Interreg Austria-Hungary
European Union – European Regional Development Fund
BIG_inn AT-HU

Interreg Austria-Czech Republic
European Regional Development Fund

Interreg Slovakia-Austria
European Regional Development Fund

Rok v materskej škole s Bee-Bot včielkou

Metodická príručka, ktorá prepája jazykové aktivity (v jazyku susednej krajiny) so základmi programovania

Katalin Blaskó, Alice Brychová, Gabriela Slobodová

EUROPEAN UNION

100 JAHRE NIEDERÖSTERREICH

„Moje učenie je hra, moja hra je učenie.“

Hieronymus Simons van Alphen (1665-1742), nemecký reformovaný teológ

Impresum

Táto publikácia bola vydaná v rámci synergie projektov Kooperácie v oblasti vzdelávania BIG_ling SK-AT, EduSTEM (AT-CZ) a BIG_inn AT-HU, ktoré sú finančne podporované v rámci európskych programov INTERREG V-A Rakúsko-Česká republika, INTERREG V-A Rakúsko-Maďarsko a INTERREG V-A Slovensko-Rakúsko z prostriedkov Európskeho fondu regionálneho rozvoja (EFRR).

Publikácia je výsledkom spolupráce kolektívu expertov. Jej metodický text vychádza z viacročných skúseností v oblasti sprostredkovania jazyka susednej krajiny (češtiny, maďarčiny a slovenčiny) v prihraničných regiónoch. Praktické príklady zostavila skupina lektoriek (Muttersprachliche Mitarbeiterinnen) pôsobiacich v dolnorakúskych materských školách zapojených do projektov:

Na projekte BIG_ling SK-AT spolupracovali: Elizabeth Abraham, Gabriela Callová, Silvia Diko, Kristína Melnik, Michaela Nagl, Alexandra Nováková, Daniela Petreková, Jarmila Roser, Jaroslava Sládkovičová, Ľubica Šimková, Darina Višinková

Na projekte BIG_inn AT-HU spolupracovali: Marianna Glück-Molnár, Judit Hanák, Zsuzsanna Mesterházi

Na projekte EduSTEM (AT-CZ) spolupracovali: Andrea Albert, Hana Čarnická, Dagmar Černá, Gabriela Havlíková, Markéta Maxera, Ilona Polly, Ludmila Rumpf, Michaela Růžičková, Alice Schießwald, Pauline Schwabl, Monika Senft, Lucie Sprung, Lenka Toiflová

Vydal: Amt der Niederösterreichischen Landesregierung, Abteilung Kindergärten und Schulen

Editorky: Katalin Blaskó, Alice Brychová, Gabriela Slobodová

Grafická úprava: Team Wagner DESIGNSTUDIO, teamwagner-design.at

Tlač: Druckerei Rutzky GmbH

Obrázky: Úrad dolnorakúskej krajinskej vlády, Oddelenie pre materské školy; Pixabay a Unsplash; Adobe Stock

Žiadna časť tejto publikácie sa nesmie kopírovať ani rozširovať v akejkoľvek forme alebo akýmkoľvek spôsobom bez predchádzajúceho súhlasu vydavateľa s výnimkou kopírovania na výchovno-vzdelávacie účely v školách alebo mimoškolských výchovno-vzdelávacích zariadeniach a organizáciách.

Predslov

Digitalizácia a moderné technológie nám otvárajú nové možnosti a príležitosti. Súčasne s tým je v dnešnom globalizovanom svete čoraz dôležitejšie ovládať viacero jazykov.

Oddelenie materských škôl na Úrade dolnorakúskej krajinskej vlády si preto v rámci troch synergických projektov: INTERREG EduSTEM (AT-CZ), BIG_inn AT-HU a BIG_ling SK-AT stanovilo za cieľ posilniť konkurencieschopnosť a zamestnateľnosť mladých ľudí. Prioritou je zavádzanie nových technológií aj podpora viacjazyčnosti a integrácia jazykov susedných krajín v cezhraničnom a regionálnom hospodárskom priestore už od materskej školy.

Všetky dolnorakúske štátne materské a základné školy – spolu 1 700 inštitúcií – boli v posledných rokoch vybavené súpravami Bee-Botov. Bee-Bot je malý programovateľný robot, ktorý sa dá ľahko ovládať vďaka veľkým tlačidlám, pomocou ktorých deti môžu samostatne naprogramovať jeho pohyb po vytýčenej trase. Takéto programovanie hravou formou podporuje analytické myslenie, plánovanie, ako aj schopnosť detí riešiť problémy.

Metodická príručka „Celý rok s Bee-Bot včielkou“ predstavuje zbierku príkladov dobrej praxe v predprimárnom vzdelávaní, ktorá prepája sprostredkovanie jazyka susednej krajiny so základmi programovania. Používanie Bee-Botov už v materskej škole podporuje u detí využívanie ich celého jazykového potenciálu pri osvojovaní si kompetencií STEM (alebo v nemecky hovoriacom prostredí MINT – z oblastí prírodných vied, techniky, informatiky a matematiky) s prihliadnutím na zážitkové učenie, objavovanie a pohyb.

Pedagógovia v príučke nájdu množstvo podnetov a príkladov, ktoré podnecujú záujem detí o STEM témy a budujú ich sebavedomie. Popritom sa deti učia, že aj zdanlivo ťažké technické, matematické alebo vedecké témy sa dajú veľmi ľahko zvládnuť.

Christiane Teschl-Hofmeister
Krajinská radkyňa pre vzdelávanie

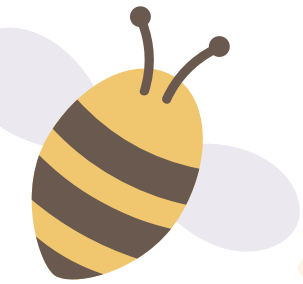
Materské školy zapojené do jednotlivých projektov (v abecednom poradí):
V projekte EDUSTEM (AT-CZ):
Landeskindergarten Alberndorf im Pulkautal, Kirchengasse 5
Landeskindergarten Brand, Brand 111
Landeskindergarten Brand-Nagelberg, Hauptstraße 310
Landeskindergarten Dietmanns, Kindergartenstraße 1
Landeskindergarten Dobermannsdorf, Palterndorfer Straße 279
Landeskindergarten Drosendorf, Hornerstraße 24
Landeskindergarten Eibesthal, Passionsweg 9
Landeskindergarten Geras, Hauptstraße 17a
Landeskindergarten Gmünd, Dr.-Karl-Renner-Straße 33
Landeskindergarten Groß Kadolz, Groß Kadolz 80
Landeskindergarten Großau, Grenzgasse 5
Landeskindergarten Großschönau, Großschönau 96
Landeskindergarten Guntersdorf, F.-W.-Raiffeisen-Platz 2
Landeskindergarten Hadres, Volksschul-Siedlung 2
Landeskindergarten Harbach, Harbach 41
Landeskindergarten Haugschlag, Haugschlag 39
Landeskindergarten Haugsdorf, Meierhofstraße 2
Landeskindergarten Hauskirchen, Mühlstraße 328
Landeskindergarten Heidenreichstein, Brunfeldstraße 5
Landeskindergarten Hohenruppersdorf, Sonnenweg 7
Landeskindergarten Japons, Kindergartengasse 1
Landeskindergarten Karlstein an der Thaya, Wilhelm-Matzinger-Straße 4
Landeskindergarten Kirchberg am Walde, Kirchberg 200
Landeskindergarten Kleinhadersdorf, Landesstraße 1
Landeskindergarten Laa an der Thaya, Hanfthal 66
Landeskindergarten Laa an der Thaya, Kindergartenstraße 5–7
Landeskindergarten Laa an der Thaya, Kottingneusiedl 47
Landeskindergarten Laa an der Thaya, Wehrgartenstraße 23
Landeskindergarten Laa an der Thaya, Wulzeshofen 56
Landeskindergarten Langau, Langau 270
Landeskindergarten Lanzendorf, Schrickerstraße 6
Landeskindergarten Litschau, Schulstraße 7–9
Landeskindergarten Mailberg, Mailberg 90
Landeskindergarten Mistelbach an der Zaya, Franziskusgasse 2
Landeskindergarten Mistelbach an der Zaya, Gewerbeschulgasse 4
Landeskindergarten Mistelbach an der Zaya, Kettlasbrunner Hauptstraße 12
Landeskindergarten Neusiedl an der Zaya, Schulgasse 6a
Landeskindergarten Ottenthal, Guttenbrunn 73
Landeskindergarten Paasdorf, Zur Kirche 18
Landeskindergarten Pfaffendorf, Pfaffendorf 60
Landeskindergarten Pleißing, Pleißing 84
Landeskindergarten Poysbrunn, Schloßstraße 23
Landeskindergarten Poysdorf, Wienerstraße 22
Landeskindergarten Pulkau, Schottengasse 4
Landeskindergarten Raabs an der Thaya, Kollmitzsteig 6
Landeskindergarten Raabs an der Thaya, Puchheimstraße 25
Landeskindergarten Rabensburg, Zayastraße 1
Landeskindergarten Reingers, Reingers 87
Landeskindergarten Retz, Windmühlgasse 10

Landeskindergarten Retz-Obernalb, Winzergasse 11
Landeskindergarten Retz-Unternalb, Kirchfeldstraße 69
Landeskindergarten Schrattenthal, Obermarkersdorf 36
Landeskindergarten Schrattenthal, Schrattenthal 30
Landeskindergarten Stronsdorf, Patzmannsdorf 2
Landeskindergarten Unserfrau, Unserfrau 50
Landeskindergarten Unterretzbach, Dorfstraße 18
Landeskindergarten Waidhofen an der Thaya, Hollenbach 16
Landeskindergarten Waldkirchen an der Thaya, Waldkirchen 49
Landeskindergarten Walterskirchen, Hauptplatz 4
Landeskindergarten Weitersfeld, Auberg 276
Landeskindergarten Weitra, Gansberg 50
Landeskindergarten Weitra-Kalvarienberg, Schubertstraße 203
Landeskindergarten Wetzelsdorf, Schulgasse 12
Landeskindergarten Ziersdorf, Joseph-Haydn-Straße 25

V projekte BIG_Inn AT-HU:
Landeskindergarten Bad Erlach, Altagasse 4
Landeskindergarten Edlitz, Markt 119
Landeskindergarten Grimmenstein, Hochegger Straße 41c
Landeskindergarten Grimmenstein, Schulgasse 1
Landeskindergarten St. Egyden/Steinfeld, Rosenweg 79
Landeskindergarten Weikersdorf am Steinfelde, Blätterstraße 62
Landeskindergarten Winzendorf, Siedlerstraße 332

V projekte BIG_ling SK-AT:
Landeskindergarten Angern an der March, Ollersdorferstraße 57
Landeskindergarten Bad Deutsch-Altenburg, Neustiftgasse 19
Landeskindergarten Berg, Hauptstraße 28
Landeskindergarten Deutsch-Haslau, Obere Hauptstr. 31
Landeskindergarten Drösing, Lagerhausstraße 5
Landeskindergarten Engelhartstetten-Loimersdorf, Ortsstraße 65
Landeskindergarten Gallbrunn, Hauptstraße 63
Landeskindergarten Göttlesbrunn, Rosenbergstraße 30
Landeskindergarten Götzendorf/Leitha, Dr.-Heidrich-Gasse 12
Landeskindergarten Hainburg an der Donau, Alte Poststraße 12
Landeskindergarten Hainburg an der Donau, Burgenlandstraße 49a
Landeskindergarten Hainburg an der Donau, Landstraße 2
Landeskindergarten Haslau an der Donau, Bahnstraße 10
Landeskindergarten Höflein, Kirchenberg 4
Landeskindergarten Hohenau an der March, Dammgasse 42
Landeskindergarten Hundsheim, Gemeindestraße 42
Landeskindergarten Jedenspeigen, Parkgasse 7
Landeskindergarten Lassee, Stift-Melk-Gasse 1
Landeskindergarten Mannersdorf, Kirchenplatz 78
Landeskindergarten Marchegg, Bahnstraße 11
Landeskindergarten Marchegg, Bahnstraße 11A
Landeskindergarten Marchegg, Kirchenplatz 4
Landeskindergarten Marchegg-Breitensee, Ortsstraße 62
Landeskindergarten Margarethen am Moos, Leithastraße 13
Landeskindergarten Ollersdorf, Ollersdorf 127

Landeskindergarten Orth an der Donau, Neusiedlzeile 7b
Landeskindergarten Prellenkirchen, Grünaugasse 8
Landeskindergarten Ringelsdorf-Niederabsdorf, Schulstraße 374
Landeskindergarten Rohrau, Ziegelofengasse 2
Landeskindergarten Sarasdorf, Hauptstraße 68
Landeskindergarten Scharndorf, Bodenzeile 1c
Landeskindergarten Schönfeld, Oberweidner Straße 1a
Landeskindergarten Stillfried, Hauptstraße 23
Landeskindergarten Stopfenreuth, Uferstraße 4
Landeskindergarten Trautmannsdorf/Leitha, Hauptstraße 38
Landeskindergarten Velm-Götzendorf, Ebenthalerstraße 9a
Landeskindergarten Weikendorf, Franz-Mair-Weg 5
Landeskindergarten Wolfsthal, Bahnhofstraße 6d
Landeskindergarten Zwerndorf, Bernsteinstraße 7



Použitá terminológia:

Cieľový jazyk = jazyk, ktorý si dieťa osvojuje.
V praktických príkladoch je to jazyk susednej krajiny - nemčina. (V nemeckom origináli je to čeština, maďarčina a slovenčina.)
Pedagóg = všetci pedagogickí zamestnanci materskej školy
Bee-Bot včielka
Bee-Bot = včielka = robotická hračka, ktorá zoznámi deti so základmi programovania. Deti pomocou tlačidiel zadávajú jednoduché príkazy - smery, ktorými sa má robot v tvare včielky pohybovať. Včielka pohybom očí a zvukom signalizuje, že vykonala príkaz.
Podložka = prázdna podložka s mriežkou = univerzálna podložka s priehľadnými vreckami, do ktorých možno vložiť kartičky alebo obrázky (štandardne je počet vreciek 5 × 6, môže byť však aj iný)
Hrací plán = plán hry s obrázkami na papieri alebo hrubšom kartóne
Kódovacie karty = karty, ktoré obsahujú hotový kódovací program v podobe šípok pre Bee-Bot včielku (1 karta = 1 program)
Štartovacia karta = zelená GO karta zo sady sekvenčných kariet alebo iná tematická karta, ktorá na podložke/mriežke určí miesto štartu
Originálne tematické karty = originálne súbory obrazových kariet, ktoré sú ponúkané k robotickej hračke (v dolnorakúskych materských školách je k dispozícii 10 tematických súborov, na Slovensku sú dostupné hotové tematické podložky napr. s povolaniami, abecedou a pod.)
Tematické karty = obrazové karty vytvorené k jednotlivým príkladom metodickej príručky, určené na stiahnutie a vytlačenie
MINT prepojenie = jazykové aktivity zacielené aj na rozvoj kompetencií v oblasti matematiky, informatiky, prírodných vied a techniky

Zoznam originálnych tematických kariet, ktoré majú k dispozícii lektorky v dolnorakúskych materských školách a ktoré boli čiastočne využité v niektorých praktických príkladoch (tak ako sú uvedené v príručke Robotik und Programmierung spielerisch lernen. Impulse und Praxisanleitungen für NÖ Landeskindergärten, 2018). Na Slovensku sú dostupné len sekvenčné karty a niektoré tematické podložky.

Nr. 1 (tyrkysová) – Sekvenčné karty na vytváranie a zapisovanie programu pomocou šípok
(na Slovensku sú dostupné vo dvoch veľkostiach)
Nr. 2 (červená) – Slabiky
Nr. 3 (tmavomodrá) - Rýmy
Nr. 4 (tmavozelená) – Kvety na lúke
Nr. 5 (fialová) – Obrázkový príbeh (na Slovensku sú dostupné napríklad
s príbehom Domček, domček kto v tebe býva, Červená čiapočka)
Nr. 6 (žltá) – Začiatočné písmená
Nr. 7 (svetlomodrá) – Nadradené pojmy - more, zvieratá, ovocie a zelenina
Nr. 8 (sivá) – Farebné geometrické tvary (na Slovensku sú dostupné v podobe podložky)
Nr. 9 (svetlozelená) – Čísla a predmety (na Slovensku sú dostupné v podobe podložky)
Nr. 10 (béžová) – Geometrické tvary a objekty z nich

Úvod – alebo:

Čo majú spoločné Bee-Bot včielky s jazykovým vzdelávaním?

Európa vytvára spoločný životný a hospodársky priestor, v ktorom úspešná komunikácia a vzájomné porozumenie zohrávajú dôležitú úlohu. V prihraničných regiónoch je táto potreba ešte výraznejšia. Vďaka INTERREG-Projektom EduSTEM (AT-CZ), BIG_inn AT-HU a BIG_ling SK-AT majú deti v prihraničných oblastiach možnosť osvojovať si jazyk susednej krajiny (češtinu, maďarčinu, nemčinu a slovenčinu) už v materských a základných školách.

Popri rozvoji jazykových, interkultúrnych a sociálnych kompetencií stúpajúca cezhraničná mobilita zvyšuje záujem aj o prírodovedné, technické a digitálne zručnosti.

Oddelenie materských škôl pri Úrade Dolnorakúskej krajinskej vlády – ako hlavný partner v spomínaných EU-projektoch – si dalo za cieľ jazykovo orientované sprostredkovanie MINT kompetencií (v oblasti matematiky, informatiky, prírodných vied a techniky) prostredníctvom zážitkového učenia, objavovania a pohybu. Prepojenie Bee-Bot včielok s procesom osvojovania si jazyka susednej krajiny umožnilo tento cieľ dosiahnuť. Z tohto spojenia vznikla metodická príručka Rok v materskej škole s Bee-Bot včielkou. Dlhoročné skúsenosti s jazykovým vzdelávaním v materských školách, z ktorých príručka vychádza, rozširuje o základy programovania.

Často kladené otázky:

Pre rýchlu orientáciu

KOMU JE TÁTO METODICKÁ PRÍRUČKA URČENÁ?

Táto metodická príručka ponúka okrem teoretických východísk aj množstvo praktických podnetov pre všetkých pedagógov, ktorí pôsobia v oblasti jazykového vzdelávania v materských školách a hľadajú inšpiráciu pre svoju činnosť.

PREČO SA NETREBA OBÁVAŤ PRÁCE S BEE-BOT VČIELKAMI?

Programovanie robotických včielok je intuitívne a nevyžaduje si žiadne predchádzajúce znalosti alebo skúsenosti. Používanie obrázkov a symbolov uľahčuje porozumenie. Rýchla spätná väzba po každom kroku umožňuje sebakontrolu. Deti zažívajú prvé úspechy v pomerne krátkom čase a to ich motivuje ku komunikácii nielen v materinskom, ale aj v cieľovom/cudzom jazyku.

AKEJ VEKOVEJ SKUPINE DETÍ JE PROGRAMOVANIE S BEE-BOT VČIELKOU URČENÉ?

Bee-Bot včielky možno cielene využívať už u predškolákov. Skúsenosti však ukazujú, že aj 2 ½ ročné deti dokážu s pomocou pedagóga alebo starších detí naprogramovať Bee-Bot včielku v niekoľkých jednoduchých postupných krokoch a majú z toho radosť.

NA AKÉ ORGANIZAČNÉ FORMY SÚ AKTIVITY S BEE-BOT VČIELKAMI URČENÉ?

Aktivity s Bee-Bot včielkami je možné realizovať rôznymi organizačnými a komunikačnými formami. Pri individuálnej práci sa dieťa aktívne podieľa na rozvíjaní vlastných digitálnych kompetencií. Pri práci vo dvojici sa deti navzájom podporujú a spolupracujú pri riešení problémov. Obe deti môžu spoločne programovať jednu Bee-Bot včielku, alebo si môže každé dieťa naprogramovať svoju vlastnú včielku.

Práca v malých skupinách (3–6 detí) umožňuje zapojenie mladších detí, alebo detí, ktoré nemajú predchádzajúce skúsenosti s programovaním. Začiatočníci majú možnosť najprv pozorovať ostatných a neskôr sa tiež aktívne zapojiť. Pokročilejšie deti môžu programovať niekoľko Bee-Bot včielok súčasne.

KOĽKO DETÍ MÔŽE SÚČASNE PROGRAMOVAŤ?

Veľkosť skupiny závisí od konkrétnej úlohy alebo aktivity. Do jednotlivých aktivít sa deti môžu zapojiť v rôznych úlohách: ako programátori, pozorovatelia, pomocníci a pod.

Ak deti programujú bez podložky alebo hracieho plánu, môžu byť skupiny väčšie. Deti sa na začiatku učia pozorovaním druhých. Preto je pri programovaní na podložke dôležité, aby dobre videli nielen na podložku, ale aby mohli sledovať jednotlivé kroky a pohyb včielky pri programovaní. Veľkosť skupiny je dobré zvoliť tak, aby mali všetky deti možnosť nielen pozorovať, ale si programovanie aj samostatne vyskúšať.

