

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

PODZIM

Podle RVP PV

ŠKOLKA HROU

VÝCHOVNĚ-VZDĚLÁVACÍ ČINNOST

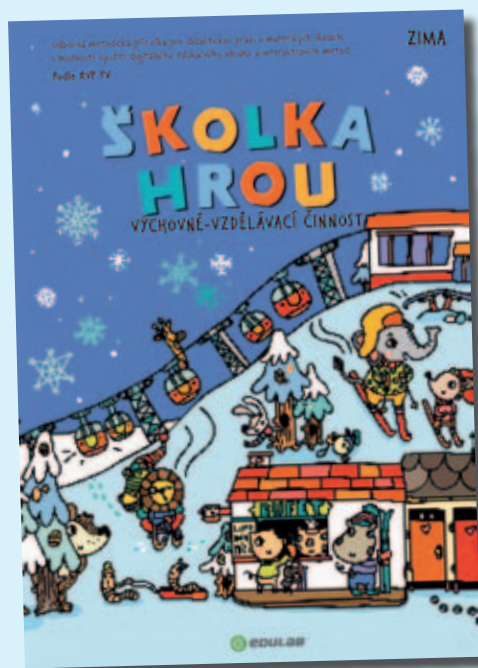
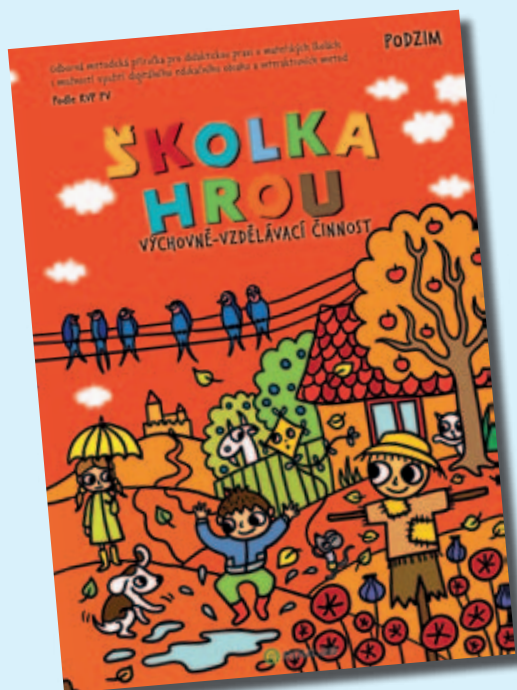
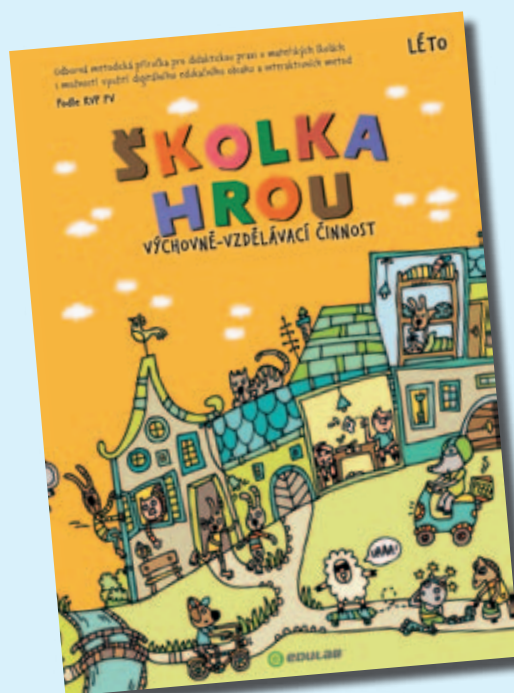


Odborná metodická příručka pro didaktickou praxi
v mateřských školách s možností využití digitálního edukačního obsahu
a interaktivních metod

ŠKOLKA HROU

VÝCHOVNĚ-VZDĚLÁVACÍ ČINNOST
PODZIM

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 PODZIM je další metodickou příručkou z dílny vzdělávacího centra EDULAB. Obsahuje netradiční náměty pro výchovně vzdělávací činnost v mateřských školách, v nichž lze 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 PODZIM. 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.

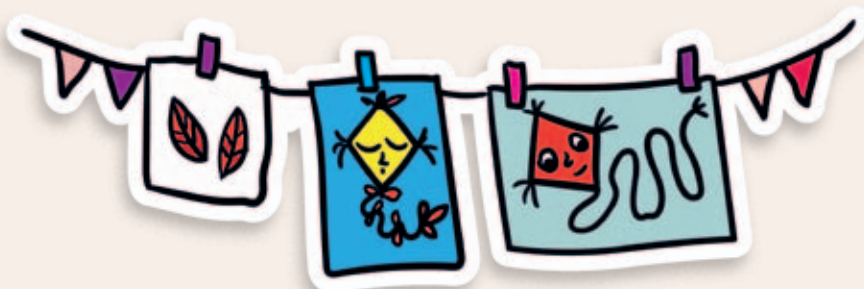
Jedním z hlavních cílů předškolního vzdělávání v mateřské škole je naučit děti participovat na společných „výtvorech/dílech“. Děti se při tom učí vyjadřovat své názory, přijmout názor kamaráda, podělit se, být k sobě navzájem ohleduplné, a tak prostřednictvím tzv. kolaborativního učení získávají první 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 učitelek 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.

„Překážky jsou ty obávané věci, které spatříte,
když odvrátíte zrak od svého cíle.“

Henry Ford





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

Hrajeme si a objevujeme

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



PODZIM

MONIKA MELICHEROVÁ

ŽIVOT NA FARMĚ

Očekávané výstupy

- osvojit si elementární poznatky o okolním prostředí
- vnímat, že svět má svůj řád, že je rozmanitý a pozoruhodný, nekonečně pestrý a různorodý
- pomáhat pečovat o okolní životní prostředí
- pojmenovat většinu toho, čím je obklopeno
- učit se nová slova a aktivně je používat (ptát se na slova, kterým nerozumí), přemýšlet, vést jednoduché úvahy a to, o čem přemýšlí a uvažuje, také vyjádřit
- vnímat, že je zajímavé dozvědět se nové věci, využívat zkušenosti k učení



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

PODZIM

MONIKA MELICHEROVÁ

ŽIVOT NA FARMĚ

Očekávané výstupy

- osvojit si elementární poznatky o okolním prostředí
- vnímat, že svět má svůj řád, že je rozmanitý a pestrý, nekonečně pestrý a různorodý
- pomáhat pečovat o okolní životní prostředí
- pojmenovávat věci, čím je obklopeno
- učit se nová slova a aktivně je používat (ptát se na slova, kterým nerozumí)
- přemýšlet, věst jednoduché úvahy a to, o čem přemýšlí a uvažuje, také vyjádřit
- vnímat, že je zajímavé dozvědět se nové věci, využívat zkušeností k učení
- spolupracovat s ostatními

Dílčí vzdělávací cíle

- vytváření elementárního povědomí o širším přírodním, kulturním i technickém prostředí, o jejich rozmanitosti, vývoji a neustálých proměnách
- rozvoj úcty k životu ve všech jeho formách

Vzdělávací nabídka

- praktické užívání technických přístrojů, hraček a dalších předmětů a pomůcek
- přizpůsobené i zprostředkované poznávání přírodního okolí, sledování rozmanitosti a změn v přírodě
- práce s literárními texty, s obrazovým materiálem, využití encyklopedií a dalších médií
- poznávání některých domácích i volně žijících živočichů, seznámení se s jejich užiteklem a způsobem jejich života

Postupy a strategie VVČ

- motivace, rozhovor, námětová hra, skládání skládalek, hádání, lepení, stříhání, kreslení, opisování, vybarvování, pozorování, zapisování do archů, hodnocení, pohybové aktivity
- aktivity s interaktivní tabulí a digitálním edukačním obsahem, činnost s digitálním mikroskopem, vážení na digitální váze

Vzdělávací prostředí

- herna

Hrajeme si a objevujeme

Kompetence: k učení, sociální a personální, komunikativní, činnosti a občanské, řešení problémů

VÝCHOVNÉ-VZDĚLÁVACÍ ČINNOST

Příprava učitelky

- připravit nastíhané obrázky domácích zvířat
- připravit popisovací kartičky s názvy domácích zvířat
- připravit arch balícího papíru s hádankami
- připravit čtyři typy kartiček na snůrkách
- připravit webové odkazy k digitálnímu edukačnímu obsahu

Zapojení dětí během her a herních aktivit

- námětová hra „Farmář“
- stavění farmy a ZOO ze stavebnic s využitím plastových zvířátek a stromů
- kreslení domácích zvířátek v grafickém programu RMA
- individualizovaná činnost s využitím digitálního edukačního obsahu Příprava na školu

Tip

Během her a herních činností dokresluje například některým zvířátkům chybějící části těla a obličej si vybíráme. Rozvíjíme u dětí zrakové vnímání.

Pracovní list: Rozvoj zrakového vnímání – 23 KÓD 150302



Děti sedí před interaktivní tabulí. Povíme jim příběh o ježkově a veverce. „Byli to dva kamarádi. Žili v lese nedaleko farmy. Často si hrávali a běhali v listí. Jednoho dne zaslechli při hře zvláštní zvuky. Jakoby někdo plakal. Šli za zvukem a přišli k malému bílému klubku s černým čumákem. Co myslíte, co bylo to klubko? Byl to malý zatoulaný pejsek. Byl smutný, protože se ztratil. Pejsek byl delší na farmě. Ještě k veverce nikdy o farmě neslyšeli, tak jim o ní pejsek vyprávěl. Oni mu na oplátku vyprávěli o životě v lese.“

Na interaktivní tabuli ukážeme webové odkazy (aktivity z digitálního edukačního obsahu), kde dětem ukážeme ješka a veverku.

Aktivita č. 1: Rodina ježků KÓD 150303

Aktivita č. 2: Veverčíny zásoby KÓD 150304

- Klademe dětem otázky typu:
- Kde žije ježek a kde veverka?
- Kde mají svůj domeček?
- Čím se žijí?
- Jakým způsobem se pohybují veverka po stromě?
- Proč si na podzim zvířátka shromažďují zásoby?

Přišla noc. Ježek pejsekovi ukázal bromadu listí, kde mohl pejsek přenocovat. Byl velmi hladový, ale únavou hned usnul. Ráno byl pejsek celý špinavý, hladový a žíznivý. Opět začal plakat. Nejednou veverka vyskočila na strom a rozhlížela se do dálky, až uviděla farmu. Seběhla dolů a spolu s ježkem pejsekovi doprovodila až domů. Pejsek měl radost, že je zpátky. Nejprve rychle přiběhl ke své misce a pořádně se najedl. Potom jim pejsek vyprávěl o všech zvířátkách, které na farmě žijí (ukážeme dětem, jak připravit vlastní prezentaci s obrázky).



Rozdělení/čas

Činnost

PODZIM

HRAJEME SI A OBJEVUJEME

PODZIM

HRAJEME SI A OBJEVUJEME

STIMULACE

Dále klademe dětem otázky typu:

- Jaká zvířátka žijí na farmě?
- Kdo se na farmě stará o zvířátka?
- Jakým způsobem se farmář stará o zvířátka?
- Jaký užitek má ze zvířátek?
- Jaký je rozdíl mezi životem zvířat v lese a na farmě?
- Jakým způsobem získává potravu ježek, veverka a jak zvířátka na farmě?

Ježek a veverka už chápali, proč se farmář o zvířátka stará. Trochu jim i záviděli. Veverce a ježkovi se ale život v lese velmi líbil. Nechtěli by na farmě bydlet. Pejsek se zas rád schovával ve své teplé boudě, kloupe chutné granule a často chodívá s farmářem na procházky. Nechtěl by se celý život toulat po lese a být špinavý a někdy mít i hlad. Zvířátka se nakonec roztoučila a byla velmi šťastná, že poznala nové kamarády.

Děti, pomůžete mi roztřídit zvířátka? Na jednu stranu přesuneme zvířátka žijící v lese a na druhou stranu žijící na farmě.

Aktivita č. 9: Kde bydlí tato zvířátka? – Les a dvůr KÓD 150305

Co kdybychom se nyní rozdělili na skupiny a trochu lépe poznali způsob života zvířat na farmě?

