



mpc
METODICKO-PEDAGOGICKÉ CENTRUM



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

Metodicko-pedagogické centrum

Národný projekt



OBJAVUJEME SVET PRSTOM, PEROM AJ MYŠKOU



Jaroslava Kmeťová

Meno autora: Jaroslava Kmeťová
Názov publikácie: **OBJAVUJEME SVET PRSTOM, PEROM AJ MYŠKOU**
Recenzenti: PaedDr. Milena Lipnická, PhD; PaedDr. Oľga Podprocká
Jazyková úprava: Netto SK, s. r. o.
Vydavateľ: Metodicko-pedagogické centrum
Rok vydania: 2014
ISBN: 978-80-8052-898-0

OBSAH

Úvod	4
1 Zážitkové učenie a mediálna výchova v praxi materských škôl	6
1.1 Vzdelávacie aktivity s využitím digitálnych technológií v Materskej škole Centrum vo Zvolene.....	6
1.2 Porozumenie potenciálu digitálnej techniky a ich možná integrácia do edukačného procesu	7
1.2.1 Ciele využívania IKT a vplyv na rozvoj osobnosti dieťaťa.....	9
1.2.2 Špecifické spôsoby práce využívané v špeciálnej triede:.....	10
2 Ukážky vzdelávacích aktivít a hrových činností z praxe	13
2.1 PRÍRODA OKOLO NÁS	14
2.1.1 SPOZNÁVAME HMYZ A ZVIERATÁ.....	15
2.1.2 OCHRANA PRÍRODY	21
2.2 VODA – ukážky z projektu:	39
2.2.1 DÚHOVÁ PLANÉTKA	45
2.2.2 PUTOVANIE KVAPKY.....	53
2.2.3 ŠPINĎÚRA V KRÁĽOVSTVE ČISTOTY	58
2.3 ŠAŠOV JAZYK NA PRECHÁDZKE	60
2.3.1 VESELÉ OBRÁZKY	67
Záver	76
Zoznam bibliografických odkazov	77
Prílohy.....	79

„Dobré pomôcky nerobia dobrého učiteľa, ale dobrý učiteľ používa dobré pomôcky.“

(Eleanor Dean)

ÚVOD

Naša materská škola patrí v rámci okresu Zvolen k jedným z mála predškolských zariadení, ktoré majú vytvorené podmienky pre deti so zdravotným znevýhodnením a môžu podchytiť deti s nadaním a súčasne ich môžu začleniť do výchovnovzdelávacej činnosti. Všetky ich vedieme k morálnym hodnotám s dôrazom na empatiu, ohľaduplnosť a „rovnosť“ šancí so zámerom predísť neželanej diskriminácii z jednej aj druhej strany. Vďaka nadštandardnému vybaveniu a dobrej materiálno-technickej základni sme vyhľadávaným zariadením s účelne vybudovanou záhradou i zastrešenými terasami, saunou, miestnosťami pre fyzioterapeuta (rehabilitácia) a ortoptickú sestru (pleoptika a ortoptika). Keďže vo väčšine materských škôl máme integrované aj deti so špeciálnymi výchovnovzdelávacími potrebami, musíme neustále hľadať inovatívne možnosti a postupy práce. Uvádzané hrové a vzdelávacie aktivity boli realizované v časovom horizonte jar – leto. Učebné situácie sme pripravovali s kolegyňou alebo asistentkou tak, aby v nich bolo zastúpené spontánne i situačné učenie, ako aj systematické, zámerné a cieľavedomé učenie sa, v motivačnom rozhovore zase ponechaný priestor na možnosť flexibilnej improvizácie podľa nálady a momentálneho záujmu detí. Sled hrových činností a učebných aktivít bol koncipovaný tak, aby dával dostatok možností na realizáciu deťom aj pedagógom. V hrách a hrových činnostiach sa striedajú pohybové, intelektové, relaxačné, pracovné, ale aj estetické aktivity so snahou o vyváženú prevahu komunikačných aktivít a manipulačných, konštruktívnych činností.

Ukážky z našej praxe sú zamerané na využitie pre deti v predškolskom veku, no aj s oneskoreným psychomotorickým vývinom, zdravotným oslabením či zo sociálne znevýhodneného prostredia. Chcem poukázať na možnosti integrovania štandardných pomôcok a postupov výchovnovzdelávacej činnosti a novodobých informačno-komunikatívnych technológií ako interaktívnej tabule, digitálnych hračiek (Constructa a Bee Bot) a internetu (*Planéta vedomostí*) už v predprimárnej edukácii, dokonca v špeciálnej triede. Súčasne sú námetmi na získavanie kompetencií z environmentálnej a mediálnej výchovy (*elementárnej prírodovednej gramotnosti, matematiky a práce s informáciami*), na cvičenie grafomotoriky. Poukazujem na možnosti pri využívaní kompenzačných pomôcok – „reedukačnej didaktickej techniky“ na stimuláciu zmyslov, pohybu i reči.¹ Súbor použitých obrázkov, symbolov a ikoniek portfólia som vytvorila v grafických programoch pre ľahšiu orientáciu a motiváciu detí i kolegyň.

¹ Použité obrázky sú vlastná tvorba, vytvorené v programoch RNA, Corel Draw, Scholastic deLuxe, z ClipArt a Google

Námety na hry a hrové činnosti, ako i vzdelávacie aktivity je možné využívať v integrovaných aj heterogénnych intaktných triedach, preto je počet špecifických cieľov vyšší. Vlastný počet a výber aktivít, ich rozfázovanie (krokovanie) na deň či dlhšie časové sezónne rozpätie je v kompetenciách pedagóga podľa aktuálnych možností detí a ich individuálnych potrieb.

1 ZÁŽITKOVÉ UČENIE A MEDIÁLNA VÝCHOVA V PRAXI MATERSKÝCH ŠKÔL

1.1 Vzdelávacie aktivity s využitím digitálnych technológií v Materskej škole Centrum vo Zvolene

Dnešné deti sa rodia do informačnej spoločnosti a bez schopnosti správne používať informačno-komunikačné technológie sa v bežnom živote nezaobídu. Z tohto dôvodu je potrebné postupne ich pripravovať na to, ako správne využívať nové technológie. V súvislosti s informačnými kompetenciami sa používajú najmä pojmy digitálna, informačná a počítačová gramotnosť.

(Hrmo, Turek, 2003)

Digitálne technológie zmenili povahu a pohľad na tradičnú gramotnosť založenú na tlači. Pojem informatizácia sa čoraz častejšie opakuje v bežnej komunikácii a objavil sa aj v Štátnom vzdelávacom programe ISCED 0, kde sa uvádza, že už deti predškolského veku majú získavať informácie aj elementárnym spoznávaním informačno-komunikačných technológií. Cieľom publikácie je poukázať na možnosti denného využívania multimédií v praxi materských škôl. V príspevkoch sú priebežne integrované hrové aktivity štandardných didaktických pomôcok s programovateľnými hračkami, detskými edukačnými softvérmi a práca s interaktívnou tabuľou. Ťažiskom hier a hrových činností je nadobúdanie poznatkov o živej a neživej prírode a stimulovanie komunikačných zručností formou zážitkového učenia sa.

Počítač ako univerzálny didaktický i digitálny prostriedok má svoje pevné miesto v edukačnom procese väčšiny materských škôl. Aj my učitelia postupne meníme svoj pohľad na digitálnu techniku, zdokonaľujeme sa vo výbere vhodných softvérov, v zameraní a triedení materiálu s cieľom sledovať zdravie a bezpečnosť detí pri ich používaní (www.ovce.sk).

V ponúknutých ukázkach zážitkového učenia sa sú námety a postrehy z tridsaťročnej praxe využiteľné pre intaktnú populáciu predškolákov, pre deti heterogénnych alebo integrovaných tried. Moderná didaktická technika zaujala aj deti so špeciálnymi výchovnovzdelávacími potrebami, preto som sa snažila spracovať rôzne námety, ukážky z overenej praxe a alternatívy ich využitia pre stimuláciu záujmu a aktívnejšiu pozornosť.

Multimédiá so správne zvoleným a používaným softvérovým vybavením môžu vo veľkej miere prispieť k zatraktívneniu a flexibilnejšiemu priblíženiu reálnych poznatkov a vedomostí. Počas experimentovania a zážitkového učenia sa deti vzdelávajú podľa individuálnych potrieb a štýlov učenia sa. Ide hlavne o vhodný výber a aplikovanie takých didaktických metód, stratégií a pomôcok, ktoré im umožnia primeranou formou efektívnejšie

sprostredkovať informácie, cvičiť buď zaostávajúce oblasti záujmu alebo naopak u nadaných detí podporiť a ľahšie si osvojiť či rozšíriť už získané poznatky.



Obrázok 1. Detská práca na interaktívnej tabuli v programe Flow Works

1.2 Porozumenie potenciálu digitálnej techniky a ich možná integrácia do edukačného procesu

Elementárna gramotnosť je oblasť učenia sa, ktorej rozvoj digitálnej technológie skutočne podporujú a nie je to len matematika a práca s informáciami. Počítač, multimédiá, didaktickú techniku u nás chápeme ako „pracovný nástroj, prostriedok aj predmet“ edukačného procesu na podporu a individuálne riadené osvojovanie poznatkov a na stimuláciu zaostávajúcich oblastí v rámci odporúčení ČŠPP a P. Dovolím si však najskôr trochu „oprášiť“ používané pojmy. Najčastejšou skratkou IKT a DT označujeme technické prostriedky, postupy a zručnosti, pomocou ktorých dosahujeme praktické výsledky v procese edukácie, ktoré podporujú komunikáciu, tvorivosť, sociálne zručnosti a pod.

Sama som učiteľka tzv. socialistickej éry, keď ešte na pedagogických školách nebolo potrebné študovať IKT zamerané na digitálnu techniku, a predsa ma po počiatkových záťažových situáciách nová doba prinútila vzdelávať sa a spoznať ju:

- aby som médiá a digitálnu techniku mohla používať a využívať v dennej praxi;
- aby som si vedela nájsť „to svoje“, čím zatriktívim dennú prácu nielen deťom, ale aj sebe;
- aby mi technické a robotické hračky pomáhali vzbudiť u detí spontánnu zvedavosť, tvorivosť a záujem o inú činnosť;
- aby som sa jej nebála – čo je časté u starších kolegýň (čo keď niečo pokazím);
- neskĺzla do stereotypných činností.

Zároveň si však uvedomujem, ako sú rovnako dôležité v dnešnej chladnej a uponáhľanej dobe:

- úsmev, rozhovory a dotyky;
- úcta, empatia a ohľaduplnosť;
- manuálna zručnosť, tvorivosť a spolupráca;

- schopnosť kooperovať, ale aj prekonávať prekážky;
- nebáť sa prehry a uznávať rebríček priorít a hodnôt, na ktorých budú deti v budúcnosti stavať.

Preto som zástanca štandardných pomôcok – manipulačných aj spoločenských hier, konštruktívnych stavebníc, dobrej knihy a literatúry vôbec, maňušiek, ľudových zvykov a tradícií a takisto v rozumnej miere aj novodobej techniky na uľahčenie komunikácie, samostatnosti či plnohodnotnejšieho spôsobu života a uplatnenia sa v spoločnosti. Dôraz by som však kládla na slovo „**bezpečné a vhodné**“ využívanie.

Samozrejme, musíme si uvedomiť a mať na zreteli, že DT alebo IKT (pretože v názvoch sa odborníci rôznia) obsahuje mnoho kategórií a **naším cieľom nie je iba to, aby deti dokázali ovládať myš k PC, ale máme aj ďalšie digitálne prostriedky na flexibilné a produktívne využívanie a integrovanie „naprieč celým kurikulum“**. Osobne DT delím podľa spôsobu využívania, účelu stimulácie alebo potrieb využitia v interiéroch aj exteriéri počas pozorovaní a vychádzok:

- **na zaznamenávanie zvuku, obrazu, komunikáciu alebo relaxáciu** (mikrofón, hovoriace štipce, karaoke štúdio, notebook, interaktívna tabuľa, fotoaparát, Tuf CAM, digitálny rámik, CD a MP3 prehrávač, USB kľúč);
- **na hranie rolí, programovanie**, pri stavebniciach a konštruovaní, záznam perom na štvorcovej sieti (robotické hračky Bee-BOT, Constructa BOT, zvukové hračky);
- **na stimuláciu kognitívnej a zmyslovej oblasti** (výchovné softvéry, grafické programy, PPT prezentácie, animácie, tlačiareň a video);
- **na skúmanie, experimentovanie a objavovanie** – mikroskop EASY Scop, vizualizér, projektor a interaktívna tabuľa (ďalej IT);

Bežne využívame tradičné médiá, ako je televízor, CD a MP3 prehrávač, ale aj digitálny rámik, elektronické programovateľné hračky, stolový a osobný počítač s multimediálnou podporou, vstupné i výstupné zariadenia, internet a jeho služby (Google, e-mail, web stránky, Skype).

Za počítačnú „digitálnu gramotnosť“ v predškolskom období považujem, ak si deti dokážu vypočítať zadanie – otázku, porozumieť informáciám ponúkaným z rôznych zdrojov médií a odpovedať (v piesni, riekanke, básni, rozprávke, na PL), postupne zručnosti prakticky vedieť využiť a aplikovať (na zábavu, relaxáciu, učenie hrou, na riešenie problému), ale aj dokázať si nájsť primeraný zdroj informácie (knihu, CD, DVD nosič), zhodnotiť a povedať, o čo majú v bezpečnej ponuke záujem.

Zhrnutie:

Moderná didaktická technika, softvéry, detské grafické a výučbové programy majú široké a efektívne zastúpenie vo výchove a vzdelávaní už od útleho veku. My pedagógovia sme flexibilnejší a atraktívnejší s novými pomôckami a deti stále náročnejšie so svojimi požiadavkami na edukačné aktivity. Zároveň sa však deti aktívnejšie učia dodržiavať pravidlá, kooperovať a využívať kompromisy. Individualizáciu cvičení umožňujeme v tímovej spolupráci rodič – odborníci – lekár aj cez e-mail, napríklad v oblasti logopédie, grafomotoriky alebo v kognitívnej oblasti zapojením sa on-line pri zadávaní individuálnych cvičení – „úloh na PL domov“ počas rekonvalescencie, na docvičenie problémovej zručnosti alebo odbornej a metodickej pomoci rodičom pri liečebnej TV a rehabilitačných cvičeniach.

1.2.1 Ciele využívania IKT a vplyv na rozvoj osobnosti dieťaťa

- **Ponúkať primerané informácie a vnášať nové námety a témy hrových aj vzdelávacích aktivít s cieľom stimulovať vizuálne, neverbálne aj verbálne vnímanie, pozornosť, reč, myslenie a pamäť.**
- **Integrovaním štandardných pomôcok a novodobej techniky podporovať elementárnu digitálnu gramotnosť, ale aj predstavy a fantáziu detí.**

V školskom vzdelávacom programe máme možnosť prehĺbiť a rozšíriť si rámcový obsah. V projekte Otvorená škola – u nás aj školská záhrada – sme si preto okrem podpory zdravého životného štýlu dali ako ďalší cieľ **integrovat pomocou IKT novodobé poznatky o prírode, ľudskom tele a zdravej výžive do edukačných projektových aktivít a činností.** Vieme, ako je dôležité vybrať obsahovo vhodne zamerané výučbové programy a interaktívne edukačné hry, ktoré však stále nie sú dostupné pre každú materskú školu. Aj my sme začínali s jedným notebookom a na trhu nebol softvér určený pre MŠ. Postupne cez projekty a 2 % z dane sa nám darilo zlepšiť vybavenie, zabezpečiť kompenzačné pomôcky, ktoré sú omnoho drahšie ako bežné hračky, a získali sme prvé dve interaktívne tabule.

Novodobá technika umožňuje deťom (nielen s hendikepom, ale rovnako aj nadaným):

- **cvičenie komunikačných zručností hrou, modernou, atraktívnou formou;**
- **odstránením komunikačných bariér ľahší vstup do prvých ročníkov ZŠ alebo ŠZŠ;**
- **primeraným interaktívnym zapájaním sa do činností s robotickými hračkami, mikrofónom alebo mikroskopom podporovať záujem o činnosti, grafomotorické cvičenie, zážitkovým učením deti realizujú svoje predstavy, viesť k získavaniu**

elementárnych počítačových zručností a uplatňovaní kritického tvorivého myslenia, fantázie;

- **vdáka mediálnej výchove pomocou IKT prispievať k nenásilnému osvojovaniu grafomotoriky a predčitateľskej gramotnosti, rýchlejšie podchytiť a vykonať prevenciu porúch učenia;**
- **v práci s informačno-komunikačnými technológiami získavať elementárne predstavy a poznatky na ich budúce využitie v ďalšom osobnom živote a uplatnení sa v spoločnosti.**

1.2.2 Špecifické spôsoby práce využívané v špeciálnej triede:

- individuálna diagnostika pre vypracovanie IVVP
- slovné metódy (rozprávanie, opis, výklad, práca s obrázkovým materiálom, vysvetľovanie, rozhovor) pomocou kompenzačných pomôcok, prístrojov a metód
- metódy grafickej a výtvarnej činnosti na veľkom formáte v rôznych polohách, v ARIS stoličke
- práca s technickým a odpadovým materiálom, manipulačné a konštruktívne hry a hrové aktivity na stimuláciu zmyslov (chuťové, hmatové, sluchové podnety)
- praktická ukážka, experiment a pokus prevažne zážitkovým učením
- práca s multimédiami a svojpomocne vytvorenými a upravenými pomôckami (zväčšené, zalaminované, zjednodušené PL)
- pracovné zošity a listy vytvorené pre interaktívnu tabuľu
- cielené edukačné aktivity a stimulácia cez robotické hračky, hovoriace štipce, mikrofón
- práca s literatúrou na rozvoj reči a komunikácie pomocou tabletu, digitálneho rámika
- relaxácia a multizmyslové vnímanie v bielom „Snoezelen“ domčeku

Učebné pomôcky:

- dychové pomôcky a zrkadlo
- prstové a dlaňové zvieratká, maňušky
- zvukové a dotykové robotické hračky
- slúchadlá, mikrofón, karaoke štúdio
- notebook, interaktívna tabuľa

- zalamovaný obrázkový materiál, obrázkové súbory, štvorcová sieť (vlastná tvorba)
- free verzie a aplikácie on-line pre PC (zamerané na vizuomotoriku, cvičenie fonemického sluchu)
- predvážacie zošity a komunikačné katalógy – portfólio s vlastnými symbolmi a ikonami
- individuálne pracovné listy a tematické PPT prezentácie

Publikácie:

- Hravá ceruzka – PZ na cvičenie grafomotoriky:
<http://www.taktik.sk/?mode=zosity§ion=detail&id=407>
- Logopedické maľovanky – logopedické cvičenia pre deti:
<http://www.martinus.sk/knihy/deti-a-mladez-leporela-knizky-pre-najmensich-leporela-malovanky/>
- Jazyková a literárna gramotnosť v MŠ (PETROVÁ, Z., VALÁŠKOVÁ, M. 2007. Jazyková a literárna gramotnosť v materskej škole: teoretické súvislosti a možnosti jej rozvíjania, 2007. ISBN 80-969777-5-8)
- Hry s rečou – tvorivé prípravné cvičenia na rozvoj komunikačných zručností (možnosť stiahnutia na <http://www.ulozto.sk/xdxjzyf/hry-s-recou-pdf>)
- PZ Zajko Japí (metodika oromotorických a grafomotorických cvičení)
- Logopedická prevencia – edukačné aktivity k predchádzaniu poruchám reči (<http://www.ucitelske-listy.cz/2013/06/milena-lipnicka-logopedicka-prevence-v.html>)
- <http://rvp.cz/filtr-PVC8-DC-1>)
- Metodika k fonemickému uvedomovaniu podľa El'konina, pracuje logopéd (Mikulajová, M., Dujčíková O. 2001: Tréning fonemického uvedomovania podľa D. B. El'konina. Metodická príručka. Bratislava)
- Interaktívne rámiky (s predvážacím zošitom aj na IT) Bambino LUK 2+
- <https://www.youtube.com/watch?v=GjNB3edaMtM>
- Logico Primo: <https://www.google.sk/#q=logico+primo+pre+deti&qscr=1>
- Piktogramy – cvičenie náhradnej AAK komunikácie (viac na www.mayer-johnson.com)

Didaktická digitálna technika a hračky využívané na našej MŠ:

- výučbové softvéry VESELÁ LIENKA, DETSKÝ KÚTIK 1 – 5, CIRKUS ŠAŠA TOMÁŠA, od spoločnosti STIEFEL Eurocart – ZAČÍNAM SA UČIŤ, ŽIVÁ PRÍRODA, od firmy Silcom – VŠEVEDKO NA VIDIEKU, Terasoft – LOGICKÉ HÁDANKY A ÚLOHY, VÝUČBOVÉ PEXESÁ
- grafické programy MAĽOVANIE PRE DETI, virtuálna knižnica QOMO k programu Flow Works, Revelation Natural Art (ďalej RNA), SCHOLASTIC´S – Superprint deluxe a pod.
- „Hovoriace“ štipce, mikroskop Easi SCOPE, vizualizér
- Pen Tablet a vlastné tematické obrázky v ňom vytvorené
- Tuf Cam – detská kamera
- vizualizér Digital Viever
- veľká a farebná klávesnica
- okrúhla dlaňová myš Big Track

2 UKÁŽKY VZDELÁVACÍCH AKTIVÍT A HROVÝCH ČINNOSTÍ Z PRAXE

PRÍRODA OKOLO NÁS

Vhodné pre deti 5-6 ročné

Odporučené trvanie : 4-6 týždňov



Obrázok 2. Pojmová mapa 1 z portfólia triedy. Zdroj: obrázky vytvorené v programe RNA

Charakteristika: Námety hrových činností a edukačných aktivít sú výberom na flexibilné využitie interaktívnej tabule, prístrojov a digitálnych hračiek v súčinnosti so štandardnými edukačnými prostriedkami. Praktické ukážky s fotodokumentáciou sú z bežnej dennej práce s grafickými a edukačnými softvérmi s využívaním zalaminovaných obrázkov a pomôcok na individuálne manipulačné činnosti. Hry a hrové činnosti sú pripravené tak, aby v nich bolo zastúpené spontánne – situačné, zážitkové učenie, ako aj systematické, zámerné, riadené učenie sa. V motivačnom rozhovore je ponechaný priestor na možnosť spontánnej improvizácie podľa nálady a momentálneho záujmu detí. Zároveň obsahuje možnosti práce s portálom Planéta vedomostí. Aktivity detí vedú k skúmaniu a experimentovaniu, prehlbujú detskú zvedavosť a záujem o nové a nepoznané, vyjadrujú svoje postoje a názory.

2.1 PRÍRODA OKOLO NÁS

Východiská: Živá i neživá príroda potrebujú pomoc ľudí
Naše správanie ovplyvňuje prírodu i svet okolo nás
Svet je pre všetkých



Podoblasti: SPOZNÁVAME HMYZ A ZVIERATÁ
OCHRANA PRÍRODY

Praktické ukážky budúcej vzdelávacej oblasti Človek a príroda sú zamerané na formovanie základných zručností a poznatkov z ríše hmyzu potrebných pre dieťa pred vstupom do základnej školy. Aktivity podporujú záujem o zvieratá a vedú deti k pochopeniu, prečo je potrebný citlivý a ochranársky prístup k prírode a okoliu, váženie si každého živočícha. Obohacujú environmentálne cítenie súvisiace s prírodnými javmi a živou prírodou.

Zámer: Práve deti sú často svedkami nevhodného a necitlivého prístupu k živočíchu a životnému prostrediu, znečisťovaniu ovzdušia i vodných zdrojov, preto je potrebné vštepovanie správnych vzorov správania cez zážitkové učenie a zdokumentovanie pokusov pomocou využívania fotoaparátu, kamery či mikroskopu.

Cieľmi skupinových aj individuálnych hier a hrových činností je podporovať zvedavosť a chuť objavovať, zmyslové vnímanie v kategóriách zrakovo-sluchovo-motorická koordinácia a grafomotorické zručnosti. Vzdelávacie ciele aktivít sú upevniť u detí získané vedomosti zo živočíšnej ríše, rozšíriť slovnú zásobu z oblasti lexikálnej kategórie a rozvíjať zručnosti zvukovej diferenciácie podľa vypslosti detí, preukázať schopnosť logického myslenia a

zapamätania si, triedenia podľa miesta pohybu s dodržiavaním pravidiel a spolupráce s nevyhnutným kompromisom a prispôsobením sa väčšine.

Čiastkové ciele pre deti so ŠVVP: *Nadviazať očný kontakt, rozlišovať zvieratá a hmyz, farby a tvary, zlepšiť koordináciu a presnosť pohybov, sústredenost' zrakového vnímania. Interaktívne riešiť jednoduché problémové úlohy z prírodovednej oblasti a vyvíjať vôľové úsilie v hre a inej činnosti. Cvičiť zručnosť zasiahnuť – trafiť cieľovú oblasť pri manipulácii s myšou. Používať zrak a pohyb tela na dokončenie špecifických úloh. Rozlišovať základné pojmy: tichý – hlasný, zdroj zvuku. Počúvať a reprodukovať informácie z rôznych médií a riešiť úlohy pokusom a omylom alebo podľa zadávaných inštrukcií. Vlastným spôsobom sa vedieť zhodnotiť, komunikovať a chápať kompromisy.*



2.1.1 SPOZNÁVAME HMYZ A ZVIERATÁ

V rámci tejto témy podoblasti si deti precvičia a rozšíria poznatky o hmyze a voľne žijúcich zvieratách. Vychádzať budeme z aktuálnych poznatkov a zážitkov detí. V kategórii sluchové vnímanie a sluchová koordinácia ide o posilnenie schopnosti počúvania a sústredenia sa na sluchové podnety, okolité zvuky, koordinovane používať zrak a pohyb tela na dokončenie špecifických úloh, rozlišovať základné pojmy triedenia na živú a neživú prírodu, chápať antonymá, diferencovať a nájsť zdroj zvuku. Zatraktívením záujmu o aktivity v kognitívnej oblasti sú hádanky, hravé triedenie, priradovanie, určovanie tvarov a farieb až po algoritmicke predstavy, číselný rad 1 –10 s cieľom pripraviť deti na samostatnú prácu v základnej škole. Súčasne získajú elementárne základy, ako sa správať k prírode v reálnom živote aj pomocou IKT.

Ciele: **Spolupracovať, prejavovať ohľadupnosť k svojmu prostrediu.** Správať sa podľa dohodnutých pravidiel. Prácou na interaktívnej tabuli precvičiť orientáciu na ploche obrazovky, jemnú motoriku, grafomotoriku a vizuálne vnímanie.

Čiastkové ciele stimulovania rozvoja osobnosti detí:

- Kooperovať pri spoločných aktivitách o živej prírode.
- Spontánne sa zapájať a orientovať v priestore.
- Prekonávať prírodné prekážky pri spoznávaní hmyzu.
- Uplatňovať jemnú motoriku pri práci s Bee-Bot, vizualizérom a mikroskopom.
- Rozvíjať povedomie o jari a lete fotografovaním a tvorbou herbára.

- Vedieť vymenovať niektoré charakteristické znaky počasia.
- Pomenovať tri základné farby dúhy.
- Vytvoriť nové farby zmiešaním.
- Priradiť triediť, porovnávať a usporiadať predmety podľa určitých kritérií (zvieratá, hmyz).
- Zaujať pozitívne postoje k zvieracej ríši, starostlivosťou o živý kútik.
- Prejavovať radosť z hier, experimentovania a pozorovania hmyzu, mravčej farmy.
-

Pomôcky: robotická včela Bee Bot, bager Constructa Bot, interaktívna tabuľa, notebook, „hovoriace“ štipce, mikroskop Easi Scope, internetový portál edu Sensus, tematické podložky, Pen Tablet, vizualizér Digital Viever, Tuf Cam – detská kamera; výučbové CD Stiefel Eurocart – začínam sa učiť, Živá príroda, CD „Vševedko na vidieku“ – výučbový program firmy Silcom, CD Terasoft – Logické hádanky a úlohy, výučbové pexesá, CD „Veselá lienka“, grafické programy Revelation Natural Art a virtuálna knižnica QOMO k programu Flow Works

Odporúčenie: **Z ponúkaných hrových činností a edukačných aktivít si učiteľka vyberie v priebehu dňa podľa aktuálnej úrovne a zdravotných možností svojich detí len určitý počet zadaní a cvičebných úloh. Snahou je získanie postupnej možnej samostatnosti a radosti z činností, nechať deťom dostatok času na oboznámenie, pochopenie, precvičenie a upevnenie, aby mohli všetci zažiť pocit úspešnosti.**



Obrázok 3. Ukážka práce detí s programom RNA „Mravec a húsenica“



Edukačné hry a činnosti vhodné na organizačnú formu hry a hrové aktivity s tematikou živej prírody a jej ochrany: Spoznávame hmyz a zvieratá



SPOZNÁVAME HMYZ

Edukačná úloha:	Uplatňovať individuálne farebné videnie vyhľadaním obrázkov k téme a predčitateľskú gramotnosť pri obrázkovom čítaní a recitovaní známeho textu.
Edukačná činnosť detí a učiteľky:	<ul style="list-style-type: none"> • v čitateľskom kútiku pri stole: už počas ranných hrových aktivít a činností v rámci predčitateľskej gramotnosti vyhľadávanie obrázkov a materiálov podľa zadanej témy • prezeranie pripravených encyklopédií a kníh pre predškolákov, a čítanie z obrázkov detských časopisov s prírodovednou a jarnou tematikou – obrázkové čítanie • recitovanie známych básní, pri ktorých si môžu zároveň uvoľňovať zápästie a cvičiť správny úchop • vymaľovanie makety, kreslenie pavúcej siete, bodiek lienke, vlnoviek
BÁSNE: <i>(zdroj: internetový portál Google a zásobník)</i>	<p>Pavúk</p> <p>Pavúk, pavúk, zájdi k lienke, usúkaj jej šnúry tenké. Vodu nosí, bude prať, bielizeň chce vyvešať.</p> <p>A tak lienka perie, perie, div si rúčky nezoderie.</p> <p>Chrobák</p> <p><i>Dupkal chrobák po pažiti, dupkal chrobák po tráve, kabátik mal nedošíť a ponožky deravé.</i></p>
HÁDANKY	<p>na koberci: v skupinke s učiteľkou precvičenie pozornosti a komunikácie hádankami, manipuláciou s obrázkami na doplnenie: neskôr samé vymýšľanie a rýmovanie hádaniek z portfólia</p> <ul style="list-style-type: none"> • V kvietkoch bzučí a peľ zbiera bystrá, pracovitá ... (VČELA) • V lese žijú v takom kopci, pekne spolu ako v obci. Šikovný hmyz nebojí sa žiadnej práce. Sú to pracovité ... (MRAVCE) • Strýko ľahol na pohovku, zaspal hneď pri druhom slovku. Lezie mu do nosa, ba i do ucha nezbednica malá ... (MUCHA) • Je to majster v tkaní siete. Ako iste deti viete, muchám nite nasúka. Ony sa boja ... (PAVÚKA)

	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Maľovaná knižka letí na kvetovú stráň. Tá knižočka, milé deti, má len párik strán. (MOTÝĽ)</i> • <i>Pomaly si chodí bosý. Chalútku so sebou nosí. Nerobí to nikdy inak. Uhádli ste! Je to ... (SLIMÁK)</i>
--	--



Spoločenské a manipulačné hry s dodržiavaním pravidiel, s obmieňaním riadených hrových aktivít, napr. **kvarteto, pexeso o hmyze**, inokedy o známych zvieratách, vtákoch...

Edukačná úloha: Používať zrak, reč a pohyb tela na dokončenie špecifických úloh, spontánne prejavovať radosť z hry.

Rozprávanie o obrázku – dialóg: ktoré poznajú zvieratá, konkrétne ktorý hmyz, kde žije, opis, potrava...

Spoločná tvorba pojmovej mapy: téma **HMYZ** (predtým už deti podobne tvorili – domáce a voľne žijúce zvieratá), z portfólia obrázkov virtuálnej knižnice **vyberú s pomocou učiteľky správne zvieratká z prírody, o každom zhrnú, kde sa pohybuje, či lieta, lezie alebo sa plazí, koľko má nôh, ktoré je pre koho nebezpečné a prečo...** Tému postupne rozvineme v ďalších dňoch.



Obrázok 4. Spoločne vytvorená pojmová mapa 2 z pečiatok knižnice programu RNA, z vlastného portfólia. Ďalšie zdroje obrázkov ClipArt



HĽADÁME KAMARÁTOV

Edukačná úloha: Rozširovať a upevňovať poznatky o zvieratách a tvaroch, hľadať príslušnú dvojicu – siluetu podľa inštrukcie, dodržať pravidlá.

Edukačná činnosť učiteľky a detí: spoločenské hry vo dvojici, v trojici hrané samostatne s dodržaním pravidiel a postupu.



Obrázok 5. až 7. Ukážky z individuálnych overovacích hrových aktivít

- **TIEŇOVÉ PEXESO:** deti si vypočujú odkaz na hovoriacom štipci – **hľadanie dvojice kamaráta, ktorý nie je rovnako vymalovaný – jeho siluetu, tieň.**

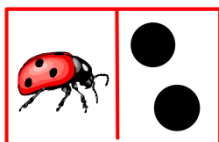
- **DOMINO TVAROV:** činnosť spočíva vo výbere veľkosti – tvaru alebo farby:

hľadanie na domine tvaru rovnakej farby ako štipce a pomenovanie zvieratka, ktoré je k nemu pripojené. Neskôr zvládnutie klasickej hry domino alebo dieťa „učí“ mladšieho kamaráta pravidlá hry.



Obrázok 8. a 9. Doplnkové aktivity

- **skladanie obrázkov kvetov, hmyzu z častí**
- **šnúrovanie a prevliekanie alebo skladanie hmyzu, puzzle obrázkov**
- **modelovanie** kvetov a hmyzu z farebnej hmoty



LIENKOVÉ DOMINO (*môže byť využité aj ako cieleňá vzdelávacia aktivita*)

Cieľ: Samostatne zvládnuť počtové a logické úlohy v číselnom rade od 1 do 6 (10).

Edukačná úloha: Určiť rovnaké alebo rozdielne množstvo prvkov v skupine, priradiť číslo (nie číslicu), vykonávať jednoduché operácie v číselnom rade.

Edukačná činnosť učiteľky a detí:

1. skupina: Deti sa **hrou cvičia v orientácii na ploche i v priestore, trénujú jemnú motoriku, koordináciu oko – ruka, osvojujú si číselný rad** od 1 do 10, **dodržiavajú pravidlá hádzaním kocky.**

2. skupina: Deti **skladajú lienky z 3 častí, porovnajú viac – menej.** Krovky si môžu vytvoriť sami v základných farbách a napr. v dvoch veľkostiach. (*Obmena na ďalší deň môžu byť húseničky alebo stonožky z kruhov – farebné topáňčky alebo ponožky*).

Edukačné pravidlo: Aplikovať dodržanie pravidiel v skupinovej hre. Správne určiť počet, porovnať viac, menej, rovnako, dodržať postupnosť a pravidlá hry.



Obrázok 10. Ukážka samostatnej skupinovej práce po vypočutí pokynov z „hovoriacich štipcov“.

- Podľa úrovne detí niektoré už aj priradia číslo, **určia zrakom počet na hodenej kocke** (do 6 bodiek), **podľa ich usporiadania hľadajú rovnaký počet na krídle lienky.**
- **Precvičia si a overia vedomosti o druhoch hmyzu, porovnajú ich veľkosť a farby pri manipulačných činnostiach s obkresľovaním, lepením koláže, vkladaním do otvorov**

makiet – vyber správny obrázok, otoč ho a vlož do otvorov správne... **na pracovných listoch.**

- **Pohybová improvizácia na hudbu alebo orientácia v priestore s vyhýbaním**, „let“ včielok, motýľov, lezenie pavúčikov okolo makiet kvetov. **HPH** – Na hada, Do mestečka Poriadkova...
- **Vzájomné zhodnotenie sa**, ako dodržiavali pravidlá, či si neubližovali, dokázali brať na seba ohľad...



Obrázok 11. PL na overenie číselného radu k samostatnej práci na interaktívnej tabuli. Vytvorený v grafickom programe COREL Draw.

ZAZNAČ DO OKIENOK VPRAVO POČET KAMIENKOV BODKAMI.



2.1.2 OCHRANA PRÍRODY

V ďalších dňoch si deti rozšíria a precvičia poznatky o zvieratách a ochrane prírody, farbách a tvaroch, osvoja a upevnia pravidlá, schopnosť spolupráce a kompromisov (vo dvojici, v skupinkách), **triedia a vyberajú obrázky hmyzu do dvojíc, skupín, manipulujú so zalaminovanými obrázkami** domácich či voľne žijúcich zvierat, ktoré vkladajú, prevliekajú, skladajú z častí alebo ako puzzle, triedia podľa vlastnosti.