KOĽKO BEE-BOT VČIELOK JE POTREBNÝCH NA JEDNOTLIVÉ AKTIVITY?

Ideálne by bolo, keby každé dieťa malo pri programovaní vlastnú Bee-Bot včielku. Prax však ukázala, že na úspešné a zábavné programovanie stačí aj jedna Bee-Bot včielka pre celú skupinu.

JE POTREBNÁ PRE BEE-BOT VČIELKU PODLOŽKA S MRIEŽKOU?

Väčšina aktivít využíva univerzálnu podložku s mriežkou a vreckami na obrázky. Originálnu podložku je možné zakúpiť priamo s Bee-Bot včielkou. Podložku je ale možné vyrobiť aj z priehľadnej fólie alebo z plastového obrusu.

Ako alternatíva poslúži aj mriežka nakreslená na papierovom hárku (jednotlivé štvorce musia mať rozmer 15 × 15 cm, čo zodpovedá dĺžke krokov Bee-Bot včielky). Do jednotlivých štvorcov je možné nakresliť obrázky, geometrické tvary alebo napísať písmená či čísla.

JE MOŽNÉ ROBIŤ AKTIVITY AJ BEZ PODLOŽKY?

Niektoré úlohy je možné realizovať aj bez podložky. Jednou z možností je, že deti pre včielku vytvoria bludisko alebo prekážkovú dráhu z rôznych predmetov, stavebníc alebo prírodných materiálov. Aj samotné deti môžu byť prekážkou, ktorú musí Bee-Bot včielka obísť.

Ďalšou možnosťou je aktivita, pri ktorej si deti samy vytvoria alebo nakreslia hrací plán. Napríklad dedinu s ulicami a domami, alebo plán vlastnej materskej školy a pod.

NA ČO SLÚŽIA KÓDOVACIE ALEBO SEKVENČNÉ KARTY?

Niektoré aktivity využívajú už hotové kódovacie karty, na ktorých sú v podobe šípok zaznamenané pripravené programy s príkazmi, ktoré deti iba zadávajú Bee-Bot včielkam.

Sekvenčné karty obsahujú samostatné symboly, pomocou ktorých sa deti učia priraďovať význam jednotlivým krokom v rámci programovania. Pomocou nich deti dokážu naprogramovať Bee-Bot včielku alebo overiť či zaznamenať vlastný program.

MOŽNO OBMIEŇAŤ PODOBU BEE-BOT VČIELKY (JEJ FUNKCIE)?

Bee-Bot má podobu včielky, ktorú možno pomocou rôznych držiakov a krytov „prezliecť“ alebo upraviť – na kreslenie, ťahanie a tlačenie predmetov. Originálne držiaky a kryty možno zakúpiť spolu s Bee-Bot včielkou. Skúsenosti však ukázali, že rovnako dobre poslúži aj fixka alebo postava prilepená na včielku lepiacou páskou.

TIPP!: Fixka funguje najlepšie vtedy, keď je prilepená na včielku spredu.

KDE SA DAJÚ ZOHNAŤ TEMATICKÉ KARTY?

Originálne tematické karty alebo tematické podložky sa dajú zakúpiť s Bee-Bot včielkou. Ďalšie tematické karty, ktoré tvoria doplnkový materiál k jednotlivým príkladom a originálnym tematickým kartám, obsahuje táto metodická príručka. Sú súčasťou príloh, pripravené na stiahnutie a vytlačenie. Jednotlivé prílohy sú pre jednoduchšiu orientáciu pomenované podľa názvov príkladov (v nemeckom jazyku) a v rámci nich sú očíslované. Dostupné sú na:

https://www.noe.gv.at/noe/Kindergaerten-Schulen/Spiel-und-Lernangebote.html

Poznámka: Každá dolnorakúska materská škola bola vybavená materiálmi na prácu s Bee-Bot včielkami. Súčasťou týchto materiálov je aj 10 súborov s tematickými kartami, návod na obsluhu Bee-Botov a praktická príručka Robotik und Programmierung spielerisch lernen. Impulse und Praxisanleitungen für NÖ Landeskindergärten, 2018 – ktorú možno využiť ako inšpiráciu na ďalšie aktivity. Táto je dostupná iba v nemeckom jazyku na:

https://noe.gv.at/noe/Kindergaerten-Schulen/BeeBot_Praxisanleitung_fuer_Kindergarten.pdf

AKO DETI ZAČÍNAJÚ S PROGRAMOVANÍM?

Prvé skúsenosti s programovaním získavajú deti samy na sebe. Pri hre na robotov sa programujú navzájom pomocou príkazov a pritom sa učia orientovať v priestore. Príkazy môžu byť dávané slovne, napr. jeden krok dopredu, otočiť doprava a pod., alebo prostredníctvom dotykov napr. dotyk na hlave znamená štart, dotyk na oboch ramenách znamená prestávku a pod. Takéto hry a aktivity, pri ktorých sa slovne pomenúvajú jednotlivé kroky, ponúkajú deťom veľa možností, ako si osvojovať a využívať cieľový jazyk (jazyk susednej krajiny).

Rôzne hry a aktivity uvádzané v tejto príručke ich tiež pripravujú na samotné programovanie. Napr. šípkovaná, pexeso, tangram, hľadanie cesty z bludiska, alebo tie, pri ktorých môžu posúvať hraciu figúrku alebo hračku na hracom pláne od štartu do cieľa a pritom pomenúvať a počítať jednotlivé kroky, či odhadovať vzdialenosť.

AKO SA DETI UČIA SAMOSTATNE PROGRAMOVAŤ BEE-BOT VČIELKU?

Najprv sa deti zoznámia s vypnutou Bee-Bot včielkou a pedagóg im vysvetlí význam jednotlivých tlačidiel. Potom včielku zapne a deti si vyskúšajú všetky tlačidlá. Tým sa oboznámia s jednotlivými príkazmi a ich funkciami. Následne môžu plánovať prvé trasy Bee-Bot včielky. Pre deti je jednoduchšie, keď tieto prvé kroky prebiehajú ešte bez podložky s mriežkou.

V ďalších krokoch ide včielka po trase, ktorú pre ňu postavili deti, alebo sa pohybuje po podložke s mriežkou (po hracom pláne) a zbiera jednotlivé kartičky. V tejto fáze je tiež možné použiť kódovacie karty a nechať deti programovať podľa nich.

AKÉ KOMPETENCIE MOŽNO U DETÍ ROZVÍJAŤ PROGRAMOVANÍM BEE-BOT VČIELKY?

Zapojenie programovania Bee-Bot včielok do procesu jazykového vzdelávania v materských školách obohatilo celý proces o objavovanie a získavanie praktických skúseností (learning by doing). To prispieva ku komplexnému rozvoju dieťaťa.

Práca s Bee-Botom sa nezameriava len na získavanie digitálnych a kognitívnych kompetencií. Rozvíjajú sa pri nej aj analytické a orientačné schopnosti detí, ich schopnosť riešiť problémy, rovnako ako sociálno-emocionálne a komunikačné kompetencie.

V prípravnej fáze sa posilňujú najmä motorické zručnosti, koordinácia tela a priestorová orientácia. Vo fáze samotného programovania sa rozvíja počítanie, odhad vzdialeností a orientácia v priestore (napr. ľavopravá orientácia), slovné vyjadrovanie príkazov a informácií, ako aj pamäť a analytické myslenie.

Aktivity v záverečnej fáze umožňujú rozvíjať a precvičovať slovnú zásobu a komunikáciu v cieľovom jazyku formou prerozprávania, zhrnutia a analýzy predchádzajúcich činností.

AKO VYUŽIŤ BEE-BOT VČIELKU PRI SPROSTREDKÚVANÍ CIEĽOVÉHO JAZYKA?

Pri prezentácii novej slovnej zásoby Bee-Bot včielka prechádza z karty na kartu a pedagóg ju sprevádza tým, že objekty na kartách pomenúva v cieľovom jazyku. Následné využitie slovnej zásoby pri rôznych hrách a v reálnych situáciách prispieva k jej opakovaniu a prehlbovaniu. Striedaním počúvania a hovorenia si deti začínajú osvojovať cieľový jazyk. V celom procese osvojovania si jazyka má Bee-Bot včielka mnohostranné využitie. Pri systematickom opakovaní toho, čo sa dieťa naučilo, pri vizualizácii jednotlivých jazykových prvkov a sprostredkúvaní nielen jednotlivých slov, ale aj ucelených príbehov. Obrázkové karty pomáhajú deťom pochopiť nielen význam slov, ale aj ich vzájomných vzťahov. Napr. pri určovaní slov s rovnakým začiatočným písmenom, s rovnakým počtom slabík, rýmujúcich sa či tematicky súvisiacich slov, alebo priraďovaním slov k ich nadradeným pojmom.

Okrem toho je možné pomocou Bee-Bot včielok vyjadriť aj zložitejšie súvislosti, ako napr. sled udalostí a jednotlivých dejových zvratov v príbehoch, alebo v rozprávkach. V príkladoch uvedených v tejto príručke je Bee-Bot včielka spravidla programovaná tak, aby vyhľadala rôzne pojmy na určité témy, alebo aby spojila jednotlivé časti príbehu.

Počas spoločnej hry s Bee-Bot včielkou, kedy pedagóg neustále komunikuje s deťmi a komentuje čo sa práve odohráva, hravou formou zoznamuje deti s cieľovým jazykom. Deti si tak osvojujú cieľový jazyk prirodzene a v reálnej komunikácii.

AKÉ JAZYKOVÉ ZRUČNOSTI ROZVÍJA PROGRAMOVANIE BEE-BOT VČIELKY?

V popredí stojí radosť z objavovania cieľového jazyka. Rozvíja sa slovná zásoba a sémantika, ako aj jazykové porozumenie. Hľadanie rýmujúcich sa slov a rozpoznávanie rôznych hlások v cieľovom jazyku podporujú fonologickú vnímavosť.

V dialógu s pedagógom a s inými deťmi sa dieťa učí vyjadrovať sa v cieľovom jazyku.

MÔŽE BEE-BOT VČIELKA SPREVÁDZAŤ DETI MATERSKEJ ŠKOLY POČAS CELÉHO ROKA?

Metodika v praktickej časti ponúka tematicky spracované situácie vychádzajúce z jednotlivých tematických okruhov (viazané na ročné obdobia) ale aj situácie z každodenného diania v materskej škole a reálneho života detí (flexibilne použiteľné počas celého roka). Online materiály k jednotlivým príkladom sú dostupné na:

https://www.noe.gv.at/noe/Kindergaerten-Schulen/Spiel-und-Lernangebote.html

Okrem toho môže byť Bee-Bot včielka využitá pri množstve ďalších tém a dopĺňať ťažiskové témy, pretože obrázkové materiály a podložku možno ľahko vytvoriť svojpomocne.

Takže možno s Bee-Bot včielkou takpovediac preletieť celým rokom v materskej škole a podporovať pritom deti v ich jazykovom rozvoji.

AKO SÚ JEDNOTLIVÉ PRÍKLADY USPORIADANÉ?

Príklady v praktickej časti metodickej príručky boli tematicky navrhnuté tak, aby aktivity s Bee-Bot včielkami mohli sprevádzať deti počas celého roka a pedagógom ponúkať inšpiráciu pri sprostredkovaní cieľového jazyka.

Prezentované príklady prinášajú nielen témy a nápady na spracovanie jednotlivých ročných období vo všeobecnosti, ale aj veľmi konkrétne sviatky alebo dni, ako sú napr. Vianoce alebo narodeniny. Okrem toho obsahujú aj témy, ktoré môžu byť zapojené do každodenného diania v materskej škole počas celého roka, ako napr. pečenie chleba alebo rôzne matematické úlohy.

Jednotlivé témy v aktivitách je možné upraviť alebo zmeniť nahradením obrázkových kariet, napr. namiesto triedenia ovocia a zeleniny rozlišovať zvieratá žijúce vo vode a v lese.

AKÝ PROGRAMOVACÍ JAZYK SA POUŽÍVA?

Programovací jazyk Bee-Bot včielok pozostáva z jednoduchých pokynov vyjadrujúcich smer a fázy pohybu. Použitý jazyk vychádza z praktickej príručky: Robotik und Programmierung spielerisch lernen. Impulse und Praxisanleitungen für NÖ Landeskindergärten (2018, s. 7). Okrem slovných príkazov sú tu navrhnuté aj haptické signály, pomocou ktorých sa deti môžu navzájom programovať.

Programovací jazyk bol použitý v každom príklade rovnako a preto ho uvádzame iba raz na tomto mieste (okrem slovenčiny a nemčiny pre zaujímavosť aj v češtine a maďarčine, v jazykoch synergických projektov).

	Funkcia tlačidiel	Programovací jazyk v nemčine	Programovací jazyk v češtine	Programovací jazyk v maďarčine	Programovací jazyk (v inom cieľovom jazyku)
	(jeden krok) dopredu	(ein Schritt) vorwärts	(jeden krok) dopředu	(egy lépés) előre	
	(jeden krok) dozadu	(ein Schritt) rückwärts	(jeden krok) dozadu	(egy lépés) hátra	
	otočiť doprava	Rechtsdrehung	otočit doprava	jobbra fordul	
	otočiť doľava	Linksdrehung	otočit doleva	balra fordul	
	prestávka/pauza/stoj	Pause	přestávka/pauza/stop	szünet	
	štart	Los geht's	Start/Jdi	start	
	vymazať	löschen	vymazat	töröl	

Haptické/dotykové signály	Tlačidlá	Pohyb dieťaťa - robota
1x dotyk na hrudi		(jeden krok) dopredu
1x dotyk na chrbte		(jeden krok) dozadu
1x dotyk na pravom ramene		otočiť doprava
1x dotyk na ľavom ramene		otočiť doľava
Dotyk na oboch ramenách		prestávka
Dotyk na vrchu hlavy		štart
(krúživý pohyb na chrbte)		vymazať

AKÉ PROGRAMOVACIE ÚLOHY MOŽNO NÁJSŤ V PRÍRUČKE?

1. Úlohy pripravujúce na programovanie

patria sem rôzne hry, ktoré deti bežne v materskej škole hrávajú, napr.:

» Oheň, voda, blesk, pri ktorej deti porozumejú čo sú kódy a aký majú význam. V tejto hre sú určitým slovám priradené konkrétne činnosti. Napr.: voda znamená na niečo vyliezť, blesk znamená skamenieť a pod. Vždy keď deti počujú dané slovo - kód, vykonajú príslušnú aktivitu.

» Hra na robotov, pri ktorej sa deti navzájom programujú prostredníctvom dotykových príkazov a spoznávajú tak programovací jazyk.

» Šípkovaná, pri ktorej deti spoznávajú význam a funkciu šípok.

» Pri tangrame deti trénujú priestorové vnímanie rôznych tvarov.

» Pri bludisku je potrebné nájsť správnu cestu a prekonať prekážky.

» Hry na nácvik pravoľavej orientácie, napr. pexeso so stranovo otočenými obrázkami alebo twister.

2. Úlohy na spoznávanie funkcií Bee-Bot včielky

» Rozprávanie príbehu prostredníctvom Bee-Bot včielky,

» odhadovanie vzdialenosti, napr. koľko krokov potrebuje včielka do cieľa,

» voľná hra s Bee-Bot včielkou, pri ktorej dieťa spoznáva význam šípok a tlačidiel napr. nakresliť a vystrihnúť včielky z papiera a imitovať nimi pohyb Bee-Botu,

» kreslenie s Bee-Bot včielkou, pri ktorom deti spoznávajú a opakujú funkcie jednotlivých tlačidiel.

3. Úlohy na jednoduché programovanie (najprv pomocou symbolov a slovných pokynov)

- Prejsť z bodu A do bodu B (od štartu do cieľa), t. j. naprogramovať postupne jednotlivé kroky (najprv len rovná trasa, neskôr so zmenou smeru a prestávkou),
- Prejsť z bodu A do bodu B v krátkych sekvenciách, t. j. naprogramovať niekoľko krokov po sebe (najprv len rovná trasa, neskôr so zmenou smeru a prestávkou),
- Body A a B vychádzajú z jednotlivých úloh a sú formulované v cieľovom jazyku, pričom:
  - bod A je spravidla daný a označený kartou GO alebo inou zvolenou obrázkovou kartou
  - bod B určuje, resp. určujú:
    - dieťa (ktoré programuje Bee-Bot včielku alebo iné dieťa zo skupiny),
    - šípky (ktoré určuje samotná úloha alebo pedagóg),
    - odpoveď na otázku (ktorú dieťa vybralo z obrázkov, ktoré má k dispozícii),
    - logické kroky tak, ako za sebou nasledujú v dejovej línii príbehu alebo piesne,
    - vyriešenie úlohy (hádanky), napr. doplniť chýbajúcu časť obrázku,
    - náhoda pri hode kockou.

4. Úlohy na pokročilé programovanie spojené s riešením určitého problému

- naprogramovať Bee-Bot včielku v krátkych sekvenciách tak, aby prešla z bodu A do bodu B s obchádzaním prekážok po čo najkratšej/najrýchlejšej trase.

5. Úlohy na vytvorenie a zápis programu – určené pre predškolákov:

- vytvoriť tanečnú choreografiu pre včielky,
- zaznamenať komplikovanú cestu šípkami,
- určiť cieľ podľa šípok (Ak Bee-Bot včielka pôjde podľa šípok, kam sa dostane? – s možnosťami a bez možností),
- vytvoriť cestu pre ostatných a zaznamenať ju pomocou šípok,
- nájsť a opraviť chyby v programe.

AKÉ KOMPLEXNÉ ÚLOHY PONÚKA PRÍRUČKA NA PREPOJENIE PROGRAMOVANIA A SPROSTREDKOVANIA JAZYKA SUSEDNEJ KRAJINY?

1. Jazykové aktivity pred programovaním sú zamerané na vybranú tému, napr. predstavenie témy, prezentáciu slovnej zásoby, motivačné otázky, príbehy a hry.

2. Programovacie aktivity sú zamerané na programovací jazyk v cieľovom jazyku, t. j. pomenovanie šípok na tlačidlách, pomenovanie sekvenčných a programovacích kariet a opis pohybu Bee-Bot včielky.

3. Slovné sprevádzanie programovania v cieľovom jazyku, napr. komentovanie cesty (pedagógom a neskôr dieťaťom), prednes naučených rýmov alebo textov, ktoré sa viažu k téme.

4. Jazykové aktivity po programovaní sú zamerané na kontrolné otázky týkajúce sa témy, zhrnutie a reflexiu.

5. Doplňujúce jazykové aktivity sú zamerané na ďalšie aktivity týkajúce sa danej témy, napr. počítanie a triedenie získaných obrazových kariet, hry s obrázkovými kartami ako hádanky, kvarteto, pexeso, a i., prerozprávanie a hranie príbehu, spievanie piesní, diskusia alebo kreatívna činnosť.

ČO PONÚKAJÚ PRAKTICKÉ PRÍKLADY?

- prehľadný formát: príklady sú jasne a jednotne štruktúrované
- prepojenie teórie s praxou: všetky aktivity boli viackrát overené v praxi
- vzorovú funkciu: príklady sa dajú ľahko upraviť na ďalšie jazyky a témy
- popisy aktivít v slovenčine a texty (rýmy, piesne, príbehy atď.) dvojjazyčne (v nemčine a v slovenčine)

TIPY PRE PRÁCU S BEE-BOT VČIELKOU

- Vytvorte pokojné prostredie, to pomáha deťom lepšie sa sústrediť na jednotlivé aktivity.
- Dôsledne vysvetlite každú úlohu.
- Pri zadávaní úloh a počítaní používajte vždy cieľový jazyk.
- Občas "prezlečte Bee-Bot včielku". Originálne kryty nie sú potrebné. Vyrobte (spolu s deťmi) pre včielku rôzne masky, alebo si ich stiahnite z internetu.
- Upravte si funkcie Bee-Bot včielky. Pomocou lepiacej pásky môžete pripevniť napr. fixku, magnet alebo hračkársky vozíček. Včielka kreslí lepšie, ak fixku pripevníte dopredu.
- Prekážky môžete vytvoriť z rôznych kociek alebo hračiek.
- Pripomeňte deťom, aby pred začiatkom každej novej hry alebo pred programovaním stlačili X-tlačidlo (Clear).

- Označte vpravo a vľavo farebnými šípkami, tým uľahčíte deťom ich rozlišovanie.
- Venujte pozornosť tomu, aby bola podložka vždy hladká. Včielka dokáže prekážku obísť, ale nie preliezť!
- Tematické kartičky zastrihnite na rozmer 14 × 14 cm, potom ich ľahko zasuniete do vreciek na univerzálnej podložke.
- Motivujte deti, aby si nakreslili vlastné tematické kartičky.
- Zdokumentujte deťom zážitky z programovania s Bee-Bot včielkou v portfóliu.

