

UKÁŽKA

1 MOJA PRVÁ ŠKOLA

Odborná metodická príručka pre pedagogickú prax učiteľov 1. stupňa ZŠ



MOJA PRVÁ ŠKOLA

Odborná metodická príručka pre pedagogickú
prax učiteľov 1. stupňa ZŠ



Kolektív autorov a gestorov ©

Mgr. Tatiana Bachurová, PhD.,
doc. RNDr. Renáta Bernátová, PhD.,
doc. RNDr. Peter Bero, PhD.,
Mgr. Zuzana Berová,
doc. Ing. Jana Burgerová, PhD.,
PaedDr. Anna Derevjaníková, PhD.,
Mgr. Silvia Fabóová,
Mgr. Vladimír Fedorko, PhD.,
Mgr. Renáta Hartlová,
doc. PaedDr. Ján Kancír, PhD.,
PaedDr. Gabriela Kapjorová,
Mgr. Monika Knapiková,
Mgr. Lýdia Koleková,
Mgr. Danica Lakoščíková,
prof. PaedDr. Ľudmila Liptáková, CSc.,
Mgr. Simona Lubá,
doc. ThDr. Gabriel Paľa, PhD.,
doc. RNDr. Alena Prídavková, PhD.,
doc. PaedDr. Iveta Šebeňová, PhD.,
Mgr. Petra Šimková

Odborná garancia:

Pedagogická fakulta Prešovskej
univerzity v Prešove



Ilustrácie ©

Mária Nerádová

Dizajn ©

Marián Preis

Slovenské vydanie ©

Nezisková organizácia EDULAB, 2016
Vydanie prvé

Výroba, predaj a distribúcia:

AGEMSOFT, a. s.
Rigeleho 1
811 02 Bratislava

02/321 99 120

info@agemsoft.sk

www.agemsoft.sk

www.softwarehouse.sk

Všetky práva vyhradené. Toto dielo a ani jeho časti nesmú byť žiadnou formou rozmnožované, rozširované, zahrnuté a ukladané do akýchkoľvek elektronických systémov, (vrátane on-line a off-line databáz), prenášané alebo inak použité bez predchádzajúceho písomného súhlasu nositeľa práv.

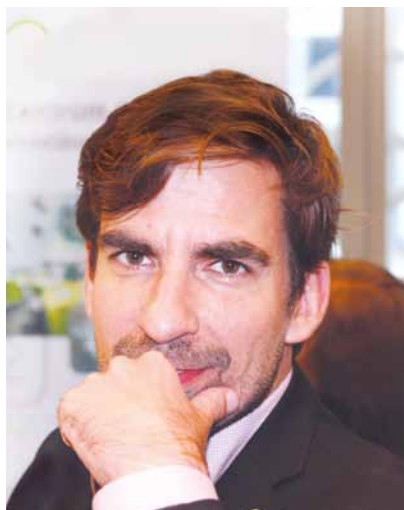
MOJA PRVÁ ŠKOLA

Odborná metodická príručka pre
pedagogickú prax učiteľov 1. stupňa ZŠ



Vážená pani učiteľka, pán učiteľ,

dostala sa Vám do rúk metodická príručka Moja prvá škola, ktorá sa dá výstižne charakterizovať ako inšpiratívna, motivujúca a aktuálna. Inšpiratívna preto, lebo obsahuje množstvo metodických modelov, ktoré obohatia Vašu výučbu o nové metódy, formy a trendy. Učenie podľa nej je zaujímavé tým, že poskytuje podnety nielen na dané témy, ale uvedené postupy sú aplikovateľné aj v iných vzdelávacích situáciách.



Motivujúca preto, lebo každý učiteľ s ňou dokáže odučiť hodinu, ktorá bude žiakov baviť. Vieme, že by to zvládol aj bez nej, ale niekedy je dobré dostať „nový vietor do plachát“. Motivuje k vyšším výkonom, lebo uvidíte, že nových trendov sa netreba báť, ale dokážu byť prínosným nástrojom pre pedagogické ciele.

Aktuálna je preto, že sme do nej implementovali najnovšie vzdelávacie trendy. Pri každej aktivite nájdete odkaz na širší metodický kontext, ktorý spája aktivity s pedagogickou teóriou a so seminármi, ktoré sú v rámci projektu realizované.

Metodika je vytvorená učiteľmi z praxe v spolupráci s odborníkmi na pedagogiku z Pedagogickej fakulty Prešovskej univerzity v Prešove, ktorí sa do svojich tém snažili pretaviť praktické skúsenosti z dlhoročnej výučby. Spoločne s autormi sa budeme tešiť na každú odučenú hodinu s príspevím metodiky Moja prvá škola, pretože to je jej jediný cieľ.

Veríme, že Moja prvá škola bude spĺňať túto charakteristiku aj vo Vašich očiach a bude pre Vás pomôckou, s ktorou je radosť učiť.

Mgr. Ján Machaj,
riaditeľ Neziskovej organizácie
EDULAB

OBSAH

NÁVOD NA POUŽITIE PUBLIKÁCIE			6
Vzdelávacia oblasť	Predmet	Téma	Str.
Jazyk a komunikácia	Slovenský jazyk a literatúra	KNIHA – PRIATEĽ ČLOVEKA	12
Matematika a práca s informáciami	Matematika	UŽ TAM BUDEME?!	20
	Informatika	UPRACME SI V POČÍTAČI	26
Človek a príroda	Prírodoveda (Prvouka)	PREMENA	34
Človek a spoločnosť	Vlastiveda	SLOVENSKO NA MAPE	40
Človek a hodnoty	Náboženská výchova/Katolícka cirkev	PRÍCHOD JEŽIŠA NA TENTO SVET	46
	Etická výchova	KTO SOM? KTO SME?	52
Umenie a kultúra	Hudobná výchova	STAŇ SA DIRIGENTOM	60
	Výtvarná výchova	SOCHA	66
Prierezové témy	Environmentálna výchova	TRIEDENIE ODPADU	72
	Dopravná výchova	RIADENIE CESTNEJ PREMÁVKY	78
SLOVNÍK POJMOV			84

NÁVOD NA POUŽITIE PUBLIKÁCIE MOJA PRVÁ ŠKOLA

1. — Úvod

Publikácia Moja prvá škola má ambíciu stať sa metodickou príručkou, ktorá bude pomocníkom pri príprave vyučovacích hodín učiteľom prvého stupňa. Ukážka z metodiky, ktorú držíte v rukách, je ochutnávkou pripravovanej metodiky, prinášajúcou možnosti výučby v jednotlivých vyučovacích predmetoch vo všetkých ročníkoch. Na jej príprave spolupracujú autori – učitelia z praxe, ale aj akademici a odborníci z Pedagogickej fakulty Prešovskej univerzity v Prešove a didaktici vzdelávacieho centra EDULAB.

V čom je táto metodická príručka odlišná od ostatných odborných publikácií pre učiteľov, ktoré sú dostupné na trhu?

Okrem toho, že **rešpektuje inovovaný vzdelávací program** (v zmysle jeho vzdelávacích cieľov a štandardov), prináša navyše **možnosť použitia metód a foriem vzdelávania vychádzajúcich z najnovších svetových trendov** a inšpiratívnych pedagogických impulzov zo zahraničia. Autori použili nielen tradičné metódy – výkladovo-ilustratívnu, výkladovo-problémovú, reproduktívnu či heuristickú. Venovali sa aj formám a metódam, ktoré považujú v našich pomeroch za inovatívne. Pripravili metodické modely, scenáre použiteľné pri konkrétnych učebných príležitostiach. Tieto scenáre či aktivity sa venujú vybraným témam – učivám v jednotlivých učebných predmetoch.



Učiteľ, ktorý hľadá inšpiráciu a odpoveď na otázku, **ako odučiť danú tému** svojho učebného predmetu s rešpektovaním štátneho vzdelávacieho programu, s použitím odporúčaných, no aj nových a zaujímavých **motivačných metód a foriem**, nájde odpovede v metodickej príručke Moja prvá škola.

Medzi metódy, ktoré autori považujú za viac než inšpiratívne a motivačné, patria dozaista rozprávanie príbehu – **storytelling**, **rovesnícke vzdelávanie**, **rolové hry**, **problémové či projektové vyučovanie**, **gamifikácia**. Nezanedbali ani zvláštne formy výučby a didaktické prostriedky v zmysle usporiadania procesu výučby. Okrem bežne zaužívaných foriem (ako napr. rozhovor, demonštrácia, samostatná a skupinová práca) sa v aktivitách objavujú aj formy ako **obrátené vyučovanie**, **outdoorové vyučovanie**, tímová spolupráca. Medzi bežné didaktické prostriedky sa dostáva okrem IKT aj práca s digitálnym vzdelávacím obsahom (DVO), rôznymi tabletovými aplikáciami a pojmovými mapami.

Pri príprave tohto unikátneho diela bolo snahou všetkých zúčastnených autorov a gestorov ponúknuť učiteľom netradičné námety na aktivity, ktoré **reflektujú jednotlivé učivá** a tematické celky inovovaného štátneho vzdelávacieho programu pre primárne vzdelávanie – I. stupeň základnej školy.

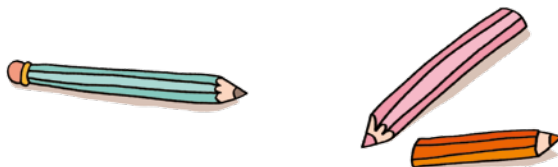


Ako sa orientovať v publikácii

Metodická príručka je členená do siedmich častí, rešpektujúc vzdelávacie oblasti štátneho vzdelávacieho programu, konkrétne:

- Jazyk a komunikácia,
- Matematika a práca s informáciami,
- Človek a príroda,
- Človek a spoločnosť,
- Človek a hodnoty,
- Umenie a kultúra,
- Prierezové témy.

V jednotlivých vzdelávacích OBLASTIACH sa venujeme vybraným učebným predmetom a učivám – TÉMAM, ktoré spracovávame do podoby konkrétnych učebných situácií (figur), a tieto nazývame AKTIVITA.



Členenie tém

V každej vzdelávacej oblasti nájdete námety na spracovanie učív a tém z vybraných predmetov. Tieto námety – **témy** – sú spracované v podobe **viacerých aktivít**. Aktivita k danej téme je možné realizovať **singulárne**, nenadväzujú jedna na druhú a netvorí ucelený celok (tradičnú jednu vyučovaciu hodinu),

je **možné zaradiť ich do vyučovacej hodiny kedykoľvek**, keď učiteľ uzná za vhodné. Každá aktivita má vždy vo svojej hlavičke **prehľad cieľov**, použitých **metód**, ale aj **didaktických prostriedkov** potrebných na jej realizáciu.

Piktogramy

Osobitná pozornosť je venovaná možnostiam použitia inovatívnych metód a foriem vzdelávania. Ak má učiteľ záujem viesť hodinu trochu „inak“ než tradične, môže inšpiratívne aktivity k danému učivu vyhľadať aj podľa

piktogramov, vyznačených na marginálii strany a vedľa príslušnej aktivity. **Zoznam piktogramov** a ich popisy nájdete na konci publikácie v časti **Slovník pojmov**.



Údaje v hlavičke a úvode témy

V hlavičke každej témy nájdete:

- názov učebného **predmetu**,
- **ročník**, do ktorého patrí spracovávané učivo,
- názov vzdelávacej **oblasti**,
- názov tematického **celku**,
- názov spracovávaného **učiva**, ktorému sa venujú aktivity v danej téme.

V úvode každej témy sa nachádza prehľadná tabuľka uvádzajúca štandardy, metódy, formy a didaktické prostriedky, ktoré sú v danej téme sledované a využívané.

	tematický celok	téma (učivo)
	predmet	ročník
		vzdelávacia oblasť
	Predmet: Slovenský jazyk a literatúra Ročník: II. ročník ZŠ Vzdelávacia oblasť: Jazyk a komunikácia Tematický celok: Kniha Téma: Kniha – priateľ človeka	
	PaedDr. Gabriela Kapjorová prof. PaedDr. Ludmila Liptáková, CSc.	
	<h1>KNIHA – PRIATEĽ ČLOVEKA</h1>	
výkonové štandardy	Výkonové štandardy Žiak vie/dokáže, pozná: <ul style="list-style-type: none"> • vyhľadávať v textoch mená autorov detskej literatúry • mená najznámejších autorov detskej literatúry • orientovať sa v knižnici • čítať knihy od známych slovenských aj zahraničných autorov detskej literatúry • prerozprávať obsah prečítanej knihy • vymenovať postavy z prečítanej knihy • mená detských ilustrátorov • nakresliť ilustráciu k prečítanej knihe 	
obsahové štandardy	Obsahové štandardy <ul style="list-style-type: none"> • autor, spisovateľ, spisovateľka • kniha, knižnica, čitateľ • ilustrácia, ilustrátor 	
metódy a formy	Metódy a formy <ul style="list-style-type: none"> • práca s IKT • rovesnícke vzdelávanie • rozhovor • zážitkové učenie • práca vo dvojiciach • tímová spolupráca • samostatná práca (prvky obrátenej hodiny) 	
didaktické prostriedky	Didaktické prostriedky <ul style="list-style-type: none"> • pojmové mapy, interaktívna tabuľa, aplikácie (Mindomo, Timeline – časová os, Poznámka S), DVO z portálu Kozmix, tablet • kostýmy, kartičky s písmenkami, rekvizity do živého obrazu, sviečka, zápalky, kartičky s písmenami napísané citrónovou šľavou, papier, pastelky, slúchadlá, šatka, zošit, triedny maskot (hračka) 	

6 Členenie jednotlivých aktivít

Každá aktivita ponúka možnosť ozvláštniť vyučovaciu hodinu v ktorejkoľvek fáze (podľa zväženia učiteľa), sleduje **singulárne ciele** s využitím samostatných **metód, foriem a didaktických prostriedkov**. Prehľad kľúčových pojmov slúži čitateľovi na lepšiu orientáciu v obsahu a zameraní danej aktivity. Spomínané údaje nájde čitateľ v hlavičke každej aktivity. Na použitie

netradičných metód, foriem či prostriedkov ho upozornia aj **piktogramy** na okraji strany.

Obsah aktivít: Každá aktivita má pevnú štruktúru, ktorej súčasťou je:

- úvodný prehľad,
- postup,
- poznámky,
- tipy.

piktogramy ciele kľúčové pojmy didaktické prostriedky metódy a formy

Predmet: Slovenský jazyk a literatúra Ročník: II. ročník ZŠ Vzdelávacia oblasť: Jazyk a komunikácia

Aktivita 1: Živé obrazy

Ciele aktivity: orientovať sa v základných pojmoch, ktoré visia s pojmom kniha **Metódy a formy:** rolová hra, rovesnícke vzdelávanie, rozhovory **prvky obrátenej hodiny** **Didaktické prostriedky:** kostýmy, rekvizity do živého obrazu, kartičky s písmenkami **Kľúčové pojmy:** kniha, ilustrátor, spisovateľ, knižnica, čitateľ

Postup: Učiteľ si vyberie piatich žiakov, ktorých oblečie do ľubovoľných kostýmov (je možné využiť aj jednoduché masky na karneval). Učiteľ z takto zamaskovaných detí vytvorí živý obraz – jednoduchú situáciu (napríklad osoby z obrazu hrajú nejakú hru, jedia, pozerajú film). Ostatné deti sa chvíľu pozerajú na tento obraz, snažia sa zapamätať si každý detail. Potom si zakryjú oči a učiteľ zmení živý obraz tým, že vloží postavám do rúk rekvizity:

- prvej postave štetec, paletu a knihu (postava ilustrátora),
- druhej postave pero, papier a knihu (postava autora, spisovateľa),
- tretej postave tri knihy (postava čitateľa),
- štvrtej postave knihu, detské peniaze, pokladňu (postava predajcu kníh),
- piatej postave knihu, okuliare a čitateľský preukaz do knižnice (postava knihovníka).

Keď ostatné deti otvoria oči, hovoria, čo sa na živom obraze zmenilo. Následne rozmýšľajú, prečo majú osoby práve tieto rekvizity a čo ich spája. Spoločným menovateľom by sa mal stať pojem KNIHA.

TIP PRE AKTÍVNYCH ŽIAKOV: Ak máme v triede aktívnych žiakov, môžeme ich zamestnať aj tak, že im zadáme, akú postavu zo živého obrazu budú v škole hrať, a oni si doma pripravia kostým, ktorý bude symbolizovať danú postavu. Zároveň zistia o danej postave čo najviac informácií, aby ju mohli v škole interpretovať svojim spolužiakom. Ak zvolíme túto alternatívu, je vhodné pokračovať na hodine po odhalení osôb napríklad takouto aktivitou:

Každá osoba zo živého obrazu odovzdá skupinke detí obálku, v ktorej sú písmenká. V obálke s názvom K je rozstrihané slovo knižnica (túto obálku má v ruke knihovník), v obálke s názvom N je rozstrihané slovo napätie (túto obálku má v ruke čitateľ), v obálke s názvom I je rozstrihané slovo ilustrácia (túto obálku má v ruke ilustrátor), v obálke s názvom H je rozstrihané slovo hrdina (túto obálku má v ruke predajca kníh) a v obálke s názvom A je rozstrihané slovo autor (túto obálku má v ruke spisovateľ). Úlohou detí je poskladať z písmen slovo, ktoré nejakým spôsobom súvisí s pojmom kniha. Keď sa im to podarí, postava zo živého obrazu im o tomto pojme porozpráva, čo vypátrala doma. Úlohou detí v skupinkách je pozorne počúvať a čo najviac si zapamätať, aby na konci aktivity vedeli ostatným deťom prezentovať, čo sa naučili. Tak si jednotlivé skupinky navzájom odovzdajú nadobudnuté poznatky.



rolové hry



rovesnícke vzdelávanie



obrátené vyučovanie



Práca s digitálnym obsahom

Každá aktivita obsahuje aj možnosť použitia digitálneho vzdelávacieho obsahu (DVO) priamo na vyučovacej hodine. Tento digitálny vzdelávacie obsah je dostupný na portáli KOZMIX (www.kozmix.sk). Všetky lekcie z DVO ponúkané v publikácii Moja

prvá škola majú pridelený **svoj jedinečný KÓD**. Vložením číselného kódu príslušného DVO do vyhľadávacieho okna na portáli sa čitateľovi zobrazí hľadaná lekcija a možnosti ponúkaných úloh a pracovných listov k danej téme.

ponuka digitálneho vzdelávacieho obsahu z portálu KOZMIX

jedinečný číselný kód pridelený každej lekcii digitálneho vzdelávacieho obsahu

Predmet: Matematika Ročník: I. ročník ZŠ Vzdelávacia oblasť: Matematika a práca s informáciami

práca s DVO

outdoorové vyučovanie

tímová spolupráca


24

Aktivita 4: Ručičkové hodiny – nastav čas

Ciele aktivity: znázorniť na ručičkových hodinách celé hodiny **Metódy a formy:** práca vo dvojiciach, práca s DVO **Didaktické prostriedky:** DVO z portálu Kozmix, lepidlo, nožnice, tvrdý papier **Kľúčové pojmy:** čas, hodina, hodinová (malá) ručička, minútová (veľká) ručička


Postup: Na začiatku aktivity si každý žiak pripraví papierové hodiny, ktoré sú súčasťou pracovného listu DVO z portálu Kozmix.

Pracovné listy (7/8), tretí zľava: KÓD 170004



Žiaci pracujú vo dvojiciach. Jeden z dvojice hovorí, koľko je hodín, a druhý na papierových hodinách nastavuje tento čas. V prípade, že sa nevedia dohodnúť, použijú materiál Kukučka z DVO na portáli Kozmix ako kontrolu.

Kukučka (3/8): KÓD 170004



TIP: Odporúčame vystrihnuté papierové hodiny podlepiť tvrdým papierom. Žiaci ich môžu používať aj na nasledujúcich hodinách, prípadne vo vyšších ročníkoch.

Aktivita 5: Otváracie hodiny

Ciele aktivity: poznať 24-hodinové rozdelenie dňa, vedieť priradiť čas, ktorý ukazujú ručičkové hodiny, k času na digitálnych hodinách a naopak **Metódy a formy:** outdoorové vyučovanie, tímová spolupráca **Didaktické prostriedky:** kartičky s obrázkami alebo fotografie, DVO z portálu Kozmix **Kľúčové pojmy:** čas, hodina, ručičkové hodiny, digitálne hodiny


Postup: Uvedenú aktivitu možno začať tým, že žiaci na prechádzke okolo školy zistia a zapíšu otváracie hodiny blízkych obchodov. Po návrate do triedy sa rozdelia do skupín. Každá skupina pracuje na tablete s materiálom Budík z DVO na portáli Kozmix.

Budík (3/9): KÓD 170012

Žiaci nastavujú čas na ručičkových hodinách tak, aby digitálny zápis zodpovedal tomu, ktorý

si zapísali, keď zisťovali otváracie hodiny obchodov v okolí. Svoje zistenia zapisujú a následne zástupca skupiny porozpráva (prezentuje) ostatným spolužiakom, čo jeho skupina zistila. Učiteľ urobí na záver aktivity zhrnutie a overí si, či žiaci na základe materiálu Koľko je hodín? (6/9) z DVO na portáli Kozmix pochopili, akými spôsobmi možno znázorňovať čas.

Koľko je hodín? (6/9): KÓD 170012



úvodné stránky jednotlivých obsahov (kódov) vzdelávacieho obsahu

8 Vzdelávací portál KÓZMIX – zábavné učenie v škole, doma, kdekoľvek

Portál KOZMIX (www.kozmix.sk) je brána do sveta digitálneho vzdelávania pre žiakov I. stupňa základnej školy a ich učiteľov. Je jednoducho prístupný z počítača, z tabletu či zo smartfónu. Obsah portálu KOZMIX kladie základy pre celoživotné učenie, získavanie funkčnej gramotnosti a poznávanie základných vzťahov a súvislostí, ktoré umožnia dieťaťu/žiakovi orientovať sa v okolitom svete.

Portál KOZMIX (www.kozmix.sk) ponúka učiteľovi viac ako 500 lekcí, ktorými môže obohatiť svoje vyučovacie hodiny. Na portáli je možné nájsť množstvo lekcí a materiálov, ktoré priamo korešpondujú so ŠVP, a množstvo materiálov, ktoré je možné použiť ako vhodnú nadstavbu nad rámec ŠVP.

KOZMIX predstavuje zábavnú formu vzdelávania, ktoré je moderné a efektívne. Je aj vhodným doplnkom domáceho učenia a uspokojí aj najzvedavejších žiakov. Ak rodič chce, aby sa deti na počítači alebo tablete nielen hrali, ale aj učili, portál KOZMIX je tým pravým prostriedkom pre domáce vzdelávanie. Okrem zmysluplného obsahu tu rodič nájde nástroje na kontrolu práce svojho dieťaťa doma a v škole.

Obsah na portáli KOZMIX (www.kozmix.sk) zastrešuje 4 ročníky (I. stupňa ZŠ), 11 učebných predmetov a pokrýva vyše 500 učebných tém v lekciami.





PaedDr. Gabriela Kapjorová

KNIHA – PRIATEĽ ČLOVEKA

Výkonové štandardy

Žiak vie/dokáže, pozná:

- vyhľadávať v textoch mená autorov detskej literatúry
- mená najznámejších autorov detskej literatúry
- orientovať sa v knižnici
- čítať knihy od známych slovenských aj zahraničných autorov detskej literatúry
- prerozprávať obsah prečítanej knihy
- vymenovať postavy z prečítanej knihy
- mená detských ilustrátorov
- nakresliť ilustráciu k prečítanej knihe

Obsahové štandardy

- autor, spisovateľ, spisovateľka
- kniha, knižnica, čitateľ
- ilustrácia, ilustrátor

Metódy a formy

- práca s IKT
- rovesnícke vzdelávanie
- rozhovor
- zážitkové učenie
- práca vo dvojiciach
- tímová spolupráca
- samostatná práca (prvky obrátenej hodiny)

Didaktické prostriedky

- pojmové mapy, interaktívna tabuľa, aplikácie (Mindomo, Timeline – časová os, Poznámka S), DVO z portálu Kozmix, tablet
- kostýmy, kartičky s písmenkami, rekvizity do živého obrazu, sviečka, zápalky, kartičky s písmenami napísané citrónovou šťavou, papier, pastelky, slúchadlá, šatka, zošit, triedny maskot (hračka)



rolové
hry



rovesnícke
vzdelávanie



obrátene
vyučovanie

Aktivita 1: Živé obrazy

Ciele aktivity: orientovať sa v základných pojmoch, ktoré súvisia s pojmom kniha **Metódy a formy:** rolová hra, rovesnícke vzdelávanie, rozhovor, prvky obrátenej hodiny **Didaktické prostriedky:** kostýmy, rekvizity do živého obrazu, kartičky s písmenkami **Kľúčové pojmy:** kniha, ilustrátor, spisovateľ, knižnica, čitateľ

Postup: Učiteľ si vyberie piatich žiakov, ktorých oblečie do ľubovoľných kostýmov (je možné využiť aj jednoduché masky na karneval). Učiteľ z takto zamaskovaných detí vytvorí živý obraz – jednoduchú situáciu (napríklad osoby z obrazu hrajú nejakú hru, jedia, pozerajú film). Ostatné deti sa chvíľu pozerajú na tento obraz, snažia sa zapamätať si každý detail. Potom si zakryjú oči a učiteľ zmení živý obraz tým, že vloží postavám do rúk rekvizity:

- prvej postave štetec, paletu a knihu (postava ilustrátora),
- druhej postave pero, papier a knihu (postava autora, spisovateľa),
- tretej postave tri knihy (postava čitateľa),
- štvrtej postave knihu, detské peniaze, pokladňu (postava predajcu kníh),
- piatej postave knihu, okuliare a čitateľský preukaz do knižnice (postava knihovníka).

Keď ostatné deti otvoria oči, hovoria, čo sa na živom obraze zmenilo. Následne rozmýšľajú, prečo majú osoby práve tieto rekvizity a čo ich spája. Spoločným menovateľom by sa mal stať pojem KNIHA.



TIP PRE AKTÍVNYCH ŽIAKOV: Ak máme v triede aktívnych žiakov, môžeme ich zamestnať aj tak, že im zadáme, akú postavu zo živého obrazu budú v škole hrať, a oni si doma pripravia kostým, ktorý bude symbolizovať danú postavu. Zároveň zistia o danej postave čo najviac informácií, aby ju mohli v škole interpretovať svojim spolužiakom. Ak zvolíme túto alternatívu, je vhodné pokračovať na hodine po odhalení osôb napríklad takouto aktivitou:

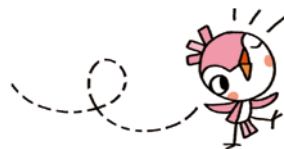
Každá osoba zo živého obrazu odovzdá skupinke detí obálku, v ktorej sú písmenká. V obálke s názvom K je rozstrihané slovo knižnica (túto obálku má v ruke knihovník), v obálke s názvom N je rozstrihané slovo napätie (túto obálku má v ruke čitateľ), v obálke s názvom I je rozstrihané slovo ilustrácia (túto obálku má v ruke ilustrátor), v obálke s názvom H je rozstrihané slovo hrdina (túto obálku má v ruke predajca kníh) a v obálke s názvom A je rozstrihané slovo autor (túto obálku má v ruke spisovateľ). Úlohou detí je poskladať z písmen slovo, ktoré nejakým spôsobom súvisí s pojmom kniha. Keď sa im to podarí, postava zo živého obrazu im o tomto pojme porozpráva, čo vypátrala doma. Úlohou detí v skupinkách je pozorne počúvať a čo najviac si zapamätať, aby na konci aktivity vedeli ostatným deťom prezentovať, čo sa naučili. Tak si jednotlivé skupinky navzájom odovzdajú nadobudnuté poznatky.

Aktivita 2: Tajné písmo

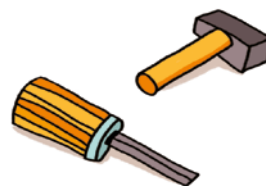
Ciele aktivity: uvedomiť si dôležitosť čítania kníh a navštevovania knižnice **Metódy a formy:** zážitkové učenie sa, rozhovor
Didaktické prostriedky: sviečka, zápalky, kartičky s písmenami napísané citrónovou šťavou **Kľúčové pojmy:** knižnica, kniha, čítanie

Postup: Učiteľ číta žiakom krátky príbeh:

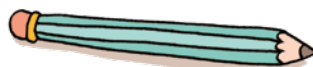
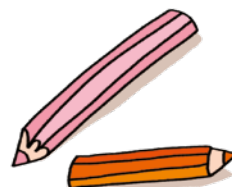
Bol raz jeden strom zvaný KNIHOVNÍK. Na každom jeho konári sa ukrývala jedna kniha, v každom kvietku a lístku prebývala jedna postava či príbeh. Strom rástol a mocnel. Jedného dňa však listy opadli a strom začal vysychať. Príčina? Deti prestali čítať rozprávky, príbehy, romány. Učarovali im počítačové hry, notebooky, tablety, mobilné telefóny či iné vymoženosti dnešnej doby. Kničky prikryl prach, rozprávkové bytosti a známe knižné postavy upadli do zabudnutia. Jedinou záchranou bolo znovu objaviť krásu rozprávok a príbehov, a tak vrátiť život vysychajúcemu stromu. Kde ich ale nájsť? Jediným miestom, kde by sme ich mohli opäť objaviť, je...



