidlo pre rýchlosť) slabík, slov či slovných spojení popr. si text môžeme znovu vyvolať (**Opäť zobraz**).

Obraz č. 19 – Ponuka cvičenia „Odpisovanie“:

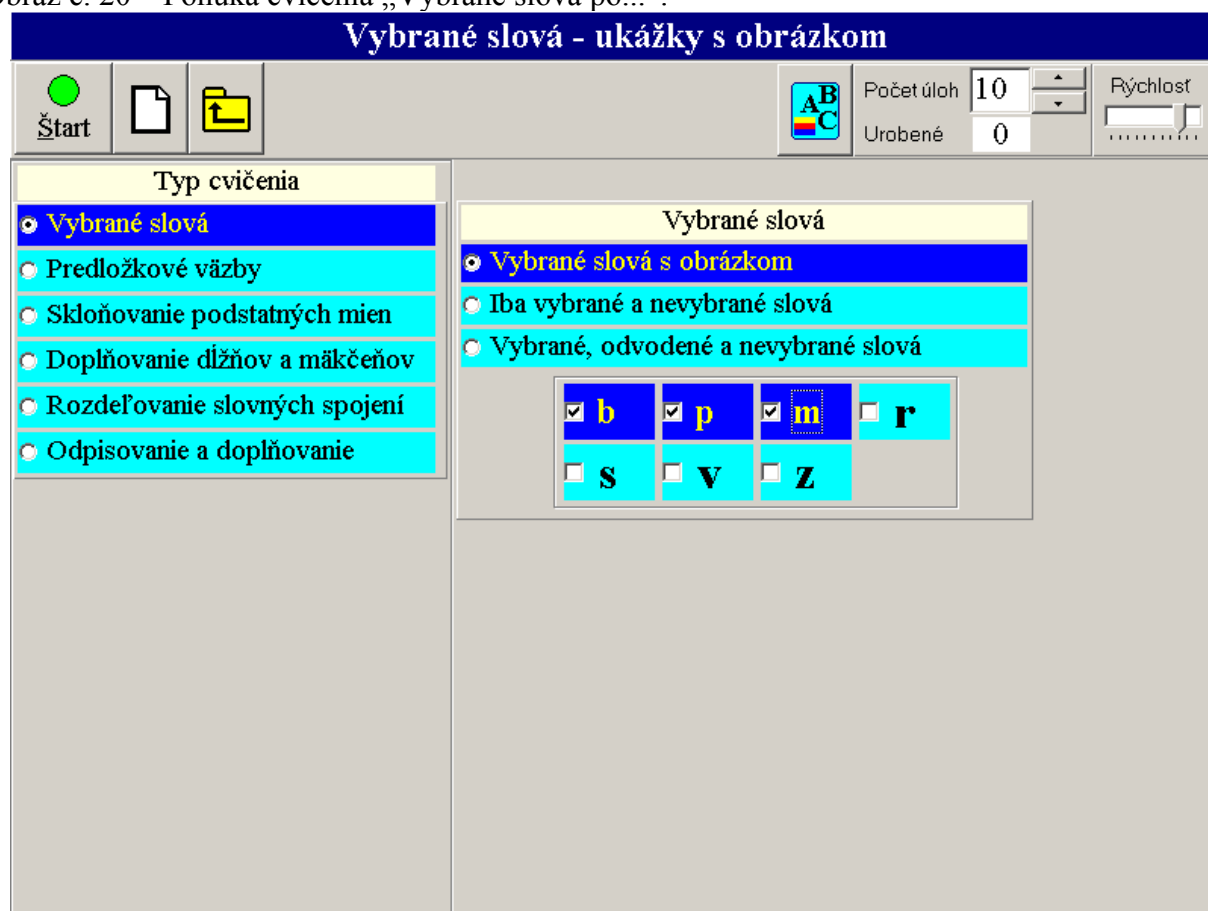


## 2.2. Vety – cvičenie (okolo 4 000 viet)

Táto časť programu predstavuje jazykovú problematiku, s ktorou sa často dieťa stretáva. Základ preberanej látky tvoria vybrané slová a skloňovanie podstatných mien. Metodicky sme sa snažili o spracovanie, ktoré vychádza v ústrety deťom s nedostatočným fonematickým uvedomením. Samozrejme ani tu nechýba potrebné precvičovanie zrkového a sluchového vnímania. Deti v tejto fáze už zvládajú bezpečne čítanie i porozumenie vetným celkom, a preto sa vety stávajú základným cvičným materiálom.

### 2.2.1. Vybrané slová

Obraz č. 20 – Ponuka cvičenia „Vybrané slová po...“:





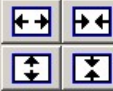
Problematika vymenovaných slov je preberaná v troch krokoch.

#### a/ Vybrané slová s obrázkom


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

Obraz č. 21 – Ukážka cvičenia „Vybrané slová – ukážky s obrázkom“:

**Vybrané slová - ukážky s obrázkom**

Štart    ABC Počet úloh 100 Urobené 2

**mysliet**

Ďalší

**dômysel, rozmysliet' si, popremýšľať, vymýšľať, zmysel, myseľ, premýšľať, výmysel, úmysel, vymysliet' si, myšlienka, namýšľať si, domýšľať, namyslenosť, namyslenec, mysliteľ**

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

#### **b/ Iba vybrané a nevybrané slová**

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

#### **c/ Vybrané, odvodené a nevybrané slová**

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

#### **Spôsob prevedenia úlohy:**

Kliknutím na tlačidlo **Vety – cvičenie** zo základného menu získame tak ponuku funkcií (viď. obr. 20). Tá je zobrazená opäť v ľavej časti obrazovky. Po voľbe **Vybrané slová po** volíme ďalej **Vybrané slová s obrázkom** alebo **Iba vybrané a nevybrané slová** alebo **Vybrané, odvodené a nevybrané slová** - si vyberieme ešte potrebnú kombináciu precvičovaných skupín slov (avšak najmenej jednu skupinu) – tlačidlá **b, m, p, s, v, r, z**. V priebehu cvičenia si môžeme meniť počet viet, alebo môžeme predčasne úlohu ukončiť. Kliknutím na tlačidlo **Späť** získame zase hlavné menu.

