



mpc
METODICKO-PEDAGOGICKÉ CENTRUM



Európska únia
Európsky sociálny fond

Moderné vzdelávanie pre vedomostnú spoločnosť / Projekt je spolufinancovaný zo zdrojov EÚ

Marta Blašková

Umelecký projekt s prvkami mediálnej výchovy.

Osvedčená pedagogická skúsenosť edukačnej praxe

Bratislava
2015

Vydavateľ: Metodicko-pedagogické centrum, Ševčenkova 11,
850 01 Bratislava

Autor OPS/OSO: Marta Blašková

Kontakt na autora: ZŠ s MŠ Novozámocká 129, 94901 Nitra
mblaskova34@gmail.com

Názov OPS/OSO: Umelecký projekt s prvkami mediálnej výchovy

Rok vytvorenia OPS/OSO: 2015
XIII. kolo výzvy

Odborné stanovisko vypracoval: <Tituly, meno a priezvisko autora odborného stanoviska> *)

Za obsah a pôvodnosť rukopisu zodpovedá autor. Text neprešiel jazykovou úpravou.

Táto osvedčená pedagogická skúsenosť edukačnej praxe/osvedčená skúsenosť odbornej praxe bola vytvorená z prostriedkov národného projektu Profesionálny a kariérový rast pedagogických zamestnancov.

Projekt je financovaný zo zdrojov Európskej únie.

Kľúčové slová

Reklama. Propagácia. Dieťa. Predškolský vek. Mladší školský vek . Vzdelávanie. Tvorba. Výroba. Nákup. Produkt. Fantázia. Televízia. Počítač. Média. Projekt. Tvorivosť.

Anotácia

Práca OPS je zameraná na využitie mediálnej výchovy v edukácii detí . Reflektuje vplyv televízie, reklamy a počítačov na deti v predškolskom a nižšom školskom veku.

Súčasťou práce je realizovaný didaktický projekt umeleckého charakteru, ktorý môže slúžiť ako inšpirácia učiteľom predškolskej výchovy na prepojenie prvkov mediálnej výchovy s praxou v materskej škole.

Akreditované programy kontinuálneho vzdelávania

Názov akreditovaného vzdelávacieho programu KV

Číslo akreditovaného
vzdelávacieho programu KV

Mediálna výchova v školskej praxi

181/2010 - KV

Mediálna výchova ako prierezová téma v materskej škole

748/2012 - KV

Kreativizácia osobnosti učiteľa

857/2012 - KV

OBSAH

ÚVOD	5
1 TEORETICKÉ VÝCHODISKÁ.....	7
1.1 Mediálna výchova v materskej škole.....	7
1.2 Reklama a zmysly dieťaťa	8
1.3 Médiá vo výtvarnom umení.....	9
1.4 Výtvarný prejav dieťaťa	10
2 OPIS OPS : Umelecký projekt s prvkami mediálnej výchovy.....	12
2.1 Kontext a rámec	12
3 PRAKTICKÁ ČASŤ.....	13
3.1 Realizácia projektu.....	13
ZÁVER	33
BIBLIOGRAFIA.....	34

ÚVOD

Skoro každé ráno si prinesie do materskej školy niektoré dieťa svoju obľúbenú hračku. Je zaujímavé, ako tieto hračky nápadne menia svoj charakter - podľa toho, čo je práve v móde a na čo sú zamerané televízne či iné reklamy pre deti. Učiteľia tak majú celkom dobrý prehľad o tom, čo sa deťom podsúva. Reklama sa na deti cielene zameriava, a to už na tie najmenšie. Dotýka sa to aj nás, učiteľov, ktorí s týmito deťmi pracujeme. V materskej škole sú niektoré deti schopné celé mesiace hovoriť o Bakuganoch či Gormitoch. Dokážu si na tieto témy vymýšľať vlastné hry, často agresívne, ktoré navyše stavajú na okraj tie deti, ktoré spomínané hračky nemajú. Ako som už spomínala, v materských školách sa denne stretávame s vplyvom médií a vysielanej reklamy na deti vo veku už od 3 rokov. Pre mediálny trh je malé dieťa veľkou trhovou silou, pretože je vďaka svojej neskúsenosti a veľkej dôverčivosti ľahkým cieľom. Nepredpokladá sa, že by dieťa chcel niekto podviesť, oklamať alebo s ním manipulovať. Dieťaťu v predškolskom a ešte aj v mladšom školskom veku chýba logické a kritické myslenie, schopnosť rozlišovať či posudzovať a preto sa stáva ľahkým cieľom. Dieťa naivne preberá, čo je mu predložené, lebo v tomto veku nie je schopné vytvoriť si vlastný názor na základe skúseností.

Hlavnou činnosťou malého dieťaťa je hra. Dieťa je plné živej fantázie, má rado rozprávky a veľmi pomaly sa učí rozlišovať medzi fantáziou a skutočnosťou. Často sa mu realita a fantázia miešajú dohromady. Pri pozorovaní detskej hry vidíme, že dieťa vo svojich hrách sa pokúša hrou napodobňovať, opakovať skutočnosť a tým sa zoznamovať so svetom. Opakovane si prehráva ako to funguje v rodine, v obchode, u lekára. Častou témou je aj rozprávka. V tomto veku dieťa nerozlišuje, či sa jedná o rozprávku s výchovným cieľom alebo o reklamu objavujúcu sa v médiách. Aj v reklame sú použité prvky tajomna, kúziel, krásnych farieb a šťastných detí. Reklama je vlastne taký minipríbeh, ktorý dieťa zaujíma a baví. Podľa reklamy v médiách si deti často po celé týždne vymýšľajú a kreslia situácie medzi propagovanými hračkami, alebo si stále dookola spievajú rovnaké pesničky. Deťom sa záhadne mení aj šatník. V televízii začnú vysielat reklamu a trojročné dievčatá už chcú Hello Kitty a nie je výnimkou, že niekoľko chlapcov má v rovnaký deň oblečenie Spider-Mana.

V osvedčenej pedagogickej skúsenosti sa zaoberám širokou témou médií. Tieto médiá pedagógovia často v škole využívajú, ale nepracujú s nimi. V tejto OPS ponúkam spôsob, ako mediálnu výchovu zakomponovať do niektorých oblastí edukácie. Sú v nej rozpracované projekty umeleckého charakteru s využitím prvkov mediálnej výchovy a ich prezentácie.

Cieľom tejto práce je ponúknuť umelecký projekt s prvkami mediálnej výchovy realizovaný v materskej škole a inšpirovať tak aj ostatných pedagógov pracujúcich s deťmi, aby sa touto témou zaoberali.

V projektoch som využila detskú fantáziu a spontánny výtvarný prejav detí. Činnosti sú plánované na základe elementárnych poznatkov detí a ich vlastných skúseností. Vychádzam z ISCED 0 ako základného záväzného dokumentu, ktorý stanovuje rámec vzdelávania a ŠkVP, kde sú zohľadnené všetky prvky filozofie a zamerania školy a sú spracované tak, aby mal pedagóg dost priestoru samostatne vytvárať vzdelávanie a program, a mal možnosť reagovať na vzniknuté situácie, má priestor byť tvorivý a brať ohľad na aktuálny stav detí.

Práca OPS je rozdelená do 3 kapitol.

Prvá zameriava pozornosť na teoretické východiská – mediálnu výchovu v materskej škole a médiá vo výtvarnom umení., ako je reklama, televízia, fotografia i Net Art. Druhá kapitola sa venuje opisu, kontextu a rámcu OPS. Predmetom záverečnej časti práce je praktická časť, v ktorej je tvorba a realizácia vekovo primeraného projektu mediálnej výchovy v materskej škole podľa ISCED 0, v ktorom sú ponúkané rôznorodo zamerané činnosti - výtvarné, hudobné, pohybové, dramatické. Realizácia a priebeh celého projektu je dokumentovaný

vlastnými fotografiami. Zvolená téma je prepojenie teórie s praxou. Mediálna výchova sa ako samostatná zložka vo vzdelávaní nevyužíva a preto ponúkaný spôsob využitia môže osloviť učiteľov predprimárneho aj nižšieho primárneho vzdelávania, vychovávateľov i študentov – budúcich učiteľov, ako spôsob učenia i ako portfólio. Môže poslúžiť aj ako východisko pri tvorbe vlastných aktivít využitých v pedagogickej praxi. Práca je spracovaná na základe priameho kontaktu s reálnym svetom.

1 TEORETICKÉ VÝCHODISKÁ

S médiami je to asi ako s ohňom. Je to dobrý sluha, ale zlý pán. Je potrebné mať základné znalosti a využívať médiá s rozvahou, aby sme z nich mali úžitok. Pravdivosť ich informácií možno totiž dosť ťažko overovať. Je to náročné pre dospelých a o deťoch ani nehovoriac. Deti musia byť poučené o prospechu a nebezpečenstve medií. Veľká zodpovednosť je nie len na rodičoch, ktorí musia mať správny cit pre to, čo dieťaťu v tejto oblasti dovoliť a ako ho vzhľadom na jeho vek poučiť. Ale mali by dohliadať aj na to, čo ich deti počúvajú, čítajú a sledujú. Rodičia by mali deti podporovať v aktívnom trávení voľného času a mať prehľad o všetkých druhoch mediálnej zábavy, ktorú ich deti vyhľadávajú. V škole (už aj v materskej škole) túto rolu preberá na seba práve mediálna výchova .

1.1 Mediálna výchova v materskej škole

„Štátny vzdelávací program pre materské školy má názov Dieťa a svet. Filozofia programu vychádza z poznatkov pedagogického výskumu, praktických poznatkov a skúseností pedagogickej obce.“ (ISCED 0) V strede záujmu je dieťa. Podľa ŠVP sa má nielen učiť a naučiť, ale má byť jeho vzdelávanie spojené s ľudskými aspektmi, teda v pokojnej atmosfére, bez stresu , ničím a nikým neohrozované, spokojné a prijímané také aké je - bez predsudkov.