ROZDĚLENÍ ČAS

Rozdělení dětí do skupin

V herní jsou připraveny činnosti ve čtyřech koutcích. Děti se zařadí do 4 skupin podle kamarádských vztahů. Skupiny označíme kartičkami zavěšenými na snůrce. Děti se po skončení práce na předem domluvený signál (hudební singl, budík) přesunou do dalšího koutku.

Děti seznámíme s úkoly, které budou plnit v jednotlivých koutcích:

- v digitálním koutku budou na interaktivní tabuli poznávat zvuky domácích zvířat, doplní chybějící části těla a spočítají počet zvířat na obrázku
- v komunikačním koutku si povpráví o užtku některých zvířat pro člověka a budou hádat hádanky – přiřadí obrázky zvířat k hádance
- v uměleckém koutku rozstříhají obrázek zvířátka, nalepí ho na čtvrtky a dokreslí prostředí, ve kterém žije
- v přírodovědném koutku budou digitálním mikroskopem pozorovat peří, skořápku z vejce, srst psa nebo kočky, zrajší je, zapíší barvu a množství a jednotlivé vzorky vyfotí

Trvání činnosti v jednotlivých koutcích

Každá činnost v hracích koutcích by měla trvat 15–20 minut. Po tomto časovém úseku se děti podle pokynů učitelky přesunou do dalšího koutku. Dbáme, aby děti plynule procházely po všech koutcích a vykořisťovaly každou z nabízených činností. V případě, že některé dítě ukončí práci dříve, nabídneme mu pracovní list, puzzle, rozstříhané obrázky nebo jiné činnosti k tématu.



ČINNOST

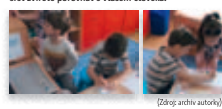
UMĚLECKÝ KOUTEK

V tomto koutku využijeme obrazy domácích zvířat, lepidlo, nůžky, čtvrtky a kreslicí materiál. Vybereme si obrázek domácího zvířátka. Nejprve nůžkami obrázek rozstříháme na několik částí. Části obrázku promícháme a zkusíme ho opět poskládat. Pak jednotlivé rozstříhané části přilepíme na čtvrtku. Výporek dílko dotvoříme (k dispozici máme více druhů kreslicího materiálu) např. můžeme dokreslit přírodní prostředí (kravku na louce, slepice na dvoře) nebo může být zvířátko umístěno ve stáji, v chlívků, v boudě... Pokud dítě neví, jaké prostředí se zvířátko obvykle nachází, může zalistovat v encyklopedii. Dítě tímto způsobem poznává domácí zvířata podle vnějších znaků stavby těla, ale poznává i prostředí, ve kterém domácí zvířata chovávají a způsob jejich života.

PŘÍRODOVĚDNÝ KOUTEK

Skupina pracuje s digitálním mikroskopem a lupou. V prvních čtyřech koutcích (miskách) máme připraveny vzorky peří slepice, skořápky ze slepičích vajec, vzorky srsti psa, kočky, tužky, pastelky. Dítě má k dispozici digitální váhu a záznamový arch. Na něm jsou na levé straně nakreslená zvířátka, jejich vzorky budeme pozorovat. Pokud nemáme k dispozici vzorek srsti psa, kočky, nahradíme je větším množstvím peří a vaječných skořápek.

Nejprve vezmeme první vzorek a pomocí digitálního mikroskopu jej pozorujeme. Pak vzorek zvažíme a tísičku napíšeme do záznamového archu (vedle obrázku zvířátka, kterému vzorek patří). Dále do archu zapisujeme barvu vzorku a množství (množství může dítě vyjádřit tečkami). Zajímavý vzorek vyfotografujeme a pak vytiskneme objekt na barevné tiskárně a obrázek přilepíme na viditelné místo v přírodovědném koutku. Opíšeme k němu název zvířátka, kterému vzorek patří. Také můžeme srst zvířete porovnat s vláskem člověka.



(Zdroj: archiv autorky)



HODNOCENÍ

Sebehodnocení a hodnocení dětí probíhá v herní na koberec. Součástí sebehodnocení a hodnocení je i ukončení příběhu o zvířátkách.

Ježek a veverka si uvědomili, že na farmě žijí zvířátka jinak než v lese. Zvířátkům na farmě dává farmář potravu a vodu, dokonce jim čistí chlívky. E stále, nemají však takovou volnost, jako zvířátka v lese. Rozdělili se s novým kamarádem pejskem a vrátili se do lesa, kam patří. Často se pak navštěvovali, hrávali si spolu, běhali na farmě i v lese.

Klademe dětem otevřené otázky typu: Kdybyste byli zvířátkem, jakým způsobem života byste raději chtěli žít a proč? Co se vám nejvíce povedlo? Jak se vám pracovalo a co vás nejvíce potrápilo? Z čeho máte největší radost? Která z činností byla nejtěžší? Jak se k vám chovali kamarádi? Chování kterého dítěte se vám nelíbilo a proč?

Výtvárné práce (rozstříhání, nalepení a dotvoření zvířátka) vystavíme v šatně pro rodiče. Balící papír se zvířátky a hádankami mohou děti v odpodílných činnostech dotvořit. Záznamový arch vyhodnotíme (kterých vzorků bylo nejvíce, které byly nejtěžší...).

Hodnocení

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.

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

Jedinečný číselný kód přidělený každému digitálnímu edukačnímu materiálu

Úvodní stránky jednotlivých materiálů (kódů)

Vložení kódu do vyhledávače portálu eKabinet.cz (například: 150444)

Hrajeme si a objevujeme
Kompetence: k učení, sociální a personální, komunikativní, činnosti a občanské, řešení problémů

ČINNOST

DIGITÁLNÍ KOUTEK
Pracujeme na interaktivní tabuli s digitálním edukačním obsahem
Krok za krokem. Děti postupně domácí zvířata podle vnějších znaků, starby těla a podle zvuku, který vydává. Vedoucí skupiny určí pořadí, v jakém budou pracovat na interaktivní tabuli, a také odpovídá za to, aby se u tabule vystřídal všechny děti. Postupně aktivujeme následující odkazy.

Aktivita č. 1: Co slyšíte? – Kočka, pes, kráva a kůň (1) KÓD 150306
Úkolem dítěte je nejprve poslechnout mý po jednotlivých obrázcích zvířat a poslechnat jejich zvuky. Potom si dítě poslechne zvuk zvířete a označí správný obrázek.

Aktivita č. 2: Zvuky na farmě KÓD 150307
Úkolem dítěte je kliknout na jedno zvíře, které vydává zvuk.

Aktivita č. 3: Hádanky – zvířata na farmě (1) KÓD 150308
Úkolem dítěte je poslechnout si zvuky zvířat a spojit je se správným obrázkem zvířete.

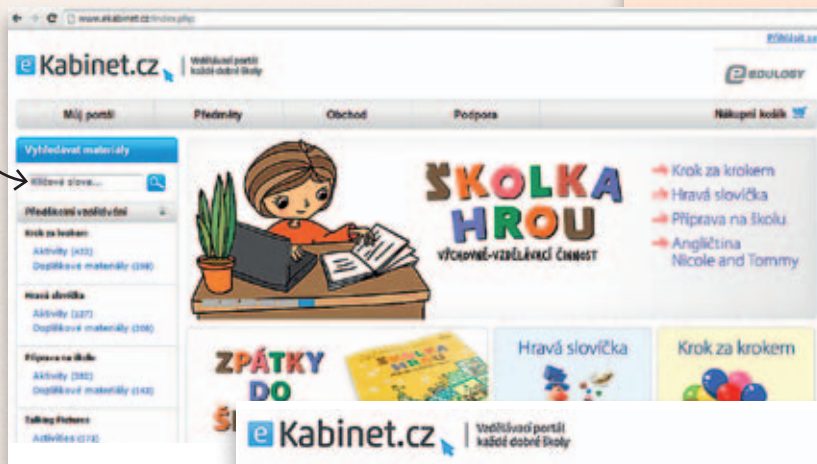
Aktivita č. 4: Hádanky – zvířata na farmě (2) KÓD 150309
Úkolem dítěte je poslechnout si zvuky zvířat a spojit je se správným obrázkem zvířete.

Aktivita č. 5: Doplnění doplnění – Kůň KÓD 150310
Úkolem dítěte je do obrázku doplnit jeho chybějící části.

Aktivita č. 6: Sčítání – slepice a kozy KÓD 150311
Úkolem dítěte je spočítat zvířata na obrázku. Počet zvířat zapsat pod obrázkem tečkami (začít z levé strany). Pak na pravé straně klikat a poslouchat hlas z reproduktoru, který říká čísla. Dítě vybere ten reproduktor, který říká číslo shodné s počtem zvířatek a označí ho.

KOMUNIKAČNÍ KOUTEK
Skupina se přemísť do komunikačního koutku, kde bude hledat hádanky. „Pokusťte se uhadnout, které zvířátko řeklo hádanku.“ Na listu balíčku papíru jsou nalepeny hádanky (ve formě komiksové bubliny). Děti mají k dispozici obrázky zvířat, pastelky a opisovací kartičky. Dítě si vybere jednu hádanku, kterou mu přečte učitelka.
Přáme se: Které zvířátko řeklo tuto hádanku? Najděte na hromádce obrázků správného zvířátka a přilepte na balíček papír (ke konkrétní komiksové bublině). Obrázek zvířete můžete dokreslit. Hádku doplníte tak, že z kartičky opíšete chybějící slova/název zvířátka.

Didaktická poznámka
Komiksové bubliny s textem jsou již předem nalepené na archu balíčku papíru (v přibližné vzdálenosti, aby se k bublině dalo přilepit/nakreslit zvířátko nebo dvě stejné zvířátka). Zvířátko může být i více jednoho druhu (tak, aby každé dítě přilepilo/nakreslilo alespoň jedno zvířátko). V textu je stručně popsáno jedno domácí zvířátko. Odpověď na text je jednoznačná. Dítě si tímto poutavým způsobem mimo jiné utvrdí poznatky o tom, které zvuky jsou pro jednotlivá zvířata charakteristické a jaký užitek má zvířátko pro člověka.



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, v 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.

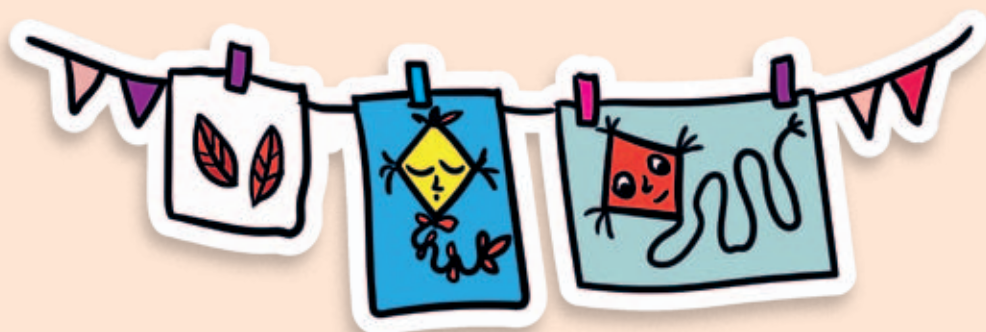
Tým neziskové organizace
EDUkační LABoratoř | EDULAB





PODZIM

HRAJEME SI A OBJEVUJEME



Hrajeme si a objevujeme

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



HRAJEME SI NA DRAKY

Očekávané výstupy

- zaměřovat se na to, co je z poznávacího hlediska důležité
- chápat základní číselné a matematické pojmy, elementární matematické souvislosti a podle potřeby je prakticky využívat
- postupovat a učit se podle pokynů a instrukcí
- ovládat koordinaci ruky a oka, zvládat jemnou motoriku
- zvládat jednoduchou obsluhu a pracovní úkony
- uplatňovat své individuální potřeby, přání a práva s ohledem na druhého (obhajovat svůj postoj nebo názor, respektovat jiný postoj či názor), přijímat a uzavírat kompromisy, řešit konflikt dohodou, spolupracovat s ostatními

Dílčí vzdělávací cíle

- rozvoj tvořivosti (tvořivého myšlení, řešení problémů, tvořivého sebevyjádření)
- posilování přirozených poznávacích citů vytváření základů pro práci s informacemi

Vzdělávací nabídka

- záměrné pozorování běžných objektů a předmětů, určování a pojmenovávání jejich vlastností, jejich charakteristických znaků a funkcí
- motivovaná manipulace s předměty, zkoumání jejich vlastností
- konkrétní operace s materiálem (třídění, přiřazování...)
- smyslové hry, nejrůznější činnosti zaměřené na rozvoj a cvičení postřehu a vnímání, zrakové a sluchové paměti, koncentrace pozornosti

