

OBSAH

SLUNÍČKO, SLUNÍČKO ...	2
NÁMOŘNÍCI – CELOROČNÍ PROJEKT	6
ŽIJEME SE ZVÍŘATY A POMÁHÁME JIM	11
ROSTLINY	13
MOŘE, OSTROVY A JEHO ŽIVOT	21
I ČERNÁ BARVA JE SOUČÁSTÍ NAŠEHO ŽIVOTA.	23
SETKÁNÍ	25
PODZIM	28
RODINA.....	33
ZA TAJEMSTVÍM OBLÁZKŮ Z MINERÁLŮ A HORNIN	39
VESELÝ ROK	45
POHÁDKOVÉ SLAVNOSTI MALÝCH ČTENÁŘŮ.	47
VODA – JEJÍ VÝZNAM A VYUŽITÍ.	55
VĚCI KOLEM NÁS A NAŠE FANTAZIE.	62
RODINA A DOMOV	64
MŮJ VÝVOJ OD PLENEK K RIFLÍM	66
ČERNÁ NENÍ JEN SMUTNÁ.....	70
PTAČÍ SLET	72
LIŠKA A ČÁP	77
SPOLUPRÁCE V RODINĚ.	82
MOJE MĚSTO.	86
HOSPODÁŘSKÁ ZVÍŘATA	89
MLÉKO A MLÉČNÉ VÝROBKY	91
SLUNEČNÍ SOUSTAVA.	97
DOPRAVNÍ A ENVIRONMENTÁLNÍ VÝCHOVA.....	102
ŽIVOT S HANDICAPOVANÝMI LIDMI VE SPOLEČNOSTI	108
PŘICHÁZÍ PODZIM – UŽITKOVÉ PLODINY	111
PTÁK ROKU 2014 – ČÁP BÍLÝ, ČÁP ČERNÝ	117
POMÁHÁME NA ZAHRÁDCE	123
DOMÁCÍ ZVÍŘATA A JEJICH MLÁĎATA.	126

Vzdělávací oblasti:

- Jazyk a jazyková komunikace (český jazyk a literatura)
- Jazyk a jazyková komunikace (anglický jazyk), Dramatická výchova, Člověk a jeho svět, Umění a kultura (hudební výchova, výtvarná výchova)

Průřezová témata:

- Osobnostní a sociální výchova

Očekávané výstupy:

- Žáci si osvojí a rozvinou správnou techniku čtení, čtenářské dovednosti a čtení s porozuměním.
- Literární výchova
 - Žáci se dokáží koncentrovat na poslech pohádek a krátkých příběhů.
 - Žáci si pamatují a reprodukují jednoduché říkanky a básničky.
 - Žáci rozlišují prózu a verše.
 - Žáci určí v přečteném textu hlavní postavy a jejich vlastnosti.
 - Žáci dramatizují jednoduchý příběh.
- Ostatní předměty
 - Žáci získají sebedůvěru při vystupování na veřejnosti.
 - Žáci se naučí vytvářet pozitivní mezilidské vztahy.
 - Žáci dokáží spolupracovat a respektovat práci a úspěchy vlastní i druhých.

PŘEDPOKLÁDANÉ ČINNOSTI:

I

1. Evokace**• Diskuse k obrázku**

Kdo leží v posteli? Co se stalo? Co nebo kdo pomůže k uzdravení?

Pomůcky: Obrázek.



2. Uvědomění

- **Recitace učitelky:** „Uzdravené sluníčko“ (viz příloha č. 1).
Pomůcky: Šátek ovázaný kolem hlavy, hrnek, teploměr.
- **Práce s tabulkou.** Čtení slov, vysvětlení významu. Hledání synonym. Hlasité skupinové čtení.
Pomůcky: Text básně pro každého žáka (viz příloha č. 2).
- **Kruh:** *Co by řekla postýlka (pyžamo, peřina, polštář) na adresu „stonajícího“.*
Pozn.: Podporující prostředí.

3. Reflexe

- **Znáš píseň o sluníčku?** Co tě zaujalo nejvíce? Co ses naučil? (viz příloha č. 3).
Pozn.: Hudební výchova - zpěv písně *Sluníčko, sluníčko*.

II

1. Evokace

- **Když se řekne víkend.**
Volné psaní. Asociace.

2. Uvědomění

Najdi a podtrhni v textu slova, která se vztahují k víkendů.

Hledání rýmů.

- **Hra v roli** – rozdělení do skupin

Rozdělení rolí: Slunce. Sbor: (zem, květy, ptáci).

Dramatizace textu.

3. Reflexe

- **Skupinová práce**

Tvorba dvojazyčného plakátu na téma Slunce.

Doplnění tabulky – příloha č. 4: *Co sis zapamatoval? Jak se ti dařilo, co jsi cítil v roli Slunce?*

Pozn.: Anglický jazyk, výtvarná výchova – výzdoba třídy.

Příloha č. 1:

UZDRAVENÉ SLUNÍČKO

Na motivy pohádky J. Kahouna

Sluníčko a jarní zdravení

Zima dlouhá, tepla málo,
sluníčko se rozstonalo.

V sobotu i v neděli
musí zůstat v posteli.

Jaro už se na zem vrací,
diví se zem, květy, ptáci.
„Kde jen slunce může být?
Půjdeme ho probudit.“

„Ahoj, slunce, dobré ráno,
proč tu sedíš takhle samo?
Ahoj slunce, dobrý den,
kdy zahřeješ celou zem?“

Slunce chvíli mhouří oči,
pak mu úsměv povyskočí,
každý kdo ho pozdraví,
trošičku ho uzdraví.

„Ahoj kytky, ahoj ptáci!
Už se těším na legraci.
Dobrý den, to je to pravé,
už se cítím zase zdravé.“

Příloha č. 2:

	A	B	C
1	ROZSTONALO	MHOUŘÍ	LEGRACI
2	POVYSKOČÍ	TROŠIČKU	KUKADLA
3	ZAHŘEJEŠ	KYTKY	RYBY

Příloha č. 3:

Zakroužkuj správnou odpověď:

1.

- a) Sluníčko jelo na výlet.
- b) Sluníčko je nemocné.
- c) Slunce nemá kamarády.

2.

- a) Podzim už se na zem vrací.
- b) Vládne roční období léto.
- c) Na zem se vrací jaro.

3.

- a) Slunce chvíli zpívá.
- b) Sluníčko mhouří oči.
- c) Slunce tleská.

Příloha č. 4:

- a) Před čtením jsem nerozuměl slovu _____.
- b) Znal jsem všechna slova v tabulce.

Naučil jsem se tato nová anglická slovíčka:

MOŘE – VYPLOUVÁME
ZA POZNÁNÍM

1. ročník (6 let)
1 týden – začátek školního roku

Vzdělávací oblasti:

- Člověk a jeho svět (prvouka – Dítě a jeho tělo, Cestování, Dítě a jeho psychika, Dítě a ten druhý, Dítě a společnost, Dítě a svět)

Očekávané výstupy:

- Žák se seznámí s životem u moře a v moři.
- Žák se seznámí s životem na ostrově uprostřed moře.
- Žák rozvíjí pohybovou obratnost.
- Žák rozvíjí lokomoční dovednosti.
- Žák rozvíjí tvořivost a fantazii.

Pomůcky:

- Nahrávka se zvuky moře.
- Větší pruh nejlépe modré látky - cca 2 x 2 metry, popř. tzv. padák.
- Velké kostky (Polykarpova stavebnice, molitany...).
- Předměty související s mořem - mušle, ryby z papíru, kamínky, ...
- Lavička, žíněnka.
- Rytmičné nástroje – bubínek, dřívka, tamburína,...
- Školní třída, specializovaná učebna – tělocvična, sportovní hřiště, školní třída, herna.

PŘEDPOKLÁDANÉ ČINNOSTI:

1. Evokace – rozeběhání, uvolnění

- **Motivace**
Byly prázdniny - dovolená, povídání si s žáky, kde byli - mnozí z nás jezdí k moři, co ví o moři (kreslení obrázků).
- **Jak šumí moře** - poslech zvukové nahrávky.
- **Odjezd k moři** - nápodoba různých dopravních prostředků (ke všem činnostem vytleskáváme rytmus nebo použijeme básničku či písničku):
 - chůze v zástupu – vlak,
 - střídání chůze a běhu s kroužkem - auto (vystřídáme rychlosti od nejvyšší po nejnižší, zastavení na smluvený signál...),

- běh s upažením – letadlo,
- jízda „na kole“...
- **Příjezd k moři** - vydýchání, odpočinek - relaxační hudba, šumění moře...

2. Uvědomění - soustředění

- **Povídání o moři a o vlnách**
Vytvoření vln pomocí velké modré látky (možno využít i tzv. padák), všechny děti se drží okraje a podle pokynů učitelky provádějí úkony (vzpaží, dřepnou si...). Žáky můžeme rozdělit u látky na dvě skupiny, každá může dělat něco jiného.
- **Hra na námořníky**
1. skupina staví lodě z kostek (Polykarpova stavebnice), 2. skupina aranžování okolí lodi - moře, ryby, vodní rostliny, necháme děti volně se rozhodnout, do které skupiny chtějí patřit.
- **Plavba lodí**
Po skupinách, ostatní plavbu doprovázejí zpěvem, tancem a hrou na rytmické nástroje, hra na domorodce z mořského ostrova; skupiny dětí se po určité době střídají, můžeme jim zapůjčit různé kostýmy „domorodců“ (lze i vytvořit s dětmi v průběhu her).
- **Zdravotní cvičení motivované životem na ostrově**
Lze zařadit jakékoli cviky, k nimž vymyslíme vhodnou motivaci (např. otáčení hlavy ze strany na stranu - rozhlížíme se po ostrově, stoj na špičkách - vzpažit - předklon - trhání kokosových ořechů,... příklady cviků).
- **Návštěva plaveckého bazénu – podle možností**
Hry ve vodě, seznámení se s nebezpečím, které hrozí u vody.
- **Cvičení motivované životem zvířat z ostrova**
Písnička Čáry, máry, ententýky, překonávání různých druhů překážek, cvičení s náčiním (drátěnky, houbičky, malé míčky...).
- **Zařazení pohybových her**
Na opice, Na kouzelníka, Na žahavé medúzy, Na ostrovy, Na žraloka, Kuba řekl apod.
- **Cesta domů**
Podobně jako v první části můžeme nechat i žáky, aby nějakou cestu vymysleli sami, můžeme využít různé náradí a udělat cestu těžší díky překážkové dráze - chůze po lavičce, přitahování po lavičce, podlézání různě vysokých překážek, prolézání strachovým pytle apod.
- **Další činnosti zařazené během roku**
Grafomotorické cviky (vlnky), stříhání (ryby), malování do vlhkého podkladu (barva moře), stavby z písku na pískovišti, sestavování obrázků z mušlí, dle možností návštěva akvária s mořskými rybami nebo ZOO, básničky a písničky o moři apod.

3. Reflexe

Zhodnotíme, co se povedlo a co ne, co žáky nejvíce bavilo, popřípadě rozšíření projektu.

Hodnocení žáky - jak se cítili v různých rolích (námořníci, domorodci, zvířata).

Využijeme dětských nápadů k dalšímu rozšíření projektu.

Foto projektu:

Námořnická trička



POHYBOVÉ HRY

- **Na opice:**

Pomůcky: lano, drátěnky (papírové koule)

Cíl: procvičovat hod vrchním obloukem

Průběh hry:

Děti – opice se rozdělí do dvou skupin, každá skupina je na jedné straně místnosti (ostrov). Mezi oběma ostrovy je volný prostor představující moře – oddělíme lanem. Všichni mají v ruce drátěnku – „kokosový ořech“. Na pokyn učitelky přehazují „ořechy“ z jednoho ostrova na druhý, spadlé ořechy sbírají a házejí zpět, ořechy které spadnou do moře, nechávají být. Hra končí po předem domluveném zvukovém signálu – vítězí to družstvo, kde je „ořechů“ méně.

- **Na kouzelníka:**

Pomůcky: triangel pro učitelku

Cíl: procvičovat různé druhy chůze, běhu, lezení, plazení (lokomoce)

Průběh hry:

Děti napodobují pohyby různých zvířat podle slovního pokynu učitelky. Na signál (triangel) se zastaví a následuje změna zvířete.

- **Na žahavé medúzy:**

Pomůcky: lano na ohraničení prostoru

Cíl: rozvoj lokomoce, orientace v prostoru

Průběh hry:

Děti jsou medúzy, které pálí, snaží se tedy při chůzi či běhu vzájemně se vyhnout. Prostor, ve kterém se pohybují, označíme lanem a postupně tento prostor zmenšujeme.

- **Na ostrovy:**

Pomůcky: žíněny (obruče), cca 8 dětí

Cíl: rozvoj lokomoce, orientace v prostoru, rozvoj kooperace a spolupráce

Průběh hry:

V prostoru je určeno několik ploch (žíněny, obruče.) jako ostrovy. Žáci se volně pohybují, na předem smluvený signál, který ohlašuje útok žraloka, se musí schovat na ostrov. Ostrovů postupně ubývá. Cílem je zachránit se před žralokem s pomocí ostatních.

- **Na žraloka**

Pomůcky: lavička, velké kostky, žebřiny

Cíl: rozvoj lokomoce, reakce na signál

Průběh hry:

Podobně jako na ostrovy, ale zachraňujeme se tím, že vylezeme na nějakou zvýšenou plochu (žebřiny, lavička, kostka). Můžeme rozdělit děti například podle barvy a vždy se musí zachránit určená barevná skupina.

- **Kuba řekl**

Pomůcky: žádné

Cíl: rozvoj obratnosti, reakce na signál

Průběh hry:

Stojíme v kruhu v dostatečných rozestupech. Učitelka pronese „Kuba řekl“ (např. zvedněte obě ruce nad hlavu) – vymýšlíme různé věci, postupně ztěžujeme. Můžeme užít i jednoduché názvosloví (vzpažit apod.).

CVIČENÍ S NÁČINÍM

- Cvičení s drátěnkou – např. pohazování drátěnkou, předávání z jedné ruky do druhé před tělem, za tělem., vsedě – přendávání pod nohou, přeskoky přes drátěнку (jednotlivé cviky vhodně motivujeme).
- Cvičení s míčky – využijeme je jako kokosové ořechy, vymyslíme, co se dá s takovým ořechem dělat (např. tělem znázorníme růst palmy, stoj na špičkách – trhání ořechů, kutálíme ořechy mezi sebou – sklizeň, zvedáme bednu s ořechy...).
- Cvičení s houbičkami na nádobí – jako motivaci využijeme úklid lodi nebo domu domorodců (myjeme okna, podlahu, nádobí, vylezeme na stěžeň a otřeme vlajku. Necháme vymýšlet i děti, přijdou na spoustu nápadů).

CVIČENÍ BEZ NÁČINÍ

- Stoj, ruce v bok, otáčení hlavou střídavě na jednu a na druhou stranu domorodci se rozhlíží po ostrově.
- Stoj, ruce na ramena, lokty nahoru a dolů, potom kroužky na ostrově žije hodně ptáků, protahují si křídla.
- Stoj rozkročný, vzpažit, úklony ze strany na stranu fouká vítr a palmy se naklánějí.
- Vzpor klečmo, vyhrbit a prohnout záda (vlny na moři).
- Vzpor sedmo, ruce opřít za zády, zvedat hýždě (zvedáme lodní můstek).
- Leh na břicho, ruce pod čelo, zvedat se nad podložku (pozorujeme nenápadně zvířata).
- Leh na záda, ruce natáhnout, válíme sudy s vodou.

1., 2. a 3. ročník

3 měsíce – prosinec, leden, únor

Zvířata nám dávají lásku, žijí s námi, přinášejí nám potěšení a spoustu radosti, ale musíme jim také pomáhat a pečovat o ně. Zvířata jsou všude kolem nás, jen se je musíme naučit vidět, respektovat a chránit.

Vzdělávací oblasti:

- Člověk a jeho svět (prvouka – vztah k životnímu prostředí a jeho ochrana)

Průřezová témata:

- Environmentální výchova

Cíle projektu:

- Spolupráce 1., 2. a 3. ročníku malotřídní školy při plnění úkolů. Společné překonávání překážek v průběhu projektu, opakování učiva zábavnou formou, získávání nových poznatků, společné vyhledávání nových informací o životě zvířat v okolí školy.
- Získat děti školního věku ke sledování života zvířat v zimním období. Žáci se budou učit o ně starat, budou vyrábět ptačí krmítka a domečky pro hmyz.
- **Český jazyk:** práce s textem, porozumění textu.
- **Výtvarná výchova:** kreslení zvířat v jejich prostředí.
- **Člověk a svět práce:** sběr přírodnin, lepení, stříhání.
- **Matematika:** délka života u zvířat, rychlost pohybu.
- **Hudební výchova:** písně o zvířatech.

PŘEDPOKLÁDANÉ ČINNOSTI:

1. Evokace

Žáci se zamýšlejí nad tím, co by se chtěli nového dozvědět o zvířatech, probírají, co už o tématu jejich života znají. Žáci si kladou ve skupinách otázky, chystají si pomůcky, knihy, přírodniny...

2. Uvědomění

Ve fázi uvědomění žáci přecházejí do fáze učení o životě zvířat a vyhledávají správná krmítka. Hledají odpovědi na otázky. Zkoumají materiály (knihy, webové stránky, encyklopedie, mapy

atd.) a získávají nové informace. Dochází k propojení vlastních zkušeností s novými informacemi.

Ráno před vyučováním se sejdeme před školou. Budeme pozorovat zvířata, kde žijí, jak se pohybují, jaký druh se u školy vyskytuje nejčastěji. Vše si zapisujeme.

- **Kresba plánu**

Ve škole budeme ve skupinách (ne podle ročníků, ale podle zájmů) kreslit plán výskytu zvířat v keřích, na stromech u školy.

Každá skupina dostane arch papíru, kde nejen kreslí, ale také zapisuje, kde se zvířata vyskytují, jak se pohybují (žáci je budou potom předvádět), jaké znají o nich písně (nacvičí si je s dětskými hudebními nástroji).

Když bude plán nakreslen, vyznačí si každá skupina místa, kde se umístí krmítko pro ptáky a domek pro hmyz (skupiny se domlouvají, aby pokryly celý areál školy).

- **Výroba domečků**

Je domluveno, pro koho se budou domečky vyrábět, kde budou umístěny, máme připraven různý přírodní materiál. Máme informace, jak má krmítko a domek sloužit, tak se pustíme do práce. Každá skupina pracuje podle své fantazie, osobních zkušeností, podle nákresu z knih.

- **Umístění domečků**

Když jsme s výrobou hotovi, přecházíme do školního parku a zahrady rozmístit naše výtvo-ry.

Máme s sebou i potravu pro ptáčky, ať můžeme hned pozorovat, jak se nám dílo podařilo.

Po návratu do školy zpět se budeme domlouvat, jak se budeme o ně starat, jak často je budeme přikrmovat.

- **Výroba tabulky**

Uděláme si tabulku, kde si služby o krmítko, jmenovitě s vyznačením konkrétních dnů, domluvíme.

- **Ukončení**

Na závěr si všichni zahrajeme zábavnou hru- AZ kvíz o zvířatech a za odměnu si na interaktivní tabuli pustíme pohádku z cyklu „Jak PAT a MAT vyráběli domek pro zvířátka“.

3. Reflexe

Každý žák přemýšlí o sobě, jak porozuměl celému záměru projektu, co nového se dozvěděl.

Žák má mít dostatek času na vlastní uvědomění si osobního prožitku. Proč to vše děláme?

Zvířata v zimě naši pomoc potřebují?

Žáci musí být pochváleni za každý splněný úkol. Žákům budou předány odznaky ochránce přírody.

Zhodnotíme, co se jim líbilo a co jim dělalo největší problém při výrobě krmítka a domku pro hmyz. Společně budou odpovídat na otázku, co se dnes o životě zvířat naučili a co je nejvíce při práci potěšilo.

8 – 9 let

1 – 2 vyučovací hodiny

Počet žáků: 12

Pracovní a pohybové aktivity vhodné pro jednotlivce, ale i pro dvojici nebo skupinku. Řazení rostlin podle významu. Opakování společných znaků rostlin a základní stavby těla kvetoucích rostlin.

Vzdělávací oblasti:

- Člověk a jeho svět (český jazyk a literatura)

Průřezová témata:

- Osobnostní a sociální výchova, Mediální výchova

Očekávané výstupy:

- Žák popíše základní stavbu těla kvetoucích rostlin, vyjmenuje společné znaky rostlin, přiřadí správně zástupce k významové skupině rostlin.

Klíčové pojmy:

- Rostlina, společné znaky, stavba těla, význam.

Pomůcky:

- Pracovní kartičky.
- Třída s odpočinkovou zónou (kobercem).

PŘEDPOKLÁDANÉ ČINNOSTI:**1. Evokace****• Motivace**

Žáci zahájí úvod hodiny pohybovou aktivitou, napodobují let semínka smetanky lékařské, jeho uložení do půdy, přečkání zimy v hlíně a postupné probouzení (klíčení) na jaře. Následuje pantomima vyjadřující růst rostliny. Po skončení této činnosti vyvodíme název hodiny - Rostliny.

• Myšlenková mapa

Do středu tabule učitel napíše slovo rostlina a žáci jmenují, co všechno mají s rostlinnou říší spjato. Doporučujeme třídit významově.

2. Uvědomění

- **Prezentace skupiny rostlin ve dvojicích**

Žáky rozdělíme pomocí krátké aktivity (strom-plod) do dvojic (viz příloha č. 1). Z nabízených možností si vyberou jednu skupinu rostlin podle významu (viz příloha č. 2) a tu potom ostatním charakterizují, aniž řeknou nahlas její název. Jmenují několik jejích zástupců. Ostatní musí podle informací uhodnout název skupiny. Příklad: *Do této skupiny patří rulík zlomocný, který má velké černé plody. Tyto plody jsou velmi jedovaté. K ostatním zástupcům patří také náprstník a pryskyřník prudký.* Reakce: *Jedná se o skupinu jedovatých rostlin.*

- **Živé obrazy**

Žáci si rozeberou kartičky (viz příloha č. 3), na kterých je napsán název části kvetoucí rostliny (kořen, stonek, list, květ a plod). Počet kartiček musíme přizpůsobit počtu žáků ve třídě. Žáci podle přidělené části modelují na koberci celou rostlinu. Každý z žáků dělá typický pohyb – kořeny nasávají vodu a živiny, stonek roznáší dále, listy dýchají, květy se rozvíjejí a uvadají, plody rostou. Vše doplníme ještě zvukem - děti si uvědomí, že rostlinné tělo funguje podobně jako velká továrna. U této aktivity zopakujeme společné znaky rostlin: vyživují se, dýchají a vylučují, reagují na změny v přírodě, pohybují se, rostou, vyvíjejí se a rozmnožují se.

- **Hádej, kdo jsem?**

Navazujeme na předchozí aktivitu. Žáci si napíší na papír čísla 1 až 5. Učitel nebo střídající se žáci čtou charakteristiku jednotlivé části rostliny (viz příloha č. 4) a ostatní přiřadí správný název (kořen, stonek, list, květ, plod). Příklad: *obsahuji zelené barvivo, přeměňuji zde látky, vyrábím kyslík, na podzim usychám. Kdo jsem?* Reakce: *Tato část se jmenuje list.*

- **Najdi polní plodinu**

Každé z dětí dostane na kartičce název jedné probrané polní plodiny. (viz příloha č. 5). Jeho úkolem je rostlinu popsat a zařadit do správné skupiny polních plodin (obilniny, okopaniny, luskoviny, píce, olejoviny, textilní plodiny – viz příloha č. 6). Tuto aktivitu můžeme doplnit ještě pohybovou pantomimou.