Učiteľ po dočítaní príbehu ukáže žiakom, že v knihe ostali len prázdne strany, a nevie, ako príbeh skončil. Každé skupinke dá jednu stranu, na ktorej je citrónovou šťavou napísané jedno písmeno zo slova KNIŽNICA. Povie žiakom, že písmenká sa z knihy vytratilí a treba vypátrať, ako ich získať späť. Deti navrhujú riešenia, hovoria, čo všetko by sa dalo urobiť. Nakoniec učiteľ ponúkne deťom zápalky a sviečku a ukáže im, ako odhaliť tajné písmo. Potom každá skupinka sviečkou odkrýva písmenko na svojej strane. Je potrebné dbať na bezpečnosť, ale pre deti je takáto aktivita neuveriteľným dobrodružstvom. Z písmen, ktoré deti odkrývajú, potom spolu poskladajú slovo KNIŽNICA, ktorú je vhodné hneď po tejto aktivite navštíviť.



Alternatíva: Oveľa väčší efekt a aj dobrodružnejšiu atmosféru vyvoláva, keď sa táto aktivita realizuje od začiatku v knižnici. Knihovník je ten, kto číta príbeh, ten, kto prosí deti o pomoc, ten, kto im odhalí čaro odkrývania písmen, a aj ten, kto vystaví deťom čitateľský preukaz. Dieťa potom odchádza domov so zapožičanou knihou a s pocitom, že aj ono môže zachrániť strom menom KNIHOVNÍK.





rolová
hra

Aktivita 3: Malí ilustrátori

Ciele aktivity: oboznámiť sa s prácou ilustrátora a so vzťahom ilustrátor – spisovateľ **Metódy a formy:** učenie sa vo dvojiciach, rolová hra, rozhovor, práca s IKT **Didaktické prostriedky:** tablet, pastelky, papier **Kľúčové pojmy:** ilustrátor, ilustrácia, spisovateľ, autor

Postup:

- V úvode aktivity vysvetlí učiteľ žiakom princíp tvorby ilustrácií v knihe: „*Ilustrácia je výtvarné stvárnenie myšlienky textu diela. Zjednodušuje text, jeho ťažšie opísateľné časti, uľahčuje čitateľovi orientáciu v texte a podporuje stotožnenie predstáv autora a čitateľa. Ako vzniká ilustrácia, čo musí ilustrátor poznať a prečo je dôležitá spolupráca medzi ilustrátorom a autorom, si vyskúšame prostredníctvom nasledujúcej aktivity.*“
- Následne rozdelí učiteľ žiakov do dvojíc. Jeden z dvojice je ilustrátor a jeden autor, resp. spisovateľ.
- Na zadnej strane tabule je napísaný stručný príbeh.
- Autor behá od ilustrátora k tabuli. Tam si prečíta jednu vetu a beží k ilustrátorovi, ktorému čo najpresnejšie tlmočí, čo si prečítal.
- Ilustrátor podľa pokynov autora postupne kreslí vhodnú ilustráciu. Tak sa žiaci snažia podľa textu čo najpresnejšie vytvoriť ilustráciu.

- Po ukončení aktivity je dobré spoločne si pozrieť všetky vytvorené ilustrácie a hľadať odpovede, prečo nie sú všetky ilustrácie rovnaké, aj keď všetci tvorili podľa rovnakého textu.

POZNÁMKA: Táto aktivita je motivačná. Žiaci si vďaka nej uvedomia, že text je dôležité čítať komplexne, a nie útržkovite. Cieľom aktivity nie je vytvoriť ideálnu ilustráciu, ale porozumieť procesu jej tvorby.

Alternatíva: V prípade, že má učiteľ k dispozícii tablety alebo počítače, môže ilustrátor tvoriť kresbu priamo, napr. v aplikácii Poznámka S (dostupná v tabletoch Samsung), alebo v akomkoľvek kresliacom editore (napr. v Skicári), a následne pri záverečnej prezentácii sa dajú obrázky zdieľať a pozeráť na interaktívnej tabuli.



rolová
hra



tímová
spolupráca

Aktivita 4: Knihy pre všetkých alebo majú zmysly zmysel?

Ciele aktivity: uvedomiť si úlohu zmyslov pri čítaní a špecifické potreby hendikepovaného čitateľa **Metódy a formy:** rolová hra, rozhovor, tímová spolupráca, práca s IKT **Didaktické prostriedky:** e-kniha, slúchadlá, šatka, ukážky príbehov **Kľúčové pojmy:** kniha, e-kniha, zmysly, hendikepovaný čitateľ

Postup: Prostredníctvom tejto aktivity dostanú deti priestor vyskúšať si, aké to je, keď niekto nevidí alebo nepočuje a chcel by si tiež prečítať nejakú peknú knihu. Deti sedia v kruhu na koberci. Jednému žiakovi dáme na uši slúchadlá, aby nepočul, iba videl, ako učiteľ, resp. nejaký žiak číta ľubovoľný príbeh. Je vhodné vybrať vtipný text, ktorý deťom ponúka priestor vyjadriť emócie smiechom počas čítania. Po prečítaní príbehu vyjadriť najskôr svoje pocity žiak, ktorý sa stal na chvíľku nepočujúcim, a po ňom vyjadria svoje emócie a postrehy aj ostatné deti, ktoré

zároveň hľadajú riešenia, ako by si aj nepočujúci mohol vychutnať čaro čítania kníh. Podobnú aktivitu urobí učiteľ ešte raz, ale teraz vybranému žiakovi zaviaže oči šatkou tak, aby nevidel. Ostatní žiaci si spolu čítajú ilustrovaný príbeh (taký, v ktorom je málo textu a viac ilustrácií, najlepšie komiks), ktorý všetci vidia na interaktívnej tabuli. Po prečítaní príbehu opäť najskôr vyjadriť svoje pocity „hendikepovaný“ žiak a až po ňom ostatné deti, ktoré zároveň hľadajú riešenia, ako by si aj nevidiaci mohli vychutnať čaro rozprávok a ich ilustrácií.

Alternatíva: Ak deti rady pracujú s IKT, je vhodné dať im priestor, aby vytvorili e-knihu. Tú si dokážu prečítať všetky deti – aj sluchovo či zrakovo postihnuté (má obraz, text aj hlasový sprievod čítaného slova). Vytvoria pracovné tímy podľa toho, aký podiel chcú mať na tvorbe e-knihy (ilustrátori, spisovatelia, rozprávači, technici). Vzniknúť môže napr. takéto dielo:



TIP PRE ŽIAKOV SO ŠPECIFICKÝMI POTREBAMI: Deti s poruchami čítania samotné čítanie neoblubujú, zriedka sa im podarí zažiť úspech pri čítaní a práve táto aktivita im ho umožňuje zažiť. Pri tvorbe e-knihy si dieťa text, ktorý bude nahrávať, najskôr trénuje. Potom ho niekoľkokrát musí nahráť (nie vždy sa to podarí na prvýkrát) a potom si ešte vypočuje, ako sa mu to podarilo. Má možnosť zlepšovať svoj výkon, počuje sa, vníma svoje chyby a zároveň sa teší z vlastného úspechu. Pri tejto práci si dieťa ani neuvedomuje, koľkokrát daný text prečíta, učenie sa preň stáva hrou a robí to preto, že ho to baví, a nie preto, že mu to niekto prikázal.

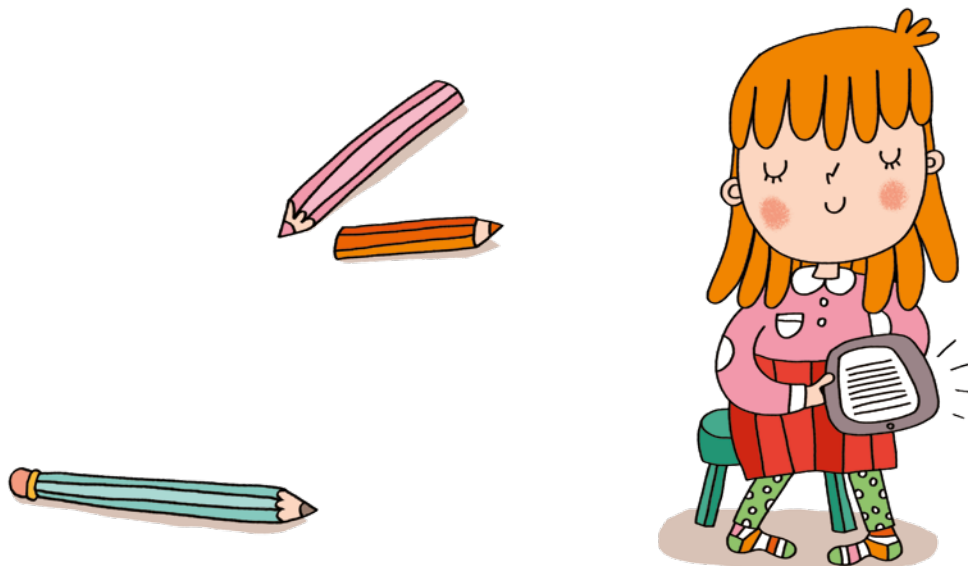
Aktivita 5: Pojmová mapa „Kniha – priateľ človeka“

Ciele aktivity: priradiť ku kľúčovému slovu „kniha“ súvisiace pojmy **Metódy a formy:** práca s IKT, tímová spolupráca **Didaktické prostriedky:** papier, pastelky, aplikácia pojmovej mapy (Mindomo) **Kľúčové pojmy:** kniha, pojmová mapa, súvisiace pojmy

Postup: Učiteľ napíše na tabuľu kľúčové slovo KNIHA. Žiaci si pripravia výkresy a pastelky, popri prípade farebné obrázky z časopisov. V tíme tvoria pojmovú mapu na papier tak, že do stredu papiera napíšu centrálny pojem KNIHA a následne k nemu (okolo) priradiť ďalšie súvisiace pojmy. Cesta, ktorú si zvolia jednotlivé tímy, je ich voľbou, môžu si vybrať napr. knižné žánre alebo ľudí, ktorí knihu vytvárajú (spisovateľov, ilustrátorov).

Aktivitu ukončíme prezentovaním pojmových máp ich autormi.

Alternatíva: Alternatívou tejto aktivity je využitie tabletovej aplikácie pojmovej mapy. Odporúčame inštalovať aplikáciu Mindomo, ktorá umožňuje i vkladanie obrázkov. Aplikáciu je možné stiahnuť zadarmo na: <https://goo.gl/ZkWaT6>.



tímová
spolupráca



pojmová
mapa



tímová spolupráca



práca s DVO

Aktivita 6: Jej veličenstvo kniha

Ciele aktivity: identifikovať v počúvanom texte základné pojmy, ktoré súvisia s históriou a so vznikom knihy **Metódy a formy:** práca s DVO, skupinová práca **Didaktické prostriedky:** DVO z portálu Kozmix, kartičky **Kľúčové pojmy:** kniha, rukopis, antikvariát, hlinená tabuľka, papyrus, ilustrácia

Postup: Žiaci pozorne sledujú animáciu, ktorú učiteľ spustí na tabuli. Po skončení animácie spustí učiteľ animáciu ešte raz po častiach s vysvetlením neznámych pojmov. Následne žiaci v skupine píšu na kartičky pojmy, ktoré počuli v animácii. Aby to zvládli, je vhodné, aby na kartičkách bolo aspoň začiatkové písmeno pojmu, resp. prvá slabika (napr. r – rukopis, ru – rukopis). Keď to majú žiaci hotové, každá skupinka si animáciu spustí ešte raz, no už samostatne na tablete. Žiaci si kontrolujú pojmy, ktoré napísali. Tak

vytriedia kartičky, ktoré napísali správne či nesprávne. Na záver zhodnotíme, porovnáme, ktorá skupinka odhalila najviac pojmov.

Jej veličenstvo kniha (3/8): KÓD 170005

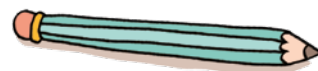


Aktivita 7: História knihy

Ciele aktivity: sumarizovať nadobudnuté vedomosti o knihe a použiť ich **Metódy a formy:** práca s DVO, individuálna práca **Didaktické prostriedky:** DVO z portálu Kozmix **Kľúčové pojmy:** kniha, papyrusový zvitok, e-kniha, pergamen, hlinená doštička

Postup: Žiaci pracujú s tabletmi, na ktorých spustia adekvátnu stránku z vybranej lekcie DVO na portáli Kozmix. Cvičenia riešia samostatne. Po úspešnom vypracovaní úlohy si môžu zvoliť aktivitu z nasledujúcich možností:

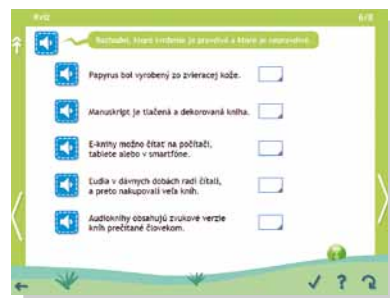
- urob si z plastelíny hlinenú doštičku a rydlom sa pokús vložiť do nej text,
- na zvitok papiera napíš krátku rozprávku pierkom a atramentom,
- pomocou pečiatok písmeniek napíš názov obľúbenej rozprávky,
- na tablete v aplikácii Poznámka S vytvor krátky príbeh ako maľované čítanie.



História knihy (5/8): KÓD 170005



Kvíz (6/8): KÓD 170005



Aktivita 8: Knihy podľa našej chuti

Ciele aktivity: identifikovať knihy podľa obsahu; vedieť, kde ich môžeme zohnať **Metódy a formy:** rozhovor, práca s IKT
Didaktické prostriedky: aplikácia časovej osi (Timeline), tablet **Kľúčové pojmy:** kniha, knižnica, kníhkupectvo

Postup: Učiteľ vedie so žiakmi motivačný rozhovor na tému: „Čo deťom najviac chutí“. Po rozhovore posunie tému ďalej: „Čo okrem jedla nám môže chutiť a je možné, aby nám chutili aj knihy?“

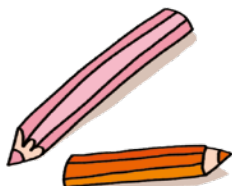
Po rozhovore vyzve učiteľ žiakov, aby si z koberca vybrali knihu, ktorá by „chutila“ im. Po výbere zdôvodnia svoje rozhodnutie. Aktivitu ukončíme rozhovorom na tému: „Chutili by knihy, ktoré ste si vybrali, aj vašim blízkym, napr. mame, ocovi, bratovi, starým rodičom?“

POZNÁMKA: Medzi knihami sú knihy, ktoré žiaci nepoznajú, napr. kniha receptov, atlas húb, román pre dospelých atď., ale aj knihy, ktoré poznajú a ktoré už čítali buď v škole, alebo doma. Učiteľ môže vyzvať žiakov, aby si na vyučovaciu hodinu priniesli aj svoje obľúbené knihy, aby bol výber širší. Zámerom aktivity je uvedomiť si, podľa čoho si človek vyberá knihu na čítanie, keď ju ešte nepozná (napr. na odporúčanie kamaráta alebo má zaujímavý obal, peknú ilustráciu, popis na obale a pod.).

Alternatíva: Deti na tablete v aplikácii Timeline (časová os) priradia členom svojej rodiny knihy, ktoré by im mohli „chutiť“, napr. mladšia sestra – leporelo, starší brat – encyklopédia, mama – kniha receptov, otec – detektívka, stará mama – kniha krížoviek, a vyznačia aj to, kde by ich mohli zohnať (kníhkupectvo, školská knižnica, domáca knižnica, od kamaráta atď.).

Použitá literatúra a zdroje

1. <https://sk.wikipedia.org/wiki/Illustr%C3%A1cia>
2. <https://www.youtube.com/watch?v=Vt6aY058gCI>
3. <https://play.google.com/store/apps/details?id=air.com.EXswap.Mindomo>





Mgr. Zuzana Berová
doc. RNDr. Peter Bero, PhD.

UŽ TAM BUDEME ?!

Výkonové štandardy

Žiak vie/dokáže:

- určiť na digitálnych a ručičkových hodinách celé hodiny
- znázorniť na digitálnych a ručičkových hodinách celé hodiny
- roztriediť predmety podľa toho, či danú vlastnosť majú alebo nemajú
- roztriediť predmety podľa jedného alebo viacerých znakov
- určiť vlastnosť, podľa ktorej boli predmety roztriedené
- určiť vlastné kritérium triedenia

Obsahové štandardy

- hodiny (čas)
- ručičkové, digitálne hodiny, ciferník, veľká a malá ručička
- predmety, ktoré danú vlastnosť majú a ktoré danú vlastnosť nemajú
- triedenie podľa tvaru, farby, veľkosti, materiálu a iných vlastností

Metódy a formy

- storytelling (rozprávanie príbehu)
- diskusia
- dramatizácia
- rolová hra
- práca s DVO, IKT
- gamifikácia (hra v nehernom prostredí)
- práca vo dvojiciach
- tímová spolupráca
- samostatná práca (prvky obrátenej hodiny)
- prvky outdoorového vyučovania

Didaktické prostriedky

- obrázky rôznych hodín, obrázky denných aktivít, obrázky alebo fotografie otváracích hodín
- povesť, riekanka
- tablety, interaktívna tabuľa
- aplikácia Timeline a DVO z portálu Kozmix
- pracovné listy, lepidlá, nožnice, tvrdý papier



dramatizácia

Aktivita 1: Tik-tak

Ciele aktivity: naučiť sa krátku riekanku, ktorá môže slúžiť na aktivizáciu žiakov pri opätovnom vrátení sa k téme Čas **Metódy a formy:** dramatizácia **Didaktické prostriedky:** krátka riekanka **Kľúčové pojmy:** čas, hodiny, rytmus, pohyb

Postup: Žiaci sa naučia riekanku Tik-tak.

Tik-tak, tik-tak,
tikajú si hodiny,
tik-tak, tik-tak,
má ich každý z rodiny.
Tik-tak, tik-tak,
čítať čas sa naučím,
tik-tak, tik-tak,
všade načas dofrčím.

Popri recitovaní tleskajú žiaci do rytmu, prípadne zapoja do pohybu celé telo (kývanie sa zo strany na stranu, poskakovanie do rytmu, pohyb rukami do rytmu atď.).

TIP: Riekanku môžu žiaci recitovať vždy, keď sa budú venovať téme Čas. Vytvorí sa tak aktivizujúce prepojenie v ich vedomí, čo im umožní rýchlejšie ponorenie sa do témy a reakciu na zadané úlohy.



storytelling



tímová spolupráca

Aktivita 2: Koľko odbilo?

Ciele aktivity: uvedomiť si užitočnosť hodín v našom živote, pochopiť, ako hodiny vyzerajú a čo je ich dôležitou súčasťou **Metódy a formy:** storytelling, diskusia, tímová spolupráca **Didaktické prostriedky:** povest' o hodinách na Michalskej veži, rôzne obrázky hodín (vežové, orloj, vreckové, náramkové, ručičkové, digitálne, staničné a i.) **Kľúčové pojmy:** čas, hodiny

Postup: Žiaci si vypočujú krátku povest' o hodinách na Michalskej veži.

POVEŠŤ O HODINÁCH NA MICHALSKEJ VEŽI

Pred mnohými rokmi sa mesto Prešpork rozhodlo zakúpiť strojové hodiny, ktoré umiestnia na Michalskej veži. Podľa radných páňov bolo zbytočné vyhodiť peniaze na tieto hodiny, pretože neprinášali iný účel ako pohodlie obyvateľov, a preto rozhodli, že každý obyvateľ Prešporku musí povinne prispieť rovnakou sumou na zakúpenie hodín. Prispieť však odmietli obyvatelia jednej štvrti a tešili sa, ako lacno prídu k hodinám. Nahnevaní radní páni rozhodli, že kto nezaplatí, ten sa nebude pozeráť na hodiny. A tak sa aj stalo, po nainštalovaní hodín ostali obyvatelia štvrti prekvapení, keď zistili, že hodiny sú síce k nim obrátené, ale na ich strane nie je ciferník, a tak nemôžu zistiť, koľko je hodín.

Následne vedie učiteľ diskusiu o užitočnosti hodín v našom živote a o skúsenostiach žiakov s hodinami a časom. Učiteľ si pripraví obrázky rôznych hodín, ktoré premieta na tabuľu alebo ukazuje žiakom. Diskutuje so žiakmi o tom, či takéto hodiny už videli, či niekde v okolí ich školy sú podobné hodiny, čo hodiny ukazujú (odporúčame ako zaujímavosť zaradiť aj obrázky Pražského orloja a orloja v Starej Bystrici). Žiakom prezradí aj to, že hodiny nemusia ukazovať iba čas, ale aj ročné obdobie, znamenie zverokruhu atď. Učiteľ zaradí aj obrázky náramkových hodín, vreckových hodín a rôznych digitálnych hodín (aj náramkových, aj veľkých ukazovateľov na stanici, na štadióne a pod.).



Návrhy otázok:

- Ako dobehli radní tých, ktorí neprispeli na hodiny?
- Ako vyzerali hodiny na strane štvrte, ktorá nezaplatala? Nakreslite ich.
- Čo musia mať každé hodiny?
- Sú hodiny dôležité aj v našom živote? Prečo?
- S akými hodinami sa stretávate? V čom sú rovnaké, v čom sa odlišujú?

Alternatíva: Ďalšou možnosťou druhej časti diskusie je rozdeliť žiakov do skupín s počtom 4 – 6 detí. Každéj skupine pripraviť obrázky rôznych hodín a nechať ich triediť hodiny do skupín podľa kritérií, ktoré vymyslia sami žiaci. Po roztriedení vedie učiteľ diskusiu o tom, aké kritériá triedenia zvolili a prečo. Zároveň všetci kontrolujú, či hodiny zaradené v skupine spĺňajú zvolené kritériá.

TIP: Zábavným motivačným prvkom môže byť aj krátka ukážka z rozprávky Shrek, v ktorej sa Shrek spolu s Fionou vezú na koči a oslík sa ich neustále pýta: „Už tam budeme?!“ Učiteľ môže so žiakmi diskutovať o tom, či by oslíkovi pomohlo, keby poznal hodiny, a či sa aj oni tak vypytujú rodičov, keď sú na dlhej ceste.

Aktivita 3: Ručičkové hodiny – povedz čas

Ciele aktivity: určiť celú hodinu na ručičkových hodinách **Metódy a formy:** práca s DVO, obrátená hodina **Didaktické prostriedky:** DVO z portálu Kozmix, tablety **Kľúčové pojmy:** čas, hodina, hodinová (malá) ručička, minútová (veľká) ručička

Postup:

1. časť: Žiaci pracujú s tabletmi, na ktorých otvoria adekvátnu stránku z vybranej lekcie DVO na portali Kozmix. Cvičenie riešia samostatne. Pohybujú hodinovou ručičkou a všimajú si, koľko je hodín.

Kukučka (3/8): KÓD 170004

2. časť: Žiaci pracujú s tabletmi, na ktorých otvoria adekvátnu stránku z vybranej lekcie DVO na portali Kozmix. Cvičenie riešia vo dvojiciach. Jeden žiak z dvojice zdôvodňuje druhému svoju odpoveď.

Hodinár (4/8): KÓD 170004

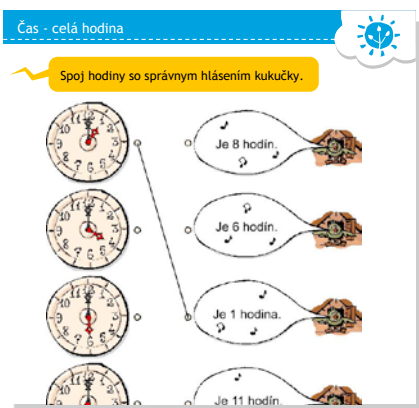
Budík (5/8): KÓD 170004

3. časť: Žiaci pracujú s pracovnými listami DVO z portálu Kozmix počas domácej prípravy.



Čas – celá hodina – pracovné listy (7/8): KÓD 170004

Alternatíva: V prípade, že učiteľ nemá k dispozícii tablety, môže cvičenie realizovať spoločne so žiakmi na interaktívnej tabuli.



obrátená hodina



práca s DVO



práca
s DVO

Aktivita 4: Ručičkové hodiny – nastav čas

Ciele aktivity: znázorniť na ručičkových hodinách celé hodiny **Metódy a formy:** práca vo dvojiciach, práca s DVO **Didaktické prostriedky:** DVO z portálu Kozmix, lepidlo, nožnice, tvrdý papier **Kľúčové pojmy:** čas, hodina, hodinová (malá) ručička, minútová (veľká) ručička

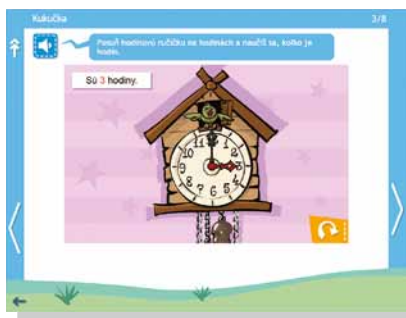
Postup: Na začiatku aktivity si každý žiak pripraví papierové hodiny, ktoré sú súčasťou pracovného listu DVO z portálu Kozmix.

Žiaci pracujú vo dvojiciach. Jeden z dvojice hovorí, koľko je hodín, a druhý na papierových hodinách nastavuje tento čas. V prípade, že sa nevedia dohodnúť, použijú materiál Kukučka z DVO na portáli Kozmix ako kontrolu.

Pracovné listy (7/8, tretí zľava):
KÓD 170004



Kukučka (3/8): KÓD 170004



TIP: Odporúčame vystrihnuté papierové hodiny podlepiť tvrdým papierom. Žiaci ich môžu používať aj na nasledujúcich hodinách, prípadne vo vyšších ročníkoch.



outdoorové
vyučovanie



tímová
spolupráca

Aktivita 5: Otváracie hodiny

Ciele aktivity: poznať 24-hodinové rozdelenie dňa, vedieť priradiť čas, ktorý ukazujú ručičkové hodiny, k času na digitálnych hodinách a naopak **Metódy a formy:** outdoorové vyučovanie, tímová spolupráca **Didaktické prostriedky:** kartičky s obrázkami alebo fotografie, DVO z portálu Kozmix **Kľúčové pojmy:** čas, hodina, ručičkové hodiny, digitálne hodiny

Postup: Uvedenú aktivitu možno začať tým, že žiaci na prechádzke okolo školy zistia a zapíšu otváracie hodiny blízkych obchodov. Po návrate do triedy sa rozdelia do skupín. Každá skupina pracuje na tablete s materiálom Budík z DVO na portáli Kozmix.

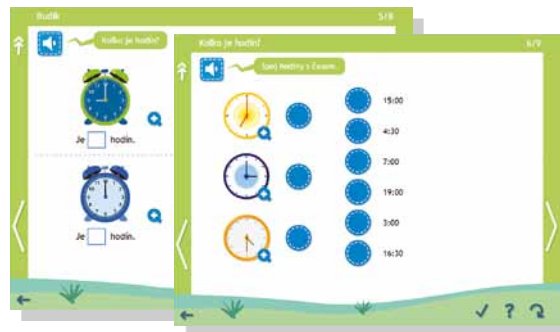
si zapísali, keď zisťovali otváracie hodiny obchodov v okolí. Svoje zistenia zapisujú a následne zástupca skupiny porozpráva (prezentuje) ostatným spolužiakom, čo jeho skupina zistila. Učiteľ urobí na záver aktivity zhrnutie a overí si, či žiaci na základe materiálu Koľko je hodín? (6/9) z DVO na portáli Kozmix pochopili, akými spôsobmi možno znázorňovať čas.

Budík (3/9): KÓD 170012

Žiaci nastavujú čas na ručičkových hodinách tak, aby digitálny zápis zodpovedal tomu, ktorý

Koľko je hodín? (6/9): KÓD 170012

TIP: Otváracie hodiny obchodov si môžu žiaci zapísať aj cestou do školy alebo z nej. Učiteľ si môže rovnako pripraviť fotografie, na ktorých budú zobrazené otváracie hodiny rôznych obchodov. Tie prezentuje na interaktívnej tabuli.



Aktivita 6: Kto príde skôr?

Ciele aktivity: vedieť prečítať čas na ručičkových a digitálnych hodinách a zoradiť udalosti podľa toho, ako sa počas dňa odohrali **Metódy a formy:** individuálna práca, práca s IKT **Didaktické prostriedky:** tablety, aplikácia Timeline **Kľúčové pojmy:** čas, hodina

Postup: Učiteľ pripraví do aplikácie Timeline sadu obrázkov hodín, ktoré ukazujú rôzny čas v celých hodinách. Každé hodiny znázorňujú čas príchodu jednej osoby, ktorej meno je napísané pri hodinách. V prvej časti aktivity sú použité iba ručičkové hodiny, v druhej časti aktivity iba digitálne hodiny a v tretej časti

aktivity ručičkové aj digitálne hodiny. Žiaci pracujú individuálne na tabletoch a na časovej osi zoradia osoby podľa času príchodu.

Alternatíva: V prípade, že učiteľ nemá k dispozícii tablety, môže cvičenie realizovať spoločne so žiakmi na interaktívnej tabuli.

Aktivita 7: Deň naopak

Ciele aktivity: vedieť priradiť časy k denným aktivitám, orientovať sa v čase a následnosti udalostí **Metódy a formy:** gamifikácia **Didaktické prostriedky:** kartičky s obrázkami aktivít, ktoré deti vykonávajú počas dňa (vstávanie, umývanie zubov, raňajky, cesta do školy, desiata, obed, krúžky, učenie sa atď.), a kartičky s časmi **Kľúčové pojmy:** čas, hodina

Postup: Učiteľ pripraví tri sady kartičiek: v jednej sú obrázky činností, ktoré deti vykonávajú počas dňa, v druhej sú časy, ktoré možno priradiť k týmto činnostiam, a tretiu sadu tvoria čisté kartičky. Časy sú vyznačené na ručičkových aj digitálnych hodinách. Učiteľ rozdelí triedu do skupín a každej skupine rozdá všetky tri sady kartičiek.