„Pri tvorbe ŠVP sa zohľadnilo, že v materskej škole sú ústrednými aktérmi dieťa a učiteľ. Z uvedeného dôvodu sú v programe akceptovateľné interaktívne teórie rozvoja osobnosti, v ktorých ide o spoločnú prácu, VŤDY S CIEĽOM, ktorým JE ROZVOJ DIEŤAŤA, je to spoločná činnosť dieťaťa a učiteľa. Vzdelávacie oblasti v sebe zároveň v rôznej miere zahŕňajú podoblasti – pohybovú, zdravotnú, prírodovednú, matematicko-logickú, jazykovú, komunikatívnu, etickú, vlasteneckú, informačnú, umelecko-expresívnu (hudobnú, výtvarnú, literárnu), pracovnú, ako aj prierezové témy – osobnostný a sociálny rozvoj, ochranu života a zdravia, dopravnú výchovu – výchovu k bezpečnosti v cestnej premávke, environmentálnu, mediálnu, multikultúrnu výchovu, výchovu k tvorivosti, rozvoj predčitateľskej gramotnosti a gramotnosti vo všeobecnosti, informačno-komunikačné technológie a rozvíjanie digitálnej gramotnosti“ (ISCED 0).

Podľa ISCED 0 je mediálna výchova zaradená medzi prierezové témy. Keďže médiá sú jedným z významných socializačných faktorov ovplyvňujúcich správanie, postoje a hodnoty dieťaťa, je dôležité učiť deti ku kompetentnému zaobchádzaniu s médiami už v rannom veku a to nie len v rodine, ale aj v škole. Cieľom mediálnej výchovy (ISCED 0) je, aby sa deti primerane veku orientovali v mediálnom svete. Dokázali chápať mediálne šírené posolstvá, objavovali v nich to hodnotné a pozitívne formujúce. Aby si uvedomili a odmietali negatívne vplyvy, ktoré mediálne posolstvá prinášajú.

Internet, televízia, rádio, noviny a knihy sú ľahko dostupnou súčasťou našich každodenných životov. Vďaka nim sa dozvedáme, čo sa deje u nás, aj na druhom konci sveta. Na internete dokážeme vyhľadávať mnoho užitočných a potrebných informácií. Dokážu nám spríjemniť aj zjednodušiť život. Internet je v súčasnej dobe veľmi vyhľadávanou informačnou, zábavnou i sociálnou zložkou . Dnes je virtuálny svet a využívanie sociálnych sietí zložkou životného štýlu, prestíže a imidžu.

Ale médiá tiež dokážu ovplyvniť náš pohľad na svet a tým aj na náš život, premýšľanie i správanie. Médiá určite ovplyvňujú verejnú mienku. Médiá môžu zanechať stopy v našich hodnotách alebo ich pomaly meniť.

Médiá zasahujú všetkých, aj deti a učiteľa , teda aj sféru školstva. Postman (1999 str. 86) vraví, že: „ Nikto nie je tak mladý, aby televíziu nemohol sledovať. Nikto nie je tak

chudobný, aby ju musel oželiť a žiadna výchova nie je v tak silnom postavení, aby ju televízia nepretvorila.“

Mediálna výchova v materskej škole ako samostatná zložka neexistuje, ale zaraďujú sa prvky mediálnej výchovy v rámci edukačných aktivít. Tieto aktivity sú prispôbené veku detí. Tie sú hravou formou informované, vedené a zapájané do rôznorodých činností tak, aby kriticky premýšľali a nielen pasívne prijímali. Deti v spolupráci s učiteľom sa učia vyhľadávať informácie, overovať ich pravosť, môžu si tiež vyskúšať, aké to je, prispieť do školského časopisu, nakresliť plagát, vymyslieť slogan alebo reklamu. Môžu si tak vyskúšať, ako je ľahké informáciu prikrášliť alebo zdeformovať.

Z môjho niekoľko ročného pozorovania detí v materskej škole môžem vraviť, že už deti predškolského veku sú ovplyvnené médiami, reklamou, televíziou alebo internetom, a to buď priamo alebo cez svojich kamarátov či starších súrodencov. Deti sa pozorovaním a vlastnou skúsenosťou učia žiť v našej spoločnosti a od útleho veku sa do nich zakódováva fungovanie nášho sveta a základné princípy.

Dnes už skoro každá materská škola je vybavená televíziou, DVD prehrávačom, rádiom, počítačom a dokonca aj interaktívnou tabuľou. Na túto techniku existujú rozdielne názory a tie sú dôvodom na rozpor medzi učiteľmi. Jedny túto techniku schvaľujú a denne plne využívajú, druhí ju úplne zavrhujú s presvedčením, že do materských škôl rozhodne nepatrí. U nás, v našej materskej škole disponujeme televíziou, DVD prehrávačom a počítačom (je predovšetkým určený pre učiteľa, ale dávame ho k dispozícii aj deťom). Pre používanie tejto techniky máme presne určené pravidlá. Hravou formou sa deti zoznamujú s technológiami, ktoré budú v škole aj v živote rozhodne potrebovať ba dokonca sa bez nich nezaobídu. Ich používaním ide vlastne o skvalitnenie ich vzdelávania.

1.2 Reklama a zmysly dieťaťa.

Svet spoznávame rôznorodo. Napríklad aj prostredníctvom svojich zmyslových orgánov. Vďaka nim vnímame svoje okolie. Človek má päť organických zmyslov - zrak, čuch, hmat, sluch, chuť.

Zrak - zmyslovým orgánom je oko. Je zmyslom na diaľku. Zrak umožňuje vnímať farby, svetlo a tvary. Čiastočne funguje aj na základe predchádzajúcich skúseností. Vďaka zraku získavame orientáciu v priestore. Toto sa však nedeje hneď automaticky od narodenia. Dieťa sa musí naučiť priestor vnímať. Zrak človeka nie je dokonalý, čo využíva umelecký smer op-art (optický art). Autori sa zaoberajú optickou geometriou a pomocou geometrických tvarov a línií sa snažia dosiahnuť optické ilúzie pohybu. Z obrazu potom vzniká pocit, že sa točí, deformuje a vlní.

Sluch - zmyslovým orgánom je ucho. Sluch je zmyslom na diaľku. Má však oproti zraku tú výhodu, že zvuk počujeme aj zozadu. Patrí k najdôležitejším zmyslom človeka. Závisí na ňom naša reč (komunikácia s okolím). Malé dieťa vníma melódiu hlasu. Vyššie položený hlas viem lepšie vnímať.

Chuť, čuch - spolu úzko súvisia. Chuť zisťujeme pomocou chuťových pohárikov na hornej časti jazyka - ktorý je jej zmyslom na blízko. Čuch je úzko spojený s chuťou. Človek, ktorý stratí čuch, stratí, alebo sa mu obmedzí aj chuť..

Hmat - vnímame pomocou kože a nervov, čo sú jeho zmyslovým orgánom. Je zmyslom na blízko. Vďaka hmatu sme schopní zisťovať tvar, dotyky, teplotu, bolesť...

Zmyslové poznanie, ako problém.

Pre poznanie môžu byť zmysly zavádzajúce. Naša predstava o svete sa riadi zmyslami rozumu. (napr. pevná, nehybná zem pod nohami - neplatí (a predsa sa točí). Svet nie je taký ako sa javí prostredníctvom zmyslov. Problémom poznávania sa zaoberá veda epistenológia - filozofická disciplína.

Dnes existujú perfektné počítačové programy, ktoré dokonale pretvárajú realitu. Preto sa musíme naučiť zaobchádzať s reklamnými informáciami správne. Zmysly človeka možno využívať aj zneužívať. Táto veta platí hlavne pri reklame. Čím máme v okolí viac podnetov, tým viac sa ich naučíme prehliadať, ignorovať. Ak má niečo upútať našu pozornosť, musí to byť výraznejšie ako bežné podnety. Takto sme zahltení množstvom výrobkov a predajcovia sa snažia upútať našu pozornosť reklamou.

Niektoré reklamy sú zámerne hlúpe, ale nikdy však nesmú byť nevýrazné. Hlavne, že si ich všimneme. Aj keď rozumovo reklamu odmietame, zostáva v podvedomí. Vizualne na nás pôsobí aj množstvo výrobkov v obchodoch. V žiadnom z obchodov nenájdeme na stene hodiny. Rozmiestnenie výrobkov má tiež svoj význam. Najbežnejšie potraviny, ako je pečivo, sa nachádza až na konci obchodu, aby sme museli prejsť kozmetikou, oblečením a iným, často drahým tovarom. Dôležitou zložkou tiež je, v akej úrovni sa tovar nachádza. Produkty, ktoré chce obchod predať, musia byť viac na očiach. Na naše oči pôsobí aj vianočná výzdoba dva mesiace pred Vianocami. Naš sluch je v obchodoch tiež využívaný. Púšťa sa hudba nie veľmi pomalá, ani rýchla, často počujeme upozornenie na akcie a zľavy. Dnes už v obchodoch využívame aj hmat. Môžeme si výrobky ohmatať, dôkladne prehliadnuť. Dnes sú v obchodných supermarketoch napríklad aj pekárne, ktoré zámerne púšťajú dnu všetku vôňou pečiva, aby čo najviac navnadili zákazníkov. Často môžeme zapájať aj chuť, pretože v obchodoch bývajú promo akcie - ochutnávky. Vďaka reklame je bežné, že zákazník vezme do košíka aj to, čo nepotrebuje a často ani neplánuje kúpiť. Brániť zmyslom používať rozum, je niekedy dosť ťažké a ešte ťažšie je, ak ide o deti.

