



mpc
METODICKO-PEDAGOGICKÉ CENTRUM



Európska únia
Európsky sociálny fond

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

Mgr. Katarína Jurčíšinová

Využitie didaktickej hry v ITV

Osvedčená pedagogická skúsenosť edukačnej praxe

Košice
2014

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

Autor OPS/OSO: Mgr. Katarína Jurčišinová

Kontakt na autora: Základná škola Okružná 17, Michalovce
jurcisinova.katarina@azet.sk

Názov OPS/OSO: Výchovno – vzdelávacia činnosť na I. stupni ZŠ v ITV blokoch

Rok vytvorenia OPS/OSO: 2014
VIII. kolo výzvy

Odborné stanovisko vypracoval: PaedDr. Alena Kuchárová

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

Hra, didaktická hra, didaktická hra ako aktivizujúca metóda, Vysoko efektívne učenie/Integrované tematické vyučovanie (VEU/ ITV).

Anotácia

Táto osvedčené pedagogická skúsenosť ponúka didaktické hry z prírodovedy, ktoré môžu byť využívané vo vyučovaní v rámci integrovaných blokov VEU/ITV. Cieľom mojej práce je poskytnúť učiteľom primárneho vzdelávania námety na spestrenie a inováciu vyučovacieho procesu.

OBSAH

ÚVOD	5
1 OPIS OSVEDČENEJ PEDAGOGICKEJ SKÚSENOSTI.....	7
2 HRA	9
2.1 Rozdelenie hier	10
2.2 Didaktická hra	11
2.3 Didaktická hra ako aktivizujúca metóda	12
3 VYSOKOEFEKTÍVNE UČENIE/INTEGROVANÉ TEMATICKÉ VYUČOVANIE	15
4 DIDAKTICKÉ HRY V PRÍRODE	17
4.1 Integrované bloky	25
4.2 Integrovaný blok – Farmársky piatok	25
4.3 Integrovaný blok – Lesný utorok	29
ZÁVER	33
Zoznam príloh	35

ÚVOD

V predškolskom veku sa za hlavný prostriedok výchovy a vzdelávania dieťaťa, teda učenia v najširšom slova zmysle, považuje hra. Nároky školy na učenie v porovnaní s materskou školou sú odlišné. Dieťa však vstupuje do školy s radosťou a chuťou učiť sa, poznávať nové veci. Je hravé a stále túži po niečom novom. Učiteľ vychádza dieťaťu v ústrety tým, že urobí program školy prítlačlivým, naplní vyučovanie hravými činnosťami tak, aby každodenná práca v škole nebola pre dieťa ťažkou nepríjemnou povinnosťou, aby deti chodili do školy radi, aby sa v nej cítili dobre.

Prítomnosť pozitívnych citov zvyšuje efektivitu učenia, napomáha pri tvorbe asociácií, ktoré urýchľujú zapamätanie a vybavovanie. V súčasnom humanistickom poňatí výchovy a vzdelávania, v ktorom ide o zmenu chápania a postavenia žiaka, rozvíjanie jeho tvorivosti a samostatnosti, možno zefektívniť proces edukácie aj vhodným výberom metód. Didaktická hra je jednou z aktivizujúcich metód, ktorá spĺňa kritéria moderného vyučovania. V procese edukácie aktivizuje celú osobnosť žiaka. Tým rozvíja jeho psychické procesy ako pamäť, predstavivosť, pozornosť, myslenie. Rozvíja a kultivuje city, podporuje efektívne emocionálne učenie zážitkom, prehľbuje sebapoznanie, posilňuje sebadôveru, umožňuje sociálne učenie. Motivuje, rozvíja záujmy, upokojuje potreby, vedie k samostatnosti a tvorivosti v konaní, podporuje učenie.

Kritériami, ktoré hra spĺňa, má blízko aj k alternatívnemu modelu vzdelávania VEU/ ITV Vysoko efektívnemu učeniu/ Integrovanému tematickému vyučovaniu, v ktorom môže byť využívaná, pretože môže napomôcť k vytvoreniu mozgovo – súhlasnej triedy.

Model VEU/ITV je inovačný edukačný program, ktorý bol úspešne experimentálne overený Štátnym pedagogickým ústavom a je zavádzaný aj na Slovensku. Správne zvolená didaktická hra môže byť využitá pri vyvedení vedomostného kľúčového učiva, môže byť aplikačnou úlohou, pomocou ktorej si žiaci overujú a aplikujú získané vedomosti a zručnosti priamo jej plnením.

Keďže vo svojej praxi používam inovačný model Integrované tematické vyučovanie, cieľom mojej práce je ponúknuť spracované didaktické hry z prírodovedy, pretože učivo tohto predmetu ponúka dostatok tém na integráciu. Prírodoveda sa stala aj pre mňa integrujúcim predmetom pri tvorbe celoročnej témy. Ponúkam aj spracované vyučovacie bloky v prvom a druhom ročníku základnej školy, v ktorých som použila didaktické hry. Môžu slúžiť ako inšpirácia nielen pre učiteľov využívajúcich model ITV v školách.

1 OPIS OSVEDČENEJ PEDAGOGICKEJ SKÚSENOSTI

Kontext a rámec

V hlavnej časti práce som predstavila didaktické hry z prírodovedy, ktorá je integrujúcim predmetom v rámci programu Vysoko efektívne učenie/Integrované tematické vyučovanie – VEU/ITV v prvom a v druhom ročníku základnej školy a spracované integrované bloky pre 1. a 2. ročník, v ktorých sú použité didaktické hry z prírodovedy. Didaktické hry a vypracované integrované bloky chcem ponúknuť učiteľom primárneho vzdelávania ako námety na spestrenie a inováciu ich vyučovacieho procesu. V týchto blokoch sú využité didaktické hry z prírodovedy, ktoré v bloku môžu plniť aj funkciu aplikačnej úlohy. Jednotlivé bloky sú v trvaní 90 minút. Učivo jednotlivých predmetov je zintegrované v súlade so Štátnym vzdelávacím programom a Školským vzdelávacím programom.

Špecifikácia cieľovej skupiny

- **Kategória:** učiteľ
- **Podkategória pedagogických zamestnancov podľa § 13 zákona č. 317/2009 Z. z. o pedagogických zamestnancoch a odborných zamestnancoch a o zmene a doplnení niektorých zákonov:** učiteľ pre primárne vzdelávanie (učiteľ prvého stupňa základnej školy)
- **Žiak:** žiak prvého stupňa základnej školy
- **Vzdelávacia oblasť:** Príroda a spoločnosť, Matematika a práca s informáciami, Jazyk a komunikácia
- **Škola:** základná škola, 1. a 2. ročník
- **Vyučovacie predmety:** Prírodoveda, matematika, slovenský jazyk
- **Názov programu kontinuálneho vzdelávania:** Tvorba a rozvoj pozitívnej klímy v triede.
Niektoré interaktívne metódy efektívneho učenia.
Kooperatívne vyučovanie na I. stupni.
Premena školy: cesta od tradičného vyučovania k aktívnemu učeniu sa žiakov.

Cieľ práce

Poskytnúť učiteľom primárneho vzdelávania námety didaktických hier z prírodovedy a integrované bloky v 1. a 2. ročníku základnej školy v rámci programu VEU/ITV s využitím didaktických hier.

Vymedzenie kompetencií

Aplikovaním didaktickej hry ako aktivizujúcej metódy vo vyučovacom procese budujem u žiakov nasledovné kompetencie:

Sociálne komunikačné kompetencie:

- vyjadrovať sa súvisle, výstižne a kultivovane písomnou aj ústnou formou primeranou primárnemu stupňu vzdelávania,
- sústredene načúvať istý čas a primerane reagovať, dokázať vyjadriť svoj názor,

- rešpektovať kultúrnu rozmanitosť a prejavovať záujem o primeranú formu medzikultúrnej komunikácie.

Kompetencie riešiť problémy:

- rozoznať ozajstný problém, premýšľať o jeho príčinách a navrhovať riešenia podľa svojich vedomostí a skúseností,
- pri riešení problémov hľadať a využívať rôzne informácie.

Kompetencie učiť sa učiť:

- získané informácie spracovávať a využívať vo svojom učení,
- uvedomovať si význam vytrvalosti a iniciatívy pre svoj pokrok,
- uplatňovať základy rôznych techník učenia a osvojovania poznatkov.

Osobné, sociálne a občianske kompetencie:

- dokázať prijímať nové nápady alebo aj sám prichádzať s novými nápadiami a postupom pri spoločnej práci,
- osvojiť si základy pre efektívnu spoluprácu v skupine,
- uvedomovať si vlastné potreby a tvorivo využívať svoje možnosti.

Kompetencie matematického myslenia:

- používať základné matematické myslenie na riešenie praktických problémov v každodenných situáciách a mať schopnosť používať modely logického a priestorového myslenia,
- byť pripravený ďalej si rozvíjať schopnosť objavovať, pýtať sa a hľadať odpovede, ktoré smerujú k systematizácii poznatkov.

2 HRA AKO POZNÁVACIA ČINNOSŤ

Hra je najprirodzenejšou činnosťou dieťaťa, je špecifickým prejavom jeho aktivity. V predškolskom veku zo svojej mnohostrannej aktivity dieťa venuje najviac času hre. Dieťa sa rodí do sveta, ktorý je aj pre dospelých predmetom poznávania, konania, experimentovania i pretvárania. Pomocou hry sa do tohto sveta začleňuje, napodobňuje, obmieňa i zobrazuje činnosť a konanie dospelých. V hre sa odrážajú dojmy z okolia, ale aj city a vzťahy k tomu čo dieťa vo svojej hre zobrazuje. Hlbšie sa oboznamuje s prostredím a hlbšie do všetkého vniká. Podstata hry je v tom, že priamo vychádza z možností dieťaťa, pre dieťa je prirodzene zvládnuteľná a tým podporuje jeho psychickú rovnováhu. Prináša mu pokoj a vyrovnanosť, preveruje dosiahnutú úroveň, overuje schopnosť dieťaťa niečo vyriešiť a vykonať. Spresňuje jeho zručnosti a vedomosti, obohacuje sociálne vzťahy. Má jednu veľmi významnú črtu a to, že je sama osebe príjemná.

Prostredníctvom nej sa najpevnejšie rozvíja osobnosť dieťaťa. Rozvíjajú sa jeho pohybové schopnosti, zručnosti, rozličné druhy praktickej činnosti, citové reakcie a poznávacie schopnosti.