Ukážky praktických činností:

- **MAXI PUZZLE** – skladanie veľkého obrázka hospodárstva, dialóg o deji na obrázku



Obrázok 12. a 13. Ukážky z triedenia hmyzu a skladania maxi puzzle

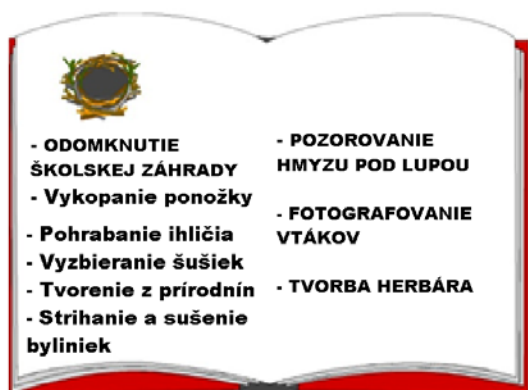
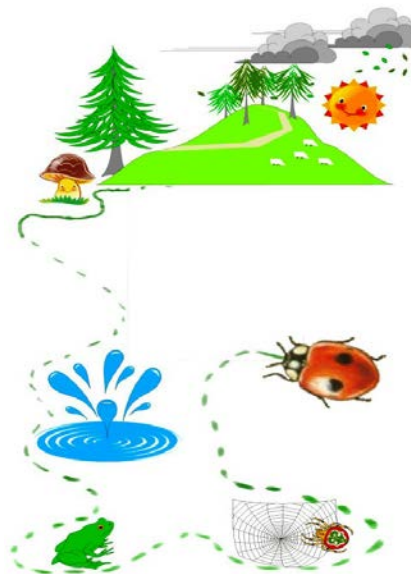
- **ČO JEDIA A KDE BÝVAJÚ ZVIERATKÁ? – rolové hry v kuchynke** s námetom – deti **triedia do košíkov makety potravín** (*komu zeleninu, mäso, chlieb...*), varia, chystajú sa na výlet do prírody, lesa, skladajú z lega úľ pre včely, les alebo krmidlo, útulok pre zvieratá...
- **Stimulácia reči** – pedagóg pracuje individuálne a využíva **komunikačné katalógy detí** alebo pripravené **zalamované obrázky** k prírodovednej téme, interaktívnu tabuľu, prezentácie.
- **ZVUKOVÉ PEXESO** (PPT prezentácia na IT), **sluchové a zmyslové hádanky**
- **ČO STE POČULI?** – deti si vypočujú **nahrávky zvukov** a **potom identifikujú**: včela, lietadlo, zurčiaci potok, búrka, dážď, šuchot lístia... **Spontánne napodobňovanie môže byť aj pohybom** a následná **diferenciácia ďalšej hádanky po opätovnom kliknutí na obrázok**.
- **KTORÉ ZVIERATKO MÁ:** krídla aj krovky, je okrúhle, má tykadlá – dieťaťu so **zaviazanými očami** ostatné deti opíšu lienku, mravca, včelu – potom háda (*prípadne môže ohmatať*).
- **ČO SOM POVEDALA?** – analýza a syntéza slov „zlož slovo“ – **hravá rytmizácia a rozklad slov na slabiky**, *najskôr pedagóg: Aké slovo počuješ? Čo počuješ prvé?*



MALÍ OCHRANÁRI

Edukačná úloha: Zaujať pozitívne postoje k zvieracej ríši, uplatňovať tvorivosť v hre.

Edukačná činnosť učiteľky a detí: Z pripravených obrázkov zostavíme tzv. „**TÝŽDENNÝ PLÁN MALÝCH OCHRANCOV PRÍRODY**“ s cieľom spoznávať rôzne druhy a spôsob života voľne žijúcich živočíchov – aktuálne hmyz. **Deti si s pomocou zhotovia z fotografií, obrázkových kalendárov o zvieratách, prírode alebo hmyze „SVOJ“ KALENDÁR OCHRANY ZVIERAT – reálne a hravo spoznajú ich spôsob života, strihajú, triedia do kategórií, lepia koláže a pod.**



Obrázok 14. a 15. Tvorba knihy ochrancov prírody. Šetríme les „elektronickou“ knihou

Grafomotorické cvičenie Cesty a labyrinty:

PREJDI PO ČIARE A OPÍŠ CESTU, KOHO MUSÍ OBÍŠŤ LIENKA CESTOU DOMOV. NAKRESLI SKRATKU DO LESA.

Iná skupina:

- **Pohybová alebo tanečná improvizácia** na obsah piesní o zvieratkách:

napr. z CD Spievankovo 2 alebo na pieseň Slniečko sa zobudilo:

<http://www.spievankovo.sk/cd/65-piesne-z-dvd-spievankovo-1-a-2-8588003591241.html>,

prípadne Rafaela stonožka, Sedí mucha na stene.

- **Relaxácia a počúvanie detských piesní** z CD alebo individuálne z MP3 prehrávača (Zlatá brána,

Deťom 5 alebo relaxačné CD, napr. Trblietanie nehy).

Obrázok 16. Pracovný list vytvorený v RNA



Pohybové a relaxačné cvičenie: LETNÁ BÁSNIČKA

Edukačná úloha: Improvizáciou a hrou na telo precvičiť lokomočné zručnosti, hrubú i jemnú motoriku.

Edukačná činnosť učiteľky a detí:

- **Báseň so spontánnym vyjadrením textu pohybom:** vyjadrená namiesto vyznačeného textu obrázkovými piktogramami na IT, ktoré **deti pri improvizácii „čítajú“**.

*LEN ČO RÁNO **SLNKO VSTALO**, KVIETKY ZO SNA PREBÚDZALO.*

*POŠTEKLILO JARNÚ ZEM, **POĎTE, KVIETKY**, POĎTE SEM.*

*PRIDAL SA I **VIETOR MIKI** A TEN HOJDÁ KONÁRIKY.*

*KAŽDÝ VEČER PLNÝ PEĽU VOLÁ **VČIELKY** NA NÁVŠTEVU.*

***LIENKY** V TRÁVE **S MRAVCAMI** POCHODUJÚ NÔŽKAMI.*

DVE ZVEDAVÉ LIENOČKY NAŠLI V TRÁVE KVIETOČKY.

CHCELI BY PIŤ SLADKÚ ŠŤAVU A VZNÁŠAŤ SA PONAD TRÁVU.

*ALE ČO TO, **VEĽKÝ MRAK** KVAPKY BUDE ROZSIEVAŤ.*

*A UŽ PADÁ **KVAPKA**, KVAPKA, UŽ JE Z NICH AJ **DÁŽĎ**.*

MRAČNO SILU STRATILO, SLNKO KVETY SUŠILO.

*PRIDAL SA I VIETOR MIKI A TEN SUŠÍ **KONÁRIKY**.*



Grafomotorické cvičenie, ukážka PL:

TIP: Obmenou môže byť **metodický list** č. 1 z publikácie „Dieťa jeho svet“ (aktualizácia č. 19/október 2013, aktivity Škola v prírode).

**UŽ SME V LESE, TU SÚ STROMY,
JEDEN TU A TU DRUHÝ.
VETRÍK KÝVA VETVAMI,
VTÁČIK LETÍ NAD NAMI.
SKÁČE MALÝ ZAJKO V LESE.
VEVERIČKA ORECH NESIE.
MEDVEDÍK SA PREVAĽUJE,
NA SPÁNOK SA PRIPRAVUJE.**

POHLĎAJ HMYZ A POMÔŽ IM NÁJSŤ CESTIČKY,
ABY SA SKRYLI PRED BÚRKOU.



Obrázok č. 17. PL – tvorba v RNA programe, ClipArt



KAMARÁTKA ITKA

Edukačná úloha: Samostatne pracovať s edukačným programom a interaktívnou tabuľou.

Edukačná činnosť učiteľky a detí: Stručné zadanie k plneniu aktivity – **vypočítanie si inštrukcie na nahratom odkaze „hovoriacich štipcov“**. (Deti už poznajú prácu s grafickým programom. Pracujú v skupinkách po 2 – 3, príp. 5 detí, ktoré si navzájom radia a potom sa priebežne vymenia.)

- **Výber obrázkov z knižnice a ich presun na tabuľu** – deti si overujú poznatky triedením obrázkov z knižnice a **cvičia orientáciu na ploche IT, grafomotoriku, vizuomotoriku** (ukážka z edukačnej situácie – vyber len voľne žijúce alebo domáce zvieratká)



Obrázok 18. a 20. Interaktívna hra a práca s pečiatkami knižnice grafického programu FLOW

- **Spontánny spev** na mikrofón alebo nahrávanie sa na „hovoriace štipce“, prípadne len s využitím **karaoke alebo hudobného sprievodu učiteľkou** – napr. Na cestičke roháč, Kukulienka...



EDUKAČNÉ HRY A ČINNOSTI VHODNÉ NA ORGANIZAČNÚ FORMU – VZDELÁVACIA AKTIVITA SVET OKOLO NÁS

Cieľ: Vnímať a rešpektovať prírodu okolo nás a svojím spôsobom jej pomáhať a chrániť ju.

Obsah: Individuálne cvičenie je **precvičením orientácie v blízkom okolí, poznávanie a chápanie priestoru okolo seba, spoznávanie a používanie správnych pojmov a symbolov.**

Pomôcky: interaktívny zošit Bambino LUK „Svet okolo nás“, plastový rámik s obrázkami

Špecifický rozvojový cieľ: Orientovať sa v priestore vo vzťahu k vlastnej osobe, používať s pomocou symboly.

Vzdelávacie úlohy a činnosti v interaktívnom zošite s rámikom Bambino LUK sú určené pre najmladšie deti (www.vnimavedeti.sk).

Priebeh aktivity: Nadviažem na poznatky detí o svojom okolí, kam rady chodia, čo videli, keď išli do MŠ, či už kvitli nejaké kvietky. **Oboznámenie s obsahom obrázkov interaktívneho zošita. Porozprávanie o obrázkoch a symboloch, vysvetlenie, čo budú robiť.** Vlastná práca s rámikmi buď na koberci alebo pri stole.

Manipuláciou s dielikmi so symbolom majú vyhľadať rovnaký obrázok v spodnej časti zošita.



Obrázok 21. a 22. Ukážky z interaktívnych pracovných zošitov Bambino Luk

Opis práce s PZ: Na otvorený zošit položíme otvorený priehľadný plastový rámik bez dielikov. Podľa 6 symbolov na plastových obrázkoch prikladáme postupne na rovnaký obrázok so symbolom v spodnej polovici rámika jednotlivé dieliky.

Po zatvorení rámika s uloženými plastovými symbolmi ho otočíme a ak deti pracovali


správne, vznikne obrazec farebných polkruhov, ktoré sa spoja do kruhov s rovnakou farbou.

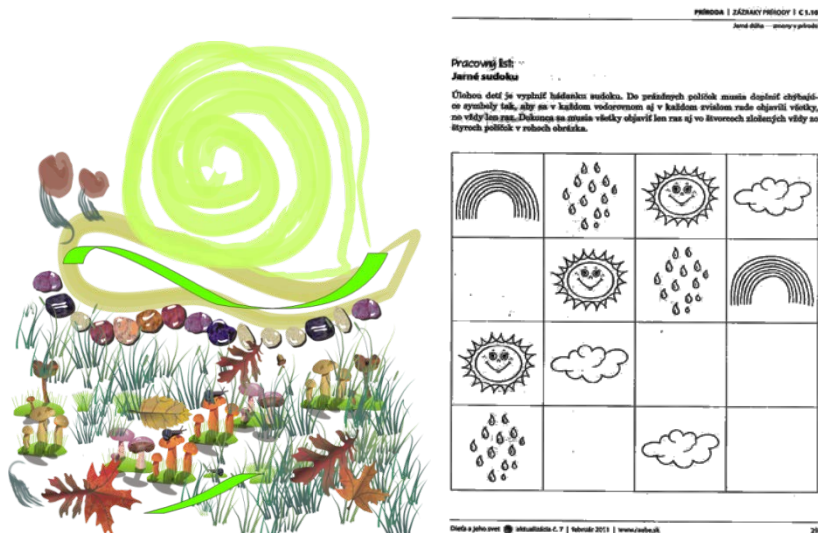


Dielik za dielikom a úspech máš na dosah!
kombinovať a spoznávať súvislosti. Cvičí vizuomotoriku, pozorné sústredenie a chápanie vzťahov (vek 2+, PZ – U nás doma, Moje prvé farby, Svet okolo nás...)

Obrázok 23. Jednoduchá manipulačná edukačná činnosť podporí tvorivosť, zvedavosť a radosť z hry. Rámik plní aj funkciu autokorekcie – metódami pokusu a omylu, príčiny a následku sa učia deti

2. aktivita


Názov:	 <p style="text-align: center;">NA METEOROLÓGOV</p>
Cieľ:	Uplatniť aktívnu slovnú zásobu vzhľadom na obsahový kontext, zmysluplne rozprávať o svojich zážitkoch a dojmoch. Počúvať s porozumením a zhodnotiť svoje komentovanie, či sa im podarilo upútať.
Navodenie témy:	„ PO BÚRKE “ – motivačné video, kde pomocou animácie deti opíšu, aké je, bude počasie cez deň, ktoré ročné obdobie má najviac búrok a pod.
Obsah:	<p>Textová časť filmu vytvoreného v Movie Maker:</p> <p><i>Po veľkej búrke sa premočený motýlik konečne vyslobodil z pavúčej siete a pomaly sa táhal po konári hore na slniečko.</i></p> <p><i>V rannej hmle stúpalo na oblohu. Krtko Rudko sa potešil hríbikom a novým kamarátom.</i></p> <p><i>– Jéj, konečne sa zohrejeme! Radovali sa húsenička, komár aj mravček.</i></p> <p><i>– Ahoj, kobyľka Ivka aj mravček Hnedček.</i></p> <p><i>– Ako sa máš slimáčik a kam sa ženieš?</i></p> <p><i>– Za kamarátmi z lesa, zvestovať, že je už jar.</i></p> <p><i>No z lesnej cestičky pred horárňou sa ozvalo:</i></p> <p><i>– My to už vieme!</i></p>
Pribeh aktivity:	<p>Detský komentár priebehu dňa sprevádzaním animovaného deja počasia vlastným opisom, predpovedajú, aké bude počasie, zreprodukujú iný – svoj príbeh o zvieratkách.</p> <ul style="list-style-type: none"> - vyrobia si KALENDÁR POČASIA - JARNÉ SUDOKU (PL – Príroda z Dieťa a svet) - ANKETKA na otázky: Čo sa ti páčilo na príbehu, na čo sa dnes tešíš, aké máš rád počasie, ktorého hmyzu sa bojíš a prečo? - GMC – ukážka Slimák <p>V závere zhodnotia svoje vlastné schopnosti v komentovaní do mikrofónu a nahrávaní sa.</p>



Obrázok 24. a 25. Ukážka práce s tabletom a PL Sudoku z publikácie *Dieťa a svet – Zázraky prírody*

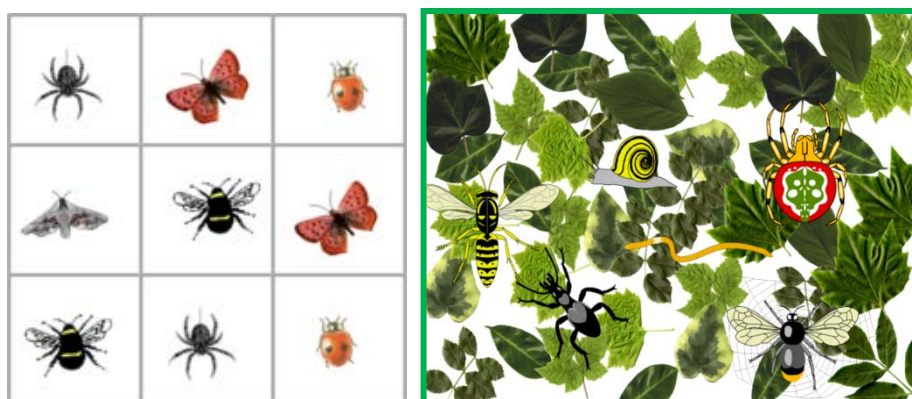
3. aktivita

Práca so štvorcovou sieťou a včielkou Bee-Bot v skupinkách, vo dvojici na podložke predmetov a vecí alebo vlastnej, výučbovými softvérmi a interaktívnou tabuľou.

Názov:	 <p>KAMARÁTKA BEE-BOTKA</p>
Cieľ:	<p>Uplatňovať spoluprácu s plánovaním „letu“ smerom a počtom krokov k určeným obrázkom podľa inštrukcií.</p> <p>Vykonávať jednoduché operácie v číselnom rade od 1 do 10 (v spojitosti s predmetmi, hračkami) na štvorcovej sieti.</p>
Pomôcky:	<p>tematické podložky, robotická hračka Bee-Bot, technický a odpadový materiál, lepiaca páska, nožnice, farebné makety kroviek</p>
Obsah a priebeh aktivity:	<p>Navodenie témy s obrázkovým materiálom a dialógom o rôznom hmyze a ich domove (lúka, zem a strom). Deti priradia a roztriedia hmyz do okienok – obrázkov hmyzu a potom ho uložia pod priehľadnú podložku. S kamarátkou Bee-Botkou navštívia postupne svojich kamarátov podľa dohodnutého pravidla, vlastnosti (lezúci, lietajúci hmyz, ten, čo lieta v noci, loví sieťou).</p> <p>Počet krokov volíme podľa vyzrelosti detí: aktivita vhodná aj na precvičenie číselného radu. Okrem tzv. programovania,</p>


	počítania krokov si deti osvojujú pravidlá – poradie, kooperujú a radia si navzájom, učia sa pravo-ľavú orientáciu pri zmenách smeru pohybu včely, cvičia si predstavy a fantáziu . Môžu si ju vyzdobiť, alebo zmeniť kroky, prerobiť celkový vzhľad.
--	---

Orientácia na štvorcovej sieti **NAVŠTÍV KAMARÁTOV** – 2. obr. **NÁJDI HMYZ** môžeme prekryť štvorcovou sieťou



Obrázok 26. a 27. Tematické podložky vytvorené v programe RNA.

Elementárna práca s počítačom, interaktívnou tabuľou alebo tabletom podľa tematicky vybraného motívu so zameraním na pozornosť, logické a matematické operácie, ale aj GMC a orientáciu na ploche: využitý výučbový softvér **ZAČÍNAM SA UČIŤ, ŽIVÁ PRÍRODA a VŠEVEDKO NA VIDIEKU**.

Názov:	 S KAMARÁTKOU ITKOU – ZAČÍNAM SA UČIŤ
Cieľ:	Primerane a hravo na základe nápodoby a slovných inštrukcií pracovať s detskými edukačnými softvérmi (zo starších – Detské kútiky, Veselá lienka) a postupne ich zvládnuť na elementárnej úrovni, samostatne používať (s dodržiavaním bezpečnosti a psychohygieny). Precvičiť a uvoľniť rameno grafomotorickým cvičením na veľkej ploche tabule.
Rozvojový cieľ:	Zvládnuť na základe nápodoby a slovných inštrukcií dospelého na elementárnej úrovni prácu s Pen tabletom.