Obr. č. 22. – Ukážka cvičenia „Vybrané a nevybrané slová“:

**Vybrané a nevybrané slová**

Štart [ikonka dokumentu] [ikonka priečinky] [ikonka šípky] [ikonka šípky] [ikonka šípky] [ikonka šípky] ABC Počet úloh 10 Urobené 6

Niektoré ulice naz\_vame podľa osobností.

i	í
y	ý

Pre výber správnej možnosti môžeš okrem myši použiť klávesu so šípkou a pomocu klávesy "Enter" potvrdiť výber.

### 2.2.2. Predložkové väzby

Precvičovanie skloňovania podstatných mien spolu s predložkovými väzbami predstavuje okrem iného aj významné cvičenie jazykového citu. Pre deti s vyššie uvedenými ťažkosťami sme pripravili nasledujúci postup:

#### 2.2.2.1. Predložkové väzby s obrázkami

Dieťa sa hravou formou zoznamuje s predložkovými väzbami. Cvičí si porozumenie čítanému, priestorové vzťahy, pravo-ľavú orientáciu, zrkové vnímanie. Základom je pozadie s obrázkami (námety napr. mesto, dedina, dopravné prostriedky, svet rozprávok, ZOO, domček na samote, hrad, ihrisko, izba, vlak...). Dieťa plní dva druhy úloh. Podľa pokynov umiestňuje figúru (zvieratko, či rozprávkovú postavičku..) na obrázok (klikaním alebo „preťahovaním myšou“) alebo naopak nachádza figúru na obrázku a vyhľadáva správnu odpoveď.

Obraz č. 23 – Ukážka cvičenia „Predložkové väzby s obrázkami“:

	<input checked="" type="radio"/> <b>Umiestnenie figúry</b> <input type="radio"/> Nájdenie figúry	Počet úloh <input type="text" value="10"/>	Urobené <input type="text" value="0"/>
<b>Daj šišku do ľavého rohu futbalového ihriska.</b>			
			
Klikni myšou na správne miesto alebo uchop ľavým tlačidlom myši figúrku (drž ju stále stlačenú) a potom ju pretiahni na zvolené miesto.			

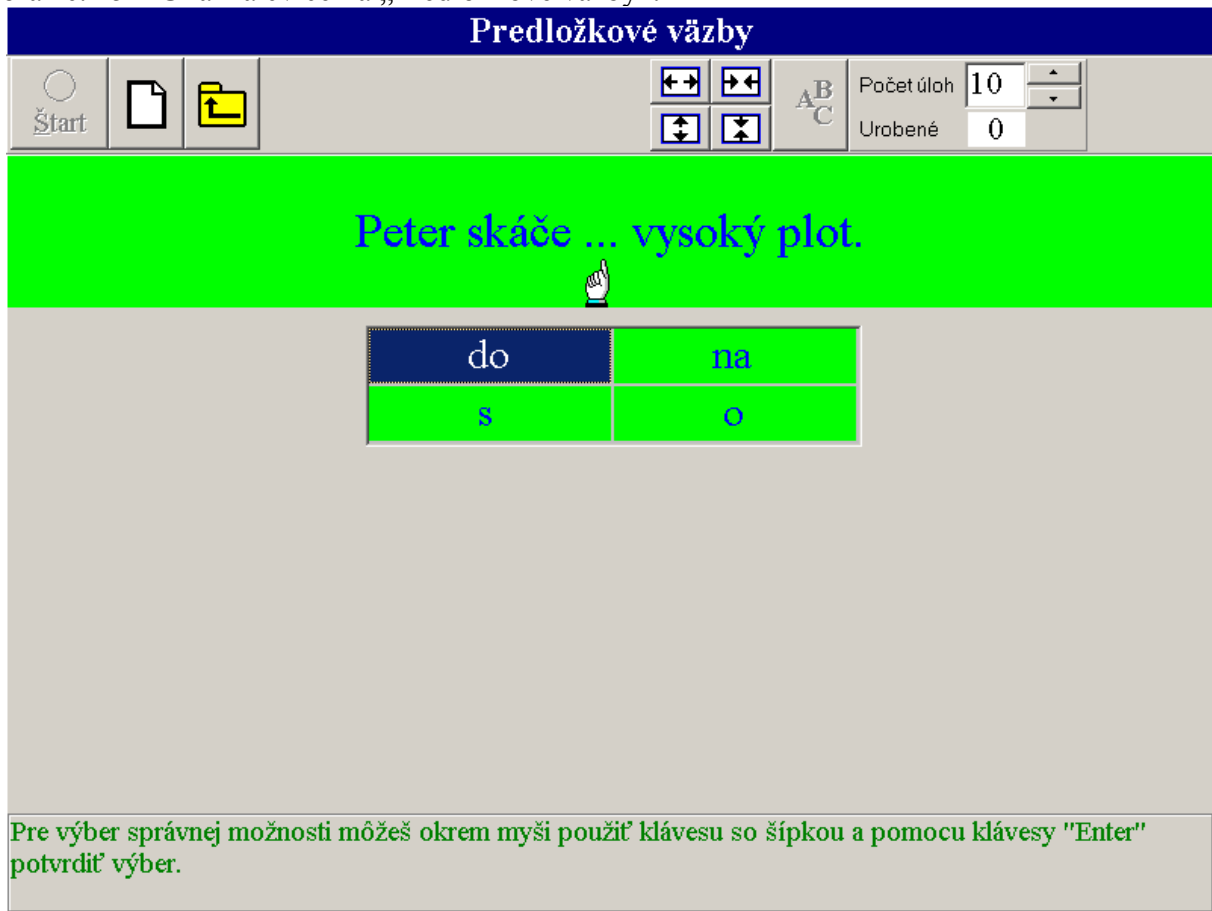
Obraz č. 24 – Ukážka cvičenia „Predložkové väzby s obrázkami“:

	<input type="radio"/> Umiestnenie figúry <input checked="" type="radio"/> <b>Nájdenie figúry</b>	Počet úloh <input type="text" value="10"/>	Urobené <input type="text" value="0"/>
<b>Kde nájdeš šimpanza?</b>			
		<ul style="list-style-type: none"> <li>vo vchode</li> <li>pri pravej stene</li> <li>v klientke</li> <li><input checked="" type="radio"/> v ohrade</li> <li>v rybníku</li> <li>pri ľavej stene</li> <li>pri medved'och</li> <li>pri uškacoch, pri tuleňoch</li> </ul>	
Na správnu odpoveď klikni myšou alebo ju označ klávesovými šípkami a potvrd' klávesou "ENTER".			

