

Zachraňte Vánoce (ČJ) – Projektový den (část 1)

Autor: Mgr. Magdalena Weinerová, 11. ZŠ, Baarova 31, Plzeň

Časová náročnost: 1x 45 minut

Ročník: 3.

Předmět: český jazyk

Učivo: opakování a procvičování vyjmenovaných slov po B a L

Pomůcky: iPady, dotykové zařízení, připojení k internetu, aplikace Quizizz, QR kódy (Příloha 1), adventní kalendář s pranostikami (Příloha 2), kvíz v online nástroji Lumio (Příloha 3), [Quizizz](#), Flippity – [únikovka](#), obrázky s písmeny – heslem (Příloha 4)

Hodina byla realizována s 20 žáky jako úvodní v rámci projektového dne Zachraňte Vánoce.

Úvodní motivace

- Společně

Žáci byli uvedeni do tématu hereckou etudou. Z učitele se stane komorná zlé královny, vbíhá do třídy a říká: „Ach, co jsem to slyšela? Jaké hrozné věci? Já mám obrovský strach! Královna opustila své komnaty a zůstalo tam po ní „cosi“. Ale já vůbec nevím, co s tím. Nerozumím tomu. Možná Vy byste mi mohli pomoci. Podívejte!“ Učitel následně ukáže žákům QR kódy. Ptá se jich, zda vědí, co to je, nebo se s tím někdy setkali. Zde ponecháme prostor žákům, aby se zamysleli nad tím, zda již s QR kódy mohli přijít někdy do styku. Ptáme se, jestli si pamatují, co může takový QR kód umět. Postupně necháme děti vyvodit, co se v QR kódu může uchovávat (např. video, text, odkaz na webovou stránku, audio, obrázek apod.) a k čemu se využívají QR kódy v běžném životě.

Práce s QR kódem

- Práce ve skupinách

Učitel žáky rozdělí za pomoci aplikace Flippity, kterou si před začátkem hodiny připraví na interaktivním panelu či jiném zobrazovacím zařízení.

Předtím než žáci obdrží iPad, předvedeme, jakým způsobem je možné načíst QR kó. Připomeneme základy práce s iPadem (zapnutí/rozsvícení displeje, tlačítko domů apod.).

Každá skupina následně obdrží iPad a rozstříhaný QR kód na části. Žáci dostanou za úkol složit správně QR kód a naskenovat ho. Po naskenování se jim zobrazí úvodní motivační video – <https://youtu.be/wHUPHxCr2QQ> (Příloha 1). **Na videu** žáci uvidí **Zlou královnu**, která jim sdělí, že letos se žádné Vánoce konat nebudou, jelikož ona zamkla kouzlo Vánoc do začarované komnaty, do které se nikdo nedostane. Tedy jen ten, kdo bude znát ta správná zaklínadla. Ten by mohl Vánoce zachránit.

Práce s adventním kalendářem

- Práce ve skupinách

Děti obdrží další QR kód, na kterém se zobrazí **král příšer** s žádostí o pomoc při vysvobození jeho poddaných a v boji proti královně – <https://www.youtube.com/watch?v=0bSMtF4lzJO> (Příloha 1). Následuje aktivita v aplikaci Lumio. Král příšer slíbil, že pokud se žákům podaří vysvobodit příšery ze zakletých tvarů, tak jim společně pomohou při jejich cestě do královnina paláce. Učitel žákům pomůže s přihlášením do

virtuální učebny (návod Příloha 3), kde budou žáci pracovat s kvízem. Žáci zadají na internetu do vyhledávacího okna webovou stránku hellosmart.com. Učitel musí mít Monster kvíz připravený na ploše. Spustí ho a děti po otevření stránky hellosmart.com se přihlásí (Join as a guest), zadají ID třídy a své jméno. Učitel ID třídy zobrazí na dotykovém panelu a následně spustí kvíz.

