

Tematický okruh: Ja som Vzdelávacia oblasť: Kognitívna
Kompetencie: Učebné, komunikatívne, kognitívne, informačné



Mg.r. BLAŽENA BALLONOVÁ

STRATENÝ ADAMKO

**Výkonové
štandardy**

- Orientovať sa v tesnej blízkosti domova a materskej školy.

**Obsahové
štandardy**

- Orientácia v bezprostrednom okolí domova a materskej školy.

**Výchovno-
vzdelávacie ciele**

- Pomenovať miesto svojho bydliska, adresu svojho bydliska a materskej školy.
- Rozlíšiť a opísať orientačné body v blízkosti materskej školy, zdôvodniť rozdiel medzi domovom a materskou školou.
- Orientovať sa v budove materskej školy, opísať účel jednotlivých miestností.

**Postupy
a stratégie
VVČ**

- Námetová hra, rozhovor, motivácia, vystrihovanie, lepenie, činnosti s pracovnými listami, pohybové cvičenia, diskusia.
- Aktivity s interaktívnou tabuľou, počítačom, digitálnym fotoaparátom, Bee-botom.

**Učebné
pomôcky**

- Štandardné pomôcky: kresliaci materiál, nožnice, obrázky, lepidlo, temperové farby, štetce, mimická bábka Adamko, fotografie interiéru MŠ, kartičky s úlohami, košík na úlohy.
- Digitálne technológie: interaktívna tabuľa, PC, kresliaci program
- RNA, edukačný softvér Hravé slovíčka a Hurá do školy, tlačiareň, digitálny fotoaparát, hovoriace štipce, Bee-bot, obdĺžniková priesvitná podložka.

**Vzdelávacie
prostredie**

- Herňa, exteriér – vychádzka do okolia MŠ.

VÝCHOVNO-VZDELÁVACIA ČINNOSŤ

PRÍPRAVA

Príprava učiteľky na činnosť

- Pripraviť interaktívnu tabuľu a fotoaparát;
- nahrať zadania úloh pre jednotlivé skupiny na hovoriace štipce;
- pripraviť dostatok pracovných listov;
- pripraviť pečiatky na označenie skupín;
- upraviť prostredie herne na uskutočnenie plánovaných edukačných aktivít;
- požiadať ostatný personál v MŠ o spoluprácu pri pátraní po Adamkovi;

- nachystať a rozvešať po miestnostiach obálky s úlohami pre deti;
- oboznámiť deti s plánom výchovno-vzdelávacích činností dňa (formou „ranného odkazu“).

Činnosť detí počas hier a hrových činností

- Prezeranie detských encyklopédií a kníh;
- vystrihovanie obrázkov z časopisov;
- stavanie domčekov z lega;
- fotografovanie – hra „Na novinárov“;
- výroba darčiekov pre deti z iných tried.

STIMULÁCIA

Stratený Adamko

Pozornosť detí upútame volaním na mimickú bábku Adamka. Nikto sa neozýva, ani nie je na zvyčajnom mieste vo svojom kresielku.

Spýtame sa detí:

„Neviete, deti, kde je Adamko? Keď som dnes ráno prišla do materskej školy, nikde som ho nenašla. Kde by asi mohol byť? Ved' včera tu ešte s nami bol. Chudáčik Adamko, asi sa niekde stratil. Musíme ho nájsť, aby sa mu nič nestalo a mohli sme sa s ním hrať.“

Začneme s deťmi hľadať Adamka v triede. Nájdem len lístok s odkazom, že sa s nami chce hrať na schovávačku, a keď ho chceme nájsť, musíme splniť rôzne úlohy.

„Čo poviete, deti, ideme ho hľadať? Výborne, tak pôjdeme potichu, aby sme nikoho nevyplašili a dobre si budeme všimáť všetko okolo seba. Prejdeme každú miestnosť v materskej škole a dobre sa pozerajme, či tam nebude niekde schovaný.“

S deťmi sa vyberieme na exkurziu po materskej škole. Zoberieme si so sebou fotoaparát, aby sme mohli všetko zdokumentovať. Začneme v triede, postupne prejdeme miestnosti, ktoré deti využívajú každý deň (šatňa, spoločenská miestnosť, jedáleň). V každej miestnosti nájdeme lístok s úlohou, ktorú musíme splniť, aby sme mohli pokračovať ďalej.