Preto sa tak často stretávame s "hrou podľa reklamy". V materskej škole je bežné, že si chlapci prinášajú postavičky, ako sú Lego Ninjago, Gormiti, BAKUGAN, Pokémoni, Hnusáci Lepáci, Transformers. Následne proti sebe prostredníctvom postavičiek bojujú. Je časté, že sa deti vžívajú do konkrétnej postavy a vzájomne si dokazujú svoju silu. Najlepší je ten, čo porazí ostatných a má najlepšie schopnosti. Navzájom na seba vrhajú akoby oheň, vodu, zemetrasenia, blesky a pod. Niekedy tieto hry vedú k agresivite. Je na zamyslenie, že deti, ktoré sa neorientujú v názvoch zvierat a ich mláďat, si pamätajú desiatky krkolomných názvov umelo vymyslených postáv z televízie. V ponuke sú už hotové hračky, pri ktorých dieťa nemusí premýšľať, vyvíjať aktivitu a nerozvíjať ani kreativitu, ako u hračiek nefinalizovaných, kedy dieťa musí niečo tvoriť, prípadne stavať. Pre príklad uvediem niektoré názvy Hnusáci Lepáci Uhráč, prďola, Lebkoň, Flusoň, Smradák, krváky ... (Odporne lepkavé príšerky s neveriteľným pohľadom, v ktorom sa skrýva veľa bláznovstiev - je ich neveriteľne veľa druhov a treba ich pozbierať všetky - neľahká úloha) Keďže sa predávajú v nepriehľadných obaloch, nemožno vopred zistiť, či už dieťa rovnakú nemá. A to je výborný a premyslený marketingový ťah. Zákazníkov bezhlavo kupovať a kupovať, alebo si nájsť kamaráta, čo postavičky tiež zbiera, a vzájomne vymieňať. K postavičkám sa samozrejme predáva množstvo sprievodných predmetov, ako sú žetóny, karty, svietiace predmety, hračky, magnetky. Gormiti vyšli už v troch sériách a v každej z nich je 28 postavičiek rozdelených podľa toho, čomu vládnu: krajine, lesom, moriam, vzduchu. A k tomu jedna Atomic séria...niektoré ich názvy: Slepý zúrivec, Krab pomstiteľ, Ohňochrlič, Dračí oheň, Vampir, Gejzír hnevu. Reklamy neobchádzajú ani dievčatá. U dievčat je súčasným veľkým hitom Hello Kitty a tiež My Little Pony, čo sú podľa môjho názoru absolútne nevkusné gýčovité hračky, ktoré stále dokola vyhrávajú rovnaké melódie. Dievčatá sa točia okolo tej kamarátky, ktorá má týchto hračiek najviac. My Little Pony Princess Cadence je najobľúbenejšou hračkou väčšiny dievčatiek. Niektoré deti s týmito hračkami chodia spať počas popoludňajšieho odpočinku a najradšej by si ich brali aj na vychádzky... Deti sa rovnako dotýka aj svet značiek. Napriek tomu, že predškóľáci nevedia ešte čítať, dokážu značkové výrobky hneď spoznať. Už v materskej škole nájdeme deti, ktoré rozlíšia tričko Nike od Adidas a pod.. Veľkým hitom u malých detí sú Kostíci - jogurty pre deti od firmy Danone.

Deti po nich túžia, pretože pod priehľadným viečkom vidia hrkajúce farebné lentilky, čokoládové hviezdičky alebo guľôčky (teda sladkosti) a navyše poznajú produkt z reklamy. Pod viečkom na nich čaká prekvapenie, ktoré býva po čase obmieňané. Deti sú za nákup odmenené magnetkou, puzzle, hračkou, tetovaním. Obvykle sa jedná o sadu, ktorú majú deti nazbierať. V súčasnosti môžu deti pod viečkom nájsť prekvapenie vo forme tetovania alebo samolepiek. Niet divu, že niektoré deti sú reklamou už v predškolskom veku ovplyvnené. Veď najzaujímavejšie televízne programy, filmy i rozprávky sú reklamami preplnené. Je na rodičoch a v škole na pedagógoch usmerniť deti ovplyvňované reklamou.

1.3 Médiá vo výtvarnom umení

Médiá sú našou kultúrou. Médiá a multimédiá ovplyvňujú všetkých - obyčajných ľudí, jednotlivých umelcov, ba aj celé výtvarné smery, prúdy a obdobia. Netrvá dlho a takmer každú novú technológiu alebo médium umelci čoskoro využijú. Nové médiá ovplyvňujú tradičné formy umenia. Fotografie, tlač či filmový priemysel mali konkurenčný vplyv na umenie. Maľba portrétu už nemôže konkurovať fotografii, pretože fotografia vytvorila najrealistickejší záznam, a ešte je aj oveľa rýchlejšia a lacnejšia. Na druhej strane vznikajú úplne nové smery. Masová produkcia útočí na originalitu diela. Nové technológie ponúkajú aj v umení nové možnosti a nové zážitky.

Fotografia

Fotografie v umení nemusia slúžiť len ako dokumentovanie okamihu či udalosti alebo komerčné využitie. Samotná fotografia môže byť využitá ako zámerné umelecké dielo. S fotografiou možno experimentovať a pretvárať ju do koláží tiež ju možno počítačovo upravovať. Fotografia sa môže stať podkladom pre ďalšiu umeleckú prácu.

Televízia.

Televízne umenie môže byť súčasťou televízneho vysielania, alebo môže byť vystavené v galérii ako videoart.

Internetové umenie..

Internetové umenie (Net art) sa zrodilo v 90. rokoch a realizuje sa na stránkach internetu, využíva sa napr. virtuálna realita, videoprojekcia, fotografia, navigačné technológie, GPS...

Reklama.

Reklamné prvky môžeme pozorovať u mnohých umelcov ako napr. u priekopníka videoartu, body artu a performance - Bruce Naumana. Pre svoje inštalácie veľmi často využíva reklamný prvok neón. Z ohýbaných neónových trubíc tvorí rôzne nápisy a obrázky.

Ďalšie prenikanie multimédií do umeleckej sféry vidíme aj v počítačovom umení, animácií, v grafickom dizajne, priemyselnom dizajne, zvukovom umení, interaktívnej inštalácii či kybernetickom umení atď.

1.4 Výtvarný prejav dieťaťa.

V materskej škole je základnou činnosťou hra. Prejavuje sa aj vo výtvarných prejavoch dieťaťa. Keďže OPS sa zaoberá umeleckým projektom realizovaným v materskej škole, tak do umeleckej sféry zaradíme aj výtvarný prejav dieťaťa. V ňom často môžeme vypozať zmeny v jeho živote i jeho aktuálny stav. Kresba je neverbálne vyjadrenie sa a vyjadruje rozpoloženie dieťaťa, ktoré do výtvarného prejavu vtlača svoje nálady, situácie, problémy, čo ho ťaží, alebo teší. Kresba sa stala súčasťou väčšiny diagnostických testov, skúmajúcich obsah alebo zrelosť prejavu, pretože v prepracovanosti kresby sa odráža vyspelosť dieťaťa.

Vývojové štádiá detského výtvarného prejavu Piaget určuje takto:

Obdobie senzomotorické (do 2 rokov veku dieťaťa, vytvárajú sa schémy správania a modely určitých činností, teda ako sa správať v priestore a manipulovať s predmetmi)

Obdobie predoperačného myslenia (od 2 do 7, prípadne 8 rokov veku dieťaťa, typické je egocentrické myslenie, neschopnosť zmyslovo vnímať a rozvíjanie jazyka. Dieťa koná na základe impulzov. Keďže pojem času je preň neznámy, treba ho podľa Piageta vystaviť priamej skúsenosti na základe experimentovania, a to metódou pokusu a omylu)

Obdobie konkrétnych operácií (od 7., prípadne 8. roku veku do 11., prípadne 12. roku veku dieťaťa, pre toto obdobie sú typické operácie s konkrétnou činnosťou, s predmetmi, privádzanie do nových situácií. Tieto operácie dieťa dokáže vykonávať aj v predstave. Sú evidentné prvé kroky abstraktného myslenia)

Obdobie formálnych operácií (od 11, prípadne 12 rokov do 14, prípadne 15 rokov veku dieťaťa, je typické vývojom abstraktného myslenia, schopnosťou abstraktných operácií, nezávislých od konkrétnej manipulácie)

Na Piagetove štádiá vývoja myslenia možno nadviazať a tak rozlíšiť štyri štádiá, obdobia vývoja detskej kresby:

Obdobie čmáraníc (do 2 rokov veku dieťaťa)

Obdobie spontánnej obsahovej detskej tvorby (od 2 do 7, prípadne 8 rokov veku dieťaťa)

Obrat k napodobňovaniu optickej podoby (od 7, prípadne 8 rokov do 11, prípadne 12 rokov veku dieťaťa)

Obdobie straty záujmu o výtvarný prejav (od 11., prípadne 12. roku veku dieťaťa)

Základné princípy detskej kresby.

R princíp - dieťa má tendenciu pripájať predmety v pravom uhle. Ruky zvyčajne pripojí k telu kolmo, rovnako tak konáre na strom alebo komín na strechu.

Automatizmus v kresbe - dieťa kreslí rovnaké alebo veľmi podobné javy, ktoré má dobre naučené. Môže sa tiež prejaviť automatizmus v dekore (nepravý ornament), keď má dieťa potrebu dotvoriť zostávajúcu prázdnu plochu obrázku a využije rovnakých obláčikov, koliesok, kvietkov ... Často dekor rytmicky opakuje.

Disproporčnosť - na obrázkoch môžeme vidieť, že je niečo v pomere inak veľké ako v skutočnosti. Môže to byť dané dôležitosťou - že väčšia pre dieťa znamená zároveň dôležitejšie. Preto na obrázku môžeme vidieť deformácie - rovnako veľký dom aj s členmi rodiny alebo väčšieho psa ako strom.