V prvej časti je úlohou skupiny ku každej aktivite správne priradiť čas, v ktorom sa vykonáva. Za každé správne priradenie získava skupina

bod. V druhej časti majú žiaci za úlohu zoradiť aktivity tak, ako by vyzerali počas Dňa naopak. Po zoradení aktivít majú žiaci na čisté kartičky zaznačiť čas, kedy by aktivitu vykonávali počas Dňa naopak. Opäť majú určený časový limit, počas ktorého musia úlohu splniť, a za každú správne vyriešenú časť získavajú bod.

Deň naopak je deň, počas ktorého robíme veci naopak, resp. v opačnom poradí ako počas bežného dňa. Pravidlá Dňa naopak si dohodnú učiteľ a žiaci a nasledujúci deň ho môžu zrealizovať.

Aktivita 8: Kedy to bolo?

Ciele aktivity: vedieť sa orientovať v čase (stalo sa pred..., bude o..., koľko času ubehlo) **Metódy a formy:** rolová hra **Didaktické prostriedky:** kartičky s výroky **Kľúčové pojmy:** čas, hodiny

Postup: Učiteľ pripraví kartičky s výroky. Napríklad: Bol by som tu už pred hodinou, keby nebola zápcha na ceste. Kde si? Meškáš dve hodiny! Vrátim sa o hodinu. Babka pricesťuje o tri hodiny.

Žiaci sa rozdelia do skupín. Učiteľ im prečíta výroky na kartičkách a žiaci sa rozhodnú, kto z nich zahrá akú rolu s jedným z výrokov. Zahrajú svoje roly ostatným žiakom v triede a určia konkrétnu hodinu, kedy ich postavy svoje výroky povedali.

Napríklad: Karol zahrá otca, ktorý prichádza domov. Anka mamu, ktorá sa ho pýta, kde

bol. Janka zahrá dcéru, ktorá ide von, a Ferko starého otca, ktorý dotelefonoval s babkou. Určia, že toto všetko sa udialo o 17-tej hodine.

Úlohou ostatných žiakov je napísať, kedy chcel prísť otec domov, o koľkej ho čakala mama, koľko bude hodín, keď sa dcéra vráti domov, a o koľkej treba čakať babku na stanici. Potom hrá iná skupina.

TIP: V závislosti od schopností žiakov môže učiteľ klásť ďalšie rozširujúce otázky. Napríklad: *Koľko času ubehne medzi tým, ako sa vrátil otec, a tým, keď príde domov dcéra? Koľko hodín prejde medzi príchodom dcéry a babky?*



gamifikácia



rolové hry



Mgr. Renáta Hartlová
doc. Ing. Jana Burgerová, PhD.

UPRACME SI V POČÍTAČI

Výkonové štandardy

Žiak vie/dokáže:

- porozumieť zmyslu priečinka
- vytvoriť nový priečinok
- vytvoriť systém priečinkov v počítači
- premenovať priečinok
- uložiť dokument do súboru podľa pokynov
- otvoriť rozpracovaný súbor a pokračovať v práci podľa pokynov

Obsahové štandardy

- pojmy: súbor, priečinok
- vlastnosti a vzťahy: súbory sú uložené v priečinkoch kvôli prehľadu, priečinok je polica, súbory sú knihy (majú svoju veľkosť, kapacitu)
- procesy: vytvorenie, ukladanie súborov

Metódy a formy

- výklad
- výskumná metóda, heuristická – tvorivá po etapách
- storytelling (rozprávanie príbehu)

Didaktické prostriedky

- video reportáž, pojmové mapy, interaktívna tabuľa, aplikácie (Mindomo), tablet, počítač, textový editor
- pracovné listy

Aktivita 1: Skrytá krása

Ciele aktivity: oboznámiť žiakov s pojmami hardvér, softvér a osvojenie si daných vedomostí **Metódy a formy:** práca s IKT, diskusia, samostatná práca **Didaktické prostriedky:** prezentácia PowerPoint, interaktívna tabuľa/dataprojektor, aplikácia Mindomo **Kľúčové pojmy:** hardvér, softvér

Postup: Žiaci pozorne sledujú prezentáciu. Úroveň porozumenia môže učiteľ sledovať priebežne pozastavením prezentácie a klade-ním otázok (frontálne).

1. snímka: Na obrazovke je „hovoriaci“ počítač: „Ahoj deti, dovoľte, aby som sa vám predstavil. Som váš počítač alebo, ako ma niekedy voláte, „kompjúter“ či „písíčko“. Prial by som si, aby ste ma však poznali dokonalejšie. Mám totiž telo – technickú časť – **hardvér**. Je to všetko, čo môžeme chytiť do rúk. Mozog, čiže programovú časť – **softvér**. Dokonca, keď so mnou nešetrne zaobchádzajú, zvyknem i ochorieť, presne ako vy.“

2. snímka: Prázdna snímka, už len zvuk a postupne pribúdajú obrázky: „Toto je môj **monitor** (obrázok monitora). Ten je pre vás najzaujímavejší, lebo tu sa odohráva všetko, čo práve potrebujete alebo chcete vidieť. Veľmi dôležitá je aj **klávesnica**, ktorou mi zadávate rôzne príkazy a rozprávate sa so mnou – s počítačom. Aby som nezabudol, mám aj **myšku**. Nie je to ozajstná myš, je to počítačová myška, ktorá slúži na obsluhu a orientáciu. Dôležitá je však **základná jednotka**. Ak by som nemal základnú jednotku, čo je môj mozog, monitor by bol večne čierny. Každý počítač však oživuje jeho jazyk – operačný systém (napr. jeden známy je Windows), pomocou ktorého komunikujeme s počítačom.“

3. snímka: Programová časť – softvér. „Tvoria ho programy na písanie, kreslenie, prácu s hudbou, tvorbu tabuliek, hry a pod. Múdrosť počítača predstavujú programy, ktoré sú v ňom nainštalované.“

4. snímka: „Jedna časť bez druhej by bola ničím. Dokopy tvoria inteligentné zariadenie – počítač“ (obrázok počítača – celku).

Ukážka prezentácie Počítač:



Nasleduje hra podľa pokynov. Na interaktívnej tabuľi vysvieti učiteľ obrázky zobrazujúce jednotlivé časti počítača a zadá žiakom pokyny:

1. pokyn: Vyfarbi monitor (podľa výberu učiteľa: celý monitor alebo jeho okraj).
2. pokyn: Vyfarbi myš.
3. pokyn: Vypíš do bublín názvy jednotlivých častí počítača.

Alternatíva: Uvedenú aktivitu je vhodné realizovať aj s tabletmi. Žiaci postupne odfo-tia všetky časti počítača, pomocou tabletu a aplikácie Mindomo vytvoria pojmovú mapu počítačovej zostavy. Aplikáciu je možné stiahnuť bezplatne na <https://goo.gl/ZkWaT6>.



Aktivita 2: Nahrávanie zvuku

Ciele aktivity: oboznámiť žiakov so vstupnými a s výstupnými zariadeniami počítača **Metódy a formy:** práca s IKT, diskusia, samostatná práca **Didaktické prostriedky:** prezentácia, reproduktory, mikrofón, aplikácia Clarisketch **Kľúčové pojmy:** vstupné a výstupné zariadenia

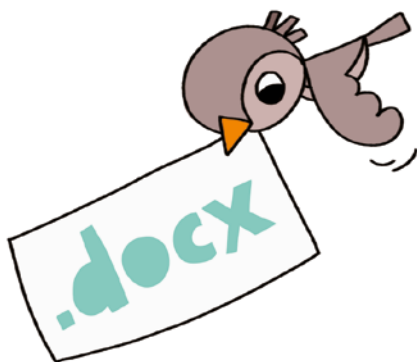
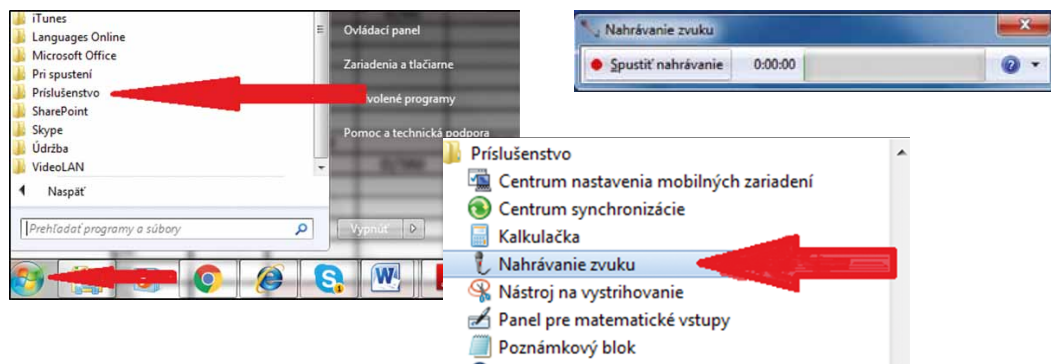
Postup: Pomocou prezentácie vysvetlí učiteľ základnú PC zostavu, ktorú tvoria: základná jednotka, ku ktorej sa pripájajú monitor, klávesnica a myš (okrem týchto zariadení sa k počítaču pripájajú aj iné zariadenia napr. tlačiareň, reproduktory, mikrofón). Myš, klávesnica či mikrofón patria medzi vstupné zariadenia, pretože cez ne vstupujú informácie do počítača. Tieto informácie môžeme vidieť alebo počuť cez výstupné zariadenia, a to napríklad monitor, tlačiareň či reproduktory.

„Teraz si ukážeme, ako fungujú vstupné a výstupné zariadenia počítača. Naučíme sa nahrávať zvuk do počítača.“

Učiteľ na interaktívnej tabuli ukazuje kroky nahrávania zvuku (štart, príslušenstvo, nahrávanie zvuku).

„Teraz nahrajte do nahrávača krátky odkaz...“ (žiaci nahrávajú). „Zapnite si reproduktor a vypočujte si svoj odkaz. Nahráli ste svoj hlas do vstupného zariadenia a vo výstupnom zariadení ste si svoj odkaz vypočuli. Zopakujte tento postup ešte raz bez mojej pomoci.“

Aplikačná časť: v aplikácii Clarisketch nakreslia žiaci jednoduchý obrázok (dom, strom), ktorého tvorbu komentujú. (Clarisketch nahráva váš hlasový komentár, zatiaľ čo kreslíte.) Vzniknuté video pustia ako svoj výstup.





práca
s DVO

Aktivita 3: Súborov a priečinky

Ciele aktivity: oboznámiť žiakov so súbormi, s priečinkami, s podpriečinkami, s príponami súborov **Metódy a formy:** práca s DVO z portálu Kozmix, heuristický rozhovor **Didaktické prostriedky:** DVO z portálu Kozmix **Kľúčové pojmy:** priečinok (alebo zložka), súbor, strom priečinkov

Postup: Učiteľ spustí na interaktívnej tabuli DVO z portálu Kozmix (úloha Poďme sa rozprávať 2/8) a žiaci postupne odpovedajú na položené otázky.

Poďme sa rozprávať (2/7): KÓD 170011

- Ako sú usporiadané knihy v knižnici?
- Chodíš do knižnice často?
- Vieš nájsť ľahko hľadanú knihu?
- Ako vieš, či daný súbor je video alebo textový súbor?
- Podľa čoho to zisťuješ?
- Prečo potrebuješ udržiavať poriadok v súboroch a zložkách súborov?
- Ako to máš doma vo svojom počítači?
- Ako je to v školskom počítači?

Po odpovedaní na otázky na prvej snímke prejde učiteľ plynule k animácii Práca so súbormi v DVO na portáli Kozmix.

Práca so súbormi (3/7): KÓD 170011

Porozumenie obsahu zisťuje učiteľ pozastavením animácie a kladením otázok typu:

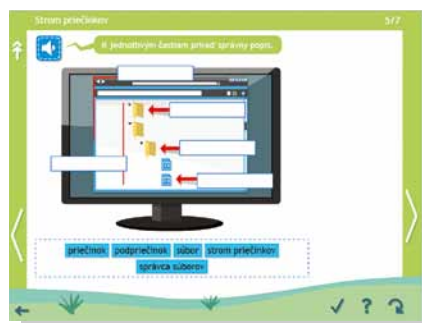
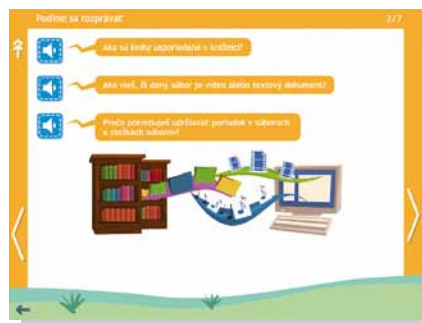
- Aké súbory máš najčastejšie vo svojom PC?
- Pamätáš si, aké sú najčastejšie prípony pre filmy? (.mp4, .swf, .avi)
- Pamätáš si, aké sú prípony pre obrázky? (.jpg, .png, .bmp, .gif)
- Aké sú prípony pre textové súbory? (.docx, .doc, .txt)
- Ako vyhľadávaš hudbu podľa prípony? (.mp3, .wma, .wav)
- Vieš, čo je priečinok a čo podpriečinok?

Typy súborov je vhodné precvičiť si v DVO. Túto úlohu je možné vypracovať spoločne, premietnutím na interaktívnej tabuli alebo samostatne na PC/tabletoch.

Typy súborov (4/7): KÓD 170011

Následne žiaci vyplňajú pracovný list s pokynom: „Pamätáš sa, čo je adresárový strom? Skús doplniť výrazy na správne miesto.“

Strom priečinkov (5/7): KÓD: 170011



Aktivita 4: Upratujeme v počítači

Cieľ aktivity: oboznámiť žiakov so súbormi a s priečinkami **Metódy a formy:** práca s PC, samostatná práca **Didaktické prostriedky:** prezentácia PowerPoint **Kľúčové pojmy:** súbor, priečinko **Použitie:** vysvetlenie nového učiva, PC, samostatná práca

„Ukážem vám, ako si jednoducho udržiavame poriadok v počítači. Slúžia na to priečinky. Prirovnajme ich napríklad k zásuvkám v pracovnom stole. V jednom sú ceruzky, v druhom papiere, v treťom obaly atď. V počítači pracujeme s priečinkami a so súbormi. Súbory ukladáme do priečinkov. Ukladáme ich do priečinkov, aby sme mali prehľad. V priečinku sú súbory, pretože spolu súvisia, majú niečo spoločné. Napr. priečinko FOTO, podpriečinko KARNEVAL 2015 a do neho ukladáme fotografie z karnevalu. Súbory sú vytvorené v programe, majú svoju veľkosť a podľa toho, v akom programe boli vytvorené, ich delíme na texty, ktoré sme napísali, obrázky, ktoré sme vytvorili alebo stiahli z internetu, piesne či tabuľky.

Každý súbor má svoju ikonku, podľa ktorej ľahko spoznáme, o aký súbor ide. Súbor má aj svoj názov: vždy ho pomenúvame tak, aby sme ho vedeli ľahko nájsť medzi ostatnými súbormi a aby sme ho rýchlo podľa mena spoznali aj o rok. Aby sa nám všetky súbory nepomiešali, ukladáme ich do už spomínaných priečinkov. Tie majú vždy rovnakú ikonu (ukážka ikony priečinku), no iný názov. Názvy priečinkom dávame tiež my.“

Následne učiteľ vysvetlí a názorne ukáže ukladanie súborov do priečinkov.

„Toto je prázdny priečinko, toto je priečinko, v ktorom sa nachádzajú uložené súbory. Keďže každý priečinko má takú istú ikonku, ktorá sa podobá na žlté vrečko (podľa anglického folder – záložka), musíme každý priečinko pomenovať. Najčastejšie podľa toho, čo si do neho ukladáme. Názov priečinka musí byť krátky a výstižný. Do priečinka nemusíme ukladať iba súbory, môže obsahovať aj ďalší priečinko. Napríklad v priečinku s názvom hudba môžeme mať ďalšie dva priečinky, Spievankovo 1 a Spievankovo 2.“

Pochopenie učiva zistí učiteľ vypracovaním pracovného listu. Úlohou žiakov je:

- nájsť v počítači dva priečinky a napísať ich názvy,
- nájsť v počítači tri súbory a napísať ich názvy aj s príponou súboru.

Súbory a zložky súborov – pracovný list (6/7 vľavo): 170011

Súbory a zložky súborov

Nájdí v počítači:

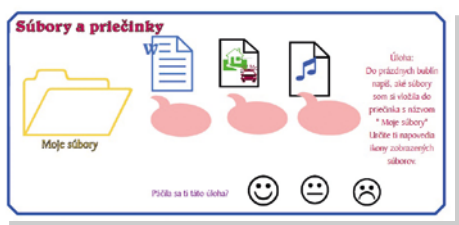
- 2 priečinky a napíš ich názvy;
- 3 súbory a napíš ich názvy aj s príponou súboru.



TIP: Šikovnejším žiakom môže učiteľ ponúknuť v časovej rezerve vytlačený pracovný list

Súbory a zložky súborov – pracovný list (6/7 vpravo): KÓD 170011

Na záver hodiny učiteľ premietne na interaktívnej tabuli, prípadne rozdá vytlačený pracovný list, do ktorého žiaci dopisujú, aký dokument je vložený do priečinka.



Súbory a zložky súborov

1. Vyber tri programy, ktoré máš nainštalované v počítači. Zapiš ich názov.
2. Potom k nim napíš prípony súborov vytvorených v týchto programoch.
3. Vyber si jeden a nakresli ikonu súboru.

.....

.....

.....

.....

Aktivita 5: Vytvorenie priečinka

Ciele aktivity: oboznámiť žiakov s vytvorením nového priečinka, uložiť dokument do vytvoreného priečinka **Metódy a formy:** práca s PC, samostatná práca **Didaktické prostriedky:** interaktívna tabuľa, prezentácia, práca s PC **Kľúčové pojmy:** nový priečink, súbor

Postup: „Predstav si, že vo svojej izbe nemáš svoju skrinku na oblečenie, ale musíš sa o jednu skriňu deliť so sestrou alebo s bratom. Ráno, keď nestíhaš a ponáhľaš sa do školy, lebo si nepočul zvonenie budíka a zaspal si, vytiahneš zo skrine namiesto svojich nohavíc sestrinu sukňu. Siahneš do skrine znova a opäť vedľa. Tak je to aj s poriadkom v počítači. Musíš mať svoju skriňu/priečink, do ktorého si ukladáš svoje dokumenty, obrázky alebo hudbu. Tak a teraz si poďme spoločne vytvoriť spoločne nový priečink. Postupuj podľa pokynov.“

Učiteľ spustí prezentáciu, na základe ktorej si jednoduchými krokmi žiaci vytvoria priečink a premenujú ho. Inštrukcie:

1. Vytvor nový priečink na ploche a pomenuj ho **žiak**.
2. V priečinku **žiak** vytvor ďalšie priečinky **obrázky a texty**.
3. Vytvor v grafickom programe obrázok, daj mu názov jablko. Príponu priloží program. Ulož ho do priečinka **obrázky**.

4. Potom priečink **obrázky** premenuj na **úlohy**.
5. Ak budeš s prácou hotový, zdvihnutím ruky privolaj pani učiteľku, ktorá ti úlohu skontroluje.



Aktivita 6: Ako pracuje počítač

Ciele aktivity: správne pospájať vstupné a výstupné zariadenia **Metódy a formy:** hra **Didaktické prostriedky:** kartičky, šnúrka, špendlíky **Kľúčové pojmy:** počítač, hardvér, vstupné a výstupné zariadenia

Postup: Deti si ťahajú z košíka lístky s názvami častí počítača. Vytiahnutú kartičku si pripnú na oblečenie. Deti, ktoré majú názov vstupného zariadenia, si vyberú pripravenú modrú šnúrku. Deti, ktoré majú názov výstupného zariadenia, si zoberú žltú šnúrku. Dieťa – počítač si sadne na stred koberca, ostatné deti oproti nemu. Postupne sa pomocou šnúrok „pripájajú“ k počítaču. Učiteľ pripájanie reguluje povelmi: „Pripoja sa vstupné zariadenia“ a pod.

Učiteľ zadáva úlohy typu: „Ideme písať, ktoré zariadenia sa postaví.“

Deti určujú: KLÁVESNICA, MONITOR, prípadne TLAČIAREŇ. Každé dieťa povie, či je vstupným alebo výstupným zariadením a prečo.

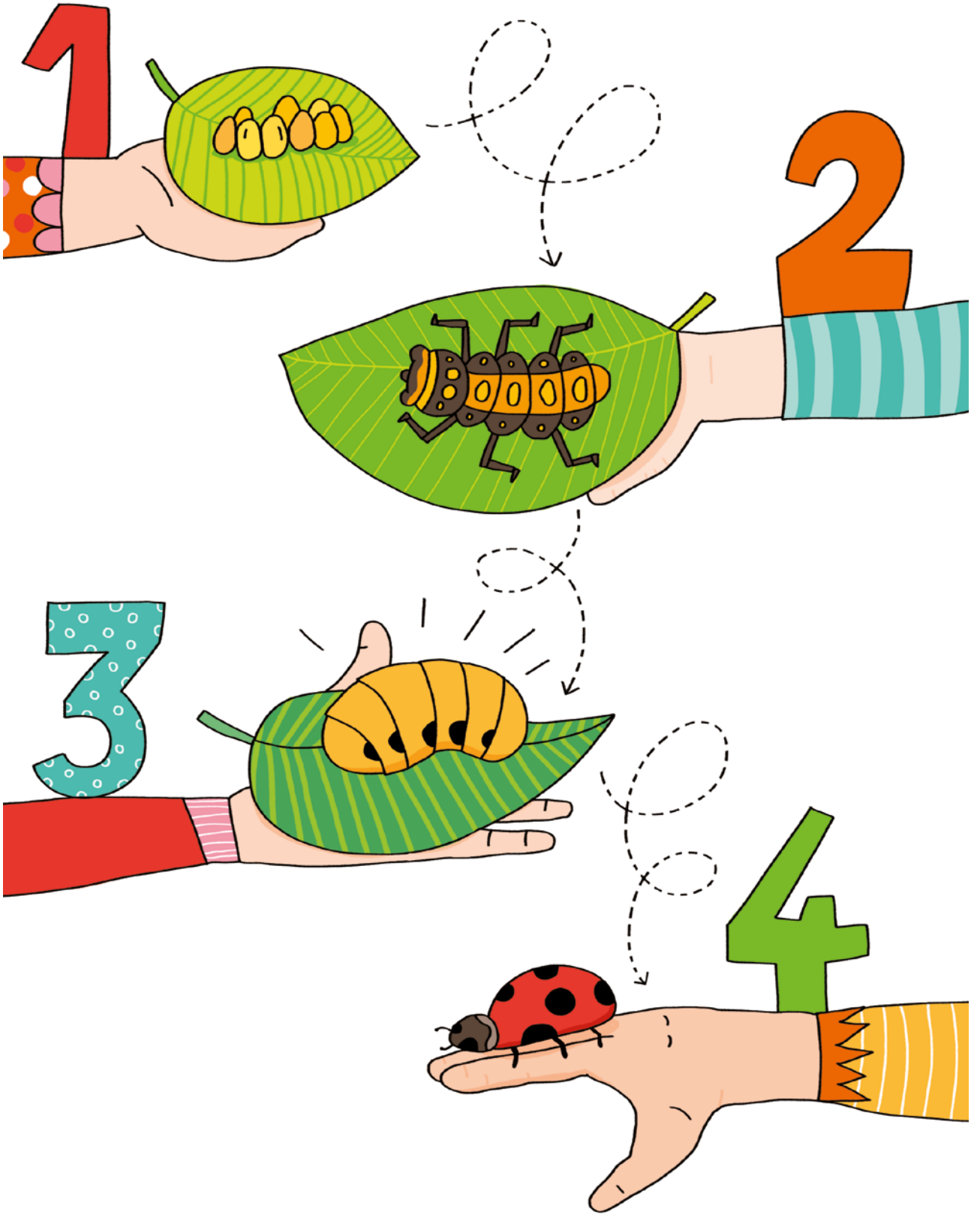
Záverečné otázky:

- Ako sa ti páčila hra?
- Čo bolo pre teba ťažké/ľahké?
- Ktoré sú vstupné/výstupné zariadenia? Prečo?

Použitá literatúra a zdroje

1. <https://play.google.com/store/apps/details?id=air.com.EXswap.Mindomo>





Mgr. Silvia Fabóová
doc. RNDr. Renáta Bernátová, PhD.

PREMENA

Výkonové štandardy

Žiak vie/dokáže:

- vymenovať rozdiely medzi mláďatom a dospelým živočíchom
- vymenovať fázy vývinu vážky a lienky
- opísať vlastnými slovami, ako prebieha neúplná premena vážky
- opísať vlastnými slovami, ako prebieha úplná premena lienky
- vymenovať dva živočíchy s úplnou a dvoch s neúplnou premenou
- vysvetliť vlastnými slovami proces zvliekania u živočíchov
- vymenovať štyri živočíchy, ktoré sa zvliekajú

Obsahové štandardy

- vývinové fázy hmyzu
- úplná a neúplná premena
- zvliekanie

Metódy a formy

- demonštrácia
- rozprávanie
- opis
- vysvetľovanie
- slovná inštruktáž
- rozhovor
- dramatizácia
- diskusia, prvky obrátenej hodiny
- didaktická hra, hádanka, tajnička
- práca s encyklopédiou
- práca s IKT
- problémové vyučovanie
- skupinová práca

Didaktické prostriedky

- interaktívna tabuľa, tlačiareň, DVO z portálu Kozmix, tablety, aplikácia Kahoot, Timeline, Poznámka S, internet
- obrázky (rovnaké podoby v mladosti i dospelosti): malé dieťa – dospelý človek, šteňa – pes, mača – mačka, žriebä – kôň
- obrázky (rôzne podoby v mladosti i dospelosti) – larva, vajíčko lienky, vážky, húsenica lienky, kukla lienky, mlynárik, šváb, voš, blcha, šidlo, vážka, nymfa vážky, ploštica, mucha
- magnetická tabuľa, pracovné listy, lepidlá, nožnice



problémové
vyučovanie

Aktivita 1: Podobáme sa?

Ciele aktivity: vymenovať rozdiely medzi mláďaťom a dospelým živočíchom **Metódy a formy:** demonštrácia, rozhovor, problémová úloha **Didaktické prostriedky:** magnetická tabuľa, obrázky živočíchov, aplikácia Kahoot **Kľúčové pojmy:** mláďa, dospelý jedinec

Postup: Učiteľ ukazuje žiakom v kruhu obrázky mláďat a dospelých jedincov. Úlohou žiaka je správne vybrať obrázky dospelého živočicha a jeho mláďaťa a uložiť ich vedľa seba na magnetickú tabuľu. Žiaci si vzájomne kontrolujú správnosť výberu obrázkov.

Učiteľ: „Pozorne si prezrite obrázky na magnetickej tabuli. Vidíte nejaký rozdiel medzi dospelým živočíchom a jeho mláďaťom?“

Žiaci vymenovávajú rozdiely, ktoré vidia, napr. veľkosť, chýbajúce krídla atď. Spoločne vyvodí záver, že živočichy sa počas života vyvíjajú, rastú, menia svoj vzhľad.

Alternatíva: V aplikácii Kahoot majú žiaci pripravené pexeso s obrázkami. Na interaktívnej tabuli spoločne alebo vo dvojiciach priradujú obrázky mláďat k obrázkom dospelých jedincov.



práca
s DVO

Aktivita 2: Neúplná premena

Ciele aktivity: vymenovať štádiá vývinu vážky, opísať vlastnými slovami, ako prebieha neúplná premena vážky **Metódy a formy:** demonštrácia, opis, práca s DVO **Didaktické prostriedky:** DVO Neúplná premena, DVO PL1 **Kľúčové pojmy:** neúplná premena, vážka, vajíčko, larva – nymfa

Postup: Na interaktívnej tabuli vyučujúci spustí animáciu z DVO o neúplnej premene vážky. Premena vážky má tri vývinové fázy: vajíčko, larva – nymfa, dospelá vážka. S pomocou učiteľa si žiaci osvoja poznatok, ako prebieha neúplná premena. Jednotlivé fázy vývinu si zapíšu do zošita.

Neúplná premena (2/9): KÓD 170006

Alternatíva: Učiteľ rozdá žiakom pripravené prázdne pracovné listy (pozri ukážka prázdneho pracovného listu), jeden je pripravený na interaktívnej tabuli. Spoločne vpisujú do pracovného listu pojmy: neúplná premena, vajíčko, larva – nymfa, zvlieka sa viackrát, dospelý jedinec. Do posledného okna doplnia mená ďalších živočíchov z animácie, ktorí sa vyvíjajú neúplnou premenou. Potom si každý žiak z prvého vytlačeného pracovného listu z DVO vystrihne a vlepí do zošita k predtým napísaným pojmom obrázky jednotlivých fáz vývinu vážky, k prvému pojmu (vajíčko) ich dokreslí.

