

Čím budu až vyrostu



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

Partnerská škola:	89.MŠ Plzeň
Autor:	Ivana Jindřichová
Cílová skupina:	5 - 7 let

Téma hodiny

Kde pracuje máma, táta, čím budu až vyrostu.

Cíl hodiny (z RVP)

Seznamování dětí s různými druhy zaměstnání, řemesel, povolání.

Konkrétní popis vzorové hodiny

Motivace: Začínáme příběhem „Čím chce Kuba být“ - povídáme si s dětmi o různých zaměstnáních, kde pracují rodiče a čím chceme být my.

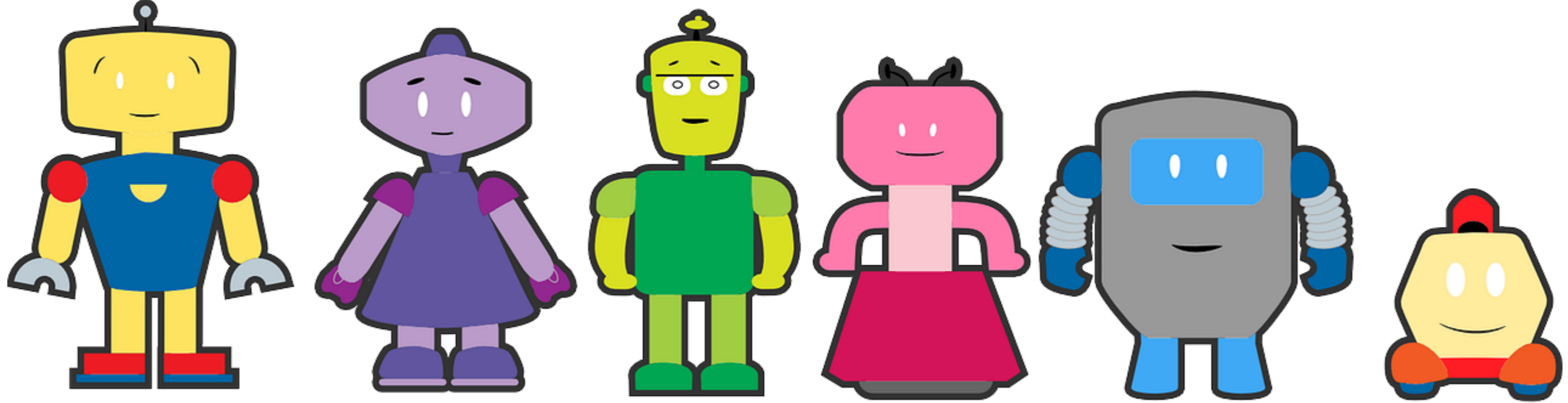
Máme k dispozici několik obrázků povolání, které mohou sloužit i jako omalovánky a k tomu různé obrázky věcí, dop.prostředků, pomůcek atd. které jsou důležité a patří k určitému povolání.(viz. příloha).

Děti seznámíme s BeeBot a vytvoříme společně pod průhlednou folii sestavu obrázků, které si děti vystřihnou. Jsou to právě věci důležité pro určité povolání.(viz příloha).

Začínáme - dítě si vybere obrázek zaměstnání, které vylosuje z klobouku např.kadeřnice. Nebude nic říkat, pouze předvede, naznačí, dramaticky ztvární druhému dítěti. To bude pracovat s BeeBot. Pokud správně uhádne povolání, naprogramuje BeeBot tak, aby se dostal k hřebenu, k nůžkám. Po splnění úkolu se děti vystřídají – další dítě předvádí a druhé hádá a programuje BeeBot. Robota vždy postavíme na některé krajní pole jako výchozí bod tak, aby ujel co nejdelší a nejsložitější cestu.

V rámci distančního vzdělávání si toto mohou děti zahrát s rodiči a vystřídat několik zajímavých povolání. Nakreslené a vystřižené šipky z papíru je možné pokládat pod obrázky a vytvářet cesty přesně tak, jak by pracovaly s BeeBot.

Pracovní listy a ilustrační obrázky naleznete v příloze



Čím budu až vyrostu



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

Partnerská škola:	89.MŠ Plzeň
Autor:	Ivana Jindřichová
Cílová skupina:	5 - 7 let

V příloze je vytvořena pracovní plocha pro BeeBot, která se dá pro tuto hru stále měnit. Děti si samy mohou tyto obrázky nakreslit a střídavě používat, vymýšlet další a další předměty k určitému povolání.

Dále jsou v příloze obrázky povolání jako omalovánky pro vystřížení, vybarvení.

Práce s BeeBot

Umístěte robota na libovolné krajní nebo rohové políčko tak, aby ujel co nejdéle a nejsložitější cestu.



Doporučení pro příště

Použít obrázky životního cyklu i dalších živočichů.

Pracovní listy a ilustrační obrázky naleznete v příloze