### 2.2.2.2. Predložkové väzby

Tu sa jedná už o zložitejšie úlohy. Dieťa aktívne vyberá vhodnú predložku do vetného kontextu.

Obraz č. 25 – Ukážka cvičenia „Predložkové väzby“:



#### Spôsob prevedenia úlohy:

Stlačením tlačidla **Predložkové väzby** a potom:

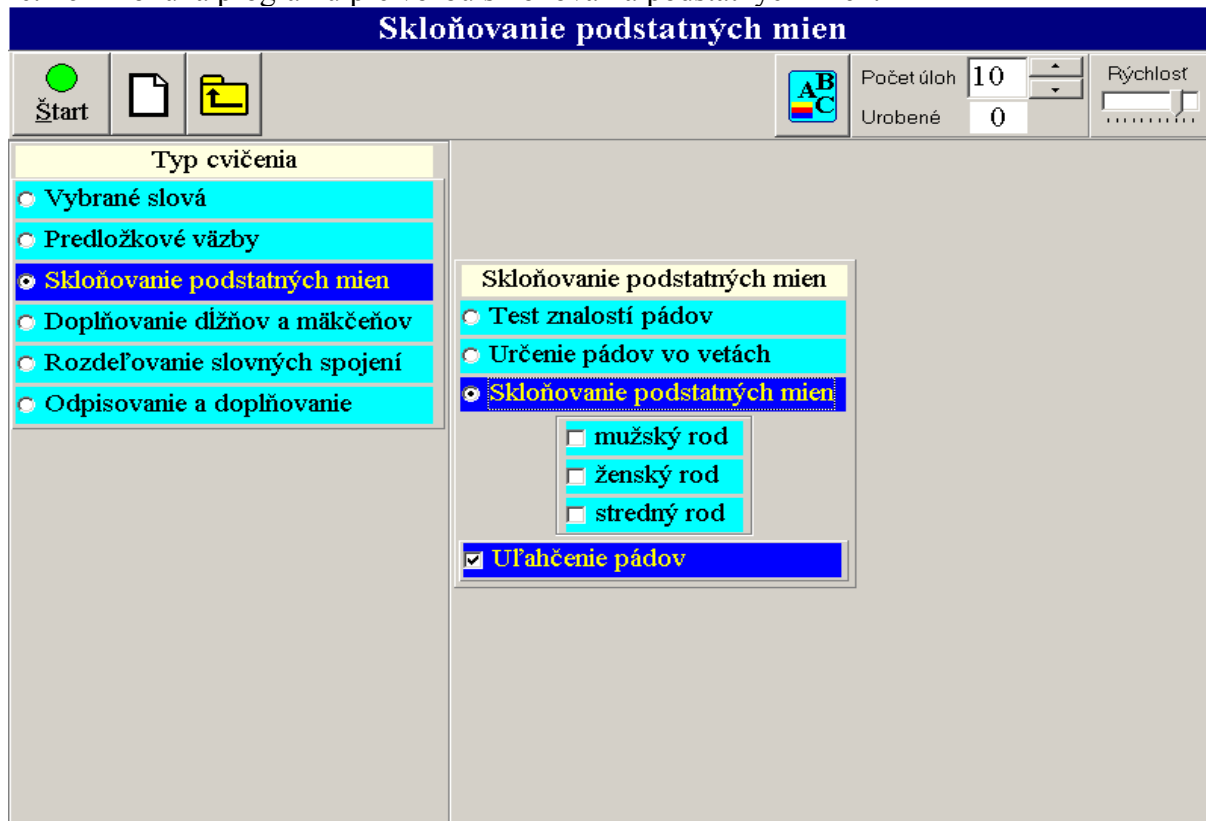
1/ Stlačením tlačidla **Predložkové väzby s obrázkami** a potom **Štart** sa objaví na obrazovke náhodne vybrané pozadie. V hornej časti obrazovky sa objaví ďalšia ponuka: či chceme **Umiestnenie figúry na pozadí** alebo **Nájdenie figúry na pozadí**. Potom už len nastavíme požadovaný počet úloh a môžeme plniť zadanie. Program dieťaťu nedovolí postupovať chybné. Po správnej voľbe sa objaví tlačidlo **Hotovo**, po jeho stlačení sa zobrazí ďalšia úloha alebo hodnotenie. Tlačidlom **Späť** sa vrátíme k hlavnému menu.

2/ Stlačením tlačidla **Predložkové väzby** sa nám zobrazí obrazovka, v ktorej jej hornej časti si zvolíme počet úloh. Tlačidlom **Štart** úlohu spustíme. Do zobrazenej vety dopĺňuje dieťa kliknutím správne zvolenú predložku. Pri chybe sa objaví **Upozornenie**. Program opäť dovolí dieťaťu pokračovať až po správnej odpovedi, voľbe.

### 2.2.3. Skloňovanie podstatných mien

Precvičovanie skloňovania podstatných mien spolu s predložkovými väzbami predstavuje okrem iného i významné cvičenie jazykového citu dieťaťa. Pre deti s vyššie uvedenými ťažkosťami sme pripravili nasledujúci postup:

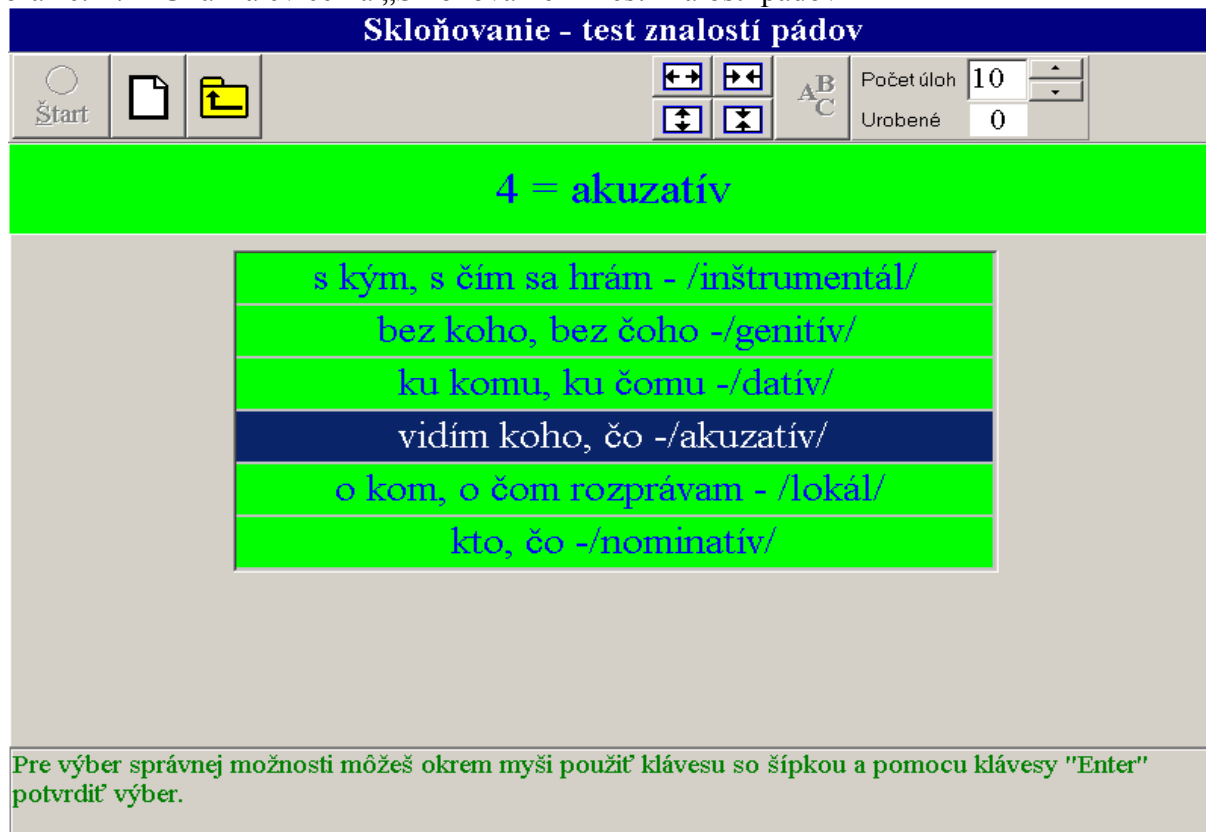
Obraz č. 26 – Ponuka programu pre voľbu skloňovania podstatných mien:



### 2.2.3.1. Test znalostí pádov

Pod touto úlohou sa skrýva cvičenie automatizácie pádových otázok. Dieťa si môže cvičiť úlohu s uľahčením – má oporu v predložkách pri pádových otázkach. Po vypnutí tlačidla **Uľahčenie** precvičujeme pádové otázky bez predložiek. Viac tým stimulujeme rozvoj jazykového uvedomenia.

Obraz č. 27 – Ukážka cvičenia „Skloňovanie - Test znalostí pádov“



### 2.2.3.2. Určenie pádov vo vetách

Dieťa vyberá do textu správny tvar podstatného mena alebo zámena.. (zo 4 variant). Po správnom výbere ešte určuje pádovú otázku.

Obraz č. 28 – Ukážka cvičenia „Skloňovanie – určenie pádov vo vetách“:

**Skloňovanie - určenie pádov vo vetách**

Štart [ikonka dokumentu] [ikonka priečinky]

[ikonka šípky] [ikonka šípky] [ikonka ABC] Počet úloh 10  
[ikonka šípky] [ikonka šípky] Urobené 2

Bez ... jedlo nechutí.

soľou	soľ
soli	soli

Pre výber správnej možnosti môžeš okrem myši použiť klávesu so šípkou a pomocu klávesy "Enter" potvrdiť výber.

### 2.2.3.3. Skloňovanie podstatných mien

Dieťa určuje gramatické kategórie pri podstatných menách (pád s možnosťou uľahčenia či bez uľahčenia, číslo, rod a vzor podstatných mien).

Obraz č. 29 – Ukážka cvičenia „Skloňovanie podstatných mien“:

**Skloňovanie podstatných mien**

Štart [ikonka dokumentu] [ikonka priečinky]

[ikonka šípky] [ikonka šípky] [ikonka ABC] Počet úloh 10  
[ikonka šípky] [ikonka šípky] Urobené 2

S traktoristami vyšli na polia i kombajnisti.

pád	číslo	rod	vzor
kto, čo -/nominatív/	jednotné	mužský	chlap - životné
bez koho, bez čoho -/genitív/	množné	ženský	dub - neživotné
ku komu, ku čomu -/datív/		stredný	stroj - neživotné
vidím koho, čo -/akuzatív/			hrdina - životné
o kom, o čom rozprávam - /lokál/			
s kým, s čím sa hrám - /inštrumentál/			

Pre výber správnej možnosti môžeš okrem myši použiť klávesu so šípkou a pomocu klávesy "Enter" potvrdiť výber.

### **Spôsob prevedenia úlohy:**

Stlačením tlačidla **Skloňovanie podstatných mien** a potom:

**1/** Po výbere **Testu pádov vo vetách** a voľbe **s uľahčením pádov** alebo bez uľahčenia pádov stlačíme **Štart**. Dieťa má za úlohu priraďovať otázku k jej číselnému označeniu.

**Upozornenie** opäť upozorní na chybu. Pomocou tlačidla **Hotovo** plní dieťa ďalšie zadanie. Potom nasleduje hodnotenie.

**2/** Po výbere **Určenie pádov vo vetách** a kliknutím na tlačidlo **Štart** sa objaví zadanie. Dieťa si vyberá správny tvar podstatného mena (kliknutím) na paneli s ponukou štyroch možností. Ďalej sa postupuje ako v predchádzajúcom prípade.