Postupy a strategie VČ

- motivace, konstruktivní hra, řešení problémových úloh, zdůvodňování, rozhovor, námětová hra, diskuse, fotografování, kreslení, pohybové aktivity, činnost s digitálním fotoaparátem, hra „piškvorky“

Vzdělávací prostředí

- herna, školní zahrada

VÝCHOVNĚ-VZDĚLÁVACÍ ČINNOST

PŘÍPRAVA

Příprava učitelky

- do každého hracího koutku připravit dostatek pomůcek, upravit prostředí hracích koutků
- zkonstruovat si z Lega pomůcku – losovací kolo
- připravit kartičky na označení skupin
- připravit do matematicko-logického koutku 4 dlouhé šňůrky s připnutými Lego dílky: na každou šňůrku jinou kombinaci vytvářející určitý vzor
- promyslet si pravidlo střídání dětí (algoritmus) v ocase draka při hře „Na draka“ v závislosti na složení třídy
- připravit webové odkazy, které budeme potřebovat při práci s interaktivní tabulí
- namluvit instrukci na mluvicí skřipce
- zkontrolovat funkčnost digitálního fotoaparátu

Zapojení dětí během her a herních aktivit

- skládají z Lega pružné kostky nebo z molitanové stavebnice na koberci velkého draka a rozvíjejí hru „Let na drakoví“ (děti sedí na dílech stavebnice a hrají si, jako kdyby: letěly vysoko, naklání se vpravo/vlevo, vletěly do mraku, přikrčí se...)
- skládají draka z papíru formátu A3 podle vzoru učitelky (později jej dotvoří v uměleckém koutku)
- kreslí draka mastným pastelem na velký balicí papír a využívají přitom grafomotorické prvky

Obrázek: Drak



(Zdroj: archiv autorky)

STIMULACE

Děti sedí v kruhu na koberci s učitelkou. Společně si napíšeme a přečteme „ranní vzkaz“ (seznámíme děti s plánem činností během dne). Vysvětlíme dětem jednoduchá pravidla hry „Na draka“ a způsob, kterým se seřadí při vytváření ocasu draka během recitace textu:

I když hračky nenajdeme,
s radostí si zahrajeme.

Čáry máry dabráka,
zahrajem si na draka.

Drak má hlavu, kdopak to je? (např. Pavlík)
Vítr s ocasem si hraje.

Jedno dítě nebo učitelka představuje hlavu draka. Ostatní děti jsou mašličky na ocase draka, drží se za pas předchozího dítěte a kráčíjí za vedoucím dítětem nebo za učitelkou. Pohyb – let draka – se při opakované recitaci textu postupně zrychluje. Vedoucí dítě udává směr, kličkuje.

Tip

Tuto hru můžete úspěšně použít při nástupech na přesun dětí do jídelny, do šatny, na školní zahradu nebo v pohybových chvilkách.

Didaktická poznámka

Promyslete si pravidlo, které mají děti dodržet při zařazování se do „ocasu“ draka. Může to být např. střídání: chlapec (CH) – dívka (D) – chlapec – dívka, pokud je ve třídě stejný počet chlapců a dívek. Jiný příklad: CH – CH – D – CH – CH – D..., když převažují chlapci. Jde o pravidelné střídání dětí podle pohlaví.



Rozdělení dětí do skupin

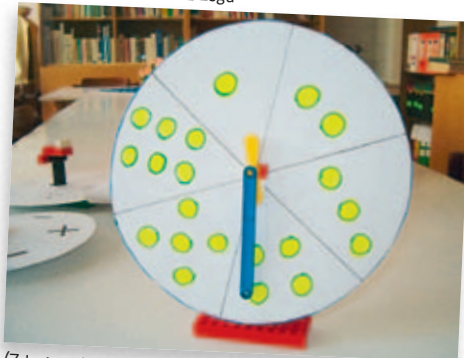
Děti rozdělíme do 4 skupin – například točením číselného kola z Lega nebo hodem hrací kostkou s puntíky se každé dítě zařadí do skupiny 1–4. Na krk si každé dítě zavěsí kartičku s vylosovaným číslem. Pokud na kole (na kostce) padne číslo 5, dítě „stojí“ a na řadě je další dítě. Pokud padne číslo 6, dítě točí kolem nebo hází kostkou ještě jednou. Hlasováním si zvolíme vedoucího skupiny, který je odpovědný za činnost celé skupiny.

Děti seznámíme s úkoly, které budou plnit v jednotlivých koutcích: v digitálním koutku budou pracovat na interaktivní tabuli, v matematicko-logickém koutku budou z Lega a ze šňůrek vytvářet „ocasy pro draky“, v uměleckém koutku budou malováním, vystřihováním a nalepováním dotvářet papírové draky, v konstrukčním koutku společně postaví z Lega „největšího Lego draka“ a namalují draky s dílky Lega.

Trvání činnosti v jednotlivých koutcích

Skupiny se po 15–20 minutách vystřídají přesunem do vedlejšího koutku. Časový interval dětem určíme dohodnutým signálem, např. zapískáním na píšťalku (vít). Akceptujeme individuální potřeby a požadavky dětí a jejich pracovní tempo.

Obrázek: Číselné kolo z Lega



(Zdroj: archiv autorky)

DIGITÁLNÍ KOUTEK

V digitálním koutku pracujeme na interaktivní tabuli nebo na počítači. Využijeme digitální edukační obsah Krok za krokem a Příprava na školu.

Aktivita č. 1: Fouká vítr? Prší? Svítí slunce? Jaké je dnes počasí?
KÓD 150264

Děti si zopakují charakteristické znaky podzimního počasí a vysvětlí, jaké počasí je vhodné na pouštění draka a proč.

Aktivita č. 2: Hledání shodných prvků – Geometrické tvary
KÓD 150265

Děti mají za úkol najít dva stejné obdélníky. Lekce je zaměřena na rozvoj zrakového vnímání a logického myšlení. Děti také diskutují, z jakých tvarů by uměly dotvořit draka.

Aktivita č. 3: Zapamatování si a opětovné sestavení sledu obrázků – Kreslení geometrických tvarů **KÓD 150266**

Děti si nejprve prohlédnou sled obrázků v nabídnuté prezentaci a snaží se zapamatovat si pozorované geometrické tvary. Pak si vezmou papír, který poskládají jako leporelo na 4 části a do každé nakreslí geometrické tvary v pořadí, v jakém se zobrazily. Mohou si také vytisknout pracovní list, kde jsou vyznačeny čtverce, do nichž zakreslí pozorované geometrické tvary v pořadí podle prezentace.

**Didaktická poznámka**

Skládání papíru na čtyři části můžete zařadit do ranních her a herních činností, kdy dětem vysvětlíme, že ho budou potřebovat později. Mohou si vytvořit „leporelo geometrických tvarů“. Do geometrických tvarů mohou individuálně i dokreslit detaily, přetvořit je na draky podle vlastní představivosti.

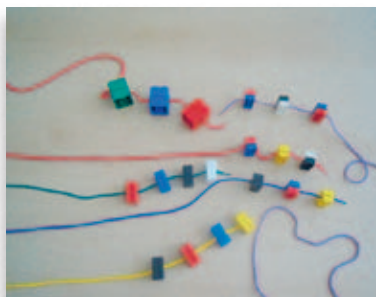
MATEMATICKO-LOGICKÝ KOUTEK

Dětem řekneme, že nyní si zahrajeme „s drakem“ trochu jinak. Vysvětlíme jim, že se chystá na výlet, chce být pěkný, moderní, proto by měl rád různé šaty – ocasy. Pro každou skupinu bude připravena jedna šňůrka a Lego. Dětem v případě potřeby ukážeme způsob, jakým se dílky připevňují na šňůrku – na jeden dílek se položí šňůrka a druhým dílkem se překryje, dílky spojíme. Dílky budou představovat mašličky na ocase. Na každé šňůrce bude na jednom konci naznačen vzor – připnuté dílky Lega, ve kterém mají děti stejným vzorem pokračovat.

Příklady:

1. šňůrka: červené dílky – bílé dílky – modré dílky
2. šňůrka: žluté dílky – černé dílky – červené dílky
3. šňůrka: modré dílky – červené dílky – černé dílky
4. šňůrka: černé dílky – bílé dílky – žluté dílky

Ukázka různých kombinací vzorů určených k pokračování.



(Zdroj: archiv autorky)

Zadání je namluvené na mluvícím skřípci. Děti si podle potřeby mohou zadání několikrát přehrát:

Zadání na mluvící skřípce

Připínáním dílků Lega na šňůrku vyzdob drakovi ocas podle vzoru. Vzor stále opakuj ve stejném pořadí barev.

Dokončené ocasy vyfotíme digitálním fotoaparátem a jednotlivé fotografie uložíme do počítače. V závěru jednotlivé skupiny prezentují své práce před celým kolektivem, fotografie vytiskneme a svážeme jako „módní časopis pro draky“.

Didaktická poznámka

V tomto koutku je žádoucí vaše přítomnost. Děti třídí dílky podle barev a řadí je podle naznačeného pořadí. Rozvíjejí si kombinatorické schopnosti a dovednosti, prohlédávají možnosti uspořádání. Zároveň s dílky manipulují, čímž si procvičují vizuomotoriku. Vzájemně spolupracují: vyhledávají dílky, radí si, kontrolují správnost. Upozorněte je, aby dílky uchopovaly třemi prsty, podobně jako tužku.

Tip

V koutku mohou být i šňůrky nebo provázky na vytvoření „vlastního“ vzoru skupiny. Mohou např. střídát jen dvě barvy (bílá – černá apod.) nebo čtyři, pět barev. Případně mohou kombinovat a použít na jednu ozdobu dvě různé barvy, příklad: červená/modrá – žlutá/černá.



UMĚLECKÝ KOUTEK

Třetí skupina odchází ke stolům, na kterých má připraveny kreslicí pomůcky – poskládané papírové draky, pastelky, nůžky, barevný papír, lepidlo, provázky, mašličky. Úkolem dětí je dotvořit své draky dokreslením a dolepením detailů – očí, úst, tváří, vlasů atd. Přilepí ocas z provázku a přiváže na něj mašličky, přičemž je pravidelně střídají. Zadání je namluvené na mluvicím skřípci.

Zadání na mluvicí skřípec

Nakreslete nebo nalepte na své draky oči, ústa, nos, uši, vlasy, tváře a připevněte ocas. Na ocas uvažte mašličky, nezapomeňte je pravidelně střídat.

KONSTRUKČNÍ KOUTEK

Úkolem dětí ve skupině je pospojovat co největší počet dílků Lega a dodržet pravidlo, že v každém patře budou použity dílky jedné barvy. Stavějí „pyramidu“, začínají od jednoho dílku, postupně přidávají dílky tak, aby každé patro bylo delší o výstupek po obou stranách. Další skupina ve stavění modelu pokračuje, dokud se nevystřídají všechny skupiny.

V závěru si společně s dětmi znovu zahrajeme pohybovou hru „Na draka“. Snažíme se posilovat pozitivní atmosféru ve třídě a radost z pohybu.

Didaktická poznámka

Na ocasy můžeme použít i výtvary z matematicko-logického koutku.

Tip

Na dokončenou pyramidu během sebehodnocení společně dolepíme oči, ústa, nos a připevníme jeden z ocasů, který byl vytvořen v matematicko-logickém koutku.

Obrázek: Konstruování draka



(Zdroj: archiv autorky)

Dětem vytvoříme prostor, aby prezentovaly své práce a promluvíly o svých pocitech a dojmech během edukačních činností. Z prací připravíme výstavku pro rodiče a děti z jiných tříd v prostorách mateřské školy, plakát s drakem doplníme textem s výzvou: „Která třída postaví většího draka a překoná náš rekord?“ Učitelka klade dětem otázky, např.:

Co tě dnes nejvíce bavilo? Z čeho jsi měl radost? Kdo ti pomohl řešit úkol s Legem – vytváření dračích ocasů? Vymyslete název pro módní časopis pro draky! Co bylo pro tebe těžké? Jak se ti pracovalo ve dvojici, pomohl ti kamarád? Jak ses cítil při hře „Na draka“? Z čeho jsi neměl radost? Co ti dělalo starosti? Co bys příště udělal lépe?

