



Európska únia
Európsky sociálny fond

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

Jana Paleschová

Mediálna výchova ako prierezová téma v materskej škole

2014

Publikácia bola vydaná a financovaná z prostriedkov ESF
v rámci národného projektu Profesijný a kariérový rast
pedagogických zamestnancov.
ITMS kód projektu 26120130002
ITMS kód projektu 26140230002

Mediálna výchova

ako prierezová téma v materskej škole

Jana PALESCHOVÁ

Bratislava 2014

OBSAH

Úvod	5
1 Teoretické východiská mediálnej výchovy	7
1.1 Funkcie a druhy médií	8
2 Mediálna výchova v predprimárnom vzdelávaní	12
2.1 Odras mediálnej výchovy v obsahu vzdelávania	14
3 Uplatnenie mediálnej výchovy v aktivitách edukačného procesu	17
3.1 Týždenný projekt na dosahovanie cieľov mediálnej výchovy	27
Záver	52
Zoznam bibliografických odkazov	54

Úvod

Mediálna výchova je jedným z najmodernejších trendov v edukácii.

Pod vplyvom neustáleho vývoja médií a nových komunikačných technológií dochádza v posledných rokoch k dôležitému posunu vo vymedzení cieľových kategórií mediálnej výchovy. Vo svete tradičných médií i zavádzania stále novších komunikačných technológií, ktoré produkujú obrovské množstvo rôznorodých informácií, poznatkov, zábavy, hier a zážitkov, sú práve deti jednou z najatraktívnejších a najpočetnejších cieľových skupín pre mediálny priemysel. Zároveň sú však aj najzraniteľnejšou a najohrozenejšou skupinou, pretože práve ony ešte nevedia rozlišovať fiktívne od reálneho, pozitívne od negatívneho. Nevyhnutnosť zavedenia mediálnej výchovy do nášho systému výchovy a vzdelávania vyplynula z faktu, že médiá sa v čoraz väčšej miere stávajú silným výchovno-vzdelávacím prostriedkom. Svojimi produktmi výrazne ovplyvňujú správanie jedinca, utváranie jeho životného štýlu a kvalitu života vôbec.

Okrem výchovno-vzdelávacieho prostriedku médiá výrazne ovplyvňujú aj proces socializácie dieťaťa, jeho hodnoty, postoje a správanie. Do úzadia sa dostáva vplyv rodičov i rovesníkov, v popredí je rôznorodosť mediálnych obsahov a informácií, ku ktorým majú deti v mnohých rodinách voľný prístup z dôvodu, že práve rodičia sú tí, ktorí často svoje dieťa „upracú“ či „odložia“ k televízii či iným médiám.

Od školskej reformy v rokoch 2008 – 2009 sa mediálna výchova stala súčasťou vzdelávania začlenením do vzdelávacích programov. V Štátnom vzdelávacom programe ISCED 0 – predprimárne vzdelávanie (ŠVP ISCED 0) sa

stala súčasťou obsahu vzdelávania ako jedna z deviatich prierezočných tém predprimárneho vzdelávania.

Koncepcia mediálnej výchovy v Slovenskej republike (ďalej len „koncepcia“) je vypracovaná na základe programového vyhlásenia vlády Slovenskej republiky, v ktorom si stanovila za úlohu spracovať koncepciu mediálnej výchovy v kontexte celoživotného vzdelávania. Jedným z jej hlavných cieľov smerujúcich k mediálnej výchove je naučiť všetky vekové kategórie, vrátane detí predškolského veku, zodpovednému prístupu k médiám a mediálnym obsahom, naučiť ich využívať nové komunikačné technológie a zároveň chrániť maloletých pred nezákonnými a nevhodnými obsahmi, pretože problémom súčasnosti je okrem uvedeného aj snaha orientovať jedinca v obrovskej mediálnej ponuke a schopnosť hodnotného výberu z tejto ponuky.

Predpokladom naplňania cieľov a plnenia funkcií mediálnej výchovy je kvalifikovaný a v tomto smere pripravený pedagogický zamestnanec, spoluúčasť všetkých zúčastnených na výchove a vzdelávaní s využitím aktivizujúcich metód, zážitkového a skúsenostného učenia, hry a projektov v rámci rôznych organizačných foriem denného poriadku.

Nami ponúkaný zdroj má pomôcť pedagógom materských škôl orientovať sa v danej problematike a ponúknuť im niekoľko námetov overených v praxi a vhodných na dosahovanie cieľov mediálnej výchovy.

Touto cestou osobitne ďakujeme Mgr. Helene Vincejovej za spoluprácu pri vytvorení edukačného prostredia a pri overovaní dosahovania cieľov mediálnej výchovy v praxi.

1| Teoretické východiská mediálnej výchovy

Svet, v ktorom žijeme, je presýtený podnetmi, ktoré sa k nám dostávajú rôznymi spôsobmi. Patria medzi ne predovšetkým médiá v podobe televízie, počítača, internetu, mobilného telefónu, ale aj tradičných novín, časopisov, kníh a rozhlasu. Ich množstvo najrôznejších obsahov zameraných na správy i zábavu nám sťažujú schopnosť orientácie a špecifikácie informácií i schopnosť selektovať pozitívne a chrániť sa pred negatívnymi vplyvmi.

Informácie, ktoré sú ponúkané a sprostredkované médiami, majú rôznorodý charakter. Vyznačujú sa svojiským vzťahom k realite a sú vytvárané s rôznymi zámermi, často manipulatívnymi. Média svojimi produktmi na jednej strane sprostredkovávajú podnety, ktoré pozitívne formujú osobnosť dieťaťa, ale na strane druhej sú aj prostriedkom ohrozenia ich zdravého vývinu. Deti často nedokážu s médiami a ich produktmi adekvátne zaobchádzať.

Z uvedeného vyplýva, že multimédia (televízor, video alebo počítač) výrazne ovplyvňujú u detí zloženie ich dňa, ich záujmy, vzory správania, hodnotové systémy, názory a postoje. Tento vplyv na osobnosť a vývoj dieťaťa však vôbec nemusí byť automaticky pozitívny. Ich pozitívny vplyv sa môže plne presadiť predovšetkým na základe edukačného, cieleného pôsobenia mediálnej výchovy ako hlavnej úlohy súčasných škôl i rodiny.

Existuje veľa rôznych definícií mediálnej výchovy. Rada Európy definuje mediálnu výchovu ako praktické učenie sa zacielené na budovanie mediálnej kompetencie chápanej ako kritický a rozlišujúci postoj voči médiám s cieľom

vychovať emancipovaných občanov schopných vytvoriť si svoj vlastný názor na základe prijatých informácií.

Koncepcia charakterizuje mediálnu výchovu ako prostriedok získavania spôsobilostí orientovať sa v mediálnom svete. Je zacielená na získavanie a využívanie poznatkov, spôsobilostí, kritického prístupu, schopnosti analýzy, hodnotenia a tvorivosti. Mediálna výchova je proces získavania či zvyšovania si úrovne mediálnej gramotnosti v závislosti od vývoja médií a komunikačných technológií. Dotýka sa užívateľov médií i médií samotných s orientáciou na ich využívanie a jej cieľom je mediálna gramotnosť (Uváčková, Valachová et al., 2011, s. 127).

Mediálna výchova (media education) je teda výchova, ktorej cieľom je získanie mediálnych kompetencií (poznatkov a zručností) narábať s médiami, prijímať, spracovávať mediálne obsahy a aktívne sa zúčastňovať mediálnej komunikácie. Neoddeliteľnou súčasťou mediálnych kompetencií sú aj audiovizuálne a digitálne kompetencie.

Mediálne kompetencie sa niekedy označujú aj synonymom **mediálna gramotnosť**, ktorú charakterizujeme ako súbor vedomostí a zručností potrebných na orientáciu v ponuke mediálnych produktov. To znamená na jednej strane poznatky o fungovaní médií, o ich spoločenskej role, o mediálnych produktoch i poznatky potrebné na kritické chápanie mediálne prezentovaných informácií. Na druhej strane ide o komunikačné zručnosti v mediálnom priestore a uplatnenie zručností na uľahčenie kritického odstupu i kontrolu vlastného využívania médií. (Mičienka, Jiráček, 2007, s. 9)

Mediálne gramotný jedinec je taký jedinec, ktorý dokáže narábať s médiami, získavať z nich informácie, vyberať si z mediálnej ponuky relevantné obsahy a nechať sa nimi zabávať.

1.1 Funkcie, druhy a vplyv médií

Médiá považujeme za súčasť nášho života. Stretávame sa s nimi takmer vždy a všade. Doma pravidelne sledujeme televíziu, počúvame rádio, surfujeme na internete, v škole listujeme v knihách, školskom časopise, pri nakupovaní v obchodoch hrá hudba.

Zo širokej ponuky médií si vyberáme tie programy, ktoré majú pre nás nejaký význam. Všeobecne hovoríme, že médiá využívame kvôli informovanosti, vzdelávaniu, zábave, oddychu, aby sme sa nenudili, kvôli komunikovaniu.

V spojitosti s tým môžeme vyčleniť tieto základné funkcie médií.

Informačná funkcia – médiá nás informujú, čím ovplyvňujú náš život. Pri nášom nám stále nové informácie, čo sa kde stalo, čo, kto, kde urobil či už doma, alebo vo svete. Každé médium – televízia, rozhlas, tlač či internet – nás informuje rôznym spôsobom a v rôznom časovom intervale.

Výchovno-vzdelávacia funkcia – slúži na učenie, vzdelávanie sledovaním zaujímavého programu, počúvaním rozhlasového vysielania, čítaním článku v novinách, časopise, na internete i učebnej látky v učebniciach. Okrem vzdelávania nás aj vychovávajú, pretože svojím spôsobom môžu formovať naše správanie. Môžu nás naučiť dobré aj zlé veci. Prostredníctvom médií môžeme nájsť riešenie situácie, do ktorej sa dostaneme, ale môžeme odpozeráť aj násilie, krádeže (z televízie), ktoré si potom vyskúšame v živote. Práve preto by sme mali byť pri využívaní médií kritickí a odniesť si z nich to dobré, to zlé sa naučiť nenapodobňovať a nerobiť.

Zábavná funkcia – médiá nám slúžia na oddych a zábavu. Znamená to, že nás nechcú informovať ani vzdelávať, ale televízne či rozhlasové relácie sú určené na to, aby nás zabavili, aby sme si pri nich oddýchlí. Umožňujú nám to nielen komédie a vtipy, ale všetky programy vrátane vedomostných relácií a filmov, pri ktorých sa zasmejeme, pri ktorých nemusíme rozmýšľať. V novinách a časopisoch sú to stránky venované krížovkám, vtipom, súťažiam, maľovankám a hádankám. Na internete okrem filmov, hudby a rozprávok aj rôzne obrázky či zvonenia do mobilov.

Iniciatívna a regulačná funkcia – rôzne druhy médií sú vhodné na iniciovanie záujmu detí o rôzne oblasti vedy, športu či kultúry, umožňujú riešiť rôzne učebné problémy a tým vytvárať a formovať osobnosť dieťaťa po stránke kognitívnej (získavanie nových poznatkov), afektívnej (sebaregulácia, akceptácia, postoje) a psychomotorickej (manipulácia s technikou, rozvíjanie zručností). Táto funkcia súvisí aj s podporou aktívnej komunikácie detí a ich iniciatívou týkajúcou sa vyjadrovania vlastných myšlienok, názorov a postojov. Uvedené funkcie sa realizujú v spojení so základnými funkciami médií, s využitím aktivizujúcich metód, hier, zážitkového a skúsenostného učenia sa.

Čo sa týka delenia médií, v literatúre sa môžeme stretnúť s rôznymi deleniami, no najčastejšie je to delenie na *printové/tlačené* a *elektronické médiá* (Uváčková, Valachová et al., 2011, s. 127).

Medzi **printové médiá** zaraďujeme knihu, časopis, noviny, letáky, billboardy atď. Ich spoločnou vlastnosťou je to, že informácie, ktoré nám ponúkajú, sú vytlačené na papieri. Nepotrebujeme žiadne technické prístroje na to, aby sme ich mohli využívať. Vo vzťahu k novinám a časopisom ich delíme podľa periodicity na denníky, týždenníky, dvojtyždenníky a mesačníky, podľa obsahu delíme periodickú tlač na všeobecnú, ekonomickú, rodinnú, zábavnú, o životnom štýle, ženskú, mládežnícku, detskú, zábavnú, inzertnú, motoristickú, o počítačoch, alebo sa môžeme stretnúť aj s delením na „serióznu“ a „bulvárnu“. Ich výhoda spočíva v tom, že sa môžeme vrátiť k prečítanému obsahu, nevýhodou je ich neaktuálnosť.