Hra ako hlavná činnosť dieťaťa má mnoho foriem, druhov i rozmanité obsahové zacielenie. Napriek tomu má komplexný charakter, to znamená, že sa v nej angažuje celá osobnosť dieťaťa. (Opravilová 1988, s.37)

Charakter hry úzko súvisí s vekom dieťaťa, so stupňom jeho rozumového i telesného vývinu, s pohlavím, podmienkami, v ktorých sa dieťa hrá, čiže hračkami a materiálom, ktorý má k dispozícii. Hra je špecifickou formou poznávania sveta, to znamená, že sa v nej uplatňujú a rozvíjajú kognitívne procesy a ich vlastnosti. Deti si upevňujú v hre znalosti o živote a práci ľudí, spoločnosti, prírode. Hrou si vedomosti ďalej rozvíjajú, prakticky ich využívajú a overujú si ich.

Hra:

- uspokojuje detskú zvedavosť, rozvíja fantáziu, umožňuje výkon a prináša uspokojenie,
- je prostriedkom sociálnej interakcie, podieľa sa na rozvíjaní sociálnych vzťahov dieťaťa, podnecuje rozvoj schopností detí začleňovať sa do spoločenskej hry,
- prostredníctvom nej sa dieťa učí chápať svoj postoj ku kamarátom, učí sa ustúpiť, presadiť,
- formuje svoju reč ako prostriedok dorozumievania,
- dieťa v nej precvičuje aj namáhavé úkony, ak ich uzná za vhodné námahy,
- v jej procese pracuje, vytyčuje si cieľ činnosti, plánovito ju uskutočňuje a završuje. (Doušková 1997, s. 48)

V materskej škole je hlavným prostriedkom výchovy a vzdelávania dieťaťa. Nároky školy na učenie v porovnaní s materskou školou sú odlišné. Dieťa sa musí s týmito požiadavkami vyrovnáť, prispôbiť sa im. Učiteľ by mal naplňovať vyučovanie hrovými činnosťami, aby práca v škole nebola pre dieťa ťažkou, nepríjemnou povinnosťou, aby deti chodili do školy radi. Preto je potrebné, aby práca na prvom stupni ZŠ nadväzovala svojím obsahom i formami na predškolskú výchovu.

Hra by mala byť základnou metódou na prvom stupni základnej školy. Je prirodzenou potrebou dieťaťa a mobilizuje jeho aktivitu. Hra nevyžaduje niekedy ani ďalšiu motiváciu. Dochádza pri nej k mimoriadnemu sústredeniu. Potreba činnosti a prirodzená zvedavosť detí tvoria prirodzený základ, aby sa žiaci učili spontánne a bez prinútenia. Je pri nej možnosť tvorivého konania a slobodnej komunikácie. Vo vyučovaní

je možné využiť všetky typy hier. Pozitívny vplyv hry na rozvoj dieťaťa, či už výchovného alebo vzdelávacieho aspektu, z mravného, pracovného, či estetického hľadiska, zo sociálneho, emocionálneho, zdravotného aspektu bol už mnohokrát preukázaný. (Kosová 1995, s. 196)

Hra musí sprevádzať dieťa aj v období školskej dochádzky, nielen na spestrenie, doplnok vyučovania, chvíľka na relaxáciu, ale môže smelo prevziať funkciu dominantnej metódy v procese učenia.

Ak vychádzame z prístupu, že hra podnecuje a podporuje kognitívny, jazykový a mravný aspekt detského vývinu, môžeme hru uvádzať ako dominantnú stratégiu vo vzťahu usmerňovania k plneniu hlavných úloh vyučovania. (Doušková 1997, s.128)

2.1 Rozdelenie hier

V pedagogickej praxi sa hry rozdeľujú na:

- hry tvorivé,
- hry s pravidlami.

Do skupiny hier tvorivých patria:

- tematické (úlohové, alebo námetové hry) hry,
- dramatické hry,
- konštruktívne hry.

Hry s pravidlami tvoria:

- pohybové hry,
- didaktické hry.

Tvorivé hry

V tvorivých hrách si deti samy určujú cieľ, obsah aj pravidlá. Do hier vnášajú to, čo ich najviac zaujíma, s čím sa najčastejšie stýkajú. V tvorivých hrách deti rozvíjajú svoju fantáziu, predstavivosť, tvorivosť. Význam týchto hier nespočíva v správnosti výsledku, ale zvládnutí činností.

Tematické hry

Základným prameňom tematických hier je skutočnosť, obklopujúca dieťa. Tematická hra odráža okolitý život, zobrazuje činnosť človeka a jeho vzťahy. Dieťa napodobňuje dospelých zo svojho okolia, zvieratá, pohyb. Obsahom tematických hier sú zážitky detí zo života v rodine, v škole a podobne.

Dramatické hry

Sú prípravou na život, môžu slúžiť na vecné učenie, ale potom ide o využitie poznatkov dramatiky vo výchovnej štruktúre s vlastným cieľom a zameraním. Improvizácia vo výchove pripravuje na život. Hráči si v nej osvojujú vzorce ľudského správania a situácií, získavajú prehľad a chápu medzil'udské vzťahy, reakcie druhých.

Konštruktívne hry

Materiál pre konštruktívne hry tvoria stavebnice Merkúr, Lego, Lego Dacta, Seva a prírodný materiál najmä piesok, hlina, kamienky. Konštruktívne hry podporujú rozvoj najmä pracovných zručností, posilňujú záujem o techniku, umožňujú rozvoj jeho

osobnostných kvalít: zodpovednosť za poriadok, vieru vo vlastné sily, sebadôveru, sebaúctu, poriadok a bezpečnosť pri práci.

Pohybové hry

Pohybové hry majú veľký význam predovšetkým v telesnej výchove. Zahrňujú základné pohybové činnosti: chôdza, beh, skoky, lezenie, hádzanie, chytanie, udržiavanie rovnováhy, rozvíjanie a posilňovanie svalových skupín.

2.2 Didaktická hra

Názov „didaktická“ pochádza z gréckeho slova „didasko“ – učím a označuje predmet alebo jav, náučného obsahu, ktorého cieľom je niekoho niečo naučiť. Ak toto slovo pripojíme k hre, dostávame pojem didaktická hra. Didaktickou hrou rozumieme takú činnosť, ktorej zmyslom je poskytnúť žiakom určité poznatky a vedomosti. V skutočnosti didaktickými hrami možno účinne rozvíjať vnímanie, pozornosť, predstavy, pamäť, úsudok, obrazotvornosť a ďalšie duševné funkcie. (Ďurič 1976, str. 196)

Masarykova A. (1994) didaktickú hru charakterizuje ako hru umožňujúcu realizáciu procesu učenia nielen verbálnu a pojmovým učením, ale najmä senzomotorickým, emocionálnym učením, sociálnym učením, zážitkom a skúsenosťou, kde je úspešnosť zapamätania vyššia.

Na rozdiel od tvorivých hier, ktorých cieľ, obsah i priebeh vytvárajú a určujú deti, didaktické hry sú hotovými hrami, ktoré už hotové preberajú a uskutočňujú. Každá hra musí nevyhnutne sledovať určitý cieľ. Štruktúru didaktickej hry tvorí niekoľko typických znakov, ktoré sú podstatou didaktickej hry. Ide predovšetkým o tieto znaky:

1. hrová úloha
2. hrová činnosť
3. pravidlo
4. výsledok, záver hry

Hrovú úlohu tvorí didaktický obsah hry. Vyjadrená býva aj názvom hry. Riešením hrovej úlohy sa rozvíja detské myslenie, uplatňuje detská pamäť, pozorovacie schopnosti a predstavivosť. Hrová úloha sa má skladať z takých úkonov, ktoré vyžadujú od detí určité duševné úsilie a ktorých splnenie im poskytuje príjemný a radostný pocit. Neaktivizuje len rozumové schopnosti detí, upútava pozornosť, ale vzbudzuje v nich pozitívne emócie.

Hrová činnosť tvorí najpodstatnejšiu činnosť, ktorá robí z didaktickej hry hru. Je tou stránkou, ktorou sa didaktická hra zhoduje s ostatnými druhmi hier. V didaktickej hre je činnosť presne určená a jasne vymedzená. V záujme úspešnosti celej didaktickej hry má spĺňať tieto podmienky:

- podriaďuje sa úlohe a tým spĺňa učebný cieľ hry,
- má deti strhnúť, zaujať a aktivovať deti v priebehu hry až po jej ukončenie.

Pravidlá sa podriaďujú úlohe. Pomocou nich sa organizuje a usmerňuje hrová činnosť tak, aby bezpečne a nevyhnutne smerovala k uskutočneniu úlohy v hre. Pravidlá tvoria inštrukcie o tom, ako má hra vyzeráť, prebiehať, čo sa pri hre môže robiť a čo nie, ako si má žiak pri hre počínať. Pri ich dodržiavaní sa učí čestne hrať, mať radosť z výhry

a dobrého umiestnenia a tiež poznávať trpkosť z prehry a učí sa vyrovnávať s neúspechom. Preto je dobré voliť hry, v ktorých dominuje vzájomná spolupráca, ohľaduplnosť, priateľská tolerancia.

Dôležitým znakom didaktických hier je výsledok hry, v ktorom sa prejaví jej ukončenie, jej záver. Výsledok, záver didaktickej hry sa posudzuje z dvoch hľadísk: z hľadiska žiakov a z hľadiska učiteľa.

Z hľadiska žiakov sa berie do úvahy to, či im hra priniesla rozumové a citové uspokojenie. Ak sa hra hodnotí z hľadiska učiteľa, kritériom posudzovania je to, či hra splnila svoj cieľ, či priniesla očakávaný výsledok. Ak sa zlúčia obe stanoviská, dospejeme k záveru, že dobrá hra, je tá didaktická hra, ktorá vzbudí záujem detí, podnieti ich radostne uskutočňovať činnosti a zároveň splní predpísaný cieľ.

Didaktické hry trvajú desať – pätnásť minút. Na hodine nemajú miesto také hry, ktoré nesledujú učebný cieľ a uskutočňujú sa len pre zábavu. Základnou požiadavkou je, aby hry rešpektovali vek žiaka a primeranosť učiva, lebo pri hre sa musia deti cítiť voľne, nenútené a pokojne.

Didaktická hra je založená na riešení problémových situácií, rozvíja aktivitu, samostatnosť a myslenie. Prostredníctvom herných situácií môžu žiaci riešiť značne zložité problémy, pretože hra na nich pôsobí veľmi silnou motiváciou. Metodická príprava hry je náročná z hľadiska premyslenia pedagogického zámeru. (Maňák 1995, s. 45)

Úlohy didaktických hier sú rôzne.

