

## Ukážka integrovaného tematického dňa v 1. ročníku ZŠ

### Včielka Bee-bot na farme



Programovací robot včielka Bee Bot a Pro Bot je výborný nástroj, ktorý pomáha rozvoju logického, algoritmického myslenia, plánovania, priestorovej predstavivosti a ďalších kompetencií u žiakov najnižších ročníkov základnej školy a žiakov materskej školy. Včielka Bee Bot sa ovláda pomocou tlačidiel na chrbte. Jej ovládanie je intuitívne a deťmi ľahko zvládnuteľné. Túto učebnú pomôcku je vhodné zaradiť do vyučovania na 1. stupni ZŠ pre zatriktívnenie a názornosť

hlavne v predmetoch informatika, matematika.

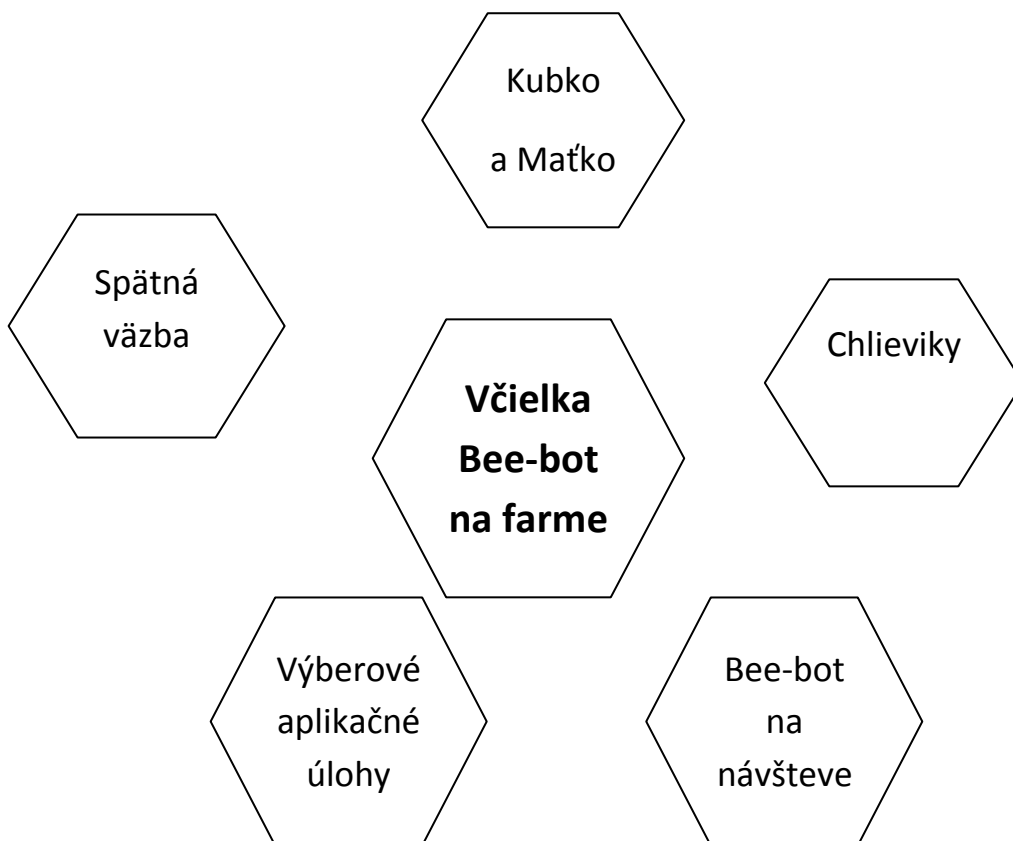
**Integrácia predmetov a prierezových tém:** informatika, prírodoveda, slovenský jazyk, sociálna a osobnostná výchova.