Transparentnosť - tzv. Röntgenové videnie. Dieťa zaznamenáva svoju skúsenosť, teda kreslí, to, čo o veci vie a nie, čo vidí. napr. vo vajíčku vidieť kurča, v pirátskej lodi poklad, v dome postavy.

Antropomorfizmus a personifikácia - neživým veciam alebo javom deti prisudzujú ľudské črty, vlastnosti alebo ľudskú podobu. Lopta, slniečko či autíčko má tvár a usmieva sa alebo sa mračí. Zvíra stojí na zadných nohách a má postavu ako človek.

Grafoidizmus - naklápanie kresby v smere písma.

Sklápanie - "svedčí o tom, ako ťažko dieťa rozoznáva, čo je horizontálne a čo vertikálne. Tieto dva pojmy zvyčajne malý kresliar nerozlišuje. Preto sklápa vertikálu do horizontálnej roviny, bez toho, aby akokoľvek dbal na perspektívu. "(David, 2001, str. 27) Môžeme tak vidieť križovatku zhora a autíčko z boku alebo dom spredu a cestu zhora. Dieťa vloží niekoľko pohľadov do seba.

Grafické rozprávanie - v obrázku môže byť znázornený dej, často v pásoch nad sebou alebo v kruhu. Dej môže byť aj náhodne poprehadzovaný bez postupnosti.

Zmiešaný profil - dieťa často kreslí telo človeka spredu, zatiaľ čo napríklad nohy z profilu. , alebo zvíra má telo z profilu a hlavu spredu .

Objekty sa neprekrývajú - dieťa radšej prvky deformuje, keď sa mu na formát alebo do voľného miesta nezместia, aby sa niečo prekrývalo.

2 OPIS OPS – UMELECKÝ PROJEKT S PRVKAMI MEDIÁLNEJ VÝCHOVY

Mediálna výchova predstavuje nový prístup k vzdelávaniu. Cieľovou skupinou mediálnej výchovy sú všetky vekové skupiny populácie, od detí až po dospelých. Médiá a komunikačné technológie sú v prudkom rozvoji. Mediálna výchova je výchovou, ktorej cieľom je získanie mediálnych kompetencií, a je jednou z najmodernejších tendencií prenikajúcich do našich škôl. V predprimárnom vzdelávaní je zaradená ako prierezová téma, a má prispievať k tomu, aby deti lepšie chápali pravidlá fungovania mediálneho sveta. Práca OPS je zameraná na využitie mediálnej výchovy v edukácii detí. Reflektuje vplyv televízie, reklamy a počítačov na deti v predškolskom a nižšom školskom veku. Informačno-komunikačné médiá pedagógovia často v škole využívajú, ale nepracujú s nimi. V tejto OPS ponúkame spôsob ako mediálnu výchovu zakomponovať do niektorých oblastí edukácie. Sú v nej rozpracované projekty umeleckého charakteru s využitím prvkov mediálnej výchovy a ich prezentácie. Skĺbenie umenia a IKT je pre deti zaujímavá forma a aj pre učiteľov prináša zaujímavé a podnetné riešenia. Z vlastnej edukačnej praxe ponúkame skúsenosti v projektovom vyučovaní s využitím inovačných metód a foriem práce vo výchovno-vzdelávacej činnosti a skúsenosti s implementáciou prierezových tém v edukačnom procese.

2.1 Kontext a rámec:

OPS „Umelecký projekt s prvkami mediálnej výchovy“ je určená:

Typ školy: materská škola, predprimárne vzdelávanie, ŠKD

Kategória pedagogických zamestnancov: učiteľ, vychovávateľ

Hlavný cieľ a čiastkové ciele.

Cieľom OPS je pohľad na využitie mediálnej výchovy v edukácii. V práci sú ponúknuté skúsenosti s uplatňovaním nových progresívnych metód a foriem práce vo výchovno-vzdelávacej činnosti, skúsenosti s didaktickými postupmi orientovanými na rozvoj kľúčových kompetencií detí, s využívaním modernej didaktickej techniky vo vyučovacom procese (napr. IKT prostriedkov) ako aj skúsenosti s implementáciou prierezových tém v edukačnom procese.

Hlavný cieľ

Aktivizovanie tvorivého myslenia pri kreatívnom produkovaní alternatívneho riešenia v edukácii. Stimulovanie kritického myslenia.

Čiastkovým cieľom je:

Rozvíjanie vôľových vlastností u detí

Riešenie problémov.

Spolupráca v skupine.

Vymedzenie kompetencií:

Osobnostné (intrapersonálne) kompetencie

Sociálne (interpersonálne) kompetencie

Komunikatívne kompetencie

Kognitívne kompetencie

Učebné kompetencie

Informačné kompetencie.

Použité metódy

situačná, inscenačná, dramatická, metóda riešenia problémov, projektová metóda, hodnotiace myslenie, praktické metódy, nácvik zručností, metóda tvorby modelových situácií, ... Aktivizujúcich metód v materskej škole je oveľa viac. Prezentované sú tie, ktoré sú najviac využité v týchto edukačných aktivitách.

3 PRAKTICKÁ ČASŤ

3.1 Realizácia projektu

Umelecký projekt s prvkami mediálnej výchovy.

V triednom projekte sa zameriavame na tému médií. Projekt, ktorý opisujem, sa realizuje v materskej škole, v triede s heterogénnou skupinou detí vo veku 3-7 rokov. V rámci edukačných aktivít učíme deti vytvárať zdravé životné návyky, rozvíjame interaktívne a komunikatívne schopnosti (verbálne i neverbálne), učíme deti zoznamovať sa so svetom ľudí v kultúrnom svete a vo svete umenia. Učíme deti základným poznatkom o prostredí v ktorom žijú. V súvislostiach mediálnej výchovy sa deti v projekte naučia rozlišovať, čo prospieva ich zdraviu a naopak čo mu škodí. Naučia sa nové slová spojené s blízkym technickým prostredím, získajú elementárne poznatky o technickom svete. Naučia sa premýšľať a viesť jednoduché úvahy, alebo zachytiť a vyjadriť jednoduché svoje prežitky a nápady (slovne, výtvarne, pomocou hudby, hudobno pohybovou, alebo dramatizovanou improvizáciou.) Projektom deti naučíme správne využívanie informačno-komunikačných technológií. Informovať ich o nebezpečí v mediálnom svete, o nevhodnej voľbe pri sledovaní niektorých programov v televízii. O nepravdivých alebo nedostatočných odpovediach v médiách na ich otázky. O nevhodnosti tém, ktoré sú im vzdialené a pre ich vnímanie náročné, alebo presahujú ich skúsenosti. V ponúkanom projekte vidíme nástroj, ktorý môže deťom pomôcť prekonať nežiadúce efekty médií. V rámci aktivít sme zaradili aj internetové aktivity s inými deťmi v medzinárodnej spolupráci

V rámci projektu sme s deťmi rozprávali na zvolené témy - reklama, televízia, internet. Z rozhovorov vyplynulo, že všetky deti majú doma televíziu a počítač. Všetky sa na televíziu pozerajú a väčšina sa doma hrá počítačové alebo internetové hry pre deti. Deti na otázku, čo v televízii vysielať, odpovedali: filmy, rozprávky, správy, reklamy. Na otázku, či sa majú deti pozeráť na všetko, čo v televízii vysielať, odpovedali, že niečo je len pre dospelých. Podľa našich detí sú pre dospelých v televízii vojny, vraždy, horory. Pri rozhovore sa deti priznali, že sedenie pri počítači a televízii nie je zdravé a že zdravšie je ísť von – ale pre zaneprázdnenosť rodičov to nerobia.

V rozhovore o médiách sme sa dozvedeli, že na internete deti najviac navštevujú stránku www.rexik.sk. Pri otázke z čoho sa skladá počítač, samy dokázali pomenovať časti počítača - klávesnicu, myš, monitor. Staršie deti poznali tablety a poznali aj rozdiel medzi počítačom a notebookom.

Rozhovory sme realizovali v rannom kruhu a tak sme si deti pripravili na edukačné aktivity. Rozhovorom sme rozvíjali ich kritické myslenie, komunikatívnu zručnosť, slovnú zásobu, súvislú reč....

Edukačné aktivity .

- 1. Televízna rozprávka - Princezná Alica (dramatizácia podľa fantázie)
Koza odratá a jež (dramatizácia ľud. rozprávky)**

Názov :	Cvičíme si jazýček
Vzdelávacia oblasť:	KOG, SEM
Obsahový štandard:	Počúvanie s porozumením. Pasívna a aktívna slovná zásoba. Detská, ľudová a autorská poézia a próza.

Výkonový štandard:	Počúvať s porozumením. Rozširovať si pasívnu a aktívnu slovnú zásobu. Reagovať slovné na jednoduché otázky jednoslovnou, viacslovnou odpoveďou alebo jednoduchou frázou. Počúvať s porozumením a citovým zaangažovaním detskú poéziu. Reprodukovať voľné ľudové a autorské rozprávky a príbehy.
Výchovno-vzdelávací cieľ:	Prejaviť primeranú schopnosť dramatizovať čo najprirodzenejšie (s podporou a pomocou dospelých) príbeh, rozprávku podľa vlastnej predstavy a fantázie. Zdramatizovať rozprávku podľa predlohy.
Zdroje:	Knihy, obrázkový materiál, kostýmy, masky, kulisy, pracovné listy, pastelky, papierová kamera, ...
Prierezové témy	Mediálna výchova – naša televízna rozprávka
Prínos aktivity	Edukačná aktivita sa zameriava na rozvoj slovnej zásoby, súvislého vyjadrovania, gramatický správneho vyjadrovania sa a zreteľnú výslovnosť.

