

DATABÁZE ÚLOHY PRO NADANÉ

Albert - 2. 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.

Prezentace v této lekci jsou vlastní, vytvořené v programu Canva. Hra “Nakrmte kapitána vesmírné lodi” je shodná se hrou na sultána, běžně známou. Využívána je webová stránka Flippity, která je zdarma. Úkoly ve Flippity jsou inspirovány knihou “Sherlock Holmes” na stopě (Gareth Moore, Euromedia Group a.s., 2021).

Časová dotace: 45 minut

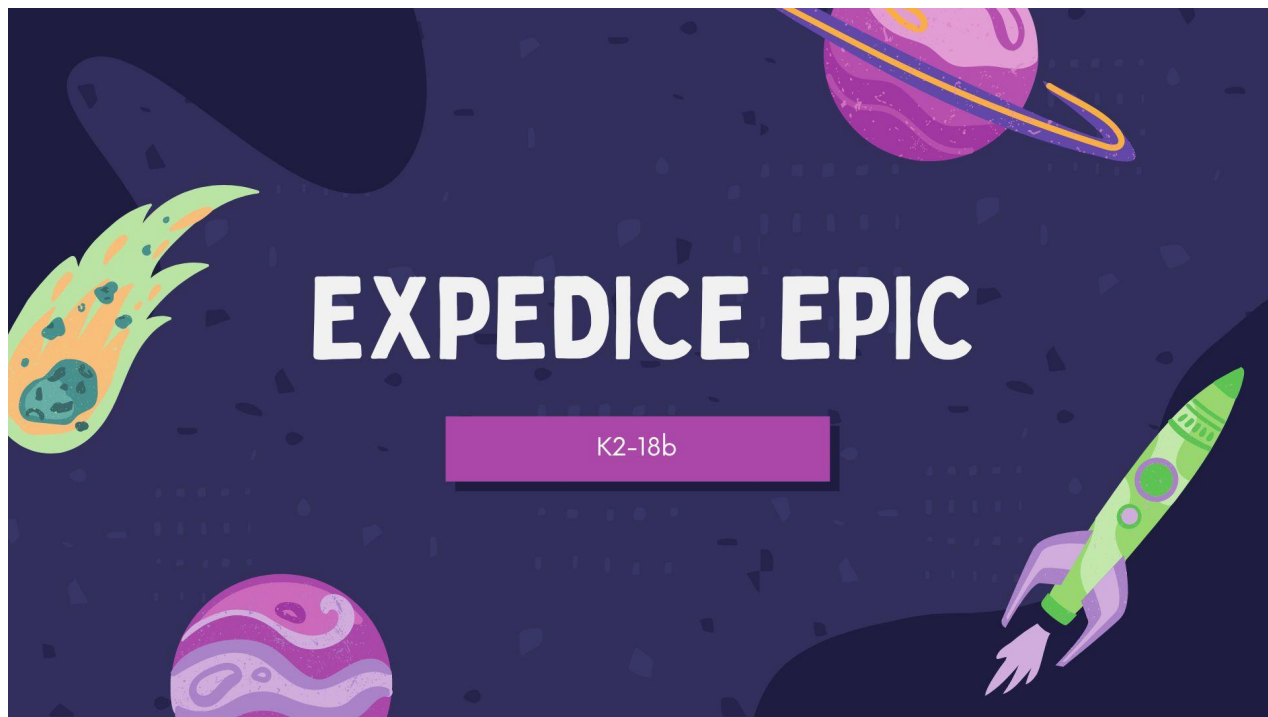
Pomůcky: projektor/interaktivní tabule, počítač

pokud je to potřeba, pak vytištěné hádanky z Flippity (například s SVP)

Prostory: není potřeba mnoho místa, měla by ale být možnost udělat s dětmi kruh ze židlí

Úvod a ledolamka:

- Přivítáme se s dětmi a zopakujeme informace z minulé hodiny
- Poté přejdeme rovnou na ledolamku
- Cíl aktivity: Naladění na další společnou práci, rozvoj logického myšlení, společný zábavný zážitek
- V dalším snímku děti čeká úkol od velitele “Nakrmte kapitána vesmírné lodi”
- Jde o hru na sultána, kdy vedoucí skupiny hraje sultána, v tomto případě tedy kapitána. Jakmile se děti hru naučí, mohou také převzít roli kapitána.
- Kapitán už je trochu rozmazlený, takže si na svačinku rozhodně nedá cokoli. Když se mu například zprotiví hláška “A”, nebude chtít nic, co ji má v názvu. Hru tedy vedoucí začne například takto: “Já, váš nejmilovanější kapitán, nemůžu dnes vystát hlášku A. Čípak mě dnes uctíte a pohostíte?” Děti se snaží v kruhu co nejrychleji vymyslet, co kapitánovi dají.
- Jakmile chápou princip, můžete zkusit druhou variantu hry. V ní už kapitán neprozradí, co se mu zrovna zprotivilo, a děti na to musí přijít. Příklad: Kapitán nechce nic s hláskou A. První žák nabídne chleba, ten kapitán odmítne. Pokračuje další žák a nabídne sýr, kapitán souhlasí, že sýr by si rád dal. Třetí žák nabídne ananas a kapitán se ošklíbá, že ananas tedy v žádném případě ne. Cílem je, aby všechny děti přišly na to, jaká je kapitánova podmínka ve výběru potravin.
- 15 minut