**3/** Po výbere **Skloňovania podstatných mien** si môžeme ešte zvoliť, či chceme uľahčenie úlohy alebo nie. Tlačidlom **Štart** sa cvičenie rozbehne. **Ruka** ukazuje na slovo, ktoré máme určiť. Dieťa postupne vyberá kliknutím pád, číslo, rod a vzor. **Upozornenie** upozorní na prípadnú chybu – nesprávnu odpoveď. Po skončení nasleduje hodnotenie.

### **2.2.4. Dopĺňovanie dlžňov a mäkkčňov**

Cieľ tohto cvičenia je obdobný ako pri Dopĺňovaní dlžňov a mäkkčňov pri slovách. Textový materiál je však náročnejší vzhľadom ku schopnostiam detí.

**Spôsob prevedenia úlohy:** je obdobný ako v predchádzajúcom cvičení slová – cvičenie.

### **2.2.5. Rozdeľovanie slovných spojení**

Cieľ cvičenia odpovedá variante z voľby slová – cvičenie. Základným materiálom sú však teraz vety.

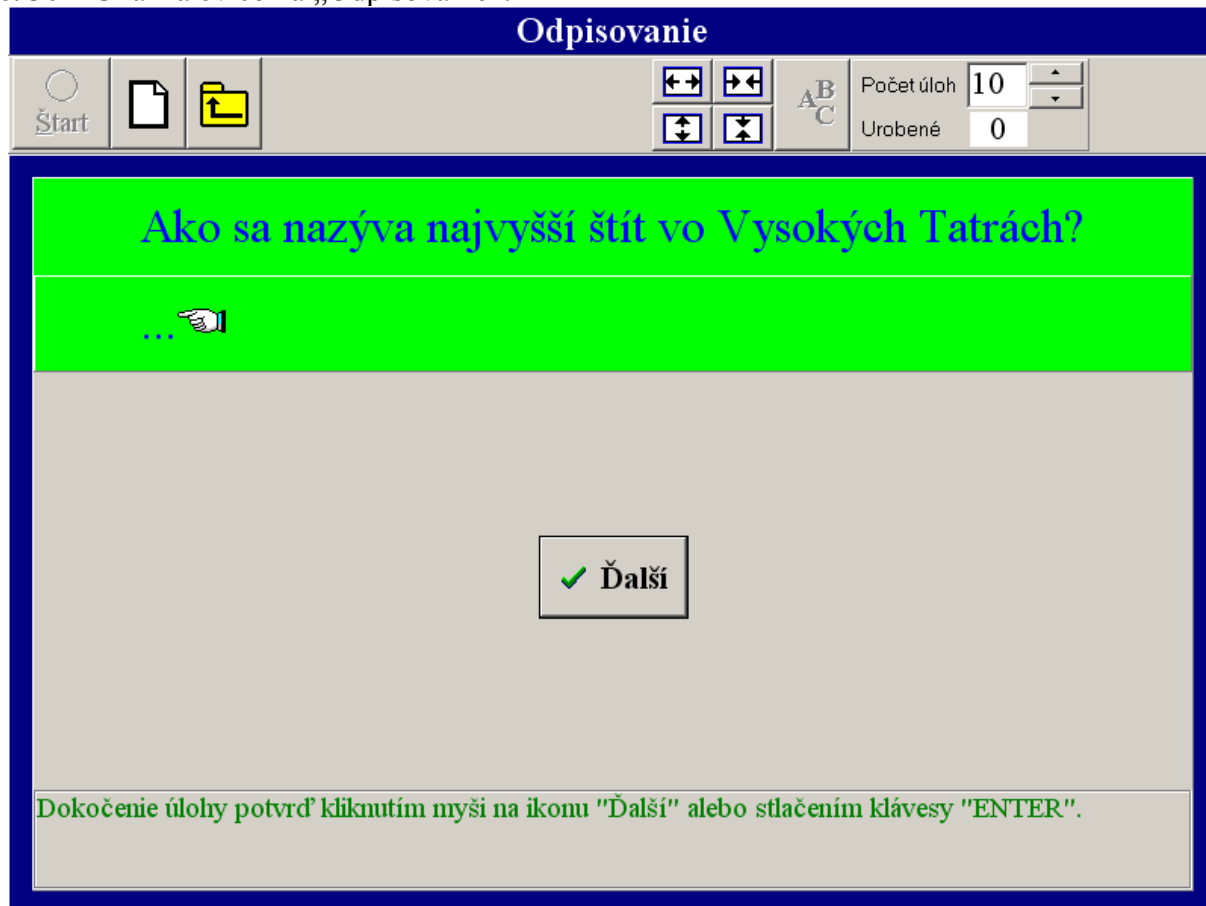
**Spôsob prevedenia úlohy:** je obdobný ako v jednoduchšej variante slová – cvičenie.

### **2.2.6. Odpisovanie a dopĺňovanie**

Cvičenie predstavuje zložitejšiu variantu predchádzajúcich cvičení v Dopĺňovaní a delení slov. Opäť s možnosťou prídavnej voľby – diktátu (s voľbou nastavenia rýchlosti, ktorá nám vyhovuje).

**Spôsob prevedenia úlohy:** je ako v úlohách slová – cvičenie vrátane pridania diktátu. Základným cvičným materiálom sú vety s chýbajúcimi písmenami k precvičovaniu prebraných gramatických javov alebo spoluhláskových zhlukov.

Obr. č. 30 – Ukážka cvičenia „Odpisovanie“:



## 3. ROZVOJ ZRAKOVÉHO VNÍMANIA

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

Cvičenia sú určené deťom jak predškolského veku, tak i deťom, ktoré navštevujú 1. až 9. ročník ZŠ. Oddiel je členený na **skladačky a pexeso, zrakové rozlišovanie a figúry na pozadí.**

### 3.1. Skladačky a pexeso

Toto cvičenie je zamerané na precvičovanie zrakového zapamätania si konkrétnych obrázkov i abstraktných tvarov (písmen), skladania časti v celok, pravo-ľavú orientáciu, vizuomotoriku a orientáciu na ploche a tiež aj cvičenie koncentrácie pozornosti.