K **elektronickým médiám** zaraďujeme:

- *audiálne* – rozhlas, gramofón, magnetofón, CD prehrávač (je aj digitálny). Ich výhodou je, že ich netreba čítať, nevýhodou je chýbajúci tretí rozmer, všetko je na našej obrazotvornosti;
- *audiovizuálne* – televízia, video a DVD prehrávač (je aj digitálny) – sú schopné na diaľku prenášať obraz v spojení so zvukom. Výhodou je vizuálny vnem, veľa vzhliadnutí, človek si sám vyberá niektoré formáty a informácie. Nevýhoda spočíva v narúšaní vnútorného priestoru, odchádza komunikácia, oberajú nás o kontakty v rodinnom prostredí;
- *digitálne* – mobilný telefón, počítač, internet – fungujú na princípe počítačových – digitálnych technológií, informácie prijímame vo forme obrazu, zvuku či textu a môžeme sa k nim pripojiť pomocou počítača. Výhodou digitálnych technológií je rýchly prístup k informáciám, sluchové a zrakové vnemy, ich používaním sa zároveň stávame tvorcami mediálneho obsahu, môžeme doň zasahovať, rýchla výmena informácií, globálna sieť, ekonomické výhody, obsah nie je nikým a ničím kontrolovaný, čo je zároveň ich nevýhoda.

Z hľadiska iného delenia netreba zabúdať, že súčasťou médií je aj film a divadlo.

Médiá sa nachádzajú všade okolo nás a je veľmi ťažké povedať, do akej miery a ako na nás pôsobia. Pri zostavovaní typológie pôsobenia médií zohráva

významnú úlohu časový rozmer sledovaného pôsobenia, čiže jeho bezprostrednosť a krátkodobosť alebo zámerné a dlhotrvajúce pôsobenie. Dele- nie ovplyvňuje aj priamosť či nepriamosť vyvolania pôsobenia a posledným parametrom je to, či ide o pôsobenie zámerné, čiže intencionálne, alebo spontánne, náhodné. Pri samotnom zostavovaní jednotlivých druhov vplyvu médií je potrebné brať do úvahy, o aký účinok ide, koho sa zmena týka i aká intenzívna je táto zmena. (Jiráček, Köpplová, 2009, s. 332)

Autori v publikácii ďalej uvádzajú delenie pôsobenia médií podľa anglického teoretika Jamesa Watsona, ktorý zhrnul kritériá na triedenie predpokla- daných vplyvov a účinkov médií do formulácie „čo je ovplyvňované, v kom, ako, do akej miery a v akom časovom rozpätí“.

► *Krátkodobý a dlhodobý dopad pôsobenia médií* – krátkodobé pôsobe- nie médií môže vyvolať bezprostredné reakcie na nejaký mediálny podnet. Môže to byť reakcia emocionálna, konatívna či fyziologická (pocit strachu, úzkosť, zmeny tepovej frekvencie, pohoršenie, smiech). Pri dlhodobom pô- sobení môže dôjsť k zmenám v postojoch, názoroch, hodnotovej orientácii či zmene životného štýlu jedinca.

► *Priame a nepriame (sprostredkované) pôsobenie médií* – priame pô- sobenie médií sa spája s pôsobením ponúkaného mediálneho obsahu ako rozhodujúceho podnetu, ktorý vyvoláva určitý druh reakcie. Tieto priame účinky sa spájajú so zámerným, plánovaným pôsobením, no vznikajú aj obavy z ich možného zneužitia v prípade, ak obsah médií nebol primeraný rozvojovej úrovni dieťaťa. Opakom priameho pôsobenia je nepriame, čiže sprostredkované pôsobenie inou osobou, ktorej obsah bol sprostredkovaný priamo médiami. V tomto prípade sa pôsobenie médií môže prejaviť nepria- mo so značným časovým odstupom a na základe jeho spôsobu sprostredko- vania aj s odlišným významom podanej informácie.

► *Plánované (zámerné) a neplánované (náhodné) pôsobenie* – šírenie me- diálnych produktov je do veľkej miery intencionálne, čiže s určitým záme- rom, cieľom, a to či už politickým, ekonomickým, ba dokonca i so vzdeláva- cím. Podstatou zámerného pôsobenia je presvedčanie, manipulácia alebo sugerovanie obsahu so snahou dosiahnuť stanovené zmeny v správaní, poz- naní, postojoch i v súkromnom živote. Neoddeliteľnou súčasťou plánovaného pôsobenia je i to neplánované, ktoré netvorí podstatu pôsobenia vybraného mediálneho obsahu. (Jiráček, Köpplová, 2009, s. 332-337).

2| Mediálna výchova v predprimárnom vzdelávaní

V predprimárnom vzdelávaní smeruje mediálna výchova (MV) k osvojeniu si kompetentného zaobchádzania s médiami, čo je naformulované v jej cieľoch:

- orientovať sa v mediálnom svete veku primerane,
- chápať mediálne šírené posolstvá, objavovať v nich hodnotné, pozitívne formujúce osobnosť,
- uvedomovať si a odmietať negatívne vplyvy mediálnych posolstiev. (Guziová, 2009, s. 53).

Na základe rozvojovej úrovne i záujmu detí predškolského veku je možné medzi ciele zaradiť aj tvorbu prvotných mediálnych produktov (reklama, kniha, fotografie, divadelné predstavenie).

Ak chceme s deťmi úspešne dosahovať ciele mediálnej výchovy, je potrebné poznať negatívny vplyv niektorých médií (napr. *televízie*, televíznych programov) na pozornosť, hodnotovú orientáciu a reč dieťaťa.

Narušenie pozornosti či stratu koncentrácie vo veľkej miere spôsobujú detské programy, ktoré sú založené na množstve často sa opakujúcich dramatických dejových situácií a zvrátov z dôvodu udržania dieťaťa pri televízii čo najdlhšie. Častým opakovaním takýchto programov dochádza práve k strate pozornosti, čo spôsobuje nesústredenosť dieťaťa pri pohodovom rozprávaní, čítaní, záujmových činnostiach i pri samotnom učení sa.

K *narušeniu hodnotovej orientácie* dochádza u detí, ktoré sa stávajú závislé od televíznych programov, čo spôsobuje stratu záujmu o dianie v reálnom svete a uprednostňovanie zážitkov sprostredkovaných televíziou, čím sa do mentalít dieťaťa dostáva aj agresivita a drzosť. Oveľa väčšiu hodnotu majú pre

ne zážitky, ktoré „prežili“ cez svojho hrdinu a o ktorých má zmysel podeliť sa s inými, na rozdiel od toho, čo naozaj prežili v reálnom svete, lebo to je z ich pohľadu banálne, hlúpe, bezcenné, a tak nevhodné o tom rozprávať. Dieťa stráca zmysel pre pravdu, dochádza k narušeniu jeho osobnostnej identity byť samým sebou.

V *oblasti reči* dochádza k jej redukcii, do popredia sa dostáva počúvanie, primitívne dialógové obraty, potláča sa potreba hovoriť plynulo s využívaním rozvitých viet, rozprávať s citovým podfarbením a úctou, potláča sa záujem o počúvanie druhých a diskusiu (Helus, 2009, s. 79).

Ďalšie z multimédií, ktoré predstavuje riziko, je virtuálny priestor, a to *používanie internetu a mobilných telefónov*. V tejto oblasti je novinkou publikácia *Deti v sieti – Riziká virtuálneho priestoru a ochrana pred nimi*, finančne podporená Ministerstvom školstva, vedy, výskumu a športu Slovenskej republiky (MŠVVaŠ SR), ktoré sa oblasti mediálnej výchovy v rámci svojej vecnej pôsobnosti venuje od roku 2007.

Táto publikácia je určená pre rodičov a učiteľov. Prináša prehľad základných ohrození internetu s možnosťami ochrany detí pred rizikami a je bezplatne prístupná ako elektronická kniha v internetovom kníhkupectve Martinus.sk alebo vo formáte pdf na stránke Zodpovedne.sk:

http://www.zodpovedne.sk/download/prirucka_deti_v_sieti_final.pdf.

Medzi riziká sú v publikácii zaradené internetové podvody (online nakupovanie, nelegálne sťahovanie z internetu), známosti (zoznamovanie cez internet, stretnutia, vytváranie dôverného priateľského vzťahu s dieťaťom, sexuálne zneužitie), netolerancia (rasizmus, diskriminácia) a sexualita (sexuálne obťažovanie, ponuky, pornografia) prostredníctvom chatu, diskusného fóra, osobných webstránok a blogov.

S využívaním internetu súvisia aj ďalšie riziká, a to nevhodný obsah zameraný napríklad na bulímiu, sebapoškodzovanie, násilie a drogy či nevyžiadaný obsah (hromadne odosielaná správa, vyskakujúca reklama), zneužitie osobných údajov, kontaktných údajov, fotografií a videí, závislosť od internetu, počítačov, hier a sociálnych sietí, kyberšikanovanie (kybernetické, elektronické, online šikanovanie a prenasledovanie), hry – počítačové, hazardné, videohry, online hry a gambling, čiže hranie elektronických hier na rôznych

zariadeniach. Súčasťou virtuálneho priestoru i jedným z možných rizík je aj mobilný telefón a jeho používanie so zámerom telefonovania, posielania SMS a MMS správ, ale aj za účelom iných aktivít, ako je fotografovanie, filmovanie, počúvanie hudby alebo hranie hier.

Naše deti sú však okrem televízie či počítača vystavené aj pôsobeniu *reklamy* a *ponúk trhu*. Ponuky trhu umožňujú človeku vyberať si, rozhodovať sa a plánovať si tvorbu vlastnej potreby. Zároveň môžu ohrozovať osobnosť (nielen dieťaťa) jej vtáňovaním do celej šnúry ponúk, ktorej časom nedokáže odolať. Stáva sa z nej jedinec závislý od ustavičného, stále sa opakujúceho nekonečného zháňania, bez dosiahnutia pocitu uspokojenia. Na prvý pohľad sa nám môže zdať, že to s deťmi v materskej škole nesúvisí, ale týmto tlakom sú vystavené aj deti.

Ak ich edukačné prostredie, ktoré predstavuje predovšetkým rodina a materská škola, materiálne neuspokojí, ako to vidia v často sa opakujúcich reklamách a ponukách, môžu sa ich potreby stať akousi mierkou ich spôsobu života. Môže to mať aj iné následky v prípade, že rodina nemá dostatok finančných prostriedkov, napr. vystavenie dieťaťa výsmechu, diskriminácii či dokonca šikanovaniu.

Optimálnym riešením poznávania mediálneho sveta a správnej orientácie v im určenom obsahu, rozlišovania rozdielov medzi fikciou a skutočným svetom sprostredkovaným rôznymi druhmi médií je výchova a vzdelávanie dieťaťa ako diváka, konzumenta a tvorca produktov i mediálneho prostredia.

2.1 Odraz mediálnej výchovy v obsahu vzdelávania

Obsah predprimárneho vzdelávania tvoria vzdelávacie štandardy – obsahové a výkonové, dosahovaním ktorých sa u detí predškolského veku rozvíjajú kľúčové kompetencie.

Ciele mediálnej výchovy sú zakomponované do profilu absolventa predprimárneho vzdelávania, a to predovšetkým do komunikatívnych kompetencií – počúva aktívne a s porozumením myšlienky a informácie z rôznych médií, do učebných kompetencií – naučí sa pracovať s hračkami, knihou, učebnými

pomôckami a do informačných kompetencií – prejavuje radosť zo samostatne získaných informácií; využíva rôzne zdroje získavania a zhromažďovania informácií aj mimo materskej školy (z detských kníh, časopisov a encyklopédií, od osôb v okolí prostredí, z rozličných médií, prostredníctvom informačno-komunikačných technológií).

Jednotlivé prvky mediálnej výchovy sú zakomponované do rôznych tematických okruhov a vzdelávacích oblastí. Pre lepší prehľad uvádzame niektoré z nich, ktoré „viditeľne“ súvisia s mediálnou výchovou. Každý učiteľ čo i len s malou dávkou kreativity vie dosahovať ciele mediálnej výchovy aj prostredníctvom iných výkonových štandardov uvedených v ŠVP ISCED 0, a to práve vďaka využitiu rôznych druhov médií.

