

Odborná metodická příručka pro didaktickou praxi v mateřských školách
s možností využití digitálního edukačního obsahu a interaktivních metod

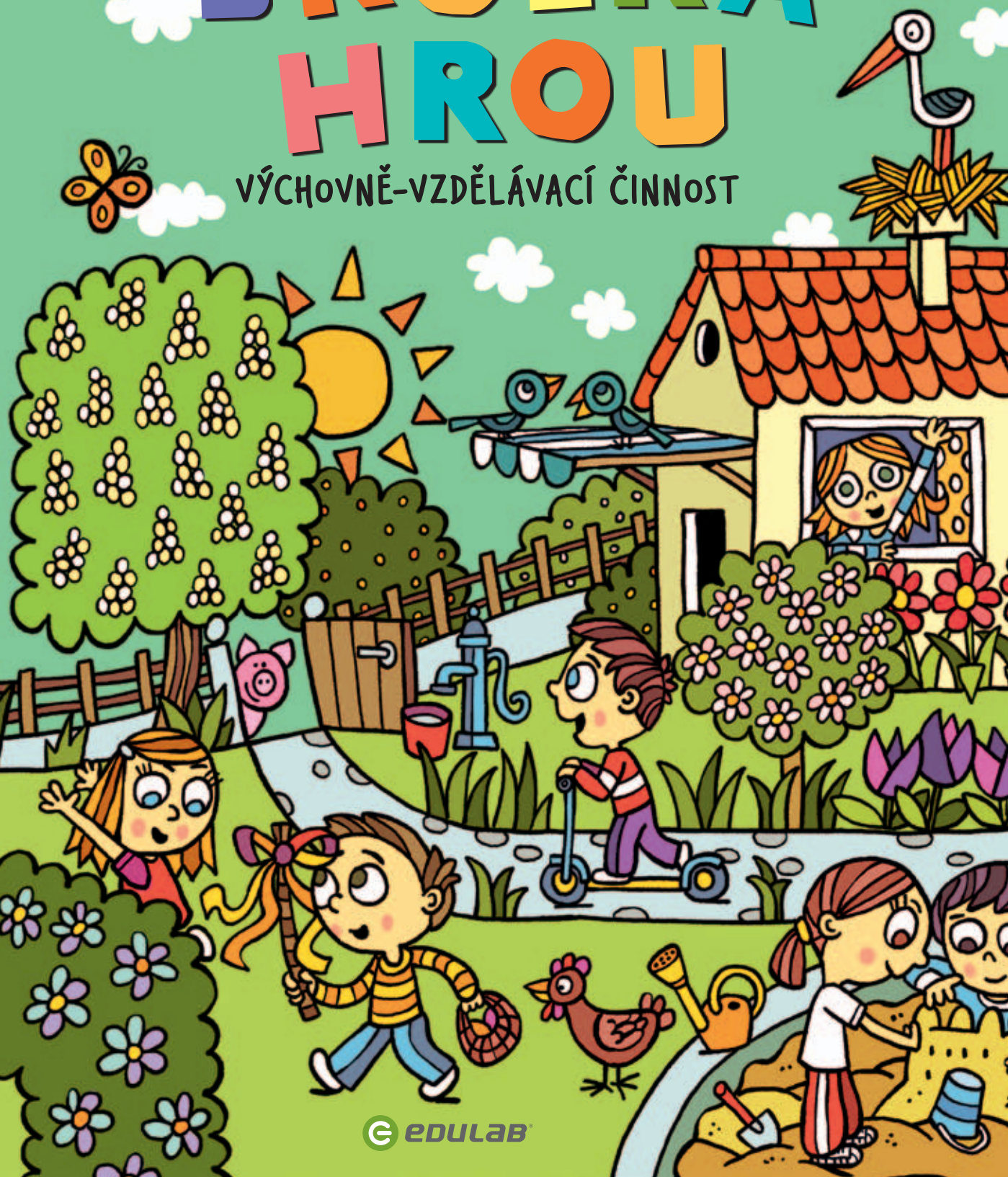
Podle RVP PV

JARO

ukázka z publikace

ŠKOLKA HROU

VÝCHOVNĚ-VZDĚLÁVACÍ ČINNOST



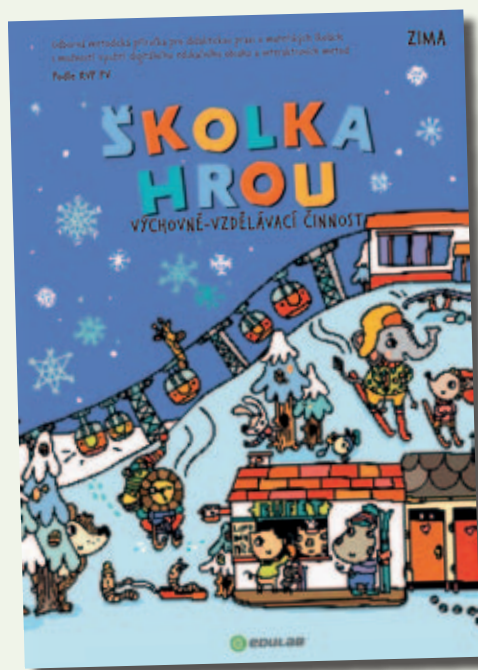
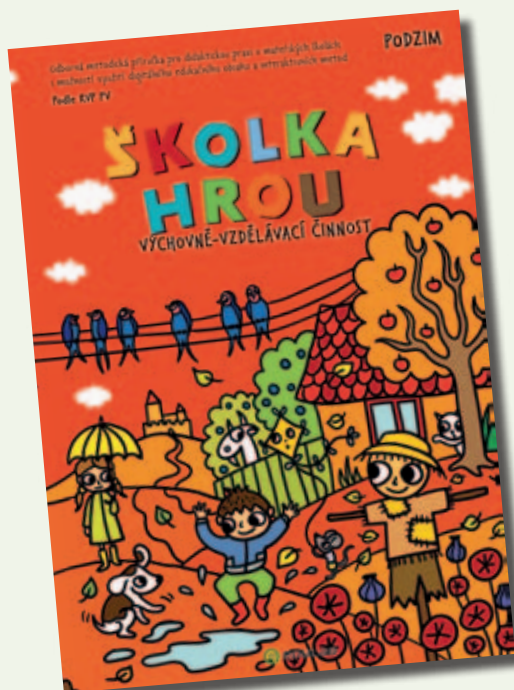
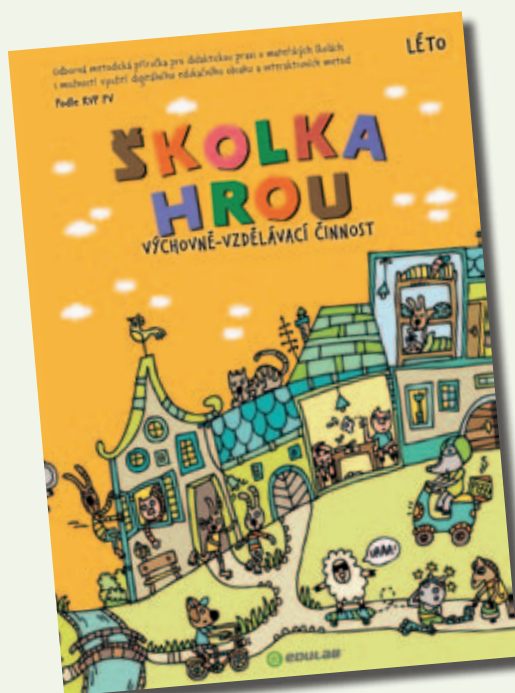
Odborná metodická příručka pro didaktickou praxi
v mateřských školách s možností využití digitálního edukačního obsahu
a interaktivních metod

ŠKOLKA HROU

VÝCHOVNĚ-VZDĚLÁVACÍ ČINNOST
JARO

UKÁZKA Z PUBLIKACE

EDICE ŠKOLKA HROU ZAHRNUJE:



Objednávky:
online: www.skolkahrou.ekabinet.cz
e-mail: info@edulogy.cz
tel.: 212 242 963



Vážené paní učitelky, milí čtenáři,

publikace Školka hrou JARO je čtvrtou metodickou příručkou z dílny vzdělávacího centra EDULAB. Najdete zde opět mnoho netradičních námětů pro výchovně vzdělávací činnost v mateřských školách v souladu s nejnovějšími požadavky a trendy moderního předškolního vzdělávání. S pomocí této publikace dokážete efektivně využít digitální edukační obsah interaktivních titulů Krok za krokem, Hravá slovíčka, Příprava na školu a Angličtina Nicole and Tommy v kombinaci s běžně dostupnými učebními pomůckami a nejnovějšími digitálními technologiemi.

Celým obsahem metodiky vás provází propracovaný kódový systém propojený s digitálním edukačním obsahem. V publikaci je množství odkazů na inovativní edukační aktivity zaměřené na rozvíjení poznání na téma JARO. Široký záběr aktivit ze všech vzdělávacích oblastí v kontextu s Rámcovým vzdělávacím programem pro předškolní vzdělávání vám umožní hravou formou připravit předškoláky na vstup do základní školy.

Jedním z hlavních cílů předškolního vzdělávání v mateřské škole je naučit děti participovat na společných „výtvorech/dílech“. Děti se při tom učí vyjadřovat své názory, přijmout názor kamaráda, podělit se, být k sobě navzájem ohleduplné, a tak prostřednictvím tzv. kolaborativního učení získávají první zkušenosti se začleňováním se do sociálního prostředí. Aktivity jsou proto navrženy jako skupinové činnosti, ve kterých se respektuje aktuální vývojová úroveň dětí. Návodů jsou podloženy metodickým komentářem a praktickými pokyny, přičemž jsou doplněny o další tipy na činnost. Mnohé z nich se dají realizovat v exteriéru i v interiéru mateřské školy.

Autorkami příspěvků jsou zkušené, nadšené a aktivní učitelky z praxe, které neustále hledají efektivnější metody a formy práce, ale také se nebojí učit se od dětí. Naším upřímným přáním je, aby se publikace Školka hrou stala každodenní pomocnicí nejen učitelk mateřských škol, ale každého, kdo má zájem dopřát dětem radost z poznávání, z vyřešených úkolů a pracovních listů a také z výtvarných děl vytvořených v příjemné hravé atmosféře.

Příjemné čtení a množství inspirace vám přeje tým autorek.

„Naši učitelé nesmějí být podobni sloupům u cest,
jež pouze ukazují, kam jít, ale samy nejdou.“

Jan Amos Komenský



JAK POUŽÍVAT TUTO PUBLIKACI

1. Jak se orientovat v publikaci Školka hrou

Publikace Školka hrou je odbornou metodickou příručkou, která má sloužit především pedagogům v mateřských školách při každodenní přípravě na výchovně-vzdělávací činnost a při práci s dětmi. Naší snahou je nabídnout mateřským školám nové pojetí organizace edukačních činností. To dává prostor a vytváří podmínky pro rozvoj dovedností, které vyžaduje současný a především budoucí svět, pro který naše děti vyrůstají. A právě komunikace, kooperace, řešení problémů, ale také sebe prezentace a obhajování svých názorů jsou základem, na kterém toto pojetí stojí. Přinášíme pedagogům netradiční náměty na aktivity včetně metodických komentářů, které zohledňují aktuální vývojovou úroveň dětí. Podporují rovněž smysluplnost individuální volby jako cesty k přirozenému činnostnímu učení v průběhu celého dne v mateřské škole.

Příručka je strukturována tak, aby umožnila jejím uživatelům co nejrychlejší orientaci a snadnou použitelnost v praxi.

Celková koncepce je založena na požadavcích RVP PV. Zohledňuje nutnost přirozeného propojování všech vzdělávacích oblastí a komplexního rozvoje klíčových kompetencí. Členění do několika okruhů je založeno na integrovaném pojetí respektujícím celistvost osobnosti dítěte. Koncepce metodické příručky vede pedagogy k promyšlenému propojování všech vzdělávacích oblastí a tím k přirozenějšímu a účinnějšímu vzdělávání. Už samotné okruhy vedou k vnímání vzdělávacích aktivit jako celků reflektujících život dětí.

- **Hrajeme si a objevujeme**
- **Pomáháme si a řešíme problémy**
- **Přemýšlíme a povídáme si**
- **Poznáváme a tvoříme**

V každém okruhu je několik aktivit s uvedením klíčových kompetencí, k jejichž rozvoji dochází. Na začátku každé aktivity jsou uvedeny očekávané výstupy ze zahrnutých vzdělávacích oblastí a dílčí vzdělávací cíle, kterých je možné danou činností u dětí dosahovat.

V úvodu aktivity jsou uvedeny postupy a strategie výchovně-vzdělávací činnosti, které je možné při její realizaci použít.