Pomôcky:	interaktívna tabuľa, PEN TABLET, výučbové programy
Opis:	Príťažlivé činnosti nielen pre deti sú na rozvoj základných zručností predškolača od firmy STIEFEL Eurocart „ ZAČÍNAM SA UČIŤ “, kde nájdete vhodné aktivity aj pre mladšie deti (<i>usporiadanie podľa veľkosti, striedanie farieb a tvarov, maľovanky, dvojica s tieňom, bodkované kresby, postupné striedanie 2 – 6 farieb</i>).
Obsah softvéru:	<p>Program je graficky rozložený do 6 oblastí ako kolotoč, kde si deti vyberú činnosť, napr. bodkovaná kresba, logické a komunikačné cvičenia, triedenie s odstupňovanou náročnosťou, ktorú hodnotí, pochváli medvedík.</p> <p><i>Tip: Nové CD „ŽIVÁ PRÍRODA“ – náročnejšie, no niektoré časti sú inšpiratívne a zaujímavé aj pre mladšie deti (na upevnenie a rozšírenie encyklopedických poznatkov – zaradiť častejšie v kratších sekvenciách pre osciláciu záujmu a krátkodobú pozornosť).</i></p>
Individuálna práca na IT so zameraním na grafomotoriku:	<p>S deťmi sme si nahrali postup práce v programe Flow Works alebo Movie Maker (ako animáciu gif, MP4 alebo videosúbor), ktorá ukazuje ich prácu – pomalú kresbu, obkresľovanie tvaru, vzoru, spájanie bodov – vertikálne, horizontálne línie, vlnovky, horný a dolný oblúk a pod. Ak niektoré potrebuje pomoc, cvičí napr. slimáka tak, že ide súbežne prstom po nahrávke GMC alebo oneskorene kreslí vedľa tvoriaceho sa vzoru.</p> <p>Samostatná práca s programom RNA, kde si deti vyberajú z tematickej kategórie knižnice hmyz a tvoria obrázkov.</p> <p><i>V rámci systematickej a cieľenej práce s detskými edukačnými programami uplatňujú koordináciu zraku a ruky pri využívaní myši, prstov ruky, pracujú s perom k Pen tabletu, stimulujú si zámernú pozornosť a koncentráciu, komunikačné a jemnomotorické zručnosti pri použití veľkej farebnej klávesnice alebo s Big Track myšou.</i></p>
Výučbový softvér	VŠEVEDKO NA VIDIEKU
Opis:	Výučbový softvér od firmy SILCOM je pre nás novinkou, no zaujal spracovaním tém a možnosťou tzv. sieťovej verzie (<i>nainštalovanie aj do domácich PC, takže učiteľka sa môže pripraviť doma</i>).

Obsah:	<p>Výučbový program je určený pre staršie a nadané deti, ale sú na výber aj jednoduchšie cvičenia v zábavnej časti, zvuky, fotografický materiál. Je rozdelený do dvoch hlavných častí. Encyklopedická časť obsahuje deväťdesiat zvierat. Ku každému zvieraťu je k dispozícii obrázok v komixovej podobe, fotografický materiál, slovenský a latinský názov, zaradenie do živočíšnej triedy, typické prostredie, v ktorom zviera žije, čím sa živí a pod. Pri väčšine zvierat je k dispozícii aj ich hlasový prejav. Nechýba ani možnosť vytlačiť si informácie o každom zvieraťu a použiť do knihy zvierat, koláží a pod.</p> <p>Zábavná časť obsahuje 10 hier, v ktorých si deti nielen overia svoje vedomosti (poznávanie zvierat a ich stopy, zaraďovanie do tried, priradovanie mláďat a pod.), ale zdokonalia si aj svoj postreh (fotografovanie), predstavivosť (puzzle) a vnímanie zvukov. Najlepší hráči si v každej hre môžu vytlačiť diplom so svojim menom. Nájdete na adrese: www.silcom-multimedia.cz</p> <p>Tip – Ak má škola pripojenie na internet, na portáli Planéta vedomostí nájdete interaktívne cvičenia na pozornosť, veľkosť, tvorenie dvojíc, určenie deja na obrázkoch, diferenciaciu zvukov zvierat a pod.</p>
--------	---



Obrázok 28. až 30. Ukážka aktivít s novodobou technikou a výučbovým softvérom „Začínam sa učiť“

Poznávanie prírody na IT, práca on-line:

- Z trojice farebných motýľov priradiť zo spodného riadka správnu farbu motýľa v hornom riadku.
- Priložiť motýlikovi polovicu chýbajúceho krídla správnej farby.

- Urči, kto tam zo štvorice nepatrí (napr. lienka medzi kvetmi).
- Nájdi správny tieň kvetu – vyber a zasad' rovnaké kvety (z 3).
- Správne zlož späť rozstrihaný obrázok slimáka – puzzle z 3 častí.



Obrázok 31. až 33. PL a maľovanky hmyzu, identifikácia rozdielov, zdroj:

http://edusensus-teachers.ydp.com.pl/index.php/resources/step_by_052789_axt_545.html

http://img.onlineomalovanky.cz/brouci-brouk_497ad4053f62c-p.gif

<http://www.i-creative.cz/wp-content/uploads/2012/03/v-trave-21.thumbnail.jpg>




Opis deja na obrázkoch s použitím slovesa, rytmické a artikulačné cvičenia z pripravenej prezentácie PZ **JAZYK NA PRECHÁDZKE** k téme HMYZ



Obrázok 34. a 35. Ukážky z komunikačných aktivít pracovného zošita

4. aktivita

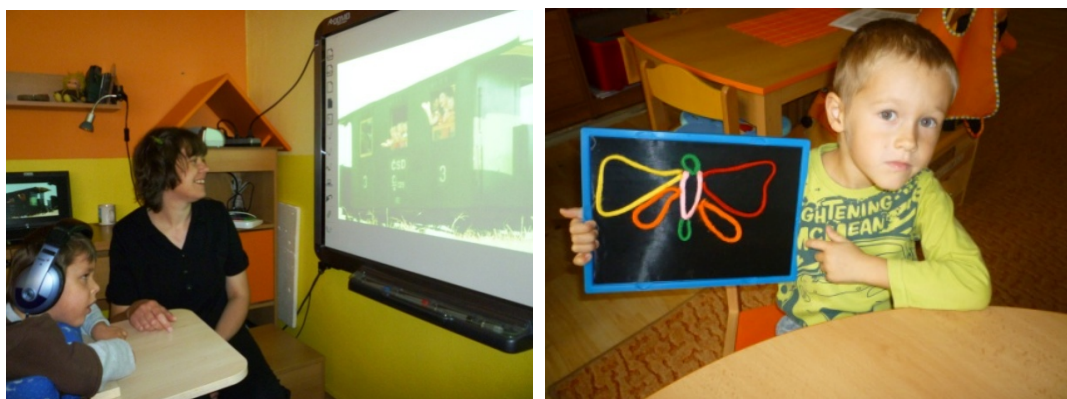
Názov edukačnej činnosti:	 <p style="text-align: center;">KAMARÁTKA LIENKA</p>
Cieľ:	<p>Overiť a aplikovať v praktických činnostiach poznatky o hmyze. Samostatne triediť hmyz podľa miesta pohybu, počítať do 10 na upevnenie číselného radu.</p>
Pomôcky:	<p>makety lienok a hmyzu, listy, korkové podložky, technický materiál, lepidlo, obrázkový materiál, CD s relaxačnou hudbou</p>
Priebeh:	<p>Motivácia básňou z portfólia zásobníkov:</p> <p><i>CHROBÁČIK SOM, BÝVAM V TRÁVE, KAMARÁTA HĽADÁM PRÁVE.</i></p> <p><i>NAHÁŇAČKA, SCHOVÁVAČKA – TO JE PRE MŇA DOBRÁ HRAČKA.</i></p> <p>Priebeh situačných aktivít: Rozhovor, aké chrobáčky poznajú, ktoré lietajú, majú dvoje krídel, jedným z nich hovoríme krovky...</p> <p>Spoločné zarecitovanie básne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>AKÚ MÁŠ SUKNIČKU LIENOČKA LIENKA?</i> - <i>ČERVENÚ S BODKAMI AŽ PO KOLIENKA.</i> <p>Na základe získaných základných zručností a vedomostí si deti zopakujú, akú má lienka farbu, že má čierne bodky, lieta aj lezie (ukážu ako), spočítame, koľko má nôh.</p> <p>Záverečné triedenie podľa miesta pohybu, počítanie na upevnenie poznatkov.</p> <p>Podľa úrovne danej skupiny detí si vyberieme stupeň náročnosti a počet činností:</p> <p>a) PRILOŽ LIENKU na správnu farbu podložky (červená alebo čierna?), na zelený list alebo obláčik, žlté slnko (keď letí je hore – dole?) – deti si zopakujú základné pojmy a farby.</p> <p>b) ULOŽ LIENKY postupne podľa počtu bodiek od 1 do 3, do 6 podľa počutého – hodeného čísla, číslice – precvičia číselný rad.</p> <p>c) ZLOŽ SI LIENKU – skladanie z častí podľa vzoru alebo na maketu – lienku si deti zložia z 3 častí.</p>

	<p>d) VYBER SI POČET „bodiek“ podľa zadania a prilož na prázdnu polovicu krídla lienky – upevnia si P-L orientáciu na ploche, priradovanie a predstavu počtu od 1 do 6 – 9</p> <p>e) LIENKA BEZ BODIEK: edukačná činnosť na IT, deti pracujú s edukačným portálom <i>edu Sensus</i> cez jednoduché vizuomotorické cvičenie presúvaním bodiek na krovky lienky, ktorej vymyslia meno a potom si ju výtvarne zobrazia buď na interaktívnej tabuli na PL alebo maľujú v niektorom z ďalších grafických programov (<i>Skicár, Maľovanie pre deti, RNA, Flow Works, Scholastic</i>). Ak sú deti motoricky zručné, môžu využiť aj on-line maľovanky alebo pracovať vo free programoch na stiahnutie.</p> <p>Tip: www.ovce.sk – <u>slovenský</u> animovaný <u>seriál</u>, ktorý zobrazuje príbehy o <u>bačovi, valachovi</u> a naivných <u>ovečkách</u>, na ktorých číhajú nebezpečenstvá vo svete <u>médií</u>, obzvlášť <u>internetu</u>.</p>
--	---



Obrázok 36. až 38. Samostatná tvorivá činnosť detí pri precvičovaní poznatkov a číselného radu

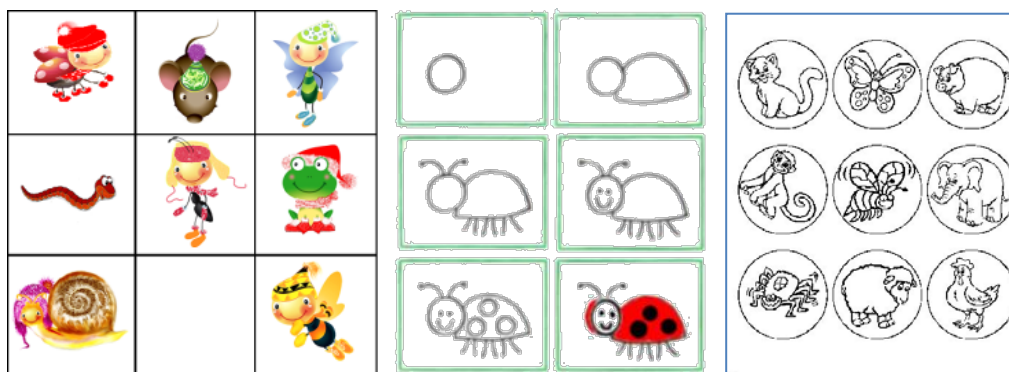
Mladšie deti – maľovanie makiet a lepenie bodiek na krovky lienky (prikladajú zrkadlovo podľa pravej polovice), zrkadlovo dotvoria napríklad motýľa:



Obrázok 39. a 40. Doplnkové aktivity s rodičom – asistentom, tvorba podľa predlohy

Doplňujúce aktivity na obmenu počas ďalších dní:

- **Realizácia premeny** – maľovanie pozadia alebo vyfarbovanie makiet lienky, vystrihovanie a lepenie na robotickú hračku včely Bee-Bot – **prerobenie vzhľadu na chrobáčka**
- **Programovanie na podložke „LIENKA S KAMARÁTMI“**
- **GMC** – deti si s dodržaním postupu nacvičia kreslenie lienky alebo iných chrobáčikov na upevnenie farieb, veľkosti alebo počtu, ktoré si po vymaľovaní môžu vytlačiť v printovej podobe.
- **Kvízom** si overia a precvičia poznatky, neskôr aj o kvetoch, liečivých rastlinách, zbere a sušení alebo lepení a kreslení do herbára.
- **Príbehy z časopisu Včielka „O dážďovke Hanke a slimáčkovi Ivkovi“** (11/2010 str. 32 – 34)
Prerozprávanie obsahu s pomocou, prípadne vymyslenie iného konca príbehu.
- Overenie poznatkov o zvieratách triedením na PL:



Obrázok 41. a 43. Námet na podložku (vytvorené v programe RNA a Corel DRAW), PL postup kreslenia lienky z Google obrázka. PL – vytvorený v Scholastic de Luxe, tzv. nálepky – VYFARBI LEN HMYZ alebo ZAKRÚŽKUJ – SPOČÍTAJ DOMÁCE ZVIERATÁ...



POZOROVANIE ŽIVOTA MRAVCOV alebo dážďoviek s fotografovaním a natáčaním videa detskou kamerou TUF Cam (jar – leto – jeseň) v prirodzenom prostredí alebo v interiéri v zakúpenom prevedení „mrvčej farmy“.

- Práca s edukačným softvérom **ZAČÍNAM SA UČIŤ** a s knižnicou **QOMO** v programe **FLOW Works**. Spojenie obrazu počtu s číslicou, vyberanie a zväčšovanie obrázkov z knižnice



Obrázok 44. a 45. Predškolyáci radi počítajú a poznajú už číslice



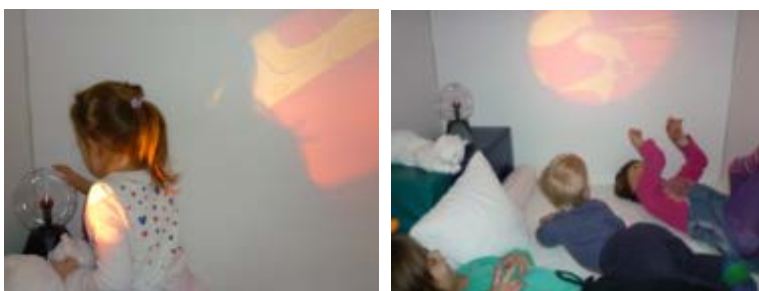
Arteterapia – prstomaľba, rozfukovanie škvŕn, penové odtlačky, pečiatky hmyzu

- **natláčanie hmoty do foriem** (silikónové, PVC alebo sadrové odliatky)
- **manipulačná hra s „tekutým“ pieskom**



Spontánnou hrou „**ROZSTRIHANÉ OBRÁZKY**“ si skladajú zvieratká, strom, kvet z častí, ozdobia si mozaikou rámkov s obrázkom, maľujú podľa vlastného výberu, *Zhodnotenie sa navzájom pochvalami, prípadne ukazovák „hore“ alebo potleskom ostatných kamarátov.*

- **SNOEZELN**: svetelná a relaxačná terapia, tieňohra alebo len pozorovanie akvária s rybkami...

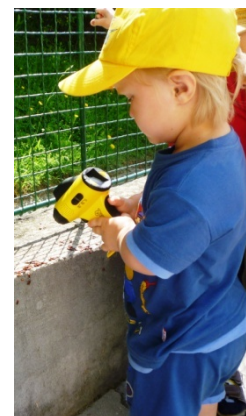


Obrázok 46. a 47. Relaxácia v domčeku, pozorovanie obrazcov projektora či lávovej lampy, počúvanie relaxačnej hudby (CD – Aromaterapia, Harmónia nehy II)



Spoznávanie prírody a hmyzu počas pobytu vonku

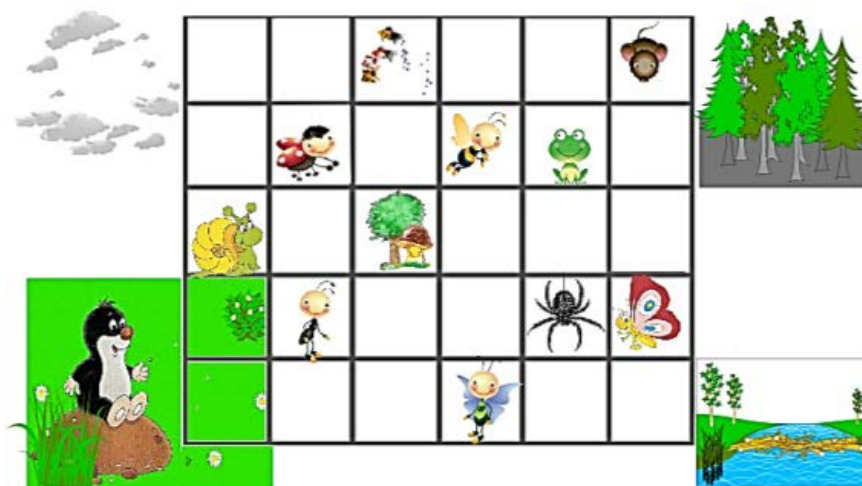
Rozšírenie poznatkov o živej prírode cez pozorovanie a fotografovanie liečivých rastlín na vychádzkach, vlastné spoznávanie kvetov a hmyzu v reálnom prostredí.



Obrázok 48. Zábery z fotografovania Tuf CAM si deti pozerú zväčšené na IT

Obmena: Pri nepriaznivom počasí v interiéri na fotografiách hľadanie a určovanie na zalaminovaných obrázkoch, pri hre PEXESO a pod.

- prekážková dráha v telocvični a práca s podložkou



Obrázok 49. Ukážka tematickej podložky z portfólia triedy k práci s Bee-Bot, alebo Constructa Bot

- **Jednoduchšia verzia pohybovej aktivity použiteľná na činnosť bez robotickej hračky z jedného stanovišta.** Dieťa sa určeným spôsobom pohybu má za úlohu dostať ku krtkovi – na lúku alebo krtko k vybranej dvojici, ktorá si potom vymení úlohu.

Cieľ: Orientovať sa na ploche podľa inštrukcie. Správne určiť a podľa svojich možností napodobniť pohyb zvierata.

Legenda: Hríbik so stromom môže slúžiť ako méta – pre imobilné dieťa, ktoré povzbudzuje, ukazuje smer, pohyb aspoň na mieste.

Edukačné kompetencie: Orientuje sa v priestore, dokáže sa preskupiť (premiestniť vlastným spôsobom). Rešpektuje pravidlá, znázorní pohybom zadané zvieratá s udrжанím sa vo vymedzenom smere, priestore, povzbudzuje a spolupracuje v tíme.

2.2 VODA – ukážky z projektu:



Obrázok 50. Ukážka z portfólia – pojmová mapa vytvorená v RNA programe

Charakteristika: Deti sa hravo oboznámia s kolobehom vody v prírode a s informáciou, ako je dôležité starať sa o životné prostredie. Edukačné aktivity vďaka použitiu stimulácie súpravou EKOSYSTÉM rozširujú skúsenosti detí o neživej prírode cez zážitkové učenie získané v reálnom svete, čo umožňuje lepšie zapamätanie integráciou sensorických i praktických skúseností. Precvičia si priestorové vnímanie, logické aj manuálne zručnosti. Učia sa koordinácii pohybov – oko, ruka, kompromisom pri výmene úloh, spolupracujú na spoločnom „diele“. Počet aktivít, výber činností a časové obdobie (rozkrokovanie) je v kompetenciách pedagóga podľa aktuálnych možností a úrovne detí v triede.

