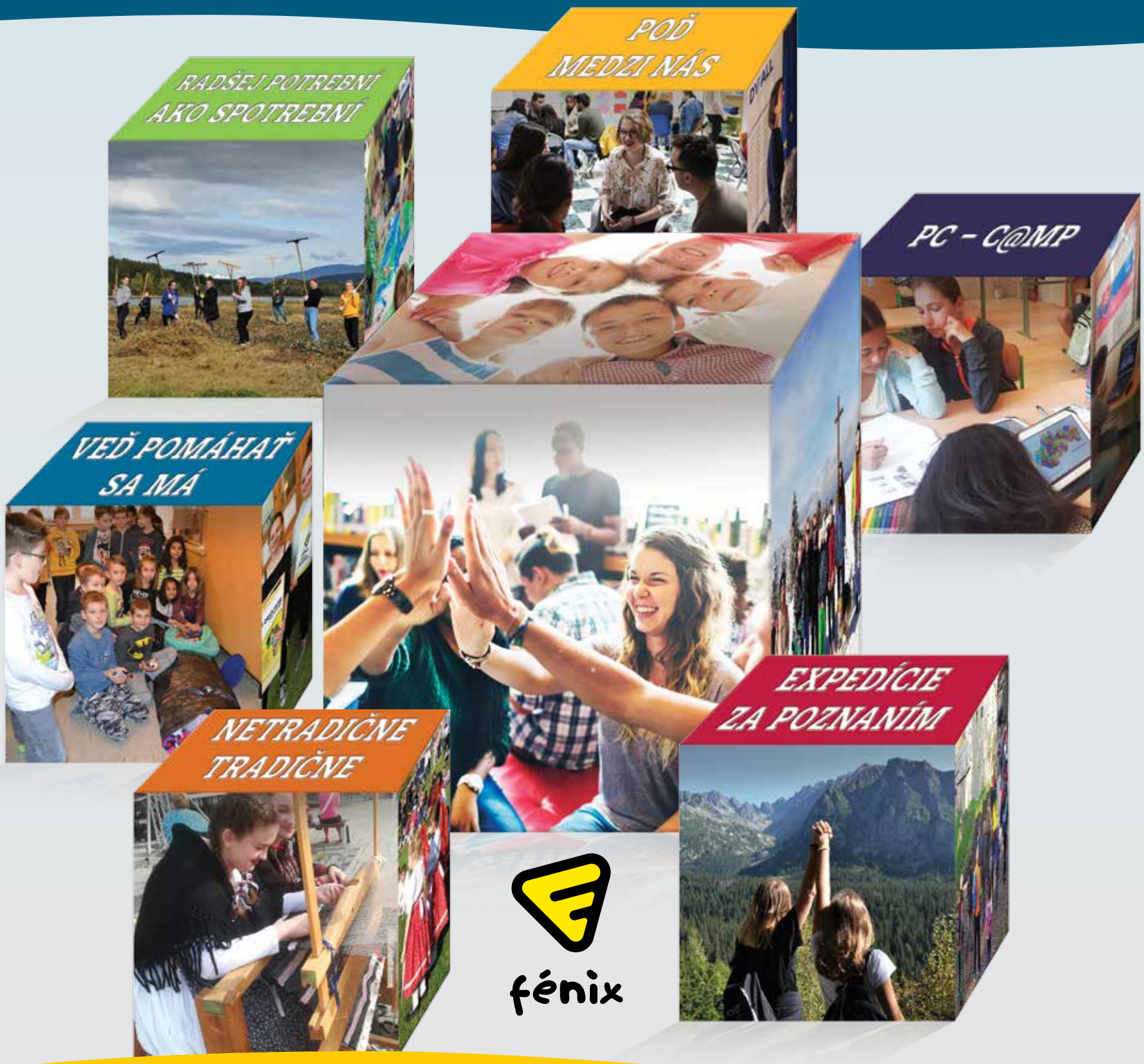
FÉNIXOVO V KOCKE

VÝCHOVNÉ A VZDELÁVACIE PROGRAMY PRE ČLENOV DO FÉNIX



FÉNIXOVO V KOCKE

VÝCHOVNÉ A VZDELÁVACIE PROGRAMY PRE ČLENOV DO FÉNIX,

KTORÉ OBSAHUJÚ JASNE FORMULOVANÉ PRINCÍPY, POTREBY A CIELE A POPISUJÚ METÓDY PRÁCE A POUŽITÉ PRÍSTUPY. UVÁDZAJÚ AKTIVITY, PRIČOM SA UPLATŇUJÚ PRAVIDELNE A SYSTEMATICKY, REŠPEKTUJÚC PRINCÍPY NEFORMÁLNEHO VZDELÁVANIA V PRÁCI S MLÁDEŽOU.

Legendy o Fénixovi sa objavujú po celom svete. Tento kúzelný žiariaci vták sa stal symbolom nesmrteľnosti. Žije kdesi v nadoblačných výškach, na zemi ho takmer nie je možné uvidieť. Prilieta každých 500 rokov vždy na jedno určité miesto, kde umiera v plameňoch a z popola sa vždy znovu narodí. Preto je považovaný za posvätnú bytosť s nadprirodzenými schopnosťami.

Designed by Freepik

fénix
detská
organizácia

Detská organizácia FÉNIX, o. z. pracuje s mladými a pre mladých už takmer 30 rokov. Je to detská organizácia s celoslovenskou pôsobnosťou, vďaka spolupráci so zahraničnými partnermi jej činnosť však presahuje územie Slovenska. 30 rokov je pomerne dlhá doba a v rámci tohto obdobia sa už vo Fénixe stretlo a vystriedalo viacero generácií nielen detí, ale aj dospelých. Každý prinesie niečo nové a niečo zanechá. Tak, ako sa menia ľudia, mení sa aj doba a požiadavky na výchovu mladej generácie a menia sa aj plány a zamerania činnosti v organizácii.

Súčasný výchovnovzdelávací program vychádza z aktuálnych potrieb spoločnosti, je inšpirovaný požiadavkami, dravosťou a odvahou mladých, no s ohľadom na skúsenosti starších.

Momentálne má Detská organizácia FÉNIX, o. z. takmer 7000 členov. Veríme, že koncepciou výchovno-vzdelávacieho programu dokážeme osloviť nových ľudí a organizácia sa rozrastie o nových členov.

I. PRINCÍPY

DO FÉNIX organizuje, podporuje a rozvíja aktivity zamerané na neformálne vzdelávanie detí a mládeže tak, aby sa u nich vytvárali predpoklady na získavanie poznatkov a vedomostí potrebných k realizácii aktívneho občianstva a demokracie, učí deti a mládež aktívne sa zúčastňovať na rozhodovacích procesoch v spoločnosti, na riešení problémov v obci, meste či regióne.

Organizácia podporuje a vytvára podmienky pre systematickú výchovnú prácu s deťmi a mládežou orientovanú predovšetkým na:

- šport, športovú činnosť, súťaže a hry,
- kultúrnu činnosť,
- turistickú činnosť,
- ochranu prírody,
- posilňovanie úcty k prírodnému prostrediu,
- aktivity zamerané na zachovanie kultúrneho dedičstva.

Aktívne sa zapája do podujatí, ktoré podporujú ochranu detí a mládeže pred užívaním drog, návykových látok, pred prejavmi násilia, negatívneho správania a diskriminácie.

Činnosť organizácie je celoročná, geograficky neohraničená a orientovaná projektovo. Vo svojej činnosti sa organizácia riadi Dohovorom o právach dieťaťa, propaguje ho na verejnosti a účinnými prostriedkami podrobne zoznamuje dospelých, deti a mládež s jeho princípmi a ustanoveniami. Používajú sa pritom netradičné formy. Činnosť sa uskutočňuje prostredníctvom základných kolektívov.

II. POTREBY/CIELE

Činnosť DO FÉNIX vychádza z legislatívneho rámca Slovenskej republiky na podporu neformálneho vzdelávania v práci s mládežou a aktivít zameraných najmä pre mládež s nedostatkom príležitostí, prostredníctvom dotačnej schémy MŠVVaŠ SR **Programy pre mládež na roky 2014 - 2020**, ktoré sa začali realizovať od roku 2014. Sú priamym nástrojom na podporu napĺňania Stratégie Slovenskej republiky pre mládež 2014 - 2020, nadväzujú na Zákon č. 282/2008 Z. z. o podpore práce s mládežou a Európsku stratégiu pre mládež. **Stratégia Slovenskej republiky pre mládež na roky 2014 – 2020** určuje strategické ciele politiky vo vzťahu k mládeži, pričom reflektuje potreby mládeže najmä v oblasti vzdelávania, zamestnanosti, tvorivosti a podnikavosti mladých ľudí, ich participácie, zdravia, zdravého životného štýlu a vzťahu k prírode, sociálneho začleňovania a dobrovoľníctva. Zaoberá sa aj globálnymi témami a určuje strategické ciele pre oblasť práce s mládežou.

Cieľom stratégie je prispieť k zvyšovaniu kvality života mladých ľudí najmä prostredníctvom rozvoja osobností mladých občanov SR ako kultivovaných osobností, ktoré sú pripravené pracovať v neustále sa meniacom demokratickom prostredí a využívať svoj tvorivý potenciál v praxi i aktívnej participácii v spoločnosti.

Nadväzujúc na stratégiu, **strategickými cieľmi Detskej organizácie FÉNIX o.z. sú:**

- zavádzať inovatívne metódy a prístupy do výchovno-vzdelávacích programov a pokračovať v skvalitňovaní,
- vytvárať atraktívne príležitosti pre deti a mladých ľudí na aktívne trávenie mimoškolského voľného času,
- učiť deti rozlišovať pasívne a aktívne trávenie voľného času,
- spolupodieľať sa na prevencii sociálno-patologických javov a pomáhať rozvíjať u cieľových skupín zdravý životný štýl,
- vo väčšej miere zapojiť do činnosti mládež od 15 do 30 rokov, zamerať sa na nezamestnanú mládež, mladé ženy na materskej dovolenke a ženy v domácnosti,
- podporiť záujem, osobnosť a schopnosti každého člena (i potenciálneho),
- posilniť motiváciu vedúcich, umožniť im a zabezpečiť ich odborný rast,
- rozvíjať spoluprácu s rodičmi, verejnosťou a školami v meste,
- zlepšiť estetiku prostredia klubových zariadení a ich okolie,
- zapájať do činnosti rodičov spolu s deťmi,
- ponúkať priestor a vytvoriť podmienky pre činnosť handicapovaných detí a dospelých,
- maximálne využiť miestne médiá na šírenie cieľov DO FÉNIX a motiváciu k celoživotnému vzdelávaniu medzi potenciálnymi čitateľmi, poslucháčmi a divákmi týchto médií,
- udržiavať dobré meno DO FÉNIX a zachovávať pozitívny image v povedomí širokej verejnosti,
- zapájať mladých ľudí v našej organizácii do štruktúrovaného dialógu,
- inšpirovať a poskytovať im priestor na vyjadrovanie názorov a realizovanie svojich nápadov,
- viesť k aktívnej participácii, k medzinárodným aktivitám, k mobilite mládeže,
- rozpracovať a zaviesť do praxe nové metódy evalvácie v organizácii a aktívne do evalvácie zapojiť deti a mladých ľudí.

Základným poslaním a všeobecným cieľom výchovy a vzdelávania detí a mládeže vo voľnom čase je podieľať sa na formovaní a utváraní osobnosti – jej fyzickej, psychickej, sociálnej a duchovnej stránky, vychádzajúc z individuálnych predpokladov každého jednotlivca.

Učenie znamená pre človeka celoživotný proces. Získava vedomosti, nadobúda schopnosti a zručnosti, formuje vlastné hodnoty a ciele, učí sa správať a komunikovať v rôznych sociálnych situáciách, riešiť problémy, hodnotiť seba i iných, vyjadriť svoj názor či postoj. Vzájomné prepojenia medzi výchovou v rodine, výchovou a vzdelávaním

v školskom aj mimoškolskom prostredí a spoločenským pôsobením na rozvoj osobnosti človeka sú nepopierateľné (Turek, 2005).

Množstvo, rýchlosť, rozsah a význam zmien v 21. storočí možno označiť za tzv. **megatrendy spoločenského vývoja**:

- prechod od industriálnej k informačnej, učiacej sa spoločnosti,
- vedecko-technický rozvoj,
- trend zrýchľovania a explózie informácií a inovácií,
- škola strácajúca prioritné postavenie v odovzdávaní a sprostredkúvaní poznatkov žiakom/deťom,
- zjednotená Európa, vstup Slovenska do európskych štruktúr – vyžaduje tzv. **európsku dimenziu vzdelávania**,
- globalizačné trendy svetových spoločenstiev, svetové hospodárstvo.

Najmä v kontexte uvedených trendov je potrebné v deťoch, žiakoch, študentoch i dospelých rozvíjať také zručnosti a schopnosti – čiže kompetencie, ktoré podľa Tureka (2005) umožnia jednotlivcovi vykonávať rôzne povolania, zastávať rôzne pracovné pozície a funkcie a tiež sú zárukou úspešného vyrovnávania sa človeka s rýchlymi zmenami v osobnom, pracovnom i spoločenskom živote a tiež adekvátneho riešenia množstva problémov najrozmanitejších oblastí ľudského života, ktoré sú často nepredvídateľné. Takéto kompetencie sa v odbornej literatúre nazývajú **kľúčové kompetencie**.

V základnom strategickom dokumente vlády Slovenskej republiky v oblasti výchovy a vzdelávania v projekte **MILÉNIUM - Národný program výchovy a vzdelávania v Slovenskej republike na najbližších 15 až 20 rokov**[2] patrí rozvíjanie kľúčových kompetencií medzi hlavné ciele výchovy a vzdelávania. „Kompetencie sa vymedzujú ako spôsobilosť človeka preukázať vedomosti, zručnosti, schopnosti v praktickej činnosti. Majú nadpredmetový charakter a ich realizácia je viazaná skôr k metódam vyučovania ako k obsahu učiva“.

Za **kľúčové kompetencie** sa v tomto dokumente považujú:

- **komunikačné schopnosti a spôsobilosti** znamenajú schopnosti ústne a písomne sa vyjadrovať, vysvetľovať, čítať s porozumením, vyhľadávať, uchovávať poznatky v pamäti a používať ich, komunikovať a tvoriť informácie, a to aj v cudzích jazykoch,
- **personálne a interpersonálne schopnosti** obsahujú spôsobilosti sebazdokonaľovania a výkonnosti, schopnosti racionálne a samostatne sa celý život vzdelávať, kontrolovať sa, regulovať svoje správanie, tvoriť progresívne medziľudské vzťahy, schopnosť tímovej práce, preberania zodpovednosti, ďalej schopnosti starať sa o svoje zdravie a životné prostredie, spôsobilosť byť tolerantným, rešpektovať všeľudské etické hodnoty, uznávať ľudské práva a slobody, a pod.,
- **schopnosti tvorivo a kriticky riešiť problémy** – identifikovať ich, analyzovať, navrhovať riešenia, reflexívne ich zhodnocovať a učiť sa z nich, vedieť pracovať aj v náročných, záťažových podmienkach,
- **pracovať s modernými informačnými technológiami**, zručnosti pracovať s osobným počítačom, internetom, využívať rozličné informačné zdroje a informácie v pracovnom aj mimopracovnom čase,
- **realizácia numerických, symbolických aplikácií** patrí v odbornom a prírodovednom vzdelávaní medzi kľúčové kompetencie,
- **formovať občiansku spoločnosť**, ide o schopnosť občanov prispievať na miestnej, štátnej, európskej i globálnej úrovni k rozvíjaniu demokratického systému spoločnosti, k trvale udržateľnému hospodárskemu a sociálnemu rozvoju štátu so zodpovednosťou voči životnému prostrediu a zachovaniu života na zemi.[3]

[1] Hrmo, R., Turek, I.: Návrh systému kľúčových kompetencií dostupné na: https://www.mtf.stuba.sk/buxus/docs/internetovy_casopis/2003/2/hrmo2.pdf

[2] Turek, I. 2005. Inovácia v didaktike. Bratislava : Metodicko-pedagogické centrum v Bratislave, 2005. ISBN 80-8052-230-8, s.65

[3] Suchožová, E.: Rozvíjanie a hodnotenie kľúčových v edukačnom procese; Metodicko-pedagogické centrum, 2014, s.14

Výchova vo voľnom čase nadväzuje na výchovu v rodine a na výchovu a vzdelávanie v škole. Obidva činitele majú svoje špecifické miesto pri formovaní osobnosti dieťaťa. Rodina kladie základy výchovy. Na ňu nadväzuje škola. Výchovný a vzdelávací proces sa ale neuskutočňuje iba v rámci vyučovania v škole, prebieha aj v čase mimo vyučovania vo voľnom čase žiakov.

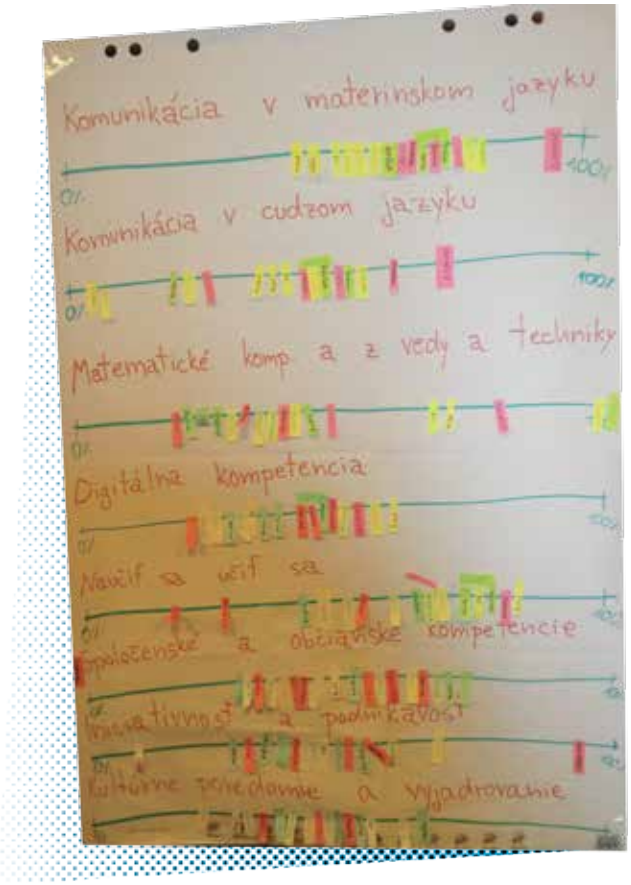
Úlohou našej detskej organizácie je vytvárať primerané, vhodné podmienky pre rozvoj osobnosti jednotlivca – názorov, postojov, presvedčení v spoločensky primeranom správaní a konaní v prospech vlastnej sebarealizácie i v prospech spoločnosti v súlade s humanistickými hodnotami a tradíciami našej kultúry[4].

DO FÉNIX reflektuje súčasné trendy a cesty vedúce k príťažlivejšiemu a efektívnejšiemu rozvoju detí a mladých ľudí, ktoré sú zmysluplnou cestou pre ich osobné i profesionálne uplatnenie.

Výchovný a vzdelávací proces, ktorého súčasťou je aj výchova a vzdelávanie vo voľnom čase, sa v súčasnosti orientuje na rozvíjanie kompetencií detí a mladých ľudí, najmä na rozvíjanie **kľúčových kompetencií**.

Súčasný výchovný a vzdelávací proces má smerovať k tomu, aby si jednotlivec osvojil na úrovni zodpovedajúcej jeho schopnostiam a osobnostným predpokladom nasledujúce oblasti kľúčových kompetencií, ktoré sa prirodzene vzájomne prelínajú a dopĺňajú[5].

DO FÉNIX vytvára podmienky pre cieľavedomý a systematický rozvoj týchto **kľúčových kompetencií** svojich členov v prostredí mimo školy a rodiny prostredníctvom špecifických činností:



1) komunikačné
(pripravenosť k dorozumievaniu sa v materinskom a cudzích jazykoch)

Mať komunikačné kompetencie znamená porozumieť a interpretovať myšlienky, pocity a informácie v ústnej a písomnej podobe a zapojiť sa do komunikácie v rôznych vzdelávacích, pracovných a životných situáciách, aj v cudzích jazykoch.

2) matematicko-vedné
(pripravenosť k využívaniu matematiky, základov vedy a techniky v bežnom živote)

Mať tieto kompetencie znamená funkčne využívať matematické vedomosti a zručnosti

[4] Kratochvílová E.: Pedagogika voľného času – Výchova mimo v čase mimo vyučovania v pedagogickej teórii a v praxi, vydavateľstvo VEDA, 2010, s. 168
[5] Blaško, M. 2010. Úvod do modernej didaktiky I. (Systém tvorivo-humanistickej výučby).Dostupné na: http://web.tuke.sk/kip/main.php?om=1300&res=low&menu=1310

v rôznych životných situáciách, používať základné vedomosti a metódy vied na objasňovanie prírodných zákonitostí, uplatňovať ich v oblasti technológií a pri vysvetľovaní vedecko-technického pokroku.

3) informačné
(pripravenosť k využívaniu informačno-komunikačných technológií a k narábaniu s informáciami)

Mať informačné kompetencie znamená využívať počítač a jeho príslušenstvo na získavanie, posudzovanie, ukladanie, tvorbu, prezentáciu avýmenu informácií a na komunikáciu a účasť v spolupracujúcich sieťach prostredníctvom internetu.

4) riešenie problémov
(pripravenosť tvorivo a kriticky samostatne riešiť problémy bežného života)

Vzdelávanie má smerovať k tomu, aby jednotlivec bol pripravený tvorivo a kriticky riešiť samostatne bežné pracovné a mimopracovné problémy.

5) učebné
(pripravenosť k učeniu sa ako sa učiť)

Mať učebné kompetencie znamená naučiť sa efektívne sa učiť, pokračovať a zotrvať v učení sa, zorganizovať vlastné učenie sa, účinne hospodáriť s časom a s informáciami, a to tak individuálne ako aj v skupinách, vyhodnocovať dosiahnuté výsledky a pokrok v učení sa, reálne si stanovovať potreby a ciele svojho ďalšieho vzdelávania.

6) personálne a sociálne
(pripravenosť k sebautváraniu, sebariadeniu osobnosti a k interpersonálnym vzťahom)

Mať tieto kompetencie znamená stanovovať si na základe poznania svojej osobnosti primerané ciele osobného rozvoja v oblasti záujmovej i pracovnej, starať sa o svoje zdravie, spolupracovať s ostatnými v skupine a prispievať k utváraniu vhodných medziľudských vzťahov.

7) pracovné a podnikateľské
(pripravenosť k zamestnateľnosti a k uskutočňovaniu myšlienok)

Mať tieto kompetencie znamená iniciatívne meniť myšlienky na skutky, optimálne využívať svoje osobnostné a odborné predpoklady, uplatňovať tvorivosť, inováciu a riskovanie, plánovať a riadiť projekty pre dosiahnutie cieľov, pre úspešné uplatnenie sa vo svete práce, zmocniť sa príležitostí pre budovanie a rozvoj svojej profesijnej kariéry, i v celoživotnom vzdelávaní.

8) občianske a kultúrne
(pripravenosť k zapájaniu sa do občianskeho života a k podporovaniu kultúrnych hodnôt)

Mať uvedené kompetencie znamená uznávať hodnoty a postoje podstatné pre život v demokratickej spoločnosti a dodržiavať ich, konštruktívne sa podieľať na dianí v spoločnosti, konať v súlade s jej trvalo udržateľným rozvojom, uvedomovať si dôležitosť tvorivého vyjadrovania myšlienok, skúseností a emócií, podporovať hodnoty národnej, európskej i svetovej kultúry .

[6] Kľúčové kompetencie sú zvnútornený, vzájomne prepojený súbor nadobudnutých vedomostí, zručností, schopností, postojov a hodnotových orientácií, ktoré sú dôležité pre kvalitný rozvoj osobnosti jednotlivca, jeho aktívne zapojenie sa do spoločnosti.

III. METÓDY

Vychovávatelia, vedúci záujmových krúžkov, tréneri a v neposlednom rade učitelia v pozícii vedúcich záujmových útvarov majú podstatne viac možností spoznať deti/žiakov v prirodzených situáciách, pozorovať ich, porozprávať sa s nimi, vypočuť ich, včas zachytiť rizikové situácie, nebezpečenstvo, pomôcť im zvládnuť problémy a krízové situácie. Kvalita výchovného a vzdelávacieho pôsobenia vo veľkej miere závisí od osobnosti vychovávateľa, vedúceho, trénera alebo aktivistu voľnočasových aktivít.

Výchova a vzdelávanie vo voľnom čase nie je pokračovaním vyučovania. Napriek tomu je však **prepojenie procesu vyučovania a voľnočasových aktivít veľmi dôležité.**

Vedúci a lektori sa snažia vzbudiť záujem detí o rôzne oblasti, môžu ich tiež motivovať k získaniu ďalších vedomostí a zručností. Spätne tiež voľnočasové aktivity a vzdelávanie môžu prebudiť hlbší vzťah k vyučovacím predmetom a snahu uplatniť špecifické schopnosti.

Výchova a vzdelávanie vo voľnom čase, resp. výchova a vzdelávanie mimo vyučovania sú špecifické oblasti, ktoré majú svoje zvláštnosti. Dôležité však je, že aj napriek všetkým zvláštnostiam sú zachované základné znaky výchovného a vzdelávacieho procesu, predovšetkým zámernosť a cieľavedomosť. Zároveň však musí byť výchovné pôsobenie vo voľnom čase nenásilné, citlivé, do činností sa nesmú účastníci nútiť, je nevyhnutné nájsť vhodné spôsoby motivácie.

V odbornej literatúre sa v súčasnosti častejšie stretávame s pojmami **výchova a vzdelávanie formálne, neformálne a informálne.**

Pričom príkladom **formálneho vzdelávania a výchovy** je pôsobenie školy a výsledky žiakov sú priebežne hodnotené. O výsledkoch výchovného a vzdelávacieho procesu sú vydávané potvrdenia (vysvedčenia).

Informálne vzdelávanie a výchova sa chápe ako nezámerné alebo tiež celkom náhodné formovanie osobnosti i jedinca v rozmanitých životných situáciách.

Neformálne vzdelávanie a výchova má najbližšie ku výchove vo voľnom čase. Má základné znaky vzdelávania a výchovy, ako je cieľavedomosť a systematickosť, zároveň však rešpektuje požiadavku dobrovoľnosti, príťažlivosti a zaujímavosti. O absolvovaní aktivít v rámci neformálneho vzdelávania a výchovy môže, ale nemusí byť vystavený doklad (certifikát).

Obsah výchovy, podobne ako ciele, je možné vymedziť z rôznych hľadísk. Môžeme vychádzať z veku, alebo tiež z toho, ktoré znaky osobnosti chceme rozvíjať a pod. Pod **neformálnou výchovou** rozumieme proces odovzdávania hodnôt, noriem, vedomostí a zručností v prostredí mimo formálneho vyučovania. Tento proces je však plánovaný, zámerný a z časti štruktúrovaný. Dôraz sa pri tom kladie na rozvoj osobnosti, emocionálnych a sociálnych zručností vedúcich k plnej integrite jedinca. Pri pôsobení vychovávateľ (pracovník s deťmi a mládežou) a vychovávaný (dieťa, mladý človek) je vzťahová zložka nadradená poznávacej. Dôležitá je i participácia a vklad samotného vychovávaného.

Výchova vo voľnom čase je špecifickou oblasťou výchovy. Preto je tiež možné vymedziť jej špecifické funkcie.

Medzi základné funkcie patria:

- výchovná a vzdelávacia funkcia,
- zdravotná funkcia,
- sociálna funkcia,
- preventívna funkcia.

Výchovná a vzdelávacia, zdravotná, sociálna a preventívna funkcia sa v bežnej výchovnej praxi prelínajú.

Vzdelávací obsah činnosti vo voľnom čase je iba do istej miery stanovený základnými pedagogickými dokumentami. Pri stanovení obsahu majú teda organizácie venujúce sa práci s deťmi a mládežou, vychovávatelia, vedúci ZO a pedagógovia voľného času značnú voľnosť, ale zároveň aj veľkú zodpovednosť. Môžu uplatniť svoju nápaditosť a tvorivosť vychádzajúc zo znalostí potrieb, záujmov a schopností zverencov a rešpektujúc ich rozumné želania. Pre stanovenie obsahu je významné poznanie základných pedagogicko-psychologických požiadaviek a uvedomenie si základných vzdelávacích a výchovných cieľov.
Neformálnym vzdelávaním označujeme program vzdelávania mimo formálneho vzdelávacieho systému s jasne stanoveným kurikulom, ktoré však počíta s participáciou učiaceho sa na celom procese. Neformálne vzdelávanie využíva rôzne metódy aktívneho a zážitkového učenia sa. **Neformálne učenie** predstavuje proces neformálnej výchovy a vzdelávania z pohľadu učiaceho sa, ktorý neformálnou cestou nadobúda a rozvíja svoje zručnosti a vedomosti, čiže sa učí.

Výchova a vzdelávanie vo voľnom čase má svoje **osobité pravidlá – špecifické zásady (princípy)**, ktoré vyplývajú z jej osobitostí, zásadne ovplyvnených podmienkami voľného času žiakov[7]. Vychádzajúc z osobitostí výchovy a vzdelávania mimo vyučovania ako výchovy a vzdelávania vo voľnom čase a v nadväznosti na doterajší vývoj pedagogickej teórie zohľadňujeme v praxi nasledujúce špecifické zásady (princípy):

- **zásada (princíp) dobrovoľnosti** – kľúčová zásada, týka sa vytvárania možností výberu, voľby aktivít, činností, spôsobu trávenia voľného času podľa vlastných potrieb a záujmov,

- **zásada (princíp) záujmového zamerania činnosti** – nadväzuje na zásadu dobrovoľnosti a spresňuje jej obsah predovšetkým podľa záujmu dieťaťa,

- **zásada (princíp) rozmanitosti, pestrosti, zaujímavosti a príťažlivosti obsahu, foriem a metód, prostriedkov** – dáva dôraz na udržanie záujmov žiakov o účasť na organizovaných voľnočasových aktivitách,

- **zásada (princíp) aktivity, samostatnosti a tvorivosti** - požaduje vytváranie podmienok na aktívnu účasť každého jednotlivca, spoluúčasť na ovplyvňovaní obsahového zamerania, priebehu činnosti atď.,

- **zásada (princíp) humanizmu a demokracie** – hovorí o dôraze na humanistický a demokratický prístup k žiakom

- **zásada (princíp) sebarealizácie v atmosfére optimizmu a radosti** – kladie dôraz na sebavyjadrenie, uplatňovanie záujmov, rozvoj individuálnych predpokladov, nadania, talentu, na pozitívne zážitky z priebehu činnosti, sociálnych vzťahov medzi žiakmi, medzi žiakmi a vychovávateľmi, vedúcimi,

- **zásada (princíp) jednoty a špecifickosti výchovy** – kladie dôraz na spoločný cieľ výchovy v škole aj v rodine zameranej na rozvoj osobnosti každého žiaka podľa individuálnych predpokladov v špecifických podmienkach voľného času.

[7] Kratochvílová E.: Pedagogika voľného času – Výchova mimo v čase mimo vyučovania v pedagogickej teórii a v praxi, vydavateľstvo VEDA, 2010, s. 171, s. 173 – 176

Názov aktivity: POSUŇME SA!

Materiál: flipchartový papier, fixky, samolepiace bločky

Postup:
Najprv sa účastníci oboznámia s 8 kľúčovými kompetenciami:

1. Komunikácia v materinskom a cudzích jazykoch,
2. matematická kompetencia a základné kompetencie v oblasti vedy a techniky,
3. informačno - digitálna kompetencia,
4. naučiť sa učiť,
5. riešiť problémy,
6. spoločenské a občianske kompetencie,
7. iniciatívnosť a podnikavosť,
8. kultúrne povedomie a vyjadrovanie.

Na flipchartový papier napíšte všetky kompetencie a k nim dorobte čiaru. Na jej začiatok napíšte 0 a na koniec 100. Každý účastník si nachystá 8 samolepiacich bločkov so svojím menom. Každý bloček nalepí postupne k jednotlivým kompetenciám na flipchartovom papieri. Lepí ho tam, kde si myslí, že sa momentálne nachádza.

Napr. Petra nalepí ku komunikácii v materinskom jazyku bloček na pomyselných 75 %, ku komunikácii v cudzom jazyku na 45 % atď.

Po ukončení podujatia (školenia, tábora...) sa účastníci vrátia späť k bločkom a posunú ich tak, ako sa ich kompetencie rozvíjali. Nasleduje skupinová reflexia.

Pre detailné vysvetlenie kľúčových kompetencií odporúčame preštudovať príručku YOUTHPASS.

Aktivita je optimálna na začiatok podujatia. Posledný deň podujatia je vhodné sa ku aktivite vrátiť a reflektovať rozvíjané kompetencie.

Názov aktivity: KVETINOVÝ ZÁHON

Materiál: flipchartový papier, fixky

Postup:
Na viditeľné miesto nalepte flipchartový papier a nakreslite zem (pôdu). Účastníkom vysvetlite, že počas školenia, tábora a pod. spoločne vytvoria kvetinový záhon z ich kompetencií. Vždy, keď sa dozvedia niečo nové, budú rozvíjať niektorú zručnosť a pod. dokreslia časť záhonu. Množstvo dokreslených detailov závisí od množstva nadobudnutých informácií/skúseností.

Každá kompetencia/zručnosť/skúsenosť bude predstavovať jednu rastlinu. Napr.

Anglický jazyk – ruža,

Nové priateľstvá – tulipán,

Triedenie odpadu – margarétka.

Aktivita je zameraná na rozvoj konkrétnych kompetencií počas vzdelávacieho podujatia (alebo záujmových stretnutí).

Designed by Freepik

Názov aktivity: V? IV? NV?

Materiál: papiere, perá, podložky na písanie, obálky rôznych farieb (3ks z každej farby), nastrihané príklady vzdelávaní pre každý tím

Postup:
Aktivita je zameraná na ujasnenie rozdielov v praxi medzi formálnym, informálnym a neformálnym vzdelávaním, a podnietenie diskusie. Aktivite by mal predchádzať vstup o rozdieloch medzi formálnym, informálnym a neformálnym vzdelávaním.

Formálne vzdelávanie poskytujú vzdelávacie inštitúcie, je zámerné, má štruktúru a je ukončené všeobecne uznávanou certifikáciou. Rovnako neformálne vzdelávanie je zámerné a má štruktúru. Nekoná sa však v tradičných vzdelávacích inštitúciách a nekončí všeobecne uznávanou certifikáciou/diplomom. Existujú napr. YOUTHPASS – certifikát o absolvovaní neformálneho vzdelávania, ktorý je už uznávaný niektorými organizáciami, spoločnosťami a pod. Informálne vzdelávanie nie je zámerné ani štruktúrované. Nie je poskytované vzdelávacími inštitúciami a nekončí oficiálne uznávanou certifikáciou.

Aktivita má 2 časti: hľadanie a roztriedenie

Pre každý tím nachystajte 3 obálky, ktoré budú farebne rozlíšené. Obálky budú obsahovať nastrihané a náhodne rozdelené príklady vzdelávaní (bez správnych odpovedí uvedených v spodnej časti papiera). Obsah obálok zostáva až do druhej časti hry tajný.

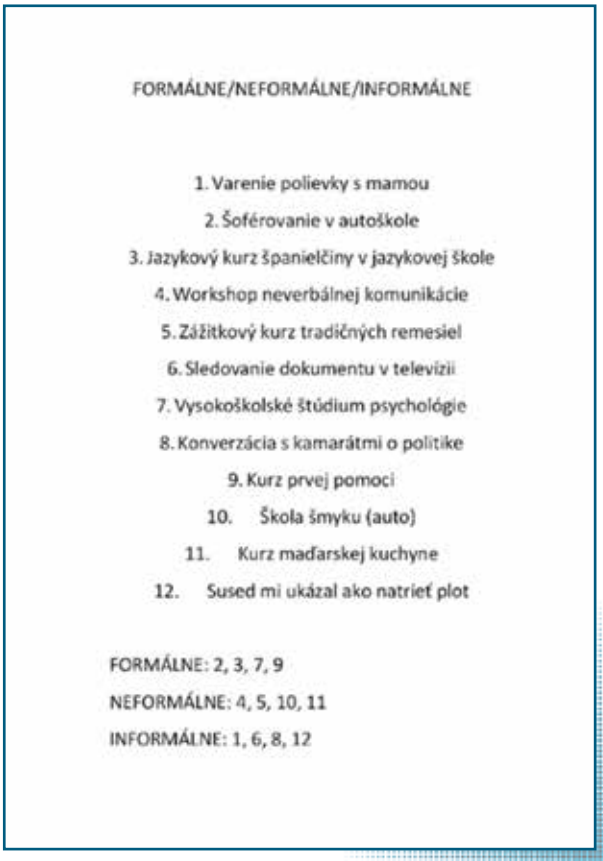
1. Hľadanie:

Účastníci sa rozdelia do rovnomerných tímov. Každý tím dostane 3 obálky rovnakej farby. Medzi sebou si zvolia jedného do pozície „kresliča". Ten dostane do rúk obálky, ceruzku a podložku na písanie s papierom. Po udelení roly sa presunú kresliči aj s obálkami o jeden tím (po ľavej ruke). Nasledujúcich 20 minút bude kreslič chodiť s tímom, ku ktorému sa presunul. Daný tím zoberie obálky od kresliča a postupne ich bude po priestore ukrývať. Priestor hry si vopred vymedzte (môže to byť niekoľko miestností, vonkajší dvor a pod.). Upozornite hráčov, aby obálky neukrývali napr. do smetných košov, ale tak, aby ich potom iní našli, no trošku sa pritom natrápili. Kreslič popri chodení s tímom kreslí cestu a značí, kde obálky ukrývajú. Nesmie používať čísla ani písmená, s výnimkou piktogramov.

Po ukrytí obálok sa vrátia všetci na miesto začiatku a kresliči odovzdajú mapky svojim pôvodným tímom, aby mohli začať hľadať svoje obálky, ktoré im ukryl druhý tím. Po 20 minútach sa stretnite spolu na dohodnutom mieste, s obálkami alebo bez.

2. Roztriedenie:

Tímy môžu svoje obálky otvoriť. Ich úlohou je správne roztriediť činnosti uvedené na rozstrihaných kúskoch papiera do 3 stĺpcov podľa toho, či ide o formálne, neformálne alebo informálne vzdelávanie. Po roztriedení si spoločne prejdite správne odpovede. Nájdete ich na spodku priloženého obrázka.


FORMÁLNE/NEFORMÁLNE/INFORMÁLNE

1. Varenie polievky s mamou
2. Šoférovanie v autoškole
3. Jazykový kurz španielčiny v jazykovej škole
4. Workshop neverbálnej komunikácie
5. Zážitkový kurz tradičných remesiel
6. Sledovanie dokumentu v televízii
7. Vysokoškolské štúdium psychológie
8. Konverzácia s kamarátmi o politike
9. Kurz prvej pomoci
10. Škola šmyku (auto)
11. Kurz maďarskej kuchyne
12. Susedmi ukázal ako natrieť plot

FORMÁLNE: 2, 3, 7, 9
NEFORMÁLNE: 4, 5, 10, 11
INFORMÁLNE: 1, 6, 8, 12

Názov aktivity: ZNAKY NEFORMÁLNEHO VZDELÁVANIA

Materiál: farebný výkres, fixka, lepiaca páska

Postup:
Pred začiatkom aktivity je potrebné prichystať farebné výkresy formátu A5 s jednotlivými charakteristikami NFV (Pozor, ak dáte každú charakteristiku na výkres inej farby, úloha bude príliš jednoduchá). Následne ich rozstrihnite na dve časti, nemusí to byť presne v strede. Ľubovoľne ich rozložte po miestnosti. Úlohou účastníkov je vziať kúsok výkresu a nájsť svoj pár. Tak, aby mali spolu jednu charakteristiku. V pároch diskutujú, čo pod danou charakteristikou rozumejú. Potom, keď všetci nájdu svoj pár, si spoločne v skupine prejdite postupne všetky charakteristiky a diskutujte o ich obsahu.

Charakteristiky (vylepte na stenu, aby boli k dispozícii aj počas ďalšieho vzdelávania):

- dobrovoľnosť,
- vlastná motivácia a aktívna účasť,
- celostný prístup pri rozvoji osobnosti,
- individuálne i skupinové učenie,
- rovnosť príležitostí,
- flexibilita,
- prítomnosť facilitátora,
- právo na chyby a učenie sa z nich,
- štruktúrovaný a plánovaný proces,
- vzdelávacie ciele,
- vychádza z potrieb účastníkov.

IV. VZDELÁVACIE STRATÉGIE

Sú to spoločné metodické postupy (metódy, formy, aktivity, príležitosti, pravidlá) spoločné pre všetkých vzdelávajúcich, ktoré cielene, systematicky utvárajú a rozvíjajú kľúčové kompetencie. Vzdelávacie stratégie sú buď formulované ku každej kľúčovej kompetencii alebo spoločne ku viacerým tak, aby bolo zrejmé, ako je zabezpečený ich rozvoj u detí. Stratégie sú spravidla členené podľa toho, ktorú z kľúčových kompetencií rozvíjajú prednostne. Je však samozrejmé, že jednotlivé výchovné a vzdelávacie stratégie smerujú súčasne k rozvoju viacerých kľúčových kompetencií (Blaško, 2010 parafrázované[8]):

Vzdelávanie vo voľnom čase a čase mimo vyučovania podporuje praktické využitie získaných poznatkov v reálnom živote. V tejto súvislosti je dôležité rozvíjať u žiakov tzv. vnútorné poznanie. V súčasnosti dochádza k situácii, keď sústavný rozvoj IKT prináša a zintenzívňuje okamžitú dostupnosť a prenášanie tzv. kodifikovaných poznatkov, ktoré sa dajú vyjadriť slovami alebo symbolmi a na ich základe sa aj prenášajú. Ide o všeobecné informácie, ktoré podliehajú rýchlemu zastarávaniu a dajú sa oddeliť od nositeľa. Na rozdiel od nich „vnútorné poznanie" (vedenie) je úzko spojené s jeho nositeľom (jednotlivcom, dieťaťom). Až keď ho nositeľ – dieťa reflektuje a prezentuje, stane sa explicitným (vyjadreným navonok). Preto je stále menej potrebné (až nepotrebné) memorovať faktografické údaje. Dôležité je učiť sa v súvislostiach (konceptuálne) a disponovať nástrojmi, ktoré umožňujú vyberať, spracovávať a aplikovať získané vedomosti, schopnosti, zručnosti... Vzdelávanie vo voľnom čase preto vyžaduje taký spôsob odovzdávania vzdelávacích obsahov, ktorý dáva veciam zmysel. Charakterizujú ho nasledujúce všeobecno-didaktické požiadavky na zmysluplné učenie (sa):

aktívnosť učenia sa – každý žiak je do učenia aktívne zapojený vlastnou činnosťou a myšlienkovou aktivitou,

konštruktívnosť – stavia na skúsenostiach žiaka, jeho vedomostiach, spôsobilostiach a zručnostiach, učenie je vytváraním (konštrukciou) nových a ich zabudovaním do existujúceho poznatkového systému,

kumulatívnosť – vedomosti, spôsobilosti a zručnosti na seba nadväzujú,

zacielenosť – žiak vie, čo je cieľom učenia (sa) a stotožňuje sa s ním,

situovanosť učenia – učenie prebieha vždy v určitom sociálnom, ekonomickom, multikultúrnom, politickom, či environmentálnom kontexte, ktorý ovplyvňuje každodenný život ľudí a ktorý je potrebné pri vzdelávaní zohľadniť,

autoregulatívnosť – dieťa postupne preberá zodpovednosť za svoje vlastné učenie sa, pričom sa zohľadňujú rôzne predpoklady a štýly učenia sa žiakov (podľa Čáp, Mareš, 2001, upravené).

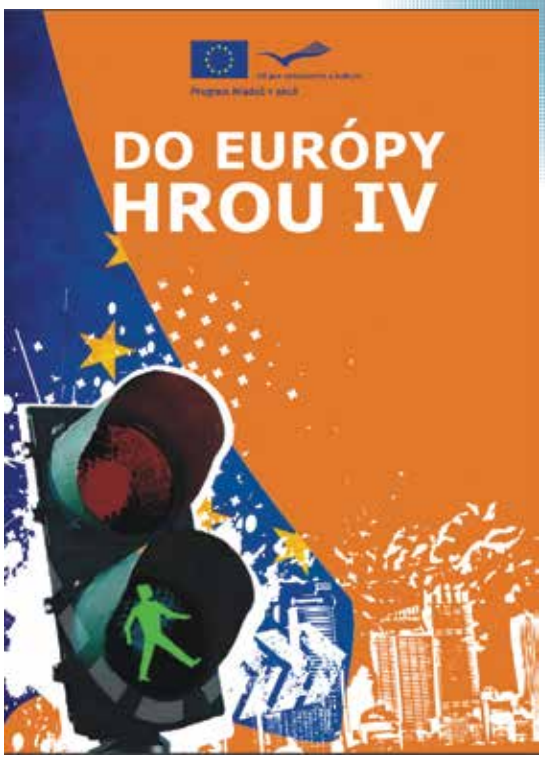
Nestačí len poznanie a pochopenie, ale oveľa dôležitejšie je nasmerovať učiacich sa ku kritickému prijímaniu informácii, k hľadaniu argumentov a formovaniu vlastných, podložených názorov. Najmä k tomu, aby sa zaujímali o svet a ľudí okolo seba a boli aktívni pri ochrane ľudských i kultúrnych hodnôt a života na zemi – aby prijali svoj diel zodpovednosti za podobu sveta, v ktorom žijeme.

[8] http://web.tuke.sk/kip/main.php?om=1300&res=low&menu=1310

Názov aktivity: METÓDY NEFORMÁLNEHO VZDELÁVANIA

Materiál: popis vybraných metód NFV na lístkoch (napr. z publikácie DO Európy hrou IV)

https://www.iuventa.sk/sk/Publikacie/Mobilita/Do-Europy-hrou-IV.alej



Postup:
Účastníci sa rozdelia do skupín tak, aby ich v každej skupine bolo 3 - 5. Každá skupina si vytiahne jeden lístok, kde nájde popis určitej metódy neformálneho vzdelávania (napr. brainstorming). Účastníci v skupinách si popis aktivity pozorne prečítajú a počas 20 minút si nachystajú krátku scénku, ktorou vysvetlia ostatným ako metóda funguje v praxi a ako ju môžu využiť. Kde bude scénka prebiehať a aké roly si zvolia, je na účastníkoch. Fantázii sa medze nekladú. Po odohraní všetkých scénok si pustite video od IUVENTA – Slovenský inštitút mládeže o metódach neformálneho vzdelávania.

YouTube https://bit.ly/35wp5dT

Na záver nezabudnite na diskusiu o videu!

Metódy využívané v neformálnom vzdelávaní v práci s mládežou môžeme pre zjednodušenie radiť do dvoch kategórií. Metódy zamerané **na podporu dynamiky skupiny** a **ostatné metódy**, ktoré sú ľahko adaptovateľné a využiteľné v rôznych témach a bývajú súčasťou rôznych aktivít. Sú zamerané napríklad na rozvoj konkrétnej zložky kompetencií.

ENERGIZÉRY A LÁMAČE ĽADOV

Energizér, hovorovo nazývaný aj „životabudič“, je metóda, ktorej cieľom je aktivizovať účastníkov a rozprúdiť v nich energiu a navodiť odľahčenú atmosféru. Spravidla ju zaraďujeme na začiatok vzdelávacích blokov, napríklad po obede, alebo keď zistíme, že účastníci začínajú byť unavení. Energizéry nemusia mať prepojenie s preberanými témami, ale môžu byť aj veľmi vhodným vstupom do nových tém, alebo nasledujúcich častí vzdelávacej aktivity. Ich ďalšou výhodou je vytváranie neformálnej atmosféry, a často sa na ich vedenie využívajú aj skúsenejší účastníci. Rizikom je, že v prípade neprispôsobenia energizérov cieľovej skupine, môžu byť niektorými účastníkmi vnímané ako nepotrebné alebo detinské.

Podobne používame aj “**lámače ľadov**”, a to najmä na začiatku vzdelávacích aktivít, kedy potrebujeme, aby sa účastníci zoznámili a dozvedeli sa niečo o sebe. V zásade ich používame na to, aby sme podporil proces skupinovej dynamiky, o ktorej píšeme v samostatnej kapitole. Aj pri tejto metóde musíme byť opatrní, aby sme postupovali citlivo a neuviedli účastníkov do rozpakov. Ak sa pozrieme na štýly učenia, obidve metódy sú obľúbené najmä u aktivistov. Menej obľúbené u teoretikov alebo pragmatikov, ktorí často nechápu, aký je ich význam a miesto v programe. Aj preto je namieste, aby sme boli opatrní vo výbere aktivít a techník, citlivo reagovali na situáciu v skupine a boli pripravení vysvetliť, prečo to robíme.

PRÍKLADY ICEBREAKEROV (LÁMAČOV ĽADOV)

Názov aktivity: HRA NA MENO

(NA ZOZNÁMENIE, NA MENÁ)

Materiál: žiadny

Postup:
Všetci účastníci sa posadia do kruhu. Požiadame prvého účastníka v poradí, aby povedal svoje meno: Napríklad: „Ja som Katka". Druhý v poradí zopakuje predchádzajúce meno a pridá svoje meno: „Ty si Katka, ja som Ivan". Tretí účastník zopakuje predchádzajúce v poradí: Ty si Katka, ty si Ivan, ja som XY".

Takto v kruhu pokračujeme, až kým sa všetci nezúčastnia. Posledný účastník zopakuje mená všetkých.

Názov aktivity: DEKA

(NA ZOZNÁMENIE, NA MENÁ)

Materiál: deka

Postup:
Účastníci sa rozdelia na 2 tímy. Dvaja účastníci držia deku (1 z každého tímu, striedajú sa počas hry), každý za jeden roh. Ostatní sa schovajú za deku. 1 tím na jednu stranu a druhý tím na druhú. Tak, aby na seba navzájom nevideli. Najlepšie ak sú v podrepe. Každý tím si zvolí jedného hráča, ktorý sa postaví bližšie k deke. Keď sú obaja pri deke, deka sa spustí na zem a úlohou účastníkov stojacich oproti sebe je povedať meno toho druhého čo najrýchlejšie. Ten, ktorý povie meno neskôr (alebo ho nepovie vôbec) prechádza do tímu súperov. Deka sa zdvihne a tímy si opäť zvolia svojich zástupcov, ktorí podídu bližšie k deke. Takto aktivita pokračuje, pokiaľ nie sú všetci účastníci v jednom tíme.