Tematický okruh ĽUDIA

Kognitívna oblasť	
Obsahové štandardy	Výkonové štandardy (špecifické ciele)
Ľudské činnosti a ich umelecké stvárnenie Význam práce Poznámka: Tento výkonový štandard je možné dosahovať v rámci rôznych obsahových štandardov.	▫ riešiť interaktívne úlohy v detských edukačných programoch Poznámka: Cieľ sa plní za predpokladu, že v materskej škole sú vytvorené vhodné podmienky.
Plošná a priestorová tvorivosť	▫ zostaviť z puzzle, rozstrihaných obrázkov, paličiek alebo geometrických tvarov obrazce a útvary podľa fantázie, predlohy a slovných inštrukcií

Tematický okruh PRÍRODA

Kognitívna oblasť	
Obsahové štandardy	Výkonové štandardy (špecifické ciele)
Elementárne predstavy o Zemi Elementárne predstavy o Slnku Elementárne predstavy o Mesiaci a hviezdach	▫ vyjadriť rôznymi umeleckými výrazovými prostriedkami vlastné predstavy o Zemi, získané pozorovaním a z rôznych médií ▫ vyjadriť rôznymi umeleckými výrazovými prostriedkami predstavy o Slnku, získané pozorovaním a z rôznych médií ▫ vyjadriť rôznymi umeleckými výrazovými prostriedkami predstavy o Mesiaci a hviezdach, získané pozorovaním a z rôznych médií

Tematický okruh KULTÚRA

Perceptuálno-motorická oblasť	
Obsahové štandardy	Výkonové štandardy (špecifické ciele)
Reakcie na zmenu tempa hudby	▫ pohotovo reagovať na zmenu tempa hudobného sprievodu ▫ vyjadriť náladu piesne a hudby prirodzeným kultivovaným pohybom ▫ uplatňovať získané schopnosti v pohybovej improvizácii podľa hudby
Pohybové stvárnenie charakteru hudby	
Tanec a pohybová improvizácia	
Kognitívna oblasť	
Rozmanitosť sveta	▫ overiť si v detských encyklopédiách a iných médiách, že svet je rozmanitý (pozostáva aj z oceánov, morí, riek, pohorí, lesov, pralesov, zvieracej ríše atď.)
Sociálno-emocionálna oblasť	
Počúvanie piesní a hudby	▫ počúvať detské hudobné skladby s citovým zaangažovaním ▫ stvárniť pocity z počúvania hudby aj inými umeleckými výraz. prostriedkami (výtvarnými, dramatickými atď.)
Umelecké stvárnenie pocitov z počúvania hudby	
Knihy, písmená a číslice	▫ prejavíť záujem o knihy, písmená, číslice, orientovať sa v knihách ▫ počúvať s porozumením a citovým zaangažovaním detskú ľudovú a autorskú poéziu, rozprávky a príbehy ▫ vnímať s citovým zaangažovaním bábkové divadlo a iné detské divadlo (činohru, spevohru) ▫ zapamätať si a prednášať krátke literárne útvary, napr. riekanky, hádanky, krátke detské básne atď. ▫ voľne reprodukovat ľudové a autorské rozprávky a príbehy ▫ vyjadriť rôznymi umeleckými výrazovými prostriedkami (výtvarne, hudobne, dramaticky, hudobno-dramaticky) pocity a dojmy z rozprávok, príbehov a divadla ▫ „čítať“ kreslený príbeh a obrázkový seriál ▫ „písať“ obrázkový list
Detská, ľudová a autorská poézia a próza	
Prednes literárnych útvarov	
Voľná reprodukcia literárnych textov	
Literárno-dramatická tvorivosť	
Umelecké stvárnenie obsahu literárnych a dramatických diel	
„Čítanie“ a „písanie“ jednoduchého príbehu	

Všetky uvedené výkonové štandardy (VŠ) sú evidentne spojené s MV, avšak dosahovanie cieľov MV je možné i prostredníctvom mnohých ďalších VŠ uvedených v ŠVP ISCED 0, a to najmä využívaním médií na základe zážitkového a skúsenostného učenia sa ako jednej z metód a prostriedkov MV.

3| Uplatnenie mediálnej výchovy v aktivitách edukačného procesu

Už sme uviedli, že mediálna výchova a ostatné prierezové témy sa prelínajú vo všetkých tematických okruhoch a vzdelávacích oblastiach a môžu sa realizovať prostredníctvom rôznych organizačných foriem a metód, ktorých základom by malo byť učenie zážitkom a hrou.

Pri uplatňovaní mediálnej výchovy detí v predškolskom veku je potrebné rešpektovať špecifiká vývinových daností dieťaťa a vychádzať predovšetkým z jeho skúseností a poznania sveta. Mal by tomu zodpovedať aj výber metód a didaktických pomôcok.

Pri výbere vhodných metód mediálnej výchovy sú v popredí aktivizujúce metódy, prostredníctvom ktorých dieťa získava nové vedomosti a skúsenosti hlavne cez zážitok z vlastného konania alebo postoja. Aktuálnejšie a vhodnejšie ako vysvetľovanie sú napríklad diskusia, hra, tvorivá dramatika, hranie rolí, inscenačná metóda, názorno-demonštračné a praktické metódy na precvičovanie schopností a zručností v kontakte s konkrétnymi druhmi médií, metóda tvorby modelových situácií, metódy heuristického charakteru (dialogické a problémové metódy).

Z didaktických pomôcok sú to rôzne druhy kníh a encyklopédií, časopisy pre deti (napríklad Včielka, Zvonček, Vrabček), digitálne pomôcky, z ktorých sa v materských školách najviac využívajú počítač, interaktívna tabuľa, digitálny fotoaparát, včielka bee-bot, mikrofóny, štipce.

Rozmýšľali ste už niekedy, vážení kolegovia, či deti netravia zbytočne veľa času pri médiách a s médiami? Čo viete o médiách a čo o nich vedia deti? Chcete to zistiť?

Skúste sa s nimi zahrať nasledujúce hry a pozorne diagnostikujte.

Ktoré médiá poznáte?

Cieľ: triediť médiá do dvoch (troch) skupín podľa dohodnutého pravidla – printové a elektronické (audiálne, audiovizuálne, digitálne alebo printové, elektronické, digitálne)

Metodický pokyn: cieľ tejto hry presne formuluje učiteľ na základe diagnostikovaných (zistených) potrieb, záujmov, ale hlavne na základe rozvojovej úrovne detí, jednoducho povedané, cieľ si učiteľ prispôsobuje

Pomôcky: fotografie alebo obrázky médií – televízia, rádio, internet, časopis, noviny, kniha, CD, video alebo DVD prehrávač

Postup:

Deti majú pred sebou rozložené fotografie či obrázky rôznych druhov médií, ktoré si majú veľmi pozorne pozrieť. Na základe učiteľom riadeného rozhovoru o jednotlivých druhoch médií a ich znakoch či spôsoboch využitia sa majú deti pokúsiť nájsť niektoré spoločné znaky a na ich základe rozdeliť médiá do dvoch alebo troch skupín:

skupina č. 1

skupina č. 2

skupina č. 3

Mediálne puzzle

Cieľ: zostaviť z puzzle médiá – televíziu, počítač, knihu (môžu byť aj iné v závislosti od rozvojovej úrovne detí v skupine) na základe predstáv a poznania
Sekundárny cieľ: vedieť spolupracovať a rozprávať sa (komunikovať) s inými deťmi

Pomôcky: výkresy, farbičky, nožnice

Postup:

Učiteľ vedie s deťmi rozhovor o tom, aké médiá poznajú, potom rozprávajú o tom, či všetko z toho, čo pomenovali, patrí medzi médiá. Pomocou pedagóga sa dobrovoľne rozdelia na malé skupiny, spoločne si vyberú všetkým známe médiá a nakreslia ich výrazne veľké a farebné na výkresy A3 alebo A4.

Potom každý nakreslený výkres rozstrihajú na primerane veľké kusy, ktoré poriadne premiešajú a následne skladajú.

Obmena: Posunúť ďalšej skupine kamarátov svoje puzzle; skladá celá skupina, skladajú vybraní jednotlivci zo skupiny.

V závere sa môžu spoločne porozprávať o každom nakreslenom a poskladanom médiu.

Inštrukcia učiteľa – motivačná narácia (rozprávanie) učiteľa:

„Deti, predstavte si, že sledujete televízny program a zrazu nič nepočujete, pretože ‚vypadol zvuk‘. Môžete si v nasledujúcej hre vyskúšať a zároveň rozvíjať svoju schopnosť dorozumieť sa bez slov.“

Televízna pantomíma

Cieľ: pantomímou vyjadriť – reprodukovať obsah zvolenej televíznej relácie

Pomôcky: obrázky rôznych, deťom známych televíznych relácií, svojpomocne vyrobená maketa televízie

Postup:

Predprípravou televíznej pantomímy môže byť vysvetlenie podstaty pantomímy prostredníctvom hry „Kubo veľí“.

Na obrázkoch má učiteľ pripravené známe televízne relácie, ktoré všetci poznajú, čo si overí v rozhovore. Potom ich zamieša a všetky položí na jedno miesto tak, aby ich nebolo vidno. Rozdelí deti do skupín na báze dobrovoľnosti. Každá skupina si spomedzi seba určí jedno dieťa, ktoré si vyberie jeden z pripravených obrázkov. Úlohou každej skupiny je v dohodnutom časovom limite pantomimicky pripraviť a zahrať vybranú televíznu reláciu v podobe krátkej ukážky danej televíznej relácie. Každá skupina zahrá pripravenú scénu a ostatní hádajú, o akú reláciu ide.

V závere sa môžeme spoločne rozprávať o tom, ako sa deťom v skupine pracovalo, aké mali pocity, keď mali hrať bez slov, ktoré z televíznych relácií sú pre deti vhodné a ktoré by ešte nemali sledovať a ktoré aj napriek tomu sledujú.

Vytvoríme si divadlo

Cieľ: výtvarne stvárniť jednotlivé časti deja rozprávky (príbehu) a v najstaršej vekovej kategórii ich aj správne zoradiť podľa dejovej postupnosti

Pomôcky: kresliaci materiál

Postup:

Učiteľom riadený rozhovor o výhodách a nevýhodách počutej rozprávky z rozhlasu, CD prehrávača, z knihy, ako aj o výhodách a nevýhodách videnej rozprávky z televízie, DVD prehrávača, videa alebo z počítača.

Spoločné sledovanie rozprávky (čítanie dôsledne zvolenej rozprávky) a rozhovor o nej, pričom pedagóg skúma (diagnostikuje) postoje detí a koriguje ich. Vyzve deti, aby sa zahrli na maliarov a rozprávku (príbeh) nakreslili.

Inštrukcia učiteľa: „Deti, kreslite tak, že vytvoríte štyri až päť samostatných obrázkov bez slov, ktoré vystihujú podstatu rozprávky. Obrázky potom poriadne pomiešajte, následne ich zoradte v správnom poradí podľa toho, ako sa rozprávka odvíjala. Čo bolo na začiatku, ako to pokračovalo a čo bolo na konci. Spolu s pedagógom napíšte ku každému obrázku slovom, prípadne dvomi slovami dej rozprávky. Na overenie správnosti zoradených obrázkov si pripomeňte rozprávku, ktorú ste sledovali alebo čítali z knihy.

Metodická poznámka: keďže táto inštrukcia je zložitá, fázuje ju podľa schopností detí dekodovať (t. j. pochopiť).

Naša televízna relácia

Cieľ: vyjadriť zážitky z výletu, vychádzky prostredníctvom tvorby televíznej relácie

Pomôcky: maketa televízie, mikrofón, rekvizity zvolené deťmi k vybranej téme

Postup:

Pred samotnou aktivitou absolvuje učiteľ spolu s deťmi výlet či vychádzku na zvolenú tému. Po návrate do triedy alebo nasledujúci deň rozdelí deti do skupín, zohľadňujúc pritom ich výber členov jednotlivých skupín.

Úlohou každej skupiny je pripraviť si rekvizity, rozdeliť si roly i obsah relácie, prostredníctvom ktorej vyjadria svoje zážitky z výletu či vychádzky, a zahrat pripravenú scénu pred ostatnými deťmi.

Minikvíz: Ako poznáte rozprávky?

Cieľ: reagovať slovné na otázky, u päť – šesťročných detí aj zápis správnej odpovede do tabuľky

Pomôcky: tabuľa s nákresom podľa predlohy, pri jednotlivých odpovediach sú aj obrázky odpovedí, krieda na zápis písmen (modifikovaný minikvíz podľa detského časopisu Vrabček, 2006, s. 23 Minimyšíkvíz myšky Hryzky)

Postup:

Motivačné rozprávanie učiteľa o myške Hryzke, ktorá pre deti pripravila otázky s možnými odpoveďami, z ktorých si majú vybrať tú správnu. Následne vyzve deti na riešenie otázok a dopĺňanie písmen uvedených pri správnych odpovediach do tabuľky. Jednotlivé odpovede sú uvedené slovne, ale zároveň sú doplnené obrázkami vzhľadom na to, že deti ešte nevedia čítať.

1

Červená Čiapočka niesla
košíček s jedlom
F/ pani učiteľke
R/ zvieratkám
Č/ babičke

2

Drak, ktorý jedával
princezné, mal
Á/ sedem chvostov
Í/ sedem hláv
J/ sedem zubov

3

Maruška pri hľadaní jahôd
uprostred zimy stretla
P/ dvanásť medveďov
H/ dvanásť turistov
T/ dvanásť mesiačikov

4

Janičko s Marienkou
našli v lese
C/ domček na stračeí nôžke
B/ krásny zámok
A/ medovníkovú chalútku

5

Janko Hraško bol
malý ako
J/ hrášok
C/ tekvica
Z/ palček

VÝSLEDOK MINIKVÍZU

1	2	3	4	5

Rozbitá obrazovka

Cieľ: zostaviť z rozstrihanej pohľadnice obrazovku a nalepiť ju do predkresleného televízora

Pomôcky: rozstrihané pohľadnice na pásiky, vlnovky, štvorce atď., predkreslený televízor, lep

Postup:

Motivačné rozprávanie o rozbitej obrazovke na televízore a o potrebe opraviť ju. Rozstrihanú pohľadnicu nalepia deti s medzerami na farebný podklad predkresleného televízora.

