























SEZNAM PIKTOGRAMŮ VYUŽÍVANÝCH V KARTÁCH

45 minut			přístup k internetu
90 minut			tablet
135 minut			PC
krátkodobý projekt			mobilní telefon
aktivita ve třídě			robotická pomůcka (Ozobot, Bee-Bot)
aktivita v terénu			práce s textem
samostatná práce			zdroje k ověření informací
práce ve dvojicích			pracovní list
skupinová práce			pracovní listy
společná práce			příloha
práce v počítačové učebně			přílohy

Název	Kočkopes	
Autor	Hana Havlíková	
1. stupeň / období	1. období (1.–3. ročník)	2. období (4.–5. ročník)
Vzdělávací obor / tematický celek	Český jazyk a literatura / Komunikační a slohová výchova	
Rozvíjená gramotnost	DIGITÁLNÍ	



Cíl činnosti:

Žák na základě předchozí zkušenosti práce s textem popíše postavu zvířete, při vlastní tvorbě obrázku a psaní textu využije doporučené aplikace.

Pomůcky: tablet s připojením na internet, aplikace Storyboard a poznámkový blok (viz zdroje) pro dvojici žáků, text k rozstříhání, vytištěné obrázky z přílohy

Popis činností:

1. hodina

1. Motivace: žáci vymýšlejí „hádky“ – popisují zvíře tak, aby jej ostatní uhodli.
2. Žáci složí popis „kočkopsa“ z rozstříhaných částí textu a přiřadí k odpovídajícímu obrázku (složený ze dvou různých zvířat). Neznámého živočicha může pojmenovat.
3. Společně shrnou, co by nemělo v popisu chybět, aby byl co nejpřesnější/nejvýstižnější.
4. V online aplikaci Storyboard vytvoří svůj vlastní obrázek – využijí obrázky z databáze, které zkombinují. Napíší popis vzniklého zvířete s využitím aplikace poznámkový blok.

2. hodina

5. Čtou své vytvořené texty ve skupinách a spolužáci vytvářejí podle čteného textu obrázek.
6. Porovnají vzniklé obrázky a hodnotí, zda je popis dostatečně výstižný, aby posloužil k přesné představě o popisované postavě.
7. Pokud je potřeba, navrhnou úpravy textu nebo doplnění.
8. Slovně zhodnotí svou vlastní práci a své zhodnocení zdůvodní.

Poznámka: Možnosti ve Storyboard That jsou následující:

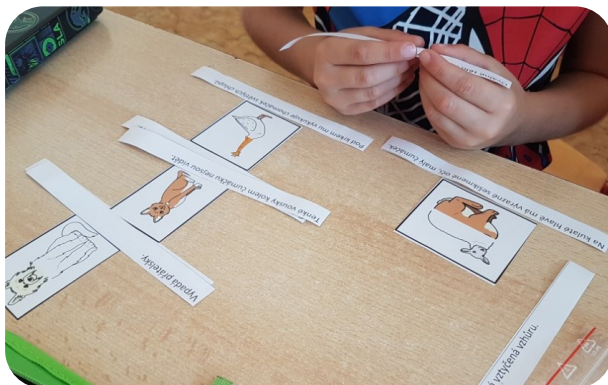
1. žáci nejsou přihlášení, pak nemohou ukládat a tisknout,
2. neplacená verze: žáci jsou přihlášení, mohou ukládat a tisknout; omezení neplacené verze je napočít 6 snímků ve storyboardu a na dva storyboardy za týden,
3. placená verze.