Zámer: Obohacovať zážitkovým učením environmentálne cítenie súvisiace s prírodnými javmi. Ponúkať primerané informácie a vnášať nové námety a témy hier a hrových činností s cieľom stimulovať vizuálne neverbálne aj verbálne vnímanie, pozornosť, reč, myslenie a pamäť. Integrovaním štandardných pomôcok a novodobej techniky do výchovnovzdelávacích činností cielene podporovať elementárnu digitálnu gramotnosť, ale aj predstavy a fantáziu detí.



Osnova projektu

Voda je zdrojom života a koluje v prírode.

Voda mení svoje fyzikálne vlastnosti.

Vodou treba šetriť a neznečisťovať ju.

Všeobecné ciele:

- Podporovať záujem o životné prostredie.
- Integrovať novodobé technológie do zážitkového učenia.
- Interaktívne využívať didaktickú techniku a robotické hračky na overenie a prezentovanie poznatkov o kolobehu vody v prírode.
- Postupne chápať potrebu ochrany prírody a vodných zdrojov.

Vzdelávacie aktivity sú spracované ako interný projekt, ktorý má dlhodobý charakter s pozorovaním a starostlivosťou, aby si deti overili aj nevyhnutné podmienky na život rastlín (svetlo, teplo, zvlaha). Sprevádzaný je maňuškou „malej“ lienky, ktorá sa bude s deťmi učiť a spoznávať prírodu.

Východiská:

- Deti majú základné vedomosti o vode z bežného života.
- Poznajú obsah pojmov voda, príroda, ľudia, odpad, oddych, energia, kolobeh.
- Dokážu v knihe nájsť informáciu, obrázok, orientovať sa v knihách a detských encyklopédiách.

1. etapa „DÚHOVÁ PLANÉTKA“
2. etapa „PUTOVANIE KVAPKY“
3. etapa „ENVIRON, ŠPINĎÚRA A PAPIERIK“



Edukačné hry vhodné na organizačnú formu hry a hrové činnosti s tematikou neživej prírody

**SLUCHOVÉ A ZMYSLOVÉ HÁDANKY**

Edukačná úloha: Spoznať hmatom známe predmety a hračky, opísať ich.

Edukačná činnosť: Taktilné spoznávanie praktických predmetov a vecí, určenie materiálu, opis pocitu. Ak predmet nebudú vedieť uhádnuť, doplnia ostatné deti, na čo sa používa, alebo zvuk, ktorý vydáva.

Namiešajú si nápoje a urobia čaj – rôzne chute a farby.

Ochutnať rôzne príchute pridaním do vody medu, rozpustia v nej soľ, sirup, cukor, citrón, ocot, ovocnú šťavu.

Edukačné pravidlo: Nepodvádzať, ohmatať, určiť – pomenovať a dodržať pravidlá hry (*ostatní len sledujú, až neskôr pomôžu*).



Obrázok 51. Hmatové a sluchové hádanky majú deti rady



VODNÝ CHLAPEC

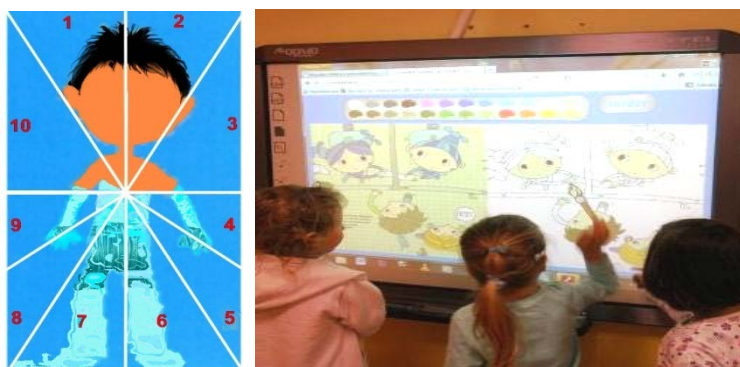
Edukačná úloha: Zlož ľudské telo rozstrihané na 10 častí do celku, porovnaj počet 7 a 10.

Edukačná činnosť: Deti sa oboznámia s potrebou vody pre človeka, ktorého telo obsahuje až „7 dielikov vody z desiatich“, ako aj pre ostatnú prírodu.

- Poskladajú ľudské telo rozstrihané na 10 častí do celku.
- Zoznámia sa s významom vody pre život človeka, jej čistením a ochranou maľovaním s tematikou prírody on-line maľovanky životného prostredia, napr.:

<http://www.onlineomalovanky.cz/omalov%C3%A1nky-p%C5%99%C3%ADroda-omalov%C3%A1nky.html>

Edukačné pravidlo: Ukladať a počítať podľa inštrukcií, striedať sa pri maľovaní na IT.



Obrázok 52. Vodný chlapec – PL SKLADAJ Z ČASTÍ, on-line maľovanka o vode



O ČOM SNÍVALA LIENKA...

Edukačná úloha: Interaktívne sa zapájať pri oboznámení s kolobehom v prírode.

Edukačná činnosť: PPT prezentácia s „čítaním alebo prerozprávaním“ príbehu o sne malej lienky.

Zámery a ciele prezentácie: Pochopiť podstatu kolobehu vody pomocou zážitkového učenia a digitálnych technológií. „Čítať“ obrázkový príbeh. Zvládnuť na základe nápodoby a slovných inštrukcií dospelého na elementárnej úrovni prácu s počítačom. S asistovanou pomocou pracovať s detskými edukačnými programami a riešiť interaktívne úlohy.

- Motivačná časť o putovaní kvapôčky v lienkinom sne:

Lienka najskôr pozorovala tečúcu vodu a zamýšľala sa, odkiaľ sa stále berie a kam tečie, až pomaly zadriemala a prisnil sa jej sen o malej kvapke vody...

Kvapky vody šantili na vlnkách, spájali sa, tvorili potôčik, potom riečku, rieku, ktorá sa vleje do veľkej rieky a tá tečie až do mora či oceánu.

Teplé slniečko kvapku štekľilo, hrialo a dvíhalo ju do oblakov. Malá kvapka zväyskla od radosti, ako je už vysoko. Postupne sa kvapôčka aj s kamarátkami premenila na neviditeľnú paru a zrodil sa obláčik: prvý, druhý, tretí... každý iný. No po chvíli zafúkal vietor, zotmelo sa, zrazu čosi zaburácalo a z oblakov začal padať dážď. Cup, cup, kvap, bác! Zabľyslo sa, zahrnelo ako z dela a spustil sa riadny lejak. Naša lienôčka sa od strachu schovala pod listy. Dážďové kvapky však bubnovali aj na ne.

– Joj! – bála sa ešte aj v sne. No potom si všimla, ako pili vodu stromy, kvety i celá zem... Tá, ktorú zem nevybila, tiekla znova po chodníčkoch v pramienkoch do potokov, riek a morí. Zamyslela sa:

– Hmm, ale ako bez krídel vyletia tam hore, ktovie koľký už raz? Slniečko jej to vysvetlilo:

– Keď sa ochladí a barančeky obláčiky zostanú ťažké, pohnevajú sa a zas spadnú ako kvapky na zem.

– Aháá! – začala tomu rozumieť.

Prestalo pršať. Slniečko opäť vyšlo na oblohu a poštekľilo svojimi teplými lúčmi chrobáčky. Zobudilo aj lienku, aby jej ukázalo krásnu dúhu, ako „pije vodu“ z mora. Vtedy si spomenula, ako sa aj ona, kvapka, zmenšovala až, sa s kamoškami vyparili a na oblohe opäť stali obláčikmi.

- Pohybovo-relaxačné cvičenie „UROBME SI BÚRKU“ (názorné video od šúchania si dlaní, lúskanie, búchanie až dupot – Rain video).



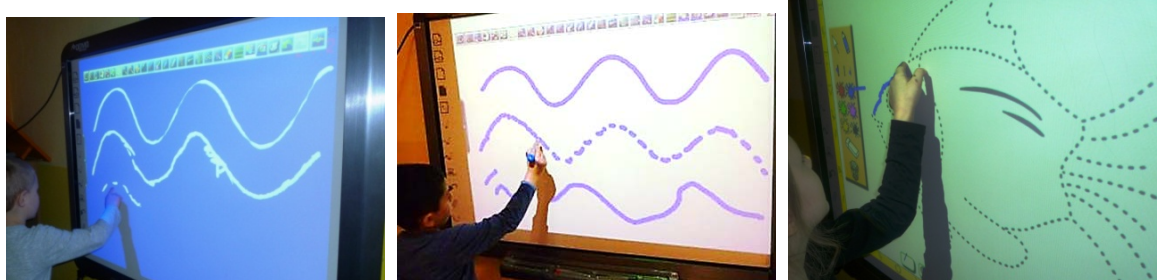
Pracovné listy na upevnenie poznatkov:



Obrázok 53. a 54. PL na komunikáciu o kolobehu a skupenstvách vody

- **BODKA K BODKE, BUDE OBRÁZOK** – uvoľnenie ramena a lakťa pri GMC na IT

Edukačné pravidlo: Sústredene si vypočúť dej, interaktívne sa zapájať do dialógu, samostatne pracovať po vypočutí inštrukcie na IT – bodkované kresby.



Obrázok 55. až 57. Ukážky z práce detí na cvičenie jemnej motoriky a grafomotoriky



Edukačné hry a činnosti vhodné na organizačnú formu vzdelávacia aktivita

Ciele: Prezentovať kritické myslenie pri zdôvodňovaní významu dôležitosti vody a ochrany jej zdrojov pre život.

Sústredene si vypočuť a reprodukovať informácie z rôznych médií. Cvičiť zručnosť samostatne pracovať s prírodninami. Spolupracovať, prejavovať ohľaduplnosť k svojmu prostrediu. Pracovať podľa jednoduchých inštrukcií. Interaktívne riešiť modelové úlohy z prírodovednej oblasti a vyvíjať vôľové úsilie v hre a činnostiach. Stimulovať orientáciu na ploche obrazovky, jemnú motoriku a vizuálne vnímanie prácou na interaktívnej tabuli.



2.2.1 DÚHOVÁ PLANÉTKA

Rozvojový cieľ:

Bližšie sa zoznámiať s prírodnými javmi a vplyvmi počasia na prírodu – spoznať príčinu a následok zmien. Uplatňovať v praktických činnostiach získané informácie. Chápať základné podmienky a potreby rastlín pre život na zemi.

Pomôcky: mikroskop EASI SCOPE, prírodný materiál, detská súprava Ekosystém, rekvizity, laptop, interaktívna tabuľa, portál edu Sensus, DVD Kvapka, PPT prezentácie O čom snívala lienka a Premeny vody

Opis edukačnej činnosti: Nadviazať na poznatky detí o živej i neživej prírode – kolobeh vody.

- zoznámenie sa s ekosystémom
- príprava „skleníka“ a siatie
- pozorovanie klíčenia a rastu – pokusy, čo potrebujú rastlinky (svetlo, teplo, vlahu)
- starostlivosť o Dúhovú planétku – skleníček

1. etapa

a) Počas hrových aktivít so skladaním puzzle, starostlivosťou o živý kútik **deti dostanú balík, v ktorom je súprava Ekosystému – možnosť zakúpenia v predajni „DRÁČIK“.**

Opis: Základňa ekosystému má v strede „jazierko“, ktoré pomocou závlahových kanálikov zásobuje okolité „polička“ s rastlinkami. Šesť malých častí v tvare stromu funguje ako hrádza. Skleníkový efekt docielime zakrytím priehľadnou kruhovou stenou. Disk s „mrakmi“ – studenou vodou a ľadovými kockami bude po určitom čase spôsobovať kondenzáciu pary (pri teplote nad 25 °C.)



Praktická edukačná činnosť:

- **Zložíme si „náš“ EKOSYSTÉM**, nazveme ho planéta XY (my – Dúhová planétka) – vybalíme pomôcky, spoločne si postupne opíšeme a vysvetlíme, čo je kolobeh vody v prírode, ako vzniká búrka alebo dúha, kto všetko a prečo potrebuje vodu. Položíme pár problémových otázok: Čo by sa stalo, keby... (máme pripravenú zeminu, semienka a vodu).



Obrázok 58.až 60. Zloženie EKOSYSTÉMU – experimenty v malom

- Ukážky z manipulačnej činnosti: siatie a zloženie si skleníka, ktorý sme pomenovali **DÚHOVÁ PLANÉTKA**



Obrázok 61. až 66. Pozorovanie pod mikroskopom a siatie semienok, napr. žeruchy



POD LUPOU – rozvíjanie záujmu o životné prostredie:

Formou pozorovania zeminy a kamennej drviny cez mikroskop sa deti zoznámia s ich odlišnou štruktúrou – nielen farebnou, ale aj s dôvodom prečo ide najskôr drenážna vrstva a potom zemina, prečo je potrebné semienka poliať a čo sa bude diať ďalej. V rámci multisenzorického využívania zmyslov si môžu deti rôzny materiál ohmatať, presýpať do vrchnákov škatúl, kresliť si do pieskovničiek, urobiť si sadrové „blatko“ a naliať do formičiek kvetov...

- Každé si zasadí svoje semienko, cibuľku, liečivú bylinku o ktorú sa stará, a po čase sa o nich rozpráva (ak nerastie, uvädla – prečo?). Staršie deti si precvičia ako sa volajú časti rastliny a mladšie cez pokusy pochopia, na čo slúžia korene a listy.
- Návrh obalu na detský „HERBÁR“ – akvarelová koláž, práca s tušom...
- Tvorba virtuálnej záhradky s dokresľovaním na fotografie z prírody, kvety, strom, krík – na tablete alebo interaktívnej tabuli.
- Kalendár počasia – dialóg o zmenách a premenách počasia, oblečenia, časových predstavách, ročných obdobiach, dovolenkách...

- **POKUSY:** Skupenstvá a farbenie vody v prírode (znečistenie).
PPT prezentácia Premeny vody (fyzikálne vlastnosti) – Bádatelia s mikroskopom a kamerou
- Skladanie obrázka vodného sveta z častí – puzzle vytvorené v programe SCHOLASSTIC SUPERPRINT de Luxe



Obrázok 67. až 70. Ukážky z aktivít, Kalendár počasia

- **Počas vychádzok** pozorovať záhradky, pučanie kríkov a kvety v parku, v lete rozpukanú zem, dažďové mračná, život pri rieke – púšťať loďky, zbierať liečivé bylinky, sušiť ich na čaj, zbierať samorasty a kamene – potom na ne maľovať...
- **Fotografovať zmeny v ekosystéme, v prírode** priebežne na verifikáciu, upevnenie a rozšírenie poznatkov z reálneho prostredia a potom si prezretie fotografií a videí s následnosťou zmien – ako semienka rastú, kedy sú smädné a je potrebné ich poliať...



PO KVAPKÁCH EMÓCIÍ

Cieľ: V rozhovore produkovať čo najviac nápadov k danej téme, počúvať s porozumením a programovať hračku s uplatnením laterality a matematického myslenia.

Obsah: Programovanie na štvorcovej sieti „ PO KVAPKÁCH EMÓCIÍ“

Pomôcky: tematická podložka, Bee-Bot, obrázky emócií kvapiek, farebné tvary z papiera, lepidlo, masťný pastel

Navodenie témy: Rozprávanie o zväčšených obrázkoch z časopisu Adamko o kolobehu vody a jej význame pre život, pokus s vyparovaním – ako vznikne varom para, zrazí sa opäť do kvapiek.



Obrázok 71. a 72. Zalamované a zväčšené obrázky, tzv. KOMUNIKAČNÝ KATALÓG z časopisu ADAMKO

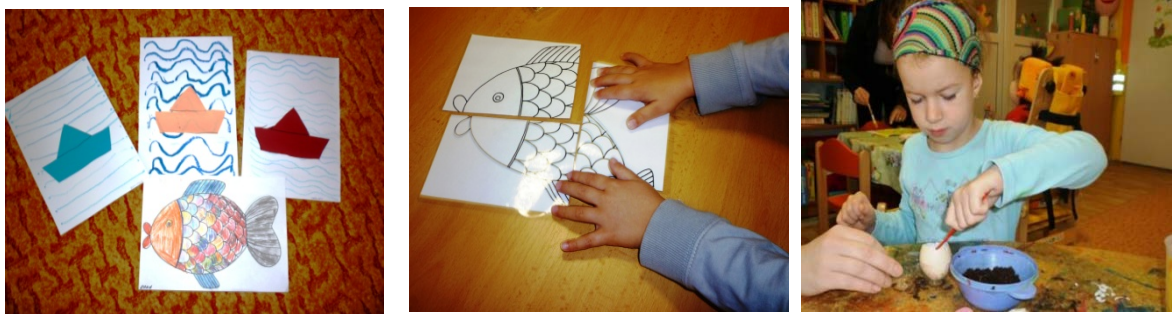


Priebeh aktivity: Na základe dialógu o tom, čo je pre prírodu – vodu dobré/zlé deti programujú včelu alebo bager na smutnú alebo usmiatu kvapku. V praxi si deti cvičia pravo-ľavú orientáciu na ploche a používanie tlačidiel otočenia, STOP počítanie si „krokov“, kedy použiť tlačidlo CLEAR.

Obrázok 73. Programovanie po „kvapkách“ emócií

- **Práca v skupinkách s technickým materiálom** – kreslenie, strihanie a lepenie tvarov loďky na nakreslené vlnky, koláž z rôzneho odpadového materiálu:

- staršie deti **poskladanie podľa inštrukcií** pohárik, loďky z papiera alebo **zloženie loďky, rybky z rozstrihaných častí do celku**,
- **otvorené problémové otázky a pokusy** – vyskúšanie, čo a či pláva, prečo sa ponorí...



Obrázok 74. až 76. Doplnkové aktivity na ilustráciu, sadenie žeruchy do škrupinky

- **Pohybovo-relaxačná alebo tanečná improvizácia** na hudbu podľa výberu učiteľky: *„Tanec kvapiek a obláčikov“* s vyjadrením emócií, *zatancovať si s „počasím“* – *motivácia búrky a dažďovej víly* (obmeny s farebnými stuhami, šatkami, maketami kvapky).
- Pred odpočinkom **vypočutie rozprávky** – O dažďovej víle či Zlatej rybke

Doplnkové aktivity a činnosti na ďalšie dni:

- **siatie rýchlo klíčiach malých semien** do škrupiny z vajca
- **zaspievanie** piesne **Slniečko sa zobudilo...**



Maľovanie s námetom vlnky dúhu na sklo, do rámika z kartónu

Tip: Deti, ktoré majú slabý úchop, maľujú aj rúžom a nemu podobnými voskovými pastelmi, liehovými fixkami na sklo, zrkadlo.