Malí novinári

Cieľ: tvorbou novín využitím rôznych techník vyjadriť predstavy (napríklad) o Zemi, získané pozorovaním a z rôznych médií

Pomôcky: fotoaparát, počítač, tlačiareň, encyklopédie, papiere, nožnice, lep, potreby na písanie

Postup:

Učiteľ upozorní deti, že pri spoznávaní jednotlivých častí našej Zeme si postupne budú zhromažďovať fotografie, obrázky k tejto téme.

V priebehu jedného alebo dvoch dní či celého týždňa budú postupne zbierať materiál potrebný na spracovanie a vytvorenie novín (kreslenie obrázkov, fotenie okolia, činnosti detí a tlačenie fotografií, dotváranie maľovaného čítania, tvorba a nácvik básní k téme a ich písomné spracovanie učiteľkou).

Pred samotnou tvorbou novín si rozdelia jednotlivé úlohy týkajúce sa tvorby jednotlivých listov novín, spoločne s učiteľkou na základe rozhovoru si jednotlivé záznamy usporiadajú podľa želaného poradia a vytvoria z toho jeden celok. Vytvorené noviny prezentujú napríklad pred rodičmi.

Metodická poznámka: Je evidentné, že pri tejto hre učiteľka intenzívne participuje a facilituje (uľahčuje) prácu detí.

Ilustrátori (knihy)

Cieľ: kresliť prstom (paličkou) do krupice alebo hrubej múky dej rozprávky

Pomôcky: veľký pekáč, krupica alebo hrubá múka

Postup:

Na dno veľkého pekáča učiteľka nasype múku do výšky 1 cm. Povrch zarovná pravítkom a deti môžu ukazovákmi kresliť rôzne obrázky deja rozprávky.

Metodická poznámka: Táto jednoduchá aktivita má zmysel, pretože rozvíja nielen hrubú a jemnú motoriku dieťaťa, ale aj jeho imagináciu (predstavivosť).

Športové správy

Cieľ: uplatniť aktívnu slovnú zásobu (napríklad pri korčuľovaní – pirueta, korčule, skok, obraty, krasokorčuliar) pri opise činností športovcov, ktorých napodobňujú jednotlivé deti (v závislosti od druhu znázorňovaného športu)

Pomôcky: paraván znázorňujúci televízor, mikrofón, rôzne športové náčinie, pri obmene činnosti – časopisy, lep, nožnice, temperové farby, výkresy

Postup:

Učiteľka začína aktivitu rozhovorom s deťmi o rôznych druhoch športov, ktoré rady pozerajú či aktívne vykonávajú. Po rozhovore si spomedzi seba vyberú dvojicu dobrovoľníkov, ktorá sa dohodne na jednej športovej disciplíne. Jedno dieťa pohybom vyjadruje činnosť športovca, druhé dieťa to komentuje podľa vzoru športových prenosov v televízii a podľa svojich schopností. Podľa záujmu sa vystrieda viac dvojíc.

Obmena: Vystrihovanie športových aktivít z časopisov a zhotovovanie športových novín, dokresľovanie, dopisovanie názvu druhu športu podľa vzoru učiteľky; namaľovať najobľúbenejší šport a spoločne z produktov vytvoriť knihu alebo časopis pre športovcov.

Okienko počasia

Cieľ: opísať aktuálne počasia v roly moderátora s využitím mikrofónu

Pomôcky: svojpomocne zhotovené okienko počasia, mikrofón

Postup:

Pred aktivitou učiteľka a deti spoločne pripravia okienko počasia. Spôsob zhotovenia ponechávame na tvorivosti učiteľky. Môže ísť o drevený rám, ktorý deti dotvoria symbolmi počasia, ale hlavne obrázkami z prírody.

Okienko počasia je ideálne zavesiť do okna, aby nám ukazovalo aktuálne počasia. Riadený rozhovor učiteľky s deťmi o televíznej relácii o predpovedi počasia. Deti rozprávajú o obsahu a povahe uvedenej relácie.

Prípravná fáza práce: Všetky deti naraz (alebo dvojice) si s improvizovaným mikrofónom vyskúšajú rolu televíznej „rosničky“. V dvojiciach sa vystriedajú. Jeden predpovedá počasia, druhý počúva a naopak. Po uplynutí dohodnutého časového limitu nastáva prezentačná fáza. Učiteľka vyzve dobrovoľníka,

aby do skutočného mikrofónu zahlásil „naozajstnú“ predpoveď počasia, ostatné deti počúvajú a porovnávajú s okienkom počasia zaveseným v okne. Úlohu moderátora si môžu vyskúšať aj ostatné deti podľa záujmu.

Obmena: Do pozadia okienka umiestniť obrázky krajín s rôznym počasím.

Cukor, káva, limonáda, čaj, rum, bum

Cieľ: pohotovo reagovať na dohodnutý signál predavača na trhu striedaním pohybu a nehybnosti

Pomôcky: prekážka – pult s tovarom, (modifikovaná hra podľa Koťátkovej, 2005, s. 85)

Postup:

Na začiatku vymedzí učiteľka priestor na hru.

Určí štartovaciu čiaru a prekážku – predajný pult, za ktorým stojí predavač otočený od detí. Učiteľka rozpráva deťom o reklame, ktorá sa vysiela v televízii. Reklama je o tržnici, o vyvolávačovi, ktorý nahlas ponúka tovar na predaj – cukor, káva, limonáda, čaj, rum, bum.

Keď sa nepozerala len opakovane vyvoláva, všetci na tržnici sa môžu k nemu približovať. Len čo sa pozrie otočením sa ku kupujúcim (deťom) a súčasne prestane s vyvolávaním, musia sa všetci zastaviť a ostať nehybne stáť. Koho vyvolávač – predavač zbadá, že sa pohol, toho pošle späť na štartovaciu čiaru. Kto sa k vyvolávačovi dostane prvý, ide na jeho miesto a reklama na tovar sa začína od začiatku.

Módna prehliadka

Cieľ: kombinovaním grafických vzorov vytvoriť na základe fantázie návrh látky

Pomôcky: klovatina, misky na klovatinu, vatové tyčinky, temperové farby v téglikoch, papiere, nožnice (modifikovaná aktivita podľa Špačkovej, 1998, s. 21)

Postup:

Učiteľka vedie s deťmi riadený rozhovor o práci módnych návrhárov a o módnych prehliadkach, ktoré vysielaajú v televízii.

Potom vyzve deti na hru na módnych návrhárov a na vytvorenie zaujímavých vzorov na látky. Upozorní ich na to, že ako správni návrhári si musia všetky svoje nápady najprv vyskúšať na papieri.

Z papiera si vystrihnú modely oblečenia – šaty, rukavice, čiapky, nohavice. Na papier kreslia vzory pomocou vatovej tyčinky namáčanej v klovatine alebo temperovej farbe (je možné kombinovať). Okrem kresby môžu deti využiť aj odtlačky pomocou vatovej tyčinky, kúska vaty, látky alebo prstov.

Metodická poznámka: Jednu tyčinku deti používajú tak dlho, kým sa nerozstrapatí.

Obmena: Deti môžu kresliť aj priamo na textil, ktorý nalepíme na papierový model.

Počítačové pexeso

Cieľ: pohotovo manipulovať s myšou počítača pri hre pexesa v edukačnom programe

Pomôcky: počítač, edukačný program s pexesom podľa výberu učiteľky

Postup:

Učiteľka vyberie spolu s deťmi podľa ich vývinovej úrovne primerane náročné pexeso a spolu si zopakujú pravidlá manipulácie s myšou počítača i základné pravidlá tejto hry. Pri počítači sa deti pravidelne po otočení dvoch kariet striedajú, jeden druhému do hry nezasahujú. Po zvládnutí jednoduchšieho pexesa môže učiteľka deťom úlohu sťažiť.

Obmena: Hra mediálneho pexesa vytvoreného deťmi pomocou vytlačených obrázkov rôznych druhov médií z počítača.

Odkiaľ to poznám

Cieľ: pomenovať predmet na obrázku

Pomôcky: kartičky, na ktorých sú znázornené rôzne zábery z TV programov pre deti, kníh, časopisov, hudobné alebo rozprávkové CD, CD edukačných programov, CD s hudbou či pesničkami podľa výberu učiteľky, CD prehrávač

Postup:

Deti sedia v kruhu, učiteľka im rozdá pripravené kartičky. Pustí vybranú hudbu alebo pieseň, počas ktorej si deti za chrbtom podávajú kartičky. Keď hudba prestane hrať, obrázok ukážu a pomenujú, čo je na ňom zobrazené a odkiaľ to poznajú.

Pravidlá: kartičky podávať v smere hodinových ručičiek, po vypnutí CD prehrávača zastaviť podávanie kartičiek, ukázať a správne pomenovať obrázok, pri pomenovaní obrázkov sa vystriedajú všetky deti sediace v kruhu.

Obmena: Deti obrázok neukážu ostatným, ale pohybom sa pokúsia znázorniť, čo je na ňom zobrazené, ostatní hádajú.

Snehová kráľovná – rozbité zrkadlo

Cieľ: výtvarne, pohybom alebo dramaticky vyjadriť obsah rozprávky

Pomôcky: rozprávka *Snehová kráľovná* od H. CH. Andersena

Postup:

Učiteľka deťom prečíta zostrúchnenú verziu rozprávky alebo si ju spolu vypočujú z CD a podobne. Potom s nimi o rozprávke *Snehová kráľovná* vedie rozhovor, aby si overila, či ju pochopili.

Variácie hry:

- pohybová hra *na sochy* – koho sa Snehová kráľovná dotkne, ten zamrzne,
- motivačná hra, v ktorej pomôžeme kúzelníkovi vyčarovať kúzelné zrkadlo, v ktorom sa ľudia vidia naopak: dobrí sa v ňom premieňali na zlých,
- hra na zrkadlo – deti zistia, ako funguje normálne zrkadlo (vyskúšajú si rôzne pohyby, úsmevy...), potom sa zahrajú vo dvojiciach. Hru môže učiteľka zastaviť a deti si môžu vyskúšať hru na kúzelníkovo zakliate zrkadlo – opačné pohyby dvojíc.

Nový koniec rozprávky

Cieľ: kresbou na papier vymyslieť iný koniec rozprávky (vymyslené postavy)

Pomôcky: výkresy, farebné ceruzky

Postup:

Nakresliť obrázok k prečítanej rozprávke alebo vypočutej z CD. Na obrázok deti nakreslia jej vymyslený koniec alebo vymyslené postavy, ktoré by v nej mohli byť.

Chvilka poézie – gestická malba podľa básne

Cieľ: spoločne sa naučiť krátku básň podľa zváženia učiteľky a zarecitovať ju v televízii v rámci relácie *Chvilka poézie*

Pomôcky: výkresy, temperové farby, voda, palety (modifikovaná hra podľa Fichnovej, Szobiovej, 2007, s. 45).

Postup:

Deti sa spoločne naučia básň spamäti a na základe dobrovoľnosti ju zarecitujú v makete televízora. Učiteľka ich môže nahrávať na médium. Následne

deti pohybom vyjadrujú hlavnú myšlienku básne. Mimikou vyjadrujú, či bola báseň smutná, veselá, príjemná, pokojná.

Nasleduje gestická maľba podľa básne – deti sedia za stolom v skupinách po 4 – 6 detí, doprostred umiestnime paletu s farbami a výkresy. Deti si namáčajú prsty do farby a za opakovaného prednesu básne pohybujú rukami tak, ako na nich báseň pôsobí (veselo, rýchle, smutne).

Metodická poznámka: Tieto „prstové obrazce“ môžu deti dotvárať na základe podnetných otázok kladených učiteľkou: „Čo vám pripomína táto škvrna? Na čo všetko sa dá použiť takto pomalovaný papier?“

3.1 Týždenný projekt na dosahovanie cieľov mediálnej výchovy

Úvodný motivačný vstup do problematiky mediálnej výchovy prostredníctvom krátkého príbehu o chlapcovi Edovi.

