

Název projektu: Zábavná čeština v ZOO

Ročník: 3. ročník

Potřeby k výuce: třída, učebna výpočetní techniky

Mezipředmětové vztahy: český jazyk, přírodověda, výtvarná výchova, pracovní činnosti.

Použité materiály: přírodovědné knihy, počítačový program Zábavná čeština v ZOO (SILCOM), Přírodní společenství, Naší přírodou.

Doba projektu: 3 vyučovací hodiny

Cíle projektu: samostatné vyhledávání a zpracování informací, opakování pravopisných jevů, zdokonalení práce s počítačem, manuální zručnost

Organizace výuky: 1. hodina – prezentace vyhledaných informací dětmi
2. hodina – práce s počítačovým programem v učebně výpočetní techniky.
3. hodina – doplnění křížovky, malování, celkové hodnocení.

Motivace – děti se stávají ošetřovateli, kteří musí vyléčit pomocí úkolů z českého jazyka v počítačovém programu, nemocné zvíře v ZOO, a aby nedošlo k chybné léčbě, musejí si o něm zjistit co nejvíce informací. Nemocné zvíře získají losováním, které by mělo proběhnout asi 14 dnů před realizací projektu, aby měly děti čas zpracovat nalezené údaje.

Po celou dobu pracují děti v trojicích.

1. hodina

Děti ve skupinách se v této hodině snaží co nejlepší ústní formou předat ostatním skupinám, co o vylosovaném zvířeti vyhledaly a zpracovaly. Náповědné body byly – výskyt, druh potravy, způsob rozmnožování, nepřítel, zajímavost... Součástí je i obrázek.

V 1. hodině hodnotí: a) zbývající skupiny – hledají klady, zápory a po dohodě ve skupině udělí počet bodů
b) učitel – také přidělí počet bodů

2. hodina

Žáci pracují ve třídě výpočetní techniky. Před zahájením samostatné práce si společně s učitelem připomenou cíl hodiny (uzdravit). U tohoto programu se u počítače vystřídá každý žák z trojice, protože k uzdravení zvířete je zapotřebí tři léčebných prvků – prášek, injekce, mast.

Do losování byla vybrána tato zvířata – medvěd, žirafa, želva, opice, hroch, žralok, had, zebra. Opakovacími prvky z českého jazyka, které vedou k uzdravení těchto zvířat jsou párové souhlásky, slova opačného významu, řazení slov podle abecedy.

Po úspěšném uzdravení svého zvířete si mohou děti porovnat své ústní prezentace s krátkou charakteristikou, která je pod závěrečným obrázkem počítačového úkolu. Každé vyléčené zvíře za odměnu dětem předvede nějaký povedený kousek.

Rychlejší trojice si mohou mezi sebou vyměnit počítačová místa (např. zebra – žralok). Samozřejmě druhé zvíře se jim celé z časových důvodů uzdravit nepodaří. První hotová skupina = 8 bodů, každá následující minus 1 bod.

Hodnotící tabulka pro 1. a 2. hodinu:

	1. hodina		2. hodina	celkem b.	pořadí umístění
	žák	učitel			
1. sk.					
2. sk.					
3. sk.					
4. sk.					
5. sk.					
6. sk.					
7. sk.					
8. sk.					

3. hodina

Děti luští křížovku a na základě tajenky, v které je ukryt název jednoho z léčených zvířat, se pokusí toto zvíře na počítači namalovat. Není podmínkou, mohou si vybrat kterékoliv jiné ze ZOO.

Ukázka křížovky:

Povrch lidského těla

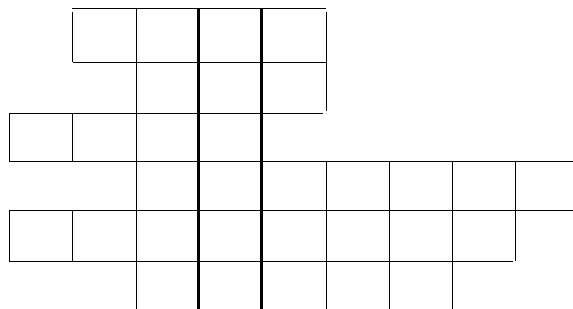
Potřeba na šití

Vánoční ryba

Maminka mé maminky

Oblek pro potápěče

Potřeba na čištění zubů



Malování:

Každé dítě ze skupiny si namaluje v programu Malování jeden obrázek. Tato 3. hodina slouží k procvičení práce s počítačovým panelem, myší, rozvoji motorických dovedností, probíhá hravou a zábavnou formou.

Učitel do této hodiny zasahuje radou, pomocí méně zdatným dětem, hodnotí průběžně.

Po namalování obrázky průběžně vytiskneme a ve třídě vystavíme.

Závěrečné hodnocení

Programy, které jsem do projektu zařadila, děti znaly z loňského roku. Pracovaly po celou dobu s elánem a nadšením.

V první části se předháněly, vyzvíдалy na druhých, chlubily se výsledky svého hledání, snažily se být co nejlepší.

Ve druhé hodině pracovaly zcela samostatně, bez pomoci učitele, práce je bavila, s počítačem pracují rády, zvířátka jsme uzdravili všechna.

Při malování jsme dali prostor fantazii, volné tvořivosti a barevnosti.

Vytčený cíl byl splněn, ale hlavně se dětem program velice líbil a rády by tímto způsobem pracovaly častěji. Všechny skupiny byly odměněny pochvalou do ŽK a sladkostí.