Rôzne fázy vývinu – pracovný list (8/9): KÓD 170006



Ukážka/návrh pracovného listu:

Premena – metamorfóza	
premena	premena
1.	1.
2.	2.
3.	3.
4.	4.
Vážka	Lienka

Aktivita 3: Úplná premena

Ciele aktivity: vymenovať štádiá vývinu lienky, opísať vlastnými slovami, ako prebieha úplná premena lienky **Metódy a formy:** demonštrácia, opis **Didaktické prostriedky:** DVO Úplná premena, DVO PL 1 **Kľúčové pojmy:** úplná premena, lienka, vajíčko, larva – húsenica, mlynárík

Postup: Na interaktívnej tabuli vyučujúci spustí animáciu z DVO. Premena lienky má štyri vývinové fázy: vajíčko, larva – húsenica, kukla, dospelý jedinec. S pomocou učiteľa si žiaci osvoja poznatok, ako prebieha úplná premena. Jednotlivé fázy vývinu si zapíšu do zošita.

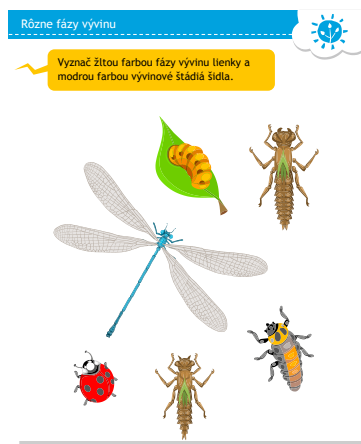
Úplná premena (4/9): KÓD 170006

Alternatíva: Opakujeme tú istú činnosť ako pri neúplnej premene. Učiteľ rozdá pripravené prázdne pracovné listy (pozri ukážka prázdneho pracovného listu), jeden je pripevnený na interaktívnej tabuli. Spoločne vpisujú pojmy: úplná premena, vajíčko, larva – húsenica, zvlieka sa štyrikrát, kukla, dospelý jedinec. Do posledného okna doplnia mená ďalších živočíchov z animácie, ktorí sa vyvíjajú úplnou premenou. Potom si každý žiak z vytlačenej PL1 z DVO sám vystrihne a vlepí obrázky jednotlivých fáz vývinu k pojmom napísaným v zošite a dokreslí vajíčka.

Rôzne fázy vývinu – pracovný list (8/9): KÓD 170006

Ukážka vyplneného pracovného listu:

Premena – metamorfóza	
Neúplná premena	Úplná premena
1. vajíčko	1. vajíčko
2. larva – nymfa, zvlieka sa viackrát	2. larva – húsenica, zvlieka sa štyrikrát
3. dospelý jedinec	3. kukla
vážka, ploštica, voš, šváb	lienka, mlynárík, blcha, mucha





tímová spolupráca

Aktivita 4: Skladáme puzzle

Ciele aktivity: vymenovať fázy vývinu lienky a vážky, priradiť názov vývinovej fázy k obrázku **Metódy a formy:** slovná inštrukcia, didaktická hra, tímová spolupráca **Didaktické prostriedky:** puzzle, obrázky, aplikácia Timeline **Kľúčové pojmy:** lienka, vajíčko, larva, húsenica, vážka, nymfa

Postup: Učiteľ rozdelí žiakov na skupiny. Každá skupina dostane puzzle, ktoré poskladá, pomenuje poskladaný obrázok a napíše ho do zošita. Puzzle si skupiny vymieňajú, až kým nemajú zapísané názvy všetkých fáz vývinu lienky a vážky. Následne učiteľ rozdá žiakom zmenšené obrázky vývinových fáz lienky a vážky, žiaci si ich vlepujú podľa postupnosti do zošitov a k nim priradujú správne názvy, ktoré si zapísali po zložení puzzle.

Alternatíva: Na tabletoch spustia aplikáciu Timeline. V databáze obrázkov majú všetky fázy úplnej a neúplnej premeny. Podľa postupnosti zoraďujú jednotlivé obrázky na časovú os. Vytvoria tak obe premeny. Učiteľ vytlačí každému žiakovi obidve osi, ktoré si vlepia do zošitov. K obrázkom si dopíšu názvy vývinových fáz.



tímová spolupráca

Aktivita 5: Vyrobme si plagát

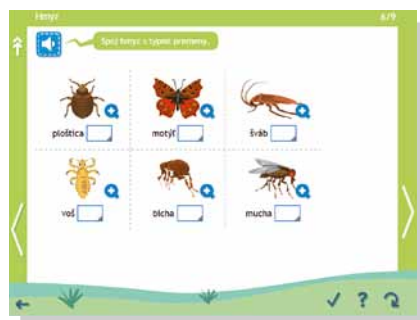
Ciele aktivity: vymenovať štádiá vývinu lienky a vážky, vymenovať dva živočíchy s úplnou premenou a dva s neúplnou premenou **Metódy a formy:** rozprávanie, samostatná práca, tímová spolupráca, práca s encyklopédiou **Didaktické prostriedky:** DVO Vývin a Hmyz, plagát, encyklopédie **Kľúčové pojmy:** premena, mlynárik, blcha, mucha, ploštica, šváb, voš

Postup: Žiaci na tabletoch vypracujú úlohu 5/9 a 6/9 z DVO. Spätnú väzbu im poskytuje animácia: ak žiak označí nesprávnu odpoveď, program ho zvukom upozorní na nesprávne riešenie.

Vývin (5/9): KÓD 170006

Hmyz (6/9): KÓD 170006

Alternatíva: S využitím encyklopédie žiaci zisťujú, akými fázami prechádza vybraný zástupca hmyzu. Každá skupina dostane jedného zástupcu hmyzu. Vyhľadajú potrebné informácie, urobia si zápis a pripravia plagát, ktorý potom prezentujú pred triedou. Plagáty rozdelia na dve skupiny podľa typu premeny a zavesia na viditeľné miesto v triede, prípadne na chodbe školy.



Aktivita 6: Zvliekame sa

Ciele aktivity: Vysvetliť vlastnými slovami pojem **zvliekanie** **Metódy a formy:** diskusia, samostatná práca, práca s DVO **Didaktické prostriedky:** DVO **Zvliekanie**, práca s vyhľadávačom, encyklopédie **Kľúčové pojmy:** zvliekanie, užovka, krab, chameleón, rak, križiak

Postup: Učiteľ položí otázku: „Čo je to **zvliekanie**?“ Žiaci diskutujú, čo tento pojem znamená. Potom pomocou vyhľadávača zisťujú, že **zvliekať sa** okrem lariev hmyzu môžu aj hady, kraby a iné živočíchý. Každý žiak má za úlohu vybrať si jedného takéhoto živočíchá a napísať o ňom príspevok do prírodovedného časopisu. Dôležité informácie žiaci vyhľadajú na internetových stránkach alebo v encyklopédiách. S pomocou učiteľa vytlačia obrázok živočíchá, ktorým spestia svoj príspevok. Snažia sa vymyslieť originálny a pútavý názov príspevku, ktorý by čitateľa okamžite zaujal.

Alternatíva: Na interaktívnej tabuli hľadajú odpoveď na otázku: Čo je to **zvliekanie**?

Zvliekanie (7/9): KÓD 170006



Aktivita 7: Vývin lienky na videu

Ciele aktivity: opísať vlastnými slovami **vývin lienky** **Metódy a formy:** demonštrácia, opis, vysvetľovanie, samostatná práca **Didaktické prostriedky:** aplikácia **Poznámka S**, práca s vyhľadávačom, <http://www.mudramama.sk/zivotny-cyklus-lienky/> **Kľúčové pojmy:** cyklus života, premena, fáza, vývin, vajíčko, kukla

Postup: Učiteľ spustí video o vývine lienky z webovej stránky (napríklad z <http://www.mudramama.sk/zivotny-cyklus-lienky/>). Po prezretí videa žiaci vymenujú štádiá vývinu lienky a bližšie ich opisujú. V prípade, že žiaci niečomu nerozumeli, učiteľ im to vysvetlí (video je bez komentára, popis je v anglickom jazyku).

TIP: Učiteľ môže zastavovať video a opisovať jednotlivé fázy vývinu. Žiaci si na tabletoch napíšu myšlienkovú mapu v **Poznámke S**.

Alternatíva: Žiakom pripravíme tvorivú časť hodiny. Úloha: skús vytvoriť jednotlivé fázy vývinu motýľa alebo lienky napr. z plastelíny, rôznych prírodnín a pod.

Aktivita 8: Predstavíme ťa

Ciele aktivity: vymenovať štyri živočíchý, ktoré sa **zvliekajú** **Metódy a formy:** demonštrácia, rozprávanie, dramatizácia, tímová spolupráca, prvky obrátenej hodiny **Didaktické prostriedky:** hádanky, tajničky, <https://www.youtube.com/watch?v=XVC3kiY3jj0> **Kľúčové pojmy:** muchy, lienky, rak, užovka, ropucha, jašterica

Postup: Učiteľ rozdelí žiakov do šiestich skupín: ropuchy, jašterice, raky, užovky, muchy, lienky. Každá skupina má za úlohu predstaviť svojho živočíchá jedným zo spôsobov: dramatizáciou, zvukovým prejavom, kresbou, vymyslenou hádankou, či zaspievaním informácií o ňom.

Učiteľ im na túto aktivitu poskytne dostatok času a potom každá skupina predvádza svojho živočíchá. Ostatní hodnotia ich výkon palcom hore, stred a dolu.

Alternatíva: Vyučujúci použije metódu obrátenej hodiny. Doma si žiaci pozrú rozprávku **Včielka Maja**, časť **Motýľ** (napríklad cez www.youtube.com). Následne na hodine prerozpráva jeden žiak alebo viacerí žiaci celý príbeh s opisom jednotlivých fáz premeny. Rozprávku si môžu nakresliť ako leprelo alebo komiks.

Použitá literatúra a zdroje

1. <http://www.mudramama.sk/zivotny-cyklus-lienky/>
2. <https://www.youtube.com/watch?v=XVC3kiY3jj0>



práca
s DVO



tímová
spolupráca



dramatizácia



obrátené
vyučovanie



Mgr. Monika Knapiková
doc. PaedDr. Ján Kancír, PhD.

SLOVENSKO NA MAPE

Výkonové štandardy

Žiak vie/dokáže:

- identifikovať znaky na mape (farby, tvary)
- ukázať polohu Slovenska na mape sveta a Európy
- poznať veľkomestá a stredne veľké mestá Slovenska, ukázať ich polohu na mape
- naučiť sa plánovať túry pomocou internetového plánovača
- spracovať informácie o najzaujímavejších prírodných úkazoch Slovenska
- ukázať na mape Slovenska svoju obec

Obsahové štandardy

- vlastivedná mapa Slovenska, znaky na mape a v legende, svetové strany na mape, poloha miestnej krajiny na Slovensku, význam modrej, hnedej a zelenej farby na mape

Metódy a formy

- diskusia
- práca s IKT
- projektové vyučovanie
- outdoorové vyučovanie
- obrátená hodina
- samostatná práca
- práca v skupine
- práca vo dvojiciach
- rovesnícke vzdelávanie
- tímová spolupráca

Didaktické prostriedky

- tablet, dataprojektor, interaktívna tabuľa, DVO z portálu Kozmix
- školský atlas Slovenská republika, nástenná mapa Slovenskej republiky, nástenná mapa Európy, mapa sveta, mapa Slovenskej republiky formátu A2
- pracovné listy, papiere, farebné papiere, lepidlá, lepiace pásky, štvorčeková lepiaca guma, nožnice, plagátový papier, polystyrén, plastelína, obálky



rovesnícke
vzdelávanie

Aktivita 1: Živá mapa

Ciele aktivity: identifikovať znaky (farby) na mape, poznať približnú polohu významných geografických miest **Metódy a formy:** rovesnícke vzdelávanie, práca v skupine **Didaktické prostriedky:** veľká mapa Slovenska prekreslená na plastovej fólii, názvy miest, pohorí, nížin a riek, farebné papiere vo farbách používaných na mape, dve mapy Slovenska **Kľúčové pojmy:** mapa, mestá, pohoria, nížiny, rieky

Postup: Učiteľ si pripraví veľkú mapu Slovenska prekreslenú na plastovej fólii. Pripraví názvy miest, riek, pohorí, nížin a pod. tak, aby boli čitateľné aj z väčšej diaľky, a farebné papiere (hnedé, tmavohnedé, zelené, modré a červené kruhy troch veľkostí).

Žiaci sa rozdelia na tri skupiny, jedna skupina pracuje a ostatné dve sledujú správnosť riešení na menších mapách Slovenska.

Žiak si naslepo vyberie jeden geografický názov. Na základe toho si vyberie farebný papier a položí ho na miesto, kam geografický názov patrí (pokiaľ pôjde o rieku, môže sa prejsť v smere toku rieky a názov položiť k jej prameňu).

Ostatné dve skupiny kontrolujú správnosť rozmiestnenia spolužiakov pomocou mapy Slovenska. Ak je nejaké miesto určené sporne, diskutujú o tom.

Aktivita 2: Mapa z polystyrénu

Ciele aktivity: poznať veľkomestá a stredne veľké mestá Slovenska, ukázať ich polohu na mape **Metódy a formy:** tímová spolupráca, obrátené vyučovanie, rovesnícke vzdelávanie **Didaktické prostriedky:** polystyrén formátu A2, mapa Slovenska formátu A2, papieriky (počet podľa potreby) formátu A8, špajle, lepiaca páska, červená plastelína, Školský atlas Slovenská republika, tablet **Kľúčové pojmy:** mapa, obce, mestá, veľkomestá, stredne veľké mestá, malé mestá

Postup: Učiteľ vytlačí mapu Slovenska na papier formátu A2, pripevní ju na polystyrén a pripraví všetky pomôcky.

1. Rozdelenie žiakov do skupín: Učiteľ rozdelí žiakov do skupín podľa krajov. Vznikne osem skupín. Úlohou žiakov bude naštudovať si informácie o mestách v danom kraji – či do toho kraja patrí veľkomesto, aké je v ňom stredne veľké mesto, malé mestá a ostatné obce.
2. Zadanie inštrukcií a rozdanie pomôcok: Učiteľ zväží, koľkým mestám sa budú žiaci venovať (napr. veľkomestu, stredne veľkým mestám, trom malým mestám a trom obciam). Mestá a obce môžu vyberať podľa vlastných preferencií (bývajú tam starí rodičia, boli sme tam v lete na dovolenke, žil tam niekto slávny, natáčal sa tam seriál atď.). Na učiteľovi je tiež, aký rozsah informácií bude od žiakov požadovať (napr. názov mesta, typ mesta podľa veľkosti, do akého okresu patrí, počet obyvateľov, rozloha, zaujímavosť, prečo si žiaci vybrali práve toto mesto, fotografia). Žiaci dostanú do skupiny Školský atlas Slovenskej republiky a tablet s prístupom na internet, kde si vyhľadávajú oficiálne stránky krajov a miest, červenú plastelínu, pravítko, špajle, lepiacu pásku,

papieriky formátu A8 podľa počtu miest, písacie potreby.

3. Postup práce:

- Žiaci vyhľadajú informácie o daných mestách.
- Zistené informácie napíšu na papierik.
- Nájsené fotografie pošlú učiteľovi (aby ich mohol vytlačiť).
- Urobia guľičky z červenej plastelíny (napr. priemer guľičky 2 cm pre veľké mestá, 1,5 cm pre stredné mestá, 1 cm pre malé mestá, 0,5 cm pre obce).
- Na špajle prilepia papieriky s informáciami.
- Špajle zapichnú do plastelínovej guľičky (dĺžka špajlí tiež môže závisieť od veľkosti miest: veľkomestá 27 cm, stredne veľké mestá 22 cm, malé mestá 17 cm, ostatné obce 12 cm).
- Prezentácia práce: Žiaci zapichujú špajle do polystyrénu na konkrétne miesta na mape, pred spolužiakmi prezentujú svoje zistenia. Mapa môže byť použitá pri odpovediach, skúšaní žiakov či ďalšej práci na hodinách.

POZNÁMKA: Prezentácia práce žiakov (4. bod aktivity) sa môže realizovať na nasledujúcej vyučovacej hodine.



tímová
spolupráca



rovesnícke
vzdelávanie



obrátené
vyučovanie

Alternatíva: Žiaci môžu použiť aj iné farby plastelíny pre iné prvky krajiny (napr. zelenú na označenie významných prírodných pamiatok, hnedú na označenie významných kultúrnych pamiatok, modrú na vyznačenie kúpeľov, sivú na označenie priemyslu a pod.) alebo žltú bavlnku na znázornenie diaľnic a čiernu hlavných ťahov železníc.

Aktivita môže byť buď rozdelená do dvoch vyučovacích hodín, alebo na domácu prípravu (naštudovanie si informácií o mestách, nájdenie fotografií) a prácu na hodine – v tom prípade je použitá metóda obráteného vyučovania.

Aktivita 3: Dovolenková

Ciele aktivity: poznať polohu Slovenska na mape Európy, poznať polohu Slovenska na mape sveta **Metódy a formy:** práca v skupine **Didaktické prostriedky:** nástenná mapa Európy, fotky, štvorčeková lepiaca guma **Kľúčové pojmy:** Európa, štáty, cestovanie

Príprava: Táto aktivita je založená na skutočných zážitkoch žiakov (alebo na ich túžbach). Učiteľ na predošlej hodine vlastivedy žiakom zadal úlohu, že si majú priniesť aspoň jednu fotografiu z dovolenky (popríklad fotografiu miesta, kam by chceli ísť). Spolu s fotografiou by mali doniesť informácie: kde boli, ako dlho a akým dopravným prostriedkom cestovali.

Postup: Každý žiak na hodine povie pár viet o fotografii z dovolenkovej alebo vysnívanej destinácie. Následne prilepí na mapu Európy malý farebný papier ku štátu, ku ktorému sa popis viaže.

Zároveň spraví každý žiak na základe svojich informácií čiarku/dá hlas do spoločných tabuliek 1 a 2, ktoré sú pripravené na tabuli vedľa mapy.

V závere aktivity môžu žiaci spolu s učiteľom vytvoriť stĺpcové grafy na tému Cestovanie našej triedy počas prázdnin, ktorými zobrazia odpovede na otázky:

- Ktorý štát je našou triedou najnavštevovanejší? (Informácie do grafu je potrebné vyčítať z mapy.)
- Ako dlho nám trvá cesta na prázdniny?
- Akým spôsobom väčšinou cestujeme na prázdniny?

Na základe vytvorených grafov je možné sa so žiakmi porozprávať, do ktorej krajiny je výhodnejšie cestovať na dlhšie obdobie, kedy je výhodnejšie ísť autom alebo lietadlom, na čo sa pripraviť pri ceste na dlhšiu vzdialenosť a pod.

Tabuľka 1

Cestoval som...	Počet hlasov
menej ako 2 hodiny	
viac ako 2 hodiny a menej ako 5 hodín	
viac ako 5 hodín	

Tabuľka 2

Cestoval som...	Počet hlasov
autom	
vlakom	
lietadlom	
iným spôsobom	

Táto aktivita dáva žiakom priestor na úvahu o porovnávaní výhod a nevýhod jednotlivých spôsobov cestovania a prezentáciu svojich názorov. Oplatí sa (napr. z časového hľadiska) cestovať na víkend na juh Talianska alebo radšej uprednostníme cestu do Slovinska? Rozhodujúci je účel cesty – kultúrny zážitok (napr. koncert), turistika, oddych...

Alternatíva: Pokiaľ sú v triede žiaci, ktorí cestovali aj mimo Európy, môže sa táto aktivita realizovať na mape sveta.





práca
s DVO

Aktivita 4: Rozdelené územie

Ciele aktivity: správne poskladať mapu krajiny, čítať z mapy **Metódy a formy:** práca s DVO z portálu Kozmix, skupinová práca, prezentácia **Didaktické prostriedky:** DVO z portálu Kozmix, rozstrihaná mapa v obálke, pracovný list s otázkami a lepidlo pre každú skupinu **Kľúčové pojmy:** mapa, členitosť krajiny, štát

Postup: Žiaci sa rozdelia do skupín tak, aby v každej skupine boli štyria až piati. Učiteľ oznámi žiakom, že na vyriešenie úlohy majú päť minút. Rozdá im materiál. Žiaci si v skupine určia, kto a ako bude prezentovať ich prácu.

Učiteľ môže pre aktivitu použiť takúto motiváciu: „Môj malý cestovateľský škriatok si chcel urobiť puzzle z ciest, ktoré sme podnikli


spoločne. Rozstrihal mapu jedného štátu a za ten svet ju nevie poskladať. Myslíte, že vám sa to podarí?“

Po uplynutí troch minút učiteľ žiakom oznámi, že ešte majú dve minúty. Po uplynutí dvoch minút žiaci dokončia prácu a výsledok pôjdu prezentovať podľa vopred dohodnutého poradia.

Mapa – pracovné listy (strana 7/8):
KÓD 170009

Mapa

Postrihaj mapu na obdĺžniky. Potom ich pomiešaj a správne poukladaj. Podľa mapy odpovedz na otázky.



Scissors icon

Mapa

1. Aké územie mapa zobrazuje?
.....
2. Čo znamenajú červené čiary?
.....
3. Aký je najvyšší vrchol na mape?
.....
4. Ako sa nazývajú moria na mape?
.....
5. Po ktorých diaľniciach musíš prejsť pri ceste z Rima do Parmy?
.....

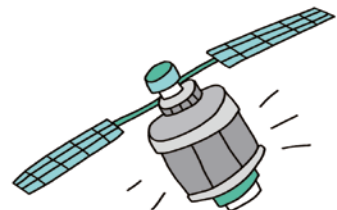
Aktivita 5: Plánovanie túry

Ciele aktivity: naučiť sa plánovať túry pomocou internetového plánovača **Metódy a formy:** samostatná práca, práca s IKT **Didaktické prostriedky:** <http://mapy.hiking.sk/?ref=navigator>, tablet **Kľúčové pojmy:** túra, trasa, značky, turistický chodník, plánovanie

Postup: Učiteľ ukáže žiakom plánovanie túry pomocou portálu hiking.sk. Klikne na mapu, vyberie pohorie (najlepšie v blízkom okolí bydliska žiakov), pravým tlačidlom myši klikne na začiatkový bod trasy, rovnakým spôsobom môže pridať medzibod trasy a na záver trasu ukončí. V okne vpravo hore vyberie optimalizáciu trasy a klikne na políčko vľavo „Vypočítať“.

POZNÁMKA: Na stránke hiking.sk sú užitočné informácie o chatách, útulniach, nájdeme tam aj rôzne zaujímavé články a fotografie, ktoré môžu slúžiť na motiváciu žiakov.

Teraz sa zobrazia informácie o trase, ako je stúpanie, klesanie, vzdialenosť, čas a graf túry. Je možné vytlačiť aj detailný popis túry. Keď učiteľ ukáže postup celej triede, plánujú si žiaci vlastné túry na tabletoch.



Aktivita 6: Výletníci

Ciele aktivity: efektívne si vybrať vybavenie na túru **Metódy a formy:** samostatná práca, tímová spolupráca, diskusia **Didaktické prostriedky:** obrázky turistického materiálu, maketa ruksaku pre každého žiaka, maketa auta pre každú skupinu **Kľúčové pojmy:** túra, plánovanie, turistický materiál, turistické oblečenie a obuv

Postup: Učiteľ predstaví žiakom trasu dvojdňovej túry, ktorú by bolo možné spoločne absolvovať. Pripraví pracovný list s obrázkami vecí (výbavy), potrebných na túru, a maketu turistického ruksaku pre každého žiaka.

Každý žiak si vyberie veci potrebné na turistiku a „zbalí“ si ich do ruksaku. Potom sa žiaci rozdelia do skupín po štyroch a učiteľ im rozdá maketu auta. Pretože v aute nebude dostatok miesta, každý žiak sa musí vzdať

aspoň jednej veci a vybrať si najdôležitejšie, ktoré si ponechá. Je potrebné žiakom povedať, že svoj ruksak si budú na túre niesť po celý čas. Po tejto informácii sa žiaci môžu rozhodnúť vyložiť z neho ešte jednu vec.

Na záver aktivity si žiaci v rámci kolektívu ukážu, pre ktoré veci sa rozhodli. Učiteľ je iniciátorom diskusie, žiaci navzájom vysvetľujú, prečo sa rozhodli pre dané veci, ktorú vec boli ochotní nechať doma a pod.

Aktivita 7: Slovensko – desať prírodných divov

Ciele aktivity: spracovať informácie o najzaujímavejších prírodných úkazoch Slovenska **Metódy a formy:** obrátené vyučovanie, rovesnícke vzdelávanie, tímová spolupráca, prezentácia, hlasovanie, práca s IKT, projektové vyučovanie **Didaktické prostriedky:** tablet/počítač, dataprojektor, tlačiareň, webové stránky zamerané na informácie o slovenskej prírode, papiere, písacie pomôcky, lepidlo **Kľúčové pojmy:** príroda (rastliny, zvieratá, pohoria, vrchy, jazerá, rieky, jaskyne, chránené oblasti, národné parky)

Postup: Na túto aktivitu potrebuje každá skupina tablet alebo môže aktivita prebiehať v počítačovej učebni. Žiaci potrebujú mať prístup k informáciám z internetu, možnosť elektronicky zasláť svoje práce učiteľovi, aby ich mohol zverejniť pred celou triedou pomocou dataprojektoru. Predpokladaný čas na danú aktivitu sú dve vyučovacie hodiny s potrebnou domácou prípravou. Aktivita by mala prebiehať v jednotlivých krokoch.

1. Učiteľ vyhlási v triede súťaž s názvom Desať prírodných divov Slovenska. Súťaž má päť častí:
 - nominácia prírodných divov,
 - výber piatich prírodných divov za skupinu,
 - spoločné triedne hlasovanie za desať naj,
 - vyhodnotenie súťaže,
 - spoločné tvorenie nástenky v triede.
2. Každý žiak si doma pripraví aspoň tri nominácie prírodných divov. Na hodine sa žiaci rozdelia do skupín tak, aby v každej boli štyria až piati žiaci. Spoločne vyberú päť najzaujímavejších prírodných divov Slovenska a predstavia ich triede. Potom každý žiak v triede hlasuje za päť prírodných divov a vyberie sa desať tých, ktoré dostali najvyšší počet hlasov.

3. Každá skupina si vyberie podľa záujmu alebo si náhodne vyžrebuje dva prírodné divy, ktoré spracuje. Úroveň, rozsah a formu spracovania určuje učiteľ. Výsledné práce sa zverejnia na nástenke v triede.

Alternatíva: Učiteľ sa môže rozhodnúť túto aktivitu realizovať ako školský alebo domáci projekt.

POZNÁMKA:

Odporúčame žiakom, aby čerpali informácie z oficiálnych webových stránok ako:
<http://www.unesco.sk/>
<http://www.soprsr.sk/natura/> (sústavy chránených území členských krajín EÚ)
<http://www.ssj.sk/> (správa slovenských jaskýň)
<http://www.krasneslovensko.eu/> (informácie o krásnych miestach na Slovensku)
<http://www.mojeslovensko.sk/> (tipy na výlety) a v neposlednom rade zo svojich zážitkov z turistiky po Slovensku.

Použitá literatúra a zdroje

1. <http://mapy.hiking.sk/?ref=navigator>
2. <http://www.unesco.sk/>
3. <http://www.soprsr.sk/natura/>
4. <http://www.ssj.sk/> (správa slovenských jaskýň)
5. <http://www.krasneslovensko.eu/>
6. <http://www.mojeslovensko.sk/>



tímová spolupráca



obrátené vyučovanie



projektové vyučovanie



rovesnícke vzdelávanie



tímová spolupráca



Mgr. Silvia Faboová
doc. ThDr. PaedDr. Ing. Gabriel Paľa, PhD.
Mgr. Lýdia Koleková

PRÍCHOD JEŽIŠA NA TENTO SVET

Výkonové štandardy

Žiak vie/dokáže:

- prerozprávať s pomocou učiteľa biblické udalosti zvestovania a narodenia Ježiša
- nakresliť dva symboly Vianoc

Obsahové štandardy

- zmysel a hodnota daru
- narodenie Ježiša Krista

Metódy a formy

- práca s IKT a s DVO
- rovesnícke vzdelávanie
- práca vo dvojiciach
- obrátená hodina (prvky)
- diskusia, rozhovor
- didaktická hra
- hra na hudobných nástrojoch
- skupinová práca
- hra na telo
- brainstorming
- koláž, obrázková osnova
- problémová úloha

Didaktické prostriedky a pomôcky

- pojmové mapy, interaktívna tabuľa, aplikácia Timeline, DVO z portálu Kozmix, tablety, internet, hádanky, puzzle, Orffove hudobné nástroje, databáza obrázkov
- kartičky s témou Vianoc, nožnice, lepidlá, kartón, výkresy, fixky, farby, vianočné pečiatky, obrázky narodeninovej oslavy, skladačka text o príchode Troch kráľov, šablóny Sv. rodiny, maľovanky, dekoračný materiál



práca
s DVO

Aktivita 1: Narodeniny

Ciele aktivity: viesť žiakov k zisteniu, že na Vianoce sme súčasťou narodeninovej oslavy Pána Ježiša **Metódy a formy:** motivačný rozhovor, práca s DVO **Didaktické prostriedky:** DVO z portálu Kozmix, obrázky narodeninovej oslavy, vianočné pečiatky, kartičky **Kľúčové pojmy:** narodeniny, Vianoce, oslava, dar, výzdoba, darčeky, pozvánka

Postup: Žiaci sedia v kruhu a učiteľ kladie otázky týkajúce sa oslavy ich narodenín, ako sa na ňu pripravujú, koho pozývajú, aké jedlo a výzdobu chystajú, či sa tešia na priateľov.