Narácia (rozprávanie) učiteľky:

„Môj kamarát Edo býval na sídlisku v paneláku so svojimi rodičmi. Bol to veľmi dobrý, milý, usmievavý chlapec, ktorý vždy pomáhal kamarátom, mamičke, ockovi, pani učiteľke, keď ho o niečo poprosili. V materskej škole sa deti každé ráno na Eda tešili, lebo vymýšľal rôzne zábavné hry, rád sa smial. Doma najprv mamičke a ockovi pomáhal, porozprával, čo pekné prežil v materskej škole, a potom na chvíľu išiel hrať hru na počítači. Zahral sa iba kratučkú chvíľu, pretože viac ho tešili hry s mamičkou a oteckom. Často sa mu však stávalo, že keď prišiel k rodičom, pozerali televíziu. Niekedy si prisadol a pozeral program v televízii spolu s nimi. Všetci traja sedeli v hlbokých kreslách, mlčali a pozerali. Edo sa chcel občas čosi spýtať, ale rodičia ho zahriakli: „Teraz nie, Edo, vysielajú!“ A tak sa smutný vrátil k počítaču, ktorý ho lákal vždy záhadnejšou hrou. Jeho čas pri počítači sa začal predlžovať. Predlžoval sa viac a viac, až sa stalo, že pred počítačom presedel celé popoludnie, neskôr aj ráno, ba niekedy i večer. Keď si potom ľahol do postele, nemohol zaspať, oči ho štípali a bol stále nepokojný, pretože chcel v hre na počítači pokračovať ďalej. V materskej škole už nevymýšľal hry, s nikým sa nechcel hrať, bol neustále mrzutý, nervózny a unavený. Keď ho kamaráti volali, kričal na nich, sem-tam niektorého udrel a ani nevedel prečo. Kamaráti sa mu vyhýbali, pani učiteľka bola smutná, rodičia nešťastní. Nevedeli, čo sa takému dobrému chlapcovi stalo.“

Obsahový štandard: počúvanie s porozumením, pasívna a aktívna slovná zásoba

Výchovno-vzdelávací cieľ: v rozhovore na základe analýzy obsahu sa pokúsiť určiť ponaučenie z príbehu o Edovi

Zdroje a pomôcky: počítač, interaktívna tabuľa, maňuška chlapca

Postup:

Po odznení príbehu učiteľka kladie deťom vopred pripravené otázky. Pomocou odpovedí spoločne dospejú k objasneniu príčin zmien Edovho správania.

Metodická poznámka: V riadenom rozhovore učiteľka zámerne usmerňuje deti k dosahovaniu cieľa mediálnej výchovy – *uvedomovať si a odmietať negatívne vplyvy mediálnych posolstiev*.

Úsilie detí je potrebné cielavedome viesť k objavnému zisteniu zmien Edovho správania, kde sa predpokladá a rešpektuje určitá miera vlastných skúseností, postojev a názorov detí.



Ponuka otázok a možných odpovedí detí, ktoré odzneli v rámci realizácie uvedenej činnosti.

Viete, čo sa stalo? (*Rodičia na neho kričali. Ochorel, lebo sa dlho hral na počítači.*)

Ako dlho sa môžeme hrať na počítači? (*10 – 15 minút; hodinu; iba trochu*)

Dokážete odísť od hry na počítači, ak vás mamka zavolá napr. na večeru? (*Pozerám rozprávku. Keď skončí, idem na počítač.*)

Ako si škodíte, keď sa dlho hráte na počítači? (*Pokazíme si oči. Bude nás bolieť hlava. Budeme zlí.*)

Čo by ste poradili Edovi?

Aké hry sa hrávajú na počítači? (*Obliekam bábiky. Legové hry. Strieľačky.*)

Čo vám prináša hra na počítači? (*Mne to robí dobre. Zle, lebo ma bolia oči. Robia mi zle. Mne to robí dobre, ja sa teším, keď sa hrám.*)

Metodická poznámka: Vychádzajúc z druhého cieľa MV v predprimárnom vzdelávaní – *chápať mediálne šírené posolstvá, objavovať v nich hodnotné, pozitívne formujúce osobnosť* – ktorý uvádzame v úvodnej časti učebného zdroja, je potrebné formulovať aj otázky, ktoré uľahčia deťom objavovať práve to hodnotné a pozitívne v médiách.

Ponuka otázok a možných odpovedí.

Môže nám počítač aj pomáhať?

Viete, ako nám môže počítač pomôcť? (*Pohotová odpoveď chlapca, ktorého mama pracuje v zahraničí: Môžem sa rozprávať s mamkou, keď je preč.*)

Deti poznali skype aj facebook. Spočiatku rozlišovali notebook, tablet, počítač ako rôzne zariadenia. Po vysvetlení čiastočne chápali, že sa líšia len dizajnom.

Ako získavame informácie z počítača? (*Cez internet.*)

Ako môžeme získať obrázky cez počítač? (*Máme malú domácu tlačiareň, ktorú voláme kopírka.*)

3.1.1 Textové médiá

Tlačové (textové) a obrazové médiá pomáhajú rozširovať gramotnosť a vzdelanosť jedincov. Ako sme už uviedli, patria k nim predovšetkým knihy, noviny, časopisy, letáky, SMS a e-maily. Podporu záujmu detí o text, slová a písmená dosahujeme rôznymi spôsobmi aktívneho nadobúdania poznatkov na základe zážitkového a skúsenostného učenia sa vrátane využívania digitálnych technológií.

V tejto časti vám ponúkame aktivity, ktoré sú zamerané prevažne na písomnú podobu jazyka, doplnenú rečou (výpoveďou dieťaťa).

Obsahový štandard: meno a priezvisko dieťaťa; knihy, písmená a číslice

Výchovno-vzdelávací cieľ: pozdraviť, predstaviť sa, uviesť miesto bydliska (využiť hru s písmenami a menami cez počítač)

Zdroje a pomôcky: počítač, interaktívna tabuľa, kartičky s menami detí

Postup:

Podstata hry spočíva vo výbere karty s vlastným menom.

Dieťa po výbere karty povie začiatočnú hlásku svojho mena, následne ju prostredníctvom počítača zviditeľní na interaktívnej tabuli, čo učiteľka prirovná k predstavovaniu sa cez skype. Dieťa písmeno doplní sprievodným slovom (pozdrav, predstavenie sa a uvedenie miesta bydliska).



Obsahový štandard: „čítanie“ a „písanie“ jednoduchého príbehu

Výchovno-vzdelávací cieľ: čítať hádanky vymýšľaním čo najväčšieho počtu tvorivých odpovedí – nápadov k jednej nakreslenej hádanke (obrázku)

Zdroje a pomôcky: kreslené hádanky (Šimová, Dargová, 2001, s. 32), interaktívna tabuľa

Postup:

Učiteľka (namiesto kamaráta Eda) kreslí na tabuľu obrázky a pomocou otázok ich nabáda na rozlúštenie hádanky.

Obmena: Deti si vymýšľajú a nakreslia jednoduchý tvar na interaktívnu tabuľu, ostatní hádajú.



Obsahový štandard: analyticko-syntetické činnosti so slovami

Výchovno-vzdelávací cieľ: priradovať predmety a hračky k písmenám na základe analýzy slov a určenia začiatkovej hlásky

Zdroje a pomôcky: hračky a predmety v triede, veľké tlačené písmená

Postup:

V triede sú voľne rozložené písmená, ktoré deti (alebo učiteľka) označia. Na vyzvanie učiteľky hľadajú predmety, hračky a ukladajú ich k jednotlivým písmenám (K – krt, kôň, kôš, kniha, krava, kľúče, kocka...; P – pes, ponožka, papuča, prasa, pravičko, pero...).

Obmena: V prípade záujmu si písmeno na karte vyberajú deti:

- kreslia obrázok na určené písmeno,
- hľadajú a priradujú predmety a hračky, ktoré sa na danú hlásku končia.

Obsahový štandard: vizuomotorika

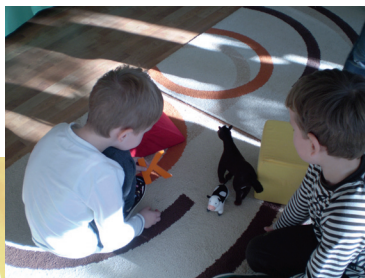
Výchovno-vzdelávací cieľ: pri dokresľovaní chýbajúcich detailov ceruzou dodržiavať správny sklon papiera (neotáčať ho)

Zdroje a pomôcky: modifikovaný pracovný list (Veberová a kol., 1979), ceruzy, farbičky

Postup:

Učiteľka motivuje deti kamarátom Edom, ktorý si na počítači nakreslil obrázky a vytlačil si ich. Zároveň ich ale upozornila na to, že sa tlačiareň pokazila, pretože obrázky sú neúplné. Každému chýba nejaká časť. Činnosť detí spočíva v oprave obrázkov ceruzou ich dotváraním.

Obmena: Dofarbujú chýbajúce časti a predmety farbičkami.



Obsahový štandard: vizuomotorika

Výchovno-vzdelávací cieľ: porovnávaním označiť nesprávne písmeno v riadku a správne doplniť do prázdneho okienka

Zdroje a pomôcky: pracovný list, ceruzy

Postup:

Učiteľka motivuje deti rozprávaním o poškodenej klávesnici, ktorá spôsobila chaos s písmenami, akýsi neporiadok. Pri motivačnom rozprávaní im ukáže pripravený pracovný list, na ktorom sú napísané správne aj nesprávne písmená. Deti majú nesprávne písmená preškrtnúť a do prázdneho okienka dopísať správny tvar.

Inštrukcia učiteľky: „Označ, čo do riadka nepatrí. Dopíš posledné písmeno.“

R	R	Ř	Я	
A	Λ	A	Á	
C	Ç	€	C	
B	Б	B	Ђ	
E	E	E	Ǝ	
M	Σ	Ŵ	M	

3.1.2 Audiovizuálne médiá

Medzi elektronické médiá patrí rozhlas, televízia, video, DVD prehrávač a počítač (internet). Televízia kombinuje niektoré vlastnosti filmu a rozhlasu. Jej podstata spočíva v plynulom, no usporiadanom prúde textu, zvuku a obrazu. Kým rozhlas je založený na sluchovom vneme (auditívne médium), televízia ako audiovizuálne médium si vyžaduje väčšiu pozornosť, pretože „zamestnáva“ uši aj oči. Preto ústrednou témou či skôr médiom nasledujúcich aktivít je práve televízia, ktorá je dostupná v každej domácnosti.

Obsahový štandard: počúvanie s porozumením, pasívna a aktívna slovná zásoba

Výchovno-vzdelávací cieľ: na základe pozorného vypočutia si opisu predmetu ho vedieť identifikovať



Zdroje a pomôcky: rôzne hračky a predmety, detský mikrofón, paraván

Postup:

Motivačný rozhovor učiteľky aj s pomocnými otázkami zameranými na určenie možností získavania informácií z televízie, o čase a druhu sledovania televíznych programov atď. (aký program najradšej pozerajú a aký nie).

V závere rozhovoru si učiteľka a deti opäť pripomenú a vysvetlia základné pravidlo: „Všetko s mierou“ (kamarát Edo). Učiteľka potom vyzve deti, aby si zahrli hru na televízne pátranie, pomocou ktorého môžu hľadať a nájsť stratených ľudí či stratenú hračku. Hračky sú rozložené na zemi. Jedno dieťa – dobrovoľník si zoberie do ruky mikrofón, sadne si za paraván – televízor a hlási: „Pozor, pozor, vyhlasujeme pátranie po stratenej hračke.“ Nasleduje jej

opis (napr. bola vyrobená z plastu, mala červenú farbu, štyri kolesá čiernej farby, na kapote mala rebrík a hadicu). Úlohou detí je vypátrať podľa opisu „stratenú“ hračku.

Obmena: Deti môžu hľadať podľa opisu strateného kamaráta.

Obsahový štandard: počúvanie s porozumením, pasívna a aktívna slovná zásoba

Výchovno-vzdelávací cieľ: postrehnúť chybu vo vete a dať ju do správneho gramatického tvaru

Zdroje a pomôcky: detský mikrofón, paraván – televízor

Postup:

Rozhovor učiteľky s deťmi o moderátorku, jej práci a dôležitosti komunikačných zručností. Navodenie problémovej situácie učiteľkou: moderátorka, ktorá sa pri čítaní správ občas pomýli a rozpráva nesprávne vety. Vyzve deti, aby pozorne počúvali, kde sa moderátorka pomýlila a ako to má byť správne (*V kvietkoch rastú záhrady. Mačička pije misko z mliečka. Psíček kostí hryzy. Auto cestí po jazde. Peter chce lopnúť do kopty. Na veveričkách skáču stromy. Huby stromia pod rastami.*).

Obmena: Deti dopĺňajú slová do viet, ktoré moderátorka nedokončila (*Huby rastú pod stromami; Slniečko svieti na oblohe; Obraz visí na stene*).