3. Reflexe

- **Opakuj**

Žáci si vytahují otázky z celého učiva o rostlinách a správně odpovídají.

Prezentace skupiny rostlin ve dvojicích

JÍROVEC MAĎAL	KAŠTAN
DUB LETNÍ	ŽALUD
BUK LESNÍ	BUKVICE
LÍSKA OBECNÁ	OŘECH
RŮŽE ŠÍPKOVÁ	ŠÍPEK
BEZ ČERNÝ	BEZINKY

Kartičky slouží k rozdělení do dvojic - je potřeba je upravit podle počtu žáků ve třídě. Lichý počet řešíme trojicí.

Prezentace skupiny rostlin ve dvojicích

OKRASNÉ ROSTLINY
UŽITKOVÉ ROSTLINY - ZAHRADA
UŽITKOVÉ ROSTLINY - POLE
LÉČIVÉ ROSTLINY
JEDOVATÉ ROSTLINY
STÁTEM CHRÁNĚNÉ ROSTLINY

Živé obrazy

KOŘEN	KOŘEN
KOŘEN	KOŘEN
STONEK	STONEK
LIST	LIST
KVĚT	KVĚT
PLOD	PLOD

Hádej, kdo jsem?

KOŘEN	- upevňuji rostlinu v půdě - z půdy přijímám vodu a živiny
STONEK	- vedu vodu s živinami do listů a dalších částí - jsem dužnatý nebo dřevnatý
LIST	- obsahuji zelené barvivo - přeměňuji zde látky a vyrábím kyslík - na podzim usychám
PLOD	- obsahuji jedno nebo více semen - jsem dužnatý nebo suchý
KVĚT	- sloužím k rozmnožování - včely mne opylují - nejvíc jsem k vidění na jaře a v létě

Příloha č. 5:

Najdi polní plodinu

BRAMBORY	FAZOLE
ŘEPA CUKROVKA	JEČMEN
ŘEPKA OLEJKA	HRÁCH
ŽITO	SLUNEČNICE
KUKUŘICE	PŠENICE
LEN	JETEL

Najdi polní plodinu

OBILNINY
OKOPANINY
LUSKOVINY
PÍCNINY
OLEJNINY
TEXTILNÍ PLODINY

OCEÁN A OSTROVY

3. ročník (9 – 10 let)
2 vyučovací hodiny

Vzdělávací oblasti:

- Člověk a jeho svět
- Jazyk a jazyková komunikace (český jazyk a literatura), Umění a kultura (výtvarná výchova), Informační a komunikační technologie, Člověk a svět práce (pracovní činnosti)

Průřezová témata:

- Osobnostní a sociální výchova, Mediální výchova

Očekávané výstupy:

- Žák získá přehled o rozmanitých podmínkách a způsobech života mořských živočichů a jejich prostředí, ve kterém žijí, získá představu, které rostliny a divočiny by mohl hledat na ostrovech (téma si žáci vybrali sami, plánují s žáky učivo, o které mají zájem).
- Žák si dotvoří svou představu života v moři, oceánu a na ostrovech.
- Žák spolupracuje ve skupině (nesoutěží).
- Žák se pokouší využít své tělo k sebevyjádření a k vyjádření nálad, situací...
- Žák dokáže své postřehy, nápady říci před ostatními.
- Žák zvládá vyhledávat informace na internetu, v dostupné literatuře.

PŘEDPOKLÁDANÉ ČINNOSTI:

1. Evokace

- **Zvířecí rozcvička**
Žáci předvádějí, jak se pohybují živočichové v moři a oceánu (chobotnice, žralok, mořský koník, medúza, rejnok, kosatka ...), mohou vydávat zvuky, ... - (pohybová improvizace).
- **Zvuková nahrávka zvuků moře**
Žáci si pohodlně lehnou, sednou... zavřou oči, snaží se zaposlouchat do zvuků moře.

2. Uvědomění

- **Brainstorming ve skupinách**
Žáci jsou rozděleni do dvou skupin (ve třídě mají své kartičky se jmény, z druhé strany mají napsáno, do jaké skupiny patří – šlo mi o rovnoměrné rozdělení sil ve skupinách). Na velkých

papírech mají napsáno MOŘE, OSTROV, píší k těmto slovům vše, co je napadne. Po několika minutách si sedneme do kruhu a žáci představují, co všechno ve skupinách vymysleli.

Následující úkoly

- **Zvířata a rostliny**

Žáci (stále ve skupinách) zakroužkují barvami živočichy - modrou, rostliny - zelenou. Z dostupných materiálů vyhledají rostliny nebo živočichy, kteří mohou být neznámí pro ostatní spolužáky, aby věděli, kde žijí a čím se živí. Výstupem je zase společná prezentace zjištěných informací.

- **Živý obraz**

Žáci už tuto techniku znají. Zadání je Moře. Sami vytváří živý obraz za zvuků moře (nahrávka). Pokud zbude čas, pak mohou zkusit i živý obraz Ostrov (nahrávka- zvuky ptactva).

- **Malba, kresba, vyrábění pro zájemce**

Žáci za zvuků moře malují ve dvou skupinách obraz na velký arch papíru ke svým zadaným slovům.

Dostupné mají všechny výtvarné potřeby ve třídě, mají uspořádané lavice tak, aby se jim dobře pracovalo. Pokud někdo bude chtít, může si vyrobit z dostupných materiálů květiny nebo živočichy oceánů a ostrovů.

3. Reflexe

Práce žáků (archy s obrázky, pracovní listy) jsou vystavené ve třídě. U obrázků si povídají, co malovali nebo vyráběli a proč, co si zapamatovali z dostupných materiálů při zjišťování informací o rostlinách a živočiších.

V kruhu probíhá rozhovor - komu se dařilo a co přesně, jak se jim pracovalo ve skupině, co udělat proto, aby se případný nezdar nestal příště, kdo práci řídil, jak probíhala vzájemná komunikace, co žáci potřebují pro příště ode mě, jaké materiály jim mám zajistit... Na list papíru napíší pár větami či hesly, co všechno si zapamatovali.

Vzdělávací oblasti:

- Jazyk a jazyková komunikace

Průřezová témata:

- Osobnostní a sociální výchova

Očekávané výstupy:

- Žák si uvědomuje, že černá barva a smutek je zákonitě součástí našich životů, ale že i radost, štěstí a dobrá nálada mají svůj opak jako smutek, neštěstí, špatnou náladu
- Žák si uvědomuje, že černá barva a smutek patří k životu, pokouší se vyjádřit své názory, myšlenky a pocity k citlivým tématům, uvědomuje si, že i tato témata jsou nedílnou součástí našich životů.
- Žák spolupracuje ve skupině (nesoutěží).
- Žák se pokouší využít své tělo k sebevyjádření a k vyjádření nálad, situací...
- Žák zpívá na základě svých dispozic (intonačně a rytmicky).
- Žák se nebojí vyjádřit svůj názor, své pocity a myšlenky k danému tématu.

Pomůcky:

- Žáci mají k dispozici černou látku, černé oblečení (které si donesou z domu), CD přehrávač (k tanci si mohou žáci vybrat z připravené nabídky vážné hudby, lidových písní...), arch papíru a voskové pastely na kreslení.

PŘEDPOKLÁDANÉ ČINNOSTI:

1. Evokace

- **Reprodukce několika veselých a smutných melodií**

Žáci mají za úkol pohybem vyjádřit náladu, kterou v nich melodie vyvolává, popřípadě vyjádří svou momentální náladu.

Žáci si říkají, kdy byli naposledy smutní a proč, navazuje příběh o Modrém králi, který byl taky smutný...

2. Uvědomění

- **Příběh**

Učitelka vypráví příběh o Modrém králi, který je již starý, unavený a tuší, že brzy zemře. Chce ještě najít svého nástupce, a protože je smutný, má nejraději černou barvu. Čeká, jak se mu nový nástupce představí...

Nový Černý král má za úkol vymyslet svou vlastní řeč, hymnu, národní tanec, národní květinu (ta lze i nakreslit) a národní lektvar.

Žáci jsou rozděleni do pěti skupin, každá skupina si vylosuje, co vymyslí. Na vypracování mají asi 30 minut.

- **Hra v roli, živé obrazy**

Po 30 minutách dochází k prezentaci jednotlivých skupin. Každá skupina vytvoří na závěr své prezentace živý obraz.

3. Reflexe

Žáci hodnotí svou práci ve skupině: jak se jim spolupracovalo, co je bavilo a proč, jak se jim líbil společný výstup (zároveň hodnotí i práci druhých skupin).

Další částí reflexe je zamyšlení nad tím, proč byl Modrý král tak smutný, jak vnímají žáci černou barvu, jak na ně působí barvy ostatní. Jaké barevné království by se vám líbilo a proč?

Vzdělávací oblasti:

- Člověk a jeho svět (prvouka)
- Jazyk a jazyková komunikace (český jazyk a literatura - slohová výchova a komunikace), Člověk a zdraví (tělesná výchova), Umění a kultura (výtvarná výchova, hudební výchova), Člověk a jeho svět (prvouka)

Průřezová témata:

- Osobnostní a sociální výchova

Mezipředmětové vztahy:

- Výtvarná výchova, Osobnostní a sociální výchova: přirovnání oblohy k lidskému životu, bouřku ke konfliktu mezi lidmi.
- Člověk a jeho svět:
 - rodina, příbuzní, přátelé a známí,
 - cizí lidé a nebezpečí plynoucí ze setkání s nimi.
- Český jazyk:
 - komunikace verbální,
 - neverbální: co všechno se dá říci pantomimou,
 - popis myšlenky,
 - rozvoj slovní zásoby v oblasti rodina, člověk a vlastnosti.
- Výtvarná výchova:
 - úchop štětce,
 - pojem základní barva,
 - pojem míchání barev.

Očekávané výstupy:

- **Žák si udělá představu o tom, jak se lidé setkávají, seznámí s pojmem komunikace, uvědomí si, kolik aspektů se podílí na správném porozumění a sdělení, seznámí se s některými lidskými vlastnostmi.** Poznájí rozdíl mezi pozitivními a negativními prvky komunikace mezi dětmi, představí si vzájemně nedorozumění a nejčastější konflikty mezi dětmi v této věkové kategorii a vyzkouší si různá řešení konfliktů.
- Žák se dokáže přizpůsobit dohodnutým pravidlům.
- Žák dokáže prezentovat své nápady před třídou.
- Žák umí využívat svou představivost.

- Žák je tvořivý.
- Žák dokáže využívat své tělo k sebevyjádření.
- Žák se učí vyjádřit svůj názor a myšlenku.
- Žák dokáže spolupracovat ve skupině.
- Žák rozlišuje rodinné příslušníky, rodinné přátele a známé od lidí neznámých, cizích.
- Žák zná nebezpečí, která plynou ze setkání s cizími lidmi.
- Žák se učí nanášet a míchat základní barvy v různých kompozicích.

PŘEDPOKLÁDANÉ ČINNOSTI:

1. Evokace (v podobě rozehrátí, uvolnění)

- **Brainstorming** na téma barvy – učitel zapisuje.
- **Hra** - Čáp ztratil čepičku.
- **Diskuse: Setkání lidí** – kde, kdy, při jaké příležitosti, jak dlouho, jakým způsobem.
- **Hra v rolích**
Obloha – jsem mrak, setkání mraků – pohyb všech po prostoru, učitel udává tempo – vánek, bezvětrí, víchra, orkán apod.
Obloha – ukázka setkání dvou mraků – jak to může vypadat, děti hádají, jaké je asi počasí.

2. Uvědomění (soustředění)

SETKÁNÍ LIDÍ

- **Diskuse**
Rodina, příbuzní, přátelé, známí, ostatní lidé (Mohou nám být lidé něčím nebezpeční? – upozornění na metody, které využívají k lákání dětí).
- **Pantomimické hádanky**
Kdo se s kým setkává - setkání dvou lidí: bratr a sestra, rodič a dítě, teta a máma, soused a táta, učitel a žák, učitel a máma, dvě mámy...
- **Etudy na téma:**
Jak to vypadá, když se k sobě nechováme hezky – znázornění a hádání vlastností, které se v jednotlivých etudách promítají.

SETKÁNÍ BAREV

- **Diskuse**
Kartičky jednotlivých barev, náhodné výběry dvou barev a otázka: *Co asi vznikne ze setkání těchto dvou barev?* (např. červená a žlutá, modrá a červená, ...)

- **Diskuse** na téma míchaných barev.
Které barvy se potkaly, co si asi řekly, byly k sobě milé a laskavé nebo se spíše hádaly apod. Seznámení s lidskými vlastnostmi.
- **Praktické** objevování míchaných barev – skupinová práce.

3. Reflexe (sebereflexe, hodnocení)

- **Diskuze:** Co se ti na dnešním projektu líbilo?
- **Prezentace** svého hodnocení smajlíkem 😊, 😞.

Hodnocení:

Žáci se zapojovali s nadšením. Bylo znát, že s tvořivou dramatikou se setkávají poprvé, někteří si nevěřili, že to, co předvedou, bude „správné“. Učí se vyjadřovat situace a děje pohybem, učí se také vyjadřovat své myšlenky a názory, zatím jen heslovitě, málokdo se dokázal vyjádřit celou větou.

V evokaci jim dělalo potíže téma setkání lidí, potřebovaly trochu pomoci, napovědět, ale pak se nápady sypaly.

Velmi je bavila hra na oblohu, kdy se všichni pohybovali najednou, až jsme museli žáky rozdělit do dvou družstev. Objevil se u některých stud předvést setkání dvou mraků, ale ve většině případů spíše hrála úlohu exhibice a radost z toho se předvést.

O rodině, příbuzných, známých měli žáci dobré povědomí již ze školky a bylo i znát, že téma nebezpečí ze setkání s cizími lidmi už také probíraly ve školce nebo během roku v oblasti Člověk a jeho svět.

Kdežto názvy některých vlastností žáci neznali a slovně je opisovali. Takto se setkali s novými slovy, jako tolerantní, citlivý, agresivní, hrubý.

Práce s obrázky barev byla pro ně také dost náročná, ale atraktivní především její praktická část. Ta se protáhla dvakrát déle, než bylo předpokládáno.

V hodnocení se nejvíce objevovalo malování barvami. Slova setkání dvou barev, míchání dvou barev zůstala zatím jen v pasivním slovníku.

Vzdělávací oblasti:

- Jazyk a jazyková komunikace (český jazyk a literatura), Matematika a její aplikace (matematika), Umění a kultura (hudební výchova), Člověk a jeho svět (prvouka)

Průřezová témata:

- Osobnostní a sociální výchova, Mediální výchova

Cíle projektu:

- Pojmout podzim jako celek, který najdeme všude.

Očekávané výstupy:

- **Český jazyk:**
 - Žák: sluchově analyzuje první a poslední hlásku u slov,
 - uvolňuje ruku v prvopočátcích psaní,
 - rozvíjí si slovní zásobu,
 - dodržuje pravidla diskuze.
- **Hudební výchova:**
 - žák: rozvíjí paměť,
 - rytmitizuje,
 - učí se pravidla při tanci.
- **Prvouka:**
 - žák: rozvíjí si fantazii,
 - učí se pravidlům ve hře,
 - učí se spolupráci ve skupině,
 - třídí podzimní věci podle logiky,
 - učí se obhajovat svůj názor.
- **Matematika:**
 - žák: učí se logicky myslet při sestavování slovních úloh,
 - sestavuje počet prvků dle zadání,
 - samostatně pracuje dle zadání,
 - porozumí matematickým pojmům.

PŘEDPOKLÁDANÉ ČINNOSTI:

1. Evokace

- **Brainstorming**

Učitel ukáže žákům tašku naplněnou, kdo ví čím. Žáci napřed hádají a pak si jdou pouze hmatem zjistit, co tam je. Nesmí se dívat ani mluvit. Pak na mazací tabulky kreslí, co by tam mohlo být ještě navíc.

Pomůcky: V tašce kaštiny, žaludy, listí.

- **Řešení problémových otázek**

Následuje společné ukázání obrázků a diskuze, proč by do tašky měl patřit. Vyvození tématu PODZIM.

Pomůcky: Mazací tabulka, fix - obrázek musí být přes celou tabulku.

2. Uvědomění

- **Fáze rozehrívání**

Co se děje se stromy na podzim:

- jsme stromy a hýbeme se podle síly větru,
- šumíme listy podle síly větru,
- jsme ježci a šustíme v listí.

Pozn.: Žáci jsou vedle svých laviček.

ČESKÝ JAZYK - sluchová analýza slov, hra ROBOT, grafomotorika

Na tabulkách mají nakreslené obrázky. Učitel:

- na které písmenko začíná tvůj obrázek,
- na které písmenko končí tvůj obrázek,
- zkus říct celý název po písmenkách,
- jaký by ten tvůj obrázek mohl být (tvoření přídavných jmen),
- kdo umí, napíše začáteční písmeno nebo celý název nakreslené věci,
- vymysli větu, ve které je tvůj obrázek,
- vyzdob svůj obrázek závitnicemi (uvolňovací cvik).

Pozn.: Práce v lavičích.

- **Diskuse**

- Byl tvůj obrázek správně zvolen?
- Zvolil by sis příště jiný?
- Když ano - tak proč?
- Čí obrázek by si vybral pro příště?

Pozn.: Koberec.

HUDEBNÍ VÝCHOVA - písnička Hádaly se houby, valčíkový krok, dynamika

„Hádaly se houby, hádaly se v lese.

Kterou z nich si houbař, v košíku odnese.

A už kráčí lesem, houbař kudrnatý,

nevzal ani jednu, byly jedovatý.“

Učitel vymýšlí pohádku, jak byl v lese a najednou se tam někdo začal hádat. A tak se zastavil a poslouchal... (použije slova z textu a fantazíruje, pomaličku děti seznamuje s textem písně formou příběhu).

- **Hra v rolích**

Žáci se rozdělí na skupiny a začnou se hádat (dynamika -hlasitě a potichu)

Pozn.: OSV - hodné houby by se nehádaly.

Pak jsou houbařem a sbírají houby – jako děti (lítají po lese), jako dospělí (hezky a rychle sbírají) a jako staříci (s berličkou a pořádně nevidí).

Pozn.: Koberec.

- **Interpretace**

Naučíme se společně text.

Pozn.: Koberec.

Valčíkový krok

Žáci stojí v kruhu a drží gumu. Na první dobu velký krok do kruhu a dva malé na místě, další velký krok dozadu a dva malé. To se opakuje po celou píseň.

Rozpočítají se na první a druhý. První začínají krokem dopředu, druzí krokem dozadu.

Pozn.: 4 m guma.

- **Individuální práce**

Vybarvování jedovaté houby - výzdoba třídy nám připomene písničku.

Pozn.: Nafocené muchomůrky - přesah výtvarné výchovy a pracovních činností.

PRVOUKA - podzim, znaky podzimu

Žáci si vyberou z tácky jednu věc.

Diskuze - proč sis to vybral.

Pozn.: Koberec - tácek s věcmi, které se týkají podzimu.

- **Hra v rolích**

a) Učitel - kdyby ta tvoje věc uměla mluvit, co by nám třeba chtěla říct.

Žáci vymýšlí kraťoučké větičky typu: *Já jsem kaštanek a spadl jsem na zem. Au.*

Pozn.: Koberec - pokud je hra poprvé, učitel musí předvést.

b) Učitel - kdybys byl drakem, kam bys chtěl odletět.

Žáci fantazijně vymýšlí odpověď.

Pomůcky: Papírový drak.

c) Pomocí podzimního kvarteta rozdělení do skupin po čtyřech.

Pomůcky: Losovátka či kvarteto.

- **Skupinová práce – Hra podzimní pexeso a puzzle**

Vyměňují se po skupinách - seznámení s obrázky týkající se podzimu.

Pomůcky: 2 sady pexesa a puzzle.

- **Problémová situace – skupinová práce**

Okénko má čtyři části: OVOCE, ZELENINA, NA POLI, ZNAKY PODZIMU

Žáci nastříhají kartičky a společně diskutují nad tím, co k sobě logicky patří. Hledají nadřazené slovo.

Následuje společná diskuze ve třídě a nalepení.

Pomůcky: Papírové okénko pro každého, kartičky se znaky podzimu, lepidlo.

- **Sebehodnocení**

Žáci mají barevné smajlíky a zvedají je podle toho:

- zda se jim práce dařila či nikoli,
- jestli uměli spolupracovat ve skupině,
- zda je ostatní ve skupině poslouchali,
- jestli se zapojili do práce, či se nechali jen vést.

Pomůcky: 3 různobarevné smajlíci.

MATEMATIKA - porovnávání 1 – 5, pojmy (před, za, vpředu, vzadu, první, poslední), slovní úlohy

- **Dramatizace - Jak vyroste kaštan - jírovec**

Je maličký kaštánek v zemi, svítí sluníčko, zalévá ho deštík a on pomaličku roste, až vyrostе v obrovský strom (žáci předvádějí) a z něho padají kaštany.

Pomůcky: Koberec.

- **Problémová situace**

Žáci si napočítají 10 kaštanů, mají kartičky větší, menší, rovná se

- učitel říká čísla, děti stavějí na lavicích porovnávání, kontrolují se ve dvojicích,
- učitel vymýšlí jednoduché slovní úlohy a žáci přidávají či ubírají kaštany,
- úklid kaštanů.

Pomůcky: Kaštany, karty.

- **Problémová situace**

Učitel - každý kaštan je jinak velký, my jsme taky kaštánci a seřadíme se podle velikosti - napřed po řadách, pak celá třída.

- **Individuální práce - práce v pracovním sešitě**

- porovnávání do pěti.

- **Práce dle zadání - Matematické divadélko**

Postav si podzimní les (jen obrázky, které mohou být v lese).

Pak žáci zapichují obrázky dle pokynů učitele s využitím matematických pojmů.

Pomůcky: Divadélko.

3. Reflexe

Učitel připomene průběh dne:

- co tě bavilo, nebavilo,
- co ti šlo, nešlo.

Předávání kaštanu po kruhu s přáním hezkého podzimu.

Pomůcky: Koberec.

Všechny stanovené cíle byly splněny, práce žáky bavila a krom učiva se naučili spoustu dovedností do života.

Vzdělávací oblasti:

- Člověk a jeho svět (prvouka – věcné učení)
- Jazyk a jazyková komunikace (český jazyk a literatura), Umění a kultura (hudební výchova), Člověk a svět práce (pracovní výchova)

Průřezová témata:

- Osobnostní a sociální výchova, Mediální výchova

Očekávané výstupy:

- Žák si vytvoří nové postoje a hodnoty ve vztahu k pojmu rodina.
- **Prvouka** (věcné učení): žák si upevňuje postoj k vlastní rodině, uvědomují si postavení a úlohu jednotlivých členů rodiny, úlohu rodiny ve společnosti.
- **Český jazyk**: žák si rozšiřuje aktivní i pasivní slovní zásobu, učí se novou básničku, skládají větu a určují základní skladební dvojici.
- **Hudební výchova**: žák zvládá hudebně pohybové činnosti, dodržují rytmus
- **Pracovní výchova**: žák tvoří strom života – rodokmen.
- Žák si rozšíří aktivní a pasivní slovní zásobu.
- Žák rozvíjí svou představivost, fantazii.
- Žák dokáže prosadit svůj názor v kolektivu.
- Žák dokáže respektovat názor druhých.
- Žák dokáže se vcítit do druhé osoby.
- Žák naslouchá, řídí se pravidly.
- Žák se socializuje.
- Žák si zapamatuje básničku.
- Žák si vytvoří rodokmen.
- Žák zvládá udržení rytmu.
- Žák určuje základní skladební dvojici.
- Žák trénuje paměť.
- Žák dokáže kriticky zhodnotit svou práci i práci druhých.