Hra je vhodná na úvodné zoznamovanie alebo na zopakovanie mien počas prvých dní. Pred začatím si zopakujte všetky mená.

Názov aktivity: KOVBOJKA

(NA ZOZNÁMENIE, NA MENÁ)

Materiál: žiadny

Postup:
Jeden z hráčov stojí v strede kruhu a pomaly sa otáča okolo vlastnej osi. Ukáže prstom na ľubovoľného účastníka v kruhu. Jeho úlohou je čo najskôr si čupnúť. Účastníci stojaci vedľa sa otočia čelom k sebe, vystrčia ruku akoby mali v ruke pištoľ a povedia meno druhého hráča. Ten, kto povie meno druhého neskôr, alebo si vôbec nespomenie, vystrieda hráča v strede. Pokiaľ si ten, na koho bolo ukázané hráčom v strede zabudne čupnúť, ide do stredu on. Takto pokračujete, pokiaľ hra účastníkov baví.

Hra je vhodná na úvodné zoznamovanie sa alebo na zopakovanie mien počas prvých dní. Pred začatím si zopakujte všetky mená.

Názov aktivity: KOHO MÁŠ RADŠEJ?

(NA ZOZNÁMENIE, NA MENÁ)

Materiál: žiadny

Postup:
Účastníci stoja v kruhu. Jeden z nich stojí v strede. Podíde k ľubovoľnému účastníkovi a opýta sa ho: „Máš ma rád (meno, koho osloví?)“. Ten odpovie: „Mám ťa rád (meno hráča, ktorý sa ho pýta), no radšej mám tých, ktorí (doplní vlastnosť/charakteristiku...)“. Všetci, na ktorých daná charakteristika sedí, si musia vymeniť miesto v kruhu. Hráč v strede si snaží nájsť voľné miesto v kruhu. Ten, komu sa miesto neujde, zostáva v strede kruhu a pokračuje ďalej.

Príklad:

Cyril: Máš ma rada Miška?
Miška: Mám ťa rada Cyril, no radšej mám tých, ktorí majú na sebe čierne tričko.
Všetci, ktorí majú na sebe čierne tričko si musia v kruhu vymeniť miesto. Cyril sa medzitým snaží „chytiť“ miesto v kruhu. Miesto sa neujde Editke. Editka zostane v kruhu, podíde k Milanovi a pýta sa „Milan, máš ma rád?“ atď.

Aby sa vystriedali všetci, môžete zaviesť pravidlo, že sa nesmiete pýtať tých, ktorí už boli opýtaní predtým.

Názov aktivity: PROFIL

NA ZOZNÁMENIE, LÁMANIE ĽADOV

Materiál: papier, písacie potreby, lepiaca páska

Postup:
Každý účastník dostane jeden papier formátu A4. Vytvoria sa náhodné dvojice. Úlohou dvojíc je vzájomne jeden druhému vytvoriť svoj profil. Mal by obsahovať:
- Krstné meno alebo prezývku (podľa toho ako si želá, aby ho/ju oslovovali ostatní),
- 3 vety so zaujímavosťami (počet súrodencov, záľuby, charakteristiku atď.),
- odpoveď na otázku „Aké slovné spojenie ťa vystihuje?“ (napr. milovníčka kníh, vášnivý kuchár),
- obrázok, ktorý bude namiesto fotografie. Kreslí ho tvorca profilu bez konzultácie, z informácií, ktoré sa dozvedel.

Po zhotovení profilov sa dvojice vzájomne predstavia ostatným. Profily vylepte na viditeľné miesto a nechajte ich tam počas ďalších dní aktivity.

Obrázok doplňte o zábavné prvky, ktoré podčiarknu zistené informácie.

Aby sa vystriedali všetci, môžete zaviesť pravidlo, že sa nesmiete pýtať tých, ktorí už boli opýtaní predtým.

Názov aktivity: SUPERLATÍVY
(NA ZOZNÁMENIE, LÁMANIE ĽADOV)

Materiál: žiadny

Postup:
Účastníci sa rozdelia na menšie skupiny podľa vopred daného kľúča (napr. účastníci z východu a zo západu, praváci a ľaváci, chlapci a dievčatá...). Následne sa v skupine zoraďujú do radu podľa určitého zadania (napr. podľa toho, kto má koľko súrodencov, podľa výšky, podľa dátumu narodenia, podľa šťastného čísla,...). V tejto hre musia účastníci navzájom komunikovať a dozvedia sa tak o sebe niečo nové. Hru môžeme ozvláštniť tak, že účastníci nebudú môcť komunikovať verbálne ale iba neverbálne. Budú sa teda musieť dohodnúť na poradí v rade bez pomoci slov.

Názov aktivity: VYTIAHNI LANKO
(NA ZOZNÁMENIE, LÁMANIE ĽADOV)

Materiál: špagát, nožnice

Postup:
Špagát nastriháme na menšie časti s rôznou dĺžkou a spojíme ich do jedného klbka. Účastníci si potom z klbka vyťahujú špagáty. Podľa rôznej dĺžky špagátu o sebe rozprávajú dovtedy kým špagát nevtiahnu.

Názov aktivity: TOALEŤÁK
NA ZOZNÁMENIE, LÁMANIE ĽADOV

Materiál: toaletný papier

Postup:
Účastníci si sadnú jeden vedľa druhého do kruhu. Kruhom koluje rolka toaletného papiera a každý z účastníkov si z neho odtrhne ľubovoľný počet útržkov bez toho, aby vedel na čo ich bude potrebovať. Keď majú všetci v rukách útržky, vedúci oznámi, že na základe počtu útržkov o sebe každý povie niekoľko faktov (napr. ak si niekto odtrhol 4 útržky, povie meno, vek, odkiaľ je a koľko má súrodencov).

Alternatíva: M&M

Materiál: cukríky

Postup:
Postup je úplne rovnaký ako pri toaletnom papieri, akurát namiesto útržkov papiera kolujú kruhom cukríky (napr. M&M, lentilky,...)

Názov aktivity: ČÍ JE TO PRÍBEH?
NA ZOZNÁMENIE, LÁMANIE ĽADOV

Materiál: papier, ceruzky, čiapka

Postup:
Každý z účastníkov na kus papiera napíše o sebe nejaký fakt, zaujímavosť alebo vtipnú príhodu. Papieriky sa vhodia do čiapky a potom sa rozdajú. Každý si vylosuje jeden papierik a na základe príbehu háda, ktorý z účastníkov ho napísal.

Názov aktivity: DVE PRAVDY, JEDNA LOŽ
(NA ZOZNÁMENIE, LÁMANIE ĽADOV)

Materiál: žiadny

Postup:
Každý z účastníkov si vopred pripraví o sebe tri vety (napr. zaujímavé fakty, zážitky,...). Dve z nich nebudú pravdivé a jedna áno. Vety potom povie nahlas pre ostatných účastníkov a tí musia hádať, ktorá z troch viet je pravda.

Názov aktivity: SPOJOVNÍK
(NA ZOZNÁMENIE, LÁMANIE ĽADOV)

Materiál: žiadny

Postup:
Táto aktivita sa hrá v štyroch kolách a slúži na zoznámenie a bližšie spoznanie sa s ostatnými. V prvom kole sa účastníci rozdelia do dvojíc a majú 30 sekúnd na to, aby našli päť vecí, ktoré majú spoločné (napr. koníčky, rodinné zázemie, skúsenosti,...). V druhom kole sa rozdelia do trojíc a opäť opakujú rovnaký postup a hľadajú čo majú spoločné. Vo štvrtom kole vytvoria štvorice a opäť hľadajú, čo majú spoločné. Aktivita je čoraz náročnejšia, keďže v skupinách nemôžu použiť tie isté spoločné znaky.

Názov aktivity: NÁJDI SI KAMARÁTA
NA ZOZNÁMENIE, LÁMANIE ĽADOV

Materiál: žiadny

Postup:
Všetci stoja voľne v priestore. Ich úlohou je hľadať si nových kamarátov a kamarátky. Facilitátor hovorí: „Nájdi si kamaráta, s ktorým sa chytíte za ruku“. Každý hľadá svoju dvojicu, aby sa mohli chytiť za ruky. Facilitátor hovorí ďalej: „Nájdi si kamaráta, s ktorým sa dotknete ľavou pätou“, atď. Ďalšie príklady: dotknúť sa pravým uchom, dotknúť sa čelom, dotknúť sa ľavým kolenom... Háčikom je, že sa kamarát nesmie opakovať viac ako raz, a teda sa musia dvojice neustále obmieňať.
Táto hra nemusí byť pre každého. Zahrajte si ju, až keď sa účastníci aspoň trošku poznajú.

Hra je najmä pre menšie deti. Je vhodná na prelomenie ľadov.

Názov aktivity: STANOVIŠTIA
(NA ZOZNÁMENIE, LÁMANIE ĽADOV)

Materiál: žiadny

Postup:
Súčasťou aktivity je 5 stanovíšť, ktoré je možné podľa potreby obmieňať. Každé obsahuje zadanie s jednoduchou úlohou, ktorú majú účastníci splniť. Stanovištia rozmiestnime náhodne po miestnosti, prípadne vonku. Účastníci sa voľne prechádzajú a plnia zadania v ľubovoľnom poradí.

Stanovište 1: VYTVOR SI KREATÍVNU MENOVKU
Materiál: farebný papier, krepový papier, fixky, farbičky, lepidlo, lepiaca páska, špagát, nožnice, zošívačka...

Postup:
Úlohou účastníkov je vytvoriť si čo najkreatívnejšiu menovku, ktorú následne nosia. Menovky slúžia najmä na zoznamovanie a jednoduchšie oslovenie ostatných účastníkov pri zadaniach.

Stanovište 2: VYSTRIHNI KRAJINU, Z KTOREJ SI PRIŠIEL A VYZNAČ NA NEJ MIESTO, KDE ŽIJEŠ
Materiál: perá, fixky, papier, nožnice

Postup:
Toto zadanie je vhodné pre medzinárodné aktivity. Jeden z účastníkov vystrihne krajinu a vyznačí na nej miesto, kde žije. Ostatní z tejto krajiny už vystrihovať nemusia, len zaznačia miesto. Jednotlivé krajiny priložte k sebe tak, aby ste vytvorili mapu. Vzdialenosti by mali zodpovedať skutočným mapám. Ak môžete, nalepte ich na stenu. V prípade, že ide len o účastníkov z jednej krajiny, vystrihnite tvar krajiny na väčší papier (resp. niekoľko zlepených papierov), aby vyznačili konkrétne mestá čo najpresnejšie.

Účastníci sa dozvedia z akých rôznych krajín prišli, na ktorých miestach žijú, z akých rôznych vzdialeností pricestovali. ostatných účastníkov pri zadaniach.

Stanovište 3: SPRAV SI FOTOGRAFIU S ASPOŇ ĎALŠÍMI 2 ÚČASTNÍKMI
Materiál: fotoaparát

Postup:
Každý účastník musí nájsť aspoň dvoch ďalších, s ktorými sa odfotí. Fotografia môže byť na súkromnom fotoaparáte/telefóne alebo bude v miestnosti k dispozícii niekto, kto bude fotografovať.

Povzbuďte účastníkov, aby sa počas tohto zadania v krátkosti predstavili.

Stanovište 4: VYROB SI JEDNODUCHÝ NÁRAMOK
Materiál: fotoaparát

Postup:
Každý účastník musí nájsť aspoň dvoch ďalších, s ktorými sa odfotí. Fotografia môže byť na súkromnom fotoaparáte/telefóne alebo bude v miestnosti k dispozícii niekto, kto bude fotografovať.

Povzbuďte účastníkov, aby sa počas tohto zadania v krátkosti predstavili.

Stanovište 5: NAPÍŠ NA PAPIER JEDNU SVOJU VIDITEĽNÚ CHARAKTERISTIKU A VLOŽ JU DO ŠKATULE
Materiál: kúsky papiera, perá, škatuľa

Postup:
Toto zadanie je veľmi jednoduché a jasné. Zadanie bude pokračovať po tom čo účastníci dokončia ostatné stanovištia. Dovtedy im účel zadania neprezrádzajte.

Po skončení všetkých stanovíšť začína aktivita Profil (viď str. 12). Obmenou aktivity je, že nevytvárate dvojice, ale účastníci musia na základe uvedenej charakteristiky svojho partnera nájsť. Keďže aj náš partner niekoho hľadá, budete musieť vytvárať väčšie skupiny.

Názov aktivity: PORTRÉTY
(NA ZOZNÁMENIE, LÁMANIE ĽADOV)

Materiál: papier, ceruzky, hudba

Postup:
účastníci si vezmú čistý papier formátu A4, fixku a napíšu si do pravého dolného rohu svoje meno. Následne na papier nakreslia obrys svojho tela a hlavy, pričom ich upozorníme, aby nekreslili nič viac, ani uši, ani vlasy, ani inú časť tela či oblečenia. Potom sa postavia a v momente, keď začne hrať hudba sa po miestnosti prechádzajú a vymieňajú si papiere. Keď hudba zastaví, pozrú sa, čí papier majú v rukách, nájdu ho a dokreslia mu prvú časť portrétu, napr. oči. Potom sa hudba zas pustí, opäť si vymieňajú papiere a keď sa zastaví, kreslia druhú časť tela, napr. ústa. Postupne si takto dokreslia celý portrét a nakoniec ho vrátia pôvodnému majiteľovi.

PRÍKLADY ENERGIZÉROV (ŽIVOTABUDIČOV)

Názov aktivity: ZNÁME OSOBNOSTI INAK
(NA PREBUDENIE, LÁMANIE ĽADOV)

Materiál: škatuľa, 2 farebné papiere, písacie potreby

Postup:
Do škatule sa vhodia lístočky dvoch farieb. Na jednej bude meno známej osobnosti, rozprávkovej bytosti, filmovej postavy a pod. a na druhej prídavné meno vyjadrujúce náladu či stav (napr. unavený, tehotná). Vyberú sa dvaja účastníci, ktorí si vytiahnu lístoček papiera z oboch farieb. Obaja naraz hrajú svoje roly so vzájomnou interakciou. Majú dovolené hovoriť. Ostatní sa snažia uhádnuť, kto sú. Po uhádnutí oboch postáv sa mení dvojica.

Na papierik píšte iba osobnosti, ktoré by mohli poznať všetci zúčastnení.

Názov aktivity: VRAHOVIA

(NA PREBUDENIE, LÁMANIE ĽADOV)

Materiál: lístočky 3 farieb, písacie potreby, náramky

Postup:
Najprv si každý účastník urobí jednoduchý náramok, napr. šnúrka, bavlnka. Každý účastník dostane 3 lístočky (1 zelený, 1 červený, 1 žltý). Na zelený papier napíše svoje meno, na červený miesto, na žltý predmet. Lístočky sa položia na zem/do škatule, zamiešajú sa a následne si každý účastník vytiahne 3 lístočky, 1 z každej farby. Úlohou hráčov je „zabiť" toho, čie meno si vytiahli na lístočku na mieste uvedenom na lístočku, uvedeným predmetom.

Napr. Monika si vytiahne tri lístočky:
Zelený: Michaela
Červený: les
Žltý: papier

To znamená, že Monika bude „číhať" na Michaelu. Keďže nie je v okolí žiaden les, musí byť Monika kreatívna. Nakreslí les na tabuľu, vyrobí stromčeky do izby a pod. Potom si len vezme papier a keď bude s Michaelou sama, dotkne sa jej papierom a oznámi jej, že v hre končí.

Ten, kto v hre končí, prenecháva svoj náramok „vrahovi". Ten ich musí na ruke nosiť po celý čas. Okrem náramku mu dá aj svoje tri lístočky, aby vedel kto je jeho ďalšou obeťou a tak dookola.

POZOR! Pri čine vás nikto nesmie vidieť, inak nie je platný. Odporúčame pohybovať sa po celý čas v trojici, tak sa vám nič nemôže stať

Hra je vhodná na viacdňové podujatia.

Ak si účastník vytiahne sám seba, ťahá si opätovne. Odporúčame, aby zostal jeden človek, ktorý sa hry nezúčastní, napr. vedúci, pre prípad, že sa hra zacyklí. Vtedy si zostávajúci hráči svoje lístočky opäť premiešajú a nanovo ťahajú.

Hru na konci podujatia vyhodnoťte. Kto sa ako zapájal, akú stratégiu zvolil, ako hru vnímal a pod.

Názov aktivity: „HEJ!"

(VYTVÁRANIE SPOLOČENSTVA)[9]

Materiál: loptička (alebo iný predmet)

Postup:
Stojíme v kruhu, vybraný člen skupiny, dobrovoľník alebo lektor začína podávať loptičku alebo nejaký iný predmet.

Inštrukcia: „Každý sa musí dotknúť predmetu. Predmet sa musí čo najrýchlejšie dostať k poslednému účastníkovi kruhu, ktorý stojí pri účastníkovi, ktorý začínal. Keď posledný v kruhu drží predmet, všetci vyskočia so zdvihnutými rukami a zakričia „Heeej!!!" Meria sa čas, za ktorý sa tento postup podaril.

Cieľom je znižovať nameraný čas. Po prvom kole majú deti čas na poradu, dohodnú sa a kolo opakujú. Osvedčili sa 2 -3 opakovania. Čas sa obvykle znížil, k čomu prispelo zlepšovanie organizácie postupu a spolupráce detí. Aktivitu ukončujeme krátkou reflexiou, napr.: Čo sa odohralo? Ako ste postupovali? Ktoré životné zručnosti ste použili, aby ste znížili čas? Ako ste sa pri tom cítili? Aktivita prispieva aj k budovaniu spolupatričnosti. Zároveň sa môžu účastníci zdokonaľovať v aktívnom počúvaní a v používaní primeraného hlasu.

[9] Interné materiály ASK - vzdelávanie pre 21. st. na Slovensku, dostupné na: http://www.ask21.sk/sk/Article/95/Publika%C4%8Dn%C3%A9%20aktivity.proxia (https://bit.ly/3e2MzuP)

Názov aktivity: HI-HA-HO

(NA PREBUDENIE, LÁMANIE ĽADOV)

Materiál: žiadny

Postup:
Všetci sa postavia do kruhu. Začína ten, kto naposledy vyhral nejakú hru. Začínajúci hráč súčasne zakričí HI a predpaží ruky spojenými dlaňami tak, aby ukázal na niektorého z hráčov v kruhu. Ten následne dvihne ruky nad hlavu so spojenými dlaňami a zakričí HA. Dvaja vedľajší hráči zakričia HO a súčasne sa naklonia smerom k „zasiahnutému" s vystretými rukami so spojenými dlaňami (pohyb od svojich ramien smerom k bruchu „zasiahnutého" akoby ho mali preseknúť). Hráč kričiaci HA potom ukazuje na ďalšieho ľubovoľného hráča a kričí HI. Takto to pokračuje dookola. Ten, kto sa pomýli, vypadáva.

Hra by sa mala neustále zrýchľovať.

Názov aktivity: ŽIRAFA

(NA PREBUDENIE, LÁMANIE ĽADOV)

Materiál: papiere, stopky

Postup:
Všetci si vezmú papier formátu A4. Držia ho v rukách za chrbtom. Majú 30 sekúnd na to, aby pomocou rúk vytvorili čo najkrajšiu žirafu. Môžu trhať, skladať... Použiť môžu len svoje ruky, ktoré sú spolu s papierom počas celej aktivity za chrbtom.

Výtvory sa zverejnia. Dbáme na to, aby sa medzi účastníkmi neobjavili posmešné komentáre.

Názov aktivity: LIETADLO

(NA PREBUDENIE, LÁMANIE ĽADOV)

Materiál: žiadny

Postup:
Skupina stojí v kruhu blízko seba na dotyk ramien. Všetci sa otočia doprava a snažia sa sadnúť si na toho za sebou. Musia preto stáť veľmi blízko seba. Keď už sedia, rozpažia ruky ako „lietadlo" a snažia sa spraviť aspoň jeden krok alebo sa posunúť ako celok.

Názov aktivity: ELEKTRINA

(NA PREBUDENIE, LÁMANIE ĽADOV)

Materiál: (až na zložitejšie verzie) minca, fľaša, 4 perá 2 rôznych farieb

Postup:
Jeden z účastníkov má úlohu spínača. Ostatní sa rozdelia rovnomerne do dvoch skupín. Postavia sa vedľa seba držiac sa za ruky tak, aby prvý člen skupiny bol čelom k „spínaču" a posledný k „strážnikovi". Nesmú vidieť na spínača, ani na strážnika, ani na členov druhej skupiny.

Keď ukáže spínač palec hore, znamená to, že vedením (teda ľuďmi držiacimi sa za ruky) prechádza prúd. Tým pádom prví členovia majú stlačiť ruky suseda, vyslať signál, sused má poslať signál ďalej až k poslednému členovi, ktorý ihneď ako dostane signál, dvihne ruku. Cieľom je poslať signál čo najrýchlejšie a predbehnúť druhú skupinu.

Pozor na omyl. Keď spínač ukáže palec dole, prvý člen nesmie poslať signál. Ak sa pomýli, znamená to bod dole. Pokiaľ signál pošle správne a skupina je prvá, získavajú bod. Po každom kole sa môžu členovia striedať (prví budú poslední).

Náročnejšia verzia:
Je možné pridať mincu. Keď padne číslo, posiela sa signál. Keď padne znak, signál sa neposiela.
Posledný člen má za úlohu chytiť ako prvý fľašu (alebo iný predmet), ktorá je uprostred medzi poslednými členmi. Je tak jasnejšie, ktorá skupina bola prvá.

Ešte náročnejšia verzia:

Namiesto mince použiť farbičky dvoch farieb, kedy je napríklad červená jedno stlačenie a oranžová dve.

Najnáročnejšia verzia:
Do škatule sa dá niekoľko predmetov, na každý z nich si musí skupina pripraviť znamenie (poklepanie po hlave, vyplazený jazyk). Na druhú stranu sa dajú rovnaké predmety, ktoré musí posledný člen po tom, čo dostane daný signál správne zdvihnúť. Hodnotiť sa dá na body za správne poslanie signálu a zdvihnutie predmetu ako prvý, za nesprávne poslanie signálu môže byť mínus bod.

Optimálne je, keď sú skupiny vyrovnané (napr. vekovo). V prípade, že je počet účastníkov párny, môže byť okrem „spínača" aj „strážnik". Hráči medzi nimi nesmú vidieť ani na spínač ani na strážnika.

Názov aktivity: HONEY BUNNY

(NA PREBUDENIE, LÁMANIE ĽADOV)

Materiál: žiadny

Postup:
Účastníci sa postavia do kruhu. Jeden sa postaví do stredu. Vyberie si niekoho, pristúpi k nemu, pozrie do očí a povie „Honey Bunny, prečo má nemáš rád?“. Úlohou osloveného je sa nezasmiať a odpovedať „Ale ja ťa mám rád/rada, len sa mi nechce usmievať.“ Ak sa oslovený zasmeje, roly sa vymenia a ide do stredu. Vyberie si ďalšieho z kruhu, podíde k nemu, pozrie do očí, atď.

Názov aktivity: NÁJDI SI KAMARÁTA

(NA PREBUDENIE, LÁMANIE ĽADOV)

Materiál: žiadny

Postup:
Všetci účastníci stoja voľne v priestore. Ich úlohou je hľadať si nových kamarátov a kamarátky. Facilitátor hovorí: „Nájdi si kamaráta, s ktorým sa chytíte za ruku“. Každý hľadá svoju dvojicu, aby sa mohli chytiť za ruky. Facilitátor hovorí ďalej: „Nájdi si kamaráta, s ktorým sa dotknete ľavou pätou“, atď. (ďalšie príklady: dotknúť sa pravým uchom, dotknúť sa čelom, dotknúť sa ľavým kolenom). Háčikom je, že sa kamarát nesmie opakovať viac ako raz, a teda sa musia dvojice neustále obmieňať. Hra je najmä pre menšie deti. Je vhodná na prelomenie ľadov.

Názov aktivity: EVOLÚCIA

(NA PREBUDENIE)

Materiál: žiadny

Postup:
Táto zábavná aktivita, vhodná ako energizér medzi prednáškami, či inými akivitami slúži na rozhýbanie tela aj uvoľnenie mysle. Aktivita začína tak, že si všetci účastníci na povel vedúceho čupnú a dajú ruky nad hlavu (predstierajú, že sú vajíčko). Takto sa pohybujú po miestnosti a keď k niekomu prídu, zahrajú si „kameň, papier, nožnice“. Ten z dvojice, ktorý vyhrá začne mávať krídlami (predstiera, že je sliepka) a hľadá ďalšiu sliepku, z ktorou si opäť zahrá „kameň, papier, nožnice“. Ten, ktorý prehrá ostáva vajíčko a hľadá ďalšieho, ktorý prehral. Takýmto štýlom účastníci prechádzajú jednotlivými vývojovými štádiami, preto názov evolúcia. Sliepka, ktorá vyhráva súboj sa stáva psom, teda chodí po štyroch, breše a hľadá ďalšieho psa. Pes, ktorý vyhrá sa stáva prasaťom, ktoré kvíka a hľadá ďalšie prasa. Víťazné prasa sa stáva opicou a z opice sa stáva človek. Víťazom tejto hry je ten účastník, ktorému sa ako prvému podarí prejsť celým evolučným procesom a stať sa človekom.

Názov aktivity: NATIAHNUTIE KOSTÍ

(NA PREBUDENIE)

Materiál: žiadny

Postup:
Účastníci vytvoria dvojice. Každá dvojica si sadne chrbtom k sebe a snaží sa spoločne postaviť bez pomoci rúk.

Názov aktivity: ČÍSLA

(NA PREBUDENIE)

Materiál: 2 šatky

Postup:
Účastníci si sadnú do kruhu a do stredu sa postaví jeden z nich, ktorému sa oči zaviažu šatkou, aby nič nevidel. Do rúk dostane ďalšiu šatku, ktorou bude neskôr triafať. Keď už účastník v strede nevidí, ostatní dostanú čísla, každému bude prislúchať iné. Úlohou toho v strede je povedať dve ľubovoľné čísla. Účastníci, ktorí majú tieto čísla, si vymieňajú miesta. Musia však tak robiť veľmi opatrne a potichu. Úlohou toho v strede je chytiť ich. Na to môže použiť šatku, ktorou triafa. V momente, ako niektorého z účastníkov trafí, v strede končí a strieda ho práve ten.

Názov aktivity: RUKY-NOHY

(NA PREBUDENIE)

Materiál: žiadny

Postup:
Účastníci sa rozdelia do viacerých skupín s rovnakým počtom osôb. Keď sú pripravení, vedúci zadá pokyn „Na zemi je ...nôh, ...rúk“ (napr. na zemi je 5 rúk a 3 nohy) a účastníci v skupinách musia splniť toto zadanie. Musia sa podržať, niektorí vyskočiť na chrbát, či ľahnúť si. Táto hra je výborná na posilnenie tímového ducha a zlepšenie komunikácie medzi deťmi.

Názov aktivity: ŠPORTOVÁ GALÉRIA

(NA PREBUDENIE)

Materiál: žiadny

Postup:
Ide o akčnú aktivitu, pri ktorej jeden účastník predstiera rôzne športy a športové schopnosti pomocou pantomímy (napr. lyžovanie, lukostreľba, tenis,...). Úlohou ostatných je prísť na to, aký šport ukazuje. Ten, kto uhádne, získava bod a môže ísť ukazovať ďalší šport. Postupne sa tak môžu vystriedať všetci účastníci.

Alternatíva: Pantomíma je skvelá aktivita v akejkoľvek forme. Deti pri nej zlepšujú svoje kreatívne zmýšľanie, strácajú ostych a učia sa spolupracovať. Nemusia pri tom ukazovať len športy, táto hra sa dá hrať s rôznymi témami (napr. povolania, zvieratá, veci,...).

Názov aktivity: RUŽOVÝ PALEC

(NA PREBUDENIE)

Materiál: žiadny

Postup:
Ružový palec je ideálny energizér medzi prednáškami či hodinami. Vedúci alebo jeden z účastníkov vymýšľa úlohy pre ostatných. Úloha spočíva v tom, že nahlas zakričí časť tela a farbu (napr. zelené ucho). Účastníci musia v miestnosti nájsť predmet, ktorý je danej farby a dotknúť sa ho danou časťou tela, ktorá odznela. Aktivita sa môže zmeniť aj na súťažnú, kde budú tí najpomalší vypadávať. Najpohotovejší z účastníkov tak vyhráva.

Názov aktivity: ROZTLIESKAVAČKA

(NA PREBUDENIE)

Materiál: žiadny

Postup:
Účastníci stoja v kruhu spolu s lektorom. Lektor zadá smer, v ktorom každý z účastníkov raz tleskne. Účastníci tlieskajú jeden po druhom a v prípade, že niekto z účastníkov tleskne dvakrát, smer aktivity sa zmení. Účastníci musia dať pozor na moment, kedy sa smer zmení. V prípade, že niekto nesprávne zareaguje, z hry vypadáva. Rýchlosť tlieskania sa časom zrýchľuje.

Názov aktivity: KOALA

(NA PREBUDENIE)

Materiál: žiadny

Postup:
Účastníci stoja voľne v priestore. Jeden z nich je „vedúci". Ten má 4 príkazy, ktoré ľubovoľne zakričí. Ostatní ich musia vykonať:
GO – prechádzať sa
STOP - zastaviť
JUMP – vyskočiť
KOALA – objať druhého hráča.
Začína sa len s príkazmi GO a JUMP. Keď si ich účastníci chvíľu vyskúšajú, nastáva zmena! GO znamená zastaviť a STOP prechádzať sa. Po niekoľkých pokusoch pridáme JUMP a KOALA s pôvodnými pravidlami, bez obmien. Po minúte je nasledovná zmena:
GO je STOP
STOP je GO
JUMP je KOALA
KOALA je JUMP
Hru možno hrať ľubovoľne dlho, pokiaľ účastníkov baví.

Názov aktivity: RAZ, SKOK, TRI

(NA PREBUDENIE)

Materiál: žiadny

Postup:
Účastníci sa rozdelia do dvojíc a postavia sa k sebe čelom. Striedavo rátajú od 1 do 3.
Príklad:
M: jeden
E: dva
M: tri
E: jeden
M: dva...

V ďalšom kroku nahradí 1 tlesknutie.
M: zatlieska
E: dva
M: tri
E: zatlieska

Ďalej nahradí 2 dupnutie
M: zatlieska
E: dupne
M: tri
E: zatlieska...

No a nakoniec nahradí 3 výskok.
M: zatlieska
E: dupne
M: vyskočí
E: zatlieska...

Názov aktivity: KRIK

(NA PREBUDENIE)

Materiál: žiadny

Postup:
Ide o trochu hlasnejšiu aktivitu. Účastníci stoja v kruhu a pozerajú sa na seba. Na povel zdvihnú hlavu a musia sa pozerať na inú osobu. Ak sa dá, osoba na nich nepozerá, nič sa nedeje. Ak sa tá osoba na nich pozerá tiež, začnú kričať a kto prestane prvý, vypadáva z hry. Takto hra pokračuje až do chvíle, kedy v kruhu ostane stáť ten najhlučnejší z účastníkov.

Názov aktivity: ZAPAMÄTANIE ZVUKOV

(NA ROZMÝŠĽANIE)

Materiál: písacie potreby, papier

Postup:
Všetci účastníci sa usadia, každý dostane pero a papier. Počas hry musia mať zavreté oči, písať budú až neskôr. Vedúci hry postupne vydáva pomocou rozličných predmetov zvuky (napr. zaštrnganie kľúčov, driblovanie loptou, zahrkanie fľaše s vodou...).

Pred každým novým predmetom povie poradové číslo, aby bolo jasné, že sa jedná o ďalší predmet. Počet môže byť ľubovoľný, no odporúčame 7 - 9.

Po poslednom zvuku si účastníci môžu otvoriť oči a ich úlohou je zapísať v správnom poradí predmety, o ktorých si myslia, že vydali dané zvuky.

TEAMBUILDING

Tieto metódy sú zamerané najmä na posilnenie interakcie medzi účastníkmi a ich lepšie spoznanie sa. Slúži tiež na podporu procesu skupinovej dynamiky a vytvorenie pozitívnej atmosféry a bezpečného prostredia. Využívame ju najmä v úvode dlhších vzdelávacích aktivít, často je prepojená aj s miestom konania vzdelávacej aktivity. I keď nebýva priamo previazaná na určité preberané témy, je dôležité ju zaraďovať, najmä ak sa vzdelávanie venuje témam, kde je potrebné, aby sa účastníci cítili bezpečne a boli ochotní sa otvoriť (napr. pri riešení konfliktov alebo interkultúrnom učení). Rizikom môže byť odmietnutie tejto metódy niektorými účastníkmi, ak neporozumejú významu jej zaradenia. To sa podobne ako pri dvoch vyššie popísaných metódach stáva, ak máme v skupine vyhranených teoretikov a pragmatikov.

Názov aktivity: MISSION (IM)POSSIBLE

Materiál: zoznam úloh, časovač, soundtrack Mission Impossible

Postup:
Účastníkom v úvode povedzte, že dostanú (jeden) zoznam úloh, ktoré musia splniť ako skupina. Ak ich nesplnia všetky, všetci prehrávajú. Je jedno, ako si jednotlivé úlohy rozdelia a koľko ľudí ich bude plniť (ak to nie je špecificky uvedené). Podľa počtu účastníkov a úloh určite čas, za ktorý musia úlohy splniť. Výborným doplnkom je, ak dáte na viditeľné miesto časovač, kde sa čas postupne odrátava (nájdete ich na webe). Odporúčame zapnúť aj soundtrack z filmu Mission Impossible, ktorý dodá hre tú správnu atmosféru.

Príklad úloh pre 20 účastníkov. Čas 50 min.
1. Urobte si VŠETCI spoločnú fotografiu. Na fotografii musí byť 5 rúk a 11 nôh vo vode.
2. Nacvičte si 3 minútovú scénku na tému „Hrami k zábavnému učeniu“.
3. Zozbierajte 15 predmetov na písmeno M.
4. Vytvorte vlajku, ktorá vás všetkých vystihuje.
5. Zistite tri zaujímavosti o mieste, kde sa nachádzame (2 účastníci).
6. Vytvorte drobný darček pre pani na recepcii.
7. Zistite, koľko rokov majú všetci účastníci dokopy.
8. Napíšte slovo pes v 10 jazykoch a naučte sa ich naspamäť. (1 účastník)
9. Vymyslite hru na vzájomné spoznávanie, ktorú si po večeri zahráme.

Všetky úlohy po skončení skontrolujte aj s dôkazmi. Scénku si zahrajte, báseň zarecitujte a pod. Je veľmi dôležité, aby po hre nasledovala reflexia. Porozprávajte sa o rozdelení úloh v tíme, názory a pocity jednotlivých účastníkov...

Názov aktivity: PRÍBEHY NA POKRAČOVANIE

Materiál: žiadny

Postup:
Účastníci sedia v kruhu. Vedúci povie prvú, úvodnú vetu príbehu. Jeden z nich vymyslí druhú vetu, teda pokračovanie príbehu. Nasledujú ďalší účastníci v poradí. Takto postupne celá trieda vytvorí jeden príbeh. Vymýšľanie príbehu býva napínavé a zároveň zábavné vtedy, keď úvodná a záverečná veta spolu veľmi nesúvisia.

Názov aktivity: NEDOROZUMENIA

(NA ROZMÝŠĽANIE)

Materiál: stoličky, rôzne predmety, papier, ceruzka/pero/fixky

Postup:
Hra, na ktorej sa pobavia nielen hráči, ale aj tí, ktorí sa prizerajú. Pravidlá sú jednoduché – dvaja hráči sedia na stoličkách chrbtom k sebe, jeden z nich drží v ruke predmet, opisuje ho bez použitia názvu predmetu. Druhý hráč ho musí na základe opisu nakresliť. Po uplynutí stanoveného času sa predmet a obrázok porovnajú. Ostatní rozhodnú, či ide o zhodu, alebo nie.;

Názov aktivity: NORDICKÝ UZOL

(NA ROZMÝŠĽANIE)

Materiál: žiadny

Postup:
Účastníci sa postavia do kruhu vedľa seba, zavrú oči a predpažia ruky. S predpaženými rukami sa pomaly začnú približovať do stredu kruhu. Keď sú všetci v strede, chytia prvú ruku, ktorú zacítia a pevne ju držia. V momente, kedy všetci účastníci oboma rukami niekoho držia, začína rozmotávanie nordického uzla. Počas toho sa nikto nesmie pustiť. Táto aktivita je naozajstnou skúškou trpezlivosti, tímovej práce a vytrvalosti. Na konci by v najlepšom prípade mali všetci účastníci stáť opäť vedľa seba v kruhu a držať sa za ruky.

Názov aktivity: TVORBA SPOLOČENSKEJ HRY

Materiál: papiere, písacie potreby, rôzny materiál na výrobu hier

Postup:
Spoločenské hry môžu byť dobrým prostriedkom učenia a osobného rozvoja. Ich hraním sa rozvíjajú rôzne kompetencie. S účastníkmi najprv diskutujte, ktoré hry poznajú a aké rôzne spoločenské stolové hry existujú. Následne sa rozdelia do skupín a úlohou každej skupiny je vytvoriť spoločenskú hru podľa zadania:
Návrh spoločenskej hry (vrátane názvu)
Fáza 1: Dohodnúť sa na téme, aký bude cieľ hry, ktoré kompetencie bude rozvíjať.
Fáza 2: Prototypovanie – výber hernej mechaniky, plocha, karty, zdroje, ciele, výherné podmienky.
Fáza 3: Zhotovenie.
Fáza 4: Prezentácia.;

Názov aktivity: NATÁČANIE VIDEA

Materiál: videokamera/telefón

Postup:
Účastníkov rozdeľte do skupín (4-5 v jednej skupine). Ich úlohou je natočiť video na jeden záber, bez strihania. Dĺžka videa by mala byť 1-3 minúty. Zadanie volí facilitátor/vedúci podľa charakteru podujatia.

Niekoľko tipov od lektorky zo školenia:
Ak natáčate osobu, auto, alebo iný pohybujúci sa putujúci objekt, je tu zopár typov na efektívnu kompozíciu:

1. Pohľad zo zeme smerom hore, človek prejde nohou blízko objektívu.
2. Pohľad z diaľky na celok; osobu a okolie.
3. Pohľad z diaľky len na tvár alebo len na nohy.
4. Pohľad z boku z výšky; švenk na celé prejdenie okolo.
5. Približujúci (zoom) pohľad z idúcich nôh na celú osobu, alebo na tvár (vhodné na začiatok scény).

Zadanie môžete zamerať aj na konkrétnu problematiku, zvyšovanie povedomia o istej téme a pod.

Názov aktivity: VYVEŠAJME

(NA OČAKÁVANIA)

Materiál: žiadny

Postup:
Účastníci stoja voľne v priestore. Jeden z nich je „vedúci". Ten má 4 príkazy, ktoré ľubovoľne zakričí. Ostatní ich musia vykonať:
GO – prechádzať sa
STOP - zastaviť
JUMP – vyskočiť
KOALA – objať druhého hráča.
Začína sa len s príkazmi GO a JUMP. Keď si ich účastníci chvíľu vyskúšajú, nastáva zmena! GO znamená zastaviť a STOP prechádzať sa. Po niekoľkých pokusoch pridáme JUMP a KOALA s pôvodnými pravidlami, bez obmien. Po minúte je nasledovná zmena:
GO je STOP
STOP je GO
JUMP je KOALA
KOALA je JUMP
Hru možno hrať ľubovoľne dlho, pokiaľ účastníkov baví.

Názov aktivity: KOŠIEĽKY

(NA SPOZNÁVANIE, MENÁ, OČAKÁVANIA)

Materiál: pripravený pracovný list formátu A4 s vyobrazením košieľky, fixky/ceruzky/perá

Postup:
Po porozdávaní pripravených pracovných listov, ceruziek alebo pier/fixiek, vyzveme účastníkov, aby do stredného štvorca napísali, akým zvieraťom by chceli byť a prečo (stručne). Pod štvorec napíšu, ako si želajú, aby ich ostatní účastníci oslovovali. Nad spodný okraj košieľky uvedú svoj obľúbený výrok, do goliera košieľky majú napísať, ako si predstavujú, že by vedeli prispieť k úspešnému priebehu podujatia, na ľavý rukáv napíšu 5 prídavných mien, o ktorých si myslia, že ich čo najvýstižnejšie charakterizujú, na pravý rukáv napíšu, čím chceli byť ako deti, resp. pri dospelých účastníkoch, čím by boli, ak by neboli tým, čím sú teraz. Do úplne spodného lemu košieľky by mali účastníci uviesť očakávania od podujatia/vzdelávania/tréningu.

Názov aktivity: DRAMATIZÁCIA / SCÉNKY / HRANIE ROLÍ

Materiál: videokamera/telefón

Postup:
pri dramatizácii účastníci verne alebo voľne reprodukujú nejaký príbeh alebo si vymýšľajú vlastný, pričom sa pohybujú v priestore, využívajú gestá a mimiku. Takouto formou si upevňujú vedomosti, rozvíjajú si slovnú zásobu, uvedomujú si konanie postáv a budujú vzťahy medzi sebou. K dramatizácii patrí okrem iného aj hranie rolí a scénky. Hranie rolí na rozdiel od scénky nemá vopred pripravený scenár. Je zadaná iba situácia a úlohy, ktoré majú účastníci zahrať. Dramatizácia, hranie rolí a rôznych scénok je veľmi zábavné a viete ním kvalitne využiť čas. Na táboroch je ideálnym večerným programom (poobede si deti môžu začať pripravovať svoje vystúpenie a večer ho odprezentovať). Je to skvelý spôsob na rozvíjanie komunikačných zručností, tímovej práce a využitie energie a fantázie. Deti sa osmelia a strácajú tak trému a obavy.

Ďalšími osvedčenými skupinovými metódami sú brainstorming, brainwriting, bzučiace skupiny, učebné koliesko, hranie rolí, mentálne mapovanie atď.

OSTATNÉ METÓDY

Tieto metódy výučby spolu s príslušným obsahom participujú na rozvíjaní životných zručností detí.

V nasledujúcom texte uvádzame charakteristiky vybraných metód, ktoré prispievajú k efektívnosti vzdelávania spolu s ukážkami. Výučba je teda procesom súčinnosti vzdelávajúcich a vzdelávaných. Aktívny má byť nielen lektor/vedúci ZK/ZO, ale aj dieťa, čo predpokladá menej direktívne riadenie učebných aktivít. Direktivita sa znižuje smerom k metódam učenia s aktívnejším zapojením vzdelávaných, ktoré naopak rastie.

R. J. Hallman (1998, citované podľa Maňáka, Šveca, 2003)[10] uvádza príklady techník podnecovania učebnej iniciatívy detí:

- **neautoritátorstvo** - vytvorenie slobodného prostredia pre prácu,
- **podporovanie tvorivého myslenia** detí vytváraním podmienok pre ich tvorivú prácu,
- **umožňovanie intelektuálnej flexibility detí**,
- **povzbudzovanie detí k sebahodnoteniu**,
- **rozvíjanie ich citlivosti k problémom druhým ľuďom**,
- **ovládanie techniky kladenia otázok**,
- **podporovanie žiakov pri prekonávaní neúspechu**.

Medzi **„Ostatné metódy“** patria:

1) dialogické (diskusné) metódy,
2) metódy skupinového vyučovania a kooperatívneho učenia,
3) projektové metódy,
4) metódy rozvíjajúce kritické myslenie,
5) prípadové metódy (vrátane situačnej metódy),
6) hranie rolí (dramatizácia, inscenačné metódy),
7) simulačné metódy,
8) metóda objavovania a riadeného objavovania,
9) výskumné metódy,
10) didaktické hry.

Charakteristika vybraných metód

V nasledujúcom texte uvádzame ukážky využitia vybraných aktivizujúcich metód vzdelávanie vo voľnom čase:

1. dialogické (diskusné) metódy,
2. metódy skupinového vyučovania a kooperatívneho učenia,
3. projektové metódy,
4. metódy rozvíjajúce kritické myslenie.

Príklady aktivít je možné podľa potrieb modifikovať, najmä čo sa týka ich zložitosti.

Dialogické (diskusné) metódy

Využívajú prirodzené potreby každého človeka komunikovať s inými ľuďmi, spolupracovať, byť v súčinnosti, v kontexte s problematikou a tak sa učiť. Označujú sa aj ako participatívne metódy. Dialóg, diskusia prebieha vo väčšej alebo menšej skupine. Lektor sa tejto aktivity môže zúčastňovať ako diskutujúci alebo facilitátor (usmerňovateľ). Niektoré, predovšetkým čiastkové problémy, si môže skupina vyriešiť aj bez lektora, ktorý je v tom prípade pozorovateľom. Diskusie môžu viesť k zvýšeniu individuálneho porozumenia, prípadne k dosiahnutiu skupinového konsenzu, alebo je ich hlavnou témou riešenie konkrétnych problémov. Deti sa učia aktívne počúvať, parafrázovať, „neskákať si do reči“, disponovať prejavmi primeranej neverbálnej komunikácie, nezosmiešňovať a nezraňovať iných. Diskusia si od všetkých zúčastnených vyžaduje istú sumu vedomostí vzťahujúcu sa k riešenému problému. Je to funkčná metóda širšieho významu, môže sa využívať aj pri rozvíjaní nižších poznávacích funkcií, pri trénovaní zručností potrebných na spoluprácu v skupine, pri rozvíjaní komunikačných zručností, pri posilňovaní sociálnych väzieb medzi lektorom a deťmi, aj medzi deťmi navzájom.

[10] Švec, Š. 1971. Didaktika I. Bratislava : Filozofická fakulta UK, 1971. 170 str.

Názov aktivity: SIEŤ ZÁVISLOSTÍ

Materiál: papier, písacie potreby

Postup:

1. Každé dieťa si pripraví zoznam osôb, od ktorých počas bežného dňa v niečom závisí. V časovej postupnosti od rána opíše, v čom to spočíva, napríklad mama – raňajky, pekár – chlieb,... (15-20 min).

2. Deti sa náhodným spôsobom rozdelia do 4-člených skupín (aktivity na vytváranie skupín). V novovytvorených skupinách diskutujú o svojich zoznamoch a porovnajú si ich. Keď v zozname ostatných členov skupiny nájdu niečo, čo platí aj o nich, zoznam si doplnia a sadnú si na miesto.

3. Deti pokračujú diskusiou a reflexiou vo veľkej skupine. Príklad otázok: Našli ste niečo spoločné s ďalšími členmi vašej skupiny? V čom ste sa odlišovali? Našli ste sa vzájomne v niektorom zozname? Od koho závisia ľudia, ktorí sú vo vašom zozname? Našli ste rôzne úrovne a povahu závislosti medzi ľuďmi? (blízki ľudia, vzdialení ľudia, ľudia vytvárajúci nejaké produkty, ktoré využívame a pod.)

4. Deti môžu následne znázorniť (kresbou, na počítači, špagátom a pod.) svoju pavučinu vzťahov, ktorá bude odrážať skutočnosti zistené v priebehu diskusie.

Názov aktivity: SVET V ZO

Materiál: papier, písacie potreby, farebné nite, špendlíky

Postup:

1. Deti pracujúce vo dvojiciach dostanú 15 minút na to, aby našli čo najviac druhov surovín, ktoré sa nachádzajú v ich okolí. Materiály môžu byť neviditeľné, ako meď v elektrickom vedení, či ropa v umelých vláknach svetrov. Taktiež sa započítajú viditeľné materiály, ako je napr. drevo v nábytku.

2. Po uplynutí 15 minút môžu deti dostať zoznam surovín a ešte 10 minút pokračujú v hľadaní.

3. Následne sa na základe údajov o ťažbe a vývoze surovín môžu pokúsiť odhadnúť, odkiaľ materiál pochádza a priradiť k predmetom ich „rodokmeň“. Tieto údaje môžu pomôcť k skonštruovaniu mapy „sveta okolo nás“ (pri výrobe mapy používame papierové šípky alebo farebné nite a špendlíky). Aktivitu možno realizovať v náročnejšej verzii pre staršie deti.

Variant 1: Každé dieťa dostane pridelené určité krajiny. Úlohou je preskúmať export krajín a odhadnúť, akou mierou každá krajina prispela do „materiálovej bilancie ZO“.

Variant 2: Deti môžu na jednotlivé predmety v ich okolí lepiť štítky s odhadom pôvodu surovín potrebných k výrobe predmetu. Potom hľadajú informácie na internete, aby potvrdili alebo upravili pôvodný odhad.

4. Po ukončení aktivity lektor vedie reflexiu. Príklady otázok: Ako sa vám hľadali materiály? Čo vám najviac pomáhalo pri hľadaní? Materiály z ktorých krajín sa nachádzajú v triede? Z ktorej krajiny je najviac materiálov? ...

Názov aktivity: SCI-FI

Materiál: poviedky (v knižnej alebo elektronickej podobe)

Postup:

Deti si prečítajú rôzne krátke vedecko-fantastické poviedky. Úlohou je posúdiť tieto poviedky z hľadiska toho, či poviedka pomohla pochopiť alebo poukázať na dôležitý fakt týkajúci sa budúcnosti. Diskutujú o svojich názoroch, využívajú argumentáciu na ich podporenie.

Názov aktivity: POSTAVME SA NA ČIARU[11]

Materiál: poviedky (v knižnej alebo elektronickej podobe)

Aktivita je zameraná na zisťovanie toho, aké majú deti názory na vyjadrovanie vlastných názorov a na argumentovanie. Diskutujú v dvojiciach, prípadne v trojiciach. Diskusné skupinky sa vytvárajú pomocou pohybovej aktivity – Postavme sa na čiaru.

Postup:
Načrtneme problém, ktorý vyjadríme protikladnými výrokmi, napr.: „Sci-fi poviedky nám presvedčivo ukazujú, ako sa svet bude v budúcnosti vyvíjať" (deti veria/čiastočne veria tomu, čo poviedky predpovedajú). „Sci-fi poviedky nám neukazujú presvedčivo, ako sa svet bude v budúcnosti vyvíjať" (deti neveria/čiastočne neveria predpovediam v poviedkach). Postavia sa na čiaru (priamku). Vľavo stoja tí, ktorí sa stotožňujú s prvým výrokom, vpravo tí, ktorí sa stotožňujú s druhým výrokom. Medzi tieto krajné body sa postavia tí, ktorí viac alebo menej súhlasia s niektorým z výrokov. Potom sa čiara v strede pomyselne preklopí (obidvomi polovicami k sebe) a žiaci v skupinách (zástancovia dvoch rôznych názorov) spolu diskutujú, argumentujú, parafrázujú, snažia sa pochopiť rozdielne stanovisko druhých.