Kompetence

Tematický okruh

Roční období

Pomáháme si a řešíme problémy

Kompetence: činnostní a občanské, sociální a personální, k učení, k řešení problémů



JARO

Mgr. ZUZANA MINARECHOVÁ

KOČIČÍ DEN

Očekávané výstupy

- koordinovat lokomoci a další polohy a pohyby těla, sladit pohyb s rytmem a hudbou
- ovládat dechové svalstvo, sladit pohyb se zpěvem
- vnímat a rozlišovat pomocí všech smyslů
- vědomě využívat všech smyslů, zájemně pozorovat, postřehovat, všimát si
- chápat prostorové pojmy
- vyjadřovat svou představivost a fantazii v tvořivých činnostech
- uvědomovat si svou samostatnost, zaujímat vlastní názory a postoje a vyjadřovat je
- uvědomovat si své možnosti i limity (své silné i slabé stránky)
- přijímat pozitivní ocenění i svůj případný neúspěch a vyrovnat se s ním, učit se hodnotit svoje osobní pokroky

Dílčí vzdělávací cíle

- rozvíjet a utvářet všechny smysly



2. Údaje v hlavičce aktivity

- název okruhu
- klíčové kompetence, které rozvíjí
- roční období vhodné pro realizaci

3. Obsah aktivit

- úvodní tabulka
- příprava
- stimulace
- rozdělení/čas
- činnost
- hodnocení
- pomůcky

ÚVODNÍ TABULKA

Na začátku každé aktivity je tzv. úvodní tabulka, která nabízí přehled o očekávaných výstupech a dílčích vzdělávacích cílech, ale také o postupech a strategiích výchovně-vzdělávací činnosti a edukačním prostředí.

PŘÍPRAVA

Tato část se věnuje přípravě pedagoga, ale i dětí na samotnou výchovně-vzdělávací činnost.

STIMULACE

Jako úvod do každé z aktivit a činností jsou uvedeny různé formy stimulace dětí, které jsou motivací pro hlavní téma.

ROZDĚLENÍ/ČAS

Zde jsou informace o možnostech rozdělení dětí do skupin, jakož i o způsobu rotace skupin v jednotlivých hracích koutcích nebo časové dotaci, kterou jednotlivé aktivity v koutcích vyžadují.

ČINNOST

V této části je popis konkrétní výchovně-vzdělávací činnosti a aktivit skupin v jednotlivých koutcích, ať už v interiéru nebo v exteriéru, a to s využitím jak standardních, tak digitálních učebních pomůcek.

HODNOCENÍ

Hodnocení na závěr aktivit slouží jako inspirace pro možnost zpětné vazby jak pro pedagoga a děti, tak pro rodiče.

POMŮCKY

V závěru každé lekce jsou uvedeny pomůcky potřebné k realizaci navrhovaných činností.

Každou aktivitu provázejí Náměty pro činnosti při pobytu venku, Tipy na individualizovanou výuku v rámci odpoledních činností, Didaktické poznámky nebo Příklady, které blíže objasňují záměry autorek, případně dále rozšiřují dané téma.

Úvodní
tabulka

Příprava

Stimulace

JARO

Mgr. ZUZANA MINARECHOVÁ

KOČIČÍ DEN

Očekávané výstupy

- koordinovat lokomoci a další polohy a pohyby těla, sládit pohyb s rytmem a hudbou
- ovládat dechové svalstvo, sládit pohyb se zpěvem
- vnímat a rozlišovat pomocí všech smyslů
- vědomě využívat všech smyslů, záměrně pozorovat, postřehovat, vnímat si
- chápat prostorové pojmy
- vyjadřovat svou představivost a fantazii v tvořivých činnostech
- uvědomovat si svou samostatnost, zaujímat vlastní názory a postoje a vyjadřovat je
- uvědomovat si své možnosti i limity (své silné i slabé stránky)
- přijímat pozitivní ocenění i svůj případný neúspěch a vyrovnat se s ním, učit se hodnotit svoje osobní pokroky

Dílčí vzdělávací cíle

- rozvoj a užívání všech smyslů
- osvojení si věku přiměřených praktických dovedností
- rozvoj tvořivosti (tvořivého myšlení, řešení problémů, tvořivého sebevyjádření)
- osvojení si poznatků o těle a jeho zdraví, o pohybových činnostech
- poznávání sebe sama, rozvoj pozitivních citů ve vztahu k sobě (uvědomění si vlastní identity, získání sebevědomí, sebevědomí, osobní spokojenosti)
- rozvoj poznatků, schopnosti a dovedností umožňujících pocítit, získané dojmy a prožitky vyjádřit

Vzdělávací nabídka

- smyslové a psychomotorické hry
- hudební a hudebně-pohybové hry a činnosti
- sněžnější činnosti zaměřené na rozvoj a cvičení postřehu a vnímání, zrakové a sluchové paměti, koncentrace pozornosti
- hry a praktické úkoly procvičující orientaci v prostoru i rovině
- činnosti přiměřené silám a schopnostem dítěte a úkoly s viditelným cílem a výsledkem, v nichž může být dítě úspěšné

Postupy a strategie VVČ

- motivace, poslech zpěvu a hudby, rozhovor, řešení problémových úkolů, kreslení, stříhání, lepení, konstruování, programování robotické včelky Bee-Bot, hodnocení, diskuse

Vzdělávací prostředí

- herna

Pomáháme si a řešíme problémy
Kompetence: činnosti a občanské, sociální a personální, k učení, k řešení problémů

VÝCHOVNĚ-VZDĚLÁVACÍ ČINNOST

Příprava učitelky

- promyslet si organizaci a didaktické postupy v edukačních činnostech, způsob rozdělení dětí do skupin a jejich střídání v koutcích
- připravit dostatek pomůcek do koutků, doplnit chybějící materiál
- nachystat webové odkazy na interaktivní tabuli/počítači
- zajistit CD s potřebnými nahrávkami
- zkontrolovat funkčnost digitální techniky, CD přehrávačů a CD nosičů

Zapojení dětí během her a herních aktivit

- „Na farmě“ – v kreslicím programu (např. RNA) vytvářet obrázek farmy, využít nástroje razítek
- „Najdi zvířátko“ – řešit úkoly na autokorektivních kartách
- „Kdo le komu patří“ – vytvářet dvojice zvířat a jejich mláďat (s využitím šablon)

Dáme dětem hádanku:

Chlupatý mám kůžek,
funtívá jsem trošku.
Mlíčka si dám plnou misku
a vystraším myšku. Kdo jsem?
(Kočka)

(Zdroj: vlastní tvorba autorky)

Zahrajeme a zazpíváme nebo pustíme z CD nosiče či internetu dětem písničku Malé kotě spalo v botě nebo jinou písničku o kočce. Po skončení skladyk zjišťujeme: „O kom byla písnička? Byla smutná, nebo veselá? Kdo ji zpíval? (dítě) Poznal někdo hudební nástroj, který hrál melodi? Co jste si při poslechu představovali? Ted vám nahrávku pustím ještě jednou a vy si zahráje na malá kočička.“

Děti pohybem ztvárňují svoje představy a dojmy, které v nich vyvolala rytmická skladba.

Při hodnocení vyslechnuté písničky se ptáme na to, jaký hudební nástroj jsme v ukázce slyšeli, jakou náladu v nás vyvolala, co jsme si při poslechu představovali.

Pohybové choreografie motivují děti k rytmickému projevu, takže si rozdíl v tempu a charakteru uvědomí také na základě změny pohybu.

Instruuje děti, „Kočky mají na dvoře spoustu kamarádů. Budeme je společně hledat v úkolech na interaktivní tabuli, programovat cestu od jednoho zvířátka ke druhému, vyrobíme si je z barevného papíru a sáček a nakonec se sestavíme ze skladaček.“

Didaktická poznámka

K poslechu hudby vytvořte klidnou a ničím nerušenou atmosféru, aby děti mohly vnímat všechny hudební podněty. Předpokládáme, že už mají s poslechem instrumentálních skladeb a také reprodukcí hudby určité zkušenosti, proto dokáží vnímat jejich rytmus, náladu, využití hudebních nástrojů, postupnou změnu v síle zvuku.

Rozdělení/čas

Činnost

Hodnocení

JARO

POMÁHÁME SI A ŘEŠÍME PROBLÉMY

Rozdělení dětí do skupin

Děti se rozdělí na čtyři skupiny koťátek: černou, bílou, šedivou a hnědou. Vyberou si z košíku barevnou střížku, kterou jim uvážeme na zápleť. Pracovat začnou v koutku, který je označený křem stejné barvy.

Trvání činnosti v jednotlivých koutcích

Jednotlivé aktivity plánujeme na 10–15 minut. Předem se dohodneme na pravidlech chování v koutcích: pracujeme samostatně, pomáháme si v případě, že nás o to kamarád požádá. V koutcích se střídáme při zaznamenávání skladyk „Mazlivá kočička“.

DIGITÁLNÍ KOUTEK 1

Interaktivní tabule/počítač

Dětem řekneme: Pustíte si zadání kliknutím na reproduktor a řešte úkol:

- klikni na zvířátko, které slyšís
- přidá hlas zvířátka k jeho obrázku
- rozlušti hádanku
- najdi ztracené mláďátko

Aktivita č. 1: Zvuky na farmě KÓD 150307

Aktivita č. 2: Přidá obrázek – zvířata KÓD 152502

Aktivita č. 3: Hádanky – zvířata na farmě KÓD 150308

Aktivita č. 4: Slepie, kachna, kočka, pes a jejich mláďata KÓD 152499

Řešení úkolů stimuluje zvukovou a sluchovou paměť, třídění a přiřazování na základě stanoveného kritéria.

VČELKA BEE-BOT

Dětem pod průhlednou čtvercovou síť připravíme podložku s obrázky domácích zvířat. Řekneme jim: „Vyber si obrázek zvířátka a naplánuj cestu, kterou k němu robotická hračka půjde na návštěvu. Když budeš v cti, kamarád vešle tebe ti řekne, co máš v úloze zvířátka udělat (znamená to jako kočka, třívrstvé poskákání, zakokhat jako kohout, otočit se kolem vlastní osy, mloukout...). Potom se vystrašíte a v plánujete cestu k jinému vybranému zvířátku bude pokračovat zase on.“ Úkoly pro starší děti mohou být i z oblasti čtenářské gramotnosti – např. na jakou hlásku zvíře začíná, jaké jiné zvíře začíná stejnou hláskou, kolik má slabik.

Tipy na odpolední činnost

V odpoledních činnostech můžeme pokračovat například pohybovými aktivitami. Zeptáme se „Víte, s čím si říkáš kočka? Je to kulaté, neposedné a barevné. Ano, s mlíčkem. Vezměte si také mlíčky a zkuste je kulařit nebo poskakovat tak, jak to vidíte ve videoukázce.“

Spustíme přípravnou krátkou video z edukačního obsahu a sledujeme úroveň koordinace pohybů při ovládnutí mlíčky, spojení pohybu a hudby s využitím tělovýchovného nářadí.

Aktivita č. 1: Passing a ball KÓD 152613

Aktivita č. 2: Rolling over KÓD 152614

Při hodnocení diskutujeme: „Jak se vám dnes dařilo při plnění úkolů? Který úkol byl zajímavý/lehký? Který úkol vám dělal problémy? Vezměte zvířátko z papírových sáček a řekněte, proč se vám líbí. Jak bychom je mohli využít? Co s nimi můžeme dělat?“ Na základě dětských výpovědí ověřujeme splnění cíle, jejich zájmy a využijeme je při plánování dalších aktivit.

Učební pomůcky

- standardní pomůcky:** autokorektivní karty s tématem domácí zvířata, malý zvirát, CD přehrávač, černé, bílé, šedé, hnědé střížky, papírové sáčky, barevný papír, nážky, lepidlo, skladačky, Lego plátky
- digitální technologie:** počítač/e, interaktivní tabule, kreslicí prostředí – např. RNA, včelka Bee-Bot, poskákací pod robotickou hračkou, digitální edukační obsah Krok za krakem, Hravá slovíčka, Příprava na školu

Použitá literatura a zdroje

1. DEREJANOVÁ, A. Hudební výchova. Bratislava: ProSolutions, 2013. ISBN 978-80-8139-028-9.

Didaktická poznámka

Navrhováním výchovně-vzdělávací činnosti u dětí rozvíjíme schopnost:

- identifikovat na základě vyslechnuté ukádky dětský, mužský a ženský hlas
- hodnotit skladybu a její výrazové prostředky
- pojmenovat hudební nástroj podle sluchu
- vyjadřit pocity z vyslechnuté skladyby prostřednictvím pohybu
- využívat v umělecko-expressivních činnostech představivost a fantazii
- pracovat ve skupině

4. Práce s digitálním obsahem

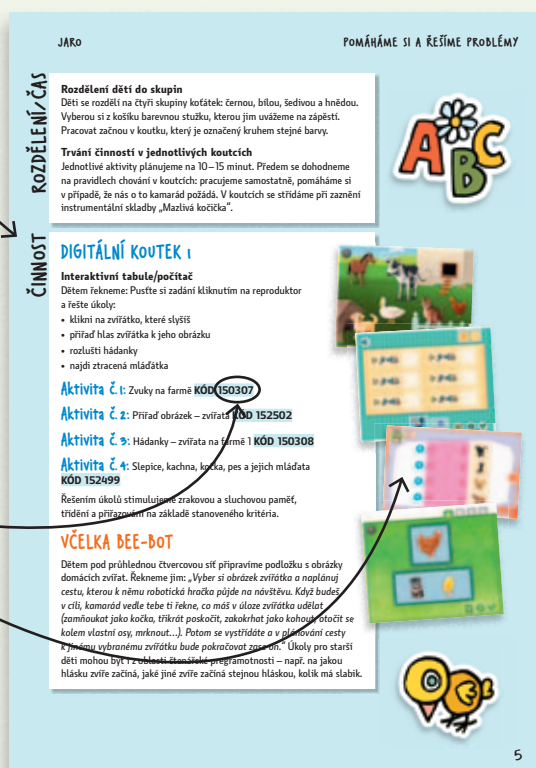
Každá aktivita obsahuje i možnost použití digitálního edukačního obsahu přímo ve výchovně-vzdělávací činnosti. Digitální edukační obsah je dostupný online na vzdělávacím portálu eKabinet.cz | www.ekabinet.cz. Každá z online aktivit nabízených v publikaci má přidělen jedinečný KÓD. Vložením číselného kódu do okna „Klíčová slova...“ na portálu eKabinet.cz se zobrazí hledaný edukační materiál. Pro snadnější ověření výběru správného digitálního obsahu najdete vedle každého kódu i úvodní stránku, která se po otevření vybraného materiálu zobrazí.