ĎALŠIE LINKY A ODPORÚČANIA

Na osvojenie si základov programovania: Impulse und Praxisanleitungen für NÖ Landeskindergärten Robotik und Programmierung spielerisch lernen

Príručka v nemeckom jazyku, ktorú vytvorilo Oddelenie materských škôl Dolnorakúskej krajinskej vlády pre pedagógov svojich materských škôl.
Ponúka jednoduchý popis základných funkcií Bee-Bot včielok a príklady na rozvíjanie rôznych kompetencií v prvom jazyku.

https://noe.gv.at/noe/Kindergaerten-Schulen/BeeBot_Praxisanleitung_fuer_Kindergarten.pdf

V slovenskom jazyku je dostupný bezplatný online kurz na webovej adrese:

https://www.youtube.com/watch?v=m8h-Rxicv5Q

Ďalšie teoretické a praktické informácie k programovaniu s Bee-Bot včielkou sú dostupné na webe:

v nemeckom jazyku:
https://lehrerweb.wien/praxis/robotik-coding/roboter/bee-bot/

v slovenskom jazyku:
https://www.skolam.sk/storage/file/vcielka-bee-bot-sk.pdf

Materiály na sprostredkovanie jazyka susednej krajiny (vytvorené v projektoch BIG) sú dostupné na webových stránkach:

https://sk-at.big-projects.eu/index.php/de/sk-at-tool-neighboringlanguages

https://at-cz.big-projects.eu/index.php/de/cz-at-tool-neighboringlanguages

https://at-hu.big-projects.eu/index.php/de/at-tools-nachbarsprachen

Informácie k teoretickým východiskám:

https://idlweb.de/glossar/serialitaet/

Literatúra a pramene:
„Denken lernen - Probleme lösen“: Projekt Rakúskeho ministerstva školstva dostupný na:

https://www.bmbwf.gv.at/Themen/schule/zrp/dibi/dgb/dlpl.html

Zoznam príkladov na celý rok:

Aktivity na jeseň:

Tekvicové radovánky....Seite 20

Aktivity na zimu:

Šípkovaná....Seite 21
Kde je Mikuláš....Seite 23
Ako voňajú Vianoce?....Seite 24
Postavme si snehuliaka....Seite 25

Aktivity na jar:

Kvet pre mamu....Seite 26
Jarná prechádzka lesom....Seite 28
„Zajko Jurko“ – Veľkonočný príbeh....Seite 30
Môj hrášok v záhrade....Seite 32
Hľadanie veľkonočných vajíčok....Seite 33
Farby jarných kvetov....Seite 34

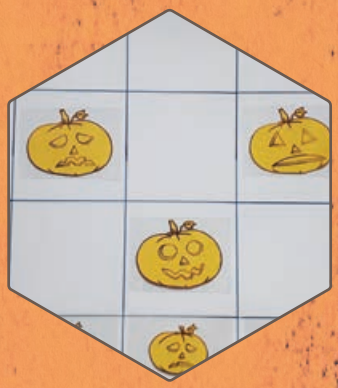
Aktivity na leto:

Smutný motýľ....Seite 36
Pestujeme fazuľky....Seite 38

Aktivity počas celého roka:

Na lúke....Seite 40
Rozbité okno....Seite 43
Pieseň o zvieratkách....Seite 46
Stratené mačiatko....Seite 48
Tancujúca včielka....Seite 51
Myšky geometričky....Seite 52
Včielka umelkyňa....Seite 54
Lietajúci balón....Seite 56
Na trhu....Seite 58
Narodeninový tanec....Seite 60
Rely materskou školou....Seite 62
Ovocný a zeleninový šalát....Seite 63
Hľadanie pokladu s nenásytnou líškou....Seite 64
Na stráni....Seite 66
Čo dokáže moje telo....Seite 69
Ako včela zachránila králika....Seite 71
Tu bývam....Seite 73

Tekvicové radovánky



Téma
Tekvicové tváre, nájsť a rozlíšiť tvary, emócie

Organizačná forma
1–4 deti

Pomôcky
Univerzálna podložka, 5 kariet s malými tekvicovými tvárami, 5 kariet s veľkými tekvicovými tvárami

Ciele
Opakovať slovnú zásobu na tému emócie a tekvice, rozvíjať schopnosť porozumieť a odpovedať na otázky, pripraviť na programovanie Bee Bot včielky, orientovať sa na podložke a zaznamenávať trasu šípkami, rozvíjať schopnosť riešiť problémy

Príprava
Nakresliť na žltý papier vždy jednu malú a jednu veľkú tekvicu s rovnakým výrazom tváre tak, aby vzniklo päť „tekvicových mám“ a päť „tekvicových detí“.

Popis aktivity

Jazykové aktivity pred programovaním: Na jeseň, keď dozrejú tekvice možno z nich uvariť napr. tekvicovú polievku alebo vyrezávať tváre. Ústa sa môžu smiať alebo byť smutné. Oči môžu mať tiež rôzne tvary. Na úvod si deti zahrajú s kartami pexeso, pri ktorom si pozorne všímajú rôzne výrazy tváre na jednotlivých tekviciach.

Programovanie: Obrázky s malými tekvicami – tekvicovými deťmi – pedagóg umiestni v dolnom rade vedľa seba a veľké tekvicové mamy ľubovoľne na podložke. Deti programujú Bee-Bot včielku od vybraného dieťaťa smerom k zodpovedajúcej tekvicovej mame. Potom obrázky, ktoré patria k sebe, umiestnia na seba.

Slovné sprevádzanie programovania v cieľovom jazyku:
Začiatočníci
» spočítajú kroky,
» pomenujú smery.
Pokročilí
» pomenujú pocity na obrázkoch,
» pomenujú rozdiely a podobnosti,
» odpovedia na otázky,
» popíšu cestu.

Záverečné aktivity: Deti pred zrkadlom robia grimasy a napodobňujú rôzne emócie.

Ďalšie metodické odporúčania a tipy
Deti môžu vyrezávať tekvice alebo uvariť tekvicovú polievku.

Námet na aktivitu pochádza od Gabriely Havlíkovej

Šípkovaná

Téma

Orientačná hra bez Bee-Bot včielky, zima, zimné aktivity
TIPP: Ak použijete prázdne hracie pole, karty so šípkami bez obrázkov a obrázky z ľubovoľného pexesa, môžete túto aktivitu prispôsobiť ľubovoľnej téme.

Organizačná forma

Individuálna práca

Pomôcky

Hrací plán Zima (príloha 1), kódovacie karty s obrázkami (príloha 2)
Variant: prázdny hrací plán (príloha 3), 20 párov obrázkov z pexesa (podľa témy), priesvitný obal, kódovacie karty bez obrázkov (príloha 4),
hracia figúrka príp. farbičky.

Ciele

Upevniť slovnú zásobu na tému zima a predložky v cieľovom jazyku, orientovať sa na hracom pláne, rozvíjať schopnosť riešiť problémy, porozumieť významu šípok ako symbolov pre určovanie smeru, pripraviť na programovanie Bee-Bot včielky

Príprava

Vytlačiť 2x hrací plán na tému zima, 1 rozstrihať na jednotlivé obrázky a dať na kopu. Pri variante s pexesom dieťa rozloží jednu sadu obrázkov na hrací plán. Obrázky z druhej sady poslúžia ako štartovacie a cieľové obrázky pre kódovacie karty. Počet šípok na kódovacích kartách (3–6 krokov) treba voliť podľa veku a schopností dieťaťa.

Popis aktivity

Jazykové aktivity pred programovaním: Na úvod pedagóg zaspieva deťom pesničku. Napr.: v nemčine: Nach oben, nach unten od Stephena Janetzka a v slovenčine: Štyri kroky dopredu, štyri kroky dozadu. Deti si pri speve a tanci/ukazovaní zopakujú priestorovú orientáciu a určovanie smeru: nach oben = hore, nach unten = dolu, nach links = doľava a nach rechts = doprava. Začiatočníci dostanú programovacie karty s 2 – 3 krokmi, alebo si ich zvolia sami. Pri každej karte najprv pomenujú obrázok a s pomocou pedagóga spočítajú počet šípok, t. j. krokov (počítanie od 1 po 6). Pokročilí si zvolia programovacie karty sami a v cieľovom jazyku pomenujú všetky obrázky na hracom pláne, ktoré poznajú (pri variante s pexesom pomenujú s pomocou pedagóga všetky obrázky už počas tvorby hracieho plánu). Následne pomenujú štartovaciu kartu a slovne popíšu cestu.

Programovanie: Dieťa sa orientuje na hracom pláne pomocou šípok na programovacích kartách. Cestu od štartu do cieľa môže sledovať prstom alebo pomocou hracej figúrky. Obťažnosť programovania je možné meniť pomocou programovacích kariet.

Slovné sprevádzanie programovania v cieľovom jazyku: Cestu od štartu do cieľa opisuje v cieľovom jazyku najskôr pedagóg a neskôr samotné dieťa.

Záverečné aktivity: Pedagóg sa rozpráva s deťmi o tom, čo v zime radi robievajú.

Ďalšie metodické odporúčania a tipy

Dieťa dostane od pedagóga prázdne programovacie karty a odpovedá na otázky, ktoré súvisia s obrázkami na hracom pláne. Napr.: Wir wollen zusammen einen Schneemann bauen. Was brauchen wir dafür? = Chceme si spolu postaviť snehuliaka, čo na to potrebujeme? Dieťa nájde na hracom pláne snehuliaka (obrázok položí na políčko štart) a podľa zvolenej odpovede predmet, ktorý na stavbu snehuliaka potrebuje: napr.: den Schnee, die Handschuhe, die Karotte usw. = sneh, rukavice, mrkvu a pod. (obrázok položí na políčko cieľ). Následne sa pokúsi do programovacej karty pomocou šípok zapísať danú cestu.

Námet na aktivitu pochádza od Jaroslavy Sládkovičovej
Príloha Folge-dem-Pfeil-Spiel/Šípkovaná: 1. Hrací plán Winter/Zima; 2. Programovacie karty s obrázkom; 3. Prázdny hrací plán; 4. Programovacie karty bez obrázkov a šípok (© J. Sládkovičová)

Kde je Mikuláš?

Téma Mikuláš, počítanie v cieľovom jazyku

Organizačná forma 1–4 deti

Pomôcky Hrací plán (formát A3), tematické karty Mikuláš (príloha 1), 1 hracia kocka, 1 Bee-Bot včielka

Ciele Rozšíriť slovnú zásobu na tému Mikuláš, pochopiť a dodržiavať pravidlá hry

Príprava Vytvoriť hrací plán (pozri obrázok). Do stredu hracieho plánu nalepiť Mikuláša. Na 2 ľubovoľné hracie polia umiestniť obrázky oslíka a sánok bez nákladu a na ďalšie 2 hracie polia položiť obrázky oslíka a sánok s nákladom – tieto obrázky majú v hre osobitnú funkciu (pozri popis aktivity). Na všetky ostatné polia náhodne nakresliť/nalepiť obrázky rôznych predmetov, ktoré súvisia s Mikulášom.

Popis aktivity

Jazykové aktivity pred programovaním: Bee-Bot včielka sa chce dostať k Mikulášovi. Dieťa ukazuje cestu najprv rukou. Ak sa cestou dotkne obrázka oslíka alebo sánok s nákladom, naprogramuje včielku navyše o 2 kroky dopredu. A naopak, ak sa cestou dotkne obrázka oslíka alebo sánok bez nákladu, naprogramuje včielku tak, aby sa vrátila 2 kroky dozadu. Keď včielka príde na obrázok Mikuláša, dostanú deti malú sladkosť za odmenu.

Programovanie: Dieťa hádže kockou a naprogramuje Bee-Bot včielku na taký počet krokov, aký hodilo na kocke (GO a X sa nepočítajú).

Slovné sprevádzanie programovania v cieľovom jazyku:

Začiatočníci
- spočítajú kroky,
- porozumejú pravidlám.

Pokročilí
- pomenujú obrázky na hracom pláne, napr.:
- der Nikolaus = Mikuláš, der Esel = osol, der Schlitten = sánky, der Start = štart, das Ziel = cieľ a.i.
- odpovedia na otázky,
- opíšu cestu.

Záverečné aktivity: Deti nakreslia Mikuláša a darčeky, ktoré by radi od neho dostali.

Ďalšie metodické odporúčania a tipy Túto aktivitu možno prispôsobiť na ďalšie témy ako Veľká noc, Vianoce alebo Sv. Martin.

Námet na aktivitu pochádza od Michaely Růžičkovej
Príloha Nikolo-Suchspiel/Kde je Mikuláš: 1.Tematické karty Nikolaus/Mikuláš (© M. Růžičková)

Ako voňajú Vianoce?

Téma
Vianoce, zmyslové vnímanie

Organizačná forma
1–4 deti

Pomôcky
5 zatváracích pohárov očíslovaných od 1 po 5 (obsah pohárov: škorica, vanilkový cukor, kôra z mandarínky, 1 malá sviečka z včelieho vosku, vetvičky jedle alebo smreka), kartičky s obrázkami obsahu pohárov, univerzálna podložka, Bee-Bot včielka, kartičky s číslicami 1–5

Ciele
Rozvíjať zmyslové vnímanie pomocou vianočných vôní, spoznávať ich a pomenúvať, spoznávať číslice a počítať od 1 do 5.

Príprava
Naplniť zatváracie poháre uvedeným obsahom a označiť ich číslicami od 1 do 5.

Popis aktivity

Jazykové aktivity pred programovaním: Karty s číslicami sú ľubovoľne rozložené na univerzálnej podložke. Pri podložke stoja očíslované poháre. Dieťa si zvolí pohár a spoločne s ostatnými deťmi počíta po zvolené číslo. Následne so zatvorenými očami otvorí pohár a pokúsi sa pomocou čuchu uhádnuť, čo sa v pohári nachádza.

Programovanie: Dieťa programuje Bee-Bot včielku od štartu ku karte so zvoleným číslom, na ktorom včielka zastaví. Následne si zoberie zo stola pohár s daným číslom, otvorí ho, privonia a pomenuje obsah.

Slovné sprevádzanie programovania v cieľovom jazyku:
Začiatočníci
» pomenujú číslice,
» spočítajú kroky k cieľovému obrázku.
Pokročilí
» pomenujú číslice a obsah pohárov,
» odpovedia na otázky,
» opíšu cestu.

Záverečné aktivity: Pedagóg sa s deťmi rozpráva o tom, čo im vonia a čo naopak nie.

Ďalšie metodické odporúčania a tipy
Hmatová hra: Deti hmatom spoznávajú predmety pod plachtou a pomenúvajú ich (vykrajovačky, vianočné gule, sviečky a i.).

Námet na aktivitu pochádza od Michaely Růžičkovej

Postavme si snehuliaka

Téma

Zima, časová postupnosť činností

Organizačná forma

Individuálna práca

Pomôcky

Univerzálna podložka, Bee-Bot včielka, čisté karty (14 cm × 14 cm) a ceruzky, obrázky so snehuliakom (napr. z hry Povím ti, mami 2)

Ciele

Rozvíjať slovnú zásobu na tému zima, rozširovať poznatky o prírode v zime, rozvíjať logické myslenie, zrakové vnímanie, pochopiť chronologický sled udalostí.

Príprava

Pripraviť obrázky a pomôcky na kreslenie.

Popis aktivity

Jazykové aktivity pred programovaním: Pomocou obrázkov pedagóg s deťmi hovorí o tom, ako sa stavia snehuliak. Deti potom nakreslia súbor obrazových kariet, ktoré znázorňujú stavanie snehuliaka: na prvom obrázku je jedna guľa, na ďalšom obrázku už vidieť dve gule atď., na poslednom obrázku je hotový snehuliak.

Programovanie: Jednotlivé obrázky s časťami snehuliaka sú ľubovoľne rozmiestnené na podložke. Deti naprogramujú Bee-Bot včielku tak, aby sa pohybovala z karty na kartu v takom poradí, ako sa postupuje pri stavbe snehuliaka. Najprv sa zastaví na karte s jednou guľou. Dieťa vyberie danú kartu a položí ju vedľa hracej podložky. Potom sa Bee-Bot včielka posunie na kartu s dvomi guľami, ktorú dieťa umiestni vedľa prvej karty. Postup sa opakuje až kým nevznikne obrázkový príbeh o stavaní snehuliaka.

Slovné sprevádzanie programovania v cieľovom jazyku:

Začiatočníci
- spočítajú kroky,
- určia a pomenujú poradie obrázkov.

Pokročilí
- odpovedia na otázky,
- opíšu cestu.

Záverečné aktivity: Deti si samy vyskúšajú postaviť snehuliaka. Ak je to možné zo snehu, inak z modelovacej hmoty.

Ďalšie metodické odporúčania a tipy

Túto aktivitu možno prispôsobiť aj na ďalšie činnosti, napr. varenie alebo obliekanie.

Námet na aktivitu pochádza od Lenky Toiflovej

Kvet pre mamu

Téma Deň matiek

Organizačná forma 4–5 detí

Pomôcky Univerzálna podložka, Bee-Bot včielka, vlastné obrázky (kvet, domček, slnko, srdiečko, mamička), tematické karty Farby (príloha 1), tematické karty Farebné kvety (príloha 2), papierové srdiečka rôznych veľkostí, farebné papierové kvety na pokus, miska s vodou, čisté karty (14 cm × 14 cm), červené farbičky

Ciele Rozširovať a opakovať slovnú zásobu v cieľovom jazyku, orientovať sa na podložke, rozvíjať stratégie riešenia problémov, rozvíjať sociálne kompetencie.

Príprava Na podložku ľubovoľne rozložiť karty s kvetmi, deti nakreslia na čisté karty červené srdiečka (ktoré poslúžia ako štartovacie karty), na kôpku pripraviť tematické karty s farbami.

Popis aktivity **Jazykové aktivity pred programovaním:** Pedagóg sedí s deťmi v kruhu, rozprávajú sa o rozložených obrázkoch (kvety, mama, srdce, domček) a o tom, čo majú spoločné (Deň matiek). Pedagóg povie k obrázkom nasledujúci verš:

Toto je môj krásny dom,
moja mama býva v ňom.
Moju mamu rád ja mám,
tento kvet jej z lásky dám.

Hier in diesem Haus,
lebe ich mit meiner Mama.
Und weil ich meine Mama liebe,
schenke ich ihr diese Blume.

Programovanie: Najprv dieťa umiestni svoju kartu so srdiečkom kamkoľvek na podložku ako svoju štartovaciu kartu. Začiatočníci naprogramujú cestu k vybranému kvetu a štartujú Bee-Bot včielku veršom:

Preleť včielka širym svetom,
dones kvietok našim deťom,
nech ho ony mamke dajú veď
ony ju rady majú.

Biene hilf mir die Blume zu finden, ich möchte sie meiner Mama bringen.

Pokročilí si najprv vyberú farebnú kartu a nájdu zodpovedajúci kvet na podložke. Potom naprogramujú cestu Bee-Bot včielky k tomuto kvetu.

Slovné sprevádzanie programovania v cieľovom jazyku: Programovanie, cestu Bee-Bot včielky a počítanie krokov v cieľovom jazyku najprv opisuje pedagóg a neskôr samotné dieťa.

Záverečné aktivity: Deti si vyberú papierový kvietok a poskladajú jeho lupene tak, že vyzerá ako púčik. Potom ho vložia do misky s vodou a nasledujúcim veršíkom mu pomôžu rozkvitnúť:

Pre moju maminku,
otváram kvetinku.

Für meine Mama,
öffnet sich die Blume, Abrakadabra.

Ďalšie metodické odporúčania a tipy

» MINT prepojenie: Na podložke sú rozmiestnené srdiečka rôznych veľkostí. Bee-Bot včielku môžu deti naprogramovať tak, aby sa pohybovala medzi srdiečkami podľa veľkosti (od najmenšieho po najväčšie srdiečko a naopak).

» Alebo deti spolu programujú včielku v kratších sekvenciách, ktoré sú v popise oddelené lomítkom (/). Potrebujú na to veľký list papiera, lepiacu pásku, zelenú a červenú fixku. Fixku pedagóg nalepí lepiacou páskou na prednú časť Bee-Bot včielky (alebo použije príslušný nadstavec). Deti potom naprogramujú včielku podľa šípok:
Zelená fixka: →→→→/↑→←←→/↑→←←→/↑→←←→↑
Po pripevnení červenej fixky pedagóg umiestni Bee-Bot včielku kdekoľvek na zelený kruh a deti pokračujú v programovaní:
Červená fixka: →→→→→↓/→→→→→↓/→→→→→↓/→→→→→↓

» Pohybová hra: Deti si vyberú obrázok s kvietkom. Potom pokračujú rovnako ako v hre „Na molekuly“. Pobehujú v miestnosti ako atómy v priestore. Pedagóg potom určí farbu a deti, ktorých kvietky majú túto farbu, vytvoria spoločne skupinu.