Názov aktivity: METÓDY SKUPINOVÉHO VYUČOVANIA A KOOPERATÍVNEHO UČENIA

Materiál: žiadny

Postup:
Pre metódu skupinovej práce je charakteristická práca detí v skupinách (dvoj – až šesťčlenných), ktoré vznikajú delením do skupín podľa rôznych hľadísk, napríklad podľa záujmu, druhu činnosti, náročnosti úloh, náhodným alebo zámerným delením podľa nejakého pravidla, prípadne odčítaním. Metóda skupinovej práce môže byť využitá len ako organizačná forma, ale aj prerásť do kooperatívneho vyučovania, ktoré obohacuje skupinové vyučovanie o sociálne aspekty. Výsledky jednotlivca sú podporované činnosťou celej skupiny a celá skupina má prospech z práce svojich členov.

Skupinová práca/kooperatívne vyučovanie je vhodným prostriedkom na dosiahnutie výsledkov v troch oblastiach:

• poznávacie alebo intelektuálne ciele

Spolupráca účinne podporuje pojmové učenie, spôsobilosť tvorivo riešiť problémy, rozvíja ústnu komunikáciu. Dôležitý je výber a štruktúrovanie učiva pre skupinovú prácu. Základným kritériom je, že úloha nesmie byť jednoduchšie realizovateľná pre jednotlivca (vzhľadom na náročnosť, potrebný čas na úlohu, množstvo výstupov a pod) a výsledok vzniká zmysluplným prispením všetkých.

• sociálne ciele

V živote je každý z nás členom rôznych skupín. Ak by sme patrili iba do jednej skupiny, naše skúsenosti by boli obmedzené. Podobne je to aj v ZO, kde pružne zoskupujeme deti do skupín rôznej dĺžky trvania, podľa cieľa skupinovej práce.

• riešenie spoločných problémov ZO

Deti, ktoré sú dlhodobo členmi v skupine, kde cítia podporu a akceptovanie zo strany iných, majú menej výchovných problémov, ich správanie sa stáva zodpovednejšie a dosahujú vyššie výkony v učení. Ideálny počet detí pre skupinovú prácu je 18 až 26 žiakov v ZO. Tento počet zaručuje dostatok času pre prácu skupín, obsahové a organizačné zvládnutie témy aj priestor pre hodnotenie a reflexiu. Veľkosť pracovnej skupiny závisí aj od toho, aké skupinové metódy výučby sa učiteľ rozhodne použiť.

[11] (upravené) Pike, G., Selby, D. 1994. Globální výchova. Praha : Grada, 1994. ISBN 80-85623- 98-6.
Pike, G., Selby,, D. 2000. Cvičení a hry pro globální výchovu. Praha : Portál, 2000. ISBN 80-7178-369-2.
Pike, G., Selby, D. 2000. Cvičení a hry pro globální výchovu 2. Praha : Portál, 2000. ISBN 978-80-7367-630-8.

Pri niektorých metódach pracujú len dvojice (interview), pri niektorých je optimálny určitý počet detí 4 až 6 (dramatizácia, rolové hry), pri niektorých (skôr výnimočne) aj celá skupina - ZO (brainstorming). Prípravou na spoluprácu je aj zaraďovanie kooperatívnych hier. Kooperatívne hry sú štruktúrované tak, že podporujú spoluprácu, zdieľanie, prijatie. Deti hrajú s druhými, nie proti druhým, každý vyhráva, všetci sa snažia o jeden spoločný cieľ. Aktivity tohto druhu je vhodné vo väčšej miere zaraďovať najmä pre najmladšie deti.

Názov aktivity: UDRŽME BALÓN VO VZDUCHU[12]

Materiál: balón

Postup:
Účastníci vytvoria jeden kruh v priestore. Nafúknutý balón si posúvajú jemnými údermi tak, aby čo najdlhšie vydržal vo vzduchu bez spadnutia. Nikto sa balóna nesmie dotknúť dvakrát za sebou skôr, pokiaľ sa všetci nevystriedajú. Skupina spolupracuje, aby čoraz dlhší čas udržala balón vo vzduchu. Precvičujú si osobnú zodpovednosť a spoluzodpovednosť za splnenie úlohy skupiny.

Reflexia: Ako sa vám darilo? Aké životné zručnosti ste použili, aby ste predĺžili čas balóna vo vzduchu? Čo vám najviac pomohlo? Koho chcete oceniť?

Názov aktivity: SKLADAČKA

Materiál: balón

Typickou aktivitou kooperácie je Skladačka (podobná je technika párového čítania). Štruktúra skladačky (postup) sa môže využiť na akékoľvek vzdelávanie za predpokladu, že text je možné rozdeliť na toľko častí, koľko je členov skupiny.

Postup:
1. Predpokladajme, že pracujeme so 4-člennými skupinami, potom vybratý text rozdelíme na štyri približne rovnako rozsiahle časti a každú časť, tak ako ide text za sebou, očíslujme od 1 do 4.

2. Vytvoríme štyri pracovné stanovištia v rohoch priestoru (klubovňa, trieda, apod.), ktoré taktiež označíme číslami 1, 2, 3, 4. Rozdelený a očíslovaný učebný text položíme v potrebnom množstve na stanovištia. Na stanovištiach budú v prvej fáze aktivity pracovať tzv. študijné skupiny.

3. Pred vytvorením študijných skupín deti sedia v „domovských" (predtým vytvorených) skupinách po štyroch. Rozpočítajú sa – 1, 2, 3, 4 a zapíšu si svoje číslo do zošita alebo na samolepku a prilepia napríklad na ruku. V ZO bude napr. päť žiakov s číslom jedna, päť s číslom 2 atď.

4. Po rozpočítaní v „domovských" skupinách celej triede vysvetlite proces skladačky, aby žiaci vedeli, o čo ide a čo je ich úlohou. Každý zo skupiny je zodpovedný za to, že si osvojí svoj učebný text (v učebnej skupine napr. dieťa s číslom 1 v študijnej skupine č. 1 atď.) a neskôr ho ostatným v skupine vysvetlí. Postupuje sa od člena skupiny s číslom 1 až po člena s číslom 4. Keď každý člen skupiny vysvetlí ostatným svoj text – všetci budú vedieť všetko.

5. Po rozpočítaní a vysvetlení podstaty skladačky žiaci odídu na príslušné stanovištia – jednotky na stanovište č. 1, dvojky na stanovište č. 2. atď., kde si najskôr individuálne a potichu preštudujú

[12] Interné materiály ASK - vzdelávanie pre 21. st. na Slovensku (upravené)

„svoje“ časti učebného textu. Určíme čas na štúdium podľa zložitosti textu, 5 až 10 minút. Prechádzame sa od skupiny k skupine a pomáhame porozumieť podstate textu, ale len keď je to skutočne potrebné. Prípadne fungujme ako experti, ktorí podávajú vysvetlenie počas študijného času, ktorý deťom dáme. Expertmi môžu byť aj dopredu pripravené deti, napr. keď je taký počet detí, že nie je možné vytvoriť rovnako početné, t.j. štvorčlenné skupiny. Prípadne to riešime tak, že niektorí dostanú časti skladačky alebo jednu časť majú napr. 2 deti, ktoré sa dopĺňajú pri výklade.

6. Po individuálnom prečítaní textu sa deti na stanovištiach porozprávajú o informáciách vo svojom texte a vzájomne si ho interpretujú.

7. Keď skončí študijný čas, vrátia sa do pôvodných skupín a postupne vlastnými slovami oboznámia ostatných s informáciami, ktoré sa naučili. Postupujú od č.1 po č. 4, aby sa nestratila súvislosť textu. 8. Po skončení vysvetľovania jednotlivých častí textu v skupinách umožníme spoločnú diskusiu.

9. V závere venujme čas reflexii a oceňovaniu.

Diskusia:
Čo nové ste sa dozvedeli? - Čo z obsahu textu považujete za najdôležitejšie a prečo? - Do akej miery ste si zapamätali, čo vás učili druhí?

Reflexia:
Ako ste sa cítili pri práci v študijnej skupine? - Aký pocit ste mali zo seba, keď ste v svojej pôvodnej skupine učili ostatných? - Čo by ste mohli urobiť inokedy lepšie?

Ocenenie:
Oceňujem spôsob, akým si nám (meno) vysvetlil, čo si sa naučil/dozvedel, - ..... (oslovenie), veľmi mi pomohlo, keď si mi v študijnej skupine povedal svoj názor a pod.

Zdroj: Interné materiály ASK - vzdelávanie pre 21. st. na Slovensku (upravené)

Názov aktivity: CIFERNÍK [13]

Materiál: papier, písacie potreby

Ďalším príkladom skupinovej práce s globálnou problematikou je aktivita Ciferník.

Postup:
Účastníci sa rozdelia do skupín a v každej skupine si nakreslia/zostroja ciferník hodín. Každá minúta na hodinách predstavuje 50 rokov, pričom dvanástka predstavuje prítomnosť. Skupiny si vyberú rôzne oblasti ľudskej činnosti, napríklad poľnohospodárstvo, doprava, umenie, vzdelávanie a iné. Účastníci sa pokúsia zostaviť históriu najdôležitejších udalostí vo zvolenej oblasti a zaznačia ju na príslušnom mieste v ciferníku. Výsledok ukáže viditeľnú informáciu o zrýchľovaní vývoja. Obmenou je, že účastníci pripravia iný ciferník, kde minúta predstavuje jeden rok, pričom hodiny začínajú prítomnosťou a pokračujú do budúcnosti. Účastníci v rámci skupiny diskutujú o pravdepodobnom smere vývoja. Výsledky zaznamenajú a povedia ich ostatným skupinám.

TVORBA VÝSTUPNÝCH PRODUKTOV

Na Skladačku môže nadväzovať ďalšia práca v skupine. Deti vytvoria spolu určitý produkt (napr. plagát, prezentáciu, video, prostredníctvom ktorého vysvetlia nové poznatky ďalším skupinám alebo verejnosti.

[13] Pike, G., Selby, Globální výchova. Praha : Grada, 1994. ISBN 80-85623- 98-6. (upravené)

DELENIE DO SKUPÍN PROSTREDNÍCTVOM AKTIVÍT

a) Cielené vytváranie skupín

Vzhľadom na cieľ skupinovej práce vytvárame skupiny krátkodobé a dlhodobé.

Ako vytvárať skupiny, aby pracovali čo najefektívnejšie?

1. Podľa prejaveného záujmu vytvárame skupiny krátkodobo na splnenie nejakej konkrétnej úlohy napr. pri práci na projekte, na výmenu skúseností v nejakej oblasti, pri plnení špecifických úloh, pri motivácii na nejakú tému a jej otvorenie, ako aj pri ukončovaní tém, aplikácii naučeného/zisteného do života. Tieto skupiny môžu vznikať aj spontánne, podľa záujmu žiakov, alebo náhodným spôsobom.

2. Skupiny podľa precvičovaných zručností sa vytvárajú podľa potreby na krátky čas a na základe konkrétnej situácie. Vznikajú preto, aby si deti osvojili určité pojmy a súvislosti, alebo precvičili špecifické zručnosti, napr. čítať s porozumením. Tieto skupiny sa často menia a deti sa presúvajú do ďalších skupín podľa aktuálnych potrieb.

Ak je to účelné, môže sa stať, že skupiny riešia aj rôzne úlohy, napr. deti si v jednotlivých skupinách precvičujú rôzne zručnosti (paralelná práca skupín).

b) Vytváranie skupín náhodným spôsobom

„Krátkodobé" skupiny je vhodné vyberať náhodným spôsobom. Obmedzujú sa tak prejavy nechuti detí s niekým spolupracovať (vidia, že sa členstvo v skupine strieda, výber je spravodlivý, nikto nie je zvýhodňovaný). Trénujú sa spôsobilosti spolupracovať s rôznymi ľuďmi tak, ako je to aj v živote.

Existujú rôzne náhodné spôsoby, medzi jednoduché patrí:

Odpočítanie podľa počtu členov skupiny

Varianty:

Odpočítanie podľa plánovaného počtu skupín

Napríklad pri 24 deťoch chceme vytvoriť štvorčlenné skupiny, čím vznikne 6 skupín. Žiaci sa v kruhu postupne odpočítavajú – prvý, druhý, tretí, štvrtý, piaty, šiesty a znovu pokračujú od prvého po šiesteho, kým skončí posledný žiak. Potom sa vytvoria skupiny z „jednotiek", „dvojok", „trojok", atď. Pre plynulý presun do novovytvorených skupín reflektujeme u žiakov zapamätania si svojho poradia – napr. všetci prví zatlieskajú, všetci druhí urobia drep, všetci tretí vyskočia, atď. V nasledujúcom kroku postupne odídu k svojim stolom – „jednotky" k očíslovanému stolu „1" (stoly ako pracovné miesta sme viditeľne označili už predtým), atď.

Zložitejší variant – využitie štruktúry aktivity „Postavme sa na čiaru" Žiaci sa postavia do radu, určíme začiatok, koniec radu a smer otočenia podľa jedného z nasledujúcich kritérií a to napr. podľa:

- mesiaca a dňa narodenia,
- abecedne podľa krstného mena,
- dĺžky vlasov, veľkosti dlane, či farby očí (od najsvetlejších po najtmavšie) a pod.,
- podľa toho, kedy ráno vstali alebo iných činností.

Úlohu skomplikujeme pravidlom, že je možné použiť len neverbálnu komunikáciu.

Príklad postupu tvorby skupín pri uplatnení kritéria „podľa mesiaca a dňa narodenia"

Žiaci sa pohybujú po vyhradenom priestore a ukazujú si pomocou prstov mesiac a deň narodenia. Podľa toho sa stavajú postupne do radu, napr. od okna narodení v januári, postupne až po dvere, kde budú stáť deti narodené v decembri. Rovnaký postup sa uplatňuje pri dňoch. Dôsledne dodržujeme, že sa nesmie hovoriť. Keď všetci stoja v rade tvárou k nám, urobíme „kontrolu",

každý povie mesiac a deň narodenia, nesprávne zaradenie „opravíme“. Neskôr sa žiaci odpočítajú a potom postupujeme ako v bode a).

Hoci je tento variant náročnejší, v prípade, že máme v úmysle používať skupinové alebo kooperatívne vyučovanie pravidelnejšie, investícia do času sa nám oplatí:

- posilňujeme spolupatričnosť v triede, prehĺbime vzájomné poznanie detí,
- učíme deti používať a dodržiavať pravidlá,
- trénujeme spôsobilosť riešenia problémov, organizáciu činností, vynaliezavosť,
- neverbálnou komunikáciou stíšime prípadný hluk v triede a skoncentrujeme žiakov na prácu v skupine - učíme deti reflexii a sebareflexii.

Vytvorenie skupín prostredníctvom prúžkov farebného papiera

Pripravíme toľko farebných prúžkov papiera jednej farby (rôznych tvarov), koľko členov chceme mať v skupine. Postup opakujeme s ďalšími farbami podľa plánovaného počtu skupín. Farebné papiere pomiešame napr. v klobúku, taške, a pod. Deti si vyberú jeden farebný kus, nájdu pracovné miesto označené tou istou farbou a sadnú si k spoločnému stolu. Poskladajú z jednotlivých častí farebný obrázok, čím vznikne znak skupiny. Prvý krát umožníme výber farby podľa záujmu, keď už deti aktivitu poznajú, uložíme farebné papiere tak, aby nevideli farbu a výber ostal náhodný, prípadne nahradíme farebné prúžky a použijeme puzzle.

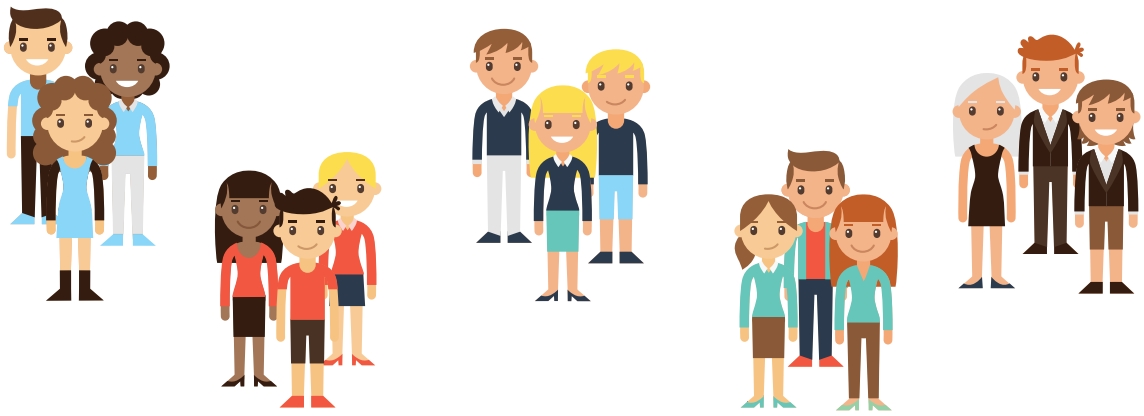
Iný variant – možné je ako kritérium využiť aj prevládajúcu farbu oblečenia žiakov – vytvoriť farebné skupiny (modrú, bielu, zelenú a pod.)

Vytvorenie skupín losovaním [14]

Deti si losujú číslo svojej skupiny a sadnú si k dopredu označeným stolom. Možné je použiť aj karty, rozdeliť do skupín podľa farby, alebo hodnoty hracích kariet, podľa kartičiek s rôznymi motívmi, názvami ktoré patria k sebe (možnosť využiť učivo), podľa obrázkov zvierat, balených cukríkov rôznych príchutí a farieb a pod.

Príklad vytvorenia skupiny losovaním/ výberom

Postup je rovnaký, aj keď použijeme rôzne veci. Deti si vyberú (tak, aby nevideli, čo vyberajú z vrecúška) určitú vec a na jej základe vzniknú skupiny. Napríklad vo vrecúšku sme pre 24 detí pripravili 6 druhov obrázkov s hudobnými nástrojmi po 4 kusy (budeme mať 6 štvorčlenných skupín). Všetci sa prechádzajú po priestore a znázorňujú hru na vylosovanom nástroji, môžu pridať aj zvuk, vzniknú skupiny rovnakých hudobných nástrojov, napr.: gitarová skupina, husľová a pod.



Designed by Freepik

[14] Bagálová, Ľ., Gogolová, D.: „Ako učiť efektívne: metodická príručka pre pedagógov s aktivitami na vytváranie pozitívnej sociálnej klímy a nápadmi na motivovanie žiakov k učeniu, Skalica Dr. Jozef Raabe Slovensko, s.r.o. 2011, ISBN 9788089182954

BRAINSTORMING (BÚRKA MOZGOV - BS)

Patrí v praxi medzi najznámejšie metódy a využíva sa ako burza nápadov. Jeho výhoda spočíva v tom, že je nenáročný na prípravu aj čas a dá sa použiť v rôznych situáciách – ako súčasť vyučovania, ale aj v mimovyučovacích aktivitách, na triednických hodinách, výletoch, na krúžkoch a pod. Prínosný a ľahko aplikovateľný je v začiatočných fázach jednotlivých tém, keď učiteľ potrebuje v krátkom čase zistiť, aké poznatky žiaci o daných skutočnostiach majú, prípadne aké informácie im chýbajú. Cieľom metódy je neobmedzená produkcia nových myšlienok, nápadov, ktoré nie sú nijako obmedzované a hodnotené. Vzniká množstvo nápadov, ktoré sa často vymykajú stereotypom tradičného myslenia, zvykov a postojov. V 1. fáze sa však nekomentujú, ani nehodnotia. Deti sa učia tolerovať všetky názory ostatných, v druhej časti tieto názory hodnotia – podporujú alebo s nimi polemizujú. Dôrazne trváme na tom, aby žiadny názor nebol znevažovaný, ironizovaný a pod.

Podmienky pre realizáciu brainstormingu:

- najvýhodnejšia je čo najviac heterogénna skupina, aby sa docielila pestrosť nápadov (deti nediferencujeme podľa žiadnych kritérií),
- najvhodnejšie sú 12 až 15 členné skupiny, ale je možné použiť túto metódu aj vo veľkej skupine,
- produkované nápady sa zaznamenávajú na plagát, alebo sa využíva notebook a dataprojektor, interaktívna tabuľa...,
- klasické zapisovanie môže nahradiť nahrávanie na diktafón alebo natáčanie videokamerou.

Postup:

1. Problém, ktorý je potrebné riešiť, je napísaný a umiestnený centrálne na flipcharte, plagáte, či premietaný dataprojektorom, na interaktívnej tabuli a pod. Všetkým musí byť zrozumiteľný. Napr. „Čo považujete pri vnímaní ľudí za predsudok?“

2. Učiteľ vysvetlí spôsob práce – každý hovorí, čo ho v súvislosti s otázkou napadne voľne a bez obáv, nápady sa v 1. kole nehodnotia, (zosmiešňovanie nie je prípustné), vždy hovorí len jeden. Deti pracujú samostatne, vyjadrujú sa postupne tak, ako sa im informácie, nápady, návrhy, postupy vynárajú v mysli.

3. Odpovede sa zapisujú (je určený zapisovateľ, prípadne túto úlohu plní lektor). Tento spôsob poskytuje aj pomalšie pracujúcim deťom čas na premyslenie.

4. Na začiatku lektor modeluje postup aj sám, povzbudzuje deti, vytvára príjemnú pracovnú atmosféru. V tejto fáze nehodnotí kvalitu príspevkov ani zapojenosť.

5. Keď je informácií/nápadov dostatok, uskutoční sa výber nápadov podľa určitého kritéria (zhlukujú sa), pričom sa postupuje citlivo, aby sa deti neskôr neobávali vyjadriť. Lektor sa snaží postupovať vecne, napr.: Čo si myslíte o predsudkoch? Ktoré sú tradične zaužívané predsudky?

BRAINWRITING (BW)

Brainwriting je písomná obdoba brainstormingu.[15]

Využitie tejto metódy je podobné ako pri brainstormingu, rozdiel je len ten, že nápady sa nehovoria, ale píšu. Je to vhodná metóda, keď žiaci nechcú verejne diskutovať, majú obavy, psychické zábrany. Výhodné je použiť tento variant pri veľkých skupinách, alebo aj keď dôjde k opačnej situácii, deti sa prekrikujú, chceme ich utíšiť. Najjednoduchšie je písanie nápadov na lístky – post-it, ktoré priebežne alebo koordinovane po skupinách prilepia na plagát s napísanou otázkou či problémom. Postupujeme podobne ako pri braisntormingu. Námety na variácie brainwritingu:

Námet 1 – Každé dieťa má papier, na ktorý môže v určitom čase napísať, napr. najviac 3 nápady, potom papier na znamenie posunie dohodnutým smerom ďalej a pokračuje na papieri od spolužiaka.

Námet 2 – Rozdelíme deti na skupiny po štyroch, ktorí sedia spolu. Každá skupina dostane papier A3, alebo až A2, ktorý je poskladaný na spôsob harmoniky. Členovia skupiny postupne píšu odpovede na jeden riadok „harmoniky", ktorý ohnú tak, aby ho ostatní nevideli. Papier si posúvajú v smere hodinových ručičiek viac kôl, kým ešte majú nápady. Potom sa nápady v skupinách prečítajú a uskutoční sa výber. Pri spracovávaní sa môže spočítavať aj početnosť opakovania niektorých nápadov. Autori môžu byť vyzvaní, aby niektoré svoje nápady vysvetlili a pod.

PRAVIDLÁ V OBOCH METÓDACH

• **Pravidlo zákazu kritiky.**

Počas celého priebehu realizácie BS a BW treba vylúčiť akúkoľvek kritiku a komentáre.

• **Pravidlo – kvantita vyvoláva kvalitu.**

Každý žiak (a v neskoršej fáze všetci žiaci) sa spoločne usilujú vyprodukovať čo najviac asociácií. V prípade dochádzania nápadov lektor zaradí prestávku (napr. energizér). Platí zásada, že najlepšie asociácie sa objavujú spravidla až ku koncu.

• **Pravidlo vzájomnej inšpirácie.**

Tretie pravidlo vychádza zo synergického efektu. Ak ľudia pracujú spoločne, navzájom sa inšpirujú, podporujú, rozvíjajú myšlienky ostatných – teda vyprodukujú viac, ako keby pracovali individuálne.

• **Pravidlo úplnej rovnosti účastníkov.**

Počas BS a BW neplatia vzťahy nadradenosti a podriadenosti. Všetci účastníci sú si rovní a navzájom sa rešpektujú.

[15] Bagálová, Ľ.: Inovácie pedagogických metód: doktorandská dizertácia, školiteľ Miron Zelina. Nitra: Pedagogická fakulta UKF, 2010. 188 s. a 6 príloh (upravené)

Názov aktivity: BZUČIACE SKUPINY

Materiál: vopred vybrané texty, papier, písacie potreby

Táto metóda je jednoduchá na prípravu a organizáciu, môže sa zaradiť kedykoľvek – ako úvodná motivácia, ako technika nového na poznané, na vyhľadávanie informácií na internete, zopakovanie, výpis poznámok a pod.

Postup:

1. Lektor požiada deti, aby vytvorili dvojice, ktorým zadá úlohy. Napríklad: spoločné prečítanie textu a jeho interpretácia, vypísanie poznámok, pripravenie si niekoľkých otázok k zadanému textu, vypísanie kľúčových informácii z textu, tvorba myšlienkovej mapy atď. V závislosti od náročnosti úlohy a rozsahu úlohy stanoví čas. Na zadanej úlohe žiaci pracujú približne 5-7 minút a vytvoria záznam požadovanej úlohy.
2. Lektor dvojice spojí do štvoríc, ktoré pracujú na rovnakej úlohe, porovnávajú výsledky ktoré zistili vo dvojiciach, odstraňujú nedostatky, nepresnosti, vylepšujú formuláciu, pridávajú ďalšie informácie (približne 5-7 minút).
3. Lektor spojí štvorice do osemčlenných skupín, určí role v skupine. Deti pracujú na rovnakej úlohe, opäť porovnávajú vzájomne svoje výsledky, upravujú, dolaďujú, rozširujú, spresňujú, pripravuje sa interpretácia. (predstaví ju hovorca skupiny – približne 5 minút).
4. Lektor vyzve skupiny k prezentácii výsledkov, pozorovatelia (určí sa jeden v skupine) zhodnotia prácu jednotlivých skupín.
5. Na záver lektor zhrnie a porovná výsledky práce všetkých tímov, zhodnotí priebeh ich práce, pochváli výsledky, odporučí ďalšie kroky, využije závery k ďalšej práci (Sitná, 2009, s. 78). Namiesto prečítania textu (bod 1 predchádzajúceho postupu) je možné využiť aktivitu Svet v komore. V bodoch 2 až 5 je možné pokračovať podľa postupu.

Názov aktivity: SVET V KOMORE[16]

Materiál: papier, písacie potreby

Postup:

Žiaci v skupine si napíšu zoznam potravín, ktoré majú v komore, v chladničke, mrazničke a zaznačia si pôvod krajiny každej potraviny. Výsledky môžu dokumentovať vo forme mapy. Pravdepodobne sa vyskytnú isté problémy, pretože niektoré výrobky pochádzajú z inej krajiny, ako sú spracované. Podobne môžeme realizovať iné prieskumy: „svet v skrini“, „v kúpeľni“, „v obchodnom dome“, Svet v záhrade... Pomocou botanických a záhradníckych príručiek/kníh deti skúmajú pôvod jednotlivých rastlín pestovaných v záhradách a vysadených v parkoch. Deti sa môžu pokúsiť zistiť, ako k nám rastliny prišli, získať informácie o súčasnom obchode s rastlinami. S výsledkami oboznámia ostatných.

Názov aktivity: UČEBNÉ KOLIESKO

Materiál: papier, písacie potreby, loptička

Postup:

1. Lektor zapíše na tabuľu vybranú tému, napr. Čo máme odlišné a čo máme spoločné?
2. Deti zoradí do skupín (kruhov). Skupiny pracujú súbežne, snažia sa, aby sa vzájomne nerušili.
3. Vedúci/lektor vyzve deti, aby postupe odpovedali, pričom si môžu odovzdávať napríklad loptičku. V prípade, že niekto nechce odpovedať (nemusí), lektor ho k odpovedi nenúti, deti v kruhu pokračujú ďalej v odpovediach. Lektor sa na záver vráti k deťom, ktoré nechceli odpovedať a vyzve ich znovu k odpovedi (ak však nechcú, nemusia odpovedať).
4. V priebehu metódy lektor zaznamenáva získané odpovede (zápis môže robiť aj zapisovateľ).
5. Po zrealizovanom kruhu lektor zrekapituluje odpovede, zhodnotí, zhrnie ich, prípadne doplní. Následne sa rozhodne, ako využije výsledky pre ďalšiu prácu.

[16] Pike, G., Selby, Globální výchova. Praha : Grada, 1994. ISBN 80-85623- 98-6. (upravené)

AKCEPTOVANIE ODLIŠNOSTÍ

Názov aktivity: CIBUĽA ODLIŠNOSTÍ

Materiál: žiadny

Postup:
Deti požiadame, aby vytvorili vonkajší a vnútorný kruh (predstavujúci vrstvy cibule).

Deti v kruhoch sa postavia k sebe čelom (dieťa stojace vo vnútornom kruhu sa postaví čelom k dieťaťu stojacemu vo vonkajšom kruhu). Každý pár musí nájsť v krátkom čase jednu vec (zvyk, aspekt, pôvod, postoj) ktorú majú spoločnú a nájsť pre ňu vhodnú formu vyjadrenia (zaspievať, vyjadriť pantomímu, vytvoriť báseň, vydať zvuky, symboly). Následne po realizácii sa posunie vonkajšia vrstva cibule doprava a každý nový pár musí znovu nájsť podobnosť a vyjadriť ju. Môžeme skúmať typ podobnosti (obľúbené jedlo, rodina, hudba, rodinné zvyky, názory) a ísť tak do svojich cibúľ hlbšie. Dvojice sa môžu niekoľkokrát zmeniť, až kým sa kruh neuzavrie (v závislosti od veľkosti skupiny). Ťažším variantom by bolo hľadanie odlišností vo dvojici a vyjadriť, ako sa doplňujú (alebo nájsť vyjadrenie/situácia zahrnujúce oboje).

Diskusia:
Aké odlišnosti/podobnosti nás prekvapili? Ako vznikajú? Nakoľko a v čom sa naše odlišnosti môžu dopĺňať?

Názov aktivity: NÁLEPKOVANIE

Materiál: papier, písacie potreby

Všetko čo zažívame, odkiaľ pochádzame, čím chceme byť – to všetko z nás robí jedinečnú bytosť. Na druhej strane nás to spája so skupinami ľudí, ku ktorým patríme. Cieľom tejto aktivity je uvedomiť si, že každý z nás patrí do nejakej skupiny, osvojiť si fakt, že kdekoľvek môžeme dostať nálepku. Chceme, aby každý na vlastnej koži skúsil, aké to je, keď si o ňom ľudia myslia niečo, čo možno ani nie je pravda (nálepka prezývka).

Postup:
Každé dieťa odpovie na 3 otázky:

1. Napíš štyri skupiny do ktorých patríš.

2. Myslia si o tebe ľudia niečo, čo nie je pravda? Dostávaš neprávom nejakú prezývku alebo „nálepku"? Ak áno, akú? (v prípade že deti odpovedia „nie", nedostali žiadnu nálepku v súvislosti so svojou osobou, je potrebné opýtať sa, kde sa s „nálepkovaním" stretli).

3. Napíš, prečo takéto nálepkovanie je alebo nie je predsudkom.

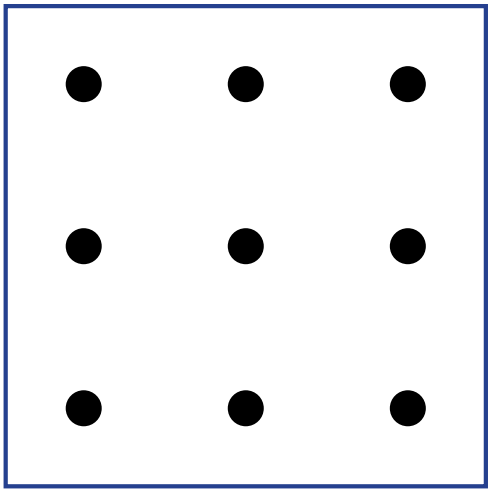
Následne deti prednesú svoje odpovede a diskutujú o probléme predsudkov, lektor môže využiť túto praktickú časť ako motiváciu a na ňu nadviazať, alebo aj opačne – zaradiť aktivitu po výklade. Je potrebné, aby si deti uvedomili, že predsudok je hodnotenie človeka alebo skupiny ľudí, ktoré si vytvárame vopred. Vznikajú ešte pred tým, ako určitého človeka alebo skupinu stretneme a spoznáme. Aj keď každý z nás má predsudky, nikto sa s nimi nenarodil. Získavame ich na základe toho, čo nám o iných ľuďoch hovoria naši rodičia alebo priatelia, čo o nich počujeme alebo vidíme napr. v médiách.

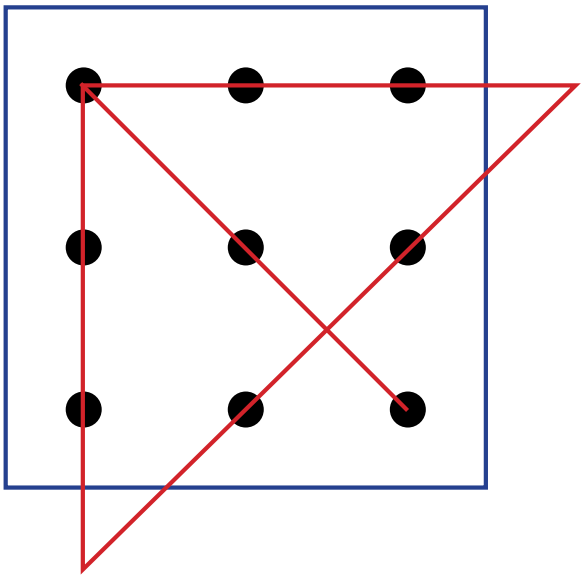
Názov aktivity: PROBLÉM DEVIATICH BODIEK[17]

Materiál: vopred pripravené kópie nákresu, písacie potreby

Postup:
Každému účastníkovi dáme jednu kópiu nákresu. Požiadame ich, aby pracovali samostatne a spojili deväť bodiek štyrmi rovnými čiarami, nemôžu však zdvihnúť pero z papiera. Pero môžu zdvihnúť len vtedy, keď dokončia kresbu štyroch spojených rovných čiar. Po chvíli sa spýtame, či niekto prišiel na riešenie a pozrieme sa, ako bolo prevedené. Existuje iba jedno riešenie. Následne od nich zisťujeme, prečo bolo zložité nájsť riešenie úlohy. Uvedieme, že ľudia majú tendenciu mať obmedzenú predstavu o veciach a že niekedy musíme zájsť až za hranice, najmä v prípadoch, keď sa interkultúrne učíme. Naše vlastné štandardné perspektívy sú vždy kultúrne ovplyvnené a môžu byť pri hľadaní riešenia v interkultúrnom (multikultúrnom) prostredí závažným obmedzením. Potrebujeme si vytvoriť širší obraz. Táto aktivita veľmi dobre funguje ako doplnok multikultúrneho vzdelávania.

Zdroj: upravené podľa Rozvojové vzdelávanie. Témy a metódy. 2013, dostupné na: http://www.pdf.umb.sk/katedry/katedra-socialnej-prace/publikacie-na-stiahnutie.html





[17] Rozvojové vzdelávanie. Témy a metódy. 2013, dostupné na http://www.pdf.umb.sk/katedry/katedra-socialnej-prace/publikacie-na-stiahnutie.html

Názov aktivity: MENTÁLNE MAPOVANIE[18]

Mentálne mapy (pojmové mapy, mapy mysle, pamäťové mapy) sú vynikajúcim nástrojom na zmysluplné učenie. Mentálne mapy graficky znázorňujú vzájomné vzťahy myšlienok či pojmov a tak si ich deti ľahšie zapamätajú. Tvorba myšlienkových máp je veľmi dobrou metódou pre skupinovú kooperáciu. Mentálne mapy svojou podstatou zamestnávajú pravú aj ľavú hemisféru, pretože sa v nich uplatňuje zobrazenie a predstavivosť v kombinácii so slovami, číslami a logikou. Mentálne mapy sú aj nástrojom tvorivého myslenia. Dôležitý pri práci s mentálnou mapou je nielen výsledok, ale aj proces jej tvorby. Dá sa použiť vo dvojici, väčšej skupine, ale aj v celej triede, vhodná je aj pre individuálnu prácu. Pojmová mapa sa dá využiť v akomkoľvek predmete, ale aj pri riešení problémových úloh a situácií. Graficky pozostáva z usporiadaných oválov alebo rámčekov, trojuholníkov a pod., ktoré sú spájané čiarami alebo šípkami. Význam im dodávajú slovné informácie, ktoré sú umiestnené tak, že vytvárajú štruktúru vzťahov medzi pojmami.

Používa sa na:

- motiváciu a uvedenie témy, ktorej sa budeme venovať,
- spracovanie prečítaného textu, deti po prečítaní textu zaznačia hlavné pojmy do pojmovej mapy, hľadajú súvislosti medzi pojmami v texte,
- sumarizovanie informácií, napr. aj výsledkov brainstormingu,
- riešenie problémov,
- hodnotenie/spätnú väzbu.

Postup:

1. Pomôckár každej skupiny vezme zo stola s pomôckami hárok papiera, farebné fixky a lepiacu pásku.

2. Skupinu tvorí 4 až 5 členov, odporúča sa rozdelenie rolí, napr. hovorca, zapisovateľ, pracovník s informáciami, pozorovateľ. Skupiny majú buď rovnakú úlohu, alebo učiteľ rozdelí úlohy tak, aby na seba logicky nadväzovali. Počas práce skupiny medzi sebou nekomunikujú.

3. Učiteľ vysvetlí žiakom podstatu tvorby mentálnej mapy, ukáže príklad postupu k vybranej téme a žiaci sa spolu s ním podieľajú na tvorbe mapy mysle.

4. Tému alebo problém, ktorý máme zmapovať, lektor/facilitátor prispôsobuje kognitívnym schopnostiam účastníkov, začína odnajjednoduchších štruktúr, vychádza z ich skúseností. Postupne vyberá náročnejšie témy, problémy,

5. Určí tiež dĺžku pracovného času, napr. 15-20 minút.

6. Účastníci samostatne v skupinách pracujú, znázorňujú dôležité pojmy alebo svoje názory a ich súvislosti, vyznačujú väzby a hierarchické vzťahy medzi pojmami. Postupujú pri tom tak, že jeden zo skupiny začína zapisovať na papier možné riešenie (mapovať problém), ďalší sa pridávajú (môžu postupovať napr. v smere pohybu hodinových ručičiek), navzájom sa inšpirujú. Mapu súčasne doplňujú a rozvíjajú. Práca trvá dovtedy, kým nevyčerpajú všetky nápady.

7. Po určitom čase samostatnej práce, lektor/facilitátor usmerňuje prácu účastníkov k dosiahnutiu cieľa, vysvetľuje prípadné nepresnosti, udržuje pracovné tempo tak, že komunikuje s každou skupinou samostatne podľa jej potrieb.

8. Na záver skupiny prezentujú svoje myšlienkové mapy. Vysvetľujú, prečo použili toto usporiadanie. Mapy sa môžu porovnávať (myšlienky sa môžu opakovať alebo sa prezentujú len tie, ktoré ešte nezazneli).

9. Lektor/facilitátor vo funkcii pozorovateľa procesu zhodnotí prácu a ocení skupiny, účastníci sa oceňujú aj navzájom.

[18] Rozvojové vzdelávanie. Témy a metódy, 2013 dostupné na: http://www.pdf.umb.sk/katedry/katedrasocialnej-prace/publikacie-na-stiahnutie.html

METÓDA ZHLUKOVANIA [19]

Metóda je založená na sieťovaní alebo mapovaní. Zhlukovanie je nelineárna brainstormingová aktivita, prostredníctvom ktorej deti rozmýšľajú voľne a otvorene o určitej téme. V rámci EUR sa využíva vo fázach evokácie a reflexie. Zhlukovanie dáva príležitosť zamyslieť sa nad témou, nechať svoje myslenie plynúť a zosumarizovať postupne už poznané. Metóda umožňuje zmysluplne spojiť predchádzajúce a nové poznatky.

METÓDA HRANIA ROLÍ

Pri tejto metóde ide o simuláciu stanovených situácií, keď sa riešenie realizuje prostredníctvom hrania rolí. Žiaci musia pochopiť podstatu inscenácie, aj charakter jednotlivých postáv. Hranie rolí pomáha vyjadriť vlastné osobné postoje a myšlienky, a v prípade slobodnej možnosti výberu, či výmeny roly so spoluhráčom, dochádza u väčšiny detí k identifikovaniu sa s danou rolou. Rolové hry odrážajú rôzne uhly pohľadov na určitú situáciu alebo problém. Ide o simuláciu situácií alebo procesov, ktoré sa stali alebo sa môžu prihodiť. V záverečnej reflexii sa všetci spoločne, alebo v jednotlivých skupinách, porozprávajú o možných riešeniach nastolených problémov, o pocitoch, ktoré mali počas hrania rolí. Môže sa použiť aj na nácvik životných zručností a praktických zručností.

Postup:

1. Účastníci sú rozdelení do pracovných skupín.

2. Pokiaľ je potrebné pripraviť pracovný scenár, pracujú na tejto úlohe všetci členovia skupiny.

3. Scenár môže byť aj dopredu pripravený, alebo účastníci majú na výber len stručný náčrt určitých situácií. Skupiny sa s ním oboznámia. Následne lektor pridelí konkrétne roly (prípadne si ich účastníci vyberajú sami). Potom vysvetlí priebeh nacvičenia vybranej situácie a stanoví čas pre jej prehranie (dĺžka jednotlivých scénok je závislá na charaktere zadaných rolí).

4. Každý účastník sa v skupine zoznámi so svojou rolou. Skupina vymyslí pôsob, akým scénku predvedie, dohodne sa na postupe, pripraví sa na aktivitu.

5. Skupiny prehrávajú jednotlivé scénky postupne celej triede.

6. Po prehraní rolí účastníci vysvetlia a zdôvodnia svoj prístup ku stvárneniu rolí, prípadne vyjadria svoje pocity z jednotlivých postáv a ich správania, zhodnotia náročnosť jednotlivých rolí a z toho vyplývajúcich úloh. Zároveň pozorovatelia (ostatní vo funkcii divákov) vyhodnotia dôveryhodnosť stvárnenia jednotlivých postáv.

7. Na záver lektor vyhodnotí správnosť stvárnenia zadaných rolí (pokiaľ to dovolí charakter úloh), zopakuje a zhrnie príslušnú teóriu, zhodnotí výsledok práce skupín, doplní ďalšie informácie, prípadne vysvetlí význam zaradenia niektorých zadaných situácií. (Sitná, 2009, s. 82).

8. Postup lektor prispôsobuje podľa potrieb, začína jednoduchými situačnými scénkami.

[19] Dostupné na: https://www.statpedu.sk/files/sk/metodicky-portal/metodicke-podnety/globalne_vzdelavanie_metody.pdf

PROJEKTOVÉ METÓDY

V bežnej praxi sa často projektom označuje vzdelávanie, ktoré obsahuje nejakú súvislosť medzi oblasťami a trvá dlhší čas. Je to však trochu zložitejšie. Projektové vyučovanie je založené na integrácii obsahu. Dôraz sa kladie na prepojenie (integráciu) obsahov spolu s rôznymi kontextami, napríklad s najbližším okolím, profesiami a pod. tak, aby sa stali pre deti zmysluplnými. Integrácia sa môže uskutočňovať na troch úrovniach sprostredkovania obsahu:

- **obsahová integrácia**,
- **prepojenie učebných obsahov vzdelávacích oblastí,**
- **didaktická integrácia** – systém (usporiadanie a prepojenie) stratégií, metód a postupov používaný lektorom pri výbere a uskutočňovaní vhodnej formy integrácie a tým aj napĺňaní didaktického cieľa,
- **psychologická integrácia** - začleňovanie žiakov do procesov prebiehajúcich v škole v rámci výučby.

Obsahová integrácia obsahuje zámerné a vedomé vytváranie prieniku medzi viacerými sledovanými oblasťami/obsahmi a vlastnou skúsenosťou detí vo vzdelávacom procese. Integrácia obsahu sa realizuje tematicky, ďalej na základe vzorových schém a organizujúcich aspektov, ktoré ľudský mozog využíva pri poznávaní. Vzorové schémy sú najvšeobecnejšími generalizáciami. L. Hart identifikuje šesť hlavných kategórií vzorových schém, podľa ktorých sa mozog pokúša pripísať poznávanému obsahu význam: predmet, činnosť, postup, situácia, vzťahy, systém[20]. Generalizácia (zovšeobecnenie) je výrok, ktorý vyjadruje vzťahy medzi dvoma alebo viacerými pojmami[21]. Obsahová integrácia sa môže realizovať rôznymi spôsobmi, najefektívnejšia je koncentrácia (riešenie určitého problému z rôznych hľadísk) a koordinácia (znamená súčinnosť medzi jednotlivými predmetmi, kde sa využíva obsah alebo forma jednej oblasti ďalšími). Oblasti sa pri koordinácii navzájom podporujú a nenarúšajú svoj obsah, ani obsah druhej oblasti. Projektové vzdelávanie používa ako hlavnú učebnú metódu projektovú metódu, ktorá je jednou z variant problémovej metódy. Metóda je orientovaná na aktívne zapojenie detí do vzdelávania a jeho aktívne učenie sa. V pedagogickom slovníku[22] je projektová metóda definovaná ako vyučovacia metóda, pri ktorej sú žiaci vedení k riešeniu komplexných problémov a získavajú skúsenosti praktickou činnosťou a experimentovaním. Projektové vzdelávanie je spojené s aktívnym učením. Aktívne učenie je charakterizované:

- tvorivým zapojením vzdelávaných do vzdelávacieho procesu,
- ich snahou a iniciatívou,
- spoluprácou - sociálnym učením,
- uplatňovaním a novým nadobúdaním skúseností detí,
- využívaním zážitkového učenia, bezprostredným kontaktom s predmetmi a ľuďmi,
- uplatňovaním problémovej metódy pri riešení problémov,
- prezentovaním výsledkov svojej práce,
- uvedomením si vlastného prežívania, pomenovaním procesov, reflexiou a sebareflexiou.

Projekty klasifikujeme z viacerých hľadísk.

Z hľadiska účelu:

- problémové - cieľom je vyriešiť nejaký problém,
- konštruktívne - vytvoriť niečo nové,
- hodnotiace - skúmať nejaký problém, predmety, porovnávať, robiť závery,
- precvičovacie - trénovať nejaké spôsobilosti a zručnosti.

[20] Kovaliková, S., Olsenová, K. 1996. Integrované tematické vyučovanie– Model. Bratislava : Faber. 1996. ISBN 80-967492-6-9

[21] PASCH, M. a kol.: Od vzdělávacího programu k vyučovací hodině. vyd. 1. Praha : Portál, 1998. 424 s. ISBN 80-7178-127-4, 51 – 61 s.

[22] Průcha, J., Walterová, E., Mareš, J.. Pedagogický slovník. 3. rozš. a aktualiz. vyd. Praha: Portál, 2001. 322 s. ISBN 80-7178-579-2.

Z hľadiska dĺžky trvania:
- krátkodobé - jeden vyučovací blok, dva bloky (4 hod.), tematický deň,
- strednodobé - napr. týždeň,
- dlhodobé - napr. polročné, celoročné, celoročná téma v integrovanom tematickom vyučovaní.

Z hľadiska zapojenia žiakov:
- individuálne - samostatná práca žiaka,
- kolektívne - skupinové, základné kolektívy, základné organizácie , celoslovenské,
- kombinované.

Z hľadiska navrhovateľa projektu:
- spontánny - vyrástol z potrieb a záujmov detí, navrhli ho,
- umelý - pripravený vedúcim alebo Ústredím a pod.,
- reálny - využije sa konkrétna životná situácia,
- kombinovaný – deti a lektori ho navrhli spoločne.

Projektové vyučovanie[23] môže mať určité úskalia, ktorým je potrebné predchádzať:
- premyslenou organizáciou a riadením vzdelávacieho procesu,
- odhadnutím miery voľnosti a zodpovednosti detí,
- mierou využívania projektovej metódy a vhodného obsahu projektu vzhľadom k predmetnej oblasti/oblastiam,
- mnohostrannosťou javov jednotlivých oblastí vzdelávania - môže dôjsť k nerešpektovaniu zásady postupnosti vo vzdelávaní,
- adekvátnym časom a možnosťou ním disponovať.

KRITICKÉ MYSLENIE, STRATÉGIA UČENIA A MYSLENIA EUR A METODICKÝ POSTUP INSERT

Stratégia učenia EUR Stratégia učenia a myslenia EUR (Turek, 2008), nazývaná aj integrovaný model myslenia[24], či trojfázový model učenia[25] alebo jednoducho - rámec EUR[26] je základom metódy kritického myslenia. Kritické myslenie je označované ako „činnosť, nástroj, ktorý pomáha prejsť od povrchného k hĺbkovému učeniu, k odhaľovaniu súvislostí, k porozumeniu učiva a k vlastným záverom"[27]. Kritické myslenie je jednou zo základných zručností v otvorenej demokratickej spoločnosti. Je komplexom myšlienkových procesov, ktoré začínajú informáciou a končia prijatím rozhodnutia[28]. Stratégia myslenia a učenia EUR je proces vytvárajúci metodický rámec, v ktorom učiteľ sprevádza žiaka, aby mu pomohol lepšie porozumieť učivu a aktívne si ho osvojiť. Tvoria ho tri nasledujúce fázy:

1. Evokácia (1. fáza)

Táto fáza má vyvolať záujem o učebnú látku, problematiku. V tejto fáze sa uskutočňuje niekoľko dôležitých kognitívnych činností:

a) Prvým cieľom je zistiť, aké vedomosti žiaci o téme majú a motivovať ich k ďalšiemu učeniu. Žiaci sú nútení preskúmať svoje vlastné vedomosti a samostatne uvažovať o téme, ktorú podrobne preskúmajú. Cieľom je vyvolať u žiakov záujem, vyprovokovať ich, aby rozmýšľali. V tejto fáze vytvárajú základ svojich individuálnych vedomostí,

[23] Petrášová, E., 2007. Projektové vyučovanie. Prešov: Metodicko-pedagogické centrum. ISBN 978-80-8045-463-0. (upravené)
[24] Kolláriková, Z.: Výchova ku kritickému mysleniu: teória a prax, Zborník na pomoc učiteľom na základných a stredných školách, Štátny pedagogický ústav, 1995, ISBN: 8085756188, 9788085756180
[25] Maňák, J.; Švec, V. Výukové metody. Brno: Paido, 2003. 223 s. ISBN 80-7315-039-5.
[26] Ľ. Sičáková – Ľ. Liptáková. Prešov: Pedagogická fakulta Prešovskej univerzity v Prešove 2005, s. 100 – 107. ISBN 80-8068-362-X. 20
[27] Gavora, P. 1999. Akí sú moji žiaci. Pedagogická diagnostika. Bratislava: Práca, 1999. 233 s. ISBN 80-7094-335-1.
[28] TEMPLE, Ch. – STEELE, J. L. – MEREDITH, K. S. 1997. Plánovanie hodiny a hodnotenie. Združenie Orava pre demokraciu vo vzdelávaní, Bratislava. 1997.

ku ktorým budú pridávať nové informácie. Majú byť založené na tom, čo už žiak vie a čomu rozumie. Tým, že umožníme žiakom nadviazať na predchádzajúce vedomosti a názory, položíme široké základy pre lepšie porozumenie a lepšie zapamätanie si nového. Pomáha to tiež osvetliť nejasnosti, chyby, ktoré by sa inak nedostali na povrch.

b) Druhým cieľom tejto fázy je aktivizovať žiakov. Ak sa má uskutočniť zmysluplné učenie (ktoré vedie k trvalým vedomostiam), žiaci sa musia aktívne zapájať do vyučovacieho procesu (činnostné učenie). Aktivizujú sa doterajšie myšlienkové „schémy" o danej téme, lepšie sa spájajú nové informácie s už známymi. Žiaci si uvedomujú svoje vlastné myslenie a používajú vlastné výrazové prostriedky. Majú vyjadriť, čo sa naučili a pochopili prostredníctvom aktívneho myslenia, písania alebo rozprávania.

c) Tretím dôležitým cieľom evokácie je vytváranie trvalého pochopenia v procese porovnávania nových informácií s doterajšími. V tejto fáze sa vytvára záujem o učenie. Z hľadiska dlhodobého učenia je mimoriadne dôležité stanovenie cieľa (u učiteľa, aj u samotných žiakov), pretože učenie s určitým zámerom je účinnejšie. Bez záujmu žiaka sa stráca motivácia, porozumenie a schopnosť prispôsobovať sa novým situáciám.