Obsahový štandard: počúvanie piesní a hudby, emocionalita v hre

Výchovno-vzdelávací cieľ: orientovať sa v mediálnom svete určovaním rozprávok na základe vypočutej známej piesne alebo inštrumentálnej skladby

Zdroje a pomôcky: počítač, znelky z televíznych rozprávok

Postup:

Učiteľka navodí situáciu pokazeného televízora, v ktorom sa stratil obraz, nič nie je vidieť, len počuť. V prípade ústrednej postavy (kamarát Edo) môže učiteľka rozprávať o tom, ako tento problém riešil ich kamarát – spoznával rozprávky iba podľa pesničiek. Vyzve deti, aby sa aj ony pokúsili spoznať znelky televíznych programov pre deti. Deti určujú rozprávky na základe počutej piesne či skladby, ktorú im púšťa učiteľka (Flinstonovci, Gumkáči, Tri oriešky pre Popolušku, Macko Uško, Pásli ovce valasi – Kubko a Maťko, Pat a Mat, Šmolkovia, Skooby Doo, Včielka Maja, zvučka televízneho večerníčka).

Obmena: Deti vyjadrujú pieseň či skladbu pohybom.

Obsahový štandard: tvorivosť v hre, jemná motorika

Výchovno-vzdelávací cieľ: kreslením, strihaním a lepením dotvárať papierové škatule do obrazu známej rozprávky v televíznom prijímači zo škatule

Zdroje a pomôcky: papierové škatule, obrázkové časopisy, gombíky, zvyšky farebného papiera alebo textilu, lep, nožnice (Špačková, 1998, s. 45)

Postup:

Učiteľka vyzve deti, aby pomohli kamarátovi Edovi opraviť televízor tak, aby mal aj obraz. Umožní im výber rozprávkovej postavy na základe vypočutých piesní a skladieb. Deti dostanú škatuľu – televízor – s vystrihnutým otvorom na jej dne. Ich úlohou je z časopisov a farebného papiera vystrihovať rôzne motívy a zostavovať z nich rozprávku.

Vytvorené pozadie nalepia na vnútornú stranu vrchnáka škatule (vnútorná strana televízora). Na bočnej strane v hornej časti škatule učiteľka vyreže vodorovný otvor po celej dĺžke. Do tohto otvoru deti vsunú vystrihnuté rozprávkové postavy. Môžu si dotvoriť aj prednú stranu „televízora“ nalepením „ovládacích gombíkov“. Na obrazovku môžu za pomoci učiteľky nalepiť aj priehľadnú fóliu ako „sklo obrazovky“. V závere deti predstavia práve vysielanú, nimi vytvorenú rozprávku.



Bábková hra

Obsahový štandard: tvorivosť v hre, komunikácia emócií

Výchovno-vzdelávací cieľ: na základe zážitku precítiť postavenie kačiatka medzi ostatnými zvieratkami stvárnením bábkovej hry na základe rozprávky Hansa Christiana Andersena *Mrzké kačiatko*

Zdroje a pomôcky: východiskový text, bábkky (podľa možností učiteľa a záujmu detí, Orffov inštrumentár, CD prehrávač a hudobné nahrávky; modifikovaná hra podľa L. Bekéniovej, In Žilková, Bekéniová, 2013, s. 57-60)

Postup:

Učiteľka a deti navodia atmosféru spoločným vyjadrením zážitku z predstavenia bábkového divadla. Učiteľka sa pýta detí, či videli nejaké bábkové divadlo, či ho niekedy hrali a podobne. Potom začne rozprávať dej rozprávky z pozície matky – kačky a vyzýva deti, aby sa pokúsili vyzobrať dej z pozície škaredého káčatka. Ak sa im nedarí, začne učiteľka, čo ich môže povzbudiť, aby pokračovali.

Motivácia hrou – **káčatko sa práve liahne** (prípravná fáza aktivity zameraná na stimuláciu tvorivosti, empatie). Opis činnosti – učiteľka vyzve deti, aby si predstavili, že sú vajíčka v hniezde, a vo chvíli, keď začujú znieť hudbu, začnú sa liahnuť. Učiteľka inštruuje deti, aby si nikoho nevšímali, len sa usilovali predstaviť si situáciu a pohybom ju stvárniť. Po dokončení tejto fázy sa učiteľka pýta detí na pocity, v čom sa im darilo, s čím mali problémy.

Obmena: Tú istú situáciu majú deti znázorniť pomocou bábkky (napr. maňušky, plošné dlaňové a pästové, príp. rukavicové bábkky).

Súsošia

Opis činnosti: Učiteľka vyzve deti, aby sa jednotlivé zvieracie rodinky voľne pohybovali po triede tak, aby to zodpovedalo nálade hudby. Keď hudba stíchne, úlohou každej skupiny je zaujať pozíciu súsošia v okamihu, keď sa vyliahne škaredé kačiatko a mama kačka, aj súrodenci zistia, že je iné ako ostatné.

Kto som?

Opis činnosti: Učiteľka dá každému dieťaťu lístoček, na ktorom je nakreslená jedna rola člena zvieracej rodiny. Napríklad, ak chceme mať 4-členné skupiny, môžeme zvoliť pozície mama kačka, otec káčer, kačiatko, škaredé káčatko. Podľa počtu detí zvolíme aj zvieracie rodinky: „husi“, „mačky“, „psy“. Deti sa

rozptýlia v priestore, každé zatvorí oči a vydáva zvuky svojho zvieraťa. Úlohou detí je nájsť všetkých členov svojej zvieracej rodiny iba na základe zvukov a pochytať sa za ruky.

Média sa o tom dozvedeli...

Opis činnosti: Štvorice sa rozdelia na dvojice. Jeden z dvojice je novinár, druhý je káčatko. Všetky dvojice pracujú simultánne (súčasne, vo vymedzenom čase). Otázky sa dieťa v role novinára snaží formulovať tak, aby boli zamierané na prežívanie pocitov káčatka od narodenia (čo všetko zažilo s inými zvieratami, ako bolo prijímané, čo prežívalo, keď napokon zistilo, že je krásnou labuťou).

Metodická poznámka: Prezentácia nie je nevyhnutná. V prípade, že ju učiteľ uplatní, vyzve niekoľko dobrovoľných dvojíc, aby predviedli svoj rozhovor. Ak zistí, že sa deti nevedia pýtať, venuje pozornosť formulácii otázok zisťovacích a doplniacich, ako aj nácviku ich správnej intonácie.

Improvizácia s bábkami v pôvodných zvieracích skupinách

Opis činnosti: Učiteľka vyzve deti, aby si s bábkami (maňuškami) pripravili jednoduchú scénu, v ktorej sa pokúsia zachytiť najdôležitejšie časti deja. Odporučí im, aby si najprv rozdelili úlohy. Je potrebné určiť aj časový limit na simultánne skupinové improvizácie. Učiteľka zatiaľ pripraví jednoduchý paraván (napr. dva vešiaky, medzi nimi natiahnutý špagát a na ňom štipcami na bielizeň upevnený kus látky) a celý čas facilituje (radí, pomáha, usmerňuje, povzbudzuje tam, kde deti jej pomoc potrebujú).

Hráme bábkové divadlo

Opis činnosti: Skupiny detí prezentujú svoje „inscenácie“. Učiteľka najprv vyzýva dobrovoľníkov, pretože je predpoklad, že sa najprv prihlásia deti s dostatočnou komunikačnou a prezentačnou odvahou, čo by mohlo povzbudiť ostatných. Deti sa postupne striedajú v role hercov a divákov v dohodnutom hracom a diváckom priestore, čo je tou najlepšou výchovou detského herca aj diváka. V závere sa učiteľka pýta na pocity detí, v čom sa im darilo. Deti sa hodnotia navzájom.

Učiteľka uskutoční záverečné hodnotenie, oceňuje všetko, čo je ocenenia hodné, kritiku verbalizuje ako návrhy na zlepšenie predstavenia.

3.1.3 Kniha – tlačové médium

Mediálna gramotnosť zahŕňa aj kompetencie zamerané na porozumenie, akým spôsobom sú médiá konštruované.

Pre deti predškolského veku to zjednodušene znamená napríklad vedieť, ako vzniká kniha. Kniha je súčasťou textových médií, ktorým sme sa venovali v úvodných aktivitách tohto zdroja. V tejto časti ponúkame aktivity zamerané na vznik knihy a tvorbu prvotného mediálneho produktu deťmi s využitím prvkov tvorivej dramatiky, riešenia problémov, hry a iných aktivizujúcich metód a vytvorením priestoru na tvorivú produkciu detí, čím im chceme pomáhať pri rozvíjaní ich predstavivosti a vyjadrovania sa s uplatňovaním skúseností a poznatkov.

Obsahový štandard: umelecké stvárnenie obsahu literárnych a dramatických diel

Výchovno-vzdelávací cieľ: z príbehu *O červenom smreku* dramaticky vyjadriť pocity a dojmy

Zdroje a pomôcky: Zelinová, 2004, s. 41

Postup:

Učiteľka deťom prerozpráva rozprávku *O červenom smreku*.

„Hneď za mestom stál les. Za ten les slnko zapadalo, v tom lese vetrík spával a do toho lesa dúha zaháňala dážď: „Heš, heš, do lesa bež!“

V lese rástli jedle – krásavice, briezky – parádnice, buky, duby, krivé borovice a červený smrek.

Smrek stál na kraji lesa, preto naň slnko dlhšie svietilo, vetrík ho častejšie ovieval a dáždik hustejšie polieval. Hore na strome si urobili hniezda škorce a čížiky, nižšie veverice a pod smrekom jarabice. Taký to bol smrek.

O siedmej ráno prišiel do lesa človek. Na nose mal okuliare, v ruke ceruzku a na hlave strakatú čapicu. Na tú čiapku frklo slnko žltú farbu, nebo belasú, obláčik čistobielu, o tú čiapicu sa obtrela jahoda spod krička, aj zelená trávica a zastoklo sa za ňu čierne pierko z havranieho krídla. Taká to bola strakatá čapica.

Človek dlho prezeral les. Páčili sa mu jedle – krásavice, briezky – parádnice, buky, duby, krivé borovice. Potom sa opýtal:

- Kto chce urobiť deťom radosť? Kto chce darovať drevo deťom na knihy?

Jedle – krásavice povedali:

- My nie! My nie!

Po nich odpovedali briezky – parádnice:

- Ani my nie! Ani my nie!

- Hľadaj inde! Hľadaj inde! – volali buky, duby a krivé borovice. Také to boli stromy.

Na kraji lesa stál smrek. Odtiaľto ďaleko videl a všeličo počul. Videl školu s červenou strechou, aj deti v škole a vedel, že potrebujú knihy.

- Ja dám deťom drevo na knihy! – povedal červený smrek.

- Dobre! – odvetil človek.

Potom červený smrek ľudia spílili a odviezli do mesta. V meste bola továreň na papier. V továrni smrek rozrezali na väčšie, menšie a celkom malé kolíčky. Drevo namočili do vody, pomleli, zamiešali a dlho varili. Hustú masu vysušili, vyhladili, namotali na veľké kotúče, narezali na hárky a spojili do knihy. Také to boli knihy.

Deti v škole vykriekli:

- Nech žijú knihy! – a začali čítať.“

Učiteľka vyzve deti, aby pohybom vyjadrili „dlhú cestu od semienka ku knihe“ s využitím prvkov tvorivej dramatiky.



Inštrukcia učiteľky: „Malé semienko spí v zemi. Slniečko ho zohrieva svojimi teplými lúčmi. Dážďik mu posieľa svoje kvapky, aby sa napilo. Keď ho slniečko poštekľilo na líčko, semienko sa začalo prebúdzť. Pomaličky natiahlo jednu rúčku, druhú, vypustilo koreňky a začalo rásť. Rástlo, rástlo, až z neho vyrástol veľký strom – červený smrek, ktorý chcel byť užitočný (deti sú rozdelené na dve skupiny – drevorubači a stromy). Preto prišli drevorubači

a začali rúbať (hudobný podklad). Strom sa vyvrátil, osekali z neho konáre a odviezli do továrne, kde ho najprv porezali, pomleli, zamiešali a uvarili hustú masu. Celú ju vylisovali a natočili na veľké kotúče. Z toho sa narezal papier a odniesli ho do obchodu.“

Učiteľka vedie s deťmi rozhovor o vzniku knihy, ktorú má schovanú pod prikrývkou s upozornením, že sa tam skrýva poklad.

Otázková stratégia: *Deti, aký poklad to môže byť?*

Prečo je kniha poklad?

Z čoho je kniha vyrobená?...

Súčasťou rozhovoru je aj rozprávanie o tom, kto je spisovateľ a ilustrátor.

Obsahový štandard: „čítanie“ a „písanie“ jednoduchého príbehu

Výchovno-vzdelávací cieľ: samostatne prečítať rozprávku podľa predložených obrázkov

Zdroje a pomôcky: obrázkový materiál

Postup:

Učiteľka dá deťom obrázky rozprávok (známych či menej známych) a vyzve ich, aby jej pomohli poskladať z nich dej. Rozdelia sa do menších skupín, vyberajú si a ukladajú obrázky podľa predstáv, aký môže mať rozprávka dej. Po doskladaní každá skupina interpretuje svoju rozprávku podľa poskladaných obrázkov. V závere im dej rozprávky prečíta učiteľka z knihy od spisovateľa pre komparáciu správnosti sledu jednotlivých udalostí v rozprávke.