Jedinečný číselný kód přidělený každému digitálnímu edukačnímu materiálu

Úvodní stránky jednotlivých materiálů (kódů)

Vložení kódu do vyhledávače portálu eKabinet.cz (například: 152458)

Nabídka digitálního edukačního obsahu a jeho využití přímo ve výchovně-vzdělávací činnosti



5. Digitální edukační obsah

V publikacích Školka hrou byly použity edukační tituly:

KROK ZA KROKEM je zaměřený na komplexní rozvoj klíčových kompetencí dětí od 3 let věku, včetně dětí se speciálními výchovně-vzdělávacími potřebami. Obsahuje množství interaktivních digitálních aktivit a doplňkových materiálů vhodných pro tisk a další práci po vypnutí počítače. Obsah je rozdělený do jedenácti kategorií podle jednotlivých oblastí vnímání. Každá oblast je dále rozdělená na roční období: jaro, léto, podzim, zima.

HRAVÁ SLOVÍČKA klade důraz na procesy spojené s osvojováním jazyka. Tento digitální edukační obsah umožňuje pedagogovi u dětí správně rozvíjet jazykové kompetence a podporovat verbalizaci myšlenek. Prostřednictvím aktivní práce s materiály a správného řečového vzoru pedagoga je možné také předcházet poruchám řeči, případně diagnostikovat už existující poruchy a reedukovat je. Digitální edukační obsah podporuje také rozvoj sociálních kompetencí, audio-vizuálně-motorické koordinace, prostorového vnímání a fonemického sluchu. Mnohé aktivity mohou být použity jako společenské hry podporující tvořivé myšlení a manuální dovednosti dítěte. Součástí jsou také pracovní listy, omalovánky a další materiály. Pracovní listy lze použít jako prvek spolupráce mezi učitelem a rodičem dítěte.

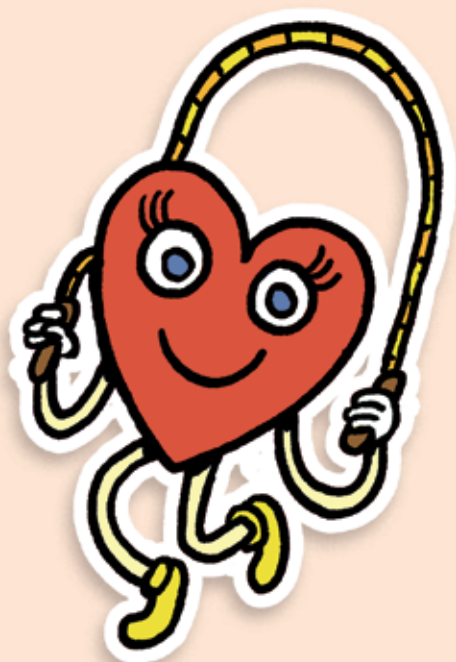
PŘÍPRAVA NA ŠKOLU je určený všem, kteří se zabývají vývojem dítěte v předškolním věku anebo s dětmi předškolního věku pracují. Digitální edukační obsah je rozdělený do dvou částí. V první části se nacházejí diagnostické listy, na základě kterých pedagog hodnotí, zda dítě splňuje jednotlivá kritéria vybrané oblasti vývoje. Po diagnostice má pedagog ve druhé části k dispozici množství rozvíjejících interaktivních aktivit rozdělených do těchto kategorií: 1. Rozvoj řeči, 2. Rozvoj motoriky, 3. Rozvoj zrakového vnímání, 4. Rozvoj matematické gramotnosti. Součástí je také didaktický materiál vhodný pro tisk a další práci.

ANGLIČTINA NICOLE AND TOMMY je poutavý digitální obsah zaměřený na budování anglické slovní zásoby pro děti od 4 let. Atraktivním způsobem pomáhá při učení základních slovíček a nejčastěji používaných frází z oblastí jako rodina, domov, škola, hračky nebo zvířata. Instrukce ke cvičením jsou namluvené v češtině, aby jim děti rozuměly. Připraveno je 20 tematických okruhů, 260 interaktivních aktivit na procvičování slovní zásoby, 400 slovíček s animovanými obrázky, motivační systém a 4 jazykové hry. To vše garantuje, že se děti při učení angličtiny budou skvěle bavit.

Přejeme vám inspirativní čtení a zejména hodně radosti z každodenní práce s našimi nejmenšími.

Tým neziskové organizace
EDUkační LABoratoř | EDULAB





JARO

HRAJEME SI A OBJEVUJEME



Hrajeme si a objevujeme

Kompetence: k učení, k řešení problémů, činnostní a občanské,
sociální a personální



Mgr. ANDREA CHOBOToVÁ

KOUZELNÁ PŘÍRODA

Očekávané výstupy

- formulovat otázky, odpovídat, hodnotit slovní výkony, slovně reagovat
- poznat některá písmena a číslce, popř. slova
- sluchově rozlišovat začáteční a koncové slabiky a hlásky ve slovech
- záměrně se soustředit na činnost a udržet pozornost
- poznat a pojmenovat většinu toho, čím je obklopeno
- vyjadřovat svou představivost a fantazii v tvořivých činnostech
- osvojit si elementární poznatky o okolním prostředí, které jsou dítěti blízké, pro ně smysluplné a přínosné, zajímavé a jemu pochopitelné a využitelné pro další učení a životní praxi

Dílčí vzdělávací cíle

- osvojení si některých poznatků a dovedností, které předcházejí čtení i psaní, rozvoj zájmu o psanou podobu jazyka i další formy sdělení verbální a neverbální
- posilování přirozených poznávacích citů
- osvojení si elementárních poznatků o znakových systémech a jejich funkci
- vytváření základů pro práci s informacemi
- vytváření elementárního povědomí o širším přírodním, kulturním i technickém prostředí, o jejich rozmanitosti, vývoji a neustálých proměnách

Vzdělávací nabídka

- společné diskuse, rozhovory, individuální a skupinová konverzace
- grafické napodobování symbolů, tvarů, čísel, písmen
- činnosti a příležitosti seznamující děti s různými sdělovacími prostředky
- motivovaná manipulace s předměty, zkoumání jejich vlastností
- spontánní hra, volné hry a experimenty s materiálem a předměty
- činnosti zaměřené k vytváření (chápání) pojmů a osvojování poznatků
- přirozené i zprostředkované poznávání přírodního okolí, sledování rozmanitostí a změn v přírodě

Postupy a strategie VVČ

- motivace, rozhovor, metoda pojmového mapování, kreslení, třídění, lepení, stříhání, malování, počítání, činnosti s pracovním listem, aktivity s interaktivní tabulí a digitálním edukačním obsahem, aktivita s digitálním fotoaparátem a kamerou, bádání, činnost s digitálním mikroskopem, kreslení v programu RNA

Vzdělávací prostředí

- herna

VÝCHOVNĚ-VZDĚLÁVACÍ ČINNOST

PŘÍPRAVA

Příprava učitelky

- upravit prostředí herny, vytvořit hrací koutky k realizaci herních činností
- při pobytu venku vyfotografovat aktuální počasí (kaluže, sluneční paprsky dopadající na květy, pohyb listů ve větru apod.)
- nachystat výtvarný materiál
- vystříhnout z látky šaty pro „Paní Duhu“ nebo obstarat kostým
- vytisknout obrázky počasí a přírodních jevů
- připravit webové odkazy na interaktivní tabuli/počítači
- nachystat pomůcky na pokus
- nahrát zadání úkolů na mluvicí skřipce
- vyrobit pracovní listy na zaznamenávání úkolů
- zkontrolovat funkčnost digitálních pomůcek a interaktivní tabule
- seznámit děti s plánem a organizací edukačních aktivit napsáním „ranního vzkazu“

Zapojení dětí během her a herních činností

- námětová hra „Na moderátory počasí“ (děti se natáčejí na digitální kameru při moderování předpovědi počasí)
- kreslení přírody a přírodních jevů (sluníčka, deště, větru) tuší
- kreslení v programu RNA na téma „Paní Duha“ (děti podle vlastní fantazie kreslí „Paní Duhu“)
- konstrukční hra – stavění meteorologické stanice ze stavebnice Lego



STIMULACE

Děti si sednou do kruhu na koberec před interaktivní tabulí. Někdo zaklepe na dveře. Do třídy vejde paní učitelka převlečená do kostýmu „Paní Duhy“ (do barevného oblečení). Promluví k dětem:

„Ahoj děti, přijela jsem k vám z daleké země Duháčkov. Ptáčci mi prozradili, že ve vašem městě bývá největší a nejkrásnější duha. Je to pravda? Co je to duha a jak vzniká? Umíte vyjmenovat všechny její barvy? Kde můžeme duhu vidět? Jaké šaty si obléká Jaro? Co se na jaře změnilo v přírodě? Jaké zvuky bych mohla slyšet na naší společné vycházce?“

Společně se přesuneme do digitálního koutku před interaktivní tabulí. Dětem vysvětlíme úkol: „Teď budeme u interaktivní tabule poznávat zvuky a vy mi řeknete, jestli můžeme něco podobného slyšet i na vašem sídlišti.“ Úkolem dětí bude přesouvat se myší po jednotlivých obrázcích, poslouchat zvuky jara a označit správný obrázek. Na interaktivní tabuli spustíme příslušný webový odkaz.

Aktivita: Co slyšíš? – dešť, vítr, bouřka **KÓD 152449**

Následně dětem klademe otázky typu:

- Co právě slyšíš?
- Kde můžeme zaslechnout tento zvuk?
- Je tento zvuk silný nebo slabý?
- Umíš napodobit zvuk slabého deště i silného deště?
- Jaké zvuky ještě můžeme slyšet na jaře? Umíš je napodobit?



Rozdělení dětí do skupin

Děti si vylosují jeden ze čtyř obrázků (duhu, déšť, sluníčko, vítr) a vytvoří čtyři skupinky. Stejnými obrázky jsou rovněž označeny jednotlivé hrací koutky:

- duha (digitální koutek)
- déšť (umělecký koutek)
- sluníčko (komunikační koutek)
- vítr (přírodovědný koutek)

Určíme si vedoucího skupiny, který bude zodpovědný za pořádek a práci v hracích koutcích. Potom dětem vysvětlíme pravidla činností: v digitálním koutku budeme pracovat na interaktivní tabuli, v uměleckém vyrábět jarní šaty pro „Paní Duhu“, v komunikačním vytvoříme obrázkově-pojmovou mapu a v přírodovědném koutku uděláme pokus s vodou.

Trvání činností v jednotlivých koutcích

Činnosti v jednotlivých hracích koutcích by měly trvat 15–20 minut. Po uplynutí určeného času se děti na předem dohodnutý signál (např. písničku „Prší, prší, jen se leje“) přesunou. Respektujeme potřeby dětí a jejich individuální pracovní tempo.

**DIGITÁLNÍ KOUTEK**

Na interaktivní tabuli děti pracují s interaktivním materiálem z digitálního edukačního obsahu Krok za krokem.

Aktivita č. 1: Co slyšíš? – zvuk deště a zalévání květin **KÓD 150081**

Děti si po kliknutí na reproduktor vyslechnou zvukovou nahrávku. Mají za úkol přesouvat se myší po jednotlivých obrázcích, poslouchat zvuky jara a označit správný obrázek.

Aktivita č. 2: Duha – udělej obrázek **KÓD 152450**

Úkolem dětí je dokončit obrázek a pojmenovat přírodní jevy.