CESTA KVAPKY DO MORA

Cieľ: Počúvať s porozumením, manipuláciou s obrázkami zložiť dej príbehu, rozprávkou.

Obsah: Práca s obrázkami s dodržaním následnosti deja.

Pomôcky: namaľované zalaminované obrázky zväčšené (z maľovanky), textília, štvorcová sieť tematickej podložky

Špecifický rozvojový cieľ: Zapamätať si dej rozprávky a dodržať jej postupnosť, produkovať čo najviac nápadov k danej téme.

Priebeh aktivity: HRA NA VLNKY so zmenami postojov a polôh v sede – v kláku až po stoj rozkročmo, improvizované znázorňovanie malých, väčších a veľkých vln.

Motivačná báseň:

Potôčik si žblnká, hrá sa s vlnkou vlnka.

Veselosti je v ňom dosť, žblnká deťom pre radosť.

Žblnky, žblnky, žblnky, utekajú vlnky.

Potôčik náš milý, povedz, povedz nám,

odkiaľže si prišiel do údolia k nám.

Spod skaly, spod skaly, kvapôčky ma volali,

spod skaly, spod skaly, nechcel som byť sám.

- Riadený dialóg o postupnosti deja na obrázkoch – ako voda vyvierá spod zeme, zbiera pramienky, riečky, rieky a tečie až do mora alebo oceánu.
- Manipuláciou s veľkými zalaminovanými obrázkami na koberci si deti hrovou formou upevnia poznatky o kolobehu vody cez vlastný príbeh o zrodení a putovaní kvapky.



Staršie deti si zároveň precvičia pohyb po štvorcovej sieti podľa inštrukcií s vozením kvapky bagríkom Constructa Bot a značením si za sebou cesty (*má vzadu otvor na pero aj malý náklad*) určeným smerom.



Obrázok 77. a 78. Ukážka z improvizácie a postupnosti deja, programovanie s pravo-ľavou orientáciou. Zdroj: maľovanka a vlastná tvorba

- **Počúvanie relaxačnej hudby** z CD (*R. Jíša – Hlasy mora*)
- **Situačná hra OD DÁŽDIKA PO BÚRKU: spoločná rytmizácia, pantomimické napodobňovanie** – cupkanie, klopkanie tichého dáždika, dažďa až búrky s „hrmením“, dupkaním a tieskaním.
-



VODU POTREBUJÚ VŠETCI

Cieľ: Počúvať s porozumením, manipuláciou s obrázkami zložiť dej príbehu.

Obsah: práca s trojicami obrázkov s dodržaním následnosti deja

Pomôcky: obrázky s postupnosťou deja, IT

Priebeh aktivity: Krátky dialóg o význame vody pre život na našej Zemi – všetci sme smädni, aj naša zem a zvieratká, vtáky...

Práca s obrázkami v skupine mladších detí s cieľom uložiť obrázky s dodržaním postupnosti deja alebo vytriediť podľa obsahu za sebou:

Riadený dialóg o obrázkoch a následnosti deja:

- hľadaj rozdiely v dvojici obrázkov,
- nájdi a označ zvieratá, vtáky, kvety,
- dejová postupnosť – opíš rast kvetu z cibulky, premeny stromu na jar, ako vznikne dúha... (3 stupne).



Súbor ilustračných obrázkov č. 79. Zdroj PL z portfólia na IT (skeny Včielka, *Edu Sensus – Step by step*).

V druhej etape po zvládnutí a pochopení starostlivosti o rastlinky, vhodných podmienkach na ich prežitie sa **deti zoznámia s jej fyzikálnymi vlastnosťami a potrebou ochrany podzemných vôd v projekte PUTOVANIE KVAPKY DO MORA.**

**2.2.2 PUTOVANIE KVAPKY**

Cieľ: Uplatniť rečovú pohotovosť a sústredenosť pri opisnom alebo dramatickom vyjadrení a reprodukovaní vnímaného deja.

Obsah: Rozprávanie na pokračovanie pomoci situačných príbehov a rozprávok.

Pomôcky: DVD „KVAPKA“

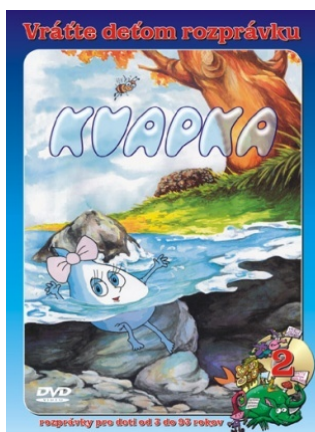
Navodenie témy:

Úvod k príbehom: „***Bola raz jedna veselá, neposedná a veľmi zvedavá Kvapka. A keďže bývala v mori a aj ona bola z vody, veľmi túžila dostať sa z nej von. Jej kamarátka ryba sa ani nestačila čudovať, ako sa vlastne stalo, že jej k tomu pomohol prst slniečka. A tak sa Kvapka vydala z mora na veľkú dobrodružnú cestu po svete.***“

Krátke 5- až 7-minútové rozprávky sú vhodným motivačným prvkom k práci na tabuli, pri psychomotorických a napodobňovacích činnostiach.

- **Výber ukážky o znečistení rieky a nebezpečenstve č. 4**

Obal DVD a obsah rozprávok:



1. Prvá cesta
2. Hlboko pod zemou
3. Malinovka
- 4. Veľké nebezpečenstvo**
5. Horúci piesok
6. Čarovná zima
7. Návrat domov

Priebeh edukačných situácií: Deti sledujú príbeh a verbálne aj neverbálne improvizujú dej pohybom. Začína rozprávať učiteľka a postupne dáva otvorené otázky, aby deti vtiahla do deja, tie sa postupne spontánne zapoja a dopĺňajú, dokončievajú vety... (*deti reprodujú dej podľa vyspelosti*). Seriálové animované príbehy sú vhodné „na pokračovanie“. Animácia je zvukovo podfarbená, učiteľka vstúpi komentárom k interaktívnemu zapojeniu sa detí len podľa potreby.

Prínos pre deti: Využitie ako motivácia alebo upevnenie poznatkov o podzemnej vode, vyvieraní, tvorení rieky, vyparovaní sa, znečisťovaní vodných zdrojov...



MALÍ BÁDATELIA

Cieľ: Hľadať a objavovať súvislosti medzi jednotlivými informáciami, objavovať tie, ktoré sú nápomocné k riešeniu problému.

Špecifický rozvojový cieľ: Porovnávať podobnosti a rozdiely predmetov a javov pokusmi.

Obsah: Zážitkovým učením postupne objavujú a nachádzajú funkčnosť vecí a materiálov, spoznávajú vlastnosti a skupenstvá vody.

Pomôcky: poháre s vodou, farby, lupa, mikroskop EASY Scop, fotoaparát, IT, pexeso Emócií kvapiek

Obsah aktivít: experimentujú s farbením, varom a odparovaním vody. V zimnom období pokusy so snehom a ľadom, pozorovanie pod lupou a mikroskopom.

Navodenie témy: Báseň: **Voda to je čarodejka, sila v nej je veru veľká.**

Raz je kvapka, potom ľad, nad parou sa dajú buchty hriať, z vločky na dlani zas len voda zostane.

Priebeh aktivity:

- **PPT prezentácia „PREMENY VODY“**

Rozprávanie o premenách a úžitku vody – tečie, vyparuje sa, zamrzne, pijeme a varíme z nej, umývame sa ňou, potrebujú ju zvieratá aj príroda... Vyhľadávanie informácií v encyklopédiách, detských časopisoch Včielka, Adamko, Vrabček...

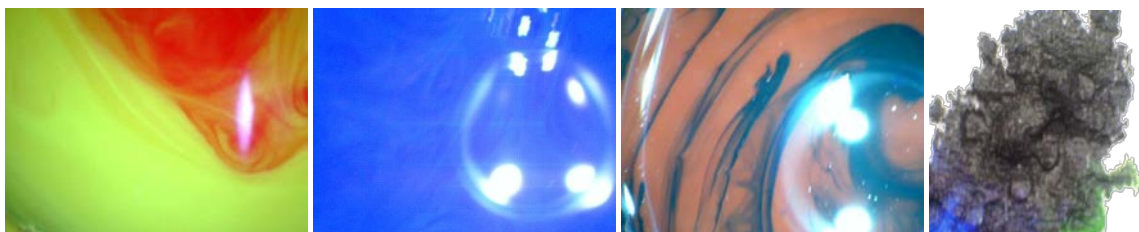


Obrázok 80. Farbenie a experimentovanie s vodou

- **Zážitkové učenie S LUPOU A MIKROSKOPOM**

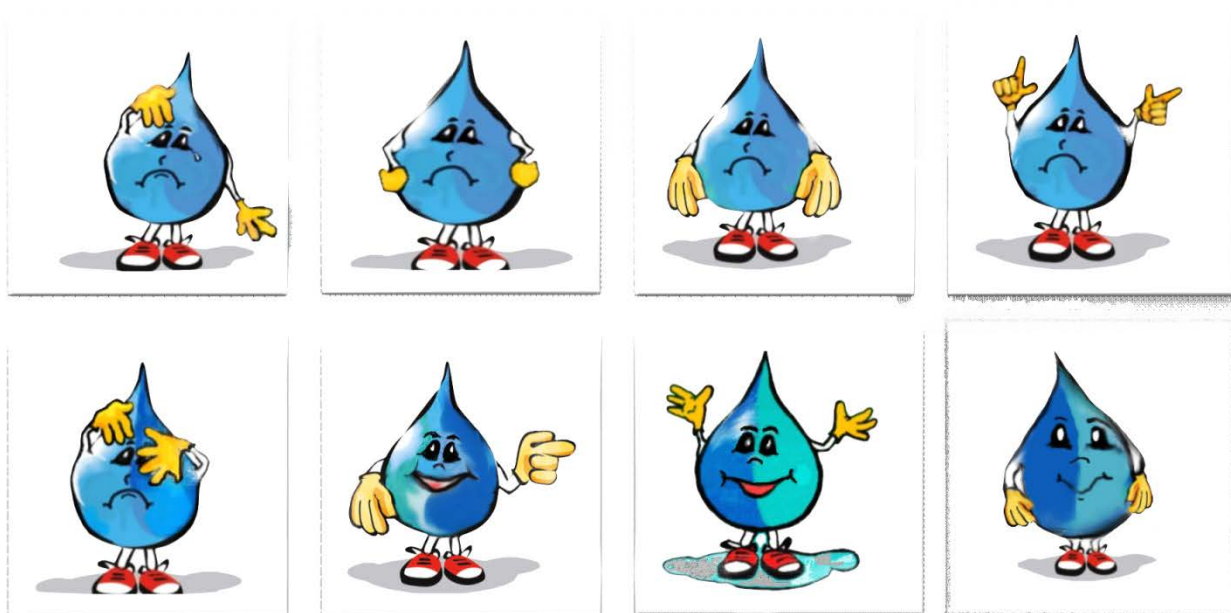
Pokusy: Voda mení svoje fyzikálne vlastnosti – čistá je priesvitná a číra, dá sa farbiť, po silnom schladení zamrzne a pri ohriatí sa vyparí, obsahujú ju nápoje aj naše ľudské telo...

Pozorovanie mikroskopom a práca s lupou – farbenie vody, realizácia zamrznutia – ľadové kocky a roztopenia, vyparovanie soľného roztoku – vznik kryštálikov, rozprávanie, na čo slúži voda a prečo ju potrebujeme pre zdravie...



Obrázok 81. až. 84. Ukážky z pozorovania a fotografovania vizualizérom a mikroskopom deťmi

- Hra s vytvoreným **pexesom EMÓCIE KVAPIEK** – poukázanie na znečisťovanie vodných zdrojov



Ďalšie aktivity pre skupiny:

- **Programovanie a priestorová orientácia** na ploche (*hore, dolu – alebo pravo-ľavá*) a triedenie obrázkov do štvorcovej siete s Bee-bot, Constructa Bot na podložke s premenami skupenstiev alebo ekologickou tematikou
- **Obrázkové čítanie, čítanie na pokračovanie**
- **Zapúšťanie farieb** do vlhkého podkladu – dúhové farby
- **Skladanie origami z papiera** (žabky, rybky) s pomocou, námety na:

http://www.youtube.com/watch?feature=player_detailpage&v=xhv1ipd4vps#t=7

http://www.youtube.com/watch?feature=player_detailpage&v=g-nwl6oeulu#t=68

- **Skúmanie a overovanie** vo vode a na vode: čo je ľahké – ťažké, pláva – ponorí sa, mokré – suché, rozpustí sa...
- **Práca s pracovnými zošitmi – problémové, otvorené otázky:** prečo je potrebné vodou šetriť a chrániť jej čistotu?
- **GMC na interaktívnej tabuli alebo tablete – bodkované kresby,** kresba a maľovanie
- **Kreslenie obrázkov v pieskovničkách** prstom, zubnou kefkou
- **Namotávanie „pavučiny“** – špagátu, vlny na rozmiestnené „klinčky zatlačky“ ako snovanie siete pavúka
- **Báseň PAVÚK NA LOVE:** *CHROBÁČIKY MALÉ OBDIVUJÚ PRÁVE*

*VEĽKÚ KVAPKU V TRÁVE. TO JE KVAPKA Z ROSY,
ZAŠTEBOTAL KTOSI.*

*TRBLIECE SA AJ NA SIETI PAVÚKA,
NA KVIETKU ZAS MOTÝĽOVI NAPIŤ PONÚKA.
KOMU ROSA NESTAČÍ, KU RIEKE SI VYKROČÍ.
TÁ NAPOJÍ ZVIERAT VEĽA,
NAD RÁNOM K NEJ VŠETKY MIERIA.*



3. etapa

ENVIRON, ŠPINĎÚRA A PAPIERIK o ochrane vodných zdrojov, šetrení energiami pomocou pracovných zošitov a hrových aktivít



2.2.3 ŠPINĎÚRA V KRÁĽOVSTVE ČISTOTY

Obsah: „ŠPINĎÚRA V KRÁĽOVSTVE ČISTOTY“, naň nadväzuje druhý príbeh „O NESMRTEĽNOM PAPIERIKOVI“ (šetrení lesa – recyklácii odpadu)

- **Úvodná dramatizácia textu** alebo bábkové divadielko **STUDNIČKA**, ktorú vyčistia zvieratká
- **Edukačná činnosť s PZ** „ŠPINĎÚRA V KRÁĽOVSTVE ČISTOTY“, **upravený na IT**



Obrázok 85. a 86. Výtvarná aktivita o polepšenej ŠPINĎÚRE

Individuálna a skupinová práca s využitím pracovných listov k téme ochrana prírody

- **Komunikácia a brainstorming** na aktuálnu tému so záverom: Vodu potrebuje k prežitiu nielen človek a zvieratá, ale celá naša planéta Zem
- **Edukačná hra NA RYBÁROV**: lov magnetickými udicami nežiaducich predmetov a vecí z rybníka, separovanie
- **Praktické overenie triedenia predmetov a vecí podľa druhu materiálov na podložkách s bagrom**. Deti „triedia obrázky vecí z vysypaného kontajnera, smetiska“ – papier, sklo, plasty



Obrázok 87. až 89. Ukážky aktivity čistenie rybníka a tematické podložky so Separáčikmi

Doplňkové aktivity

- Stimulácia komunikácie a pamäte cez **Tradície jari** (Morena, Veľká noc)
- **Siatie** žeruchy **do škrupiniek** zaujme aj najmladšie deti
- **Svetelná terapia** s relaxovaním pri hudbe (napr. JARRÉ, JÍŠA)
- Vyjadrenie pocitov, vlastných postojov k téme ochrana životného prostredia, vzájomné zhodnotenie sa



Obrázok 90. Ukážka z prezentácie. Zdroj ClipArt, vlastná tvorba



Edukačné hry a hrové činnosti vhodné pre organizačnú formu pobyt vonku

- Pozorovať správanie ľudí pri potoku, v parku, sledovať, či majú ľudia plastové vrecká pri prechádzkach so psíkmi. Problémové otázky: Kde je najviac smetí – detské ihrisko, obchod – pohostinstvo.
- Podieľať sa na jarnej úprave v školskej záhrade – hrabanie ihličia a lístia, pokopkanie si pieskoviska a jeho preosiatie.

- Starostlivosť a strihanie rastliniek, kvetov, liečivých bylín na školskom záhone.
- Zakopať pančuchu, škatuľu s rôznym druhom odpadu a po sezóne pri otvorení školskej záhrady zistiť, čo zhnilo, rozpustilo sa a čomu sa nič nestalo: plast, kov, sklo.
- Pozorovať zber a separovanie odpadu a smetí.

Evokácia, uvedenie si významu vody a reflexia z pozorovaní, hypotéz a overovania, analýza a vyhodnotenie výsledkov tvorivých činností.

Reflexia: Zážitkovým učením cez IKT si deti obohatili environmentálne cítenie súvisiace s prírodnými javmi, nadobudli nové poznatky a vzťah k ochrane prírodného prostredia.

Nadobudnuté kompetencie: Prezentujú kritické myslenie pri zdôvodňovaní významu a dôležitosti vody, jej ochrany pre život. Deti pomocou počítača, vstupných a výstupných zariadení realizujú svoje nápady, predstavy, tvorivo sa snažia zapájať, stimulujú si vizuomotoriku prostredníctvom práce s Big Track myšou, grafickým Pen tabletom, alebo veľkou farebnou klávesnicou k PC. Spontánnym zážitkovým učením aktívne získavajú relevantné informácie a prezentujú sa. Využívaním interaktívnej tabule či robotických hračiek si zlepšujú koordináciu pohybov a priestorovú orientáciu.

2.3 ŠAŠOV JAZYK NA PRECHÁDZKE

Charakteristika: Činnosti v hrách a hrových činnostiach a v edukačných aktivitách sú cielene zameriavané na rozšírenie slovnéj zásoby, logické myslenie a zapamätanie. Pri stimulácii komunikačných zručností aktivity smerujú k rozvíjaniu vzájomnej kooperácie a kompromisom v spolupráci dvojíc. Zámernom je aktivizovať u detí s narušenou komunikačnou schopnosťou potrebu komunikovať. Prípravnými cvičeniami zlepšiť dorozumievacie schopnosti s okolím. Prevenciou predísť nechuti detí k logopedickým intervenciám u klinických logopédov.



Východiská: Ak vyjadriť svoje potreby, okolie mi pomôže ich naplniť. Ak niečo chcem, poprosím, vypýtam si vlastným spôsobom – komunikovať môžeme aj neverbálne.

Stanovenie problému: V populácii pribúda detí s poruchami učenia, oneskoreným psychomotorickým vývinom a NKS, čo nesie so sebou problémy s nadviazaním kontaktu a začlenením sa do hry kolektívu.

Opis problému: Poruchy reči znemožňujú spontánnu komunikáciu. Prídružené poruchy so zrozumiteľnosťou reči, fonologické problémy sú spojené s neschopnosťou primerane

analyzovať a chápať inštrukcie a pokyny, reč z pozadia. Deti majú malú slovnú zásobu, netvoria rozvinuté vety.