2. Uvedomovanie si významu (2. fáza)

V tejto fáze sa žiak dostáva do kontaktu s novými myšlienkami, informáciami. Kontakt môže mať rôzne formy:
- vyhľadávanie informácií na internete,
- čítanie textu,
- sledovanie filmu,
- uskutočňovanie experimentu,
- počúvanie výkladu a pod.

Stúpa aktivita žiakov a cieľom tejto fázy je ju udržať. Existujú rôzne učebné postupy, ktoré im pomáhajú zostať v tejto fáze aktívnymi. Takýmto postupom je INSERT – interaktívny záznamový systém pre efektívne čítanie, metóda na sledovanie porozumenia, alebo aj na mapovanie, zhlukovanie a pod. Uplatňuje sa na čítanie naratívnych a výkladových textov. Žiak postupuje pri čítaní tak, že si robí na okraji textu značky (poznámky), ktorými označuje:

- **„√"** informácie, ktoré už pozná - informácie, ktoré protirečia tomu, čo už pozná + informácie, ktoré sú pre neho nové,
- **„?"** informácie, ktorým nerozumie,
- **„°"** informácie, ktoré ho oslovili ako veľmi dôležité, ktoré by chcel/mal pochopiť.

Následne zaznamenáva informácie do tabuľky pracovného listu k príslušným značkám (príloha 1). Pri vypĺňaní tabuľky postupuje tak, že ku každej značke zapíše aspoň 4 informácie z textu (pod príslušnú značku), neopisuje text doslova, ale ho preformuluje vlastnými slovami. Žiaci tak sledujú svoje myšlienkové postupy, ako rozumejú učivu. Z informácií označených v texte značkami sa vytvorí tabuľka, s ktorou sa ďalej pracuje v dvojiciach alebo v skupine: porovnávajú sa, hľadajú nové informácie. Pokračovaním môže byť brainstorming, alebo sa vytvoria zápisy, plagáty, ktoré sa prezentujú. Nové získané informácie môžu žiaci doplniť do pamäťových schém (napríklad si vytvárajú pojmové mapy).

3. Reflexia (3. fáza)

Na túto fázu sa vo výučbe často zabúda, ale je prinajmenšom tak dôležitá ako prvé dve fázy. Počas tejto fázy dochádza k prehĺbeniu učiva, vznikajú trvalé vedomosti. Žiaci si pamätajú najlepšie to, čomu rozumejú, preto v tejto fáze systematizujú získané vedomosti a upevňujú ich tým, že ich prevádzajú do svojej poznatkovej štruktúry. Dôležitým výsledkom tejto fázy je, že medzi žiakmi dochádza k výmene myšlienok, čím sa rozširuje ich slovná zásoba, prezentujú a prijímajú rôzne názory. V diskusii sa učia formulovať otázky a informácie, rešpektovať rôznorodé názory. Žiaci, ktorí pri organizácii vyučovania prechádzajú rámcom EUR, získavajú určité učebné návyky pre celoživotné vzdelávanie, dokážu v budúcnosti hľadať súvislosť s novými poznatkami a úspešne ich integrovať s predchádzajúcimi. Učitelia, ktorí uplatňujú rámec EUR v praxi, vystupujú ako facilitátori, žiaci sa učia aj navzájom a trieda sa stáva učebnou komunitou, v ktorej funguje rôznorodosť názorov. Využívanie komplexnej metódy kritického myslenia, stratégie EUR

a ďalších aktivizujúcich metód a postupov podporuje u žiakov sebadôveru, aktívnu participáciu na vyučovacom procese, pozorné (aktívne) počúvanie, zdieľanie názorov a pocitov, sebareguláciu a sebadisciplínu. Príkladom reflexie môže byť facilitovaná záverečná diskusia zameraná na zhrnutie zistení a názorov.

Záverečná diskusia[29]

Cieľ
Podpora aktivity žiakov, upevnenie získaných vedomostí, rozvoj poznania

Počet študentov: 20 – 30

Postup:
Kladieme otázky, riadime a podporujeme diskusiu, t. j. vytvárame vhodné podmienky na rozvinutie vzťahov medzi diskutujúcimi. Na záver sumarizujeme názory a informácie, ktoré odzneli v diskusii, prípadne ju doplníme a zdôrazníme základné zovšeobecnenia. Niektoré časti zhrnutia diskusie, napr. sumarizáciu môže uskutočniť aj vybraný účastník.

Poznanie a ovládanie metód a techník výučby je síce dôležité, ale ešte dôležitejšie je vedieť sa rozhodnúť, kedy tú ktorú metódu, techniku alebo postup má lektor tvorivo aplikovať. Berie pri tom do úvahy to, čo deti už vedia, aké majú skúsenosti, čo prežívajú v kolektíve a aj mimo neho, aké postoje si osvojil, aké sú ich možnosti pre osobný a sociálny rozvoj. Potrebuje tiež schopnosť neustálej reflexie vzdelávacieho procesu a sebareflexie, aby vedel, ako upraviť a aplikovať aktivitu, ako ju prispôsobiť vzdelávacím potrebám.

Názov aktivity: LEN JEDNO SLOVO
(NA EVALVÁCIU)

Materiál: žiadny

Postup:
Každý účastník povie LEN JEDNO slovo, ktoré vystihuje práve skončenú aktivitu, prípadne celý deň.

Aktivita je vhodná najmä vtedy, keď je málo času alebo ak po aktivitách nie je „nálada“ na diskusiu.

Názov aktivity: NÁŠ POHĽAD
(NA EVALVÁCIU)

Materiál: flipchartové papiere, fixky, farbičky

Postup:
Účastníkov facilitátor náhodne rozdelí do skupín (max. 4-5 v jednej skupine). V rovnakej skupine budú účastníci spolupracovať každý deň. Úlohou je vytvoriť spoločnú kresbu na flipchartový papier. Obraz by mal predstavovať zážitky, dojmy, vedomosti..., ktoré počas jednotlivých dní podujatia získali. Obraz sa bude dotvárať postupne. Je na dohode skupiny akú tému si pre svoj obraz zvolia. Je dôležité, aby sa každý deň obraz aj nanovo prezentoval ostatným skupinám. Slúži ako zhodnotenia dňa a jednotlivých aktivít. (Napr. kalendár, cesta, horská dráha a pod.)

Aktivita je vhodná najmä na viacdňové podujatia.

[29] Upravené podľa: Rozvojové vzdelávanie. Témy a metódy. 2013, dostupné na http://www.pdf.umb.sk/katedry/katedra-socialnej-prace/publikacie-na-stiahnutie.html

ZHRNUTIE OSVEDČENÝCH POSTUPOV PRI PRÁCI V SKUPINÁCH

1. Usporiadajte vhodne učebný priestor.

2. Určite dostatočne jasne úlohu každej skupiny a jednotlivých členov v nej, čo znamená:

 rmulovať úlohu jasne a úplne – slovne aj písomne (plagát, prezentácia, pracovný list, na interaktívnej tabuli a pod.),

- vysvetliť jasne úlohu, dať čas na otázky, umožniť žiakom úlohu vlastnými slovami zreprodukovať pred začatím ich činnosti,

- určiť čas na splnenie úlohy.

Vysvetlite, že všetci členovia skupiny sú spoločne zodpovední za splnenie celej úlohy a každý za splnenie svojej časti.

4. Pripravte stôl s pomôckami, kde bude chodiť len pomôckar každej skupiny, buď na základe pokynu, alebo keď to skupina potrebuje pre splnenie úlohy

5. Používajte účinné postupy pre premiestňovanie z nábytku do skupín a opačne

6. Rozdeľte organizačné role v skupine a vysvetlite, čo je ich úlohou:

- organizátor/vedúci – „prerozpráva“ vlastnými slovami úlohu skupiny a ubezpečí sa, že jej všetci členovia rozumejú, usmerňuje rozdelenie úloh v skupine a postup práce, určuje tempo, navrhuje metódy práce, koordinuje prácu jednotlivých členov,

- pomôckar – po zadaní (výbere) úlohy, prípadne inštrukcie lektora ide k „stolu pomôcok“ a zabezpečí potrebné pomôcky a prostriedky (papier, fixky, nožnice, encyklopédiu, CD, DVD, knihy, rozmnožené pracovné listy a pod.),

- zapisovateľ – zapíše/zodpovedá za znenie finálneho výstupu úlohy (samozrejme podieľať sa môžu všetci členovia skupiny podľa typu úlohy),

- hovorca – tlmočí názor skupiny, stav realizácie úlohy, kontaktuje sa s inými skupinami a pod.,

- „sledovateľ“ času – sleduje účelné využitie času na úlohu a dodržiavanie časového limitu, prípadne efektívnosť práce skupiny, usmerňuje prácu tak, aby sa splnila v stanovenom časovom limite. Nie je nutné vždy využívať všetky roly.

7. Sledujte činnosť skupín a poskytujte potrebné rady tak, aby ste nerobili prácu za deti. Je potrebné viesť deti k činnosti bez toho, aby ste sa zapojili do riešenia.

8. Modelujte vlastným správaním prijaté pravidlá, veďte deti k tomu, aby pozorne/aktívne počúvali nielen vás, ale aj iné deti. Tiež aktívne počúvajte to, čo vám hovoria (uplatnite všetky zložky aktívneho počúvania).

9. Pri dlhšie trvajúcich činnostiach zadávajte čiastkové úlohy, ku ktorým dávajte priebežne spätnú väzbu a oceňujte deti, aby ste udržali ich motiváciu.

10. Pri poklese energie zaraďte energizér na jej doplnenie, alebo naopak harmonizér na ukľudnenie atmosféry.

11. Umožnite skupinám, aby po ukončení úlohy prezentovali výstupy podľa kritérií, ktoré si dopredu určíte alebo dohodnete.

V. UČEBNÉ ŠTÝLY[30]

Problematika učebných štýlov (learning styles) je relatívne nová a zaraďujeme ju do oblasti psychodidaktiky.

V zahraničí sa venuje tejto problematike veľká pozornosť od sedemdesiatych rokov 20. storočia, do povedomia slovenskej pedagogickej verejnosti vstupuje intenzívnejšie len v posledných rokoch.

V ideálnom svete by sme privítali rovnakých učiacich sa, ktorí sa učia rovnakým štýlom, v rovnakom tempe a dosahujú približne rovnaké výsledky. Každý učiaci sa je však iný a v poznávaní a učení preferuje vlastný štýl – poznávací aj učebný.

Kognícia predstavuje **poznávanie**, t. j. procesy vnímania, zapamätávania, predstavivosti, usudzovania, myslenia a reči – procesy prijímania a spracovávania informácií. Učenie sa predstavuje proces, v priebehu a v dôsledku ktorého mení človek svoj súbor poznatkov o svete, mení svoje formy správania a spôsoby činnosti, postoje, svoje osobnostné vlastnosti a obraz seba samého, a to smerom k väčšej účinnosti a rozvoju.

Kognitívny štýl je spôsob, ktorý človek preferuje pri prijímaní a spracúvaní informácií. Je prevažne vrodený, ťažko sa mení a je len v minimálnej miere viazaný na obsah. Kognitívne štýly sú základom pre postupný rozvoj individuálnych učebných štýlov a úzko súvisia s primárnou asociačnou štruktúrou jedinca.

Učebný štýl je súhrn postupov, ktoré jednotlivec v určitom období preferuje pri učení sa. Vyvíja sa z vrodeného základu, ale v priebehu života sa mení a zdokonaľuje . Učebný štýl pomáha jednotlivcovi dosahovať dobré výsledky pri učení sa určitého typu učiva v určitej edukačnej situácii, ale môže mu komplikovať úspešnosť pri učení sa iného typu učiva v inej edukačnej situácii.

Keďže je učebný štýl do určitej miery nezávislý od obsahu učiva, je pozorovateľný len vo viacnásobne opakovaných a pozorovaných učebných situáciách. Učebné štýly nemôžeme považovať za statické postupy. Zámerne aj spontánne sa menia a obohacujú v súlade s požiadavkami pedagogického prostredia nezávisle od obsahu učiva. Predstavujú tzv. metakognitívny potenciál učiaceho sa[31]. Niektorí autori ich považujú za predispozíciu na vytvorenie učebnej stratégie (súbor krokov na realizáciu plánu učenia sa; spôsoby zvládania učebných úloh). Niektorí autori vysvetľujú učebný štýl ako repertoár učebných stratégií, ktorými disponuje jedinec (žiak), pričom je kombinovaný s kognitívnym štýlom, teda tým, ako učiaci sa informáciu organizuje a prezentuje.

Klasifikácia podľa dominancie mozgových hemisfér

Pravá hemisféra je typická pre *divergentný* (umelecký) kognitívny, učebný aj vyučovací štýl a pre nonverbálne myslenie a cítenie. Plní aj úlohu výberového filtra všetkých podnetov pôsobiacich na človeka a význam pochybných podnetov anuluje alebo redukuje. Učiaci sa sú intuitívni, vnímajú skôr celok ako detaily, potrebujú vzory a preferujú analogickú metódu. Na to, aby sa učili, potrebujú určitú psychosociálnu

[30] Rovňanová L.: Učebné štýly žiakov a vyučovacie štýly učiteľov, Metodicko-pedagogické centrum v Bratislave, 2015, ISBN: 70 978-80-565-0953-1

[31] Kaliská, L., 2013. Vyučovanie zamerane na učebne štýly. Banská Bystrica: PF UMB. ISBN 978-80-557-0513-2.;.

klímu. Ľavá hemisféra je typická pre *racionálny* (vedecký) kognitívny, učebný aj vyučovací štýl a zabezpečuje činnosti spojené s verbálnym a písomným prejavom. Učiaci sa, ktorí preferujúci túto hemisféru, sú logickí, majú radi vo všetkom poriadok, systém, uprednostňujú štruktúrovaný štýl učenia sa aj vyučovania.

Klasifikácia podľa zmyslových preferencií VARK

Akronym VARK predstavuje prvé písmená štyroch anglických slov: visual (vizuálny, zrakový), aural (auditívny, sluchový), read/write (čítať/písať, verbálny, slovný), kinestetic (pohybový).

Vzhľadom k rozsiahlosti charakteristík všetkých štyroch učebných, resp. kognitívnych štýlov, vyberáme len ich podstatné znaky[32].

Učiaci sa preferujúci pri učení zrak uprednostňujú učivo v obrazovej podobe – obrázky, diagramy, grafy, mapy, fotografie, filmy, rôzne symboly. V texte si vyznačujú dôležité časti farebne a graficky (šípky, bloky, kružnice...). Majú radi bohato ilustrované a štruktúrované texty, pri vysvetľovaní sami používajú schémy a pojmové mapy. Učivo si dokážu predstaviť. Nemajú radi prednášky.

Učiaci sa preferujúci pri učení sluch sa najlepšie učia počúvaním a verbálnou komunikáciou, diskutovaním, preto sú pre nich vhodné skupinové formy práce. Dobre si zapamätajú počuté. Pri učení si učivo nahlas opakujú. Takíto jedinci majú hudobný sluch i nadanie a predpoklady úspešne si osvojovať cudzie jazyky. Pri učení im neprekážajú zvukové kulisy v pozadí, naopak, hudba podporuje ich procesy učenia sa.

Učiaci sa preferujúci pri učení zrak v spojení so slovom uprednostňujú prácu s písaným textom. To, čo si prečítajú, si dokážu premietnuť do pamäti a následne identicky z pamäti vybaviť. Počuté si zapisujú, dokážu pracovať samostatne, majú dobre rozvinuté abstraktné myslenie. Lektor podporuje tento štýl aj prácou s pracovnými listami, dostatočnými zdrojmi rôznych študijných materiálov.

Učiaci sa preferujúci pohybový učebný štýl potrebujú fyzickú činnosť, pohyb, manipuláciu s predmetmi, pomôckami. Často žujú žuvačky, čím uspokojujú potrebu pohybu. Niektorí autori ho nazývajú haptický. Nevydržia dlho sedieť, radi sa učia pri chôdzi. Ak na to nemajú priestor, potrebujú častejšie prestávku na krátke pohybové rytmické cvičenie, potom dokážu pokračovať v učení (tzv. eurytmia – waldorfská pedagogika). Majú dobrú motorickú koordináciu a s ľahkosťou si rozvíjajú psychomotorické spôsobilosti. Učiacim sa s týmto učebným štýlom vyhovujú laboratórne práce, praktické cvičenia, exkurzie, inscenačné metódy, rolové hry a projektové vyučovanie. Lektori by v práci s týmto typom žiakom mali dbať o dôsledné uplatňovanie didaktickej zásady prepojenia teórie a praxe, školy so životom. Učiaci sa bývajú napomínaní kvôli vysokej pohybovej aktivite.

Považujeme za dôležité upozorniť, že tieto typy sa vyskytujú v čistej vyhranenej podobe len zriedkavo. Prakticky existujú učiaci sa s rôznymi zmiešanými štýlmi alebo medzištýlmi/medzitypmi. Dospievaním, učením a skúsenosťami sa učebné štýly zdokonaľujú a môžu sa meniť. V dôsledku rôznych vyučovacích štýlov lektorov si môžu učiaci sa osvojovať aj viac učebných štýlov, ale môžu aj nevyužiť svoj preferovaný učebný štýl, lebo preň lektor nevytvoril vhodné podmienky. Z toho usudzujeme, že ak sa človek neučí svojím prirodzene preferovaným štýlom, nedosahuje takú vzdelávaciu úspešnosť, na akú má predpoklady.

[32] Turek, I., 2010. Didaktika. Bratislava: IURA EDITION. ISBN 978-80-8078-322-8. Výstižne a stručne ich vymedzujú aj E. Petlák (2012) a W. Zielke (1984) (Petlák, E., 2014. Aktuálne otázky edukácie v otázkach a odpovediach, Bratislava: IRIS, ISBN 978-80-7-8153-021-0; Zielke, W., 1984. Jak racionalně studovat. Praha: Svoboda)

[33] Kolb, D. A.: Experiential Learning. Englewood Cliffs: Prentice-Hall, 1984

Klasifikácia podľa vnímania reality a spôsobu spracovania informácií

Už Dewey v 19. stor. rozvinul myšlienku, že existuje úzky vzťah medzi skúsenosťami z praktickej činnosti a efektívnym vzdelávaním. Práve táto myšlienka inšpirovala D. A. Kolba k vytvoreniu jedného z najznámejších modelov skúsenostného učenia.

Východiskom je bezprostredná konkrétna skúsenosť žiaka so svetom a so sebou, zážitok, nová skúsenosť, praktická činnosť, konkrétna aktivita, skúsenosť. Učiaci sa ju vníma, prežíva, pozoruje a premýšľa o nej aj o sebe. Analyzuje ju z rôznych hľadísk, rozmýšľa nad tým, čo a ako sa udialo, čo sa z toho možno naučiť, čo je použiteľné – spätný pohľad na skúsenosť – reflexia. Jej výsledkom je analýza a interpretácia skúsenosti a ich vloženie do istého logického rámca, konceptualizácia problému na abstraktnej úrovni, tvorenie pojmov, teórií a hypotéz, pravidiel, záver zo skúsenosti – *teória*.

Nasleduje aktívne experimentovanie, aplikácia zameraná na prenos získaných poznatkov do praxe. Nová praktická skúsenosť prináša novú skúsenosť s použitím poznatkov, overovanie nových zručností v realite, plánovanie ďalších krokov, prípravu novej akcie.

Nová skúsenosť sa opäť reflektuje v ďalšom cykle atď.

Proces utvárania vedomostí žiakov v tomto modeli nie je lineárnym, ale cyklickým procesom. Začať môžeme v ktorejkoľvek fáze cyklu. Tento model učenia hovorí aj o vhodnosti prístupu k jednotlivým učiacim sa. Niektorí z nich uprednostňujú začiatok procesu učenia sa v inej fáze ako ostatní (odlišnosti v kognitívnych štýloch a štýloch učenia sa). Z tohto dôvodu je dôležité postup kombinovať. Zvyšuje to dynamiku prístupu a jeho zaujímavosť. Zmysluplnosť výcvikových programov potvrdzujú aj výskumy z oblasti pamäťových schopností človeka. V zhode s autorom uvádzame tzv. hierarchiu skúseností, ktorá zobrazuje vzájomný vzťah edukačnej metódy a jej efektívnosti:

Čo si pamätáme

10 % z toho, čo čítame;

20 % z toho, čo počujeme;

30 % z toho, čo vidíme;

50 % z toho, čo počujeme a vidíme;

70 % z toho, čo hovoríme;

a 90 % z toho, čo robíme.

VÝCHOVNO-VZDELÁVACIE PROGRAMY DO FÉNIX

RADŠEJ POTREBNÍ AKO SPOTREBNÍ

CHARAKTERISTIKA PROGRAMU

Jedným z dôležitých poslaní environmentálnej výchovy je upozorniť na významnú úlohu environmentálnej výchovy v procese vzdelávania smerom k udržateľnému rozvoju spoločnosti a k úcte a ochrane životného prostredia. Vedie k rozvíjaniu zodpovednosti za zachovanie a zlepšenie kvality životného prostredia a jeho zložiek. Zároveň učí predchádzať vzniku a riešiť či už globálne, alebo lokálne environmentálne problémy. Vo vzťahu k deťom a mládeži je environmentálna výchova chápaná ako jeden z najúčinnejších nástrojov formovania jednotlivca od útleho veku až po dospelosť rozvíjajúci jeho sebaúctu, sebadôveru i úctu a dôveru k životu vo všetkých jeho formách.

Program motivuje deti a mládež k pozitívnemu vzťahu a láske k prírode, prebúdza záujem o svoje bezprostredné okolie a podnecujú ich k priamemu kontaktu s prírodou.

Program je postavený na pozorovacích a výskumných aktivitách, ktorých cieľom je riešenie čiastkových problémov, pričom východiskom k stanovovaniu ekologických problémov sú aktuálne vedomosti detí, ich minulá skúsenosť a úroveň ich kognitívnych schopností. Samotné eko-výchovné činnosti sú zamerané na iniciáciu skúmania javov a udalostí, ktoré sú spojené s bezprostredným životným prostredím dieťaťa a s dieťaťom samým. Prostredníctvom experimentálne zameraných podujatí (Deň Zeme, Máme svoj les, Mapy šťastia a smútku, Turistika bez hraníc a pod.) si deti rozvíjajú nielen pozitívny vzťah k prírode, ale aj k samotnej vede.

Ciele programu

- neformálne vzdelávanie pri činnostiach vo voľnom čase,
- rozvoj sociálnych kompetencií a skúseností pomocou dobrovoľných aktivít,
- prepojenie aktivít z oblastí ochrany a tvorby životného prostredia a uplatňovania ľudských práv,
- rozvoj metakognitívnych kompetencií.

Kľúčové kompetencie

komunikačné
Program rozvíja porozumenie a interpretáciu myšlienok, pocitov a informácií z oblastí životného prostredia v ústnej j písomnej podobe a zdokonaľuje schopnosti zapojenia sa do komunikácie v danej oblasti.

matematicko-vedné
S prihliadnutím na vek detí program rozvíja funkčné využívanie matematických vedomosti a zručnosti v modelových situáciách, rozvíja tiež schopnosť používať základné vedomosti a metódy vied na objasňovanie prírodných zákonitostí a tiež ich uplatňovanie v oblasti vybraných technologických procesov.

informačné
Program vhodným a veku detí primeraným spôsobom rozvíja IKT zručnosti detí. Pričom využitie PC a príslušenstva je zamerané na získavanie informácií a ich posudzovanie, ukladanie a spracovanie získaných dát, tvorbu, prezentáciu a výmenu informácií a na komunikáciu v sieťach prostredníctvom internetu.

riešenie problémov
Program je zameraný na zdokonaľovanie schopnosti detí byť pripravený tvorivo a kriticky riešiť bežné aj menej bežné problémy najmä v súvislosti s environmentálnou problematikou.

učebné
Program sa zameriava na rozvoj sebapoznania v oblastiach stratégií efektívneho učenia, organizácie učenia sa a účinného hospodárenia s časom a informáciami, a to tak individuálne ako aj v skupinách metódami neformálneho a zážitkového učenia. Rozvíja schopnosť vyhodnocovať dosiahnuté výsledky a pokrok v učení sa, reálne si stanovovať potreby a ciele svojho ďalšieho vzdelávania.

personálne a sociálne
Program je zameraný na rozvoj schopnosti spolupracovať s ostatnými v skupine a prispievať k utváraniu vhodných medziľudských vzťahov.

pracovné a podnikateľské
Program rozvíja schopnosť meniť myšlienky na činy, optimálne využívať osobnostné a odborné vedomosti a predpoklady, uplatňovať tvorivosť, inováciu a plánovať a uskutočňovať rôzne projekty pre dosiahnutie cieľov.

občianske a kultúrne
Program učí konať v súlade s princípmi trvalo udržateľného rozvoja, uvedomovaniu dôležitosti tvorivého vyjadrovania myšlienok, skúseností a emócií a ku podpore hodnôt tak národnej, európskej i svetovej kultúry[34].

Pravidelné aktivity

- čistenie studničiek, chodníkov,
- výsadba stromov a kríkov,
- úprava okolia,
- zber odpadového materiálu,
- práca s odpadovým materiálom (tvorivé dielne),
- vtáčie búdky.

[34] Kľúčové kompetencie sú zvnútornený, vzájomne prepojený súbor nadobudnutých vedomostí, zručností, schopností, postojov a hodnotových orientácií, ktoré sú dôležité pre kvalitný rozvoj osobnosti jednotlivca, jeho aktívne zapojenie sa do spoločnosti.

VÝCHOVNO – VZDELÁVACÍ OBSAH PROGRAMU
RADŠEJ POTREBNÍ AKO SPOTREBNÍ

PREDŠKOLÁCI

Tematický celok	Obsahový štandard	Výkonový štandard
Ochrana životného prostredia	základné princípy ochrany životného prostredia, šetrenie energiami, vodou	• čistenie prírody; • zber papiera; • triedenie odpadu - tvorivé využitie odpadu; • uplatňovanie zručností pri jednoduchej činnosti pri tvorbe a ochrane životného prostredia.
Rôznorodosť prírody	Rozvoj predstavy dieťaťa o rôznorodosti prírody. Cieľom nie je nadobúdanie špecifických vlastností, ktorými sa odlišuje jedna reália (predmet, jav, situácia) od druhej, ale všeobecné vnímanie rôznorodosti, pričom rôznorodosť dieťa spoznáva na dostupných reáliách.	Konfrontovanie detských aktuálnych predstáv a sústreďovanie na pozorovanie reálií, o ktorých si deti myslia, že ich už dostatočne poznajú: • triedenie prírodných reálií podľa rôznych identifikovaných znakov; • odlíšenie živých od neživých súčastí prírody; • ročné obdobia - uvedomenie si zmien v prírode počas roka; • Identifikovanie prvkov počasia, krátkodobé pozorovania zmien v počasí, • činnosti späté so zmenami v prírode, ktoré súvisia s ročnými obdobiami
Rastliny	pozorovanie rastlín a ich životných prejavov, pochopenie významu rastlín v prírode a pre človeka	• pozorovanie rôznorodosti rastlinnej ríše; • rozpoznanie niektorých poľnohospodárskych rastlín; • rozpoznávanie rôznych druhov ovocia a zeleniny a uvedomenie si významu ich konzumácie pre správnu životosprávu; • niektoré životné prejavy rastlín (starostlivosť o izbové kvety); • podmienky zabezpečujúce klíčenie a rast rastliny (klíčenie a rast pažítky/prosa a pod).
Živočíchy	spoznávanie a pozorovanie života domácich a úžitkových zvierat, základy starostlivosti o domáce a/alebo úžitkové zvieratá	• pozorovanie rôznorodosti živočíšnej ríše a spôsobu života živočíchov; • niektoré životné prejavy živočíchov; • uvedomenie si, že rôzne druhy živočíchov vyžadujú pre svoj život rôzne druhy potravy; • rozpoznávanie mláďat vybraných živočíšnych druhov; • spôsoby starostlivosti o niektoré deťom blízke živočíchy.
Neživá príroda	základy chápania vedecko-výskumného princípu (experimentu) pri skúmaní prírody a hľadanie nových poznatkov	• príklady javov, v ktorých je možné vnímať prítomnosť vzduchu; • Zem ako súčasť vesmíru, • jednoduché pokusy; • kreatívna činnosť s prírodnými materiálmi.
Prírodné javy	rozvíjanie prírodovedného poznania a poznávania induktívnym spôsobom	• pozorovanie zmien v prírode (svetlo a tiene; teplo a horenie; topenie a tuhnutie; vyparovanie, rozpúšťanie látok vo vode, zvuk, sily a pohyb, magnetizmus, voľný pád predmetov);

VEKOVÁ KATEGÓRIA 6–10 ROKOV

Tematický celok	Obsahový štandard	Výkonový štandard
Ochrana prírody	význam vody pre život	• na čo všetko sa používa voda a čo by sa stalo, ak by jej bol nedostatok; • porozumenie poznatku, že voda sa vyskytuje v rôznych formách (ľad, vodná para, sneh, dážď, námraza, rosa); • kolobeh vody v prírode.
Rastliny	prehĺbenie poznatkov o rastlinách pozorovaním aj v činnosti, rozvoj pochopenia významu rastlín v prírode a pre človeka	• identifikovanie základných častí rastlín; • poznanie a praktické overenie funkcie jednotlivých častí rastlín (jednoduché pokusy); • na základe vlastného pozorovania triedenie rastlín na byliny, kry a stromy (arborétum, botanické alebo iné zaujímavé záhrady), • triedenie a spoznávanie rastlín (herbár, vychádzka do prírody), • pestovanie izbových rastlín a/alebo úžitkových rastlín.
Živočíchy	rozvoj poznatkov o stavbe tela vybraných živočíchov a o ich životných prejavoch	• porozumenie, ako sú živočíchy tvarom tela a spôsobom života prispôsobené prostrediu, v ktorom žijú - význam maskovania živočíchov v prostredí; • poznanie a pozorovanie životných prejavov organizmov: pohyb, rast, príjem potravy, dýchanie, rozmnožovanie;
Neživá príroda, skúmanie prírodných javov	vodné zdroje (potok, rieka, jazero, more, podzemná voda), svetelné zdroje, tiene, priesvitný/ priehľadný/ nepriesvitný materiál	• triedenie prírodných objektov na živé, neživé a odumreté na základe znakov identifikovaných vlastným pozorovaním; • spoznávanie zdrojov svetla: Slnko, plameň, blesk, žiarovka a iné; • zostrojenie presýpacích hodín; • zostrojenie kyvadla a pochopenie vzťahu rýchlosti kmitania kyvadla a niektorých ďalších vlastností kyvadla na základe pozorovania.

VEKOVÁ KATEGÓRIA 11–18 ROKOV

Tematický celok	Obsahový štandard	Výkonový štandard
Ochrana prírody	• zložky životného prostredia človeka (ekológia, environmentalistika, podmienky života priemysel, doprava, energetika, poľnohospodárstvo), • znečistenie vzduchu, vody, pôdy • globálne environmentálne problémy (odpad, skládky, spaľovanie), recyklácia, • starostlivosť o prírodné a životné prostredie človeka, • ochrana prírody, • zákon o ochrane prírody, • chránené druhy, • chránené územia, • obnoviteľné zdroje energie	• monitorovanie znečistenie ovzdušia, vody, pôdy v okolí školy/ bydliska/obci/oblasti, • zhodnotenie dôsledkov znečisťovania ovzdušia, vody a pôdy pre život, • diskusia o pozitívach a negatívach priemyslu, dopravy, energetiky, poľnohospodárstva, ťažby nerastných surovín, • spoznávanie chránených rastlín, živočíchov a chránených území Slovenska, • možnosti zabránenia vzniku smogu, skleníkového efektu, kyslých dažďov, ozónovej diery, hromadenia odpadov, • význam recyklácie druhotných surovín a alternatívnych zdrojov energie, • osvojenie si návykov na šetrenie energie a pitnej vody, • aktivity na šetrenie vody alebo energie vo svojom okolí, • vytvorenie pojmovej mapy vzájomných vzťahov organizmov a prostredia, • jednoduchý projekt zameraný na riešenie environmentálnych problémov v okolí.
Tradície a remeslá	remeslo, remeselník, pracovné nástroje, pracovné náradie, remeslá v minulosti a v súčasnosti (myšlienka, návrh, náčrt, rozmery, náradie a nástroje, postup práce materiál (špajdľa, vetvička, gaštan, plastelína, kôra, latka, tenký drôt, alobal, kartón a pod.) výrobky - náhrdelník; náušnice; náramok; zvieratko; počítadlo; svietnik; kvet; stojan na pero; stojan na „mobil“ a pod.)	• porovnanie profesií remeselníkov v minulosti a v súčasnosti, • príklady výrobkov, pracovných nástrojov a pracovného náradia remeselníkov v minulosti a v súčasnosti, • návrh/zhotovenie vlastného jednoduchého výrobku z dostupných prírodných materiálov v danom regióne,

Tematický celok	Obsahový štandard	Výkonový štandard
Rastliny a živočíchy (pestovanie a chov)	• základné podmienky pre pestovanie rastlín - pôda a jej spracovanie (hnojenie, striedanie plodín; výživa rastlín, ochrana rastlín a pôdy), • zelenina (zásady pestovania a pestovanie vybraných druhov zeleniny), • okrasné rastliny (pestovanie vybraných okrasných drevín a kvetov, kvety v interiéri a exteriéri), • jednoduché aranžovanie a viazanie kytíc, • liečivé rastliny (rastliny a zdravie človeka, liečivé účinky rastlín, jedovaté rastliny, rastliny ako drogy a ich zneužívanie, alergie) • poznávanie škodcov, • chovateľstvo (chov zvierat v domácnosti, podmienky chovu, hygiena)	• jednoduché pestovateľské činnosti, • kvety pre výzdobu - aranžovanie, • oboznámenie sa so zásadami chovu domácich a drobných zvierat a bezpečným kontaktom so zvieratami, • význam dodržiavania zásad hygieny a bezpečnosti.

AKTIVITY PROGRAMU
RADŠEJ POTREBNÍ AKO SPOTREBNÍ
PRE PREDŠKOLÁKOV A MLADŠÍCH ŽIAKOV

Názov aktivity: PlantNET

Pozorovanie rastlín a ich životných prejavov, pochopenie významu rastlín v prírode a pre človeka.

PlantNet je obrazová aplikácia na identifikáciu rastlín. Je vyvíjaná vedcami z francúzskych výskumných organizácií (Cirad, INRA, Inria a IRD), zo siete Tela Botanica a vďaka finančnej podpore nadácie Agropolis.

Táto bezplatná aplikácia pomáha identifikovať druhy rastlín z fotografií na základe softvéru pre vizuálne rozpoznanie. Druhy rastlín, ktoré sú dostatočne ilustrované v referenčnej botanickej databáze, je možné ľahko identifikovať. Počet druhov a množstvo obrázkov použitých aplikáciou sa vyvíja so zapojením sa používateľov projektu.

Aplikácia neumožňuje identifikáciu okrasných rastlín. Najlepší výsledok sa dosiahne s fotografiou na ktorej je iba jeden rastlinný orgán.

Keď aplikácia správne identifikuje rastlinný druh, môžeš sa zapojiť do projektu zdieľaním svojho pozorovania stlačením tlačidla "Zapojiť sa". Odoslané pozorovania budú kontrolované odborným kolektívom[35].

Názov aktivity: TIEŇ

Neživá príroda, skúmanie prírodných javov - svetelné zdroje, tiene: spoznávanie zdrojov svetlá: Slnko, plameň, blesk, žiarovka a iné.

Každého z nás sprevádza tieň. Pozorujte tiene okolo seba. Majú všetky objekty tieň? Je tento tieň stále rovnaký alebo sa mení? Zrejme zistíte, že nie je. Mení sa počas dňa.

Materiál: krieda alebo niečo, čím budete môcť kresliť/maľovať na zem.

Postup:
Dohodnite sa na aspoň 3 časoch počas dňa, kedy sa stretnete a svoje tiene odmeriate. Optimálne ráno, okolo obeda a neskoro poobede. Môžete pracovať vo dvojici alebo v skupine. Vopred si označte miesto, kde sa jeden z vás počas všetkých 3 stretnutí postaví. Jeden teda stojí a druhý jeho tieň obkresľuje. Toto spravte každé stretnutie.

Reflexia:
Je tieň z rána iný, ako ten z obeda alebo z poobedia?
Kedy je tieň najväčší?
Kedy najmenší?
Prečo sa tieň počas dňa mení?

[35] Na stiahnutie na: https://identify.plantnet.org/

Názov aktivity: KALENDÁRE POČASIA

Ochrana prírody, význam vody pre život: porozumenie poznatku, že voda sa vyskytuje v rôznych formách (ľad, vodná para, sneh, dážď, námraza, rosa);

Kalendár pre najmenších
Materiál: tvrdá lepenka, obrázky alebo fotografie z každého ročného obdobia, farebný papier, fixky/farbičky, kúsok drôtu.

Postup:
Kalendár počasia pre tých najmenších nie je vôbec ťažké vyrobiť. Najprv nakreslite kruh na kartón a vyrežte veľký kruh. Potom ho rozdeľte na štvrtiny. Každú štvrtinu vyfarbite inou farbou. Zima môže byť biela, jar zelená, leto modré (ako more), alebo ružové (ako kvety), jeseň žltá alebo hnedá.

Následne rozdeľte každú z vyfarbených častí na tri ďalšie tri a napíšte mená príslušných mesiacov. Do stredu kruhu upevnite šípku ako na hodinách. Každú sezónu ozdobte v kalendári tematickými obrázkami a celú konštrukciu upevnite na vhodné miesto.

Názov aktivity: PRIEBEŽNÝ KALENDÁR POČASIA

Viete aké počasie bolo napr. minulú stredu alebo pred mesiacom? Zaveďte si kalendár počasia. Môžete použiť pripravený vzor kalendára, ktorý si len vytlačíte alebo si vytvorte vlastný.

Materiál: vopred pripravený vzor kalendára, písacie potreby

Postup:
Do pripraveného kalendára najskôr dopíšte dátumy a potom dokreslite aktuálne počasie príslušného dňa. Dohodnite si čas kedy budete počasie zaznamenávať, aby bol vždy rovnaký, alebo aspoň približný. Symboly používajte rovnaké ako v akejkoľvek dostupnej predpovedi počasia (slnečno, zamračené, prehánky a pod.).

Ak máte možnosť, zisťujte aj teplotu. Rozdeľte si túto úlohu medzi sebou, aby ste sa zapojili všetci. Ak chcete, môžete si dopísať aj meniny a narodeniny, aby ste tak na žiadny sviatok nezabudli. Touto zdanlivo veľmi jednoduchou úlohou si precvičíte dni v týždni, mesiace, ročné obdobia. Zároveň však jednoducho získate prehľad o počasí v danom mesiaci, zmeny počas roka, a ak sa Vám podarí túto aktivitu udržať, aj rozdiely medzi jednotlivými rokmi. Papiere s mesiacmi si odkladajte a vždy na konci mesiaca sa k vráťte aj k predošlému mesiacu. Porovnajte ich – napr. počet daždivých dní, teploty a pod.

KALENDÁR POČASIA

ROK:		ROČNÉ OBDOBIE:		MESIAC:		
PONDELOK	UTOROK	STREDA	ŠTVRTOK	PIATOK	SOBOTA	NEDEĽA
🌡	🌡	🌡	🌡	🌡	🌡	🌡
🌡	🌡	🌡	🌡	🌡	🌡	🌡
🌡	🌡	🌡	🌡	🌡	🌡	🌡
🌡	🌡	🌡	🌡	🌡	🌡	🌡
🌡	🌡	🌡	🌡	🌡	🌡	🌡
🌡	🌡	🌡	🌡	🌡	🌡	🌡

Názov aktivity: KVAPKA VODY „KAM SA PODELA VŠETKA VODA?“

Materiál: Dvojlitrové fľaše vody, poháre alebo šálky pre každé dieťa, čajová lyžička pre každé dieťa, miska, tabuľa, hárky papiera, perá.

Príprava:
Pripravte toľko pohárov alebo šálok, ako je počet detí. Vodou naplňte dvojlitrovú fľašu (pri práci s väčšou skupinou si pripravte viac fliaš). Uistite sa, že máte dostatok vody pre všetky deti. Pripravte si misku, ktorá bude slúžiť na šetrenie vody. Každému dieťaťu vyrobte kópiu kresby vodnej kvapky.

Postup:
Požiadajte deti, aby uviedli dôvody, prečo je voda dôležitá (napr. pre rastliny, zvieratá, ľudí, priemysel, poľnohospodárstvo, rekreáciu, športy). Predstavte im tému šetrenia vodou pomocou nasledujúcich otázok:

- Kde všade na Zemi sa nachádza voda?
- Koľko vody na Zemi môže využiť ľudstvo na uspokojenie svojich základných potrieb? (97 % vody sa nachádza v oceánoch v podobe slanej morskej vody, 2 % sa nachádzajú v ľadovcoch a na póloch a iba 1 % všetkej vody je sladká voda, ktorú dokáže človek využiť) – pre lepšiu predstavu utvorte plastelíny guľu, z ktorej odoberiete veľkú časť (97 %), následne guľku vo veľkosti hrášku, ktorú rozdelíte na dve časti. Jedna z nich bude predstavovať 1 % - podiel sladkej vody na Zemi.
- Ako by vyzeral život na Zemi bez vody alebo s ešte menším množstvom vody?
- Je sladká voda rovnako dostupná na všetkých častiach sveta?
- Čo v súčasnosti ohrozuje zásoby sladkej vody?

Pomocou brainstormingu sa s deťmi zamyslite nad tým, ako ľudia využívajú vodu vo svojom každodennom živote (napr. na varenie, na kúpanie, sprchovanie, splachovanie WC, na pranie). Nápady napíšte na tabuľu (alebo flipchartový papier). Vysvetlite deťom, že v aktivite sa budú rozhodovať, ako nemíňať vodu a čo najlepšie ju využiť.

Dajte každému dieťaťu pohár a naplňte ho vodou z fľaše. Vysvetlite im, že za celý deň nemôžu použiť viac vody, než koľko má každé dieťa v pohári. Počas toho, ako deti držia svoje poháre s vodou, pripomeňte im spôsoby využívania vody, ktoré sú popísané na tabuli.

Požiadajte deti, aby sa pokúsili zamyslieť nad tým, ako môžu svojim dielom prispieť ku šetreniu vody. Ako môžu zmeniť niektoré so svojich bežných činností a šetriť pritom vodou? Navrhnite, že jedna lyžička bude predstavovať 1liter. Pýtajte sa na nápady a lyžičkou odoberte vždy trochu vody z pohárov do spoločnej misky. Napíšte nápady do kvapky vody, ktorú im rozdáte.

Po vypočutí všetkých nápadov vysvetlite deťom, že voda, ktorú ušetrili, teraz patrí celej skupine a miska sa bude plniť dovtedy, kým budú deti šetriť vodou.

Oznámte deťom, že teraz je na nich, ako naložia so svojim spoločným zdrojom vody. Nech sa spoločne dohodnú na tom, ako túto vodu využijú. Poraďte im, že časť vody môžu „recyklovať“ (použiť znova).

Reflexia: Diskutujte o aktivite

Rady na vedenie aktivity: Pomôžte deťom pochopiť, že ochrana životného prostredia je úzko spätá s dodržiavaním ľudských práv a právom na život.

Obmeny:
Pri práci so staršími deťmi môže diskusia viesť smerom ku abstraktnejším témam v oblasti práva na zdroje trvalo udržateľného rozvoja a práva na život

Ďalšie námety:
- Vypracujte spoločný plán na ochranu vody. Deti si môžu celý týždeň zaznamenávať, koľko vody približne spotrebujú každý deň. K meraniu množstva spotrebovanej vody im postačia jednoduché pomôcky (pollitrová fľaša, vedro s objemom 5/10 litrov, merač spotreby vody v byte alebo dome). Po stanovenom období sa pýtajte detí na ich postrehy. Bolo náročné šetriť vodou? Myslíte si, že to malo zmysel?
- V rámci prípravy na týždeň šetrenia vodou sa skontaktujte s rodičmi alebo osobami, ktoré s deťmi žijú v domácnosti a požiadajte ich o spoluprácu.
- Zahrajte sa s deťmi na „ekologickú hliadku". Ak sa v blízkosti nachádza menšia vodná plocha alebo vodný tok, choďte sa naň spolu pozrieť. Všímajte si prítomnosť odpadu vo vode a na brehoch. Akým spôsobom využívajú ľudia vodu z tohto zdroja?
- Vyjdite si s deťmi na prechádzku do okolia a všímajte si, ako prebieha zber odpadu. Vysvetlite im, ako sa môže odpad spracovať a prečo je dôležité žiť v čistom prostredí.

Názov aktivity: PREKRÁSNY SVET: „V AKOM SVETE CHCETE ŽIŤ?"

Materiál: Hárky papiera, pomôcky na kreslenie (farbičky, fixky, pastelky, ceruzky), pripináčiky, lepiaca páska na pripevnenie kresieb na stenu, kópia vzorovej kresby pre každé dieťa

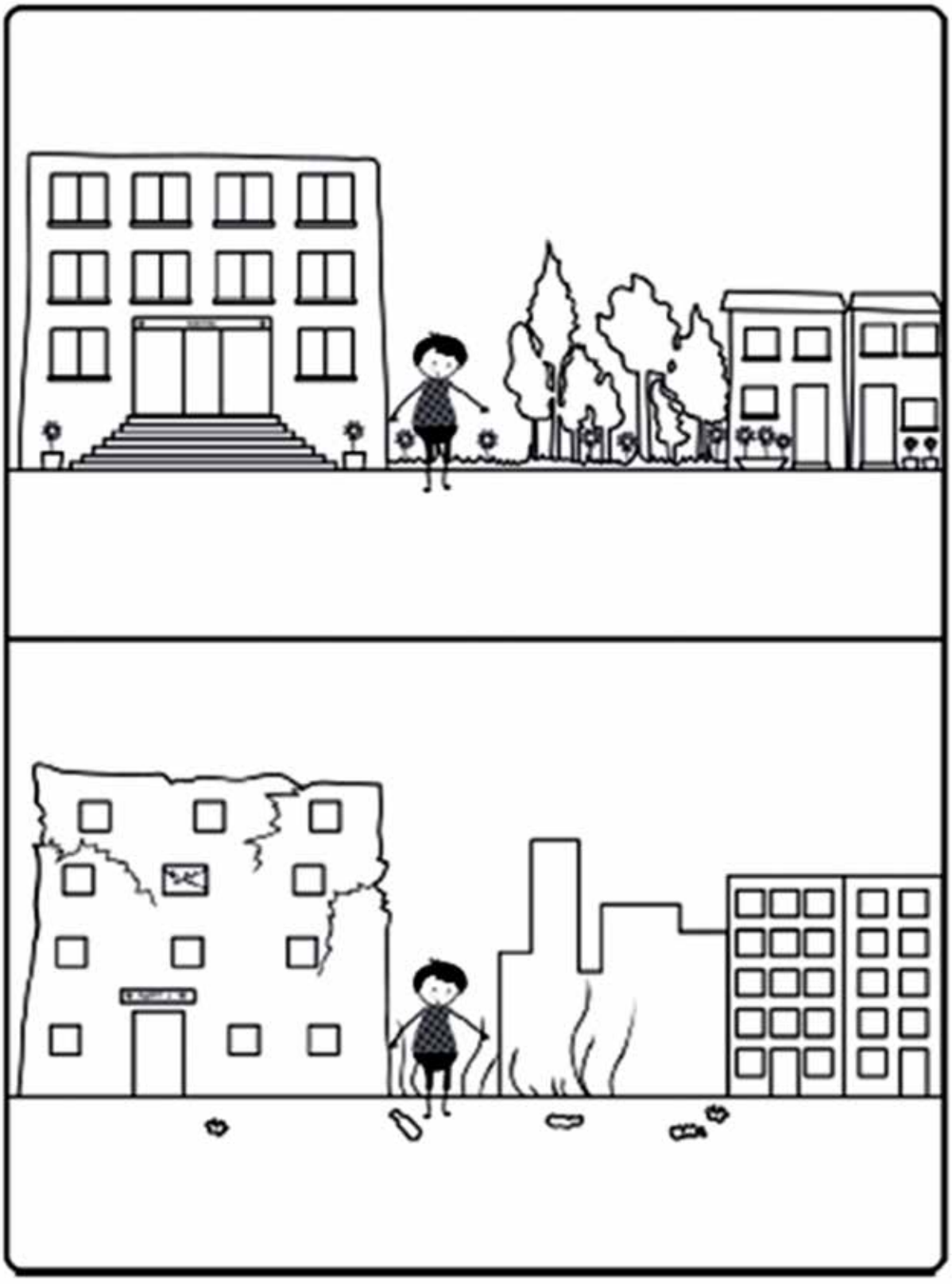
Postup:
Na stôl položte pomôcky na kreslenie a kópie vzorovej kresby. Požiadajte deti, aby sa zamysleli nad tým, v akom prostredí by chceli bývať a aby ho nakreslili. Prostredie môže vychádzať zo skutočnosti, ale môže byť aj vymyslené.. Potom požiadajte deti, aby nakreslili prostredie, v ktorom by určite nechceli žiť a aby ho nakreslili. Dokončené kresby vystavte (napr. pripevnite na stenu) a vyzvite deti, aby sa na ne išli pozrieť (Pri vyfarbovaní kresby pracujte s viacerými technikami a pomôckami – pastelky, tempery, papierová mozaika atď.)