PŘEDPOKLÁDANÉ ČINNOSTI:

I

1. Evokace

- **Brainstorming**

Na tabuli je uprostřed napsáno slovo rodina, žáci chodí psát to, co je napadne. Podněcujeme je větou „Co ještě vás napadá...“

2. Uvědomění - diskuse

- **Moje rodina**

Žáci si z domů přinesou fotografii, na které je jejich rodina. Popisují, kdo je na fotografii a při jaké příležitosti vznikla.

- **Zvířata**

Ke každému členu rodiny žáci přiřadí zvíře, které daného člověka nejlépe charakterizuje, pokusí se říci proč.

3. Reflexe

Žáci hodnotí, jestli bylo těžké najít paralelu se zvířetem pro členy rodiny.

II

1. Evokace – interpretace

- **Báseň Doma** – žáci se učí báseň:

Máme doma tátu,
máme doma mámu -
táta nám dá boty
a máma kalhoty.
Máme doma dědu,
máme doma bábu;
děda nám dá knihu
a bába koblihu.

- **Zkrácená básnička**

Žáci sedí na herní ploše. Všichni budou společně rytmicky říkat naučenou báseň Doma a přitom pečlivě oddělovat jednotlivá slova. Potom budou hráči verše opakovat a pokaždé vypustí jedno slovo, které nahradí tlesknutím. To musí udělat společně a najednou, tzn., že v daný okamžik bude slyšet pouze jedno tlesknutí.

2. Uvědomění

- **Skupinová práce: Fotografie napoví – domýšlení postav**

Každá skupinka nebo všichni dohromady dostanou fotografie, na kterých jsou vyobrazeny tři rodiny. Úkolem každé skupiny je nalézt vztahy, charaktery, celkovou atmosféru a vnitřní souvislosti vyfotografovaných. Cílem je seznámit žáky s pojmy úplná, neúplná rodina a rozšířená rodina. Fotografie viz příloha č. 1.

- **Improvizace: Živé obrazy**

Žáky rozdělíme na tři skupiny, každé z nich přidělíme jednu fotografii z úkolu „fotografie napoví“, kterou předvedou jako živé obrazy.

3. Reflexe - diskuse

Žáci postupně ve skupinách sdělují dojmy, jak se jim spolupracovalo ve skupinách, kdo se nejvíce zapojil, jak se jim úkol s fotografiemi líbil, jak moc se zapojili oni sami, jak se cítili coby členové té které rodiny.

III

1. Evokace

- **Hra v roli, improvizace – stromy**

Žáci se rozmístí v prostoru, zavřou oči a poslouchají pokyny. *„Jsme stromy na jaře, ukážeme, jak nám pučí listí, jak kveteme, jak nás vítr rozfoukává. Jsme pevně spjati se zemí, drží nás kořeny...“*

2. Uvědomění

INDIVIDUÁLNÍ PRÁCE

- **Rodokmen – individuální práce**

Žáci si samostatně na výkres formátu A3 namalují strom a vytvoří si do něj svůj rodokmen širší rodiny. Z těchto rodokmenů si ve třídě vytvoří nástěnku.

SKUPINOVÁ PRÁCE

- **Tajná příslušnost**

Žáky rozdělíme na skupiny tak, aby v každé z nich mohl být otec, matka, dítě, prarodiče, popř. další členové rodiny. Role napsané na lepících lístcích rozdáme ve skupině tak, že je nalepíme žákům na čelo. Nikdo neví, kdo je, vidí však, kdo jsou ostatní. Otázkami mají žáci přijít na to, kdo jsou oni sami.

- **Skladební dvojice**

Žáky rozlosujeme do skupin po pěti a každému ve skupině dáme jeden lístek, na kterém bude jedno slovo z následující věty: „*Naše rodina má pět členů.*“ Úkolem žáků bude seřadit se správně do řady, aby věta dávala smysl, najít základní skladební dvojici, která bude mít také symboliku matky a otce. Můžeme polemizovat, kdo jsou další tři členové rodiny.

- **Napiš slovo**

Nejprve napíše každý z hráčů na kousek papíru jedno slovo týkající se rodiny. Všechny papírky se vhodí do klobouku nebo na hromádku na zem. Poté se hráči rozdělí do skupinek po 3 – 5 osobách. Podle počtu osob ve skupince si každá skupina vylosuje příslušný počet slov. Úkolem jednotlivých skupinek bude vytvořit krátké etudy, ve kterých budou použita vylosovaná slova. Na závěr si jednotlivé skupinky přehrají své etudy. Po skončení každé etudy hádají hráči, kteří měli roli diváků slova, která si daná skupina vylosovala.

3. Reflexe

Žáci hodnotí úkol ve skupinách, hodnotí, kdo vedl skupinu, kdo měl nejvíc nápadů. Dále hodnotí, zda byl pro ně úkol snadný či příliš složitý.

IV

1. Uvědomění

- **Improvizace - skupinový příběh**

Žáci leží na zemi, jejich úkolem je sestavit příběh o rodině. Učitel řekne první větu. Všichni jsou pokud možno v kruhu nebo mají rozdány čísla, která určují, v jakém pořadí budou vstupovat do vznikajícího příběhu. Každý hráč může vložit v každém kole do příběhu pouze jednu větu, a to až v momentě, kdy na něj přijde řada.

2. Reflexe – závěrečné hodnocení

- **Škála názorů – „Teploměr“ – diagonála**

Žáci dostanou pokyn, že se mají rozmístit po celé místnosti od rohu k rohu podle toho, jak se jim skupinový příběh líbil. Určíme roh místnosti, do kterého se budou stavět žáci, kterým se líbil velmi, přes diagonálu ve druhém rohu budou ti, kterým se úkol nelíbil, nedařil...

1. Evokace

- **Tréning paměti**

Na lavici dáme asi 20 lístků s nápisy týkající se rodiny, např. teta, dům, snídaně, výlet apod. Žáci budou mít půl minuty, aby si jich co nejvíce zapamatovali, a poté je napíší na papír.

2. Uvědomění

ROZHOVOR

- **Co vím o tom druhém**

Žáky nalosujeme do dvojic. Žáky rozdělíme do dvojic a necháme jim nějaký čas, aby si mezi sebou povídali o sobě, kde bydlí, kolik mají sourozenců, jak se jmenují rodiče, prarodiče, jaké mají zvíře. Nijak nekorigujeme, co si mají žáci říkat, jen dbáme na to, aby se po určité době vystřídali a ten, který mluvil, aby zase dal prostor tomu druhému. Potom žáci vyprávějí ostatním, co si o tom druhém zapamatovaly.

SKUPINOVÁ PRÁCE

- **Pantomima**

Žáky rozdělíme do tří skupin. Každá skupina půjde na své stanoviště, kde máme připraveno několik obrázků, které se týkají rodiny (např.: maminka chystá svačinu, díváme se na televizi, chodíme na procházky apod.). Každá skupina předvádí pantomimou zadané činnosti, ostatní skupiny hádají.

- **Tiché narozeniny**

V těchto dvojicích musí žáci vyjádřit bez mluvení den, měsíc a rok svého narození. Mohou používat gesta, číslice ukazovat na prstech apod. Tímto způsobem mohou vyjadřovat i jiné úseky a motivy ze svého života.

- **Trojúhelníky**

Hráči se rozdělí do trojic. Úkolem hráčů je pohybovat se po prostoru tak, aby neustále svým rozmístěním vytvářeli rovnoramenný trojúhelník. Na začátku hry je určena osoba, která bude řídit svým pohybem pohyb ostatních dvou hráčů. Pohyb hráčů po prostoru lze motivovat různými situacemi, například že trojúhelník představuje rodinu, která má držet pohromadě apod.

3. Reflexe

Učitel se žáků ptá, zda byl úkol těžší pro lidi, kteří vedli nebo kteří se nechávali vést, jaké měli při tom pocity. U úkolů na procvičování paměti hodnotíme, zda bylo těžší pamatovat si slova

vyjádřená zvukem (spolužák o sobě vypráví) nebo napsaná (zapamatování si slov na lístečkách).

Hodnocení:

- Žáci si rozšířili aktivní a pasivní slovní zásobu pomocí vyjadřování svého názoru, učením básničky.
- Rozvinuli svou představivost, fantazii přirovnáváním lidí ke zvířatům.
- Dokázali se vcítit do druhé osoby při hraní v roli.
- Trénovali paměť v úkolech s lístečky a v naslouchání druhým.
- Při tvoření rodokmenu se vrátili ke svým kořenům a uvědomili si vazby v rodině.
- Procvičovali učivo z českého jazyka určováním základní skladební dvojice.
- Pracovali se sebehodnocením, hodnocením svého týmu a druhých.

Příloha č. 1:



4. ročník (9 – 10 let)
3 vyučovací hodiny

Vzdělávací oblasti:

- Člověk a jeho svět (přírodověda)
- Jazyk a jazyková komunikace (český jazyk a literatura), Matematika a její aplikace (matematika – závislosti, vztahy a práce s daty), Umění a kultura (hudební výchova, výtvarná výchova)

Cíle projektu:

- Žáci prvního stupně se v rámci přírodovědy ve čtvrtém ročníku seznamují s prvotními informacemi o neživé přírodě. Poznávají součásti neživé přírody, její zákonitosti, koloběh a sounáležitost živé přírody s neživou. Jednou kapitolou jsou minerály a horniny. Jak vypadají, jaký mají užitek pro člověka a další odpovědi na otázky se žáci dozvědí ve tříhodinovém projektu.

Očekávané výstupy:

- Žák popisuje a pojmenovává vybrané horniny a nerosty, na základě vlastního pozorování je porovnává.
- **Český jazyk:** žák využívá poznatků o jazyce ke správnému písemnému projevu při tvořivém psaní (vlastní text).
- **Matematika:** žák sestavuje tabulku – Vennův diagram při třídění kamenů dle vlastností.
- **Výtvarná výchova:** žák užívá vizuální vyjádření v objemovém modelování i vlastního těla (nezávislý model stavby – rozhledna, most, hrad, kašna atd.).
- **Hudební výchova:** žák pantomimou a hudebně-pohybovou improvizací ztvárňuje různě „valící se“ kameny.

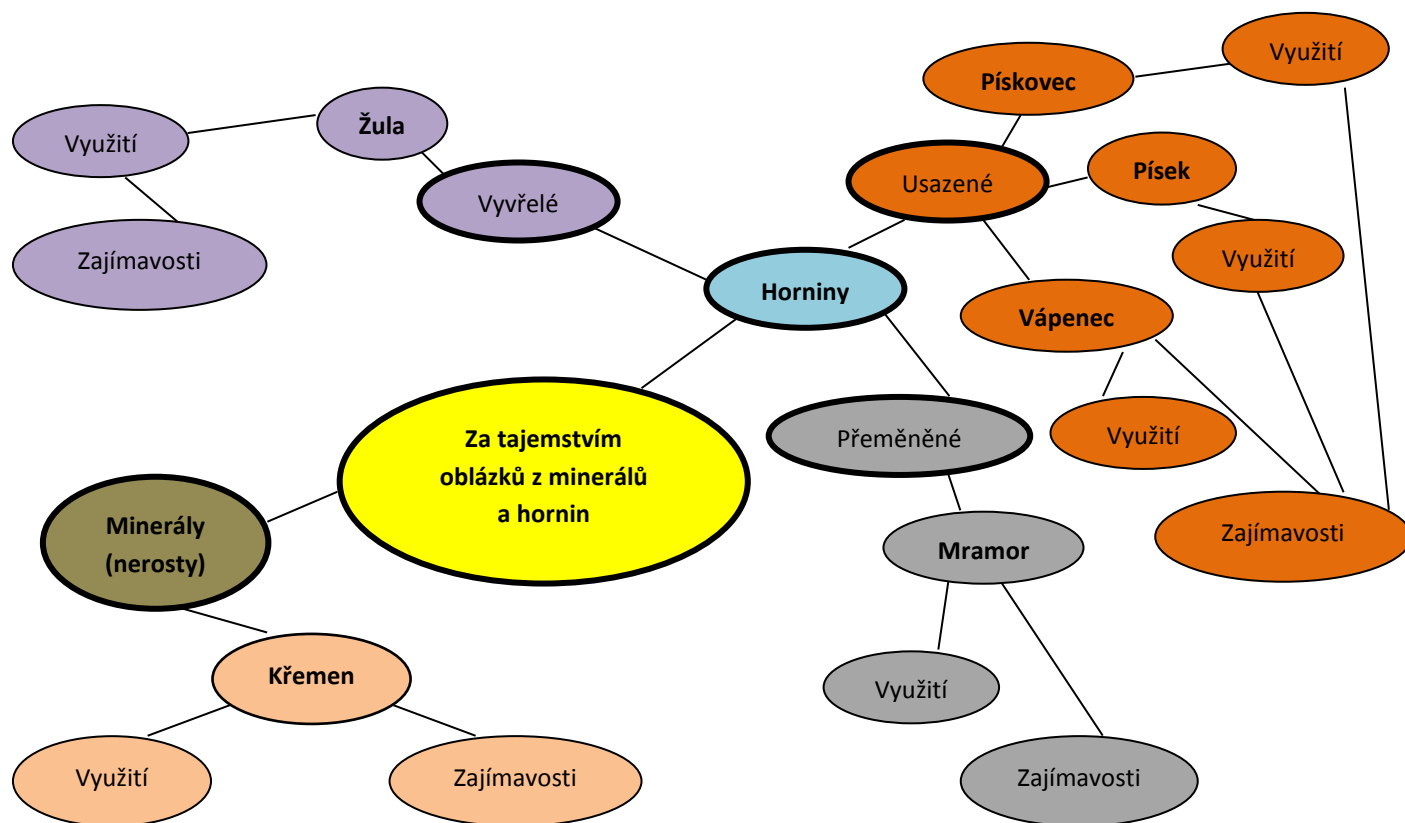
Použitá literatura:

- ŠTIKOVÁ, V. Člověk a jeho svět přírodověda pro 4. ročník. Třetí vydání. Brno: NOVÁ ŠKOLA, s.r. o, 2013. ISBN 978-80-7289-446-8.
- ČERNÍK, M. Jak žijí oblázky. První vydání. Praha: Portál, s.r. o, 2012. ISBN 978-80-262-0169-4.
- PARKER, S. *Kameny*. Bratislava: Slovart, 1995. ISBN 80-7209-138-7.
- Vlastní tvorba – příběh **Za tajemstvím oblázků**

Pomůcky:

- CD přehrávač a CD – VANGELIS/ THEMES
- Výkresy, pastely, fixy

PLÁNOVÁNÍ



PŘEDPOKLÁDANÉ ČINNOSTI:



1. Evokace

- **Brainstorming, klobouk s vlastnostmi, kostka povrchů**
 - Co se ti vybaví, když se řekne oblázek – klobouk s vlastnostmi?
 - Jaký je rozdíl mezi kamenem a oblázkem?

Kolující oblázky, přiřazování vhodných přídavných jmen (povrch, barva). Žáci sedí v kruhu, posílají si oblázky – kamínky, každý si oblázek při předávce uhlazuje.

Četba úryvku básně M. Černíka: Jak si žijí oblázky (vybrané pasáže básně z knihy).

2. Uvědomění

- **Skupinová práce:** Jak si žijí oblázky – křemen, žula, písek, vápenec, mramor
Vytvoření skupin podle druhu kamínků. Skupina pracuje na formát výkresu A₂ pastelkami, fixy.

Zkoumání vlastností kamene, barvy, tvrdosti, zajímavosti, práce s nakopírovanými texty.
Studie oblázků – kamínků podle druhu (křemen, žula, pískovec, vápenec, mramor vytvoření vizitky oblázku – kamene z vlastního pozorování a z naučného textu, vlastní pojmenování.

- **Prezentace vizitky minerálu či horniny**

Každý zdůvodní, proč je jeho kámen důležitý a proč si jej takto pojmenovali. Ve skupině.

- **Kostka povrchů** – zkoumání drsnosti povrchu při zavřených očích.

- **Povrchové domino** – skládání domina dle povrchu.

- **Skupinová improvizace** - pantomima kamenů dle vlastností a pohybu (lesknoucí, matné, valící, volné)

V kruhu předvádíme pantomimicky některý z povrchů podle určení - drsný, hladký, lesklý, ostrý, jemný. Ostatní skupiny hádají, o jaký povrch se jedná.

3. Reflexe

- **Individuální práce**

Zhotovení vizitky kamene dle volby s popisem. Každý žák si vyrobí, nakreslí, zdůvodní a představí, proč je jeho kámen důležitý, obohatí vizitku i vlastní zajímavostí.

- **Návrat k brainstormingu** – *Čím bychom doplnili úvodní postřehy?*

Doplňování na tabuli.

Pomůcky: Kartičky.

II

1. Evokace

- **Čtyři rohy** – křemen, žula, pískovec, vápenec, mramor

Práce ve skupině – žáci píší své znalosti o daném minerálu či hornině.

Pozn.: Formát papíru A₁, zápis skupiny s určeným barevným fixem.

2. Uvědomění

- **Skupinová práce:** Dialog kamenů

Práce ve skupinách dle jednotlivých „kamenů“ – viz předchozí skupina. Příprava pantomimické scénky dle vlastností a pohybu, může být i tanec - „*Proč jsme nepostradatelní?*“

Zástupci kamenů ve skupině – všichni žuloví, pískovcoví, křemenoví, vápencoví a mramoroví připraví scénku pod názvem „*Proč jsme nepostradatelní!*“ Kartičky vlastností.

Pozn.: Každý člen skupiny si pro tento účel vyrobí vhodnou papírovou čepici, která dokreslí obsah scénky.

- **Vlastní improvizace** - předvedení pantomimických scének po skupinách
Kolující list s doplňováním postřehů skupiny.

Pomůcky.: Vyrobené čepičky, případně vhodné rekvizity.

3. Reflexe

- **Návrat k aktivitě Čtyři rohy** z evokace – vyhodnocení. Kolující list s doplňováním postřehů skupiny.

III

1. Evokace

- **Klíčová slova**

Žáci pracují ve skupině dle vybraného minerálu či horniny (viz předchozí hodiny) - kašna, rozhledna, vítr, hromada, vzduch, tvrdost, teplota.

Žáci přemýšlí, jak spolu slova souvisí, jaké bude pokračování v projektu, sdělují vlastní myšlenky.

Zajímavé myšlenky žáků vyučující zapíše na tabuli.

2. Uvědomění

- **Četba příběhu** – za tajemstvím oblázků z minerálů a hornin (vlastní příběh)

Žáci si čtou nakopírovaný text ve skupině polohlasně – chorálově. Po přečtení příběhu si sdělí, co se v příběhu událo.

Pozn.: Nakopírovaný příběh Za tajemstvím oblázků z minerálů a hornin.

- **Stavby z oblázků** (volba přídavných jmen)

- pískovec (rozhledna)
- křemen – most
- mramor – kašna
- žula – radnice
- vápenec – sochy
- dojde k sesypání (vichřice, tornádo), proto je třeba stavět ze všech nerostů a hornin

- **Obrázky staveb** – co se ti vybaví při této stavbě; přiřaď přídavné jméno

Každá skupina svou stavbu nakreslí a pantomimicky předvede, přiřazení vhodných přídavných jmen k dané stavbě.

Pomůcky: Výkresy, pastely na kresbu.

3. Reflexe

- **Oblázkový průvod z minerálů a hornin** za zvuků vybraných skladeb z CD VANGELIS – THEMES, žáci improvizují pohyb dle hudby.

Každý žák si vybere svůj kamínek – z nabídky „skutečných“ kamínků a s ním jde v průvodu za zvuků uvedené hudby, kamínky se soustřeďují dle druhu k sobě a zase se rozbíhají do velké skupiny, pohybují se ve volném prostoru.

Pomůcky: CD přehrávač, CD VANGELIS THEMES, kamínky (minerály a horniny).

4. Uzavření projektu

- Oblázky a kamínky – proč sis vybral právě tento kamínek, na jaký účel by se hodil
Žáci sedí v kruhu a každý vysvětlí, čím je mu vybraný kamínek příjemný a proč si ho vybral, v čem je užitečný pro život.

Pomůcky: Kamínky – výběr z minerálů a hornin.

Příběh:

Za tajemstvím oblázků z minerálů a hornin

To kdysi před dávnými lety se v přírodě stávaly zajímavé příběhy, měly i svoje tajemství. Chcete některý poznat? Tak neotálejme a vydejme se na návštěvu kamenité krajiny s hrbolatou úzkou cestou, ale také s jasnými slunečními paprsky a provázenou říčním tokem, který s sebou odnáší barevné oblázky. A tehdy se to stalo.

Jeden takový malý pískový oblázek, který ležel u blízké tůňky, se zamyslel, pak si našel kamaráda křemínka a už byla společná oblázková dvojice. Postupně se vytvořil oblázkový průvod z nerostů a hornin. To se ví, že oblázky nemají hlavu, nohy, ruce, ale dovedou se kutálet, slunit se, sprchovat se, nechají se hladit vodou i lidskou rukou, nemají hlad, nerostou a nestanou se velkým balvanem.

V čele průvodu byl minerál křemen, za ním pevná a tvrdá žula, složená ze tří nerostů – křemene, živce a slídy, dalším byl sypký drobný písek, bíložlutý vápenec a za ním lesklý mramor – přeměněná hornina vápence. Průvod se cestou postupně zvětšoval o další oblázky, mezi jejich různými barvami byl i rozdílný lesk, mat, pohyb, sypkost i pevnost.

V cíli cesty se průvod zastavil, rozdělil na skupiny podle oblázků a každá skupina tvořila samostatně: křemen – most, žula – radnici, pískovec – rozhlednu, mramor – kašnu, vápenec – sochu a krápníky ze země.

Všechny skupiny oblázků se pyšnily svými obdivuhodnými výtvary, jenže přišel nečekaný a rychlý zlom. Způsobila ho vichřice, která svou silou rozfoukala a rozmetala všechny jejich stavby a díla, došlo k jejich sesypání.

Od té doby je odkryto tehdejší ukrývané tajemství oblázků, že při stavbě domů, mostů, kašen, rozhleden a jiných staveb nestačí jen krásné samostatné oblázky, ale že je třeba stavět ze všech různých nerostů a hornin a při slepování používat i jiné různé materiály např. sádro, cement, maltu a jiné.