» Tvorivá činnosť: deti vyrobia s pomocou pedagóga ďalšie papierové kvety, ktoré môžu na Deň matiek nechať doma svojim mamám rozkvitnúť.

Námet na aktivitu pochádza od Gabriely Callovej
Príloha Eine Blume für Mama/Kvet pre mamu: 1. Tematické karty Bunte Blumen/Farebné kvety;
2. Tematické karty Farby (© G. Callová a J. Sládkovičová)

Jarná prechádzka lesom

Téma Jar

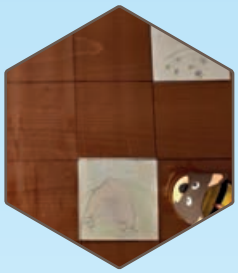
Organizačná forma 4–6 detí

Pomôcky Bee-Bot včielka prezlečená za medveďa (príloha 1), univerzálna podložka, tematické karty k príbehu (príloha 2), text príbehu (príloha 3)

Ciele Rozšíriť a upevniť poznatky v cieľovom jazyku, porozumieť príbehu, prezentovať slovnú zásobou k téme príroda, orientovať sa na podložke.

Príprava Obrázkové karty rozložiť ľubovoľne na podložku.
Štartovacia karta je karta s brlohom.

Popis aktivity **Jazykové aktivity pred programovaním:** Na Bee-Bot včielku pedagóg upevní masku medveďa. Pokračuje príbehom o medveďovi Brunovi ukazujúc na jednotlivé obrázky súvisiace s príbehom. Začiatočníci: zopakujú kľúčové slová v cieľovom jazyku: die Höhle = brloh, der Frühling = jar, der Wald = les, die Quelle = prameň s vodou, der Baum = strom, das Blatt = list, die Primel = prvosienka, der Krokus = krokus, die Schneeglocke = snežienka, die Wiese = lúka, die Sonne = slnko; Pokročilí: odpovedajú na jednoduché otázky, napr. Was ist auf dem Bild? = Čo je na obrázku?



Jarná prechádzka lesom
Frühlingsspaziergang im Wald

Pretože je veľmi smädný, jeho prvá cesta vedie k prameňu s vodou. Hmmm, čerstvá, studená voda mu urobí vždy veľmi dobre!
Nach dem Winterschlaf in seiner Höhle ist es so weit: Bruno Bär macht einen Frühlingsspaziergang im Wald. Er möchte sehen, ob der Frühling schon da ist.

Pretože je veľmi smädný, jeho prvá cesta vedie k prameňu s vodou. Hmmm, čerstvá, studená voda mu urobí vždy veľmi dobre!
Bruno Bär ist sehr durstig, sein erster Weg führt ihn zur Quelle. Mhmmm, frisches kaltes Wasser tut immer gut!

Potom sa zastaví pod starým dubom. Je obrovský a je na ňom už veľa malých zelených listov! Bruno sa poteší: Jar je tu, príroda sa zobudila!
Nachdem er genug getrunken hat, geht er weiter zum alten Eichenbaum. Der Baum ist riesig und voll mit kleinen grünen Blättern! Bruno freut sich: Der Frühling ist da, die Natur ist aufgewacht!

Na kraji lesa uvidí množstvo rozkvitnutých jarných kvetov: prvosienky, krókusy a snežienky.
Die nächste Station ist am Waldesrand: Dort sieht er jede Menge Frühblüher: Primeln, Krokusse und Schneeglöckchen.

Medveď Bruno kráča ďalej a keď sa dostane na zelenú lúku, urobí si prestávku. Ľahne si, aby si trochu pospal. Slniečko na neho príjemne svieti.
Bruno Bär geht weiter und auf der grünen Wiese macht er eine kurze Pause und legt sich hin zum Schlafen. Währenddessen scheint die Sonne auf ihn.

Po obedňajšom spánku sa vráti naspať do svojho brlohu.
Nach dem Mittagsschlaf geht er wieder in seine Höhle zurück.

Programovanie: Počas toho ako pedagóg opakovane rozpráva príbeh, programujú deti Bee-Bot včielku prezlečenú za medveďa tak, aby sledovala dej príbehu prostredníctvom obrázkov na podložke.

Slovné sprevádzanie programovania v cieľovom jazyku: Počas prechádzky medveďa Bruna deti opakujú kľúčové slová a jednoduché vety v cieľovom jazyku. Opisovanie cesty Bee-Bot včielky a počítanie krokov prebieha rovnako v cieľovom jazyku.

Záverečné aktivity: Deti nakreslia medveďa Bruna v rôznych situáciách, v ktorých sa počas svojej jarnej prechádzky ocitol.

Ďalšie metodické odporúčania a tipy

- MINT prepojenie: Pre pokročilých je možné príbeh medveďa Bruna rozšíriť o ďalšie zážitky.
- Hra: Príbeh o medveďovi možno použiť aj na vytvorenie stolovej hry.
- Deti môžu ísť na prechádzku do lesa a zahrať si tam príbeh o medveďovi Brunovi.

Námet na aktivitu pochádza od Marianny Glück-Molnár
Príloha Frühlingsspaziergang im Wald/Jarná prechádzka lesom: 1. Maska medveďa; 2. Tematické karty k príbehu; 3. Text príbehu (© M. Glück-Molnár).

„Zajko Jurko" – Veľkonočný príbeh

Téma

Veľká Noc, časti tela, farby

Organizačná forma

1–6 deti

Pomôcky

Plyšový zajac, Bee-Bot včielka, 6 plastových pohárov (žltý, zelený, červený, modrý, biely, fialový), 1 štetec, 6 vajíčok z kartónu (žlté, zelené, červené, modré, biele, fialové), maľovanka k príbehu (príloha 1) Trojjazyčná kniha od Kathariny Dowas: Nyuszi-Gyuszi/ Häschen Georg/Zečić Jure, Hrg. vom UMIZ (Ungarisches Medien- und Informationszentrum, Burgenland)

Audiopríbeh v nemčine je dostupný na:
https://soundcloud.com/umizinfo/5-haschen-georg

audiopríbeh v maďarčine je dostupný na:
https://soundcloud.com/umizinfo/5-nyuszi-gyuszi

Voľný preklad v slovenčine (príloha 2).

Ciele

Rozšíriť a upevniť poznatky v cieľovom jazyku, porozumieť príbehu a následne ho zahrať, upevniť slovnú zásobu na tému farby.

Príprava

Pedagóg položí plyšového zajaca do stredu medzi deti.

Popis aktivity

Jazykové aktivity pred programovaním: Pedagóg sedí s deťmi na zemi okolo plyšového zajaca. Číta deťom príbeh o nešikovnom zajacovi Jurkovi (= Häschen Georg) a ukazuje im obrázky v knihe. Začiatočníkom prekladá najdôležitejšie slová a výrazy. (Ostern = Veľká Noc, der Hase = zajko, das Ei = vajíčko, die Farbe = farba, der Pinsel = štetec, a pod., farby: gelb = žltá, grün = zelená, rot = červená, blau = modrá, weiß = biela, lila = fialová a časti tela zajaca: das Ohr = ucho, die Nase = nos, der Fuß = labka, das Schwänzchen = chvostík). Pomocou jednoduchých otázok (Was macht der Hase? = Čo robí zajko? Er malt Eier. = Maľuje vajíčka.) môže s pokročilými viesť rozhovor o príbehu, alebo si deti môžu príbeh vypočuť v cieľovom jazyku. Pedagóg číta príbeh ešte raz. Deti môžu podľa prečítaného obsahu striedavo prikladať k zodpovedajúcim častiam tela zajaca farebné plastové poháriky (plastové vedierka) a štetcom natierať menovanú časť tela.

Programovanie: Každé dieťa si môže vybrať jedno kartónové vajíčko. Deti sedia pred zajacom so zoradenými pohárikmi. Rozprávajú spolu s pedagógom príbeh ešte raz a pritom dávajú pozor na sled farieb v príbehu. Ak dieťa počuje názov farby ktorú si zvolilo, berie si Bee-Bot včielku a naprogramuje ju tak, aby dorazila k vybranej farbe.

Slovné sprevádzanie programovania v cieľovom jazyku: Programovanie, cestu Bee-Bot včielky a počítanie krokov v cieľovom jazyku opisuje pedagóg v cieľovom jazyku.

Záverečné aktivity: Každé dieťa dostane obrázok, na ktorom si vymaľuje zajaca a vajíčka presne tak ako sú uvedené v príbehu.

Ďalšie metodické odporúčania a tipy

Aktivitu možno rozšíriť o ďalšie farby. Deti si vyrobia farebné mucholapky. Pedagóg položí na zem rôznofarebné vajíčka. Vyberie farbu v cieľovom jazyku a deti sa rukou alebo mucholapkou dotýkajú vajíčka s menovanou farbou.
Deti môžu nakresliť vlastné obrázky s príbehom a vyfarbiť ich.

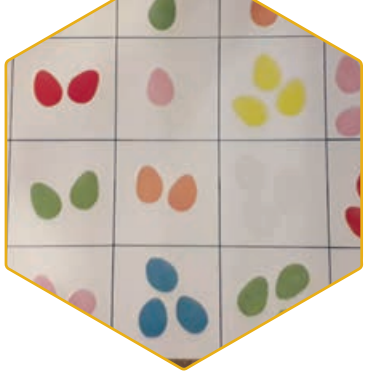
Námet na aktivitu pochádza od Judity Hanák
Príloha Häschen Georg – eine Ostergeschichte/Zajko Jurko – Veľkonočný príbeh:
1. Maľovanka k príbehu (obrázky z Pixabay); 2. Obsah príbehu v slovenskom jazyku

Môj hrášok v záhrade

Téma	Jar, práce v záhrade
Organizačná forma	1–4 deti
Pomôcky	Univerzálna podložka, Bee-Bot včielka, škatuľky, zemina, voda, rôzne semená, hrášok, hnojivo, popisné karty s obrázkom **TIPP:** Túto aktivitu je možné realizovať aj bez podložky.
Ciele	Klásť otázky, odpovedať na otázky, identifikovať slová v cieľovom jazyku pomocou obrázkov, poznať smery a čísla, orientovať sa na podložke, upevniť vzťah k prírode, pochopiť význam postupnosti prác v záhrade počas roka.
Príprava	Škatuľky naplniť zeminou, hráškom, vodou, hnojovom a semienkami. Vytvoriť popisné karty s obrázkami.
Popis aktivity	**Jazykové aktivity pred programovaním:** Pedagóg sa s deťmi rozpráva o tom, čo je v jednotlivých škatuľkách a ako sa sadí hrášok. Potom škatuľky umiestni na hracie pole alebo ľubovoľne v priestore. **Programovanie:** Deti jedno po druhom programujú Bee-Bot včielku tak, aby jednotlivé predmety pozbierala v takom poradí, ako práce postupne v záhrade prebiehajú. Včielka je v záhrade veľká pomocníčka. **Slovné sprevádzanie programovania v cieľovom jazyku:** Deti pomenúvajú činnosti a predmety tak, ako idú v poradí, pedagóg im pomáha pri správnej výslovnosti: Ich pflanze = zasadím, ich gieße = polejem, ich beobachte = pozorujem, jetzt kommt = teraz je na rade, die Erde = zemina, das Wasser = voda, die Erbse = hrášok, die Blume = kvet **Záverečné aktivity:** Deti zasadia hrášok alebo kvet do záhrady alebo do kvetináča.
Ďalšie metodické odporúčania a tipy	MINT prepojenie vo vzťahu k iným témam: deti si môžu vysadiť a následne sa starať o rôzne kvety a druhy zeleniny v záhrade, alebo pomenovať záhradné náradie v cieľovom jazyku.

Námet na aktivitu pochádza od Dagmar Černej

Hľadanie veľkonočných vajíčok



Téma Veľká noc, číslice a farby

Organizačná forma 2–4 deti

Pomôcky 6 farebných papierových vajíčok (farby sa zhodujú s farbami hracej kocky), 1 hracia kocka s farbami, 1 hracia kocka s bodkami, hrací plán, Bee-Bot včielka, štartovacia karta

Ciele Spočítať a porovnať množstvo, pomenovať farby.

Príprava Z farebných vajíčok vytvoríme Bingo (nelepíme – iba poukladáme na hraciu plochu). Na hru sú potrebné obe kocky, kocka s farbami aj kocka s bodkami. Pre začiatočníkov je potrebné kocku upraviť tak, aby mala 1–3 bodky. Pokročilí potrebujú kocku s 1–6 bodkami. Pripravíme hraciu podložku.

Popis aktivity

Jazykové aktivity pred programovaním: Deti hrajú s vajíčkami veľkonočné Bingo, pričom farby a čísla opakujú v cieľovom jazyku. Potom pozbierajú všetky vajíčka rovnakej farby a umiestnia ich na hraciu podložku. V jednom hracom políčku môžu byť iba vajíčka rovnakej farby. Počet veľkonočných vajíčok na políčku zodpovedá počtu bodiek na kocke.

Programovanie: Štartovacia karta môže byť umiestnená kdekoľvek na hracej podložke. Dieťa hádže farebnú a číselnú kocku naraz. Vyhľadá na hracom pláne políčko zodpovedajúce výsledku hodu. Potom naprogramuje cestu Bee-Bot včielky k vyhľadanému políčku. Keď sa včielka dostane do cieľa, dieťa si môže vziať veľkonočné vajíčka. Prvé dieťa začína na štartovacej karte, ďalšie deti začínajú programovanie na tom políčku, kde stála Bee-Bot včielka naposledy. Ak sa výsledok hodu už na podložke nenachádza, dieťa môže hádzať znova.

Slovné sprevádzanie programovania v cieľovom jazyku:
Pri hre pedagóg a deti komentujú všetky činnosti, pomenúvajú farby a počítajú v cieľovom jazyku.
Používajú pri tom frázy napr.:
Das ist/sind = to je/sú. Gib mir, bitte… = Podaj mi, prosím…
Wie viel hast du? = Koľko máš? Wer spielt? = Kto hrá?
Jetzt du/ich = Teraz ty/ja. Würfle = hádž.

Záverečné aktivity: Deti maľujú skutočné vajíčka, alebo obrázky s veľkonočným korbáčom a s farebnými vajíčkami.

Ďalšie metodické odporúčania a tipy Deti môžu naprogramovať Bee-Bot včielku tak, aby postupne v rastúcom poradí 1–3 (alebo 1–6) pozbierala všetky vajíčka jednej farby.

Námet na aktivitu pochádza od Gabriely Havlíkovej

Farby jarných kvetov

Téma Jar, jarné kvety, farby

Organizačná forma 1–4 deti

Pomôcky Univerzálna podložka, tematické karty Kvety a farby (príloha 1)

Ciele Zopakovať slovnú zásobu na tému jarné kvety, porozumieť otázkam a odpovedať na otázky, pripraviť na programovanie Bee Bot včielky, orientovať sa na podložke, porovnávať a priraďovať predmety na základe ich vlastností.

Príprava Spolu s deťmi nazbierať jarné kvety alebo ich už natrhané priniesť. Tematické karty s farbami a kvetmi náhodne rozmiestniť na podložke.

Popis aktivity **Jazykové aktivity pred programovaním:** Pedagóg sa s deťmi rozpráva o prinesených kvetoch a pomenúva ich v cieľovom jazyku. Wie heißt diese Blume? = Ako sa volá tento kvet? Wann blüht sie? = Kedy kvitne? (im Frühling = na jar); Deti pomenúvajú farby nazbieraných kvetov a priraďujú k nim zodpovedajúce obrázky kvetov a farieb. Welche Farbe hat sie? = Akú má farbu? (die Farbe = farba: gelb = žltá, rot = červená, weiß = biela, lila = fialová

Pedagóg vije z kvetov veniec a hovorí pritom básničku (alebo spieva pesničku):
Vijeme vence vijeme, v poli dosť kvetov nájdeme, z červených, žltých, bielych venček si spletieme. Pedagóg: Čo si ty za kvietok? Dieťa podľa obrázku: ... Pedagóg: Hej dietky kvietky, potrebujeme .... Deti: Potrebujeme, potrebujeme, poháľaj sa k nám zapliesť ťa chceme.
Wir machen aus all unseren Blumen einen Kranz. Wir werden eine Blume, ein Blatt und einen Zweig zu einem Kranz flechten. Wie heißt diese Blume? … Komm zu uns.

Veniec položí medzi deti. Každé dieťa si vyberie kartičku na ktorej je kvet a nasleduje rozhovor postupne s každým dieťaťom.
(adaptácia hry Vijeme vence vijeme)

Programovanie: Deti si vyberú na podložke farebnú kartu, pomenujú farbu a hľadajú kvet rovnakej farby. Bee-Bot včielku položia na farebnú kartu a naprogramujú ju tak, aby „letela“ na kvet rovnakej farby. Deti sa pri programovaní striedajú.

Slovné sprevádzanie programovania v cieľovom jazyku:

Začiatočníci

» spoločne alebo s pomocou pedagóga pomenujú obrázky,
» spočítajú kroky v cieľovom jazyku (prípadne s pomocou pedagóga).

Pokročilí

» samostatne pomenujú obrázky,
» pomenujú niekoľko kvetov,
» odpovedia na otázky týkajúce sa farieb,
» opíšu cestu Bee-Bot včielky.

Záverečné aktivity: Deti pomenúvajú kvety na kartičkách a pritom vytlieskajú slabiky = preskakujú obruče. Porovnávajú, v ktorom jazyku častejšie tlieskali = skákali.

Ďalšie metodické odporúčania a tipy

» MINT prepojenie: aktivita sa dá prispôsobiť aj na ďalšie témy, napr. ovocie, zeleninu, oblečenie a i.
» Pohybová hra: aktivitu na vitie venca môžu deti hrať aj ako pohybovú hru, pričom text ostáva rovnaký. Deti stoja v kruhu, držia sa za ruky a tvoria veniec. Niekoľko detí je mimo kruhu a predstavujú kvety. Po predstavení jednotlivých kvetov deti postupne vojdú do kruhu a pripoja sa k vencu.

Námet na aktivitu pochádza od Lenky Toiflovej
Príloha Zuordnungsspiel mit Frühlingsblumen- und Farbkarten/Farby jarných kvetov:
1. Tematické karty Kvety a farby (Zdroj: unsplash.com)

Smutný motýľ

Téma

Farby, emócie, vzájomná pomoc

Organizačná forma

4–6 detí

Pomôcky

Univerzálna podložka, niekoľko Bee-Bot včielok, obrázky smutného motýľa a veselého motýľa (príloha 1), originálne tematické karty Kvety na lúke (sekvenčné karty Nr. 4 alebo karty kvetov v rôznych farbách a zelené karty), zelená obálka (príloha 2), farebný papier: biely, modrý, žltý, červený, fialový a zelený (alebo tematické karty Farby z prílohy 3), farbičky v rovnakých farbách, drobné hračky alebo predmety na prekážky

Ciele

Rozšíriť a opakovať slovnú zásobu v cieľovom jazyku, orientovať sa v priestore, rozvíjať schopnosť riešiť problémy a sociálne kompetencie (pomoc druhému)

Príprava

Obrázky s kvetmi umiestniť na podložku v dolnom rade. Z farebného papiera vystrihnúť farebné machule a položiť ich ku kvetom so zodpovedajúcou farbou mimo podložky. Podľa návodu urobiť zelenú obálku a na obe strany nakresliť zelené listy, vystrihnúť motýle, zalaminovať a vložiť ich do jednotlivých priehradok v obálke (pozri obrázok).

Popis aktivity

Jazykové aktivity pred programovaním: Pedagóg sedí s deťmi v kruhu okolo podložky a rozpráva sa s nimi o tom, čo na obrázkoch vidia. Zrazu počuť plač (pedagóg napodobňuje plač). Vytiahne smutného motýľa z obálky a ukáže ho deťom. Deti premýšľajú, prečo je motýľ smutný a plače a ako by sa mu dalo pomôcť. Motýľ je smutný, lebo mu chýbajú farby. Ale Bee-Bot včielka mu môže pomôcť. Pozná totiž všetky kvety na lúke a spolu s deťmi od nich získa farby pre motýľa.

Programovanie: Deti si striedavo vyberajú kvety a programujú cestu Bee-Bot včielky k nim. Kvety darujú farbu motýľovi (farebné machule), ktoré deti vložia do obálky. Pokročilí na ceste ku kvetu obchádzajú malé prekážky (malé predmety alebo hračky umiestnené na hracej podložke).

Slovné sprevádzanie programovania v cieľovom jazyku: Programovanie a cesta Bee-Bot včielky sú komentované v cieľovom jazyku, rovnako ako počítanie krokov. Pred stlačením tlačidla GO deti povedia nasledujúce verš:

Motýľ veľmi smutný je,
včielka rada pomôže,
pestré farby prinesie.

Schmetterling du musst nicht weinen,
die Biene hilft dir die Farben finden.