Úlohy v miestnostiach:

Šatňa

Ruky hore, ruky dole,
prezrite si skrinky svoje.
Kdeže je náš kamarát?

Chceme sa s ním dnes tu hrať!

(Každý sa pozrie do svojej skrinky aj hore, aj dolu, kde majú topánky, či sa Adamko neskrýva tam.)

Spoločenská miestnosť

Spoločenská to je raj,
pesničku mi zaspievaj.

(Zaspievame obľúbenú pesničku.)

Nikde Adamka nenájdem, preto prejdeme aj do ostatných miestností v materskej škole, aby sme sa spýtali detí, či nášho Adamka niekto nevidel. Ale keďže ideme aj do iných tried, zoberieme deťom darčeky, ktoré sme im vyrobili ráno, aby sme deťom poďakovali za pomoc pri pátraní. Deti však nášho Adamka nevideli, len odkaz – úlohu nechal u nich v triede.

Trieda mravčekov

Mravček to je siláčisko,
stavia veľké mravenisko,

hore-dole, hore-dole,
natrénujte nôžky svoje.

(Spolu s deťmi urobíme 3-krát drep a 3-krát vyskočíme.)

Trieda myšiek

Hľadajte ma, milé deti,
vonku už slniečko svieti.
Blížite sa k mojej skrýši,
nakreslite štyri myši.

(Deti nakreslia 4 myšky na baliaci papier.)

Miestnosť pre tety upratovačky

Ráno Adamko tu bol,
ale vraj už vyhladol.
Lette ako motýle,
cez škôlku do kuchyne.

(Napodobníme let motýlikov a presunieme sa ku kuchyni).

Jedáleň

Pozdrav tety kuchárky,
varia ti už zaránky.
Polievočku, buchtičky,
pre šikovné detičky.

(Pozdravíme tety kuchárky a spýtame sa, či Adamko nie je v kuchyni).

„Dobrý deň, tety kuchárky, nevideli ste nášho Adamka? Niekam sa nám schoval a nevieme ho nájsť. Schoval sa tak veľmi, že sme prešli takmer celú škôlku a nikde ho niet.“

A teta kuchárka nám dovolí nazrieť od dverí do kuchyne, kde Adamko pomáha variť obed. Adamko sa potešil, že sme splnili všetky úlohy, ktoré nám nachystal a našli ho. Teraz odídeme spolu do triedy, aby sme mohli pokračovať už s Adamkom. Budeme si rozprávať o našej materskej škole, čo všetko sme videli, keď sme hľadali Adamka.

Rozdelenie detí do skupín

Budeme pracovať v 3 skupinkách. Skupinky označíme pečiatkou na ruku s obrázkom (kvietok, slniečko, obláčik). Vysvetlíme pravidlá jednotlivých činností v hrových kútikoch: v digitálnom kútiku budeme pracovať s počítačom, v umeleckom kútiku nakreslíme plán budovy a v hre s Bee-botom virtuálne navštívime známe miestnosti v budove. Spoločne si dohodneme signál na presun z jednotlivých kútikov (budík, triangel, presýpacie hodiny, píšťalka atď.). Vyberieme signál, ktorý preferuje väčšina detí.

Trvanie činností v jednotlivých kútikoch

Činnosť v jednotlivých hrových kútikoch by mala trvať 15 – 20 minút. Časový interval môžeme ukončiť pomocou rôznych signálov, napr. hodiny, tlesknutie, slovný pokyn. Rešpektujeme pracovné tempo a individuálne osobitosti každého dieťaťa.

V prípade, že niektoré deti ukončia aktivitu skôr, ponúkne im ďalšiu hrovú činnosť. Ak niektoré dieťa nestihlo dokončiť svoju úlohu, ponúkne mu náhradný čas na dokončenie – napr. počas popoludňajšej činnosti.



DIGITÁLNY KÚTIK

Počítač

Na počítači deti pracujú s interaktívnym materiálom z edukačného softvéru Hurá do školy. Vypočujú si inštrukciu. Úlohou detí je pomôcť psíkovi nájsť najkratšiu cestu k chlapcovi. Pohyb psíka ovládajú šípkami klávesnice.

Aktivita č. 1: Bludisko – Chlapec a pes **KÓD 140263**

Pomôžu chlapcovi dostať sa k darčeku. Keď sa k nemu dostanú, zistia, pre koho je darček určený. Zavedú chlapca k osobe, pre ktorú je prekvapenie určené. Pohyb psíka ovládajú šípkami klávesnice.