Rozdeľujeme ich:

- podľa vyučujúcich predmetov
- podľa cieľa, ktorý sa nimi sleduje
 - úlohy zamerané na osvojovanie nových poznatkov
 - úlohy na upevnenie a precvičenie osvojených poznatkov

Hra vo vyučovaní je plnohodnotnou činnosťou, v ktorej si žiak upevňuje a rozvíja svoje poznanie, konfrontuje svoje skúsenosti s okolitou realitou, vytvára si základ svojich životných hodnôt. Má veľkú výchovnú hodnotu, lebo učí deti podriaďiť sa záujmu kolektívu, poskytuje im radosť, podporuje ich tvorivosť a umožňuje im seberealizáciu.

2.3 Didaktická hra ako aktivizujúca metóda vo vyučovaní

Vyučovacou metódou rozumieme zámerné usporiadanie obsahu vyučovania, činnosti učiteľa a žiaka, ktoré sa zacielujú na dosiahnutie stanovených výchovných i vzdelávacích cieľov. (Stračár 1978)

Výber vyučovacej metódy vo výchovno - vzdelávacom procese ovplyvňuje viacero činiteľov: učivo, učiteľ, žiak, medzi ktorými je vzájomná súčinnosť. Výber a použitie metódy závisí od učiva, od osobnosti učiteľa, úrovne psychických schopností žiakov, materiálne – technických podmienok vyučovania.

Mojžíšek L. definuje metódu takto: „ Vyučovacia metóda je pedagogická – špecifická aktivita subjektu a objektu vyučovania, rozvíjajúca vzdelanostný profil žiaka, súčasne pôsobiaca výchovne, a to v zmysle vzdelávacích a tiež výchovných cieľov v súlade s vyučovacími a výchovnými princípmi. Spočíva v úprave obsahu, v usmernení aktivity objektu a subjektu, v úprave zdrojov poznania, postupov techník, zaistení fixácie alebo kontroly vedomostí a zručností, záujmov postojov. (in Petlák 1997, s. 109)

Súčasný proces humanizácie výchovy a vzdelávania, ktorý je orientovaný na žiaka, má viacero aspektov. Podľa Kosovej (1996) sú to aspekty: filozofický, etický, psychologický, pedagogický, sociologický, právny, ekologický, medicínsky, politologický.

Práve z pedagogického aspektu ide o proces dokonalejšieho utvárania človeka a proces efektívnejších spôsobov jeho výchovy a vzdelávania. K efektívnosti vyučovacieho procesu prispieva aj optimálny výber a použitie takých metód, ktoré rozvíjajú samostatnosť a tvorivosť žiakov. Učiteľ vyberá také metódy, ktoré zvyšujú záujem o učenie. Poznatky teda nie sú žiakom sprostredkované v hotovej podobe, ale učiteľ volí také metódy a formy práce, aby žiaci hľadali spôsob a prostriedky riešenia rôznych úloh a v aktívnej činnosti si osvojili nové vedomosti, zručnosti a súčasne rozvíjali vlastné schopnosti. Takýto rozvoj žiakov poskytujú aktivizujúce metódy vyučovania. K aktivizujúcim metódam vyučovania patrí aj didaktická hra. Hra pôsobí na žiakov silným motivačným nábojom. Prostredníctvom hrovej činnosti žiaci riešia rôzne problémové situácie, rozvíjajú myslenie, aktivitu i samostatnosť. Uplatňovaním didaktickej hry ako metódy, má vyučovanie hrový charakter a pre žiakov sa stáva zaujímavejším ako tradičné vyučovanie. Žiakom sú nové poznatky, vedomosti priblížené zábavným spôsobom, preto sa vo veľkej miere odbúrava strach a tréma na vyučovaní. Didaktická hra, ako aj ostatné aktivizujúce metódy, má významné miesto v systéme metód vyučovania.

Tieto metódy však nesmú byť používané jednostranne, izolovane alebo samoúčelne. Zo strany učiteľa si vyžadujú prekonať direktívny prístup a dominujúce postavenie, pretože tu ide o tvorivú prácu nielen učiteľa, ale aj žiakov. Sú náročné na čas aj prípravu materiálu a pomôcok. Svojím komplexným pôsobením na osobnosť žiaka majú nezastupiteľné miesto vo výchove a vzdelávaní.

3 VYSOKOEFEKTÍVNE UČENIE/INTEGROVANÉ TEMATICKÉ VYUČOVANIE – VEU/ITV

VEU/ITV je prepracovaný edukačný program, ktorý vychádza z biológie učenia. Je založený na výskumoch:

1. trojvrstvového mozgu (McLeana)
2. 7 druhov inteligencie (Gardnera)
3. etáp rozvoja inteligencie dieťaťa (Piageta)
4. kognitívnych cieľov (Bloom)

Vytvorenie svojej koncepcie zdôvodňuje S. Kovalik existenciou tzv. chybných mémov. Sú to vlastne nesprávne názory na jednotlivé prvky edukácie ako:

- všetci žiaci sa učia rovnako
- včerajšie učebné osnovy vyhovujú aj dnes
- slovný výklad vedie k vedomostiam žiakov
- cieľom vzdelávania je osvojenie si zručností a návykov

Hlavnými východiskami, ktoré ovplyvňujú spôsob učenia detí sú podľa S. Kovalik:

- Cieľom vzdelávania je upevnenie demokracie – direktívne riadenie triedy má nahradiť participatívne a učiteľ by sa mal posunúť do pozície facilitátora vzdelávacieho procesu.
- Učenie prostredníctvom vlastnej skúsenosti na základe prístupu „byť pri tom“ – najviac sa naučia o veciach a javoch, ktoré ich obklopujú, ktoré používajú a preto majú pre ne význam.
- Učenie je individuálna záležitosť – deti využívajú rôzne typy inteligencie na to, aby sa niečo naučili. Preto im to má byť sprostredkované tak, aby mali možnosť to uchopiť svojším spôsobom, svojím tempom, svojou logickou postupnosťou.
- To, čo sa učia, by mali získať z priamej skúsenosti – aktívne učenie je kvalitnejšie, ak je podporené diskusiou a interakciou s vrstovníkmi, či pre deti významnými dospelými.
- Metódy učenia by mali deťom umožňovať zvoliť si také z nich, ktoré sú v súlade s ich spôsobom učenia.
- Učenie by malo byť viac založené na skúmaní, objavovaní a používaní pojmov skutočného sveta.
- Hodnotenie detí by malo byť založené na realite.

Model VEU/ITV sa skladá z troch vzájomne prepojených zdrojov:

1. Výskum mozgu - Neuropsychologické výskumy mozgu a ich aplikácia na proces učenia, ukazujú, že poznatky sa ukladajú do dlhodobej pamäti, len keď sú vytvorené vhodné podmienky. Mozog je pripravený na učenie a ukladanie do dlhodobej pamäti, len keď učiaci sa nemá pocit ohrozenia.
2. Rozvoj kurikula – kurikulum je prepojené so životom, využívajú sa možnosti zážitkového učenia, rozvíja sa tvorivosť detí, ich kritické myslenie, schopnosť detí meniť situáciu sveta v ktorom žijú. Učiteľ integruje učebné osnovy predmetov do celoročnej témy.
3. Vyučovacie metódy a postupy – sú orientované na spoluprácu. Model VEU/ITV rešpektuje fakt, že človek je sociálna bytosť, stimulovaná sociálnou interakciou.

Tieto tri princípy sa naplňajú vytvorením mozgovo-súhlasnej triedy, ktorú tvoria tzv. mozgovo-súhlasné zložky učebného prostredia, zahŕňajúce princípy efektívneho vyučovania.

Ako základné prvky programu VEU/ITV tvoria:

- Neprítomnosť ohrozenia
- Obohatené prostredie
- Významnosť obsahu
- Možnosť výberu
- Spolupráca
- Adekvátny čas
- Dokonalé zvládnutie
- Okamžitá spätná väzba
- Zámerný pohyb

Hlavnými nástrojmi pozitívneho riadenia triedy a vytvárania pozitívnej klímy sú v procese VEU/ITV pravidlá života v triede a životné zručnosti. Pre model VEU/ITV je charakteristické, že obsah učiva v celom ročníku je zjednotený – zintegrováný do jednej obsahovo – organizačnej schémy nazvanej celoročná téma. Takto je vytvorený časovo-tematický plán, v ktorom dominuje vzájomná prepojenosť a súvislosť medzi poznatkami. Celoročná téma má byť vhodne zvolená, opodstatnená, veku primeraná a prítiažlivá, aby si ju deti obľúbili. Tak im umožňuje poznávať svet celostne.

VEU/ITV sa vyučuje v 90 minútových blokoch. Integrovaný blok pozostáva z týchto častí:

- Mapa mysle – denný program, ktorý poskytuje názornú priestorovú predstavu o dennom učive a naplánovaných činnostiach.
- Komunita – naladenie na učenie, vytváranie triedneho spoločenstva
- Aktivita vtiahnutia- energizéry, harmonizéry
- Výklad učiva – objavné vyučovanie
- Aplikačné úlohy – povinné vykonávajú všetci žiaci a voliteľné si vyberajú podľa vlastného záujmu o aplikačnú úlohu.
- Spätná väzba
- Prezentácia úloh – hodnotenie a sebahodnotenie.
- Reflexia učenia – ocenenie, pochvala, zhodnotenie.

4 DIDAKTICKÉ HRY Z PRÍRODOVEDY

Učivo prírodovedy poskytuje veľa tém na integráciu iných predmetov. Preto som využila aj ja pri tvorbe celoročných tém vo svojej pedagogickej praxi v prvom a druhom ročníku prírodovedu ako integrujúci predmet. Tento predmet poskytuje dostatok námetov a príležitosti pre hru v procese učenia. Prostredníctvom hry, možno viesť deti k poznávaniu reality, kultivovať ich reč a myslenie. Učiť ich orientovať sa v spoločnosti, utvárať hodnotné sociálne vzťahy, vlastné postoje k sebe, svetu k ľuďom. (Doušková 1997, s 129). Didaktické hry ktoré poskytujem vo svojej práci zaraďujem aj do ITV blokov. Prostredníctvom hrovej činnosti žiaci riešia rôzne problémové situácie, rozvíjajú myslenie, aktivitu i samostatnosť.

Názov hry: Veselé kocky

Kognitívny cieľ: Vymenovať v správnom poradí mesiace v roku a mesiace jednotlivých ročných období.

Afektívny cieľ: Uvedomovať a všímať si zmeny v prírode prebiehajúce počas roka.