Vzdělávací oblasti:

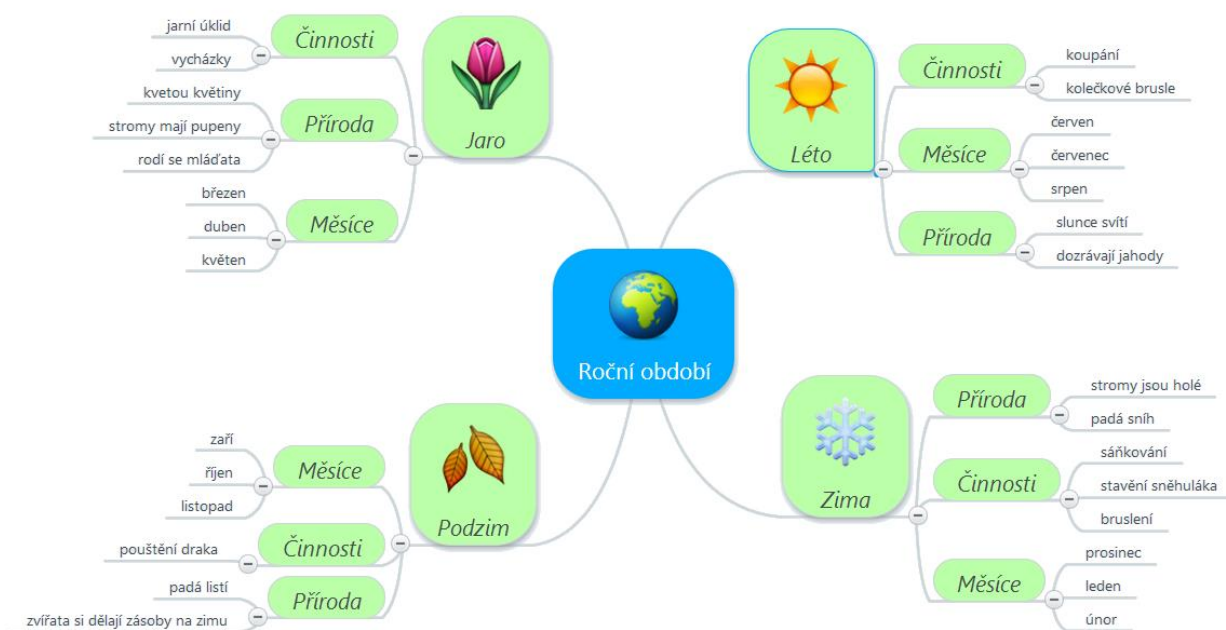
- Člověk a jeho svět
- Jazyk a jazyková komunikace (český jazyk a literatura), Člověk a zdraví (tělesná výchova)

Průřezová témata:

- Osobnostní a sociální výchova, Environmentální výchova

Očekávané výstupy:

- Žák si osvojí znalosti o ročních obdobích a jednotlivých měsících.
- Žák umí popsat charakteristické znaky ročních období.
- Žák dokáže vyjmenovat měsíce.
- Žák si zopakuje abecedu.
- Žák vyjadřuje svůj názor.
- Žák umí své pocity neverbálně ztvárnit.
- Žák spolupracuje ve skupině.

Myšlenková mapa

PŘEDPOKLÁDANÉ ČINNOSTI:

1. Evokace

Připravíme obrázky (dle počtu žáků) charakteristické pro jednotlivá roční období (např. vánoční stromeček, kvetoucí strom, pouštění draka...). Do každého rohu třídy dáme košík s názvem ročního období. Děti sedí v kruhu, doprostřed položíme obrázky. Každý žák si vytáhne jeden obrázek a vloží ho do správného košíku. Obsah košíků si společně zkontrolujeme a žáci odůvodní svou volbu.

2. Uvědomění

- **Živý obraz**

Žáci se rozdělí do skupinek na základě předchozí hry. Každá skupina vytvoří živý obraz svého ročního období. Ostatní se snaží rozpoznat, co v obrazu ztvárňují.

- **Reflexe**

S žáky si v kruhu povídáme, jak se jim jejich období představovalo. Jak se jim ve skupince spolupracovalo, jestli ztvárňovaly své oblíbené období apod.

Pozn.: Pro některé žáky bylo obtížné se vcítit do věcí (list, sněhová koule).

- **Rok v pohybu (hra)**

Žáci sedí v kruhu na židlích směrem do kruhu. Jedno z dětí nemá židli a stojí uprostřed. Řekne např. duben – a všichni žáci z „jara“ si prohodí svá místa. Žák uprostřed se snaží usednout na volnou židli. Žák, který zůstane stát, říká další měsíc (např. prosinec – zima).

Poznámka: Žáci už znali období hry pod názvem „Ovocný koš“.

- **Hravá abeceda**

Každá skupinka dostane kartičky s názvy měsíců a seřadí je, co nejrychleji podle abecedy.

3. Reflexe – závěrečné hodnocení

Diskuze v kruhu na téma: *které roční období máš nejraději, v kterém měsíci ses narodil, kterým měsícem bys chtěl být, od čeho jsou odvozeny názvy měsíců.*

Vyučovací hodina žáky velmi bavila. Žáci se u společných her více sblížili a společně se zasmáli. V další vyučovací hodině jsme si vytvořili společný nástěnný kalendář.

2. a 3. ročník (7 – 10 let)
4 týdny

Vzdělávací oblasti:

- Jazyk a jazyková komunikace (český jazyk a literatura)
- Svět kolem nás, družinové aktivity

Průřezová témata:

- Osobnostní a sociální výchova, Mediální výchova

Cíle projektu:

- Záměrem projektu je prohloubit u žáků znalosti z oblasti jazyka českého a literární tvorby, zejména českých spisovatelů a malířů pro děti dle RVP-ZV, a lépe je tak připravit na budoucí vzdělávání v této oblasti formou tvořivé dramatiky – zážitku. Zároveň je cílem rozvinout u žáků pojetí dobra a zla, aplikace těchto hodnot v každodenním životě, pochopení důsledků konání obou protipólů. Komplexní uchopení tohoto tématu, které umožňuje pouze dramatická výchova, předesílá hlubší proniknutí do látky a hlavně radost a zábavu při výuce jinak velmi teoreticky náročné literární výchovy.

Očekávané výstupy:

- Žák získá obecné povědomí o původu pohádek, které zná prostřednictvím TV/internetu/rádia. Zjistí, co obnáší práce spisovatelů, malířů, herců, režisérů. Nenásilnou formou si rozšíří vědomosti v oblasti znalostí české literární tvorby pro děti a mládež. Děti chápou význam pohádek, rozumí pojmům dobro a zlo a jsou schopny toto konání rozpoznat i v sociálních kontaktech, životních situacích.
- **Český jazyk:** Žák si rozšíří slovní zásobu, osvojí nové pojmy, aplikuje gramatická pravidla při písemné tvorbě pohádky. Pochopí dobré a špatné vlastnosti postav pomocí dramatické hry, pronikne do děje, podpora tvořivosti, nápaditosti. Dokáže rozlišit tvorbu některých významných českých spisovatelů, malířů, poznává kresby, určuje původ klasických českých pohádek. Rozlišuje kladné a záporné postavy-zprostředkovaně rozumí podobě dobra a zla (průřezové téma: pomáhá k utváření pozitivního (nezraňujícího) postoje k sobě samému a k druhým, napomáhá primární prevenci sociálně patologických jevů a škodlivých způsobů chování). Umí obrázkově/písemně sestavit dějovou linii (prvopočáteční představa o struktuře příběhu - úvod, zápleтка, vyvrcholení, rozuzlení, závěr). Naučí se výrazy, které se z jazyka českého již vytratily, ale dříve se v literatuře a psaném projevu běžně užívaly. Trénuje paměť.

- **Svět kolem nás:** Žák se naučí polohu měst (rodišť spisovatelů a malířů) na mapě, pozná nová místa, jejich památky a přírodní podmínky. Ví, kde jsou památečně pohřbeni významní čeští rodáci (místo Vyšehrad – Praha). Dle přečtených pohádek se dozví o životě v minulosti, stavbě společnosti, životním stylu = porovná s dnešní kulturou a zvyky (průřezové téma: přispívá k poznávání a chápání souvislostí mezi vývojem lidské populace a vztahy k prostředí).
- **Družinové aktivity:** Prohlubuje znalosti získané výuce hravou formou, dramatické aktivity si prožívá bez „časového faktoru“ a bez úplného pedagogického vedení (průřezové téma: formuje studijní dovednosti). Trénuje sluchovou a vizuální pozornost při četbě a sledování ukázek z pohádek a příběhů. Vyhraňuje se pro oblíbenou aktivitu (četbu, malbu, konstrukci, průřezové téma: vede k otevřenému, aktivnímu, zainteresovanému postoji v životě). Zapojuje pohyb a učí se rytmizaci při poslechu oblíbených písní z pohádek a příběhů.

PŘEDPOKLÁDANÉ ČINNOSTI – JAZYK ČESKÝ:

I

1. Evokace

Maňásek (krtek) Otík a Pind'a (štěňátko) jsou postavičkami velmi známých pohádek, uhodnete jakých? Mezi plyšáčky si vyber svou postavičku a pokus se představit jako Otík s Pind'ou (vnitřní hlasy).

- **Brainstorming**

Na velký papír děti píší všechna zvířátka, která z pohádek znají.

2. Uvědomění

Četba z knížek Zdeňka Millera (O krtečkovi, O zvědavém štěňátku), ukázka obrázků z knihy na interaktivní tabuli.

- **Dramatická hra: improvizace, hra v situaci, charakterizace**

Tvůj maňásek se ocitl ve stejné situaci jako štěňátko bez vody, jak by si poradilo? (hra v situaci) Po odehrání krátké scénky – vystoupení z role (výskok, vytřepání ručiček, odložení maňásky) Otázka v kruhu: „Které zvířátko se Ti nejvíce líbilo a proč?“ (reflexe, hodnocení ostatních výkonů včetně přijmutí sebekritiky).

Závěrečné úkoly – k vypsaným zvířátkům na papíře připiš „Zdeněk Miler“ - pokud je jeho autorem tento malíř a spisovatel.

3. Reflexe

Ve třídě máme vylepeny v každém rohu cedule s nápisem DOBRO a obrázkem princezny a ZLO s obrázkem ježibaby, žáci si uvědomují charakter postav dle čtených předloh a běží vždy tam, kde si myslí, že vyslovená postava patří. Závěrečný teploměr: *jak jsem se při hře dnes cítil, bavilo mě hrát „vnitřní hlas“ ve zvířátku?* ANO-stojím na židličce, JEN NA PŮL – sedím, NE-schovám se pod stůl = rozebíráme s dětmi (pokud se chtějí vyjádřit).

Závěrečná pětiminutovka (vyber si z knihovničky knížku a do konce hodiny se jí věnuj).

II

1. Evokace

Dnes si zahrajeme na opravdové spisovatele, jako byl Zdeněk Miler: v kruhu dle obrázků vymýšlíme co nejvíce názvů pro pohádky dle vlastní tvořivosti.

Pokračujeme práci s abecedou – na každé její písmeno vymyslíme název pohádkové postavy. Reflexe hodnocením 5 prstů – měl jsem nápady až 1 prst, nic mě dnes nenapadlo.

2. Uvědomění

- **Improvizace, interpretace, hra v roli, narativní pantomima**

Uvědomění si vlastností postav v pohádkách: žáci společně vytvoří tvář smutného štěňátka bez vody (živý obraz), poté štěňátka, které je šťastné, že se konečně napilo – *co by štěňátko asi řeklo/udělalo?* - Ukaž (hra v roli).

- **Tvorba první vlastní pohádky**

Žák si vybere papír velikosti A4 s nalepenými postavami z pohádek Zdeňka Milera, začíná psát krátkou pohádku tak, aby se tyto ilustrace k ní hodily.

3. Reflexe

Krátké příběhy nám každý přečte.

Otázka pro každého:

„Co se v příběhu stalo? Kde je problém?“ (vlastní interpretace textu, hledání zápletky).

„Která pohádka byla nejvíce napínavá, která skončila dobře-špatně?“ (Názory a sebehodnocení dětí).

Závěrečná reflexe: *Co mě v hodině bavilo/nudilo? Jak se nyní cítím* (žáci běží k dobru – jako princ/princezna, nebo ke zlu jako ježibaba).

Závěrečná pětiminutovka (vyber si z knihovničky knížku a do konce hodiny se jí věnuj).

1. Evokace

- **Silná dvojka** – Václav Čtvrtek + Zdeněk Smetana - improvizace
Žáci mají za úkol najít si k sobě dvojici (pokud jeden zbyde, bude s paní učitelkou). Jeden z nich je V. Čtvrtek (má na sobě jeho fotku), druhý Z. Smetana (také má na sobě fotku). Spisovatel má za úkol přesvědčit druhého, jak skvělé je psát, a druhý naopak oponuje, jak úžasné je kreslit a malovat (jen pro sebe ve dvojicích).
- **Reflexe:** čím bych chtěl/a být -spisovatel či malíř a proč?

2. Uvědomění

- **Chorálové čtení**
Společné čtení ukázek z pohádek V. Čvrtka (Víla Amálka, Rumcajs, ...) připraveno na pracovním listu i s ukázkou obrázků, které kreslil Z. Smetana. Čteme společně všichni dohromady, snažíme se charakterizovat se hlasově s postavou a po vzoru paní učitelky dodržujeme správnou melodii hlasu (měníme hlasy, tempo, melodii).
Děti jdou opět do dvojic, pracují ve skupinách, spisovatel píše krátkou pohádku, ilustrátor kreslí.
- **Reflexe**
Hra na Galerii (výtvory jsou vystaveny po třídě, děti ti sundají fotky, které na sobě dosud měli, jsou nyní hosté v galerii a každý hodnotí jednu pohádku s obrázkem).

3. Reflexe

Otázka pro všechny: *Které záporné postavy dnes v příbězích (slyšených i vytvořených) vystupovaly? Mohou existovat i v našem světě, schovány v lidech? Která hra mě dnes nebavila a proč?*

Závěrečný teploměr: Stojím, pokud si myslím, že poznám pohádky a kresby spisovatele a malíře, pokud napůl – kleknu si, pokud vůbec, ležím na zemi. Závěrečná pětiminutovka (vyber si z knihovničky knížku a do konce hodiny se jí věnuj).

1. Evokace

Sůl nad zlato, Princezna se zlatou hvězdou na čele, Pyšná princezna a mnoho dalších jsou klasické pohádky Boženy Němcové (obrázková opora na interaktivní tabuli).

- **Improvizace, hra v roli, charakterizace**

Evokace v kruhu: Poslech úryvků z pohádek. Otázka: „*Co by ještě mohla říkat: Pyšná princezna, Maruška, král Kazisvět?*“ (obrázková opora – každý alespoň jeden výraz-vnitřní hlasy).

Reflexe: *Jsem někdy jako „Kazisvět“, co jsem udělal/a, řekl podobného?*

2. Uvědomění

- **Pantomima, charakterizace**

Na kartičkách, které jsou obráceny rubem, máme připraveny postavy z klasických českých pohádek autorky (O Smolíčkovi, Perníková chaloupka, Pyšná princezna, Čert a káča, atd.) Žáci si vyberou kartičku, obsah si nechají pro sebe.

Pomocí pantomimy předvádí chování v předem zadané situaci: *Tvá postava se objevila před drakem chrlicím oheň, co asi udělá?* (hra v situaci, v roli) Ostatní hádají, o jakou postavu jde. Po odehrání vystoupení z role co nejdelším skokem.

Reflexe: *Která z němých scének byla nejvtipnější/nejzábavnější a proč? Co mi vadilo na mnou vybrané postavě?*

Kartičky z pohádek poté žáci lepí k obrázku Boženy Němcové na flipu, každý má za úkol říct 3 přídatná jména – jaká jejich postava je.

3. Reflexe

- **Hodnocení hodiny**

Vyber si knížku z knihovny, která obsahuje pohádku B. Němcové (máme k dispozici). *Pokud držíš knížku nad hlavou, dnešní hodina se Ti líbila a chtěl by ses stát postavou, kterou jsi hrál. Pokud ji držíš na bříšku, necítil ses v roli postavy moc dobře. Pokud jsi knížku položil na zem, nemáš rád svou postavu a role se Ti nehrála dobře.*

Závěrečná pětiminutovka (vyber si z knihovničky knížku a do konce hodiny se jí věnuj).

PŘEDPOKLÁDANÉ ČINNOSTI – SVĚT KOLEM NÁS:

I

1. Evokace – hra v roli, hra v situaci

Skládáme mapu ČR – zdůrazníme kraj severu naší země – město Kladno.

- **Hra pro všechny**, pokud paní učitelka řekne SEVER, každý se musí třást zimou, pokud naopak JIH, každý předvádí, že je mu horko.
- **Reflexe, improvizace**
Kde mi bylo nejlépe? Ukaž SEVER nebo JIH. Poté přicházejí Krteček se Štěňátkem (maňásci), poví dětem, že pocházejí z Kladna, protože je to rodiště Zdeňka Milera. Každý z dětí v kruhu má za úkol propůjčit si maňáska a říct (dle obrázků na koberci), co se v městě Kladno nachází a kde leží, proč se jim líbí nebo nelíbí atd. Mluvíme řečí Krtečka nebo Štěňátka (vnitřní hlasy).

2. Uvědomění

- **Hra na výlet**
Krtěček a Štěňátko cestují z Kladna do jiných částí republiky, kde se jim zachce.
Práce ve dvojicích, zadání: Krteček se bojí cestovat a chce zůstat doma, v Kladně, Štěňátko je ale zvědavé a chce poznat svět, kam se vydají?

Dvojice pracují s mapou ČR a sestavují krátkou scénku, kterou si hrají pouze pro sebe.
Po ukončení vystoupí z role výskokem do vzduchu.

Na závěr dostávají papír – sepisují a třídí města, vesnice, řeky a hory, které navštívili (připravený pracovní list-částečný brainstorming).
- **Reflexe**
Jak jsem se s kamarádem dohodnul? Kdo z nás nakonec rozhodnul?

3. Reflexe

Mapa na interaktivní tabuli - každý žák přistoupí a ukáže města/vesnice/místa, která by rád navštívil. Řekne, jak se mu v roli krtečka/štěňátka hrálo a co by pro příště změnil.

1. Evokace

BOŽENA NĚMCOVÁ (připravená koláž s obrázky). Ukazujeme si na obrázky ze známých pohádek a říkáme jejich názvy.

Mapa ČR se sousedními státy – hledáme společně „Vídeň“ - rodiště Boženy Němcové, ukážeme si Rakousko a ostatní sousední státy ČR. Žáci se rozmístí po třídě, pokud zavolá paní učitelka „Vídeň“, musí žáci zavolat jméno pohádky B. Němcové, které vidí na obrázku (opora). Voláme slova, začínající na „Vi“, například víno, víko, atd. (Žáci cvičí sluchovou pozornost).

2. Uvědomění

Pracujeme s velkou slepou mapou ČR na koberci, každý má v ruce jednu barvičku, společně barvíme povrch české republiky (zelená, hnědá) dle skutečné mapy ČR.

- **Hra na města** – improvizace, charakterizace

Každý si pamatuje jedno město ČR + Vídeň. Žáci se rozběhnou po třídě a hledají papír, na kterém je napsána věc typická pro jejich město (učivo minulých hodin). Každý má za úkol zahrát si, že je městem, které má za úkol, a připravit si, jak naláká své kamarády, aby se za ním přišli podívat (vnitřní hlasy).

Nakonec se žáci dělí na 2 skupiny, jedna je Vídeň, druhá Praha. Vídeň se hádá s Prahou, každý žák říká argument, proč je jejich město hezčí, větší, atd. (vnitřní hlasy).

3. Reflexe

Každý z žáků se hodnotí tím, že ze sebe vytvoří sochu, dle jejíhož výrazu bychom měli poznat, jak se v hodině cítil (živý obraz). Na závěr, před ukončením hodiny každý řekne jedno slovo, které v dnešní hodině slyšel poprvé.

PŘEDPOKLÁDANÉ ČINNOSTI – DRUŽINOVÉ AKTIVITY:

1. Evokace

- **Improvizace**

Loutkové divadlo (pro 4 žáky). Ztvárňujeme libovolný příběh na libovolné téma, naprosto bez přípravy. Zpěv a tanec při poslechu písniček ze zfilmovaných pohádek, popř. Večerníčkových znělek. Četba pohádek „na přání“.

2. Uvědomění

Sledování ukázek z Večerníčků dle Václava Čtvrtka a Zdeňka Smetany, Boženy Němcové. Malování dle předlohy Zdeňka Smetany.

- **Charakterizace, hra v roli**

Racochejl (skupinka žáků) proti Rumcajsovi (skupinka žáků), stojí v „uličce“, mají za úkol přesvědčit procházejícího, proč je jejich postava důležitější, procházející se nakonec rozhodne, která postavička pro něj vyhrála (Ulička).

- **Hra na Krále**

Jeden sedí uprostřed sám, ostatní mu pokládají otázky na téma: Pohádky a příběhy. Dokud žák správně odpovídá, zůstává, pokud se splete, je „sesazen“ a nahrazuje ho ten, který jej „nachytal“ (Horké křeslo).

3. Reflexe

Namaluj pohádku. Napiš dopis své oblíbené pohádkové postavě. Řekni, kterým spisovatelem bys chtěl být a proč? (Otázka v kruhu). Vyber si Maňáska a řekni, ve kterých pohádkách našich spisovatelů či malířů ses objevil (máme k dispozici bednu s maňásky postaviček – vnitřní hlasy).

Hodnocení projektu:

Žáci, kteří se účastnili čtyřtýdenního projektu „Pohádkové slavnosti malých čtenářů“ jsou schopni zařadit základní českou literární tvorbu pro děti k určitému spisovateli. Poznávají kresby Z. Smetany, snaží se je napodobit. Jsou schopni interpretovat přečtený/zhlédnutý příběh svými slovy, rozumí pojmu „zápletka“, dokážou jej vysvětlit. U žáků došlo k pochopení přínosu pohádek, které nám zprostředkovaně podávají obraz dobra a zla v lidských životech prostřednictvím pohádkových postav. Žáci pochopili, co obnáší práce spisovatele, rozšířili si slovní zásobu, prožili si kladné/záporné pocity postav z pohádek. Žáci si rozšířili povědomí o životě v minulosti, naučili se polohu a názvy měst, která dosud neznali. U žáků bylo podpořeno čtení s porozuměním, tvořivost, dravost, nápaditost. Žáci byli schopni pracovat ve skupinách, dokázali se domluvit, rozdělit si aktivity, adekvátně odpovídat, uměli dodržovat pravidla her.

Vzdělávací oblasti:

- Člověk a jeho svět (prvouka)
- Jazyk a jazyková komunikace, Hudební a dramatická výchova, Člověk a svět práce (pracovní činnosti), Člověk a zdraví (tělesná výchova), Umění a kultura (výtvarná výchova), Matematika a její aplikace (matematika)

Průřezová témata:

- Osobnostní a sociální výchova, Mediální výchova

Očekávané výstupy:

- Žák získá povědomí o důležitosti vody na Zemi.
- Utřídí si poznatky o podobách vody, druzích vod a veškerém jejím využití.
- **Jazyk a jazyková komunikace:** sdílí své poznatky a zkušenost, vymýšlí slova z jednoho významového okruhu, recituje, tvoří slova příbuzná, shrnuje poznatky – „Pětilístek“, klade otázky, vyjadřuje a zdůvodňuje své názory, poslouchá pohádky, tvoří a zapisuje myšlenkové mapy.
- **Hudební a dramatická výchova:** poslouchá písně, analyzuje texty a nálady skladeb, učí se zpívat píseň, dotvoří k písni pohyby, předvádí pantomimu, živé obrazy, pohybové hry, hra v roli, vyjádří pohybem dynamiku a rytmus.
- **Pracovní činnosti:** vystřihuje, nalepuje, skládá z papíru.
- **Výtvarná výchova:** maluje, lepí – koláž, plakáty na určené téma.
- **Matematika:** přepočítává jednotky objemu, měří objem, porovnává, vyjadřuje zlomkem nebo procenty (kdo zvládne).
- **Tělesná výchova:** pohybuje se v prostoru, provozuje pantomimu.