### Program:

1. Postup pred začiatku bloku
2. Komunita - Kubko a Maťko
3. Chlieviky - interaktívny výklad
4. Bee bot na návšteve
5. Výberové aplikačné úlohy
6. Spätná väzba

### 1. Program, postup, inštrukcie pred začiatkom učenia

Program učenia je napísaný v mape mysle. Na začiatku učenia vysvetlíme jednotlivé časti programu. Žiaci majú priestor na otázky k jednotlivým témam dňa, môžu navrhnúť, čo by chceli robiť a podľa možností učiteľka môže do programu dňa doplniť činnosť, ktorú deti navrhli. Grafické znázornenie mapy mysle dňa väčšinou súvisí s preberanou témou, kľúčovým učivom, celoročnou témou. Hrdinkou v tomto bloku je robotická včielka, mapa dňa vyzerala ako medový plást v úli.



## 2. Kubko a Maťko

### Komunita, naladenie na učenie

Žiakom premietneme rozprávku - Ako Maťko s Kubkom naučili vílu ovečky dojiť. Môžeme použiť rozprávku na CD alebo, ak máme v triede či v inej miestnosti pripojenie na internet a dataprojektor premietneme rozprávku žiakom z internetu.

Rozprávku využijeme na rozvíjanie životnej zručnosti sebaúcta. S deťmi sa rozprávame o videnom príbehu. Kladieme, napríklad, takéto otázky:

Prečo víla plakala?

Prečo nemohla tancovať?

Čo poradili Maťko s Kubkom víle?

Čo viete dobre urobiť vy?

Čo vedia urobiť dobre vaši spolužiaci? V čom by ste chceli byť rovnako dobrí ako oni?

Kto sa vie postarať o domáce zvieratko?

O aké zvieratká sa starali Kubko s Maťkom?

*Poslednými otázkami naladíme žiakov na nové učivo.*

### 3. Chlieviky

#### Výklad učiva, objavné, problémové učenie

Formou brainstormingu zozbierame od žiakov ich doterajšie poznatky o domácich zvieratách.

Zadáme tému - zvieratá žijúce v blízkosti človeka. Nápady zapisujeme na tabuľu. Ďalej využijeme metódu, ktorá rozvíja kritické myslenie žiakov, tzv. zhľukovanie. Spoločne sa pokúsime vytvoriť skupiny živočíchov, ktoré patria k sebe. Žiakom povieme, že slová budeme dávať do skupín, chlievikov. Nebudeme určovať zatiaľ podľa akých kritérií, najprv necháme žiakov, aby sa pokúsili zoskupovať zvieratá do určitých skupín, tie budeme podčiarkovať farebne, jedna skupina rovnaká farba. Po vytvorení skupín zdôvodníme, prečo sme tieto živočíchy takto zoskupili. Ak sa žiakom nepodarí vytvoriť skupinu úžitkových zvierat, tak ju vytvorí učiteľ a žiaci majú zistiť, podľa akých kritérií vybral zvieratá do tejto skupiny.

#### Energizér-aktivita zameraná na získanie energie a zámerný pohyb

Žiaci si vylosujú pripravené lístočky s názvami zvierat. Dostanú inštrukciu, aby vytvorili skupiny. V jednej skupine sa majú združiť zvieratá rovnakého druhu. Pri vytváraní skupín môžu používať len reč zvieratá a napodobňovať jeho pohyb.

### 4. Bee-bot na návšteve

#### Rozvoj algoritmického myslenia

Bee-bot je programovateľná hračka-robot vhodná pre deti predškolského veku a žiakov 1. stupňa. Rozvíja algoritmické myslenie detí, matematické predstavy a priestorové vzťahy, plánovanie, rozširuje slovnú zásobu detí.

V triede máme šesť robotov-včielok a podložky, po ktorých sa včielka pohybuje. Podložky si môže učiteľ pripraviť podľa potreby, alebo môže pracovať s originálnymi, ktoré sú ponúkané k robotickej hračke.