Aktivita č. 3: Barvy duhy **KÓD 152451**

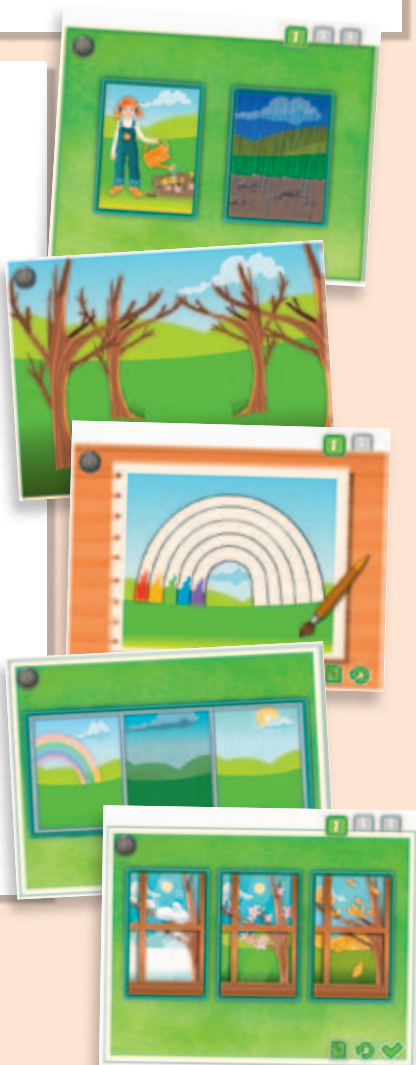
Úkolem dítěte je vybarvit duhu.

Aktivita č. 4: Jak vzniká duha? – seřaď obrázky ve správném pořadí **KÓD 152452**

Úkolem dítěte je seřadit obrázky ve správném pořadí.

Aktivita č. 5: Jaro, podzim, zima – rozdíly v počasí **KÓD 150418**

Úkolem dítěte je kliknout na obrázek a označit správné roční období.



PŘÍRODOVĚDNÝ KOUTEK

V něm budeme s dětmi dělat pokus s duhou a vypařováním vody.

1. Pokus s vypařováním vody

Každá skupinka vypere ve vodě jednotlivé kousky oblečení pro panenku, pověsí je na dětský sušák a přichytí kolíčky na prádlo. Výsledek činnosti zaznamená digitálním fotoaparátem. V průběhu dne budou děti pozorovat, kam se „ztratila“ voda z mokrých oblečků. Diskutují na téma „Co se stalo? Jak se vypařuje voda z mokrého prádla? Co je zapotřebí k tomu, aby se prádlo usušilo?“ Celý proces sušení oblečků pro panenku můžeme průběžně fotografovat a zapisovat zjištěný čas do pracovního listu.

2. Pokus s duhou

Provádíme jej za předpokladu, že je slunečné jarní počasí. Potřebujeme sklenici, vodu, bílý papír a jasné sluneční světlo. Sklenici postavíme na bílý papír tak, aby byla na sluníčku, ale větší část papíru zůstala ve stínu. Sluneční paprsky procházející sklenicí s vodou se v zastíněné části rozdělí na sedm barev duhy, které tvoří sluneční světlo – červenou, oranžovou, žlutou, modrou, zelenou, modrou a fialovou. Pokus si můžeme vyfotografovat nebo zaznamenat digitální kamerou a na závěr prezentovat před celým kolektivem.

UMĚLECKÝ KOUTEK

V uměleckém koutku vytvoříme kostým „Paní Duhy“. Připravené jsou vystřižené šaty z bílé látky, temperové barvy, štětce, šablony na vybarvování (sluníčko, kapka, blesk), houbičky, lepidla, barevné knoflíky, nůžky, barevné flitry, třpytky, korálky, nádoby s vodou a kusy barevné látky. Vysvětlíme zadání úkolu:

První skupina společně obkreslí na látku šablony (sluníčko, kapku, blesk) a vybarví je. Druhá nalepí na šaty barevné knoflíky a korálky. Třetí skupina bude na látku otiskovat houbičky a nalepovat třpytky a poslední vytvoří a nalepí různé tvary z látky, např. květy. Zadání úkolů nahrajeme na mluvící skřípce.

Skřípce č. 1:

Obkreslí a vybarví sluníčko, kapku a blesk na šaty. Použij pestré barvy.

Skřípce č. 2:

Podle vlastní fantazie nalep na libovolné místo knoflíky a korálky.

Skřípce č. 3:

Namoč houbičku do barvy a otiskni ji na šaty. Třpytky nalep na libovolné místo.

Skřípce č. 4:

Vystřihni a nalep na šaty květy a jiné ozdoby.



Tipy na odpolední činnost

S dětmi, které se v rámci zájmové činnosti seznamují s cizím jazykem, můžeme realizovat jednoduché aktivity v angličtině z digitálního edukačního obsahu Angličtina Nicole and Tommy a Look and Say step 2.

Aktivita č. 1: Weather – activity 2 KÓD 152454

Úkolem dítěte je vyslechnout si zadání a obrázky přesunout pod správný zvuk.

Aktivita č. 2: Weather – activity 5 KÓD 152455

Úkolem dítěte je vyslechnout si nahrávku a poté správně přiřadit slova k obrázkům.

Aktivita č. 3: 21 Weather – Level 01 Page 01 KÓD 152456

Úkolem dítěte je vyslechnout si nahrávku a následně spojit slova s obrázky.

KOMUNIKAČNÍ KOUTEK

V komunikačním koutku budeme vyrábět obrázkově-pojmovou mapu na téma „Přírodní jevy“. Připravíme velký balicí papír s napsaným nadřazeným pojmem JARNÍ PŘÍRODA. Na balicí papír uvedeme také podřazený pojem PŘÍRODNÍ JEVY.

Dětem dáme k dispozici dětské časopisy, lepidla, fixy a nůžky. Poté jim vysvětlíme význam pojmu „přírodní jevy“. Vyzveme je, aby v časopisech vyhledaly a vystříhly obrázky související s tématem (sluníčko, déšť, bouřku, duhu, mlhu, kaluže po dešti apod.). Následně děti svůj vystřižený obrázek nalepí na papír a jeho název opíšou z opisovacích kartiček velkým tiskacím písmem.

Po dokončení pojmové mapy děti pracují s pracovním listem. Vytleskají názvy přírodních jevů, spočítají slabiky ve slově a zapíšou jejich počet do pracovního listu na určené místo v tabulce. Zadáni úkolu nahrajeme na mluvicí skřípce.

Skřípce:

Vytleskej názvy přírodních jevů. Po vytleskání názvu spočítej všechny slabiky ve slově a počet запиš pomocí puntíků nebo číslic do pracovního listu.

	1	2	3	4	5	6	7	8
JASNO								
DĚŠT								
ZATAŽENO								
DUHA								
BOUŘKA								
MLHA								
VÍTR								

(Zdroj: vlastní tvorba autorky)

Učitelka pozitivně hodnotí a povzbuzuje děti i během probíhajících edukačních aktivit. Závěrečné hodnocení realizujeme v kruhu na koberci. Dětem klademe otevřené otázky typu: „Jak se ti pracovalo na tabuli? Co se ti dnes podařilo nejlépe? Jak jsi nazdobil oblečení pro „Paní Duhu“? Jaký pokus jsi udělal? Co ses dnes dozvěděl? Který úkol byl pro tebe těžký? Co bys změnil? Pomohl jsi dnes někomu?“ Na závěr dětem poděkujeme za spolupráci a společně si zatleskáme.

Pobyt venku

Za příznivých povětrnostních podmínek můžeme s dětmi pozorovat duhu také na obloze. Během vycházky děti pozorují počasí, např. kaluže po dešti, mokré chodníky, účinky jarního větríku v přírodě apod. Zajímavé situace si zaznamenají digitálním fotoaparátem a po příchodu do mateřské školy fotografie prezentují na tabuli nebo na počítači.

Učební pomůcky

- **standardní pomůcky:** velká bílá látka, temperové barvy, štětce, sklenice s vodou, bílý papír, oblečení pro panenku, nádoba s vodou, nůžky, lepidlo, knoflíky, třpytky, barevné flitry, šablony na vybarvování, houby, korálky, kusy barevné látky, pracovní listy, dětské časopisy, fixy, balicí papír
- **digitální technologie:** interaktivní tabule, počítač, notebook, digitální fotoaparát, kamera a mikroskop, tiskárna, mluvicí skřípce, digitální edukační obsah Krok za krokem, Angličtina Nicole and Tommy a Look and Say step 2



Použitá literatura a zdroje

1. KALAŠ, I. *Spoznávame potenciál digitálnych technológií v predprimárnom vzdelávaní* (překlad z angl. jazyka). Bratislava: Ústav informácií a prognóz školstva, 2011. ISBN 978-80-7098-495-6
2. PODHRADSKÁ, M., ČANAKY, R. *Spievankovo 1*. Bratislava: Tonada, 2009. ISBN 8588003591135.
3. PODHRADSKÁ, M., ČANAKY, R. *Spievankovo 2*. Bratislava: Tonada, 2011. ISBN: 8588003591203.



JARO

POMÁHÁME SI A ŘEŠÍME PROBLÉMY



Pomáháme si a řešíme problémy

Kompetence: k řešení problémů, činnostní a občanské, sociální a personální



SPORTUJEME PRO ZDRAVÍ

Očekávané výstupy

- zvládnout základní pohybové dovednosti a prostorovou orientaci, běžné způsoby pohybu v různém prostředí
- mít povědomí o významu péče o čistotu a zdraví, o významu aktivního pohybu a zdravé výživy
- uplatňovat své individuální potřeby, přání a práva s ohledem na druhého, přijímat a uzavírat kompromisy, řešit konflikt dohodou
- přijímat pozitivní ocenění i svůj případný neúspěch a vyrovnat se s ním, učit se hodnotit svoje osobní pokroky

Dílčí vzdělávací cíle

- osvojení si poznatků o těle a jeho zdraví, pohybových činnostech a jejich kvalitě
- rozvoj pohybových schopností a zdokonalování dovedností v oblasti hrubé i jemné motoriky
- rozvoj interaktivních a komunikativních dovedností verbálních i neverbálních
- rozvoj schopnosti sebeovládání

Vzdělávací nabídka

- lokomoční pohybové činnosti
- zdravotně zaměřené činnosti
- hry a činnosti, které vedou děti k ohleduplnosti k druhému, k ochotě rozdělit se s ním, půjčit hračku, střídat se, pomoci mu, ke schopnosti vyřešit vzájemný spor
- cvičení organizačních dovedností

Postupy a strategie VVČ

- motivace, rozhovor, metoda pojmového mapování, modelování, malování, vybarvování, lepení, stříhání, třídění, přiřazování, činnosti s pracovním listem, aktivity s interaktivní tabulí, digitální fotoaparát a kamerou

Vzdělávací prostředí

- herna
- školní zahrada

VÝCHOVNĚ-VZDĚLÁVACÍ ČINNOST

PŘÍPRAVA

Příprava učitelky

- upravit prostředí herny, vytvořit hrací koutky k realizaci herních činností
- připravit kreslicí, výtvarný a modelovací materiál
- nachystat webové odkazy na interaktivní tabuli/počítači
- mít k dispozici dětské časopisy
- vystříhnout obrázek stadionu
- zajistit balící papír na pojmovou mapu
- přichystat logický hlavolam tangram
- nahrát zadání úkolů na mluvící skřipce
- zhotovit a vytisknout pracovní listy
- zkontrolovat funkčnost digitálních pomůcek a interaktivní tabule
- seznámit děti s plánem a organizací edukačních aktivit napsáním „ranního vzkazu“

Zapojení dětí během her a herních aktivit

- námětová hra „Na sportovce“ (dětí házejí papírové koule do koše)
- kreslení v programu RNA na téma „Moje oblíbená sportovní disciplína“
- vybarvování omalovánek se sportovním zaměřením
- konstrukční hra – stavění fotbalového hřiště z dřevěné stavebnice



STIMULACE

Posadíme se s dětmi do kruhu před interaktivní tabuli. K motivaci využijeme maňáška Adámka. Vyprávíme dětem příběh o Adámkovi:

„Náš kamarád Adámek hrál včera celý den se svým pejskem a kamarádem Jirkou na louce fotbal. Venku svítilo jarní sluníčko, zpívali ptáci a Adámek se rozhodl, že si už na sportování nebude oblékat bundu ani čepici. Při fotbalu se kluci hodně zpotili a zapomněli, že jarní počasí je zrádné. Když se vrátili domů, měli vysokou teplotu. Byli moc smutní, protože druhý den se pak nemohli zúčastnit sportovní olympiády v mateřské škole.“

„Děti, jak bychom mohli Adámkovi a Jirkovi pomoci, aby se brzo uzdravili a mohli se zúčastnit sportovní olympiády?“

Následně dětem klademe otázky typu:

- Co udělal Adámek s Jirkou špatně, když hráli fotbal?
- Je důležité se na jaře dobře oblékat? Proč?
- Jak si musíme na jaře chránit zdraví?
- Co bys udělal pro to, abys byl pořád zdravý?
- Jak se máme správně oblékat na jarní sportování?
- Jaké zajímavé sporty znáš?