Pomôcky: kocka

Postup :Deti hádžu kockou. Na každej strane kocky je obrázok ročného obdobia, obrázok symbolizujúci rok a obrázok štvorlístka. Ak padne obrázok, na ktorom je rok, žiak vymenuje mesiace v roku. Ak padne obrázok, na ktorom je symbol ročného obdobia, žiak vymenuje mesiace daného ročného obdobia. Ak padne štvorlístok, žiak hod opakuje.



Obrázok 1 Hracia kocka

Prameň: vlastný návrh

Hru pri opakovaní časových údajov môžeme obmeniť kockou s bodkami:

4 – ročné obdobia

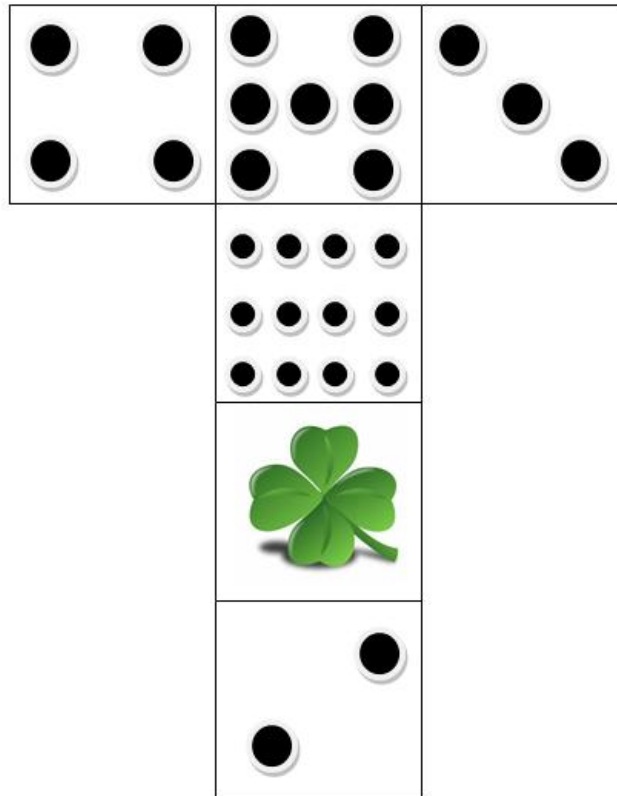
7 – týždeň

3 – mesiace ročného obdobia (žiak si vyberie ročné obdobie a vymenuje jeho mesiace)

12 – rok (vymenovať všetky mesiace v roku)

2 – mesiace letných prázdnin

štvorlístok – opakovať hod



Obrázok 2 Hracia kocka

Prameň: vlastný návrh

Názov hry: Kukučkové hodiny

Kognitívny cieľ: Predviesť určovanie času na maketách hodín

Afektívny cieľ:

Pomôcky: makety hodín, maketa kukučkových hodín z papierovej škatule, kniha Maťko a Kubko.

Postup: Hru motivujeme rozprávkou: Ako Kubko s Maťkom učili kukučku kukať.

Z papierovej škatule sú zhotovené kukučkové hodiny. Vyčítankou vyberieme žiaka, ktorý bude kukučka a bude kukať. Žiaci ukážu na papierových maketách presný čas, podľa toho, koľkokrát kukučka zakukala.

Názov hry: Zelenina plná vitamínov

Kognitívny cieľ: Cvičením postrehu rozhodnúť, na ktorých tanieroch sú rovnaké druhy zeleniny.

Afektívny cieľ: Uvedomovať si význam konzumácie ovocia a zeleniny pre naše zdravie.

Pomôcky: tanierne, rôzne druhy zeleniny, CD prehrávač, nahrávka piesne.

Postup: Počas znenia hudobnej nahrávky (pieseň o zelenine), si žiaci prezerajú tanierne , na ktorých je uložená zelenina. Na jednom tanieri je viac druhov zeleniny. Po doznení nahrávky budú tanierne zakryté a žiaci určujú iba tanierne so zeleninou, ktoré boli rovnaké. Žiaci pracujú v skupinách a vyhráva tá skupina, ktorá nájde viac dvojíc.

Hra sa môže hrať aj s ovocím. Žiaci nemusia súťažiť, ale vtedy je vhodné postrehy zaznamenávať na papierové hárkny, aby mal každý možnosť zaznamenať svoj postreh.

Názov hry: Vitamíny na výlete

Kognitívny cieľ: Označiť správne poznatky o ovocí a zelenine.

Afektívny cieľ: Uvedomovať si význam konzumácie ovocia a zeleniny pre naše zdravie.

Pomôcky: papierové vlaky s vagónmi, lístky s otázkami a možnými odpoveďami, odpoveďové hárkny, písacia potreby.

Postup: Žiaci sú rozdelení do štyroch skupín. Učiteľ si pripraví 4 lístky s otázkou a niekoľkými odpoveďami. Tieto lístky sú vo vagónoch vláčikov. Každý vláčik má jeden vagón, v ktorom je jedna kartička. Vlaky putujú krajinou do staníc. (stanica je skupina žiakov) Na znamenie vlaky zastavia. Žiaci otvorí lístok s otázkou a do odpoveďovej tabuľky vyznačia správnu odpoveď. Na povel „ vlak odchádza“, žiaci lístok vložia do vagóna a posielajú ďalšej skupine. Na začiatku hry sa dohodneme, ktorým smerom sa vláčiky budú podávať. Po ukončení hry vyhodnotíme správnosť odpovedí.

1. Ktoré ovocie je malvica?
a) egreš
b) hruška
c) marhuľa
d) jablko
e) čerešňa

2. Z ktorej zeleniny konzumujeme koreň?
a) fazuľa
b) mrkva
c) rajčiak
d) petržlen
e) karfiol

3. Z ktorej zeleniny konzumujeme listy?
a) mrkva
b) paprika
c) špenát
d) reďkovka
e) šalát

4. Z ktorej zeleniny konzumujeme semená?
a) kaleráb
b) cibuľa
c) fazuľa
d) paprika
e) hrášok

Tabuľka na vyznačenie odpovedí:

1	2	3	4
a)	a)	a)	a)
b)	b)	b)	b)
c)	c)	c)	c)
d)	d)	d)	d)
e)	e)	e)	e)

Táto hra sa môže využiť v ľubovoľnom predmete pri upevnení a opakovaní rôzneho učiva. Návrh na obmenu pri opakovaní učiva o zvieratách.

1. Ktoré vtáky odlietajú na juh?
a) sýkorka
b) bocian
c) lastovička
d) vrabec
e) d'ateľ

2. Ktoré zviera je domáce?
a) veverička
b) mačka
c) jarabica
d) hus
e) vlk

1. Ktoré zviera je zákonom chránené?
a) medveď
b) líška
c) jež
d) bažant
e) bocian

2. Ktoré zviera má telo pokryté srst'ou?
a) srnka
b) drozd
c) veverička
d) d'ateľ
e) pes

Tabuľka na vyznačenie odpovedí:

1	2	3	4
a)	a)	a)	a)
b)	b)	b)	b)
c)	c)	c)	c)
d)	d)	d)	d)
e)	e)	e)	e)

Názov hry: Malvice, kôstkovice, bobule

Kognitívny cieľ: Rozlišovať u bežných druhov ovocia malvice kôstkovice, bobule.

Afektívny cieľ: Uvedomovať si význam konzumácie ovocia a zeleniny pre naše zdravie.

Pomôcky: obrázky rôznych druhov ovocia, škatuľky so sušenými semenami ovocia.

Postup: Na magnetickej tabuli sú umiestnené obrázky rôznych druhov ovocia. V pripravených škatuľkách sú ukryté kôstky čerešní, v ďalšej jadierka jablák a v tretej vysušené semená egreša. Žiaci sluchom zisťujú čo je v škatuľke. Ak sú v škatuľke kôstky a žiak uhádne, jeho ďalšou úlohou je vybrať z obrázkov na tabuli plod, ktorý má kôstku a zaradiť ho do pripraveného stĺpca, kde sú kôstkovice. Do druhého stĺpca ukladajú malvice a do tretieho bobule.

Názov hry: Vtáky v zime

Kognitívny cieľ: Poznať stále a sťahovavé vtáky

Afektívny cieľ: uvedomovať si potrebu chrániť prírodu a živočíchy v nej.

Pomôcky: obrázky vtákov, kartičky s názvami vtákov, maketa vtácej boudky.

Postup: Z makety vtácej boudky žiaci vyberajú kartičky s názvami vtákov. Na magnetickej tabuli sú obrázky týchto vtákov. Žiaci vymenia písomný názov za obrázok. A ide o druh stáleho vtáka, pripevnia ho na maketu vtácej boudky. Ak je to sťahovavý vták, obrázok nechajú na magnetickej tabuli.

Názov hry: Plavba na lodiach

Kognitívny cieľ: poznať mláďatá domácich a niektorých voľne žijúcich zvierat. Priradiť správne mláďa k dospelému zvieratú.

Afektívny cieľ: Rozvíjať kladný vzťah k domácim zvieratkám

Pomôcky: švihadlá, papierové lodičky, udica s magnetom, obrázky zvierat.

Postup: Žiaci stoja pred dvomi jazierkami urobenými zo švihadiel. V jazierkach sa plavia zvieratká. Na jednej lodi – jedno zvieratko. Loď je z papiera, na nej obrázok zvieratá a pripnutá spisová sponka – kotva. Úlohou každého žiaka je vyloviť lodičky z jazera pomocou udice, na ktorej je pripevnený magnet. Potom priradiť mláďa k dospelému zvieratú, obrázok ktorého je na magnetickej tabuli. Súťaží každá dvojica. Víťazí ten, kto úlohu splní prvý a správne.

Názov hry: Zatúlané húsa

Kognitívny cieľ: Zapamätať si a vymenovať čo najviac zvierat z básničky.

Afektívny cieľ: Venovať pozornosť tomu, kto potrebuje pomoc.

Pomôcky: Báseň: Zatúlané húsa – M. Rázusová – Martáková, perá, papiere.

Postup: Žiaci si vypočujú báseň *Zatúlané húsa*. Po vypočutí básne napíšu žiaci na papier čo najviac zvierat, ktoré húsa stretlo a ktoré si zapamätali. K zvieratám dopísať ich mláďatá. Za každé správne zviera a každé mláďa získa žiak bod. Vyhrá ten žiak, ktorý získa čo najviac bodov.

Názov hry: Ťuki, ťuki, ťukalo

Kognitívny cieľ: Označiť mláďatá zvierat, ktoré sa vyľiahli z vajíčka.