Reflexia:
- Diskutujte o aktivite, či deti nemali problémy pri vymýšľaní odlišných prostredí, ktoré prostredie sa im páči najviac/najmenej a prečo, ako sa môžu cítiť ľudia žijúci v stvárnených prostrediach.
- Nachádzajte súvislosti s ľudskými právami (ako ľudí ovplyvňuje fyzické a ako ľudskoprávne prostredie, ako môžu ľudia ovplyvniť prostredie, v ktorom žijú? Žijú všetky deti na svete v prostredí, ktoré sa im páči, atď.?

Ďalšie námety:
- Vyjdite si na prechádzku a porozprávajte sa s deťmi o okolitom prostredí. Pýtajte sa, čo sa im páči a čo by chceli zmeniť. Pomôžte deťom vytvoriť konkrétne návrhy na zmeny a pozvite pracovníkov samosprávy, aby s nimi tieto návrhy prebrali.
- Pozornosť dospelých môže upútať výstava kresieb a nápadov detí.
- Porozmýšľajte spoločne, čo môžete spoločne podniknúť, aby ste zlepšili svoje prostredie (odkaz na dobrovoľníctvo).
- Informujte sa o prebiehajúcich projektoch, ktoré pomáhajú deťom v horších prostrediach a podmienkach. Staršie deti môžu rozbehnúť svoje projekty.

Rady na vedenie aktivity:
- Vysvetlite deťom, že „prostredie" je súhrnom nielen fyzických ale aj abstraktných činiteľov (menšie deti môžu mať s týmto pochopením problém).
- Pouvažujte, na ktoré aspekty prostredia sa chcete zamerať. Bez jasného ťažiska bude téma životného prostredia a podmienok, ktoré vplývajú na jeho kvalitu, príliš rozsiahla a ťažko uchopiteľná.

VZOROVÁ KRESBA

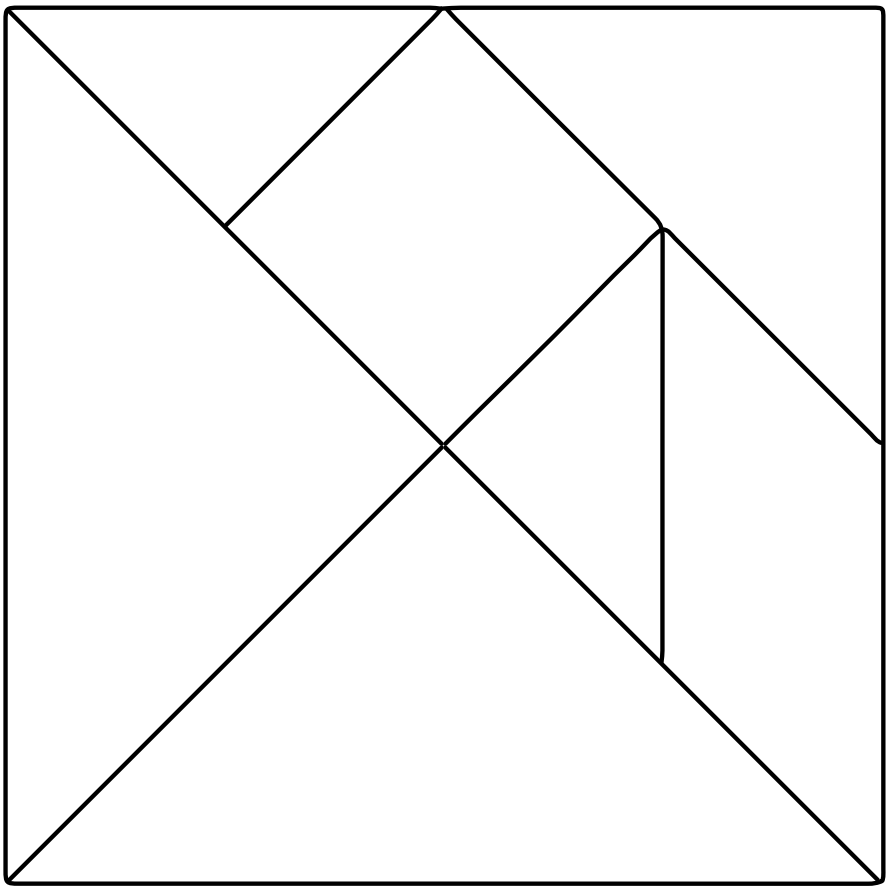


AKTIVITY PROGRAMU
RADŠEJ POTREBNÍ AKO SPOTREBNÍ
PRE STARŠÍCH ŽIAKOV A STREDOŠKOLÁKOV

Názov aktivity: TANGRAMY

Materiál: papier, farbičky, nožnice

Postup:
Viete čo je tangram? Je to hlavolam pochádzajúci z Číny. Skladá sa zo 7 častí: 5 trojuholníkov, štvorca a rovnobežníka. Tangramy rozvíjajú **logické a kreatívne myslenie**. Pomocou nich **preskúmate matematické koncepty** ako napr. geometrické tvary, symetria. Podporujú aj schopnosť **riešiť problémy** a podnecujú k hľadaniu riešení, keďže k vyriešeniu nie je len jeden správny spôsob. Pôvodne bolo cieľom hry z jednotlivých častí zložiť štvorec. Pri skladaní platí, že musia byť použité všetky časti a nesmú sa navzájom prekrývať. Postupne sa začali z tangramov skladať aj iné tvary – postavy, **zvieratá** atď. Vašou úlohou je podľa predlohy si vytvoriť tangram. Dekorácia častí je na vás. Potom začnite skladať od najjednoduchšieho po náročnejšie (predlohy nájdete aj na internete):



Keď si už nacvičíte skladanie tangramov, môžete si zahrať súťaž o najkreatívnejší obrázok z tangramov. Nesmie byť zložený na základe žiadnej predlohy a mal by ho každý (resp. tím) vymyslieť sám. Tangramy sú pomerne rýchla aktivita, ktorú môžete využiť aj na niektorej z fénixáckych akcií.

POZNÁMKY

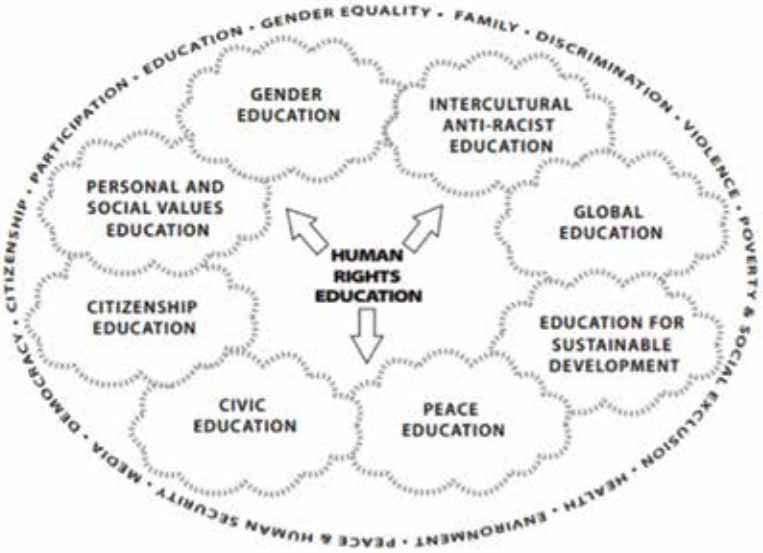
VEĎ POMÁHAŤ SA MÁ

CHARAKTERISTIKA PROGRAMU

Program, prostredníctvom ktorého sú deťom prezentované detské a ľudské práva. Jeho východiskom je KOMPASITO a KOMPAS, oba manuály sú zamerané na výchovu a vzdelávanie detí a mládeže k detským a ľudským právam. Program stavia na 13 témach z oblasti ľudských práv. Každá z tém priamo súvisí s jedným, prípadne viacerými ľudskými právami:

- Občianstvo
- Demokracia
- Vzdelávanie a voľný čas
- Životné prostredie – *touto témou sa samostatne zaoberá predovšetkým program: „Radšej potrební ako spotrební“*
- Rodina
- Rodová rovnosť
- Zdravie a blahobyt
- Médiá a internet - *touto témou sa samostatne zaoberá predovšetkým program: „PC C@MP“*
- Participácia
- Mier a bezpečnosť
- Chudoba a sociálne vylúčenie
- Násilie

Vzájomnú podmienenosť jednotlivých tém znázorňuje nasledujúca schéma. Témy vo vonkajšom kruhu vzájomne splývajú a rovnako splývajú aj výchovno-vzdelávacie oblasti v prostrednom kruhu.



Program je zároveň zameraný aj na výchovu k prosociálnosti, ktorá sa odráža v morálnych postojoch a v regulácii správania detí a mládeže. Jej súčasťou je aj rozvoj sociálnych zručností (otvorená komunikácia, empatia, pozitívne hodnotenie iných...), ako aj podpora mentálnej hygieny, podieľa sa na primárnej prevencii porúch správania a učenia. Pripravuje mladých ľudí pre život v tom zmysle, aby raz ako dospelí prispeli k vytváraniu harmonických a stabilných vzťahov v rodine, v škole, na pracovisku, medzi spoločenskými skupinami, v národe a medzi národmi.

Ciele programu

- získavať prosociálne kompetencie a skúsenosti (pomocou dobrovoľných aktivít),
- uviesť deti a mládež do sveta detských a ľudských práv, naučiť ich chápať tieto práva v súvislostiach,
- viesť deti a mládež k zodpovednosti za svoje správanie,
- rozvoj globálneho myslenia vo vzťahu k životu detí (v iných krajinách, v inom prostredí a v iných podmienkach ako majoritná skupina),
- výchova osobnosti s vlastnou identitou, ktorá má pozitívny vzťah k životu a ľuďom spojený so zdravou kritičnosťou, má zrelý morálny úsudok opierajúci sa o pevné zásady na základe etických noriem, je schopná správne reagovať aj v neočakávaných a zložitých situáciách, reagovať vyvážene medzi emóciami a chcením, je ochotná a schopná spolupracovať a iniciovať spoluprácu.[36]

[36] Dosahovanie týchto cieľov ráta s aktivizáciou a rozvojom nonkognitívnych funkcií osobnosti, ktoré uvádza profesor M. Zelina v systéme KEMSAK:
K – kognitivizácia, ktorej cieľom je naučiť človeka poznávať, myslieť, riešiť problémy
E – emocionalizácia, cieľom je naučiť človeka cítiť a rozvíjať jeho kompetencie pre cítenie, prežívanie, rozvíjať jeho city
M – motivácia, cieľom je rozvinúť záujmy, potreby, túžby, chcenia osobnosti, jej aktivity
S – socializácia, jej cieľom je naučiť človeka žiť s druhými ľuďmi, naučiť ich komunikovať, tvoriť progresívne medziľudské vzťahy
A – axiologizácia , ktorej cieľom je rozvíjať progresívnu hodnotovú orientáciu osobnosti, učiť hodnotiť
K – kreativizácia, cieľom tejto funkcie je rozvíjať v osobnosti tvorivý štýl života.

Kľúčové kompetencie

komunikačné
Program rozvíja schopnosti porozumieť a interpretovať myšlienky, pocity, informácie a zapájať sa do komunikácie v rôznych situáciách.

informačné
Program napomáha prehlbovaniu informačných kompetencií so zameraním na získavanie, posudzovanie, tvorbu, prezentáciu a výmenu informácií ako aj na komunikáciu a účasť v spolupracujúcich sieťach prostredníctvom internetu.

riešenie problémov
Program smeruje k tomu, aby jednotlivec bol pripravený tvorivo a kriticky riešiť problémy z oblasti medziľudských vzťahov, ľudských práv a práv dieťaťa.

učebné
Program prepája obsahovú zložku s edukatívnou a tým podporuje vnímanie potreby vzdelávania sa, organizácie vzdelávacieho procesu, účinného hospodárenia s časom a s informáciami a tiež pochopenia interkultúrnosti učenia.

personálne a sociálne
Program prehlbuje vnímanie a rešpekt k ľudským právam a základným slobodám, oceňovať ľudskú dôstojnosť a rozvíjať individuálnu sebaúctu a úctu k iným ľuďom, rozvíjať postoje a správanie, ktoré vedú k rešpektovaniu práv iných, podnecovať k aktívnejšiemu občianstvu, podporovať rešpektovanie, porozumenie a oceňovanie rozmanitosti.

pracovné a podnikateľské
Program smeruje k pochopeniu, že každý je schopný iniciatívne meniť myšlienky na skutky, učí ako optimálne využívať svoje osobnostné a odborné predpoklady, uplatňovať tvorivosť, inováciu a aj plánovať a riadiť projekty pre dosiahnutie cieľov.
občianske a kultúrne
Program vedie k uvedomeniu si dôležitosti uznávania hodnôt a postojov podstatných pre život v demokratickej spoločnosti a k ich dodržiavaniu. Rozvíja dôveru v podporu a obhajobu ľudských práv na miestnej i globálnej úrovni. Učí, ako sa konštruktívne podieľať na dianí v spoločnosti, konať v súlade s jej trvalo udržateľným rozvojom, uvedomovať si dôležitosť tvorivého vyjadrovania myšlienok, skúseností a emócií, podporovať hodnoty národnej, európskej i svetovej kultúry .
Program učí konať v súlade s princípmi trvalo udržateľného rozvoja, uvedomovaniu dôležitosti tvorivého vyjadrovania myšlienok, skúseností a emócií a ku podpore hodnôt tak národnej, európskej i svetovej kultúry[37].

Pravidelné aktivity

- burzy nepotrebných vecí,
- zbierky „Deti deťom“,
- zbierky šatstva, známok, plastových uzáverov (pre účely ZŤP),
- koncerty solidarity,
- bazáre solidarity,
- Cestovanie v obývačke,
- iné krátkodobé projekty vypisované na zabezpečenie akútnej pomoci v núdzi jednotlivcov, skupín, ale i pri hromadných nešťastiach.

[37] Kľúčové kompetencie sú zvnútornený, vzájomne prepojený súbor nadobudnutých vedomostí, zručností, schopností, postojov a hodnotových orientácií, ktoré sú dôležité pre kvalitný rozvoj osobnosti jednotlivca, jeho aktívne zapojenie sa do spoločnosti

VÝCHOVNO – VZDELÁVACÍ OBSAH PROGRAMU „VEĎ POMÁHAŤ SA MÁ!“

PREDŠKOLÁCI

Tematický celok	Obsahový štandard	Výkonový štandard
Ľudia v blízkom a širšom okolí	**Vedúci** vedie deti k tomu (napr. aj prostredníctvom rolových hier), aby pri nadväzovaní kontaktu s inými osobami využili adekvátne verbálne prejavy – oslovenie, predstavenie sa menom a priezviskom a neverbálne prejavy. *Umožní deťom nadobudnutie skúsenosti, že medzi nami žijú ľudia so zdravotným znevýhodnením a ľudia s kultúrnou rozmanitosťou.*	**Dieťa** nadväzuje adekvátny sociálny kontakt (verbálny i neverbálny) s inými osobami – deťmi i dospelými.
Základy etikety	**Vedúci** stimuluje deti k rozoznávaniu a hodnoteniu vhodnosti alebo nevhodnosti správania v zmysle dodržiavania elementárnych základov etikety: • vlastným modelom etického správania, • pozitívnym hodnotením spoločensky prijateľného (vhodného) správania konkrétnych detí, • taktným hodnotením nevhodného správania detí, napr. pri riešení rôznych situácií, ktoré nastávajú medzi deťmi v ich vzťahoch a sociálnej komunikácii, alebo aj pri riešení konfliktných situácií.	**Dieťa** rešpektuje dohodnuté pravidlá spoločensky prijateľného správania. správa sa ohľaduplne k deťom i dospelým.
Ľudské vlastnosti a emócie	**Vedúci:** • taktne nabáda deti k spolupráci v hrách a v činnostiach s rešpektovaním ich osobnostných charakteristík (napr. zohľadňuje, či je dieťa spoločenské, alebo má sklony k samotárstvu, aké má vlohy). • umožní deťom zorientovať sa v pozitívnych a negatívnych emóciách druhých osôb (detí i dospelých) podľa výrazu ich tváre a podľa gestikulácie. • vedie deti k prejavom súcitu voči smútku iného dieťaťa alebo dospelého.	**Deti** spolupracujú v skupinovej činnosti na základe osobnostných predpokladov. **Dieťa** reaguje spoločensky prijateľným spôsobom na aktuálne prejavy emócií – pozitívne i negatívne.

Tematický celok	Obsahový štandard	Výkonový štandard

Prosociálne správanie	**Vedúci:**
	• vytvára situácie na vzájomné aktívne počúvanie, napr. rozprávanie zážitkov, pričom vedie deti k vzájomnému počúvaniu.
	• vedie deti k chápaniu vhodného a nevhodného správania prostredníctvom rozprávok a príbehov v rôznych médiách – detská literatúra, film, televízia...
	• docieli, aby si deti navzájom pomáhali v rôznych situáciách a dokázali túto pomoc oceniť pozitívnym hodnotením.
	• navodí situácie, v ktorých sa deti obdarúvajú navzájom, alebo obdarúvajú inú osobu.
	• usmerňuje deti k vzájomnému podeleniu sa s hračkami alebo vecami a tento počin pozitívne hodnotí.
	• vyjadruje ocenenie za dobré skutky. Nabáda deti, aby vyjadrili za konkrétny dobrý skutok ocenenie inému dieťaťu/deťom alebo dospelej osobe.
	• dovedie deti taktne k presadzovaniu sa s ohľadom na seba a na druhých, napr. pri konkrétnych hrách a činnostiach pomáha deťom riešiť krajné polohy sebapresadzovania sa.
	• taktným usmerňovaním docieli u väčšiny detí nenásilné riešenie konfliktu. Pomôže deťom nájsť konkrétne riešenie konfliktu, prijať sociálny kompromis, zmieriť sa a upokojiť sa po konflikte,
	• v pedagogickom prístupe rešpektuje práva dieťaťa v zmysle dokumentu Dohovor o právach dieťaťa.
	• oboznámi deti prijateľnou formou s ich právami a splniteľnými povinnosťami prostredníctvom
	  • jednoduchých a výstižných pravidiel spoločensky prijateľného správania sa detí navzájom, dospelých voči deťom, ako aj detí voči dospelým,
	  • rozprávok a príbehov z rôznych médií – detská literatúra, film, televízia...,
	  • rolových hier.
		Dieťa
		• v dialógu vie vypočuť iných (deti i dospelých),
		• poskytne iným pomoc,
		• obdarí druhých,
		• podelí sa o veci, ocení dobré skutky,
		• presadzuje sa v hre alebo v činnosti spoločensky prijateľným spôsobom,
		• nenásilne rieši konflikt,
		• pozná na elementárnej úrovni svoje práva a splniteľné povinnosti.

VEKOVÁ KATEGÓRIA 6 – 10 ROKOV

Tematický celok	Obsahový štandard	Výkonový štandard
Postoje a spôsobilosti v medziľudských vzťahoch	pravidlá skupiny, rozpoznať vzťah medzi právom a povinnosťou, vysvetliť svoje práva a povinnosti v škole i v rodine	podieľať sa na vytváraní pravidiel skupiny, právo a povinnosť práva a povinnosti v rámci rodiny a triedy
Ľudská dôstojnosť	hodnota osoby, moja hodnota, rozdiel medzi mnou a ostatným svetom, ľudská osoba, sebaovládanie, vyjadrenie pozitívneho hodnotenia iných a negatívne správanie a jeho dôsledky	rozpoznať postupne rôzne vlastnosti ľudí, uviesť vlastnosti, ktorými sa odlišuje od iných, poukázať na dôležitosť sebaovládania v medziľudských vzťahoch, zahrať scénku, kde vyjadrí pochvalu spolužiakom
Tvorivosť	pozornosť, fantázia, úsilie, vytrvalosť prínos tvorivosti (úžitok, radosť, obohatenie iných) tvorivosť, ktorá škodí a zarmucuje, záujmy rozvíjajúce osobnosť človeka kvality človeka využité pre spoločné dobro	zhotoviť originálny darček pre spolužiaka, zahrať pomocou pantomímy rôzne situácie, vymyslieť spoločne príbeh o svojej triede, oceniť originalitu iných, doplňať znenie pravidiel skupiny, vymenovať iniciatívy, kde môže preukázať svoj vzťah k ochrane prírody a životného prostredia, pripraviť si iniciatívy na ochranu prírody
Náš kolektív	„náš“ kolektív – spoločenstvo detí pozitíva a negatíva nášho kolektívu vylepšovanie nášho spolužitia súdržnosť spoločenstva	vytvoriť si pravidlá spolunažívania v kolektíve, Čo je to participácia?
Dohovor o právach dieťaťa	ľudské práva, práva detí, detská práca, solidarita a prijatie odlišností, povinnosti detí vyplývajúce z ich práv	vymenovať päť práv dieťaťa, rozpoznať, ktoré práva dieťaťa sa dodržujú alebo porušujú v jeho prostredí, vysvetliť potrebu solidarity s deťmi, ktoré dlhodobo trpia nedodržiavaním ich práv, zapojiť sa do aktivity, ktorá podporuje solidaritu, vymenovať päť povinností, ktoré máme voči iným ľuďom
Náš región – naša vlasť	dedina, mesto, región vlasť, Slovensko vlastenectvo	priradiť svoje bydlisko do lokality regiónu, pomenovať špecifiká, krásy i možnosti svojho regiónu, napísať list priateľovi, v ktorom bude vykreslený jeho región, zostaviť prezentáciu, v ktorej predstaví svoj región, navrhnúť akciu na pomoc svojho regiónu.

VEKOVÁ KATEGÓRIA 16 – 18 ROKOV

Tematický celok	Obsahový štandard	Výkonový štandard
Etické zásady	svedomie, česť, pravda, poznanie a kultúra ako etická hodnota prosociálne vzory, ciele v živote jednotlivca, potreba celoživotného vzdelávania	pochopiť význam svedomia sebaregulácie svojho správania, zdôvodniť význam rešpektovania cti a dobrého mena – nešváry v súčasnej spoločnosti, uviesť príklady pozitívnych vzorov v súčasnom živote – živé knihy, pomenovať vlastné ambície, zhodnotiť potrebu vzdelania a vzdelávania v živote človeka,
Dôstojnosť ľudskej osoby	silné a slabé stránky osobnosti, hodnota ľudskej osoby, pozitívne hodnotenie druhých v bežných a záťažových situáciách, rešpekt a úcta k človeku	vedieť akceptovať omyl, komunikovať, chápať a spracovať iný názor, iný životný štýl v rámci úcty k inej osobe, chápať svoje silné a slabé stránky a mať povedomie vlastnej hodnoty a hodnoty iných, prejavovať rešpekt a úctu voči osobám iného svetonázoru, inej sexuálnej orientácie, voči iným rasám a etnikám – voči každej ľudskej osobe.
Komunikácia	verbálna a neverbálna komunikácia v bežných a záťažových situáciách, komunikačné zručnosti, komunikácia citov, empatia, asertivita, prosociálnosť.	aplikovať zásady komunikácie v každodenných situáciách, využívať komunikačné zručnosti pri riešení záťažových situácií, vyjadriť pozitívne a negatívne city v rôznych situáciách, prejaviť empatiu voči iným členom kolektívu, aplikovať zásady asertívneho správania, zhodnotiť prosociálne prejavy v kolektíve.
Etika práce, etika a ekonomika	fair-trade, globalizácia, globálne problémy	zhodnotiť význam solidarity, akceptovať pravidlá fair trade, uviesť klady a zápory globalizácie, analyzovať vybrané globálne problémy.

AKTIVITY PROGRAMU „VEĎ POMÁHAŤ SA MÁ!“ PRE PREDŠKOLÁKOV

Názov aktivity: NAŠE PRAVIDLÁ

Materiál: diktafón, PC, prehrávač, rôzne piktogramy, flipchart

Aktivita si vyžaduje realizáciu v priebehu dlhšieho časového obdobia, odporúčame ju zaradiť na začiatku školského roka, v čase, keď si s deťmi tvoríme pravidlá správania sa v triede.

Postup:
Vedúci pustí deťom krátku ukážku novinárskeho interview. Po ukážke s deťmi vedie rozhovor. Čo robili ľudia vo videu? Ako sa volá človek, ktorý robí reportáže? Kde všade ste ich už videli? A pod.

1. etapa – zber odpovedí
Povieme deťom, že aj my sa zahráme na reportérov. Budeme sa pýtať rôznych ľudí na otázky:

- Čo by sme mali robiť, aby nám spolu bolo dobre?
- Čo by sa robiť nemalo, aby nám spolu bolo dobre?

Prostredníctvom brainstormingu najskôr deti navrhnú respondentov.
Koho by sme mohli poprosiť o odpovede na tieto otázky?

Vedúci zapisuje všetky návrhy detí na flipchart. Ak sa návrhy začnú opakovať, zastaví brainstorming a prečíta deťom, čo navrhli. Následne s deťmi vyberie len tie osoby, ktoré pracujú napr. v materskej škole (zamestnanci) alebo ju pravidelne navštevujú (rodičia, deti). Urobí s deťmi časový plán zbierania odpovedí respondentov, napríklad:

- Dnes dopoludnia sa opýtame kuchárky, upratovačky a učiteliek.
- Na pobyte vonku sa budeme pýtať detí z iných tried aj z našej triedy (aspoň 10 detí).
- Popoludní ráno sa opýtame dvoch z rodičov.

Zamestnancov vopred inštruujeme, že majú deťom odpovedať jednoducho a z pohľadu svojho povolania (kuchárka, upratovačka, kurič...).

2. etapa – vyvodzovanie pravidiel
Vedúci odpovede spracuje do jedného súboru. Na ďalší deň si deti púšťajú zozbierané odpovede a s pomocou vedúceho následne vedú o nich diskusiu.
Čo je dôležité pre deti?
Čo je dôležité pre pani kuchárky?
Čo je dôležité pre pani učiteľky?
Čo je dôležité pre rodičov?
Čo sa má a nemá robiť, aby nám spolu bolo dobre?
V diskusii vedie deti k pochopeniu, že rôzni ľudia majú rôzny pohľad na vec. Z diskusie vyplynú určité pravidlá spoločného spolunažívania pre deti, zamestnancov aj rodičov, ktoré vedúci znova zapíše jednoducho veľkými tlačenými písmenami na flipchart.

3. etapa – symbolické vyjadrenie pravidiel a záver
Deti navrhnú a nakreslia individuálne, prípadne v skupinkách piktogramy – symboly prediskutovaných pravidiel.
V spoločnom kruhu sa deti s pomocou vedúceho dohodnú (napríklad hlasovaním), ktoré z nich budú používať pre označenie pravidla. Piktogramy umiestnia k miestu spoločného stretávania.

Modifikácia: Deti v skupinkách vyberú z databázy piktogramov tie, ktoré sú výstižné pre prediskutované pravidlá.

Odporúčanie: Celá aktivita musí byť vedená na princípe sebavyjadrenia dieťaťa, vyvodzované pravidlá sú formulované deťmi. Zapojenie zamestnancov a rodičov vytvára atmosféru spoločného zdieľania pravidiel, evokuje pocit spolupatričnosti a jasného stanovania práv aj povinností u detí, zamestnancov aj rodičov. Pravidlá a ich tvorbu prezentujeme rodičom aj zamestnancom na spoločnom stretnutí.

Názov aktivity: KNIHA REMESIEL V NAŠOM OKOLÍ

Materiál: digitálny fotoaparát, drôtiky, kamienky, tlačiareň, ceruzky, pastelky, výkresy

Aktivitu môžete realizovať v dlhšom časovom horizonte, v závislosti od plánovaných aktivít. Aktivita smeruje k postupnej tvorbe spoločnej knihy o regióne zbieraním vlastných fotografií z exkurzií, besied s remeselníkmi, tvorivých dielní a podobne, preto ju nemožno časovo ohraničiť. Vedúci vedie k deti k uvedomeniu si dôležitosti zaznamenávania minulosti a súčasnosti pre potreby budúcnosti.

Naladenie/motivácia:
„Deti, dnes spoločne navštívime dom, ktorý kedysi dávno vlastnil pán Thurzo. Ján Thurzo v Banskej Bystrici vlastnil bane, v ktorých sa dolovala vzácna medená ruda. Dnes je v dome Jána Thurza Stredoslovenské múzeum. Teta, ktorú tam stretneme, vám porozpráva o sláve tohto mesta. Mesto Banská Bystrica bolo v minulosti známe nielen tým, že vyvážalo meď do celého sveta, ale aj tým, že tu boli vychýrení majstri – remeselníci, ktorí vyrábali medené predmety napríklad kotle a riady – tie vyrábali majstri kotlári. V tomto meste, kedysi dávno, žil aj slávny majster zlatník Samuel Libay. Dnes navštívime aj jeho starú remeselnícku dielňu a zhotovíme si svoj vlastný šperk.“

Postup:

1. etapa: Zamestnanec múzea sprostredkuje deťom primeraným spôsobom expozíciu baníctva a remesiel. Po prehliadke sa zúčastnia deti tvorivej dielne – Remeslá starej Bystrice. Deti pracujú s medenými drôtikmi, kamienkami. Tieto tvarujú podľa vlastnej fantázie, vytvárajú svoj vlastný šperk. Učiteľka, alebo aj samotné deti, činnosť v dielni - výrobu šperkov - zdokumentujú fotoaparátom.

2. etapa: Aktivitu v múzeu ukončíme spoločnou prehliadkou a reflexiou. Vyzdvihneme usilovnosť detí, deťom ponecháme priestor pre vyjadrenie ich pocitov pri tvorbe. Čo si myslíš o výrobe šperkov? Prečo ľudia vyrábajú šperky? Je to jednoduché alebo zložité? Porovnáme zhotovené výrobky s prácou starých majstrov, ktorých výrobky stále zdobia expozíciu Stredoslovenského múzea. Vyrobeným šperkom môžu deti neskôr obdariť svojho blízkeho.

3. etapa: Fotografie z tvorivej dielne použijeme pri tvorbe spoločnej knihy Naše mesto a okolie.
Kniha bude dokumentovať návštevy detí v okolí – významné lokálne budovy. Deti na základe vlastného zážitku a skúsenosti budú vedieť tieto budovy pomenovať a spoja si jednotlivé miesta aj s ich účelom. Knihu dopĺňame v priebehu celého školského roka. Podporujeme deti v hravom dopĺňaní fotografií, kresieb a jednoduchých textov. Texty píšeme spoločne s deťmi veľkými tlačenými písmenami, môžeme pri práci využiť aj počítač. Podporíme deti v spoločnom čítaní knihy, sprostredkujte vaše spoločné zážitky aj rodičom a deťom v iných triedach, aby deti postupne chápali význam písanej reči, ako aj silu fotografie, ktorá dokáže zachytiť udalosti, zážitky a emócie.

Odporúčanie:
Záznamy z potuliek v okolí môžu byť aj zvukové. Vhodným záznamom môžu byť napríklad ľudové piesne, ktoré sú menej známe a poznajú ich obyvatelia obce a pod. Čo všetko chceme zaznamenávať, závisí od záujmov detí a možností, ktoré v okolí máme. Zaujímavým pohľadom môže byť porovnanie krajiny a mesta, v ktorom deti žijú dnes s fotografiami z minulosti alebo s vyobrazením mesta v umeleckom diele. Fotografie môžu byť vhodným zdrojom pre ďalšie tvorivé aktivity, napríklad fotomontáž, koláže, konštruovanie atď.

AKTIVITY PROGRAMU „VEĎ POMÁHAŤ SA MÁ!“ PRE MLADŠÍCH A STARŠÍCH ŽIAKOV

Názov aktivity: ZAVIAZANÉ OČI

Materiál: Jeden šál alebo šatka pre každú skupinu, papier alebo kartón na výrobu náčrtu a oblečenia, lepiaca plastelína, lepiaca páska alebo pripináčiky na upevnenie oblečenia k bábike.

Príprava:
Pre každú trojicu/štvoricu detí vytvorte náčrt bábiky v podobe dieťaťa z papiera alebo kartónu (veľkosť podľa možností). Túto bábiku umiestnite na stenu. Pre každú bábiku vytvorte súpravu typického oblečenia. Každej skupine pripravte súpravu pomôcok (bábiku, oblečenie, šál alebo šatku)

Postup:
Opýtajte sa detí, či poznajú niekoho so zdravotným znevýhodnením (Aké rôzne typy znevýhodnenia môžu ľudia mať?). Spýtajte sa detí, či už niekedy premýšľali nad tým, aké je to nevidieť. Táto aktivita im priblíži život niekoho so slabým zrakom. Deti rozdeľte do troj-štvorčlenných skupín. Ukážte im papierové bábiky a súpravy oblečenia. Vysvetlite im, že každý člen skupiny sa bude postupne snažiť bábiku obliecť, a to so zaviazanými očami. Zvyšok skupiny môže pomáhať iba dávaním pokynov. Deti si vyberú jedného zo skupiny, ktorému zaviažu oči šálom alebo šatkou. Deti budú podávať jednotlivé časti oblečenia dieťaťu so zaviazanými očami, ktoré sa ich bude snažiť umiestniť na správne miesto na bábike. Ostatní členovia by mali čo najmenej rozprávať, ale v prípade potreby môžu pomáhať pokynmi. Aktivita by nemala deti omrzieť, preto približne po štyroch minútach deti vystriedajte, a to bez ohľadu na to, či sa im pri predchádzajúcom pokuse podarilo bábiku obliecť. Pokračujte, až pokým sa nevystriedajú všetky deti.

Reflexia:
- diskusia na tému pocitov pri aktivite: „Aké je to nevidieť? Bola úloha náročná? Dávala vám skupina užitočné pokyny?“ a pod., ale aj: „Ktoré z vašich obľúbených aktivít by ste robili, aj keby ste sa nemohli spoliehať na svoj zrak?“

- diskusia o stereotypoch súvisiacich so zdravotným znevýhodnením

Námety na ďalšiu činnosť:

Dajte deťom možnosť vyskúšať si iné druhy znevýhodnenia, napríklad obmedzenú pohyblivosť (skákanie vo vreci, chodenie o barlách, umiestnenie jednej ruky do popruhu) alebo neschopnosť hovoriť a pod.

Deti môžu uvažovať o tom, či škola alebo prostredie, komunita, kde žijú je pohodlná a bezpečná pre život človeka so zdravotným znevýhodnením.

Zorganizovanie výmenného dňa so skupinou detí so zdravotným znevýhodnením (škola, organizácia, klub detí).

Rady na vedenie aktivity:

Aj v skupine detí môžu byť deti s miernym stupňom zdravotného znevýhodnenia (okuliare, stravovacie obmedzenia). Buďte citliví k deťom, ich ponímaniu samých seba a ich schopnostiam, spôsobilostiam/nespôsobilostiam.

Pri diskusiách o potrebe pomoci vysvetlite, že ľudia so zdravotným znevýhodnením dokážu mnoho činností vykonávať sami a bez pomoci. Zdôraznite, že takíto ľudia majú rovnaké potreby a práva ako všetci ostatní ľudia.

Názov aktivity: BÁBKOVÉ DIVADLO „KONIEC DOBRÝ, VŠETKO DOBRÉ“

Materiál: bábky, bábiky alebo materiály na výrobu bábok, scéna pre bábkové divadlo alebo materiál na výrobu javiska.

Postup:
Požiadajte deti, aby rozmýšľali nad rozprávkovými postavami, ktoré zažili nespravodlivosť alebo bezprávie. Upozornite ich na to, že osudy postáv v príbehoch bývajú často zveličené v porovnaní so skutočným životom (navrhnite im príklady z ľudovej tvorby alebo rozprávok, príbehy z televízie alebo filmov). Keď deti splnia prvé zadanie, rozdeľte ich do trojčlenných až štvorčlenných skupín. Požiadajte deti, aby každé navrhlo svoj príbeh, a ak ho ostatní nepoznajú, aby ho prerozprávali. Nabádajte deti, aby pomenovali, ktoré práva boli v tom ktorom príbehu porušené. Keď deti dokončia rozprávanie príbehov, požiadajte ich, aby vybrali jeden, ktorý neskôr zdramatizujú v bábkovom divadle. Deti budú mať vymedzený čas na výrobu bábok a nácvik predstavenia. Každé dieťa v skupine by malo v predstavení mať aspoň jednu rolu. Vedúci ukáže spôsob, ako vyrobiť bábku. Po uplynutí zvoleného času na prípravu deti zahrajú svoje scénky. Keď sa počas predstavenia objaví moment, v ktorom dôjde k porušeniu ľudských práv, povie (vedúci alebo účinkujúce deti) „STOP!“. Predstavenie sa preruší a nasleduje diskusia.

Diskusia:
a) Aké ľudské právo/a bolo porušené?

b) Ako môžeme zmeniť príbeh, aby sme ochránili postavy a nastolili spravodlivosť?

Záverečná reflexia:
Zhodnotenie aktivity. Hľadanie súvislostí s ľudskými právami (Stretli ste sa podobným situáciami v skutočnom živote? Bolo porušenie práv v príbehu vyriešené? a pod.).

Námety na ďalšiu činnosť:
Zahrajte predstavenie iným deťom, rodičom alebo iným členom organizácie. Požiadajte deti, aby obecenstvu vysvetlili súvislosti a prepojenie hry s ľudskými právami a ich porušovaním.

Rady na vedenie aktivity:
Mladšie deti budú potrebovať pomoc pri hľadaní vhodných riešení. Ak do hry vstupuje viacero riešení, deti budú potrebovať pomoc pri výbere najlepšieho.

Aktivitu je možné predĺžiť na dlhší čas.

Príklady vhodných detských rozprávok: Popoluška, O perníkovej chalúpke, O troch medveďoch, Červená čiapočka, Škaredé káčatko, Peter Pan.

Designed by Freepik

Názov aktivity: KTO ROZHODUJE? KEDY JE DIEŤA DOSŤ VEĽKÉ?

Materiál: 1 zelená, žltá a oranžová karta pre každé dieťa

Príprava:
Je potrebné si pripraviť otázky na čítanie a vyrobiť sadu kariet pre každé dieťa.

Postup:
Povedzte deťom, nech sa zamyslia nad tým, čo dnes majú oblečené a požiadajte ich, aby chvíľu diskutovali o tom, kto rozhodol, čo si dnes oblečú na seba. Bol to niektorý z rodičov? Bolo to ich vlastné rozhodnutie? Bolo to spoločné rozhodnutie dieťaťa a rodiča? Vysvetlite deťom, že táto aktivita sa bude zaoberať tvorbou rozhodnutí.
Každému dieťaťu odovzdajte sadu kariet (zelenú, žltú a oranžovú). Vysvetlite im, že budete čítať zoznam rozhodnutí, ktoré je potrebné vykonať. Po každej otázke sa ich spýtajte, kto by mal podľa nich prijať konkrétne rozhodnutie. Ak by to mal byť rodič, zdvihne zelenú kartu. Ak dieťa, zodvihne žltú kartu a ak si myslí, že by rozhodnutie mali prijať spoločne rodič/rodičia spolu s dieťaťom, tak zodvihne oranžovú kartu.
Postupne čítajte otázky a vždy chvíľu počkajte, kým všetci zodvihnú kartičky. Povzbudzujte deti, aby sa rozhliadali a zisťovali názory ostatných detí. Aj napriek priebežným komentárom detí s diskusiou vyčkajte až do záverečnej reflexie aktivity.

Záverečná reflexia:

1. **Aktivitu je možné zhodnotiť kladením nasledujúcich otázok:**
   a. Ako sa vám páčila aktivita?
   b. Bolo náročné zaujať stanovisko k niektorým otázkam? Prečo?
   c. Prečo sa vaše odpovede odlišovali?
   d. Existuje na dané otázky správna alebo nesprávna odpoveď?
   e. Aké postavenie by mali mať deti pri rozhodovaní o veciach, ktoré sa ich týkajú? Akú úlohu pri tom hrá ich vek? Prečo áno a prečo nie?

2. **Oboznámte deti s pojmom „rozvíjajúce sa schopnosti", ktorý hovorí, že deti by mali mať tým viac príležitostí k tvorbe rozhodnutí a aj väčší podiel zodpovednosti za svoje osobné záležitosti, čím sú staršie. Ak budete aktivitu realizovať so staršími deťmi, podložte vysvetlenie znením článkov 5 a 14 Dohovoru o právach dieťaťa. Pýtajte sa detí na ich vlastnú úlohu pri tvorbe rozhodnutí:**
   a. Zúčastňujete sa na tvorbe rozhodnutí vo svojej rodine? O aké rozhodnutia ide?
   b. Môžete o niektorých veciach rozhodovať sami? O aké rozhodnutia ide?
   c. Potrebujete pri niektorých rozhodnutiach pomoc alebo radu rodiča? O aké rozhodnutia ide?
   d. Akými spôsobmi je možné požiadať o radu alebo pomoc?
   e. Páči sa vám spôsob, akým vo vašej rodine dochádza k rozhodnutiam? Ktorých rozhodnutí sa vôbec nezúčastňujete, ale chceli by ste sa? Do ktorých rozhodnutí by ste sa chceli zapájať viac?

3. **Prepojte aktivitu s ľudskými právami, pričom sa môžete pýtať na nasledujúce otázky:**
   a. Prečo sa niektoré ľudské práva týkajú detí a ich rodín?
   b. Prečo je zapájanie sa detí do prijímania rozhodnutí, ktoré sa ich týkajú, jedným zo základných ľudských práv detí?
   c. Kto iný ešte robí rozhodnutia o životoch detí okrem nich samotných a ich rodičov? Prečo je to potrebné vedieť.

Rady na vedenie aktivity:
- Povzbudzujte deti, aby si aj v prípade, ak by mali ťažkosti pri posudzovaní otázok, vybrali tú odpoveď, ktorá im je najbližšia.
- Niektoré deti budú chcieť okamžite vyjadrovať svoje stanoviská a názory na jednotlivé otázky. V takom prípade im vysvetlite, že na diskusiu bude dostatok času v druhej časti aktivity.
- Pred začatím aktivity si môžu deti svoje kartičky označiť, aby nezabudli, čo znamenajú. Vysvetlivky ku kartám môžete tiež umiestniť na viditeľné miesto v priestore.

Obmeny:
Pre staršie deti: Požiadajte ich, aby priradili k jednotlivým otázkam príslušné články Dohovoru o právach dieťaťa. Opýtajte sa, prečo ľudské práva chránia účasť detí a rodičov na rodinnom živote. Prečo sú tieto práva dôležité?

VZOROVÉ VYHLÁSENIA

Kto by mal rozhodovať o tom, či môžete zostať sami doma, keď ide zvyšok rodiny na nákupy:
keď máte 5 rokov?
keď máte 10 rokov?
keď máte 15 rokov?

Kto by mal rozhodovať o tom, či môžete ostať v kontakte s oboma rodičmi po ich rozvode, či rozluke:
keď máte 4 roky?
keď máte 10 rokov?
keď máte 17 rokov?

Kto by mal rozhodovať, či si máte obliecť pršiplášť, keď vonku prší:
keď máte 3 roky?
keď máte 9 rokov?
keď máte 14 rokov?

Kto by mal rozhodovať o tom, či máte byť vegetariánom/vegetariánkou alebo nie:
keď máte 4 roky?
keď máte 8 rokov?
keď máte 14 rokov?

Kto by mal rozhodovať o tom, či môžete fajčiť cigarety:
keď máte 6 rokov?
keď máte 9 rokov?
keď máte 15 rokov?

Kto by mal rozhodovať o tom, či môžete ostať hore do polnoci:
keď máte 5 rokov?
keď máte 9 rokov?
keď máte 14 rokov?

Kto by mal rozhodovať o tom, či môžete surfovať na internete bez dozoru:
keď máte 6 rokov?
keď máte 10 rokov?
keď máte 16 rokov?

Kto by mal rozhodovať o tom, či si môžete vybrať vlastné náboženské vierovyznanie:
keď máte 5 rokov?
keď máte 9 rokov?
keď máte 13 rokov?

Kto by mal rozhodovať o tom, či môžete prestať chodiť do školy:
keď máte 6 rokov?
keď máte 10 rokov?
keď máte 16 rokov?

Kto môže rozhodovať o tom, či sa môžete venovať nejakému športu alebo záujmovej činnosti:
keď máte 5 rokov?
keď máte 9 rokov?
keď máte 15 rokov?

Kto by mal rozhodovať o tom, či môžete mať mobilný telefón:
keď máte 4 roky?
keď máte 8 rokov?
keď máte 14 rokov?

Kto by mal rozhodovať o tom, či vás môžu umiestniť do pestúnskej rodiny:
keď máte 4 roky?
keď máte 10 rokov?
keď máte 16 rokov?

Designed by Freepik

Názov aktivity: HARABURDÍK

Materiál: bábkové divadlo alebo podobné kulisy, rôzne bábiky s podobou zvierat, poľovníka a Haraburdíka

Príprava: Vopred si nacvičte bábkové divadlo, vyrobte bábku Haraburdíka – zvieraťa, ktoré ma vlastnosti a črty viacerých odlišných zvierat (viď. vzorová ilustrácia).

Postup:
Zhromaždite deti pred bábkovým divadlom. Vysvetlite im, že budú potichu sledovať predstavenie a prehovoria iba vtedy, ak sa bábky niečo spýtajú. Deti by sa nemali bábok dotýkať.

Zahrajte bábkové divadlo. Pravidelne kladťe deťom otázky, aby ste udržali ich pozornosť a podporili sledované ciele aktivity.

Záverečná reflexia:

1. Detí sa môžete opýtať:

a. Ako sa im páčil príbeh?
b. Čo sa v ňom stalo?
c. Aké zvieratá máte najradšej? Ktoré sa vám páčia menej a prečo?
d. Správali sa ostatné zvieratá ku Haraburdíkovi spravodlivo?
e. Prečo sa tak správali?
f. Prečo si myslíte, že sa ostatné zvieratá spriatelili s Haraburdíkom? Pretože bol najsilnejší? Pretože bol najkrajší? Pretože bol statočný a štedrý?

2. Kladením nasledujúcich otázok môžete aktivitu prepojiť s ľudskými právami:

a. Videli ste niekedy niekoho sa správať k inému človeku tak, ako sa na začiatku zvieratá správali k Haraburdíkovi?
b. Prečo k tomu v skutočnosti dochádza?
c. Sme všetci rovnakí a zároveň odlišní? V čom sme si podobní? A čo nás navzájom odlišuje?
d. Čo môžeme urobiť preto, aby sa niektoré deti necítili ako Haraburdík, keď sa s ním nechcel nikto priateliť?

Odporúčania pre ďalšie aktivity:
Deti samé môžu toto predstavenie zahrať iným deťom. Môžu si tiež vyrobiť vlastné bábky a prípadne aj vymyslieť vlastný – originálny príbeh.

Námety na ďalšiu činnosť:
Pomôžte deťom vytvoriť vlastné pravidlá správania, ktoré rešpektujú odlišnosť každého dieťaťa. Pravidlá vystavte na viditeľné miesto a odvolávajte sa na ne vždy, keď to bude potrebné.

Rady na vedenie aktivity:

- Môžete použiť akékoľvek bábky zvierat, ak nemáte bábky, vyrobte si z kartónu alebo napr. ponožiek vlastné.
- Výzor Haraburdíka upravte tak, aby vyzeral nanajvýš bizarne (výrazný nos, krikľavý hlas, apod.) a mohol sa potichu pohybovať.
- Pri práci s väčšou skupinou detí by bol vhodný druhý facilitátor na zodpovedanie prípadných otázok.

SCENÁR

Úvod: (vystúpenie bábky „Rozprávača", ktorý nie je súčasťou príbehu)
Rozprávač: Dobrý deň, chlapci a dievčatá! Som nesmierne rád, že máte všetci nastražené uška a oči a tešíte sa na fantastické predstavenie!
Hneď na začiatok vám poviem jedno malé tajomstvo. Celý príbeh sa odohráva vo svete zvierat. V tomto svete, podobne ako v tom našom, nie je všetko nádherné a ani nie všetko škaredé, nie všetko je normálne a nie všetko je divné. Ale veď nechajte sa prekvapiť!
Aj v tomto príbehu vás čaká jedno také prekvapenie. Je to príbeh o veľmi zvláštnom zvieratku menom Haraburdík. Pozorne sledujte a počúvajte. Ostaňte sedieť na svojich miestach, aby sa zvieratká nevyplašili a neutiekli. Veď to by ste sa nedozvedeli, ako sa príbeh skončí. Uvidíme sa neskôr!

Príbeh

Súhrn: Haraburdík stretáva jedno zvieratko za druhým. Každé z nich ho považuje za divné stvorenie. Haraburdík hľadá priateľov, ale nikto sa sním nechce skamarátiť, pretože je podľa nich divný.

Nasleduje príklad jedného z takých stretnutí:
Žirafa: *(Prichádza na javisko a prehovorí k deťom).* Ahojte deti. Viete, kto som?
(Obecenstvo: Ty si žirafa.)
Žirafa: Ako ste to vedeli? Mám to napísané niekde na čele?

(Obecenstvo: Máš dlhý krk, hnedožlté fľaky atď.)
Žirafa: Áno, máte pravdu. Mám najdlhší krk spomedzi všetkých zvierat. Vidím doďaleka a zjem listy aj z tých najvyšších stromov!
(Na javisko prichádza Haraburdík)
Haraburdík: *(Je veľmi priateľský a chce sa skamarátiť)* Ahoj!
Žirafa: Aaaaach ... ale si ma vystrašil. Prečo sa ku mne tak zakrádaš? Počkaj chvíľu, čo si zač?
Haraburdík: Volám sa Haraburdík.
Žirafa: Ha-ra-bara-durdo-burdík ... čože?
Haraburdík: Volám sa Haraburdík a hľadám si priateľov. Chceš sa so mnou kamarátiť?
Žirafa: Hm ... No ja neviem. Vyzeráš veľmi čudne! Nie si ani myš, ani lev, ani klokan, vyzeráš ako všetko dokopy. Moji priatelia vyzerajú buď tak alebo onak, ale nie sú pomiešaní ako ty! Prepáč, ale musím ísť za svojimi priateľmi. Teda... Vyzeráš naozaj čudne a navyše si aj škaredý!
Haraburdík: *(Ranenými citmi)* Ale, ale ... Počkaj chvíľku.
(Žirafa medzitým zmizla a Haraburdík prehovorí k obecenstvu)
Haraburdík: Som z toho taký smutný. Prečo sa so mnou žirafa nechce kamarátiť? Prejdem sa ešte po lese a možno stretnem zvieratko, ktoré sa bude chcieť so mnou hrať.