Je možné si podložky vyrábať podľa témy, s ktorou pracujeme. Na počítači si vyrobíme kartičky veľkosti 15x15 cm s tematikou, ktorú potrebujeme, a prilepím na veľký plagát, alebo si kartičky zalaminujeme a vytváram z nich pásy. Máme pripravené priesvitné podložky, na ktorých je štvorcová sieť, tie potom prikladám na pripravené farebné tematické podložky, ktoré si môžu pripraviť aj sami žiaci.

V tomto tematickom dni použijeme včielku na poznávanie domácich zvierat a na čítanie slov, ktoré označujú pomenovania mláďat domácich zvierat.

Pomocou kartičiek, ktoré sme použili pri energizéri, žiakov rozdelíme do šiestich skupín. Každá skupina dostane včielku, podložku na ktorej sú obrázky domácich zvierat, ale aj zvierat z voľnej prírody, a kartičky s príkazmi, ktoré znázorňujú tlačidlá na včielke - dopredu, dozadu, vpravo, vľavo.

#### Kľúčové učivo (pojmové):

Zvieratá, ktoré ľudia chovajú pre úžitok, tiež žijú podobne ako ľudia v rodinách, v rôznych príbytkoch. Ich mláďatá majú rôzne pomenovania. Úžitkové zvieratá dávajú ľuďom produkty, ktoré môžu byť potravou, suroviny, ktoré môžu ďalej spracovať. Niektoré zvieratá pomáhajú ľuďom pri práci.

*(Pojmové kľúčové učivo sa preberá počas viacerých dní, až týždňov.)*

**Úlohy:**

1. Naprogramujte včielku tak, aby sa dostala k rodinke domáceho zvieráťa, ktoré pomenujem. Najprv zostavte pomocou kartičiek program, potom podľa neho naprogramujte včielku. Včielka začína na štvorčeku vpravo dole.

Žiakom postupne hovoríme názvy zvierat z obrázkov. Deti sa v skupine pri programovaní striedajú.



2. Naprogramujte včielku podľa programu, ktorý máte prichystaný. Včielka začína na vyznačenej slabike v takej polohe, ako je zakreslená. Na ktorej slabike včielka zastaví, tú napíšete to prázdneho okienka a vzniknú vám tri slová.

Žiaci pri správnom programovaní zostavia pomenovania mláďat domácich zvierat.

Slabiky, ktoré budú na podložke môžu byť zamerané na práve preberaný jav z čítania. (Teraz to sú trojslabičné slová s dvojhláskami.)

ko	riat	ko
zliat	ko	ku
hniat	ja	ko

hniat
 →
↑
↓
←
↑
↑

hniat
 ↑
↑
↓
→
↑
↑
→
↑

hniat
 →
↑
↑
←
↑
↑
←
↑
←
↑

### 5. Výberové aplikačné úlohy

Aplikačné úlohy umožňujú žiakom aplikovať získané vedomosti v konkrétnych činnostiach. Sú zostavované tak, aby rozvíjali rôzne druhy inteligencie a zároveň ponúkajú žiakom možnosť výberu. Môžu si vybrať úlohu aj spôsob spracovania, či budú úlohu riešiť samostatne alebo v skupine - dvojici, trojici, štvorici...

Aplikačné úlohy sú napísané veľkými tlačenými písmenami na plagáte alebo na tabuli. Úlohy viackrát



prečítame, vysvetlíme a potom sa žiaci prihlasujú k jednotlivým úlohám.