Vianoce sú vlastne tiež oslavou narodenín. V tomto čase sa narodil malý Ježiš.

Vyučujúci si na interaktívnej tabuli pripraví obrázky narodeninovej oslavy – slávnostne prestretý stôl, torta, balóny, výzdoba, darčeky, pozvánky, sviečky, malinovka, narodeninové čiapky, konfety. Žiaci z nich postupne vytvoria obrázok s názvom Narodeniny.

Narodeniny (4/8): KÓD 170001



Alternatíva: Na tabletoch si žiaci spustia DVO Narodeniny a priradujú obrázky. Zisťujú, že



TIP NA SAMOSTATNÚ PRÁCU: Žiaci na pripravené kartičky nakreslia darček, ktorý by chceli darovať malému Ježišovi. Šikovnejší prváci, ktorí už vedia písať, napíšu pozvánku na vianočnú narodeninovú oslavu a ozdobia ju vianočnými pečiatkami.

Otázky:

- Komu by si poslal pozvánku?
- Z akého darčeka by mohol mať Ježiš najväčšiu radosť?



obrátené
vyučovanie



práca
s DVO

Aktivita 2: Narodenie v Betleheme

Metódy a formy: práca s DVO, obrátená hodina, práca vo dvojiciach **Didaktické prostriedky:** DVO z portálu Kozmix, obrázková osnova, aplikácia Timeline, obrázky častí príbehu, text o príchode Troch kráľov **Ciele aktivity:** oboznámiť žiakov s príbehom narodenia Ježiša **Kľúčové pojmy:** Betlehem, Panna Mária, Jozef, anjel, pastieri, maštal, postupnosť

Postup: Vyučujúci využije metódou obrátenej hodiny, ktorá spočíva v tom, že počas domácej prípravy si žiaci samostatne alebo s rodičmi prezrú, aj viackrát, DVO animáciu Narodenie v Betleheme. Učiteľ postupne vyvoláva žiakov, ktorí podľa pripravenej obrázkovej osnovy na tabuli prerozprávajú príbeh narodenia Ježiša.

Alternatíva: Žiaci vytvoria vo dvojiciach na tabletoch pomocou aplikácie Timeline časovú os, na ktorú umiestnia vopred pripravené obrázky. Potom si navzájom podľa nej porozprávajú príbeh. Môžu ho prípadne odprezentovať pred triedou.

Narodenie v Betleheme (3/8): KÓD 170001



TIP: Vyučujúci zopakuje otázku zo záveru videa a zistí, či žiaci vedia, kto ešte navštívil Ježiška. Potom prečíta text, v ktorom sa píše o príchode Troch kráľov do Betlehema. Žiaci nakreslia obrázok podľa počutého.

Aktivita 3: Zaspievajme dieťaťku

Metódy a formy: práca s DVO, hra na Orffových hudobných nástrojoch, tímová spolupráca, hra na telo **Didaktické prostriedky:** DVO z portálu Kozmix – Tichá noc, Orffove hudobné nástroje **Ciele aktivity:** prostredníctvom piesne Tichá noc poukázať na význam narodenia Ježiša **Kľúčové pojmy:** pieseň, dieťaťko, pokoj, dôverný, svätý, bdieť, znak

Postup: Vyučujúci spustí hudbu z DVO. Na interaktívnej tabuli sú slová piesne. Prečíta ich a vysvetlí neznáme slová (svätý, bdie, dôverný). Potom na slová vymyslia v skupinách znak, aby si ich ľahšie zapamätali.

Napríklad:

1. skupina: Tichá noc, svätá noc – priložia prst k perám a ukážu svätožiariu – kruh nad hlavou.
2. skupina: Všetko spí, všetko sní – prikladajú striedavo spojené dlane k lícam – náznak spánku.
3. skupina: Sám len svätý bdie dôverný pár – zodvihnú ukazovák a naznačia objatie.
4. skupina: Stráži dieťaťko nebeský dar – naznačia hojkanie dieťaťka v náručí.
5. skupina: Sladký Ježiško spí, sní, nebesky ticho spí, sní – hladkajú dieťaťko raz na jednej strane, potom na druhej.

Tichá noc, svätá noc (6/8): KÓD 170001



Alternatíva: Žiaci si vyberú Orffove hudobné nástroje, učiteľ pustí viackrát pieseň z počítača. Snažia sa použiť nástroje vhodné na uspávanku. Postupne vyraďujú príliš výrazné zvuky a zostane im triangel, kastanety, rumba gule, paličky. Môžu použiť aj hru na telo – jemné údery na hrud' a podobne.

TIP: Žiaci, ktorí sú šikovnejší, môžu nacvičiť hru na xylofóne.

Aktivita 4: Poteším ťa!

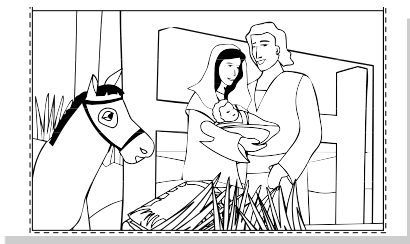
Metódy a formy: samostatná práca, práca s DVO, brainstorming, tímová spolupráca, koláž **Didaktické prostriedky:** DVO z portálu Kozmix, šablóna Svätej rodiny, obrázky s vianočnou tematikou **Ciele aktivity:** vedieť vyrobiť pohľadnicu, uvedomiť si radosť z obdarovania **Kľúčové pojmy:** darca, obdarovaný, pohľadnica, pomoc, radosť

Postup: Učiteľ sa so žiakmi rozpráva o ľuďoch, ktorí sú cez Vianoce sami. O ľuďoch, ktorí ostali opustení z rôznych dôvodov alebo sú dlhodobo hospitalizovaní. „Kde ich nájdeme? Môžu to byť susedia, ale aj ľudia v domovoch dôchodcov. Ako by sme ich potešili?“ Učiteľ sa snaží vzbudiť u žiakov záujem o zaslanie pohľadníc.

Túto aktivitu možno realizovať v rámci prepojenia s výtvarnou výchovou.

Z DVO vyučujúci vytlačí pre každého žiaka jednu pohľadnicu (pracovný list Vianočná pohľadnica), ktorú vyfarbia. Pomocou brainstormingu vymýšľajú vety, ktoré by mohli napísať na prázdnu stranu. Učiteľ ich zapíše na interaktívnu tabuľu, spoločne ich vytriedia. Vytlačené vety vlepujú do pripravených pohľadníc.

Vianočná pohľadnica – pracovný list (7/8): KÓD 170001



Za domácu úlohu vyhľadajú s pomocou rodiča alebo staršieho súrodenca adresu domova dôchodcov v ich regióne, do ktorého pošlú hotovú pohľadnicu.

Alternatíva: Z vopred pripravených obrázkov na vianočnú tému tvoria koláž. Vlepené obrázky dotvoria temperovými farbami.



práca
s DVO



tímová
spolupráca



práca
s DVO



tímová
spolupráca



rovesnícke
vzdelávanie



tímová
spolupráca

Aktivita 5: Tajomstvo

Metódy a formy: tímová a samostatná práca, didaktická hra, rovesnícke vzdelávanie (prvky) **Didaktické prostriedky:** puzzle, tablety, webová aplikácia, hádanky, štvorcová sieť **Ciele aktivity:** zopakovať a upevniť príbeh o narodení Ježiša **Kľúčové pojmy:** Betlehem, Traja králi, Ježiš, putovanie, maštal'ka, pastieri, Mária, Jozef

Postup: Žiaci si posadajú do kruhu na koberci. Pred sebou majú kôpku nastrihaných výkresov formátu A6, jedna strana s textom, druhá s časťou obrázka. Na magnetickej tabuli je veľká štvorcová sieť 4 x 4 štvorce. Učiteľ vyvolá žiaka, ten si z kôpky vyberie jeden štvorec a vyučujúci mu prečíta časť príbehu o narodení Ježiša. Porozmýšľa, do ktorej časti siete by mohol obrázok umiestniť. Takto vkladajú postupne všetky diely aj ich znova premiestňujú, až vznikne obrázok Svätej rodiny.

Alternatíva: Učiteľ môže mať toto puzzle vytvorené pomocou stránky

<http://www.bosounohou.cz/puzzle/creator.php>. Žiaci odpovedajú na hádanky týkajúce sa témy a najrýchlejší otočí dielik skladačky na interaktívnej tabuli. Táto aktivita je vhodná na skupinovú i samostatnú prácu. Môže sa zvoliť forma rovesníckeho učenia sa použitím tabletov.

Návrhy na hádanky:

- Na akom zvieratku sa viezla Mária?
- Kto sa narodil v Betleheme?
- Kde položila Mária svojho synčeka?
- Koľko mudrcov prišlo pozdraviť Ježiša?
- Prečo nebolo bábätku chladno?

Aktivita 6: Kto som?

Metódy a formy: didaktická hra **Didaktické prostriedky:** lístočky s menami postáv z príbehu, maľovanky **Ciele aktivity:** vedieť samostatne porozprávať jednoduchú charakteristiku postavy, rozvíjať slovnú zásobu **Kľúčové pojmy:** Betlehem, pastier, anjel, Mária, Jozef, Ježiš, radosť

Postup: Učiteľ pripraví lístočky s menami postáv z príbehu. Žiak si vytiahne z misky lístok. Prečíta si slovo (ak je zložité, pomôže mu vyučujúci) a predstaví sa tak, ako keby bol tou postavou, ale volí taký spôsob, aby sa neprezradil. Ostatní hádajú, kým je. Napr. „V noci ma zobudil anjel. Povedal mi o Ježišovi.“ (Je pastier.)

Obmena: Žiaci si vyberú maľovanku s jednou z postáv príbehu. Vymaľujú ju a predstavia spolužiakom. Napr.: „Toto je Mária. Je to Ježišova mama.“

Alternatíva: Žiaci si vyberú jednu postavu z príbehu a vytvoria jej znak:

- pastier – palica (ukazovadlo na tabuľu),
- Ježiško – bábika,
- Jozef – plášť (obrus),
- Mária – vystrihnuté srdce.

Tieto znaky usporiadajú a vytvoria pomyselný Betlehem, ktorý umiestnia v triede.



Aktivita 7: Vyrobme si Betlehem

Metódy a formy: práca s DVO, samostatná práca **Didaktické prostriedky:** DVO z portálu Kozmix, ukážka Betlehemu v Rajeckej Lesnej (možné nájsť na www.youtube.com), kartón, dekoračný materiál **Ciele aktivity:** motivovať žiakov k výrobe Betlehemu aj doma **Kľúčové pojmy:** drevený Betlehem, výroba, činnosti bežných ľudí počas celého roka, remeslá, symbol

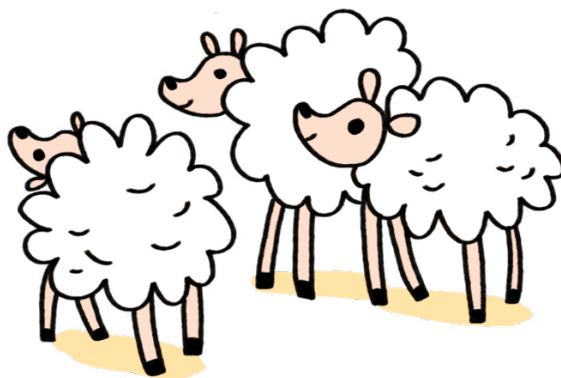
Postup: Žiaci si pozrú ukážku dreveného Betlehemu, ktorú im vyučujúci sprístupní z webovej stránky. Učiteľ povie, že ho pán Jozef Pekara z Rajeckej Lesnej (ukáže na mape) vyrábala 15 rokov. Komentuje jednotlivé časti a jednoduchými slovami vysvetľuje niektoré činnosti a remeslá. Po skončení videa rozdá žiakom na výkrese vytlačené časti Betlehema a postavičiek. Žiaci v skupinkách dotvárajú a vyfarbujú jednotlivé diely. Zlepia ich dohromady a vyrobia Betlehem podľa pracovného listu z DVO. Uyučujúci robí poradcu, prípadne pomáha s náročnejšími časťami.

Betlehem – pracovný list (7/8): KÓD 170001

Alternatíva: Učiteľ má pripravené zväčšené časti a diely na kartónoch. Žiakov rozdelí do skupiniek, ktoré majú za úlohu dotvoriť kartóny. Použijú zvyšky látok, kožušienok, korálikov, stužiek, slamu, vatu a podobne. Spoločne nakoniec umiestnia Betlehem na chodbu školy.

Použitá literatúra a zdroje

1. https://www.youtube.com/watch?v=zw_oVK-lQxg



Betlehem

Vyrob si vlastný Betlehem. Dôkladne si prečítaj inštrukcie a postupuj presne podľa nich. Ak je to potrebné, popros o pomoc niekoho dospelého.

1. Vyfarbi a vystrihni postavičky. Vystrihnuté postavičky nalep na tvrdý papier.
2. Prekresli obrisy zo vzoru Betlehema na hárok tvrdého papiera. Vyfarbi ho tak, ako chceš, aby vyzeral tvoj Betlehem.
3. Zlož hárok pozdĺž predznačených línií. Súvislé línie nastrihni.
4. Vystrihni obdĺžnikový kúsok papiera na strechu. Vyzdob ho krepovým papierom (na vzor slamy) alebo vatou (na vzor snehu).
5. Prilep do Betlehema postavičky a následne strechu do nastrihnutých pásikov na šablónu Betlehema.
6. Pred Betlehem daj sneh z vaty.



práca
s DVO



Mgr. Monika Knapiková
Mgr. Vladimír Fedorko, PhD.

KTO SOM? KTO SME?

Výkonové štandardy

Žiak vie/dokáže:

- predstaviť seba i spolužiakov krátkou charakteristikou
- pomenovať dôvody pre vďačnosť, prosbu, ospravedlnenie
- podieľať sa na vytváraní pravidiel skupiny

Obsahové štandardy

- rodina, skupina, školská trieda
- pozdrav, vďačnosť, ospravedlnenie
- pravidiel skupiny

Metódy a formy

- zážitkové učenie (scénky, storytelling)
- metóda riešenia dilem
- metóda modelovania príbehov
- situačné metódy
- problémové situácie s morálnym príbehom
- rolové a situačné hry
- projektová metóda
- riešenie praktických úloh týkajúcich sa typických životných situácií
- príklady literárnych prípadov
- dialóg
- didaktické hry (s morálnym obsahom)
- tvorivá dramatika, dramatizácia
- výkladovo-problémová metóda
- tvorivé písanie
- práca s DVO
- práca vo dvojiciach
- tímová spolupráca
- frontálna, skupinová, kooperatívna, individuálna výučba

Didaktické prostriedky

- interaktívna tabuľa, internet, tablet
- obrazová príloha
- prezentácia v programe PowerPoint
- farbičky, pocitové ikonky
- interaktívne pracovné listy



problémové
vyučovanie

Aktivita 1: Skrytá krása

Ciele aktivity: napomôcť žiakovi osvojiť si základné postoje, ktoré podmieňujú kultivované medziľudské vzťahy (vonkajšia a vnútorná krása, nesúdiť podľa zovňajšku) **Metódy a formy:** rozhovor, zážitkové učenie, riešenie praktických úloh týkajúcich sa typických životných situácií, obrazové prílohy, výkladovo-problémová metóda **Didaktické prostriedky:** fotografie ruží, prezentácia v programe PowerPoint o velvícii podivnej (*Welwitschia mirabilis*) **Kľúčové pojmy:** medziľudské vzťahy, kultivované základné postoje, prvý dojem, vonkajšia krása, vnútorná krása

Postup: Učiteľ vopred pripraví:

- zbierku umeleckých fotografií jednotlivých ruží i celých záhonov,
- inštrumentálnu hudbu, ktorá dotvára pozitívnu klímu v triede (napr. Yiruma – Maybe),
- PowerPoint prezentáciu o velvícii podivnej.

V úvode hodiny je, ako na každej hodine etickej výchovy, veľmi dôležité navodiť príjemnú atmosféru, ktorú dotvárajú aj nevtieravé tóny zvolenej hudby. Učiteľ hovorí o sebe, aký má deň, čo ho zatiaľ potešilo, a opýta sa žiakov, kto sa chce pridať, povedať niečo o svojom dni – pochváliť sa, ako sa má. Žiaci sedia v kruhu na vankúšoch. Potom uvedie učiteľ danú tému otázkou: „Čo chcú ľudia vyjadriť, ak niekomu povedia: *Si krásna ako ruža. Si vysoký stá jedľa?*“

TIP: Učiteľ volí známe prirovnania zdôrazňujúce vonkajšiu krásu človeka. Obsah fotografií korešponduje s obsahom prirovnaní.

Učiteľ poskytne žiakom priestor na vyjadrenie svojich názorov. Nechá kolovať starostlivo zvolené fotografie ruží s cieľom vyvolať v žiakoch príjemný pocit z krásy a harmónie. Povie zaujímavosti o ružiach, ich pôvabe, ktorým udivujú celý svet. Žiaci sa môžu pripojiť so svojimi poznatkami o ružiach. Ďalej položí učiteľ žiakom otázku slovami: „Poďme hľadať krásu jedinečnej rastliny sveta – velvície podivnej.“

Ukáže im len jeden záber velvície podivnej. Žiaci opisujú, čo vidia. Neexistuje šablóna správnych odpovedí. Učiteľ ich odpovede nekritizuje.

Potom si spoločne pozrú niekoľkominútovú prezentáciu, ktorej obsahom sú základné informácie o tejto podivuhodnej rastline.

Učiteľ vedie so žiakmi rozhovor o obsahu s cieľom napomôcť im pochopiť vnútornú a vonkajšiu krásu, prvý dojem. V závere porovná svoj prvý dojem a prvý dojem žiakov z ruže aj velvície. Túto aktivitu robí so žiakmi až na konci prvého ročníka, pretože je náročná. Na záver učiteľ pochváli žiakov a poďakuje im.

POZNÁMKA: V afrikánčine velvícia podivná znie *tweeblaarkanniedood*, čo doslova znamená „dva listy, ktoré nehynú“: *twee* = dva, *blare* = listy, *kan nie dood* = nemôžu zomrieť. Velvícia podivná rastie v púšti a musí odolávať ťažkým, nepriaznivým vplyvom počasia. Denné teploty na púšti niekedy vystúpia nad 40 stupňov Celzia a noci bývajú mimoriadne chladné. Niekedy roky neprší. Jedna rastlina môže mať celé stovky rokov. Patrí medzi najpodivnejšie a najškaredšie rastliny. Na celej Zemi je však jedinečná. (Je to strom.)

Učiteľ v rámci konverzácie zisťuje subjektívne názory detí na zvieratká (rastliny), ktoré vnímajú ako krásne, roztomilé a naopak, ktoré ako škaredé, smiešne. Vytvárajú spoločne „Listinu škaredých zvieratiek“. Učiteľ sa nepohoršuje v prípade, že žiak uvedie ako škaredé zvieratko všeobecne považované za krásne.

Potom zadá žiakom samostatnú prácu na doma s názvom „Hľadanie skrytej krásy“. Jej účelom je nájsť kladné vlastnosti daného „škaredého“ zvieratka. Nasledujúcu hodinu sa učiteľ snaží viesť žiakov nielen k prezentácii zistených poznatkov, ale predovšetkým k odovzdávaniu príjemných emócií. Výchovným cieľom celej činnosti je zmýšľanie bez predsudkov, aktívne hľadanie dobra v iných a rešpektovanie názoru druhých.

Aktivita 2: Ospravedlnenie

Ciele aktivity: osvojiť si prvky prosociálneho správania (ospravedlnenie, popremýšľať nad vlastnou zodpovednosťou za svoje činy a rozhodnutia) **Metódy a formy:** zážitkové učenie, storytelling, práca s DVO, riešenie praktických úloh týkajúcich sa typických životných situácií, metóda modelovania príbehov **Didaktické prostriedky:** DVO z portálu Kozmix, ikonky pocitov, farbičky, príbeh bez konca, príbeh **Kľúčové pojmy:** prosociálne správanie, medziludské vzťahy, základné kultivované postoje v spoločnosti, ospravedlnenie, miera a formy ospravedlnenia

Príprava:

1. Je vhodné, aby mali žiaci vopred pripravené ikonky vyjadrujúce vnútorné emócie, ktorými budú odpovedať. Môžu si ich sami navrhnuť aj na hodine výtvarnej výchovy v rámci prepojenia tém. Môžu mať napr. tvar kvietkov. Lupienky žiaci vyfarbujú podľa sily prežívanej emócie – čím výraznejšia je emócia, tým viac lupienkov je vyfarbených.

- Ikonka „šťastný“ má „zdravú“ žltú farbu, usmieva sa.

- Ikonka „smutný“ má bledú farbu.

- Ikonka „zahanbený“ má výraznú červenú farbu.

2. Učiteľ v úlohe rozprávača uvedie pomalým tempom a náležitou intonáciou (hlas moduluje tak, aby bol príbeh zaujímavý aj zvukomalebne) krátky príbeh spolužiačok Ivetky a Mirky.



Ivetka a Mirka sú kamarátky v dobrom aj zlom. Niekedy sa ale nezhodnú. To sa stane vtedy, keď sú unavené, smutné alebo vznikne nedorozumenie. Ako aj dnes. Práve skončila hodina prvouky a keďže Ivetka bola týždenníčka, pomáhala pani učiteľke odnieť pomôcky do kabinetu. Akonáhle sa Ivetka stratila vo dverách s pomôckami, Mirka si uvedomila, že je čas obednej prestávky! Vzala si svoj lístok na obed a vzala ho aj Ivetke z peračníka. Rozbehla sa, aby nemuseli s Ivetkou dlho čakať v rade. Starší žiaci sú totiž vždy rýchlejší! Ale keď sa poponáhľala, ona bude medzi prvými, a potom za ňou príde aj Ivetka a konečne sa pokojne stihnú najesť (dnes majú byť palacinky)! Mirka si v duchu predstavila Ivetkinu usmiatu tvár a to, ako jej povie: „Skvelý nápad, ty si ale hlavička!“ V skutočnosti to však bolo úplne inak. Keď si Mirka odkrajovala predposledný kúsok, dobehla k nej (bolo tesne pred koncom prestávky) rozstrapatená, udychčaná Ivetka, s červeňou v tvári a so slzami na krajíčku. Z celého hrdla zvolala: „Ty zlodejka! Zobrala si mi obed! Viem, že si mi to urobila schválne!“ Vidlička s predposledným kúskom ríbezľovej palacinky sa zasekla na polceste medzi tanierom a Mirkinými otvorenými ústami.

Postup: Žiaci sedia v kruhu. Vedľa seba majú pripravený dostatočný počet potrebných farbičiek a pocitových ikoniek. Učiteľ uvedie žiakov do príbehu slovami: „Teraz vám prečítam príbeh. Máte zistiť, kto sa správal nevhodne (prečo a akým spôsobom).“



práca
s DVO



storytelling

Učiteľ číta príbeh. Nasleduje diskusia:

- o tom, kto a v čom urobil chybu (Mirka, hoci mala dobrý úmysel, spôsobila lvetke zbytočnú starosť, a lvetka, pretože hneď zaútočila a nepýtala si vysvetlenie),
- o tom, ako je vhodné riešiť takéto nedorozumenia (neútočiť, neobviňovať, pýtať sa na dôvod konania, slušne vysvetliť svoje pocity).

Žiaci používajú ikonku na opis pocitov lvetky, keď zistila, že nemá obedový lístok, a opis pocitov Mirky, keď na ňu lvetka nakričala v jedálni; ikonky môžu vyfarbovať podľa vlastného uváženia.

Učiteľ poprosí žiakov, aby sami dokončili rozhovor lvetky a Mirky, tak aby mal dobrý záver. Žiaci dotvárajú krátky záver, v ktorom sa nedorozumenie vysvetlí a lvetka a Mirka ostanú dobrými kamarátkami. Toto je významný pedagogický moment.

Žiaci spolu s učiteľom hľadajú správne reakcie v DVO na portáli Kozmix. Svoje odpovede samozrejme zdôvodňujú, ak to vedia. Na záver učiteľ pochváli žiakov za ich aktivitu, správanie a poďakuje im.

Čo s tým? (6/8): KÓD 170002

Alternatíva: Učiteľ môže čítanie nahradiť hranou scénkou (tvorivá dramatika, hranie rolí, dramatizácia, zážitková metóda). Žiaci si ho môžu pripraviť aj na iných predmetoch v rámci vzájomného prepojenia (čítanie, tvorivá dramatika, hudobno-pohybová výchova). Scénka môže slúžiť aj na školské vystúpenie s mravným ponaučením, ako sa správame.

POZNÁMKA: Príbeh zámerne „nemá“ koniec (príbeh s otvoreným koncom). Ten žiaci vytvárajú sami, podľa svojich predstáv, no mal by skončiť pozitívne, aby sme poukázali na výsledný vhodný mravný a morálny príklad. Samotný dej príbehu sa nemá meniť, zmeniť možno iba záver. Je to kvôli tomu, aby si žiaci uvedomili, že niektoré situácie nevieme zvrátiť ani vypovedané slová sa nedajú vziať späť. Môžeme sa však rozhodnúť, ako sa budeme správať ďalej, a nemáme zabúdať na to, že všetko môže mať šťastný a dobrý koniec, závisí to len od nás.

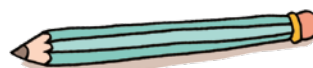


Aktivita 3: Viem, kto som? Ako sa mám predstaviť?

Ciele aktivity: osvojiť si základné postoje, ktoré podmieňujú kultivované medziľudské vzťahy (rešpektuje osobitosť jednotlivcov, vie predstaviť seba a svoje záujmy) **Metódy a formy:** rozhovor, samostatná práca, riešenie praktických úloh týkajúcich sa typických životných situácií, didaktické hry (s morálnym obsahom), tvorivá dramatika, rolové hry **Didaktické prostriedky:** príbeh Zajko Trulko a Líška Pyšná **Kľúčové pojmy:** osobné údaje, záujmy, identifikácia vlastností, predstavovanie sa

Postup: V úvode aktivity učiteľ zahrá krátku etudu. Žiaci komentujú správanie hlavných hrdinov. V rámci rozhovoru plynule prejdú k vymenovávaniu ľudských vlastností a záujmov.

Etuda: V hlavných úlohách: Zajko Trulko a Líška Pyšná.



dramatizácia



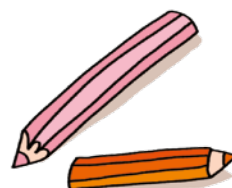
rolové hry

Zvieratká z neďalekého lesa má navštíviť vzácnu hosť, Medveď Vševed. Zvieratká ho túžia vrúcne uvítať a predstaviť mu všetkých lesných obyvateľov, malých aj veľkých. Každý má uviesť svoje meno a priezvisko, dva záujmy a dve svoje dobré vlastnosti, ktoré ho charakterizujú zo všetkého najvýstižnejšie. Zronený Zajko skormútene vyesáda a lamentuje. Úloha, ktorú má pred sebou, je neuveriteľne náročná, aj keď sa javí ako jednoduchá. (Líška Pyšná tvrdí, že nič je nie jednoduchšie.) Zajko sa obráti na líšku: „Líštička, vypočuj si ma, prosím, a povedz, či som si to dobre pripravil. Potom si vypočujem ja teba. Tak si môžeme vzájomne pomôcť.“ Líška súhlasila a zajko nescelo začal: „Ja som Zajko Truľko. Mňa zaujíma každý a všetko. Nevie, čo viem, a neviem ani to, čo neviem. Keby som vedel, čo neviem, vedel by som všetko a nevedel nič.“ Vyprskla smiechom Líška horenoska: „Ha, aké je tvoje meno, taký si ty celý! Ja sa predstavím takto – Volám sa Líška Pilná, zaujímam sa o genealológiu medveďov hnedých na celom našom území a ich prešitie v trápnych podmienkach. Som pravdovarná a mám zmysel pre tumor.“

Učiteľ sa opýta žiakov, či si všimli, aké prednosti (dobré vlastnosti) majú zajko a líška. Vyzve žiakov, aby navrhli zajkovo a líškino predstavenie sa tak, aby svojím predstavovaním nikoho nezavádzali (neklamali) ani nezosmiešňovali.

Samostatná práca: Ak sa to časovo stihne, žiak si môže premyslieť a následne ukázať celej triede krátke predstavenie svojej osoby. Samozrejme, ako príklad a reálny vzor sa ako prvý predstaví učiteľ. Nakoniec učiteľ pochváli žiakov za dobre vykonanú úlohu a poďakuje im.

Pomôcka: Ľudské vlastnosti: nápomocný, zručný, vlúdny, mierny, ústupčivý, vtipný, rýchly, rozumný, citlivý, temperamentný, talentovaný (hudobne, pohybovo, výtvarne), inteligentný, slušný, dodržiava slovo, verný, pravdovravný, priamy, úprimný, čestný.



Aktivita 4: Čo sa stane, ak...

Ciele aktivity: osvojiť si základné postoje, ktoré podmieňujú kultivované medziludské vzťahy (potrebu existencie a dodržiavania pravidiel v spoločnosti) **Metódy a formy:** rozhovor, tímová spolupráca, práca s DVO **Didaktické prostriedky:** pracovný list, interaktívna tabuľa, pravidlá **Kľúčové pojmy:** pravidlo, poriadok, organizovanosť

Postup: Učiteľ má pripravený interaktívny pracovný list ZRUŠENIE PRAVIDIEL, ktorý vyplňa spoločne so žiakmi. Žiaci môžu pracovať v skupinách a rozhodnúť sa tímovo. Po každom odkliknutí zrušeného pravidla sa zviditeľní dôsledok, ktorý so sebou zrušenie nutne prináša. Rozhodnutie možno zvrátiť po diskusii krokom späť.

