RIDEbi

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

# ODYSEA VŠETKY TÉMY



S23
T1–4
D1–12
L1 P1

**Účel lekcie:**
- cvičenie, spoznávanie, rozhodovanie
- výber časti textu
- rozvoj kreativity

| Činnosť | Metóda/Interakcia | Výstup | 1. Príprava |
|---|---|---|---|
| Krátka prezentácia celého 5-hodinového projektu<br>Vytvorenie skupín: rozdeľte triedu do 5 skupín<br><br>Prečítajte si súhrnný text<br>Rozhodnutie o úlohách, ktoré sa majú splniť | Frontálna metóda<br>Použite nápady z Príručky pre učiteľa základnej školy (úlohy, kreslenie atď.)<br>Frontálne, skupinové alebo individuálne čítanie<br>Skupina si môže spôsob slobodne vybrať, alebo môžete rozhodnúť vy | Študenti premýšľajú v päťhodinovom období<br><br>Homogénne alebo heterogénne skupiny vhodné na účel práce s textom.<br><br>Študenti si predstavujú možnosti práce na základe niekoľkých riadkov | **Časová náročnosť:** 10 minút<br>**Materiálne požiadavky:** súhrnný text<br>Odysseus, odvážny a mazaný kráľ, sa vracia z trójskej vojny po desiatich rokoch bojov. Nemôže sa dočkať, kedy príde so svojimi mužmi na ostrov Ithaca. Počas cesty zažijú mnoho dobrodružstiev. |

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

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

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

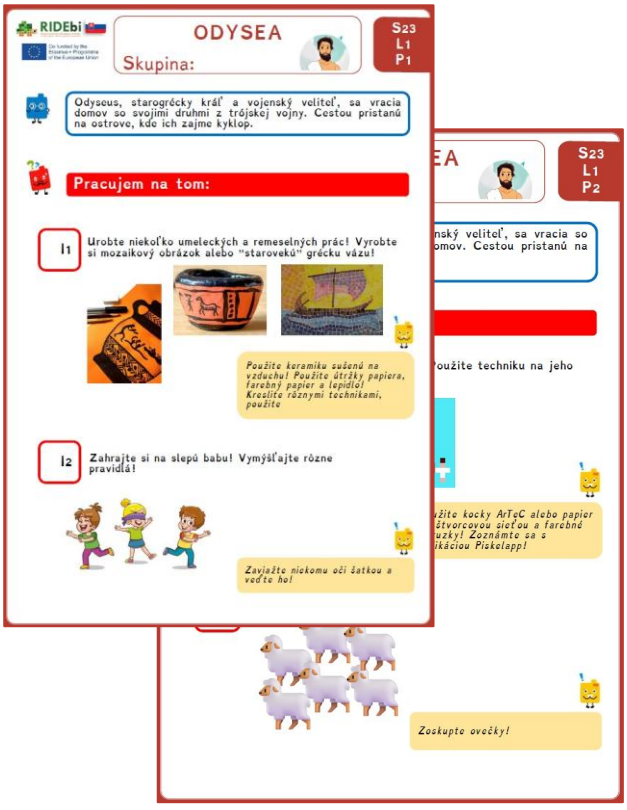
# ODYSEA
# VŠETKY TÉMY



S23
T1–4
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.




**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. lekcii.
  - 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 Brainstormingr?**
- Na kartách brainstormingu zahrievacích cvičení
- Na týchto kartách sú umiestnené:
- Nápady na ručné práce (výroba zvierat a rastlín z roliek toaletného papiera, studní zo zápaliek, 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.