

DATABÁZE ÚLOHY PRO NADANÉ

Albert - 1. lekce LOGIKA A OSOBNOSTNÍ ROZVOJ

učivo 1. stupně

Renata Zapletalová, ZŠ Židlochovice



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



jihomoravský kraj

Materiály jsou určeny pro rozvoj kognitivních dovedností a osobnostní rozvoj. Vhodné jsou především do kroužku pro žáky 3. - 5. ročníku, některé úkoly a hry jsou však využitelné i pro mladší nebo pro starší děti. Ideální velikost skupiny je 5 - 9 žáků.

Materiály v této lekci jsou vlastní, vytvořené v programu Canva.

Časová dotace: 45 minut

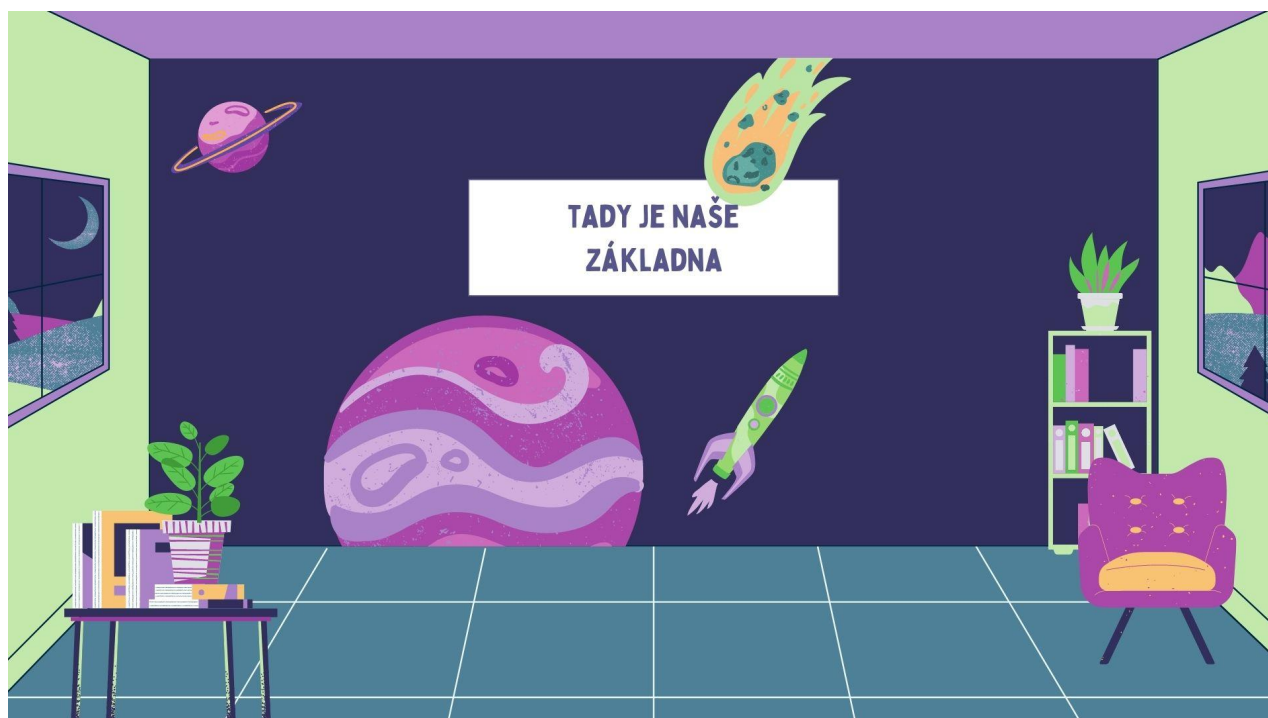
Pomůcky: projektor/interaktivní tabule nebo vytištěné informace o planetě Epic; vytištěné rébusy, psací potřeby