Obmena: Voľné obrázky zo života detí a tvorba pantomímy o zrode knihy na základe fantázie.



Obsahový štandard: knihy, písmená a číslice

Výchovno-vzdelávací cieľ: určovaním rozprávky na základe ilustrácií prejať záujem o knihy

Zdroje a pomôcky: obrázky a ilustrácie zo známych rozprávok

Postup:

Spoločne s učiteľkou sa deti prenesú do krajiny rozprávok.

Metodická poznámka: Pred aktivitou pripraví učiteľka krajinu rozprávok, využitím makiet stromov vytvorí v triede les, v ktorom sa ukrývajú ilustrácie známych rozprávok. Ilustrácie rozmiestni do pripraveného „rozprávkového lesa“ podľa vlastného uváženia. Pomocou otázok nasmeruje deti k činnosti, ktorá spočíva v postupnom odhaľovaní skrytých ilustrácií známych rozprávok a určovaní ich názvu.

Obsahový štandard: umelecké stvárnenie obsahu literárnych a dramatických diel

Výchovno-vzdelávací cieľ: vytvoriť leporelo známej rozprávky v zhode s jej obsahom

Zdroje a pomôcky: výkres, farbičky

Postup:

Učiteľka vyzve deti na hru na ilustrátorov. Deti si vyberú z ponuky rozprávok (*O repe*, *Rukavička*, *Pod hríbom*) a na základe počtu postáv v rozprávkach sa rozdelia na skupiny.

Po dohode v skupine nakreslia jednotlivé postavy zo zvolenej rozprávky, poskladajú podľa deja a zlepia jednotlivé časti do celku.



Obsahový štandard: knihy, písmená a číslice

Výchovno-vzdelávací cieľ: poskladať slovo či názov rozprávky z veľkých tlačených písmen podľa vzoru na kartičke

Zdroje a pomôcky: podložky pre deti, veľké papierové písmená, karty so slovami – názvami rozprávok

Postup:

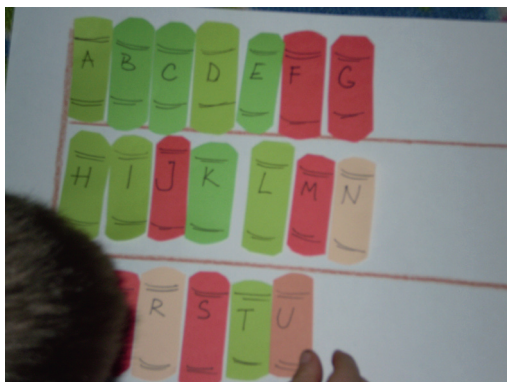
Učiteľka rozpráva deťom príbeh o ujovi spisovateľovi, ktorému sa pomiešali písmená a napísal nesprávne slová. Vyzve deti, aby sa zhostili úlohy spisovateľa a na základe predlohy správne poskladali jednotlivé písmená do slov. Spoločne to potom prilepia na vytvorené leprelo.



Obsahový štandard: knihy, písmená a číslice

Výchovno-vzdelávací cieľ: ukladať písmená do police podľa abecedy

Zdroje a pomôcky: výkres A3, nastrihané farebné obdĺžniky, na ktorých sú napísané veľké tlačené písmena, lepidlo, tabuľka s abecedou



Postup:

Učiteľka vedie s deťmi riadený rozhovor o knižnici, pričom sa opiera o ich skúsenosti z jej návštevy. Počas rozhovoru upozorňuje na skutočnosť, že všetky knihy majú svoje miesto.

Po rozhovore spoločne tvoria knižnicu alebo kníhkupectvo, kde sú však knihy poukladané podľa abecedy. Opäť na základe predlohy poskladujú abecedu a uložia „knihy“ do políc, aby pri ich požičiavaní či kupovaní bol prehľad.

Metodická poznámka: „Knihy“ bez označenia písmenami má učiteľka pripravené, a to nastrihaním farebného papiera (pozri obrázok pri aktivite).

Obsahový štandard: počúvanie s porozumením; pasívna a aktívna slovná zásoba

Výchovno-vzdelávací cieľ: uplatniť aktívnu slovnú zásobu pri hádaní vypočutých hádaniek

Zdroje a pomôcky: pracovný list, ceruzy, farbičky, Hádanky z rozprávky (Vrabček, 2007, s. 2, 3).

Postup:

Učiteľka vedie s deťmi rozhovor o rôznych súťažných reláciách, ktoré sú vysielané v televízii. Vyzve ich na usporiadanie rozprávkového kvízu. Prvá časť kvízu je zameraná na rozprávkové postavy, v druhej časti majú deti uhádnuť, aká rozprávka sa v hádanke skrýva.

Metodická poznámka: Realizácia kvízu poskytuje učiteľke spätnú väzbu o úrovni získaných poznatkov s tematikou rozprávok. Po uhádnutí rozprávky či rozprávkovej postavy počas kvízu sa deti voľne vyjadrujú k deju rozprávky i k jej hlavným postavám. Na spestrenie celej aktivity môžeme počas kvízu aplikovať pohybovú hru „rozprávkové bytosti“.

Veľký hladoš

Sedem hláv má maškrtník,
taký hladný nie je nik.
Sedem jedál v hrnci skrýva,
napriek tomu hladný býva.
Princezničku preto hneď,
ukradne si na obed.
Nakukne ti do oblôčka,
aká je to postavička?

Malá parádnic

V skriní čapíc na tri rady,
už sa chystá do parády.
Vyberie si po očku,
vždy červenú čiapočku.
Pozná ju už v lese vlk,
nepovie jej ani muk.
Nakukne ti do oblôčka,
aká je to postavička?

Mokrý mužíček

Byt má priamo v strede rieky,
žabkám robí veľké prieky.
Z topánok mu voda tečie,
pod vrbou si rybky pečie.
K moru chodí na výlet,
domov sa však vráti hneď.
Nakukne ti do oblôčka,
aká je to postavička?

Vystrašené deti

Sedem detí v dome čaká,
 čudných zvukov hneď sa ľaká.
 Za kríkom už vlčík fučí,
 novú reč sa rýchlo učí.
 Mamka z dialky domov letí,
 nenájde tam svoje deti.
 Nakukne ti do oblôčka,
 aká je to rozprávočka?

Stratené detičky

Dve detičky blúdia v lese,
 každé hrnček jahôd nesie.
 Zrazu domček v lese svieti,
 neplačú už malé deti.
 K domčeku si rýchlo sadnú,
 medovníčky babke kradnú.
 Nakuknú ti do oblôčka,
 aká je to rozprávočka?

Leniví stavbári

Ružové a baculaté
 gúľajú sa spolu v blate.
 Postavíť si majú dom,
 nechce sa však stavať dvom.
 Iba jedno múdro vraví,
 murovaný dom si spraví.
 Nakukne ti do oblôčka,
 aká je to rozprávočka?

Maličké ľudkovia

Sedem malých ľudkov kráča,
 pozdraví ich každé vtáča.
 So spevom a náladou
 vykračujú záhradou.
 Pošepkajú malej lienke,
 nesú kvietky Snehulienke.
 Nakuknú ti do oblôčka,
 aká je to rozprávočka?

Kráska s holúbkami

Krásna pani triedi hrach,
 z macochy má veľký strach.
 Tri oriešky zviera v dlani,
 rozlúskne ich smutná pani.
 Čuduje sa celý svet,
 princeznou sa stala hneď.
 Nakukne ti do oblôčka,
 aká je to rozprávočka?

Obsahový štandard: základné polohy, postoje a pohyby

Výchovno-vzdelávací cieľ: zaujať na dohovorený signál dohodnutú polohu, postoj či pohyb rozprávkových postáv

Zdroje a pomôcky: CD prehrávač, hudba podľa vlastného výberu

Postup:

Deti sa voľne pohybujú po lese (po triede) za sprievodu hudby, kde sa stretávajú s rôznymi obrázkami rozprávkových postáv, ktoré sú v lese voľne rozmiestnené.

Pri prerušení hudby a vyslovení jednej z postáv deti reagujú dohovoreným pohybom:

vodník – ľah na zem (do rybníka)

trpaslík – poskoky

vlk – chôdza v podpore drepmo

kozliatka – méeékanie

Keď opäť zaznie hudba, pokračujú v prechádzke lesom.

Metodická poznámka: Spätno-väzbovou aktivitou môže byť aj nasledujúca hra na draka a princov, ktorá taktiež dá učiteľke prehľad o rozvoji kognitívnej oblasti dieťaťa a zároveň schopnosti reagovať.

Obsahový štandard: umelá lokomócia

Výchovno-vzdelávací cieľ: modifikovať pohyb prekonávaním prekážkovej dráhy

Zdroje a pomôcky: švédská debna, žinenka, plastové kamene, strom, listy s otázkami, drak

Postup:

Učiteľka motivuje deti k hre rozprávaním o princoch z rozprávok, ktorí boli veľmi statoční a odvážni. Nikoho a ničoho sa nebáli. Nebáli sa ani strašného draka a kvôli záchrane princeznej dokázali zdolať rôzne prekážky, ktoré im pripravil.



Potom vyzve deti na záchranu princeznej zdolaním vysokej hory (švédská debna), prechodom cez riekú (chôdza po kameňoch) k stromu a chôdzou po lane k „drakovi“, kde odpovedia na otázku položenú drakom (učiteľkou).

Metodická poznámka: Ponuka otázok, ktoré môže učiteľka pre deti pripraviť: „Kto zožral babičku v rozprávke Červená čiapočka? Z čoho bola chalúpka ježibaby, ku ktorej prišli Janičko a Marienka? Kto stál na konci radu, keď dedko ťahal repku? Z čoho prasiatka postavili domčeky? Ako sa volala princezná, ktorá zaspala na sto rokov? Čo stratila Popoluška, keď utekala z bálu pred princom? Ktoré postavy vystupujú v rozprávke Červená čiapočka? S kým sa kamaráti Dlhý? Kto zjedol Pampúšika? Ako sa volala princezná, ktorá sa starala o sedem trpaslíkov? Kto zožral kozliatko? Kto vyhnal líšku z domu? Kto stratil rukavičku? Kto v tej rukavičke býval?“

Deti sú rozdelené na chlapcov – princov a dievčatá – princezné. Po správnej odpovedi na otázku získava princ princeznú. V závere hry, „ako to v rozprávke býva“, sa všetci zabávajú na bále na kráľovskom hrade.

Metodická poznámka: Predošlé aktivity boli zamerané na vznik kníh. Súčasťou mediálnej výchovy je aj uvedomovanie si potreby starostlivosti o knihy. Završením aktivít týkajúcich sa knihy je uvedomovanie si jej hodnoty z etického a kognitívneho hľadiska.

Obsahový štandard: kreslenie, maľovanie, modelovanie

Výchovno-vzdelávací cieľ: kreslením podľa predstáv vytvoriť knihu obsahujúcu súbor pravidiel o vhodnom a nevhodnom správaní sa pri manipulácii s ňou

Zdroje a pomôcky: papier, ceruzky, farbičky



Postup:

Učiteľka vyzve deti, aby sa zahrali na šikovných spisovateľov a ilustrátorov a aby vytvorili vlastnú knihu pravidiel, na ktoré nesmieme zabudnúť pri jej čítaní a manipulácii s ňou, aby sme ju nezničili. Pred kreslením si spoločne s učiteľkou zopakujú všetky pravidlá, ktoré poznajú: čisté ruky, nejeme nad knihou, netrháme knihu, nepíšeme do nej, nehádzeme ju do kúta, uložíme ju pekne do police v knižnici. Tie strany, ktoré podľa nakresleného obrázka obsahujú nesprávne pravidlá, označia červeným krížikom. V závere spoločne prezentujú vytvorenú knihu pravidiel.

(Edo sa nepekne správal k svojim knihám, ktorých mal plné police.)

Inštrukcia učiteľky: „Deti, ukážte, čo asi robil Edo so svojimi knihami. Vyberte si kamaráta, poraďte sa s ním a o pár minút mi pošepkajte, čo ste vymysleli a ako to ukážete ostatným.“

3.1.4 Mobilný telefón – digitálne médium

V dnešnej dobe mobily nie sú iba obyčajným „telefónom“. Pomocou mobilu môžeme komunikovať kedykoľvek a kdekoľvek. Veľmi „vzácnou“ výhodou mobilného telefónu je možnosť privolať rýchlu pomoc v prípade čohokoľvek, napríklad ak dieťa zavolá rodičom, kamarátom, na linku tiesňového volania

alebo prvú pomoc. V tejto časti ponúkame aktivity zamerané na kultivovanie užívateľa médií z hľadiska zvukového, vizuálneho, pohybového i dramatického využitiu metódy hry, situačnej metódy i hrania rolí.

Obsahový štandard: vlastná jedinečnosť a jedinečnosť iných

Výchovno-vzdelávací cieľ: uplatňovať vlastné nápady pri určovaní rôznych obmien predmetov

Zdroje a pomôcky: detský bubon, šálka, hrebeň, klobúk, ponožka, telefón



Postup:

Učiteľka ukáže deťom rôzne predmety, ktoré si spoločne pomenujú, a vyzve ich, aby sa s nimi zahrali.