Naša televízna rozprávka

Zadanie pre deti - Deti, pokúsime sa natočiť našu vlastnú televíznu rozprávku. Kto skúsi vymyslieť príbeh našej rozprávky? - deti sa rozdelia na povolania , ktoré sa podieľajú na realizácii - Scenárista. Režisér, Kto budú herci? Kto kameraman? Kto sa bude starať o výrobu kostýmov a kulisy? Dbala som na spoločný dohovor detí. . Až si všetko pripravíte a nacvičíte, môžete ostatných pozvať ako divákov. Radi sa prideme pozrieť.

Po diskusii v rannom kruhu na tému televízie som deťom ponúkla, že si môžu natočiť svoju televíznu rozprávku. K tomu im mala poslážiť vyrobená maketa kamery. Deti, ktoré sa chceli zúčastniť, sa rozdelili na kameramanov (tí sa striedali), hercov, režiséra. Najväčší záujem bol o úlohu kameramana, kde sa deti striedali. Ostatné deti mohli rozprávku sledovať. Deti si najprv zvolili známu rozprávku - Koza odratá a jež. Pri deji som musela občas vypomáhať, ale inak deti hrali samostatne. Keď herci nevedeli, často napovedalo aj publikum. Deti prejavili záujem, že chcú túto činnosť zopakovať s inou rozprávkou. Predškolačky si zahrli vlastnú fantazijnú rozprávku - O princeznej Alici. Podľa ich slov to bolo super. Ten deň popoludní si deti spontánne kameru opäť vzali a snažili sa zahrať a natočiť ďalšie rozprávky. Kameru využívame často aj pri ranných hrách. U detí som touto činnosťou, pomocou zážitkového a kooperatívneho učenia, rozvíjala komunikatívne zručnosti - slovnú zásobu, súvislý prejav, spoluprácu s ostatnými deťmi, pohybové zručnosti.



..Obrázok 1 . Rozprávka O princeznej Alici

Prameň: vlastný návrh



Obrázok č 2 .Rozprávka o princeznej Alici

Prameň: vlastný návrh



Obrázok č 3 . Koza odratá a jež

Prameň: vlastný návrh



obrázok č 4. Koza odratá a jež

Prameň : vlastný návrh

2.Pozvánka na karneval

Téma	Karneval	
Cieľ	Podporou vzťahu dieťaťa k poznaniu a učeniu hrou, rozvíjať a prehĺbovať u detí základný poznatkový systém a tým rozvíjať a kultivovať ich osobnosť a pripravenosť na celoživotné vzdelávanie.	
Štandard	obsahový	Výkonový
	<ul style="list-style-type: none"> • kultúrne dedičstvo, sviatky a ich oslavy • práca s rôznym materiálom • tanec a pohybová improvizácia 	<ul style="list-style-type: none"> • zapojiť sa aktívne do prípravy osláv, sviatkov a spoločenských udalostí vrátane udržiavania ľudových tradícií • zhotoviť výtvary z rozmanitého materiálu rôznymi technikami • uplatňovať tanečné prvky
Kompetencie	<p>psychomotorické – používa v činnosti všetky zmysly</p> <p>Osobnostné a) -uvedomuje si vlastnú identitu - vyjadruje svoje pocity a hodnotí svoj vlastný aktuálny citový stav</p> <p>b) - presadzuje sa s ohľadom na seba aj druhých</p> <p>Sociálne - správa sa v skupine podľa spoločenských pravidiel a noriem</p> <p>- hrá sa a pracuje vo dvojici, v skupine, kolektíve</p> <p>Komunikatívne - vedie monológ, nadväzuje a vedie dialóg a rozhovor s deťmi i dospelými</p> <p>a) chápe a rozlišuje, že niektorí ľudia sa dorozumievajú aj inými jazykmi</p> <p>Kognitívne a) - rieši jednoduché problémové úlohy</p> <p>b) - hodnotí spontánne a samostatne vo svojom bezprostrednom okolí, čo sa mu páči/nepáči, čo je správne/nesprávne, čo je dobré / zlé na veciach, osobách, názoroch</p> <p>Učebné - prejavuje zvedavosť a spontánny záujem o spoznávanie nového</p> <p>- hodnotí vlastný výkon, teší sa z vlastných výsledkov, uznáva aj výkon druhých</p>	
Témat. okruhy	Ja som, Ľudia, Kultúra	
Forma org.	Pri stoloch , na koberci	
Stratégie	kreslenie, maľovanie, nalepovanie, vystrihovanie, spevácke činnosti, počúvanie hudby, pracovné a sebaobslužné činnosti, osvojovanie si pravidiel kultúrneho správania, empatia, city, prirodzené poznávanie rôznosti materiálov, s ktorými prichádzame do styku,	
Prierezová téma	Mediálna výchova – reklama – pozvánka na karneval	
Zdroje	Obrázkový materiál, pracovné pomôcky, výtvarný, technický, odpadový, prírodný materiál, CD magnetofón, hudobné nahrávky, Štátny vzdelávací program ISCED 0, Školský vzdelávací program	

Karneval

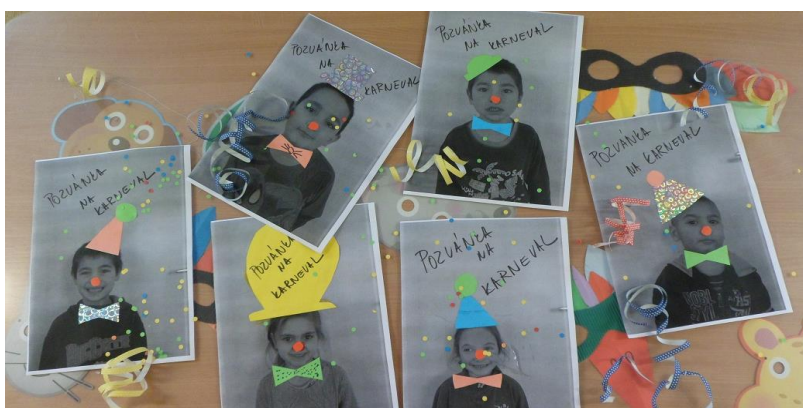
Zadanie pre deti - Deti, vašou úlohou bude vytvoriť pozvánku na karneval. Vymyslite, ako to budete realizovať. Jedna skupinka môže robiť masky , iné deti si môžu dotvoriť svoju fotografiu, iné zase spoločne môžu spraviť plagát, ako pozvánku... Akú techniku si zvolíte,

záleží na vás. Môžete maľovať, kresliť lepiť ...Pre prácu si deti vybrali temperové farby, farbičky, farebný papier, lep., fotografie... Pracovali v skupinkách i jednotlivo a v práci sa striedali., kde postupne niektorí odišli a iní prišli. Pozvánky i plagát sme vyvesili v priestore materskej školy ako pozvánky na karneval. U detí som touto činnosťou rozvíjala predstavivosť, tvorivosť, jemnú motoriku, spoluprácu s ostatnými deťmi...



Obrázok č 5 . Výroba pozvánky na karneval

Prameň: vlastný návrh



Obrázok č 6 : Pozvánky na karneval

Prameň : vlastný návrh



Obrázok č.7 plagát - pozvánka na karneval

Prameň : vlastný návrh

3. Plagát - jedálniček na jeden deň v materskej škole

Jedálniček

Zadanie pre deti - Deti, každý deň nám pani kuchárky pripravujú desiatu, obed olovrant. Skúste mi nakresliť čo všetko musia pani kuchárky pripraviť pre jedno dieťa počas jedného dňa. Pokúste sa urobiť taký plagát, aby všetky deti dostali chuť na jedlo na ňom nakreslené a tešili sa naň. Plagát si vyvesíme do jedálne, aby pani kuchárky vedeli čo majú pripraviť.

Deti pracovali samostatne a rozprávali, čo by kto chcel na desiatu, obed, olovrant.

K dispozícii mali biely papier vo formáte A3 a farebné ceruzky, temperové farby a paletu, kde mali možnosť experimentovať s miešaním farieb, dostali aj tuš, štetce a špajle. Deti tiež mohli vymyslieť, aké by sa im na obed páčilo prestieranie a stvárniť celú kultúru stolovania. Plagát, ktorý si deti vybrali, som vyvesila v jedálni na podklad s príborom.. U detí som touto činnosťou rozvíjala spoluprácu, predstavivosť, tvorivosť, jemnú motoriku...



Obrázok č 8 - jedálniček

Prameň : vlastný návrh



Obrázok č. 9 jedálniček v jedálni

Prameň : Vlastný návrh

4. Výroba vlastnej reklamy na zeleninu a ovocie (zdravá životospráva)

Jablko

Zadanie pre deti a opis aktivity - Po rozhovore s deťmi o zdravých potravinách, deti triedili obrázky ovocia a zeleniny podľa toho, kde plodiny rastú, akú majú farbu ... (na ukážku som priniesla reálnu zeleninu a ovocie). Deti vyhľadávali aj nezmyselné obrázky. Diskutovali

sme na tému, či má zdravá zelenina v televízii reklamu. Deti, je zelenina zdravá? A keď je zdravá, má napríklad mrkvička, jablčko v televízii reklamu? Ak chcete, môžete vy urobiť reklamu niektorej vašej potravine, alebo čo je naozaj pre deti zdravé. Až to vymyslíte, prideme sa s ostatnými deťmi pozrieť a zahráme sa na televíznych divákov. Deti si vytvoria skupinku (3-5) na výrobu vlastnej reklamy. Skupinka si vyberie jedno ovocie alebo zeleninu a vytvoria tej zelenine reklamu tak, aby sme si ju chceli kúpiť (využívajú dramatizáciu, text prepojený s pohybom). Deti sa môžu rozdeliť pri práci napr. podľa toho, akú zeleninu alebo ovocie majú rady. Deti si opäť mali možnosť hrať sa na režisérov a kameramanov. Dohodli sme sa, že sa pokúsia vymyslieť a stvárniť reklamu na niečo zdravé - zdravú zeleninu a ovocie alebo na šport. Deti si vymysleli reklamu na zdravé jablčko. Touto činnosťou som u detí rozvíjala a podporovala spoluprácu, kritické myslenie, zdravé životné návyky, vyjadrovanie myšlienok nielen slovom, ale i pohybom..