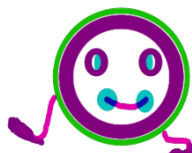
Pomôcky: interaktívna tabuľa, notebook, hovoriace štipce, Tuff Cam, zalaminované obrázky a piktogramy, komunikačné katalógy, PZ – Zajko Japí, Logopedická prevencia, Hry s rečou

Špecifické ciele: Používať v činnosti všetky zmysly, cvičiť artikulačné zručnosti. Počúvať aktívne a s porozumením informácie z rôznych médií. Riešiť jednoduché problémové úlohy komunikovaním. Spontánne hodnotiť vo svojom okolí, čo sa im páči – nepáči, čo je dobré – zlé na veciach, osobách, názoroch. Zhodnotiť vlastný výkon, tešiť sa zo svojich výsledkov, ale uznávať aj výkon druhých.



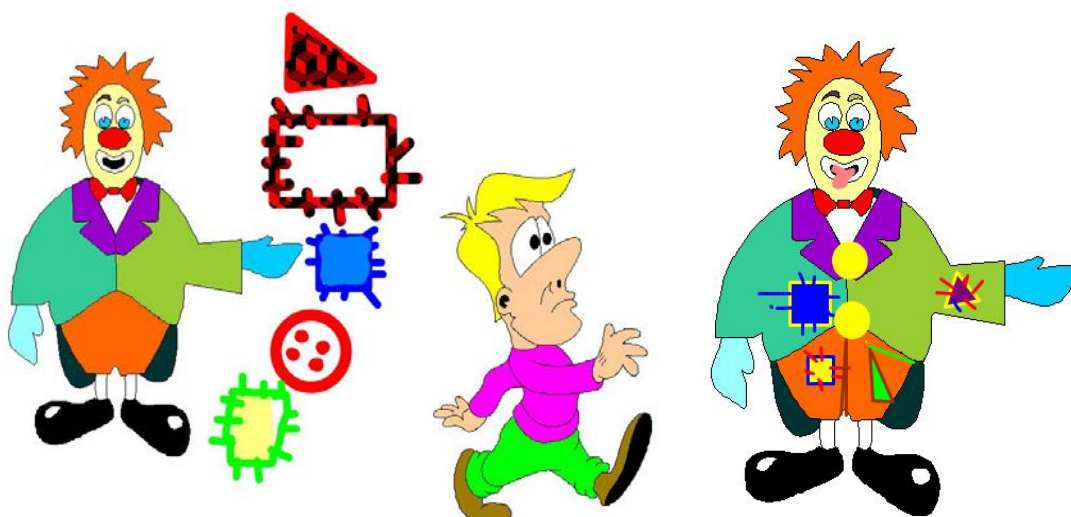
Opis edukačných hier a hrových stimulačných aktivít:

Edukačná úloha: Prejaviť záujem o druhého, byť ohľaduplný a pomôcť si navzájom.



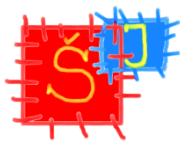
GOMBÍČEK UTEKÁČIK, ČO SA NECHCE ZAPNÚŤ, so smutným šaškom JAŠKOM. Určené pre mladšie deti alebo deti so ŠVVP

Motivačné obrázky a otázky: *Prečo je šaško smutný?* Opis deja deťmi. (Namyslený a lenivý chlapec mu nechce pomôcť vybrať a zapnúť gombíky, prišití záplaty.) **Nemá pekné nohavice ani kamarátov a ešte si nevie zapnúť gombíky... Naučme ho to.** (Predtým poprosí deti, aby mu pomohli a ukázali ako. Individuálna práca s maňuškou šaška zameraná na precvičenie jemnej motoriky s farebnými kockami a vkladacími obrázkami alebo manipulačným panelom na samoobslužné činnosti.)



Obrázok 91. PL vytvorený v programe Flow z knižnice QOMO

- Po vypočutí odkazu z „hovoriacich“ štipcov chcú deti rozveseliť smutného ŠAŠKA JAŠKA tým, že mu **recitujú básne, nakreslia, oblečú a zložia kamarátov.**



ŠAŠOVE ZÁPLATY

Edukačná úloha: Samostatne sa obliecť (podľa možnosti) do masky. Cvičiť koordináciu oko – ruka a vizuomotoriku. Precvičovať správne dýchanie a komunikáciu pri opise činnosti.

Edukačná činnosť:



Obrázok 92. Karnevalový deň

- **Samoobsluha a jemná motorika** u mladších detí cez ŠAŠOVE GOMBÍKY navliekaním veľkých gombíkov alebo situačná hra so skladaním si veľkého a malého klauna z 3 – 5 častí
- **Dychové a artikulačné cvičenie** na známe riekanky o prstoch, fúkanie si „boľačky“

Staršie deti:

- **Fotografovanie šaša** aj navzájom detskou kamerou Tuf Cam pri cvičení úsmevu na slovo „sýr“ – **oromotorika**
- **Fonematické rozlišovanie a vyjadrovanie sa:** Opisujú emócie a činnosť – vkladajú do otvorov 3 penové časti šaša (*vyberú si hlavu s emóciou, vrchný a spodný diel oblečenia – cvičia sykavky s, š*)
- **VESELÁ FOTOGRAFIA** s námetom tváre klauna, ľudskej postavy a deti dotvorí – dokreslia fotografiu, pohľadnicu, obrázok z detského kalendára...
- **Využitie aukorektívnych kariet**



Obrázky 93. až 95. Deti sa učia kompromisom pri výmene úloh, koordinácii pohybov – oko, ruka



CESTUJEME A HRÁME SA SO ŠAŠKOM JAŠKOM

Edukačná úloha: Hravým spôsobom rozširovať pasívnu i aktívnu slovnú zásobu. Stimulovať vedomú hláskovú kategorizáciu a produkciu reči.

Edukačná činnosť: V pohybových činnostiach sa deti snažia uplatňovať tanečné prvky a koordináciu pohybov v súlade s hudbou, pripravujú výzdobu, spievajú a komunikujú na tému **KARNEVAL**.

- **Aktivizácia reči** v spájaní s pohybom, spevom, so známymi pojмами a deťom blízkymi témami, cez hudobno-pohybové hry ako napr. Zlatá brána, Na hada, Ruženka, Poriadkovo, Pláva loď...
- **Jemná motorika:** obkresľovanie makety šaša, výzdoba klaunovskej masky
- **Globálna, hrubá motorika – preliezanie cez a okolo prekážok** v telocvični, kotúľanie lopty vo dvojici, do tunela, hod do šašovho koša...

Edukačné pravidlo: Zapamätať si pravidlá, osvojiť si a používať text, slová piesne, opakovať krokové variácie.



ŠAŠOVE PRÍBEHY

Edukačná úloha: Dramaticky vyjadriť videné – nonverbálne pantomimicky, zvukovou či pohybovou improvizáciou. Viešť deti v pozitívnej komunikácii – uplatňovať srdečnosť a úprimnosť.

Edukačná činnosť: Tvorivé rozprávanie a vymýšľanie príbehov na pokračovanie. Pomocou obrázkových súborov a PL trénujú deti používanie niektorých „problémových hlások“ s vymýšľaním si deja na pokračovanie. V rámci tzv. minútových príbehov – jazykových chvíľok si s deťmi precvičíme schopnosti zapojiť sa zmysluplne do rozhovoru, tvoria si vlastný text a podľa potreby využívame komunikačné vzorce správania a tolerovania (pravidlá triedy).

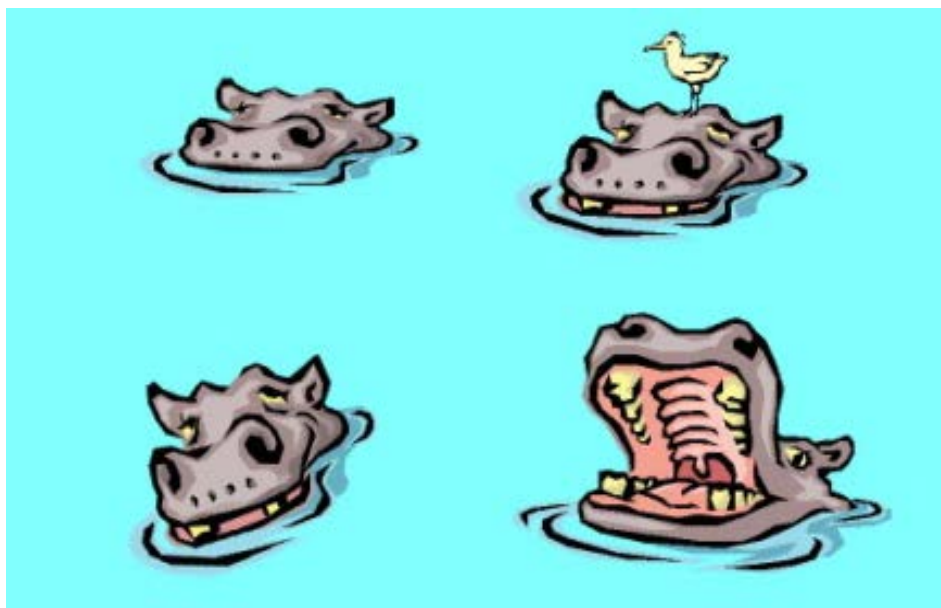


PL a obrázky k individuálnym logopedickým intervenciám a komunikácii z portfólia triedy:

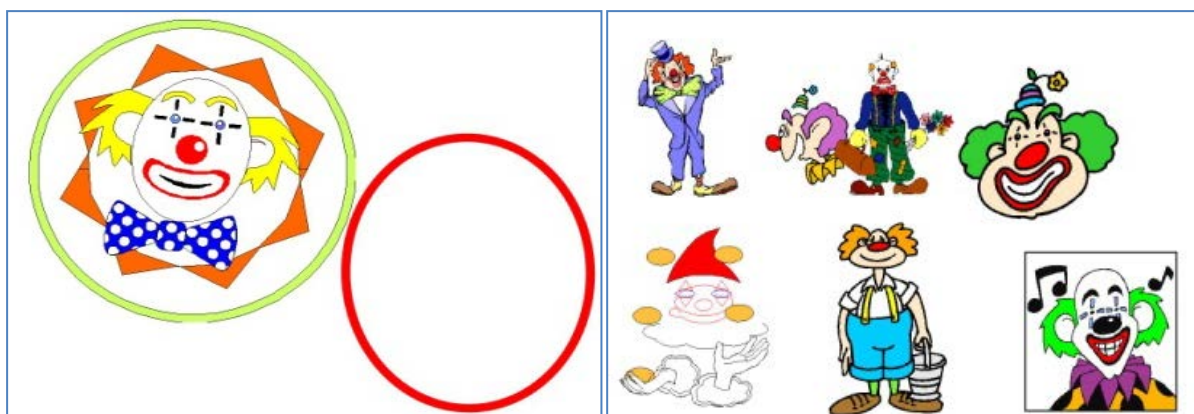
(tvorba v grafických programoch Corel Draw, RNA, Scholastic)

Obrázok 96. až 102. Ukážka portfólia obrázkov PL k precvičovaniu výslovnosti. Zdroj: vlastná tvorba v programe RNA





Usporiadaj dej – **ČO UROBIL HROCH?** (Ďalšie príklady: NAKRESLI VESELÉHO ŠAŠA, POMENUJ, ČO VIDÍŠ NA OBRÁZKOCH, AKÝ ZVUK VYDÁVA PARNÝ VLÁČIK. AKO VRČÍ ŠAŠOVO AUTO? NAKRESLITE MU VESELÉHO KAMARÁTA...)



ČO ROBIA ŠAŠOVIA NA OBRÁZKOCH? PREDVEĎTE, VYTLIESKAJTE, ZASPIEVAJME MU, ČO POČUJETE NA ZAČIATKU SLOV



Ukážka PL na precvičenie spoluhlások B, L a hlások S, Š

Edukačné pravidlo: Počúvajú všetci, hovorí jeden, pochválime sa navzájom.

Námety na doplnkové činnosti v skupinách:

- vkladanie farebných geometrických tvarov do otvorov makety odevu šaša
- navliekanie podľa inštrukcií – striedanie farieb na náhrdelníku
- **SUDOKU** – samostatne určia a doložia podľa tvaru, ktorá časť, farba šašovej vreckovky chýba (so striedaním štyroch farieb aj tvarov)

Edukačné pravidlo: Dokončiť začatú činnosť, opísať, čo a ako robia, dodržať postup (striedanie farieb alebo tvarov).



Edukačné hry a činnosti vhodné na organizačnú formu vzdelávacia aktivita



2.3.1 VESELÉ OBRÁZKY

Charakteristika: Aktivity učia deti lepšej schopnosti sústredeného počúvania s porozumením, obohatené o nové slovné termíny a pomenovania z danej tematickej kategórie.

Napodobňovanie onomatopojí umožní cvičiť celý rečový aparát: dýchanie, fonáciu (*hlas*), fonematický sluch, koordináciu a stimulovať účinnosť rečových orgánov a artikulácie. Cez fonematické rozlišovanie povzbudzujeme deti k počúvaniu a následnému rozlišovaniu a správne vysloveniu hlások, slabík i slov. Aktívnym vnímaním a zapájaním sa do komunikácie si deti rozšíria vedomosti o pojmy vzťahujúce sa k rodine, hračkám, emóciám, orientácii na vlastnom tele, precvičia si lateralitu – *rozlišovanie medzi pravou a ľavou stranou, antonymá a priestorové pojmy: hore, dole; vpravo, vľavo; veľký, malý; vysoké, nízke, vyššie, nižšie.*

Výchovnovzdelávacie ciele a cvičenia z kategórie činností sú:

Podporovať rozvíjanie verbálnej aktivity zameranej na rozklad slova, spájanie podstatných mien s prídavnými alebo slovesami, používanie antonym pomocou verbálnej i neverbálnej komunikácie. Upevniť získané vedomosti, revidovať slovnú zásobu z oblasti lexikálnej kategórie, zručnosti diferenciacie zvuku a triedenia. Systematický rozvoj fonologických a kognitívnych procesov, stimulácia spisovného jazyka.

Ciele aktivít:

- Poskytovať priestor na dialóg a subjektívne vyjadrenie pocitov a názorov.
- Podporovať rozvíjanie komunikatívnych kompetencií cez známe a deťom blízke témy.
- Hľadať a overovať súvislosti medzi doterajšími poznatkami a novými skúsenosťami.
- Trénovať segmentácie slova na slabiky.
- Hľadať súvislosti, správne zoraďovať predmety podľa kritérií.
- Verbálne reagovať jednoslovne, viacslovne na jednoduché otázky.
- Vedieť zhodnotiť svojím spôsobom vlastnú činnosť aj činnosť iných.

Pomôcky: bublifuk, pieskovnička, detské časopisy, IT, ozvučné drierka, xylofón, pracovné listy

Navodenie témy: Pre reč sú dôležité **dychové a oromotorické cvičenia** s rozfukovaním farebných

škvŕn (alebo fúkanie do vody), vyfukovanie bublín, napr. pomocou bublifuka, prípadne slamkou do papierovej guľky, ktorá zanechá stopu v pieskovničke.

- Dvojice oproti sebe sa vzájomne pohladkajú kožušinkou, vatou či pierkom okolo tváre, úst, čela a opisujú pocity – príjemné, štekľivé...



Obrázok 103. Dychové cvičenie a rozfukovanie škvŕn tušu

Priebeh aktivít:

- **Stimulačné cvičenia hovoriadiel a artikulácia pri činnosti** známymi riekankami pred zrkadlom, do mikrofónu alebo na interaktívnej tabuli, improvizácie a dramatizácie textu známych rozprávok, večerníčkových príbehov. Niektoré známe cvičenia si už deti dokážu precvičiť aj medzi sebou – učia sa navzájom skladať slová zo slabík, vytlieskaním rytmizovať známy text.



Obrázok 104. až 106. Využitie tabule pri precvičovaní výslovnosti, analýze a syntéze slov

- **Analýza a syntéza slov:** rozlišovanie hlások na začiatku, na konci slova, rozprávanie podľa obrázkov z komunikačných katalógov, zásobníkov, zalaminovaných „kartičiek“ alebo z časopisov Včielka, Adamko či pomocou PPT prezentácií k téme. U detí s NKS alebo DMO sa nám osvedčili vlastné nahrávky, spev a recitácia na mikrofón, hra na ozvenu (opakuje počuté), kreslenie na zrkadlo so súčasným opisovaním – čo robíš, kreslíš?



OBRÁZOK PRE CHORÉHO KAMARÁTA:

Cieľ: Precvičenie hlásky „L“ v situačnom kútiku a s pomôckami k hre na lekára.

Navodenie témy: Šaškov kamarát je chorý, leží v nemocnici a lieči sa – pošleme mu pre rozveselenie fotografiu alebo obrázok, ale najskôr sa **zahráme, čo si deti pamätajú** z návštevy u „uja doktora“.

Priebeh aktivít:

Deti cvičia s „dreveným a ohybným“ jazýčkom, **opakujú inštrukcie a slová lekára:**

- **Dýchať – nedýchať, vyplaziť jazyk, zakašľať...** (nádych, zadržať a výdych nosom), otvoriť ústa, vyplaziť jazyk – pohrať sa s ním, zdvihnúť hore, dolu, obliznúť sa do kútikov úst...

Fonematické rozlišovanie: Ujo doktor lieči celé telo.

Deti pomenujú, ktoré časti nás bolia a **identifikujú, či počuli v slove „L“**, spoločne si rozdelíme slová na slabiky, ukážu mimicky, ako sa tvárime chorí a ako zdraví, vyberú si smajlíkov, ako sa práve cítia ony...



Obrázok 107. Vyfarbenie šaškov v programe Flow

- **Hudobno-pohybová hra** HLAVA, RAMENÁ, KOLENÁ, PALCE
- **Práca na PL** – nástroje a pomôcky lekára (*napr. Logopedická prevencia v MŠ, str. 69*) alebo práca s obrázkami predmetov a zvierat, v ktorých názve je „L“
- **Tvorba obrázkov** – vo dvojici deti spolupracujú na spoločnom „diele“ s veľkou myškou „Big track“ (*obmena na baliacom papieri na dverách či na zemi, paraváne s plexisklom – deti pracujú v rôznych polohách, dobré je pripevniť, využiť trojhranné voskovky, vysúvacie pastelky mäkké ako rúž*). **Opíšu spoločne, čo vytvorili, nakreslili.**
- Ostatné deti si môžu **obkresliť – obložiť vrchnáčikmi z PET fliaš ležiaceho kamaráta**. Na koniec si **spoločné dielka odfotografujeme** detskou TuF Cam a **nahráme na mikrofón** (hovoriace štipce) **želanie skorého uzdravenia**, pieseň, alebo báseň podľa výberu detí. Po vytlačení obrázkov ich vložíme do obálky, napíšeme adresu a deti sa vlastným znakom, menom podpíšu, ako vedia. Potom spoločne pôjdeme na vychádzku k poštovej schránke, alebo **na poštu poslať pozdrav (akože)**.