Obsah je zameraný na to, čo by sa podľa žiakov malo/mohlo zrušiť. Je tematický (napríklad sa môže týkať školských činností). Skôr, než odkliknú pravidlo, ktoré by chceli zrušiť, musia sami obhájiť príčinu rušenia konkrétneho pravidla.

Návrhy na zrušenie pravidiel a ich dôsledky:

Pravidlo: Zvonenie na začiatku hodiny.

- Dôsledok: Nebudeme vedieť, kedy presne hodina začína.

Pravidlo: Používanie mobilov počas vyučovania.

- Dôsledok: Hluk v triede pri telefonovaní, hranie hier, nebudeme sa navzájom počúvať.

Pravidlo: Neprezúvanie sa v škole do prezuviek.

- Dôsledok: Neporiadok, špina, roznášanie bacilov zvonku dnu do školy.

Na záver učiteľ poukáže na dôležitosť dodržiavania pravidiel, aby sme všetci navzájom dobre vychádzali. Aby bol poriadok, musíme pravidlá dodržiavať a navzájom sa rešpektovať. Následne učiteľ pochváli žiakov za prácu na hodine a poďakuje im.



práca
s DVO



tímová
spolupráca



tímová spolupráca



práca s DVO

Aktivita 5: Pravidlá v našej triede

Ciele aktivity: naučiť sa aktívne participovať na živote spoločnosti v triede (identifikovať pravidlá vhodné pre skupinu s cieľom vzájomnej spolupráce) **Metódy a formy:** rozhovor, tímová spolupráca, individuálna práca, práca s DVO **Didaktické prostriedky:** papier, fixky, interaktívna tabuľa s prístupom na internet **Kľúčové pojmy:** slušnosť, spoločenské správanie, úprimnosť, pravidlo

Postup: Učiteľ si vopred našťuduje tretí pracovný list z DVO z portálu Kozmix s názvom Správame sa slušne. Rozhovor vedie podľa uvedených pokynov. Obsah diskusie je zobrazený na interaktívnej tabuľi. Žiaci sedia v kruhu. Vymenúvajú zaužívané pravidlá a opisujú, prečo sú/nie sú vhodné, ľahké (druhý bod v pracovnom liste).

K tretiemu bodu učiteľ pristúpi až v závere rozhovoru. Každý žiak popremýšľa nad nejakým pravidlom, vysloví ho alebo zapíše. Obsah plagátu má mať výpovednú, ale aj estetickú hodnotu (odpovedá na otázku: „Aké pravidlá

TIP: Žiaci môžu premýšľať aj v skupinách a určiť pravidlá tímovo.

budeme používať v našej triede?“). Kreatívne a výtvarne môžu žiaci plagát dotvoriť na výtvarnej výchove. Na konci hodiny učiteľ poďakuje žiakom za spoluprácu a pochváli ich za spoločne vytvorený plagát.

Správame sa slušne – pracovný list (7/8, tretí zľava): KÓD 170002

Správame sa slušne



Inštrukcie pre učiteľa

- Porozprávajte sa so žiakmi o pravidlách slušného správania vo vašej triede.
- Vytvorte kruh, položte otázky a diskutujte.
*Ktoré pravidlá slušného správania platia pre našu triedu?
Aké správanie je pre našu triedu nepríjemné?
Akoby ste sa mali správať počas prestávok?
Akoby ste sa mali vyjadrovať?
Akoby ste sa mali správať k učiteľom, zamestnancom školy a k spolužiakom?
Akoby ste mali zaobchádzať s učebnými pomôckami?*
- Na veľký hárok papiera napíšte zásady slušného správania navrhnuté žiakmi. Pri tvorbe vedzte žiakov ku krátkym



práca s DVO

Aktivita 6: Dôvera a zodpovednosť

Ciele aktivity: osvojiť si prvky prosociálneho správania, žiak vie vysvetliť vplyv nedodržania sľubu na vzájomnú dôveru, vie rozlíšiť, opísať dôležitosť prevzatia zodpovednosti za vlastné konanie **Metódy a formy:** riešenie praktických úloh týkajúcich sa typických životných situácií, skupinová práca, individuálna práca, práca s DVO, rozhovor, zážitková metóda, dramatizácia, hranie rolí **Didaktické prostriedky:** interaktívna tabuľa s prístupom na internet, pracovný list, situácie príkladov **Kľúčové pojmy:** dôvera, sľub, čestnosť, zodpovednosť

Postup: Učiteľ pripraví dramatizáciu podľa pokynov v DVO v lekcii Klamstvo (7/8, druhý pracovný list – Dôvera). V každej scénke bude hrať nejakú úlohu, aby žiakov motivoval, vzbudil v nich dôveru a príklad ako reálny vzor. Nikdy ich nenechá robiť dramatizáciu samých. Učiteľ je facilitátor a plní úlohu moderátora, je stále aktívny.

Dôvera – pracovný list (7/8): KÓD 170045

Dôvera



Inštrukcie pre učiteľa

Vyberte niekoľkých žiakov, ktorí zoznámia nasledujúce situácie vysvetľujúce pojem „Dôvera“.

Situácia 1

Miško je týždenník a musí zotrieť tabuľu v triede. Povie Braňovi:

„Ak mi pomôžeš, dám ti cukrik“.

Braňo súhlasí a pomôže mu. Keď je tabuľa čistá, Miško sa zasmeje a povie:

„Nemám cukrik, žartoval som!“

Braňo je sklamaný.

O niekoľko dní požiada Miško Braňu o pomoc opäť.

„Potrebujem v triede vyzbierať papierky. Ak mi pomôžeš, dám ti cukrik“.

Zastavte scénu a opýtajte sa žiakov, ako by v danej situácii reagovali. Pomohli by Miškovi? Uverili by mu, keď pred tým nedodržal to, čo sľúbil?

Alternatíva: Nie je nutné realizovať súčasne obe aktivity uvedené v pracovnom liste. Žiaci sa môžu dôkladne zamerať len na jednu z nich. V medzipredmetových vzťahoch môže učiteľ na nasledujúcej hodine písania, čítania pokračovať písaním krátkej básničky na danú tému (inšpirácia nižšie). Po odohraní scénok poukáže na podstatu dôvery a na čo dôvera je. Situácia 1: Braňo Miškovi už neverí, preto mu asi nabudúce nepomôže. Dôvera je dôležitá. Je ako nitka, môže sa kedykoľvek niečím pretrhnúť, ale dá sa dať aj do poriadku, akurát na mieste, kde sa pretrhla, ostane uzlík (to je to, ak niekoho sklameme, nedodržíme sľub a pod.). Žiakov následne pochváli a práce uverejní na nástenke, resp. v školskom časopise, aby si žiaci uvedomili transfer. Učiteľ poukáže na to, aké dôležité je, aby ľudia plnili, čo sľúbili, a navzájom si dôverovali, ako on dôveruje im. Na záver učiteľ žiakom poďakuje a pochváli ich za dobrú spoluprácu.

Slúbil Janko svojej mamke,
slúbil Janko veľkú vec,
že vypráša koberec.
Miesto toho, beťár jeden,
pred telkou len ticho sedel.

Keď to mamka objavila,
sklamanie hneď pocítila.
Tu sa Janko zahanbil,
koberec hneď vyprášil.

TIP: Žiaci sa môžu naučiť báseň, ktorá im pripomenie význam slova sľub.

Aktivita 7: Čarovné slová

Ciele aktivity: osvojiť si základné postoje, ktoré podmieňujú kultivované medziľudské vzťahy, fixovať sociálne zručnosti, prvky úcty v každodennom správaní žiaka **Metódy a formy:** rozhovor, dramatizácia, rolové hry, tvorivé písanie, skupinová práca, individuálna práca, práca s DVO **Didaktické prostriedky:** interaktívna tabuľa s prístupom na internet, pracovný list, situácie príkladov, pieseň **Kľúčové pojmy:** ďakujem, prosím, prepáč

Postup: Učiteľ postupuje podľa pokynov z prvého pracovného listu v DVO z portálu Kozmix s názvom Slušné správanie (7/8). Na úvod uvedie príklad (zahrá etudu – dramatizáciu situácie v dvojrole), aké by to bolo, ak by prišiel do obchodu a ani raz nepoužil čarovné slová – prosím, ďakujem, prepáč. Učiteľ sa opýta žiakov, či v scénke niečo nechýbalo, či sa im to páčilo a či je všetko v poriadku. So žiakmi si môžu zaspievať pieseň o troch čarovných slovách. Následne môžu spoločne vymyslieť ďalšie situácie, kde sa čarovné slovíčka budú používať a kde nie, a spoločne sa o tom porozprávajú.

Alternatíva: Na výkres môžu žiaci napísať veľké čarovné slovíčko, ktoré si vyberú. Ich úlohou je nakresliť k nemu jednu vec, ktorá ho vystihuje. Napr. slovíčko ďakujem – úsmev,

prosím – ruka a pod. Učiteľ sa môže opýtať, ako často používajú tieto čarovné slovíčka žiaci a kto v ich okolí ich najčastejšie používa. Samozrejme, učiteľ začína ako prvý, ako vzor. Na záver učiteľ žiakov pochváli za nápady a ich spoluprácu a poďakuje im. Poukáže na to, aké dôležité sú v živote tieto slová a že majú naozaj čarovnú a zázračnú moc.

Tri čarovné slová – pracovný list (7/8, prvý zľava): KÓD 170002

Tri čarovné slová

Inštrukcie pre učiteľa

1. Rozdelte žiakov do skupín. Požiadajte ich, aby vytvorili krátku scénku, v ktorej znázornia jednu zo zásad slušného správanía. Každá scénka by mala byť predvedená v dvoch verziách. Jedna verzia bude ukázkou slušného správanía a druhá verzia bude ukázkou neslušného správanía.
2. Pred hraním scénok si so žiakmi zopakujte zásady slušného správanía. Nezabudnite zdôrazniť tri čarovné slová „Prepáč“, „Ďakujem“, „Prosím“.
3. Po odprezentovaní scénok vyhodnotte aktivitu a vyzvite žiakov, aby sa podelili o svoje pocity a názory.

Aktivita 8: Naša trieda

Ciele aktivity: získať spôsobilosti, ktorými žiaci posilnia pozitívne hodnotenie iných **Metódy a formy:** rozhovor, tvorivé písanie, tímová spolupráca, individuálna práca **Didaktické prostriedky:** papier, fixky, farbičky, písacie potreby, lepidlo, pracovný list **Naša trieda** **Kľúčové pojmy:** pochvala, ocenenie, pozitívne vlastnosti

Postup: Učiteľ si pripraví veľký plagát smajlíkov s menami a priezviskami žiakov v triede a jeho menom a priezviskom. Pri každom bude väčšie voľné miesto na dopísanie a dokreslenie niektorých charakteristík. Učiteľ začne: „Keďže sa už dlhšie poznáme, určite sme si všimli na kamarátoch, spolužiakoch, aké majú dobré vlastnosti a čo sa nám na nich páči. Ja vám poviem meno a priezvisko a spoločne budeme vyberať dobré vlastnosti k nášmu kamarátovi, alebo môžem dopísať aj to, čo sa nám na ňom páči.“ Žiaci začínajú, nakoľko prvý je na rade učiteľ. Potom učiteľ pokračuje: „Keďže to už všetko máme spravené, poprosím vás, žiaci, aby

každý na papier nakreslil to, čo ho vystihuje, čo má rád. Potom kresby prilepíme k jeho menu na náš spoločný plagát.“ Nakoniec učiteľ žiakov pochváli za dobre vykonanú prácu a spoločne vytvorený plagát zavesia na nástenku, kde bude všetko o ich triede a spolužiakoch – kamarátoch.



Použitá literatúra a zdroje

1. <http://www.plantzafrika.com/plantwxyz/welwitschia.htm>



rolové hry



dramatizácia



práca s DVO



tímová spolupráca



Mgr. Danica Lakošíková
PaedDr. Anna Derevjaníková, PhD.

STAŇ SA DIRIGENTOM (TAKTOVANIE, DIRIGOVANIE)

Výkonové štandardy

Žiak vie/dokáže:

- uplatniť dirigovanie v 2/4, 3/4 a 4/4 takte pri speve piesní
- reagovať pri hre na hudobných nástrojoch na gestá učiteľa, adekvátne meniť tempo a dynamiku
- uplatniť tanečné prvky a pohyb v jednoduchej choreografii
- vyjadriť príbeh prostriedkami hudobnej dramatiky

Obsahové štandardy

- dirigovanie, štandardizované taktovacie schémy 2/4, 3/4, 4/4 takt
- dirigentské a individuálne gestá učiteľa
- inštrumentálny sprievod, ostinato, predohra, medzihra, dohra
- orchester, koncert

Metódy a formy

- improvizácia, imitácia, praktická činnosť
- práca s IKT
- samostatná práca (prvky obrátenej hodiny)
- gamifikácia – hravé, zábavné, netradičné aktivity

Didaktické prostriedky

- interaktívna tabuľa, DVO s témou Staň sa dirigentom, prehrávač, Orffov inštrumentár



práca
s DVO



gamifikácia

Aktivita 1: Kúzelník či dirigent?

Ciele aktivity: vytvoríť poznatky z oblasti dirigovania hudby **Metódy a formy:** gamifikácia, heuristická metóda **Didaktické prostriedky:** tablet – aplikácia Socrative, DVO z portálu Kozmix (téma Staň sa dirigentom) **Kľúčové pojmy:** tablet, Socrative, dirigent, taktovanie, dotazník

Postup: Učiteľ so žiakmi vedie rozhovor na tému dirigent a kúzelník. Pýta sa ich, čo majú tieto profesie spoločné, čo ich rozlišuje. Žiaci sledujú DVO materiál s témou Staň sa dirigentom, vyjadrujú svoje názory, poznatky, či sa už s dirigentom stretli, na akom koncerte či v televízii a pod.



Podme sa rozprávať (2/5): KÓD 170010

Prostredníctvom tabletovej aplikácie Socrative každý žiak vypracuje otázky v dotazníku. Tak učiteľ overuje, či žiaci sledovali aplikáciu DVO pozorne. Po vypracovaní dotazníka deti s učiteľom vyhodnotia otázky.

Návrhy otázok:

1. Čo robí dirigent?
 - A. Kúzli predmety z klobúka.
 - B. Ukazuje písmená.
 - C. Riadi hudobné zoskupenie.
2. Pri dirigovaní využíva:
 - A. učebnicu
 - B. dirigentskú paličku alebo svoje ruky,
 - C. ozvučné drevka

3. Čo udáva dirigent?
 - A. množstvo vody
 - B. tempo, dynamiku, metrum skladby
 - C. množstvo metrov od obecnstva
4. Ako je otočený dirigent?
 - A. chrbtom k hráčom
 - B. chrbtom k spevákom
 - C. chrbtom k obecnstvu

Po spoločnej sumarizácii výsledkov dotazníka sa deti vrátia opäť k DVO materiálu. Odpovedajú na otázky. Učiteľ sa k daným odpovediam vyjadruje, koriguje ich.



práca
s DVO

Aktivita 2: Taktovanie na sucho alebo ťažko na cvičisku, ľahko na bojisku

Ciele aktivity: uplatniť dirigovanie 2/4, 3/4 a 4/4 taktu pri speve piesní **Metódy a formy:** pohybová imitácia **Didaktické prostriedky:** tablet – aplikácia Socrative, DVO z portálu Kozmix (téma Staň sa dirigentom) **Kľúčové pojmy:** dirigovanie, dirigent, taktovacie schémy

Postup: Deti si vypočujú vysvetlenie úlohy dirigenta v DVO materiáli. Zároveň sa oboznámia so základnými spôsobmi taktovania 2/4, 3/4, 4/4 taktu. DVO videonahrávka.

Nauč sa dirigovať (3/5): KÓD 170010

Úlohou detí je hľadať súvislosť medzi pohybom rúk figurantky a geometrickým vyjadrením taktovacej schémy. Na základe videonahrávky si zopakujú taktovanie troch základných taktov bez hudobného sprievodu, za pomoci presnej rytmickej deklamácie počtu dôb. Deti by už tieto schémy mali poznať z predchádzajúcich ročníkov. Po krátkom nácviku základných taktovacích schém ich učiteľ



upozorní na existenciu prípravnej nástupovej doby (posledná doba v schéme), ktorou dirigent udá tempo. Hneď to so žiakmi vyskúša na známej piesni podľa výberu žiakov. Podľa taktovacej schémy majú deti určiť, o aký takt ide, resp. v akom takte je napísaná spievaná pieseň.



Alternatíva: Ak deti zvládli jednotlivé taktovacie schémy, zvolia si známe piesne a dirigujú si k spevu.

Aktivita 3: Trochu hudobnej geometrie

Ciele aktivity: poznať a dirigovať 3/4 a 4/4 takt **Metódy a formy:** praktická činnosť, rolová hra **Didaktické prostriedky:** tablety, internet (www.youtube.com), obrázkový materiál **geometrických tvarov** **Kľúčové pojmy:** taktovanie, takt, geometrické tvary

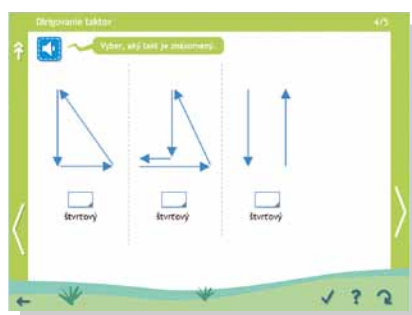
Postup: Učiteľ pri tejto aktivite deťom spieva známe detské piesne a diriguje. Deti sa pridávajú k jeho spevu, spievajú s pedagógom a zdvíhajú jeden z troch geometrických tvarov, ktoré si sami zhotovia. Pred aktivitou ich učiteľ upozorní na súvislosť medzi taktovaním a geometrickým tvarom. Potom

pieseň spievajú a taktujú spoločne. V závere sa dirigentom stáva jeden žiak, ostatní spievajú s hudobným sprievodom učiteľa alebo s hudobnou nahrávkou.

Aktivita 4: Ide pieseň okolo – hudobné rondo

Ciele aktivity: vedieť rozpoznať takt, taktovať 2/4, 3/4, 4/4 takt **Metódy a formy:** vokálne rondo, rolová hra, práca s DVO z portálu Kozmix **Didaktické prostriedky:** DVO materiál s témou Staň sa dirigentom **Kľúčové pojmy:** takt, taktovanie, dirigent

Postup: Deti pracujú s DVO materiálom s témou Staň sa dirigentom. Ich úlohou je správne určiť podľa grafických schém takty (2/4, 3/4, 4/4). Zároveň si prakticky precvičia jednotlivé taktovacie schémy.



Dirigovanie taktov (4/5): KÓD 170010

Ide o hudobnú hru – hudobné rondo, kde sa spev piesne Ide pieseň dokola strieda s piesňou, ktorú si zvolí žiak, resp. pieseň si môže vyžrebovať. Všetci spoločne spievajú pieseň Ide pieseň dokola a učiteľ diriguje. Určia žiaka, ktorý pieseň vyžrebuje z dvoch pripravených skupín (piesne sú v 3/4 a v 2/4 takte). Žiak začne pieseň spievať a ostatní sa pridajú k spevu dirigovaním. Učiteľ sleduje, či postrehli párný a nepárny takt, a teda zvolili správnu taktovacia schému. Po dospievaní všetci spievajú pieseň Ide pieseň dokola a učiteľ diriguje. Dĺžka rondo závisí od záujmu žiakov.



rolová
hra



rolová
hra



práca
s DVO



rolová
hra

Aktivita 5: Byť dirigentom je fajn

Ciele aktivity: uplatniť dirigovanie pri vyjadrení tempa a dynamiky **Metódy a formy:** praktická interpretácia, rolová hra **Didaktické prostriedky:** Orffov inštrumentár **Kľúčové pojmy:** dirigovanie, inštrumentálny sprievod, rytmické ostináto, spev piesní

Postup: Žiaci spievajú piesne, ktoré sa im páčia. Zvolia si jednu pieseň, ku ktorej vytvoria inštrumentálny sprievod v podobe rytmického ostináta. Vyberú vhodný počet rytmických nástrojov Orffovho inštrumentára, ktoré vystihnú a umocnia charakter piesne. Rytmické ostináto dvojtaktové zapíšu na tabuľu. Učiteľ vyberie jedného zo žiakov, ktorý sa stáva dirigentom. Práve on rozhodne o tom, kto a kedy

bude hrať, kedy sa pridajú speváci, v akej intenzite (dynamike) aj tempe budú speváci spievať. Počas dirigovania môže meniť intenzitu interpretácie veľkosťou taktovacieho gesta. Tú istú pieseň alebo aj ďalšiu môžu žiaci zaspievať pod iným dirigentským vedením, môžu pridať inštrumentálnu rytmickú predohru alebo aj medzihru medzi jednotlivými strofami piesne.



rovesnícke
vzdelávanie

Aktivita 6: Dirigent – Mindomo

Ciele aktivity: prezentovať poznatky z problematiky dirigovania **Metódy a formy:** rovesnícke vzdelávanie, obrátená hodina **Didaktické prostriedky:** tablet – aplikácia Mindomo **Kľúčové pojmy:** myšlienkové mapy, projekt, prezentácia

Postup: Žiaci pracujú v skupinách podľa vlastného výberu s tabletom – aplikácia Mindomo. Ich úlohou je vytvoriť myšlienkové mapy na tému dirigent. Po zhotovení myšlienkových máp nasleduje prezentácia, zdôvodňo-

vanie i hodnotenie žiakmi. Obsah myšlienkových máp môžu žiaci vyjadriť aj prostriedkami hudobnej dramatiky – pantomímou či pohybovou improvizáciou.



rolová
hra

Aktivita 7: Ako naozaj

Ciele aktivity: uplatňovať dirigentské gestá, vyjadriť príbeh prostriedkami hudobnej dramatiky **Metódy a formy:** rolová hra, rovesnícke vzdelávanie, pantomíma **Didaktické prostriedky:** kartičky **Kľúčové pojmy:** dirigent, orchester, koncert, pohybová improvizácia

Postup: Učiteľ vedie rozhovor na tému dirigent a jeho práca s orchestrom. Čo všetko dirigent k práci potrebuje (palička, noty, pult na noty), čo potrebujú hráči (nástroje, noty, stojany na noty), ako sú hráči vo veľkom orchestri rozmiestnení. Môže použiť videoukážky z youtube, koncert v koncertnej sále. Žiakov rozdelí na dve skupiny: jedna budú diváci, druhá interpreti – dirigent a orchester. Vytvoria hudobno-drama-

tickú etudu. Diváci prichádzajú do koncertnej sály, hľadajú si svoje miesto, pozerajú sa po okolí, pozdravujú známych a pod. Potom si interpreti vytiahnu funkcie, ktoré učiteľ napísal na kartičky: dirigent, hráč na husle, hráč na trubku, noty pre dirigenta, dirigentský pult a pod. Hru na tieto hudobné nástroje stvárnia pantomímou. Všetko usmerňuje dirigent gestami bez slov.



rolová
hra

Aktivita 8: Dobre či zle?

Ciele aktivity: identifikovať správnosť použitej taktovacej schémy **Metódy a formy:** pantomíma, rolová hra **Didaktické prostriedky:** CD prehrávač, nahrávky detských piesní **Kľúčové pojmy:** taktovanie, spev, pieseň

Postup: Učiteľ spieva pieseň (jednoduchá detská alebo ľudová pieseň), ktorú žiaci poznajú, alebo použije nahrávku na CD či z youtube a k spevu diriguje. Dirigentské gestá (schémy) však mení, diriguje správne aj nesprávne. Žiaci výkon učiteľa sledujú a zároveň hodnotia. Pri správnom dirigovaní imitujú tleskanie (pri

riadnom tleskaní by zanikol spev a nemali by čo kontrolovať), pri nesprávnom sa držia za hlavu. Túto úlohu môže prebrať neskôr aj nadanejší žiak, stáva sa dirigentom, ktorý tiež diriguje správne aj nesprávne, a ostatní žiaci reagujú dohodnutým pohybom.

Aktivita 9: Tancuj, tancuj, počúvaj

Ciele aktivity: uplatniť tanečné prvky v jednoduchej choreografii, reagovať pohybom na metrum hudby **Metódy a formy:** pohybová imitácia, improvizácia, gamifikácia **Didaktické prostriedky:** klavír, CD prehrávač **Kľúčové pojmy:** takt, dirigovanie, tanec, tanečné prvky

Postup: Učiteľ vedie so žiakmi rozhovor na tému tanec. Aké tance poznajú a či je k tancu potrebný dirigent, resp. akú úlohu pri tanci môže zohrávať. Dirigent riadi orchester a ten hrá hudbu rôzneho metra, na ktorú môžeme aj tancovať. Zadá problémovú úlohu. Aký tanec, resp. tanečný pohyb je typický pre 2/4 takt? Žiaci vytvoria dvojice, jeden z dvojice taktuje 2/4 takt a druhý skúša, experimentuje, ktoré tanečné pohyby sa hodia k 2/4 taktu (pochod, jednokročka, chôdza v kruhu a pod.). Učiteľ sa pýta na možné, žiakmi objavené tanečné kroky. Ktorý z nich sa bude

vyskytovať najčastejšie, ten vyhráva. Potom taktujú 3/4 takt a skúmajú alebo už vedia, aký pohyb sa hodí k tejto taktovacej schéme: pomalý prísunový krok do strán i dopredu, chôdza s výponom a pod. Počas taktovania žiakov učiteľ spieva alebo hrá piesne v uvedenom takte. Aj tu vyberú víťazný tanečný pohyb.

Nasleduje tanec. Učiteľ v strede kruhu vokálne improvizuje a diriguje jeden z uvedených taktov, žiaci podľa dirigovania uplatňujú víťazný pohyb na takt, ktorý použil učiteľ.

Aktivita 10: Vidieť aj počuť

Ciele aktivity: reagovať pri hre na hudobných nástrojoch na dirigentské gestá, vyjadriť rytmus hrou na rytmické nástroje **Metódy a formy:** uvedomená rytmizácia, gamifikácia **Didaktické prostriedky:** DVO Staň sa dirigentom z portálu Kozmix, Orffov inštrumentár **Kľúčové pojmy:** dirigovanie, taktovanie, Orffov inštrumentár, inštrumentálne činnosti, hra na tele

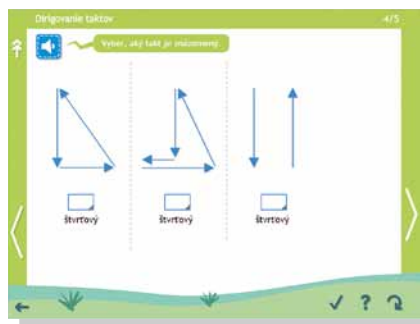
Postup: Učiteľ pripraví nástroje Orffovho inštrumentára: paličky, triangle a wood blocky, podľa možnosti pre každého žiaka. Pustí žiakom DVO materiál s témou Staň sa dirigentom (aktivita Dirigovanie taktov).

Dirigovanie taktov (4/5): KÓD 170010

Vyzve ich, aby hľadali súvislosti medzi DVO a pripravenými nástrojmi. Žiaci objavia podobnosť v tvare schém a tvare uvedených rytmických nástrojov. Zopakujú si taktovanie jednotlivých taktovacích schém v 2/4, 3/4 a 4/4 takte. Každý z uvedených nástrojov bude hrať určitý rytmus vo vybranom takte.

- 2/4 takt hrajú paličky štyri osminové noty ti-ti-ti-ti.
- 3/4 takt hrajú triangle – len prvú dobu v takte tá-nič-nič, kedy dirigentove ruky idú dolu.
- 4/4 takt hrajú wood blocky – štyri štvrté noty tá-tá-tá-tá.

Všetky uvedené rytmy si žiaci vyskúšajú hrou na tele. Učiteľ žiakov rozdelí podľa počtu nástrojov do skupín. Skupiny hrajú svoje rytmy podľa toho, akú taktovacia schému učiteľ použije. Keď prichádza zmena, učiteľ to musí pohybom naznačiť a žiaci nastupujú až v nasledujúcom takte, jeden takt teda učiteľ zadiriguje sám, aby žiaci postrehli zmenu a mohli po hudobnej stránke správne rytmicky vyjadriť takt.