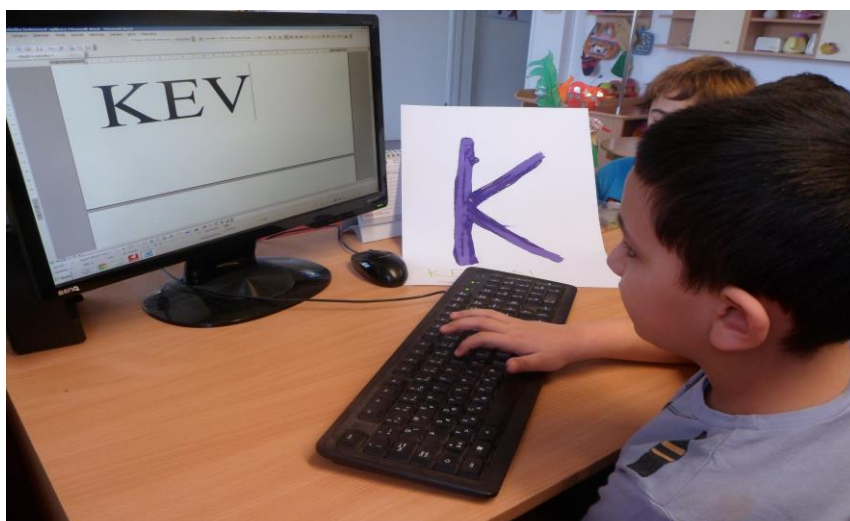
Obrázok č.10 - naša reklama na zdravé ovocie a zeleninu

Prameň : vlastný návrh

5. Písmenká na klávesnici

Písmenka

Zadanie deťom - Z písmeniek, ktoré poznáš skús napísať nejaké slovo. Môže to byť napríklad aj svoje meno. Potom skús na klávesnici pri počítači toto slovo napísať. Ak chceš, môžeš takúto písmenkovú úlohu pripraviť aj pre kamaráta. Nech sám skúsi tvoje slovo napísať na klávesnici, nech nájde rovnaké písmenká ako na predlohe. Keď sa mu nepodarí písmeno nájsť, môžeš mu poradiť. Potom sa môžete vystriedať. V úlohe sa striedali všetky deti, aj keď nie vždy so správnou koordináciou oka a ruky.



Obrázok č.11 - písmenká na klávesnici

Prameň vlastný návrh



Obrázok č.12 - písmenká na klávesnici

Prameň vlastný návrh

Zdravé potraviny edukačná aktivita 6 a 7

Téma:	Zdravé potraviny	
Vých.-vzdel.cieľ:	Poznať, rozlíšiť, triediť a vyberať zdravé potraviny	
Okruh:	Ja som, Príroda, Kultúra	
Vzdel. blast':	Perceptuálno-motorická, kognitívna, sociálno-emocionálna	
Štandardy:	Obsahový	Výkonový

	Výtvarná, pracovná a tech. tvorivosť	prejaviť zručnosti a praktickú tvorivosť pri vytváraní produktov z odpadového materiálu
	Kompozičné celky	Tvorit' s využitím fantázie kompozičné celky
	Zdravé potraviny	Poznať, pomenovať, rozlíšiť, triediť a vyberať zdravé potraviny
	Pasívna a aktívna slovná zásoba	Reagovať slovne na jednoduché otázky
Kompetencie:	psychomotorické - používa v činnosti všetky zmysly sociálne - hrá sa a pracuje vo dvojici, v skupine, kolektíve - zotrvá v hre a inej činnosti a dokončí ju komunikatívne - komunikuje osvojené poznatky kognitívne - rieši jednoduché problémové úlohy, - pri riešení úloh pokusom a omylom odstraňuje prípadnú chybu učebné - sústreď sa primerane dlhý čas na hru a edukačnú činnosť - objavuje a hľadá súvislosti medzi vlastnými skúsenosťami a poznatkami, - aplikuje v hre, rôznych aktivitách a situáciách získané poznatky a skúsenosti informačné - využíva rôzne zdroje získavania - prostredníctvom informačno-komunikačných technológií	
Forma org.:	Na koberci, pri stoloch,	
Forma práce:	Skupinová, frontálna, individuálna	
Stratégie:	rozhovor v komunikačnom kruhu, rozprávanie, motivácia, triedenie, hra, spev, pohybová a skupinová hra, hodnotenie, kreslenie, strihanie, lepenie,	
Zdroje:	odpadový materiál, papier, reklamné letáky nožonice, lep, obrázkový materiál, prezentácia, , pastelky,	
Prierezové témy:	mediálna výchova – zdravá výživa	

6. Potravinová pyramída – zdravé potraviny

Zadanie pre deti - Deti, z reklamných letákov vyberte iba potraviny a niektoré vystrihnite. Prineste nám ich do ranného kruhu a potom s nimi budeme spoločne pracovať. Deti, rozdelíme potraviny na zeleninu, ovocie, sladkosti, pečivo. Zostalo vám niečo? Jeden z vás nám bude ukazovať potraviny a my ostatní sa pokúsime určiť, či to smieme jesť často, občas, alebo zriedka? Vysielajú na niektoré z týchto produktov v televízii reklamu? Čo ti najviac chutí? Čo by sa stalo, keby sme jedli len samé sladkosti?

Potravinová pyramída - Spoločne sme si prezerali vystrihnuté potraviny a spoločne zarad'ovali do pripravenej predlohy vo forme plagátu. Hľadali sme potraviny zdravé. A snažili sa ich rozdeliť na tie, čo máme jesť denne, často, občas alebo len výnimočne. Zhodli sme sa v tom, že deťom nie veľmi chutí zelenina.

Na otázku o reklame v televízii deti premýšľali, na ktoré nakúpené výrobky videli v televízii nejakú reklamu. Deti uviedli - Kinder Bueno, maslo, Kostíci, chipsy. Na otázku, čo by sa

stalo, keby sme jedli len samé sladkosti, deti odpovedali, že by sa nám pokazili zuby a bolelo by nás brucho. Na konci aktivity sa deti lepšie orientovali vo výbere potravín vhodných pre svoje zdravie. Chápali výber potravín na ovplyvnenie svojho zdravia. U detí som touto činnosťou rozvíjala a podporovala komunikatívne zručnosti, kritické myslenie, zdravý životný štýl a jemnú motoriku.



Obrázok č.13 - vystrihovanie z letákov

Prameň - vlastný návrh



obrázok č.14 - skladanie potravinovej pyramídy

Prameň vlastný návrh



Obrázok č. 15 - potravinová pyramída

Prameň - vlastný návrh

7. Nakupujeme z letákov. zdravé potraviny.

Zadanie pre deti - V reklamnom letáku skús. nájsť najlacnejší výrobok (na ktorý potrebuješ najmenej peňazí). Ktorý je naopak najdrahší? Potom si môžeš vystrihnúť to, čo by si si v obchode vybral. Môžeš to nakúpiť tak, že vystrihneš obrázok a vložíš do košíka. Vyber si kamaráta a spoločne si s ním skús spočítať, koľko vecí ste nakúpili. Kto chce, môže na kalkulačke spočítať, koľko by nákup stál. (Podľa počtu čísel a ich významu to všetky deti prekvapivo dobre zvládli a vedeli čísla (celé) porovnávať) .

O voľbe tovaru sme následne rozprávali v rannom kruhu: prečo si daný tovar vybrali, čo z nákupu je zdravé, drahé lacné... Nadviazali sme na potravinovú pyramídu: ktoré potraviny z nákupu môžu jesť často, občas a zriedka. Zelenina a ovocie sa v ich nákupe až na dve výnimky nevyskytovala. Deti skôr volili sladkosti, syry, salámy, športové potreby, ... U detí som touto činnosťou rozvíjala matematické schopnosti, samostatnosť, logické a kritické myslenie, jemnú motoriku.,



Obrázok č.16 - platíme za nákup

Prameň - vlastný návrh

8. Grafomotorika na počítači

Téma	Kreslím, kreslím,	
Cieľ		
Štandardy	obsahový	výkonový
	Elementárne základy práce s počítačom	Zvládnuť na základe nápodoby a slovných inštrukcií na elementárnej úrovni prácu s PC a s detskými edukačnými programami
	Pasívna a aktívna slovná zásoba	Reagovať slovnou na jednodu
Tém. okruh	Ja som	
Prierezová téma	Mediálna výchova – Informačno-komunikačné technológie	
Forma org.	Samostatná práca na počítači	

Kompetencie	Informačné - využíva rôzne zdroje získavania informácií psychomotorické - používa v činnosti všetky zmysly sociálne - hrá sa a pracuje vo dvojici, v skupine, kolektíve - zotrvá v hre a inej činnosti a dokončí ju komunikatívne - komunikuje osvojené poznatky kognitívne - rieši jednoduché problémové úlohy
Kompetencie	psychomotorické – používa v činnosti všetky zmysly Osobnostné a) - uvedomuje si vlastnú identitu b) - presadzuje sa s ohľadom na seba aj druhých Sociálne - hrá sa a pracuje vo dvojici, v skupine, kolektíve Komunikatívne - vedie monológ, nadväzuje a vedie dialóg a rozhovor s deťmi i dospelými Kognitívne a) - rieši jednoduché problémové úlohy Učebné - prejavuje zvedavosť a spontánny záujem o spoznávanie nového - hodnotí vlastný výkon, teší sa z vlastných výsledkov, uznáva aj výkon druhých Informačné - využíva rôzne zdroje získavania - prostredníctvom informačno-komunikačných technológií
Stratégie	Pozorovanie, rozprávanie, kresba, zážitkové učenie, hra, grafické, výtvarné, situačné
Zdroje	Obrázkový materiál, farbičky, výkres, PC, program TUX PAINT, Štátny vzdelávací program ISCED 0, Školský vzdelávací program