PŘEDPOKLÁDANÉ ČINNOSTI:

I

1. Evokace**• Modrozelená honička**

Žáci mají na hlavách nebo rukách modré a zelené pásky. Modří honí zelené a naopak, kdo je plácnut – dřepne, vysvobodit, čili vrátit do hry ho může „přítel“ stejné barvy tím, že ho oběhne.

Pomůcky: Modré a zelené stuhy k označení dětí (mohou být členky).

2. Uvědomění

Pak si všichni sednou na zem dokola a zamyslí se, symbolem čeho může být modrá a zelená barva. Měli by společně dojít k symbolu vody a pevniny na Zemi.

Učitelka dá doprostřed globus, společně pak zkoumají poměr vod a pevniny či ostrovů. Hledají také velká jezera, řeky.

Učitelka nabádá žáky, aby vyprávěli, kdo už byl u moře, jaká je mořská voda, kdo byl u jezera, přehrady, veliké řeky,...

V kruhu, říkají slova, která je napadnou, když se řekne VODA. (Vše, co je spjaté s vodou)

Hrajeme, dokud nedojdou nápady. Je to příprava ke hře „Co jsem?“.

Pomůcky: Globus.

- **Hra „Co jsem?“**

Žáci sedí v půlkruhu, losují pomocí dřívěk se jmény jedince, kteří nevědí, čím se stali. Dostanou na záda cedulku se slovem, jež mají pomocí otázek, na které ostatní odpovídají jen ANO- NE uhádnout, čím momentálně jsou. Všechny pojmy jsou spjaty s vodou. Např. potok, oceán, minerálka, bouře, sníh, louže, led, pára,...

Pozn.: Dřívka se jmény – i pro jiné aktivity, Kartičky s pojmy na připínáčku.

- **Živé obrazy**

Pomocí dřívěk se rozlosují do 4 skupin. Učitelka zadá každé skupině téma (MOŘE, POTOK, RYBNÍK, VELKÁ ŘEKA).

Skupiny po přípravě předvádějí tak, aby ostatní poznali, co jejich živý obraz představoval.

Pomůcky: Stuhly, šátky, šály...

3. Reflexe

Znovu se posadí do kruhu a znovu zkoumají, jaké druhy vod jsou na Zemi, povídají si o tom, čím kdo byl, jak se cítil, kde a jaká voda je.

II

1. Evokace

- **Hra – Voda ve vodovodu**

Po kruhu se rozpočítají do dvou skupin. (1, 2, 1, 2 atd.). První skupina vytvoří vodovod, druhá skupina je voda, jež protéká vodovodem.

Poté si skupiny vymění role. Kdo chce, sdělí pocity, porovná, ve které roli se cítil lépe.

2. Uvědomění

- **Měření, porovnávání, počítání, záměna jednotek objemu**

Jaký je přibližný poměr vod a pevniny? Někdo možná umí vyjádřit poměr zlomkem nebo procentuálně. Pokusí se o to, zopakují také zaokrouhlování.

V jakých jednotkách měříme vodu, tekutinu? Zopakují si pojmy litr, mililitr, decilitr, hektolitr,... Žáci tipují, zda objem dané nádoby lze přelít do druhé, přelévají, porovnávají, ověřují si správnost svých domněnek,...

Vypočítají několik příkladů se záměnou jednotek objemu.

Domácí úkol – zjistit a zapsat roční spotřebu vody v domácnosti.

Pomůcky: Globus, mapa světa, tabule, křída / fix, nádoby, hrníčky, láhve o objemu 1l, 1,5l, 2l, odměrky, odměrný válec, sešity, tabule.

- **Koloběh vody** – báseň, recitace, hra v roli

„*Jakou vodu potřebujeme k životu?*“ Uvědomí si, jak málo je té sladké vody, a že ne každá sladká voda je pitná.

Zamyslí se nad tím, odkud se ta sladká voda stále bere, když odtéká. Posadí se do kruhu, vyslechnou básničku „Příběh vodní kapičky“. Báseň mají také vytištěnou a rozstříhanou na jednotlivé fráze. Jdou se připravit ke společné recitaci a k výtvarnému zpracování rekvizit.

KOLOBĚH VODY

Povím Vám příběh kratičký o cestě vodní kapičky.

V potůčku se prohání,
když ji slunce zahřeje,
na páru se promění,
kam se potom poděje?

Stoupá vzhůru do mraků.
je to cesta zázraků.

Až má mráček plné břicho,
zahromuje „stačí!“
Kapička se změní v deštík,
pláštěnku ti smáčí.

Tenhle příběh nemá konec,
není za ním tečka,
kapka steče do potůčku
a zas dokolečka.

Andrea Zatloukalová

Zdroj: <http://www.predskolaci.cz/?p=16868>

- **Výtvarné zpracování rekvizit**

Kapka, mrak, slunce, stoupající pára, blesk, potok,... - obrázky vystřihnou.

Pak se pokusí poskládat podle správného pořadí báseň zpět a recitovat ji i s ukázkou rekvizit. Zjistí, že báseň mohou říkat stále dokola, stejně jako stále dokola krouží voda v přírodě.

Pomůcky: Papír, nůžky, barvy.

- **Koláž**

Společně s pomocí učitelky sestaví koloběh vody v přírodě na společný velký arch papíru, nalepí použité rekvizity, co chybí, domalují. Učitelka pomocí otázek nabádá žáky k tomu, aby byla kresba dobře rozmístěna, aby nic důležitého nechybělo. „Dílo“ vyvěsí ve třídě.

Pomůcky: A2 - arch papíru, výtvarné pomůcky, lepidlo.

3. Reflexe

Společně si plakát prohlédnou a zopakují, co je z něj možné vyčíst.

III

1. Evokace

- **Hra v roli**

Žáci stojí v prostoru, představují si, že jsou květinami na louce a pohybují se shodně s rolí v příběhu. Každý podle svých pocitů. Kdo chce, může zavřít oči a prožít si příběh sám.

Učitelka vypráví příběh:

Jsi květina na louce. Je ráno, budí se den, na louce je ještě rosa, vychází slunce a zahřívá Svět. Tvůj květ se rozvíjí. Nad tebou poletují motýlí a šimrají tě. Leze po tobě malinkatý brouček. Už je právě poledne. Velmi horký, parný den. Všude je klid, vane jen jemný větřík. Rostlinky na louce kolébá. Ale co to? Náhle uhodil hrom. Země se zatřásla. Vítr sílí. Už je téměř vichřice a na zem padají první kapky. Ted' už tě bičuje silný déšť. Div, že tě nezlomí! K tomu ten vítr! Najednou déšť polevuje. Už padá jen občas jedna kapka. Na obloze se objevuje duha. Mraky mizí a opět vychází sluníčko. Suší a zahřívá celou louku. Zpívá ptáček. Ty jsi silná a radostná květina. Díváš se přímo ke slunci.

2. Uvědomění

Žáci se posadí tam, kde stáli.

Kdo ještě potřebuje vodu? – zeptá se učitelka.

Žáci společně dojdou k tomu, že – LIDÉ, ROSTLINY, ZVÍŘATA.

- **Myšlenková mapa**

Učitelka nadepíše papír tématem: KDO POTŘEBUJE VODU?

Žáci na papír nalepují k pojmům

- LIDÉ – pití, hygiena, mytí, praní, sport, zábava, doprava...,
- ROSTLINY – zavlažování, zvlhčování vzduchu u rostlin, omývání listů,
- ZVÍŘATA – žijící ve vodě - k životu; jiná - k pití, mytí, koupání.

Pomůcky: A2 - arch papíru, nalepovací kartičky.

- **Živé obrazy**

STRONZO na téma vodní skupenství

- Led - bruslení
- Sníh - lyžování a sáňkování (bobování)
- Pára - saunování, vaření v hrnci a nadzvedávání pokličky
- Voda tekoucí – plavání, vodní lyžování, windsurfing,...

Má voda nějaké nepřátele? Hrozby a nebezpečí? Může voda škodit lidem?

- **Myšlenková mapa**

Myšlenková mapa vytvořena společně

NEBEZPEČÍ		
PRO VODU		PRO LIDI
znečištění		záplavy
otrava	VODA	sucha
vysychází		tsunami

Pomůcky: papír A3.

- **Pantomima**

Chůze v... Žáci se pohybují volně po třídě, představují si, že chodí – v dešti, skáčou přes kaluže, ve studeném horském potoce, v teplém moři, po ranní rose, v lehkém deštičku, v lijáku, v bahnitém rybníce, ve velkých mořských vlnách, v teplé vaně...

3. Reflexe

Posadí se do kruhu, každý řekne, kde se mu chodilo nejprjemněji, zdůvodní proč.

Jeden žák se v té době nebo o přestávce převlékne za vodníka.

Pozn.: Kostým VODNÍKA.

1. Evokace

Žáci v kruhu – učitelka čte nebo vypráví pohádku, kde se objevuje vodník.

Povídání o pohádkách s vodníky, písničky o vodě,... Prší, prší, jen se leje, Holka modrooká,...
Zpěv nebo nácvik některé z písní.

Pomůcky: Texty a noty písní o vodě, nahrávky k poslechu.

2. Uvědomění

• Samostatná práce – slova příbuzná

V sešitech napíší kořen slova voda, tvoří k němu slova příbuzná.

Vodník, vodní, vodák, vodácký, voděnka, vodička, vodovod, zavodnit, odvodnit, povodeň,...

Opakují poznatky o sl. příbuzných, kořen, předpona, přípona, tvary téhož slova, apod.

Pozn.: Český jazyk – slova příbuzná – sešity.

• Pantomima – vodní sporty

Žáci si sami připraví a následně předvedou některý z vodních sportů.

• Skládání lodiček z papíru

Ve výtvarné výchově mohou nalepit na připravený podklad moře nebo jezera...

Pomůcky: Čtvrtky bílého papíru.

3. Reflexe

Sledování některé z prezentací o vodě (viz. Internet) – pro shrnutí poznatků.

Pozn.: Interaktivní tabule nebo TV, připravená prezentace nebo film o vodě a jejím významu.

1. Evokace

• Obraz z těl - VODA z našich těl

Žáci vytvoří ze svých těl na zemi nápis VODA

Pozn.: Samostatný zápis do sešitu.

2. Uvědomění

- **Pětilístek**

PĚTILÍSTEK

VODA

(Jaká? 2 přídavná jména)

(Co dělá, co se sní děje? 3 slovesa)

(Důležitá věta vystihující téma. 4 slova)

(Synonymum, nebo jiné výstižné slovo shrnující téma)

Pozn.: samostatný zápis do sešitu.

- **Porovnání pětilístku**

Žáci přečtou své „pětilístky“, porovnejí, zdůvodní svůj výběr.

3. Reflexe

- **„Masáž na záda“**

Žáci se postaví jeden za druhého „do vláčku“.

Učitelka povídá text k masáži, který se rýmuje, a žáci masírují kamaráda dle textu. (Polský text je spojen s vodou, český text neznám, možná existuje obdoba.)

Pozn.:

Tędy płynie rzeczka,

tutaj przeszła pani na szpileczkach,

tu przegalopowały konie, a za nimi ciężkie słonie, przeleciała szczypaweczka, zaświeciły dwa słoneczka, potem spadł drobniutki deszczyk,

czy przeszedł cię dreszczyk?

3. ročník (8 – 9 let): logopedická třída
4 vyučovací hodiny – 1 měsíc**Vzdělávací oblasti:**

- Dramatická výchova
- Rozvoj komunikační schopnosti, tělesná výchova

Průřezová témata:

- Osobnostní a sociální výchova, Mediální výchova

Cíle projektu:

- Osobnostní rozvoj žáka, rozvoj schopností spolupráce, kreativního myšlení a jednání a hodnocení, výchova demokratického občana

Očekávané výstupy:

- Žák rozlišuje herní a reálnou situaci, přijímá pravidla hry, vstupuje do jednoduchých rolí a přirozeně v nich jedná.
- Žák spolupracuje ve skupině na tvorbě jevištní situace, prezentuje ji před spolužáky, sleduje prezentace ostatních.
- Žák reflektuje s pomocí učitele svůj zážitek z dramatického díla.
- Žák naslouchá, respektuje ostatní a projevuje ohleduplnost k ostatním ve skupině.
- Žák pozná rozdíly herní a reálné situace.
- Žák užívá pravidla her a respektuje je.
- Žák se aktivně účastní her a přijímá úlohu v nich.
- Žák se kreativně zapojuje do her a vnímá své partnery – spolužáky při hře.
- Žák umí klást otázky a učí se naslouchat druhým.

PŘEDPOKLÁDANÉ ČINNOSTI:**1. Evokace**

Pozn.: Koberec, vyvětraná prostorná místnost, předměty pro každého žáka – zubní kartáček, kancelářská sponka, vejce, kouzelnická hůlka, krabice od bot, hračka – gumový dinosaurus, zrcátko, samonabíjející se baterka.

- **Zamyšlení**

Žáci na koberci - zamyšlení a vyjmenování věcí kolem nás.

- **Rozehřátí**

Žáci vlastním tělem ztvární nějakou věc.

- **Komunitní kruh**

Žáci v kruhu říkají, k čemu jsou důležití, k čemu slouží, ostatní tipují, co jsou a jak pracují. Žáci dostanou do ruky za zády nějaký předmět a jejich úkolem je popsat jaký je a co jim připomíná, předměty poté dávají doprostřed kruhu.

- **Horká židle**

Žáci si tajně zvolí jeden předmět z kruhu a jdou si sednout na horkou židli – ostatní hádají, jaký předmět si zvolit otázkami, na které může dítě na židli odpovídat pouze ANO/NE.

- **Pantomima**

Žáci předvedou pohybem těla, jak předmět funguje.

2. Uvědomění

- **Sochy**

Žáci v prostoru - vyberou si každý jeden předmět, pohybují se v prostoru a vykonávají funkci předmětu a na slovo ŠTRONZO zůstanou stát jako sochy, každý se jde postupně podívat, jak skupina vypadá.

- **Živé obrazy, hra v roli**

Žáci si sednou do lavic, postupně jedno po druhém se přidávají do vznikajícího obrazu, kdy se snaží spojit funkce daných předmětů dohromady v jeden celek.

Žáci v tomto bodě vymysleli perpetuum mobile – stroj pracující ve skladu pro Jurský Park na výrobě dinosaurů – každý žák je součástí našeho perpetuum mobile a vymýšlejí do detailu svou funkci. Po rozpohybování stroje vznikla linka svítící a zahřívající vejce dinosaurů, klubající se vejce, technik s krabicí se součástkami, který chce ukrást vejce a odnést je na svůj hrad, tento čin se mu podaří, ale hledá ho kouzelník DOODOO, ten ho najde, zachrání vejce, které nutně potřebuje zahřívací linku, kde se z něj vylíhne malý pterodaktyl a lítá všude kolem, zlý technik se součástkami je opět na scéně a malého pterodaktyla naláká na masíčko a unese, kouzelník ho i tentokrát zachrání před pokusy, tím, že začaruje krabici se součástkami na pokusy a ty se všechny poztrácejí a technik je bude až do konce života hledat. Pterodaktyla poté kouzelník vypustí do Jurského parku, kde žije spokojeně dodnes.

Pozn.: Prostor, vyvětraná místnost.

3. Reflexe

Žáci jsou tématem velice zaujati a vymýšlejí další. Jen je třeba je naučit vystoupit z role – děláme to úklonou jako v divadle a závěrečným potleskem.

Vzdělávací oblasti:

- Člověk a jeho svět
- Jazyk a jazyková komunikace (český jazyk a literatura), Člověk a zdraví (tělesná výchova), Umění a kultura (výtvarná výchova)

Průřezová témata:

- Osobnostní a sociální výchova

Očekávané výstupy:

- Žák si uvědomí své postavení v rodině a význam rodiny ve svém životě.
- Žák dokáže vyjmenovat členy rodiny.
- Žák si uvědomuje výjimečnost každého člena rodiny.
- Žák vyjádřit svůj názor.
- Žák spolupracuje ve skupině.
- Žák umí vyluštit křížovku.
- Žák umí vyjádřit své pocity neverbálně.

PŘEDPOKLÁDANÉ ČINNOSTI:

1. Evokace

S žáky si v komunitním kruhu povídáme o významu slova „rodina“ (příbuzní, jména členů rodiny, rodinné vztahy).

- **Hra v roli (pantomima)**

„Barevná rodina“ – připravíme si lístečky (podle počtu dětí) různých barev. V každé barvě budeme mít lístečky s názvy členů rodiny (př. maminka – tatínek, babička – dědeček, syn – dcera). Žáci si vylosují svůj lístek a pantomimou převádějí svou roli a snaží se najít svůj protějšek (př. zelený dědeček hledá zelenou babičku). Žáci vytvoří barevné rodiny.

- **Reflexe**

V kruhu postupně žáci vyjadřují své pocity ze hry (jak se jim jejich role líbila, jakou by chtěli nejraději předvádět, podle čeho určili roli spolužáka).

2. Uvědomění

- **Křížovka** (individuální práce)
Žákům rozdáme křížovky, kde doplňují jednotlivé členy rodiny. Po vyluštění zkontrolujeme, zda všichni pracovali správně.
- **Překládaná** (skupinová práce – pracují ve skupinkách podle barevných rodin)
Každý žák ve skupině dostane papír. Na pokyn učitele nakreslí žák hlavu některého z členů rodiny, potom přeloží papír tak, aby obrázek nebyl vidět, a podá papír sousedovi po levici. Pak každý kreslí trup stále stejného člena rodiny, opět papír přeloží a pošle dál. Nakonec nakreslí nohy. Na závěr každý papír rozloží a určitě se pobaví nad výsledným dílem.

Pozn.: Nejzábavnější byla kombinace hlava – dědeček, tělo – maminka, nohy – miminka 😊

- **Narativní pantomima**
Učitel žákům vypráví příběh o rodinné oslavě. Žáci předvádějí, co učitel řekne: *Maminka přináší dort a krájí ho, tatínek fotografuje, malá sestřička pláče, protože jí spadl dort na zem, oslavenec rozbaluje dárky, dědečka bolí hlava a jde si číst noviny apod.*
- **Reflexe**
Diskuze v kruhu o pocitech v průběhu hry. Jak prožívají společnou oslavu jednotliví členové rodiny? Kdo oslavu prožíval nejvíce? Kým bys chtěl na oslavě být?

3. Reflexe – závěrečné hodnocení

Diskuze v kruhu na téma: význam rodiny a rodinného zázemí, vzájemná pomoc, důležitost jednotlivých rolí v rodině, osamělí lidé, dětské domovy, domovy důchodců atd.

Vyučovací hodina uběhla velmi rychle. Žáci pracovali s radostí a nadšením. Zjistili jsme, že žáci znají rodinné vazby. Uvědomují si nezastupitelnost rodiny v životě každého z nás.

Poznámka: Žáci se rozpovídali o radostech a problémech v rodině, o společných zážitcích s prarodiči, o péči o postiženého sourozence... Žáky téma tak zaujalo, že jsme si povídali i o přestávce a v následující hodině výtvarné výchovy si nakreslili svou rodinu.

Vzdělávací oblasti:

- Jazyk a jazyková komunikace (český jazyk a literatura – slohová výchova)
- Výchova ke zdraví (rodina)

Očekávané výstupy:

- Žák se zamyslí nad tím, jakými změnami si už v životě prošel.
- Žák zavzpomíná na zážitky z dětství.
- Žák srovná jednotlivé situace z raného dětství s těmi, které zažívá nyní.
- Žák si uvědomí důležitost rodiny.
- Žák si uvědomí svou podstatu a jedinečnost.
- Žák vytvoří písemné a výtvarné zpracování na zadané téma s využitím poznatků jednotlivých slohových útvarů (životopis, popis a charakteristika, vypravování, úvaha).

PŘEDPOKLÁDANÉ ČINNOSTI:

1. Evokace - řízená diskuse

- Řízená diskuse

„Žij každý den, jako bys právě v něm měl prožít celý svůj život.“ (Vasilij Vasiljevič Rozanov)



- Žáci pod vedením učitele diskutují o uvedeném citátu: *„Jak má tedy člověk žít? Co značí obrázky na snímku?“* (Člověk by si měl užívat každého dne života naplno, jako by měl být tím posledním, nikdy nevíme, co se stane, řekněme lidem pravdu, potkávejme se s rodinou, přáteli atd.).
- **Hra v roli – Chůze napodobující jednotlivá životní období**
Žáci pod vedením učitele napodobují pohybem chůzi jednotlivých životních období, využívají prostor třídy tomu uzpůsobené. Vyučující dává pokyn: *„Jste miminka. Jste batolata. Jste*

předškoláci. Jste prvňáčci. Jste na přelomu 1. a 2. stupně. Jste sví. Jste plnoletí. Jste třicetiletí. Jste babičky a dědečkové.“

2. Uvědomění – řízená diskuse

- **Řízená diskuse**



Žáci pod vedením učitele diskutují o tom, proč jsou označeny jen některé mezníky v životě. Co se v nich přihodilo? Je nutné pro další práci důkladně probrat každý mezník, změny, které nastaly. (Dle uvážení si žáci mohou dělat poznámky, asociační mapa.)

Možné řešení, např. **0** – narození, začínáme se projevovat jen křikem (nespokojenost), úsměvem a klidem (spokojenost) atd., **1. rok** – první kroky, první slova, osamostatňování se atd., **3. rok** – období vzdorů, otázek, zvědavost, samostatnost, vztah k osobám – nástup do školky, k přírodě, ke zvířatům (projev lásky ke zvířeti může být takový, že mu „ubližujeme“, což se v pozdějších letech jistě změní), radost z hraček, oblečení atd., **6. rok** – nástup do školy, sociální kontakty, zájmy atd., **11. rok** – přechod na 2. stupeň, nové vztahy (co mi vadí na lidech, s kým se kamarádím), co rád dělám, jak se oblékám, postupné fyzické změny spojené s pubertou, **15. rok** – „skoro dospělý“, rozhodování o budoucnosti, první lásky, baví mě ještě to, co před několika lety ne, jak se změnil můj styl oblíbené hudby, oblékání atd.?

- **Hra v roli – Jací jsme byli, jací jsme a jací budeme?**

Žáci jsou rozdělení do skupin po třech – role matky, otce, dítěte. Jsou připraveny 4 činnosti. Každou činnost budou dělat dvě skupiny nezávisle na sobě. Žáci připravují scénky, které postupně prezentují před ostatními skupinami.

- a) Matka a otec přebalují dítě (panenka), projevují radost nad narozením prvního dítěte, povídají si s ním, plánují jeho budoucnost; role dítěte – říká nahlas to, co si miminko může myslet atd.
- b) Rozhovor rodičů se žákem 1. stupně, který za žádnou cenu nechce jít do školy, nebaví ho to tam, vyhazuje věci z aktovky atd.
- c) Rozpráva rodičů se žákem 2. stupně, který má kázeňský prohřešek, např. zfalšování podpisu rodiče nebo učitele v žákovské knížce, kouření na záchodě atd.

- d) Rozprávka rodičů se žákem 2. stupně na téma budoucího povolání a výběru střední školy; žák chce jít na učňovský obor kvůli kamarádům, rodiče chtějí maturitní obor, neboť jejich dítě je chytré a má k tomu ty nejlepší předpoklady atd.

3. Reflexe, evokace (zároveň)

- **Individuální práce - Já před zrcadlem**

Žáci na připravený veliký arch zapisují změny, které u nich za dosavadní život nastaly, jež si uvědomují.