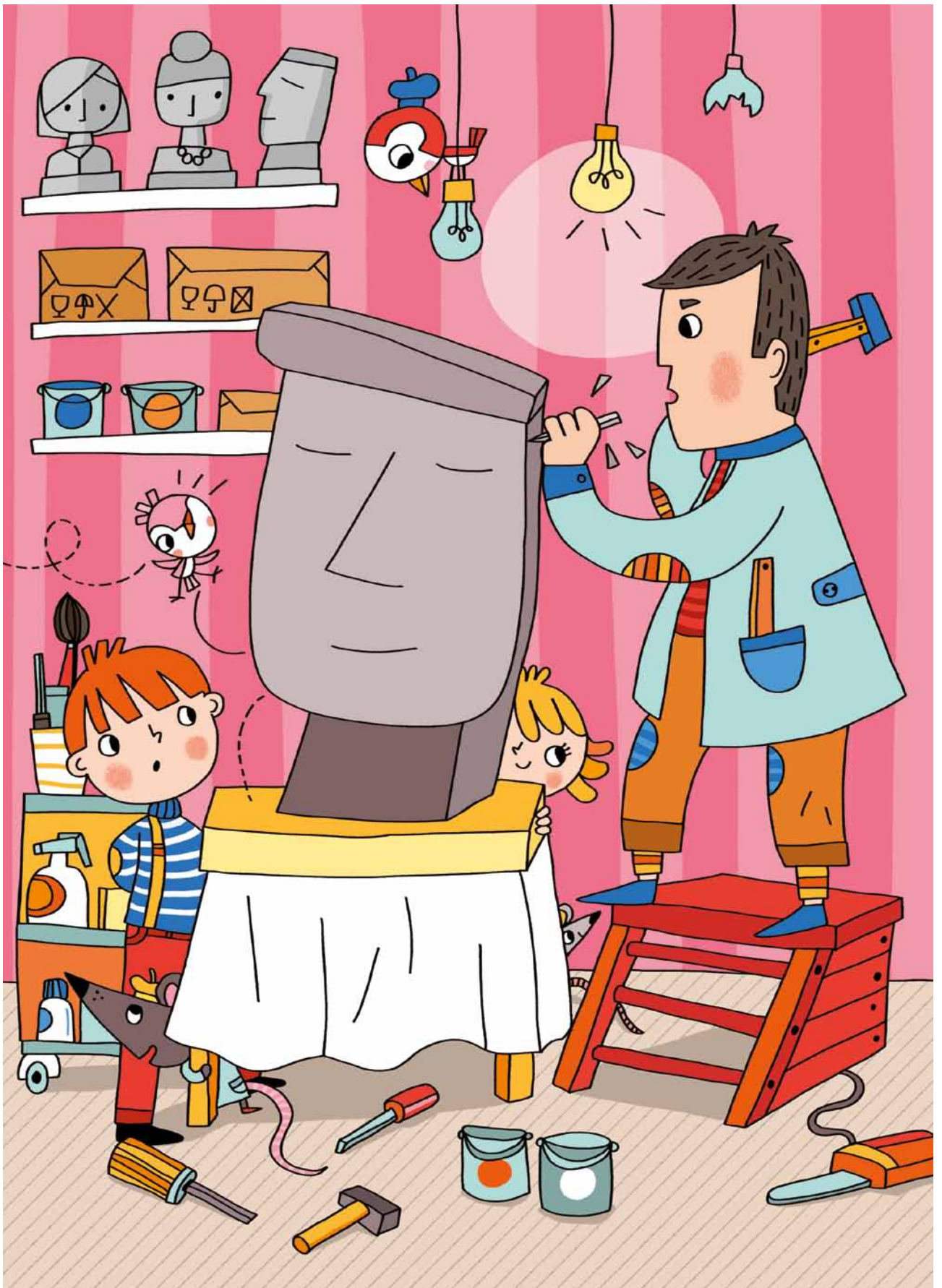
gamifikácia



gamifikácia



práca
s DVO



Mgr. Simona Lubá
Mgr. Tatiana Bachurová, PhD.

SOCHA

Výkonové štandardy

Žiak vie/dokáže:

- vyjadriť základný farebný tón predmetu
- vyjadriť približný obrysový tvar predmetu
- usporiadať tvary symetricky alebo asymetricky
- vytvoriť objekt (príp. asambláž alebo obraz) z prírodnín nájdených v okolitej prírode, interpretovať prírodné tvary
- napodobniť sochy postojom, výrazom alebo performanciou (akciou)

Obsahové štandardy

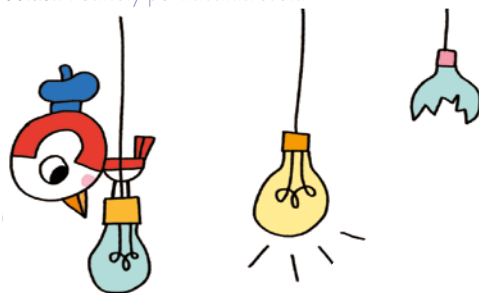
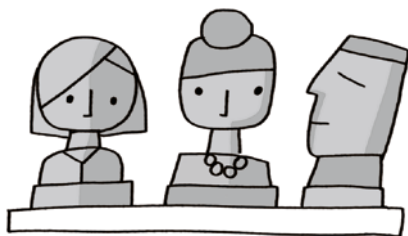
- obrysový tvar predmetu, symetria a asymetria jednoduchých tvarov (osová, stredová symetria)
- prírodoveda – prírodniny a prírodné materiály (listy, kôra, kamene, semená, plody...)
- živá socha (ukážky), sochy v galérii (príp. vo virtuálnej galérii), sochy v kostole, sochy na verejnom priestranstve, výtvarná interpretácia sochy v inom médiu (maľba, koláž, performancia) alebo v inej technike (napr. modelovanie z plastelíny...)

Metódy a formy

- práca s IKT a s DVO
- dramtizácia
- rozhovor, diskusia
- rolová hra
- rozprávanie príbehu (storytelling)
- brainstorming
- samostatná práca (prvky obrátenej hodiny)
- skupinová práca
- vyučovanie v exteriéri (outdoorové vyučovanie)

Didaktické prostriedky

- interaktívna tabuľa, DVO z portálu Kozmix, aplikácia Kahoot, pojmová mapa
- balón, rožok, guma, banán, drevo, modelovacia hmota, pohár, drevo, lyžička, téglik z jogurtu, konáriky, vetvičky, nôž, prírodné materiály (sušené listy, kvety), kartón, múka, soľ, voda, farby, škrob, disperzné lepidlo, noviny, baliaci papier, farby, misky



Aktivita 1: Slepé modelovanie

Ciele aktivity: prežiť radosť z práce s modelovacou hmotou, vytvoríť objekty rôznych tvarov **Metódy a formy:** samostatná práca **Didaktické prostriedky:** balón, rožok, guma, banán, drevo **Kľúčové pojmy:** modelovanie, zmysly, hmat

Postup: Učiteľ pripraví na lavicu predmety a prikryje ich šatkou. Predmety sú rôznych veľkostí a majú rôzny tvar a povrch. Žiak je schopný na základe hmatu rozlíšiť, či je predmet mäkký, tvrdý, teplý alebo studený.

Každý žiak príde a dôkladne ohmatá predmet pod šatkou. Zameriava sa na tvar, povrch, textúru a veľkosť. Bez toho, aby sa na predmet pozrel, sa ho pokúsi vymodelovať. Žiaci svoje výtvary porovnávajú so svojimi spolužiakmi a v závere s reálnymi predmetmi ukrytými pod šatkou.

Aktivita 2: Uhádni, čo som

Ciele aktivity: vedieť rozlíšiť jednotlivé druhy materiálov **Metódy a formy:** rolová hra, samostatná práca, pojmová mapa, práca s DVO **Didaktické prostriedky:** kartičky, modelovacia hmota, pohár, drevo, lyžička, téglik z jogurtu, DVO z portálu Kozmix **Kľúčové pojmy:** modelovanie, zmysly, sluch, hlna, drevo, sadra, sklo, kov

Postup: Učiteľ má pre žiakov pripravené kartičky, na ktorých sú napísané rôzne predmety. Žiak najskôr znázorní predmet pantomímou. Nasleduje kolo otázok od spolužiakov. Musia byť postavené tak, aby odpoveď bola áno/nie. Učiteľ ich nabáda využívať otázky, ktoré im priblížia, z akého materiálu je predmet vyrobený, aký má povrch a textúru a aké je využitie predmetu.

majú vymodelovať niečo, čo by mohlo byť z daného materiálu vyrobené. Popríklad zadá len jeden materiál a deti majú vymodelovať čo najviac predmetov, ktoré im napadnú.

Materiál (6/9): KÓD 170007



Alternatíva: Na pomoc pri tvorbe pojmovej mapy môžu žiaci použiť aplikáciu Mindomo na tabletoch. Je do nej možné vkladať pojmy, texty a tiež hypertextové odkazy. Uľahčuje a zefektívňuje učiteľovi prácu. Aplikáciu je možné stiahnuť na <https://goo.gl/tHx897>.



rolové hry



pojmová mapa



práca s DVO

Aktivita 3: Hlinený škriatok

Ciele aktivity: prežiť radosť z práce s modelovacou hmotou, vytvoriť objekty rôznych tvarov **Metódy a formy:** práca s DVO, samostatná práca **Didaktické prostriedky:** kartón, hlina, konárik, iný prírodný materiál **Kľúčové pojmy:** modelovanie, zmysly, hmat

Postup: Aktivitu je najlepšie realizovať v prírode. Pri prechádzke rozpráva učiteľ žiakom príbeh: „O týchto lesoch sa traduje, že tu žije škriatok, ktorý je ochrancom celej tejto krajiny. Vraví sa, že pomáha zvieratkám, ošetruje stromy, ale najradšej, tak ako aj vy, šantí na čistinke a hrá sa na schovávačku a na naháňačku so svojimi kamarátmi. Svoj domček má v diere v starej borovici, ale nikto presne nevie v ktorej. Najradšej si pochutnáva na lesných plodoch, no nepohrdne ani dobrou vypasenu húsenicou. Možno ho zbadáte aj vy, keď pôjdete úplne potichu.“

Po dorozprávaní príbehu majú žiaci za úlohu hľadať v prírode konáriky, vetvičky, listy, kvietky a iný prírodný materiál, ktorý sa im bude hodiť na stavbu hlineného škriatka. Po návrate do triedy si pozrú animáciu s postupom práce. Dôležité je, aby na kartón umiestnili kus hliny ako základňu, do ktorej zapichnú konárik – základňa musí byť dostatočne silná. Vyformujú hlinu okolo konárika,

tak aby pripomínala postavu, a prirobia jej aj hlavu. Ďalej už pracujú s materiálom, ktorý si priniesli. Tvoria škriatka podľa vlastných predstáv. Na záver prezentujú svoje práce a skúsia škriatkovi vymyslieť meno a zvláštne schopnosti, ktoré by mohol mať.

Alternatíva: Objekt môžete byť vytvorený v prírode. Ako inšpiráciu môžete použiť vizuálne ukážky umenia landart.

Urob si sám – Hlinený mužik KÓD 170007



Aktivita 4: Slaná ZOO

Ciele aktivity: dokáže vytvoriť vlastnú modelovaciu hmotu a vymodelovať z nej zvieraciu figúru **Metódy a formy:** samostatná práca **Didaktické prostriedky:** múka, soľ, voda, farby, kartičky **Kľúčové pojmy:** modelovanie, slané cesto, pantomíma

Postup: Učiteľ predvedie postup prípravy slaná cesta na modelovanie. Namieša ho z troch hrnčekov múky, dvoch hrnčekov soli a jeden a štvrt hrnčeka vody. Prísady dôkladne premieša a vypracuje stredne jemné cesto. V prípade, že je príliš mäkké, pridá múku. Keď sa cesto nelepí na ruky, je hotové a môže sa z neho modelovať. Žiaci postup zopakujú a každý z nich si vyrobí vlastné cesto.

Učiteľ kladie žiakom otázky:

- Kto z vás bol niekedy v ZOO?
- Aké zvieratá ste tam videli? Je náročné takéto zvieratá napodobniť?

Žiaci si vyžrebujú kartičku so zvierateľom, ktoré musia napodobniť. Úlohou je vytvoriť priestorové geometrické tvary a poskladať z nich postavičku zvierateľa.

Alternatíva: Skúsia vymodelovať domáce zviera alebo zvieratká, ktoré by si priali mať doma. Ďalšou možnosťou je zviera, s ktorými sa stotožňujú a je im blízke povahou, ktorú má. Po zaschnutí cesta si môžu zvieratká vymalovať farbami.



práca
s DVO



práca
s DVO



rolové
hry

Aktivita 5: Hra na sochy

Ciele aktivity: spoznať časti sochy, vedieť sa cítiť do neživého predmetu **Metódy a formy:** rolové hry, práca s DVO, brainstorming **Didaktické prostriedky:** DVO z portálu Kozmix **Kľúčové pojmy:** socha, pantomíma, galéria, múzeum

Postup: Učiteľ vedie rozhovor so žiakmi. Začne motivačnými otázkami: či už niekedy boli v múzeu alebo v galérii, čo všetko tam videli, ako sa správame v galérii. Využíva metódu brainstormingu, napr. otázku: Čo by ste sa opýtali sochy, keby ožila?

Návrh otázok:

- Z akých materiálov môžu byť sochy vyrobené?
- Vieme na pohľad zistiť, či sú drsné alebo hladké?
- Videl si už niekedy sochu zobrazujúcu niekoho slávneho?
- Ako by sa správali, keby ožili?
- Akú najväčšiu sochu si videl?

Po otázkach učiteľ žiakom pustí animáciu, v ktorej stavajú sochu z jednotlivých dielov. Žiaci sa spoločne s učiteľom zahrajú hru na sochy. Učiteľ hovorí: „Sochy, sochy, premeňte sa na... (balerínu, hokejistu, speváka, balón, kvet atď.)“ Žiaci sa po pokyne „premenia“ na predmet alebo osobu a musia zostať nepohnutí. Kto sa pohne, vypadáva.

Socha (4/9): KÓD 170007



tímová
spolupráca

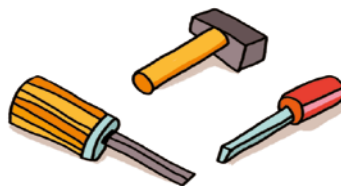
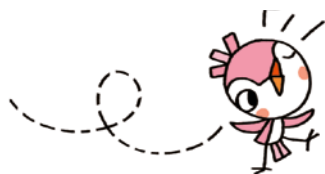
Aktivita 6: Modelujeme misky

Ciele aktivity: zoznámiť sa s technikou kašírovania **Metódy a formy:** tímová spolupráca **Didaktické prostriedky:** škrob, disperzné lepidlo, farby, noviny, baliaci papier, farby, misky **Kľúčové pojmy:** kašírovanie, škrob, listy

Postup: Žiaci si na hodinu prinesú listy rôznych tvarov a prírodné materiály. Učiteľ žiakov rozdelí na viacero skupín a každá skupina bude kašírovať jednu misku, pretože táto práca je časovo náročná.

Použijú dve misky. V jednej rozriedia škrob v pomere 0,5 l vody na štyri vrchovaté lyžičky škrobu. Do zmesi pridajú disperzné lepidlo. Druhú misku použijú na kašírovanie. Obalia

ju potravinovou fóliou. Kúsky papiera namáčajú do škrobu a obalujú ním misku dovedy, kým nie je celá pokrytá papierom. Vytvorí viac vrstiev, aby bola pevná. Nechajú misku schnúť približne jeden deň. Po zaschnutí zastrihnú okraje a na záver ju môžu vyfarbiť alebo na ňu odtlačiť listy a prírodné materiály podľa vlastnej fantázie.



Aktivita 7: Modelujeme prírodu

Ciele aktivity: poznať rozdiel medzi stromom, kríkom a rastlinou, vedieť pracovať s modelovacou hmotou **Metódy a formy:** práca vo dvojiciach, vyučovanie v exteriéri (outdoorové vyučovanie) **Didaktické prostriedky:** modelovacia hmota, obrázky stromov, kríkov a rastlín **Kľúčové pojmy:** strom, krík, rastlina, modelovacia hmota

Postup: Aktivitu začíname vychádzkou. Žiaci majú prostredie školy vnímať zmyslami, no najmä zrakom a hmatom. Zameriavajú sa na stromy, kríky a rastliny v okolí. Učiteľ ich nabáda, aby si stromy a kríky pozreli zblízka a ohmatali textúru ich povrchu. Skúsia, aký je ich kmeň. Rastliny si môžu odtrhnúť a priniesť ako názornú pomôcku do triedy.

V triede žiaci pracujú vo dvojiciach. Ich úlohou je vymodelovať jeden strom, jeden krík a jednu prinesenú rastlinu. Žiaci dbajú na rozdiely v tvare, vo veľkosti listov, kvetov a plodov a v štruktúre kmeňa. Po dokončení umiestnia pred každý výtvor papierik s jeho názvom.

Aktivita 8: Hra na umelcov

Ciele aktivity: vedieť pohybom vyjadriť umeleckú činnosť; vedieť, aká je práca sochára a aké nástroje používa **Metódy a formy:** rolové hry, práca s DVO z portálu Kozmix **Didaktické prostriedky:** kartičky s remeslami, DVO z portálu Kozmix **Kľúčové pojmy:** socha, náradie, trojrozmernosť, textúra, tvar, návrh

Postup: Zahráme sa hru na umelcov. Dvojica vybraných žiakov si vyťahne kartičku s umeleckým remeslom a ide za dvere, kde sa dohodne, ktorým spôsobom bude napodobňovať umelcov.

Keď sa vybraní žiaci – umelci (napr. sochári) vrátia do triedy, povedia: „My sme dvaja umelci a pochádzame z ďalekých krajín. To, čím sme, sa začína na písmeno S a končí sa na písmeno R.“ Predvádzajú umenie sochárstva a ostatní hádajú, o aký druh umeleckej činnosti ide. Ten, kto uhádne, si vyberie kamaráta a ide predvádzať inú umeleckú činnosť.

Po hre učiteľ prezradí, že medzi povolaniami bolo jedno, o ktorom si dnes povedia viac. Pustí na interaktívnej tabuli prezentáciu o sochároch a nástrojoch, ktoré používajú.

Učiteľ následne kladie otázky typu:

1. Čo znamená trojrozmernosť?
2. Akej farby bola kocka v animácii?
3. Ako sa volá umelec, ktorý tvorí sochy?
4. Aké materiály používajú umelci na výrobu sôch?
5. Čo si musí umelec pripraviť pred tým, ako začne pracovať na soche?
6. Koľko nástrojov sochára bolo v prezentácii?

7. Akú farbu vlasov mala socha so špicom na hlave?

8. Používa sa na výrobu sôch aj čokoláda? Na otázky odpovedajú jednotlivo alebo môžeme použiť formu kvízu.

V dielni sochára (3/9): KÓD 170007



Alternatíva: Kvízové otázky môže učiteľ pripraviť pomocou aplikácie Kahoot, vďaka ktorej získa spätnú väzbu od žiakov k prezretej animácii. Učiteľ si svoje otázky pripraví na stránke <https://getkahoot.com/>, žiaci odpovedajú na svojich zariadeniach (napr. tabletoch) prostredníctvom aplikácie dostupnej na <https://goo.gl/IJ6Fr7>.

Použitá literatúra a zdroje

1. <https://play.google.com/store/apps/details?id=air.com.EXswap.Mindomo>
2. <https://getkahoot.com/>
3. <https://play.google.com/store/apps/details?id=no.mobitroll.kahoot.android>



outdoorové
vyučovanie



rolové
hry



Mgr. Petra Šimková

doc. RNDr. Renáta Bernátová, PhD.

TRIEDENIE ODPADU

Ciele prierezovej témy

Žiak vie/dokáže:

- charakterizovať odpad
- vysvetliť, ako vzniká odpad
- opísať vlastnými slovami spôsob triedenia odpadu
- priradiť druh odpadu k správnejmu kontajneru
- vysvetliť význam triedenia odpadu
- skonštruovať podľa návodu krmidlo pre vtákov z odpadového materiálu

Kľúčové pojmy

- odpad
- vznik odpadu
- triedenie odpadu
- význam triedenia odpadu

Metódy a formy

- demonštrácia
- rozprávanie
- vysvetľovanie
- inštruktáž
- rozhovor
- pojmové mapovanie
- gamifikácia
- práca s IKT
- storytelling (rozprávanie príbehu)
- problémová úloha
- skupinová práca
- samostatná práca (prvky obrátenej hodiny)

Didaktické prostriedky

- pojmové mapy, interaktívna tabuľa, aplikácie (Mindomo, Quizlet), DVO z portálu Kozmix, tablet
- pracovné listy, kartičky s obrázkami, lepidlá, nožnice, stopky, PET fľaša, špagát, lievnik, časopisy



storytelling



pojmová
mapa

Aktivita 1: Príbeh Hopla – lá, separuj ma!

Ciele aktivity: uvedomiť si význam triedenia odpadu pre životné prostredie **Metódy a formy:** demonštrácia, rozprávanie, rozhovor, storytelling, práca s tabletom **Didaktické prostriedky:** príbeh, aplikácia Mindomo – pojmová mapa, obrázky kontajnerov, obrázky rôznych druhov odpadu **Kľúčové pojmy:** odpad, kontajner, triedenie, recyklácia

Postup: Žiaci pozorne počúvajú krátky príbeh, ktorý im rozpráva učiteľ.

Príbeh:

Dovoľte mi, aby som sa predstavil. Som Kontajner na odpad. Vieš, čo je odpad? Odpad je každá vec, ktorú nepotrebuješ a chceme sa jej zbaviť. Vyhodil si už dnes nejaký odpad do smetného koša?

Žijem uprostred mestského sídliska medzi panelákmi. Ľudia okolo mňa prechádzajú každý deň a hádzajú do mňa odpad – napr. staré noviny, časopisy, prázdne plastové fľaše, použité plechovky od nápojov, konzervy, šupky zo zemiakov, sklenené fľaše, tégliky od jogurtov a mnoho ďalších a ďalších odpadov. Všetky tieto odpady končia vo mne. Je mi z toho veľmi smutno, pretože na tomto sídlisku, tu, medzi panelákmi, nežijem sám. Bývam tu so svojimi kamarátmi. Je nás spolu päť. Dovoľte mi, aby som vám ich predstavil. Prvý sa volá MODRÝ KONTAJNER a má rád papier, druhý je ZELENÝ KONTAJNER a rád zbiera sklo, tretí je ŽLTÝ KONTAJNER a zbiera plasty, štvrtý je ČERVENÝ KONTAJNER a zbiera kov a ja sám – HNEDÝ KONTAJNER – chcem zbierať organický odpad. Vieš mi povedať, ktorý odpad majú ľudia hádzať do mňa? Nevieš? Rád ti to prezradím. Ja zbieram odpad najmä z rastlín, ako sú šupy z ovocia a zo zeleniny, pokosenú trávu, opadané lístie, konáre zo stromov, ale aj zvyšky jedál z kuchyne.

Ľudia sú však často leniví na to, aby odpad triedili, a hádzajú ho všetok do jedného z nás. Nás je tu však práve preto päť, aby sa ľudia naučili odpad triediť – SEPAROVAŤ. Pretože ak budú odpad správne triediť, umožnia jeho ďalšie spracovanie a z odpadu znova vznikne nový výrobok. Tomuto procesu hovoríme RECYKLÁCIA. Ale kamaráti, to je už príbeh o niečom inom. O tom vám porozprávam neskôr.

Po tom, ako učiteľ žiakom príbeh vyznával, zisťuje úroveň ich pochopenia témy kladením otázok. Návrhy otázok:

1. Koľko kamarátov – kontajnerov žilo na sídlisku? (5)
2. Prečo bolo kamarátov práve päť? (každý slúžil na iný druh odpadu)
3. Ktoré farby boli na kontajneroch? (modrá, žltá, červená, zelená, hnedá)
4. Do ktorého z kontajnerov by si vyhodil šupku z mandarínky? (do hnedého)



TIP: Učiteľ si pomocou aplikácie Mindomo môže tento príbeh spracovať do pojmovej mapy, ktorá mu posluží ako demonštrácia. Inou alternatívou tejto aktivity môže byť tvorba myšlienkovkej mapy spoločne so žiakmi. Po vypočutí príbehu vyzve učiteľ žiakov k tomu, aby príbeh prerozprávali, určili hlavné postavy (kontajner), ktoré v príbehu vystupovali, a z nich sa stanú objekty pojmovej mapy. K jednotlivým kontajnerom môžu priradovať názvy odpadov, a ak sa nájdu šikovnejší žiaci, ktorí k nim dokážu priradiť obrázky, môžu to urobiť.



5. Ktorý odpad by si mohol hodiť do zeleného kontajnera? (veci zo skla)
6. Čo môže vzniknúť z odpadu vtedy, ak ho ľudia správne triedia? (nový výrobok)

Alternatívna: Inou možnosťou je použitie DVO z portálu Kozmix.

Triedenie odpadu (3/8): KÓD 170003

Učiteľ vedie so žiakmi rozhovor o triedení odpadu.



Aktivita 2: EKOHRA – Tried' odpad správne

Ciele aktivity: *priradiť odpad k správnejmu kontajneru* **Metódy a formy:** *inštruktáž, gamifikácia* **Didaktické prostriedky:** *kartičky s kresbami alebo názvami rôznych druhov odpadu, stopky, farebné papiere* **Kľúčové pojmy:** *odpad, kontajner, triedenie*

Postup: Učiteľ rozdá žiakom kartičky s obrázkami, na ktorých sú rôzne druhy odpadu. Každý žiak dostane kartičku s obrázkom odpadu. Kontajnermi budú tiež žiaci, ktorým učiteľ na tričko pripne farbu prináležiacu danému kontajneru. Úlohou žiakov je v čo najkratšom čase nájsť správny kontajner pre odpad zobrazený na kartičke a zaradiť sa za neho. Učiteľ hodnotí

rýchlosť a správnosť zaradenia žiakov ku kontajnerom. To znamená, že bod získavajú žiaci pri kontajneri, v ktorom sú všetky obrázky odpadu zaradené správne a v čo najkratšom čase.

Túto hru si žiaci môžu zopakovať viackrát. Učiteľ po hre vyzbiera obrázky a po premiešaní ich opäť rozdá alebo použije nové.

Aktivita 3: Pripravme si krmidlo pre vtáky

Ciele aktivity: *skonstruovať podľa návodu krmidlo pre vtáky z odpadového materiálu, uvedomiť si potrebu starostlivosti o voľne žijúce vtáky v zimnom období* **Metódy a formy:** *inštruktáž, rozprávanie, samostatná práca* **Didaktické prostriedky:** *PET fľaša, nožnice, špagát, krmivo pre vtáky, varecha, lievik* **Kľúčové pojmy:** *PET fľaša, krmidlo*

Postup: V úvodnej časti aktivity učiteľ motivuje žiakov krátkym príbehom o tom, ako môžeme pomôcť voľne žijúcim živočíchom v zime. Po vypočutí príbehu si žiaci podľa učiteľom pripraveného návodu zhotovia krmidlo pre vtáky.

Návod:

1. V dolnej časti fľaše vystrihni dva otvory oproti sebe.
2. Druhý otvor vystrihni o niečo väčší, aby si cez fľašu mohol prestrčiť varechu.
3. Varechu prestrč cez otvory fľaše.
4. Fľašu naplň krmivom pre vtáčiky pomocou lievika.
5. Fľašu zavri a okolo hrdla uviaž špagát.
6. Fľašu zaves na strom.
7. Ak chceš, krmidlo si ozdob.

TIP: Túto aktivitu môže učiteľ zadať aj ako domácu úlohu alebo môže v triede vyhlásiť súťaž o najkrajšie vtáčie krmidlo.





práca
s DVO

Aktivita 4: Vyfarbi nás správne!

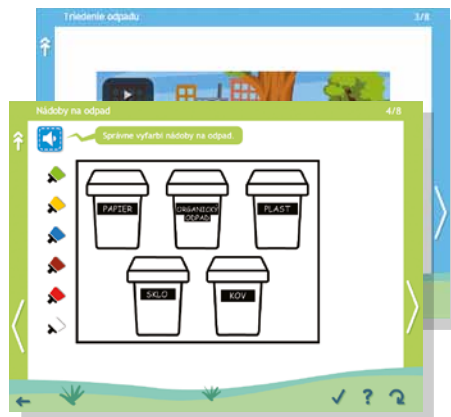
Ciele aktivity: vyfarbiť kontajner na odpad správnou farbou **Metódy a formy:** demonštrácia, rozprávanie, rozhovor, práca s DVO, samostatná práca, **Didaktické prostriedky:** DVO Triedenie odpadu z portálu Kozmix, tablety **Kľúčové pojmy:** kontajner, papier, plast, kov, sklo, organický odpad

Postup: Žiaci pozorne sledujú krátke video o druhoch kontajnerov a ich funkcii, ktoré učiteľ spustí na interaktívnej tabuli. Úroveň ich porozumenia môže učiteľ sledovať priebežne, video zastavuje a kladie žiakom otázky.

Triedenie odpadu (3/8): KÓD 170003

To, či žiaci naozaj pochopili, ktorý kontajner na čo slúži, si učiteľ overí tak, že rozdá tablety, na ktorých spustia DVO Nádoby na odpad. Úlohou žiakov je vyfarbiť každý z kontajnerov správnou farbou podľa jeho funkcie.

Nádoby na odpad (4/8): KÓD 170003



tímová
spolupráca

Aktivita 5: Hra „Kam patrí?“

Ciele aktivity: priradiť odpad k správnejmu kontajneru **Metódy a formy:** rozprávanie, práca s IKT, tímová spolupráca **Didaktické prostriedky:** aplikácia Quizlet, interaktívna tabuľa, tablet **Kľúčové pojmy:** odpady, triedenie odpadu, kontajner

Postup: Učiteľ spolu so žiakmi na vyučovacej hodine pomocou aplikácie Quizlet pripraví hru na hľadanie správnych dvojíc. Žiaci diktujú učiteľovi rôzne druhy odpadu a k nim prináležiaci kontajner. Učiteľ dané dvojice zapisuje do aplikácie. Týmto spôsobom si žiaci zároveň opakujú a upevňujú učivo. Je na zvážení učiteľa, koľko dvojíc bude hrať. Po zapísaní všetkých dvojíc spustí učiteľ hru formou pexesa a žiaci majú možnosť zahrať si hru, ktorú si sami pripravili.