Hlavní aktivita - úniková hra na Flippity

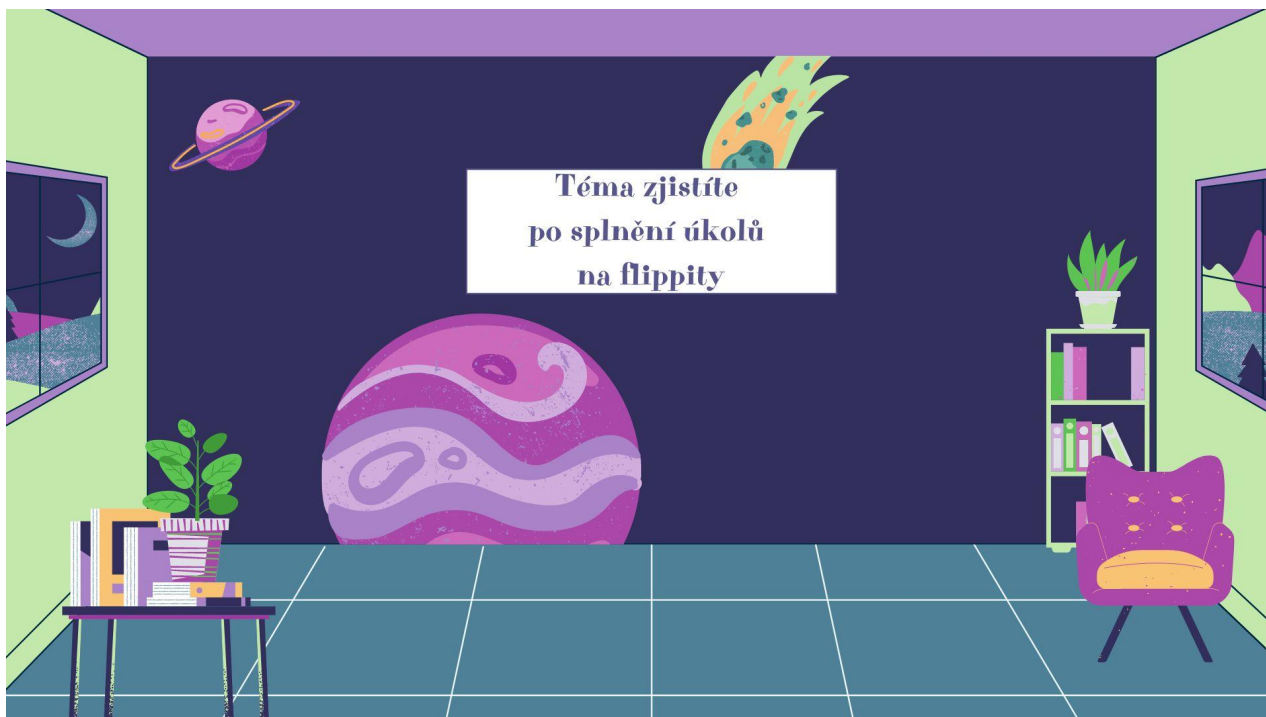
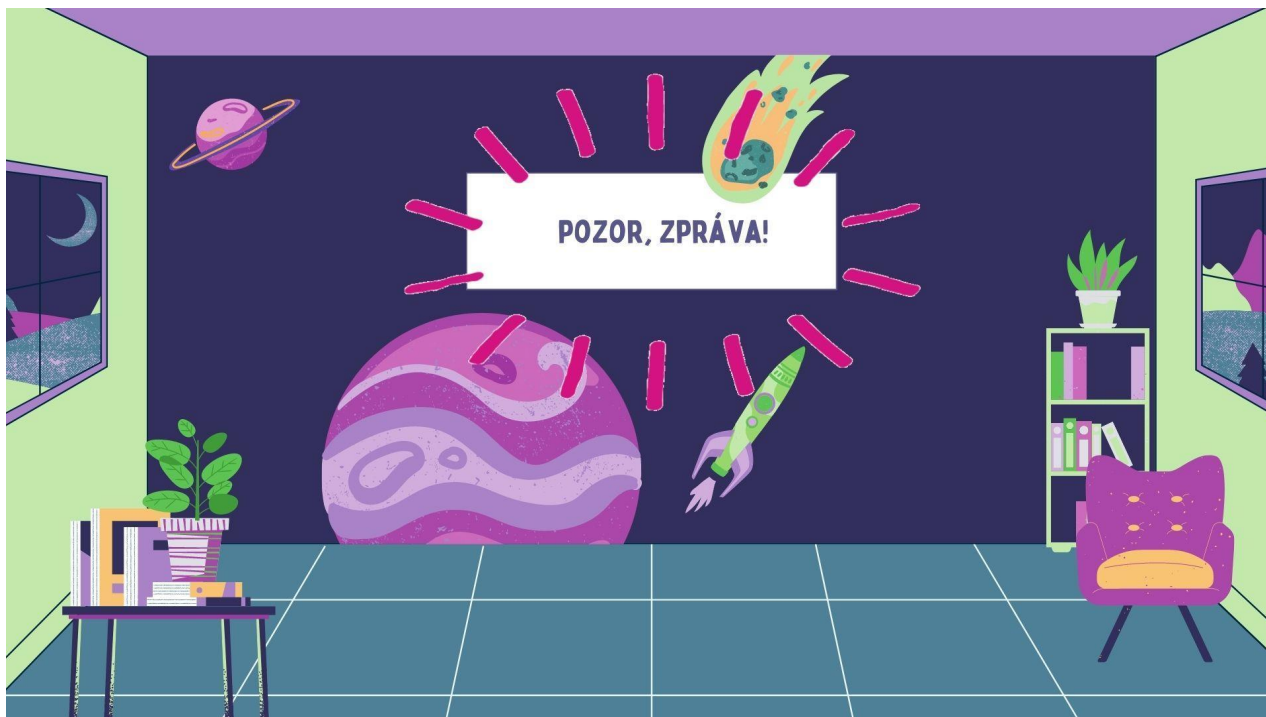
- Cíl aktivity: Rozvoj logického myšlení na různých typech úkolů, nácvik komunikace a spolupráce
- Další snímek nám oznamuje, že jsme obdrželi zprávu od Epiců
- Na dalším zjišťujeme, že téma práce pro příští hodinu se dozvíme po zdolání úkolů na stránkách Flippity
- Vedoucí skupiny tedy přepne na předem připravenou stránku Flippity. Aktivity do Flippity a podrobný popis práce se stránkou pro ty, kdo to potřebují, najdete v rámečku níže.
- Před samotnou prací si určíme s dětmi pravidla. Stanovíme čas, po který zkusí hádanku/šifru vyřešit samostatně. Komu se to podaří, nebude vykřikovat, ale počká. Poté zkouší dávat nápovědy spolužákům, kteří na řešení ještě nepřišli. Cílem není řešení prozradit, ale pomoci všem takovým způsobem, aby k výsledku došli sami.
- Jakmile všichni známe tajenku, přepneme na slide "Mezinárodní vesmírná stanice". Je samozřejmě možné tento slid nahradit a dát dětem jakékoliv jiné téma, případně zprávu.
- Téma uvedeme a dáme dětem úkol - zjistit o ISS co nejvíce informací. Přidáme možné informační zdroje. Můžeme se také domluvit, že kdo má doma o ISS nějaké materiály třeba v knížce, může je na další hodinu přinést.
- 20 minut