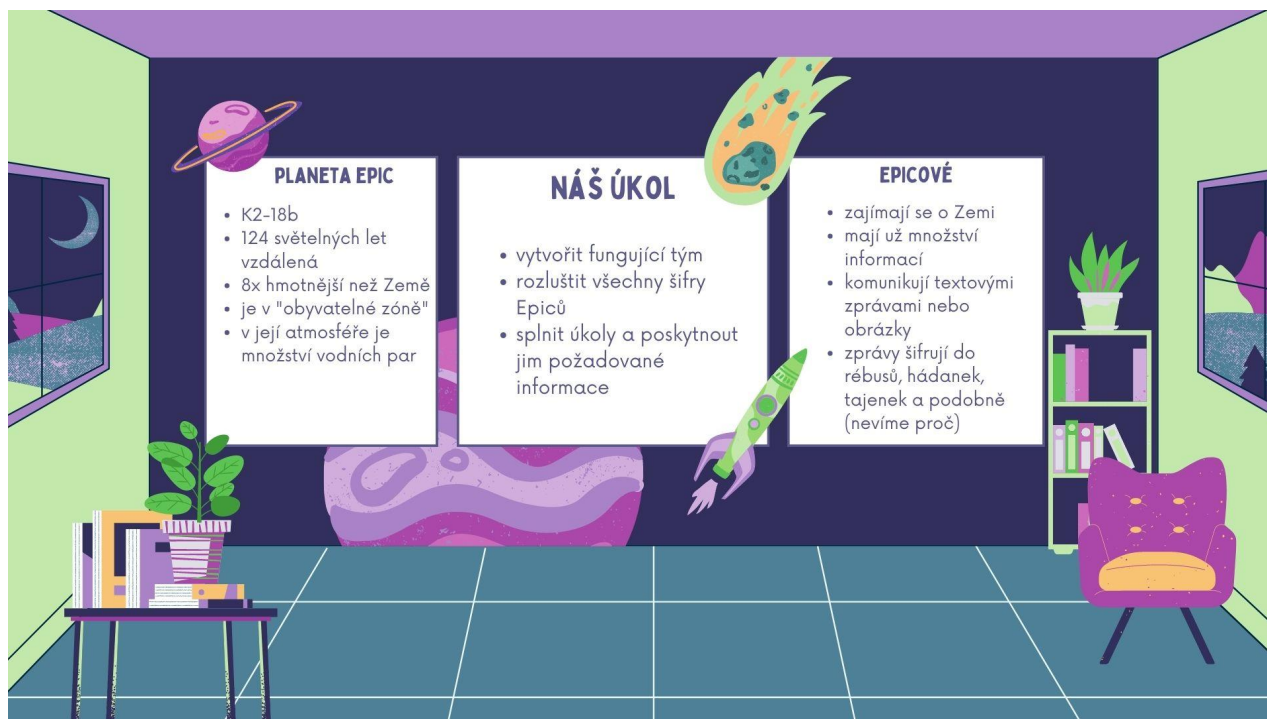
Prostory: není potřeba mnoho místa, děti budou během hodiny vyplňovat rébusy

Úvod:

- Přivítáme se s dětmi a uvedeme celý koncept kroužku. Protože jsme zapálení vědci, následovníci Alberta Einsteina, byli jsme vybráni do týmu pro komunikaci s Epiky (viz první dva snímky).
- 5 minut