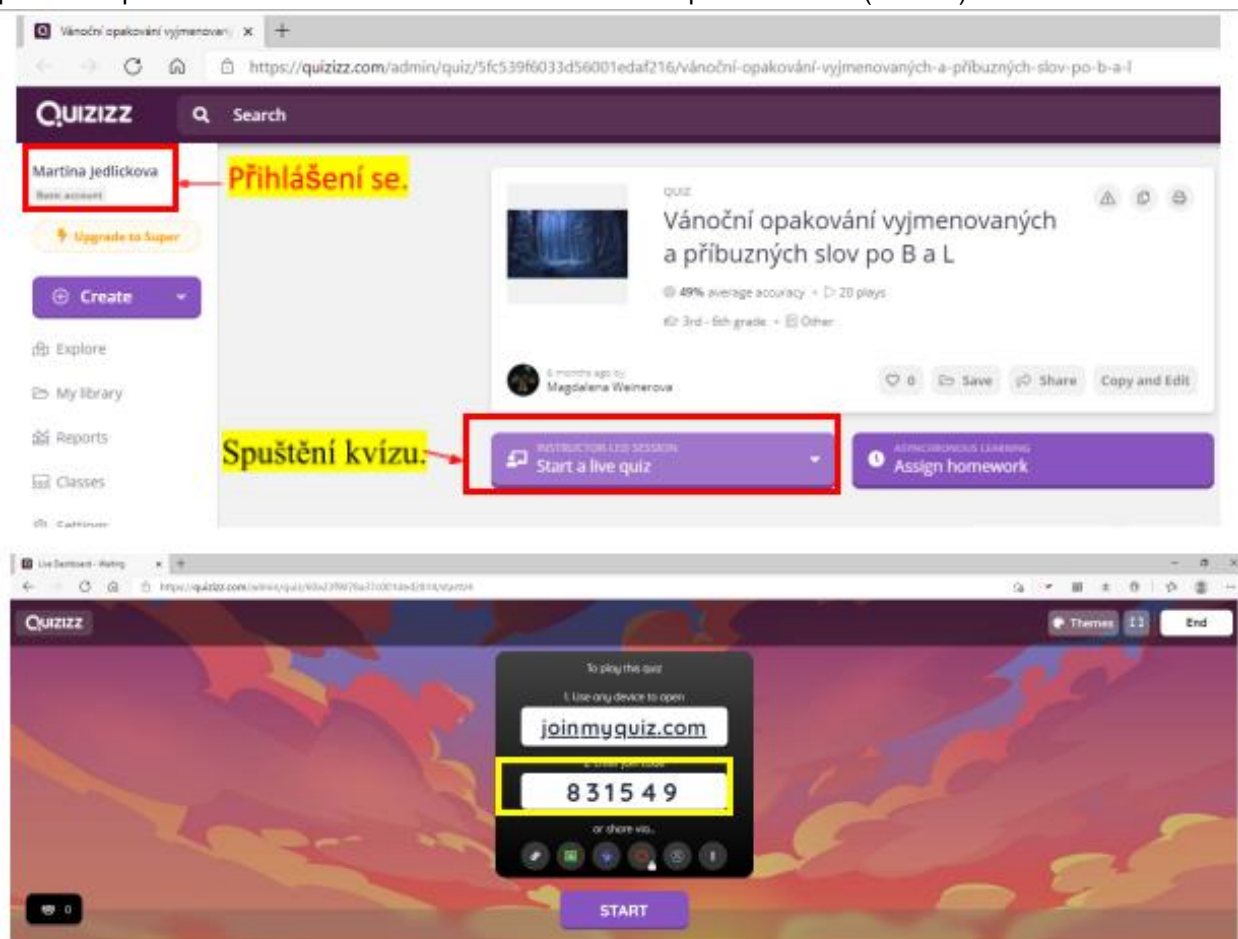
Odpovědi na jednotlivé otázky budou žáci vyhledávat v adventním kalendáři. V našem případě jsme s ním pracovali od začátku prosince každý den. Každé ráno před začátkem vyučování jsme si společně přečetli pranostiku na daný den a děti si vybarvily obrázek. Zde je odkaz na [Monster kvíz – Pranostiky](#) (pro učitele). Po kliknutí na odkaz je potřeba se přihlásit např. prostřednictvím Google účtu. Následně si vytvoříte kopii projektu. Projekt se Vám uloží mezi Vaše projekty a Vy jej můžete upravovat (Příloha 3).

Po správném zodpovězení otázky se každé skupině na dotykovém panelu začnou postupně odkrývat a přeměňovat příšerky (královi poddani) zpět do své původní podoby.

Opakování vyjmenovaných slov

- Práce ve skupinách

Učitel si připraví kvíz před vyučováním na nové kartě ve svém prohlížeči. Opět je potřeba se přihlásit pod vlastním účtem. Následně stačí spustit kvíz (Classic) viz obrázek níže.



Žáci si pustí na tabletu aplikaci Quizizz, zadají kód pro přihlášení do kvízu, který uvidí na dotykovém panelu. Zvolí si název skupiny, který se zobrazí ve výsledcích na interaktivní tabuli. Učitel obchází třídu. Pokud je to potřeba, pomůže žákům s přihlášením. Odkaz na kvíz – Vyjmenovaná slova. Jedná se o přístup pro učitele, administrátora kvízu. Kvíz je zaměřen na opakování pravopisných jevů – vyjmenovaná slova po B a P. V kvízu je nastavena možnost opravit si chybnou odpověď. Kvíz obsahuje také „memes“ – postavičky, které u sebe mají písmeno. Učitel se po skončení aktivity zeptá, zda si žáci

něčeho v průběhu kvízu všimli. Pokud ano, pochválí je a předá jim kartičky. Pokud ne, sdělí žákům, že pomocníci se jim snažili poradit s heslem k odemčení komnaty. Předá dětem jejich portréty.

