

Tematický okruh: **Ja som** Vzdelávacia oblasť: **Kognitívna**

Kompetencie: **Učebné, komunikatívne, kognitívne, informačné, sociálne**



Mgr. Blažena Ballonová

DOBRY SLUHA, ZLY PAN

Výkonové štandardy

- Rozlíšiť príčiny možného nebezpečenstva a poškodenia zdravia pri zakázanej manipulácii s niektorými predmetmi, napr. s ostrými predmetmi, so zápalkami, s liekmi, chemikáliami, čistiacimi prostriedkami, elektrospotrebičmi, ale aj s neznámymi prírodninami.
- Privolať pomoc dospelého v krízových situáciách, v ktorých je ohrozené jeho zdravie, prípadne zdravie iných.

Obsahové štandardy

- Možnosti poškodenia zdravia.
- Riešenie krízových situácií ohrozujúcich zdravie.

Výchovno-vzdelávacie ciele

- Rozpoznať a zdôvodniť nebezpečenstvo pre človeka a okolie pri manipulácii s ohňom.
- Robiť správne rozhodnutia, vedieť si privolať pomoc.
- Zaujať pozitívne postoje k svojmu zdraviu a zdraviu iných, vyjadriť ich prostredníctvom rôznych umeleckých prostriedkov.

Postupy a stratégie VVČ

- Motivácia, rozhovor, námetová hra, maľovanie, kreslenie, pohybové aktivity, konštruktívne hry so stavebnicami, diskusia, činnosti s pracovnými listami, vystrihovanie, lepenie.
- Aktivity s interaktívnou tabuľou, počítačom, Bee-botom.

Učebné pomôcky

- Štandardné pomôcky: kresliaci materiál, nožnice, lepidlo, obrázky, pracovné listy, mimická bábka Adamko s obviazanou rukou, obrázky pod Bee-bot, kartičky s číslami 1 – 6, výkresy A3, A4.
- Digitálne technológie: interaktívna tabuľa, edukačný softvér Krok za krokom a Hurá do školy, edukačný softvér Výlety šaša Tomáša, kresliaci program RNA, tlačiareň, Bee-bot, podložka, hovoriace štipce.

Vzdelávacie prostredie • Herňa

VÝCHOVNO-VZDELÁVACIA ČINNOSŤ

PRÍPRAVA

Príprava učiteľky na činnosť

- Pripraviť prostredie herne na uskutočnenie plánovaných edukačných aktivít;
- pripraviť linky na interaktívnu tabuľu;
- pripraviť fotoaparát, mikroskop;
- nahrať zadania úloh pre jednotlivé skupiny na hovoriace štipce;
- pripraviť pracovné listy, kresliaci materiál;
- upraviť mimickú bábkou Adamka;

- oboznámiť deti s plánom výchovno-vzdelávacích činností dňa (formou „ranného odkazu“).

Činnosť detí počas hier a hrových činností

- Kreslenie v programe RNA – „výlet do lesa“;
- prezeranie detských encyklopédií a časopisov;
- vyberanie signálu na zmenu edukačného kútika;
- konštruktívne hry na koberci – skladanie puzzle, stavanie ciest;
- námetová hra: „Na pikniku v lese“.

STIMULÁCIA

Sadneme si na koberec pred interaktívnu tabuľu s mimickou bábkou Adamkom. Dnes k nám prišiel Adamko s obviazanou rukou. Adamko pozdraví deti:

„Ahoj, kamaráti.“

Deti si všimnú jeho obviazanú ruku a reagujú otázkami, pýtajú sa Adamka, čo sa mu stalo. Adamko im porozpráva, ako bol nešikovný pri manipulovaní s ohňom:

„Chcel som pomôcť mamičke uvariť čaj, ale nedal som si pozor. Keď zovrela voda na sporáku, chcel som ju sám naliať do hrnčeka, ale nezhasol som oheň a popálil som si ruku. Mamička mi dala na ruku liečivú masť, ale i tak ma to veľmi bolí.“

Učiteľka sa zapojí do rozhovoru. Poľutuje Adamka a rozvíja ďalej diskusiu k téme:

„Je nám ľúto, Adamko, že sa ti také niečo stalo. Nabudúce musíš byť veľmi opatrný pri manipulácii s ohňom. Deti, viete povedať Adamkovi, ako treba správne manipulovať s ohňom, aby sme sa nezranili alebo aby sme niečo nepodpálili?“

Deti rozprávajú svoje zážitky s ohňom.