Záverečné aktivity: Motýľ sa poďakuje deťom a schová sa do obálky (Dôležité: všetky farebné machule a motýľa vložte do toho istého priečinku v obálke!) Pedagóg potom deťom predstaví kúzelné zaklínadlo, pomocou ktorého môžu spoločne vyčarovať motýľovi farby. Zaklínadlo funguje len vtedy, keď ho všetky deti povedia nahlas. Pedagóg otvorí obálku a s prekvapením vytiahne farebného motýľa. Kúzlo sa podarilo a motýľ teraz môže spokojne lietať. Deti potom ukážu motýľovi, ktorú farbu mu dali a motýľ poďakuje každému dieťaťu za jeho farbu.

Ďalšie metodické odporúčania a tipy

- MINT prepojenie: Oboznámiť deti so životným cyklom motýľa = Lebenszyklus eines Schmetterlings. Metodický postup v nemeckom jazyku je dostupný na webe: https://sk-at.big-projects.eu/index.php/de/modul-3-verstehen-im-erlebnis-steckt-die-erkenntnis-best-practice-beispiele; V slovenskom jazyku nájdete metodický postup na webovej adrese: https://sk-at.big-projects.eu/index.php/sk/modul-3-porozumenie-v-zazitku-tkvie-poznatok-priklady-dobrej-praxe; Tento príklad bol vytvorený ako príklad dobrej praxe v rámci projektu BIG SK-AT.
- Pohybová hra: Deti predstavujú motýle bez farieb a sedia smutne na zemi. Pedagóg zarecituje hore uvedený verš a pomenuje farbu. Ak dieťa chce mať túto farbu, vstane a hľadá v miestnosti predmet rovnakej farby. Keď ho nájde, prinesie ho pedagógovi a dostane šatku v danej farbe a môže s ňou lietať po miestnosti.

Námet na aktivitu pochádza od Dariny Višinkovej
Príloha Der traurige Schmetterling/Smutný motýľ: 1. Obrázky so smutným motýľom bez farieb a veselým motýľom s farbami (© D. Višinková); 2. Návod na vyrobenie zelenej obálky; 3. Tematické karty Farby (© J. Sládkovičová)

Pestujeme fazuľky

Téma Príroda, pozorovanie ako rastlinky rastú

Organizačná forma 2–4 deti

Pomôcky Fazuľa, pohár na zaváranie, vata, voda, kvetináč, črepníková zemina, Bee-Bot včielka, univerzálna podložka, tematické karty (príloha 1), štartovacia karta

Ciele Rozšíriť a upevniť jazykové znalosti v cieľovom jazyku, pozorovať proces pestovania rastlín v dlhšom časovom úseku, rozšíriť poznatky o prírode a raste rastlín

Príprava Každá malá skupina dostane pohár na zaváranie, fazuľu a navlhčenú vatu. Deti vložia fazuľu do navlhčenej vaty a následne do zaváracieho pohára. Pohár postavia na miesto, kde je dostatok svetla a tepla. Vatu musia deti pravidelne vlhčiť. Akonáhle má rastlina listy, umiestnia ju do kvetináča so zeminou. Spolu s pedagógom deti denne pozorujú rast rastliny. Všetky zmeny deti zaznamenávajú fotograficky. Celý proces pedagóg komentuje v cieľovom jazyku. Na programovanie: vytlačiť 5–6 fotografií (z dokumentácie), ktoré jasne znázorňujú fázy rastu rastliny a použiť ich ako tematické karty.

Popis aktivity **Jazykové aktivity pred programovaním:** Pedagóg si s deťmi prezerá fotografie a popritom s nimi opakuje slovnú zásobu získanú v cieľovom jazyku. Začiatočníci opisujú obrázky jednoduchými slovami. S pokročilými deťmi je možné viesť krátky dialóg s použitím kľúčových slov: die Bohne = fazuľa, die Samen = semená, das Einmachglas = pohár na zaváranie = , die Watte = vata, das Wasser = voda, wachsen = rásť, gießen = polievať, klein = malý, kleiner = menší, groß = veľký, größer = väčší a pod.

Programovanie: Štartovacia karta je umiestnená v prvom poli vľavo dole, ostatné tematické karty sú rozložené ľubovoľne na podložke. Deti programujú Bee-Bot včielku tak, aby sa pohybovala od karty ku karte v správnom poradí od semiačka k rastline. Začiatočníci programujú každú fázu rastu fazule zvlášť. Pokročilí naprogramujú všetky fázy rastu fazule naraz.

Slovné sprevádzanie programovania v cieľovom jazyku: Programovanie, cestu Bee-Bot včielky a počítanie krokov opisuje v cieľovom jazyku najprv pedagóg, neskôr aj deti.

Záverečné aktivity: Kartičky s obrázkami deti pripevnia na stenu v správnom poradí.

Ďalšie metodické odporúčania a tipy

Pedagóg môže celú aktivitu prepojiť na príbeh, napr. Hans und die Bohnenranke = Jack a stonka fazule.

Námet na aktivitu pochádza od Marianny Glück-Molnár
Príloha Wir pflanzen Bohnen/Pestujeme fazuľky:
1. Tematické karty Wachstum der Bohnenpflanze/Pestovanie fazule

Na lúke

Téma Priateľstvo, jar

Organizačná forma 2–6 detí

Pomôcky Univerzálna podložka, Bee-Bot včielka, tematické karty k príbehu (príloha 1), krátky a dlhý text príbehu (príloha 2), minikniżka (príloha 3)

Ciele Osvojiť si novú slovnú zásobu a naučiť sa verš v cieľovom jazyku, porozumieť príbehu, orientovať sa na podložke, rozvíjať empatiu a ústretovosť.

Príprava Tematické karty ľubovoľne umiestniť na hraciu podložku.

Popis aktivity **Jazykové aktivity pred programovaním:** Pedagóg porozpráva deťom príbeh o včielke, pričom tému uvedie prostredníctvom rozhovoru a obrázkov. Na základe jazykovej úrovne detí sa pedagóg rozhodne, či porozpráva kratší alebo dlhší variant príbehu. Ťažiskom príbehu sú pomenovania jednotlivých postáv (hmyzu) a ich vzťah k hlavnej postave, včielke Nelke, teda či sú kamaráti, alebo nie sú kamaráti.

Na lúke
Auf der Wiese

Včielka Nelka letí vôkol sveta,
od priateľa k priateľovi lieta.
„Kde si, Vilko, priateľ náš,
kde sa zase ukrývaš?“
Biene Nelka fliegt um die ganze Welt,
sie trifft ihre Freunde, wie es ihr gefällt.
„Vilko mein Freund, wo bist du denn,
wo steckst du wieder? Das ist nicht schön!“

Letí ku nej mucha Mara,
ktorá stále niečo stvára.
Mucha z kríka vykúka
a v tom zbadá pavúka.
Die Fliege Mara hat es faustdick hinter den Ohren,
sie spürt etwas Schlimmes mit ihren Sensoren,
sie beeilt sich und hetzt:
„Ohh! Dort ist doch ein Spinnennetz!“

Pochoduje mravec Zubec,
idú s Nelkou priamo na vec.
Vilko to je nezbedník,
nenájde ho veru nik.
Die Ameise marschiert ganz brav,
sie ist direkt, auf ihre Art.
Vilko ist ein echter Spitzbub,
er ist lustig und sehr klug.

Chrobák Bobak lezie pomaly,
keď zrazu všetci zastali.
„Nelka, kde si?“ Šok!
Už ďalej ani krok!
Der Käfer krabbelt ganz gemütlich,
plötzlich sind sie nicht mehr glücklich.
„Nelka, wo bist du denn?“ Ein Schock!
Sie sahen, wie Nelka ins Spinnennetz flog!

„Pomooooooc!“ Deti, už to viete?
Nelka spadla do pavúčej siete!
Smutne plače: „O jojoj!!!
Kde si Vilko, priateľ môj?
Hilfeeee! Kinder, wisst ihr es?
Nelka steckt im Spinnenetz!
Traurig weint sie:„Au, au, au!!!
Wo bist du Vilko, du bist so schlau!“

Lúčny koník Frik,
je veľký kúzelník!
Skok za skokom hneď,
rozhrýzol tú sieť!
Der Grashüpfer Frick – allen klar
ist ein Zauberer – wirklich wahr!
Er springt und dann flott
rettet er Nelka vor dem Tod!

„I keď si Tekla bola hladná,
nie je pekné, že Nelka do siete ti spadla!
Každý vôkol volá,
že to pasca bola!“
„Liebe Tekla, beginne jetzt
und reparier das kaputte Netz!
Jetzt erfahren alle,
dein Netz war eine Falle!“

Milí priatelia, pravda je to čistá,
dávajte vždy pozor na nebezpečenstvá.
Nech sa všetci dozvedia,
že v núdzi poznáš priateľa!
Liebe Freunde, es ist wahr!
Achtet immer auf die Gefahr!
Denn nur in der echten Not
erkennt ihr den wahren Freund!

© J. Roser

Programovanie: Deti položia Bee-Bot včielku na štartovaciu kartu, ktorou je včielka Nelka. Začiatočníci si jeden po druhom zvolia postavu priateľa, nájdu ho na podložke, pomenujú a naprogramujú k nemu Bee-Bot včielku.

Pokročilí naprogramujú využitím tlačidla pauza Bee-Bot včielku k viacerým obrázkom za sebou tak, aby sa na každom obrázku zastavila. Dieťa si každý dosiahnutý obrázok zoberie so sebou. Nakoniec všetky položí na posledný obrázok, ktorým je kvetinová lúka, kde sa všetci priatelia spolu hrajú.

Slovné sprevádzanie programovania v cieľovom jazyku: Programovanie, cestu Bee-Bot včielky a počítanie krokov opisuje v cieľovom jazyku najprv pedagóg, neskôr aj deti. Dieťa štartuje včielku veršom:

Včielka Nelka letí vôkol sveta, od priateľa k priateľovi lieta!
Biene Nelka fliegt um die ganze Welt, sie trifft ihre Freunde, wie es ihr gefällt.

Záverečné aktivity: Pedagóg sa pýta detí, čo zvieratá robia, kam skáču a pod. Rozpráva sa s deťmi o tom, s kým sa kamarátia a ako sa ich kamaráti volajú.

Ďalšie metodické odporúčania a tipy

- MINT prepojenie: Pedagóg sa môže s deťmi (podľa obrázkov z knižky, pozri prílohu) porozprávať o vlastnostiach hmyzu a o spôsobe, akým sa ten-ktorý hmyz pohybuje. Dôraz pritom kladie na slovesá (behať, poskakovať, pochodovať, lietať atď.), ktoré deti vedia napodobniť.
- Pohybová hra: Včielka Nelka hľadá svojich kamarátov, ktorí sa hrajú na lúke. Na začiatku si každé dieťa vyberie svoju rolu. Potom sa hrajú klasickú naháňačku a pri nej opakujú známy verš. Vždy, keď včielka niekoho chytí, pýta sa: Kto si? A zajaté dieťa odpovedá podľa svojej zvolenej roly.
- Kreatívna činnosť: Deti si môžu hmyz nakresliť alebo vytvoriť z rôznych materiálov.
- Expedícia: Deti hľadajú a pozorujú spolu s pedagógom v záhrade = na lúke rôzny hmyz.

Námet na aktivitu pochádza od Jarmily Roser
Príloha Auf der Wiese/Na lúke: 1. Tematické karty k príbehu (© J. Sládkovičová); 2. Text príbehu (© J. Roser); 3. Minikniżka (© J. Roser, J. Sládkovičová, Pixabay)

Rozbité okno

Téma	Geometrické tvary
Organizačná forma	1–6 detí
Pomôcky	Univerzálna podložka, Bee-Bot včielka, tematické karty Tangram (príloha 1), pre každé dieťa jeden Tangram – 7 dielov v 7 farbách (príloha 2), štartovacia karta, text príbehu (príloha 3)
Ciele	Rozvíjať a upevniť jazykové schopnosti v cieľovom jazyku, rozvíjať schopnosť porozumieť a odpovedať na otázky, vedieť prerozprávať príbeh, orientovať sa na podložke a samostatne naprogramovať Bee-Bot včielku, podporiť matematické zručnosti, priestorovú predstavivosť, logické myslenie pri riešení problémov a kreativitu, rozpoznať geometrické tvary a farby.
Príprava	Dať každému dieťaťu vlastný Tangram. Štartovaciu kartu umiestniť do ľavého dolného rohu, ostatné karty rozmiestniť náhodne na podložke. **TIPP:** Tangram pre deti urobte obojstranne, aby sa dali vyskladať všetky obrázky z príbehu.
Popis aktivity	**Jazykové aktivity pred programovaním:** Pedagóg rozpráva deťom príbeh a umiestňuje príslušné tematické karty ľubovoľne po podložke. Deti hádajú, čo obrázok tangramu predstavuje. Začiatočníci počúvajú v materinskom jazyku a v cieľovom jazyku sú pomenované iba kľúčové slová: das Fenster = okno, die Katze = mačka, der Hund = pes, der Apfel = jablko, das Flugzeug = lietadlo, der Baum = strom, das Haus = dom, der Ball = lopta, ich habe mit dem Ball gespielt = hral som sa s loptou; Was ist das? = Čo je to?; die Mutter = mama; Pokročilí počúvajú celý príbeh v cieľovom jazyku.

Príbeh o rozbitom okne
Geschichte über das kaputte Fenster

Milé deti, porozprávam vám príbeh.
Hral som sa s loptou na dvore a zrazu: BUM.
Liebe Kinder, ich erzähle euch eine Geschichte. Ich habe auf dem Hof mit dem Ball gespielt und auf einmal: BUMM.

Okno! Rozbilo sa!
Rozbilo sa na 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 kusov.
Oje, das Fenster! Es ist zerbrochen!
Es ist in 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 Stücke zerbrochen.

Ó, nie! Mama sa o tom nesmie dozvedieť!
Oh, nein, die Mama darf es nicht erfahren.

Čo mám teraz urobiť? Dostal som nápad!
Was soll ich jetzt machen? Ich habe eine Idee!

Skúsim okno znovu poskladať.
Ich versuche das Fenster wieder zusammenzusetzen.

Skladám kúsky, skladám,
skladám ... a zrazu ...
Ich lege die Stücke zusammen, lege, lege ... und auf einmal ...

Fíha, deti čo to je?
Oje, Kinder, was ist das?

Ale ja nepotrebujem mačku, potrebujem okno. Skladám kúsky, skladám, skladám ... a zrazu ...
Aber ich brauche keine Katze, ich brauche ein Fenster. Ich lege die Stücke zusammen, lege, lege ... und auf einmal ...

Fíha, deti čo to je?
Oje, Kinder, was ist das?

Ale ja nepotrebujem psa, potrebujem okno. Skladám kúsky, skladám, skladám ... a zrazu ...
Aber ich brauche keinen Hund, ich brauche ein Fenster. Ich lege die Stücke zusammen, lege, lege ... und auf einmal ...

© G. Slobodová

Fíha, deti čo to je?
Oje, Kinder, was ist das?

Ale ja nepotrebujem jablko, potrebujem okno. Skladám kúsky, skladám, skladám ... a zrazu ...
Aber ich brauche keinen Apfel, ich brauche ein Fenster. Ich lege die Stücke zusammen, lege, lege ... und auf einmal ...

Fíha, deti čo to je?
Oje, Kinder, was ist das?

Ale ja nepotrebujem lietadlo, potrebujem okno. Skladám kúsky, skladám, skladám ... a zrazu ...
Aber ich brauche kein Flugzeug, ich brauche ein Fenster. Ich lege die Stücke zusammen, lege, lege ... und auf einmal ...

Fíha, deti čo je to?
Oje, Kinder, was ist das?

Ale ja nepotrebujem strom, potrebujem okno. Skladám kúsky, skladám, skladám ... a zrazu ...
Aber ich brauche keinen Tannenbaum, ich brauche ein Fenster. Ich lege die Stücke zusammen, lege, lege ... und auf einmal ...

Fíha, deti čo je to?
Oje, Kinder, was ist das?

Ja predsa nepotrebujem celý dom,
potrebujem iba okno.
Aber ich brauche kein Haus, ich brauche ein Fenster.

Zrazu prišla mama. Ukázal som jej tých 7 kúskov a priznal som sa, čo som urobil. Mama sa usmiala a zložila okno.
Plötzlich ist Mama gekommen. Ich habe ihr die 7 Stücke gezeigt und habe erzählt, was ich gemacht habe. Mama hat gelächelt und hat das Fenster zusammengesetzt.

Po skončení príbehu si deti poskladajú obrázky z vlastného tangramu.

Programovanie: Pedagóg začne rozprávať príbeh a rozprávanie zastaví vždy po pomenovaní jednotlivých predmetov. Dieťa vyhľadá obrázok s daným predmetom na podložke a naprogramuje Bee-Bot včielku tak, aby sa dostala k obrázku. Keď tam dorazí, dieťa položí na obrázok svoj poskladaný tangram.

Slovné sprevádzanie programovania v cieľovom jazyku: Programovanie, cestu Bee-Bot včielky a počítanie krokov opisuje pedagóg v cieľovom jazyku.

Záverečné aktivity: Jedno dieťa poskladá z tangramu ľubovoľný obrázok, druhé dieťa háda, čo má obrázok znázorňovať. Alebo: Jedno dieťa si vymyslí pojem a druhé ho skúsi z tangramu poskladať.

Ďalšie metodické odporúčania a tipy

Deti si môžu nalepiť tangramové obrázky na papier a urobiť si výstavku.

Námet na aktivitu pochádza od Zsuzsanny Mesterházi
Príloha Das kaputte Fenster/Rozbité okno: 1. Tematické karty k príbehu; 2. Predloha pre tangram; 3. Text príbehu

Pieseň o zvieratkách

Téma Zvieratá

Organizačná forma 1–6 detí

Pomôcky Univerzálna podložka, Bee-Bot včielka, tematické karty Zvieratá (príloha 1), karty so zvieratami a pohybmi (príloha 2), minikniżka k piesni (príloha 3) a minikniżka s pohybmi (príloha 4), farbičky

Ciele Rozšíriť a upevniť slovnú zásobu v cieľovom jazyku, naučiť sa pieseň, precvičiť koordináciu

Príprava Umiestniť obrázky zvierat na podložku, pripraviť Bee-Bot včielku a karty s pohybmi, skopírovať vybranú minikniżku pre každé dieťa.

Popis aktivity **Jazykové aktivity pred programovaním:** Pedagóg sedí s deťmi v kruhu a zaspieva im pieseň o zvieratkách v oboch jazykoch (nemecky a slovensky)

nemecká verzia od Manfreda Schwenga z Hör zu Bakabu, Album 1, 2016 dostupná na https://qrco.de/bcqeU5
a slovenská verzia, ktorú v spolupráci s autormi preložila a naspievala Alexandra Nováková, je dostupná na https://qrco.de/bcqemZ

Potom pedagóg ukáže deťom obrázky so zvieratkami a deti ich pomenujú (vytlieskavajú slabiky) a napodobňujú zvuky zvierat.

Programovanie: Deti naprogramujú Bee-Bot včielku tak, aby sa dostala postupne na obrázky zvierat v poradí, ako idú za sebou v piesni. Začiatočníci majú obrázky rozmiestnené tak, aby sa včielka pohybovala len rovno. Pokročilí majú obrázky zvierat rozmiestnené na podložke náhodne.

Slovné sprevádzanie programovania v cieľovom jazyku: Programovanie a cestu Bee-Bot včielky pedagóg sprevádza v cieľovom jazyku. Deti pomenujú jednotlivé zvieratá a napodobňujú ich hlasy. Podobne môžu napodobňovať pohyby zvierat, zatiaľ čo pedagóg opisuje túto činnosť v cieľovom jazyku: napr.. Was macht der Hund? = Čo robí pes? Er streckt seine Beine, Pfoten bleiben auf dem Boden, er streckt sich. = Natiahne labky, labky zostanú na zemi, natiahne sa.

Záverečné aktivity: Deti si zložia minikniżku, vyfarbia ju a zaspievajú pesničku o zvieratkách v cieľovom jazyku.

Ďalšie metodické odporúčania a tipy

» MINT prepojenie: Pieseň o zvieratkách sa dá ľubovoľne rozširovať. Napríklad: Žaba robí kvak, kvak, bocian robí klap, klap. = Der Frosch macht quak, quak, der Storch macht klapp, klapp. Následne môže pedagóg predstaviť deťom životný cyklus žaby. Metodický postup Od vajíčka po dospelého jedinca = Vom Ei zum erwachsenen Lebewesen je dostupný na webe v nemeckom jazyku: https://sk-at.big-projects.eu/index.php/de/modul-3-verstehen-im-erlebnis-steckt-die-erkenntnis-best-practice-beispiele a v slovenskom jazyku: https://sk-at.big-projects.eu/index.php/sk/modul-3-porozumenie-v-zazitku-tkvie-poznatok-priklady-dobrej-praxe a obrazový materiál: https://sk-at.big-projects.eu/index.php/de/materialienset-mit-arbeitsblaettern. Aktivita bola vytvorená v rámci projektu BIG SK-AT.