Afektívny cieľ: Rozvíjať kladný vzťah k domácim zvieratkám.

Pomôcky: hudobná nahrávka pesničky: *Ťuki, ťuki, ťukalo*, pracovné listy, ceruzky.

Postup: Na pracovnom liste sú obrázky mláďat domácich zvierat. Po zaspievaní pesničky: *Ťuki, ťuki, ťukalo*, žiaci obrysom vajíčka vyznačia mláďatá, ktoré sa ľahnu z vajíčka.

Názov hry: Domino o rodine

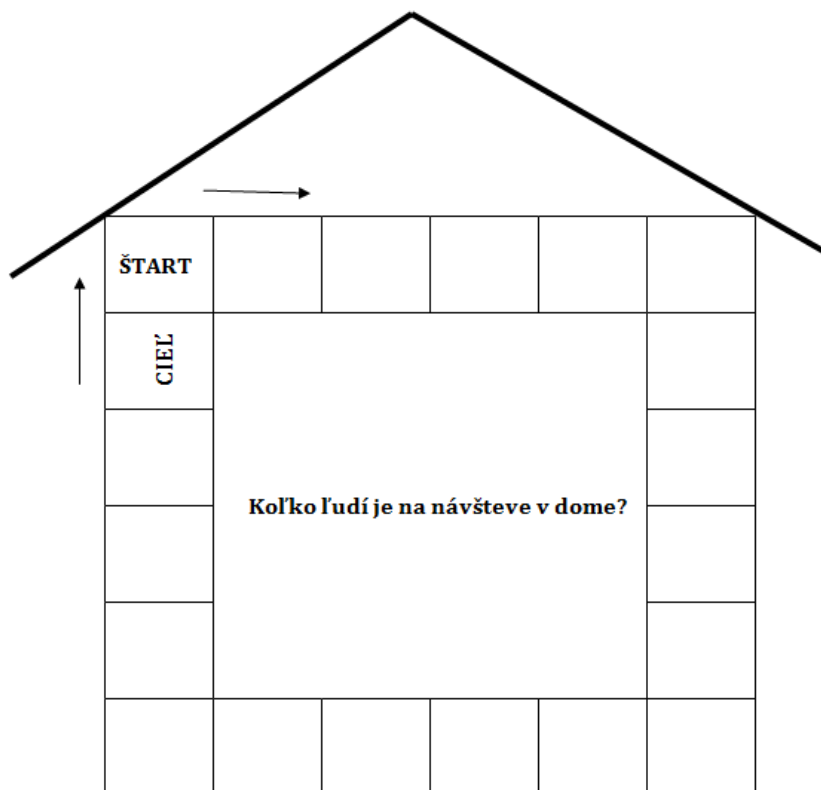
Kognitívny cieľ: Priradiť správnu časť domina k danému slovu.

Afektívny cieľ: Uvedomovať si potrebu spolupatričnosti v rodine.

Pomôcky: hracie pole, kartičky domina.

Postup: Žiaci vyberajú a prikladajú do hracieho plánu správne kartičky domina.

Dvojice do príkladacej reťaze: Štart – tetina dcéra je moja, sesternica – otcov brat je môj, strýko – strýkov syn je môj, bratranec – mamín brat je môj, ujo – otcova sestra je moja, stryná – mamina sestra je moja, teta – mama mojej mamy, stará mama – otec môjho otca, starý otec – ja som mamine a otcove, dieťa – cieľ. Pre prvákov je vhodné skladať dominové kartičky do predkresleného hracieho poľa. Napomáha to ľahšej kontrole.



Teta	Mama mojej mamy je	Stará mama	Otec môjho otca je	Starý otec	Ja som otcove a mamine
ŠTART	Tetina dcéra je moja ...	Sester- nica	Otcov brat je môj ...	Strýko	Strýkov syn je môj ...
Ujo	Otcova sestra je moja ...	Stryná	Mamina sestra je moja ...	Bratra- nec	Mamin brat je môj ...
Dieťa	CIEĽ				

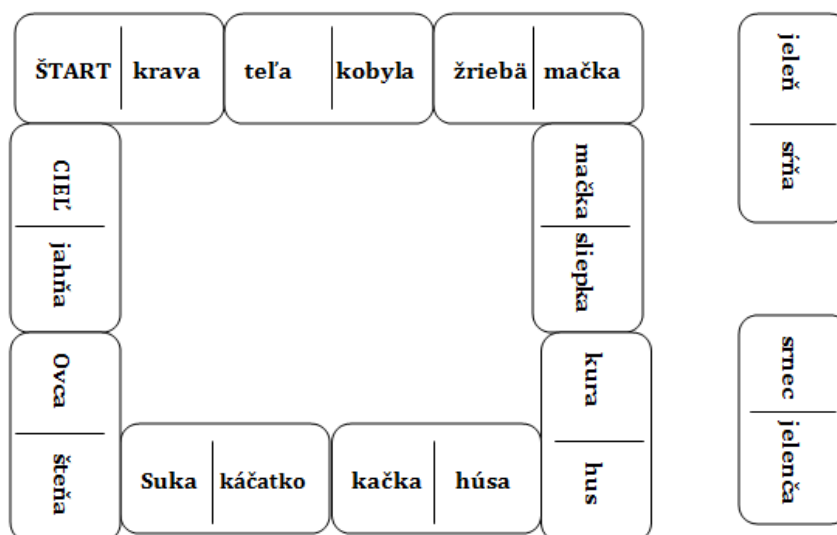
Obrázok 3 Hracie pole a dominové kartičky

Prameň: A.Doušková

Obmena hry: Zvieratá a ich mláďatá

Dvojice do príkladovej reťaze: Štart – krava, teľa – kobyľa, žriebä – mačka, Mačiatko – sliepka, kuriatko – hus, húsa – kačka, káčatko – fena, šteňa – ovca, jahňa – Kognitívny cieľ: Poznať mláďatá domácich zvierat. Vedieť tvoriť tzv. „zvieracie rodinky“.

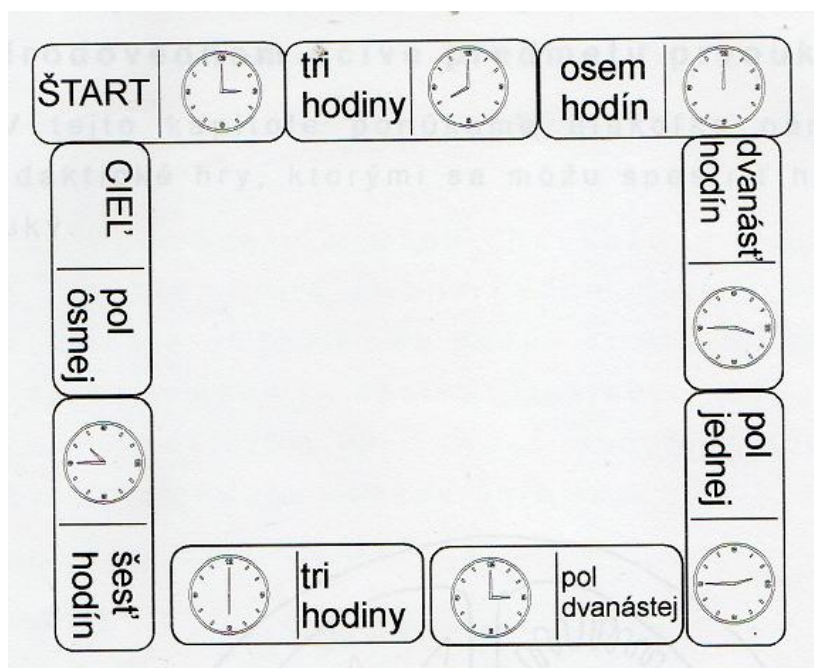
Afektívny cieľ: Rozvíjať kladný vzťah k zvieratám.



Obrázok 4 Dominové kartičky- zvieracie rodinky

Prameň: A.Doušková

Obmena hry: Poznávanie času



Obrázok 5 Dominové kartičky- čas

Prameň: A.Doušková

Názov hry: Zberatelia listov

Kognitívny cieľ: Vyhľadať a pomenovať stromy a kríky v areáli školy.

Afektívny cieľ: Chápať potrebu chrániť prírodu.

Psychomotorický cieľ: Správne sa orientovať a pohybovať v priestore.

Pomôcky: škatule na listy, písacie potreby a papier.

Postup: Žiaci pracujú v skupinách. V určenom časovom intervale hľadajú vo vymedzenom priestore areálu školy, listnaté stromy a kríky. Z každého druhu, ktorý v areáli objavia, odtrhnú jeden list. Po uplynutí lehoty sa žiaci vrátia k pracovným stolom a vyhodnocujú svoje zbierky. V ďalšej časti hry žiaci zbierajú body. Za pomenovanie stromu získavajú jeden bod. Prvá skupina vyloží zo zbierky na stôl jeden zo svojich listov. Ostatní si prezrú svoju zbierku. Ak v nej objavia list, ktorý vyložila prvá skupina, položia ho vedľa neho. Ak ku vyloženému listu nepridal nikto rovnaký list, to znamená, že daný strom nikto neobjavil. Skupina, ktorá vyložila list, získava 5 bodov. Ak má list niektorá zo súperiacich skupín, získava každá skupina 3 body. Potom vyloží list ďalšia skupina. Vyhráva tá skupina, ktorá má najviac bodov. Z listov potom žiaci zhotovujú herbár.

Názov hry: Farebná kvetinová ruleta

Kognitívny cieľ: Vymenovať jednotlivé druhy jarných a letných kvetov podľa ich farby.

Afektívny cieľ: Vnímať a všímať si krásu kvetov v prírode.

Pomôcky: pestrofarebný kartónový kruh – ruleta.

Postup: Na stojane je pripevnený kruh, ktorý je rozdelený na farebné políčka. Nad kruhom je pripevnená šípka. Žiaci sú rozdelení do skupín. Skupiny si navzájom rozkrútením kruhu vyžrebujú farbu. Potom napíšu na pripravený papier názvy kvetov,

ktorých farba zodpovedá políčku. Vyhráva to družstvo, ktoré má najviac kvetov a ich farba je správne zaradená.

Názov hry: Mapa prírody

Kognitívny cieľ: Dotvoriť mapu prírody, zakreslením a pomenovaním stromov.

Afektívny cieľ: Uvedomovať si význam pobytu v prírode pre naše zdravie.

Psychomotorický cieľ: Správne sa orientovať a pohybovať vo vymedzenom priestore.

Pomôcky: Mapa prírody.