4. Uvědomění

- **Individuální práce – slohová práce**

Žáci na veliký arch papíru zpracují několik slohových prací. Informace o jednotlivých slohových útvarech čerpají z předcházejících hodin slohu, uvědomují si, že každý slohový útvar má své typické znaky, vyjadřovací prostředky, využívají svých výtvarných schopností, pracují s fotkami z rodinných alb atd.

a) **POPIS VZHLEDU A CHARAKTERISTIKA OSOBY**

- **JÁ** – mé životní proměny ve vzhledu, v povaze, v jednání, ve vztahu k lidem, k práci, k prostředí.

b) VYPRAVOVÁNÍ

- děj, příběh, historka z rodinného života, která mi utkvěla v paměti, smutná či veselá, prostá či napínavá atd.

c) POPIS PRACOVNÍHO POSTUPU

- děje, činnosti, jak život ubíhal „krok po kroku“, co a jak jsem zvládl, dokázal, překonal.

d) STRUKTUROVANÝ ŽIVOTOPIŠ

e) ÚVAHA

- zamyšlení nad životem, jestli je můj život šťastný a úspěšný, jak bych si ho představoval a proč, plány do budoucna atd.

5. Reflexe a zhodnocení

Žáci své práce prezentují před třídou, navzájem se hodnotí – nápaditost, dodržení obsahu tématu a zadání, jazykové prostředky, úprava a grafické zpracování, celkový dojem. Hodnocení probíhá kartičkami s čísly 1 – 10.

Vzdělávací oblasti:

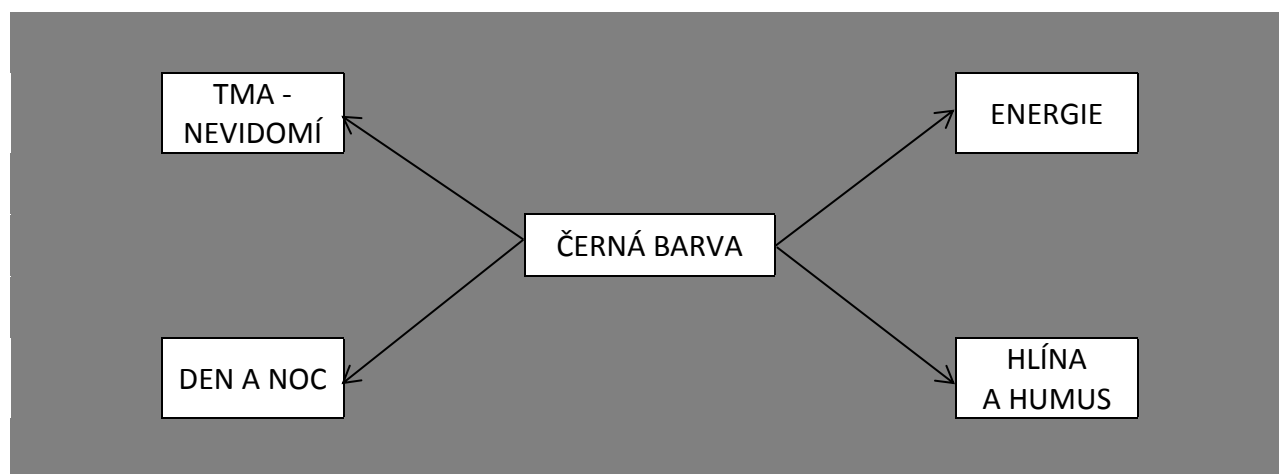
- Člověk a jeho svět (prvouka)
- Jazyk a jazyková komunikace (český jazyk), Matematika a její aplikace (matematika), Umění a kultura (výtvarná výchova), Člověk a svět práce (pracovní činnosti)

Průřezová témata:

- Environmentální výchova - nevidomí

Cíle projektu:

- Objevování spojitostí života kolem, koloběh života.
- Prožít si a uvědomit koloběh života, smysluplnost třídění odpadů.
- Další cíle směřují k edukaci a konkrétním cílů pro integrované učební látky v oblastech/předmětech a průřezových tématech:
 - a) **prvouka:** hlína, humus, světlo a tma, teplo a chlad (podmínky života), zdroje energie – uhlí, ropa, Slunce,
 - b) **český jazyk:** rozhovor, vypravováním popis,
 - c) **matematika:** tělesa a geometrické tvary rozlišování – hmatem, porovnávání počtu předmětů – hmatem,
 - d) **výtvarná výchova:** voskový podklad, vyrývání do tuše.

Myšlenková – pojmová mapa výukového projektu:

PŘEDPOKLÁDANÉ ČINNOSTI:

1. Evokace (v DV v podobě rozehrátí, uvolnění)

- **Myšlenkové mapy ve skupinách**

- co si představí pod pojmem černá barva (děti píší bílou pastelkou na černou čtvrtku), vytvoření jedné společné třídní mapy.

- **Život ve tmě**

- poznávání žáků hmatem (žáci nahlas popisují části obličeje, srovnávají, postupují určitým směrem), poznávání po hlase, rozlišování tvarů a těles, porovnávání počtů, cesta ze třídy na WC a zpět.

2. Uvědomění (hlavní část, soustředění)

Žáci si představují, že jsou semínka, která čekají v chladu a temnu, po uložení do země se protáhnou, těší se na světlo, klíčí, rostou, kvetou (střídání dne a noci – natahují se za sluncem/ odpočívají a spí), přichází sucho, rozfoukání semen a usychání staré rostliny.

Otázky:

- *Zda jsou zbytky rostlin a živočichů k něčemu?* – humus, živiny,
- *Co se v podzemí ještě nachází a využíváme to jako zdroje energie a jak se tam dostaly?* – uhlí, ropa, ...
- *Jaké jsou další ekologické zdroje energie?*

Předvedte fungování vodní a větrné elektrárny (řeka a roztáčení kola, foukání větru a roztáčení větrných mlýnů). Z elektráren jde energie dráty do domácností (drží se za ruce a posílají stisknutím energii) – až ke spotřebiči/ výrobku, který vrtá, šlehá nebo hraje, poté se pokazí a končí na skládce (děti si lehají postupně vedle sebe - není místo).

- *Co s dosloužilými nebo starými spotřebiči?* – třídění, sběrné dvory, jinak budeme zahlceni.

3. Reflexe

Výtvarné zpracování – voskovkový podklad přetřený černou tuší, do které žáci vyrývají své prožitky z koloběhu života, zdroji a putování energie nebo návštěva skládky.

Společná výstava prací, hodnocení obrázků a celého dne.

Vzdělávací oblasti:

- Člověk a jeho svět (prvouka), Umění a kultura (výtvarná výchova, hudební výchova), dramatická výchova

Cíle projektu:

- Rozšířit znalosti o ptácích.
- Srovnat znaky života člověka a ptáků.
- Seznámit se základními částmi těla ptáků.
- Prohloubit vztah k ptákům a jejich ochraně.
- Spolupracovat ve skupině – podílet se podle svých možností na společné práci na jednoduché dramatické akci, vnímat svět všemi smysly.
- Pojmenovat vlastní emoce.

Očekávané výstupy:

- Žák se učí vyhledávat a získávat informace z textu.
- Memorováním říkanek a jazykolamů si žák cvičí paměť pro budoucí učení.
- Žák nachází shodné a rozdílné znaky.
- Žák se učí vzájemné komunikaci v různě velkých skupinách.
- Žák hodnotí svou práci.
- Žák zlepšuje svou zručnost, udržuje pořádek na pracovním místě.
- Žák promyslí a naplánuje způsob řešení a využívá vlastního úsudku a zkušeností.
- Žák spolupracuje s ostatními při řešení problému.
- Žák pojmenuje vlastní emoce.

Použitý materiál a zdroje:

- „ptačí symboly“ – pírkó, vajíčko, figurka ptáčka, kousek dřívka, sláma, seno, kousek hlíny, apod.,
- obrázky s ptáky, krátké naučné texty zobrazených ptáků, tabulka pro skládankové učení pro daný počet skupin, losovací kartičky,
- papírové sáčky různých velikostí, fixy, křídly, voskovky, tempery, nůžky, lepidla, peříčka, plastelína, barevné papíry, sláma, zrní,...,
- použitý obrázek:
[http://cs.wikipedia.org/wiki/S%C3%BDkora_ko%C5%88adra#mediaviewer/Soubor:Parus_maj_4_\(Marek_Szczepanek\).jpg](http://cs.wikipedia.org/wiki/S%C3%BDkora_ko%C5%88adra#mediaviewer/Soubor:Parus_maj_4_(Marek_Szczepanek).jpg)

PŘEDPOKLÁDANÉ ČINNOSTI:

I

1. Evokace – hra v roli

- **Ranní štěbetání** – hmatová fantazie

Všichni sedí v kruhu, ruce mají za zády. Někteří z žáků (pro rychlejší průběh akce) dostanou tajně předmět k ohmatání (ptačí symboly – viz pomůcky). Pak jsou učitelem vyzváni, aby povídali („štěbetali“), popisovali.

Pozn.: Žáci sedí v kruhu na židlích. Učitel se ptá: 1. Jaký jsi měl(a) pocit, když jsi věc dostal(a)? 2. Popiš tu věc. 3. Řekni, co jsi dostal(a).

- **Říkanka** – hlasová a rytmická cvičení
„Ptáček čimčaráček čimčará u čimčaráčího hnízda.“
- **Jazykolam** - „Z luhu k luhu, z luhu k luhu lítá holub v kruhu.“
- **Vitální kapacita plic**
„Voře, voře Jan, přiletělo k němu hejno vran. První praví dobře voře, druhá praví nedobře voře, třetí praví dobře voře, čtvrtá praví ...x-tá praví dobře voře Jan!“

Pozn.: Zkusit říkat na jedno nadechnutí – spočítat!

2. Uvědomění – hra v roli: problémová situace

U: O čem si dnes asi budeme povídat? O čem se dnes budeme učit?

- **Poznáváme naše ptáky**
 - a) Rozdělení žáků do domovských skupin (např. losovacími kartičkami se symboly ●►■♥ (☀) po 4 – 5 žácích.
 - b) Potom se z domovských skupin žáci rozdělí na odborníky ●k●, ►k►, ■k■, ♥k♥ (☀k☀).
 - c) Ve skupině odborníků studují daný text a obrázek a domlouvají se, které informace předají v domovských skupinách.
 - d) Žáci se vracejí do domovských skupin a zapisují informace z expertních skupin do tabulky.
- **Skládkové učení, skupinová práce**

Žáci se rozejdou po třídě a zjišťují informace. Zjištěné informace doplňují do tabulky. Každý odborník doplňuje jen jeden řádek tabulky. Společně si připraví krátkou prezentaci zjištěných informací o ptácích.

Ukázka tabulky:

Název ptáka	Kde žije?	Z čeho si utváří hnízdo?	Kolik vajíček klade samička do hnízda?	Jak vypadají vajíčka? Nakresli nebo popiš.	Jaké vydává zvuky?

3. Reflexe

Prezentace jednotlivých skupin – komunikační kruh, diskuze, případné otázky plynoucí z přečteného materiálu.

II

1. Evokace – hra v roli

- **Píseň – Čížečku, čížečku ...** - hudebně pohybová činnost
Chození a předvádění textu písně v kruhu (opakování z 1. třídy).

2. Uvědomění – hra v roli: problémová situace

- **Na ptáčky** – spolupráce, empatie
Každý si zvolí a předvede ostatním svůj ptačí zvuk. Jeden z nich je určen jako vetřelec (opět předvede svůj zvuk – liška, sova a podobně), a pak se všichni rozptýlí do prostoru, zavírají oči, chvíli chodí potichu poslepu. Pak se všichni začnou ozývat svým zvukem a ptáčci se snaží vetřelce zajmout do kruhu...
Lze kombinovat i tak, že vetřelec hubí ptáčky sáhnutím na temeno hlavy, ti pak jsou vyřazeni ze hry, otevírají oči, jdou bokem.

3. Reflexe - diskuse

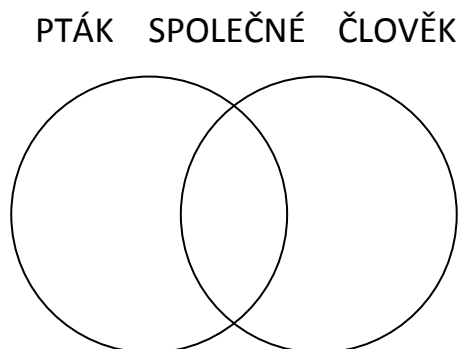
Zhodnocení pocitů ptáčků a vetřelců.

1. Evokace

- **Hravé sáčky** – fantazie, uvolnění, spolupráce; improvizace s loutkou
Žáci dostanou sáček, sedí v kruhu. „**Čím vším může být sáček (polštářek, kapsa, ...)?** Děti dál vymýšlejí.

2. Uvědomění

- **Sáček** - ptáček
Popis: Jeden roh je zobákem, druhý například chocholkou. Natvarovat po natažení na ruku, namačkat – najednou opět žije! Fixy lze domalovávat oči, dolepit pár períček, natřít výrazně zobák – barevné plochy, ne čáry.
Tvarování sáčku, mačkáním vznikají fantastičtí ptáci. Nechat dostatečně každého si vyhrát. Detaily (např. oko) dokončit nalepením z barevného papíru... Možno nasadit na špejli do plastelíny, stáhnutím dole gumičkou dotvarovat.
Pozn.:
 - Vymyslet názvy – jména ptáčků...*
 - Vymyslet životopis - podrobnosti o tom, čím se živí, kde žije a podobně, způsob mluvy a pohybu.*
 - Ve skupinkách vymyslet příběh (v případě, že jsou děti bezradné, může učitel žákům pomoci, např. Příběh o opuštěném ptáčeti apod.) a sehrát ho....*
 - Zahrát Ptačí sněm, slet.*
 - Ptáčky ze sáčků vystavit na okenním parapetu-doplnit slámou a zrním...*
- **Znaky života ptáků a lidí** – hodnocení sebe sama, spolupráce ve skupině; Vennův diagram
Na tabuli (flipu) připravit dva kruhy:



Žáci v kruhu na koberci. Nákres umožní vizuálně porovnat v tomto případě dva jevy. Do průniku množin píšeme společné znaky života ptáků a lidí, do samostatných částí vlastnosti rozdílné. Žáci tak mnohem lépe vidí jednotlivé souvislosti mezi informacemi.

3. Reflexe – závěrečné hodnocení

- **Shrnutí, hodnocení** – žáci např. smajlíky.
(Učitel hodnotí zvolené metody a formy práce. V průběhu projektu sleduje práci skupin, kdo je vůdčí, kdo se raději přizpůsobuje, jak si děti během práce pomáhají, jak se dětem zdařily zadané úkoly.)

Příloha:

Ukázka textu a obrázku k skládankovému učení



Sýkora koňadra

V Evropě patří k nejhojnějším ptačím druhům.

Vyhledává zvláště listnaté lesy, ale žije i ve smíšených a jehličnatých *porostech*, stejně jako v zahradách, parcích, sadech.

Je největší a nejběžnější druh sýkorky.

Patří mezi ptáky stálé, neodlétá.

Živí se pavouky, hmyzem (vajíčky, kuklami), mláďata krmí především měkkými housenkami. Hmyz sbírají z větví stromů i keřů, v letu loví výjimečně. Nejraději mají slunečnice a ořechy.

Za rok je jedna rodinka sýkorek schopna posbírat až 150 kilogramů hmyzu.

Hnízdo staví samotná samice z mechu smíšeného s trávou, kořínky a lišejníky, kotlinku vystýlá trávou, rostlinným chmýřím, srstí a někdy i peřím. Stavba trvá obvykle 2-6 dnů, ale v případě prvního hnízdění může trvat i mnohem déle (až 20 dnů).

Běžně hnízí 2krát ročně od dubna do července. Obvykle 7-12 bílých, červenohnědě skvrnitých vajec.

Sameček brání svoje okolí hnízda pronikavým „ci-ci-be, ci-ci-be“ nebo „ci-be, ci-be“, samička snáší denně jedno vajíčko do teple vystlaného hnízda.



Vzdělávací oblasti:

- Jazyk a jazyková komunikace (český jazyk a literatura)
- Dramatická výchova

Cíle projektu:

- Uvědomit si, že i velmi rozdílní jedinci spolu mohou dobře vycházet, jestliže budou respektovat své odlišnosti a nebudou případné problémy z nich plynoucí považovat okamžitě za schválnost.

Použitá literatura:

- STANOVSKÝ, V. A VLADISLAV, J. Strom pohádek. Praha: SNDK, 1958. 441 s.
- Vlastní zásobník zápisků a pracovních listů ze seminářů H. Kasíkové a J. Valenty, kterých jsem se účastnila.

Podmínky:

- Třída s lavicemi odsunutými ke stěnám.

PŘEDPOKLÁDANÉ ČINNOSTI:**1. Hra na čápy – děti ve hře v roli v úrovni charakterizace**

- **Začít můžeme tradiční dětskou hrou – honičkou „Pan čáp ztratil čepičku, měla barvu barvičku...“**

Pak si všechny děti vyzkouší v prostoru pohyb čápů (vysoko se zvedající nohy, klapající zobák z natažených rukou). Při chůzi se mohou doprovázet rytmickým říkadlem: „Klapy klap, já jsem čáp.“

2. Setkání čápů

Do role jednoho z čápů teď vstoupí i učitel – učitel v roli.

Zatímco v jiných typech dramatické práce stojí učitel obvykle mimo hru dětí a jeho činnost se zaměřuje zejména na zadávání instrukcí, motivování aktivit a jejich následnou reflexi a hodnocení, zde učitel osobně přijímá účast v dětské hře tím, že také vstupuje do role

a stává se jednou z postav hry, tj. mluví a jedná jako tato postava a zapojuje se do interakce s ostatními postavami, hranými dětmi.

Hra v roli učitele umožňuje, aby:

- vtáhl děti rychle a účinně do dramatické akce,
- umožnil jim spontánní a autentické reakce a jednání,
- vytvořil příležitost pro vznik nepředstíraného prožitku,
- udržoval hru v chodu a dále ji rozvíjel,
- prohluboval dětské přemýšlení o tématu a problému,
- nabídl dětem model vhodného jazyka a chování v roli,
- změnil styl vzájemné komunikace.

Pro odlišení hrové a civilní podoby může učitel použít kostýmní náznak. Zejména pro menší děti a začínající skupiny je velmi důležité, aby přesně věděly, kdy je učitel v roli a kdy už ne. Tomu napomáhá i upozornění předem, jako např.: *„Až si nasadím dlouhý zobák, stanu se čápem.“*

Všichni čáповé se sesednou do kruhu. Čáp – učitel přichází s neuvěřitelnou zprávou. Byla za ním liška a oznámila mu, že z moudrých knih vyčetla, že čápi a lišky jsou příbuzní. Bylo by prý proto dobré, kdyby se vzájemně navštěvovali a žili spolu v přátelství. A hned také pozvala všechny čápy k sobě na oběd. Mají nebo nemají toto pozvání přijmout? Měla by se rozvinout diskuse na toto téma. Učitel – čáp by jí mohl pomáhat, bude-li to třeba, různými otázkami, jako např.:

- Dá se liškám důvěřovat?
- Jaké s nimi mají čápi zkušenosti?
- Může vůbec liška nějak vážněji ohrožovat čápa?
- Stojí čáp o přátelství s liškami?
- Co by tím mohli čápi a lišky získat? atd.

Jestliže si už tady některý z žáků vzpomene na bajku O lišce a čáповi, měl by to učitel přijmout a reagovat na to třeba tak, že to už se stalo dost dávno a od těch dob se lišky určitě změnily. Poté, co je problém dost důkladně probrán, učitel diskusi přeruší. Nehlasuje se, zda k lišce jít, nebo nejít – to je v této fázi jasně dáno příběhem. Smyslem tohoto kroku není, aby skupina dospěla k samostatnému rozhodnutí, ale aby si uvědomila, co všechno asi šlo čáповům v této situaci hlavou, jaká pro a proti museli zvažovat.

3. Na obědě u lišky – narativní pantomima

Nyní učitel vystoupí z role čápa a stane se vypravěčem, který bude svými slovy iniciovat akci dětí. (Je třeba, aby na to upozornil děti předem, např. takto: *„Vy teď půjdete všichni k lišce na návštěvu, zatímco já budu chvíli vypravěčem. To, co budu říkat, vy budete současně pantomimicky hrát.“*)

Text pro narativní pantomimu: „*Liška čápy pěkně přivítala a každému nabídla mělký talíř plný kaše. 'Berte si, milí hosté, podle chuti!' popřála jim.*“ (Učitel během této řeči může tak napůl vstoupit do role lišky a rozdávat čápům imaginární talíře s kaší. Imaginární rekvizita je věc, která není sama o sobě viditelná a zprvu existuje jen v našich představách. „Viditelnou“ pro ostatní se stává až díky našemu jednání s ní.

Imaginární rekvizity jsou pro dramatickou hru velmi důležité. Jsou totiž vždy k dispozici (málokdo z nás má možnost sehnat pro potřeby dramatu – v tomto případě 30 talířů s kaší). „*Čápi klovali svými dlouhými zobáky do talíře, ale kaši ne a ne nabrat. Ať dělali, co dělali, ať se snažili, jak se snažili, kaše zůstávala stále na talířích...*“ – Tady může učitel nechat určitý čas na rozehrání akce dětí. Po čase hru zastaví domluveným signálem (např. slovem „štronzo“). „Štronzo“ je „kouzelné“ slovo vypůjčené z divadelní hantýrky, kterým učitel může zastavit jakoukoliv aktivitu. Skupina, která se domluví na jeho používání (stejně jako jiná pravidla hry, i toto pravidlo je věcí vzájemné dohody), musí při jeho vyslovení okamžitě znehybnět a zůstat přesně v té pozici, ve které ji pokyn zastihl.

Nyní učitel obchází žáky, kteří znehybněli v té pozici, ve které je signál zastihl. Postupně se jich dotýká a každé z nich za svého čápa říká, na co v této situaci myslí a jak se cítí. Když promluví poslední čáp, učitel vše uzavře slovy: „*A co liška? Liška nakonec vylízala všechnu kaši sama.*“

4. Čápi se radí

Učitel se vrátí do role čápa a svolá novou poradu celé skupiny. Co by měli čápi udělat teď? Provedla jim to liška schválně? Nebo si jen neuvědomila, že oni jíst kaši z talíře nemohou? Budou jí to chtít oplatit? Jak? Jako v té známé bajce O lišce a čápovi? Nebo se zachovají jinak? Je dobrá zásada, která říká: „*Oko za oko, zub za zub?*“ Má smysl udělat ještě jeden vstřícný pokus a dát tak přátelství s liškou ještě šanci? atd.

Ani tato diskuse nebude dovedena k definitivnímu rozhodnutí. To by měli žáci učinit až ve skupinkách po přerušení rozpravy.

5. Jak dopadlo další setkání lišky s čápem

Rozdělíme žáky do skupin po čtyřech. Mají připravit a zahrát scénu nového setkání lišky a čápa: kde a za jakých okolností se ti dva příště setkali (pozval čáp lišku? – bylo to náhodné střetnutí? – přišla snad sama liška za čápem?...), co se při tom dělo a jak to dopadlo. Po čase určeném na přípravu předvedou skupinky své výjevy. Jimi vlastně uzavírají předcházející společnou diskusi (viz krok 4).