» Pohybová hra: podľa vzoru na kartách deti napodobňujú pohyby zvierat (inšpirované detskou jogou). Pedagóg sprevádza cvičenie v cieľovom jazyku zdôraznením pojmov programovacieho jazyka: napr. die Hände nach vorne strecken = natiahnime ruky dopredu, den Kopf nach unten ziehen = stiahneme hlavu dozadu atď.

Námet na aktivitu pochádza od Alexandry Novákovej a Ľubice Šimkovej
Príloha Das Tier-Lied/Pieseň o zvieratkách: 1. Tematické karty Tiere/Zvieratá (© J. Sládkovičová); 2. Karty s pohybmi (© A. Nováková); 3. Minikniżka k piesni a 4. Minikniżka s pohybmi (© A. Nováková).

Stratené mačiatko

Téma

Rozprávanie príbehu, zvieratá

Organizačná forma

3–6 detí

Pomôcky

Univerzálna podložka (4 × 6 vreciek), Bee-Bot včielka, tematické karty k príbehu (príloha 1), minikniżka s príbehom (príloha 2), Lego, Lego zvieratká, 1 klbko vlny, niť, nožnice, lepidlo, pastelky, čelenky s obrázkami zvieratiek, bubon, text príbehu (príloha 3)

Ciele

Upevniť slovnú zásobu v cieľovom jazyku, porozumieť príbehu, naprogramovať Bee-Bot včielku podľa príkazov, naplánovať vlastnú cestu s prekážkami pre Bee-Bot včielku, podporiť kreativitu a porozprávať vlastný príbeh.

Príprava

Umiestniť tematické karty na podložku tak, aby červená niť tvorila slimáka (pozri obrázok). Na jednej strane nite je mačiatko a na druhej strane je mama mačka. Pripraviť si kocky Lego a Lego zvieratká. Skopírovať minikniżku pre každé dieťa.

Popis aktivity

Jazykové aktivity pred programovaním: Pedagóg sedí s deťmi v kruhu. Táto aktivita nadväzuje na predchádzajúci príklad: Pieseň o zvieratkách. Deti spievajú pieseň a zároveň opakujú mená zvierat. Potom pedagóg rozpráva deťom pomocou obrázkov príbeh Wo ist meine Mama? = Kde je moja mama? (text pozri nižšie)

Programovanie: : Inšpirované príbehom a vedené pripraveným hracím plánom deti postupne programujú Bee-Bot včielku a s pomocou pedagóga rozprávajú príbeh.

TIPP: Prehoďte prvý a posledný obrázok a nechajte deti rozprávať príbeh odzadu.

Slovné sprevádzanie programovania v cieľovom jazyku: Slovné sprevádzanie programovania v cieľovom jazyku: Programovanie prebieha v cieľovom jazyku. Pedagóg spoločne s deťmi rozpráva príbeh. Deti sa pri rozprávaní sústreďujú na pomenovanie zvierat a jednotlivých krokov. Napr.:

Kde je moja mama?
Wo ist Mama?

Mama mačka sedí v košíku a mačiatko sa hrá s klbkom vlny. Zrazu sa klbko vlny odkotúľa preč a mačiatko ho nasleduje.
Das ist die Mamakatze mit ihrem Kätzchen. Die Mamakatze sitzt im Körbchen und das Kätzchen spielt in der Nähe mit dem Wollknäuel. Plötzlich rollt der Wollknäuel davon und das Kätzchen folgt ihm.

Keď sa mačiatko po hre otočí, svoju mamičku už nevidí. Rozplače sa a začne hľadať svoju mamu.
Als sich das Kätzchen dann nach dem Spiel umdreht, sieht es seine Mama nicht mehr. Es fängt an zu weinen und beginnt nach seiner Mama zu suchen.

Stretne sa so psom: „Ahoj, psík, ja som mačiatko a hľadám svoju mamičku. Videl si ju?“
Es trifft den Hund: „Hallo Hund, ich bin ein Kätzchen und suche meine Mama. Hast du sie gesehen?“

Psík odpovedá: „Aho,j mačiatko, môžem ti pomôcť. Choď (dva kroky dopredu, otoč sa doľava atď.). Tam býva osol, určite ti pomôže.“
Der Hund antwortet: „Hallo Kätzchen, ich kann dir helfen. Gehe (zwei Schritte vorwärts, drehe dich nach links usw.). Dort lebt der Esel, der kann dir bestimmt weiterhelfen.“

Mačiatko príde k oslíkovi: „Ahoj, oslík, ja som mačiatko a hľadám svoju mamičku. Videl si ju?“
Das Kätzchen kommt zum Esel: „Hallo Esel, ich bin ein Kätzchen und suche meine Mama. Hast du sie gesehen?“

Oslík odpovedá: „Ahoj, mačiatko, môžem ti pomôcť. Choď (dva kroky dopredu, otoč sa doľava atď.). Tam žije vrana/holub/krava...“
Der Esel antwortet: „Hallo Kätzchen, ich kann dir helfen. Gehe (zwei Schritte vorwärts, drehe dich nach links usw.). Dort lebt Krähe/Taube/Kuh...“

Táto pasáž sa opakuje, kým mačiatko nenájde cestu k matke.
(© A. Nováková, preklad G. Slobodová)

Záverečné aktivity: Deti si poskladajú miniknižku, vyfarbia ju a prerozprávajú jej príbeh.

Ďalšie metodické odporúčania a tipy

» Pohybová hra: Deti si môžu zahrať príbeh s rozdelenými úlohami, ako parkúr v telocvični a zopakovať si pritom pozdravy a otázky.

» Programovanie: Deti môžu postaviť na podložke prekážky z Lega a umiestniť na ňu Lego zvieratká. Pri programovaní Bee-Bot včielky si môžu vymyslieť vlastný príbeh o bludisku a použiť pritom známe slová. Tu je príklad textu od detí:

Narodeninová oslava
Geburtstagsfeier

Mačiatko na ceste domov za mamičkou stretáva kamarátov. Psa, holuba, vranu, kravu, somára.
Auf dem Heimweg zu seiner Mutter trifft das Kätzchen seine Freunde. Hund, Taube, Krähe, Kuh und Esel.

Zvieratká sa mačiatka pýtajú: „Ako sa máš?“ Mačiatko im odpovedá: „Mám sa dobre. Dnes mám narodeniny.“
Die Tiere fragen das Kätzchen, wie es ihm geht. „Gut, weil ich heute Geburtstag habe“, antwortet das Kätzchen.

Mačiatko príde šťastne domov. Tu na neho čaká veľa prekvapení. Je tu jeho mamička, ocko, sestra, brat, dedko, babka, je tu narodeninová torta a všetci kamaráti.
Als das Kätzchen nach Hause kommt, warten dort viele Überraschungen. Alle sind schon da, Mama, Papa, Schwester, Bruder, Oma, Opa und Freunde. Auch eine Torte ist da.

Spolu si zaspievajú: „Veľa šťastia, zdravia, veľa šťastia, zdravia, veľa šťastia, milé mačiatko, veľa šťastia, zdravia“ a oslava sa môže začať.
Alle singen gemeinsam:Zum Geburtstag viel Glück, zum Geburtstag viel Glück, zum Geburtstag liebes Kätzchen, zum Geburtstag viel Glück. Und die Geburtstagsfeier kann beginnen.

© A. Nováková s deťmi, preklad G. Slobodová

Námet na aktivitu pochádza od Alexandry Novákovej a Ľubice Šimkovej
Príloha Das verlorene Kätzchen/Stratené mačiatko: 1. Tematické karty Tiere/Zvieratá (© J. Sládkovičová, A. Nováková); 2. Miniknižka k piesni (© A. Nováková); 3. Text príbehu

Tancujúca včielka

Téma Orientačná hra

Organizačná forma 2–6 detí

Pomôcky Bee-Bot včielka

Ciele Hravou formou rozšíriť a upevniť jazykové znalosti v cieľovom jazyku, podporiť u detí kreativitu, spoznať a otestovať funkcie Bee-Bot včielky

Príprava Pripraviť Bee-Bot včielku

Popis aktivity **Jazykové aktivity pred programovaním:** Všetci sedia v kruhu na podlahe. Pomocou vyčítanky v cieľovom jazyku vyberie pedagóg jedno dieťa. Napr.:

Lezie kocúr po rebríku, naťahuje harmoniku.
Ene mene muh und raus bist du.

A sformuluje úlohu: Ich möchte, dass die Biene zu = Chcem, aby včielka išla k (meno dieťaťa).

Programovanie: Začiatočníci naprogramujú Bee-Bot včielku tak, aby tancovala od jedného dieťaťa k druhému. Začína dieťa určené vyčítankou. Poradie ďalších detí určuje pedagóg. Hra pokračuje dovtedy, kým sa nevystriedajú všetky deti.
Pokročilým pedagóg určí napr. ako často majú možnosť stlačiť tlačidlá na chrbte včely, alebo koľko krokov môže včielka urobiť. Môže tiež určiť, že smie jazdiť len dozadu, alebo že musí „preletieť" určitý počet okruhov, kým sa dostane k ďalšiemu dieťaťu.

Slovné sprevádzanie programovania v cieľovom jazyku: Programovanie a cestu Bee-Bot včielky pedagóg sprevádza v cieľovom jazyku.

Záverečné aktivity: Deti si zopakujú celú vyčítanku:

Lezie kocúr po rebríku,
naťahuje harmoniku.
Akú pieseň hrá?
Ktože ju pozná?
Jeden, dva, tri,
Povedz mi to ty.
Ene, mene, muh
und raus bist du!
Raus bist du noch lange nicht,
sag mir erst, wie alt du bist!".
Eins, zwei, drei, vier ...

Námet na aktivitu pochádza od Zsuzsanny Mesterházi

Myšky geometričky

Téma Geometrické tvary

Organizačná forma 1–8 detí

Pomôcky Univerzálna podložka, Bee-Bot včielka, tematické karty (príloha 1), 2x3 geometrické tvary z kartónu (červený trojuholník, zelený štvorec a modrý kruh), text príbehu (príloha 2)

Ciele Rozšíriť a upevniť jazykové znalosti v cieľovom jazyku, rozvíjať schopnosť porozumieť a odpovedať na otázky, rozpoznávať geometrické tvary, orientovať sa na podložke.

Príprava Tematické karty s obrázkami myšiek a geometrické tvary náhodne rozmiestniť na podložku.

Popis aktivity **Jazykové aktivity pred programovaním:** V krátkom rozhovore s pedagógom sa deti oboznámia s geometrickými tvarmi a zopakujú farby v cieľovom jazyku: der Kreis = kruh, das Quadrat = štvorec, das Dreieck = trojuholník, grün = zelená, blau = modrá, rot = červená.

Pedagóg porozpráva s použitím obrázkov krátky príbeh najprv v materinskom jazyku. Kľúčové slová pritom preloží aj do cieľového jazyka.

Myšky geometričky
Die Formenmäuse

ÉNiekde medzi nami žijú zvláštne malé stvorenia. Vyzerajú síce ako myši, ale nie sú to myši. Nenaháňajú sa celý deň za potravou, radšej sa zabávajú. Obzvlášť sa im páči hra s geometrickými tvarmi.
Mitten unter uns wohnen unsichtbare kleine Gestalten. Sie sehen zwar aus wie Mäuse, doch die Formenmäuse sind etwas ganz Besonderes. Sie suchen keine Essensvorräte. Sie spielen den ganzen Tag mit Formen. Das finden sie besonders toll.

Toto je NAMOSÚRKA (Meckermaus).
Je vždy namosúrená. Sťažovať sa, to je jej najobľúbenejšia činnosť. To je jedno na čo. Toto malé stvorenie podobajúce sa na myš stále nadáva ale akonáhle zbadá okrúhlu vec, hneď sa zmení.
Das hier ist die Meckermaus.
Sie meckert ständig herum. Das ist ihre Lieblingsbeschäftigung. Egal, was passiert, die kleine Maus fängt stets zu schimpfen an. Doch sobald sie runde Sachen sieht, ist sie ganz aus dem Häuschen.

Pedagóg ukáže deťom kartu myšky v kruhu. Potom deti v miestnosti hľadajú okrúhle predmety a pomenúvajú ich.

A toto je MALIARKA (Malmaus).
Zo všetkého najradšej maľuje. Len čo nájde niekde štetec, začne maľovať. Ale keď uvidí niekde vec s tromi rohmi, hneď pustí štetec.

Das hier ist die Malmaus.
Sie malt für ihr Leben gern. Sobald sie einen Pinsel findet, beginnt sie zu malen. Aber wenn die Malmaus etwas mit drei Ecken sieht, lässt sie sofort ihren Pinsel fallen.

Pedagóg ukáže deťom kartu myšky v trojuholníku. Potom deti v miestnosti hľadajú trojuholníkové predmety a pomenúvajú ich.

Toto je SPACHTOŠKA (Schlafmaus).
Vždy je veľmi unavená. Najradšej by spala a prespala aj celý deň. Ale akonáhle uvidí vec so štyrmi rohmi, hneď sa preberie a už vôbec nie je unavená.

Das hier ist die Schlafmaus.
Sie ist immer schrecklich müde. Am liebsten würde sie den ganzen Tag lang schlafen. Doch sobald sie Dinge mit vier Ecken sieht, ist sie hellwach und kein bisschen müde.

Pedagóg ukáže deťom kartu myšky vo štvorci. Potom deti v miestnosti hľadajú štvorcové predmety a pomenúvajú ich.

Zdroj: Wiest, Silke: RAAbits Kindergarten 3-6 Jahre. Ideen und Materialien für die frühe Förderung. Stuttgart, 2011

Programovanie: Dieťa si vyberie kartu s myškou a z tejto karty naprogramuje Bee-Bot včielku tak, aby sa dostala k svojmu obľúbenému tvaru. Začiatočníci programujú Bee-Bot včielku priamo ku geometrickému tvaru. Pokročilí programujú cestu včielky s viacerými zastávkami pri príslušnom tvare, ale mala by sa vyhnúť ostatným tvarom.

Slovné sprevádzanie programovania v cieľovom jazyku: Programovanie a cestu Bee-Bot včielky pedagóg sprevádza v cieľovom jazyku.

Záverečné aktivity: Deti si pre myšky zhotovia zápisníky, do ktorých nakreslia veci, s ktorými sa myšky rady hrajú.

Ďalšie metodické odporúčania a tipy

» MINT prepojenie: Deti si môžu vymyslieť ďalšie myši, ktoré sa hrajú iba s predmetmi určitých tvarov, farieb, veľkostí, materiálov a pod.
» Expedícia: Alebo môžu hľadať v materskej škole rôzne predmety a rozdeliť ich podľa tvarov na guľaté, hranaté atď.

Námet na aktivitu pochádza od Judity Hanák
Príloha Die Formenmäuse/Myšky geometričky:
1. Tematické karty k príbehu; 2. Text príbehu

Včela umelkyňa

Téma

Kreslenie tvarov, vytváranie „umeleckých diel“, kreslenie a maľovanie abstraktných obrázkov.

Organizačná forma

1–4 deti

Pomôcky

Veľké kusy papiera, Bee-Bot včielky, fixky, lepiaca páska, geometrické tvary.

Ciele

Rozšíriť a upevniť jazykové schopnosti v cieľovom jazyku, spoznávať geometrické tvary, upevňovať slovnú zásobu, podporiť kreativitu, predstavivosť a koncentráciu

Príprava

Pripevniť farebné fixky na Bee-Bot včielky pomocou lepiacej pásky.

Popis aktivity

Jazykové aktivity pred programovaním: Deti sa učia alebo opakujú názvy geometrických tvarov a farieb:

Začiatočníci: die Linie = čiara, der Kreis = kruh, das Quadrat = štvorec;
rot = červený, gelb = žltý, blau = modrý, grün = zelený;
Welche Farbe hat der Kreis? = Akú farbu má kruh?

Pokročilí: ďalšie geometrické tvary a farby: das Rechteck = obdĺžnik, der Halbkreis = polkruh, das Oval = elipsa, bunt = farebný;

Pýtajú sa a odpovedajú na otázky o predmetoch nachádzajúcich sa v miestnosti: Welche Farbe hat der Teppich? = Akú farbu má koberec? Welche Form hat der Teppich? = Aký tvar má koberec?

Deti sa hravou formou učia, alebo opakujú pokyny určujúce smer pohybu Bee-Bot včielky a počítanie (napr. si vyskúšajú, koľko a aké kroky musia urobiť, aby opísali štvorec atď.).

Programovanie: Pedagóg pridelí každému dieťaťu alebo tímu jeden geometrický tvar. Deti naprogramujú Bee-Bot včielku tak, aby tento tvar nakreslila. Začiatočníci vytvárajú kruh a štvorec v niekoľkých krokoch. Pokročilí vytvárajú väčšie tvary, alebo viaceré tvary v určitom usporiadaní.

Slovné sprevádzanie programovania v cieľovom jazyku: Programovanie a cestu Bee-Bot včielky pedagóg sprevádza v cieľovom jazyku.

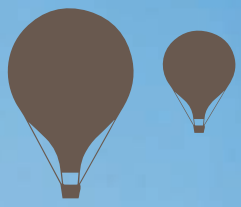
Záverečné aktivity: Deti vyfarbujú tvary, ktoré nakreslila Bee-Bot včielka a pridávajú ich k obrázkom (napr. štvorec > dom, kruh > slnko, polkruh > dúha)
Začiatočníci pomenúvajú tvary, farby a predmety v cieľovom jazyku, zatiaľ čo pokročilí tvoria jednoduché vety o tom, čo vidia na obrázkoch.

Ďalšie metodické odporúčania a tipy

- MINT prepojenie: Deti môžu naprogramovať dve Bee-Bot včielky tak, aby kreslili paralelne alebo zrkadlovo.
- Môžu tiež vytvoriť vlastné kódovacie karty pre rôzne geometrické tvary.
- Na záver môžu Bee-Bot včielky kresliť abstraktné obrazy alebo schodisko.

Námet na aktivitu pochádza od Marianny Glück-Molnár

Lietajúci balón



Téma Pohyby a emócie

Organizačná forma 1–6 detí

Pomôcky Univerzálna podložka, Bee-Bot včielka, tematické karty k príbehu (príloha 1), 1 kocka s vreckami, obrázky ku kocke (príloha 1), minikniżka s pocitmi (príloha 2)

Ciele Upevniť slovnú zásobu v cieľovom jazyku, opakovať príbeh s Bee-Bot včielkou, orientovať sa na podložke a opakovať jednoduché matematické operácie pri programovaní, pomenovať emócie, podporiť empatiu.

Príprava Dvakrát vytlačiť sadu obrázkov k príbehu. Obrázky z jednej sady náhodne rozmiestniť na podložku a pripraviť Bee-Bot včielku. Z druhej sady vybrať 5 obrázkov s balónom (výrazy tváre) a vložiť ich do kocky. Jedna strana kocky ostane prázdna (žolík).

Popis aktivity **Jazykové aktivity pred programovaním:** Aktivita nadväzuje na príklad dobrej praxe Príbeh o lietajúcom balóne = Der fliegende Heißluftballon (© D. Petreková, do nemčiny preložila E. Bartek, upravila J. Roser). Príklad bol vytvorený v projekte BIG SK-AT a je dostupný na webe v nemeckom jazyku:

https://sk-at.big-projects.eu/index.php/de/modul-2-sprache-als-erlebnis-die-vielfalt-best-practice-beispiele

V slovenskom jazyku je príklad na webovej adrese: https://sk-at.big-projects.eu/index.php/sk/modul-2-roznorodost-jazyk-ako-zazitok-priklady-dobrej-praxe

Pedagóg si s deťmi zopakuje príbeh.

Programovanie: Začiatočníci jeden po druhom naprogramujú Bee-Bot včielku tak, aby sa pohybovala od jedného obrázku k druhému v poradí, ako nasledujú v príbehu. Jednotlivé obrázky pritom opisujú v cieľovom jazyku. Dôraz kladú na slovesá: fliegen = letieť, fallen = padať, lachen = smiať sa, liegen = ležať usw. Pokročilí naprogramujú cestu pre Bee-Bot včielku ku všetkým obrázkom v jednom slede. Keď včielka dorazí k obrázku (v prípade pokročilých použiť tlačidlo pauza), vedie pedagóg s deťmi krátky rozhovor, napr.: Wie fühlt sich der Heißluftballon auf diesem Bild? = Ako sa cíti balón na tomto obrázku?, Erzähle mir, was du auf dem Bild sehen kannst. = Povedz mi, čo vidíš na obrázku a pod.) Dôraz potom kladie na slovesá aj prídavné mená: glücklich = šťastný, schnell = rýchly, erschrocken = vystrašený, verletzt = zranený a i.. Deti sa snažia napodobniť výraz tváre balóna. Variant: Deti hodia kockou a naprogramujú včielku k obrázku, ktorý padol. Ak padne prázdny obrázok, deti si môžu vybrať, ku ktorému obrázku chcú Bee-Bot včielku naprogramovať.