Za každou splněnou aktivitu žáci získají obrázkové kartičky s písmeny (memes). Žáci obdrží informaci, že se jedná o slovo, které znají. Žáci z písmen musí složit klíčové slovo. Slovo je součástí zaklínadla pro otevření komnaty. Jedná se o první slovo, které odemká zámky v aplikaci Flippity. Heslem je pozitivní lidská vlastnost – **laskavost**.

Skupiny měly za úkol si poradit samy. Pokud na delší slovo chvíli nemohly přijít, učitel pomohl s prvním písmenem. Varianta a hloubka pomoci závisí na pedagogovi.

Tato úloha byla vytvořena v rámci projektu DIGI Plzeň.

Fotografie z hodiny



Příloha 1 – QR kódy

Video č. 1 – Zlá královna (Úvod)



Video č. 2 – Král příšer (Lumio)



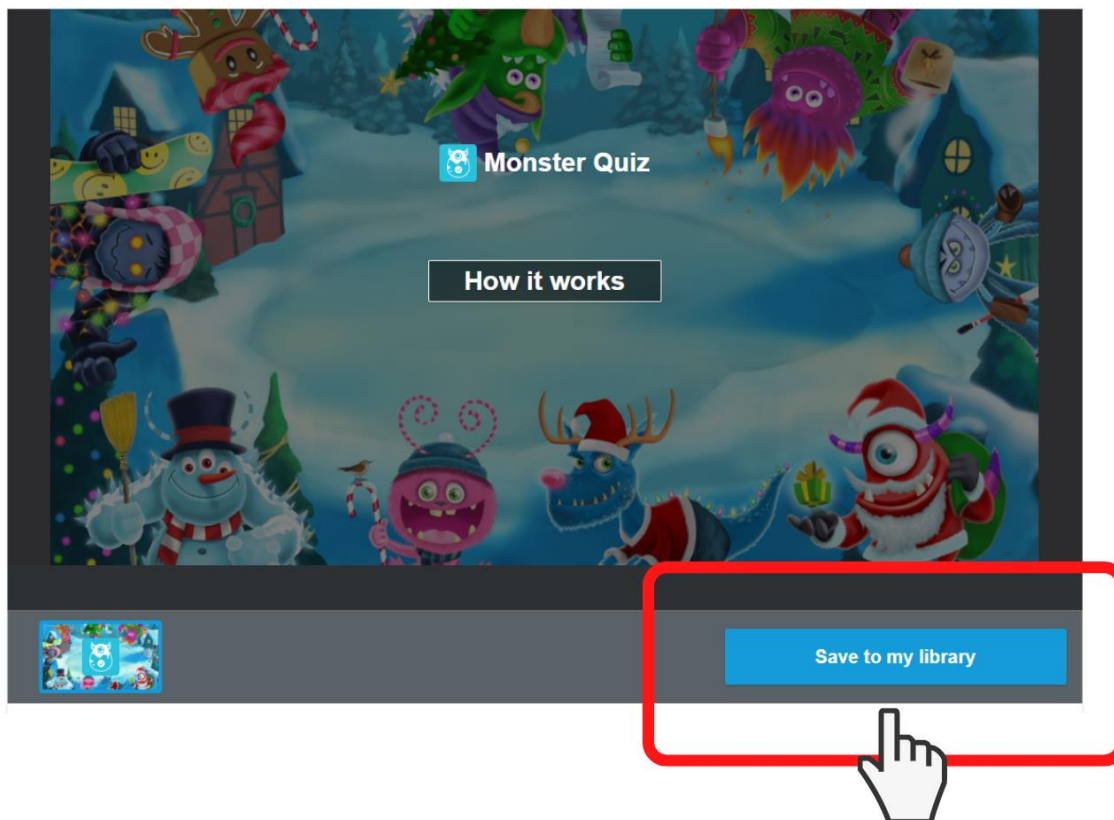
Příloha 2 – [Kalendář s pranostikami](#)