Dodržujeme pravidlo, že jedno dítě mluví a ostatní ho poslouchají. Dbáme na to, aby všechny měly možnost vyjádřit se a hodnotit svou činnost.

Použitá literatura a zdroje

1. KALAŠ, I. *Spoznávame potenciál digitálnych technológií v predprimárnom vzdelávaní* (preklad z ang. jazyka). Bratislava: Ústav informácií a prognóz školstva, 2011. ISBN 978-80-7098-495-6.
2. BENDOVÁ, K. *Osmijanko rozprávka 8×8=64 rozprávok*. 1. Vyd. Vydavateľstvo BUVIK, 1998. ISBN 808-55-0771-4.

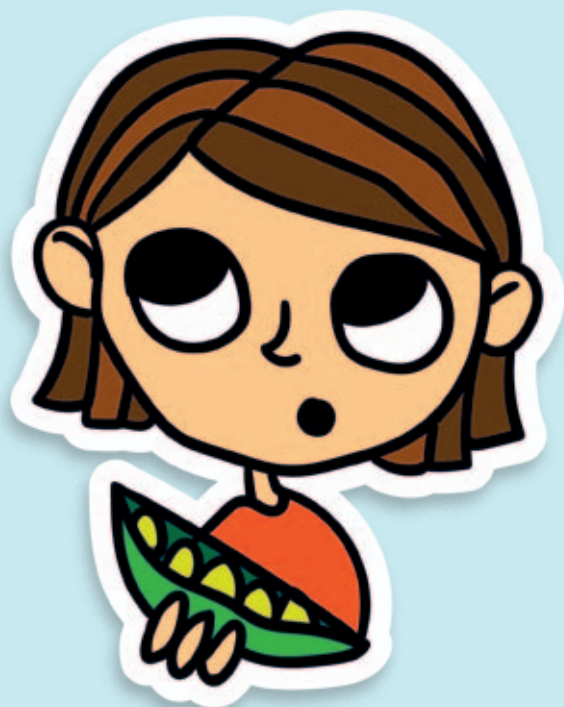
Učební pomůcky

- **standardní pomůcky:** Lego, Lego matematika, pracovní listy, stavebnice, obrázkový materiál, pastelky, čtvrtky, papíry, nůžky, lepidlo, písťalka, provázky/barevné šňůrky
- **digitální technologie:** digitální fotoaparát, počítač, interaktivní tabule, digitální edukační obsah Krok za krokem a Příprava na školu



PODZIM

POMÁHÁME SI A ŘEŠÍME PROBLÉMY



Pomáháme si a řešíme problémy

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



MŮJ KAMARÁD

Očekávané výstupy

- vyjadřovat samostatně a smysluplně myšlenky, nápady, pocity, mínění a úsudky ve vhodně zformulovaných větách
- domluvit se slovy i gesty, improvizovat
- ovládat svoje city a přizpůsobovat jim své chování
- uvědomovat si příjemné a nepříjemné citové prožitky
- prožívat a dětským způsobem projevoval, co cítí
- pochopit, že každý má ve společenství (v rodině, ve třídě, v herní skupině) svou roli, podle které je třeba se chovat
- chovat se a jednat na základě vlastních pohnutek a zároveň s ohledem na druhé
- začlenit se do třídy a zařadit se mezi své vrstevníky, respektovat jejich rozdílné vlastnosti, schopnosti a dovednosti
- porozumět běžným neverbálním projevům citových prožitků a nálad druhých

Dílčí vzdělávací cíle

- rozvoj komunikativních dovedností
- poznávání sebe sama, rozvoj pozitivních citů ve vztahu k sobě
- rozvoj schopnosti sebeovládání
- rozvoj schopnosti citové vztahy vytvářet, rozvíjet je a city plně prožívat
- rozvoj poznatků, schopností a dovedností umožňujících pocity, získané dojmy a prožitky vyjádřit

Vzdělávací nabídka

- cvičení v projevoování citů, v sebekontrolě a v sebeovládání dramatické činnosti (předvádění a napodobování různých typů chování člověka v různých situacích), mimické vyjadřování nálad (úsměv, pláč, hněv, zloba, údiv...)
- činnosti vedoucí dítě k identifikaci sebe sama a k odlišení od ostatních
- verbalizace aktuálního citového rozpoložení

Postupy a strategie VVČ

- motivace, rozhovor, řešení problémových úloh, zdůvodňování, diskuse, fotografování, kreslení, malování, pohybové aktivity, poslech hudby, činnost s digitálním fotoaparátem a mikrofonom, kreslení v grafickém prostředí RNA, konstruování, stříhání, lepení

Vzdělávací prostředí

- herna

VÝCHOVNĚ-VZDĚLÁVACÍ ČINNOST

PŘÍPRAVA

Příprava učitelky

- upravit prostředí hracích koutků, do každého koutku připravit dostatek pomůcek
- připravit košík s různými podzimními listy
- vyhledat webový odkaz na skladbu A. Vivaldiho – Podzim a také další webové odkazy, které budeme potřebovat při práci s interaktivní tabulí
- připravit fotografie/portréty dětí a fotografie vyfocené dětmi z uskutečněné vycházky
- vytisknout pracovní listy
- namluvit instrukce na mluvící skřipce
- zkontrolovat funkčnost digitálního fotoaparátu, mikrofonu, mikroskopu

Zapojení dětí během her a herních aktivit

- vystřihování tváří lidí z časopisů, hledání různých emocí
- kreslení veselých draků, vázání papírových mašliček na provázek – ocas draka
- prohlížení dětských encyklopedií – téma příroda
- námětová hra „Na návštěvě u kamaráda“ (prostírají jídlo, obsluhují)
- fotografování různých grimas vrstevníků během her
- výroba dárků pro oslavence (kreslení, lepení trojrozměrných obrázků)

- sedíme s dětmi na koberci a píšeme „Ranní vzkaz“
- seznámíme je s činnostmi, které budou provádět v průběhu celého dne
- společně vytvoříme „plakátek“ pro dítě, které má v ten den svátek (narozeniny)
- dohodneme se, že oslavence budeme obsluhovat při jídle, chovat se k němu velmi mile a obdarujeme ho dárky (v případě, že nemáme oslavence, napíšeme plakátek pro dítě, které určíme za službu dne)
- píše učitelka velkou tiskací abecedou
- plakátek pro oslavence musí vystihovat dítě, na plakátek připneme fotografii oslavence/dítěte

Plakát/den pro Kamilku

- KAMILKA JE VELMI DOBRÁ KAMARÁDKA, ČASTO SE USMÍVÁ
- NIKOMU NEUBLIŽUJE, PŮJČÍ HRAČKU KAMARÁDOVI
- AŽ BUDE VELKÁ, BUDE MALÍŘKA, PROTOŽE PĚKNĚ KRESLÍ
- MÁ RÁDA SVÉ RODIČE A PEJSKA LUMPA
- K JÍDLU MÁ NEJRADĚJI ŠPAGETY
- JEJÍ NEJLEPŠÍ KAMARÁDI JSOU JANIČKA A DAVÍDEK
- RÁDA KRESLÍ ZVÍŘÁTKA A NEJRADĚJI KRESLÍ KONÍKY, JAK BĚŽÍ

STIMULACE

Promlouváme k dětem (frontálně)

„Děti, znáte tento obrázek? (Ukážeme jim obrázek usměvavého smajlíka.) Co dělá? Ano, usmívá se. Ukažte, jak se usmíváte na svého dobrého kamaráda? Chcete se dozvědět, co se přihodilo dvěma smajlíkům? Tak dobře poslouchajte.“

Byl jednou jeden malý smajlík. Jmenoval se Štístko. Byl veselý a rád se usmíval. Nikdy se nenudil, vždy něco kreslil, psal, hrál si s dětmi, zpíval. Každému zlepšil náladu a všichni ho měli rádi. Jednoho dne Štístkovi zazvonil telefon. Volal mu rozzlobený smajlík Hudroš. Prý opět fouká vítr a celou zahrádku má zasypanou listím ze stromů. Nevidí ani chodník před domečkem. Všude je

spousta opadaných ošklivých listů. Hudroš byl stále rozzlobený, někdy smutný a někdy mrzutý. Smajlík Štístko se ho zeptal, proč se tak zlobí. Vždyť podzim je krásně barevný, a když se trochu vynasnaží, může být i zábavný.

„Děti, i vy si to myslíte? Dobře, ukážeme Hudrošovi, jak si může hrát s podzimními listy?“

Vyjmeme z košíku nasbírané listy ze stromů a rozhodíme je mezi děti.

„Teď se každý z vás promění na lístek, který drží v ruce. Lehněte si na koberec a tichounce poslouchajte hudbu o podzimu a rozpustilých listech stromů.“

Dětem přehrajeme ukázkou ze skladby A. Vivaldiho – Podzim (skladbu můžeme vyhledat na internetu, např. na www.youtube.com).

Ukázka: A. Vivaldi – Podzim

<http://www.youtube.com/watch?v=uOAKNuFCwic>

Poslech hudby můžeme doplňovat tichým mluveným slovem např.:

„Sluníčko měkce svítí, lístky se vznášejí v povětří, fouká silnější vítr a prohání se korunami stromů, usměvavý lístek se houpe na stéble trávy, dva malé lístečky si vesele plavou v říčce...“

Asi po dvou minutách přerušíme hudbu. Mile promluvíme k dětem:

„Nyní se přeneseme na podzimní bál, budeme se vznášet a tančit na hudbu, jak se nám líbí.“

Děti se postaví a pohybují se tanečním krokem v prostoru na pokračování Vivaldiho skladby Podzim (točí se, vyhazují listy do vzduchu, poskakují ve dvojicích, běží do kruhu apod.). Po skončení se ptáme:

„Jak jste se cítili, jaký jsi byl lístek – smutný, veselý? Podívejte se na smajlíka Štístka – usmívá se. To proto, že měl radost z pěkné hudby a z vašeho tance. Štístko, co bylo dál, co se přihodilo Hudrošovi?“

Pokračujeme ve vyprávění příběhu.

Hudroš stále cosi mumlal, že se nudí a nic ho nebaví. Nemá ani kamaráda, který by mu pomohl shrabat spadlé listy. Smajlík Štístko se hned nabídl, že mu pomůže. A opravdu se tak i stalo. Nejprve si s listím pohráli a pak ho společně shrabali. „Já mám nápad,“ řekl Štístko, „co kdybychom si vyrobili draka a tyto barevné listy mu přivázali na ocas?“ Smajlík Hudroš nejprve nechtěl o drakovi ani slyšet, ale pak se mu listy uvázané na ocase draka začaly líbit. Nakonec vyšli na louku a pouštěli draka s dlouhým „listovým“ ocasem. Hudrošovi se nálada pomalu zlepšovala a začal se potutelně usmívat. Domů se vrátili už jako dva kamarádi – usměvaví smajlíci.

„Děti, teď mám pro vás úkol. Musíme Hudrošovi vymyslet jiné jméno, když už se usmívá a je spokojený.“ (U nás děti navrhly jméno Smíšek, protože už se usmívá.) „Výborně, jméno Smíšek je hezké, určitě se mu bude líbit.“ Vyzveme děti, aby si nakreslily smajlíky podle toho, jak se budou cítit (např. když budou mít radost, nebo je něco překvapí, potěší, budou unavené, rozzlobené, nebo když se leknou...).



Rozdělení dětí do skupin

Děti rozdělíme do 4 skupin podle předem dohodnutého pravidla, např. náhodným výběrem obrázků (usměvavý smajlík, srdíčko, sluníčko, hvězdička). Hlasováním si zvolíme vedoucího skupiny, který je odpovědný za činnost dětí. Seznámíme je s úkoly, které budou plnit: v digitálním koutku budou pracovat na interaktivní tabuli a na notebooku vytvoří veselé fotografie, v uměleckém koutku budou malovat „Strom přátelství“ a smajlíky, v konstrukčním koutku vyrobí „Podzimní fotorámeček“ pro nejlepšího kamaráda.