Obraz č. 31 – Rozvinutá ponuka po kliknutí myšou na šípku:



- 3.1.1. **Skladačky** - jedná sa o obdobu puzzle sa nastaviteľnou obťažnosťou (veľký počet predlôh).
- 3.1.2. **Rexeso s obrázkami** - cvičenie pamäti na konkrétnych obrázkoch opäť s nastaviteľnou obťažnosťou (počet obrázkov a čas expozície sa dá prispôbiť tiež podľa potreby).
- 3.1.3. **Rexeso s tvarmi** - cvičenie pamäti na abstraktných obrázkoch opäť s nastaviteľnou obťažnosťou (počet obrázkov a cvičenie pamäti na abstraktných obrázkoch opäť s nastaviteľnou obťažnosťou (počet obrázkov a čas expozície si možno prispôbiť podľa potreby).

Precvičovanie zrakovej pamäti predstavujú tieto úlohy:

- 3.1.4. **Pexeso s obrázkami**
- 3.1.5. **Pexeso s písmenami**
- 3.1.6. **Pexeso so slabikami**
- 3.1.7. **Pexeso so slovami**

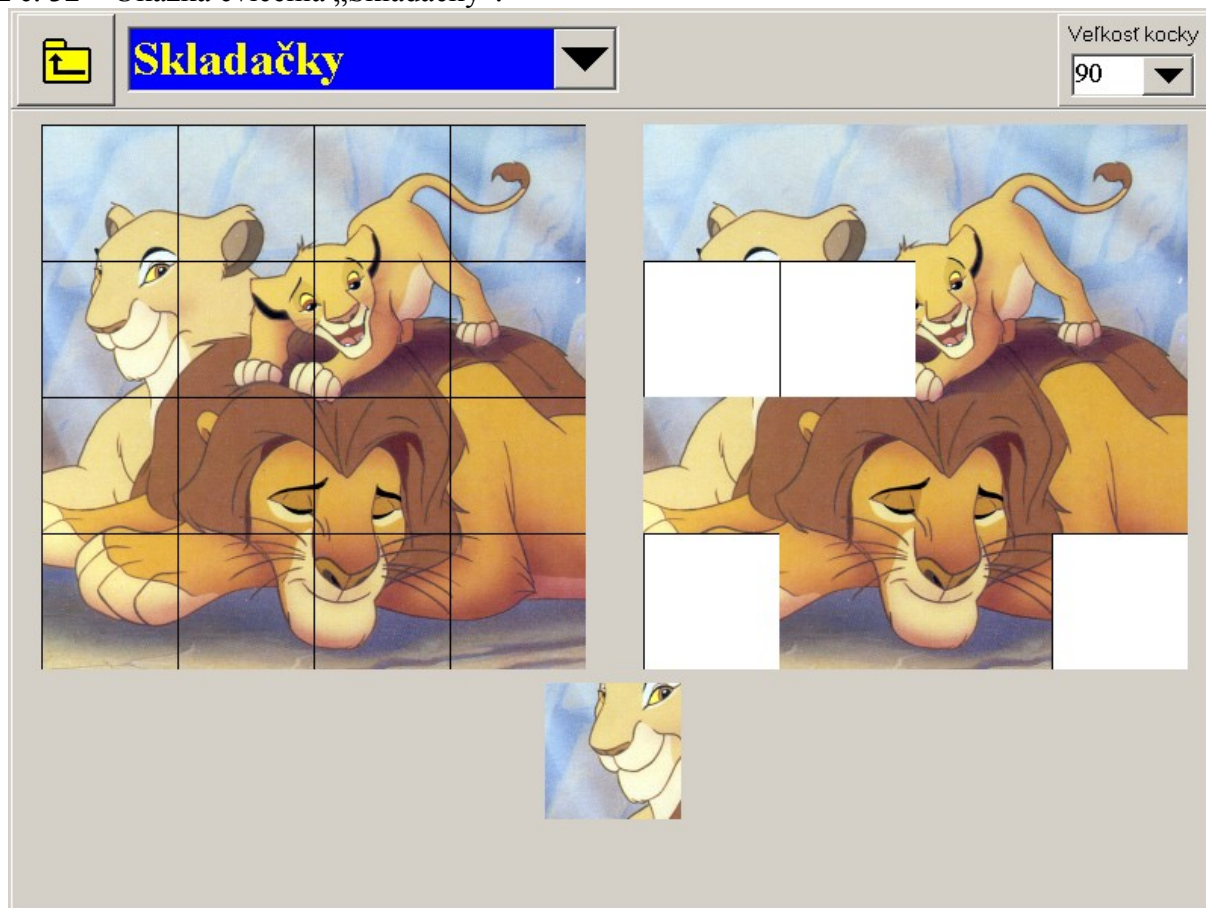
**Spôsob prevedenia úlohy:**

Kliknutím na tlačidlo **Skladačky a pexeso** z hlavného menu a po kliknutí na šípku v ľavom hornom rohu sa rozvinie ponuka funkcií.(vid'. obr. 31)

### 3.1. Skladačky

Stlačením tlačidla **Skladačky** sa dieťaťu zobrazí v ľavej časti obrázok a v pravej časti obrazovky prázdna sieť. Ťažnosť – počet štvorcov v sieti regulujeme tlačidlom **Veľkosť kocky**. Uprostred obrazovky sa objaví náhodný štvorec – výrez obrázku a dieťa ho umiestni kliknutím na správne miesto v prázdnej sieti. Sú možné tri spôsoby plnenie úlohy: kliknutím na správny štvorec do prázdnej siete, kliknutím na správny štvorec v demonštračnej sieti a „uchopenie“ dopĺňovaného štvorca a pretiahnutie na správne miesto v prázdnej sieti. Pri chybe štvorec nereaguje.

Obraz č. 32 – Ukážka cvičenia „Skladačky“:



### 3.1.2. Rexeso s obrázkami

### 3.1.3. Rexeso s tvarmi

Voľbou tlačidla **Rexeso** (s obrázkami alebo tvarmi) sa nám na obrazovke objaví sieť s obrázkami. Počet štvorcov meníme podľa potreby tlačidlom **Počet obrázkov**. Dobu expozície nastavíme tlačidlom **Zobrazenie**. Po zmiznutí obrázku zostane prázdna sieť. Uprostred obrazovky sa objavujú jednotlivé štvorce a dieťa ich klikaním umiestňuje na správne miesto v sieti.