Příloha 3 – LUMIO – návod

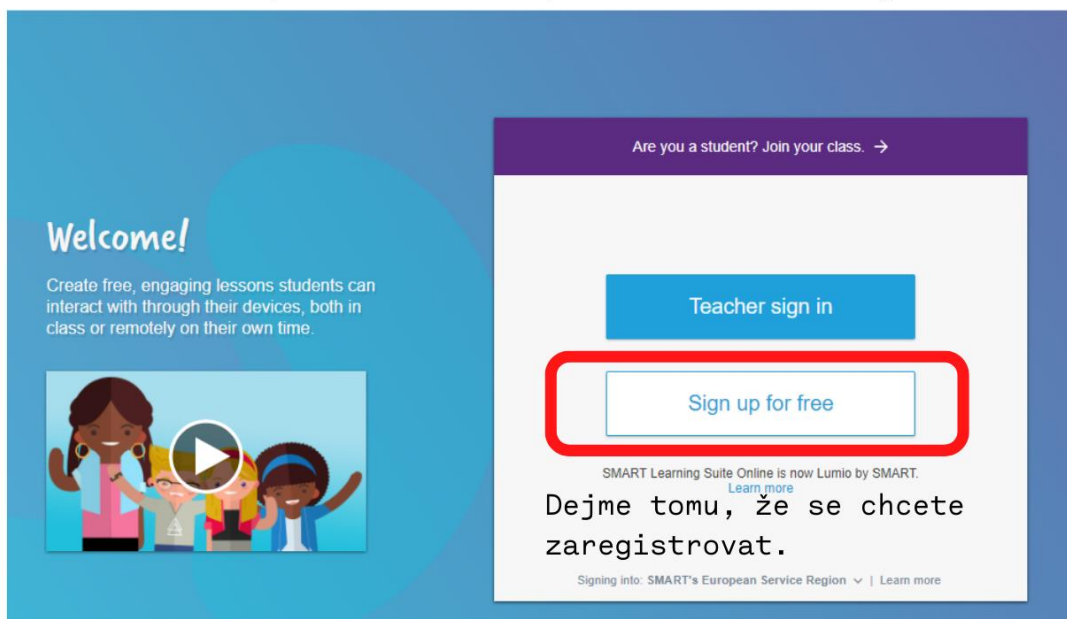
Postup pro zkopírování cvičení

1. Klikněte na uložit do knihovny.

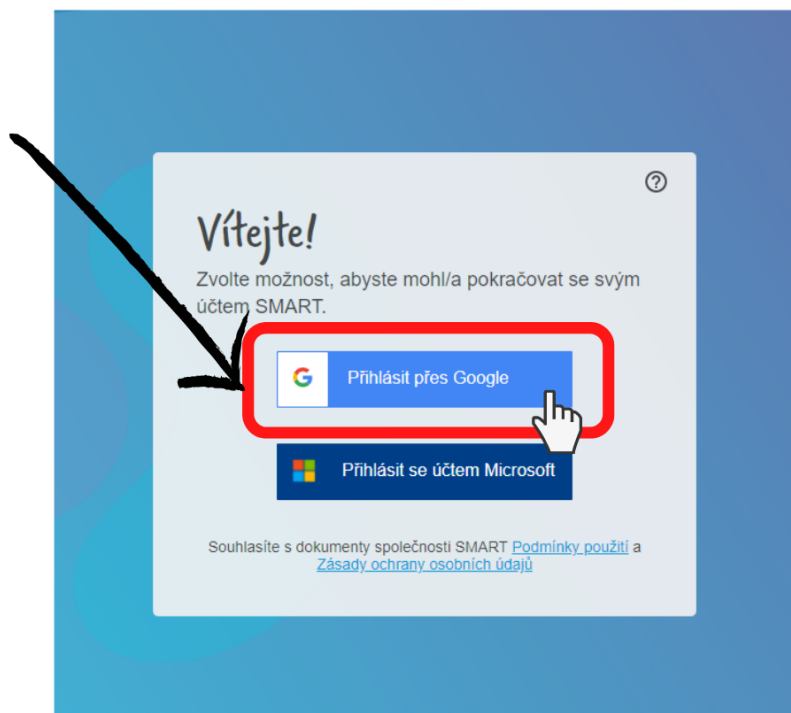
Prosincové pranostiky a svátky



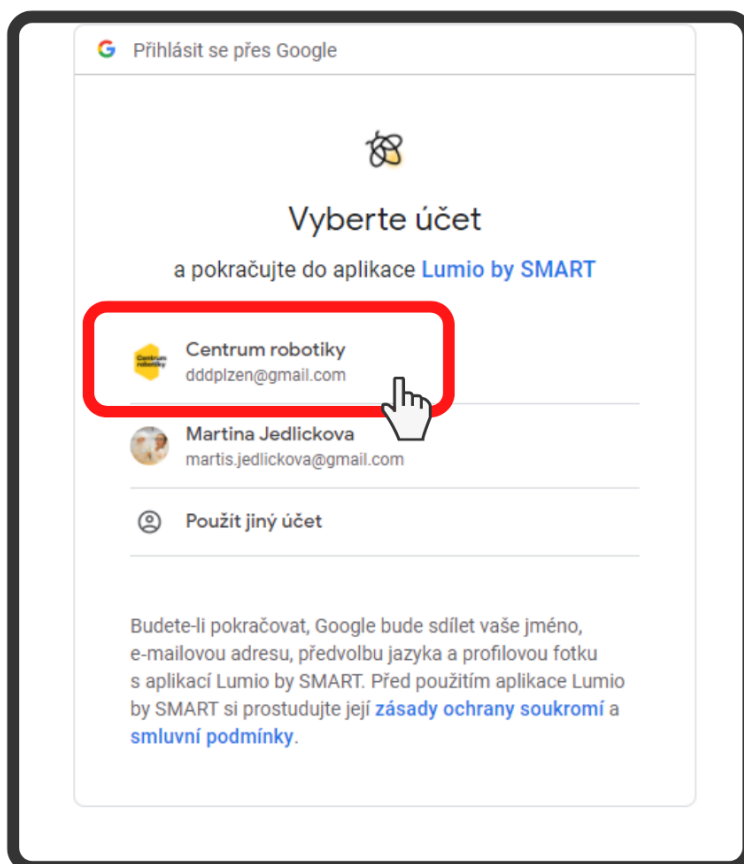
2. Zde si zvolte, zda se chcete přihlásit nebo zaregistrovat zdarma.