Slovné sprevádzanie programovania v cieľovom jazyku: Programovanie a jeho jednotlivé kroky sú sprevádzané v cieľovom jazyku. Keď sa deti dostanú k obrázku, porozprávajú príslušnú časť príbehu.

Záverečné aktivity: Pedagóg sa s deťmi (s použitím skladacej knižky, pozri prílohu) rozpráva o rôznych druhoch pohybu. Dôraz kladie na slovesá vyjadrujúce pohyb (lietať, padať a pod.), ktoré deti poznajú z príbehu. Môžete tiež zapojiť slová vyjadrujúce pocity a vlastnosti. Obrázky v minikniżke ktoré znázorňujú jednotlivé pocity, pomáhajú deťom pri ich pomenúvaní.

Ďalšie metodické odporúčania a tipy

- Didaktická hra: Na prehĺbenie slovnej zásoby sa deti môžu zahrať napr. pexeso s dopravnými prostriedkami, pexeso s emóciami, kartovú hru s dopravnými prostriedkami – čo chýba.
- Kreatívna činnosť: Deti môžu nakresliť alebo si vyrobiť dopravné prostriedky z rôznych materiálov.

Námet na aktivitu pochádza od Daniely Petrekovej, (Fotos: D. Petreková)
Príloha Der fliegende Heißluftballon/Lietajúci balón: 1. Tematické karty k príbehu (© M. Petrek); 2. Minikniżka s pocitmi (© M. Petrek, D. Petreková)

Na trhu

Téma Zvieratá na farme

Organizačná forma 1–4 deti

Pomôcky Univerzálna podložka, Bee-Bot včielka, tematické karty k príbehu (príloha 1), štartovacia karta, hracie bankovky, prípadne figúrky zvieratiek, text piesne (príloha 2)

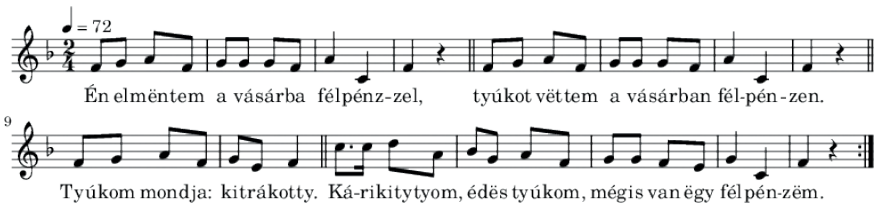
Ciele Rozšíriť a upevniť jazykové znalosti v cieľovom jazyku, naučiť sa pesničku v cieľovom jazyku, rozpoznávať a pomenúvať zvieratá, zapamätať si dlhší sled slov.

Príprava Pripraviť podložku a tematické karty.

Popis aktivity **Jazykové aktivity pred programovaním:** Pedagóg a deti sedia v kruhu okolo podložky. Pedagóg drží v ruke kartičky s obrázkami, ktoré znázorňujú zvieratká z maďarskej ľudovej piesne, lícnou stranou nadol. Deti si jedno po druhom ťahajú obrázok a pomenúvajú zvieratko v cieľovom jazyku:

das Huhn = sliepka, die Gans = hus, das Schaf = ovca, das Schwein = prasa, die Ziege = koza, das Fohlen = žriebätko
Ku každému zvieratku položí otázku v oboch jazykoch: Wie macht das Huhn? = Ako robí kura? Deti pritom zisťujú, že zvuky zvierat sa v rôznych jazykoch napodobňujú inak. Potom deti umiestnia obrázky a štartovaciu kartu ľubovoľne na podložku. Každé dieťa dostane hraciu bankovku. Pedagóg hovorí text piesne (preklad originálneho maďarského textu v nemčine a slovenčine), pričom vždy ukazuje na obrázok spomínaného zvieraťa. Vždy, keď deti začujú Halbmünze = groš, zodvihnú bankovku nad hlavu.

Na záver si text spoločne zopakujú.

Text piesne

Zdroj: Wikipedia

Mal som groše, išiel som na trh. Tam som si kúpil sliepočku za groš. Moja sliepka robí kot-ko-dák. Moja milá sliepočka, ešte mi ostali groše.
Ich ging auf den Markt mit einer Halbmünze. Dort kaufte ich ein Huhn mit der Halbmünze. Mein Huhn sagt gack-gack-gack. Gack-gack-gack-gack, mein liebes Huhn, ich hab' noch eine Halbmünze.

Mal som groše, išiel som na trh. Tam som si kúpil húsku za groš. Moja hus robí gá-gá-gá. Moja milá húska, ešte mi ostali groše.
Ich ging auf den Markt mit einer Halbmünze. Dort kaufte ich eine Gans mit der Halbmünze. Meine Gans sagt schnatterschnatter. Gack-gack-gack-gack, mein liebes Huhn, ich hab' noch eine Halbmünze.

Mal som groše, išiel som na trh. Tam som si kúpil ovečku za groš. Moja ovca robí bé-bé-bé. Moja milá ovečka, ešte mi ostali groše.

Ich ging auf den Markt mit einer Halbmünze. Dort kaufte ich ein Schaf mit der Halbmünze. Mein Schaf sagt mäh-mäh-mäh. Gack-gack-gack-gack, mein liebes Huhn, ich hab' noch eine Halbmünze.

Mal som groše, išiel som na trh. Tam som si kúpil prasiatko za groš. Moje prasa robí kvik-kvik-kvik. Moje milé prasiatko, ešte mi ostali groše.

Ich ging auf den Markt mit einer Halbmünze. Dort kaufte ich ein Schwein mit der Halbmünze. Mein Schwein sagt oink-oink-oink. Gack-gack-gack-gack, mein liebes Huhn, ich hab' noch eine Halbmünze.

Mal som groše, išiel som na trh. Tam som si kúpil kozičku za groš. Moja koza robí mé-mé-mé. Moja milá kozička, ešte mi ostali groše.

Ich ging auf den Markt mit einer Halbmünze. Dort kaufte ich eine Ziege mit der Halbmünze. Meine Ziege sagt meck-meck-meck. Gack-gack-gack-gack, mein liebes Huhn, ich hab' noch eine Halbmünze.

Mal som groše, išiel som na trh. Tam som si kúpil žriebätko za groš. Moje žriebätko robí i-ha-há. Moje milé žriebätko, neostal mi ani groš.

Ich ging auf den Markt mit einer Halbmünze. Dort kaufte ich ein Fohlen mit der Halbmünze. Mein Fohlen sagt i-haha. Gack-gack-gack-gack, mein liebes Huhn, ich hab' keine Halbmünze mehr.

Variant: Pedagóg môže aktivitu upraviť na slovenskú ľudovú pieseň: Slúžil som, slúžil alebo Kolovrátok.

Programovanie: Deti naprogramujú Bee-Bot včielku tak, aby sa pohyboval od zvieratka k zvieratku v poradí, ako idú za sebou v texte. Programovanie začína od štartovacej karty. Začiatočníci programujú cestu včielky ku každému zvieratku zvlášť. Pokročilí naprogramujú celú trasu včielky ku všetkým zvieratkám naraz.

Slovné sprevádzanie programovania v cieľovom jazyku: Programovanie a jeho jednotlivé kroky sú sprevádzané v cieľovom jazyku. Kým sa Bee-Bot včielka pohybuje smerom k ďalšiemu zvieratku, prednáša pedagóg spolu s deťmi zodpovedajúcu časť textu. Keďže pokročilí naprogramovali celú cestu vopred, text možno prednášať súvisle, kým sa včielka pohybuje.

Záverečné aktivity: Hra v kruhu: V strede na podlahe sú karty s obrázkami alebo figúrky zvierat. Jedno dieťa si vyberie zvieratko a zdvihne obrázok = figúrku nad hlavu. Ostatné deti sa držia za ruky a chodia v kruhu, pričom prednášajú časť textu s vybraným zvieratkom. Zastavia sa pri slove sagt = robí a dieťa ktoré drží zvieratko začne napodobňovať jeho zvuky.

Ďalšie metodické odporúčania a tipy

- Figúrky zvierat možno rozmiestniť po miestnosti a deti môžu Bee-Bot včielky naprogramovať tak, aby sa dostali k jednotlivým zvieratám.
- Text možno použiť s ľubovoľným počtom zvierat aj v ľubovoľnom poradí. Náročnejšie to bude, ak sa pri každom ďalšom zvieratku zopakujú v správnom poradí aj zvuky predchádzajúcich zvieratiek.

Námet na aktivitu pochádza od Judity Hanák
Príloha Ein Besuch auf dem Markt/Na trhu: 1. Tematické karty k piesni (© Pixabay);
2. Text piesne (nemecký preklad K. Balskó, slovenský preklad G. Slobodová)

Narodeninový tanec

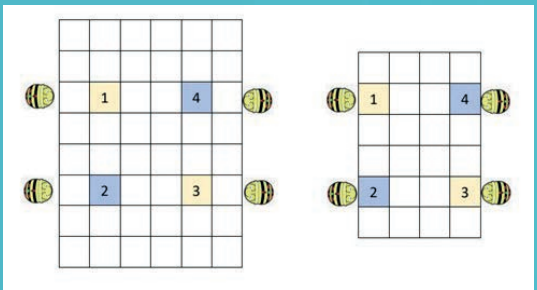
Téma Narodeniny

Organizačná forma 2–4 deti

Pomôcky Univerzálna podložka, 4 Bee-Bot včielky, 2 kódovacie karty s tanečnými krokmi (príloha 1), nahrávka narodeninovej piesne z CD Pop Songs pre deti, ktorá je dostupná na webe: https://sk-at.big-projects.eu/index.php/de/kinder-popsongs-pre-deti

Ciele Upevniť slovnú zásobu v cieľovom jazyku, pochopiť význam šípok a programovať Bee-Bot včielku podľa šípok, podporiť spoluprácu a koordináciu

Príprava Pripraviť podložku a umiestniť 4 Bee-Bot včielky na nasledujúce pozície:



Popis aktivity **Jazykové aktivity pred programovaním:** Pedagóg povie deťom, že sú teraz na narodeninovej oslave a učia sa tanečnú choreografiu. Zaspieva tanečnú pieseň (pôvodne slovenská ľudová pieseň vo voľnom preklade G. Slobodovej) a deti na ňu tancujú.

Štyri kroky dopredu,
Štyri kroky dozadu
Pozriem sem, pozriem tam,
ja sa z toho vymotám.
Vier Schritte nach vorne
und vier Schritte zurück.
Drehung links, Drehung rechts,
dann nochmal im Kreis.

Na dva kroky dopredu,
Na dva kroky dozadu
Skočím sem, skočím tam,
Ja sa z toho vymotám.
Zwei Schritte nach vorne
und zwei Schritte zurück.
Drehung links, Drehung rechts,
dann nochmal im Kreis.

Na tri kroky dopredu,
Na tri kroky dozadu.
Krok sun sem, krok sun tam,
Ja sa z toho vymotám.
Drei Schritte nach vorne
und drei Schritte zurück.
Drehung links, Drehung rechts,
dann nochmal im Kreis.

Na jeden kok dopredu,
Na jeden krok dozadu.
Dupnem sem, dupnem tam,
ja sa z toho vymotám.
Einen Schritt nach vorne
und einen zurück.
Drehung links, Drehung rechts,
dann nochmal im Kreis.

Programovanie: Každé dieťa si vyberie jednu Bee-Bot včielku, dostane prislúchajúcu programovaciu kartu a naprogramuje Bee-Bot včielku pomocou šípok na karte. Deti postup opakujú dovtedy, kým sa choreografia nevydarí.

TIPP: Deti spárujú dve Bee-Bot včielky s dvoma Bluebotmi a pozorujú, čo sa stane. K poslednému tancu pedagóg prehrá hudbu.

Slovné sprevádzanie programovania v cieľovom jazyku: Programovanie sprevádza v cieľovom jazyku najprv pedagóg a neskôr aj dieťa. Dôraz sa pritom kladie na programovací jazyk.

Záverečné aktivity: Deti spievajú narodeninovú pieseň a pedagóg sa s nimi rozpráva o tom, kedy oslavujú narodeniny a či si na narodeninovej oslave radi aj zatancujú.

Ďalšie metodické odporúčania a tipy

MINT prepojenie: Pokročilé deti si môžu pripraviť vlastnú choreografiu a zapísať ju pomocou šípok.

Námet na aktivitu pochádza od Jaroslavy Sládkovičovej
Príloha Geburtstagstanz/Narodeninový tanec: 1. Kódovacie karty s tanečnými krokmi (© J. Sládkovičová)

Rely materskou školou

Téma Orientácia v priestore a v materskej škole

Organizačná forma 2–4 deti

Pomôcky Veľký hárok papiera, fotografie alebo deťmi nakreslené obrázky na tému Naša škôlka s vyobrazením jednotlivých miestností a predmetov v nich

Ciele Rozšíriť a upevniť slovnú zásobu v cieľovom jazyku, porozumieť pokynom a vykonať ich

Príprava Nakresliť spolu s deťmi pôdorys materskej školy so všetkými miestnosťami (telocvičňou, triedami, šatňami a pod.). Táto aktivita si vyžaduje viac času.

Popis aktivity

Jazykové aktivity pred programovaním: Podľa uváženia možno na obrázok položiť priesvitnú fóliu s mriežkou (okná vo veľkosti 15 × 15 cm). Skúsenosti ale ukázali, že na deti pôsobila rušivo. Pedagóg zopakuje s deťmi v cieľovom jazyku kľúčové slová ako napr. der Garten = záhrada, der Turnsaal = telocvičňa, die Gruppe = trieda a pod.

Programovanie: Deti programujú Bee-Bot včielku tak, aby navštívila vybrané miestnosti. Odkiaľ a kam má včielka ísť, určia deti. Pokročilí programujú Bee-Bot včielku tak, aby cestou obchádzala rôzne prekážky.

Slovné sprevádzanie programovania v cieľovom jazyku: Programovanie sprevádza v cieľovom jazyku najprv pedagóg a neskôr aj dieťa. Dôraz sa pritom kladie na kľúčové slová a opísanie cesty Bee-Bot včielky z jednej miestnosti do druhej.

Záverečné aktivity: Deti nakreslia samy seba, obrázok vystrihnú a nalepia na pláne materskej školy na svoje obľúbené miesto. Deti potom programujú včielku od jedného dieťaťa k druhému.

Ďalšie metodické odporúčania a tipy

» Deti môžu v škôlke navštíviť jednotlivé miestnosti alebo sa zahrať na robotov a vzájomne sa programovať.
» Použitím reálnej mapy krajiny/mesta môžu predškoláci absolvovať fiktívnu návštevu susednej krajiny (Rakúska alebo Slovenska) ešte pred skutočným výletom.

Námet na aktivitu pochádza od Moniky Senft

Ovocný a zeleninový šalát

Téma Zdravé stravovanie

Organizačná forma 1–4 deti

Pomôcky Univerzálna podložka, Bee-Bot včielka, tematické karty Ovocie a zelenina (príloha 1)

Ciele Rozšíriť alebo upevniť jazykové znalosti v cieľovom jazyku, rozlišovať medzi ovocím a zeleninou, motivovať k zdravému stravovaniu, pripraviť na programovanie Bee-Bot včielky.

Príprava Tematické karty náhodne rozmiestniť na podložku.

Popis aktivity

Jazykové aktivity pred programovaním: Pedagóg pri rozhovore s deťmi hľadá niečo, čo majú obrázky na kartách spoločné. Tieto potom roztriedia podľa spoločných znakov: das Obst = ovocie: der Apfel = jablko, die Birne = hruška, die Erdbeere = jahoda, die Wassermelone = melón, die Traube = hrozno
Das Gemüse = zelenina: die Tomate = paradajka, der Salat = šalát, die Karotte = mrkva, die Gurke = uhorka, der Paprika = paprika.

Programovanie: Programovanie začína na karte s košíkom ovocia alebo košíkom zeleniny. Prvé dieťa pripraví ovocný šalát. Naprogramuje Bee-Bot včielku tak, aby sa pohybovala ku obrázkom ovocia bez toho, aby sa dotkla obrázkov so zeleninou. Ďalšie dieťa rovnakým spôsobom pripraví zeleninový šalát. Začiatočníci programujú včielku pre každý obrázok zvlášť. Pokročilí programujú celú trasu naraz.

Slovné sprevádzanie programovania v cieľovom jazyku: Programovanie sprevádza v cieľovom jazyku najprv pedagóg a neskôr aj dieťa. Počas toho ako sa Bee-Bot včielka pohybuje po podložke, pomenúvajú deti ovocie a zeleninu v cieľovom jazyku.

Záverečné aktivity: Deti sa spolu s pedagógom rozprávajú o tom, ktoré ovocie - zeleninu jedia najradšej a prečo je dôležité jesť ovocie a zeleninu.

Ďalšie metodické odporúčania a tipy MINT prepojenie: Aktivitu prispôsobiť aj na iné témy, ako sú napr. domáce a lesné zvieratá.

Námet na aktivitu pochádza od Marianny Glück-Molnár
Príloha Obst- und Gemüsesalat/Ovocný a zeleninový šalát:
1. Tematické karty Obst und Gemüse/Ovocie a zelenina (© Pixabay)

Hľadanie pokladu s nenásytnou líškou

Téma Príroda (biotopy): les, lúka, voda

Organizačná forma 1 – 4 deti

Pomôcky Univerzálna podložka, Bee-Bot včielka, text príbehu (príloha 1), tematické karty k príbehu (príloha 2), karty so zaujímavosťami (príloha 3)

Ciele Rozlíšiť a upevniť slovnú zásobu v cieľovom jazyku

Príprava Všetky obrázkové karty náhodne rozložiť na podložku. Karty s textom umiestniť na kôpku a usporiadať podľa sledu udalostí v texte.

Popis aktivity **Jazykové aktivity pred programovaním:** Pedagóg povie deťom, že spolu s Bee-Bot včielkou idú hľadať poklad. Ten predstavujú jednotlivé obrázky, ktoré spoločne pomenujú. Po častiach prečíta deťom príbeh o nenásytnej líške.

Programovanie: Deti po každej časti naprogramujú Bee-Bot včielku tak, aby navštívila všetky obrázky v poradí, v akom sa spomínajú v príbehu. Ku každému obrázku „pokladu" patrí kartička obsahujúca zaujímavosti o príslušnom zvieratku, ktorú si spoločne prečítajú vždy, keď Bee-Bot včielka zastane na danom obrázku.

Príbeh o nenásytnej líške
Die Geschichte vom immerhungrigen Fuchs

Bola raz jedna líška, ktorá žila v lese a bola stále hladná. Raz stretla zajaca a keďže bola stále hladná, chcela ho zožrať.
Es war einmal ein Fuchs der im Wald lebte und immer hungrig war. Eines Tages traf er einen sehr klugen Hasen. Dem klagte er sein Leid, dass er niemals richtig satt wurde und wollte ihn fressen.

Ale zajac bol múdry a povedal jej: „Poď so mnou, niečo ti ukážem."
Aber der Hase sagte ihm: "Komm mit mir, ich werde dir etwas zeigen."

Išli spolu k rybníku, v ktorom plávalo veľa rýb. Líška ešte nikdy pri rybníku nebola a preto ryby nepoznala. Šikovný zajac ju naučil chytať ryby. Keď sa líška dosýta najedla, poďakovala sa zajacovi a odvtedy boli líška a zajac priatelia.
Sie gingen zum Teich, in dem viele Fische schwammen. Der Fuchs jedoch kannte keine Fische, er war noch nie am Teich. Also lehrte ihn der Hase Fische zu fangen. Voller Genuss verspeiste sie der Fuchs bis sich sein Bauch wölbte und er richtig satt war. Er war dem Hasen sehr dankbar, dass er ihm die Fische im Teich gezeigt hatte und von da an waren sie Freunde.

