


Názov aktivity	<div style="text-align: center;">  <p>KAMARÁTI</p> </div>
Vzdelávacia oblasť Podoblasť:	Človek a spoločnosť Umenie a kultúra Ľudské vlastnosti a emócie Hudobná výchova – hudobno-pohybové činnosti (integrovaná)
Výkonový štandard/ Výkonová úroveň	<ul style="list-style-type: none"> • Reaguje spoločensky prijateľným spôsobom na aktuálne prejavy emócií – pozitívne i negatívne. • Imituje pohyb v hudobno-pohybových hrách • Opisuje, reaguje na pozitívne, negatívne emócie na základe pozorovania druhých detí z detského rozprávkového filmu; zo života. Uvedie príklady. • Imituje pohyb v hudobno-pohybovej hre.
Pomôcky a učebné zdroje	Makety smajlíkov - prázdne, farbičky, padák, detská náučná filmová rozprávka Bambuľka – epizóda „Kamaráti“ (online cez internet) http://www.veselerozpravky.sk/bambulka-kamarati/
Organizácia prostredia	v triede, na školskom dvore
<p>Metodický postup: Hudobno - pohybová hra – Kamaráti Cieľ: Imituje pohyb v hudobno-pohybovej hre. (detí si vyberú svojho kamaráta a utvoria dvojice v triede) <i>My sme dvaja kamaráti</i> – dvojice kamarátov sa prechádzajú po kruhu <i>my sa máme veľmi radi,</i> <i>na seba sa usmejeme,</i> - kamaráti vo dvojici sa postavia oproti sebe a usmiejú sa na seba <i>d'alšiemu sa posunieme.</i> – vymenia si kamarátov vo dvojiciach <i>Či si malý a či veľký,</i>- kamaráti vo dvojici sa postavia oproti sebe, jeden drep, druhý stoj - výmena <i>kamarát si aj tak dobrý,</i> <i>budeme sa spolu hrať,</i>- dvojice sa chytia za ruky a točia sa <i>veselo si tancovať.</i> -hru opakujeme 2-3krát</p> <p>1. Asociačný kruh: Povedz, čo ťa napadne, keď počuješ slovo KAMARÁT (napr. spolu sa hráme, pomáhame si, keď som smutný, tak ma rozveselí ...)</p> <p>2. Práca s detským rozprávkovým filmom – sledovanie detskej náučnej filmovej rozprávky Bambuľka - epizóda "Kamaráti (online cez internet).</p>	

Ciel: Na základe pozorovania emócií detí z filmu *Bambul'ka*, deti opisujú pozitívne a negatívne emócie na konkrétnych príkladoch správania sa postáv z detského filmu.

Rozhovor:

Otázky na opisovanie emócií, podporu vnímania filmového diela:

a) Fáza opisu

- *Kto rozpráva tento príbeh?*
- *Pre koho je natočený tento film?*
- *Kam odvedol dedo Jozef Bambul'ku a prečo?*
- *Ako sa Bambul'ka správala na začiatku?*
- *Ako sa dievčatko cítilo, keď ho Bambul'ka odstrčila?*
- *Ako sa cítila Bambul'ka, keď sa jej nedovolili hrať na pieskovisku?*
- *Kto vysvetľoval Bambul'ke, že sa to nepatrí?*
- *Našla si Bambul'ka kamarátku? Ako sa cítila?*
- *Aká postava je dedo Jozef? (kladná? Záporná?/dobrý/zlý)*

b) Fáza individuálneho skúmania

Ciel: Dieťa na základe informácií a dojmov z detského filmu vyjadruje postoje, pozitívne, negatívne emócie k podobným situáciám so svojho života alebo života iných detí a ľudí. Uvedie príklady.

- *Povedz, o čom hovorí filmová rozprávka?*
- *Povedz, čo je dobré, správne v rozprávke?*
- *Stalo sa to aj tebe?*
- *Povedz, čo je zlé, nesprávne v rozprávke?*
- *Stalo sa to aj tebe?*
- *Viete ukázať na sebe ako vyzeráte keď ste smutní?*
- *Viete ukázať na sebe ako vyzeráte keď ste veselí, šťastní?*
- *Súhlasíte so zmenou v správaní Bambul'ky v rozprávke? Zdôvodni.*
- *Čo by si urobil ty na jej mieste?*

c) Fáza kritického pochopenia


- *Ako by sa cítila Bambul'ka, akú by mala náladu čo všetko by mohla prežívať, keby bola i naďalej osamotená, nepovšimnutá kamarátmi?*
- *Môžu sa tak cítiť aj deti, keď sa s nimi kamaráti nechcú hrať alebo ich vylúčia z hry?*


d) Fáza uvažovania /transformácie:

- *Keď sa niektorý kamarát cíti odstrčený, smutný, čo by mohli kamaráti pre neho urobiť? Čím by ho mohli rozveseliť, urobiť šťastným?*
- *Ako sa cíti kamarát, ktorý pomôže kamarátovi?*

3. Fixácia

Úloha: Nakreslite do prázdnych smajlíkov:

-symbol šťastia, dobrý 

-symbol smútku, nešťastia, zlá 






Úloha:

1.sk.: Vymyslite, povedzte situáciu, príbeh „O Kamarátovi“, ktorého symbolom je šťastný smajlík.

2.sk.: Vymyslite, povedzte situáciu, príbeh „O Kamarátovi“, ktorého symbolom je smutný smajlík.

Úloha: Pozrite si ešte raz filmovú rozprávku Bambuľka a reagujte zodvihnutím správneho smajlíka na správanie postáv, na pozitívne a negatívne emócie – šťastie, smútok postáv.

Otázky na fixáciu po pozretí filmu:

- Ako sa Bambuľka správala na začiatku 
- Ako sa dievčatko cítilo, keď ho Bambuľka odstrčila 
- Ako sa cítila Bambuľka, keď sa jej nedovolili hrať na pieskovisku 
- Našla si Bambuľka kamarátka? Ako sa cítila? 
- Aká postava je dedo Jozef? (kladná? Záporná?/dobrý/zlý) 

4.Reflexia:

Psychomotorická hra „Padák kamarátsva“

(Deti na školskom dvore sa spoločne chytia po obvode padáka a rozprestrú ho).

Popis hry:

Deti – kamaráti spoločnými silami držia a dvíhajú padák, na ktorom je loptička tak, aby nespadla z padáka dole a zároveň sa kotúľala dookola po padáku. Snažia sa udržať loptičku čo najdlhšie na padáku.

Obmena: Padák nadvihnú a všetky deti – kamaráti sa pod padák schovávajú kým bude klesať.

Diskusia: Čo znamenalo v dnešnej našej hre slovo **KAMARÁTI?**

Učiteľka vedie diskusiu tak, aby deti viedla k riešeniu problémov v triede, v živote, k vyjadrovaniu svojich pozitívnych i negatívnych emócií, pocitov a postojov k správnej správanie a konaniu detí v triede ale i v bežnom živote, ako to videli aj v rozprávke Bambuľka.