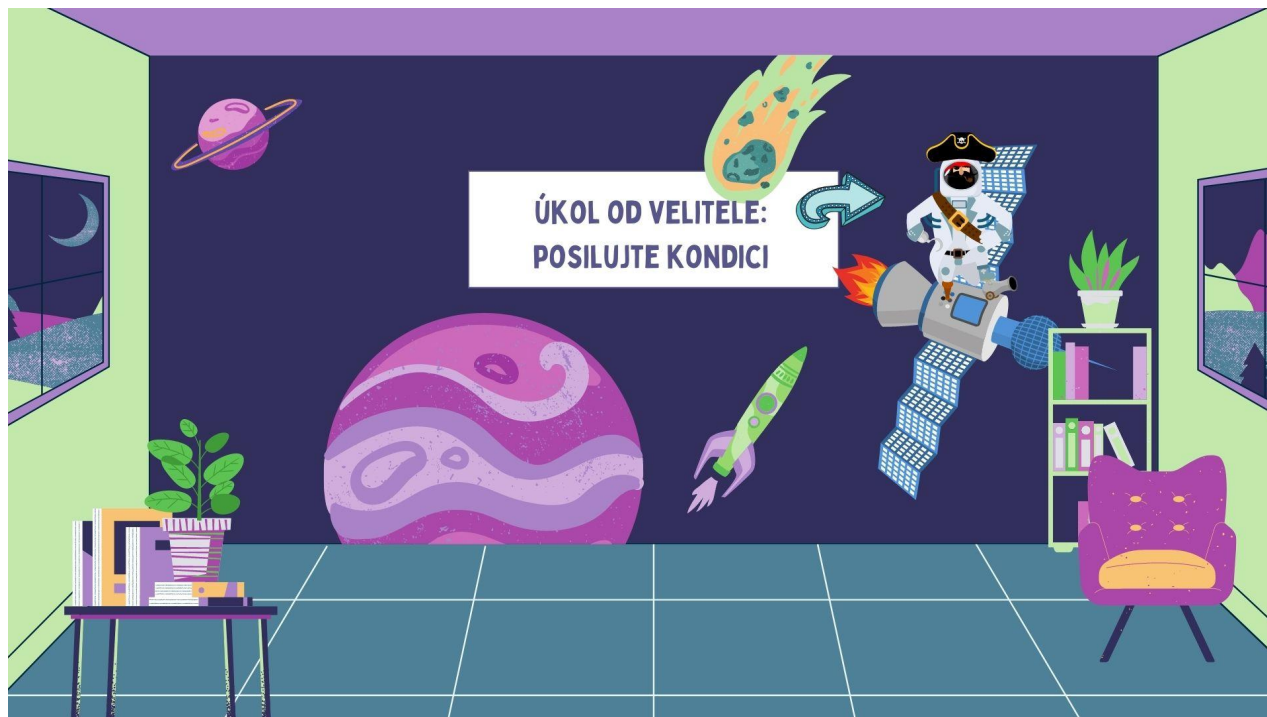






Ledolamka:

- Cíl aktivity: Fyzické uvolnění, naladění na další společnou práci, rozvoj kreativity
- V dalším snímku děti čeká úkol od velitele "Posilujte kondici"
- S dětmi si na protažení zahrajeme hru "Bandita" - v tomto kontextu ji máme upravenou na variantu "Vesmírný bandita". Pokud děti tuto hru nehrají, vedoucí jim ji nejdříve vysvětlí a ukáže.
- Za dveře jde jeden žák, to je šerif. Ostatní si stoupnou do kruhu a tiše si určí jednoho banditu. Vedoucí odstartuje hru. Bandita ukazuje různé pohyby, ostatní je po něm opakuji. Vedoucí jde pro šerifa, který si stoupne doprostřed kruhu a snaží se určit, kdo je bandita. Má na to tři pokusy. Pozor, bandita v průběhu hry musí pohyby měnit. Děti v roli bandity mohou předvádět různé cviky, poskakovat, tančit, dělat grimasy a podobně.
- Naplánujte tuto aktivitu tak, aby se ideálně prostřídali všichni žáci.
- 10 - 15 minut



Hlavní aktivita - rébus:

- Cíl aktivity: Nácvik práce s rébusey
- Další snímek nám oznamuje, že jsme obdrželi zprávu od Epiců
- Promítneme (nebo ukážeme) obrázek rébusu, zároveň každému žákovi dáme jeho vlastní rébus (je bez pozadí, aby se dal černobíle vytisknout a šlo do něj snadno psát)
- Nejdříve zkusí děti přemýšlet nad tím, o jaký typ zprávy se jedná (zašifrovaná v rébusech). Pak je zkusíme nechat definovat, co to vlastně je rébus.
- Dále si společně vyzkoušíme první řádek s kapry. Děti by měly pochopit, jak rébus řešit a že písmenka mají zapisovat nahoru do čtverečků.
- Poté určíme čas, během kterého zkusí na tajence pracovat samostatně. Ideálně okolo deseti minut. Vysvětlíme dětem, že pokud někdo zprávu vyluští, půjde potichu za vedoucím a ukáže mu ji. Výsledek nekřičíme nahlas, protože bychom tím mohli pokazit zábavu ostatním, kteří ještě luští.
- Po uplynutí stanoveného času jdeme luštit společně. Vždy se zeptáme, kdo z dětí řádek má. Pak zkusí spolužákům dávat nápovědy, dokud se jim nepodaří rébus rozluštit.
- Jakmile všichni známe tajenku, přepneme na snímek "Dobrá práce".
- 15 - 20 minut