DETSKÉ ŠTÚDIO „CENTRUMKOVO“

Cieľ: Precvičovať fonologické zručnosti a procesy prostredníctvom uplatňovania analyticko-syntetických hier a činností so slovami.



Obrázok. 108. až 110. Ako sme tvorili časopis a hľadali bábiku

Počas tréningu fonematického uvedomovania si deti osvojujú pojmy ako slovo, slabika a hláska. Jazyk deťom predstavujeme ako zvukový systém, ktorý má svoju grafémovú podobu v písanej reči. **Tematicky cvičenia delíme:** štruktúra slova – slabiky, hlásková štruktúra slova – samohlásky a spoluhlásky, tvrdé a mäkké spoluhlásky. Postupne sú deti schopné rozkladať slová na slabiky a hlásky, vedia rozlíšiť samohlásky a spoluhlásky, ale tiež tvrdé a mäkké spoluhlásky. Pochopia význam hlások, teda to, že keď zmeníme jednu hlásku v slove, zmeníme jeho význam.



STRATENÁ BÁBIKA

Cieľ: Zvoliť kreatívny spôsob komunikácie vzhľadom na situáciu, používať antonymá, tvoriť rýmy.

Pomôcky: fotografia bábiky, hračka bábika, zalaminované obrázky, rekvizity, mikrofón, PC, IT

Opis edukačnej činnosti:

Navodenie témy s motiváciou tvorby TV vysielania „STRATILA SA BÁBIKA“:

Motivačným príbehom o stratenej bábike, ktorú sme ráno počuli v parku vzlykať, navodíme atmosféru s problémom. Za zvukov vhodnej relaxačnej hudby rozvineme s deťmi rozhovor, ako sa asi cíti bábika. *(Pomôžeme im opisom, ako ležala mokrá a zablatená, špinavá, pohodená v tráve pri chodníku, v noci, sama po veľkej búrke...)* Postupne ich vyzveme, aby si skúsili predstaviť seba v takej situácii, čo by asi cítili, prečo by mali strach? ... Ukážeme im fotografiu bábky s otázkou, či ju ráno nevideli alebo nepočuli plakať.

Priebeh aktivít: Pomôžeme deťom nájsť bábiku ju a vypátrať ako v televízii. Opis bábiky deťmi na mikrofón.

- **Nakresli „portrét“**, ako vyzerala stratená bábika a urob – **obkresli odtlačok** ruky.



Obrázok 111. a 113. Zalaminované obrázky na GMC a komunikáciu

- **Dialóg a postrehy detí formou brainstormingu**, interaktívne zapojenie sa pri sebauvyjadrení pocitov (*aj neverbálne, pantomimicky s piktoqramami emócií: zaklopanie – volá ujo školník, či nám nechýba bábika... s tetou kuchárkou ju nachovali aj prezliekli do suchých šiat, ale stále je smutná – chýbajú jej deti*)

Záver: Ukážeme už peknú, čistú usmiatu bábiku po okúpaní a učesaní v nových šatôčkach a navrhne deťom, aby jej vymysleli meno. Podľa aktivity detí necháme priestor na vyjadrenie nových pocitov bábiky a hodnotenie majiteľky bábiky. (*Ako sa cíti teraz – šťastná, veselá? Čo si myslíte, dieťa, ktoré ju stratilo, bolo neporiadne? Je tiež smutné?*) Možnosť zadávania problémových úloh a otvorených otázok so sebahodnotením – čo by ste urobili vy, keby ste stratili hračku, keby ste ju už nepotrebovali, nechceli, bola by pokazená, prečo?

- **Manipulačná hra s využitím obrázkov jednoduchých antoným** – Aká bola bábika? (hľadaj opačnú dvojicu): smutná – veselá, mokrá – suchá, špinavá – čistá, malá - veľká, plače - teší sa
- Jednoduchá **tvorba obrázkov na interaktívnej tabuli** zo skupiny Step by step, kde kliknutím na plochu pribudne časť obrázka – tela bábiky, autíčka alebo zvieratka (*ukážka je z individuálnych aktivít, prípadne náhradná AAK*).



Obrázok 114. Súbor obrázkov vytvorenia bábiky, auta a obaračky z portálu EduSensus

Tip: Podobne si môžeme vytvoriť vlastnú PPT prezentáciu s časovaním, keď časti tela – obrázka „priletia“ na plochu.



POVEDZ – UKÁŽ NAOPAK

Pokračovaním na ďalší deň môže byť obmena:

Cieľ: Porovnávať a opisovať dramaticky aj verbálne podobnosti a rozdiely predmetov, javov, osôb.

Priebeh aktivity: Využitie dvojice obrázkov antoným ako možnosť neverbálnej dramatickej improvizácie na interaktívnej tabuli spojenej s opisom rozdielov.

- **Seberealizácia a pantomimické zobrazovanie obrázkov s pokusom o tvorbu antoným.**



Obrázok 115. Súbor obrázkov dramatického vyjadrenia antonyám

ANTONYMÁ – pohybová improvizácia aktivít znázornením obsahu slovného spojenia dvojíc: Deti hádajú podľa dvojice obrázkov čo vyjadrujú, najskôr slovne, potom dramaticky s výmenou úloh podľa dohodnutých pravidiel: úzky – široký, nový – starý, šťastný – smutný, starý – mladý, dlhý – krátky, horúci – studený, plný – prázdny, chudý – tučný, pracovitý – lenivý, čistý – špinavý, dobrý – zlý...

- **Improvizovaná dramatizácia a cvičenie reči:** voľná improvizácia s maňuškami, rozlíšenie dobrých a zlých postáv



Súbor obrázkov 116. Ukážka z rozprávky Tri prasiatka

- **Tréning sluchového rozlišovania: TVORIVÉ HRY S REČOU**

Prípravné cvičenia na samohlásky a sykavky S, Š. Protichodné postavenie hlások umožňuje aj deťom autokorekciu – spätnou väzbou je pochopenie iného významu slova, ak deti správne nevyslovia. Sledujeme vedomú diferenciaciu, chybné vyslovenie, zámenu hlásky – vznikne iné slovo (had sipí –sss, parný vlak syčí – ššš), iný význam.

- **Sluchové hádanky:** Odkiaľ čo počuješ – zvukové nahrávky hudobných nástrojov, domácich zvukov...
- **Analýza a syntéza slov:** precvičovanie na známych slovách v komunikačných katalógoch lokalizáciu hlásky na začiatku slova (najskôr s pomocou alebo slovo vyhláskuje pedagóg a deti hádajú, čo povedal – zložia slovo)
- **Hra s písmenami abecedy** podľa záujmu detí – hľadajú rovnaké, triedia ich podľa farby
- **Skupinová práca s obrázkovým materiálom emócií „VESELÁ BÁBIKA“** (hľadanie rovnakých dvojíc emócií – tvár na fotografii a čiernobielej kresbe)
- S pomocou **vystrihnutie obrázkov** jednoduchého oblečenia šiat
- Prevliekanie cez otvory – šitie šiat
- **Výzdoba šiat, šálu, rukavice** podľa fantázie
- **Obliekame bábičky** – veľká a malá, ukazovanie častí tela, upevnenie pojmov (buď zalaminované časti s magnetkou alebo priložením na maketu so suchým zipsom) – obliekame podľa počasia, ročného obdobia; bábik môže byť viac, deti počítajú, ktorých je viac



Súbor obrázkov 117. Svojpomocné pomôcky ako námet

- **SLOVNÉ HRAČKY:** Motivačná komunikácia na rozširovanie slovnej zásoby, hra so slovami „Učíme bábiku počúvať a rozprávať“
- **Cvičenie pozornosti:** Na poštára, Hluchá baba (Pozorne počúvaj známe zvuky, pomenuj ich a prirad' obrázok)
- **Puzzle, pexeso** Čo k sebe patrí? Antonymá (*kameň – pierko, starý – mladý*)
- **Rozprávanie o obrázkoch,** dbať na následnosť deja podľa obrázkov

Overovanie chápania antonym pri praktickom znázornení v iných organizačných formách a činnostiach, napríklad pri pohybových aktivitách v telocvični: silný – slabý, ľahká – ťažká lopta, pri práci s grafickým Pen tabletom: malá – veľká bábika, pri manipulačných hrách tvorením vysokej – nízkej stavby, určovaní emócií, pri pobyte vonku špinavý – čistý, vysoko – nízko...



Obrázok 120. až 122. Spojenie novodobých a štandardných pomôcok

- **GMC – ŠĽASTNÁ BÁBIKA** učí kresliť deti dúhu, vlnky, krtkove kopčeky na IT alebo skle, zrkadle či baliacom papieri v rôznych polohách. Vzorové animácie si pozrú ako nahrávku na IT (ukážky PL v prílohe), deti najskôr znázorňujú – opakujú pohyb kreslením vo vzduchu (spojené so spevom o slimákovi či recitáciou básne Pláva kačka po jazere)
- **ZÁVEREČNÉ PREKÁRAČKY** – *homonymá, synonymá, rozširovanie slovnej zásoby na precvičenie v domčeku Sníčkolandík*

ZÁVER

Multistimulačné metódy s podporou digitálnych technológií umožňujú flexibilné využívanie nových foriem komunikácie detí, vedú k vyjadreniu ich vlastných pocitov cez médiá, cvičia k zmyslupnej, štruktúrovanej práci s dokončením činnosti a orientácii v priestore, jemnou manipuláciou pestujú vzťah k veciam a hodnotám, skúmaniu, overovaniu, dokazovaniu. Atraktivita pomôcok a záujem o hru s nimi nútia deti k prosociálnemu cíteniu a dodržiavaniu pravidiel.

Osvedčilo sa nám používanie IKT vo všetkých oblastiach rozvoja. Už deti v predškolskom veku dokážu postupne samostatne pracovať s detskými grafickými programami a výučbovými softvérmi na PC alebo IT, ako sú: Maľovanie pre deti, Detský kútik 1 – 5, Veselá lienka, Cirkus šaša Tomáša, Začínam sa učiť, Alík, program Flow Works, knižnica QOMO...

V závere publikácie by som chcela pripomenúť, že ako tzv. praktik v oblasti predprimárneho vzdelávania sa ospravedlňujem za možno už „neaktuálny odborný slovník“, pretože ešte len prebiehala revízia ŠVP a niektoré názvy a pojmy sa budú meniť. **Chcela som však pomôcť hlavne praktickými ukázkami a výtvarným „dotvorením“ ilustráciami, symbolmi a ikonkami pre ľahšiu orientáciu a prípadné využitie mojich piktogramov pri vašich pojmových mapách alebo pracovných listoch.**

ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH ODKAZOV

Literatúra:

HAJDÚKOVÁ, V. a kol. 2008. Príručka na tvorbu školských vzdelávacích programov pre materské školy. Bratislava: Metodicko-pedagogické centrum, 2008. ISBN 978-80-8052-324-4

Kolektív autorov. Metodika predprimárneho vzdelávania. MINISTERSTVO ŠKOLSTVA, VEDY, VÝSKUMU A ŠPORTU SLOVENSKEJ REPUBLIKY. Partizánske: EXPRESPRINT, 2011. ISBN 978-80-968777-3-7.

MINISTERSTVO ŠKOLSTVA SLOVENSKEJ REPUBLIKY. 2008. Štátny vzdelávací program ISCED 0 – predprimárne vzdelávanie. Prievidza: Patria, 2008. ISBN 978-80-969407-5-2.

HORECKÁ, M. 2008. Hry s rečou. Brno: Computer Press, 2008 ISBN 978-80-251-1805-4.

NOVOTNÁ, I. 2011. Logopedické maľovanky. Brno: Computer Press, 2011. ISBN 978-80-251-3418-4.

PETROVÁ, Z., VALÁŠKOVÁ, M. 2007. Jazyková a literárna gramotnosť v MŠ. Bratislava: Renesans, 2007. ISBN 978-80-969777-5-8.

LIPNICKÁ, M. 2013. Logopedická prevencia v materskej škole. Praha: Portál, 2013. ISBN 978-80-262-0381-0.

KALAŠ, I. 2011. Spoznávame potenciál digitálnych technológií v predprimárnom vzdelávaní, Bratislava: Ústav informácií a prognóz školstva, 2011. ISBN 978-80-7098-495-6.

MIKULAJOVÁ, M., DUJČÍKOVÁ O. 2001. Tréning fonematického uvedomovania podľa D. B. El'konina. Metodická príručka. Bratislava

GALLAYOVÁ, Z., MISTRÍKOVÁ, B. a kol. 2012. Špindľúra v kráľovstve čistoty. SAŽP, DOLIS, 2012. ISBN 978-80-89503-18-6.

Školský vzdelávací program „CENTRUMÁČIK“, MŠ Centrum 29, Zvolen

PPT prezentácie:

O ČOM SNÍVALA LIENKA

PREMENY VODY

ĽUDSKÉ TELO S LOGICO PRIMO

Odkazy:

Logopedické maľovanky – logopedické cvičenia pre deti: <http://www.martinus.sk/knihy/deti-a-mladz-leporela-knizky-pre-najmensich-leporela-malovanky/>

Logopedická prevencia – edukačné aktivity k predchádzaniu poruchám reči:
<http://www.ucitelske-listy.cz/2013/06/milena-lipnicka-logopedicka-prevence-v.html>

<http://rvp.cz/filtr-PVC8-DC-1>

Hravá ceruzka – PZ na cvičenie grafomotoriky:

<http://www.taktik.sk/?mode=zosity§ion=detail&id=407>

Interaktívne rámiky (s predvážacím zošitom aj na IT) Bambino LUK 2+:

<https://www.youtube.com/watch?v=GjNB3edaMtM>

Logico Primo: <https://www.google.sk/#q=logico+primo+pre+deti&qscr1=1>

Piktogramy (cvičenie náhradnej AAK komunikácie): www.mayer-johnson.com

http://www.youtube.com/watch?feature=player_detailpage&v=J8drfc4M9_I

Pieseň o lienke:

http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=JYfZionUzus

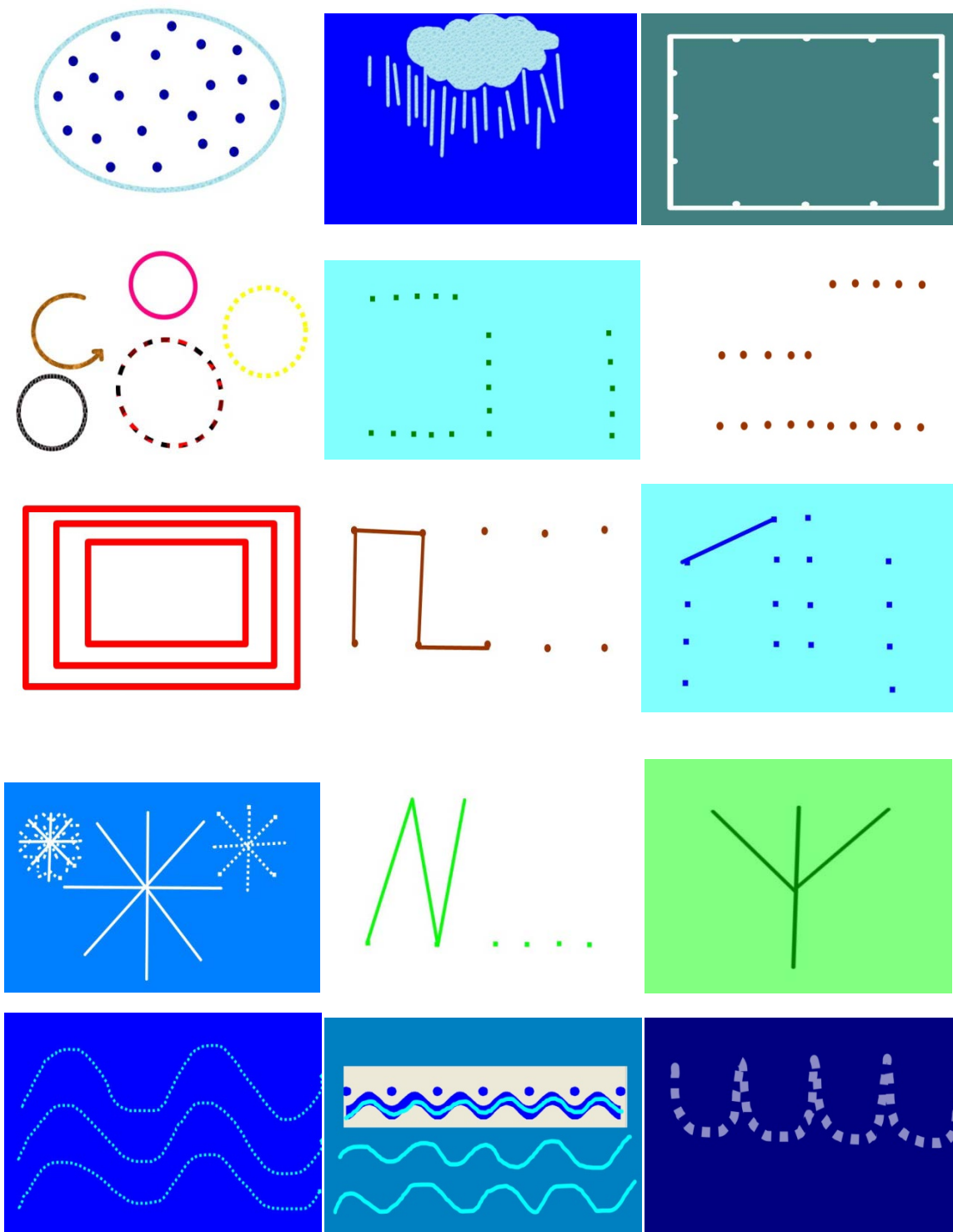
Rafaela stonožka:

http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=MRdBs_16_vM

http://edusensus-teachers.ydp.com.pl/index.php/resources/step_by_052789_axt_545.html

PRÍLOHY

1. Ukážky PL GMC nahraných ako animácia v programe Flow na IT



2. Ukážka komunikačného zošita „JAZYK NA PRECHÁDZKE“

**S
O
V
A**

VYMÝŠĽAME SLOVÁ. KTORÉ PÍSMENO SA OPAKUJE ?

STUHA,

NA OBLOHU VYSKOČILA ČAROKRÁSNA

UŽ PRESTAL HU-HU-HU, POĎ SA POZRIEŤ NA

SVIETI, USMIEVA SA , DĚTI - TO JE KRÁSA.

Na stonožku

*Hopsa rasa, to je krásna,
keď stonožka ponáhla sa
medzi trávou, kvietkami,
so svojimi nôžkami.*

*Ľavá, pravá, ľavá, pravá,
jedna nôžka zaostáva,
potkla sa o polienko,
udrela si kolienko.*

*Ktorá je to? Och, och, och!
Ktorá je to z tolkých nôh?*

HÚ - SE - NI - CE

STONOŽKA

VYHLÁSKUJ A ODPÍŠ SLOVO