Grafomotorika

Zadanie pre deti - : Pokús sa napodobniť tvar podľa predlohy, a to najprv na papier ceruzkou a potom myšou v počítači. Môžeš sa pokúsiť nakresliť aj vlastný počítačový obrázok. Deti si najprv môžu vybrať z predkreslených tvarov. Po klasickom grafomotorickom cvičení, kedy deti obťahujú základné tvary a uvoľňujú ruku, dostali možnosť nakresliť si tieto tvary aj v mojom počítači. Mohli si zvoliť farby a potom nakresliť vlastný obrázok pomocou myši. Zúčastnili sa všetky deti a to nielen predškoláci. Niektorí z nich myš ovládali úplne samostatne. Niektorým som to musela vysvetliť a potom aj pomáhať. Deťom som ich počítačové výtvary následne vytlačila a dala na pamiatku. U detí som touto činnosťou pomocou zážitkového učenia rozvíjala jemnú motoriku, grafomotoriku, správne držanie ceruzky, poznatky o technickom svete, slovnú zásobu. Deti mohli zistiť, že počítač je možné využiť aj k tvorivým aktivitám.



Obrázok č. 17 balóny

Prameň vlastný návrh



Obrázok č. 18 - snehuliak

Prameň – vlastný návrh

9. Pohybová hra

Názov aktivity	PH - Písmenká na klávesnici	
Cieľ	Prostredníctvom a podobňovaním pohybu rozvíjať základné lokomočné pohyby (kráčanie, beh, lezenie, skoky, poskoky)	
Štandard	Obsahový	Výkonový
	Základné lokomočné pohyby (chôdza, beh, skok, lezenie)	Ovládať základné lokomočné pohyby (chôdza, beh, lezenie, skoky, poskoky)
Kompetencie	psychomotorické – používa v činnosti všetky zmysly Sociálne - správa sa v skupine podľa spoločenských pravidiel a noriem - hrá sa a pracuje vo dvojici, v skupine, kolektíve Kognitívne a) - rieši jednoduché problémové úlohy	
Tem. okruh	Ja som	
Forma	hra	
Zdroje	Kostým čarodejnice (plášť, klobúk, palička), obrázky písmeniek Štátny vzdelávací program ISCED O, Školský vzdelávací program, vlastné portfólio, hodnotiace smajlíky (nálepky, smajlíky).	

PH: Na písmenká

Zadanie pre deti - Deti, spoločne si prečítame písmenka, ktoré si pre vás pripravila čarodejnice Betka.. Vyberieme niekoho, kto bude ukazovať písmenka ostatným.

My ostatní sa pokúsime svojím telom písmenko napísať - predviesť ako vyzerá. Skúsime to aj vo dvojiciach. Nájdi si dvojicu, skúste sa dohovoriť a predviesť písmenko vo dvojici. Potom v skupine. Urobíme zmenu. Vždy dvaja kamaráti si tajne dohovoria nejaké písmeno a predvedú nám ho, my ostatní budeme hádať, aké písmeno to je.

Pohybovú hru – písmenko na klávesnici hráme priamo v triede. Deti nepotrebujú žiadny telocvičný úbor, ani žiadne náčinie.

Snažím sa do aktivity zaradiť všetky deti a preto využívam kostým múdrej čarodejnice Betky, ktorá vždy deti niečo nové a zaujímavé naučí. Deti, ktoré sa nechcú zúčastniť, tak sa môžu na ostatných pozerieť. Do cvičenia nikoho nenútim, ale všeobecne sú pohybové aktivity u detí obľúbené. Deťom počas hry boli ukazované obrázky s veľkými tlačnými písmenami. Deti mali za úlohu najprv písmeno spoznať a potom so svojím telom snažiť toto písmenko

predviesť, napodobniť. Deti spoznali všetky písmená. Najskôr sme to skúšali každý samostatne, potom vo dvojici a nakoniec v skupine. Deti si mohli vyskúšať písmeno nakresliť svojím telom i na zemi na podložke. Všetci vzájomne spolupracovali, zvyčajne staršie radili mladším. Pri skupinovom napodobňovaní písmen vznikali zaujímavé kreácie. Deti najviac bavilo hádanie písmen, ktoré si dvojica tajne dohodla.

Túto aktivitu môžeme aj sťažiť a vyskúšať napísať krátke slovo (pes, auto). Tu je však potrebná súhra viacerých detí. Touto činnosťou som u detí rozvíjala vedomosti, spoluprácu, hrubú motoriku, koordináciu pohybov, tvorivosť.



Obrázok č.19 - Písmenko C

Prameň vlastný návrh



Obrázok č 20 - písmenko T

Prameň vlastný návrh

10. Čo by som si kúpil .

Zadanie deťom: - Predstav si, že si našiel poklad s kúzelnými peniazmi. Taký poklad, že by si mohol ísť do obchodu a kúpiť si akúkoľvek jednu vec. Ale naozaj len jednu. Pokús sa nad úlohou zamyslieť, čo by si si v obchode vybral. Môžeš vec nakresliť. Skús zistiť od kamaráta, čo by si za čarovné peniaze kúpil on. Deti mali k dispozícii veľký výkres vo formáte A3 a farebné ceruzky.

Niektoré deti chvíľu premýšľali, čo by si za čarovné peniaze vybrali, iné hneď začali kresliť. Po dokončení práce deti komentovali, čo nakreslili. Deti sa mohli ísť pozrieť, čo nakreslili ostatní. Deti si priali reálne veci (auto, dom so záhradou, bábiku...) Neboli to veci z reklamy. U detí som rozvíjala jemnú motoriku, tvorivosť, predstavivosť.



Obrázok č.21 - bábika

Prameň vlastný návrh



Obrázok č 22 - dom

Prameň vlastný návrh



11. AUTUMN PHOTO GALLERY**Jesenná galéria - medzinárodný projekt cez internet**

Zadanie pre deti - Deti, keďže je krásna jeseň, vyrobíme si farebné obrázky s jesenným motívom. Niektoré deti budú maľovať, iné budú lepíť, a všetci budeme fotiť tieto obrázky. Budeme fotiť aj seba a kamarátov, ktorí budú obrázky vyrábať a potom ich pošleme kamarátom zapojených do projektu.

Cieľom projektu : jesenné fotografie a výtvary s jesennou témou označiť anglickým názvom a vytvoriť spoločnú virtuálnu galériu. (Kresby a maľby sa naskenujú a pošlú do spoločného priestoru)

Zapojiť sa do projektu môžu deti od 4-12 rokov

V predmetoch: biológia, ekologická výchova, cudzie jazyky, zemepis prírodné vedy, informatika, mediálna výchova

Komunikuje sa v jazyku : EN

Používané nástroje: e-mail, iný software (Powerpoint, video, obrázky a kresby)

Cieľ: je prezentovať a zdieľať obrázky jesennej krajiny.

Pracovný postup: Deti posielajú obrázky do 1.decembra

Výsledky: virtuálna galéria jesenných fotiek.

Do projektu bolo zapojených 45 učiteľov so svojimi triedami z 9 štátov sveta.



Obrázok č 24. - maľujeme jeseň

Prameň vlastný návrh



Naše práce z projektu nájdete na :

https://www.youtube.com/watch?v=fhxjWN6579g&feature=em-upload_owner-smbtn

<http://www.kizoa.com/slideshow-maker/d14248996k9205463o1/project-autumn-photo-gallery>

12 . Hra s geometrickými tvarmi

Projekt cez internet v spolupráci s inou materskou školou zo Slovenska

Projekt je zameraný na osvojenie si vedomostí o geometrických tvaroch.

Ciele projektu budú plnené v interiéri aj exteriéri MŠ priamym pozorovaním.

Predmety: predmety v predškolskom vzdelávaní, mediálna výchova,

Jazyky: SL

Vek detí : 5 - 7

Využitie nástroje: Iný softvér (Powerpoint, video, fotografie, kresby)

Ciele: V rámci projektu si deti osvoja poznatky o triedení, určovaní, porovnávaní, priradovaní, vyhľadávaní, tvorení geometrických tvarov. Zdokonaľovania si techniku strihania, používanie digitálneho fotoaparátu, umeleckého cítenia Pri svojej činnosti budú pracovať s rôznym materiálom.

Pracovný postup: Projekt budeme realizovať v rozsahu 4 týždňov. Každá zapojená materská škola bude uverejňovať výsledky svojej práce v spoločnom virtuálnom priestore, čím si budeme vzájomne vymieňať svoje postrehy.

1. Deti si pripravia šarkanov z rôznych geometrických tvarov, lepením a strihaním s využitím farebného papiera a dokresľovaním, maľovaním... 2. Deti si vytvoria obrazy dopravných prostriedkov.

Očakávané výsledky: Výsledky spoločného projektu budem prezentovať pred celou MŠ. Deti budú mať možnosť porovnať vlastnú prácu s výsledkami druhých detí v ich veku .Deti postupne vytvoria: 1. šarkany rôznych tvarov 2. obrazy dopravných prostriedkov.



Obrázok č 27. - šarkany

Prameň vlastný návrh



Obrázok č 28. - púšťanie šarkanov

Prameň vlastný návrh



Obrázok č 29. - dopravné prostriedky (lod', vlak, lietadlo, auto, autobus...)