Učitel by měl akceptovat a ocenit všechny nápady a různé možnosti rozuzlení. Neměl by ale zapomínat, že se stalo ve světě hry (fikce) a že jde vždy o rozhodnutí postav (čápa a lišky), za nimiž jsou žáci „skryti“. Pokud tedy vede diskusi nad jednotlivými scénami, měly by otázky

a případné hodnocení být směřovány k postavám (proč se čáp rozhodl právě takto, co ho k tomu vedlo, uvědomoval si důsledky tohoto rozhodnutí atd.), ne na žáky (proč jste to udělali takto – nebo ještě hůř: jak jste to mohli udělat takto...).

6. Hostina

Navrhujeme žákům, že na závěr bychom si mohli uspořádat také hostinu. Jídlo na ní bude imaginární. Každý na tuto oslavu přinese své nejoblíbenější jídlo, o kterém si myslí, že bude chutnat i ostatním. Hra je založena na principu výměn. Žáci se procházejí volně po prostoru a drží v rukou imaginární talíř se svou pochoutkou. Při vzájemném setkání si talíře vymění. Takže pokud někdo přinesl jako pohoštění rajskou omáčku s knedlíky, při výměně s partnerem za ni získá např. řízek s bramborovou kaší a při dalším setkání toto jídlo vymění třeba za špagety. Jídlo se mění vždy celé, nedělí se. Při hře mohou žáci mluvit, říci název svého jídla, i když důležité je i to, jak s ním zacházejí (hra s imaginární rekvizitou). Výměny pokračují po určitou dobu, aby se žáci setkali s co nejvíce partnery.

Když hru zastavíme, každý žák si u sebe ponechá to jídlo, které k němu dorazilo naposledy. Sedneme si do kruhu. Jeden po druhém teď říká, s čím na hostinu přišel. Ten, kdo má nyní jídlo u sebe, se přihlásí. Měli bychom se ho zeptat, jestli mu toto jídlo chutná, zda je rád, že se k němu dostalo. Jde o to dovést žáky k tomu, aby si uvědomili, jak různé chutě máme a že druhému nemusí být vždy vhod jídlo, které jsme pro něj připravili, i když jde o pochoutku. A že nemusí jít o žádnou schválnost, jen o neznalost toho, co má kdo rád a co mu vyhovuje. Kdyby tohle kdysi dávno věděli liška s čápem, možná by vůbec nemusela vzniknout bajka, která inspirovala naši dnešní hru.

Příběh:

Pohádka O lišce, jak se spřátelila s čápem

Přišla jednou liška k čápmu a řekla:

„Dobré jitro, čápe!“

„Dobré jitro, liško, copak mi neseš?“

„Četla jsem v učených knihách, že jsi můj bratranec a já tvoje sestřenice. Musíme se tedy navštěvovat a žít v přátelství.“

„Dobrá,“ řekl čáp, „pozvi mě na oběd!“

Liška pozvala čápa na oběd. Uvařila kaši, dala ji na talíř a řekla čápmu:

„Ber si, čápe, podle chuti!“

Čáp kloval svým dlouhým zobákem do talíře, ale kaše nenabral. A liška vylízala všechnu kaši sama.

Druhý den pozval zase čáp lišku na oběd. Uvařil polévku, nalil ji do vysokého džbánu s úzkým hrdlem a řekl lišce:

„Ber si, liško, podle chuti.“

Liška džbán obešla ze všech stran, srkala do něho nos, ale ani si polévky nelízla. A čáp svým dlouhým zobákem vypil všechnu polévku sám.

A tak skončilo přátelství čápa a lišky.

Vzdělávací oblasti:

- Člověk a jeho svět (prvouka), Jazyk a jazyková komunikace (český jazyk a literatura), Matematika a její aplikace (matematika), Umění a kultura (výtvarná výchova), Člověk a svět práce (pracovní činnosti)

Očekávané výstupy:

- Žáci vyjmenují členy rodiny a vybaví si vztahy mezi nimi.
- Žáci přiřadí činnosti k jednotlivým členům rodiny.
- Žáci budou diskutovat o spolupráci mezi členy rodiny.

PŘEDPOKLÁDANÉ ČINNOSTI:

I

1. Evokace

- **Brainstorming**

Na tabuli: RODINA – žáci diktují vše, co podle nich souvisí s tématem rodina.

Pozn.: U žáků, kteří ještě neumějí číst, učitel zaznačí jejich nápady pomocí symbolů.

2. Uvědomění

- **Doplnění pracovního listu**

a) Žáci spojují obrázky členů rodiny od nejmladšího po nejstaršího, vyhledávají a označují členy podle indicií apod.

b) Žáci spojují obrázky dětí od nejmladšího po nejstarší.

Pozn.: V případě potřeby zadá učitel úkol slovně.

- **Dramatická výchova – cvičení**

Učitel zadává (a přiblíží) věk člověka. Žáci předvádějí chůzi člověka v různých fázích života.

- **Hádanky**

Žáci řeší hádanky: MÁMY MÁMA, TÁTY TÁTA, je to dítě mých rodičů, ale nejsem to já, apod.

Pozn.: Podle aktuální situace čte zadání učitel nebo si ji čtou žáci sami. Odpovědi písemně nebo ústně (český jazyk).

3. Reflexe

- **Návrat k brainstormingu**

Společné upřesnění: děti mohou být dospělé, rodiče byli dětmi apod.

- **Dramatická výchova - cvičení**

Žáci si vyberou připravené části oblečení a předvedou, co může říkat o svém majiteli.

Žáci si obléknou vybranou část oděvu a v roli jeho majitele se postupně seznamují s ostatními.

Pozn.: Budou-li pro děti cvičení obtížná, lze zjednodušit na sdělení, komu by mohlo dané oblečení patřit.

II

1. Evokace

- **Klíčová slova**

Učitel říká klíčová slova: *žehlit, vařit, vrtat, mýt auto apod.* Žáci odhadují dílčí téma - PRÁCE V RODINĚ.

Pozn.: Český jazyk: klíčová slova lze hláskovat - rozvíjení sluchové diferenciace.

- **Dramatická výchova, hra v roli**

Žáci si vylosují předmět typický pro člena rodiny (otec, matka, miminko, dítě ve věku žáků) a utvoří skupiny podle postavy, které předměty patří.

Každý žák se pokusí říci větu, která je typická pro danou postavu.

- **4 rohy**

Učitel umístí do rohů třídy 4 velké archy papíru s obrázkem či nadpisem člena rodiny: máma, táta, dítě (miminko), starší dítě (ve věku dětí ve třídě).

Žáci v předchozích skupinách ke „svému“ členu rodiny uvede práci, která mu v rodině přísluší (napíše ji, popř. kreslí předmět, nástroj). Postupně se skupiny na stanovištích vymění a přidávají další činnosti.

Pozn.: Každá skupina píše či kreslí určitou barvou. K už zaznamenaným údajům mohou přidat potvrzující značku nebo x v případě nesouhlasu.

2. Uvědomění

- **Doplnění pracovního listu**

Žáci označí určitou barvou práci, kterou v domácnosti dělají (tzn., jak se podílejí na chodu domácnosti, jak pomáhají).

- **Sdílení ve dvojici**

Dvojice žáků si mezi sebou předvedou a okomentují splnění úkolu v pracovním listě.

- **Dramatická výchova - pantomima**

Žáci jsou rozděleni do skupin po 3 - 5. Každá skupina má zadánu činnost (např. praní prádla, mytí auta, úklid obývacího pokoje, vaření oběda) a předvede ji pomocí pantomimy. Podle zadání musí každý ze členů skupiny dělat odlišnou dílčí činnost. Ostatní žáci mají za úkol činnost rozpoznat.

3. Reflexe

- **Návrat ke 4 rohům**

Společné porovnání archů „máma“, „táta“, „starší dítě“ a vyvození důležitosti vzájemné pomoci mezi členy rodiny, popř. upřesnění možností vzájemné pomoci mezi členy rodiny.

- **Návrat k pracovnímu listu**

Sebereflexe: se kterou činností ještě mohu doma pomoci?

Pozn.: Žáci mohou označit jinou barvou další činnosti.

III

1. Reflexe + evokace

- **Brainstorming**

Na základě předchozího bloku U klade otázku: Ve kterých pohádkách hrdinové dosáhli svého cíle díky pomoci někoho dalšího?

Pozn.: Podle aktuální situace zápis, popř. symboly na tabuli.

2. Evokace

- **Klíčová slova**

Učitel jmenuje členy rodiny a zvířata, která patří do pohádky O veliké řepě. Žák určí, o kterou pohádku jde.

Pozn.: Podle aktuální situace zápis na tabuli.

- **Tvrzení**

Učitel říká tvrzení související s pohádkou. Žáci k jednotlivým tvrzením uvedou souhlasné či nesouhlasné vyjádření (ANO - NE apod.).

Pozn.: Podle aktuální situace zápis tvrzení i vyjádření, popř. jen vyjádření do tabulky. V případě ústního zadání mohou žáci psát vyjádření jen k číslu otázky nebo ukazovat kartičky se značkou po každé otázce.

3. Uvědomění

- **Řízené čtení (naslouchání)**

Čtení pohádky + v průběhu jsou žáci aktivizováni pomocí otázek k pochopení významu či k zamyšlení.

Pozn.: M: obrázek "tahání řepy" může sloužit k opakování určení počtu, k procvičení pojmů „první“, „poslední“, „hned před“, „hned za“ apod.

- **Diskuse**

- **Hra v roli**

Žáci jsou rozděleni do skupin po 6 (popř. 7 - vypravěč) a zahrají pohádku:

- a) postavy jsou ochotné pomoci,
- b) postavy nejsou ochotné, je třeba je „nalákat“,
- c) popř. kombinace různého přístupu u daných postav.

4. Reflexe

- **Diskuse**

Žák vyjádří pocity ze svého působení v situaci. Učitel vyzdvihne potřebu nezištné pomoci v pohádce, v rodině i v životě vůbec.

Pozn.: Český jazyk - procvičení slovní zásoby: opozita (např. ochotný - neochotný, líný - pracovitý apod.).

IV

1. Reflexe

- **Koláž**

Žáci jsou rozděleni do skupin a vytvářejí velkoformátovou koláž: na okraji kruhového archu kreslí matku, otce a dítě; ke každé postavě nalepí předměty (vystřižené z letáků obchodních řetězců), které charakterizují jejich činnost (práci) doma; uprostřed budou nalepeny předměty, které používají všichni.

Pozn.: Výtvarná výchova + pracovní činnosti: kresba, stříhání, lepení. Výstavka prací ve třídě.

Vzdělávací oblasti:

- Člověk a jeho svět (prvouka)
- Jazyk a jazyková komunikace (český jazyk), Matematika a její aplikace (matematika), Umění a kultura (hudební výchova, výtvarná výchova), Člověk a svět práce (pracovní činnosti)

Cíle projektu:

- Hlavním záměrem projektu je nejen sbírání informací o městě, ve kterém žáci žijí, ale zároveň uvědomění si sounáležitosti s životem města a prohloubení kladného vztahu ke svému městu a jeho okolí.

Očekávané výstupy:

- Žák na základě svých získaných informací a zápisků dokáže prezentovat poznatky o svém městě, o jeho historii i o současném životě ve městě na úrovni žáka 3. ročníku.
- **Český jazyk:** žák si dokáže přečíst s porozuměním daný text a dokáže rozlišit a zaznamenat podstatné informace vztahující se k tématu projektu. Dokáže stručně a výstižně popsat obrázek, událost apod.). Je schopen naučit se zpaměti text, převyprávět ho a dramaticky ztvárnit.
- **Matematika:** žák dokáže pracovat s daty a zaznamenat je na číselné ose (orientace v čase, odhad). Dokáže zapisovat čísla do tabulek a v nich se pak orientovat (počet obyvatel, ulic, domů na náměstí, škol...).
- **Prvouka:** žák dokáže z různých publikací, internetu apod. vyhledat údaje o našem městě, sbírá informace při procházce městem, navštíví významné památky.
- **Výtvarná výchova:** žák ztvární známé popř. oblíbené místo ve městě, historickou budovu, erb...
- **Pracovní činnosti:** žák se podílí na výrobě prostorových výrobků (domů, klobouků).
- **Hudební výchova:** žák se podílí na vytvoření znělky či krátké písně charakterizující město
- **Dramatická výchova:** žák se podílí na technikách tvořivé dramatiky - živý obraz, pantomima...

PŘEDPOKLÁDANÉ ČINNOSTI:

1. Evokace

- **Pavučina** – klubíčko: vytváření pozitivního vztahu ve skupině
Žáci stojí v kruhu. Hází klubíčko mezi sebou se vzkazem, vzniká symbolická síť.
- **Papírové jablíčko**: individuální sdělení očekávání
Žáci píší svá očekávání, co se chtějí o svém městě dozvědět. Barevná papírová jablíčka přišpendlí na strom.
- **Brainstorming**: skupinová práce
Co se ti vybaví, řekne-li se město?
Žáci zapisují ve skupině, poté prezentují za skupinu. Výběr slov hlasováním. Zápis vybraných slov na tabuli.
- **Klobouk a jeho vlastnosti**

2. Uvědomění

- **Pověsti o našem městě**
Společná četba pověsti o našem městě.
- **Hra v roli** – skupinová práce
Náhodně sestavená skupina si vylosuje jednu část některé z pověstí (hra v roli).
Pomůcky.: Puzzle měst pro rozdělení do skupin.
- **Historie města** – třídění poznatků z publikací a internetu, návštěva muzea
- **Domy na náměstí, historické osobnosti**
- **Zvyky a tradice**
- **Plán města** – orientace v mapě, vycházka
- **Život v současnosti**

3. Reflexe (spolu s evokací může být zařazena po různých aktivitách)

- **Atmosféra, zapojení, dění, Jazykové a slohové ztvárnění, Výtvarné ztvárnění, Splnění očekávání**
- **Skupinová práce**
 - shromažďování informací z dostupných zdrojů,
 - návštěv muzea,
 - zápisky dle pokynů.

- **Pantomima**

Zvyky a tradice. Čím je naše město známé?

INDIVIDUÁLNÍ PRÁCE

Klobouk – symbol města, vlastnosti. Individuální výběr.

SKUPINOVÁ PRÁCE

- Studium plánu města – ulice, budovy... Najdi místa dle pokynů na plánu města.
- Plán města – zakreslení některých historických budov na náměstí (čtvrtka k zakreslení, písemné pokyny).
- Vycházka.

- **Živý obraz**

- domy na náměstí – živý obraz.

SKUPINOVÁ PRÁCE

- Výtvarné zpracování oblíbeného místa, historického domu. Libovolná technika.

- **Pantomima či živé obrazy**

Město se raduje. Město se trápí.

SKUPINOVÁ PRÁCE

Každá skupina má svůj úkol (zápis dle pokynů):

- Kam můžeme za sportem a proč?
- Kam chodíme za kulturou a proč?
- Které důležité instituce znáš a jak nám slouží?
- Kde mohou dospělí ve městě pracovat?

PREZENTACE SKUPIN

- **Hra v roli – ulička**

- Starosta prochází a slyší, co se nám ve městě líbí.
- Starosta prochází a slyší, co se nám ve městě nelíbí.

INDIVIDUÁLNÍ PRÁCE – slohová práce

Co se ti v našem městě líbí, co se ti nelíbí a co bys jako starosta vylepšil?

4. Závěrečná reflexe

-
- Atmosféra, spolupráce, jazykové a výtvarné ztvárnění, splnění očekávání.

Hodnocení:

Projekt díky rozmanitému střídání činností a technik i širokým záběrem předmětů se stal zábavným a nenásilnou formou byl tak splněn záměr i cíl projektu. Žáci dle svých možností dokáží prezentovat poznatky o svém městě, ke kterým se sami dopracovali a snad více přilnuli i k městu, ve kterém žijí.

Vzdělávací oblasti:

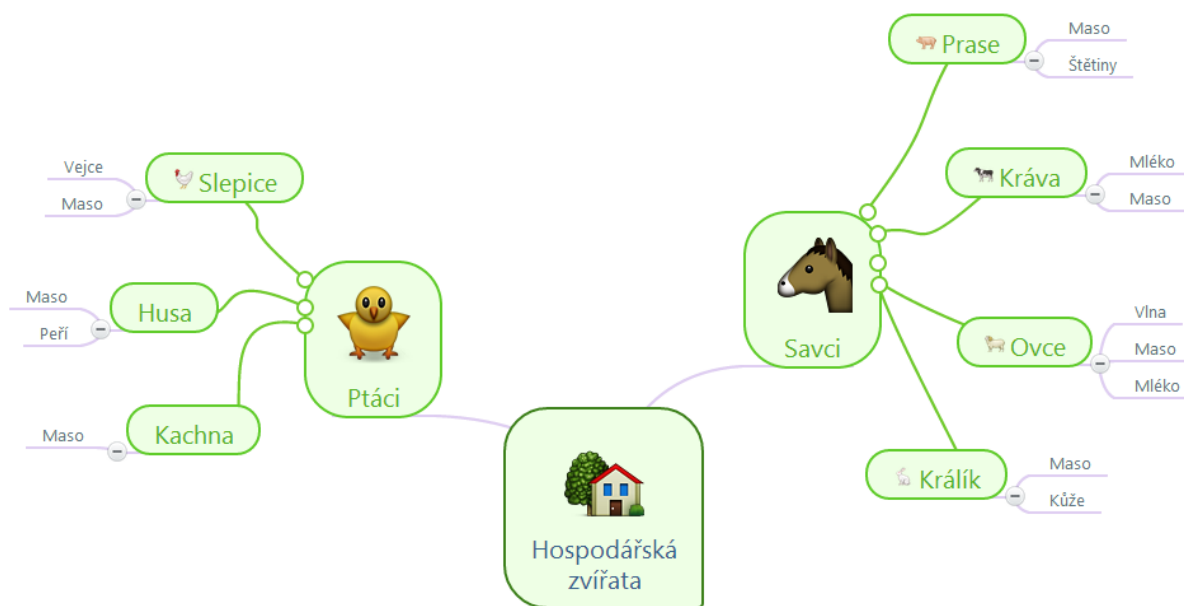
- Člověk a jeho svět
- Jazyk a jazyková komunikace (český jazyk a literatura), Umění a kultura (výtvarná výchova, hudební výchova)

Průřezová témata:

- Osobnostní a sociální rozvoj, Environmentální výchova

Očekávané výstupy:

- Žák si osvojí znalosti o hospodářských zvířatech a ví, jaký užitek poskytují člověku.
- Žák dokáže vyjmenovat hospodářská zvířata.
- Žák ví, jaký užitek máme z jednotlivých zvířat.
- Žák vyjádří svůj názor.
- Žák spolupracuje ve skupině.
- Žák umí vyjádřit své pocity neverbálně.

Myšlenková mapa:

PŘEDPOKLÁDANÉ ČINNOSTI:

1. Evokace

Žákům pustíme písničku „Když jsem já sloužil“. Pak si v komunitním kruhu povídáme o významu hospodářských zvířat.

- **Rozehřívání**

Žáci se volně rozmístí po třídě. Učitel tleskne a řekne např. ovce a děti se pohybují a vydávají zvuky stejně jako ovce. Po dalším tlesknutí děti předvádějí další hospodářská zvířata.

- **Reflexe**

V kruhu postupně děti vyjadřují své pocity z úvodní hry.

2. Uvědomění

- **Ulička**

Po třídě jsou rozmístěné kartičky s obrázky zvířat. Žáci si mohou vybrat, jaké zvíře chtějí reprezentovat. Žáci se postaví do dvou řad čelem k sobě (např. krávy proti ovčím). Dobrovolník prochází uličkou a žáci mu šeptají, proč se má stát právě krávou nebo ovčí. Na konci uličky se žák rozhodne, ke které skupince se přidá a proč.

Reflexe: Žáci, které prošly uličkou, se svěřily se svými zážitky. Svůj pocit vyjádřily gestem – palec nahoru nebo dolů.

Pozn.: Z počátku žáci měli problém šeptat a neskákat si do řeči. U dalších skupin (slepice a prasata) už tento problém nebyl. Někteří žáci měli problém vymyslet vlastní argument a opakovali, co už bylo řečeno.

- **Papírové prasátko (individuální práce)**

Každý žák dostane papír. A podle pokynů učitele si poskládá prasátko.

- **Co jsem (hra)**

Učitel napíše na lístečky několik produktů nebo výrobků, které souvisejí s hospodářskými zvířaty (vejce, vlna, štetec...). Dobrovolník si vylosuje lísteček a snaží se ostatním slovně popsat, co má na lístku (např. pocházím z ovce a v zimě tě zahřeju). Vystřídají se další žáci dle časových podmínek.

Pozn.: Žáky hra moc bavila a chtěli se vystřídat všichni. Když nám došly lístečky, žáci si mysleli nějaké hospodářské zvíře a mluvili o něm. Ostatní hádali.

3. Reflexe a závěrečné hodnocení

Diskuze v kruhu na téma: Péče o hospodářská zvířata-děti si uvědomí, že jsou zvířata závislá na naší péči.

Hodina se mně i žákům velmi líbila, ale příště bych si pro projekt vyhradila více času.

Vzdělávací oblasti:

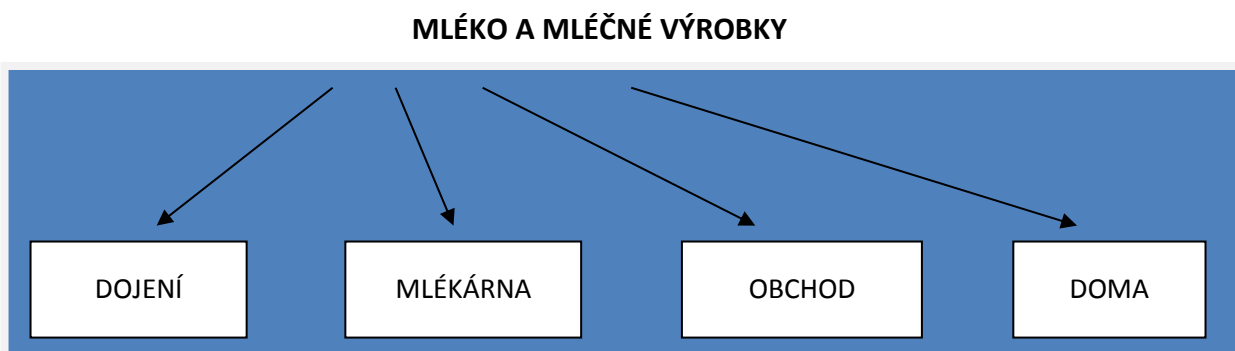
- Člověk a jeho svět – Rozmanitost přírody, Člověk a zdraví – výchova ke zdraví
- Dramatická výchova, Jazyk a jazyková komunikace (český jazyk a literatura), Umění a kultura (hudební výchova a výtvarná výchova), Matematika a její aplikace, Informační a komunikační technologie

Cíle projektu:

- Získat informace o mléčných výrobcích – z čeho se vyrábějí, kde se získává mléko, diskuse na téma prospěšnosti mléka a mléčných výrobků pro zdraví člověka.
- Vědět, jakým způsobem získáváme mléko některých savců, jak se zpracovává a které mléčné produkty z něj lze vyrobit.

