

Zachraňte Vánoce (ICT) – Projektový den (část 4)

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

Časová náročnost: 1x 45 minut

Ročník: 3.

Předmět: informatika, český jazyk, člověk a jeho svět

Učivo: algoritmizace, čtení/psaní

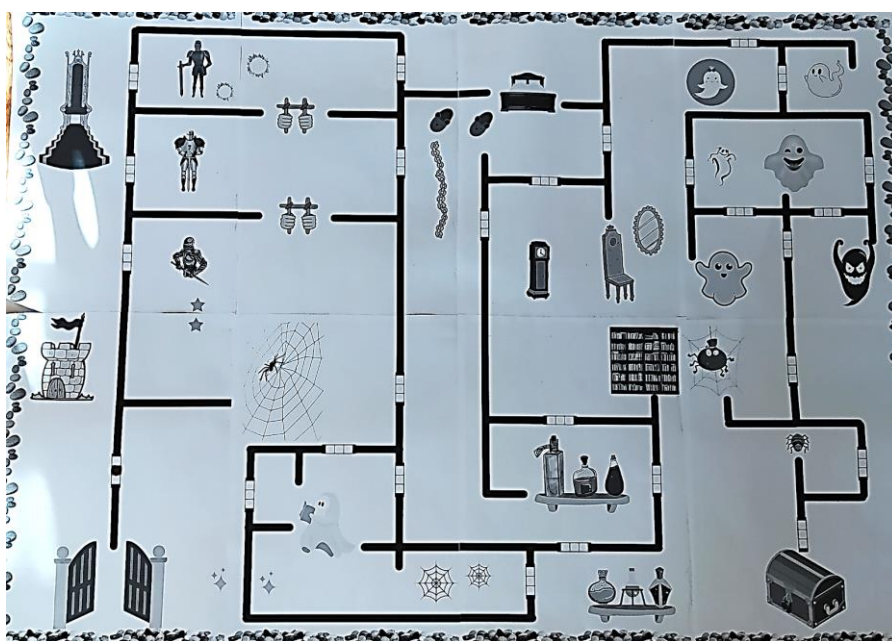
Pomůcky: iPady, Ozoboti (do dvojic), dotykový panel / interaktivní tabule / projektor, cesta pro Ozobota (Příloha 1), QR kódy pro Flippity a Mentimeter (Příloha 2), video Královna (Příloha 3), mentimeter návod (Příloha 4)

Hodinu jsem vyzkoušela s 24 žáky v rámci projektového dne Zachraňte Vánoce.

Úvodní motivace

Žáci se dostávají k tajemnému hradu zlé královny. Každá skupina dostane kousek hradu, kterým bude mít za úkol pomocí Ozobota projít. Rychlejší skupiny mohou dostat více dílů.

Je dobré s žáky nejdříve celý hrad složit, aby věděli, kudy mají jít, a aby se nechytili do nástrah, kterými královna hrad zabezpečila. Celý hrad se skládá z osmi A4. Pro lepší orientaci jsou tam přidány stejné obrázky stran, které k sobě patří. Kousky za přerušovanou čárou je dobré odstříhnout, aby na sebe čáry (cesta pro Ozobota) navazovaly.



Každá skupina doplní svoji část hradu o kódy pro Ozobota a ověří si správnost. Pokud je kód špatný nebo ho Ozobot nepřečte, stačí chybu přelepit bílým papírem. Poté za pomoci vyučujícího žáci slepí celý hrad dohromady, aby mohli všichni Ozoboti hradem projít a dostat se až k truhle s kouzlem Vánoc.

Truhla s pokladem

Žáci úspěšně prošli celým hradem a dostali se k zavřené truhle. Pro její finální otevření jsou potřeba indicie, který celý den získávali při plnění úkolů. Indicie jsou ukryté v písmenkách. Po složení slov dostali žáci QR kód s odkazem na zámečky. Webová stránka – flippity.net.
https://www.flippity.net/sh.php?k=1Z4BCbc0Le3yYGoTYS8YN_kzXzrN90RHAIta-roSFeTo

Řešení:

Jaké slovo jste získali od sněhuláků? – Ohleduplnost

Jaké je kouzelné slovo od Krále příšer? – Laskavost

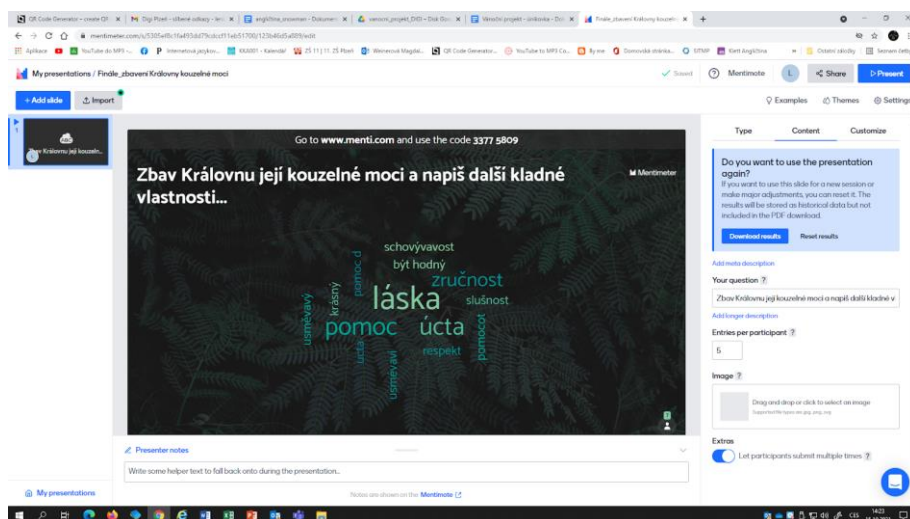
Jaké slovo vám prozradila bažina? – Pravdomluvnost

Jaké slovo jste získali za přiřazení plánek k jednotlivým cestám k hradu? – Štědrost

Mentimeter – Zbavte Královnu zlé moci

Po odemčení zámečků se žáci dostanou na video (Příloha 3), kde jim zlá královna sdělí, že ještě nevyhráli, že ona má ještě dost sil. **Já jsem žákům sdělila**, že královnu porazí – zbaví ji zlé moci dalšími kladnými lidskými vlastnostmi.

Za pomoci QR kódu se žáci dostanou do aplikace Mentimeter (Příloha 4 – Mentimeter návod – Zde je potřeba si vytvořit svůj vlastní základ pro slovní mrak). Každá dvojice žáků napíše pět dalších kladných vlastností.



Závěr projektového dne

Po vyplnění Mentimetru jsem měla pro žáky připravenou krabici. Dětem jsem řekla, že je v ní proměněné veškeré královnino zlo. V krabici byly vánoční žolíky (Příloha 5) pro děti – viz příloha a drobné dárky.

Poznámka:

Byla to naše poslední hodina před vánočními prázdninami a završila tak celý projektový den.

Tato úloha byla vytvořena v rámci projektu DIGI Plzeň.

Příloha 1 – [Cesta pro Ozoboty](#)

Příloha 2 – QR kódy – závěr (Flippity)



Příloha 3 – Video Královna



Příloha 4 – [Návod Mentimeter](#)

Příloha 5 – Vánoční žolík