Obraz č. 33 – Ukážka cvičenia „Rexeso s obrázkami“:



### 3.1.4. Pexeso s obrázkami

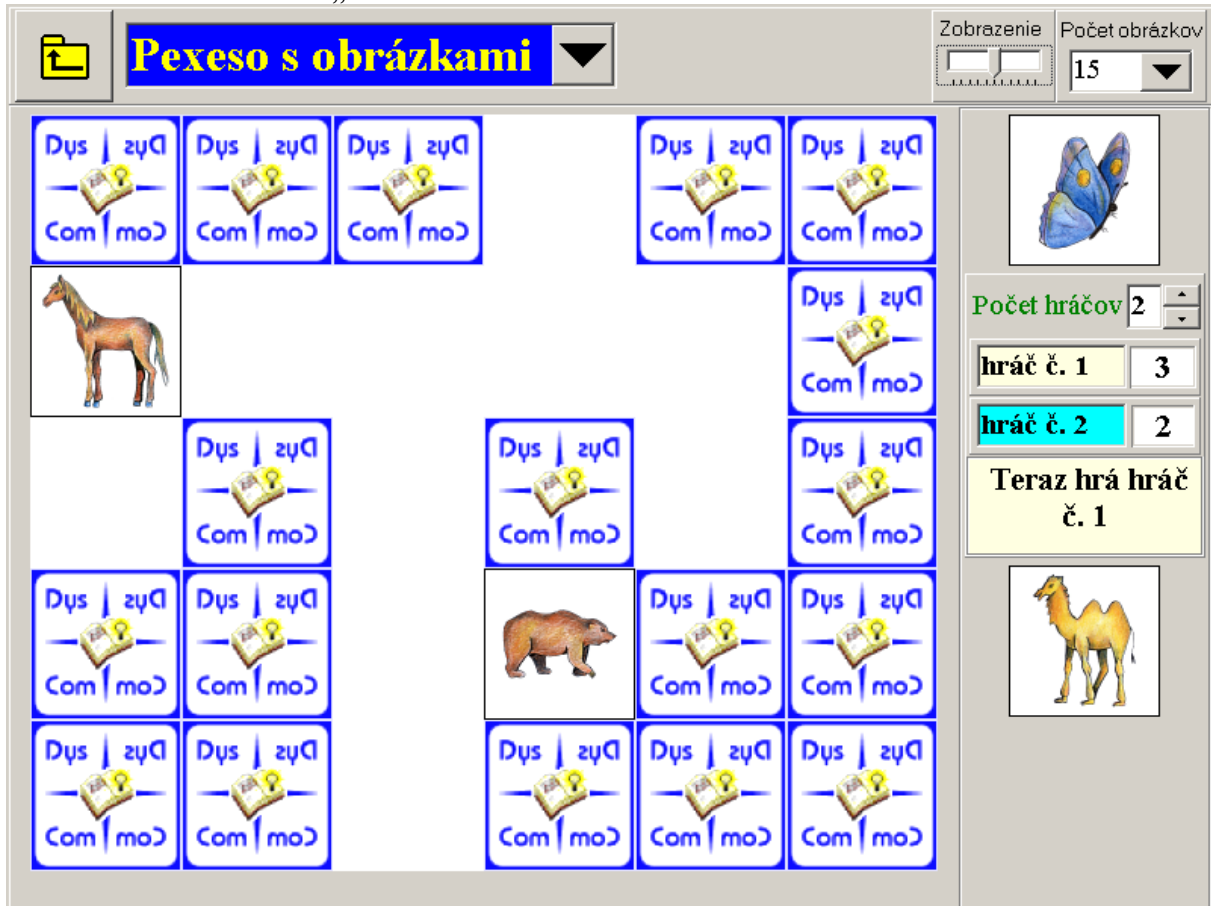
### 3.1.5. Pexeso s písmenami

### 3.1.6. Pexeso so slabikami

### 3.1.7. Pexeso so slovami

Voľbou tlačidla **Pexeso** (s obrázkami, písmenami, slabikami alebo slovami) sa nám na obrazovke objavia pexesové kartičky (rovnaké ako pri normálnej hre pexeso). Pexeso môže hrať jeden alebo dvaja hráči. Dieťa klikaním vyhľadáva dvojice objektov. Ŏťažnosť je možno opäť ovplyvňovať počtom objektov, dĺžku expozície volenej dvojice je možné regulovať pomocou tlačidla **Zobrazenie**.

Obraz č. 34 – Ukážka cvičenia „Pexeso s obrázkami“:



### 3.2. Zrakové rozlišovanie

Tieto cvičenia sa zameriavajú na rozvíjanie zrakového rozlišovania so zvláštnych zreteľom na inverzné tvary.

Možnosť voľby počtu políčok umožňuje nácvik koncentrácie.

Dieťa vyhľadáva najskôr rovnaké konkrétne – abstraktné tvary.

1. Jednoduché tvary (9 typov pozadia)
2. Zložité tvary (7 typov pozadia)

Potom vyhľadáva odlišné konkrétne – abstraktné tvary.

3. Rozdielne jednoduché tvary (9 typov pozadia)
4. Rozdielne zložité tvary (7 typov pozadia)

Nasleduje precvičovanie zrakového vnímania s využitím písmen

5. Písmená
6. Veľké a malé písmená – dieťa priradzuje dvojice písmen napr. k K, r R.
7. Cvičenie b, d , p
8. Slabiky
9. Jednoduché slová
10. Zložité slová
11. Nezmyselné slová – Pahšie
12. Nezmyselné a zložité slová

Obraz č. 35 – Ukážka cvičenia „Rozlišovanie – Jednoduché tvary“:

**Vyber si rovnaké slová.**

		Počet slov 36	Počet úloh 10	Urobené 0
--	--	------------------	------------------	--------------

posyp	pýcha	pýcha	cítiť	posyp	tikať
deci	pôrod	pýcha	pýcha	pýcha	deci
cítiť	cítiť	deci	deci	cítiť	pýcha
cítiť	tikať	výjav	hony	cítiť	výjav
posyp	výjav	cítiť	deci	pôrod	pôrod
tikať	posyp	posyp	výjav	deci	hony