Abychom byli zdraví a posilnili si tělo, zahrajeme si s dětmi pohybovou hru „Kočka a myš v uličkách“.

Dvěma dětem přidělíme role kočky a myši.

Ostatní stojí na značkách a upažením vytvoří uličky, ve kterých kočka nahání myš. Na povel učitelky udělají děti jednotný obrat, a tím změň tvar uliček. Situace se tak pro kočku a myš nečekaně mění, protože ani jedna z nich nemůže podbíhat pod pažemi dětí. Po chycení myšky nebo uplynutí časového limitu dvojici dětí vyměníme.

(Zdroj: Gymnastika hrou)

Dětem vysvětlíme pravidla hry a dbáme na to, aby je dodržovaly. Následně klademe otázky typu:

- Co se ti na pohybové hře nejvíc líbilo?
- Proč je důležité cvičit?
- Je potřeba dodržovat pravidla pohybových her? Proč?
- Co všechno musíš dělat pro to, abys byl zdravý?
- Je důležité zdravě se stravovat? Proč?
- Jaké zdravé potraviny rád jíš?

Děti pochválíme, poděkujeme jim za jejich pěkné cvičení a na závěr si společně zatleskáme.

Rozdělení dětí do skupin

Děti rozdělíme do čtyř skupin. Skupinky vytvoříme na základě kamarádkých vztahů. Hrací koutky označíme obrázky různých sportů:

- fotbalový míč (digitální koutek)
- kolo (umělecký koutek)
- koloběžka (komunikační koutek)
- brusle (matematicko-logický koutek)

Určíme si vedoucí skupin, kteří budou zodpovědní za činnost v hracích koutcích. Potom dětem vysvětlíme pravidla jednotlivých činností: v digitálním koutku budeme pracovat na interaktivní tabuli s digitálním edukačním obsahem Krok za krokem, v uměleckém si vymodelujeme sportovce a vyrobíme olympijský stadion, v komunikačním společně vytvoříme pojmovou mapu a v matematicko-logickém koutku budeme sestavovat z tangramu sportovce.

Trvání činností v jednotlivých koutcích

Činnost v jednotlivých hracích koutcích by měla trvat 15–20 minut. Skupiny se přesouvají ve směru hodinových ručiček na předem dohodnutý signál (např. zvuk píšťalky). Respektujeme pracovní tempo dětí a jejich individuální potřeby.

Tip

Na seznámení dětí s dalšími aktivitami využijeme metodu „ranního vzkazu“:

MILÉ DĚTI!

DNES JE ČTVRTEK 16. DUBNA.

BUDEME SI POVÍDAT
O JARNÍM SPORTOVÁNÍ.

Z PLASTELÍNY SI VYROBÍME
SPORTOVCE A SPORTOVNÍ
HŘIŠTĚ.

BUDEME PRACOVAT
NA INTERAKTIVNÍ TABULI.
NA ZAHRADĚ SI ZAHRAJEME
POHYBOVÉ HRY.

ODPOLEDNE SI
PROCVIČÍME ANGLIČTINU
NA INTERAKTIVNÍ TABULI.

VAŠE ANDREJKA

DIGITÁLNÍ KOUTEK

Na interaktivní tabuli děti pracují s interaktivním materiálem z digitálního edukačního obsahu Krok za krokem.

Aktivita č. 1: Oblékání – oblečení na jarní procházku **KÓD 152465**

Úkolem dítěte je vyslechnout si nahrávku a pomoci kamarádce Lily vybrat vhodné oblečení na jarní procházku.

Aktivita č. 2: Najdi rozdíly 1 **KÓD 152466**

Úkolem dítěte je rozpoznat rozdíly a označit je na obrázku vpravo.

Aktivita č. 3: Rychlá jízda **KÓD 150286**

Úkolem dítěte je vybrat správnou otázku a odpověď.

Aktivita č. 4: Říkanka 2 **KÓD 152468**

Úkolem dítěte je vyslechnout si nahrávku, zopakovat text, nahrát jej na mikrofon a záznam si následně poslechnout.



UMĚLECKÝ KOUTEK

V uměleckém koutku vytvoříme olympijský stadion a sportovce. Připravíme si velkou tabuli polystyrenu, plastové nožičky, suchý písek, temperové barvy, štětce, nádoby s vodou, lepidlo, špejle, plastelínu, pomůcky na modelování a obrázek olympijského stadionu. Vysvětlíme dětem úkol:

První skupina společně vyřeže z polystyrenu okrouhlý tvar olympijského stadionu a šikmou tribunu. Jako předloha bude sloužit obrázek olympijského stadionu. Druhá skupina na polystyren namaluje zelené hřiště pro olympioniky a na něm běžeckou dráhu. Třetí skupina vyrobí ze špejlí překážky na běžeckou dráhu a z plastelíny vymodeluje sedadla pro fanoušky. Čtvrtá skupina vytvoří sportovce z modelovací hmoty a vysype běžeckou dráhu pískem. Zadáni úkolů nahrajeme na mluvící skřípce.

Skřípce č. 1:

S pomocí paní učitelky vyřež z polystyrenu tvar olympijského stadionu a tribuny.

Skřípce č. 2:

Namaluj temperovými barvami běžeckou dráhu a zelené hřiště.

Skřípce č. 3:

Podle vlastní fantazie vyrob ze špejlí překážky na běžecké dráze. Z plastelíny vymodeluj sedadla pro fanoušky a zapíchni je do tribuny.

Skřípce č. 4:

Vymodeluj z modelovací hmoty sportovce a špejlí je připevni na stadion. Běžeckou dráhu posypej pískem.

KOMUNIKAČNÍ KOUTEK

V něm vytvoříme pojmově-obrázkovou mapu na téma „Sport“. Připravíme velký balicí papír s nadepsaným nadřazeným pojmem SPORT. Na balicí papír vyznačíme také podřazený pojem JARNÍ SPORTY.

Dětem dáme k dispozici dětské časopisy, periodika o sportu, lepidla, fixy a nůžky. Následně jim vysvětlíme význam pojmu „jarní sporty“. Vyzveme je, aby v časopisech našly obrázky související s tématem. Úkolem dětí je objevit vhodný obrázek, vystříhnout jej a nalepit do pojmové mapy. K pojmu jarní sporty vyhledávají tyto obrázky: bruslaře na kolečkových bruslích, běžce, atleta, cyklistu, fotbalistu, basketbalistu, jezdce na koloběžce apod. Poté děti přiřadí vystřižené obrázky k příslušným pojům. Každý obrázek nalepí na papír a jeho název opíšou z opisovacích kartiček velkým tiskacím písmem.



MATEMATICKO-LOGICKÝ KOUTEK

V matematicko-logickém koutku je připravený tangram, fotoaparát, pastelky a pracovní list. Nejprve skupina sestavuje z tangramu sportovce podle vlastní fantazie. Úkolem dětí je poskládat sportovce tak, aby využily všechny části tangramu. Následně svoje postavičky zaznamenají digitálním fotoaparátem. Zadání úkolů nahrajeme na mluvící skřípce.

Skřípce č. 1:

Poskládej ze všech částí tangramu sportovce. Vyfotografuj je digitálním fotoaparátem.

Po dokončení prvního úkolu děti vyplňují pracovní list. Jejich úkolem je přiřadit názvy sportů k příslušným sportovcům dokreslením linky geometrických tvarů.

Skřípce č. 2:

Spoj název sportu s obrázkem sportovce dokreslením linky sestavené z geometrických tvarů. Tvary vybarvi.

POBYT VENKU

Pokud je příznivé počasí, vydáme se s dětmi na školní zahradu, kde jim připravíme překážkovou dráhu. Za úkol mají správně překonat překážky podle pokynu učitelky. V závěru si s dětmi zahrajeme jejich oblíbené pohybové hry.

Aktivita č. 1: Překážková dráha

Děti rozdělíme na družstva a rozlišíme je barevnými šátky. Poté každé družstvo postavíme do řady na startovní čáru. Před jednotlivá družstva umístíme v dostatečné vzdálenosti tři kužele, lano a tři kruhy. V družstvech určíme kapitány, kteří dostanou do ruky přeložený papír a pingpongový míček. Na povel učitelky kapitáni položí míčky na přeložený papír a co nejrychleji se snaží slalomem oběhnout kužely, přeskočit kruhy a přejít po laně. Po zvládnutí překážek se krokem vrátí zpět vedle překážkové dráhy a papír i míček odevzdají následujícímu dítěti, které je připraveno na startovní čáře. Vyhrává družstvo, které první splní úkol, přičemž míček spadne z papíru maximálně pětkrát. Děti si míček nesmějí přidržovat rukou.

Aktivita č. 2: Dřevěná honička

Jedno z dětí honí ostatní, honěný se může zachránit tak, že se dotkne stromu. Aby měla hra spád, ochrana se ruší tím, že honící dítě odstoupí na tři kroky (přičemž počítá nahlas do tří) od honěného dítěte, které pak musí od stromu vyběhnout.



Pracovní list

Úloha: spoj názvy s obrázky.

Cestu dokonči dokreslením geometrických tvarů.

Tvary pojmenuj a vybarvi.



(Zdroj: vlastní tvorba autorky)



Aktivita č. 3: Přenášení kamene

Děti se rozdělí do dvou družstev za sebou. První družstvo má lžičku a na ní kamínek. První dítě na povel vybíhá k metě, tam se otočí a běží zpátky ke družstvu. Odevzdá lžičku s kamínkem druhému dítěti, to běží k metě a zpátky. Hra pokračuje, dokud se nevystřídají všechny děti. Kdo doběhne, postaví se na konec řady. Pokud kamínek ze lžičky spadne, dítě musí běh opakovat. Vyhrává družstvo, které se seřadí do původního pořadí jako první. Hru můžeme po kolech obměňovat, např. takto:

- děti musí na trase udělat tři dřepy
- děti skáčou k metě po jedné noze
- děti přeskakují klacíky v trávě

Učitelka pozitivně hodnotí a povzbuzuje děti také během probíhajících edukačních aktivit. Závěrečné hodnocení se uskutečňuje v kruhu na koberci. Dětem klademe otevřené otázky typu:

„Jak se ti pracovalo na tabuli? Co se ti dnes podařilo nejlépe? Co jsi dnes vytvořil? Jaký sport máš nejraději? Kam chodíte s rodiči sportovat? Který úkol byl pro tebe těžký? Co bys změnil? Pomohl jsi dnes někomu?“
Na závěr dětem poděkujeme za spolupráci a společně si zatleskáme.

Učební pomůcky

- **standardní pomůcky:**
maňásek Adámek, balicí papír, fixy, lepidlo, aranžovací hmota piaflor, plastelína, plastové nožičky, nůžky, písek, obrázek stadionu, dětské časopisy, špejle, pracovní listy, lepidla, temperové barvy, štětce, nádoby s vodou, lepidlo, plastelína, modelovací hlína, tangram, lano, kužely, kruhy, malý míček
- **digitální technologie:**
interaktivní tabule, počítač, tiskárna, digitální fotoaparát, kamera, mluvicí skřípce, digitální edukační obsah Krok za krokem a Look and Say step 2

Tipy na odpolední činnost

S dětmi, které se v rámci zájmové činnosti seznamují s cizím jazykem, můžeme realizovat jednoduché aktivity v angličtině z digitálního edukačního obsahu Look and Say step 2.

Aktivita č. 1: Sports – activity 1

KÓD 152469

Úkolem dítěte je vyslechnout si nahrávku, sestavit obrázek a pojmenovat sport, který se na obrázku nachází.

Aktivita č. 2: Sports – activity 2 KÓD 152470

Úkolem dětí je spojit míče s obrázky sportovců, ke kterým patří.