Časová dotace a způsob výměny

Skupiny se po 15–20 minutách střídají, a to tak, že skupina, která již ukončila činnost v jednom koutku, se přesune do vedlejšího koutku. Časový interval dětem určíme např. budíkem/smajlíkem (budík natáhnou cca na 15 minut a po zazvonění se skupinky vystřídají). Výroba fotorámečku v konstrukčním koutku je náročnější na čas, proto umožníme dětem dokončit fotorámeček i při odpoledních činnostech. Respektujeme potřeby dítěte (vývojové, individuální, nabádáme děti k vytvoření pozitivní atmosféry ve třídě).

DIGITÁLNÍ KOUTEK 1

Děti pracují na interaktivní tabuli s materiálem z digitálního edukačního obsahu Hravá slovíčka. Interaktivní aktivity uskutečňujeme v následujícím pořadí:

Aktivita č. 1: Pojmenuj emoce **KÓD 151247**

Úkolem dítěte je poslechnout si zvukovou nahrávku, postupně klikat na zelená políčka s nápisem – radost, smutek, zuřivost, nuda, strach, překvapení a zároveň pojmenovat, jak se přitom chlapeček a holčička na obrázku cítí. U dětí rozvíjíme schopnost porozumět vlastním emocím a emocím jiných lidí.

Aktivita má v nabídce pracovní list, který předem vytiskneme na barevné tiskárně a umožníme dětem/skupince hrát společenskou hru (na koberci, u stolu). Dítě postaví panáčka na start, hází kostkou a snaží se dostat do cíle v co nejkratším čase. Pojmenuje emoci a napodobí výraz tváře, na kterou postavilo panáčka. Ostatní děti se dívají. Ve hře pokračuje další dítě.

Aktivita č. 2: Emoce – jak se cítíš? **KÓD 150183**

Aktivita č. 3: Když dostanu dárek... **KÓD 151248**

Úkolem dítěte je vyslechnout si instrukci a pojmenovat emoci na základě vlastního prožívání (např. smích, radost, pláč, smutek, překvapení).

Aktivita č. 4: Nepříjemné zprávy... **KÓD 151249**

Dítě si vyslechne instrukci, kliknutím vybere správný obrázek a popíše, jak se cítí, když slyší něco nepříjemného.

Aktivita č. 5: Moje nejoblíbenější hračka **KÓD 151250**

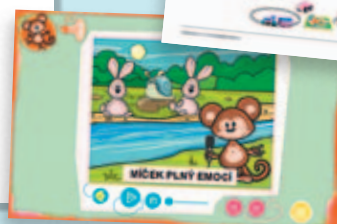
V této aktivitě dítě odpovídá na otázku: „Jak by ses cítil, kdyby ti někdo vzal oblíbenou hračku?“ Vhodné je dále rozvíjet rozhovor a poukázat na konkrétní příklad, který jsme řešili ve skupině vrstevníků.

Aktivita č. 6: Emoce – tvá oblíbená hračka **KÓD 151251**

Z aktivity můžeme vytisknout nabízený pracovní list a navrhnout dětem, aby kresbou vyjádřily: „Jak by ses cítil, kdyby ti kamarád pomohl najít oblíbenou hračku?“ Podporujeme děti ve vyjadřování pozitivních citů.

Aktivita č. 7: Míček plný emocí **KÓD 151252**

Tuto aktivitu uskutečňujeme v prostoru mimo interaktivní tabuli. Skupinka si vezme malé míčky a podle zvukové instrukce plní úlohu: „Ukaž mi, jak si hraješ s míčem, když jsi nešťastný, šťastný, smutný, unavený, a když jsi plný energie.“



DIGITÁLNÍ KOUTEK 2

Děti pracují s notebookem a fotografiemi, které jsme nafotili na vycházce v blízkém okolí mateřské školy. Každá skupina dotváří v grafickém prostředí RNA jinou fotografii. Prohlížením fotografií navodíme příjemnou atmosféru. Povídáme si, jak jsme si hráli s listím na procházce, co jsme viděli, slyšeli, co nám bylo příjemné a podobně. Děti si vyberou jednu fotografii a dohodnou se na pořadí, v jakém budou s fotografií pracovat a s intervencí učitelky postupují následovně:

1. Fotografii vložíme do počítače a následně do grafického prostředí RNA pomocí tlačítek na klávesnici Ctrl a V.
2. Pomocí nástroje gumování vygumujeme část pozadí fotografie a tím si ji upravíme na požadovaný tvar.
3. Fotografie v grafickém prostředí RNA dotváříme kreslením a využíváním různých razítek.

Po dokončení výtvarného dílka mohou děti svým smajlíkem vyjádřit názor: obrázek se mi líbí/nelíbí.

Příklad: Kamarádi jedné třídy



(Zdroj: archiv autorky)

Pro další výtvarnou činnost vybíráme z digitálního edukačního obsahu Krok za krokem.

Aktivita č. 8: Obrázek mámy/tety, otce/strýčka, sestry/bratra KÓD 151253

Děti, které skončily činnost kreslením v RNA programu dříve, mohou dokreslovat na pracovním listě kamaráda podle vlastních představ (veselý, smutný). Aktivita nabízí pracovní listy na vytištění a dopracování.

Příklad: Můj kamarád



(Zdroj: archiv autorky)

Tip

Před samotnou aktivitou fotografie předem upravíme, ořežeme v programu Malování a dětem předkládáme už oříznuté fotografie. Umožníme jim dokreslit/dotvořit fotografii podle vlastní fantazie. Předem oříznuté fotografie vložíme do grafického prostředí RNA (pomocí tlačítek na klávesnici Ctrl + V) nebo zkopírováním a vložením fotografie.



Tip

Hra „Zrcadlo“

Vytvoříme dvojice stojící proti sobě. Jedno dítě je zrcadlo a druhé je osoba, která předvádí pocity. Zrcadlo opakuje výrazy obličeje – úsměv, smích, strach, překvapení, smutek, pláč apod. Ostatní děti hádají a správně pojmenují emoci.

UMĚLECKÝ KOUTEK

V uměleckém koutku máme připravené temperové barvy, štětce, vodu. Spojíme dva stoly, abychom vytvořili větší plochu na malování. Na stoly položíme velký kus balicího papíru. Povídáme si, že všichni jsme kamarádi z jedné třídy, musíme si pomáhat, navzájem si dělat radost, abychom se těšili ze setkání a ze společných her. Nyní si namalujeme „Strom přátelství“, abychom věděli, že patříme k sobě a že nás tu mají rádi. Obě učitelky třídy doplní do „Stromu přátelství“ svůj otisk ruky.

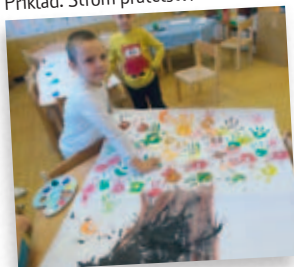
Instrukce dětem nahrajeme na mluvící skřípce:

„Namalujte na balicí papír kmen stromu. Pak si každý natře na ruku libovolnou barvu a opatrně ji otiskne na papír do koruny stromu.“

Otiskování rukou je časově nenáročná aktivita, proto dětem nabídneme další výtvarnou činnost – kreslení smajlíků. Povídáme si, jak jsme se cítili při otiskování rukou, jakou máme teď náladu, co cítíme. Podle aktuálního citového rozpoložení děti kreslí na výkres „svého smajlíka“ (např. mám radost, těším se, něco mě překvapilo, zaskočilo, nudím se, trápím se s úlohou, jsem smutný...). Můžeme připravit lístky se jmény dětí (jména si mohou napsat děti samy, starší pomohou mladším) a k otisku své ruky své jméno nalepí.

Jedno dítě nahrává činnost výroby stromu digitální kamerou. Vztah ke stromu přátelství mohou děti vyjádřit nakreslením usměvavého smajlíka. Dokončený strom přátelství umístíme na viditelném místě ve třídě.

Příklad: Strom přátelství



Příklad: Smajlík



(Zdroj: archiv autorky)

KONSTRUKČNÍ KOUTEK

V konstrukčním koutku si vyrobíme „Podzimní fotorámeček“ pro nejlepšího kamaráda. Diskutujeme na téma: jak si představujeme nejlepšího kamaráda, jak se chová dobrý kamarád, jakého smajlíka bychom mu přidělili, co by ho potěšilo. Nakonec se dohodneme, že vyrobíme „Podzimní fotorámeček“, aby kamarád věděl, že ho máme opravdu rádi.

Aktivita: Fotorámeček **KÓD 150254**

Didaktická poznámka

Učitelka vytváří dětem podmínky, aby mohly bez zábran vyjádřit, co cítí a prožívají, a to při různých činnostech. Vzhledem k různorodosti citů a jejich vlivu na zdraví a psychiku dítěte je třeba dodržovat určitá pravidla – častěji vyjadřovat pozitivní city (laskavost, vděčnost), důvěrně, ale ne často vyjadřovat i negativní city. Negativní city týkající se chování jiných vyjadřovat opatrně a ve vhodné chvíli. Respektovat vlastnosti citů a vyjadřovat je v 1. osobě, vyhýbat se výčitkám. Při vyjadřování citů je vhodné využít techniku tvářičky, slov nebo barvy.



Předem si připravíme/vytiskneme dostatečné množství pracovních listů/fotorámečků od každého druhu (klikneme na konkrétní obrázek fotorámečku a vytiskneme pracovní list). Dětem ponecháme volbu výběru fotorámečku. Dále je instruujeme:

1. Vezmi si svou fotografii (na fotografii je usměvavé dítě) a vystřihi ji.
2. Přilep celý list/fotorámeček na tvrdý papír a až potom vystřihiuj (bude se ti tak snadněji pracovat).
3. Vystřihi otvor na fotografii, vlož svou fotografii mezi přední a zadní část fotorámečku.
4. Přilep přední a zadní část k sobě.
5. Připevni podpěru k zadní části.
6. Takto připravený fotorámeček můžeš ozdobit různými knoflíky, žaludy, drobnými podzimními lístky nebo větývkami, sušeným ovocem, bylinkami, které jsi našel na procházce.

Děti dotvářejí fotorámeček podle vlastních představ. Na fotorámeček mohou nakreslit usměvavého smajlíka Štístka. Uvedená činnost je náročnější na čas, proto dětem umožníme dokončit fotorámeček i při odpoledních činnostech.

Tip na odpolední činnost

Odpolední činnosti provádíme v uvolněné/humorné atmosféře. Radostné prožívání dětí posilujeme pracovním listem s instrukcí: „Jak by ses tvářil, kdybys potkal skřítko?“

Aktivita: Emoce – kdyby tě navštívil skřítek 1 KÓD 150255



Tip

Nicole and Tommy (učíme se anglicky):

Mezi naše blízké patří vedle kamarádů především naše rodina. Lily už umí anglicky pojmenovat všechny členy rodiny, chceš to také zkusit?

KÓD 150292



Dětem vytvoříme prostor, aby prezentovaly své práce a promluvily o svých citech a prožívání během edukačních činností. Vyzveme je, aby si pohodlně sedly, zavřely oči, aby si představily, jak se cítily při činnostech. Diskutujeme na téma: Mám tě rád, jsi můj kamarád. Učitelka klade dětem otevřené otázky, např.: „Jak se jmenuje tvůj kamarád, co se ti na něm líbí? Jak si představuješ dobrého kamaráda? Jak si hraješ s kamarádem, pomáháš mu?“

Dále se ptáme: „Co tě dnes nejvíce bavilo? Z čeho jsi měl radost? Z čeho jsi měl obavy? Co bylo pro tebe těžké? Co by tě nejvíce potěšilo? Co ti bylo nepříjemné a proč? Která činnost tě rozveselila? Jak ses cítil při hře s listy? Jakým smajlíkem bys označil svého kamaráda?“

Dodržujeme pravidlo, že jedno dítě mluví a ostatní ho poslouchají. Dbáme na to, aby každé dítě mělo možnost vyjádřit se a zhodnotit svou činnost. Výpovědi dětí nehodnotíme, akceptujeme všechny výpovědi i právo dítěte nevyjadřovat se k tématu.

Použitá literatura a zdroje

1. KALAŠ, I. Spoznávame potenciál digitálnych technológií v predprimárnom vzdelávaní (preklad z ang. jazyka). Bratislava: Ústav informácií a prognóz školstva, 2011. ISBN 978-80-7098-495-6.
2. MORAVČÍK, M. Edukačný softvér pre deti predškolského veku. Písomná práca k minimovej skúške. Bratislava: FMFI UK, 2008.

