

BEZPEČNÉ AUTÍČKO

Cíl: Procvičit si a upevnit dovednosti v učivu abecedy

- ustálené pořadí písmen
- jejich řazení
- řazení slov podle abecedy
- význam a použití

1. Úvodní část - žáci sedí po dvojicích v počítačové učebně do tvaru písmena U, reagují na pokyny vyučujícího seřazené od jednoduššího (jednotlivci) po složitější (skupina), uprostřed leží na podlaze provaz

- žáci postupně vstávají podle písmena v příjmení
- podle písmena ve jménu
- ve dvojicích se zamyslí, kdo je dříve v abecedě (možnost stejného písmena: OT: Kdo přesto bude první – vysvětlení nebo bude ve vyšším ročníku)
- na jeden konec provazu se postaví děti od A-N, na druhý od O-Ž, zde leží rozstříhané karty, obě skupiny mají karty složit a přečíst slova – AUTO, KOLO, TROLEJBUS, CHODEC, CYKLISTA, atd.

2. Motivační hra - staneme se účastníky silničního provozu a budeme se chovat tak, aby se nikomu nic nestalo

- každý žák obdrží kartu ve tvaru auta, na které je napsané písmeno tiskací abecedy
- postupně pokládají na provaz = silnice karty podle abecedního pořádku
- po položení všech podle času - vymysli jméno (věc,...) na dané písmeno
 - vidí někdo chybu = nehoda

kontrola:karty se od A do Ž otáčejí a na druhé straně je příklad - podle oboru čísel, která jsou právě v matematice probírána - výsledek dalšího příkladu je vždy větší než předcházející (A má navíc S = start, Ž má navíc C = cíl)

3. Práce na počítači - pokusíme se i na počítači stejně dobře (lépe) dostat do cíle = vítěz = bezpečné autíčko

- připomenutí obsluhy PC z minulé hodiny
- vysvětlení činností - značky
- spuštění programu - klik na Hrajeme si s písmeny – varianta otevřená - spustit
 - postupně vyhledej části abecedy
 - klik Objevujeme
 - Řadíme podle abecedy
- výstup – dvojice napíše svá jména do rámečku a nechá kliknutím na značku tiskárny vytisknout
- ukončení programu
- vypnutí
- vyhodnocení práce – kolik skupin dojelo bez nehody= chyby do cíle

h) **závěř** – chyba na počítači tolik nevádí jako v opravdové dopravní situaci

4. **Hra na závěř : Abeceda a čísla** - pro upevnění učiva dvojice do připravené tabulky přiřazuje ke každému písmenu číslo podle jeho pořadí v abecedě

I	Š	A	L	Z	E
M	H	J	K	Č	U
O	Q	R	N	U	Ď
P	T	Ř	B	C	F
Z	W	CH	V	D	G
S	G	S			

OT : Chybí nějaké? Napiš

Závěrečná hodnotící zpráva

Jméno autora práce: **Milan Váňa**

Název práce: **Bezpečné autíčko**

Zaměření, cíle práce: **procvičit učivo abecedy v českém jazyce**

Věk žáků: **7 – 8 let (2. třída)**

Použité programy (SW): **Český jazyk PON Škola**

Word

Využití v předmětu / činnosti: **český jazyk**

matematika

Stručný postup a průběh praktických činností se žáky:

1. abecední rozcvička
2. vytvoření skupin podle abecedy
3. sestavení rozstříhaného textu ve skupinách
4. výukový program ve dvojicích
5. závěrečná hra – Abeceda a čísla

Vlastní hodnocení úspěšnosti a reakcí žáků:

Přestože třída byla v počítačové učebně teprve podruhé, hodina splnila svůj cíl a dětem se jak motivační a závěrečná část, tak hlavně část na PC líbila. Zvolil jsem hru s dopravní tematikou, protože i v tomto věku jsou žáci každý den součástí silničního provozu (chodec, cyklista, spolujezdec v autě či v MHD). Hru lze využít i v jiných předmětech než v ČJ, M (např. prvouka – řazení měsíců, vlastivěda – řazení panovníků a letopočtů, přírodověda – velikost a rychlost živočichů atd.)

Výukový program je pro tuto věkovou skupinu vhodný, jednoduchý na obsluhu, graficky zdařilý a nechybí zpětná kontrola – okamžitý výsledek dílčích úkolů, ale i celkové hodnocení s možností vytisknutí výsledku žákova snažení. Přínosem byla spolupráce ve dvojicích, kdy zkušenější „vedl“ horšího, méně zkušený mohl pomoci lepšímu, více si mohl osvojit práci na PC, protože mnohdy k tomu nemá možnost a oba se museli vhodně doplňovat, aby „dojeli do cíle bez nehody“.