Komentář z pohledu gramotnosti:

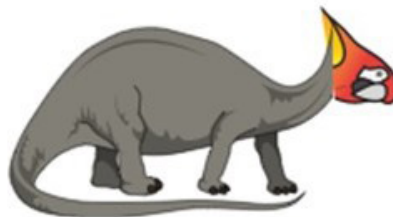
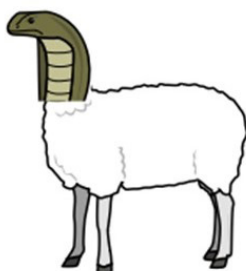
Žák využije digitální technologie při tvorbě vlastního textu a obrázku. Zjistí, že někdy je využití online aplikace výhodné a napomáhá k rychlejšímu zpracování úkolu (např. kresba vlastního obrázku je pro mnoho žáků obtížnější než jeho vytvoření v digitálním prostředí) (DG-1-2-01).

Důkazy o učení:

Žák přečte a složí rozstříhaný text a přiřadí odpovídající ilustraci.

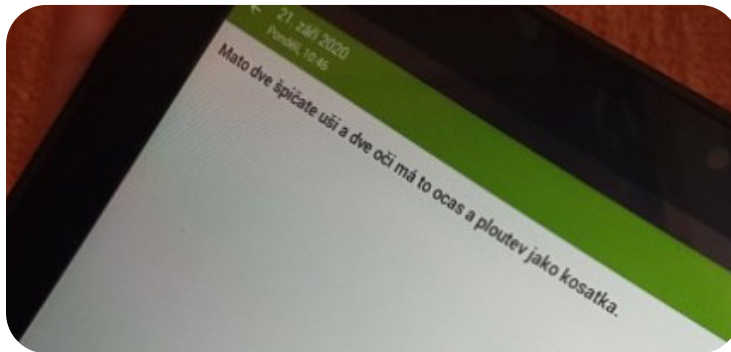
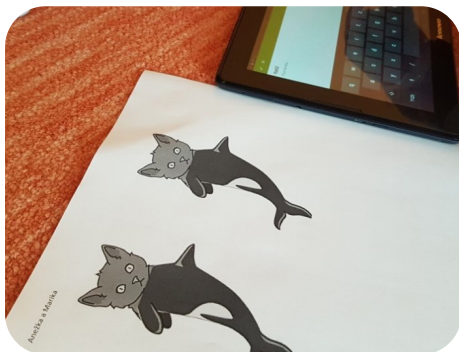


Žák vytvoří vlastní ilustraci v aplikaci Storyboard.



Při ověřování aktivity vyučující pozorovala, jak se zlepšuje dovednost žáků při práci s aplikací, konkrétně při ořezávání jednotlivých částí obrázků a jejich následném složení.

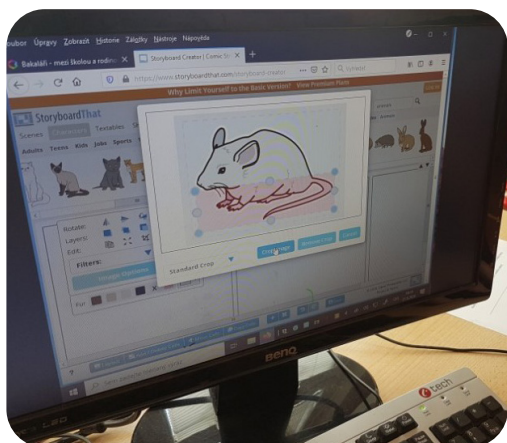
Žák napíše popis vytvořeného zvířete s využitím aplikace poznámkový blok.



Žák zhodnotí svou práci (co se naučil, v čem se potřebuje zlepšit).

Postřehy z ověřování:

Při ověřování aktivity byl ve třídě k dispozici pouze jeden počítač, protože na tabletech nešla aplikace Storyboard ani po aktualizaci spustit. Po motivační části vyučující na interaktivní tabuli seznámila žáky s aplikací Storyboard. Žáci se naučili vyhledat zvířata a také si zkusili stříh obrázku. Poté dostali do dvojic rozstříhané věty a k nim připravené rozstříhané zvířecí obrázky. Přiřazovali věty k odpovídajícímu obrázku. Hotovou práci lepili na papír. Během této aktivity se žáci střídali u počítače, kde vytvářeli ve dvojicích nová zvířata. Obrázky vyučující pomocí klávesové zkratky PrintScreen uložila a žákům vytiskla. Žáci měli před sebou svůj obrázek a mohli tak pohodlně psát popis, aniž by museli neustále přeskakovat z obrázku do poznámkového bloku. Pro vytváření obrázku ve druhé hodině byly využity tablety a aplikace Malování. Pro žáky byla tato činnost nová, ale příprava kreseb netrvala příliš dlouho.