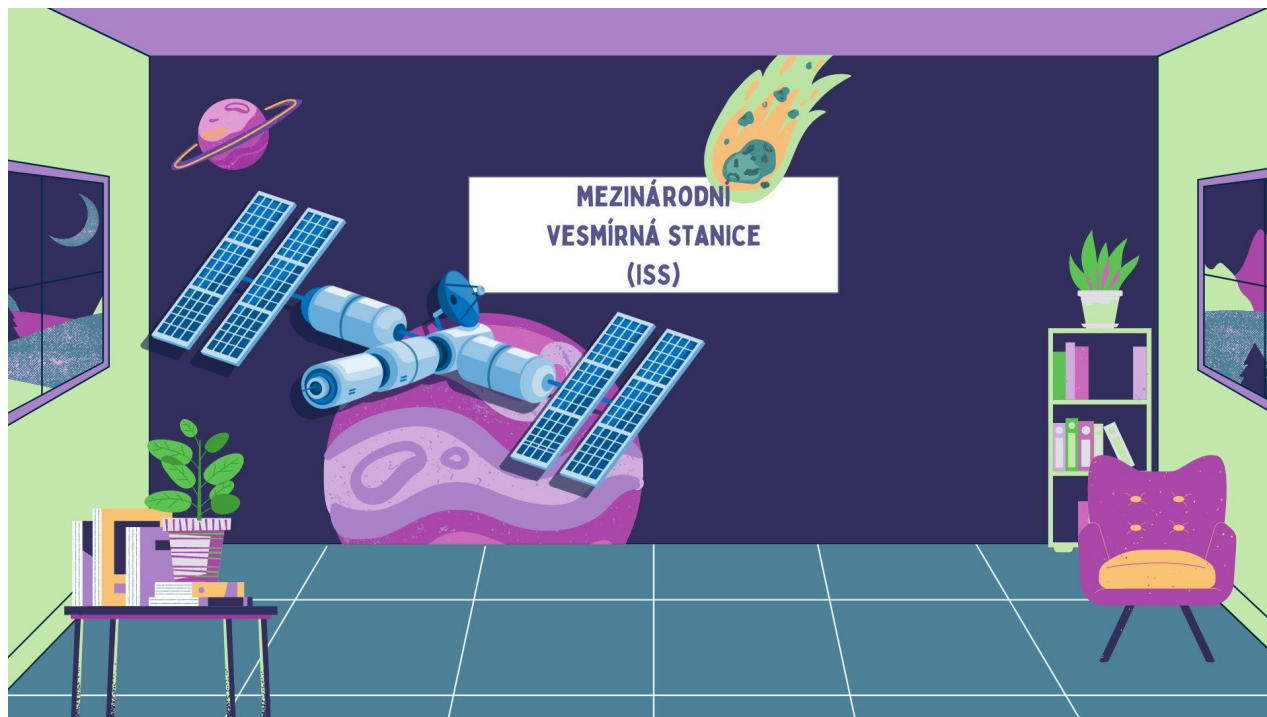
Flippity

- do vyhledávače zadejte "flippity.net"
- klikněte na "Flippity Virtual Breakout" (obrázek se zámky) - Instructions
- klikněte na žlutý nápis "this template" a jakmile se dostanete na Google Sheets, klikněte na "vytvořit kopii"
- otevře se Vám tabulková stránka s názvem "Kopie dokumentu Flippity.net ..."
- vymažte obsah buněk 2A-9A, 2B-9B a 2C-9C
- do sloupce A (buňky 2 a dále) pišete zadání úkolu
- do sloupce B (buňky 2 a dále) pišete nápovědu, pokud ji děti budou potřebovat
- do sloupce C (buňky 2 a dále) pišete opověď - tedy slovo, které mají děti zapsat na stránku jako řešení, aby se jim zámek odemkl
- Jakmile vepíšete všechny hádanky, nápovědy a jejich řešení, klikněte vlevo nahoře na záložku Soubor, dále Sdílet a poté Publikovat na web, což odsouhlasíte odkliknutím zeleného tlačítka "Publikovat"
- Okno publikování zavřete a poté se podívejte na stránku vlevo dolů a klikněte na záložku "Get the Link Here".
- Zkopírujte si uvedený odkaz a otevřete ho v prohlížeči. Zkontrolujte, že vše funguje, jak má.

Úkoly do Flippity

- Představte si, že jste v temném studeném pokoji. Máte krb, svíčku, petrolejku a jedinou zápalku. Co zapálíte jako první? Nápověda: Čím zapálíte krb? Odpověď: zápalku
- Máme řadu slov. Jejich počáteční písmena znějí takto: P D T Č P Š S. Jaké další písmeno bude následovat. Nápověda: Znáte nějakou řadu slov, která začínají na p, d, t....? Zkuste zapojit do svých představ čísla. Odpověď: O
- Náš kamarád z jiné země se snažil naučit názvy zvířat. Trochu to ale popletl. Místo "klokan" říká "khltn". Místo "hroznýš" "děsnýš". Které zvíře má na mysli, když mluví o "vladaříkovi"? Napiš název tohoto zvířátka v prvním pádě čísla jednotného. Nápověda: Když náš kamarád říká "ptakoret", mluví o ptakopyskovi. Odpověď: Králík





Reflexe a ukončení hodiny:

- Cíl aktivity: Reflexe slouží k zarámování a ukotvení toho, co jsme během hodiny prožili a co jsme se naučili.
- Následuje reflexe aktivity. Můžeme se děti ptát, co se jim při práci dařilo, s čím byly nejvíce spokojeny nebo jestli je naopak něco, u čeho mají pocit, že potřebují ještě trénovat. Snažíme se zaměřovat nejenom na dovednosti ohledně řešení úkolů, ale také na soft skills. Například: “Jaké pro vás bylo, když jste vymýšleli nápovědy pro spolužáky?”
- 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 slide a rozloučíme se s nimi.
- 5-10 minut



Řešení rébusů:

- Řešení: zápalku. Jde o klasickou hádanku.
- Řada písmen - řešením je O. Jedná se o první písmena řadových čísel seřazených vzestupně. Tedy První, Druhý, Třetí....
- Řešení hádanky je "králík". Část slova je vždy nahrazena synonymem. Tedy ve slově KLOKAN je slovo LOK nahrazeno slovem HLT. Hrozný/děsný; pysk/ret a tedy KRÁL je nahrazen slovem VLADAŘ.

Další hodina by měla být zaměřena na téma, které se děti po vyluštění úkolů na Flippity dozvěděly.