Výberové aplikačné úlohy:

1. Vyrieš hádanky a napiš písaným písmom správne odpovede. 😊
2. Poskladaj z pripravených geometrických tvarov domáce zvieratá. 😊😊
3. Zostav knihu o domácich zvieratách. 😊😊
4. Zostroj z lega príbytok niektorého domáceho zvieratá. 😊😊😊😊😊
5. Zaspievaj pieseň „Na dvore býva sliepočka naša“ a vymysli k nej tanec sliepočiek. 😊😊😊😊😊

### Metodické pokyny k aplikačným úlohám:

#### Smejkovia

😊-úloha pre jednotlivca

😊😊-úloha pre jednotlivca, dvojicu

😊😊😊

😊😊- úloha pre dvojicu, skupinu

1. Vyrieš hádanky a napiš písaným písmom správne odpovede. 😊

Aplikačná úloha rozvíja jazykovú inteligenciu. Žiaci majú pripravený pracovný list s hádankami. Do prázdneho rámečka pod hádankou majú napísať správnu odpoveď. Na konci pracovného listu sú v zátvorkách správne odpovede - slová sú však napísané s poprehadzovanými slabikami alebo naopak.

2. Poskladaj z pripravených geometrických tvarov domáce zvieratá. 😊😊

Aplikačná úloha rozvíja logicko-matematickú a interpersonálnu inteligenciu.

V tejto úlohe majú žiaci poskladať obrázky zvierat podľa predlohy. Zvieratá sú vytvorené z geometrických tvarov, ktoré sú rozstrihané a farebne odlišené. Žiaci musia najprv obrázky vystrihnúť, poskladať správne zviera a napokon prilepiť na hárok papiera.

3. Zostav knihu o domácich zvieratách. 😊😊

Aplikačná úloha rozvíja priestorovú a interpersonálnu inteligenciu.

Žiaci dostanú predtlačené hárky, na ktorých sú obrázky zvierat. Tie treba vyfarbiť, napísať, o aký druh zvieratá ide a nakoniec s pomocou učiteľa zopnúť do knihy.

4. Zostroj z lega príbytok niektorého domáceho zvieratá. 😊😊😊😊😊

Aplikačná úloha rozvíja priestorovú a interpersonálnu inteligenciu.

Žiaci si vytvoria skupiny podľa vlastného výberu a vytvárajú príbytky domácich zvierat.

5. Zaspievaj pieseň „Na dvore býva sliepočka naša“ a vymysli k nej tanec sliepočiek. 😊😊😊😊😊

Aplikačná úloha rozvíja hudobnú, priestorovú a interpersonálnu inteligenciu.

Žiaci majú zaspievať aspoň 2 slohy piesne a vymyslieť choreografiu tanca, v ktorom vystupujú aspoň 3 členovia slepačej rodinky (kohút, sliepka, kuriatko).



## 6. Prezentácia spracovaných úloh a poskytnutie spätnej väzby

Pri prvákoch sa pri prezentácii aplikačných úloh zameriavame najmä na rozvoj komunikačných schopností a dbáme na to, aby každý žiak, dvojica, skupina prezentovala svoju prácu.

Žiaci postupne odprezentujú spracované úlohy a vyhodnotia svoju prácu. Rozprávajú, prečo si túto úlohu vybrali, čo sa im darilo, čo nie. Po odprezentovaní práce im dávajú spätnú väzbu ostatní spolužiaci. Hovoria o tom, čo sa im páčilo, čo urobili dobre, aj čo mohli urobiť inak.

Táto časť je veľmi dôležitá, pretože sa žiaci učia poskytovať konštruktívnu, jasnú, otvorenú spätnú väzbu, ale aj prijímať ocenenie alebo konštruktívnu kritiku.

## 7. Reflexia učenia, otázky na zamyslenie, oceňovanie

Po odprezentovaní prác žiaci vytvoria komunitný kruh a vedieme s nimi rozhovor.

Možné otázky:

Čo nové ste sa dnes dozvedeli, naučili?

Ktorá časť z programu dňa vás najviac zaujala?

Ako ste sa dnes cítili?

Koho v triede by ste chceli oceniť za dnešnú prácu? Prečo?

Každý žiak dostane nálepku domáceho zvieratá a prilepí ju na zošit toho žiaka, ktorého by chcel za dnešný deň oceniť.

*Spracovala: Marta Paligová, ZŠ Michalovce*