Prameň vlastný návrh

13. My friend beary - medzinárodný projekt cez internet



certifikát kvality

Projekt je zameraný na rozhovory s deťmi na ochrane medveďov o ich budúcnosti a o ochrane voľne žijúcich zvierat ako takých. Projektom chceme naučiť citlivosti k životnému prostrediu a k životu voľne žijúcich zvierat a ich ochrane.

Predmety: environmentálne vzdelávanie, jazyk a literatúra, umenie a kultúra, mediálna výchova, informatika...

Jazyk projektu : EN:

vek detí : 3-7

Používané nástroje: iný software (Powerpoint, video, obrázky a kresby),

Priestor pre prácu: denník

cieľ práce : rozhovory o obľúbenej hračke (Teddy Beary) medveďíkovi

Pracovný postup: 1. predstavujeme naše deti a materské školy 2. začiatok príbehu o medvedíkovi (Teddy Beary) - čítanie knihy o Mackovi PU, ktorý je populárny v každej krajine ako hlavná postava rozprávky. Cez priateľstvo s Teddy Beary sa snažíme naučiť deti, ako sa starať o voľne žijúce zvieratá. 3. kreslenie medveďa žijúceho vo svojej lokalite (panda, ľadový medveď, hnedý medveď)

O čakávané výsledky: z obrázkov zdieľaných v spoločnom pracovnom priestore vytvoríme knihu o medveďoch.

Náš projekt získal certifikát kvality.

Do projektu sa zapojili materské školy z Turecka, Litvy, atď.



Obrázok č 30. - ukážka z ppt. v projekte

Prameň vlastný návrh



Obrázok č 31 . - deti so svojím mackom

Prameň vlastný návrh

14. Ľudia z minulosti - bez televízie a počítača

Zadanie pre deti - Ľahni si na koberec, zavri oči a predstav si, že si preletel do doby , keď ešte žiadne počítače ani televízia neexistovali. Ľudia ani nevedeli čo to je. Dalo by sa bez toho vôbec žiť? Mali deti nejaké rozprávky, keď nemali televíziu? (Ľudia si rozprávali, čítali)Rozprávky rozprávali babičky. A akú rozprávku si rozpovieme? (spoločne rozprávame rozprávku) Deti si rozprávky mohli vybrať. Voľakedy nemali ľudia ani rádio, ani CD, a to neexistovala hudba? Nebola nuda, keď deti nemohli počúvať pesničky? Čo by si ty robil? (spievali si) A čo si zaspievame? A keď nemali počítač a nemohli hrať počítačové hry, akú mali zábavu? Čo namiesto toho robili? Akú hru si zahráme my? A keď nemali počítače a mobily, nemohli si volať, ako sa dorozumievali? (listy, chodili na návštevy).
U detí som rozvíjala logické myslenie, predstavivosť, slovnú zásobu, súvislý slovný prejav.

ZÁVER

Základom práce v materskej škole je deti socializovať - oboznamovať s najbližším prostredím mimo rodiny, využívať a integrovať témy, ktoré ich zaujímajú. Mediálne témy v dnešnej dobe rozhodne nie sú deťom vzdialené. Deti majú doma bežne prístup k televízii a informačno-komunikačným technológiám, ako sú tablety, laptopy, chytré telefóny s dotykovým displejom.... Keďže už v materskej škole sa utvára osobnosť človeka a detský vek má rozhodujúci vplyv na jeho celý život, je potrebné nasmerovať deti k správnym návykom a hodnotám, a to nielen v rodine, ale aj v materskej škole. Učitelia by mali byť deťom nápomocní v orientácii v zložitom živote. Samy učitelia by mali mať v mediálnom smere určité znalosti, aby mohli prijateľným a prirodzeným spôsobom upozorňovať na riziká a nebezpečenstvá v mediálnom svete. Mnohé deti už v materskej škole na svoj vek veľmi dobre ovládajú dostupné technológie, majú veľké zručnosti v tomto smere. Preto neustále stúpa potreba začať s mediálnou výchovou čo najskôr - už v materskej škole. Deti majú veľa otázok, na ktoré prirodzene hľadajú odpovede a zvyčajne ich táto téma aj zaujíma. Učitelia môžu ich zvedavosť a dosiahnuté skúsenosti využiť pre ďalšiu prácu. Vhodné sú najmä rozhovory s deťmi na takto zamerané témy, ktoré môžeme doplniť o ďalšie tematické činnosti a to výtvarné, hudobné, pohybové, dramatické. Je možné zjednodušeným spôsobom, podľa veku detí, využívať prvky klasickej mediálnej výchovy a nechať deti vytvoriť vlastný plagát, reklamu, pozvánku, noviny. Ak pripravíme vhodné činnosti a deťom necháme dostatok priestoru, rozvíjame u nich tvorivosť a skupinovú komunikáciu. Pre mňa bolo prínosom naštudovať jednotlivé mediálne princípy a celkovo sa ponoriť do tejto témy. Deti mali záujem o tento projekt. U detí bola vidieť ich vlastná iniciatíva. Radi sa zúčastňovali aj čiastočne riadených činností a nebolo problematické ich motivovať. Pri riešení situácií a úloh mali možnosť nielen získavať nové informácie, ale rozvíjali aj svoju tvorivosť v rôznych činnostiach, kde si každý mohol vybrať z toho, čo ho baví. Mali sme možnosť sa tiež okrajovo dotknúť tém konzumu, zdravej výživy a ekológie.

Osvedčená pedagogická skúsenosť- Umelecký projekt s prvkami mediálnej výchovy, ponúka námety , ktoré môžu slúžiť pre učiteľov predprimárneho vzdelávania i ako pomôcka pri vytváraní vlastného portfólia. Môžu poslúžiť aj ako východisko pri tvorbe vlastných edukačných aktivít začínajúcim učiteľom, alebo aj študentov predškolskej a elementárnej pedagogiky, pripravujúcich sa na pedagogickú prax.

ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH ZDROJOV

1. DAVID, R. 2001. Kresba ako nástroj poznania dieťaťa. Vyd. 1. Praha: Portál, 2001. 208 s. ISBN 80-7178-449-4
2. KAČINOVÁ, V., 2010. Ako ďalej s mediálnou výchovou v slovenskom školstve. In: Mediálna výchova v otvorenom priestore. Zborník z konferencie. Bratislava: Prix Danube, s. 42-43. ISBN 978-80-970604-5-9.
3. KAČINOVÁ, V. – KOLČÁKOVÁ, V. 2013. Stav výučby mediálnej výchovy na slovenských základných školách. In Pedagogické rozhľady. ISSN 1335-0404, Banská Bystrica : Metodicko-pedagogické centrum, 2013.
4. KRÍŽEK, Z. CRHA, I. 2002. Život s reklamou. Praha 7: Grada Publishing, 2002. 167 s. ISBN 80-247-0213-4.
5. OSVALDOVÁ, B. HALADA, J 2007, Praktická encyklopédia žurnalistiky a marketingovej komunikácie. Praha: Libri, 2007.263s. ISBN 987-80-7277-266-7
6. POSPÍŠIL J, ZÁVODNÁ L. S. 2009, Mediálna výchova., Kralice na Hané: Computer Media, s.r.o. 2009. 88s. ISBN 978-80-7402-022-3
7. POSTMAN, N. 1999 , Ubavit se k smrti. Veřejná komunikace ve věku zábavy. Praha: Mladá fronta, 1999.190s. ISBN 80-204-0747-2
8. ŠUPŠÁKOVÁ, B.: 2000, Detský výtvarný prejav. Svätý Jur, DIGIT 2000
9. ŠUPŠÁKOVÁ, B. a kolektív: 2001, Čítanka odborných textov z výtvarnej výchovy. UK BA 2001,
10. VYSEKALOVÁ, J, 2003. Psychológia reklamy. 4. vydanie. Praha 7: Grada Publishing a.s. 206 s. 2012. ISBN 978-80-247-4005-8
11. VYSEKALOVÁ, J. MIKEŠ J. 2003, Reklama (ako robiť reklamu). Praha 7: Grada Publishing a.s. 2003. 122 s. ISBN 80-247-0557-5

Internetové zdroje

12. Štátny pedagogický ústav – ŠVP ISCED 0 [online]. [6. 1. 2015] Dostupné z [www: <http://www.statpedu.sk/sk/Statny-vzdelavaci-program/Statny-vzdelavaci-program-pre-materske-skoly-ISCED-0.alej>](http://www.statpedu.sk/sk/Statny-vzdelavaci-program/Statny-vzdelavaci-program-pre-materske-skoly-ISCED-0.alej)
13. V. Kačinová a kol. Mediálna výchova učebné texty pre 5. ročník ZŠ I. a II. časť Štátny pedagogický ústav [online]. [24. 1. 2015] Dostupné z [www: <http://www2.statpedu.sk/buxus/docs/vyskum/medialnych/ut5.pdf>](http://www2.statpedu.sk/buxus/docs/vyskum/medialnych/ut5.pdf)
14. Autor neznámý. Mediálny slovník [online]. [20. 1. 2015] Dostupné z [www: <http://www.medialnavychova.sk/slovník-pojmov/>](http://www.medialnavychova.sk/slovník-pojmov/).
15. Autor neznámý. Reklama [online]. Wikipedia [6. 1. 2015]. Dostupné z [www: <http://sk.wikipedia.org/wiki/Hlavn%C3%A1_str%C3%A1nka>](http://sk.wikipedia.org/wiki/Hlavn%C3%A1_str%C3%A1nka).
16. Etwinning [online]. [131. 2015]. Dostupné z

www: <<http://www.etwinning.net/cz/pub/index.htm#>>.

17. https://www.youtube.com/watch?v=fhxjWN6579g&feature=em-upload_owner-smbtn

18. <http://www.kizoa.com/slideshow-maker/d14248996k9205463o1/project-autumn-photo-gallery>