Haraburdík stretáva ďalšie zvieratká, ale žiadne sa s ním nechce spriateliť. Po niekoľkých stretnutiach prichádza na scénu poľovník, ktorý na zvieratá poľuje. Zakaždým, keď niektoré zo zvierat vstúpi na scénu, poľovník sa ho pokúsi chytiť, ale zvieratá s krikom o pomoc utečú.

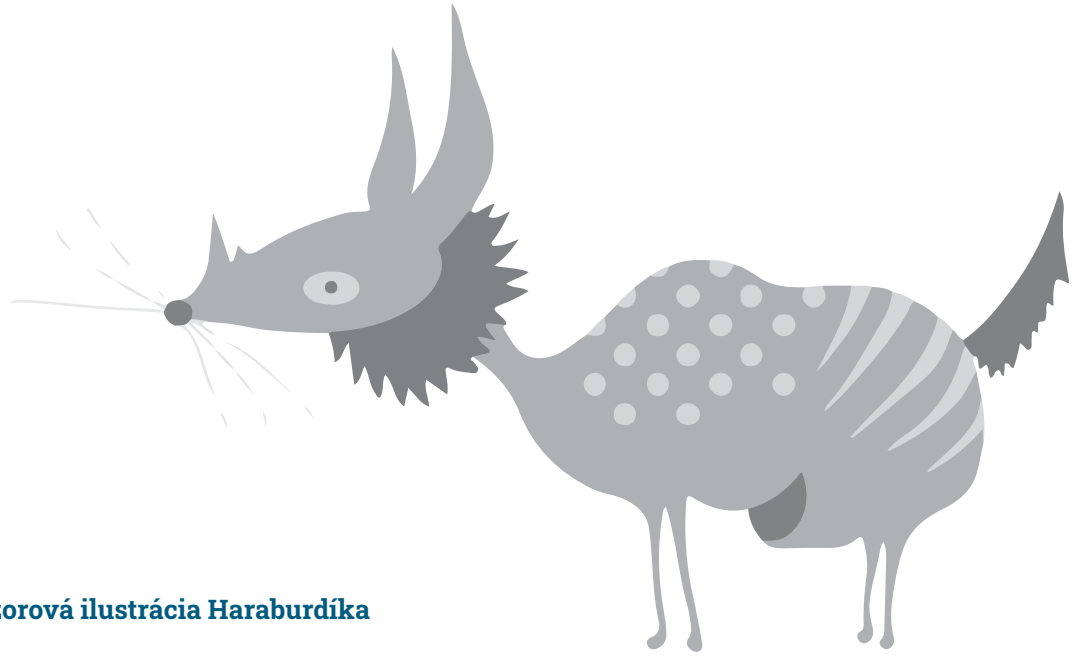
Potom sa poľovník vytratí z javiska, aby mohol hľadať zvieratá v lese. Na scénu prichádza Haraburdík a pýta sa obecenstva, prečo tu bol taký hluk.

Potom, čo mu deti vysvetlia situáciu, Haraburdík vďaka svojmu nosu vystopuje poľovníka („Aha môj skvelý nos zacítil poľovníka!!), **vďaka nohám mačky sa pohybuje potichu** („Myslím, že vďaka svojim mačacím nohám sa k nemu môžem nepozorovane priblížiť!“) **a mohutným levím revom poľovníka odplaší** („A teraz zareveme ako lev a odoženiem ho preč. Uááá!“).

Po tomto hrdinskom čine sa okolo neho zhromaždia všetky zvieratká a ospravedlnia sa za svoje nepekné správanie. Všetci sa s ním budú chcieť priateliť a Haraburdík bude konečne šťastný. Všetky zvieratá sa rozlúčia s obecenstvom. Na scénu prichádza rozprávač a povie niekoľko slov na záver.

Záver

Rozprávač: Tak, chlapci a dievčatá! Počuli ste príbeh o Haraburdíkovi. Páčil sa vám? Vyzeral veru veľmi smiešne, však? Ale vďaka tomu, že mal rôzne časti z rôznych zvierat, dokázal pomôcť svojim priateľom. Keď nabudúce stretnete niekoho, kto vyzerá divne alebo neobvykle, dúfam, že si spomeniete na Haraburdíka. Tá čudná osoba môže mať neuveriteľné schopnosti a nakoniec sa z vás môžu stať aj dobrí priatelia.



Vzorová ilustrácia Haraburdíka

Názov aktivity: VIACBOJ ŠIKOVNOSTI

Postup:
Viacero aktivít, ktoré možno realizovať aj nezávisle od seba, disciplíny v okolí školy (za zlého počasia je možnosť ich realizovať v budove školy).

KORÁLIKY

Materiál: špagátik, koráliky

Úloha: Navliekanie korálikov na čas, čas môžete upraviť podľa náročnosti (veľkosti korálikov atď.). Boduje sa: Dĺžka náhrdelníka.

OBRÁZKY – PAMÄŤ

Pomôcky: čísla 1 – 12, akékoľvek obrázky (pexeso...).

Úloha: Oddiel si musí bez chyby zapamätať poradie obrázkov pri daných číslach, obrázky pri číslach sa postupne odkrývajú a zakryjú sa vtedy, keď si dotyčný (alebo oddiel) myslí, že si ich správne zapamätal; potom sa zakryjú všetky obrázky, oddiel musí bez chyby povedať v správnom poradí všetky obrázky pri všetkých číslach.

Boduje sa: počet chýb

FÚKANÁ

Pomôcky: Pingpongová loptička, väčší stôl alebo dva menšie stoly.

Úloha: Oddiel sa snaží IBA pomocou fúkania dať súperovi gól. Po stanovenom čase (napr. 3 min) sa družstvo vystrieda, z každého oddielu hrajú vždy iba 3 hráči: brankár, obranca, útočník. Hráči sa nesmú dotýkať hracej plochy žiadnou časťou tela, ako bránka slúži celá (kratšia) hrana stola.

Boduje sa: Počet nastrieľaných bránok.

PRESNOSŤ

Pomôcky: Vedro s vodou, hrnček nebo pohár, 3 mince.

Úloha: Trafiť sa mincami (vzdialenosť hodu si určite podľa obťažnosti) do hrnčeka či pohára do vedra s vodou, súťaží celý oddiel.

Boduje sa: Najviac trafených mincí.

KRESLENIE

Pomôcky: Väčší papier s nakreslenými tvarmi (štvorec, slnko atd.), čisté papiere, fixky, pastelky.

Úloha: Deti kreslia nohou predkreslené tvary, štafetový spôsob – v prípade súťaženia celého oddielu, alebo možnosť vybrať jednotlivca, ktorý bude súťažiť za celý tím.

Boduje sa: Celkový čas celého oddielu, či jednotlivca.

POZNÁVANIE

Pomôcky: 10 dvojíc rôznych predmetov, radšej menších, nepriehľadné vrecúško.

Úloha: Podľa hmatu rozpoznať dvojice predmetov. Opäť si pravidlá môžete ľubovoľne upraviť.

Boduje sa: Celkový čas oddielu alebo jednotlivca.

Všetky súťaže sú tu vysvetlené, ale podrobné pravidlá sa dajú upraviť priamo na mieru vašim oddielom, situácii a pod. (napr. časové limity dĺžky hry, počty súťažiacich).

Názov aktivity: VÝROBA RUČNÉHO PAPIERA Z POUŽITÉHO PAPIERA

Materiál: staré noviny, mixér, prírodné farbivá - červená paprika, kurkuma/karí korenie, cviklová šťava, čučoriedky, tekutý škrob, okenná sieťka nastrihaná na štvorce požadovanej veľkosti.

Postup:
starý novinový papier roztrháme na malé kúsočky. Malé množstvo papierikov zmiešame v mixéri s trochou vody. Po krátkom mixovaní opäť pridáme papier a vodu. To sa opakuje, až kým sa mixér postupne nezaplní mazľavou zmixovanou hmotou. Túto hmotu vložíme do väčšej nádoby, napr. vedra s vodou, pridáme tekutý škrob. Od množstva škrobu závisí tvrdosť vyrobeného papiera. Hmotu môžeme rozdeliť na viacero častí a do každej pridať nejaké farbivo. Hmotu potom nanesieme na okennú sieťku, rozotrieme do hrúbky v akej chceme mať papier a prikryjeme druhou sieťkou. Rukami alebo valčekom z hmoty cez sieťku vytláčame prebytočnú vodu. Potom vrchnú sieťku odkryjeme a na mokrý papier môžeme ešte pridať rôzne dekorácie, sušené bylinky, alebo ho ešte zafarbiť. Hotový papier, aj so spodnou sieťkou, uložíme na suché miesto a necháme uschnúť od prebytočnej vody. Môže to trvať aj jeden deň. Napokon výtvor prežehlíme, ostriháme, prizdobíme a môžeme použiť.

Názov aktivity: V MENE PRIATEĽSTVA

Postup:
Družstvá plnia jednotlivé stanovištia

ABECEDA KAMARÁTSTVA

Postup:
Deti dostanú na papieri abecedu a ich úlohou je napísať ku každému písmenku pojem týkajúci sa kamarátstva, lásky, atď.

HRANIE PANTOMÍMY

Postup:
Účastníci vo dvojiciach hrajú pantomímu na tému priateľstvo a láska. Ostatní účastníci za ten čas hádajú (napr.: rande, výlet, stretnutie, hádka, atď.).

SKLADANIE SRDCA

Postup:
Úlohou účastníkov je na čas, čo najrýchlejšie poskladať srdce z členov družstva (možnosť nepočítať na čas, ale nechať deťom priestor, koľkými rôznymi spôsobmi dokážu srdce stvárniť z vlastných tiel).

UNESENÝ KAMARÁT

Cieľ:
Lepšie poznať kamaráta z družstva, použiť, čo o ňom viem.

Postup:
Nenápadne každému družstvu odvedieme najmladšieho člena a tých následne odvedieme na koniec trasy. Potom sa zvolá nástup a všetkým povieme, že ich najmladší kamaráti boli unesení. Družstvo sa potom vydá na záchrannú akciu, kde plnia úlohy.

- naučí sa naspamäť dvojveršie: *„zavolaj priateľovi, ozvi sa nám, neboj sa, nie si tu úplne sám“*;
- musia o ňom zaspievať pieseň, ktorá ho najlepšie vystihuje;
- obetujú za neho nejaký šperk, ozdobu alebo kus oblečenia
- popíšu, čo má rád a čo nie, aký je atď.;
- nakreslia ho v životnej veľkosti (baliaci papier, fixy);
- spomedzi 5 vecí vyberú tú jeho.

Nakoniec uneseného kamaráta musia rozpoznať (na mieste sú všetci unesení, tj. z každého tímu jeden a je cez nich prehodená deka. Hľadači najskôr odrecitujú verše, ktoré sa naučili na začiatku trasy a potom sa im každý unesený postupne ozve vetou „Som to ja.“ Hľadači hádajú.

Názov aktivity: HRA NA DVOJICE

Materiál: papier, písacie potreby (na výrobu kartičiek)

Postup:
Hra prebieha vo väčšom priestore.
Na kartičkách sú vždy zvlášť napísané známe dvojice, najčastejšie rozprávkové napr.: Tom a Jerry. Dvojíc je toľko, aby každý dostal práve jednu kartičku a musel teda nájsť svojho „parťáka". Po vylosovaní začne hra samotná, každý sa podľa typických povahových znakov alebo zvukov, replík svojej postavy, snaží nájsť svojho druha. Napr.: Pat a Mat robia typické gesto rukou... potom, čo sa dvojice nájdu, dohovoria sa na krátkej scénke, pohybe, ktorý predvedú ostatným. Tí následne hádajú, čo je to za dvojicu.

Názov aktivity: ZLOŽ SI SVOJHO VEDÚCEHO

Pre každú ZO/ZK/triedu by mal byť jeho vedúci/učiteľ morálnou autoritou. Ale nielen to. Tiež by mal byť schopný si zo seba spraviť „srandu" a na svoj účet pobaviť ostatných! Cieľom tejto aktivity je zložiť čo najrýchlejšie obrázok, ktorý je rozstrihaný na pravidelné štvorčeky.

Materiál: Fotografie vedúcich ZO/ZK/učiteľov, zväčšené a nastrihané fotografie (na rovnaký počet štvorčekov), obálka.

Postup:
Pri tejto hre je potrebný súhlas vedúcich (učiteľov), aby súhlasili s použitím ich fotografií. Fotografie je potrebné zväčšiť na formát zhruba A3, ale stačí i menší a nastrihať na rovnaký počet dielikov. Každá skupina dostane zalepenú obálku so svojou rozstrihanou fotografiou. Úlohou bude čo najrýchlejšie zložiť obrázok. Nie je potrebné, aby skupina dopredu vedela, čiu fotografiu skladajú. Reakcie sú potom o to vtipnejšie.

Názov aktivity: MAĽOVANIE TETKY ZÁVISTI

Každý z nás si predstavuje závisť inak. Niekto ako starú škaredú tetku, niekto ako krásnu dámu so zlým pohľadom. Ako si ju predstavujú deti? Cieľom tejto aktivity je, aby každý člen skupiny na flipchartový papier nakreslil svoju predstavu závisti.

Materiál: flipchartový papier, pastelky.

Postup:
Každej skupine je pridelený jeden flipchartový papier. Každý člen má za úlohu nakresliť svoju predstavu závisti. Nemusí to byť iba postava, ale čokoľvek, čo dotyčnému závisť pripomína. Takže nakoniec je celý papier zaplnený obrázkami. Hodnotenie je opäť na deťoch. Každá skupina označí výtvory, ktoré sa mu najviac páčia. Samozrejme, pri hodnotení nesmú hodnotiť svoj vlastný výtvor. Najlepšia skupina je tak určená samotnými skupinami a závisť tu taktiež nesmie hrať žiadnu úlohu.

Názov aktivity: UPRATOVANÍM PROTI ŠKRIATKOVI

Materiál: noviny, nastrihané na rovnako veľké formáty, plastové kelímky od jogurtov a pod.

Postup:
Na školskom dvore alebo lúke (podľa možností) urobil niekto (škriatok) neporiadok – porozhadzoval časti novín, papiere, a pod. (nekontaminovaný odpad). Úlohou detí je rozbehnúť sa a všetky odpadky vyzbierať. Každý hráč však môže nosiť iba po jednom kuse. Hra končí, keď bude vyzbieraný všetok odpad.

Hodnotenie: Každá skupina spočíta, koľko kusov odpadkov pozbierala.

Názov aktivity: SCRABBLE

Hra má dve varianty pre mladšie a staršie deti

Materiál: kartičky s písmenkami (z každého písmenka viac kusov, krabičku na losovanie písmeniek, flipchart, lepidlo).

Postup:
Zo skupiny si každý súťažiaci vylosuje po 10 písmen. Úlohou je postupne zostavovať slová. Stanovíme časový limit, počas ktorého bude hra prebiehať.
Kategória mladší: z vylosovaných písmen zostavujú slová a lepia ich na flipchart pod seba, každé písmeno použijú iba raz.
Kategória starší: z vylosovaných písmen zostavujú slová, lepia ich na flipchart, ale môžu akokoľvek nadväzovať slová (zhora dole, zľava doprava a pod.). Nalepené písmenko môžu teda použiť do ďalšieho slova.

Hodnotenie: Spočítame slová, ktoré jednotlivé skupiny vytvorili. Určíme koeficient na vyrovnanie starších a mladších detí.

Názov aktivity: TANGRAMY

Tangram je štvorec rozrezaný na 7 častí. Je možné z neho zostavovať rôzne geometrické obrazce, predmety, zvieratá, postavy a pod.

Materiál: Štvorce z tvrdého kartónu, rozrezané na 7 častí, flipcharty s obrysmi, obrázky so zostavenými obrazcami, stopky (mobilné telefóny), papier, ceruzka.

Postup:
Na ihrisku má každá súťažiaca skupina vyhradený priestor a obrysy výsledného obrazca, ktorý má každá skupina zložiť (ak sú skupiny dostatočne od seba vzdialené, môžu byť obrazce zhodné). Pokiaľ sa im to nedarí, môžu sa ísť súťažiaci pozrieť na vopred stanovené miesto na obrázok, na ktorom uvidia, akým spôsobom obraz zostaviť.

Hodnotenie: Každej skupine sa meria čas, za ktorý zloží obrazec. Určíme koeficient na vyrovnanie starších a mladších detí.

Názov aktivity: PÍSMENKOVANÁ

Materiál: Vrecúško s písmenkami abecedy, stopky, papier, ceruzka/pero.

Postup:
Súťažia celé skupiny, vedúci hry vylosuje jedno písmenko abecedy, úlohou súťažiacich je priniesť čo najviac vecí, ktoré začínajú vylosovaným písmenkom. Pre splnenie úlohy je určený časový limit. Po skončení limitu sa spočíta a zapíše, koľko vecí ktorá skupina priniesla. Vedúci hry vylosuje ďalšie písmenko a hra pokračuje.

Hodnotenie: Na konci hry sa spočíta celkový počet vecí, ktoré jednotlivé skupiny priniesli.

POZNÁMKY

EXPEDÍCIE ZA POZNANÍM

CHARAKTERISTIKA PROGRAMU

Turistické, vodácke a pohybové aktivity v prírode sú neoddeliteľnou súčasťou celosvetového cestovného ruchu a majú rozsiahly spoločenský, politický, hospodársky a kultúrny význam. Základom expedícií za poznaním je pohyb v prírode, kultúrno – poznávacia činnosť a odborno – technická činnosť, resp. tábornícke zručnosti a zručnosti jednotlivých presunov /peši, bežky, bicykel, čln,.../

Program **Expedície za poznaním** zahŕňa turistiku, športy v prírode, hry a rôzne cvičenia (outdooractivities, outdooradvanture, outdoorpursuits). Patria sem predovšetkým činnosti, ktoré vykonávame vlastnou silou (prípadne pomocou špeciálneho vybavenia) pri prekonávaní prírodných prekážok, ktoré sú realizované s ohľadom na prírodné prostredie.

Program je tiež zameraný na oboznamovanie detí s negatívami závislostí, je doplnený súťažami, interaktívnymi hrami a zábavnými podujatiami s cieľom propagovať aktívne spôsoby trávenia voľného času ako prevenciu závislostí (drogových, ale aj od televízie, počítačov a podobne). Súčasťou programu sú aktivity motivované bojom proti závislostiam, ktoré sa robia v rámci Európskeho týždňa boja proti drogám (november).

Ciele programu

- zaktivizovať deti vo voľnom čase,
- pochopiť význam pravidelného pohybu a cvičenia, primäť ich k pravidelnej činnosti a pohybu v prírode,
- rozvíjať schopnosť relaxovať pravidelným cvičením a pohybom,
- pochopiť škodlivosť fajčenia, alkoholu a iných drog,
- rozvíjať športový talent a schopnosti,
- pochopiť význam dodržiavania základných zásad zdravej výživy,
- poznať základné princípy zdravého životného štýlu,
- zvýšenie motivácie členov a vytvorenie funkčných tímov,
- zapájať sa do celoslovenských podujatí Expedície za poznaním, Poď von!,
- oboznámiť deti s turistickými a náučnými chodníkmi, s cyklotrasami a splavnými riekami vo svojom okolí a na Slovensku,
- zamerať sa na zdokonaľovanie zručností nevyhnutných pre bezpečný pobyt v prírode,
- viesť deti a mládež k turistike priaznivej pre životné prostredie,
- podporovať túžbu spoznávať nové krajiny a odlišnosti kultúr.

Kľúčové kompetencie

Komunikačné

Program rozvíja schopnosti porozumieť a interpretovať myšlienky, pocity, informácie a zapájať sa do komunikácie v rôznych situáciách.

Informačné

Program napomáha prehlbovaniu informačných kompetencií so zameraním na získavanie, posudzovanie, tvorbu, prezentáciu a výmenu informácií ako aj na komunikáciu a účasť v spolupracujúcich sieťach prostredníctvom internetu.

Riešenie problémov

Program smeruje k tomu, aby jednotlivec alebo skupina bola pripravená tvorivo a kriticky riešiť problémy z oblasti outdoorových aktivít.

Učebné

Program prepája obsahovú zložku s edukačnou a tým podporuje vnímanie potreby vzdelávania sa, organizácie vzdelávacieho procesu, účinného hospodárenia s časom a s informáciami. Deti získavajú pozitívnejší vzťah k prírode. Tie deti, ktoré už predtým mali pozitívny vzťah k prírode, si ho ešte zlepšia, a tie ostatné ho získajú. Deťom sa menia názory, postoje, správanie. Stávajú sa zodpovednejšími k životnému prostrediu, sú si vedomé svojej stopy na životnom prostredí a stávajú sa aj zodpovednejšie celkovo.

Personálne a sociálne

Outdoorové vzdelávanie buduje komunitu. Deti, ktoré strávia nejaký čas v prírode, stačia aj 2-3 dni, si vytvoria svoju vlastnú kultúru, pretože už majú niečo, čo ich spája a čomu rozumejú len ony.

Pracovné a podnikateľské

Program smeruje k pochopeniu, že každý je schopný iniciatívne meniť myšlienky na skutky, učí ako optimálne využívať svoje osobnostné a odborné predpoklady, uplatňovať tvorivosť, inováciu a aj plánovať a riadiť projekty pre dosiahnutie cieľov.

Občianske a kultúrne

Program vedie k uvedomeniu si dôležitosti uznávania hodnôt a postojov podstatných pre život v spoločnosti a pre život v prírode zvlášť. Rozvíja dôveru a tímovú spoluprácu. Učí, ako sa konštruktívne podieľať na dianí v tíme, konať v súlade s jeho rozvojom, uvedomovať si dôležitosť tvorivého vyjadrovania myšlienok, skúseností a emócií, podporovať všeobecne uznávané hodnoty. Napomáha kultúrnemu rozvoju prostredníctvom zážitkovej pedagogiky.

Pravidelné aktivity a kampane

- outdoor aktivity a športové aktivity a hry,
- aktivity typu „Survival" sú extrémnou formou outdoorových aktivít, sú zamerané na podávanie hraničných výkonov spojených s prekonávaním prírodných prekážok, vyžadujúcich určité riziko,
- pohybové aktivity spojené s vykonávaním inej činnosti,
- vodácke aktivity,
- exkurzie a výstupy na hrady, zámky a ich zrúcaniny,
- cykloputovania po našich /Vážska magistrála, Cyklistický chodník ikon,.../ a medzinárodných cyklotrasách /Vínna cesta, Zelený bicykel, Cyklochodník Švejka, Herkoles .../
- osvetové aktivity,
- kampane s protidrogovou tematikou,
- výtvarné súťaže.

VÝCHOVNO – VZDELÁVACÍ OBSAH PROGRAMU „EXPEDÍCIE ZA POZNANÍM“

VEKOVÁ KATEGÓRIA PREDŠKOLÁCI – 10 ROKOV

Tematický celok	Obsahový štandard	Výkonový štandard
Zdravie a zdravý životný štýl	S pomocou vedúceho ZK sa deti snažia charakterizovať zdravé a nezdravé stravovanie. Vysvetľuje im význam rovnováhy príjmu a výdaja energie a dôsledky ich nedodržiavania. Dôležité je vysvetliť pitný režim.	Uvádza príklady zdravej a nezdravej výživy
Pohyb a telesná zdatnosť	V pohybových hrách vedúci ZK vysvetľuje význam pravidiel a dôležitosť ich dodržiavania. Súčasne u detí podporuje súťaženie a myšlienku fair-play.	Dodržiava pravidlá v pohybových hrách
Pohyb a telesná zdatnosť	Vedúci ZK motivuje deti počas turistických vychádzok tak, aby deti zvládli súvislú chôdzu primeraného trvania bez únavy alebo vyčerpania. Turistické prechádzky sa spravidla realizujú počas pobytu vonku.	Zvládne turistickú prechádzku
Pohyb a telesná zdatnosť	Vedúci ZK poskytuje základné informácie o význame pohybu pre zdravie (lepšia práca srdca, pľúc, svalov). Vhodne zvolenými telesnými cvičeniami u detí rozvíja pohybové schopnosti (kondičné a koordinačné), ich dobrú úroveň deti prejavia v súťažiach, kde im vedúci ZK vysvetľuje rozdiel medzi víťazstvom a prehrou.	Uvádza, prečo je pohyb dôležitý pre zdravie človeka.
Pohyb a telesná zdatnosť	Vedúci ZK využíva na zaradenie rôznych techník lezenia, podliezania a preliezania aj náradie a náčinie.	Ovláda rôzne techniky lezenia, plazenia a preliezania
Remeslá a profesie	Vedúci ZK sa venuje diskusii o rôznych tradičných remeslách, pričom sa sústreďuje na aktuálnu skúsenosť detí. Zameriava sa na opis postupu prípravy vybraných produktov tradičných remesiel, napríklad tehliarstvo, hrnčiarstvo, tkáčstvo, košikárstvo (podľa aktuálnych možností školy). Vybrané jednoduché postupy s deťmi realizuje. Aktivity realizuje tak, aby sa deti zamýšľali.	Pozná niektoré tradičné remeslá.
História okolia	Vedúci ZK vyberie niektoré historicky významné lokálne objekty, napr. blízky hrad, zámok a venuje sa príbehom, ktoré sa k nim viažu. Prostredníctvom historických pamiatok sprostredkováva deťom minulosť lokality a popri poznávaní historickej hodnoty lokality rozvíja ponímanie o čase. Vedúci ZK rozpráva a vedie riadený rozhovor o minulosti blízkeho okolia aj prostredníctvom zvykov, tradícií a folklóru, ktoré sa viažu na danú lokalitu. Obsah sprístupňuje napríklad prostredníctvom sviatkov, na ktoré sa lokálne zvyky, tradície a folklór viažu.	Vymenuje niektoré historicky významné lokálne objekty, napr. hrad, zámok. Uvedie príklad tradičnej regionálnej kultúry podľa miestnych podmienok.

Tematický celok	Obsahový štandard	Výkonový štandard
Geografia okolia	Vedúci ZK spoznáva s deťmi okolitú krajinu a venuje sa rozvoju používania pojmov, pomocou ktorých geograficky pomenúvame prírodné prostredie: vrchy, lesy, polia, lúky, potoky, rieky, jazerá, rybníky, najmä konkrétne vzhľadom na vlastný región a pod. Vedúci ZK vedie riadený rozhovor na tému prírodné krásy Slovenska. Rozpráva sa s deťmi o skúsenostiach, ktoré s krajinou majú a o tom, ako človek krajinu mení (napríklad výstavbou miest, priehrad a pod.).	Pozná najznámejšie prírodné krásy regiónu, napr. rieku, ktorá preteká cez daný región, pohorie či vodnú plochu. Pozná najznámejšie prírodné krásy našej vlasti, napr. Vysoké Tatry alebo Dunaj.
Orientácia v okolí	Vedúci ZK vedie deti k spoznávaniu obce/mesta, v ktorom sa ZK nachádza a to prostredníctvom lokálnych inštitúcií a služieb, ktoré sú v obci/meste poskytované. Spolu s deťmi sa rozpráva o spôsobe fungovania a význame vybraných verejných inštitúcií a služieb: obchod, polícia, pošta, lekárska ambulancia a pod.	Opisuje exteriér materskej školy alebo inej známej budovy.
Materiály a ich vlastnosti	Deti skúmajú spolu rôzne druhy materiálov a zamýšľajú sa nad možnosťou ich použitia, pričom sa prednostne sústreďujú na prírodné materiály: kameň, drevo, uhlie, slama, šúpolie, perie, vlna a pod.	Vymenúva rôzne prírodné materiály (napr. kameň, drevo, uhlie, slama, šúpolie, perie, vlna a pod.).
Outdoorové zručnosti[38]	Deti prostredníctvom psychomotorických, pohybových, orientačných, terénnych, kooperatívnych či dobrodružných aktivít a hier trénujú rýchlosť, obratnosť, šikovnosť a silu, učia sa orientovať v priestore, zvyšujú svoju fyzickú zdatnosť. Hry v prírode rozvíjajú samostatnosť, spoluprácu, aktívnosť, formujú postoje, sociálnu a emocionálnu inteligenciu.	Rozvíja pohybové schopnosti, sily, rýchlosť, vytrvalosť a koordináciu, zlepšujú zdravie, vzťah k prírode a životnému prostrediu, rozoznajú včelu od osy, poznajú bežné liečivé bylinky aj jedovaté rastliny, poznajú jedlé hríby, poznajú stopy lesných zvierat, prikrmujú vtáčikov v zime, poznajú základné princípy orientácie v teréne
Užívateľské zručnosti	Rozvoj jednoduchých užívateľských zručností: hrabanie; prenášanie sypkého materiálu lopatou; skrutkovanie; odťahovanie a priťahovanie matíc kľúčom; strihanie nožnicami; krájanie, rezanie, otváranie a zatváranie visacieho zámku; viazanie rôznych uzlov; šitie – základné zručnosti; pranie mydlom; nalievanie tekutín z fľaše a do fľaše (a iné podľa aktuálnych možností).	Používa veku primerané náradie a nástroje pri príprave, úprave predmetu alebo materiálu.

[38] Volková T. a kol.: Outdoorové aktivity vo výchove mimo vyučovania; MPC v Bratislave; 2015; 978-80-565-1386-6

VEKOVÁ KATEGÓRIA 11 – 18 ROKOV

Tematický celok	Obsahový štandard	Výkonový štandard
Zdravie a zdravý životný štýl	Oboznámenie sa a uvedomenie si dôležitosti: • dodržiavania zásad životosprávy, • pravidelnosti, cieľavedomosti a dostatku pohybových stimulov, • dodržiavania zásad osobnej, pracovnej a komunálnej hygieny, • pestrej, racionálnej, vyváženej výživy, • pravidelného a zodpovedajúceho pitného režimu, • odmietania návykových látok, • odolnosti voči škodlivým vplyvom a návykom, • budovaniu harmonických vzťahov medzi ľuďmi, duševnej pohody a pozitívneho prístupu k životu.	Pozná základné atribúty zdravého životného štýlu. Definuje a vysvetlí zdravotný stav, oslabenie, pojem hygiena, prevencia a ako pohybové aktivity prispievajú k udržaniu zdravia, Vie prakticky poskytnúť prvú pomoc; Chápe účinky pohybu na telesný, psychický a pohybový rozvoj. Pozná metódy a zásady rozvoja sily rôznych svalových skupín s využitím viacerých pohybových prostriedkov. Chápe rozdiel vo vykonávaní cvičení na rozvoj rýchlosti a vytrvalosti.
Outdoorové zručnosti a ochrana prírody	**Princípy zodpovedného environmentálneho správania sa** – ovládanie pravidiel ochrany životného prostredia a správania sa v prírode, **Turistika** – turistický batoh a spôsoby jeho balenia, nevyhnutná turistická výbava a jej použitie, ako sa vhodný výber oblečenia vzhľadom na ročné obdobia a terén, **Kempovanie** - výber táboriska, stany a iné prístrešky, spacie vaky a spánok pod stanom, úkryty pre potraviny. **Varenie** - spôsoby zabezpečenia výživy a pitného režimu v prírode, práca s ohňom, varenie na ohni, príprava a likvidácia ohniska, Rybolov - základné zručnosti pre úspešný lov rýb, **Počasie** – základné fakty o počasí, typy oblakov, zrážky a hmla, princípy správania sa pri nebezpečných poveternostných podmienkach, čítanie poveternostných máp **Laná a uzly** – základné poznatky o lanách a zručnosti viazania základných turistických uzlov, **Mapy a navigácia** – Cvičenia v prírode orientácia na stanovisku podľa buzoly, určovanie azimutu, turistické značky, orientácia podľa mapy, určovanie a výber vybraných smerov presunu, výber, presun mierne členitým terénom s prekonávaním terénnych prekážok **Nebezpečenstvo a neočakávané udalosti** – signalizácia v prírode, nebezpečné zvieratá, nebezpečné rastliny, hľadanie a čistenie prírodnej vody, útočisko v núdzi.	Vyhľadá informácie o území na mape a porovná s realitou, • dokáže odvodiť súvislosti vo vzťahu ku plánovanej činnosti, • chápe súvislosti medzi geológiou skúmanej geografickej oblasti a jej vplyvom na vegetáciu, živočíšstvo a hospodársky rozvoj, • dokáže vyhľadať a pracovať s informáciami o tvorivej činnosti človeka v skúmanej geografickej oblasti naprieč historickými obdobiami až po súčasnosť.

Tematický celok	Obsahový štandard	Výkonový štandard
Kultúrno-poznávacie činnosti	Oboznamovanie sa a samostatné vyhľadávanie informácií ku geografii územia alebo navštívených území: • stvárnenie povrchu, pokrytie, horopis, vodopis, miestopis, osídlenie, podnebie; • geologický vývoj a jeho vzťah ku vegetácii, živočíšstvu a hospodárskemu rozvoju, • osobité geologické útvary/javy (speleológia), botanické poznatky, • zoologické poznatky, Rôzne oblasti tvorivej činnosti človeka: • archeologické poznatky, • spôsoby výroby a obživy naprieč historickými obdobiami v skúmanom území, • kultúrne poznatky (umelecko-historické pamiatky, umenie, ľudové umenie, ľudové tradície a remeslá, folklór a pod.)	Vyhľadá informácie o území na mape a porovná s realitou, • dokáže odvodiť súvislosti vo vzťahu ku plánovanej činnosti, • chápe súvislosti medzi geológiou skúmanej geografickej oblasti a jej vplyvom na vegetáciu, živočíšstvo a hospodársky rozvoj, • dokáže vyhľadať a pracovať s informáciami o tvorivej činnosti človeka v skúmanej geografickej oblasti naprieč historickými obdobiami až po súčasnosť.
Sezónne aktivity v prírode[39]	Výstroj a výzbroj, príprava a údržba výstroja a výzbroje; Cvičenia rovnováhy na prírodných prekážkach, nosenie prírodných predmetov jednotlivo, vo dvojiciach a iných skupinách (klady, kamene, brvná a pod.), pohybové hry v prírode; Jazda na bicykli, zmeny smeru a rýchlosti jazdy, otáčanie, predchádzanie a jazda zručnosti, Zásady fair-play, význam a odkaz základných olympijských myšlienok; Lyžovanie: zjazdové lyžovanie (postoje a pohyby na lyžiach, zjazdový postoj, zjazd šikmo svahom, oblúky v pluhu, prívraty, nadväzované oblúky, zvládanie nerovností, základy carvingovej techniky atď.), bežecké lyžovanie (chôdza, základné techniky behu na lyžiach klasickým štýlom a korčuľovaním, brzdenie atď.). Vodáctvo - jazda na kajaku alebo kanoe, spôsoby záberov, prevrátenie a jeho riešenie (Eskimácka obrátka, výstup za mokra, vylievanie vody z lode), rozoznávanie tokov a prúdenie vody, špecifiká plavby na jazere a mori atď.	Vie si prispôsobiť výstroj a výzbroj potrebnú pre vykonávanie jednotlivých sezónnych činností; Absolvuje súvislý pochod s prekonávaním terénnych prekážok v dĺžke 4 – 8 km, Je schopný zorganizovať pohybové hry v prírode pre kolektív. Pozná, rešpektuje a dodržiava pravidlá cestnej premávky pre chodcov a cyklistov, Pozná symboliku OH a princípy kalokagatie a fair–play súťaženia, Zvládne preteky na primeranej slalomovej resp. bežeckej trati v dĺžke 1 – 2 km. Dodržiava pravidlá bezpečnosti pri pohybe na vodách, loď dokáže pripraviť na plavbu, zvláda rôzne spôsoby záberov a základné manévre s loďou, rozoznáva toky a dokáže správne zhodnotiť situáciu a vybrať vhodný manéver, dokáže adekvátne vyhodnotiť situáciu a zvoliť primeraný spôsob reakcie na prevrátenie lode.

[39] Jaroslav Kompán a kol.; Outdoorové aktivity, športy a špecifiká pobytu v prírode; UMB v Banskej Bystrici; ISBN 978-80-557-1342-7

AKTIVITY PROGRAMU „EXPEDÍCIE ZA POZNANÍM“ PRE PREDŠKOLÁKOV A MLADŠÍCH ŽIAKOV

Názov aktivity[40]: ÚRADY

Materiál: pečiatky, tabuľky s názvami úradov, preukaz pre každé dieťa (tvrdý papier veľkosti A5), tabuľky – pauzy

Miesto: lúka, veľké ihrisko

3P (postup, priebeh, pravidlá) aktivity:
Hru uvedieme motivačnými otázkami. Príklady otázok: Chcete sa zúčastniť tanečnej alebo speváckej šou? Chcete súťažiť v športových disciplínach, v plávaní, vo futbale? Chcete bývať v tejto krásnej chate celý týždeň? Ak áno, musíte sa zaregistrovať na úradoch a z každého získať potvrdenie!

Všetkým deťom zabezpečíme vlastný preukaz (tvrdý výkres formátu A5). Hra sa začína registráciou účastníkov na MATRIKE, kde im vedúci zapíše do preukazu umelecké meno (pseudonym), ktoré si deti vymyslia. Hlavnou úlohou detí je získať zo všetkých úradov potvrdenie – pečiatky. Môžu sa voľne pohybovať po určenom priestore, navštevujú miesta, kde vidia dospelých sediacich vo svojich úradoch. Ak je pred nejakým úradom dlhý rad, musia sa postaviť na koniec radu, nesmú sa predbiehať alebo prepúšťať sa dopredu. Dobrou stratégiou je vyberať si úrad, kde je najmenej detí. Z úradu do úradu sa deti presúvajú čo najrýchlejšie. Po získaní všetkých pečiatok (deťom povieme počet, koľko ich má byť) sa deti vrátia na matriku, kde sa musia pečiatkami preukázať. Získavajú tu príslušné číslo podľa poradia, kedy sa im to podarilo.

Hra je zábavná nielen pre deti, ale i dospelých – pedagógov, vedúcich. Ich úlohy sú nasledovné: Jeden z dospelých (hlavný vedúci) je matrikárom. Vedie najdôležitejší úrad MATRIKU, kde v úvode zapisuje deťom mená do ich preukazov a v závere počíta pečiatky a zapisuje poradie, v akom deti prichádzali do cieľa. Vedúci si pripravia tabuľky s názvami úradov (2 – 3 pre každého, závisí od počtu dospelých). Rozmiestnia sa vo väčších vzdialenostiach od seba na lúke alebo na ihrisku. Posadia sa na deky, lavičky a pripravia si svoje úrady – tabuľky s názvami a rôzne pečiatky.

Príklady názvov úradov			
Matrika	Migračný úrad	Úrad kultúry	Finančný úrad
Úrad práce	Sociálny úrad	Školský úrad	Úrad pre zdravie
Úrad pre pekný úsmev	Športový úrad	Úrad pre varenie	Veterinárny úrad
Majetkový úrad	Úrad lesov, lúk a hájov	Úrad pre boj proti komárom	Úrad pre pečenie palaciniek
Úrad ochrany žiab	Úrad pre ochranu spevavého vtáctva	Úrad životného prostredia	Úrad pre ochranu slonov

Do úradov postupne prichádzajú deti, aby získali potvrdenie – pečiatku, a to len za splnenie zadanej úlohy. Vychovávatelia (vedúci) si úlohy pre deti vymýšľajú priamo na mieste podľa okolností, veku atď. (napríklad zistiť, kto čo raňajkoval, aké veci rád nosí iný vedúci, niečo zaspievať, zarecitovať, urobiť kľuky, obehnúť lavičky, spočítať stromy, doniesť kvety, vodu, preskákať na jednej nohe, odniesť niečo niekomu, získať najskôr potvrdenie z iného úradu ap. Keď dieťa splní zadanú úlohu, získa do svojho preukazu pečiatku. Aby bolo veselšie, vychovávatelia (vedúci) si môžu

[40] Volková T. a kol.: Outdoorové aktivity vo výchove mimo vyučovania; MPC v Bratislave; 2015; 978-80-565-1386-6

robiť počas úradníckej práce prestávky vyložením tabuľky: Išla som na kávu; Pauza na obed; Prídem o 5 min; Zatvorené; Dovolenka do roku 2016; Opaľujem sa; Úrad presunutý pod brezu; Hygienická prestávka; Pauza – potrebujem sa odreagovať; Som u kamošky na Migračnom úrade a pod.

Doplňujúce informácie a odporúčania:
Hra je ideálna do táborov. Podľa počtu detí sa jej čas môže predĺžiť aj na dve hodiny. Vhodné je organizovať ju v priestore, kde sú lavičky, drevené stoly, alebo na väčšom trávnatom ihrisku. Je ideálna pre všetky vekové skupiny detí, ktoré už vedia čítať. Čím sú pri hre vedúci tvorivejší, tým je hra pre deti zábavnejšia. Hneď v úvode sa nesmie deťom prezradiť, kde je Matrika, a tak ju deti musia hľadať. Treba ju skryť za strom, za búdku, budovu a podobne. Najšikovnejšie deti ju nájdu ako prvé. Dôležité je, aby si vymysleli svoje nové mená. Týmito menami sa potom môžu oslovovať aj počas celého pobytu. Deťom treba vysvetliť, že tak ako v živote ľudia musia chodiť na úrady niečo vybavovať, aj my si musíme vybaviť pobyt alebo registráciu klasickým chodením po úradoch, čakaním v radoch. Dôležité je správať sa naozaj tak, ako keby sme potrebovali niečo vybaviť. Treba sa pozdraviť, vysvetliť, čo potrebujeme. V radoch stáť slušne, nepredbiehať sa. Aj vedúci sa musia k deťom správať ako k zákazníkom. Oslovovať ich novými menami, vykať im, pristupovať k deťom s humorom a hlavne zadávať im veselé úlohy. Pri takom prístupe deti túto aktivitu nebudú považovať za súťaž, v ktorej musia vyhrať, ale dôležité pre ne bude získať všetky pečiatky. V závere si na Matrike môžu urobiť odtlačok palca na svoj preukaz (pritlačením palca na podušku s atramentom). Túto aktivitu je vhodné robiť na začiatku pobytu, keď sa ešte všetky deti dobre nepoznajú. Státie v radoch si deti skracujú komunikovaním medzi sebou, spoznávaním sa, zoznamovaním sa a samozrejme porovnávaním počtu pečiatok.

Názov aktivity: BEŽ, ZBIERAJ A POZORUJ!

Materiál: farebný a obyčajný papier (rôzne formáty), perá, loptičky, stopky, drobné veci bežnej potreby (napr. nožnice, zubná kefka, drobná hračka...), zaváraninové fľaše, 3 aromatické veci, vytlačené úlohy.

Miesto: les, lúka, park

3P (postup, priebeh, pravidlá) aktivity:
Pripravíme si trať. Deti rozdelíme do družstiev, určíme kapitánov, oboznámime všetkých s pravidlami:
- na trať vybiehajú skupiny postupne podľa vyžrebovaného poradia,
- na trati je vždy len jedna skupina,
- po dobehnutí skupiny do cieľa položí vedúci hry členom skupiny kontrolné otázky týkajúce sa trate.

Úlohou detí je prejsť trať ako skupina, nájsť stanovištia a plniť na nich úlohy, všímať si všetko čudné a nezvyčajné v okolí trate a zapamätať si to, zvládnuť všetko v čo najkratšom čase.

Na trati plnia deti tieto úlohy:
- **Logická úloha** – v mriežkovom labyrinte nájsť poklad. Úloha predĺži čas skupiny na trati, jej náročnosť volíme podľa toho, aká skupina je na trati, alebo či súťaží jednotlivec.

- **Kimovka** – je hra na precvičovanie pamäti. Plní sa na dvoch stanovištiach, ideálne je ich predeliť inou nenáročnou úlohou.

  1. stanovište – deti si majú zapamätať čo najviac z cca 20 kusov vecí bežnej potreby rozložených v ohraničenom priestore,

  2. stanovište – zapísanie čo najväčšieho počtu zapamätaných vecí z predchádzajúceho stanovišťa.

- **Čuchová skúška** – v uzatvárateľných nádobkách sa skrývajú rozličné aromatické veci (napr. škorica, bobkový list, zázvor, cesnak...). Úlohou detí je pomocou čuchu odhaliť, čo sa v príslušných nádobkách skrýva.

- **Zrakovka** – na baliacom papieri rozdelenom na políčka je nakreslených niekoľko obrázkov s použitím rôznej hrúbky čiar (napr. fixka, pero, ceruzka). Úlohou detí je zo vzdialenosti cca 10 m zakresliť, čo vidia. Hodnotí sa správnosť obrázka aj jeho správna poloha.

- **Niečo navyše** – medzi stanovištia rozmiestnime rozličné veci a nápisy: napr. gumené kačičky popri ceste, modrý papier s nápisom „žirafa", červený papier s nápisom „pstruh", vedierko stolnotenisových loptičiek s pokynom „Vezmi jednu!", žltý papier s nápisom „Podpíš sa!"

V cieli deti odovzdajú obálky s vyriešenými úlohami a odpovedajú na otázky, ktoré im kladie vedúci.

Napríklad: Akej farby bol papier, na ktorý si sa podpisoval? Akej farby bolo vedierko, z ktorého si bral loptičku? Koľko bolo kačičiek? Čo bolo napísané na modrom papieri? Aké nezvyčajné veci boli pri trati?

Záverečné hodnotenie hry môže byť celkové alebo sa hodnotia čiastkové úlohy (kimovka – najlepšia pamäť, zrakovka – najbystrejší zrak, záverečné otázky – najvšímavejší stopár...).

Ak meriame čas, za každú nesprávnu odpoveď môžeme k celkovému času pripočítať 1 minútu.

Doplňujúce informácie a odporúčania:

Hru je možné pripraviť aj pre jednotlivcov, vtedy má charakter pozorovacieho behu s jednoduchými úlohami. Náročnejšie úlohy volíme, ak je na trati skupina. Ak hru zabezpečuje jeden dospelý, najpraktickejšie je, ak má trať tvar kruhu (ŠTART a CIEĽ sú totožné). Záverečné otázky môžu byť položené aj formou ankety.

Názov aktivity: DOBÝVANIE PEVNOSTI ALTENBERG

Materiál: kľúče z kartónu podľa súťaží (50), zlaté kľúče podľa počtu družstiev (35), kolobežky, plastová fľaša, polystyrén s napichnutým kľúčom napr. zo skrinky, plastové alebo iné lyžice, špagát, cukríky, nožnice, šatka na oči, šnúrka s kľúčom zaviazaným na konci, krieda alebo papier s maketami rúk, ak nie je k dispozícii basketbalový kôš, postačí akýkoľvek cieľ na hádzanie (vedro, koleso, gymnastická obruč), lopta podľa potreby, plutvy, nafukovacie koleso, lano, kocky s písmenami.

Miesto: lúka, les, ihrisko, okolie školy či ubytovne

3P (postup, priebeh, pravidlá) aktivity:
Deti rozdelíme do dvoch skupín podľa ľubovoľného kritéria alebo vyberaním si členov družstva kapitánom. Úlohou skupín je získať 6 kľúčov, po získaní šiestich kľúčov nájsť 3 indície, ktoré ich dovedú k uhádnutiu hesla.

Získavanie kľúčov: skupiny štartujú naraz, každá skupina začína pri inej úlohe.

V prípade, že hru organizujú len dvaja vedúci, skupiny sa vždy po splnení úlohy vymenia. Ak úlohy absolvujú obe skupiny, vedúci pripravia ďalšiu úlohu, pričom sa môžu presunúť na iné miesto. Za úspešné zvládnutie úloh získava skupina kľúč.
Pri niektorých úlohách môže skupina získať aj viac kľúčov.

Úlohy:

- **Hľadanie kľúčov** – kľúče (veľké asi 10 cm, vyrobené z kartónu) sú ukryté na skalnatom alebo zarastenom povrchu. Za 10 – 15 nájdených kľúčov získava družstvo jeden zlatý kľúč (vyrobený z papiera, nafarbený zlatistou farbou alebo oblepený zlatým papierom), pri vyššom počte dva kľúče. Na splnenie úlohy je potrebné určiť časový limit (napr. 1 minútu).

- **Jazda na kolobežke** – určíme, či bude súťažiť celé družstvo, alebo jednotlivec. V určenom časovom limite je potrebné zdolať na kolobežke určenú trasu. Pri splnení limitu družstvo získava zlatý kľúč.

- **Kľúčik, vynor sa!** – pomocou lyžíc prenášajú súťažiaci do fľaše vodu dovtedy, kým sa nevynorí polystyrén s kľúčom tak, aby ho súťažiaci vedeli vybrať rukou. Ak sa to podarí v určenom čase (malé presýpacie hodiny), družstvo získava ďalší kľúč.

- **Cukríky na šnúrke** – na tyči, príp. špagáte sú navešané cukríky na špagátikoch a úlohou súťažiach je so zaviazanými očami odstrihnúť čo najviac z nich. Môžeme určiť počet, napríklad podľa počtu detí v skupine. Pri splnení zadania získava družstvo zlatý kľúč.

- **Chytanie kľúčov** – vedúci drží kľúč na šnúrke na rovnej podložke. Oproti sú nakreslené makety rúk, kam položí ruky jeden zo skupiny. Úlohou súťažiaceho je trikrát chytiť kľúč, zatiaľ čo vedúci ho zakaždým potiahne. Ak sa to podarí, družstvo získava ďalší kľúč.

- **Hod na kôš** – družstvo musí spoločne nastrieľať 15 bodov, pričom každý má napríklad tri pokusy.

Boj o indície:
Po získaní šiestich kľúčov sa môže družstvo vydať získavať indície. Ak nemá skupina potrebný počet kľúčov, môže ich získať, ale musí „obetovať" niektorého z hráčov do tzv. väzenia.

Niekedy, pri obmedzenom počte vedúcich – organizátorov, je náročné rýchlo vystriedať súťaž a stanovisko za iné. Ak je niektorá zo skupín rýchlo hotová, môže dostať kriedy a úlohu nakresliť na chodník čo najviac kľúčov alebo doniesť čo najviac vecí na určené písmeno a pod. Získa tak hneď indíciu a nestráca čas.

Pri väčšom počte pomocníkov to nie je problém, súťažiaci pokračujú v hre ďalej a na určenom mieste na nich čaká úloha s indíciou. Je potrebné získať 3 indície. Úlohy na získanie indícií:

- **Hádanka** – správnym zodpovedaním hádanky družstvo získa prvú indíciu.

Príklady hádaniek:
1. Na hore vyrástla, na trh sa vláčila, aby raz v rajničke veselo tančila (*vareška*).
2. Nie som ježko, predsa pichám. Môj kvet sa ti páči? Iba jedno prezradím ti: Bývam v kvetináči (*kaktus*).
3. Nemá nohy – príde z dialí, nemá ruky – nesie dary, nemá ústa ani hlas, predsa veľa narozpráva, keď zavíta medzi nás (*list*).