1

- KAÍK

5



6

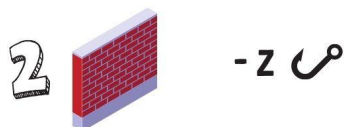


- IZE



7

Sc

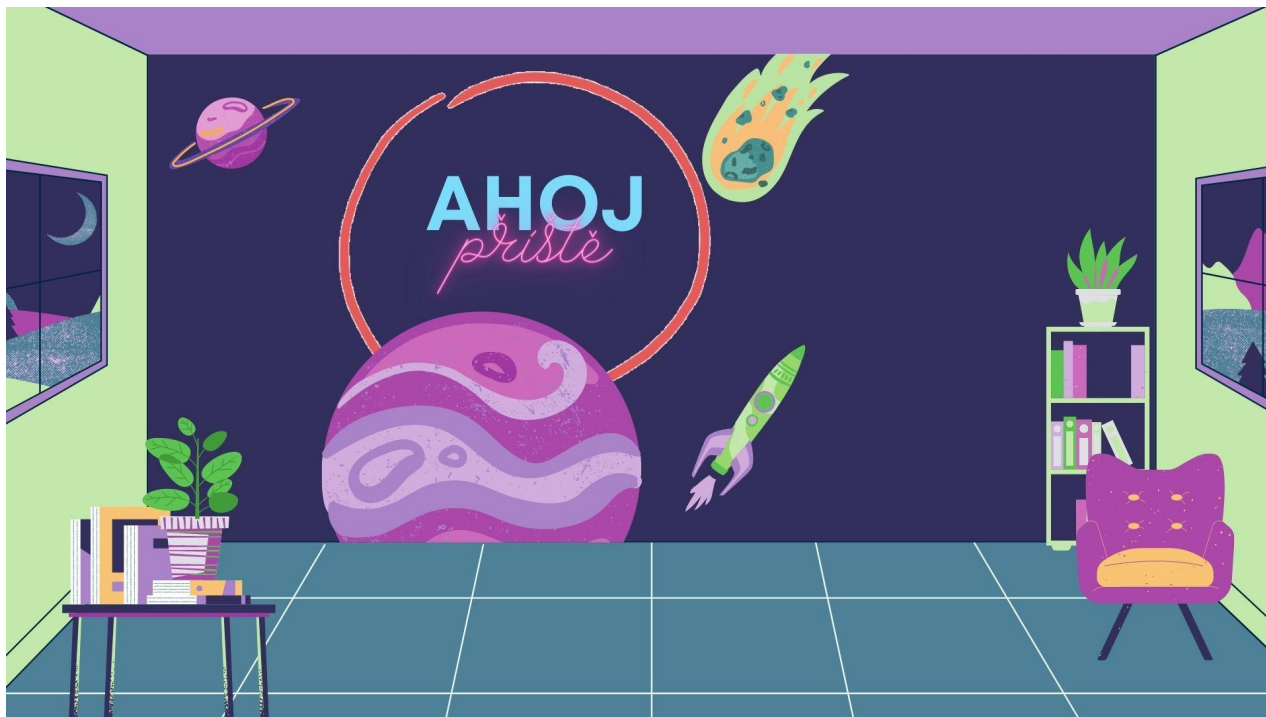


Reflexe a ukončení hodiny:

- Cíl aktivity: Reflexe slouží k zarámování a ukotvení toho, co jsme během hodiny prožili.
- Následuje reflexe aktivity, viz otázky na snímku "Dobrá práce". Zjišťujeme, co děti bavilo, jak

hodnotí svoji práci a také celkovou práci týmu. Ptáme se, jestli se naučili něco nového.

- Odpovědi nehodnotíme. Můžeme například, poděkovat, ocenit vhléd a podobně.
- Někdy děti více mluví o ledolamce, protože je více bavila, to je také zcela v pořádku.
- Následně dětem ukážeme poslední snímek a rozloučíme se s nimi.
- 5-10 minut



Řešení rébusů:

- 1: KAPŘÍK a KAPR; šipka ukazuje na kapříka; KAPŘÍK - KAÍK = PŘ
- 2: ZEĎ - Z a háček = ED
- 3: KOSTLIVEC - KOLIVEC = ST
- 4: na obrázku je HROBKA - K - HROB = A
- 5: VLK - LK = V
- 6: TELEVIZE - LEV- IZE = TE
- 7: je trochu chyták, jelikož se nejedná o rébus, ale o umělecké ztvárnění slova "SE"
- 8: NÁMĚSTÍ - ĚSTÍ = NÁM

Zpráva zní: PŘEDSTAVTE SE NÁM

Během dalšího setkání kroužku je pak vhodné věnovat se představování žáků.