3. Nyní si zvolíte, pod jakým účtem se přihlásíte.

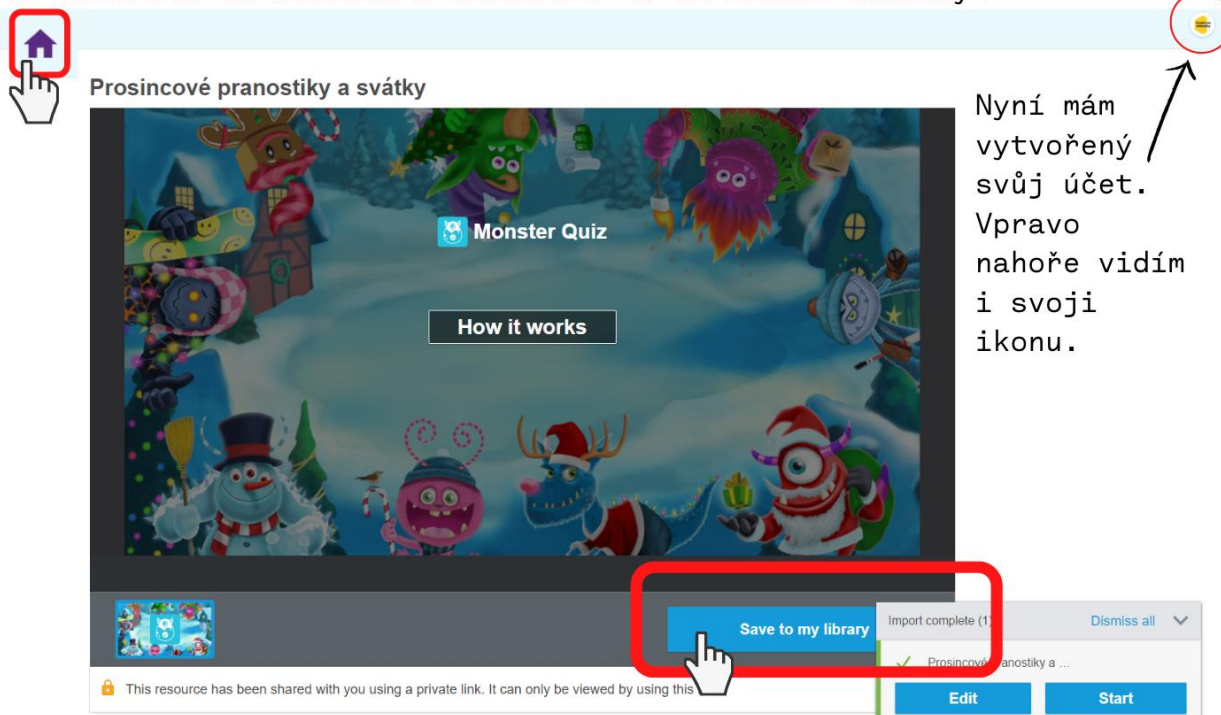


4. Zvolím svůj e-mailový účet, popřípadě zvolím - Použít jiný účet.



5. Nyní v dolní části zvolím uložit do knihovny.

6. Kliknete na domeček a dostanete se do hlavní nabídky.



Prosincové pranostiky a svátky

Monster Quiz

How it works

Save to my library

Import complete (1)