POZNÁMKA: Učiteľ zadá žiakom domácu úlohu: „Vyber z každého druhu dva odpady, ktoré sme na vyučovacej hodine nespomínali, priradiť k nim správny kontajner a utvor novú hru.“



práca
s DVO

Aktivita 6: Triedime odpad

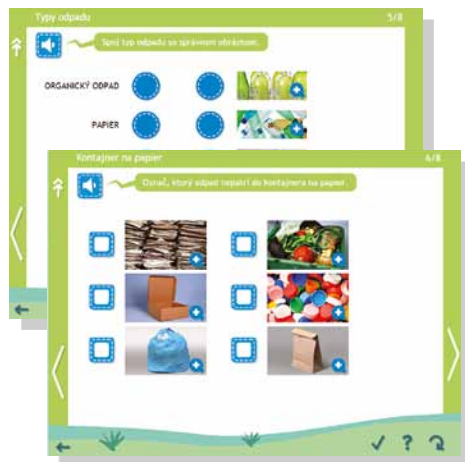
Ciele aktivity: priradiť rôzne druhy odpadov k správnej skupine **Metódy a formy:** demonštrácia, rozhovor, práca s IKT **Didaktické prostriedky:** DVO Triedenie odpadu z portálu Kozmix, tablet **Kľúčové pojmy:** odpad, papier, sklo, plast, kov, organický odpad

Postup: Žiaci pracujú s tabletmi, na ktorých spustia DVO Triedenie odpadu, aktivitu Typy odpadu (5/8). Cvičenie riešia samostatne. V závere vyučujúci vyhodnotí správnosť riešenia.

Typy odpadu (5/8): KÓD 170003

POZNÁMKA: V prípade, že učiteľ nemá k dispozícii tablety, môže cvičenie realizovať spoločne so žiakmi na interaktívnej tabuli. Týmto istým spôsobom môže učiteľ realizovať aj lekciu Triedenie odpadu – Kontajner na papier (6/8).

Kontajner na papier (6/8): KÓD 170003



Aktivita 7: Vieš počítať?

Ciele aktivity: vypočítať príklady na sčítanie a odčítanie v obore do 10, riešiť doplňovačku s témou odpad **Metódy a formy:** počítanie, problémové vyučovanie **Didaktické prostriedky:** matematické príklady, pero, DVO z portálu Kozmix **Kľúčové pojmy:** odpad, triedenie, kontajner

Postup: Učiteľ zadá žiakom problémovú úlohu zameranú na triedenie odpadu. Žiaci úlohu vypracovávajú samostatne. Po vypracovaní ju odovzdajú učiteľovi.

Úloha č. 1: Vypočítaj príklady. Podľa výsledkov správne doplň písmeno do tabuľky a odpovedz na otázku. Svoju odpoveď vyfarbi. Otázka:

D: $2 + 0 =$

O: $5 - 4 =$

D: $7 - 2 =$

P: $2 + 1 =$

A: $2 + 2 =$

1	2	3	4	5

Triedite doma.....?

áno

nie

Úloha č. 2: Vypočítaj príklady. Výsledok spoj s kontajnerom, do ktorého patrí. Najprv však musíš kontajnery vyfarbiť podľa zadania a podľa farby doplniť ich názvy.

Kontajner s číslom 1 má farbu oblohy.
 Kontajner s číslom 2 má farbu trávy.
 Kontajner s číslom 3 má farbu pôdy.
 Kontajner s číslom 4 má farbu slnka.
 Kontajner s číslom 5 má farbu krvi.

1
.....

2
.....

3
.....

4
.....

5
.....

$5 - 4 =$

$7 - 5 =$

$1 + 4 =$

$1 + 0 =$

$7 - 3 =$

$2 + 2 =$

$4 - 1 =$

$1 + 2 =$

$1 + 1 =$

$10 - 5 =$

Alternatíva: Pre žiakov, ktorí sú šikovní a prácu skončili skôr, má učiteľ pripravené pracovné listy z lekcie Triedenie odpadu.

Separovanie organického odpadu – pracovný list (7/8): KÓD 170003



Aktivita 8: Kontajnery s odpadmi na našej nástenke

Ciele aktivity: vytvoriť informačný plagát na tému triedime odpad **Metódy a formy:** inštruktáž, rozhovor, tímová spolupráca **Didaktické prostriedky:** lepidlo, nožnice, časopisy, obrázky **Kľúčové pojmy:** triedenie odpadu, sklo, kov, papier, plast, organický odpad

Postup: Učiteľ zadal na predchádzajúcej hodine žiakom za domácu úlohu, aby si na vyučovanie priniesli obrázky rôznych druhov odpadu, ktoré našli doma (individuálna práca). Učiteľ rozdelí žiakov do piatich skupín. Skupiny vytvorí podľa druhu odpadu. Každá skupina dostane obrázok s kontajnerom a za úlohu má tento kontajner

vyfarbiť farbou, ktorá mu patrí. Po vyfarbení majú žiaci za úlohu nalepiť okolo kontajnera obrázky, ktoré si priniesli. Po skončení práce učiteľ hodinu vyhodnotí a zhrnie. Zhotovené práce môže vystaviť na nástenku.



problémové vyučovanie



tímová spolupráca



PaedDr. Gabriela Kapjorová
doc. PaedDr. Iveta Šebeňová, PhD.

RIADENIE CESTNEJ PREMÁVKY

Ciele prierezovej témy

Žiak vie/dokáže:

- pochopiť funkcie dopravy ako riadeného systému vymedzeného všeobecne záväznými dopravnými predpismi
- uplatňovať zásady bezpečného správania v cestnej premávke podľa všeobecne záväzných dopravných predpisov, a to ako chodec, korčuliar, cyklista, cestujúci (spolujazdec) a pod.
- zvládnuť základné taktické prvky chôdze a jazdy v cestnej premávke

Kľúčové pojmy

- bezpečnosť v doprave
- riadenie cestnej premávky
- dopravné značenie

Metódy a formy

- práca s IKT
- diskusia, rozhovor
- improvizácia
- gamifikácia
- hra
- brainstorming
- tvorivé písanie
- tímová spolupráca
- individuálna práca
- práca vo dvojiciach

Didaktické prostriedky

- interaktívna tabuľa, DVO z portálu Kozmix, tablet, aplikácia pojmová mapa (Mindomo)
- predmety a obrázky súvisiace s dopravou, plachta, papier, pero, pastelky, kartičky s písmenami slovenskej abecedy, dominové kartičky, básničky s dopravnou tematikou

Aktivita 1: Akú máme pamäť?

Ciele aktivity: rozvíjať u žiakov pamäť a pozornosť s využitím prvkov dopravnej výchovy, pomenovať predmety súvisiace s dopravou **Metódy a formy:** hra, individuálna práca **Didaktické prostriedky:** predmety a obrázky súvisiace s dopravou, plachta, papier, pero **Kľúčové pojmy:** doprava, bezpečnosť, dopravné značky

Postup: Učiteľ umiestni na stôl niekoľko predmetov a obrázkov, ktoré súvisia s dopravou, napr. reflexná vesta, autíčko, semafor, dopravná značka, píšťalka, lekárnička, prilba, reflexná páska, biele pásy na znázornenie „zebry“ – priechodu pre chodcov atď. Úlohou detí je 30 sekúnd pozorne sledovať všetky predmety a zapamätať si z nich čo najviac. Potom učiteľ zakryje všetky predmety plachtou a úlohou žiakov je v časovom limite 1 minúty napísať čo najviac predmetov, ktoré si zapamätali.

Alternatívna: Aktivitu môžeme obmeniť tak, že po 30 sekundách, počas ktorých si mali žiaci zapamätať všetky predmety, učiteľ predmety zakryje a následne jeden predmet odoberie. Žiaci hádajú, čo z daných vecí chýba. Učiteľ môže tiež pridať k predmetom ďalšiu vec a žiaci sa snažia uhádnuť, čo sa zmenilo.

Aktivita 2: Riadenie cestnej premávky

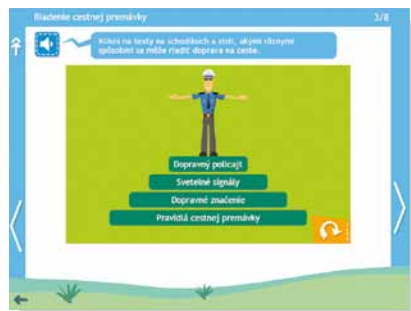
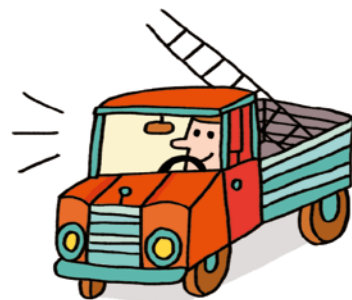
Ciele aktivity: opísať riadenie cestnej premávky, osvojiť si zásady bezpečného správania v cestnej premávke, porozumieť pojmom ako chodec a cestujúci **Metódy a formy:** tímová spolupráca, improvizácia, práca s IKT **Didaktické prostriedky:** DVO z portálu Kozmix, prostriedky na improvizáciu (napr. makety dopravných značiek, semaforu atď.) **Kľúčové pojmy:** doprava, bezpečnosť, dopravné značky, križovatka

Postup: Žiakov rozdelíme do štyroch skupín. Každá skupina si na tablete otvorí úlohu z DVO z portálu Kozmix. Na úvodnej snímke tejto úlohy sú štyri schodíky. Každá skupina dostane za úlohu otvoriť si iný schodík, pozorne si pozrieť animáciu, prečítať si k nej text a pokúsiť sa vytvoriť podobnú dopravnú situáciu v triede jednoduchou improvizáciou.

To znamená, že žiaci si vymyslia krátky príbeh, rozdelia si roly, ktoré budú hrať (napr. semafor, auto, dopravná značka, dopravný policajt atď.), a situáciu z animácie zahrajú spolužiakom. V závere improvizácie diskutuje učiteľ so žiakmi o tom, podľa čoho a koho sa v doprave riadime, čo má pri riadení dopravy prednosť, resp. či by mohol byť na najvyššom schodíku napr. semafor a prečo. Na záver aktivity žiaci samostatne vypracujú úlohu Kto riadi dopravu z DVO z portálu Kozmix.

Riadenie cestnej premávky (3/8): KÓD 170008

Kto riadi dopravu? (4/8): KÓD 170008



tímová
spolupráca



práca
s DVO

Aktivita 3: Pojmová mapa „Bezpečnosť v doprave“

Ciele aktivity: zosumarizovať nadobudnuté poznatky o doprave **Metódy a formy:** brainstorming, práca s IKT, tímová spolupráca **Didaktické prostriedky:** papier, pastelky, aplikácia pojmová mapa (Mindomo) **Kľúčové pojmy:** doprava, bezpečnosť, dopravné značky, križovatka

Postup: Na úvod učiteľ využije metódu brainstormingu, pri ktorej spolu so žiakmi zaznamenáva na veľký plagát všetko, čo sa im vybaví, keď počujú slovo DOPRAVA. Žiaci môžu písať, kresliť, používať značky, symboly. Vytvorený plagát zavesí učiteľ na viditeľné miesto a diskutuje so žiakmi o vzniknutom „diele“.

Učiteľ riadi diskusiu tak, aby si žiaci uvedomili, že pojmov je na plagáte veľa a ich usporiadanie je chaotické. Ďalšou úlohou žiakov je utriediť pojmy do pojmovej mapy. Žiaci si pripravujú výkresy a pastelky, popripade farebné obrázky. Žiaci v tíme tvoria pojmovú mapu na papier tak, že do stredu

papiera napíšu centrálny pojem alebo slovné spojenie napr. DOPRAVA, resp. BEZPEČNOSŤ V DOPRAVE (slovné spojenie si vopred vyžrebujú) a následne k nemu priradujú ďalšie podradené súvisiace pojmy. Záverom aktivity je prezentácia pojmových máp ich autormi.

Alternatíva: Alternatívou tejto aktivity je využitie tabletovej aplikácie pojmová mapa. Odporúčame využiť aplikáciu Mindomo, ktorá umožňuje i vkladanie obrázkov. Aplikáciu je možné stiahnuť zadarmo na: <https://goo.gl/ZkWaT6>.

Aktivita 4: Bambuľka nás učí

Ciele aktivity: opísať správanie sa chodcov v rôznych dopravných situáciách, motivovať žiakov k bezpečnému správaniu v rôznych dopravných situáciách, a tým prispieť k zníženiu dopravnej nehodovosti **Metódy a formy:** rozhovor **Didaktické prostriedky:** video Autíčko **Kľúčové pojmy:** doprava, bezpečnosť, dopravné značky, riadenie dopravy, križovatka

Postup: Aktivita začína sledovaním príbehu o Bambuľke s názvom „Autíčko“, ktorá je voľne prístupná napr. na www.youtube.com (webový odkaz: <https://www.youtube.com/watch?v=A-7PY8br2YK8>). Po ukončení videa vedie učiteľ so žiakmi rozhovor na tému: Riadenie cestnej premávky a bezpečnosť v doprave.

Návrh otázok:

- Kedy bol podľa vás natočený tento príbeh?
- Zmenilo sa odvtedy niečo v doprave?
- Platia dnes tie isté pravidlá ako pred niekoľkými rokmi? Prečo?
- Kto alebo čo nám pomáha riadiť dopravu?
- Je dobré riadiť sa pravidlami?
- Aké pravidlo by ste doplnili do dopravy vy, aby bola doprava ešte bezpečnejšia?



tímová spolupráca



pojmová mapa



práca
s DVO

Aktivita 5: Križovatky

Cieľ aktivity: *vedieť posúdiť dopravnú situáciu a rozhodnúť, kedy je bezpečné prejsť cez cestu* **Metódy a formy vyučovania:** *individuálna práca, práca s DVO* **Didaktické prostriedky:** *DVO z portálu Kozmix* **Kľúčové pojmy:** *doprava, bezpečnosť, dopravné značky, riadenie dopravy, križovatka*

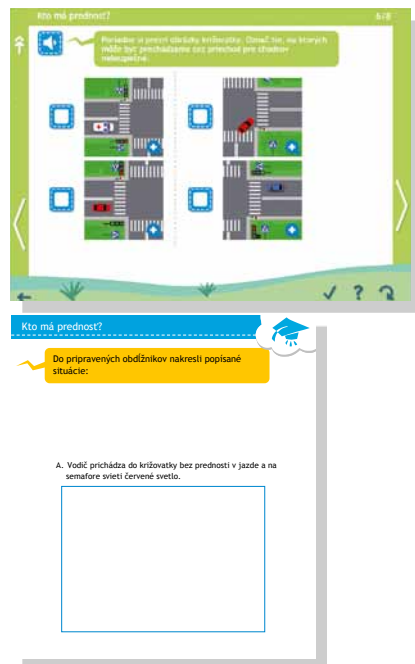
Postup: Žiaci pracujú s tabletmi, na ktorých si otvoria úlohu „Kto má prednosť?“ z DVO z portálu Kozmix. Úlohu riešia samostatne. V závere učiteľ zhrnie informácie a zhodnotí prácu žiakov.

Kto má prednosť? (6/8): KÓD 170008

Alternatíva: V prípade, že učiteľ nemá k dispozícii tablety, môže cvičenie realizovať spoločne so žiakmi na interaktívnej tabuli.

TIP: Žiaci môžu po vypracovaní interaktívnej úlohy využiť aj pracovný list ponúkaný v DVO v lekcii *Riadenie cestnej premávky*.

Kto má prednosť – pracovný list (7/8): KÓD 170008



gamifikácia



tímová
spolupráca

Aktivita 6: Dopravná abeceda

Cieľ aktivity: *priradiť písmenu abecedy slovo z oblasti dopravy, rozvíjať u žiakov zmysel pre tímovú spoluprácu s využitím poznatkov o doprave* **Metódy a formy:** *gamifikácia, práca vo dvojiciach, tímová spolupráca* **Didaktické prostriedky:** *kartičky s písmenami slovenskej abecedy* **Kľúčové pojmy:** *doprava, bezpečnosť, dopravné značky, riadenie dopravy, križovatka*

Postup: Žiaci majú za úlohu vo dvojiciach vymyslieť na každé písmeno slovenskej abecedy jedno slovo (pojem alebo dvojslovné pomenovania), ktoré nejakým spôsobom súvisí s dopravou (napr. a – auto, b – bicykel, c – cyklista, e – električka atď.). Za každý pojem získava dvojica jeden bod. Vyhráva dvojica, ktorá dosiahla najvyšší počet bodov. Aktivitu pre dvojice hodnotí učiteľ ako celok. Najskôr deti hľadajú pojmy na všetky písmenká a až keď majú úlohu splnenú, udeľuje im učiteľ body.

TIP: Pre rýchlejšie vyhodnotenie je vhodné vytvoriť tabuľku s písmenami a miestom, kam by žiaci dopísali pojmy. (Žiaci si môžu túto tabuľku vyplniť abecedou v rámci medzipredmetových vzťahov – napr. slovenský jazyk aj sami.)

POZNÁMKA: Platí pravidlo: na začiatku každej aktivity učiteľ definuje jasne pravidlá aktivity, s ktorými sa deti stotožnia – je možná aj dohoda s deťmi (napríklad pri tvorbe pojmov súvisiacich s dopravou).

Alternatíva: Aktivita sa dá realizovať aj prostredníctvom súťaže dvoch tímov. Učiteľ má kartičky s písmenami slovenskej abecedy. Striedavo si tímy žrebujú písmená, na ktoré tvoria pojem súvisiaci s dopravou. Ak sa to tímu podarí, dané písmeno si ponechá. Ak tím nevie odpovedať, možnosť odpovedať dostane druhý tím. Víťazom sa stáva tím, ktorý získal viac písmen.

Aktivita 7: Domino dopravných značiek

Cieľ aktivity: motivovať žiakov k potrebe poznať dopravné značky formou didaktickej hry **Metódy a formy:** didaktická hra, práca vo dvojiciach **Didaktické prostriedky:** dominové kartičky **Kľúčové pojmy:** doprava, bezpečnosť, dopravné značky, riadenie dopravy, križovatka

Postup: Dopravné domino je didaktická hra, ktorú môžu hrať dvaja, resp. traja žiaci. Úlohou žiakov je priradiť k obrázku správny názov dopravnej značky a vytvoriť tak čo najdlhšiu reťaz z dominových kartičiek.

Alternatíva: Kartičky na dopravné domino si môžu žiaci vyrobiť sami. Môžu si ich vytvoriť v ľubovoľnom grafickom, resp. textovom editore, vytlačiť ich a pre dlhšiu trvanlivosť zalaminovať.

Ukážka dominových kartičiek:



Aktivita 8: Básne s dopravnou tematikou

Cieľ aktivity: rozvíjať u žiakov pamäť a tvorivé myslenie s využitím poznatkov z dopravnej výchovy **Metódy a formy:** hra, tvorivé písanie **Didaktické prostriedky:** básničky s dopravnou tematikou **Kľúčové pojmy:** doprava, bezpečnosť, dopravné značky, riadenie dopravy, križovatka

Postup: Na úvod aktivity si všetci žiaci spolu prečítajú báseň súvisiacu s dopravou, ktorú vidia na interaktívnej tabuli. Pred druhým čítaním básne jeden žiak vyberie slovo, ktoré následne učiteľ z básne vymaže. Ostatní žiaci si ho musia zapamätať, aby ho pri ďalšom čítaní vedeli doplniť. Po druhom prečítaní básne opäť ďalší žiak vyberie slovo, ktoré učiteľ zmaže. Báseň žiaci čítajú opäť a snažia sa zmazané slová správne doplniť. Takto pokračuje čítanie a opakovanie, až kým sú z básne vymazané všetky plnovýznamové slová. Okrem toho, že žiaci pri tejto aktivite trénujú svoju pamäť, musia byť počas celej doby pozorní a sústredení, čo je dôležité aj v doprave.

Alternatíva: Aktivitu je možné zatriktívniť tak, že vymazané slovo nebudú žiaci hovoriť, ale ukazovať dohodnutým gestom alebo ho vyjadria tlesknutím či buchnutím. Takto vznikne po vymazaní posledného plnovýznamového slova „hrano-ukazovacia“ báseň, pri ktorej vyslovujeme len spojky, častice a predložky.

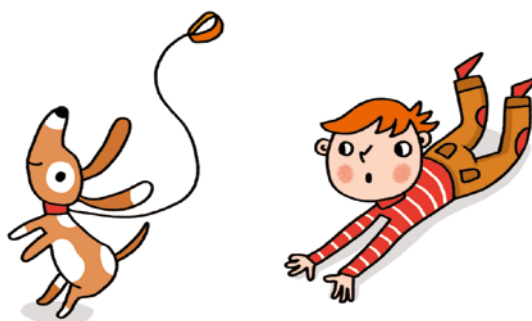
Použitá literatúra a zdroje

1. <https://www.youtube.com/watch?v=A7PY8br2YK8>
2. <http://semafor4.webnode.sk/a1-disciplina/moj-bicykel/>
3. <https://play.google.com/store/apps/details?id=air.com.EXswap.Mindomo>

TIP: Zbierku rôznych básní s dopravnou tematikou nájdete na tomto odkaze:

<http://semafor4.webnode.sk/a1-disciplina/moj-bicykel/>. Vytvárali ju žiaci ZŠ P. O. Hviezdoslava v Trstenej.

TIP PRE TALENTOVANÝCH ŽIAKOV: Básne s dopravnou tematikou môžu tvoriť sami žiaci. Ak sa ich vytvorenému dielu počas hodiny venujeme, cítia sa úspešní a pomáhame rozvíjať ich tvorivý potenciál a talent.



SLOVNÍK POJMOV



Obrátená hodina

Obrátená hodina je alternatívny spôsob výučby k takzvanej „klasickej“ hodine, na ktorej tvorí dominantnú časť výklad učiteľa. Na obrátenej hodine sa presúva ťažisko práce na žiaka. Je mnoho tém, ktoré si žiak dokáže naštudovať samostatne s pomocou kvalitných vzdelávacích materiálov. Výhodou je, že pri tomto spôsobe uplatní svoj vlastný učebný štýl a tempo. Žiak sa viac sústreďuje a napomáha budovaniu vlastnej zodpovednosti. Ak učiteľ zadá žiakovi štúdium témy ako samostatnú prácu či už na hodine, alebo doma, môže sa neskôr sám venovať aplikácii nadobudnutých vedomostí, prípadne dovysvetľovaniu toho, čo žiaci nepochopili.

Vlastné poznámky:

.....



Rovesnícke vzdelávanie

Žiaci sa dokážu efektívne učiť aj jeden od druhého. To je hlavnou myšlienkou rovesníckeho vzdelávania. V praxi to vyzerá tak, že žiak sprístupňuje informácie ostatným rovesníkom svojím jazykom, spôsobom i úrovňou. Rovesnícke vzdelávanie možno využiť v rámci skupinovej práce, ale i frontálneho vyučovania. Dôsledkom takéhoto spôsobu učenia sa je nielen jedinečný model prenosu informácií, ale aj pozitívny vplyv na sebaistotu žiakov. Ak žiak úspešne naučí svojho rovesníka niečo nové, získava dôležitú spätnú väzbu o vlastných schopnostiach a vedomostiach.

Vlastné poznámky:

.....



Tímová spolupráca

Namiesto samostatnej práce sa do učenia zapája skupina žiakov – to je hlavná idea tímovej spolupráce. Spolupráca je založená na zodpovednosti a vzájomnom rešpekte všetkých členov tímu. Podobne ako v zamestnaní, aj v škole plní tím stanovené úlohy a dosahuje vytýčené ciele. Primárnou úlohou tímovej spolupráce je rozvoj mäkkých zručností žiaka: vzájomnej spolupráce a komunikácie, zvládania stresu a konfliktov, prezentačných schopností, rešpektu k pravidlám a demokratickým hodnotám a v neposlednom rade dosahovanie vytýčeného cieľa.

Vlastné poznámky:

.....

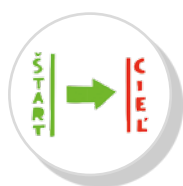


Problémové vyučovanie

Každé nové poznanie sa začína problémom. Jeho prekonávanie je motívom k objavovaniu originálnych riešení, ktoré nás posúvajú ďalej. Skúsme namiesto odovzdávania vedomostí postaviť pred žiakov problém, ktorý vyžaduje riešenie podmienené tvorivým myslením, aplikáciou teoretických poznatkov do praktickej roviny. Problémové úlohy či situácie predstavujú pre žiaka neznámo, ktoré objavuje cieľavedomou myšlienkovou činnosťou a je výrazným motivačným faktorom. Ak žiakov problém zaujme, urobí všetko pre to, aby našli cestu k riešeniu.

Vlastné poznámky:

.....

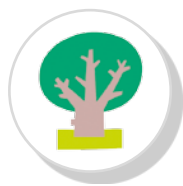


Projektové vyučovanie

Projekt je dlhodobá cieľavedomá činnosť zameraná na riešenie jasne stanoveného problému. Spája v sebe tímovú prácu, rovesnícke vzdelávanie, problémové učenie, experiment, pozorovanie a prakticky všetky aktivizačné metódy, ktoré stavajú žiaka do centra vzdelávania. Učiteľ vytýči spoločne so žiakmi jasný cieľ projektu a vytvorí vhodné podmienky na jeho realizáciu. Potom sa jeho rola mení na sprievodcu procesom poznávania. Učiteľ žiakov usmerňuje, motivuje a pomáha im v momentoch, keď si nevedia rady. Projekty majú podobu riešenia problémových situácií a integrovaných tém, praktických problémov zo života alebo tvorivých činností. V projekte žiaci prezentujú výsledky svojho pozorovania, jednoduchého výskumu alebo analýzu danej témy na základe informácií získaných z rôznych zdrojov. Je dôležité, aby projekty začínali zaujímavým problémom, mali jasne definované ciele a praktický význam pre žiakov.

Vlastné poznámky:

.....



Outdoorové vzdelávanie

Prečo sa učiť vnútri, keď sa to dá aj vonku? Outdoorové vzdelávanie je organizované učenie v prírode alebo všeobecne mimo priestorov školy. Toto učenie si vyžaduje aktívny pohyb žiakov, obsahuje prvky zážitkového učenia. A najdôležitejšie – žiaci sa namiesto sprostredkovaných informácií učia vlastnou skúsenosťou.

Vlastné poznámky:

.....



Storytelling

Príbehy má rád každý. Možno aj preto je „storytelling“ (rozprávanie príbehov) najstaršia vyučovacia metóda. Jej podstata spočíva v aktívnom rozprávaní príbehu, prostredníctvom ktorého je žiakom vysvetľované učivo, zložitý jav, dej alebo proces. Storytelling charakterizujú tri faktory: postavy, dej a posolstvo príbehu. Hlavnými nástrojmi storytellingu je okrem hovoreného slova aj reč tela, práca s textom, obrázkami a multimediálnymi materiálmi. Do príbehu sa žiaci vcítia a vďaka jeho prirodzene zrozumiteľnej štruktúre si ho aj zapamätajú.

Vlastné poznámky:

.....



Rolová hra

Empatia je dôležitá súčasť plnohodnotnej osobnosti človeka. Prostredníctvom takzvaných rolových hier sa žiaci nielen vcítujú do roly niekoho iného, ale aj tak uvažujú a konajú. Dobrým námetom sú historické osobnosti, ľudia z iných kultúr alebo sociálnych skupín. V rolovej hre žiaci získavajú nové skúsenosti bez negatívnych následkov, ktoré sú súčasťou reálneho sveta. Môžu mať podobu i stolovej alebo počítačovej hry.

Vlastné poznámky:

.....



Dramatizácia

Dramatizácia predstavuje umelecké stvárnenie príbehu alebo situácie formou drámy. Na rozdiel od rolovej hry ide o dramatizáciu celého príbehu, ktorý môže byť aj vymyslený. Dramatizácia zahŕňa nielen dramaturgiu príbehu, ale i prípravu scény, kulís, kostýmov.

Vlastné poznámky:

.....





Gamifikácia

Gamifikácia je metóda, ktorá je založená na zavádzaní herných prvkov do aktivít bežného života. Ak sa využije vo vzdelávaní, predstavuje aplikovanie herných prvkov do vzdelávacích aktivít tak, aby boli pre žiakov viac zábavné a motivujúce. Pod hernými prvkami rozumieme postup podľa pravidiel hry, zbieranie bodov, získavanie odmeny, súťaženie a snahu o dosiahnutie vyššej úrovne s cieľom zvýšenia vnútornej motivácie žiakov.

Vlastné poznámky:

.....



Práca s DVO

DVO – teda digitálny vzdelávací obsah – je spravidla multimediálny a interaktívny materiál, ktorý obsahuje vysvetlenie učiva, hry, simulácie, animácie a rôzne aktivity pre žiakov. Využívanie DVO na vyučovaní patrí medzi základy použitia digitálnych technológií v priestore školy.

Vlastné poznámky:

.....



Myšlienková mapa

Myšlienková mapa je didaktický nástroj vizualizácie a názorného pochopenia vzťahov medzi pojmami. Myšlienkové mapy napomáhajú zapamätaniu učiva a zvyšujú pravdepodobnosť učenia sa v súvislostiach. Myšlienková mapa je dobrý nástroj na triedenie pojmov od najvšeobecnejších až po konkrétne, pri tvorbe poznámok, systematizácii učiva alebo napríklad aj na plánovanie rôznych aktivít.

Vlastné poznámky:

.....