Aktivita č. 2:

Bludisko – Darček od chlapca **KÓD 140227**

Po úspešnom zvládnutí úloh si deti vytlačia labyrint a vyznačia cestičku od sliepky do domčeka.

Aktivita č. 3: Pomenuj obrázky – labyrint **KÓD 140228**

Interaktívna tabuľa

Na interaktívnej tabuli deti pracujú s programom RNA. Pomocou pečiatok dotvárajú svoju triedu. Používajú nástroje na kreslenie, vyfarbovanie, otáčanie predmetov, zmenšovanie a zväčšovanie vybraných objektov.

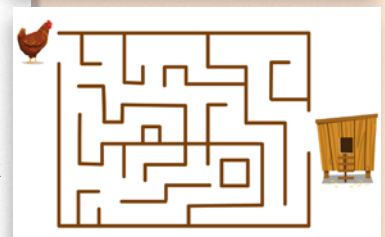
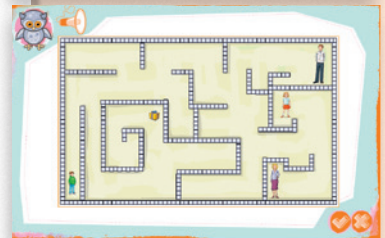
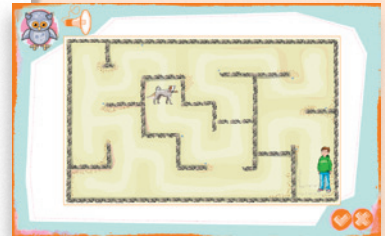
Zadania na hovoriacom štipci:

„Nakresli svoju triedu tak, ako ju vidíš ty. Doplň zariadenie pomocou pečiatok. Použi nástroje na zmenšenie alebo zväčšenie pečiatky a obrázok vyfarbi. Obrázok si vytlač na tlačiarňu.“

Bee-bot

Deti sedia na koberci okolo obdĺžnikovej siete. Pod priehľadnú podložku vložíme obrázky miestností v budove materskej školy, ktoré sme dnes navštívili a ktoré navštíví aj včielka (šatňa, spoločenská miestnosť, jedáleň, trieda myšiek a trieda mravčekov). Vedľa podložky v košíku sú kartičky s číslicami, na ktorých je z druhej strany obrázok rôznych miestností v MŠ). Deti si určia poradie žrebovaním kartičiek s číslicami. Prvé na rade je dieťa s číslicou 1.

Na jeden koniec siete dáme obrázok včielky a položíme včielku na obrázok. Je to miesto, odkiaľ bude včielka vychádzať. Postupne navštíví všetky „miestnosti“, až kým nenájde Adamka v domčeku (v našej jedálni). V každej miestnosti splní úlohu, aby mohla ísť do ďalšej miestnosti. Poradie miestností určíme vopred, prípadne môžeme postupovať podľa toho, ako sme ich navštívili my spoločne.



Tip

Deti si môžu vytlačený obrázok dotvoriť pomocou kresieb a vystrihnutých obrázkov počas populdnejšej činnosti.

Deťom dáme inštrukcie:

„Vašou úlohou bude opísať miestnosť na obrázku a potom naprogramovať včielku tak, aby sa dostala k obrázku tej miestnosti, ktorú ste opísali.“

UMELECKÝ KÚTIK

Deti vytvoria plán budovy.

K dispozícii majú veľký baliaci papier, na ktorom je predkreslený pôdorys budovy materskej školy, kresliaci materiál a obrázky, ktoré si vystrihli ráno počas hrových činností. Spoločne zakresľujú priestory v materskej škole. Zakresľujú zariadenie alebo iné poznávacie znamenie v miestnostiach, pričom sa sústreďia na miestnosti, ktoré využívajú najviac (trieda, jedáleň, spoločenská miestnosť, šatňa...). Dotvárajú vystrihnutými obrázkami. Ostatné triedy označujú symbolicky (napr. triedu lienok označia nakreslenou lienkou v danej miestnosti).