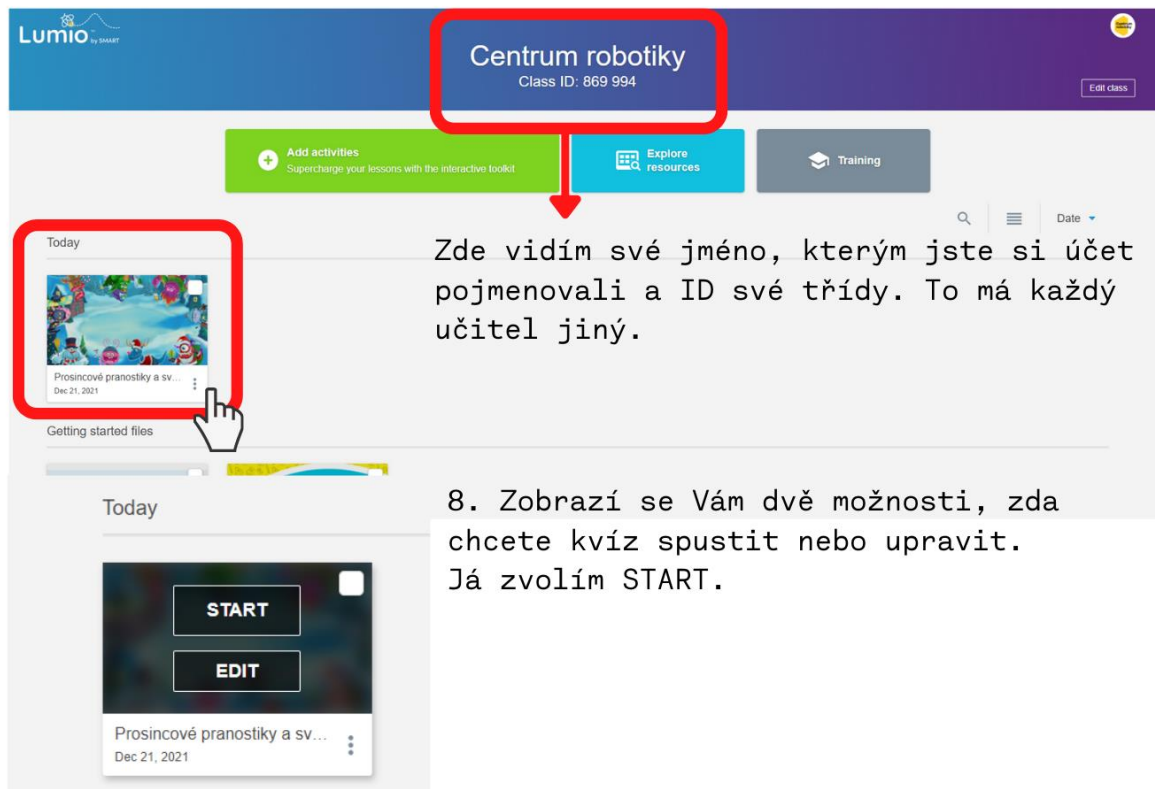
Dismiss all

This resource has been shared with you using a private link. It can only be viewed by using this

Edit Start

Nyní mám vytvořený svůj účet. Vpravo nahoře vidím i svoji ikonu.