Učební pomůcky

- **standardní pomůcky:** pracovní listy, obrázkový materiál, čtvrtky, papíry, nůžky, lepidlo, balicí papír, dětské encyklopedie, fotografie dětí, listy ze stromů, temperové barvy, štětce, pastelky, provázek, malé míčky
- **digitální technologie:** interaktivní tabule/počítač, notebook, digitální fotoaparát, mikrofón, digitální mikroskop, grafické prostředí RNA, digitální fotorámeček, notebook, digitální edukační obsah Příprava na školu, Hravá slovíčka, Krok za krokem, Nicole and Tommy



PODZIM

PŘEMÝŠLÍME A POVÍDÁME SI



Přemýšlíme a povídáme si

Kompetence: k učení, komunikativní, k řešení problémů



CO SLYŠELA LILY V LESE

Očekávané výstupy

- sluchově rozlišovat začáteční a koncové slabiky a hlásky ve slovech
- správně vyslovovat, ovládat dech, tempo i intonaci řeči
- rozvoj kooperativních dovedností
- mít povědomí o významu životního prostředí
- všímat si změn a dění v nejbližším okolí

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 i neverbální
- analyticko-syntetické činnosti se slovy

Vzdělávací nabídka

- artikulační, řečové, sluchové a rytmické hry, hry se slovy, slovní hádanky (počet slabik ve slovech)
- smyslové hry, nejrůznější činnosti zaměřené na rozvoj a cvičení postřehu a vnímání, zrakové a sluchové paměti, koncentrace pozornosti (určování počáteční hlásky ve slově)
- řešení myšlenkových i praktických problémů, hledání různých možností a variant řešení
- rozvoj tvořivosti

Postupy a strategie VVČ

- motivace, rozhovor, diskuse, řešení problémových úloh, zdůvodňování
- kreslení, vystřihování, lepení, opisování názvů, sestavování objektů z přírodnin, zkoumání digitálním mikroskopem
- aktivity s interaktivní tabulí, fotografování digitálním fotoaparátem

Vzdělávací prostředí

- herna, školní zahrada, okolí MŠ

VÝCHOVNĚ-VZDĚLÁVACÍ ČINNOST

PŘÍPRAVA

Příprava učitelky

- připravit do každého hracího koutku dostatek pomůcek, případně upravit prostředí hracích koutků
- připravit na interaktivní tabuli/počítač webové odkazy interaktivních aktivit na digitální edukační obsah Příprava na školu, Krok za krokem
- promyslet, dohodnout nebo zopakovat platné pravidlo pro střídání se v hracích koutcích a stanovit signál
- zkontrolovat funkčnost digitálních pomůcek (baterie v programovatelné hračce, digitálním fotoaparátu)

Zapojení dětí během her a herních aktivit

- námětové hry „V knihovně“ – prohlížení encyklopedií a pojmenovávání různých plodů okrasných stromů

- „Na vědce“ – pozorování různých druhů plodů a listů pod digitálním mikroskopem, vzájemné srovnání jejich struktury a vyprávění o tom, co děti nejvíce zaujalo, co zajímavého objevily nebo čím se právě pozorovaný plod liší od předchozího (doporučujeme předem vytvořit složku (na ukládání fotografií), nazvat objekty jedním slovem a ukázat dětem, jak mohou za slovo umístit kurzor a připsat tam číslici, která následuje jako další v pořadí, tímto způsobem děti dokážou samy uložit fotografie pořízené digitálním mikroskopem a později je mohou využít při různých výtvarných činnostech)
- třídění nasbíraných plodů podle předem určeného pravidla do obalů z Kinder vajíček
- společenské nebo stolní hry, hry s autokorektivními kartami

STIMULACE

„Ranní kruh“ (frontální forma)

Promlouváme k dětem:

„Jednou šla Lily s dědečkem do lesa na vycházku a dědeček se jí zeptal: Lily, víš, jakou píseň šustí podzim? Ne? Tak se dobře zaposlouchej. Lily s dědečkem se zastavili a poslouchali, jak šustí stromy. Lily se dědečka zeptala, o čem asi ty stromy šustí. Dědeček se usmál a řekl: Možná si povídají takto:

Stojí, stojí jeden stromek,
pod tím stromkem stojí šašek.
Zlaté listy ve výši, šeptají si
ši-ši-ši, šu-šu-šu, ška-ška-ška,
spouštějí se na šaška.”

(Zdroj: Zlatý strom, 1984 – úryvek, přeloženo)

Zarecitujeme dětem báseň „Píseň o šaškovi“, děti mohou vymyslet jiný koncový rým. Například na Luboše, na Jonáše apod. Při dalších opakováních jinak uspořádáme posloupnost slabik na konci sloky. Například: ši-ši-ši, ša-ša-ša, šu-šu-šu, spouštějí se na Dášu, Míšu. Text je snadno zapamatovatelný, proto ho s dětmi po krátkém rozhovoru na porozumění textu můžeme rytmizovat, vymýšlet různá slovní spojení, čím ještě může podzim šumět.

Pokračujeme ve vyprávění:

„Jak se tak Lily s dědečkem procházeli, najednou něco spadlo vedle nich. Lily se trochu lekla, ale když se podívala na zem, uviděla tam krásný...”

Prerušíme vyprávění a ukážeme dětem žalud nebo jiný plod. Děti pojmenují plod nebo jim řekneme, co to je. Následně s nimi vedeme krátký rozhovor o plodech, které můžeme na podzim nasbírat v lese. Rozhovor zaměříme tak, aby děti dospěly k poznání, že mnohé z těchto plodů lidé nejedí, ale jsou velmi důležité pro zvířata, která si je najdou v přírodě nebo je jimi přikrmují lidé, aby zvířata přežila zimu (kaštany, šišky, bukvice, lískové ořechy apod.). Pak si názvy plodů s dětmi vytleskáme a určujeme, který plod má nejvíce/nejméně/stejně slabik, kterou hláskou začíná, končí, můžeme zařadit hru „Na Marťany“ (hláskujeme slova a děti je sluchovou syntézou složí dohromady, ž-a-l-u-d (žalud).

Opět promlouváme k dětem:

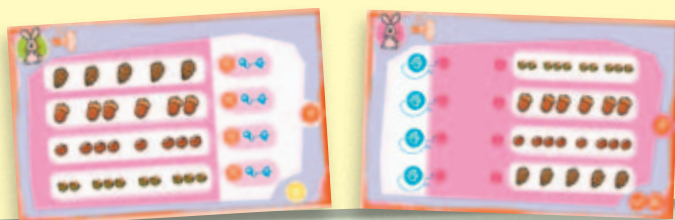
„Lily si přinesla domů různé plody a podobně jako my ráno je roztřídila do prázdných obalů z Kinder vajíček a hrála si s kamarády. Ukážu vám jak. Každý si vyberte jeden naplněný obal, ale neotvírejte ho. Zatřeste s ním a podle zvuku, který vydává, si hledejte kamarády se stejným zvukem a vytvořte skupinky.”

Tip

Odpoledne děti mohou řešit aktivity z digitálního edukačního obsahu Příprava na školu.

Aktivita č. 1: Opakování rytmických řad – les (1) **KÓD 151237**

Aktivita č. 2: Opakování rytmických řad – les (2) **KÓD 151238**



ROZDĚLENÍ/ČAS

Rozdělení dětí do skupin

Děti se před výše uvedenou sluchovou hrou rozdělí do čtyř skupin. Pokusí se nejprve uhodnout, jaké plody/semena mají v obalu a podle toho si vyhledají hrací koutek označený stejným plodem, který našly v obalu. Učitelka ověří správnost výběru otevřením obalu. (Pokud obaly vydávají velmi podobný zvuk, stačí otevřít jeden obal ze skupiny.) Zároveň tak děti vidí, jakým plodem mají označený hrací koutek, ve kterém začnou činnost.

Trvání činností v jednotlivých koutcích

Střídání v rámci koutků je načasováno přibližně na 10–15 minut (přesýpací hodiny, budík na telefonu). Děti se střídají podle předem dohodnutého pravidla. Například ve směru hodinových ručiček.

Didaktická poznámka

Doporučujeme dát dětem prostor na plnění obalů z Kinder vajček při ranních hrách, děti je plní podle daného pravidla. Při plnění obalů zadáváme taková pravidla, aby vydávané zvuky byly snadno identifikovatelné sluchem. Například jen jeden kaštan přiměřené velikosti, aby se v obalu mohl pohybovat, tři žaludy, šest sušených šípků, lžička máku apod. Pokud budou děti vědět, co v obalech je, více se soustředí na zvuk a bude je to méně svádět k otevírání obalů během aktivity. Po vytvoření skupiny každý člen zatřese svým obalem a ostatní děti posoudí jeho správné zařazení ke skupině. Sluchovou hru si děti mohou zopakovat vícekrát. Nakonec pak rovnou zůstanou rozděleny ve skupinkách, aby se zapojily do připravených skupinových aktivit.

ČINNOST

DIGITÁLNÍ KOUTEK

Při této činnosti se děti ve skupině mohou rozdělit na tři menší skupiny nebo doporučené aktivity s robotickou hračkou a digitálním mikroskopem realizujeme při odpoledních činnostech. Předem si připravíme propojení na interaktivní aktivity z digitálního edukačního obsahu Krok za krokem a Příprava na školu a dáme dětem následující instrukce:

Aktivita č. 1: Pomozte Lily nasbírat do košíku všechny kaštiny/listy. **KÓD 151239**

Aktivita č. 2: Pomozte Lily spočítat, kolik kaštanů nasbírala s dědečkem v lese. Počítání (1–10) **KÓD 151240**

Aktivita č. 3: Lily viděla v lese veverky, pomozte jí zjistit, zda každá veverka našla svůj žalud. **KÓD 151241**

Aktivita č. 4: Pomozte doplnit básničku tak, že najdete slovo, které se rýmuje. Hledání rýmů – potrava pro zvířata. **KÓD 151242**



ČINNOSTI S ROBOTICKOU HRAČKOU BEE-BOT

Děti programují robotickou hračku buď podle instrukcí učitelky, nebo mohou mít instruktáž namluvenou na mluvicím skřípci. Hračku doporučujeme před činností „převléknout“ za veverku. Děti pak řeší úlohy podle instrukcí. Nejdříve všichni ve skupině vyřeší jednu, poté druhou.

Zadání na mluvicí skřípec č. 1:

„Zadej veverce cestu tak, aby vzala jen jeden takový plod, který když vyslovíš, dvakrát tleskneš, protože má dvě slabiky.“

Zadání na mluvicí skřípec č. 2:

„Zadej veverce cestu tak, aby posbírala všechny plody na podložce, které mají dvě slabiky – dvakrát tleskneme a vyslovíme jejich název. Potom řekni, co slyšíš na začátku.“

Zadání na mluvicí skřípec č. 3:

„Zadej veverce cestu tak, aby posbírala všechny plody na podložce, které mají tři slabiky, tedy třikrát tleskneme a vyslovíme jejich název. Potom řekni, co slyšíš na začátku.“

KOMUNIKAČNÍ KOUTEK

Dětem dáme na výběr z více pracovních listů, na nichž mají podle osy souměrnosti dokreslit obrázek. Například list, mrkev, jablko, strom, žalud, hřib, muchomůrka apod. Zadáme dětem instrukci:

„Lily chtěla dědečkovi poděkovat za to, že ji vzal na takovou pěknou vycházku a vyrobila mu obrázek. Ale nebyl to ledajaký obrázek. Děti, poradím vám, jak máte postupovat, abyste vyrobily stejný obrázek jako Lily. Dokreslete druhou polovinu obrázku. Pojmenujte, co to je a řekněte, co slyšíte na začátku. Pak z časopisů vystřihněte obrázky, které začínají stejnou hláskou. Například strom, slunce, srnka. Vyhledejte alespoň tři takové obrázky a nalepte je k dokreslenému obrázku. Pokud je nemůžete najít v časopise, můžete takové obrázky i dokreslit. Později spolu dopíšeme názvy k obrázkům, které vyhledáte nebo nakreslíte.“

Didaktická poznámka

Vystřižené objekty děti pojmenují a odpoledne mohou dopsat/opsat jejich názvy velkou tiskací abecedou. Některé obrázky najdete přímo na portálu eKabinet.cz, jiné pracovní listy doporučujeme vyrobit si v programu RNA. Doporučujeme upřednostnit slova, začínající hláskou, která se dá intonačně zdůraznit, „natáhnout“. **Nedoporučujeme** použít slova začínající na b, p, d, t, g, k. (Mikulajová, Dujčíková, 2001)

Tip

V další instruktáži 5 až 6 leté děti nebo děti s odloženou školní docházkou řeší úkol s těžším zadáním: „Na čtvercovou síť nejdříve nakresli veverce cestu ke všem plodům, jejichž název má dvě slabiky (jednu, tři). Pak všechny názvy plodů, ke kterým zadáš cestu, vytleskej a zkontroluj, kolikrát tleskneš, když vyslovíš jejich název. Pak podle návrhu zadej veverce cestu.“ Děti si mohou svoje nákresy ve dvojici i vyměnit a tvůrce plánu kontroluje správnost kamarádova zadávání cesty.