Podstata hry spočíva v podávaní si predmetu a vymýšľaní, čím všetkým by podávaný predmet mohol byť. Takto si podávajú po vystriedaní a vyčerpaní všetkých nápadov rôzne predmety: detský bubon (*hlava, košík, koleso, kruh, kúpalisko, tanier, brucho, dáždnik, telo, okuliare, slniečko*), hrebeň (*zúbky, vlasy, líce, pichliače, fúzy, chlpy, píla, koľajnice*), šálku (*hlava s uchom, hlava s okom, hlava s nosom, dom, nos, koleso, presýpacie hodiny, sieťka na motýle, loď*), klobúk, ponožku (*šnúra, mašľa, rukavica, lano, pružina, had*), telefón (*tlačidlo, písmená, čísla, obrazovka, počítač, tablet, škatuľa, jedna strana knihy, fotoaparát, vysielacia*).

Obsahový štandard: riešenie krízových situácií ohrozujúcich zdravie

Výchovno-vzdelávací cieľ: mobilom privolať pomoc záchranárov vo fiktívnych situáciách použitím známeho čísla

Zdroje a pomôcky: obrázky z rôznych nehodových situácií, mobilný telefón

Postup:

Motivačný rozhovor zameraný na mobil, možnosti a potrebu jeho využitia, poznanie dôležitých telefónnych čísel.

Súčasťou motivácie je obrázkový materiál rôznych krízových situácií, keď je život človeka či jeho zdravie ohrozené a potrebuje našu pomoc. Spoločná hra na záchranárov pri fiktívnych situáciách. Deti si vyberajú obrázok s nehodou alebo nebezpečenstvom a prostredníctvom telefónu privolávajú pomoc.



Obsahový štandard: počúvanie s porozumením

Výchovno-vzdelávací cieľ: na základe správne počutého reprodukovať slová a jednoduché slovné modely kamarátovi



Zdroje a pomôcky: žiadne

Postup:

Telefón – prvý hráč vymyslí slovo a pošepne ho druhému dieťaťu vedľa seba. Druhý tretiemu a takto to pokračuje až k poslednému dieťaťu, ktoré slovo nahlas vysloví. Prvý hráč potvrdí správnosť či nesprávnosť vysloveného slova. Obmena: Vymýšľanie celých jednoduchých alebo rozvitých viet.

Obsahový štandard: možnosti poškodenia zdravia

Výchovno-vzdelávací cieľ: určiť a zdôvodniť dôsledky neprimeraného používania počítača, televízora (aj iných druhov médií v závislosti od rozvojovej úrovne detí)

Zdroje a pomôcky: obrázky a predmety počítača, televízora, mobilu, knihy, hodín



Obsahový štandard: „čítanie“ a „písanie“ jednoduchého príbehu

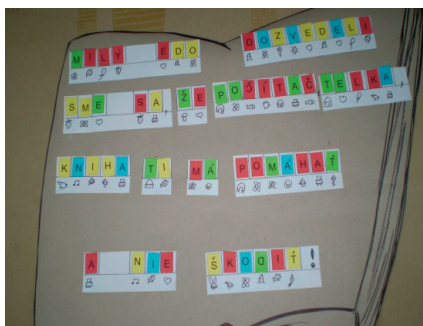
Výchovno-vzdelávací cieľ: dopĺňaním písmen k obrázkom podľa šifier písma napísať odkaz kamarátovi Edovi

Zdroje a pomôcky: kniha vystrihnutá z papiera, kartičky s prázdnyimi tabuľkami a šiframi písma, veľké tlačené písmená, lep

Postup:

Na koberci sú rozložené obrázky rôznych predmetov, medzi ktorými sú zamiešané aj obrázky počítača, televízora, telefónu, knihy. Úlohou detí je vybrať obrázky všetkých predmetov – médií, o ktorých sa celý týždeň rozprávali. Na základe získaných vedomostí rozprávajú o spoločných znakoch predmetov – čas; *možnosť rozprávať sa prostredníctvom nich; získavanie nových poznatkov.* Medzi obrázky (ak ich tam nepriradia deti) priradí učiteľka aj obrázok hodín – *ako dlho používame vybrané médiá.* V rozhovore sa vyjadrujú k celotýždennej téme – čo ich zaujalo, čo nové sa dozvedeli. Keďže deti už poznajú základné pravidlá používania médií, učiteľka ich vyzve, aby napísali odkaz pre kamaráta Eda, ktorý mu pomôže predchádzať ochoreniu z nadmerného používania rôznych druhov médií. Odkaz je potrebné najprv vylúštiť. Do okienok treba doplniť písmená podľa šifier (rozdielne obrázky pri písmenách abecedy). Deti sú rozdelené do menších skupín, v ktorých spoločne nalepujú písmená do pripravených tabuliek. Potom odkaz nalepia do knihy.

Znenie odkazu: „Milý Edo, dozvedeli sme sa, že počítač, telka, kniha ti má pomáhať a nie škodiť“ (u menších detí vetu zjednodušiť).



V závere spoločne prečítajú odkaz s prísľubom, že sa radšej budú hrať s hračkami a počúvať rozprávky, ktoré im prečítajú rodičia.

V rámci celého týždňa si deti ráno často opakovali hry na moderátora, dotvárali si nedokončené televízory, knihy. Niektoré deti si vyrábali notebooky, skladali z lega (Lego Dacta) počítačové bludiská.



Praktické námety:

- ♦ vymyslieť s rodičmi ľubovoľnú báseň, ktorú učiteľka prepíše na počítači a ku ktorej deti vytvoria ilustráciu; knihu s názvom *Máme malé básničky* zviažeme,
- ♦ deti nakreslia svoju obľúbenú hračku, opíšu jej názov, ktorý učiteľka napíše na pásik papiera a listy zviaže,
- ♦ vyhľadávať a tvoriť rýmy v texte rozprávky (dve rovnako rýmujúce sa slová – názvy predmetov),

Metodická poznámka: Vzhľadom na rozvojovú úroveň detí, ktoré nevedia čítať, môže učiteľka použiť obrázky deja rozprávky, ktoré rozloží na koberci. Deti pomenúvaním predmetov alebo deja rozprávky vyhľadávajú a tvoria na základe pomenovania rýmy.

- ♦ vymýšľať rýmy podľa mien – na nápev piesne *Prší, prší* (Prší, prší, len sa leje, Natálka sa z okna smeje. Nesmej sa, Natálka, bo ti zmokne hrkálka...),
- ♦ modelovanie písmen z modelovacej hmoty, konštruovanie písmen prostredníctvom stavebnice lego (práca v skupinách),
- ♦ zahráť rozprávky, ktoré deti zaujmú (*Tri prasiatka, O kozliatkach, Červená čiapočka, Medovníkový domček* ai. podľa zváženia učiteľky a záujmu detí).

Záver

Médiá sú neoddeliteľnou súčasťou dnešného sveta.

Stali sa autoritami pre všetky vekové kategórie. Ak chce jedinec vedieť využiť mediálne obsahy vo svoj prospech a „nestratiť sa“ v nich, musí disponovať istými zručnosťami. Preto význam a opodstatnenosť mediálnej výchovy rastie s ďalším vývojom komunikačno-informačných technológií, s možnosťami ich využívania a prístupu k nim.

Médiá sa najviac rozvinuli v 20. storočí, technika umožnila vznik elektronických médií, čím sa prísun informácií v printovej podobe prostredníctvom novín, kníh a neskôr časopisov obohatil o tie, ktoré sú poskytované rozhlasom a televíziou, a koncom tohto storočia sa začali dostávať na trh aj digitálne médiá – počítač, CD-ROM a DVD. Médiá sa stávajú rozhodujúcim faktorom, ktorý dokáže zatieniť aj rodinu. Všetky tieto výtobytky vedy a techniky oslovili aj tých najmenších, naše deti.

Deti sa učia správaniu a konaniu predovšetkým pozorovaním a napodobňovaním dospelých, nevynímajúc čas strávený pri počítači alebo televízii. A tak sa čoraz častejšie stretávame s tým, že veľký počet detí svoj voľný čas trávi stále viac pred televízorom a počítačom. Nie je veľký rozdiel medzi trávením voľného času pri počítači a pred televízorom. Častou príčinou závislosti od internetu býva **nuda, samota, nezáujem alebo pracovná vyťaženosť rodičov**. Hľadáme preto náhradné aktivity, ktorým sa spolu s deťmi môžeme venovať. Trávme s nimi spoločne čas výletmi do prírody, hraním športových či spoločenských hier. Rozprávajme sa s nimi, čítajme im, tvorme s nimi.

Učebný zdroj ponúka množstvo aktivít a činností, ktoré môžeme spolu s deťmi realizovať s cieľom zábavy a oddychu, ale aj preto, aby sme práve prostredníctvom týchto činností podporili u detí priateľstvo k ostatným, prostredníctvom médií napomáhali celkový rozvoj osobnosti dieťaťa a naučili ich využívať digitálne technológie nielen na zábavu, ale aj ako prostriedok riešenia učebných či iných problémov.

Výchova a vzdelávanie médiami a k médiám má smerovať k zodpovednému a primeranému využívaniu rôznych druhov médií, k rozvoju komunikácie, prosociálneho správania, k aplikovaniu etických hodnôt v živote dieťaťa.

Nezabudnime pri tom dodržiavať zásady primeranosti, postupnosti aktivity v spolupráci s tými najbližšími, ich rodičmi.

Zoznam bibliografických odkazov

- BELAŠIČOVÁ, J. 2007. Hádanky z rozprávky. In *Vrabček*. ISSN 1335-5163, 02/2007, roč. 8, s. 2, 3.
- FICHNOVÁ, K., SZOBIOVÁ, E. 2007. *Rozvoj tvořivosti a klíčových kompetencí dětí. Náměty k RVP pro předškolní vzdělávání*. Praha : Portál, s. r. o. ISBN 978-80-7367-323-9.
- GUZIOVÁ, K. 2009. Charakteristika prierezoých tém. In HAJDÚKOVÁ, V. a kol. 2009. *Metodika na tvorbu školských vzdelávacích programov pre materské školy*. Bratislava : ZING PRINT, s. r. o., 2009. ISBN 978-80-8052-341-1.
- HELUS, Z. 2009. *Dítě v osobnostním pojetí*. Praha : Portál, s. r. o. ISBN 978-80-7367-628-5.
- JIRÁK, J., KÖPPLOVÁ, B. 2009. *Masová média*. Praha : Portál, s. r. o. ISBN 978-80-7367-466-3.
- KOŤÁTKOVÁ, S. 2005. *Hry v mateřské škole v teorii a praxi*. Praha : Grada Publishing, a. s. ISBN 80-247-0852-3.
- MIČIENKA, M., JIRÁK, J. 2007. *Základy mediální výchovy*. Praha : Portál, s. r. o. ISBN 978-80-7367-315-4.
- Minimyškvíz myšky Hryzky*. In *Vrabček*. 2006. Bratislava : ZUMI, 09/2006, roč. 8. ISSN 1335-5163.
- PODHÁJECKÁ, M. a kol. 2006. *Edukačnými hrami poznávame svet*. Prešov, 2006. 135 s. ISBN 80-8068-514-2.
- ŠPAČKOVÁ, R. 1998. *111 námětů pro tvořivou hru dětí*. Praha : Portál, 1998. ISBN 80-7178-963-1.
- ŠIMOVÁ, G., DARGOVÁ, J. 2001. *Tvorivé dieťa predškolského veku*. Prešov : Rokus, 2001.

Štátny vzdelávací program ISCED 0 – predprimárne vzdelávanie. 2009. Priev-
dza : Patria I., spol. s r. o. ISBN 978-80-969407-5-2.

UVÁČKOVÁ, I., VALACHOVÁ, D. et al. 2011. Prierezové témy. In Kolektív
autorov. *Metodika predprimárneho vzdelávania*. Partizánske : Expresprint,
2011 . ISBN 978-80-978777-3-7.

VEBEROVÁ, E. a kol. 1979. *Těšíme se do školy*. Praha : SPN, 1979.

ZELINOVÁ, H. 2004. *Najkrajšie rozprávky. Kamienky*. Žilina : Knižné cen-
trum, 2004. ISBN 80-8064-215-X.

Fotografie: vlastný zdroj

Názov:	Mediálna výchova ako prierezová téma v materskej škole
Autor:	Mgr. Jana Paleschová
Recenzenti:	PaedDr. Jana Čičmancová Mgr. Ľubica Bekéniová
Vydavateľ:	Metodicko-pedagogické centrum v Bratislave
Odborná redaktorka:	Mgr. Terézia Peciarová
Grafická úprava:	Ing. Monika Chovancová
Vydanie:	1.
Rok vydania:	2014
Počet strán:	56
ISBN	978-80-8052-675-7