Deti pochválime a vysvetlíme:

„Výborne, vidím, že ste šikovné deti. Dnes teda Adamkovi porozprávame o tom, aký je oheň potrebný, ale zároveň aj nebezpečný. Viete, na čo používame oheň? Na varenie, výborne. Na čo ešte? Aby nám bolo teplejšie, keď je vonku chladno.“

Keď teraz na jeseň pôjdeme na výlet do lesa, rodičia môžu urobiť na bezpečnom mieste ohník na zahriatie a opekanie slaniny, špekáčikov, kukurice... Potom oheň bezpečne zahasia a môžeme ísť ďalej. A viete, kde horí oheň, ktorý nás zohrieva v zime v domoch? Výborne, v peci. Čo prikladáme do pece, aby oheň mohol horieť a zohrievať nás? Správne, je to drevo. Môžeme dať do pece uhlie? Viete, čo do ohňa nepatrí? Správne, plastové fľaše, sklo, guma.

O ohni sa hovorí, že je dobrý sluha, ale zlý pán. Viete, čo to znamená? Znamená to, že keď s ohňom vieme správne narábať, vie nám dobre poslúžiť – zakúrim si v peci a je nám teplo, uvaríme si jedlo, opečieme si slaninu pri ohníku, ale keď nie sme opatrní, tak je oheň veľmi nebezpečný a vie sa veľmi rýchlo rozšíriť aj tam, kde by nemal byť. Keď sa tak stane, treba veľmi rýchlo zavolať pomoc. Viete, kto nám pomáha hasiť požiar? Výborne, sú to hasiči.

Veľmi dôležité je, aby sme vedeli správne telefónne číslo tiesňového volania – 112. Toto číslo slúži na privolanie pomoci vtedy, keď je požiar, keď je niekto zranený, ale aj vtedy, keď potrebujeme pomoc policajtov či horských záchranárov.

Čo musíme povedať do telefónu?

1. Čo sa stalo a či u pomoc potrebujeme.
2. Kde sa to stalo – povieme miesto alebo ak vieme tak aj adresu.
3. Komu sa to stalo.
4. Kedy sa to stalo – pred chvíľou, teraz...

Rozdelenie detí do skupín

Deti rozdelíme do skupín podľa vyčítanky:

„Jeden, dva, tri, štyri, päť,
a ty si von hneď.“

Prvé štyri deti sa stanú vedúcimi skupín. Piate dieťa ide do prvej skupiny, šieste do druhej skupiny, siedme do tretej atď., až kým nebudú rozdelené všetky deti.

Jednotlivé skupinky označíme pečiatkou na ruku s obrázkom (auto, vlak atď.). Deťom vysvetlíme činnosti, ktoré budú realizovať v jednotlivých edukačných kútikoch: v digitálnom kútiku budeme pracovať s interaktívnou tabuľou a Výletmi šaša Tomáša, v matematicko-logickom kútiku budeme

pracovať s pracovnými listami, v umeleckom kútiku nakreslíme hasičov pri ich ťažkej práci a s Bee-botom sa zahráme na hasičov a budeme pomáhať pri nehodách a požiaroch.