Didaktická poznámka

Pro ztížení úkolu můžeme pod průhlednou podložku vložit obrázky, kde na prvním je jen jeden plod a na druhém obrázku mohou být dva nebo více zobrazených plodů stejného druhu. V závěrečné části si pak ověřujeme, zda některé dítě přišlo na to, že pokud je na obrázku jeden plod, například kaštan, tak slovo má dvě slabiky, ale pokud vytleskal slovo kaštany, tak má slovo tři slabiky, že slovo šípek má i v případě tvaru šípky stejný počet slabik, i když jde o více plodů. Promluvíme si s dětmi o tom, které hlásky změnily počet plodů š-í-p-e-k, š-í-p-k-y (analyticko-syntetické hry se slovy).



UMĚLECKÝ KOUTEK

Mluvíme k dětem:

„Lily na vycházce nasbírala všelijaké plody a listy. Pak si doma vytvářela a lepila různá zvířátka, která viděla. Také si ze šišek vyrobila různá strašidélka. Vyzkoušej to i ty, jednotlivé přírodniny, například listy k šišce, můžeš připojit i pomocí modelovací hmoty. Poté pojmenuj, co jsi vytvořil, řekni, co slyšíš na začátku a vytleskej počet slabik. Svůj výtvar si nezapomeň vyfotografovat.“

Při závěrečném rozhovoru děti vedeme k tomu, aby uměly pojmenovat všechny přírodniny, které na svůj výrobek použily. Tím je učíme přírodniny znát a pojmenovat. Děti mohou vytvořit obrázek z přírodnin v menších skupinkách.



Po skončení činnosti si děti sednou do kruhu. Zaspíváme si nějakou píseň o zvířátkách. Pak děti vyzveme: „Pojmenuj, co jsi vytvořil z přírodnin a pojmenuj plody, které jsi použil. Řekni, co slyšíš na začátku/na konci a kolikrát jsi tleskl. Vyprávěj o obrázku, který jsi dokresloval, jaké obrázky jsi tam dolepil a zhodnoť, zda jsi roli splnil správně.“ Potom správnost řešení posoudí i ostatní děti. Na otázku, kdo si myslí, že řešení je správné, děti ukáží palec nahoru (správně) nebo palec dolů (nesprávně). Své rozhodnutí některé dítě vysloví a pokusí se jej zdůvodnit. Děti zhodnotí, jak se jim ne/dařilo plnit úkoly, co všechno stihly realizovat a zda některá úloha byla velmi těžká. Popovídají si, jak se cítily, zda úkol vyřešily s pomocí kamaráda/učitelky, nebo samostatně a navrhnou, jak by si ještě rády zahrály. Venku budeme pokračovat výše navrženou činností (viz pobyt venku).

Učební pomůcky

- **standardní pomůcky:** encyklopedie, kreslicí materiál, pracovní listy s nedokončeným obrázkem, obrázky různých podzimních plodů, nůžky, lepidlo, různé vhodné časopisy, podložka pod robotickou hračku, přírodniny, modelovací hmota, kartičky zástupných symbolů hlásek a počtu slabik
- **digitální technologie:** počítač, interaktivní tabule, digitální fotoaparát, digitální mikroskop, programovatelná hračka, mluvicí skřípce, digitální edukační obsah Příprava na školu a Krok za krokem

Použitá literatura a zdroje

1. ĐURIČKOVÁ, M., LEHOTSKÁ, E. Zlatý strom. Veršíky a rozprávky pre najmenších od súčasných slovenských autorov 1. vyd. Bratislava: Mladé letá, 1984. ISBN 66–017–84.
2. MIKULAJOVÁ, M., DUJČIKOVÁ, O. 2001. Tréning fonematického uvedomovania podľa D. B. Elkonina. Metodická príručka. 1. vydanie. Bratislava: DIALÓG, spol. s. r. o., 2001. ISBN 80–968502–1–0.

Tip

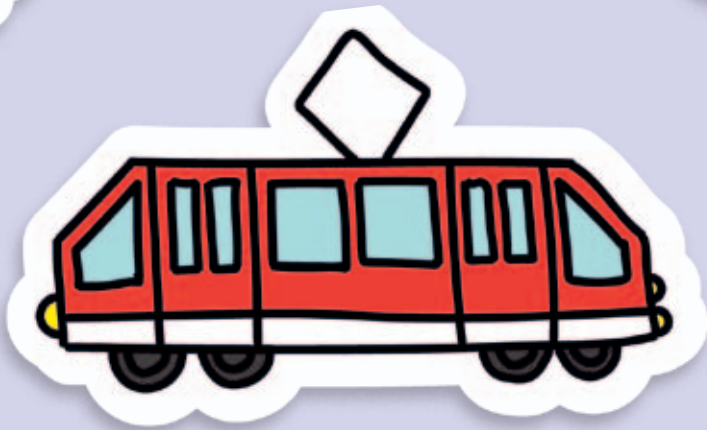
Pobyt venku

Při pobytu venku dáme dětem prostor, aby na školní zahradě nebo na vycházce vyfotografovaly co nejvíce objektů, které pojmenují. Jejich název bude mít předem dohodnutý počet slabik nebo budou začínat na předem dohodnutou hlásku, například „s“. Děti mohou vyfotografovat stromy, straku. Při střídání nejprve spolu s dítětem nebo se skupinkou dětí, které plnily úlohu, řešení zkontrolujeme a zadáme jinou počáteční hlásku/počet slabik. Pro snazší kontrolu můžeme nejdříve vyfotografovat dítě (skupinku dětí), kterému jsme zadali úkol s obrázkovým zástupným symbolem hlásky nebo s kartičkou se symbolem počtu slabik.

Didaktická poznámka

Navrhovanými vzdělávacími činnostmi u dětí rozvíjíme schopnost:

- samostatně zreprodukovat vyslechnutý krátký, rytmický text
- třídit plody podle druhu a počtu
- rozeznávat jemnější zvukové rozdíly podle sluchu
- určit počet slabik ve slově
- identifikovat počáteční hlásku ve slově
- uplatňovat logické myšlení při řešení úloh
- lepit a zdokonalovat se v této technice
- uplatnit tvůrčí myšlení a umět vytvořit objekt související s požadavkem
- co nejsamostatněji obsluhovat jednoduché digitální prostředky (digitální mikroskop, digitální fotoaparát, programovatelnou hračku)
- postupně programovat více souvislých kroků na programovatelné hračce, čímž si rozvíjejí prostorovou představivost



PODZIM

POZNÁVÁME A TVOŘÍME





BABIČČINA ZAHŘÁDKA

Očekávané výstupy

- 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
- všimnout si změn a dění v nejbližším okolí
- uplatňovat své individuální potřeby, přání a práva s ohledem na druhého (obhajovat svůj postoj nebo názor, respektovat jiný postoj či názor), přijímat a uzavírat kompromisy, řešit konflikt dohodou
- zvládat jednoduchou obsluhu a pracovní úkony
- rozlišovat, co prospívá zdraví a co mu škodí

Dílčí vzdělávací cíle

- rozvoj úcty k životu ve všech jeho formách
- rozvoj schopnosti přizpůsobovat se podmínkám vnějšího prostředí i jeho změnám
- seznámit se s některými léčivými bylinami

Vzdělávací nabídka

- přirozené pozorování blízkého prostředí a života v něm, okolní přírody
- poučení o možných nebezpečných situacích a dítěti dostupných způsobech, jak se chránit (jedovaté rostliny)
- přirozené i zprostředkované poznávání přírodního okolí, sledování rozmanitostí a změn v přírodě
- kognitivní činnosti (kladení otázek a hledání odpovědí, diskuse nad problémem, vyprávění, poslech, objevování)
- praktické činnosti, na jejichž základě se dítě seznamuje s různými přírodními i umělými látkami a materiály ve svém okolí

Postupy a strategie VVČ

- motivace, rozhovor, námětové hry, vystřihování, lepení, malování, činnost s pracovními listy, diskuse
- aktivity s interaktivní tabulí, digitálním fotoaparátem, mikroskopem a mikrofonom, digitální vahou

Vzdělávací prostředí

- herna
- školní zahrada, vycházka do blízkého okolí MŠ

VÝCHOVNĚ-VZDĚLÁVACÍ ČINNOST

PŘÍPRAVA

Příprava učitelky

- požádat rodiče o přinesení čerstvých a sušených rostlin (řebříček, máta peprná nebo meduňka lékařská) a plodů (např. šípky), alespoň dva dny předem
- upravit prostředí herny na uskutečnění plánovaných edukačních aktivit
- připravit dostatek pracovních listů na výchovně-vzdělávací činnost
- připravit interaktivní tabuli, digitální kameru, fotoaparát a mikrofon
- nahrát zadání úkolů pro jednotlivé skupiny na mluvící skřipce
- mimickému maňáskovi Adámkovi uvázat šálu kolem krku
- seznámit děti s plánem pedagogických činností dne (formou „ranního vzkazu“)

DĚTI!

DNES JE ÚTERÝ 22. ZÁŘÍ.

BUDEME MLUVIT O BYLINKÁCH.

VYTVOŘÍME SI KNIHU A OZDOBNÝ KVĚTINÁČ.

NA VYCHÁZCE BUDEME POZOROVAT ROSTLINKY.

ODOPOLEDNE VYTVOŘÍME OBRÁZKOVÝ RECEPT.

VAŠE BIBI

Zapojení dětí během her a herních aktivit

- vystřihování obrázků z časopisů
- kreslení na téma „Moje oblíbená kytička“ v programu RNA
- prohlížení dětských encyklopedií a knih zaměřených na téma „Rostliny“
- námětová hra: „Na návštěvu“
- výroba náramků pro označení jednotlivých skupin

STIMULACE

Použijeme mimického maňáska Adámka. Sedneme si spolu na koberec před počítač nebo interaktivní tabuli, abychom dětem ukázali obrázky rostlin, a začneme přednesem básně:

Náš Adámek, kamarád,
co si s námi hrává rád,
běhal venku po lese,
Co se stalo? Divte se!

Běhal, skotačil jak divý,
nasbíral si čtyři hříby.
A z potůčku vodu pil,
i rukáv si namočil.

Ted' ho bolí v krku moc,
vypadá to na nemoc.
Léky nemá jeho máma,
proto čajík vaří sama.

Máta, šípky, troška medu,
vyléčí i neposedu.
Nemoci se zbavíš hned,
když do čaje přidáš med.



S dětmi diskutujeme: „Co si myslíte, že se stalo Adámkovi? Proč onemocněl? Ano, správně, pil studenou vodu z potůčku a namočil si rukáv. To jste šikovné děti, že jste na to přišly. Co ještě Adámek udělal?“

Pokračujeme v diskuzi: „Co si myslíte, jaké počasí bývá teď na podzim? Jak se oblékáme?“ Promluvíme si o podzimním počasí a přiměřeném oblékání.

„V básničky maminka Adámkovi uvařila čaj. Co si myslíte, proč? Co přidala do čaje? Víte, proč to udělala? Správně, bylinkový čaj pomáhá, když jsme nemocní. Víte, z čeho se takový léčivý čaj asi vyrábí?“ Společně si prohlédneme obrázky a fotografie léčivých rostlin, pojmenujeme je (obr. 1–3).