Postup: Hra prebieha v záhrade školy alebo v blízkom okolí školy, kde sa vyskytujú rôzne dreviny. Žiaci pracujú v skupinách. Každá skupina dostane plán miesta, v ktorom sa nachádza. Do plánu – mapy budú žiaci zakresľovať značkami výskyt stromov. Dohodnutá legenda: listnatý strom - ○, ihličnatý strom - △. Za správne vyznačenie budú hodnotení jedným bodom, za pomenovanie stromu získavajú tiež jeden bod.

Obmenou hry môže byť zakresľovanie kvetov do mapy, ktoré sa v danom prostredí vyskytujú.

Názov hry: Vijeme vence

Kognitívny cieľ: Vytriediť zo skupiny kvetov správny kvet do venčeka.

Afektívny cieľ: Vnímať a všímať si krásu kvetov v prírode.

Pomôcky: magnetická tabuľa, obrázky kvetov, kvetináč.

Postup: Žiaci spievajú pieseň : Jarné kvety. Počas pesničky si z kvetináča, ktorý si podávajú, vyberajú obrázky kvetov. Na magnetickej tabuli sú zobrazené obrysy dvoch venčekov. Prvý bude z lúčnych kvetov, druhý zo záhradných kvetov. Učiteľka hovorí: Vijem vijem venček a vplietam do neho ružu, tulipán, sedmokrásku atď. Žiak , ktorý má daný kvet na obrázku, pripne ho do obrysu venčeka na magnetickej tabuli.

4.1 Integrované bloky

V nasledujúcej časti ponúkam metodicky rozpracované integrované vyučovacie bloky v ktorých som využila didaktické hry. Bloky sú spracované pre prvý a druhý ročník podľa požadovanej štruktúry, ktorá vyplýva z metodiky VEU / ITV.

4.2 Integrovaný blok – Farmársky piatok

Ročník: prvý

Integrované predmety: prírodoveda, slovenský jazyk

Učivo:

Prírodoveda – Zvieratá a ich mláďatá

Slovenský jazyk – Dvojhlásky: Mláďatká a jar

Kognitívny cieľ PVD: Poznať mláďatá domácich zvierat. Vedieť tvoriť tzv. „ zvieracie rodinky“.

Kognitívny cieľ SJL: Čítanie - Čítať s porozumením súvislý text o zvieratách.

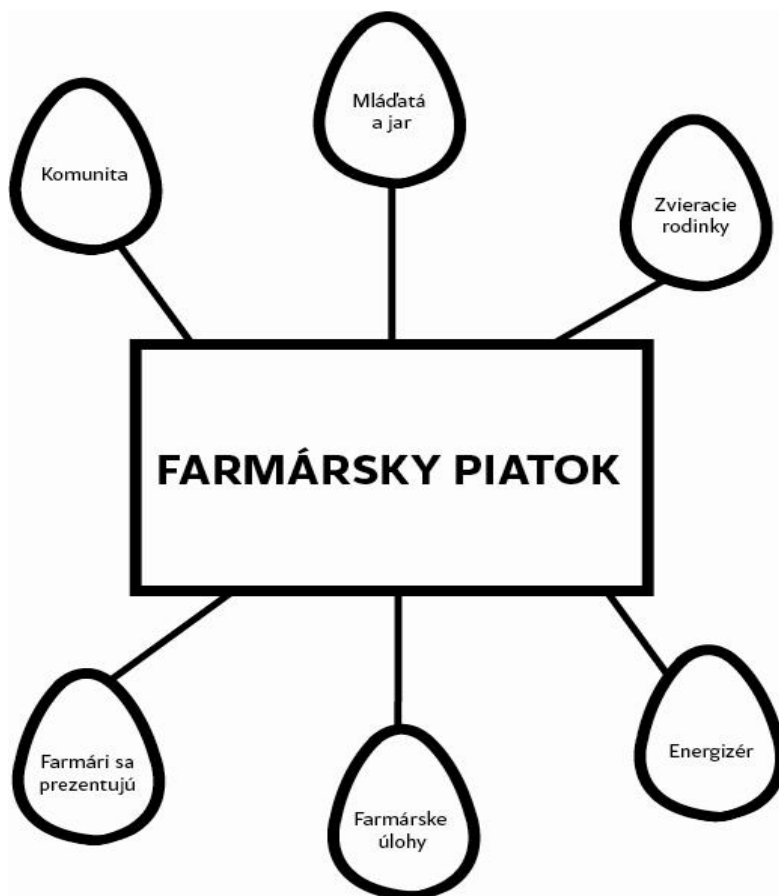
Písanie - Správne prepísať tlačený text do písanej podoby.

Afektívny cieľ: Rozvíjať kladný vzťah k domácim zvieratám.

Vedomostné kľúčové učivo

Jar je ročné obdobie kedy sa prebúdzajú príroda a na svet prichádza veľa zvieracích mláďat. Tak ako ľudia sa starajú o svoje deti, tak sa starajú o svoje mláďatá aj zvierací rodičia. Tvorí zvieracie rodinky: mačka – mačka – kocúr, kura – sliepka – kohút, húsa – hus – gunár, káča – kačka – káčer, jahňa – ovca – baran, teľa – krava – býk.

Mapa mysle:



Obrázok 6 Mapa mysle

Prameň: vlastný návrh

Postup: V triede sú povešané obrázky zvierat, knihy o zvieratách, modely – hračky domácich zvierat. Žiaci sa oboznámia s mapou mysle a sadnú si do kruhu komunity.

Komunita - vtiahnutie

Žiaci odpovedajú na otázky. V kruhu komunity žiaci odpovedajú vtedy, ak držia v ruke polystyrénové vajíčko, aby sa nemuseli hlásiť. Máte doma alebo u starých rodičov domáce zvieratá? Ak áno aké? Ktoré zo spomenutých zvierat sa liahne z vajíčka?

Dramatizácia: pieseň – Ťuki, ťuki, ťukalo.

Počas spievania piesne žiaci napodobňujú liahnutie mláďat. Schúlené vo vajíčku – ťukanie na vajíčkovú škrupinu – vystieranie končatín – otvorenie očí.

Reflexia: Ako ste sa cítili, keď ste boli schúlení?

Ako vám bolo, keď ste sa ponatáhovali?

Čo vás ako prvé zaujalo, keď ste otvorili oči?

Mlád'atá a jar – Slovenský jazyk

Žiaci čítajú text, ktorý si mali doma nacvičiť.

Mlád'atá a jar

Bahniatka sa rozvili a ohlásili jar.
Malé mlád'atká sa tešia a zabávajú.
Kuriatka začali hrabať na hriadke.
Kozliatka sa opodiaľ pasú na lúke.
Kačiatka sa vo vode ponárajú.
Aj šteniatka veselo behajú po dvore.
Len mačiatka pokojne ležia na slnku
A hľadia na zhon okolo seba.
Mlád'atká sa tešia, že je jar.

Otázky zamerané na rozvoj čitateľskej gramotnosti:

Aká rastlinka ohlásila príchod jari?

Ako sa hrali kuriatka?

Čo robili kozliatka?

Ktoré zvieratká oddychovali?

Ktoré zvieratká behali po dvore?

Povinná aplikačná úloha: Podčiarknite názvy mlád'at v texte. Prepíšte ich do zošita.

Zvieracie rodinky – Prírodoveda

Na tabuli sú umiestnené obrázky zvierat .(mlád'atá i dospelé jedince) Žiakom čítam hádanky:

Býva rada v kuríne,
Patrí k našej hydine.
Stále volá kotkodák,
Najkrajší som veru vták.
Čo je to?

Beží rýchlo ako strela,
Jeho jazda vždy je smelá.
Zaerdží a trieli preč,
Ťažká je s ním občas reč.
Čo je to?

Nový kožuch stále nosí,
Nôžky chladí v kvapkách rosy.
Kričí iba bé, bé, bé,
Strihať sa dnes nechceme.
Čo je to?

Musí bývať v malej búde,
Má však reťaz, ťažko ujde.
Zlostne na mňa šteká, hav,
Nový domov pre mňa sprav.
Čo je to?

Žuje trávu, žuje seno,
Pozerá sa na mňa nemo.
Zrazu nahlas zvolá mú,
Nestúpaj mi na slamu.
Čo je to?

Príde ku mne, keď ma zbadá,
K nohám sa vždy túli rada.
Povie mňau a zdvihne chvost,
Maznanie je na dnes dost'.
Čo je to?

Kto uhádne, vyberie obrázok zvierat'a a doplní ho obrázkom jedinca tak, že vytvorí zvieracie rodinky. Žiaci rozprávajú, čo o zvieratách vedia, ako vyzerajú, čím sa živia. Oboznámime žiakov s novými zvieratami.

Energizér: Zvieracie pexeso

Dvaja žiaci, ktorí budú hľadať dvojice, idú za dvere. Ostatní v triede vytvoria páry a dohodnú si zviera, ktoré budú zvukom napodobňovať. Potom sa rozmiestnia po koberci a sedia. Jeden súťažiaci vyberie dvojicu. Tá sa postaví a každé dieťa napodobní svoj dohodnutý zvuk zvierat'a. Ak žiaci vydávajú rovnaký zvuk, súťažiaci má jeden bod – pár. Ak sú zvuky rozdielne, žiaci urobia drep a pexeso hľadá druhý súťažiaci. Hra pokračuje, kým nie sú nájdené všetky páry.

Didaktická hra – Príkladacia reťaz

Na farme sa postrácali mláďatká svojim rodičom. Pomôžte im nájsť ich a správne priložiť do reťaze.

Farmárske úlohy – Aplikačné úlohy

Povinná aplikačná úloha SJL: Podčiarknite názvy mláďat v texte. Prepíšte ich do zošita.

Povinná aplikačná úloha PVD: Žiaci vyplnia pracovný list. Nakresli vajíčko okolo každého mláďatka, ktoré sa liahne z vajíčka. (Príloha č. 1)

1. Zlož zviera z rozstrihaných kúskov a napíš o ňom tri vety. Úloha rozvíja jazykovú inteligenciu.
2. Vymodeluj zviera a porozprávaj o ňom. Úloha rozvíja priestorovú inteligenciu.
3. Z piesní: Na dvore býva, Húsky biele húsky, Káčer na doline, vyber jednu, zaspievaj a vytvor doprovod pomocou rytmických nástrojov.
4. Vypočítaj, koľko členov tvorí zvieracie rodinky. (Príloha č.) Úloha rozvíja logicko-matematickú inteligenciu.

Farmári sa prezentujú – Prezentácia spracovaných úloh

Po vypracovaní úloh žiaci prezentujú svoju prácu pred spolužiakmi. Rozvíjajú tak svoju slovnú zásobu, učia sa rozvíjať svoje prezentačné schopnosti. Žiaci ich oceňujú potleskom.