Trvanie činností v jednotlivých kútikoch

Činnosť v jednotlivých hrových kútikoch by mala trvať cca 15 – 20 minút. Časový interval ukončíme pomocou kuchynských hodínok. Rešpektujeme pracovné tempo a individuálne osobitosti každého dieťaťa. V prípade, že niektoré dieťa ukončí aktivitu skôr, než ostatné deti, ponúkneme mu ďalšiu aktivitu. Ak dieťa nestihlo dokončiť svoju činnosť v stanovenom čase, ponúkneme mu náhradný čas na dokončenie – napr. počas popoludňajšej činnosti.

DIGITÁLNY KÚTIK

Deti pracujú na interaktívnej tabuľi s edukačným softvérom Výlety šaša Tomáša – Mesto. Majú k dispozícii mapy, ktoré sú zoradené od najjednoduchšej po najzložitejšiu. Budeme sa hrať podľa pravidiel A až F. Deti plánujú cesty pre šaša Tomáša, riešia problémové situácie na mape. Zvyšujú náročnosť pridávaním zvierat (múdra sova, poštové holuby a figliarsky krtko), ktoré prichystali pre deti rôzne úlohy a deti ich musia splniť. Mapy menia kliknutím na papagája v maringotke.

Deti vyberajú cestu pre šaša Tomáša. Tomáš ich upozorní zvukom a slovom: „Nie, nie, tadiaľto nemôžem ísť“, pokiaľ cesta nie je správna. Keď dieťa správne označí trasu, šašo Tomáš je spokojný a ponúkne možnosť pokračovať v hre výberom ďalšieho miesta, ktoré chce dieťa navštíviť (hasičská stanica, nemocnica, škola, cukráreň, policajná stanica).



SKUPINOVÁ ČINNOSŤ S BEE-BOTOM

Deti sedia na koberci okolo obdĺžnikovej siete. Pod priehľadnú fóliu uložíme obrázky budov a miest, na ktorých sa nachádza požiar alebo iná udalosť, s ktorou včielka – hasička musí pomôcť. Deti si určia prvého hráča a ďalšie poradie detí losovaním kartičiek s číslicami (postupne od čísla 1 po číslo 6).

Na jeden koniec siete (odkiaľ bude včielka vychádzať) dáme obrázok hasičskej stanice. Včielka postupne navštívi všetky obrázky (1. – uhasí požiar, 2. – pomôže pri oprave strechy, 3. – zachráni zvedavého psíka, 4. – popíli spadnutý konár, 5. –pomôže pri autonehode, 6. – zneškodní olej, ktorý vytiekol z auta).

Matematicko-logický kútik

Deti plnia dve úlohy. Na pracovnom liste veľkosti A3 spoja hasičov s autami a s ohňom. Spájajú obrázky rovnakej veľkosti. Označia zakrúžkovaním najväčšieho hasiča, najväčšie auto a najväčší oheň červenou farbou. Spočítajú hasičov, autá a ohne a číslicou zapíšu ich počet. Na záver si hasičské autá vyfarbia. Inštrukcie nahráme na hovoriace štipce:

Zadanie č. 1:

„Spoj obrázky hasičov, áut a ohne rovnakej veľkosti. Najväčšieho hasiča, auto a oheň zakrúžkuj červenou farbou. Autá vyfarbi.“

Druhý pracovný list pozostáva z rozstrihaných obrázkov. Deti správne zložia obrázok a nalepia na papier veľkosti A4, na ktorom je vopred nakreslená tabuľka na zapisovanie počtu dievčat, chlapcov a hviezd. Určia počet chlapcov, dievčat, spočítajú hviezdy a počet zapíšu bodkami pod obrázok.