7. Nyní stačí kliknout na projekt/aktivitu.



Lumio by SMART

Centrum robotiky
Class ID: 869 994

Add activities
Supercharge your lessons with the interactive toolkit

Explore resources

Training

Today

Prosincové pranostiky a sv...
Dec 21, 2021

Getting started files

Today

START

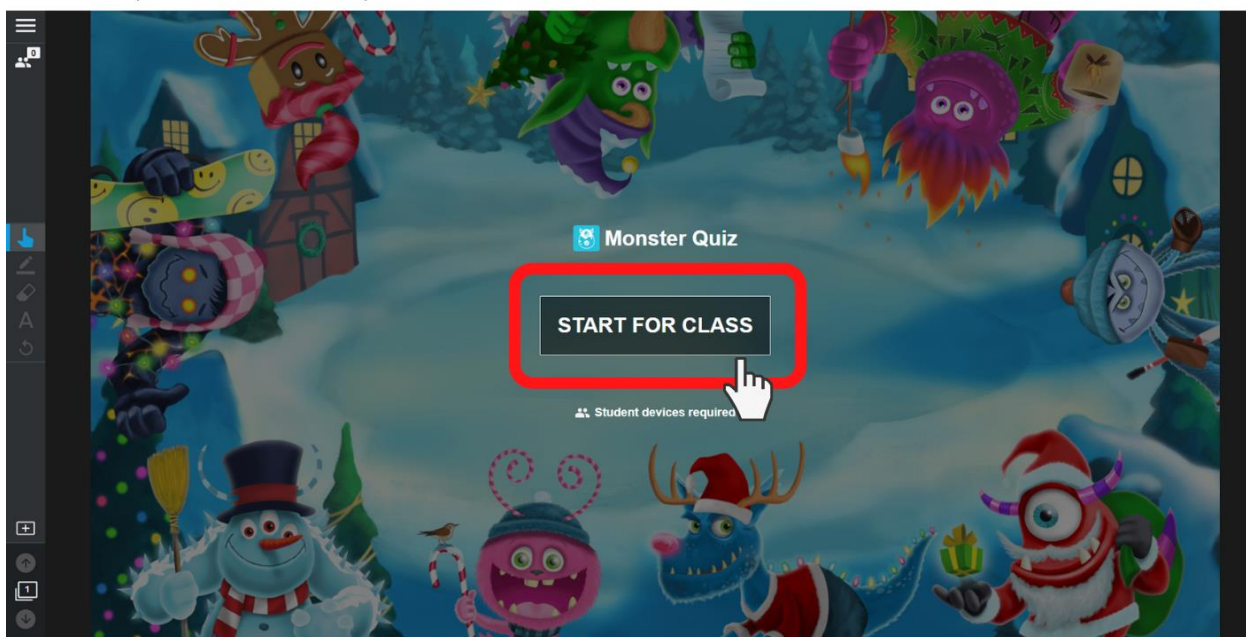
EDIT

Prosincové pranostiky a sv...
Dec 21, 2021

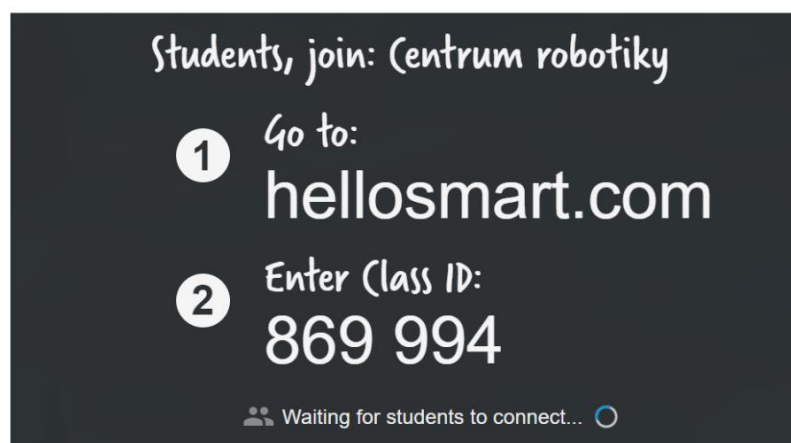
Zde vidím své jméno, kterým jste si účet pojmenovali a ID své třídy. To má každý učitel jiný.

8. Zobrazí se Vám dvě možnosti, zda chcete kvíz spustit nebo upravit. Já zvolím START.

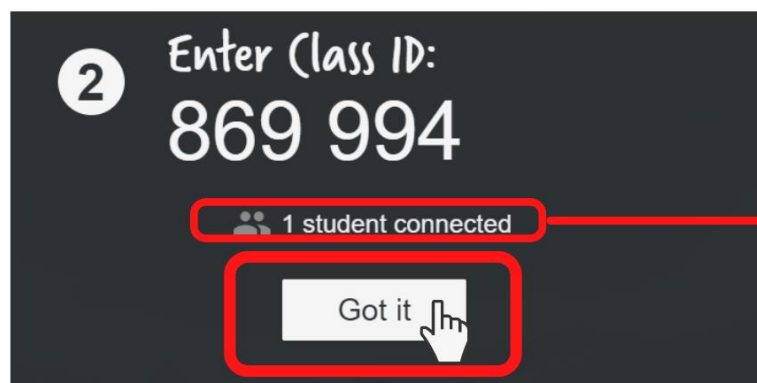
9. Spustíte kvíz pro celou třídu.



10. Třída si na iPadech/tabletech najde webovou stránku hellosmart.com a zadá ID třídy.



11. Počkáte, až uvidíte množství zařízení (iPadů), kolik jste jich žákům rozdali.



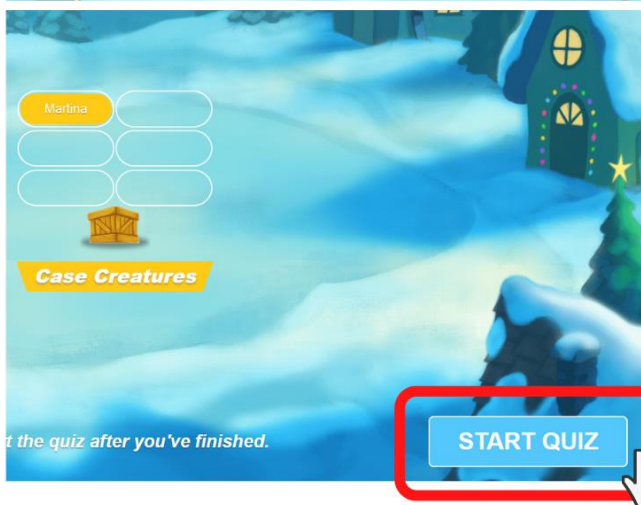
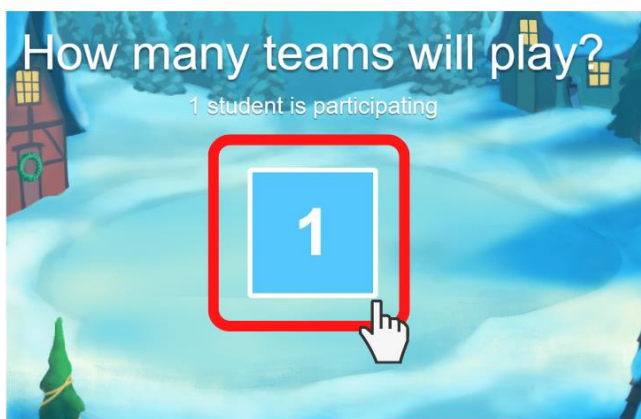
Číslo udává počet připojených zařízení.