V závere hodnotia čo sa im na bloku páčilo, čo nové sa dozvedeli. Oceňujú spolužiakov za spoluprácu a pomoc pri riešení úloh.

Komentár k bloku

V tomto integrovanom bloku žiaci veľmi pozitívne reagovali na dramatizáciu v úvode hodiny, energizér. Didaktická hra mala veľmi pozitívny ohlas, no nie všetci žiaci mohli manipulovať s kartičkami, ostatní boli v pozícii „kontrolórov správnosti“. Preto by som v budúcnosti pripravila dlhšiu reťaz, alebo túto hru ponúkla deťom ako jednu z aplikačných úloh, napriek tomu že by to bolo náročnejšie na prípravu. Prácu s kartičkami uľahčilo predkreslené hracie pole. Najviac žiakov zaujali: povinná aplikačná úloha z prírodovedy a úloha, kde deti modelovali zvieratko. Celý blok sa stretol u žiakov s veľmi pozitívnym ohlasom. Myslím si, že k dobrému priebehu celého bloku prispela aj téma o zvieratách, ktorá je žiakom veľmi blízka.

4.3 Integrovaný blok – Lesný utorok

Ročník: druhý

Integrované predmety: prírodoveda, slovenský jazyk

Učivo:

Prírodoveda - Cyklus stromu: ihličnaté stromy

Slovenský jazyk – Písanie adresy

Kognitívny cieľ PVD: Vedieť určovať ihličnaté stromy podľa ihličia a šušky.

Kognitívny cieľ SJL: Upevniť správne písanie adresy.

Afektívny cieľ: Uvedomovať si význam lesov pre život človeka chrániť a neznečisťovať ich.

Vedomostné kľúčové učivo

Ihličnaté stromy majú listy, ktoré voláme ihlice. Na jeseň neopadávajú. Sú hrubšie a odolnejšie. Na ihličnatých stromoch rastú šišky. V šiškách sa tvoria a dozrievajú semená, ktorými sa ihličnaté stromy rozmnožujú.

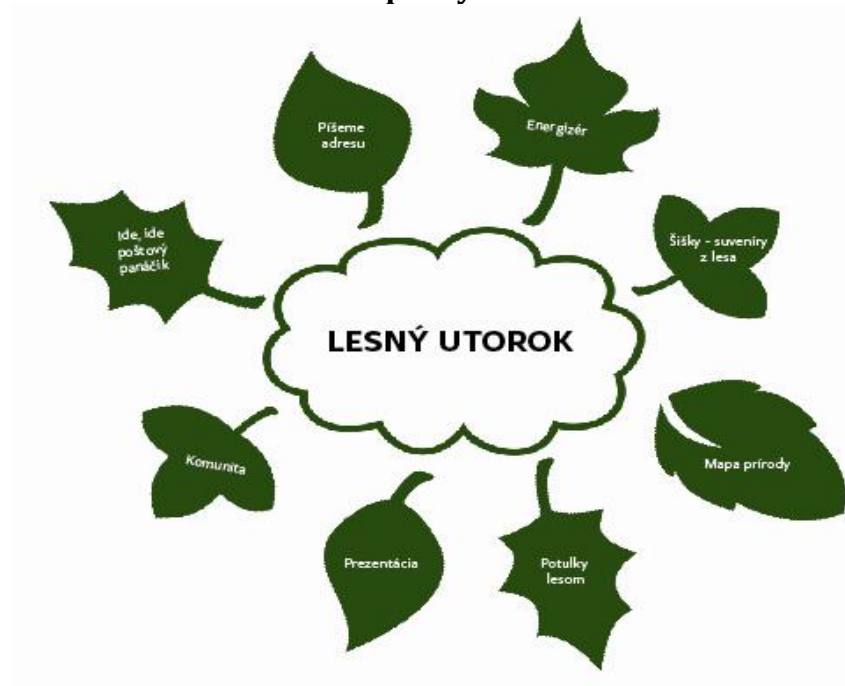
Smrek – ihličie husto obrastá konárik, ihličie má drobné štvorboké. Smrekové šišky sú podlhovasté, na konári visia.

Jedľa – ihličie vyrastá v dvoch radoch proti sebe. Každá jedľová ihlica má na spodnej strane po celej dĺžke dva biele pásiky. Jedľové šišky sú vajcovitého tvaru, na konári visia.

Borovica – ihličie má tvrdé, dlhé a zahrotené, na konárikoch vyrastá na zväzoch po dvoch zo všetkých strán. Borovicové šišky sú vajcovitého tvaru, mladšie sú zelené a uzatvorené, staršie sú hnedé, drevnaté a roztvorené.

Smrekovec – ihličie má krátke, svetlozelené a mäkké, na konárikoch vyrastá vo zväzoch vo veľkom počte. Smrekovcové šišky sú drobné vajcovité a nerozpadavé. Ihličie na jeseň opadáva.

Mapa mysle:



Obrázok 3 Mapa mysle

Prameň: vlastný návrh

Postup:

Integrovaný blok je uskutočnený v átriu školy. Po príchode do átria sa deti oboznámia s mapou mysle, prezrú si rôzne lesné plody, vetvičky, mach pripravené na výstavke a obrazy ihličnatých stromov.

Potom si sadnú do kruhu komunity na stoličky.

Komunita - vtiahnutie

Rozhovor o vystavených predmetoch. Čo z vystavených vecí poznáte? Kde ste sa s nimi stretli? Ako ste cítili, keď ste boli v lese?

Na komunite si žiaci upevňujú životnú zručnosť - aktívne počúvanie. Rozpráva iba ten žiak, ktorý drží v ruke šišku.

Ide, ide poštový panáčik - Slovenský jazyk.

Blízko jedného lesa stála hájovňa. Žil tu pán František Novák s pani Máriou Novákovou. Mali dve deti. Pavla a Janu. V meste žila rodina Drábekovcov, mama Eva, otec Tomáš a deti Kamila a Jakub. Pani Mária Nováková a pani Eva Drábeková sú sestry. V akom príbuzenskom vzťahu sú deti Tomáš, Jana, Kamila a Jakub? Ktorých príbuzných majú všetky deti spoločných?

Do hájovne prišiel na konci júna tento list:

Milá Mária, František, Janka a Pavol!

Blížia sa prázdniny a deti si už balia kufre. Ako sme sa dohodli, strávia u Vás v hájovni časť prázdnin. Napíšte nám, či si môže Jakub priviesť bicykel a či má Kamilka zobrať pre Janku veľkú bábiku. Deti privezieme hneď 1. júla. Nezdržíme sa dlho.

Tešíme sa na vás!

Drábekovci.

List si žiaci prečítajú z flipchartu. Farebne odlišujú oslovenie. Pozdrav, podpis a informáciu.

Spočítajú vety a určia, ktoré sú oznamovacie, opytovacie, rozkazovacie a zvolacie. Potom si pozrú obálku v ktorej list prišiel. Žiaci hovoria, z akých častí sa skladá adresa, ktorá časť sa môže vynechať.

Povinná aplikačná úloha:

Z pripraveného textu majú žiaci zistiť, na akej adrese bývajú Drábekovci. Adresu napíšu na pripravenú obálku. Splnenie a správnosť úlohy spoločne vyhodnotíme.

Poštové vozne - Energizér

V každom roku v školskom átriu je názov mesta. Žiaci – vozne sa rozdelia a postavia k tabuľke mesta podľa vlastného výberu. Podmienkou je, že v každom meste musia byť vozne. Na pokyn učiteľa sa vozne presúvajú do iného mesta – presúvajú sa. Počas výmeny spievajú pieseň: Nie je chlapa nad poštára.

Šišky- suveníry z lesa - Prírodoveda.

Deti chodili na prázdniny do hájovne veľmi radi, pretože často chodili na potulky lesom, zbierali lesné plody a vždy sa niečo zaujímavé dozvedeli. Teta Mária dávala deťom rôzne hádanky z prírody:

Na začiatku hneď dve šišky
spadli na mňa z veľkej výšky.
Tri mi dala práve jedna
veverička trochu biedna.
Päť šišíek som našla v kríku,
vzala som ich len zo zvyku.
Dočiahla som aj zo stromu
štyri ďalšie šišky k tomu.
Tri šišky som dcére dala,
aby radosť trochu mala.
No a tri mne nešťastnici,
spadli kdesi na ulici.

Otázka: koľko šišíek má teraz teta Mária?

Vyvodenie vedomostného kľúčového učiva.

Na flipcharte sú pripravené obrázky ihličnatých stromov. Žiaci podľa obrázkov porovnávajú ihličnaté stromy (vzhl'ad kmeňa, tvar koruny). Rozdám žiakom vetvičky ihličnatých stromov. Na základe pozorovania a môjho opisu vzhl'adu vetvičky, ihličia, jeho dĺžky, pevnosti a zoskupenia vyberú správnu vetvičku a priradia ju k názvu a obrázku stromu. Podobne pozorujú, porovnávajú a priradzujú šišky. Spoločne vypracujú úlohu č.1 a č.2 v pracovnom zošite str.35. Úlohu č.3 a č.4 vypracujú doma.

Didaktická hra: Mapa prírody

Tento rok si Kamila a Jakub doniesli do hájovne mapu prírody ktorú robili v škole. Bol to plán školy a jej okolia do ktorého deti zakresľovali značky stromov, ktoré v areáli školy rastú. Chceli ju ukázať a zahrať sa podobne s Jankou a Pavlom pri hájovni.

My dnes takúto mapu budeme zhotovovať tiež.

Žiakov rozdelím do štyroch skupín. Z košíka si budú ťahať lístky s názvami ihličnatých stromov. Žiaci, ktorí vytiahnu lístok s rovnakým názvom stromu, budú tvoriť jednu skupinu. Každá skupina dostane plán areálu školy. Do plánu- mapy budú zakresľovať výskyt stromov. Za správne zaznačenie budú hodnotení jedným bodom. Druhý bod môžu získať, či ide o strom ihličnatý, alebo listnatý. Tretí bod je za pomenovanie stromu (Plán areálu školy musí zodpovedať skutočnému plánu školy, ktorú žiaci navštevujú).