- **Beh s plutvami** – s nafukovacím kolesom a plutvami na nohách nie je jednoduché behať po tráve. V určenom časovom limite (napr. 3 minúty) musí prejsť celé družstvo určenú trasu postupným striedaním sa a prezúvaním.

- **Cesta z lana** – lano priviažeme o dva stromy vo výške asi 20 cm od zeme a ďalšie vo výške asi 180 cm od zeme. Súťažiaci prejdú trasu tak, že nohami stoja na spodnom lane a rukami sa držia nad hlavou horného lana. Nikto z družstva nesmie spadnúť.

- **Skladanie kociek** – na úlohu využijeme drevené kocky olepené farebným papierom s písmenami abecedy, stačí ich 20. Úlohou dobyvateľov je poskladať z nich aspoň 5 zmysluplných slov.

Ak sa súťažiacim plnením daných úloh nepodarí získať všetky tri indície, môžu skúsiť uhádnuť heslo aj z dvoch. Nepovedia ho, ale úlohou skupiny je ľahnúť si na zem a pomocou vlastných tiel vytvoriť písmená, ktoré tvoria heslo. Skupina, ktorá prvá vytvorí heslo, získava sľúbenú odmenu.

Heslá a indície:
Robin Hood, šíp, lov – LUK;
ovocie, zber, pestovatelia – SAD;
Červená čiapočka, zuby, svorka – VLK;
noc, spánok, zdanie – SEN;
vlasy, nechty, pevnosť – LAK.

Doplňujúce informácie a odporúčania:

Aktivitu možno meniť podľa podmienok prostredia i počtu účastníkov. Indície môže „ukrývať" aj náhodná osobnosť (napr. riaditeľ zariadenia, pani upratovačka a pod.) a je na šikovnosti súťažiacich, ako sa k nim dostanú.

Niekedy je náročné určiť časový limit, preto sa vždy odporúča jednotlivé súťaže vyskúšať a zistiť ich trvanie.

Názov aktivity: BEH TERÉNOM S ÚLOHAMI

Materiál: pásiky krepového papiera, 2 laná alebo švihadlá

Miesto: členitý lesný terén

3P (postup, priebeh, pravidlá) aktivity:
Pásikmi krepového papiera vyznačíme 500 m dlhý členitý lesný úsek. Vysvetlíme deťom pravidlá aktivity a dôležitosť ich dodržiavania kvôli bezpečnosti.

Rozdelíme ich do dvoch družstiev s rovnakým počtom. Každé družstvo má trasu vyznačenú inou farbou. Na štarte sa družstvá dohodnú na prvej slohe piesne, ktorú všetci poznajú. Úlohou družstva je prebehnúť čo najrýchlejšie zvolenou trasou do cieľa, v cieli sa zhromaždiť a spoločne zaspievať vybranú pieseň. Pri hodnotení môžeme prihliadať nielen na rýchlosť behu, taktiku, dodržiavanie pravidiel, zmysel pre spoluprácu, ale aj na tvorivosť a kvalitu spevu. Trasu prekonávajú družstvá rôznymi spôsobmi.

Napríklad:
- Všetci v družstve sa chytia za ruky. Úlohou družstva je bežať po trase za vodcom (kapitánom). Trasa vedie do kopca, húštinou, cez potok a cez klady. Po celý čas sa musia všetci držať. Za každé rozpojenie dostáva družstvo trestné body. V cieli sa hodnotí čas a počet trestných bodov.

- Všetci v družstve uchopia lano (švihadlo). Družstvá štartujú na lesnej ceste alebo na okraji lesa vo veľkých odstupoch. Úlohou je prebehnúť vyznačenou lesnou trasou čo najrýchlejšie a držať sa po celý čas lana (švihadla).

Doplňujúce informácie a odporúčania:
Slalomový beh medzi stromami môžeme vymedziť na rovine alebo do kopca. Bránky vyznačíme farebným krepovým papierom. Ak je to možné, treba vopred skontrolovať trasu a upozorniť deti na zložité miesta, nerovnosti, aby nestúpali na ležiace kamene a boli stále pripravené chrániť si tvár a oči. Pred aktivitou v prírode upozorniť na vhodné oblečenie a obuv – dlhé nohavice, tričko s dlhými rukávmi, pevná obuv s drsnou podrážkou.

Názov aktivity: ORIENTAČNÝ BEH

Materiál: vhodné oblečenie, obuv, písacie potreby, kartičky/preukazy, krepový papier, klinčeky, kladivo, prírodniny, píšťalka, lekárnička, stopky

Miesto: ihrisko a areál zariadenia/školy, vymedzená časť lesa, lúky

3P (postup, priebeh, pravidlá) aktivity:
Pred aktivitou pripravíme preukazy, odmeny, vytýčime trasu na orientačný beh krepovými papiermi a kriedou (šípkami, rôznymi indíciami a podobne.). Deti nastupujú v športovom oblečení s písacími potrebami. Oboznámime ich s miestom štartu/cieľa, pravidlami, priebehom a priestorom hry, počtom úloh a poučíme ich o bezpečnosti a ochrane zdravia. Podľa vhodne zvoleného aspektu rozdelíme deti do skupín/družstiev. Každé družstvo si určí kapitána, ktorý dostane preukaz na zapisovanie riešení úloh a pripraví sa na štart. Po odštartovaní skupina sleduje vyznačenú trasu a hľadá ukryté úlohy. Odpovede kapitán zapisuje do preukazu, zadanie vráti na pôvodné miesto a pokračuje až po poslednú úlohu. Popri tom prekonáva terénne nerovnosti a snaží sa s družstvom nájsť a vyriešiť všetky úlohy, dobehnúť (čo najrýchlejšie) do cieľa. Hodnotí sa správnosť odpovedí, spolupráca, príp. aj čas.

Úlohy:
- Nájdi ukrytý tajný dokument a jeho vylúštenie zapíš do preukazu.

- Spočítaj „apples“ na obrázku a zapíš do preukazu číslom.

- Vypočítaj a výsledok zapíš číslom:

Na strome ráno sedelo 80 včiel, poobede 14 odletelo a večer sa 7 vrátilo. Koľko ich tam sedelo večer? (alebo inú náročnejšiu matematickú úlohu podľa veku hráčov)

- Nakresli do preukazu „BOAT".
- Napíš číslo, na ktoré zavoláš, ak bude mať niekto úraz.
- Napíš hlavné mesto Slovenska.
- Pomenuj zvuky, ktoré počuješ.

Po dobehnutí všetkých družstiev do cieľa vyhodnotíme úlohy, zhodnotíme priebeh aktivity, vyhlásime výsledky, podľa možnosti odmeníme účastníkov.

Doplňujúce informácie a odporúčania:
Orientačný beh môžeme zorganizovať ako individuálny beh alebo beh dvojíc. Úlohy môžu byť umiestnené v primeranej výške (napr. na strome). V tajnom dokumente môže byť otázka týkajúca sa aktuálnej témy v spoločnosti, hádanka, rozstrihané meno známej osoby a pod.

Názov aktivity: HĽADÁ SA OSKAR

Materiál: nastrihané papieriky rôznej, farby

Miesto: lúka, futbalové ihrisko

3P (postup, priebeh, pravidlá) aktivity:
Deti rozdelíme do družstiev, určíme kapitánov, všetkých oboznámime s pravidlami. Na veľkú trávnatú plochu rozsypeme množstvo nastrihaných farebných kúskov papiera. Každá farba bude mať svoju bodovú hodnotu.

Bodové hodnoty farieb:
žltá – 1 bod
červená – 2 body
modrá – 5 bodov
oranžová – 10 bodov
zelená – 3 body
Oskar – veľké žlté slnko 100 bodov (je len jeden)

Úlohou detí je na povel sa rozbehnúť po lúke a nájsť si priestor s lístkami, ktorý sa im zdá najvýhodnejší (na základe farieb – hodnôt lístkov). Na danom mieste deti urobia zomknutý kruh – postavia sa tesne vedľa seba. Kapitán určí jedného zberača, ktorý vyzbiera všetky lístky nachádzajúce sa v kruhu. Zberač musí s lístkami utekať na úvodné stanovište k vedúcemu a odovzdať mu vyzbierané lístky. Následne sa zberač vráti k družstvu, ktoré medzitým zmenilo miesto a opäť vytvorilo zomknutý kruh. V tom okamihu kapitán určí nového zberača a postup sa opakuje. Družstvo mení svoje postavenie dovtedy, kým sa na lúke nachádzajú farebné lístky. Hra sa končí až vtedy, keď sú vyzbierané všetky lístky. Nasleduje spočítanie lístkov podľa ich hodnôt, čo môže byť úloha kapitána zo súperovho družstva, a vyhodnotenie.

Doplňujúce informácie a odporúčania:
Hru je vhodné hrať na veľkom priestore. Je dôležité, aby pri jednotlivých skupinách boli vedúci, ktorí budú sledovať, či družstvo dodržiava pravidlá. Je ideálne, keď sú deti rôzneho veku, a výhodou je, keď je kapitán starší – je pre deti väčšou autoritou.

Designed by Freepik

Názov aktivity: NA LOVCA

Materiál: kartičky s číslami a názvami živočíchov, kruhy, píšťalka, krieda alebo krepový papier na označenie stanovíšť

Miesto: prírodné prostredie, lúka, školský dvor, ihrisko

3P (postup, priebeh, pravidlá) aktivity:
V priestore si krepovým papierom alebo kriedou vyznačíme hraciu plochu – ohradu a tri stanovištia.

Aktivitu môžeme uviesť motivačným príbehom:

V jednom lese si nažívali zvieratká pekne spolu, svorne, bok po boku. Mali sa veľmi rady. Priatelili sa, preto sa často navštevovali. Vedeli sa spolu celé hodiny zhovárať, pekne hrať, učiť sa a zabávať. Do lesa sa však prisťahoval lovec, ktorý žil celkom sám. Nemal svoju rodinu, preto bol z toho veľmi nešťastný a smutný. Ostatným záviděl ich šťastie. Jedného dňa sa preto rozhodol, že zvieratká chytí a od seba oddelí. Keď všetky zvieratká pochytal, zavrel ich do ohrady. Nemal to však veľmi jednoduché, lebo mu z ohrady utiekli. Keďže sa dobre poznali, podľa svojho hlasu sa našli a s radosťou sa zvítali. Utekali do svojich domčekov a tešili sa, že sa opäť stretli.

Na začatie hry dáme pokyn, na ktorý všetky deti – hráči bežia do ohrady, kde im určíme úlohy. Lovcom sa stane dieťa, ktoré tam dobehne z vyznačeného miesta ako prvé. Ostatné deti sa stanú zvieratkami a živočíchmi. Deti v ohrade si na zapískanie musia zobrať kartičku, ktorá je v nej uložená. Na kartičke je napísané číslo a názov živočícha. Hráči sa po prečítaní svojho lístka postavia na svoje stanovištia podľa príslušného čísla, hráč 1 na stanovište 1, hráč 2 na stanovište 2, hráč 3 na stanovište 3. Lovec ostane v ohrade. Na zvukový signál (zapískanie píšťalky) začnú zvieratká vydávať príslušný zvuk, hlas. Podľa zvuku si začnú hľadať svojho kamaráta a spolu vytvárať trojice. Lovec sa snaží chytiť do ohrady čo najviac zvierat. Hra sa končí, ak sú trojice pochytané na niektorom z vyznačených stanovíšť.

Doplňujúce informácie a odporúčania:
Kartičky s názvami živočíchov a číslom si pripravíme podľa počtu hráčov, napr. pre 18 hráčov + 1 lovca:
- sova 1, sova 2, sova 3,
- komár 1, komár 2, komár 3,
- žaba 1, žaba 2, žaba 3,
- slávik 1, slávik 2, slávik 3,
- svrček 1, svrček 2, svrček 3,
- kukučka 1, kukučka 2, kukučka 3.

Delenie detí do skupín náhodným výberom (kartičky sú otočené textom dole) má význam pre „spravodlivosť" v hre, vzájomné spoznávanie sa detí a posilňuje zmysel pre spoluprácu v tíme.

Názov aktivity: STRATENÝ TELEGRAM

Materiál: súbor kartičiek s číslami a písmenami pre každú skupinu (farebne odlíšené), pero a papier pre každú skupinu

Miesto: akákoľvek rovná a suchá plocha

3P (postup, priebeh, pravidlá) aktivity:
Pred začiatkom hry si pripravíme kartičky s písmenami, ktoré dohromady tvoria jedno slovo (napríklad TROLEJBUS, ORANGUTAN, SLOVENSKO, POTRAVINY). Vytvoríme toľko súborov kartičiek, na koľko skupín budú deti rozdelené, a odlíšime ich od seba farebne. Jednotlivé skupiny nemusia mať rovnaké slová, podstatné je, aby sa skladali z rovnakého počtu písmen. Na druhú stranu kartičiek napíšeme čísla (tie neurčujú poradie písmena v slove). Na začiatku hry ich rozmiestnime na ploche asi 15 x 20 metrov otočené číslom dole. Deti rozdelíme do skupín niektorým zo zaužívaných alebo obľúbených spôsobov (rôzne druhy žrebovania, určenie kapitánov, ktorí si striedavo vyberajú členov skupiny a pod.). Každá skupina si vyberie

jedného člena, ktorý predstavuje prijímateľa správy, ktorý odchádza s písacími potrebami na opačnú stranu hracieho poľa a v prvej časti hry je len pozorovateľom.

Samotná hra má dve fázy:

1. získavanie písmen a skladanie slova,

2. signalizácia slova.

Skupiny sa postavia na svoje štartové pozície, odkiaľ budú po jednom vybiehať a získavať kartičky vo farbe svojej skupiny. Získavanie kartičiek má však malý háčik. Musia ich priniesť v poradí, aké určujú čísla na nich uvedené. To znamená: prvý červený súťažiaci musí doniesť červenú kartičku s číslom 1, druhý s číslom 2 atď. Súťažiaci, ktorý je práve v hracom poli, nesmie nahlas hovoriť čísla kartičiek, pri ktorých sa nachádza. V hracom poli môže byť vždy len jeden súťažiaci z tímu. Vedúci môže náhodne kontrolovať, či sú kartičky prinášané v správnom poradí. Ak zistí nedostatky, môže skupinu penalizovať vopred dohodnutým spôsobom. Vo chvíli, keď na hracej ploche už nezostali žiadne kartičky vo farbe skupiny, začínajú jej členovia skladať zo získaných písmen slovo. Keď ho zložia, začína sa druhá fáza hry – signalizácia. Získané slovo musia pomocou svojich tiel odvysielať prijímateľovi. Je len na nich, či budú signalizovať po jednotlivých písmenách, slabikách, alebo si trúfnu zložiť zo svojich tiel hneď celé slovo. V žiadnom prípade ho však nesmú zakričať. Úlohou prijímateľa je slovo správne zapísať a zaniesť vedúcemu. Ak je slovo zapísané správne, hra sa končí, v opačnom prípade sa signalizácia opakuje. Vyhráva skupina, ktorá to zvládne najrýchlejšie.

Doplňujúce informácie a odporúčania:
Pri hre môžeme využiť i ďalšie variácie.

Napríklad: pre vyspelejšie deti hru realizovať aj v členitom teréne a kartičky nemusia byť na prvý pohľad viditeľné; súťažiaci v hracom poli smie otočiť len jednu kartičku. Ak nenájde správne číslo, musí sa vrátiť k skupine a pokračuje ďalší v poradí.
Pri návrate môže prezradiť ostatným členom skupiny, aké číslo otočil; namiesto písmen uviesť na kartičkách celé slová tvoriace napr. príslovie. V tom prípade sa signalizovanie môže začať ešte pred získaním všetkých kartičiek, hneď ako skupina odhalí, o aké príslovie ide; na hracej ploche môžu byť kúsky obrázka rozstrihané ako puzzle. Signalizujeme to, čo zobrazuje obrázok. Obrázok musí byť jednoznačný (zubná kefka, jablko, bicykel...); signalizovať sa dá aj pomocou vlajkovej abecedy alebo morzeovky. V tom prípade deťom pripravíme pomocné dešifrovacie kartičky.

Designed by Freepik

Názov aktivity: LAVÍNA

Materiál: švihadlá alebo lano, kolky

Miesto: lúka, ihrisko, školský dvor, voľná plocha aspoň 30 x 30 m

3P (postup, priebeh, pravidlá) aktivity:
Deti rozdelíme do dvoch družstiev. Obe družstvá, ktoré medzi sebou súťažia, stoja vedľa seba za štartovacou čiarou. Štartovacie čiary sú pre 10 hráčov vedľa seba s trojmetrovým odstupom skupín. Pred každým družstvom je vo vzdialenosti 10 – 15 metrov od štartovacej čiary dobre viditeľná méta. Každý hráč má pridelené číslo od 1 do 10. Na znamenie vybiehajú z oboch družstiev hráči č. 1. Každý obehne svoju métu, vráti sa za štartovaciu čiaru, vezme za ruku hráča č. 2 a spoločne obiehajú métu. Vracajú sa za štartovaciu čiaru, hráč č. 2 berie za ruku hráča č. 3 a všetci bežia okolo méty. Takto to pokračuje, až prebehne celá skupina okolo méty, vráti sa za štartovaciu čiaru a postaví sa do radu. Držanie za ruky sa nesmie prerušiť, inak sa začína opäť od začiatku.

Doplňujúce informácie a odporúčania:
Súťaž nemusíme skončiť po prvom kole, ale pokračujeme ďalej postupným zanechávaním hráčov na štarte. Po prebehnutí celého družstva okolo méty zostane za štartovacou čiarou hráč č. 1. Po ďalšom obehnutí okolo méty zostane na štarte hráč č. 2 atď., až sa na štarte zoradí celé družstvo. Ak chceme zamerať súťaž na zvyšovanie kondície, predlžujeme vzdialenosť méty od štartovacej čiary. Métu priblížime k štartovacej čiare a obmedzíme pohyb hráčov tým, že im zviažeme nohy k sebe. Musia sa teda pohybovať skákaním odrazom znožmo. Pri rozdeľovaní do skupín dbáme na to, aby v obidvoch skupinách boli rovnako šikovné deti a aby jedna skupina neprevyšovala v rýchlosti a obratnosti druhú skupinu. Po vysvetlení pravidiel je dôležité, aby si deti zvolili správnu taktiku. Tie deti, ktoré sú v behu vytrvalejšie, by mali byť medzi prvými. Dbáme na dostatočný odstup obidvoch skupín, aby nedochádzalo k osobnému stretnutiu. Deti v úvode upozorníme, aby boli ohľaduplné, aby brali ohľad na rýchlostné dispozície druhých, aby ich neťahali za sebou a nespôsobili úraz. Dôležité je dodržiavať pravidlá. Keď je to potrebné a vidíme, že deti sú unavené, necháme medzi jednotlivými kolami čas na vydýchnutie. Ak sú deti rôzneho veku, je dobré, aby najmladšie z nich boli uprostred.

Názov aktivity: USILOVNÁ VČIELKA

Materiál: lano na ohraničenie, veľké množstvo predmetov, ktoré sa dajú hádzať bez nebezpečenstva úrazu (napríklad penové loptičky, stolnotenisové loptičky, malé šišky, papierové gule, kocky z umelej hmoty...)

Miesto: ihrisko, lúka bez veľkých nerovností

3P (postup, priebeh, pravidlá) aktivity:
Na zemi vyznačíme veľký kruh s priemerom aspoň 5 m čiarou alebo použijeme na ohraničenie lano. Do kruhu umiestnime veľké množstvo predmetov, napr. drobné šišky, papierové gule, rôzne loptičky, vrecúška s pieskom či fazuľkami, penové, tenisové a stolnotenisové loptičky. Do kruhu sa postaví dieťa, ktoré predstavuje usilovnú včielku. Na povel sa snaží postupne „vypratať" všetky predmety tak, že ich po jednom vyhadzuje z kruhu von do vzdialenosti asi 5 – 8 metrov. Ostatné deti stoja okolo kruhu a snažia sa predmety chytať vo vzduchu a vracať ich späť do kruhu. Zo zeme sa veci už nezbierajú, do kruhu sa vracajú len tie predmety, ktoré deti chytia vo vzduchu.

Pravidlá hry:
Iná verzia hry: deti vrátia do kruhu všetky vyhádzané predmety, teda aj tie, ktoré spadnú na zem. Na hru možno vymedziť časový limit, teda nečakať, kým sa vyhádžu všetky predmety. Po uplynutí limitu sa spočíta počet vyhádzaných predmetov. V kruhu sa môžu vystriedať všetci hráči. Dá sa súťažiť aj vo dvojiciach.

Názov aktivity: NA HLADNÉ VEVERIČKY

Materiál: farebné kartičky, prírodniny

Miesto: les

3P (postup, priebeh, pravidlá) aktivity:
Aktivitu môžeme začať motivačným rozprávaním:
Sú zvieratká, ktoré si robia zásoby potravy pre prípad, že by nič nenašli, neulovili. Také sú aj veveričky. Ale veveričky sú beťárky. Často prídu do susedného teritória, a ak ich nikto nevyženie a nájdu náhodou cudziu skrýšu zásob, s pokojným svedomím sa najedia. A čo sa stane, ak ich majiteľ zbadá? Skúste uhádnuť. My sa teraz zahráme na takéto hladné veveričky.

Na začiatku určíme územie, na ktorom sa bude hrať. Rozdáme deťom rovnaký počet „potravy" (farebných kartičiek). Po začatí hry sa deti rozbehnú do lesa. Svoju „potravu" si rozdelia na dve časti a každú časť ukryjú na inom mieste. Miesto úkrytu si označia prírodným materiálom (šípka z kamienkov, štvorček z konárikov atď.). Po ukrytí sa vrátia k vedúcemu a na daný signál sa rozutekajú po lese a hľadajú cudzie skrýše. Ak chytia niekoho pri svojej skrýši, musí im odovzdať všetku „potravu", ktorú má pri sebe. Každé dieťa môže zobrať z cudzej skrýše najviac tri kartičky, ktoré musí nenápadne premiestniť do jednej zo svojich skrýš. Po vypršaní časového limitu sa hra končí.

Vyhodnocuje sa najlepší zlodej potravy (dieťa s najväčším počtom kartičiek), najlepší obranca teritória a najlepší maskovač skrýše. V závere aktivity sa s deťmi porozprávame o význame zásob pre zvieratká, o pomoci človeka zvieratám, živočíchom.

Doplňujúce informácie a odporúčania:
Hra je vhodná pre kategóriu detí mladšieho školského veku. Keďže pri plnení úloh sú deti odkázané samy na seba, rozvíja sa vo veľkej miere ich samostatnosť, rozhodovanie, logické myslenie. Je dôležité sledovať dodržiavanie pravidiel hry, ktoré vyžadujú uplatňovať čestnosť (z cudzích skrýš vybrať len predpísaný počet kartičiek).

Názov aktivity: ANGLIČANIA PROTI ŠKÓTOM

Materiál: časti vlastného oblečenia

Miesto: lúka, ktorá je rozdelená na 2 časti prirodzenou hranicou/cestičkou, stromoradím, potokom...; ihrisko rozdelené na polovicu

3P (postup, priebeh, pravidlá) aktivity:
Deti rozdelíme do dvoch družstiev s rovnakým počtom členov, budú predstavovať Angličanov a Škótov. Angličania zaujmú postavenie na ľavej polovici hernej plochy, Škóti na pravej polovici. Obidve strany rozhádžu na svojom území rovnaký počet vecí – čiapky, šály, rukavice, tričká, tepláky, tenisky...

Na znamenie (určený signál) podnikajú výpady k súperom a odnášajú ukoristené veci, umiestňujú ich na svojom území.
Na nepriateľskom území súper môže chytiť nepriateľa. Kto je na cudzej strane chytený, musí vydať svoju korisť a bez odporu putuje do väzenia. Tam ostane, až kým ho niektorý spoluhráč nevyslobodí.

Zajatec môže z väzenia odísť vtedy, ak sa ho dotkne voľný hráč jeho družstva. Väzenie je hlboko na území nepriateľa, takže niekedy je aj hráč, ktorý ide vyslobodiť spoluhráča, zajatý.
Boj Angličanov a Škótov sa môže skončiť niektorým zo spôsobov:

1. Jedna strana je zajatá do posledného hráča. Hra sa pre nich končí porážkou, aj keby mali na svojom území väčšinu vecí, o ktoré sa bojuje.
2. Všetka korisť je na území jedného družstva, ktoré tým zvíťazilo.
3. Po uplynutí stanoveného limitu (napríklad 20 minút) obe družstvá spočítajú, koľko vecí majú na svojom území, víťazom je družstvo s väčším počtom vecí.

Doplňujúce informácie:
Detské hry boli v minulosti často odrazom skutočných udalostí vo svete dospelých. Aj táto tradičná bojová hra detí na Britských ostrovoch pripomínala dávnu rivalitu medzi Angličanmi a Škótmi.

Názov aktivity: ČÍSLA V LESE

Materiál: kartičky s číslami, drevené štipce

Miesto: lúka, les

3P (postup, priebeh, pravidlá) aktivity:
Počas presunu na miesto konania aktivity môžeme ako motiváciu porozprávať vymyslený príbeh o lesných deťoch, ktorým sa z lesnej školy stratili čísla a pri ich hľadaní potrebujú našu pomoc. Prebudíme tak u detí zvedavosť z neznámej hry. Nezabudneme deti poučiť o bezpečnosti počas hry a vhodnom správaní sa. Po príchode na miesto vedúci rozmiestni v teréne kartičky s číslami od 1 do 30 – napr. zapichne ich do zeme alebo pripevní pomocou štipcov na konáre stromov. Počet kartičiek závisí od počtu detí a od dĺžky trvania hry. Potom deťom poskytne určitý časový limit (asi 5 min., závisí od veku detí) na to, aby sa poprechádzali po danom hernom území, všímali si kartičky s číslami a snažili sa zapamätať si ich. Po uplynutí časového limitu sa všetci sústredia v centre hry, okolo vedúceho.

Pravidlá hry:
deti (hráči) sa rozdelia na základe dobrovoľnosti, priateľstva do dvoch družstiev a zoradia sa na štartovaciu čiaru. Každé družstvo vytvorí zástup, jeho hráči budú bežať po číslované kartičky v takom poradí, v akom sú zoradení. Vedúci hry zakričí nejaké číslo. Prví hráči z každého družstva sa rozbehnú do lesa a hľadajú kartičku so správnym číslom. Ktorý súťažiaci drží v ruke kartičku s číslom, zakričí: „Mám." Stáva sa jej vlastníkom a víťazom. Bežci sa vracajú naspäť k vedúcemu, k štartu hry. Vedúci skontroluje správnosť čísla na kartičke a hra pokračuje ďalej. Hra sa môže ukončiť buď vtedy, keď sa vystriedajú všetci súťažiaci z družstiev, alebo ak sú vyzbierané všetky kartičky s číslami.

Doplňujúce informácie a odporúčania:
Hra získa didaktický rozmer, ak vedúci namiesto čísla zakričí matematický príklad (napr: 2 + 5, 5 x 5, 20 - 12) a deti hľadajú jeho výsledok. Na kartičkách môžu byť aj slová a na záver si ich deti pospájajú a vytvoria nejaké heslo, vety, myšlienky. Úlohy na kartičkách závisia od veku detí, tvorivosti vedúcich, či od cieľa aktivity.

Názov aktivity: LÍŠTIČKY

Materiál: krepový papier rôznych farieb na chvostíky

Miesto: ihrisko, lúka bez nerovností, telocvičňa

3P (postup, priebeh, pravidlá) aktivity:
Vymedzíme priestor, v ktorom sa budú hráči počas hry pohybovať. Deti rozdelíme do 3 až 6 družstiev s rovnakým počtom členov. Každé družstvo predstavuje jednu rodinu líštičiek. Každé dieťa dostane prúžok z krepového papiera (cca 2 x 150 cm) vo farbe svojho družstva. Prúžok predstavuje chvost, ktorý si deti zastrčia jedným koncom za nohavice tak, aby sa druhý koniec ťahal po zemi. To je i podmienkou hry.

Úlohou družstiev – jednotlivých rodín je získať nadvládu nad územím, a to tak, že vyradia čo najviac ostatných líštičiek. Vyraďovať súpera možno len pristúpením chvosta. Nie je povolené používať ruky. Ak sa stane, že niektorá líštička príde o chvost, nemôže ďalej hrať a odchádza z hry. Víťazí družstvo, ktorému ostalo najviac členov rodiny.

Doplňujúce informácie a odporúčania:
Hru nemusíme hrať do absolútneho víťazstva jednej rodiny, môžeme hráčom vymedziť určitý časový limit a po jeho uplynutí vyhodnotiť, v ktorom družstve ostalo najviac hráčov s chvostíkmi. Ako zmenu môžeme povoliť chytanie chvostíkov aj rukami.

Názov aktivity: KLÁVESNICA

Materiál: dlhý špagát, značky s číslami od 1 do30, stopky

Miesto: rovná plocha bez prekážok (lúka, ihrisko)

3P (postup, priebeh, pravidlá) aktivity:
Na rovnej ploche vyznačíme obdĺžnik – klávesnicu 10 x 5 metrov, v ktorom nepravidelne rozmiestnime značky s číslami od 1 do 30. Vzdialenosť medzi jednotlivými značkami by mala byť aspoň 80 cm. Najmenej 10 m od vyznačeného obdĺžnika určíme štart. Deti rozdelíme do družstiev s rovnakým počtom členov. Družstvo predstavuje vysoko trénovaný „antivírusový" program, ktorý má v čo najkratšom čase uskutočniť kontakt s 30 miestami našej klávesnice. Skupina sa musí akoukoľvek časťou tela dotknúť všetkých čísel od 1 do 30. Na klávesnici (vo vymedzenom obdĺžniku) môže byť vždy iba jedna osoba. Úlohou družstva je dosiahnuť čo najlepší čas v priebehu 5 pokusov v časovom limite 30 minút. Úlohu zadávame v takej vzdialenosti, aby nikto nevidel rozmiestnenie značiek s číslami. Čas sa meria od prekročenia štartovacej čiary prvým bežcom po návrat posledného člena družstva. Medzi pokusmi sa ostatní nesmú ku klávesnici priblížiť. Za každé porušenie pravidiel (dotyk v nesprávnej postupnosti, viac ako jeden člen družstva na klávesnici) je družstvo trestané 10 sekundami.
Aby družstvo dosiahlo čo najlepší čas, je nevyhnutná spolupráca detí v skupine.

Doplňujúce informácie a odporúčania:
Aktivitu môžeme obmieňať rôznymi spôsobmi – môžeme predlžovať vzdialenosť štartovacej čiary od klávesnice; celú hru môžeme usporiadať ako štafetu jednotlivcov; čísla môžeme nahradiť písmenami, ktoré treba zoradiť podľa abecedy, príp. budú vytvárať slová alebo jednoduchú vetu. Keďže hra je náročná na sledovanie chýb pri plnení zadania, vyžaduje si sústredenosť všetkých členov družstva i vedúceho.

Názov aktivity: NA KORYTNAČKY

Materiál: štartové a cieľové méty, kužele na vytýčenie hracieho priestoru

Miesto: ľubovoľne v prírode

3P (postup, priebeh, pravidlá) aktivity:
Ako motiváciu môžeme využiť detskú predstavivosť – deti sú korytnačky, ktoré sa práve vyliahli z vajíčok a musia sa čo najrýchlejšie dostať do mora, pričom sú vystavené nebezpečenstvu chytenia.

Deti rozdelíme do dvoch rovnako početných družstiev (vždy párny počet). Pomocou štartovej a cieľovej méty vytýčime štart a cieľ. Medzi štartom a cieľom vyznačíme pomocou kužeľov hraciu plochu. Jedno družstvo sa pripraví na štart. Na povel vedúceho, ktorý súčasne meria čas, sa deti snažia po nohách a rukách, chrbtom k povrchu hracej plochy, dostať do cieľa. Keď sa nejaká korytnačka dostane do cieľa, vracia sa späť mimo vytýčeného územia behom na štart a činnosť opakuje až do vypršania časového limitu. Úlohou druhého družstva je preniesť čo najviac korytnačiek počas ich prechodu hracou plochou späť na štart (korytnačku musia vždy chytiť štyri deti, dve za ruky, dve za nohy). Keď takto prenesú korytnačku späť na štart, tá môže okamžite pokračovať cez vytýčenú hraciu plochu do cieľa.
Po uplynutí časového limitu si obe družstvá úlohy vymenia. Víťazí to družstvo, ktoré viackrát prejde cieľom.

Doplňujúce informácie a odporúčania:
Je vhodné zvoliť čo najrovnejší terén. Obmenou aktivity je vynechanie merania času. V takom prípade je úlohou detí dostať sa na druhú stranu len raz, a to čo najrýchlejšie. Hraciu plochu možno podľa potreby zväčšovať.

POZNÁMKY

POĎ MEDZI NÁS

(MARKETINGOVO ORIENTOVANÝ PROGRAM/OTVORENÝ PRE VEREJNOSŤ)

CHARAKTERISTIKA PROGRAMU

Projekt je zameraný na propagáciu Detskej organizácie Fénix a občianskych združení s cieľom získať čo najviac detí a mladých ľudí pre prácu v OZ. V rámci aktivít pre verejnosť, deti a mládež sa prezentujú a propagujú aktivity OZ so zámerom zaujať účastníkov aktivít a nadchnúť ich pre ponúkanú činnosť v kluboch.

Jednou z kampaní je aj projekt „**1+1**“, kde deti a mládež vyhľadávajú záujemcov o činnosť v kluboch s cieľom založiť si samostatnú organizáciu.

Ciele programu

- zaktivizovať deti vo voľnom čase, primäť ich k pravidelnej činnosti,
- spropagovať činnosť ÚO na verejnosti,
- rozširovať formy aktivít a tým aj počty klubov,
- zapojiť do celoslovenských podujatí „nezaradené“ deti a mládež, aby sa zapojili do práce v kluboch,
- navštíviť školy s cieľom ponúknuť im prácu v kluboch ZK, resp. založenie samostatných ÚO.

Pravidelné aktivity a kampane

- detské plesy,
- karnevaly,
- Deň detí,
- Deň matiek,
- záhradné párty,
- diskotéky,
- talentové súťaže pre členov a nečlenov

POZNÁMKY

NETRADIČNE TRADIČNE

CHARAKTERISTIKA PROGRAMU

Projekt je zameraný na rozvoj ľudových remesiel s nadviazaním na tradičné remeslá v jednotlivých regiónoch. Svojou činnosťou deti a mládež pritom získavajú intenzívne zážitky a dobrodružstvá z tvorby a sebavyjadrovania sa, rozvíjajú svoje manuálne zručnosti (nástroj, technika, materiál, proces), duševné spôsobilosti (predstavivosť, fantázia, tvorivosť), vedomosti (poznávanie javov, predmetov a vzťahov prostredníctvom ich tvorivého vyjadrovania, poznávajú tradičné ľudové remeslá a ľudovú architektúru).

Ciele programu

- zabezpečiť, aby sa členovia organizácie pri oboznamovaní sa a získavaní zručností ľudových remesiel neformálne vzdelávali, aby mali možnosť získavať sociálne kompetencie a zručnosti pomocou dobrovoľných aktivít v spolupráci s ľudovými remeselníkmi v jednotlivých regiónoch,
- prepojiť aktivity ľudových remesiel s oblasťou ochrany a tvorby životného prostredia (napr. spracovanie starého textilu na výrobu koberčekov, práca s prírodným materiálom, ...)
- viesť deti k zodpovednosti a národnej hrdosti (pri predvádzaní prvkov ľudovej kultúry),
- prezentovať na verejnosti ľudové tradície (spev, tanec, remeslá, ...)

Kľúčové kompetencie

Komunikačné

Program rozvíja schopnosti porozumieť a interpretovať myšlienky, pocity, informácie a zapájať sa do komunikácie v rôznych situáciách a rozvíja spôsobilosti dorozumievať sa a porozumieť si, hodnotiť a iniciatívne konať aj na základe sebariadenia a sebareflexie.

Informačné

Program poskytuje deťom bohaté možnosti vedeného skúmania ich kultúrneho a prírodného prostredia tak, aby sa rozvíjala ich predstavivosť, tvorivosť a záujem skúmať svoje okolie aj prostredníctvom moderných technológií.

Riešenie problémov

Podporuje kognitívne procesy a spôsobilosti detí kriticky a tvorivo myslieť prostredníctvom získavania vlastnej poznávacej skúsenosti a aktívnym riešením problémov.

Učebné

Program umožňuje deťom spoznávať svoje vlastné schopnosti a rozvojové možnosti a osvojiť si základy spôsobilosti učiť sa učiť a poznávať seba samého.

Personálne a sociálne

Program podporuje rozvoj intrapersonálnych a interpersonálnych spôsobilostí, otvorene vstupovať do sociálnych vzťahov, účinne spolupracovať pri rozvoji sociálnej vnímavosti a citlivosti voči ostatným členom, vedúcim, rodičom a ďalším ľuďom komunity, ako aj k svojmu širšiemu kultúrnemu a prírodnému okoliu.

Pracovné a podnikateľské

Program smeruje k pochopeniu, že každý je schopný iniciatívne meniť myšlienky na skutky, učí, ako optimálne využívať svoje osobnostné a odborné predpoklady, uplatňovať tvorivosť, inováciu a aj plánovať a riadiť projekty pre dosiahnutie cieľov.

Občianske a kultúrne

Program vedie deti k tolerancii a k akceptovaniu iných ľudí a ich duchovno- kultúrnych hodnôt. Učí deti uplatňovať svoje práva a súčasne plniť svoje povinnosti, niesť zodpovednosť za svoje zdravie a aktívne ho chrániť a upevňovať.

Pravidelné aktivity a kampane:

- remeselné tvorivé dielne (tkanie, hrnčiarstvo, pradenie, plstenie,...),
- veľkonočné tvorivé dielne - veľkonočná kraslica, košikárstvo,
- vianočné tvorivé dielne,
- predvádzanie rôznych ľudových remesiel,
- predvádzanie hry na ľudový nástroj (píšťalka, fujara, harmonika, ...)
- spevácke súťaže ľudových piesní,
- súťaže ľudovej slovesnosti (povesti, rozprávky, lyrika).

VÝCHOVNO – VZDELÁVACÍ OBSAH PROGRAMU „NETRADIČNE TRADIČNE“

VŠETKY VEKOVÉ KATEGÓRIE DETÍ A MLADÝCH ĽUDÍ

Tematický celok	Obsahový štandard	Výkonový štandard
Výtvarná výchova: Podnety dizajnu a remesiel	Ľudové remeslo: **drotárstvo** (strihanie, ohýbanie, tvarovanie, omotávanie, spájanie mäkkého drôtu...), Ľudové remeslo: **spracovanie vlny** (prípadne iných prírodných materiálov) pradením, tkaním, plstením, háčkovaním, pletením, Ľudové remeslo: **zdobenie kraslíc** (rôznymi technikami), Ľudové remeslo: **košikárstvo** (príprava materiálov, pletenie korbáčov, pletenie košíkov) Klobučnícke remeslo - **pokrývky hlavy** – klobúky, čiapky, šatky, kukly, kapucne, koruny Hračky rôzneho druhu chlapčenské a dievčenské hračky, mechanické a statické hračky (funkcie, materiál, farby, tvary ...), Navrhnúť vlastný erb (alt. vlajku, logo) podľa vlastnej fantázie, Ľudové remeslo: **varenie a pečenie** tradičných slovenských regionálnych pokrmov	• Vytvoriť jednoduchú kresbu (alt. objekt, šperk) z mäkkého drôtu, • Vytvoriť ľubovoľné objekty spracovaním vlny • Vytvoriť kraslice s použitím rôznych techník zdobenia, • Pripraviť si rôzne materiály na výrobu košíkov, vytvoriť jednoduchý košík, zapliesť veľkonočný korbáč, • Vytvoriť jednoduchú pokrývku hlavy podľa vlastnej fantázie, • Navrhnúť hračku podľa vlastnej fantázie, • Vybrané znaky a ich význam (erb, vlajka, logo ...), symboly na erboch, vlajkách, logách, • Bábkarstvo, alt. tieňové divadlo, bábky (prstové, marionety, jawajky ...), konštrukcia jednoduchej bábky, charakter (výraz) postavy bábky, • Vytvoriť jednoduchú bábku, • Pripraviť rôzne pokrmy
Výtvarná výchova: Podnety výtvarného umenia	Výtvarné techniky -fŕkanie, liatie, odtláčanie, kvapkanie, roztieranie, rozfúkavanie... farebnej hmoty, stopa kresliaceho (maliarskeho) nástroja (využitie vlastností rôznych nástrojov), stopa gesta (rôzne druhy stôp/čiar/ťahov), Odpadový materiál - objekt	• Použiť rôzne kresliarske (maliarske) nástroje, vyjadriť výtvarné stopy (nástroja, materiálu, gesta) prostredníctvom hravej akcie, • Vytvoriť objekt zo zvolených odpadových materiálov,
Výtvarná výchova: Podnety poznávania sveta	Prírodniny a prírodné materiály (listy, kôra, kamene, semená, plody ...) - *spojiť s témou podnety výtvarného umenia – land-art.*	• Vytvoriť objekt alebo obrázok z prírodnín nájdených v okolitej prírode, interpretovať prírodné tvary.
Hudobná výchova	• Hudobno–pohybové hry so spevom, (grafický i notový záznam piesne/skladby, tanečná chôdza, tanečný beh, pochod, prísunový krok dopredu, dozadu a do strán, pohyb, gesto, mimika, polkový krok, prísunové kroky, podupy, točenie v pároch, čapáše, valašský krok, tanec, ľudový tanec), • Tlieskanie, plieskanie, dupanie pomocný prostriedok percepčných činností (počúvanie hudby) • Samostatne zhotovené elementárne hudobné nástroje (píšťalka) • Stretnutia s umelcami domáceho regiónu, • Vystúpenie pred obecenstvom (v rámci ZO, OZ, rodičmi apod.)	• Uplatniť vhodný pohyb v hudobno–pohybových hrách so spevom, ovládať a realizovať tanečné prvky a pohyb v jednoduchých choreografiách • Spievať piesne spamäti, ale i s podpornými pamäťovými prostriedkami, stvárniť riekanku či pieseň hudobno–dramatickými prostriedkami • Adekvátne reagovať na rytmus, metrum a tempo • Vytvárať elementárne hudobné nástroje • Poznať špecifiká ľudovej hudobnej kultúry vlastného regiónu, vymenovať niektorých významných umelcov a hudobné telesá vo svojom regióne • Prezentovať výsledky svojej práce ako sólový hráč, alebo v rôznych inštrumentálnych zoskupeniach.

AKTIVITY PROGRAMU „NETRADIČNE TRADIČNE“

Názov aktivity: „STAVANIE PLASTÍK V SNEHU“

Keď napadne veľa snehu, teší sa každé dieťa. Pre deti je typické, že okrem zimných radovánok si stavajú snehuliakov.
Pre starších žiakov je sneh výborným materiálom na modelovanie. Zo snehu sa dá vytvoriť všeličo. Od rôznych predmetov cez zvieratá až po ľudské bytosti. Cieľom tejto aktivity je uvedomiť si tvar zobrazovaných predmetov, zvierat, ľudí, vystihnúť ich charakter. Zväčšením predmetov si žiaci viac uvedomujú ich detaily a tvar, učia sa trojrozmernému vnímaniu.

Úlohou tejto aktivity je vytvoriť zo snehu plastiku čo najväčších rozmerov. Je to úplne iný prístup k tvorbe, ako keď modelujú žiaci z plastelíny alebo z hliny. Pracuje sa vonku.

Ako pomôcky sa využívajú: lopata, rôzne lopatky, hrabličky a iné.

Názov aktivity: „TVORBA MASIEK“

Obdobie fašiangov, je ako stvorené na výrobu masiek. Masky sa dajú vytvoriť rôznym spôsobom, napr. kašírovaním.

Materiál: staré noviny, vyradené lopty, akrylové farby, tapetové lepidlo.

Postup:
Rozpustíme tapetové lepidlo, natrháme staré noviny na menšie kúsky a pripravíme si formu zo starej lopty, ktorá slúži ako model hlavy. Potom natrhané kúsky namáčame do lepidla a pokrývame loptu niekoľkými vrstvami. Nakoniec vytvarujeme na tvári oči, nos, ústa, všetko ešte raz prelepíme a necháme vyschnúť. Masky sa nedajú vytvoriť na jednom stretnutí. Potrebujú totiž aspoň týždeň schnúť a potom sa môžu upravovať maľovaním, lepením, strihaním, dotváraním s rôznym materiálom. Na maľovanie používame akrylové farby. Dotvoriť ich môžeme rôznymi kúskami handričiek podľa toho, akú masku deti vytvárajú. V maskách si deti môžu zahrať divadielko alebo použiť na karnevale

Názov aktivity: „PAKETÁŽ“

Materiál: baliaci papier, staré noviny, lepiacu pásku, nožnice a tapetové lepidlo, neskôr aj temperové farby a štetce.

Postup:
V tejto aktivite ide viac o zážitok z tvorivosti, o uvedomovanie si svojej osobnosti a proporcií ľudského tela. Najskôr je potrebné, aby si deti vybrali modely (spolužiakov), ktorých budú obaľovať. Začne sa obaľovaním od nôh a postupuje sa smerom nahor. Nakoniec sa obaľuje čiastočne aj hlava, aby sme získali tzv. „kuklu“ človeka. Z „obalu“ sa modely „vyzliekajú“ prestrihnutím na zadnej časti tak, ako keby tam bol zips. Keď model z obalu vystúpi, zostane po ňom forma, ktorú potom deti upravujú kašírovaním do formy človeka. Po vykašírovaní sa vymodelované formy nechajú vyschnúť a na ďalších stretnutiach ich môžu deti upravovať maľovaním temperovými farbami.

Názov aktivity: „EMPAKETÁŽ“

Materiál: toaletný papier

Postup:
Podobne, ako pri predchádzajúcej technike, aj tu sa deti najprv obaľujú. Tentokrát toaletným papierom Je to v podstate hra na sochy. Skupinky môžu svoje jednotlivé modely obaľovať v určitej póze alebo v určitom pohybe. Takto obalením toaletným papierom môžu vznikať sochy rôzneho druhu. Hlavným cieľom tejto aktivity je však empaketáž, čiže rozbaľovanie. Deti, ktoré sa zabalia, sa po dokončení zabalenia prudkými pohybmi rozbalia. Tu nastáva ten pravý okamžik, z ktorého majú deti najväčšiu radosť. Zaujímavé na tom je to, že každý model sa dostáva z obalu iným spôsobom. To znamená, že každý je iný, no každý je osobnosť.

Názov aktivity: „BODY ART“ ALEBO MAĽOVANIE NA TELO

Maľovanie na telo je veľmi atraktívna technika hlavne pre staršie deti. Túto techniku praktizovali už naši predkovia, no v niektorých krajinách sa praktizuje dodnes.

Materiál: farby na telo (tvár), štetce, krém.

Postup:
Tú časť tela, ktorú si deti maľujú, si musia najprv natrieť krémom. Tí odvážnejší si môžu maľovať tvár, tí menej odvážni len ruky. Úlohou tejto aktivity je namaľovať časť tela tak, aby maľba vyjadrovala charakter dotyčného človeka, poprípade, aby pokračovala v nejakom vzore na oblečení. Tak napríklad na tvári môže pokračovať vzor z trička, iní zase môžu vyjadriť svoj pohľad na svet, niektorí môžu maľbou na tvár napodobniť maľby indiánov, na ruke si maľovať rôzne dekorácie a podobne. Aktivita môže pokračovať prezentáciou na verejnosti a zistiť, ako sa k nim ľudia správajú, ako sa cítia, keď sú stredobodom pozornosti. Potom, na ďalšom stretnutí si porozprávať svoje dojmy a zážitky.

Názov aktivity: INŠTALÁCIA VÝSTAVY

Ak sa deti stretávajú a pravidelne sa venujú výtvarným, je logické a tiež potrebné, aby sa naučili svoje diela prezentovať/vystavovať pre verejnosť. Podstatné je, aby si deti samé zdokumentovali svoje aktivity a napísali o svojich zážitkoch. Zároveň je vhodné vytvoriť si menší katalóg aktivít.

Názov aktivity: „PLÁTOVÁ KERAMIKA“ – MODELOVANIE Z HLINY

Deti sa prostredníctvom hliny oboznamujú s priestorovou tvorbou. Na základe vytvárania reliéfnych portrétov skúmajú súvislosti medzi materiálom a ľudským telom. Tento prístup podporuje ich nápaditosť a súčasne posilňuje ich výtvarný prejav.

Materiál: hlina na výrobu keramiky, nástroje na výrobu keramiky, pec, glazúry

Deti, často po prvýkrát, majú možnosť stretnúť sa s prácou s hlinou. Najprv sa oboznámia s modelovaním z hliny v priestore. Keď si deti osvoja prácu s hlinou, pustia sa do vytvárania portrétov. Najprv si vyváľajú plát, na ktorý šlikrom prilepujú ďalšie časti tváre. Po vysušení sa tieto dielka vypália, neskôr ich môžeme nafarbiť glazúrou a znovu vypáliť.

Názov aktivity: „TAK TOTO SOM JA“ – MODELOVANIE, SADROVÉ ODLIATKY

Úlohou aktivity je odtláčať do plátu hliny okrem svojich rúk aj rôzne obľúbené predmety. Na tieto odtlačky si vytvoria najskôr z hliny po obvode malú „ohradu“, aby sa im sadra nevyliala. Potom, keď sadra stuhne, hlinu sme odstránime a sadrové odliatky ďalej upravujeme patinovaním.

Názov aktivity: „JA A SVET“ – MAĽBA NA BALIACI PAPIER

Materiál: baliaci papier, písacie potreby

Postup:
Úlohou je na veľký baliaci papier vyjadriť svoj postoj k okolitému svetu. Na baliaci papier si navzájom obkreslia deti svoje postavy v určitej polohe. Tu sa znova prejavuje ich identita, detská tvorivosť a fantázia. Je vhodné, aby deti nepracovali v zvyčajnom prostredí, ale napríklad na chodbe. Už len zmena prostredia prebúdza určitú zodpovednosť a kreativitu.

Názov aktivity: „TIENE NAŠICH TIEĽ“ – MAĽOVANIE AKRYLOVÝMI FARBAMI NA DLÁŽKU CHODBY

Materiál: model na obkresľovanie

Postup:
Podobne, ako pri predchádzajúcej technike, aj tu deti objavujú rôzne podoby človeka. Ale teraz to nie sú odliatky tváre, ale vytváranie postáv z našich tieňov.