Aktivita č. 3: Sports – activity 3 KÓD 152471



Použitá literatura a zdroje

1. KALAŠ, I. *Spoznávame potenciál digitálnych technológií v predprimárnom vzdelávaní (překlad z angl. jazyka)*. Bratislava: Ústav informácií a prognóz školstva, 2011. ISBN 978-80-7098-495-6
2. KRŠJAKOVÁ, S. – GALBIČKA, J. *Gymnastika hrou*. Bratislava: Pedagogická fakulta Univerzity Komenského v Bratislave, 2000. ISBN 80-88868-52-1



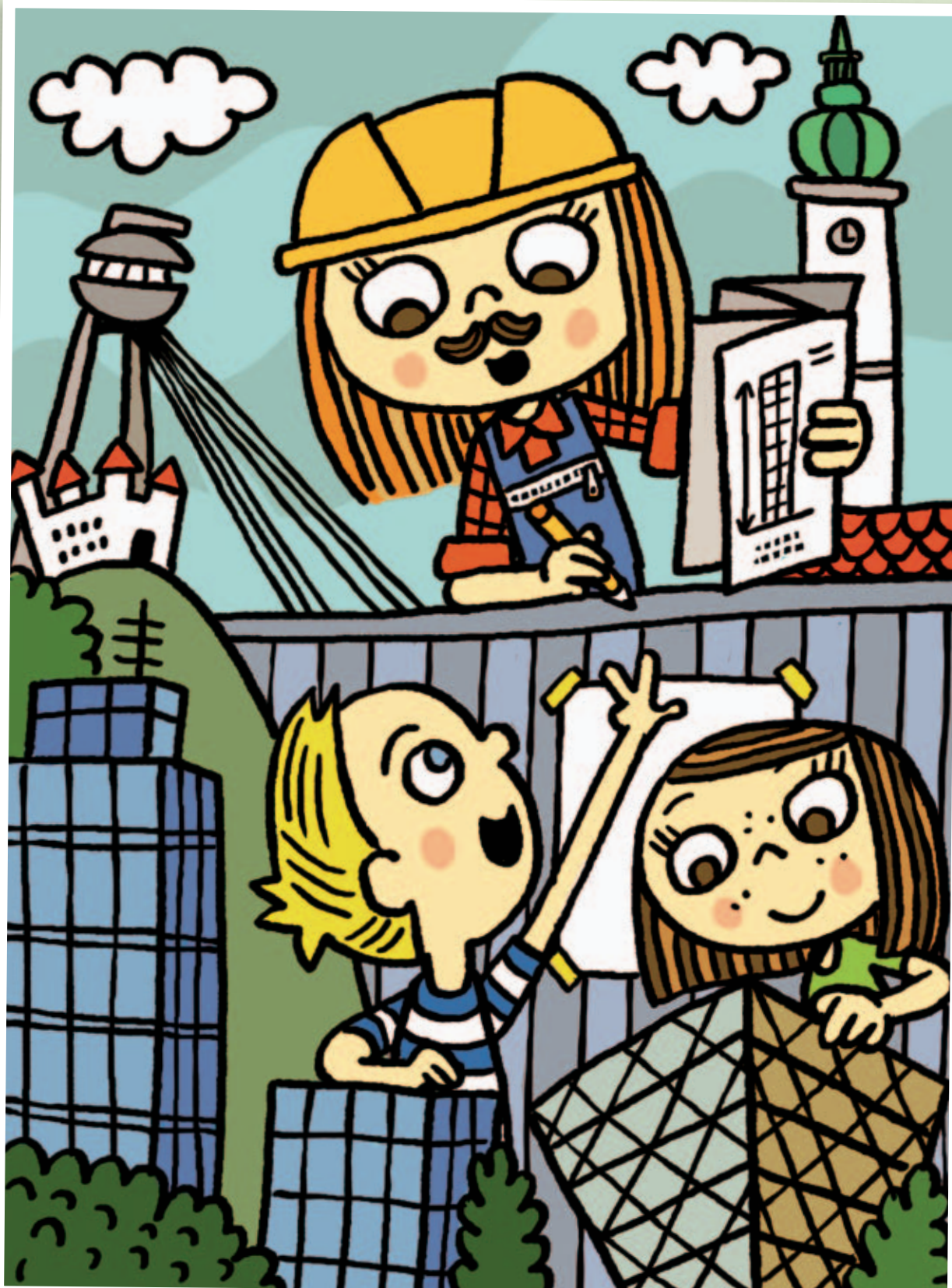
JARO

PŘEMÝŠLÍME A POVÍDÁME SI



Přemýšlíme a povídáme si

Kompetence: k učení, k řešení problémů, komunikativní, činnostní a občanské



JARNÍ MĚSTO

Očekávané výstupy

- orientovat se bezpečně ve známém prostředí i životě tohoto prostředí
- osvojit si elementární poznatky o okolním prostředí, které jsou dítěti blízké, pro ně smysluplné a přínosné, zajímavé a jemu pochopitelné a využitelné pro další učení a životní praxi
- sluchově rozlišovat začáteční a koncové slabiky a hlásky ve slovech
- spolupracovat s ostatními

Dílčí vzdělávací cíle

- seznamování s místem a prostředím, ve kterém dítě žije, a vytváření pozitivního vztahu k němu
- rozvoj řečových schopností a jazykových dovedností receptivních i produktivních
- rozvoj kooperativních dovedností

Vzdělávací nabídka

- přirozené pozorování blízkého prostředí a života v něm, okolní přírody, kulturních i technických objektů, vycházky do okolí, výlety
- aktivity zaměřené k získávání praktické orientace v obci
- praktické užívání technických přístrojů, hraček a dalších předmětů a pomůcek, se kterými se dítě běžně setkává
- artikulační, řečové, sluchové a rytmické hry, hry se slovy, slovní hádanky
- kooperativní činnosti ve dvojicích a skupinkách

Postupy a strategie VVČ

- motivace, rozhovor, malování, kreslení, lepení, stříhání, skládání, programování, aktivity s pracovním listem, prezentování, aktivity s interaktivní tabulí, digitálním fotoaparátem, kamerou, robotickou včelkou, mikrofonom, prezentování v aplikaci PowerPoint

Vzdělávací prostředí

- herna
- vycházka do okolí MŠ

VÝCHOVNĚ-VZDĚLÁVACÍ ČINNOST

PŘÍPRAVA

Příprava učitelky

- upravit prostředí herny, vytvořit hrací koutky
- připravit výtvarný, technický a kreslicí materiál
- vyrobit a vytisknout pracovní listy
- najít a vytisknout básničku
- obstarat kostým stavaře
- vytisknout a vystříhnout obrázky pod podložku
- nachystat webové odkazy na interaktivní tabuli/počítači
- zajistit digitální fotoaparát, kameru a mikrofon
- nahrát zadání úkolů na mluvící skřipce
- zkontrolovat funkčnost digitálních pomůcek a interaktivní tabule
- seznámit děti s plánem a organizací edukačních aktivit napsáním „ranního vzkazu“

Zapojení dětí během her a herních aktivit

- námětová hra „Na stavitele“ (děti ztvárňují roli stavitele, ze stavebnice Seva stavějí známé budovy z okolí mateřské školy)
- vyhledávání tematických obrázků v dětských časopisech
- lepení a malování hradu z lékařských špachtlí
- kreslení v programu RNA na téma „Moje město“ (na interaktivní tabuli)

Tip

Pro seznámení dětí s následujícími aktivitami využijeme metodu „ranního vzkazu“.

MILÉ DĚTI!

DNES JE PONDĚLÍ 9. BŘEZNA.

BUDEME SI POVÍDAT O BUDOVÁCH V OKOLÍ MATEŘSKÉ ŠKOLY.

ČEKÁ NÁS PRÁCE S INTERAKTIVNÍ TABULÍ.

VYROBÍME SI 3D MĚSTO.

PROCVÍČÍME SI VYTLESKÁVÁNÍ SLOV PO SLABIKÁCH.

NA VYCHÁZCE BUDEME POZOROVAT BUDOVY V OKOLÍ MATEŘSKÉ ŠKOLY.

ODPOLEDNE BUDEME PLNIT ÚKOLY NA INTERAKTIVNÍ TABULI.

VAŠE ANDREJKA

STIMULACE

Děti se posadí do kruhu na koberec před interaktivní tabulí. Někdo zaklepe na dveře. Do třídy vejde paní učitelka převlečená do kostýmu stavaře (má přilbu, košili, pracovní oděv, gumáky apod.). Promluví k dětem:

„Ahoj děti, přišla jsem k vám na návštěvu rovnou ze stavby. Doslechla jsem se, že se u vás nejvíce nových budov staví na jaře. Potřebovala bych pomoci s návrhem nového města. Slyšela jsem, že ve vašem městě máte zajímavé stavby.“

Kdo staví domy? Co bych mohla na vašem sídlišti vidět? Které budovy byste mi ukázaly ve vašem městě? Jak se vaše město mění na jaře? Co myslíte, vypadají všechna města a všechny vesnice stejně? Jaké zajímavé stavby jste zahlédly na procházce nebo na výletě s rodiči? Jezdíte s rodiči také do přírody? Viděli jste tam třeba zajímavé mosty nebo přehrady? Ráda vám ukážu budovy, které jsem postavila já.“

Společně se přesuneme do digitálního koutku před interaktivní tabulí. Na stimulaci použijeme vlastní krátkou PowerPointovou prezentaci, v níž dětem předvedeme obrazový materiál architektonicky významných budov ve městě. Vysvětlíme dětem úkol: „Teď budeme na interaktivní tabuli poznávat zajímavé budovy, které změnily naše město. Pokud budovu poznáte, řeknete mi, jak se jmenuje a kde se nachází.“

Dětem během prezentace klademe otázky typu:

- Co vidíš na obrázku?
- Jak se jmenuje budova na obrázku?
- Kde se nachází?
- Viděl jsi zajímavé budovy i jinde než ve městě? Jaké?
- Viděl jsi, jak někde ve tvém okolí staví něco nového? Jak se změnilo okolí během stavby?

Děti pochválíme, poděkujeme jim za jejich pěknou práci a na závěr si společně zatleskáme.

Rozdělení dětí do skupin

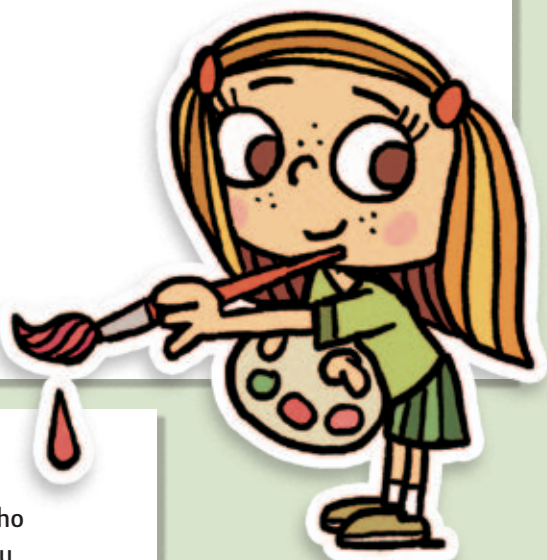
Děti rozdělíme do čtyř skupin, které vytvoříme losováním čtyř barevných náramků. Z klobouku vytahujeme náramky:

- červený (digitální koutek)
- modrý (umělecký koutek)
- zelený (komunikační koutek)
- žlutý (matematicko-logický koutek)

Stejnými náramky jsou označené i jednotlivé hrací koutky. Vysvětlíme dětem pravidla činností: v digitálním koutku budeme pracovat na interaktivní tabuli, v uměleckém vyrábět 3D město, v komunikačním budeme procvičovat vytleskávání slov po slabikách a v matematicko-logickém koutku budeme plnit zadání z mluvčího skřípce.

Trvání činností v jednotlivých koutcích

Činnost v jednotlivých hracích koutcích by měla trvat 15–20 minut. Dohodneme se na signálu (např. zvuku bubínku), na který se skupinky přesunou. Respektujeme pracovní tempo dětí a jejich individuální potřeby.

**DIGITÁLNÍ KOUTEK**

V digitálním koutku využijeme aktivitu z digitálního edukačního obsahu Krok za krokem. Obsahuje cvičení pro pochopení vztahu příčina – následek, třídění prvků, přiřazení, uspořádání a třídění podle určitých kritérií. Děti pracují společně a dle svých aktuálních schopností přispívají k vyřešení jednotlivých úkolů.

Aktivita: Rozvoj myšlení – jaro **KÓD 152901**

UMĚLECKÝ KOUTEK

V něm vytvoříme 3D město. Přípravený je velký polystyren, temperové barvy, štětce, kelímek s vodou, lepidla, nůžky, čtvrtky, pastelky, stavebnice Lego, vykrajovátka, aranžovací hmota piaflor, velká polystyrenová koule, modrý a bílý igelit.

První skupina společně natře celou plochu polystyrenu zelenou barvou a nechá jej uschnout. Následně s pomocí učitelky rozkrojí polystyrenovou kouli na poloviny a také ji nabarví. Děti z druhé skupiny vykrojí z aranžovací hmoty pomocí vykrajovátek stromy, nakreslí a vystříhnou kytičky. Stromy, kytičky a kopec připevní na špejli a zapíchnou je do polystyrenu. Třetí skupina domaluje cesty a nastříhá modrý a bílý igelit na proužky. Proužky nalepí na místo určené pro řeku. Čtvrtá skupina postaví z Lega budovy a stavby, které se nacházejí ve městě (hrad, kostel, radnice, hotel, obytné domy, paneláky, mosty, výškové budovy apod.). Dokončenou maketu města děti zaznamenají digitálním fotoaparátem.

**Tip**

Místo aranžovací hmoty piaflor můžeme použít plastelínu.

Zadání úkolu nahrajeme na mluvčí skřípce.

Skřípce č. 1:

Namaluj plochu polystyrenu zelenou barvou. Rozkroj polystyrenovou kouli a nabarvi ji zelenou barvou.

Skřípce č. 2:

Vykroj z aranžovací hmoty stromečky, nakresli a vystřihni kytičky. Všechno napíchni na špejle a připevni na polystyren.