Zadanie na hovoriacom štipci č. 1

„Dokreslite do plánika svoju triedu, šatňu, jedáleň a spoločenskú miestnosť. Obrázky vyfarbíte podľa toho, ako miestnosti vyzerajú.“

Zadanie na hovoriacom štipci č. 2

„Nakreslite do iných tried na plániku zvieratko, ktorým je označená trieda. Názvy všetkých miestností vám pomôže napísať pani učiteľka.“

Zadanie na hovoriacom štipci č. 3

„Začarajte červenou farbičkou cestu od vchodu materskej školy do triedy. Zelenou farbičkou označte cestu z triedy do jedálne. Modrou farbičkou nakreslite cestu z našej triedy do triedy myšiek.“

Tip

Dieťa si vyberie kartičku s číslom 1. Na kartičke je obrázok šatne. Opíše, o akú miestnosť ide, ako daná miestnosť vyzerá a čo v nej robíme. Potom naprogramuje včielku k obrázku na podložke. Nasleduje dieťa, ktoré si vybralo kartičku s číslom 2. Na kartičke je obrázok spoločenskej miestnosti. Dieťa porozpráva, čo v tej miestnosti robievame a čo sa v miestnosti nachádza. Pokračuje dieťa s kartičkou s číslom 3 atď. Ostatné deti môžu pomôcť s opisom miestnosti, ak si dieťa nevie vo svojich predstavách miestnosť vybaviť.

Tip

Uskutočnime vychádzku do blízkeho okolia materskej školy. Deti počas vychádzky fotografujú orientačné body (škola, ihrisko, žltý panelák, chodník so stromoradiem, osvetlenie, dopravná značka, kostol), cestičky a chodníky, ktoré vedú do materskej školy, budovu škôlky. Na digitálnu kameru nahrávajú vychádzku s komentárom detí, ako sa správne orientovať v okolí. Krátke video a fotodokumentáciu premietneme deťom na interaktívnej tabuli/počítači v triede.



Stimulujeme a taktne povzbudzujeme deti k jednotlivým činnostiam. Spoločné hodnotenie prebieha frontálne po skončení aktivít, napríklad na koberci v triede formou prezentácie vytvorených prác.

Kladíme otvorené otázky, napr. Ako sa ti páčil dnešný deň? Čo sa ti páčilo najviac? Čo sa ti nepáčilo? Čo sa ti podarilo? Vedeli ste nakresliť všetky miestnosti? Ako sa ti páčili úlohy, ktoré pre nás nachystal Adamko? Vedel/a by si nakresliť takýto plán svojho bytu/domu alebo aj nejakej inej budovy? Ako sa ti pracovalo na interaktívnej tabuli? Pri akej činnosti si potreboval/a pomoc? Čo sa ti podarilo menej? Labyrinty boli náročné alebo jednoduché? Čo by si urobil/a inak? Čo bolo pre vás veľmi ťažké alebo, naopak, veľmi ľahké?

Po hodnotení vystavíme práce na výstavke v šatni pre rodičov.

Tipy na popoludňajšiu činnosť

Počas popoludňajšej činnosti môžeme deťom ponúknuť aktivity:

Aktivita č. 1: Pomenuj obrázky – výhľad z okna **KÓD 140229**

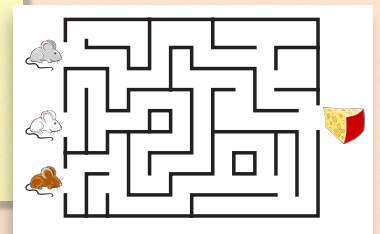
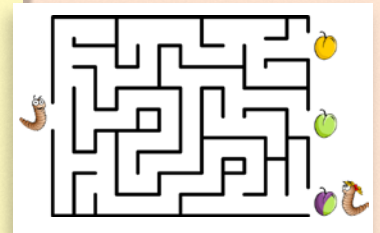
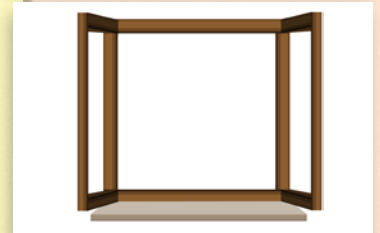
Aktivita č. 2: Pomenuj obrázky – výhľad z tvojho okna **KÓD 140062**

Aktivita č. 3: Znenie a význam slov – hračky v mojej izbe (triede)
KÓD 140232



Aktivita č. 3: Opis – Cesta k slivke – maze **KÓD 140230**

Aktivita č. 4: Opis – Cesta k syru – bludisko **KÓD 140231**



Použitá literatúra 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.