Obrázek č. 1: Máta peprná



Obrázek č. 2: Řebříček obecný



Obrázek č. 3: Růže šípková



(Zdroj: vlastní tvorba autorky)

„My si dnes vyzkoušíme takový dobrý léčivý čaj uvařit. A abychom si ho mohli uvařit i jindy, ukážeme si, jak některé rostliny sušíme a odkládáme na zimu. Tak se dá uvařit dobrý čaj po celý rok.“

Čaj však nemůžeme vařit z ledajakých rostlin, protože některé rostliny jsou jedovaté. Ty jsou nebezpečné a mohli bychom onemocnět (mohlo by nás bolet břicho, hlava a museli bychom jít k lékaři). Proto si také ukážeme, které rostliny určitě nebudeme sbírat na čaj ani na nic jiného.“

Nyní se děti podívají na obrázky rostlin, které by rozhodně neměly trhat a ochutnávat. Na obrázcích uvidí známé jedovaté rostliny, které budou přeškrtnuté na znak nebezpečí (obr. 4–5).

Obrázek č. 4: Břečťan popínavý



Obrázek č. 5: Ocún jesenní



Rozdělení dětí do skupin

Jednotlivé skupinky označíme náramkem s obrázkem (šípek, ocún, máta, řebříček). Vysvětlíme dětem pravidla jednotlivých činností v hracích koutcích: v digitálním koutku budeme pracovat s interaktivní tabulí, v komunikačním koutku vytvoříme knihu, v uměleckém koutku vyrobíme ozdobný květináč a v přírodovědném koutku se podíváme na jednotlivé rostlinky zcela zblízka pod mikroskopem, porovnáme váhu čerstvých a sušených rostlinek pomocí digitální váhy.

Trvání činností v jednotlivých koutcích

Činnost v jednotlivých hracích koutcích by měla trvat cca 15–20 minut. Časový interval můžeme ukončit pomocí zatleskání. Respektujeme pracovní tempo a individuální zvláštnosti každého dítěte. Pokud dítě nestihlo dokončit svou činnost a ostatní skončili v daném edukačním koutku, nabídneme mu náhradní čas na dokončení – např. během odpoledních činností.



DIGITÁLNÍ KOUTEK

Na interaktivní tabuli děti pracují s interaktivním materiálem z digitálního edukačního obsahu Příprava na školu a Krok za krokem. Vyslechnou si instrukce a splní úlohu.

Aktivita č. 1: Třídění prvků podle barvy a tvaru – květiny KÓD 150426

Na obrázku postupně označí květiny podle daných kritérií. Žluté květy bez listů v první části, červené květy s listy v druhé části, bílé květy s listy ve třetí části a červené květy bez listů ve čtvrté části.

Aktivita č. 2: Oblékání – oblečení na podzimní procházku 1 KÓD 150427

Děti si vyslechnou instrukci a obléknou Lily na podzimní vycházku do přírody.

Aktivita č. 3: Oblékání – oblečení na podzimní procházku 2 KÓD 150428

Děti obléknou Lily na procházku v dešti.



UMĚLECKÝ KOUTEK

Děti vytvoří ozdobný květináč pro rostlinky dle instrukcí namluvených na mluvícím skřípci.

Skřípec:

„Namaluj květináč podle svých představ. Nakresli na něj rostlinku, kterou v něm budeš pěstovat. Napiš nebo opiš její název na květináč.“

KOMUNIKAČNÍ KOUTEK

Děti diskutují o rostlinách, které mají k dispozici na obrázcích, v květináčích, nebo je znají od svých rodičů, prarodičů. Vyprávějí, kde se s rostlinami setkaly, zda je viděly někde v okolí, kdo už sbíral s rodiči léčivé rostlinky, či rodiče pěstují bylinky doma, kdo zná nějaké jiné léčivé rostliny ale i naopak, jestli znají nějaké jedovaté rostliny.

Později děti vytvářejí „Knihu rostlin“, kterou doplní kresbami pokaždé, když najdou zajímavou rostlinu. Spolu s dětmi vyhledáme o rostlině informace na internetu nebo v knihách a encyklopediích a poté ji děti nakreslí. Jednotlivé strany knihy mohou vyrábět například ze čtvrtek, případně je zalaminovat s pomocí učitelky do laminovací fólie.

Instrukce nahrajeme na mluvící skřípce:

Skřípec č. 1:

„Vyber si z nabízených rostlin jednu, kterou nakreslíš. Napiš nebo opiš název rostliny, kterou jsi nakreslil.“

Skřípec č. 2:

„Vymysli rým ke své nakreslené rostlině. Nahraj ho na digitální mikrofon.“

Vymyšlené rýmy přepíše učitelka do počítače nebo na papír a děti je opíší na čtvrtku k nakreslené rostlině.

PŘÍRODOVĚDNÝ KOUTEK

Děti pozorují léčivé rostliny v květináčích přinesené z domu a suché rostliny. Z každé rostliny si odstříhnou jeden výhonek, případně kousek (cca 10 cm) na další pozorování.

Pozorují rostliny nejprve hmatem, čichem, zrakem. Diskutují o rostlinách, srovnávají a analyzují jednotlivé části. Pak polovina skupiny připraví rostliny k sušení a druhá polovina skupiny pozoruje digitálním mikroskopem strukturu jednotlivých částí rostlin. Pomocí digitální váhy porovnávají děti hmotnost suchých a čerstvých rostlin. Svá zjištění zapisují do přehledné tabulky a prezentují je při závěrečném hodnocení ve skupině spolu s nejkrásnějšími fotografiemi. Skupiny se mezi sebou vymění.

Didaktická poznámka

Mladší děti vyrobí zapichovací kartičku nebo obrázek. Na čtvrtku nalepí název rostliny vytištěný na počítači. Spolu s učitelkou připevní z druhé strany špejli.

Tip

Na tvorbu listů knihy můžeme použít i interaktivní aktivitu – Podzimní album. V tomto případě doporučujeme vytisknout jednotlivé listy předem na tvrdší papír, aby byla kniha dostatečně pevná.

Aktivita: Podzimní album
KÓD 150429

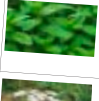


Skřípec:

„Rozstříhej zelené části rostliny na menší kousky a nalep je na táč s papírem tak, aby se nedotýkaly.“

Pracovní list
na srovnávání
hmotnosti

NA POKYTNÉ VÁZE ZVAŽ ČERSTVÉ A SUŠENÉ ROSTLINY A ULOŽ ZÁPIS DO TABULKY.

	HMOTNOST ČERSTVÉ ROSTLINY	HMOTNOST SUŠENÉ ROSTLINY
		
		
		

Tip

Po skončení činnosti v jednotlivých koutcích společně zajdeme za paní kuchařkou a odneseme jí nastříhané kousky rostlin vhodné na čaj. Poprosíme ji, aby nám uvařila čaj, který si pak vychutnáme během odpoledních činností. Případně čaj uvaří učitelka ve třídě, aby děti viděly, jak se to dělá. Zdůrazníme dobu louhování pro uvolnění léčivých látek z rostliny.

Učitelka stimuluje a povzbuzuje děti k jednotlivým činnostem. Společné hodnocení probíhá frontálně po skončení aktivit na koberci ve třídě. Diskutujeme a klademe dětem otevřené otázky typu: „Jak se ti líbil dnešní den? Pamatuješ si, jaké rostliny byly vhodné na čaj? Jakou měly vůni? Jaké byly na dotek suché rostliny? Víš, které rostliny jsou jedovaté? Která rostlina se ti nejvíce líbila? Jak se ti povedl ozdobný květináč? Co bylo pro tebe snadné? Co bylo pro tebe těžké? Co tě dnes překvapilo?“

Po hodnocení vystaví děti své práce na výstavku v šatně pro rodiče a ozdobné květináče spolu s rostlinkami si vezmou domů, aby se o ně mohly starat.

Tip**Pobyť venku**

Při pobytu venku děti vedeme k tomu, aby netrhaly a neochutnávaly rostliny, které neznají. Zaměříme se na rostliny, které rostou v bezprostřední blízkosti mateřské školy a v okolí jejich domovů. Vyfotografují si je a při odpoledních činnostech si fotografie přidají do knihy, kterou vytvořily v komunikačním koutku.

Tip**Nicole and Tommy (učíme se anglicky):**

Kytičky mívají různé barvy, zkus se některé barvy naučit také anglicky.
KÓD 150430

Tipy na odpolední činnost**Titulní strana knihy**

Děti nakreslí titulní stranu své knihy o rostlinách a vymyslí název knihy. Pak název napíše nebo opíše. Učitelka pomůže dětem při psaní názvu, předepíše jim vymyšlený text na papír. Spolu svážou titulní stranu knihy s ostatními listy knihy, které vytvořily v komunikačním koutku. Do takto připravené knihy mohou vlepovat fotografie rostlin, které viděly při pobytu venku.

**Učební pomůcky**

- **standardní pomůcky:** kreslicí materiál, nůžky, lepidlo, obrázky, temperové barvy, štětce, mimický maňásek Adámek, šípky, čerstvé a sušené rostliny: řebříček, máta peprná nebo meduňka (bylinky v květináčích), hliněné květináče, plastové tácky, papír na sušení rostlin, čistý arch kancelářského papíru, sklenice s víčkem
- **digitální technologie:** počítač, interaktivní tabule, kreslicí program RNA, tiskárna, digitální fotoaparát, mluvicí skřípce, digitální váha, mikroskop a mikrofón, digitální edukační obsah Krok za krokem, Příprava na školu a Nicole and Tommy



ZÁVĚR

Hra je dominantní činností dětí předškolního věku, která ovlivňuje jejich další vývoj. Hlavním cílem publikace Školka hrou je poskytnout čtenářům ucelený soubor interaktivních, slovních, výtvarných, hudebních, pohybových či dramatických herních aktivit, které účinně rozvíjejí potenciál dětí předškolního věku.

Uváděné edukační aktivity jsou pro děti velkou výzvou, učit se bádáním, objevováním a experimentováním. Jednotlivé herní činnosti umožňují dětem nacházet vícero řešení, poskytují jim prostor pro fantazii, kreativitu, samostatnost a individualitu. Zároveň jim umožňují zažít mnoho příjemných a veselých chvil se svými vrstevníky ale i s dospělými.

Díky respektování Rámcového vzdělávacího programu pro předškolní vzdělávání pomáhá publikace učitelkám mateřských škol při tvorbě výchovně-vzdělávacích plánů a výběru konkrétních postupů. Nezanedbatelnou výhodou je také její propojení s digitálním edukačním obsahem využitím kódového systému. Tento systém poskytuje učitelkám optimální prostor pro aktivní práci s moderními technologiemi a inspirativní náměty pro didaktickou praxi.

Věříme, že publikace poskytne relevantní a inspirativní postupy nejen současným nebo budoucím učitelkám v mateřských školách, ale i rodičům, kterým rozvoj osobnosti jejich dětí není lhostejný.





Metodická příručka Školka hrou přináší náměty pro doplnění či oživení edukačních činností dětí v mateřských školách. Je určena pedagogům mateřských škol, kteří mají snahu zařadit informační a komunikační technologie do nabídky vzdělávacích aktivit u dětí předškolního věku.

Učitelé mateřských škol vedou děti cestou poznávání, objevování, zkoumání. Zejména předškolní vzdělávání přináší pedagogům možnost ovlivňovat způsob myšlení a jednání dětí.

Metodická příručka primárně vychází z Rámcového vzdělávacího programu pro předškolní vzdělávání a z fenologického pojetí přírody. Šíře zvolených témat odpovídá integrovanému přístupu nabídky vzdělávacích oblastí RVP PV a tedy i konkrétnímu poznávání okolního světa dětmi.

Zdařilé a pro předškolní pedagogy inspirativní jsou návrhy a náměty na propojování vzdělávacích

činností s potenciálem digitálních a komunikačních technologií v mateřské škole. Jednou z možností se jeví i Digitální koutek jako součást vzdělávací nabídky publikace Školka hrou. Základem digitálního koutku je interaktivní tabule nebo počítač, kde si pedagog má možnost připravit výchozí materiály. Využití interaktivní tabule se stává trendem, ale je třeba k němu přistupovat citlivě.

Promyšlená edukační nabídka využívá skupinových forem vzdělávacích aktivit vedoucí ke kooperativním činnostem s uplatněním Gardnerovy teorie mnohočetných inteligencí v podobě komunikačních, matematicko-logických, přírodovědných, konstrukčních, uměleckých koutků apod. Publikace tak reaguje na trendy současného předškolního vzdělávání ve prospěch uplatňování individualizace.

doc. PaedDr. Martina Maněnová, Ph.D.

Ústav primární a preprimární edukace Pedagogické fakulty
Univerzity Hradec Králové