Skřípce č. 3:

Namaluj cesty a nastříhej bílý a modrý igelit. Proužky přilep na místo, kudy poteče řeka.

Skřípce č. 4:

Postav ze stavebnice Lego hrad, výškovou budovu, most, kostel, obytné domy, hotel.

KOMUNIKAČNÍ KOUTEK

Práce v komunikačním koutku je zaměřená na rozvoj jazykových dovedností. Máme připraveny obrázky k tématu (budovy v okolí MŠ, významné budovy ve městě, řeku, most, jarní motivy...). Úkolem dětí je vylosovat si obrázek, říci, co na něm vidí a slovo po slabikách vytleskat, případně určit první hlásku. Ostatní hodnotí správnost, případně kamarádka opraví a celá skupina slovo po slabikách vytleská společně. Pokud dítě slovo vytleskalo samostatně správně, může si obrázek nechat, pokud ne, vrací jej zpět.

MATEMATICKO-LOGICKÝ KOUTEK

V matematicko-logickém koutku je připravená podložka s robotickou včelkou Bee-Bot a pracovní list zaměřený na rozvíjení prostorové představivosti. V první části skupina programuje robotickou včelku na čtvercové síti, pod kterou jsme vložili obrázky dominant. Úkolem dětí je naprogramovat ji tak, aby našla správnou cestu ke známým budovám. Název každé budovy si děti vytleskají a spočítají slabiky ve slově.

Po dokončení prvního úkolu děti vyplňují pracovní list. Vybarvují a vystřihují geometrické tvary, skládají z nich budovy podle vlastní fantazie. Ty nalepují na připravenou čtvrtku.

Zadání nahrajeme na mluvčí skřípce.

Skřípce č. 1:

Vystřihni a vybarvi geometrické tvary. Poskládej z nich podle vlastní fantazie budovu. Použij všechny části geometrických tvarů. Hotovou budovu si nalep na čtvrtku a dokresli tak, aby se ti líbila.

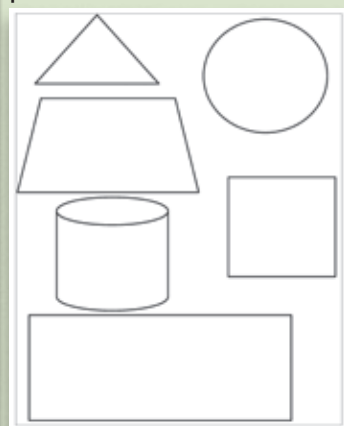
Pracovní list: Rozvíjení prostorové představivosti



Tip

U starších dětí můžeme zařadit hru „Martani“. Slova na obrázcích děti rovnou přeřikávají po jednotlivých hláskách (analýza) a ostatní děti slovo řeknou dohromady (syntéza). Tato hra je důležitou součástí rozvoje předčtenářské gramotnosti.

Pracovní list:
Rozvíjení prostorové představivosti



(Zdroj: vlastní tvorba autorky)

Učitelka pozitivně hodnotí a povzbuzuje děti také během probíhajících edukačních aktivit. Závěrečné hodnocení se uskutečňuje v kruhu na koberci.

Dětem klademe otevřené otázky typu: „Jak se ti pracovalo na tabuli? Co se ti dnes nejvíc podařilo? Kam chodíš s rodiči na jarní procházku? Které místo jsi navštívil s rodiči naposledy? Co jsi dnes vyráběl? Která budova se ti líbila nejvíce? Co všechno ses dnes dozvěděl? Který úkol byl pro tebe těžký? Co bys změnil? Pomohl jsi dnes někomu?“ Na závěr dětem poděkujeme za spolupráci a společně si zatleskáme.

Tip

Pobyť venku

S dětmi si zajdeme na vycházku do blízkého okolí mateřské školy. Děti pozorují a zaznamenávají na digitální fotoaparát a kameru budovy, které je zaujaly. Ve třídě si z obrázků vyrábějí krátké video o svém městě. Na realizaci videa použijeme program Windows Movie maker nebo program RNA.

Tipy na odpolední činnost

S dětmi, které se v rámci zájmové činnosti seznamují s cizím jazykem, můžeme zařadit jednoduché aktivity v angličtině. Využijeme digitální edukační obsah Look and Say step 1 a Angličtina Nicole and Tommy. Činnosti jsou zaměřené na poslech a přiřazování ke správným obrázkům.

Aktivita č. 1: House KÓD 152444

Úkolem dětí je vyslechnout si pojem, poté ho vyslovit na mikrofon a svoji nahrávku si poslechnout.

Aktivita č. 2: Means of transport – activity 6 KÓD 152445

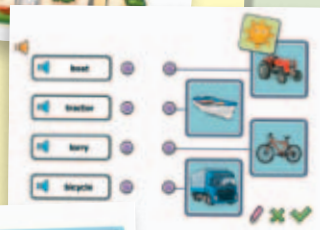
Úkolem dětí je vyslechnout si pojem a přiřadit k němu správný obrázek.

Aktivita č. 3: 02 In the city – Level 02 Page 03 KÓD 152446

Úkolem dětí je poslechnout si nahrávku a následně vybrat správný obrázek.

Aktivita č. 4: 01 In the city – Level 01 Page 02 KÓD 150247

Úkolem dětí je vybrat a označit správnou nahrávku.



Učební pomůcky

- **standardní pomůcky:** polystyren, temperové barvy, štětce, sklenice s vodou, lepidla, nůžky, čtvrtky, barvy, stavebnice Lego, vykrajovátka, aranžovací hmota piaflor, velká polystyrenová koule, modrý a bílý igelit, pracovní list, podložka, obrázky budov pod podložku
- **digitální technologie:** interaktivní tabule, počítač, digitální fotoaparát, kamera a mikrofon, tiskárna, včelka Bee-Bot, mluvicí skřípce, prezentace v PowerPointu, digitální edukační obsah Krok za krokem, Look and Say step 1 a Angličtina Nicole and Tommy



Použitá literatura a zdroje

1. KALAŠ, I. Spoznávame potenciál digitálnych technológií v predprimárnom vzdelávaní (překlad z angl. jazyka). Bratislava: Ústav informácií a prognóz školstva, 2011. ISBN 978-80-7098-495-6.



JARO

POZNÁVÁME A TVOŘÍME





LILY POZNÁVÁ PŘÍRODU

Očekávané výstupy

- osvojit si elementární poznatky o okolním prostředí, které jsou dítěti blízké, pro ně smysluplné a přínosné, zajímavé a jemu pochopitelné
- mít povědomí o významu životního prostředí pro člověka
- chápat prostorové pojmy, elementární časové pojmy, orientovat se v prostoru, rovině a částečně i v čase

Dílčí vzdělávací cíle

- vytváření elementárního povědomí o širším přírodním, kulturním i technickém prostředí
- rozvoj úcty k životu ve všech jeho formách
- posilování přirozených poznávacích citů (zvědavosti, zájmu, radosti z objevování)

Vzdělávací nabídka

- přirozené pozorování blízkého prostředí a života v něm, okolní přírody, kulturních i technických objektů, vycházky do okolí
- praktické užívání technických přístrojů, hraček a dalších předmětů a pomůcek, se kterými se dítě běžně setkává
- přirozené i zprostředkované poznávání přírodního okolí, sledování rozmanitostí a změn v přírodě
- práce s literárními texty, obrazovým materiálem, využívání encyklopedií
- pozorování životních podmínek a stavu životního prostředí, poznávání ekosystémů
- smyslové hry, nejrůznější činnosti zaměřené na rozvoj a cvičení postřehu a vnímání, zrakové a sluchové paměti, koncentrace pozornosti
- hry nejrůznějšího zaměření podporující tvořivost, představivost a fantazii

Postupy a strategie VVČ

- motivace, rozhovor, kreslení, lepení, stříhání, modelování, činnosti s pracovním listem, aktivity s interaktivní tabulí, fotografování, činnost s kamerou a mikrofonom

Vzdělávací prostředí

- herna
- vycházka do okolí MŠ

VÝCHOVNĚ-VZDĚLÁVACÍ ČINNOST

PŘÍPRAVA

Příprava učitelky

- upravit prostředí herny, vytvořit hrací koutky k realizaci herních činností
- nachystat výtvarný a kreslicí materiál
- vytisknout a vystříhnout obrázky jarní přírody
- připravit webové odkazy na interaktivní tabuli/počítači
- zajistit digitální fotoaparát a kameru
- nachystat balící papír na kreslení
- nahrát zadání úkolů na mluvici skřipce
- obstarat stejnokroj skautky
- vytisknout pracovní listy
- zkontrolovat funkčnost digitálních pomůcek a interaktivní tabule
- seznámit děti s plánem a organizací edukačních aktivit napsáním „ranního vzkazu“

Zapojení dětí během her a herních aktivit

- námětová hra „Na badatele“ (dětí ztvárňují roli badatele, podle mapy hledají a pojmenovávají předměty ve třídě apod.)
- prohlížení encyklopedií zaměřených na přírodu
- kreslení na téma „Můj nejkrásnější zážitek z přírody“
- konstrukční hra – stavění přírody a objektů z okolí MŠ (dřevěná stavebnice)



STIMULACE

Děti si sednou do kruhu na koberec před interaktivní tabulí. Někdo zaklepe na dveře. Do třídy vejde učitelka oblečená ve skautském stejnokroji (klobouk, šátek, tričko, šortky, šerpa s nášivkami „Za statečnost“, „Turistický průvodce“ apod.). Začne dětem povídat:

„Ahoj děti, přicestovala jsem k vám z dalekých šumavských hor. (K motivaci můžeme využít jiné, dětem blízké přírodní prostředí, a dle něj další úkoly upravit.) V turistickém průvodci jsem se dočetla, že v Prášílech (resp. jiném městě, vesnici) je příroda nejkrásnější na jaře. Kam byste mě vzaly na procházku do přírody v okolí vaší mateřské školy? Které zajímavé rostliny a živočichy bychom tam mohli vidět? Jaké zvuky bychom zaslechli např. u vody, na louce blízko vaší mateřské školy? Mám pro vás návrh: podíváme se nejprve na jaro na tabuli, potom půjdeme na vycházku a vy mi všechno ukážete. Souhlasíte?“

Společně se přesuneme do digitálního koutku před interaktivní tabulí. Dětem vysvětlíme úkol: „Teď budeme na interaktivní tabuli poznávat zvuky a vy mi řeknete, jestli je možné slyšet podobné zvuky i na procházce u vás.“

Úkolem dětí bude přesouvat se myši po jednotlivých obrázcích, poslouchat zvuky jara a označit správný obrázek. Na interaktivní tabuli aktivujeme webové odkazy pro jednotlivé úkoly.



Aktivita č. 1: Co slyšíš? – žába, čáp, včela **KÓD 150012****Aktivita č. 2:** Co slyšíš? – zvuk deště a zalévání květin **KÓD 150081**

Následně dětem klademe otázky typu:

- Co/koho slyšíš na obrázku?
- Kde můžeme slyšet tento zvuk?
- Jaké zvuky jsou ještě slyšet v přírodě? Umíš je napodobit?

Děti pochválíme, poděkujeme jim za jejich pěknou práci u tabule a na závěr si společně zatleskáme.

**Tip**

Na seznámení dětí s následujícími aktivitami využijeme metodu „ranního vzkazu“.

MILÉ DĚTI!

DNES JE PÁTEK 8. DUBNA.

BUDEME SI POVÍDAT O TOM, JAK VYPADÁ PŘÍRODA NA JAŘE V OKOLÍ NAŠÍ MATEŘSKÉ ŠKOLY.

BUDEME PRACOVAT S INTERAKTIVNÍ TABULÍ.

NAKRESLÍME SI PLAKÁT NÁRODNÍHO PARKU ŠUMAVA.

NA VYCHÁZCE BUDEME POZOROVAT JARNÍ PŘÍRODU V OKOLÍ MATEŘSKÉ ŠKOLY.

SVOJE OBJEVY SI ZAZNAMENÁME NA DIGITÁLNÍ KAMERU A FOTOAPARÁT.

ODPOLEDNE BUDEME PLNIT ÚKOLY NA INTERAKTIVNÍ TABULI.

VAŠE ANDREJKA

Tip

Ke stimulaci můžeme použít i vlastní krátkou PowerPointovou prezentaci. Využijeme v ní obrázkový materiál přírody a jejích součástí, který je doplněn o krátké slovní výroky.

Rozdělení dětí do skupin

Děti rozdělíme do čtyř skupin, které vytvoříme losováním čtyř barevných obrázků. Z klobouku vytahujeme tematické obrázky:

- strom (digitální koutek)
- labuť (umělecký koutek)
- žába (komunikační koutek)
- kytička (matematicko-logický koutek)

Stejnými obrázky jsou označeny i jednotlivé koutky. Vysvětlíme dětem pravidla činností: v digitálním koutku budeme pracovat na interaktivní tabuli s digitálním edukačním obsahem Krok za krokem. V uměleckém společně vyrobíme plakát Národního parku Šumava, v komunikačním si vymyslíme a nakreslíme vlastní básničky s tématem jarní přírody a v konstrukčním koutku budeme stavět ze stavebnice Lego přírodu podle vlastní fantazie.