Deti si medzi sebou vyberú modely, ktoré potom obkresľujú na dlážku. Je to v podstate hra na sochy. Skupinky svoje jednotlivé modely obkresľujú v určitej póze alebo v určitom pohybe. Obkresľujú tiene tiel svojich spolužiakov. Takto vzniknú tiene - postavy rôzneho druhu. Ale to ešte nie je všetko . Hlavným bodom tejto aktivity je farebné dotvorenie tieto tiene, ktoré ostanú na podlahe a tým môžu ozvláštniť nezaujímavé priestory. Táto aktivita sa môže robiť vonku pri slnečnom počasí kriedami na asfalt.

Názov aktivity: „PEXESO – ČLOVEČINY“ – LINORYT

Materiál: rydlá, linoleum, valček, tlačiarenská farba, grafický lis

Postup:
Je to technika, pri ktorej sa deti naučia používať výtvarný jazyk založený na vzťahu svetlých a tmavých línií, plôch či textúr. Každé ráno sa vidíme v zrkadle, len málokedy si uvedomujeme, ako vyzeráme, keď sa smejeme, keď plačeme, keď nám je smutno, keď vyplazujeme jazyk, mračíme sa, žmúrime oči a podobne. Na základe pozorovania si deti vytvoria vedľa seba dva portréty, ktoré vystihujú ich nálady. Z týchto portrétov vznikla spoločná práca – pexeso „Človečiny“. Deti rydlami vyrývajú do linolea, na ktoré valčekom nanášajú tlačiarenskú farbu a následne odtlačia na grafickom lise

Názov aktivity: „PLASTIKA“ – KAŠÍROVANIE NA DRÔTENÚ KONŠTRUKCIU

Maľovanie na telo je veľmi atraktívna technika hlavne pre staršie deti. Túto techniku praktizovali už naši predkovia, no v niektorých krajinách sa praktizuje dodnes.

Materiál: mäkký drôt, toaletný papier, lepiacu pásku a tapetové lepidlo.

Postup:
Aj v tejto aktivite ide viac ako o zážitok z tvorivosti, o uvedomovanie si svojej osobnosti a proporcií ľudského tela. Začneme ohýbaním drôtu od nôh a postupujeme smerom hore. Hotovú konštrukciu upravíme kašírovaním do formy človeka. Pri úprave formy človeka deti zrakom aj hmatom zistia, ako vlastne človek vyzerá, aké má proporcie, zistia, že človek má oveľa dlhšie ruky, väčšie chodidlá, väčšie dlane a menšiu hlavu ako v ich predstavách. Po vykašírovaní vymodelovanú formu necháme vyschnúť a na ďalších stretnutiach ich upravíme.

Názov aktivity: „MOJA DRUHÁ TVÁR“ – SADROVÝ ODLIATOK TVÁRE

Materiál: krém, uterák, sadrový obväz, voda

Postup:
Na tvár sa nanesie vrstva krému, hlavne na oči a obočie. Vlasy zakryjeme uterákom a odev tiež. Potom nastriháme kúsky sadrového obväzu, namočíme ho vo vode a priložíme na tvár. Nosné dierky necháme voľné, aby sa dalo dýchať. Po niekoľkých minútach, keď sadra stuhne, oddelíme ju od tváre a v rukách nám ostane „druhá tvár“. Po úplnom zaschnutí sadrový odliatok tváre dotvoríme, zalepíme nosné dierky.

Názov aktivity: „AKÝ SOM“ – SUCHÁ IHLA

Materiál: oceľová ihla, tetrapaková fólia, valček, tlačiarenská farba, grafický lis

Postup:
Technika suchá ihla je komornou technikou, ktorá využíva súlad jemnej linky a husto šrafovanej alebo hladkej plochy. Oceľovou ihlou deti preškrabávajú svoje portréty do tetrapakovej fólie. Pozorovaním v zrkadle v spolupráci s hmatom zistia, akí vlastne sú, aký výzor tváre majú pri rôznych situáciách. Do vyškrabanej fólie si každé dieťa votrie tlačiarenskú farbu, ktorú potom jemnou handričkou zotrie a odtlačí si matricu cez grafický lis.

Názov aktivity: POPOLUDNIA S PIESŇOU

Popoludnia s pesničkou sú tematicky zamerané:

Možnosti tém, ktorým sa popoludnia s pesničkou môžu venovať:
- Zoznamujeme sa s ľudovou piesňou.
- Úcta k starším (veselo je s dedkom/babkou).
- Zdravý životný štýl (piesne o zdravom jedle).
- Piesne na Mikuláša – ľudové tradície.
- Advent – vianočné koledy a vinše.
- Kolekcia ľudových piesní.
- Fašiangové piesne - ľudové tradície.
- Vítane jari - ľudové tradície.
- Život a dielo hudobných skladateľov piesní pre deti– spievanie piesní.
- Popoludnie DO-RE-MI život a dielo Karola Duchoňa – spievanie jeho piesní.
- Rozlúčkové popoludnie s pesničkou – koniec školského roka.

Téma: Nácvik piesne „ Zatancuj si so mnou holubička“ z operety Modrá ruža od hudobného skladateľa Gejzu Dusíka.

Ciele:
- oboznámiť deti so životom a dielom Gejzu Dusíka,
- posilniť úctu ku kultúrnym tradíciám,
- viesť deti k intonácii a rytmickému číteniu,
- zapamätať si text a melódiu piesne.

Materiál: syntetizátor, gitara, Orffove rytmické nástroje: bubon, rumba gule, triangel, tympany, tamburína, paličky, kazoo, djembe, činely, tamburína s bubienkom, sada bicích nástrojov, fúkacia harmonika a ďalšie.

Postup:
Oboznámenie detí s tým, čo sa naučíme, zaspievame si piesne, ktoré sme sa už naučili s doprovodom klavíra a Orffových nástrojov (Šošovička, hrášok, Červený kacheľ, 70 sukien, A je taká dzivočka, Pod oknom, Oči, oči, Porezala som sa, Dolina, dolina, Čerešničky, Tancuj, tancuj...).

V krátkosti si povieme o živote skladateľa, vysvetlíme si neznáme pojmy, použijeme obrazový materiál, vypočujeme si ukážky z rôznych operiet – Rodný môj kraj, Biele margaréty, Letelo vtáča, Široká cestička, Modré ruže, Len bez ženy...

Vysvetlíme si, o čom sa v piesni spieva: je to ľúbostná, veselá pieseň o Filipovi a Janete. Vysvetlíme neznáme a ťažké slová v piesni. Spoločne čítame text piesne po krátkych pasážach, deti 2 krát opakujú, melódiu hráme po častiach, deti pod vedením opakujú melódiu po častiach /je dôležité opakovať po častiach/. Keďže pieseň je melodická a rytmická, ľahko sa dá zapamätať, deti najskôr spievajú pomaly, tie deti, ktoré sú šikovné, môžu pieseň spievať aj sólovo, alebo v menších skupinách. Ak je text a melódia osvojená, pridáme Orffové nástroje – vystriedajú sa viaceré deti. Pieseň zaspievame 2 krát, deti si zatlieskajú.

Záver:
Zopakujeme si, čo sme sa naučili o Gejzovi Dusíkovi, zaspievame si Rodný môj kraj a naučenú pieseň Zatancuj si so mnou. Podobný priebeh majú aj ostatné popoludnia, mení sa však téma, obsah, typy piesní, ľudové, populárne, žartovné, uspávanky, koledy, nárečové z rôznych regiónov, o zvieratkách...

Názov aktivity: POPOLUDNIA SO SLOVENSKOU ĽUDOVOU PIESŇOU

Nácvik textov a melódií piesní „
A od Prešova“ a „ Z Východnej Dievčatá“
(alebo iných piesní)

Ciele:
- posilniť úctu ku kultúrnym tradíciám,
- viesť deti k intonácii a rytmickému cíteniu,
- zapamätať si text a melódiu piesne.

Priebeh aktivity:
Aktivitu začíname hlasovou rozcvičkou. Deti budú spievať detské ľudové piesne, veselé, žartovné, rytmické. Dôležité je vzbudenie záujmu a motivácia. Pokračujeme vysvetlením neznámych a nárečových slov. Vysvetlíme, že každý región Slovenska má iné nárečie. Pokračujeme učením sa textu po vetách, text je napísaný (napr. na tabuli). Pristúpime ku nácviku melódie po častiach. Vyzveme deti ku sólovému prejavu šikovných detí za doprovodu klavíra a Orffových rytmických nástrojov. Následne si spoločne zaspievame. Pridať sa môže aj tanec, tlieskanie do rytmu, lúskanie prstami a pod. rytmické cvičenia.

Názov aktivity: NÁCVIK SPEVÁCKEHO ZBORU

Nácviky speváckeho zboru sa uskutočňujú pravidelne týždenne – 2 hod. Deti rozvíjajú svoj talent pod odborným vedením. Repertoár speváckeho zboru sa pravidelne aktualizuje a dopĺňa.

Vystúpenia speváckeho zboru sa konajú pri rôznych príležitostiach: prehliadky speváckych zborov, Vítanie jari – stavanie Mája, návštevy domov seniorov, rôzne iné vystúpenia, oslavy Dňa učiteľov, Deň otvorených dverí v škole, Vianočné trhy, fašiangy a pod.

POZNÁMKY

PC – C@MP

CHARAKTERISTIKA PROGRAMU

Projekt PC-C@MP je zameraný na oboznámenie sa detí a mládeže s pojmami, informáciami, s rôznymi typmi údajov, s ich zbieraním, uchovávaním, zobrazovaním, spracovaním a prezentovaním, oboznámenie sa so systémami na spracovanie údajov – z pohľadu ich architektúry (počítač, prídavné zariadenia, médiá, komunikácie) a logickej štruktúry (napr. operačný systém) a prácou na počítači, s tlačiarňou, skenerom, ...

Ciele programu

Cieľom projektu je sprístupniť základné pojmy a techniky používané pri práci s údajmi a pri tvorbe algoritmov a výpočtových procesov. Dostupné technológie majú poskytnúť široký priestor pre motiváciu a iné projekty.

Práca v kluboch smeruje k tomu, aby deti a mládež rozvíjali v rámci programu nasledovné **kľúčové kompetencie:**

Komunikačné kompetencie:

- komunikovať a spolupracovať prostredníctvom digitálnych technológií, získavajú informácie na webe,

Informačné kompetencie:

- oboznámiť sa s pojmami „údaj" a „informácia", s rôznymi typmi údajov, s ich zbieraním, uchovávaním, zobrazovaním, spracovaním a prezentovaním,
- rozumieť pojmom „algoritmus" a „program" (formálny zápis automatizovaného spracovania údajov),
- oboznámiť sa so systémami na spracovanie údajov – z pohľadu ich architektúry (počítač, prídavné zariadenia, médiá, komunikácie) a logickej štruktúry (napr. operačný systém),
- rozvíjať schopnosť algoritmizovať zadaný problém, rozvíjať programátorské zručnosti, naučiť sa pracovať v prostredí bežných aplikačných programov, naučiť sa efektívne vyhľadávať informácie uložené na CD alebo na sieti a komunikovať cez sieť,

Riešenie problémov:

- nadobudnúť schopnosti potrebné pre výskumnú prácu (t.j. schopnosť realizovať jed-noduchý výskumný projekt, sformulovať problém), rozvíjať si formálne a logické myslenie, naučiť sa viaceré metódy na riešenie problémov.

Učebné kompetencie:

- logicky uvažovať, argumentovať, hodnotiť, konať zdôvodnené rozhodnutia.

Personálne a sociálne kompetencie:

- rozvíjať si svoje schopnosti kooperácie a komunikácie (spolupracovať v skupine pri riešení problému, verejne o ňom diskutovať a referovať),
- rozvíjať svoju osobnosť, tvorivosť, logické myslenie, zodpovednosť, morálne a vôľové vlastnosti, húževnatosť, sebakritickosť a snažiť sa o sebavzdelávanie.

Pracovné a podnikateľské kompetencie:

- poznať, ako informatika ovplyvnila spoločnosť a aké sú možnosti je využitia aj v tejto oblasti.

Občianske a kultúrne:

- naučiť sa rešpektovať intelektuálne vlastníctvo a autorstvo informatických produktov, systémov a aplikácií (chápať, že informácie, údaje a programy sú produkty intelektuálnej práce, sú predmetmi vlastníctva a majú hodnotu), pochopiť sociálne, etické a právne aspekty informatiky,
- porozumieť rizikám na internete, dokázať sa im brániť a riešiť problémy, ktoré sa vyskytnú.

Pravidelné aktivity a kampane:

- zapojenie sa do vyhlásených súťaží,
- prispievanie do časopisov,
- letáky, brožúry pre potrebu ZO,
- spracovanie digitálnych fotografií pre potreby klubov a jednotlivých organizácií,
- spracovanie videonahrávok, krátkych klipov,
- komunikácia cez Skype (iné audiovizuálne programy), aj s inými organizáciami,
- online vzdelávanie (ZOOM),
- posielanie pošty iným základným organizáciám alebo členom.

VÝCHOVNO – VZDELÁVACÍ OBSAH PROGRAMU PC-C@MP

VEKOVÁ KATEGÓRIA PREDŠKOLÁCI – 10 ROKOV

Tematický celok	Obsahový štandard	Výkonový štandard
Práca s grafikou	Presúvanie a kopírovanie oblasti, spustenie a zastavenie animácie, krokovanie a prepínanie sa medzi obrázkami animácie, kreslenie obrázkov animácie.	• Použiť konkrétne nástroje editora na tvorbu a úpravu obrázkov a animácií, • Nájsť, odhaliť a opraviť chyby pri úprave obrázkov aj animácií.
Práca s textom	Písanie na klávesnici, opravovanie, mazanie, výmena slov, vkladanie obrázkov (cez schránku), vloženie a odstránenie medzery (z chybného textu)	Použiť konkrétne nástroje editora na tvorbu a úpravu textu
Práca s multimédiami	Prehrávanie, spustenie a zastavenie zvuku, nastavenie hlasitosti, spustenie prehrávanie a zastavenie videa.	• Použiť konkrétne nástroje na prehratie zvukov, • Použiť konkrétne nástroje na prehratie videa.
Informácie	Vzťahy medzi jednotlivými typmi informácie, text a grafika.	• Zvoliť si nástroj zo skupiny nástrojov pre danú konkrétnu situáciu, problém.
Práca s webovou stránkou	Orientácia na webovej stránke, medzi webovými stránkami, používanie odkazov na iné webové stránky, návrat na predchádzajúcu navštívenú stránku	• Použiť nástroje na prezeranie webových stránok, • Získať informácie z webových stránok.
Práca s nástrojmi na komunikáciu	Zadanie adresy, predmetu správy, napísanie emailu, odoslanie emailu, prijatie emailu, vymazanie emailu, dodržiavanie netikety	• Zostaviť a posielať správu danému príjemcovi prostredníctvom konkrétneho e-mailového nástroja, • Nájsť a zobraziť prijatú správu od konkrétneho odosielateľa prostredníctvom konkrétneho e-mailového nástroja, • Zhodnotiť správnosť e-mailovej adresy.
Analýza problému	Idea sekvencie príkazov, rozhodovanie o pravdivosti tvrdenia	• Navrhnúť riešenie, vyjadriť plán riešenia, • Rozhodnúť sa o pravdivosti/ nepravdivosti tvrdenia (výroku), • Vybrať prvky alebo možností podľa pravdivosti tvrdenia, • Uvažovať o rôznych riešeniach.
Algoritmické riešenie problémov	Zostavenie a upravenie príkazu/ príkazov, vyhodnotenie postupnosti príkazov	• Riešiť problém skladaním príkazov do postupnosti, • Doplniť, dokončiť, modifikovať rozpracované riešenie, • Interpretovať postupnosť príkazov, • Vyhľadať chybu v postupnosti príkazov.
Softvér a hardvér	Vytvorenie, ukladanie dokumentov, pohyb, klikanie a ťahanie myšou, ovládanie kurzora na obrazovke.	• Uložiť produkt do súboru podľa pokynov • Otvoriť rozpracovaný produkt zo súboru podľa pokynov. • Pracovať so základným hardvérom na používateľskej úrovni: ovládať programy myšou, písať na klávesnici.

Tematický celok	Obsahový štandard	Výkonový štandard
Informačná spoločnosť	• Internet ako celosvetová počítačová sieť. • Bezpečné správania sa na internete.	• Rozlíšiť e-mailovú a webovú adresu. • Diskutovať o rizikách na internete, • Aplikovať pravidlá pre zabezpečenie e–mailu proti neoprávnenému použitiu.

VEKOVÁ KATEGÓRIA 11- 18 ROKOV

Tematický celok	Obsahový štandard	Výkonový štandard
Práca s grafikou	• Spustenie a zastavenie animácie, krokovanie a prepínanie medzi obrázkami animácie, kreslenie obrázkov animácie, zmena poradia, vloženie a odstránenie obrázka z animácie • Vytváranie prezentácie, vloženie novej snímky, vloženie textu, vloženie obrázku, spustenie a zastavenie prezentácie	• Použiť konkrétne nástroje editora na tvorbu a úpravu obrázkov a animácií, • Hľadať, odhaľovať a opraviť chyby pri úprave obrázkov aj animácií, kombinovať rôzne typy zdrojov grafiky, • Skúmať nové nástroje v konkrétnom editore • Používať konkrétne nástroje editora na tvorbu
Práca s textom	Presúvanie, kopírovanie a vkladanie textu, vkladanie obrázkov zo súboru, kontrola pravopisu	• Používať konkrétne nástroje editora na tvorbu a úpravu textu, voliť vhodný nástroj na prácu s textom, • Používať nástroje na vyhľadanie a nahradenie textu, • Posudzovať vplyv formátovacích nástrojov a skrytých znakov na výsledný text a operácie s textom, • Skúmať nové nástroje v konkrétnom editore.
Práca s multimédiami	Vytvorenie a uloženie záznamu, orezanie, vystrihnutie, umiestnenie klipu	• Použiť konkrétne nástroje editora na skombinovanie videa, zvuku a textu, • Rozhodnúť sa pre správne zariadenie pre zaznamenanie zvuku a obrazu, • Skúmať nové nástroje v konkrétnom editore.
Informácie	• Diskutovať o výsledkoch vyhľadávania, • Posúdiť správnosť vyhľadaných informácií (výstup vyhľadávania), • Vyhľadávať a získať textovú a grafickú informáciu podľa zadanej frázy na webe, • Získať z konkrétneho zdroja požadované výstupy, prostredníctvom presne zadaných inštrukcií, • Vyhľadávať rôzne typy informácií na webe.	• Vyhľadávanie textov, stránok, obrázkov, videa, vyhľadávanie v mapách na internete, • Základné využitie tabuľkového editora MS Excel, orientovanie sa v prostredí, hlavné funkcie, samostatná tvorba najbežnejších tabuľkových listov so základnými matematickými funkciami v bunkách a grafickým vzhľadom, vytvorenú tabuľku uložiť, vytlačiť, znova otvoriť, opraviť, prepísať a opäť uložiť pod tým istým alebo iným menom., základy práce s instagramom, správa webstránok

Tematický celok	Obsahový štandard	Výkonový štandard
Práca s nástrojmi na komunikáciu a webovou stránkou	Dodržiavanie etikety, preposlanie e-mailu, priloženie prílohy, odoslanie e-mailu viacerým adresátom naraz	• Zostaviť a posielať správu danému príjemcovi prostredníctvom konkrétneho e- mailového nástroja, • Hľadať a zobraziť prijatú správu od konkrétneho odosielateľa prostredníctvom konkrétneho e-mailového nástroja, • Pripojiť prílohu správy, zobraziť prijatú prílohu prostredníctvom konkrétneho e-mailového nástroja, • Zhodnotiť správnosť e-mailovej adresy.
Algoritmické riešenie problémov	Zostavovanie programu v jazyku na zápis algoritmov, spustenie programu	• Použiť jazyk na popis riešenia problému – aplikujú pravidlá, konštrukcie jazyka, • Použiť matematické výrazy v jazyku na zápis algoritmov.
Softvér a hardvér	• Používanie školského vzdelávacieho softvéru, práca s digitálnou učebnicou a encyklopédiou • Uchovanie informácií, disk v počítači ako zariadenie na dlhodobé uchovanie informácií, procesor vykonáva programy (program ako návod pre procesor), tlačiareň, reproduktor/slúchadlá ako zariadenia sprostredkovanie výstupu, skener, digitálny Fotoaparát, kamera, mikrofón ako zariadenia na digitalizáciu údajov.	• Použiť rôzny aplikačný softvér, ktorý je primeraný veku, • Pracovať s pamäťovými a prídavnými zariadeniami: prenášať, ukladať, kopírovať informácie, • Pracovať s prídavnými zariadeniami (napr. naskenovať, vytlačiť dokument, nahrať zvuk, zosnímať obraz fotoaparátom alebo kamerou), • Skúmať nové možnosti použitia konkrétneho hardvéru, • Porovnať klady a zápory počítačov rôznych typov (napr. stolný počítač, notebook, tablet), rozlíšiť vstupné a výstupné zariadenia.
Informačná spoločnosť	• Sťahovanie a posielanie súborov, • Šírenie počítačových vírusov a spamov, bezpečné a etické správanie sa na internete, činnosť hackerov, • Používanie nástrojov na učenie sa, zábavu a spoznávanie, • Autorské právo a jeho vzťah k autorovi, dielu a použitiu, legálnosť a nelegálnosť používania softvéru a informácií (texty, obrázky, hudba, filmy, ...).	• Orientovať sa v konkrétnych miestach v sieti, • Použiť nástroje na zdieľanie (kopírovanie, prenášanie) súborov v rámci počítačovej siete, • Rozlíšiť súbory, ktoré sú uložené na sieti a súbory vo vlastnom počítači, • Ukladať súbory do svojho počítača z internetu, zo sieťového disku, • Nahrávať súbory na sieťový disk, • rozlíšiť e–mailovú a webovú adresu, • Diskutovať o rizikách na internete, • aplikovať pravidlá pre zabezpečenie údajov, aplikácii (aj e-mailu) proti neoprávnenému použitiu, • Diskutovať o počítačovej kriminalite, • Diskutovať o dôveryhodnosti informácií na webe, • Autorské právo a jeho vzťah k autorovi, dielu a použitiu, legálnosť a nelegálnosť používania softvéru a informácií (texty, obrázky, hudba, filmy, ...)

AKTIVITY PROGRAMU „PC-C@MP“

Názov aktivity: NÁVOD NA TVORBU PLAGÁTU

(vo voľne dostupnom programe Canva)

Dostupné na: https://youtu.be/_groNqR1WAU

Názov aktivity: NÁVOD NA TVORBU POSTERU V POWERPOINTE

Poster (angl. poster = plagát)
- Je estetickou vizuálnou kombináciou dizajnu, farieb a odkazu s cieľom upútať pozornosť čitateľa a udržať ju do takej miery, aby sa v jeho mysli zafixovali podstatné myšlienky z posteru.
- Prvú posterovú sekciu zorganizovala Americká kardiologická spoločnosť (AHA) na kongrese v roku 1976.
- Prináša informácie porovnateľné s kompletnou verziou tlačenej vedeckej práce.

Na začiatku je nutné určiť si, komu je poster určený. Čo ním chce autor dosiahnuť (komunikáciu, uspieť pri hodnotení, vyvolať záujem, „predať“ svoju prácu, ...)

Náčrt rozvrhnutia posterovej prezentácie na papieri alebo v počítači
- dôležité je rozvrhnúť prezentáciu na časti a prehľadne ich usporiadať,
- nemala by byť zaplnená celá plocha panelu,
- vhodne používať rôzne veľkosti a proporcie jednotlivých častí (jednu, či dve podstatné časti osobitne zdôrazniť),
- poster musí byť pútavý, výrazný a prehľadný.

Možné usporiadania častí posteru:

ABSTRAKT	grafika	VÝSLEDKY	grafika
ÚVOD	grafika	DISKUSIA	
MATERIÁL A METÓDY	grafika		ZÁVERY, REFERENCIE POĎAKOVANIE

Úvodný nadpis (záhlavie)
- názov práce má upútať čitateľa jednoduchosťou a výstižnou, stručnou jednoznačnosťou,
- maximálne 6 – 8 slov,
- vypovedá viac o záveroch než o metódach,
- uvedený veľkými písmenami,
- celé meno autora/autorov,
- názov pracoviska/inštitúcie,
- názov štátu

Textová časť
- obsah posteru a jeho členenie sú porovnateľné s členením, odborného článku,
- abstrakt (býva publikovaný, nemusí sa na posteri uvádzať),
- úvod *(5 -7 viet s uvedením hypotéz skúmaných problémov/otázok)*,
- materiál a metódy (prezentujú sa podstatné údaje, oboznámenie čitateľa s procesom skúmania),
- výsledky *(len najdôležitejšie zistenia najmä vo forme grafov a tabuliek)*,
- diskusia *(stručná konfrontácia získaných nálezov/výsledkov s výsledkami iných autorov)*,
- závery *(zdôrazniť konkrétne zistenia a ich prínos pre prax/ďalší výskum)*,
- odporúčanie,
- referencie – bibliografické odkazy,
- poďakovanie *(uviesť technickú spoluprácu, grantovú, sponzorskú alebo inú podporu)*

Jednotlivé časti posteru sa nemajú prekrývať (majú byť zreteľne oddelené). Kde je to možné, odporúča sa uvádzať údaje/informácie heslovite. Dôležité informácie zdôrazniť hrubo alebo podčiarknuť.

Heslom dňa je:
„Maximum informácií pri minimálnom rozsahu textovej časti".

Grafické riešenie posteru
- jednotlivé časti sú usporiadané v blokoch,
- optimálny počet riadkov v jednom textovom bloku (materiál, výsledky, diskusia) je 10, maximálne 20,
- textová časť má obsahovať výlučne nevyhnutné informácie,
- vety majú byť krátke a zrozumiteľné,
- odporúčané členenie plochy posteru:
  20%text,
  40 - 50% grafická časť,
  30 - 40% voľný priestor

Používanie písma
- vhodnými druhmi písma na text posteru sú: Arial,Bookman,Courier,Geneva,Helvetica, Verdana
- neodporúča sa zošikmené písmo (italica)
- odporúča sa používať len jeden druh písma, ktorý je možné podčiarkovať a upravovať na polotučné a tučné
- **Názov práce** má byť čitateľný zo 4–6 m: 72 – 104 bodov
- **Mená autorov:** 48 – 64 bodov
- **Inštitúcia, mesto, štát:** 36 – 48 bodov
- **Text práce:** nadpisy 36– 40 bodov; vlastný text 22 – 26 bodov; riadkovanie 1,5

Používanie farieb

Farba pozadia:
- má akcentovať obsah prezentácie, nemá jej dominovať

Tlmené, pastelové farby *(sivá, modrá, červená, zelená, biela je univerzálna)*
Efektné je rozmiestniť jednotlivé časti posteru na farebnom pozadí tak, aby vznikol dojem rámu

Písmo:
Tmavé *(farba čierna, modrá, zelená, hnedá).*
Nadpisy môžu mať inú farbu ako písmo textu

Ilustrácie
Úspešnosť posteru je priamo úmerná kvalite ilustrácií, obrázkov, grafov, diagramov, fotografií a tabuliek.

„Plagátový poster" podľa rozmerov poskytnutého panelu
- Laminovaný poster,
- Pevný panel,
- Páskovo alebo plošne samolepivý poster,
- Trojrozmerné postery,
- Animované alebo hrané postery,
- Veľkoplošná interaktívna projekcia s možnosťou pustenia videozáznamu.

Vlastná posterová prezentácia
- Posterová prezentácia je kombináciou vizuálnej, písanej a verbálnej komunikácie.
- Úlohou autora/autorov je zdôrazniť význam a originalitu prezentovanej práce a vyprovokovať diskusiu.
- zachytení pozornosti diváka rozhoduje prvých 11 – 13 sekúnd pohľadu na poster.
- Niektorí organizátori môžu požadovať vystúpenie so stručným súhrnom obsahu posteru (do 5 minút) alebo prezentáciu posteru s následnou riadenou diskusiou (na ktorú je potrebné sa pripraviť).
- Autor je audiovizuálnou súčasťou prezentácie posteru.

Praktické rady
- Pozorne si prečítať všetky inštrukcie organizátora podujatia.
- Poster musí mať svoju základnú koncepciu.
- Čitateľ by mal pochopiť poster aj bez ústneho vysvetľovania.
- Dôležité je rozumne si naplánovať čas na prípravu posteru.
- Efektne pôsobí fotografia autorského kolektívu umiestnená v nadpisovej časti.
- Priamo na podujatí je vhodné uviesť na paneli kontaktné údaje a e-mailovú adresu autora/autorov a ponúknuť záujemcom vizitky.
- Pri grafickej, ilustračnej a celkovej príprave posteru je možné použiť viaceré počítačové programy:
- Adobe Photoshop, Lotus Freelance grafics, Coral draw, Microsoft Powe Point atď.

Najčastejšie chyby
- Nedostatočná alebo nadmerná veľkosť výsledného posteru.
- Prílišná farebnosť.
- Nesprávne zvolené farebné pozadie.
- Preplnenie textovými/grafickými/ tabuľkovými údajmi.
- Text napísaný nesprávnym typom písma s nedostatočnou veľkosťou písma, či viacerými typmi písma.
- Poster iba s textovou dokumentáciou, komplikovaný, neucelený, nesprávne členený.
- So štylistickými a gramatickými chybami.

Rozdiel medzi posterom a článkom

Poster
- Cieľom posteru je upútať pozornosť.
- Musí spĺňať formálne a organizačné požiadavky organizátora podujatia.
- Auditóriom sú ľudia.
- Umožňuje interaktívnu komunikáciu, výmenu myšlienok a informácií týkajúcich sa témy posteru.
- Prezentuje najdôležitejšie informácie.

Odborný článok
- Musí osloviť editora.
- Musí spĺňať formálne, organizačné i obsahové podmienky kladené redakciou časopisu.
- Auditóriom je osoba.
- Prezentuje všetky informácie.

Poster v skratke

Hlavný cieľ vystavenia posteru – má sprostredkovať „krátky príbeh“, iniciovať diskusiu a odovzdať vedecký odkaz účastníkom podujatia.

Poster je primárne vizuálnou prezentáciou, mal by byť atraktívny a esteticky príjemný.

Poster musí upútať pozornosť, zaujať na prvý pohľad.

Názov aktivity: NÁVOD NA TVORBU PREZENTÁCIE

https://youtu.be/zQ1RsXwfq1M

Názov aktivity: NATOČ VIDEO

Materiál: videokamera/smartphone

Postup:
Účastníkov rozdeľte do skupín (4-5 v jednej skupine). Ich úlohou je natočiť video na jeden záber, bez strihania. Dĺžka videa by mala byť 1-3 minúty. Zadanie témy volí facilitátor/ vedúci podľa charakteru podujatia.

Niekoľko tipov:
Ak natáčate osobu, auto, alebo iný pohybujúci sa putujúci objekt, je tu zopár typov na efektívnu kompozíciu:
1. Pohľad zo zeme smerom hore, človek prejde nohou blízko objektívu.
2. Pohľad z diaľky na celok; osobu a okolie.
3. Pohľad z diaľky len na tvár alebo len na nohy.
4. Pohľad z boku z výšky; švenk na celé prejdenie okolo.
5. Približujúci (zoom) pohľad z idúcich nôh na celú osobu, alebo na tvár (vhodné na začiatok scény).

Poznámka:
Zadanie môžete zamerať aj konkrétnu problematiku, zvyšovanie povedomia o istej téme a pod.

Designed by Freepik

PRÍKLAD POSTERU

Záhrady a ovocné sady v SR

Tradíciou vidieka na Slovensku bolo, že jeho obyvatelia si dopestovali ovocie a zeleninu vo vlastnej záhrade. Zaujímalo nás, či táto tradícia pretrváva, preto sme urobili prieskum u žiakov našej vidieckej školy. Pýtali sme sa, či majú záhradu a na pestovanie čoho ju využívajú, či im postačuje vlastná úroda a ak ovocie a zeleninu nakupujú, či uprednostňujú slovenské výrobky. Tiež nás zaujímalo, či konzumácia ovocia ovplyvňuje index telesnej hmotnosti BMI.

Okrem toho sme chceli zistiť, akú časť výmery pôdy v Slovenskej republike tvoria záhrady a ovocné sady a aké druhy ovocia a zeleniny sú v SR najviac pestované, aká je spotreba, produkcia ovocia a zeleniny.

Dotazník obsahoval desať otázok, z toho tri týkajúce sa veku, výšky a hmotnosti. Bol anonymný a odpovedalo naň 96 žiakov vo veku 11 až 16 rokov.

94% žiakov odpovedalo, že majú záhradu.

Ako ju využívajú?

Z tých, čo majú záhradu, len 4% nepestujú ovocie a zeleninu

33% uviedlo, že nekupujú ovocie a zeleninu v obchode

Tých, čo nakupujú sme sa pýtali: „Uprednostňujete ovocie a zeleninu zo SR?"

75% si myslí, že doma vypestované ovocie a zelenina sú chutnejšie ako kupované

Ovplyvňuje množstvo skonzumovaného ovocia hodnotu BMI žiakov?

BMI	hmotnosť	počet žiakov	percentá	ks ovocia
menej ako 19	nízka	37	39	4,6
19-24,99	normálna	46	48	3,8
25-29,99	nadváha	12	13	3,8
30-40	obezita	1	1	3

Z našej ankety vyplynulo, že rovnaké priemerné množstvo ovocia zjedia žiaci s normálnou hmotnosťou aj s nadváhou.

http://www1.enviroportal.sk/pdf/spravy_zp/2011-sk/2_Mestske_Vidiecke.pdf

Z celkovej výmery pôdy SR záhrady tvoria 1,56% (76562 ha) a ovocné sady 0,34 % (16859 ha)

najtypickejším ovocím pestovaným v SR sú jablká a najtypickejšími druhmi zeleniny sú kapusta, rajčiny, cibuľa a mrkva

www.vuepp.sk/dokumenty/komodity/2012/ovocie.pdf (zelenina.pdf)

Spotreba ovocia a zeleniny (kg/obyvateľa)

rok	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011
spotreba ovocia	52,6	54	60,3	65	55,3	53,6	51,9
spotreba zeleniny	86,7	88	88,4	100,6	102,5	94,8	101,5

www.vuepp.sk/dokumenty/komodity/2012/ovocie.pdf (zelenina.pdf)

V porovnaní s rokom 2005 sa spotreba ovocia výrazne nezmenila, ale spotreba zeleniny vzrástla.

ZÁVER

Zistili sme, že tradícia pestovania ovocia a zeleniny vo vlastnej záhrade sa pomaly vytráca a to nielen v našej dedine ale aj v celej SR.. V záhradách a ovocných sadoch, ktoré ešte možno nájsť v SR, sa najviac pestujú jablká, kapusta a rajčiaky, pričom sme zistili, že množstvo skonzumovaného ovocia neovplyvnilo našu hmotnosť. V SR je však možné pozorovať trend vzrastajúcej spotreby zeleniny..Pri nakupovaní ovocia a zeleniny väčšina uprednostňuje ovocie a zeleninu zo SR.

Názov aktivity: FOTOPRÍBEH

Fotopríbeh je rozprávanie pomocou obrazov – fotografií. Príbeh formou komiksu, vytvorený z po sebe nasledujúcich fotografií, ktoré na seba nadväzujú.

Postup:
Pri aktivite sa pracuje v ľubovoľných skupinách. Každá skupina potrebuje jeden fotoaparát/smarthphone.

Návrh tém:
- Cítim sa ako Superman/Superwoman."
- „Ešte 5 minút, prosím."
- „Najradšej mám modrú."
- „Smeti patria do koša."
- „Pozývam vás na večeru."
- „Nechaj tak, ja ti pomôžem."
- vlastná

Po výbere témy sa začne s vlastným fotopríbehom. Ten by mal pozostávať z minimálne 5 a maximálne 15 fotografií. Z fotografií musí byť príbeh jasný bez slov a ďalšieho vysvetľovania (keď sa niekto na sled fotografií pozrie, pochopí, čo ste nimi chceli povedať). Do tvorby je potrebné zapojiť každého zo skupiny. Čas na fotenie je vopred určený a je potrebné ho dodržať. Potom niekto z účastníkov (alebo vedúci) fotografie uloží do počítača a nasleduje prezentácia jednotlivých fotopríbehov.

Evalvácia:
Potom, ako je fotopríbeh prezentovaný, povie skupina, ktorá ho vytvorila v krátkosti o priebehu aktivity. Ako sa im spolupracovalo v tíme (Kto fotil? Kto mal akú úlohu počas aktivity? Bol niekto „šéf"? Bolo ťažké sa dohodnúť? Stalo sa niečo zaujímavé/ zábavné? Páčila sa vám aktivita?).
Táto aktivita podporuje spoluprácu v skupine a kreatívne myslenie. Je možné vidieť svoj nápad v akcii.

Poznámky ku aktivite:
- Z digitálnych zručností sa rozvíja najmä zvládanie práce s digitálnym zariadením (fotoaparát, telefón, PC) a jeho možnosťami.
- Jednoduchou úlohou pri fotografovaní je možné objaviť dôležitosť osvetlenia, uhlu či kontrastu.
- Rozvíjame schopnosť využívať rôzne zariadenia na dokumentáciu, či splnenie danej úlohy.

Názov aktivity: HĽADANIE POKLADU PROSTREDNÍCTVOM QR KÓDOV

Skratka QR znamená "quick response" alebo rýchla odpoveď. Je to vlastne modernejšia verzia čiarového kódu, ktorú možno prečítať pomocou aplikácií v smartphonoch, tabletoch alebo notebookoch. Tieto čiernobiele štvorčeky v sebe môžu ukrývať až 4000 znakov, môžete do nich "zakódovať" telefónne čísla, geografické súradnice, e-mailové adresy, krátke texty alebo linky na články, obrázky či videá na internete.

QR kódy si z vašich informácií a linkov môžete vytvoriť jednoducho pomocou voľne dostupných generátorov QR kódov na internete (napr. www.qr-code-generator.com) alebo v aplikácii vo svojom zariadení. Aby ste mohli QR kód načítať, potrebujete tablet, mobil alebo laptop s kamerou a aplikáciou na čítanie QR kódov (tzv. QR scanner alebo QR reader). Tieto aplikácie sú tiež voľne dostupné pre mobilné zariadenia s operačným systémom iOS aj Android. Na to, aby ste mohli QR kódy naplno v škole využiť, potrebujete, aby žiaci mali vlastné alebo školské mobilné zariadenia s čítačkou QR kódov a ideálne aj s pripojením na internet (QR kódy, ktoré obsahujú jednoduché textové informácie, nie prepojenia na internetové stránky, možno použiť aj bez internetového pripojenia).

Postup:
Účastníci sa rozdelia na skupiny, každá skupina má jedno zariadenie s čítačkou QR kódov. Úlohou každej skupiny je nájsť v miestnosti alebo celej budove ukrytých niekoľko QR kódov. Pod každým je skrytá kvízová otázka. Po načítaní QR kódu skupina odpovie na otázku, zapamätá si alebo si zapíše správnu odpoveď. Odpovede sú indíciami k „nájdeniu pokladu", t.j. po nájdení všetkých kódov a odpovedí musia skupiny prísť na to, čo uvedené odpovede spája. (https://ucenienasbavi.sk/kju-ar/)

Názov aktivity: SYMBOLY

Na klávesniciach počítačov, telefónov a iných digitálnych zariadeniach sú aj znaky, ktoré deťom zatiaľ nič nehovoria. Touto aktivitou sa s nimi zoznámia.

Materiál: počítač, papier, písacie potreby

Postup:
Vo svojom voľnom čase sa porozhliadnite okolo seba a nájdite symboly z digitálnych zariadení, ktorým buď nerozumiete alebo si nie ste celkom istí ich názvom. Každý symbol spoločne napíšte/nakreslite a vysvetlite jeho význam. Touto aktivitou sa rozvíjajú znalosti o digitálnych zariadeniach. Porozumenie symbolom zjednoduší prácu s nimi v budúcnosti.

Príklady skúmaných symbolov: &, @, #, *, ON, OFF, Esc, space (medzerník), delete, <3

Názov aktivity: BEZPEČNOSŤ NA INTERNETE

Súčasťou digitálnej kompetencie je aj bezpečnosť týkajúca sa internetu. Táto aktivita napovie, čo robiť a čo nerobiť, keď sme online.

Postup:
V miestnosti, v ktorej sa nachádzate, dajte na jednu stranu veľkým papierom napísané ÁNO a na druhú NIE (alebo usmiateho a zamračeného smajlíka). Pri aktivite vedúci číta nasledujúce vety a účastníci sa postavia do stredu medzi ÁNO a NIE. Po prečítaní prvej vety si premyslia, či s výrokom súhlasia alebo nie a na základe toho sa postavia k danej strane, teda ak súhlasia posunú sa do časti miestnosti, kde je nalepené ÁNO. Keď sa všetci rozmiestnia, je potrebné venovať čas diskusii o tom, prečo sa rozhodli pre ÁNO alebo prečo pre NIE.

Niekoľko príkladov:
1. Napíšem svoju adresu, ak si ju niekto na internete vypýta.
2. Všetko, čo si na internete prečítam, je pravda.
3. Môžem hrať online hry.
4. Cez internet môžem iných ľudí urážať.
5. Keď dám fotku na internet, nikto okrem mňa ju nemôže použiť, zdieľať a pod.
6. Heslo, ktoré používam, by malo byť silné (nie ľahko uhádnuteľné) a nemal by som ho nikomu hovoriť.
7. Keď ma niekto cez internet uráža/ubližuje mi, nechám si to pre seba.
8. Niekto cudzí mi navrhne cez internet osobné stretnutie. Pôjdem.
9. Porozprávam sa s rodičmi, aby sme si určili pravidlá používania internetu.
10. Keď nájdem niečo zaujímavé, stiahnem to do počítača/mobilu.
11. Dnes som odfotil kamaráta ako spadol do mláky, dám to večer na internet.
12. Rodičia nie sú doma, hneď to všetkým napíšem.
13. Poviem neznámemu človeku, že môj pes sa volá Rex.
14. Odpíšem spolužiakovi na otázku, aké máme domáce úlohy.

Názov aktivity: SKICÁR (ZAKLADAČ)

V rámci balíka Office poznáme počítačový program **„skicár"**. Je to veľmi jednoduchý program na kreslenie. Jednoduchosť je však jeho výhodou. Práve na tomto programe môžeme spoznávať čo ktoré tlačidlo znamená, ako sa mení hrúbka čiar či farba nakresleného objektu. Naučíme sa v ňom **základy grafických softvérov**. Okrem toho zdokonaľuje prácu s počítačom – ovládanie myšky, **ukladanie dokumentu, používanie pásu s nástrojmi**. Samotným maľovaním rozvíja **kreatívne myslenie**. Pre tých, ktorí vôbec netušia, ako sa Skicár používa, vyskúšajte návody na Youtube (napr. *https://www.youtube.com/watch?v=GqKACY6Hq6w*). Najprv začnite len veľmi jednoduchými kresbami – dom, strom, kvet. Postupne prejdite na zložitejšie objekty. Po precvičení sa môžete pustiť zložitejších útvarov.

POZNÁMKY

ZOZNAM POUŽITEJ LITERATÚRY

1. **BAGALOVÁ, Ľ. A KOL.:** Metodické materiály ITV pre 2. a 3. ročník. Bratislava : Faber, 1996.

2. **BAGALOVÁ, Ľ.:** Interné materiály ASK. Bratislava, 1995 – 2005.

3. **BAGALOVÁ, Ľ.:** Kľúčové kompetencie – nové možnosti vo výchove a vzdelávaní. In Pedagogické spektrum. Ročník XIV, číslo 5 – 6, 2005. ISSN 1335 – 5589.

4. **BAGALOVÁ, Ľ., GOGOLOVÁ, D.:** Ľudské práva a zručnosti potrebné na ich uplatnenie: metodická príručka pre učiteľov základných a stredných škôl. Bratislava: Štátny pedagogický ústav, 2006. 114 s. 5. BAGALOVÁ. Ľ, GOGOLOVÁ, D. ed.: Inovatívne a aktivizujúce metódy vo výučbe 1. – 4. ročníka ZŠ. Skalica : Dr. Josef Raabe Slovensko, s.r.o, 1-12 s.2010. ISBN 978-80-89182-54-1.

6. **BAGALOVÁ, Ľ.** 2010. Brainstorming a brainwriting. In Inovatívne a aktivizujúce metódy vo výučbe 1. – 4. ročníka ZŠ. 2010. Bratislava : Dr. Josef Raabe Slovensko, s.r.o. 1-12 s. ISBN 978-80-89182- 54-1. 7. BAGALOVÁ, Ľ. 2010. Prezentácia vyučovacích postupov na otvorenom vyučovaní. In Inovatívne a aktivizujúce metódy vo výučbe 1. – 4. ročníka ZŠ. Skalica : Dr. Josef Raabe Slovensko, s.r.o. 1-14 s. ISBN 978-80-89182-54-1.

8. **BAGALOVÁ, Ľ.** 2010. Inovácie pedagogických metód : doktorandská dizertácia. Školiteľ M. Zelina. Nitra : Pedagogická fakulta UKF. 188 s. a 6 príloh.

9. **BAGALOVÁ, Ľ., GOGOLOVÁ, D.** 2011. Ako učiť efektívne : metodická príručka pre pedagógov s aktivitami na vytváranie pozitívnej sociálnej klímy a nápadmi na motivovanie žiakov k učeniu. 112 s. ISBN 9788089182954.

10. **BEDNAŘÍK, A., BAGALOVÁ, Ľ.; BUBELÍNIOVÁ, M.** et al.: Životné zručnosti a ako ich rozvíjať: príručka pre pracovníkov s deťmi a mladými ľuďmi. Vydanie druhé. Banská Bystrica: Nadácia pre deti Slovenska, 2009. 231 s. ISBN 978-80-89403-02-8.

11. **BIZÍKOVA, Ľ.,BAGALOVÁ,Ľ.:** Všetci to robia!. Bratislava : GUPRESS s.r.o. 2011.

12. **GIBBS, J. :** Kmene, proces pre sociálny rozvoj a kooperatívne učenie. Bratislava: Arimes, 1987. ISBN 80-967082-5-2

13. **GOGOLOVÁ, D., BAGALOVÁ, Ľ.** 2008. (eds.) (autori Lilian van der Bolt, Paul Kooiman, René Melisse, Carolien Bongers). Vytvárajme bezpečné a otvorené školské prostredie pomocou metódy CASCO : príručka o metóde CASCO pre školy. Bratislava : Nadácia pre deti Slovenska. 482 s. ISBN 978-80- 969349-9-7.

14. **GOGOLOVÁ, D.:** Niektoré interaktívne metódy efektívneho učenia. Bratislava : Metodickopedagogické centrum, 2013. ISBN 978-80-8052-515-6 15. KASÍKOVÁ, H.: Kooperativní učení, kooperativní škola. Praha : Portál, 1997. ISBN 80-7178-167-3.

16. **KOTRBA, T., LACINA, L.:** Praktické využití aktivizačních metod ve výuce. Brno : Společnost pro odbornou literaturu, 2007. 188 s.ISBN 978-80-87029-12-1.

17. **KOVALIKOVÁ, S., OLSENOVÁ, K.:** Integrované tematické vyučovanie – Model. 1.vyd. Bratislava : Faber, 1996. 350 s. ISBN 80-967492-6-9.

18. **MAŇÁK, J., ŠVEC, V.:** Výukové metody. 1. vyd. Brno : Paido, 2003. s. 137 - 140.

19. **MISTRÍK, E.-GAŽOVIČ,O.-BOLEČEKOVÁ, M.** a i. 2014. Rozvojové vzdelávanie. Témy a metódy: 2. vydanie. Bratislava : Pontis. ISBN 978-80-971310-2-9

20. **PASCH, M. a kol.:** Od vzdělávacího programu k vyučovací hodině. vyd. 1. Praha : Portál, 1998. 424 s. ISBN 80-7178-127-4.

21. **PIKE, G., SELBY, D.:** Globální výchova. Praha : Grada. 1994. ISBN 80-85623-98-6.

22. **PIKE, G., SELBY, D.:** [ed.]; 2000. Cvičení a hry pro globální výchovu : 1. vydanie. Praha : Portál, 2000. ISBN 80-7178-369-2

23. **SKALKOVÁ, J.:** Obecná didaktika. Praha : Grada, 2007. ISBN 978-70-247-1821-7.

24. **SITNÁ, D.:** Metody aktivního vyučování. 1. vyd. Praha : Portál, 2009. s. 109 - 113. ISBN 978-80- 7367-246-1. Internetové zdroje:

25. **GAŽOVIČ,O.-BOLEČEKOVÁ, M.-PROFANT, T.** a i. 2013. Rozvojové vzdelávanie. Témy a metódy: 1. vydanie. Bratislava : Pontis. ISBN 978-80-968229-9-7 [online] [citované 8. 1. 2014].

26. **TALDÍKOVÁ, E.** 2011. Globálne (rozvojové) vzdelávanie na Slovensku – doterajší vývoj a perspektívy, Analýza. Bratislava : Slovenské centrum pre komunikáciu a rozvoj, n.o.92 s. [online] [citované 8. 1. 2014]: http://www.gerc-net.info/media/uploads/gerc_net_info/analysis_ of_ge_slovakia.pdf

Bačova cesta ...ovečka, ovečka, trojaký úžitok, Žilinský turistický kraj, 2015

https://www.sashe.sk/yamagara/journal/zapastky-teraz-a-v-minulosti

www.ludovakultura.sk

https://www.sashe.sk/MARETT/journal/zapastkova-technika-fotonavod

http://www.noslc.sk/index_subory/dokumenty/bulletin_gate_koliesko14.pdf

https://www.youtube.com/watch?v=SWUjaG9AAr0

https://www.youtube.com/watch?v=0KFb3mXr5PQ

https://www.juls.savba.sk/ediela/CSterm/1963/6/1963-6_lo.pdf

https://otik.uk.zcu.cz/bitstream/11025/26175/1/Kaceriakova.pdf

https://zsmvelma.edupage.org/files/edukacny_material.pdf

http://www.uluv.sk

(http://vecu.efos-europa.eu/no_cache/sk/culturalcentre/single/pointer/0/document/56/

FÉNIXOVO V KOCKE

VÝCHOVNÉ A VZDELÁVACIE PROGRAMY PRE ČLENOV DO FÉNIX

Vydavateľ: Detská organizácia FÉNIX, o.z., Račianska 72, 831 03 Bratislava

fenix@do-fenix.sk www.do-fenix.sk

Autor: Ing. Katarína Lučeničová

MINISTERSTVO ŠKOLSTVA, VEDY, VÝSKUMU A ŠPORTU SLOVENSKEJ REPUBLIKY

iuventa

Tento projekt bol podporený z dotácie
Ministerstva školstva, vedy, výskumu a športu SR

„Programy pre mládež 2014 – 2020“,

ktorú administruje IUVENTA – Slovenský inštitút mládeže.

ISBN: 978-80-89239-71-9