

KOSTKOVÁNÍ S ROKEM NA VSI

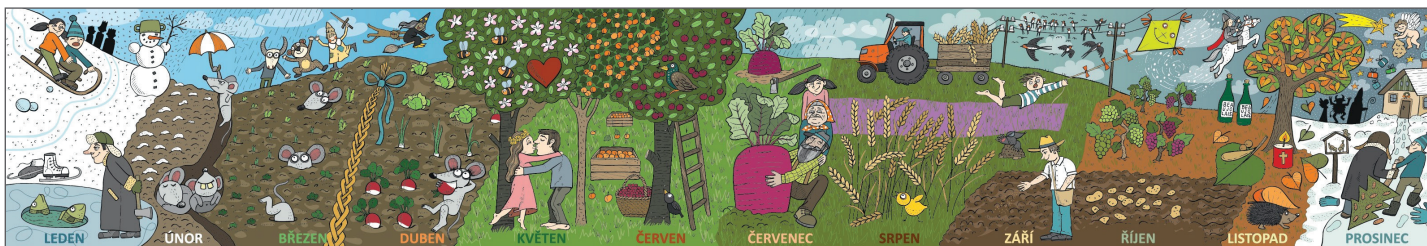
Program pro pedagogy – Kosmonosy - pondělí 24. 8. 2026

Název programu: KOSTKOVÁNÍ aneb když kostky ožijí – kreativní a rytmické hry (nejen) s kartonovými kostkami

Hodinová dotace: 8 vyučovacích hodin | **Forma:** Prezenční seminář | **Cílová skupina:** MŠ, 1. stupně ZŠ, ŠD, ped.volného času

Program formou praktického semináře nabízí pedagogům inovativní autorský pohled zaměřený na využití netradičních multifunkčních pomůcek, především kartonových kostek (sada Rok na vsi), v předškolním a školním vzdělávání.

Program semináře je postaven na principech zážitkové pedagogiky, elementárního muzicírování (Orffův Schulwerk) a polyestetické výchovy, kde se organicky propojuje slovo, hudba, pohyb, hra na tělo a tvořivost.



Program semináře je složen ze tří tematických bloků (hry v linii, hry v kruhu/stanoviště, koloběh roku v kruhu).

Ukáže, jak lze obyčejnou kartonovou kostku proměnit v rytmický nástroj, stavební prvek, didaktickou pomůcku pro algoritmicizaci nebo dramatickou kulisu. Vedle kostek program integruje i další běžně dostupné materiály (šátky, pěnové izolační trubky, magnetické prvky).

Důraz je kladen na rozvoj klíčových kompetencí dětí, mezipředmětové vazby a praktické vyzkoušení všech aktivit samotnými pedagogy. Účastníci získají ucelený zásobník praktických, okamžitě aplikovatelných aktivit pro interaktivní výuku.

Obsah programu

- Metodicky vybavit pedagogy pro práci s kartonovými kostkami a doplňkovým materiálem v různých oblastech RVP (pohyb, hudba, matematika, dramatická výchova).
- Rozvinout u účastníků dovednost gradovat hry od jednoduchých rytmických forem (lineární řazení) až po komplexní kooperativní a tematické celky v kruhu.
- Představit inovativní postupy pro rozvoj matematické a digitální gramotnosti (prostorová orientace, krokování, základy algoritmickeho myšlení) skrze pohybový prožitek.
- Ukázat možnosti mezipředmětového propojení na příkladu konkrétních témat (např. Staré pověsti české, koloběh roku, pohádky).

Cíle programu

Lineární hry, prostor a základy algoritmicizace

- Hry v linii a prostorová orientace
- Základy algoritmickeho myšlení
- Konstrukční hry

Rytmus, paměť a koloběh roku

- Kostka jako rytmický a paměťový prvek
- Časová orientace a tradice (Rok na vsi)
- Pohádky a příběhy z kartonu

Kruhové formy, kooperace a tematické celky

- Hry v kruhu a na stanovištích
- Kostka jako nástroj dramatické výchovy
- Zvukové obrazy a mezipředmětové vazby

Vazba na klíčové kompetence

Program je navržen tak, aby u dětí prokazatelně rozvíjel:

- Digitální kompetence: Orientace v prostoru, algoritmicizace, kódování směru.
- Kompetence k učení a řešení problémů: Experimentování s materiálem, hledání souvislostí, logické uvažování.
- Kompetence sociální, personální a komunikativní: Týmová kooperace, naslouchání druhým, sebeovládání při respektování pravidel hry.
- Kompetence kulturní, podnikavosti a pracovní: Estetické vnímání hudby a dramatu, dokončení společné práce, plánování kroků.

Lektoři:



Mgr. Zuzana Doubravová

Autorka projektu Zvědavé Dítě, v němž vytváří originální výukové materiály podporující aktivní a hravé učení. Vede semináře pro pedagogy, workshopy pro děti a věnuje se popularizaci přírody aktivitou pro MŠ „S motýly o motýlech“.



BcA. Ladislav Ščurek, DiS.

Hudebník a pedagog, absolvent Plzeňské i Pražské konzervatoře a pražské HAMU. Dnes své zkušenosti předává na Montessori MŠ a ZŠ Kladno a na ZUŠ Hynka Kubáta.

Cena: Vstupné 2 500,- Kč obsahuje účast na semináři, doprovodné didaktické materiály.

Seminář splňuje podmínky MŠMT k DVPP a lze jej hradit ze šablony!

Z vystoupení bude pořízen videozáznam, který budou mít účastníci k dispozici.

Adresa: Multifunkční hala, Luční 1326, Kosmonosy

