

BOBUĽA VŠETKY TÉMY



S16
T1-5
D1-12
L1 P1

Účel lekcie:

- cvičenie, spoznávanie, rozhodovanie
- výber časti textu
- rozvoj kreativity

Činnosť	Metóda/Interakcia	Výstup	1. Príprava
			Časová náročnosť: 10 minút Materiálne požiadavky: súhrnný text Na Mesiac sa lieta púpavami alebo slameným klobúkom? Aký je rozdiel medzi hladom zo slušnosti a činorodým hladom? Prečo si treba obliecť na noc čarovnú pyžamu? Dá sa žonglovať s reďkovkami? Bobuline príbehy poskytujú odpovede na všetky otázky, a zistíme aj to, že na narodenie novej sestry sa najlepšie čaká u starých rodičov.
Činnosť Krátka prezentácia celého 5-hodinového projektu Vytvorenie skupín: rozdeľte triedu do 5 skupín Prečítajte si súhrnný text Rozhodnutie o úlohách, ktoré sa majú splniť	Metóda/Interakcia Frontálna metóda Použite nápady z Príručky pre učiteľa základnej školy (úlohy, kreslenie atď.) Frontálne, skupinové alebo individuálne čítanie Skupina si môže spôsobiť slobodne vybrať, alebo môžete rozhodnúť vy	Výstup Študenti premýšľajú v päťhodinovom období Homogénne alebo heterogénne skupiny vhodné na účel práce s textom. Študenti si predstavujú možnosti práce na základe niekoľkých riadkov	

Činnosť	Metóda/Interakcia	Výstup	2. Pracuj s vybranou ulohou
			Časová náročnosť: 25 minút Potrebné materiály Pracovné karty, nápadové karty Je možné použiť akýkoľvek druh nástrojov a materiálov: • Kreslenie, tvorba, vytváranie digitálneho obsahu • ArTeC kocky • Kartón, škatule • Plastelína, hlina, piesok • Recyklované materiály – požiadajte ich, aby zbierali papier a odpad (s čistým odpadom). Prineste si nejaké veci aj vy!
Činnosť Práca na zvolenej úlohe	Metóda/Interakcia Úlohou skupín je oživiť scénu prostredníctvom kreslenia, remesiel, stavby atď. Popustite uzdu fantázii: rôzne perspektívy im môžu pomôcť pripraviť sa na ďalšiu lekciu. Sledujte tímovú dynamiku. V prípade potreby pomôžte distribuovať úlohy a materiály!	Výstup Nečakajte, že nájdete nádherné umelecké diela, táto úloha je druhom brainstormingu, v ktorom by každý mohol preskúmať, a preto sa učí prostredníctvom chýb.	

Činnosť	Metóda/Interakcia	Hodnotenie	3. Hodnotenia
			Časová náročnosť: 10 minút
Činnosť Prezentácia Hodnotenie	Metóda/Interakcia Každá skupina prezentuje svoju prácu. Porozprávajte sa s nimi o tom, ako prebiehala tímová práca. Študenti majú vymenovať, čo sa im páčilo na práci inej skupiny.	Hodnotenie Vyhodnoťte proces (plynulosť, samostatnosť atď.), originalitu (rozmanitosť nápadov a materiálov) a najmä motoriku (presnosť, efektívnosť, rohy, línie atď.)	

BOBUĽA VŠETKY TÉMY



S16
T1-5
D1-12
L1 P2

Účel lekcie:

- cvičenie, spoznávanie, rozhodovanie
- výber časti textu
- rozvoj kreativity

V úvode pripravte študentov tým, že si predstavujú, čo by sa mohlo stať v príbehu len na základe týchto niekoľkých viet.

Zhrnutie:

Na Mesiac sa lieta púpavami alebo slameným klobúkom? Aký je rozdiel medzi hladom zo slušnosti a činorodým hladom? Prečo si treba obliecť na noc čarovnú pyžamu? Dá sa žonglovať s red'kovkami? Bobuline príbehy poskytujú odpovede na všetky otázky, a zistíme aj to, že na narodenie novej sestry sa najlepšie čaká u starých rodičov.

Prečítajte si súhrn:

- vlastné čítanie, alebo
- jeden študent nahlas číta celej skupine, alebo
- vy čítate nahlas celej triede

Výber úlohy:

- Záleží na tom, ktorý text bude skupina spracovávať v 2., 3. a 4. lekcií.
 - Skupiny si môžu vybrať úlohu samostatne. Pokúste sa ovplyvniť rozhodnutie tak, aby si vybrali rôzne úlohy!
 - Úlohy môžete v rámci skupín rozdeliť aj sami. Týmto spôsobom môžete vopred naplánovať úlohy na 2., 3. a 4. hodinu v projekte.
- Na nasledujúcich stránkach môžete vidieť, ktorá úloha rozvíja aké možnosti.
- Podporte deti pri používaní ich kreativity. V brainstormingu sú len návrhy, nie riešenia, ktoré sa majú kopírovať!
- Ich rôzne perspektívy pomáhajú deťom pripraviť sa na ďalšiu hodinu.



Kde sa nachádza Brainstorming?

- Na kartách brainstormingu zahrievacích cvičení
- Na týchto kartách sú umiestnené:
- Nápady na ručné práce (výroba zvierat a rastlín z roliek toaletného papiera, studní zo zápalek, zvierat pomocou origami atď.)
- Návod na stavbu tehál ArTeC
- Vzory figurín na vystrihovanie
- Zoznam potrebných materiálov a pomôcok
- Pivot Sprievodca programu Pivot na vytváranie animácií (<https://krazyxl-com.webnode.hu/pivot-animator-utmutato/>)
- Situačné karty
- Užitočné odkazy
- Zamerania.