Legenda:



Listnatý strom



Ihličnatý strom

Potulky lesom - Aplikačné úlohy

1. Povinná úloha: Prečítať pripravený text a z textu zistiť, na akej adrese bývajú Drábekovci. Adresu napísať na pripravenú obálku. (Príloha č. 3). Táto úloha rozvíja jazykovú inteligenciu.
2. Šiškové sudoku. Vystrihnuté štvorčeky s obrázkami vlepíť na chýbajúce miesta v sudoku tak, aby každý riadok, každý stĺpec a každý bod obsahoval každý zo štyroch obrázkov. (Príloha č.) Úloha rozvíja logicko- matematickú inteligenciu.

3. Vymyslieť rytmický doprovod k piesni: Ide, ide poštový panáčik. Úloha rozvíja muzikálnu inteligenciu.
4. Vymodeluj z hliny šišku. Úloha rozvíja telesno- pohybovú inteligenciu.

Prezentácia spracovaných úloh

Žiaci prezentujú svoje úlohy. Hodnotia blok, čo sa mi najviac páčilo. Čo som sa naučil, oceňujú spolužiakov. Sebahodnotenie: čo sa mi darilo splniť, v čom som dobrý.

Komentár k bloku

Na realizáciu tohto integrovaného bloku je potrebné mať vhodné podmienky na to, aby sa tento blok mohol uskutočniť vonku. V našej škole je možné uskutočniť vyučovanie aj mimo triedy – v upravenom átriu. Blokované vyučovanie bolo celodenné, lebo na didaktickú hru žiaci potrebovali väčší časový interval. U žiakov sa táto hra stretla s veľmi pozitívnym ohlasom, pretože po čase žiaci začali nosiť do školy mapy prírody, ktoré si vytvorili doma z vlastnej iniciatívy (zakresľovali okolie chát, vlastnú záhradu či záhradu u starých rodičov). Počas práce na mape prírody si pomáhali aj obrazmi a názvami ihličnatých stromov, lebo si neboli vždy istí ich názvami. Žiakov potešilo aj to, že blok neprebíhal v triede ale vonku. Vyslovili požiadavku, aby sa takéto vyučovanie vonku zopakovalo. Nevýhodou však bolo to, že priebeh nášho blokovaného vyučovania rušili žiaci z iných tried počas prestávok.

ZÁVER

V súčasnej dobe sme svedkami toho, ako rýchlo sa deti dokážu naučiť rôzne hry na počítači. Po zvládnutí jednoduchých hier prejavujú záujem aj o zložitejšie hry. To je evidentným dôkazom učenia hrou.

Didaktická hra je jednou z aktivizujúcich metód, ktorá spĺňa kritéria moderného vyučovania. Na prvom stupni ZŠ ju považujeme za dominantnú činnosť a nosný spôsob učenia. Hru v procese vyučovania prírodovedy chápeme ako prostriedok kognitívneho i sociálneho rozvoja. Učenie je menej náročné na zapamätanie, je produktívnejšie a zvyšuje záujem o učenie a v takej podobe pomáha zvládnuť aj náročnejší obsah učiva. Učivo prírodovedy je priam zdrojom námetov na uplatňovanie didaktickej hry.

V modeli VEU/ITV sa prírodoveda pre mňa stala hlavným integrujúcim predmetom vo vzdelávaní, pretože rozvíja poznanie dieťaťa v oblasti spoznávania prírodného prostredia a javov s ním súvisiacich tak, aby bolo samostatne schopné orientovať sa v informáciách a vedelo ich spracovávať do takej miery, do akej mu to povoľuje jeho kognitívna úroveň. Prírodoveda vedie k poznávaniu životného prostredia, k pozorovaniu zmien, ktoré sa v ňom dejú, k vnímaniu pozorovaných javov, ako častí komplexného celku prírody. K naplneniu cieľov v prvom a druhom ročníku prispela v mojej pedagogickej praxi veľkou mierou aj didaktická hra. Vo svojej OPS som sa preto zamerala na spracovanie didaktických hier z prírodovedy, pretože si myslím, že chýba viac námetov na didaktické hry v tomto predmete. Taktiež som ponúkla integrované bloky v ktorých som tieto didaktické hry využila. V mojej doterajšej praxi sa hry stretli u žiakom s pozitívnym ohlasom. Hra im uľahčovala osvojovanie poznatkov a pomáhala zmierňovať napätie a odbúravala strach.

ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH ZDROJOV

1. BAGALOVÁ, Ľubica, VAŇOVÁ, Zuzana. 2001. Výchova a vzdelávanie pre 21. storočie. 1. Bratislava: Asociácia S. Kovalikovej 2001. ISBN: 80-968477-0-8
2. BAGALOVÁ, Et al. 2008. Vzdelávanie pre 21. Storočie na Slovensku. Bratislava: Asociácia S. Kovalikovej 2008. Interný materiál.
3. BEDNAŘIK, A. a kol. 2009. Životné zručnosti a ako ich rozvíjať. 2. Bratislava: Nadácia pre deti Slovenska – vzdelávacie centrum 2009. ISBN: 978-80-89403-02-8
4. CISÁROVÁ L., Májové hádanky – časopis Vrabček, str. 17, Bratislava: ZUMI., 2006, ISSN: 1335-5163.
5. ČESLOVA, G., KOPÁČOVA, J., WIEGEROVÁ, A., 2009. Prírodoveda pre 2. ročník základných škôl. 1. Bratislava: Slovenské pedagogické nakladateľstvo – Mladé letá, s.r.o. 2009, ISBN: 978-80-10-01797-3
6. DOUŠKOVA, A., BEŇUŠKOVA, J., 1997. Vybrané kapitoly z didaktiky prvouky. Banská Bystrica: Univerzita Mateja Bella, 1997.
7. ĎURIČ L., Psychológia a škola 5. Psychologické otázky poznávania žiakov. Bratislava SPN 1976.
8. EFFOVÁ, Z., 2006. Škola na prázdninách. Opakování hrou pro 2 třídu. Havlíčkův Brod: Fragment. 72s. ISBN 978-80-8089-041-4
9. KOSOVÁ B., Humanizačné premeny výchovy a vzdelávania alebo ako ďalej na 1. stupni ZŠ. Banská Bystrica PF UMB 1995.
10. KOVALIKOVA, S., OLSENOVÁ, K., 1996. Integrované tematické vyučovanie.1. Bratislava: Faber 1996. ISBN: 80-967492-6-9
11. MAŇÁK J., Nárys didaktiky. Brno Masarykova Univerzita PF 1995.
12. OPRAVILOVÁ E., Dieťa sa hrá a spoznáva svet. Bratislava SPN 1988.
13. STANKO, J., STANKOVÁ, A., 1997. Prvouka – metodická príručka na vyučovanie v 2. Ročníku základných škôl. 2. Bratislava: Slovenské pedagogické nakladateľstvo 1997, ISBN: 80-08-02585-9
14. ZELINA, M. 2000. Alternatívne školstvo. Bratislava : Iris. 255 s. ISBN 80-88778-98-0

Internetové zdroje

1. http://www.skola21.sk/public/media/5824/Charakteristika_VEU.pdf
2. <http://www.i-creative.cz/2011/02/15/obrazky/>
3. <http://www.google.sk/imgres?imgurl=&imgrefurl=http%3A%2F%2Fwww.retriever-ambra.estranky.cz%2Fclanky%2Fobrazky-a-animacie%2Fkreslene-zvieratka.html>
4. https://www.google.sk/search?q=kreslen%C3%A9+zvieratk%C3%A1&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ei=tmpVU7mIFMjpygPJgYGgAw&sqi=2&ved=0CAYQ_AUoA
5. <https://www.google.sk/search?/obrázky>

ZOZNAM PRÍLOH

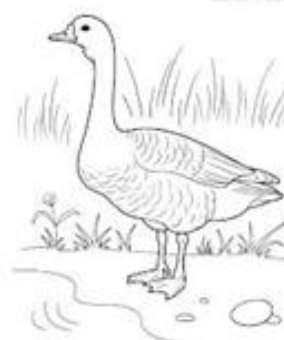
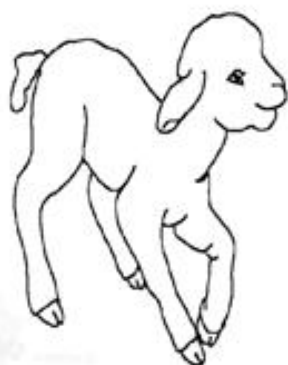
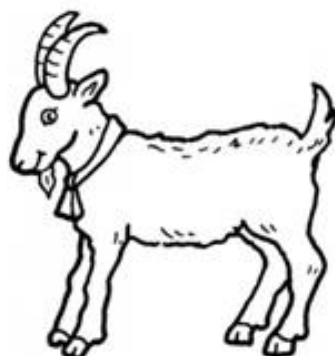
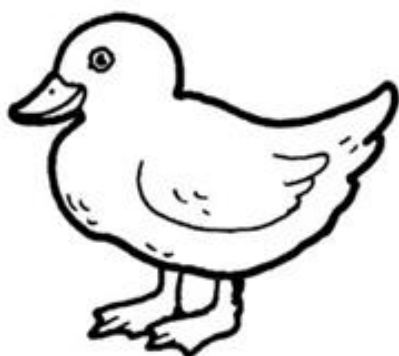
Príloha 1 Pracovný list - Zvieratká

Príloha 2 Pracovný list – Slovné úlohy

Príloha 3 Pracovný list – Obálka

Príloha 4 Pracovný list – Lesné sudoku

Príloha 1: Zvieratká



Prameň: vlastný návrh

Príloha 2: Slovné úlohy

Sliepky.....2
Kuriatka.....10
Spolu.....?

--	--	--	--	--

Rodinku tvorí zvierat.

Psy..... 3
Šteniatka..... 4
Spolu..... ?

--	--	--	--	--

Rodinku psíkov tvorí zvierat.

Ovečky spolu.....18
Páslo sa10
Ležali.....?

--	--	--	--	--









Na lúke ležalo ovečiek.

Prameň: vlastný návrh

Drábekovci žijú v Handlovej. Deti chodia do školy na Školskej ulici. Nie je ťažké uhádnuť, prečo sa ulica volá Školská – veď na nej stojí škola! A deti to do nej nemajú ďaleko ,lebo bývajú na tej istej ulici. Keď ich pôjdeš navštíviť, pri vchode si všimneš krásne namaľované číslo 7. A aj kvetináče s muškátmi na oknách. Číslo domu vyrábal ocko, kvetiny sú zasa mamičkinou pýchou. Dokážeš napísať adresu na list pre Drábekovcov?

PSC	Mesto
90043	Hamuliakovo
97251	Handlová
09431	Hanušovce
97668	Heľpa
92001	Hlohovec
98101	Hnúšťa

Príloha 4: Lesné sudoku

Prameň: vlastný návrh