<input type="radio"/> Jednoduché tvary	<input type="radio"/> Písmená	<input checked="" type="radio"/> <b>Jednoduché slová</b>
<input type="radio"/> Zložité tvary	<input type="radio"/> Veľké a malé písmená	<input type="radio"/> Zložité slová
<input type="radio"/> Rozdielne jednoduché tvary	<input type="radio"/> Cvičenie b, d, p	<input type="radio"/> Nezmyselné slová
<input type="radio"/> Rozdielne zložité tvary	<input type="radio"/> Slabiky	<input type="radio"/> Nezmyselné a zložité slová

Obraz č. 36 – Ukážka cvičenia „Rozlišovanie – Zložité tvary“:

**Vyber si rovnaké obrázky.**

		Počet obrázkov 12	Počet úloh 10	Urobené 0
--	--	----------------------	------------------	--------------


Ktoré obrázky sú rovnaké ako tento obrázok?

<input type="radio"/> Jednoduché tvary	<input type="radio"/> Písmená	<input type="radio"/> Jednoduché slová
<input checked="" type="radio"/> <b>Zložité tvary</b>	<input type="radio"/> Veľké a malé písmená	<input type="radio"/> Zložité slová
<input type="radio"/> Rozdielne jednoduché tvary	<input type="radio"/> Cvičenie b, d, p	<input type="radio"/> Nezmyselné slová
<input type="radio"/> Rozdielne zložité tvary	<input type="radio"/> Slabiky	<input type="radio"/> Nezmyselné a zložité slová

### 3.3. Figúry na pozadí

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

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

Časti tohto cvičenia slúžia i k diagnostike.

1. **Obrázky**
2. **Zložité obrázky**

Pri ostatných úlohách dieťa „vyškrťáva“ kliknutím postrehnuté písmená, slabiky, slová zobrazené na paneli v pravej časti obrazovky.

3. **Písmená**
4. **Slabiky**
5. **b, d, p**
6. **Slová**
7. **Zložité slová**

#### **Spôsob prevedenia úlohy:**

Voľbou **Figúry na pozadí** z hlavného menu dostaneme ponuku na paneli v dolnej časti obrazovky (viď. obr. 37), kde môžeme zvoliť druh cvičenia. Po voľbe cvičenia – 1.-7. (kliknutím myšou na ňu) sa nám na obrazovke objaví farebné pozadie vrátane bieleho (ktoré si môžeme ľubovoľne meniť tlačidlom **Zmena pozadia**) so zvolenými objektmi (počet objektov meníme tlačidlom **Počet...** a veľkosť a typ slov tlačidlom **Farba a typ písmen**). Po rozpoznaní objektu dieťa klikne na zodpovedajúci objekt v pravej časti panela (napr. obrázok žirafa – dieťa klikne na slovo žirafa). Program opäť označí prípadnú chybu dieťaťa.

Zapnutím tlačidla **Chcem pohybujúce sa figúry** sa objekty uvedú do ľubovoľného pohybu. Inak je možné voliť si pohyb **Zľava doprava, Zhora dole, Zdola hore, sprava doľava**. Tieto smery je možné využiť i pri diagnostike. Môžeme si i priebežne nastavovať rýchlosť pohybu tlačidlom **Rýchlosť**. Tlačidlom **Späť** sa opäť vrátíme do základného menu.

Obraz č. 37 – Ukážka cvičenia „Rozlišovanie figúry a pozadia“:

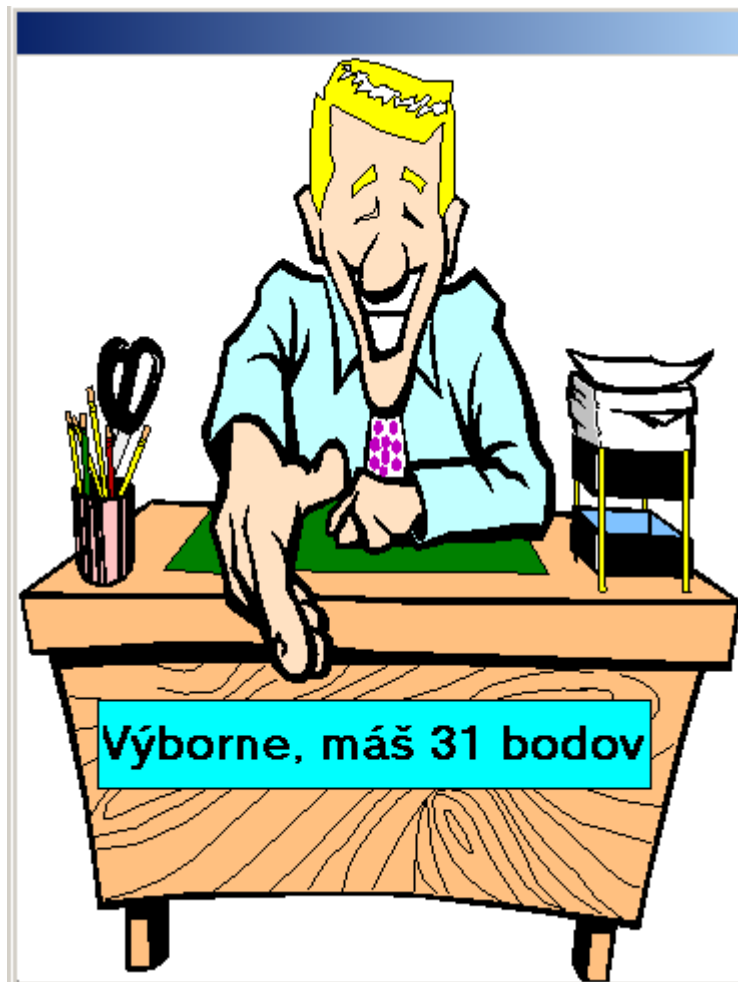


Obraz č. 38 – Ukážka cvičenia „Rozlišovanie figúry a pozadia“:



## Slovo na záver

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



Veľa úspechov a radosť z hry všetkým zúčastneným prajú autori.