Trvání činností v jednotlivých koutcích

Činnost v jednotlivých koutcích by měla trvat 15–20 minut. Dohodneme se na signálu (např. zvuku triangu), na který se skupinky přesunou. Respektujeme pracovní tempo a individuální potřeby dětí.



DIGITÁLNÍ KOUTEK

Na interaktivní tabuli děti pracují s interaktivním materiálem z digitálního edukačního obsahu Krok za krokem.

Aktivita č. 1: Ptáčky – nahoře, dole **KÓD 152441**

Děti si po kliknutí na reproduktor vyslechnou instrukce a jejich úkolem je správně označit ptáčky v horní a spodní části.

Aktivita č. 2: Jarní příroda – co sem nepatří? **KÓD 152442**

Děti si mají nejprve vyslechnout nahrávku a následně označit předměty, které nepatří do ročního období jaro. Úkol je zaměřený na rozvíjení myšlení.

Aktivita č. 3: Jarní louka – na, do, nad **KÓD 152443**

Děti si vyslechnou nahrávku a poté mají obrázky přesunout na správné místo. Úkol je zaměřený na rozvíjení percepčně-motorické oblasti.

UMĚLECKÝ KOUTEK

V něm vytvoříme plakát – charakteristickou část přírodního prostředí v Národním parku Šumava (na louce, u řeky apod.). Připraven je velký plakát, pastelky, lepidla, nůžky a barevné látky. První skupina společně nakreslí řeku a zeleň. Druhá skupina vytvoří živočichy žijící v okolí a ve vodách. Třetí skupina dokresluje na plakát významné dominanty nacházející se v okolí. Poslední pak vystřihuje barevné motivy z látky, tvaruje a lepí z látky jarní květy.

Zadání úkolu nahrajeme na mluvící skřípce.

Skřípec č. 1:

Nakreslí vodu v Národním parku Šumava a zeleň, která zde roste.

Skřípec č. 2:

Nakreslí živočichy žijící ve vodách na Šumavě a okolí.

Skřípec č. 3:

Nakreslí významné budovy nacházející se ve městech v Národním parku Šumava.

Skřípec č. 4:

Vystřihni z látky barevné části a vytvaruj z nich květy. Ty nalep na plakát.



KOMUNIKAČNÍ KOUTEK

V komunikačním koutku máme nachystané vystřížené obrázky jarní přírody (rostliny, zvířátka, stromy, jezírka apod.), čtvrtky a pastelky. Úkolem dítěte je vymyslet krátkou básničku podle předložených obrázků, nahrát ji na digitální mikrofon a následně nakreslit na výkres. Zadáni nahrajeme na mluvící skřípec.

Skřípec:

Vymysli krátkou básničku o jarní přírodě podle obrázků. Nahraj ji na mikrofon. Básničku nakresli na čtvrtku.

KONSTRUKČNÍ KOUTEK

Zde je připravená stavebnice Lego. Děti z ní skládají prostorové a plošné části přírody. Každá skupina postupuje podle instrukce nahrané na mluvícím skřípci.

Skřípec č. 1:

Poskládej ze stavebnice Lego stromy a keře.

Skřípec č. 2:

Poskládej ze stavebnice Lego vodní nádrž a zvířata žijící u vody.

Skřípec č. 3:

Poskládej ze stavebnice Lego jarní květiny a rostlinky.

Skřípec č. 4:

Poskládej ze stavebnice Lego zvířata, která žijí ve vodě, a jejich mláďátka.

Svoje výtvořky z Lega děti naaranžují na karton velkého formátu a dotvoří jej kreslením a malováním. Dokončené dílo zaznamenají digitálním fotoaparátem.

Pobyť venku

Pokud je příznivé počasí, vypravíme se s dětmi na procházku do přírody (k potoku, řece, na louku...). Děti pozorují okolí a digitálním fotoaparátem nebo kamerou zaznamenávají jarní přírodu – stromy, rostliny a živočichy žijící v okolí. Po návratu do mateřské školy si na interaktivní tabuli přehrajeme videonahrávky a uložené fotografie, které děti komentují.

Tip na odpolední činnost

Učíme se anglicky

Která zvířátka bychom mohli potkat na procházce lesem? Jaké zvuky vydávají? Naučíme se alespoň některá říci anglicky.

11 Animals – Level 01

KÓD 152900



Učitelka pozitivně hodnotí a povzbuzuje děti i během probíhajících edukačních činností. Závěrečné hodnocení probíhá v kruhu na koberci. Dětem klademe otevřené otázky typu: „Jak se ti pracovalo na tabuli? Kam chodíš s rodiči na jarní procházku do přírody? Které místo jsi navštívil naposledy? Jakou básničku se ti podařilo vymyslet? Co jsi nakreslil na mapě Šumavy? Co ses dnes všechno dozvěděl? Který úkol byl pro tebe těžký? Co bys změnil? Pomohl jsi dnes někomu?“ Na závěr dětem poděkujeme za spolupráci a společně si zatleskáme.

Učební pomůcky

- **standardní pomůcky:** balící papír, lepidlo, nůžky, barevné látky, kreslicí materiál, tužky, čtvrtky, obrázky jarní přírody, pracovní listy, tangram, Lego
- **digitální technologie:** interaktivní tabule, počítač, digitální fotoaparát, kamera a mikrofon, tiskárna, mluvící skřípce, digitální edukační obsah Krok za krokem, Angličtina Nicole and Tommy



KDO JSME

EDUkační LABoratoř | EDULAB je nezisková organizace, jejímž posláním je podpora a rozvoj moderních forem výuky na všech stupních školského systému České republiky včetně vysokoškolských pracovišť. Naším cílem je zvýšit popularitu využívání moderních vzdělávacích technologií na školách a ukázat jejich přínos a význam pro modernizaci školství. Námi realizované projekty probíhají pod záštitou Ministerstva školství, mládeže a tělovýchovy.

NAŠE PROJEKTY

ŠKOLKA HROU www.eskolkahrou.cz

Projekt podporuje rozvoj předškolního vzdělávání v České republice.

EDUkační LABoratoř připravila pro mateřské školy odborné metodické příručky Školka hrou pro didaktickou praxi, které jsou v souladu s RVP pro předškolní vzdělávání a nabízejí možnost využití digitálního obsahu a interaktivních metod.

Na vybraných pilotních mateřských školách v jednotlivých regionech České republiky zahájila svou činnost Metodická centra pro předškolní vzdělávání. V praxi ověřují především didaktické možnosti propojení moderních a klasických postupů v prostředí mateřské školy. Zároveň pořádají akreditované metodické dny pro učitele.



**ŠKOLKA
HROU**
VÝCHOVNĚ-VZDĚLÁVACÍ ČINNOST

ŠKOLA DOTYKEM www.skoladotykem.cz

Výzkumný projekt, který zjišťuje přínos dotykových technologií ve výuce na základních a středních školách. Učitelé a žáci dvanácti škol z různých krajů České republiky aktivně využívají dotykové technologie ve své výuce a tvoří interaktivní materiály.

V rámci **Škola dotykem AKADEMIE** mají učitelé z celé České republiky možnost zúčastnit se bezplatných seminářů v regionech. Učitelé se na seminářích seznámí s možnostmi smysluplného využití digitálního obsahu a dotykových technologií ve výuce.

Projekt pro školy připravila nezisková organizace EDUkační LABoratoř ve spolupráci se společností Samsung Electronics Czech and Slovak.

**ŠKOLA
DOTYKEM**

The SCHOOL DANCE www.schooldance.cz

Velká taneční soutěž pro všechny mateřské, základní a střední školy.

Žáci mají možnost připravit si taneční vystoupení, zvěčnit ho v digitální podobě a zazářit na prknech, která znamenají svět.

The
**SCHOOL
DANCE**

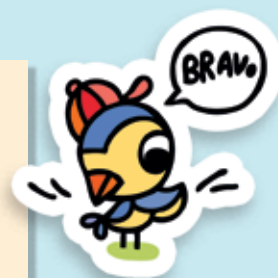
PROGRAM PODPORY DIGITALIZACE ŠKOL www.edulabcr.cz/program

Hlavním cílem programu je digitalizace škol, zvýšení využívání moderních technologií a digitálního vzdělávacího obsahu v mateřských, základních a středních školách.

KDO JSME

Vzdělávací portál eKabinet.cz obsahuje více než 50 000 profesionálně vytvořených vzdělávacích materiálů z matematiky, fyziky, chemie, biologie, přírodopisu, přírodovědy, angličtiny a materiálů pro předškolní vzdělávání, které jsou přístupné online.

Digitální obsah pro děti předškolního věku a pro děti se speciálními vzdělávacími potřebami (poruchy učení, řeči, motoriky, chování a jiné) zahrnuje interaktivní tituly a pracovní listy, celkem téměř 1800 digitálních edukačních materiálů. Mateřské školy mohou využívat také Matematiku pro 1. stupeň ZŠ.



DIGITÁLNÍ OBSAH PRO MATEŘSKÉ ŠKOLY

KROK ZA KROKEM

je zaměřený na komplexní rozvoj klíčových kompetencí dětí od 3 let věku, včetně dětí se speciálními výchovně-vzdělávacími potřebami. Obsahuje množství interaktivních aktivit a doplňkových materiálů vhodných pro tisk a další práci po vypnutí počítače.



HRAVÁ SLOVÍČKA

klade důraz na procesy spojené s osvojováním jazyka. Tento digitální edukační obsah umožňuje pedagogovi u dětí správně rozvíjet jazykové kompetence a podporovat verbalizaci myšlenek. Prostřednictvím aktivní práce s materiály a správného řečového vzoru pedagoga je možné také předcházet poruchám řeči, případně diagnostikovat už existující poruchy a reedukovat je.



PŘÍPRAVA NA ŠKOLU

je určený všem, kteří se zabývají vývojem dítěte v předškolním věku anebo s dětmi předškolního věku pracují. Digitální edukační obsah je rozdělený do dvou částí. V první části se nacházejí diagnostické listy, na základě kterých pedagog hodnotí, zda dítě splňuje jednotlivá kritéria vybrané oblasti vývoje. Po diagnostice má pedagog ve druhé části k dispozici množství rozvíjejících interaktivních aktivit.

ANGLIČTINA NICOLE AND TOMMY

je poutavý digitální obsah zaměřený na budování anglické slovní zásoby pro děti od 4 let. Atraktivním způsobem pomáhá při učení základních slovíček a nejčastěji používaných frází z oblastí jako rodina, domov, škola, hračky nebo zvířata. Instrukce ke cvičením jsou namluvené v češtině, aby jim děti rozuměly.



Tip – Matematika

Vzdělávací materiály vytvořené na základě jedinečné výukové metody z Finska, která se stala celosvětově uznávaným měřítkem pro vzdělávací standardy. Nabízí jedinečný, na dítě orientovaný přístup. Barevné kresby, výrazná grafika, pozitivní motivace a ocenění mění výuku matematiky pro malé školáky v opravdové dobrodružství. Vybrané lekce je možné využít i v předškolním vzdělávání.

Odborná metodická příručka Školka hrou JARO přináší rozpracované náměty edukačních nabídek pro předškolní děti. Převážná většina navržených aktivit má charakter hry, základního edukačního prostředku v předškolním období. I ty činnosti, které tento charakter nemají, navazují na dětskou potřebu konstruovat, zvládat okolní prostor a své tělo v něm, vyrovnávat se s okolním světem, potřebu kontaktu s jinými lidmi (dětmi i dospělými).

Příručka rozpracovává řadu námětů vycházejících z každodenních zkušeností dětí ze života v mateřské škole i mimo ni ve struktuře kopírující strukturu Rámcového vzdělávacího programu pro předškolní vzdělávání (RVP PV). Její zpracování dává základ propojování vzdělávacích oblastí a tím vytváří možnosti působení na celou osobnost dítěte. Zejména oceňuji, že aktivity jsou uspořádány do okruhů, které respektují klíčové kompetence. Ty jsou v RVP PV

formulovány dosti obecně a pro pedagoga v praxi může být jejich návaznost na konkrétní činnosti dětí obtížně uchopitelná. Zde jsou potřebné souvislosti mezi očekávanými výstupy, vzdělávacími cíli a vzdělávací nabídkou rozpracovány do té míry, že pedagogovi zbývá jen si vybrat a promyslet realizaci s konkrétní skupinou dětí – ať již heterogenní nebo homogenní.

Předností metodické příručky je provázání aktivit s digitálně zpracovaným edukačním obsahem. Současné děti jsou fascinované technologiemi a jejich využití má silný motivační vliv. Navíc zkušenost, že technické prostředky nemáme jen ke hraní her a sledování filmů, ale mohou se stát naším partnerem při učení, je pro děti určitě cenná.

doc. PhDr. Alena Hošpesová, Ph.D.

Katedra pedagogiky a psychologie Pedagogické fakulty Jihočeské univerzity v Českých Budějovicích