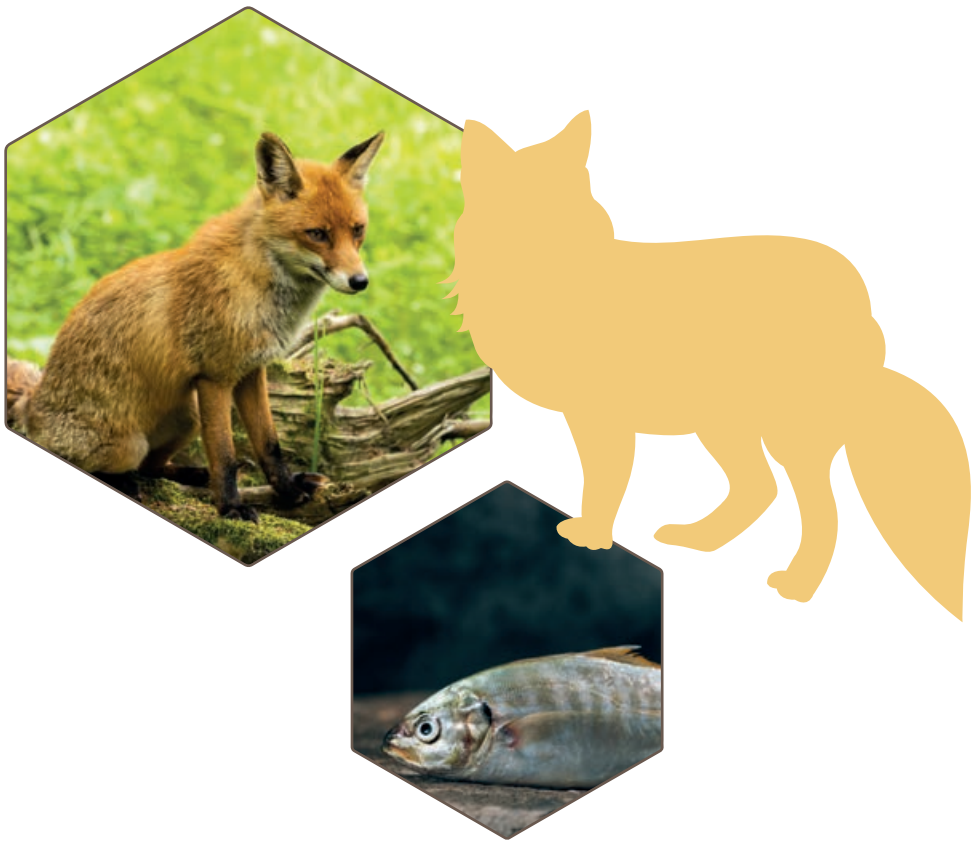
Text: © A. Brychová

Slovné sprevádzanie programovania v cieľovom jazyku:
Začiatočníci:
» prerozprávajú príbeh v materinskom jazyku,
» zopakujú kľúčové slová v cieľovom jazyku,
» pomenujú obrázky,
» spočítajú kroky.
Pokročilí:
» porozumejú detailom z príbehu,
» odpovedia na otázky,
» opíšu pohyb Bee-Bot včielky,
» pomenujú obrázky.

Záverečné aktivity: Na konci príbehu sa všetky deti snažia spomenúť si na obrázky, vymenovať ich a niečo o nich povedať.

Ďalšie metodické odporúčania a tipy

» Deti si môžu vymyslieť podobné príbehy s rôznymi rastlinami alebo lesnými plodmi.
» Deti môžu ísť spolu s pedagógom do lesa/na lúku/k jazeru/k potoku a skúsiť nájsť poklady medzi rastlinami a tvormi.



Nápad na aktivitu je od Pauliny Schwabl
Príloha Die Geschichte vom immerhungrigen Fuchs/Príbeh o nenásytnej líške:
1. Text príbehu (© A. Brychová) ; 2. Tematické karty k príbehu; 3. Karty so zaujímavosťami

Na stráni

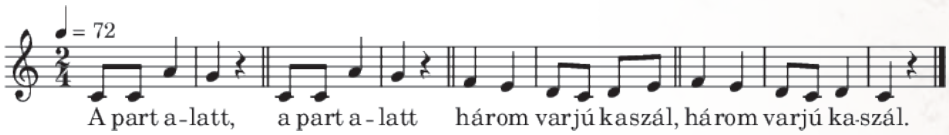
Téma Pečenie chleba

Organizačná forma 3–6 detí

Pomôcky Univerzálna podložka, Bee-Bot včielka, tematické karty k textu (príloha 1), štartovacia karta, text piesne (príloha 2)

Ciele Rozšíriť a upevniť jazykové znalosti v cieľovom jazyku, naučiť sa pesničku v cieľovom jazyku, spoznať proces výroby chleba, porozprávať sa o zvieratkách

Príprava Pripraviť hraciu podložku, tematické karty a štartovaciu kartu.

Popis aktivity **Jazykové aktivity pred programovaním:** Pedagóg a deti sedia v kruhu. Rozprávajú sa o tradičnom procese výroby chleba. Pomocou obrázkových kariet ukazuje cestu „od zrna k chlebu“ a pomenúva zvieratá, ktoré sú na obrázkoch v oboch jazykoch: die Krähe = vrana, der Fuchs = líška, die Mücke = komár, die Katze = mačka, der Esel = somár, die Kuh = krava, der Bär = medveď, das Huhn = sliepka, die Ameise = mravec. Každé dieťa si vyberie obrázkovú kartičku. Pedagóg prednáša text (nemecký a slovenský preklad originálu maďarskej piesne A part alatt) zatiaľ čo deti ukladajú obrázky na zem v poradí, ako sa spomínajú v texte. Hru je dobré zopakovať 2–3 krát aby sa deti naučili aspoň časť textu.

Zdroj: Wikipedia

Na stráni (prelkad maďarskej ľudovej piesne A part alatt)
Unten am Hang (ungarisches Volkslied)

Na stráni, na stráni,
žnú tri vrany, žnú tri vrany.
Unten am Hang, unten am Hang
ernten drei Krähen, ernten drei Krähen.

Líška zbiera, líška zbiera,
komár snopy viaže, komár snopy viaže.
Der Fuchs sammelt, der Fuchs sammelt,
die Mücke bindet Garben, die Mücke bindet Garben.

Blcha skáče, blcha skáče,
snopy na voz hádže, snopy na voz hádže.
Der Floh springt, der Floh springt,
er wirft die Garben auf den Wagen, er wirft die Garben auf den Wagen.

Voz už ide, voz už ide,
do mlyna príde, do mlyna príde.
Der Wagen fährt, der Wagen fährt,
dann kommt er in die Mühle, dann kommt er in die Mühle.

A v tom mlyne, a v tom mlyne,
sú tri mačky, sú tri mačky.
In der Mühle, in der Mühle
sind drei bunte Katzen, sind drei bunte Katzen.

Prvá osieva, druhá šrotuje,
a tá tretia mlynský kameň hotuje.
Die erste siebt, die zweite schüttelt,
die dritte schleift den Stein, die dritte schleift den Stein.

Sivý somár vodu nosí,
do kotla ju leje, do kotla ju leje.
Der graue Esel bringt jetzt Wasser,
er gießt es in den Trog, er gießt es in denTrog.

Krava cesto miesi, krava cesto miesi,
do pece bochník sádže, do pece bochník sádže.
Die Kuh knetet den Teig, die Kuh knetet den Teig,
sie gibt ihn in den Ofen, sie gibt ihn in den Ofen.

Medveď čaká, medveď čaká,
laby olizuje, laby olizuje.
Der Bär wartet, der Bär wartet,
bis der Laib gebacken ist, bis der Laib gebacken ist.

Kura chlebík zobe, kura chlebík zobe,
mravec omrvinky zbiera, mravec omrvinky zbiera.
Das Huhn pickt in den Laib, das Huhn pickt in den Laib,
die Ameise liest die Krümel auf, die Ameise liest die Krümel auf.

Programovanie: Tematické karty a štartovacia karta sú ľubovoľne rozmiestnené na podložke. Deti naprogramujú Bee-Bot včielku tak, aby sa pohybovala od obrázka k obrázku podľa poradia v texte. Začiatočníci programujú iba krátku trasu od jedného obrázka k druhému. Pokročilí môžu naprogramovať celú trasu včielky naraz.

Slovné sprevádzanie programovania v cieľovom jazyku: Programovanie sprevádza v cieľovom jazyku najprv pedagóg a neskôr aj dieťa. Počas toho ako sa Bee-Bot včielka pohybuje po podložke, hovoria deti príslušný text.

Záverečné aktivity: Pedagóg opäť prečíta text a doplní ho zodpovedajúcimi gestami. Potom s deťmi diskutuje o postupe pečenia chleba od zberu zrna až po upečený chlieb. Deti si medzi sebou rozdelia roly a masky a zahrajú si text.

Ďalšie metodické odporúčania a tipy

Kreatívna činnosť: aby si deti mohli zahrať príbeh ako rolovú hru, môžu si k tomu vyrobiť vlastné masky (3 vrany, líšku, komára, 3 farebné mačky, somára, kravu, medveďa, kura, mravca, blchu).

Námet na aktivitu pochádza od Judity Hanák
Príloha Unten am Hang/Na stráni: 1. Tematické karty k piesni (© M. Sztojka); 2. Text piesne

Čo dokáže moje telo

Téma Ľudské telo a zdravie

Organizačná forma 2–6 detí

Pomôcky Univerzálna podložka, tematické karty Telo a pohyb (príloha 1), sekvenčné karty (originálne tematické karty Nr. 1), obrázok úľa ako štartovacia karta (príloha 2), tematické karty Chorá včielka (príloha 3), pexeso s liečivými bylinami (príloha 4).

Ciele Rozšíriť a upevniť slovnú zásobu v cieľovom jazyku, orientovať sa na podložke, rozvíjať schopnosť riešiť problémy, podporiť empatiu a ústretovosť

Príprava Tematické obrázky s časťami tela a aktivitami náhodne rozmiestniť na podložku.

Popis aktivity **Jazykové aktivity pred programovaním:** Deti si zopakujú programovací jazyk prostredníctvom hry na robota: jedno dieťa je robot včielka a druhé dieťa ho programuje tak, že sa dotýka jeho hrude, chrbta, ramien (pozri s.15). Robota včielku dieťa naprogramuje tak, aby sa vrátil späť do „úľa“ (napr. tunela). Pedagóg si s deťmi zaspieva pieseň Guten Morgen, guten Morgen, wir klatschen uns zu = Dobré ráno, dobré ráno, zakývame si (príloha 5). Deti si vyskúšajú, čo všetko môžu robiť so svojimi časťami tela (kývať, tlieskať, dupať, žmurkať atď.)

Programovanie: Začiatočníci si vypočujú verš z piesne = časti textu a vyhľadajú zodpovedajúce obrázky. Bee-Bot včielku umiestnia na prvý obrázok a naprogramujú ju tak, aby prešla na druhý obrázok v poradí. Odtiaľ sa vráti do úľa. Z úľa potom putuje na tretí a štvrtý obrázok a späť. Pokročilým deťom pedagóg zaspieva niekoľko veršov piesne za sebou. Počas toho dieťa hľadá zodpovedajúce obrázky častí tela a im prislúchajúce obrázky s pohybom. Dieťa programuje Bee-bot včelu k jednotlivým obrázkom v poradí, ako sa spomínajú v piesni.

Slovné sprevádzanie programovania v cieľovom jazyku: Programovanie a cesta Bee-Bot včielky sú sprevádzané v cieľovom jazyku, napr. počet jej krokov. Pred stlačením tlačidla GO deti zarecitujú nasledujúci verš:

Leti včielka leti, chce potešiť deti.
Fliege Biene, mach uns Freude.

Záverečné aktivity: S pomocou pedagóga sa deti snažia v cieľovom jazyku povedať, čo ich nohy/ruky/hlava atď. dokážu.

Ďalšie metodické odporúčania a tipy

» Túto aktivitu možno upraviť aj na iné témy (napr. zmyslový orgán - jeho funkcia - predmet vnímania). Deti môžu nakresliť obrázky všetkých vecí, ktoré vidia, cítia, ohmatávajú atď.

» Zameranie MINT: Pomocou kompasu môžu deti určovať svetové strany. (Včely orientujú vchod do úľa vždy južným smerom).

» Pohybová hra: Deti spolu s pedagógom zbierajú obrázky s liečivými bylinami. Pedagóg rozpráva deťom o chorej včielke Nelke a bylinách, ktoré jej môžu pomôcť.

Včielka Nelka
má kašeľ – pomôže jej šalvia
bolí ju hlava – pomôže jej medovka
bolí ju brucho – pomôže jej mäta
má teplotu – pomôže jej lipa
má zranenú nohu – pomôže jej kamilka
Biene Nelka hat:
Husten – dabei hilft ihr Salbei
Kopfweh – dabei hilft ihr Melisse
Bauchweh – dabei hilft ihr Minze
Fieber – dabei hilft ihr Linde
Verletzung – dabei hilft ihr Kamille

Pedagóg umiestni obrázky s chorou včielkou (pozri prílohu) do spodného radu a obrázky s liečivými bylinkami kdekoľvek na podložku. Deti si s jeho pomocou zopakujú vety v cieľovom jazyku a idú na lúku nazbierať liečivé bylinky pre chorú včielku. Potom pripravia čaj z liečivých bylín (obrázok so šálkou umiestnite kdekoľvek na podložku).

Začiatočníci naprogramujú Bee-Bot včielku od obrázka chorej včely ku zodpovedajúcej liečivej byline. Pokročilí programujú včielku v poradí od chorej včely k liečivej bylinke, potom k šálke a späť k chorej včele.

TIPP!: Šálku vystrihnite, zalaminujte a pripevnite na ňu kancelársku sponku. Bee-Bot včielku upravte na ťahanie tým, že na ňu prilepíte magnet. Nechajte deti naprogramovať včielku tak, aby pritiahla šálku k obrázku chorej včielky Nelky.)

Námet na aktivitu pochádza od Elisabeth Abraham
Príloha Was mein Körper alles kann/Čo dokáže moje telo: 1. Tematické karty Körper und Bewegung/ Telo a pohyby (© D. Višinková); 2. Obrázok úľa; 3. Tematické karty Kranke Biene/Chorá včielka (© J. Sládkovičová); 4. pexeso Heilkräuter/Liečivé byliny (© J. Sládkovičová); 5. Text (preklad E. Abraham)

Ako včela zachránila králika

Téma Zvieratá a ich potrava

Organizačná forma 1–4 deti

Pomôcky Univerzálna podložka, Bee-Bot včielka, tematické karty k príbehu: prasa, kohút, koza, pes, zajac (príloha 1), text príbehu (príloha 2)

Ciele Pomenovať zvieratá, pochopiť dej príbehu, opakovať krátke vety

Príprava

Obrázok domčeka umiestniť do stredu podložky. Ostatné obrázky rozmiestniť náhodne na podložke.

TIPP!: Vyzvite deti, aby nakreslili vlastné obrázky k príbehu.

Popis aktivity **Jazykové aktivity pred programovaním:** Pedagóg porozpráva deťom podľa obrázkov príbeh (pozri prílohu):

Zajac opustí svoj domček, aby získal potravu. Keď sa vráti, v jeho dome je koza a nechce ho pustiť dnu: „Teraz tu bývam ja! Zajac hľadá niekoho, kto by mu pomohol. Najprv stretne kohúta, potom psa, prasa a nakoniec včelu. Kozu nikto nedonúti opustiť dom, iba včela. Vletí do domu a pichne kozu do ucha. Koza utečie z domčeka a zajac sa môže vrátiť domov.

Das Kaninchen verlässt sein Haus, um sich Futter zu holen. Als es zurückkommt, ist in seinem Häuschen eine Ziege und will es nicht hineinlassen: „Jetzt wohne ich hier!“ Das Kaninchen sucht jemanden, der ihm hilft. Es trifft zuerst einen Hahn, dann einen Hund, ein Schwein und zum Schluss eine Biene. Keiner hat die Ziege dazu gebracht, dass sie das Haus verlässt. Nur die Biene ist schlau. Sie fliegt in das Häuschen hinein und sticht die Ziege ins Ohr. Da läuft die Ziege aus dem Haus weg und das Kaninchen hat wieder sein Häuschen.

Príbeh bol inšpirovaný ľudovou rozprávkou Boudo budko, kdo v tobě přebývá?

Variant: Aktivitu je možné upraviť na slovenský príbeh:
Koza rohatá a jež.

Programovanie: Každé dieťa dostane obrázok zvieratka. Ten umiestni v poradí, ako sa objavuje v príbehu, ľubovoľne na podložku. Iba obrázok domčeka príde doprostred a naň obrázok zajaca. Pedagóg začne rozprávať opäť príbeh a deti programujú Bee-Bot včielku k jednotlivým obrázkom tak, ako idú za sebou v príbehu.

Slovné sprevádzanie programovania v cieľovom jazyku:
Začiatočníci
» pomenujú zvieratá,
» globálne porozumejú príbehu,
» spočítajú kroky v cieľovom jazyku.
Pokročilí
» detailne porozumejú príbehu,
» odpovedia na jednoduché otázky,
» opíšu cestu Bee-Bot včielky v cieľovom jazyku.

Záverečné aktivity: Deti si zahrajú príbeh ako divadielko.

Ďalšie metodické odporúčania a tipy

Zajačik pozýva postupne všetky zvieratká, aby zostali s ním v dome bývať.

Námet na aktivitu pochádza od Gabriely Havlíkovej
Príloha Wie die Biene das Kaninchen rettete/Ako včela zachránila králika: 1. Tematické karty k príbehu; 2. Text príbehu

Tu bývam

Téma Zvieratá a ich skrýše

Organizačná forma 1–6 detí

Pomôcky Univerzálna podložka, Bee-Bot včielka, tematické karty Zvieratá a ich skrýše (príloha 1), sekvenčné karty (originálne tematické karty, Nr. 1), prázdne karty 14 cm x 14 cm, hracie kocky, kódovacie karty (príloha 2)

Ciele Rozšíriť a upevniť slovnú zásobu v cieľovom jazyku, rozvíjať schopnosť porozumieť a odpovedať na otázky, rozvíjať schopnosť riešiť problémy, oboznámiť sa s funkciami Bee-Bot včielky.

Príprava Roztriediť tematické karty a pripraviť hraciu kocku. Karty so zvieratkami dať na jednu kôpku a karty s ich skrýšami na druhú. Prázdne karty tvoria tretiu kôpku.

Popis aktivity **Jazykové aktivity pred programovaním:** Táto aktivita nadväzuje na aktivitu o Gaštankovi = Kleiner Kastanienjunge, ktorá je dostupná na:
v nemeckom jazyku:
https://sk-at.big-projects.eu/index.php/de/modul-3-verstehen-im-erlebnis-steckt-die-erkenntnis-best-practice-beispiele
zugänglich ist.

v slovenskom jazyku:
https://sk-at.big-projects.eu/ index.php/sk/modul-3-porozumenie-v-zazitku-tkvie-poznatok-priklady-dobrej-praxe

Príklad vznikol v rámci projektu BIG SK-AT. Pedagóg sedí s deťmi v kruhu a podľa obrázkov opakuje s nimi mená zvieratiek. Každé dieťa si potom vyberie kartičku zvieratka a na druhej kôpke vyhľadá jeho skrýšu. (© M. Petrek)

Programovanie: Začiatočníci umiestnia obe karty oproti sebe v ľubovoľnej vzdialenosti. Potom naprogramujú Bee-Bot včielku od zvieratka k jeho skrýši. Hodená kocka určuje, koľko krokov Bee-Bot včielka urobí od zvieratka ku skrýši. Ktorý Bee-Bot sa najrýchlejšie dostane ku skrýši?

TIPP!: Nechajte deti odhadnúť, koľko krokov na to Bee-Bot včielka potrebuje.

Ďalej plánujú deti cestu Bee-Bot včielky pomocou prázdnych kariet (pozri obrázok). Deti si môžu najskôr pomocou sekvenčných kariet so šípkami vyznačiť cestu a potom naprogramovať Bee-Bot včielku podľa nich. Začiatočníci programujú včielku krok za krokom. Pokročilí naprogramujú Bee-Bot včielku priamo do skrýše naraz. Pri hre s podložkou môžu cestu včielke skomplikovať rôzne prekážky.

Slovné sprevádzanie programovania v cieľovom jazyku: Programovanie a cesta Bee-Bot včielky ako aj počítanie krokov a pomenovanie zvierat sú sprevádzané v cieľovom jazyku. Dôraz je kladený na programovací jazyk.

Záverečné aktivity: Pedagóg sa rozpráva s deťmi o tom, kde je ich domov.

Ďalšie metodické odporúčania a tipy

MINT prepojenie: Aktivitu možno upraviť pridaním iných obrázkových kariet (napr. zviera - stopy zvierat, zviera - potrava zvierat).

Námet na aktivitu pochádza od Silvii Diko und Michaely Nagl
Príloha Wo wohne ich?/ Kde bývam: 1. Tematické karty Tiere und ihre Verstecke/Zvieratá a ich skrýše; 2. Kódovacie karty

Táto publikácia bola vypracovaná v rámci projektov EduSTEM (Vzdelávanie v matematike, informatike, prírodných vedách a technike ATCZ220), BIG_inn AT-HU (Kooperácie v oblasti vzdelávania v pohraničnom regióne AT-HU_ inovatívne ATHU129) a BIG_ling SK-AT (Kooperácie v oblasti vzdelávania v pohraničnom regióne SK-AT_bilingválne V801) a podporená v rámci programov cezhraničnej spolupráce INTERREG V-A Rakúsko – Česká republika, INTERREG V-A Rakúsko – Maďarsko a INTERREG V-A Slovensko – Rakúsko, financovaných z Európskeho fondu regionálneho rozvoja (EFRR).