Přínos z pohledu vyučující: „Abychom mohli tuto hodinu realizovat, bylo potřeba seznámit žáky s tabletem ve výuce jako pomůckou ke vzdělání. Žáci skutečnost, že tablet není ve škole na hraní, velmi rychle přijali a ani jednou se nestalo, že by během práce někdo dělal něco jiného. Před realizací aktivity jsem práci s tabletem občas zařadila na několik minut jako zpestření do běžných hodin matematiky a českého jazyka, aby si žáci na jeho ovládání zvykli. Bylo potřeba do tabletů instalovat několik výukových a vzdělávacích aplikací, což zabralo velké množství času. Ale výsledek stojí za to. Žáci se během krátké doby naučili u tabletu s kamarádem střídat, spolupracovat a opravdu pracovat. Práce s tabletem je pro žáky atraktivní. Jsem ráda za tuto zkušenost, budu se snažit digitální gramotnost v této formě rozvíjet i nadále.“

Podle žáků, kteří aktivitu ověřovali, si procvičili: čtení, psaní, popis něčeho, procvičili si ruku (motoriku), kresbu podle zadání (poslech s porozuměním). Z hodiny si odnesli nevšední zkušenosti a každý svůj vlastní obrázek zvířete.

Zdroje:

Aplikace: Google Commerce Ltd., Rychlý Poznámkový Blok (v. 5.75). [online].

Dostupné z: https://play.google.com/store/apps/details?id=net.fast_notepad_notes_app.fastnotepad

Fotografie z ověřování: Veronika Celnarová

Obrázky v příloze vytvořeny autorkou v programu: <https://www.storyboardthat.com/storyboard-creator>

Přílohy: text pro žáky k rozstříhání, obrázky pro žáky

Tento digitální vzdělávací materiál je součástí souboru aktivit, který vytvořili autoři vyjmenovaní v hlavičce aktivit, hlavní editorka Simona Šedá. Další sdílení a úpravy aktivity jsou umožněny za podmínek licence [CC BY-SA 4.0 Mezinárodní](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/), která se vztahuje na text, obrázky i přílohy této aktivity, pokud není uvedeno jinak. Na stránce www.gramotnosti.pro/epublikace najdete konkrétní postup, jak lze v souladu s podmínkami otevřené licence aktivitu upravovat či šířit. Soubor aktivit byl vytvořen v rámci projektu [Podpora práce učitelů \(PPUČ\)](https://www.gramotnosti.pro/), který byl spolufinancován z Evropských strukturálních a investičních fondů a jehož realizaci zajišťoval [Národní pedagogický institut České republiky](https://www.gramotnosti.pro/). Diskutujte a ohodnoťte aktivitu na stránce Elektronické materiály (<https://ema.rvp.cz/>) na Metodickém portálu RVP.CZ.



Gramotnosti.pro Život!
Učíme v souvislostech



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

MSMT
MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



Jeho tělo je porostlé krátkou hladkou srstí.

Dvě špičatá ouška má vztyčená vzhůru.

Na kulaté hlavě má výrazné sešikmené oči, malý čumáček.

Tenké vousky kolem čumáčku nejsou vidět.

Celé tělo je hnědé, jen břicho a tlapky mají bílou barvu.

Oválné tělo nesou čtyři nohy.

Vypadá přátelsky.

Pod krkem mu vykukuje chomáček světlých chlupů.

Obrázky k přiřazení