Zadanie č. 2:

„Zlož rozstrihaný obrázok a nalep ho na pracovný list nad tabuľku. Spočítaj chlapcov a dievčatá, hviezdy a počet zapíš do tabuľky bodkami.“

Zdroj obrázkov

Pracovný list č. 1: Fire engine **KÓD 140219**

Pracovný list č. 2: Triedenie pojmov – 13 **KÓD 140220**

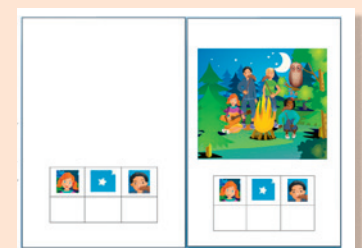
Pracovný list č. 3: Leto – vatra **KÓD 140221**

Príklad

Dieťa s kartičkou s číslom 1 položí včielku na obrázok hasičskej stanice a naprogramuje včielku. Vyberá si najkratšiu cestu k požiaru. Za odmenu dostane usmiateho smajlíka a vymyslí si pohyb, ktorým sa všetci hasiči „precvičia“ pred ďalšou akciou. Pokračuje dieťa s kartičkou s číslom 2, 3, 4, 5, 6, až kým sa všetci nevystriedajú. Príklady pohybových aktivít: skáče ako žaba, stojí na jednej nohe, trikrát vyskočí, urobí dva kľuky, pohybové aktivity vyberá dieťa podľa vlastnej fantázie.

Didaktická poznámka

Pre mladšie deti umiestnime hasičské autá a obrázky budov pod fóliu štvorcovej siete tak, aby používali na programovanie včielky jednoduchšie kroky – dopredu, dozadu.



UMELECKÝ KÚTIK

V kútiku majú deti pripravený kresliaci materiál, obrázky hasičov, výkresy A4 a A3. Vyberú si z ponúknutých formátov výkresov a nakreslia hasičov pri hasení ohňa alebo pri inej záchrannej akcii. Svoje výtvyory prezentujú pri záverečnom hodnotení.

Zadanie:

„Nakresli hasičov pri ich práci – pri hasení ohňa alebo pri inej záchrannej akcii. Nezapadni na všetky pomôcky, ktoré pri svojej práci potrebujú.“



Tip

Môžeme využiť vopred pripravený pracovný list s inštrukciou: Vyfarbi hasiča. Aktivita: Triedenie pojmov – 13 KÓD 140220



Spoločné hodnotenie prebieha na koberci v triede frontálne po skončení aktivít prezentáciou vytvorených prác.

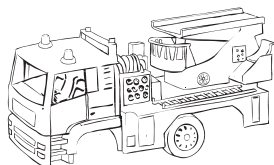
Diskutujeme a kladieme deťom otvorené otázky napr. Páčil sa ti dnešný deň? Dozvedel si sa niečo zaujímavé? Aká aktivita sa ti páčila najviac? Čo ťa prekvapilo, potešilo alebo, naopak, zarmútilo? Chceli by ste si pozrieť prácu hasičov zblízka? Ako sa ti

darilo pri interaktívnej tabuli? Boli pre teba cesty ľahké alebo ťažké? Pomohol si niekomu? Ako sa ti podarilo nakresliť/vyfarbiť hasiča? Bolo niečo, v čom sa ti nedarilo? V čom si bol najlepši? Zapamätali ste si číslo tiesňového volania? Pamätáte si, čo musíme povedať, keď zavoláme na číslo 112? Môžeme na tiesňové číslo volať kedykoľvek, keď sa nám zachce? Chcel by si niektorú aktivitu ešte zopakovať?

Tipy na popoludňajšiu činnosť

Aktivita č. 1: Rozvoj zrakového vnímania
KÓD 140222

Použijeme vopred pripravený pracovný list z interaktívnej aktivity v dopoludňajšej činnosti. Deti dokresľujú obrázok podľa inštrukcie a dofarbia podľa vlastnej fantázie: Na obrázku hasičského auta dokreslia chýbajúce časti. Potom auto vyfarbia.



Aktivita č. 2: Čo počuješ? – praskanie ohňa a žblnkot vln
KÓD 140210

Deti identifikujú zvuky podľa zadania na obrázku. Na ktorom obrázku je teplo, na ktorom by nám mohlo byť zima?

Aktivita č. 3: Čo počuješ? – zvuky mora a búrky
KÓD 140058