12. Na ploše se Vám zobrazí všechna zařízení. Pojmenovaná jsou podle toho, jak se žáci v iPadech/tabletech podepíší.



Kliknutím se žáci rozdělí do týmů.

Číslo označuje počet týmů, do kterých budou žáci rozděleni.

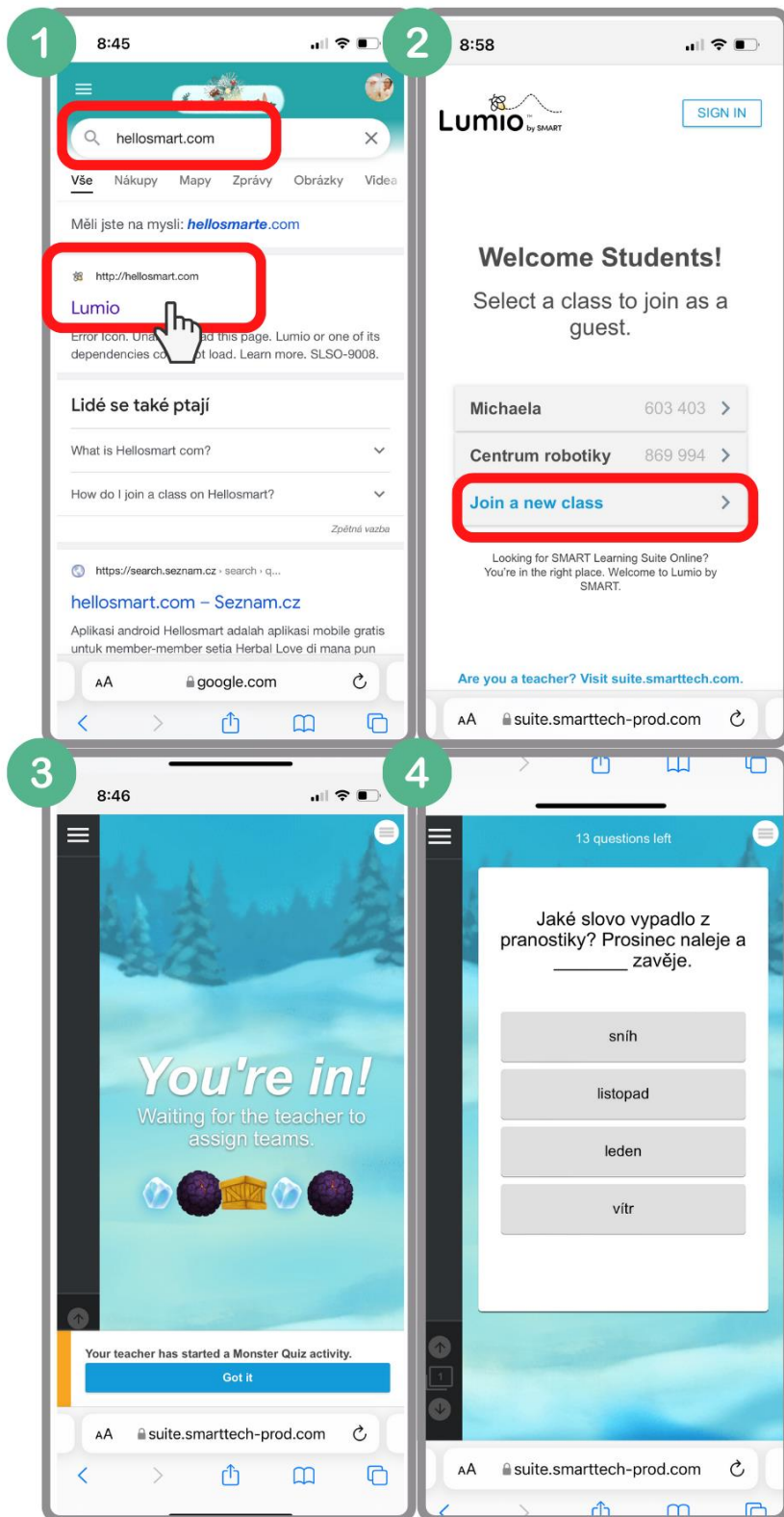


13.

Zde je vidět jen jedna krabice s příšerou, jelikož je pouze jeden tým. Ve chvíli, kdy bude více týmů, zvýší se počet příšer.

Nyní můžeme odstartovat kvíz.

14. Zde je ukázka toho, co uvidí děti na iPadech. (V tomto případě se jedná o zobrazení v mobilu, ale na iPadech to vypadá stejně.)



1 hellosmart.com

2 Děti kliknout na Join a new class -> následně dopíše své jméno a potvrdí ho.

3 Učitelé se budou zobrazovat studenti viz bod 11. Na snímku je vidět, co uvidí žák. Nyní musí počkat, než učitel kvíz spustí.

4 Příklad toho, co žák uvidí po spuštění kvízu.

Příloha 4 – Karty s písmeny

 A	 L	 T
 S	 S	 K



A



V



O