Očekávané výstupy:

- Žák dokáže vyjádřit svůj názor a myšlenku.
- Žák se vyjadřuje srozumitelně v ústním projevu a umí vést dialog.
- Žák dokáže spolupracovat ve skupině.
- Žák dokáže využívat své tělo k sebevyjádření.
- Žák umí použít základní početní operace.
- Žák využívá tištěné informace k rozvoji vlastních vědomostí, rozumí běžně užívaným textům, záznamům a obrazovým materiálům.
- Žák pracuje s učebnicemi, učebními materiály a učebními pomůckami.
- Žák udržuje své pracovní prostředí čisté.
- Žák se nenechá při řešení problému odradit nezdarem.
- Žák je schopen pracovní výdrže, koncentrace na pracovní výkon a jeho dokončení.

MYŠLENKOVÁ MAPA:

PŘEDPOKLÁDANÉ ČINNOSTI:

I

1. Evokace

- **Brainstorming – společná práce**

Učitel pustí žákům nahrávku *Pramen zdraví z Posázaví* (popř. video) z hudební pohádky *Ať žijí duchové* a ptá se žáků, zda píseň znají, zda vědí, z kterého filmu je, a ptá se žáků, o čem myslí, že si budeme tuto hodinu povídat. Všichni si mohou společně zazpívat píseň pomocí karaoke.

Dále následuje brainstorming na otázku „*Odkud se získává mléko a jaké mléčné výrobky znáte?*“ Žáci píšou nápady na tabuli.

Pomůcky: Hudební nahrávka, karaoke, tabule.

2. Uvědomění

- **Skupinová práce**

Diskuse k obrázkům: Práce ve skupinách po 5 - 6 dětech.

Co vidí žáci na obrázku? Jaká fakta žáci o zvířatech (krávy, ovce, kozy...) znají (kde žijí, čím se živí, co o nich ještě umím říct...?) Která varianta chovu je jim sympatičtější – na menších farmách nebo ve velkých kravínech, ovčínech... žáci zapisují myšlenky na archy papíru k fotografiím (lze spojit i s PV a VV a vytvořit nebo namalovat s žáky farmu).

- **Hra v roli, pantomima**

Žáci chodí po třídě a předvádějí ovce, krávy a kozy (mohou se použít šátky a CD s hudbou). Poté se navzájem potkávají a představují se, kdo a odkud jsou. Např. „*Dobrý den, já jsem koza Roza z kozí farmy, kde se o mě moc hezky starají a kdo jsi ty?*“

Pomůcky: Archy papírů, fotky zvířat, šátky, CD s hudbou.

3. Reflexe

- **Sebehodnocení**

Učitel se ptá žáků, jak se kdo ve své roli cítil. Žáci mohou své pocity vyjádřit zdviženým (cítil jsem se dobře), sklopeným (necítil jsem se dobře) nebo vodorovným gestem palce (neutrální pocity).

Pozn.: Podporující prostředí.

1. Evokace

- **Diskuse k obrázku - společná práce**

Co vidí děti na obrázku? Jakým způsobem se získává mléko?

Pomůcky: Obrázek dojení krav, ovcí a koz.

2. Uvědomění

- **Skupinová práce, živé obrazy**

Žáci vytvoří 4 skupiny – rozdělí si role a každá skupina vytvoří 3 živé obrazy na téma „Problém s dojením“.

Pomůcky: Šátky.

3. Reflexe

- **Sebehodnocení**

Učitel se ptá žáků, jak se kdo ve své roli cítil.

Pozn.: Podporující prostředí.

1. Evokace

- **Skupinová práce**

Žáci se zamýšlí nad tím, co se děje s mlékem po dojení. Na základě toho vytvářejí ve skupinách myšlenkovou mapu.

Pozn.: Myšlenková mapa.

2. Uvědomění

- **Společná práce, hra v roli, narativní pantomima, štronzo**

Žáci dle vyprávění učitele předvádějí dojení – někdo předvádí zvířata, jiní dojiče, někdo dělá mléko atd.

Učitel může říct štronzo a zeptat se někoho čím je, popř. žák může vyjádřit své pocity. Např. „Jsem ovce a nelíbí se mi tady tak dlouho stát.“

Poté učitel popisuje, jak se mléko převáží v bandaskách a nákladními auty je převáženo do mlékáren. Žáci opět předvádějí. Učitel může pustit žákům hudbu.

Dále pak je mléko zpracováváno na máslo, jogurty, kefír, sýry, tvaroh a tyto produkty jsou vkládány do různých obalů – skleněných, plastových, papírových... (zde lze zařadit ekologickou výchovu). Žáci si mohou opět výrobu některého produktu zahrát – předvádějí jogurty, které se nalévají do kelímků, máslo, které se balí do obalů apod.

Pak se dostává mléko a mléčné výrobky do obchodů (Zde můžeme zařadit hru na obchod – hra v roli, kde si mohou také žáci procvičit základní početní operace).

Dále se výrobky dostávají do domovů, kde jsou zkonsumovány. Děti opět mohou předvádět pantomimou např. trávicí ústrojí.

Učitel se ptá žáků, jak se kdo ve své roli cítil.

Pomůcky: Šátky, CD s hudbou.

- **Ulička**

Žáci se rozdělí na 2 skupiny stojící naproti sobě – 1 skupinu tvoří žáci, kteří mají rádi mléko a mléčné výrobky a myslí si, že je mléko a mléčné výrobky zdravé. Druhou skupinu tvoří žáci, kteří nemají mléko a mléčné výrobky rádi a myslí si, že ani nejsou zdraví prospěšné. Žáci, kteří se nebudou moct rozhodnout, budou pozorovat argumentaci těchto dvou skupin a během ní se mohou přidat k první nebo druhé skupině. Někteří žáci mohou jednotlivě projít tzv. **uličkou**, vytvořenou z těchto dvou skupin, kdy žák bude mít zavázané oči, projde uličkou opravdu pomalým krokem a střídavě budou k němu přistupovat děti z 1. i 2. skupiny a polohlasem mu říkat do ucha např. „Budeš mít zdravé a silné kosti.“ nebo „Budeš neustále zahleněný.“ apod.

Na konci uličky žák může vyjádřit pocity, které cítil, když procházel „uličkou“, a rozhodnout se, ke které skupině se přidá.

3. Reflexe

- **Pracovní list, sebereflexe, hodnocení učitele**

- **Závěrečné hodnocení**

Učitel zjišťuje, co si žáci zapamatovali o zpracovávání mléka a o zvířatech, které chováme pro mléko. Učitel může připravit pracovní list, který děti vyplní.

Nakonec se ptá žáků, co je bavilo nebo naopak nebavilo, co je překvapilo apod. a sám zhodnotí jejich aktivitu.

Použitá literatura:

PRAMEN ZDRAVÍ Z POSÁZAVÍ

(píseň z hudební pohádky Ať žijí duchové)

Každý den, každý den,
k svačině jedině,
jedině pramen zdraví z
Posázaví.

Chcete-li prospěti dítěti
bledému,
kupte mu pramen zdraví z
Posázaví.

Výrobky mléčné,
to je marné,
jsou blahodárné
a věčné.

Výrobky mléčné,
to je marné,
jsou blahodárné
a věčné.

Výrobky mléčné,
to je marné,
jsou blahodárné
a věčné.

Výrobky mléčné,
to je marné,
jsou blahodárné
a věčné.



DOJENÍ



Vzdělávací oblasti:

- Člověk a jeho svět – učivo vesmír a Země
- Dramatická výchova, Jazyk a jazyková komunikace (český jazyk a literatura), Umění a kultura (hudební výchova), Informační a komunikační technologie

4. – 5. ročník

2 vyučovací hodiny

Průřezová témata:

- Osobnostní a sociální výchova, Výchova k myšlení v evropských a globálních souvislostech, Environmentální výchova

Očekávané výstupy:

- Žák získá informace o Slunci a sluneční soustavě.
- Žák zná planety sluneční soustavy a jejich postavení vzhledem ke Slunci.
- Žák dokáže vyjádřit svůj názor a myšlenku.
- Žák se vyjadřuje srozumitelně v ústním projevu a umí vést dialog.
- Žák dokáže spolupracovat ve skupině.
- Žák dokáže využívat své tělo k sebevyjádření.
- Žák využívá tištěné informace k rozvoji vlastních vědomostí, rozumí běžně užívaným textům, záznamům a obrazovým materiálům.
- Žák pracuje s učebnicemi, učebními materiály a učebními pomůckami.
- Žák udržuje své pracovní prostředí čisté.
- Žák se nenechá při řešení problému odradit nezdarem.
- Žák je schopen pracovní výdrže, koncentrace na pracovní výkon a jeho dokončení.

PŘEDPOKLÁDANÉ ČINNOSTI:

I

1. Evokace

- **Brainstorming – společná práce**

Diskuse k fotografii: *Co vidí žáci na fotografii? Jaká fakta o Slunci znají?* Brainstorming - žáci píšou informace o Slunci na tabuli.

Pomůcky: Fotografie Erupce na Slunci.

2. Uvědomění

- **Individuální / skupinová práce, hra v roli, pantomima, živé obrazy**

Žáci se snaží pohyby těla, popř. šátkem znázornit Erupci na Slunci.

Pomůcky: Šátky, CD s hudbou.

3. Reflexe

- **Sebehodnocení**

Učitel se ptá žáků, jak se kdo ve své roli cítil. Žáci se mohou rozdělit do 3 skupin – 1. u dveří „cítil jsem se dobře“, 2. u okna „nevyhraněné pocity“, 3. u skříně „necítil jsem se dobře“. Kdo má potřebu, může vysvětlit proč.

Pozn.: Podporující prostředí.

II

1. Evokace

- **Společná práce**

Diskuse k obrázku: *Co vidí žáci na obrázku? Ví, jak se alespoň některé planety nazývají? Která planeta na obrázku je planeta Země?*

Pomůcky: Obrázek sluneční soustavy.

2. Uvědomění

- **Skupinová práce**

Žáci vypracují ve skupinách pracovní list – dozví se názvy planet a informace o planetách Sluneční soustavy.

Pomůcky: Pomůcky: pracovní listy, lze použít IT technologii, šátky, CD s hudbou.

- **Hra v roli, pantomima**

Žáci vytvoří 3 skupiny. Rozdělí si role ve skupinách – 1 bude představovat Slunce, ostatní vždy jednu planetu Sluneční soustavy – obíhají kolem Slunce (vzniknou tak 3 Sluneční soustavy). Učitel může pustit dětem hudbu.

- **Narativní pantomima**

Učitel vypráví žákům příběh o kometě, 1 žák ze skupiny hraje kometu, ostatní planety a Slunce, žáci hrají to, co učitel říká.

- **Štronzo**

Žáci se zastaví a vedou dialogy – každý může vyjádřit svůj pocit v roli planety nebo Slunce a něco říct: např. „*Jsem Merkur a je mi tak horko, ani nevíte jaké je to být tak blízko Slunci...*“ apod. Učitel se ptá žáků, jak se kdo ve své roli cítil.

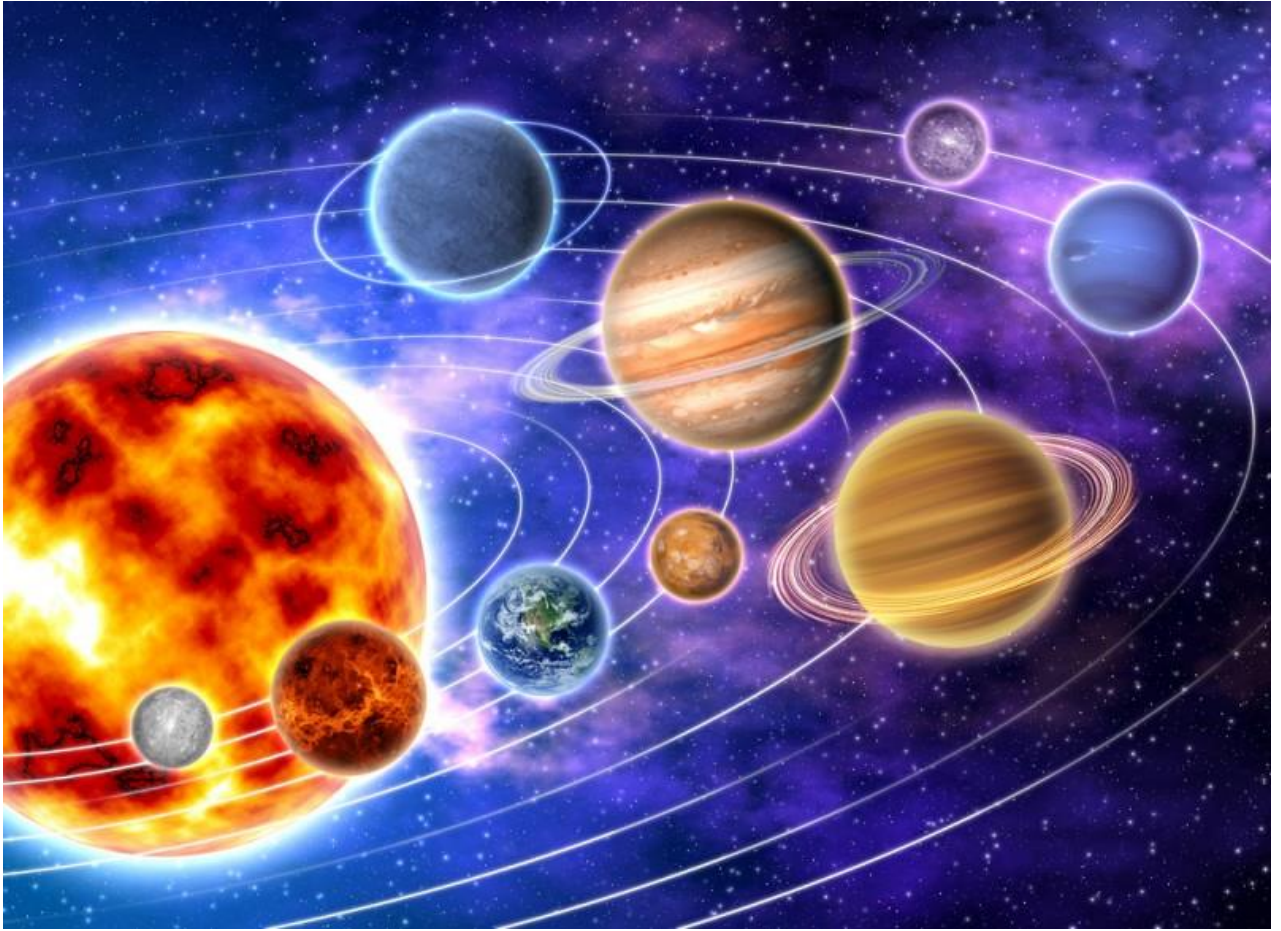
Pozn.: Podporující prostředí.

3. Reflexe

- **Horké křeslo, sebereflexe, hodnocení učitele**

Učitel zjišťuje, co si žáci zapamatovali o Sluneční soustavě – hra Horké křeslo. Nakonec se ptá žáků, co je bavilo nebo naopak nebavilo, co je překvapilo apod. a sám zhodnotí aktivitu žáků.

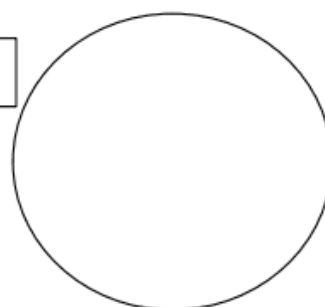




1. Podle následujícího textu správně doplň názvy planet.

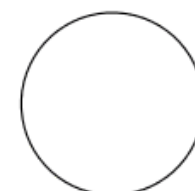
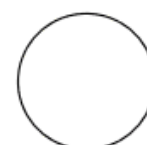
*Planeta Neptun je nejvzdálenější planetou od Slunce.
Planeta Jupiter je největší planetou sluneční soustavy.
Planeta Venuše se nachází hned za planetou Merkur, která je nejbližší ke Slunci.
Planeta Mars je ke Slunci blíže než Jupiter, ale dále než planeta Země.
Planeta Saturn je ke Slunci blíže než planeta Uran.*

SLUNCE



2. Hledej ukryté názvy planet.

Jím pouze měkké rohlíky.
Čtu ranní noviny.
Za červen ušetřil víc než za květen.
Postavil už strýček Sámer kurník?
Je to hloupý rozmar slavné osobnosti.
V září škola uspořádá ples a turnaj ve stolním tenise.



3. V přesmyčce najdi planetu.

TERJUPI _____

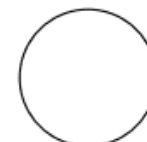
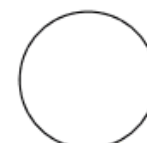
NUTPEN _____

VEŠENU _____

KURRME _____

ATRSUN _____

RAUN _____



12 – 18 let, žáci se středně těžkým mentálním postižením a kombinovanými vadami
(imobilní žáci)

10 vyučovacích hodin

Vzdělávací oblasti:

- Člověk a jeho svět
- Jazyk a jazyková komunikace, Matematika a její aplikace, Člověk a společnost, Člověk a příroda, Umění a kultura (hudební výchova, výtvarná výchova), Člověk a zdraví (výchova ke zdraví, tělesná výchova), Člověk a svět práce

Cíl projektu:

- Vnímání vztahů a souvislostí mezi činnostmi lidí, životním prostředím a přírodou.

Očekávané výstupy:

- *Člověk a jeho svět*
 - Žák si osvojuje osvojování pravidel slušného chování a jednání, vytváření pozitivních mezilidských vztahů.
 - Žák poznává své nejbližší okolí a formuje si citový vztah k místu, kde žije.
 - Žák rozvíjí myšlení a vyjadřování, rozšiřuje slovní zásobu při pojmenovávání věcí, jevů a dějů.
 - Žák chápe význam věcí a jejich vlastností, vzájemných vztahů a souvislostí.
 - Žák pojmenovává předměty, činnosti, nové poznatky a zkušenosti z každodenního života.
 - Žák si utváří pozitivní vztah k živé i neživé přírodě.
 - Žák si upevňuje zásady zdravého životního stylu a správné jednání v situacích ohrožujících jeho zdraví a bezpečnost.
- *Informační a komunikační technologie*
 - Žák rozvíjí myšlení, postřeh a koncentraci pozornosti.
 - Žák rozvíjí a zdokonaluje jemnou motoriku.
 - Žák zapojuje více smyslů, rozvíjí estetické cítění.
- *Matematika*
 - Žák rozvíjí samostatnost, vytrvalost a koncentraci pozornosti.
 - Žák si vytváří prostorovou představivost.
 - Žák uplatňuje matematické znalosti a dovednosti v běžném životě (měření, porovnávání velikostí).
 - Žák rozvíjí spolupráci při společném řešení stanovených úkolů.
 - Žák zdokonaluje svůj grafický projev.
- *Jazyková komunikace*
 - Žák rozvíjí řečové schopnosti a myšlení.

- Žák rozumí srozumitelnému vyjadřování ústní i písemnou formou a kultivovanému projevu v běžných situacích.
- Žák se dorozumívá v běžných komunikačních situacích, sděluje názory.
- Žák si osvojí techniku čtení a psaní.
- Žák získává základní dovednosti pro pochopení čteného textu.
- Žák zvládá orientaci v jednoduchých textech různého zaměření.
- Žák získává zájem o čtení a rozvíjí schopnost reprodukovat snadný krátký text.
- *Člověk a příroda*
 - Žák rozvíjí schopnost vnímat přírodní zákonitosti a získané poznatky využívá v praxi.
 - Žák vnímá vztahy a souvislosti mezi činnostmi lidí, životním prostředím a přírodou.
 - Žák se podílí se svým chováním na ochraně životního prostředí.
 - Žák získává praktické zkušenosti s přírodními i umělými látkami a materiály.
- *Umění a kultura*
 - Žák využívá a rozvíjí tvořivých schopností a dovedností.
 - Žák rozvíjí pozitivní vztah k umění a jeho vnímání.
 - Žák rozvíjí estetické cítění a vnímá prostředí.
 - Žák je veden ke kultivovanému vystupování a získávání sebedůvěry.
- *Člověk a společnost*
 - Žák zvládá přiměřeně náročné situace běžného života.
 - Žák si osvojí základy společenského chování, soužití s ostatními lidmi a pozitivních mezilidských vztahů.
 - Žák vyjadřuje své myšlenky, postoje a potřeby, nachází svou roli ve společnosti.
- *Člověk a zdraví*
 - Žák dodržuje zásady zdravého způsobu života a ochrany zdraví.
 - Žák rozpoznává základní situace ohrožující tělesné a duševní zdraví vlastní i druhých a osvojuje si poznatky, jak jim předcházet.
 - Žák odmítá škodlivé látky neslučitelné se zdravím.
 - Žák poznává vlastní pohybové možnosti a omezení, rozvíjí a využívá pohybové schopnosti a dovednosti.
 - Žák vnímá prožitky z pohybové činnosti.
- *Člověk a svět práce*
 - Žák rozvíjí motoriku, získá základní manuální zručnosti a vytváří pracovní dovednosti a návyky.
 - Žák překonává obtíže a dokončuje pracovní úkoly.
 - Žák pracuje v kolektivu a přebírá odpovědnost za své i společné výsledky práce.
 - Žák si osvojuje dovednosti k praktickému užívání a zacházení s předměty denní potřeby, vhodně zvolenými nástroji, pomůckami a drobným nářadím.
 - Žák porozumí zadaným jednoduchým pracovním postupům.
 - Žák pozná pracovní činnosti, které napomáhají k využití volného času.
 - Žák dodržuje hygienické a bezpečnostní pravidla při práci.

PŘEDPOKLÁDANÉ ČINNOSTI:

I

3 VYUČOVACÍ HODINY

1. Evokace

- **Rozehřátí – rytmus chůze**

Udá se stupnice 1 – 5, kdy 3 je normální chůze, žáci se pohybují v prostoru daným tempem, číslice vyslovuje pedagog.

Imobilním žákům pomáhá asistent, pedagog. Mohou modifikovat pohyb dle druhu postižení, nemusí se jednat o chůzi, např. pohyb rukama apod.

- **Brainstorming**

Řekni vše, co tě napadá, když slyšíš slovo AUTO.

Žáci využívají různé druhy komunikace – řeč, Makaton, dle druhu svého postižení, učitel buď slova zapisuje, nebo volí jiné vhodné symboly pro znázornění.

2. Uvědomění

- **Hra v roli**

Ztvárnění **dopravního prostředku** – vyber si, jakým dopravním prostředkem chceš být, pohybuj se v prostoru a vyjádři pohybem a zvukem vybraný dopravní prostředek.

- **Nastolení problému - „Červené autíčko“**

Byl krásný letní den, slunce hřálo. Malé červené autíčko jezdilo po městě, projíždělo křižovatkou, stálo na červenou a jelo, když mu svítila zelená. Protože to bylo autíčko na elektrický pohon, nevyfukovalo ze sebe žádný špinavý kouř. Lidé okolo se na něj usmívali a vůbec jim nevadilo, když kolem nich projelo. Cyklisté na kole také rádi za autíčkem jeli. Všem se dobře dýchalo.

Najednou však začalo jezdit po cestách daleko více aut a ta jezdila na benzín, naftu a vypouštěla z výfuku smradlavý kouř. Sluníčko se raději schovalo za mraky, lidé se začali mračit. Červené autíčko také zesmutnělo. Zkus autíčku i celému městečku pomoci. Jak zase lidi i sluníčko rozesmát?

Pozn.: Žákům je předčítán příběh o červeném autíčku, může být doplněn obrázky, ale je lépe nechat žáky rozvíjet svou představivost.

Žáci pracují ve skupině a snaží se městu pomoci, výsledné řešení znázorní dramatizací.

- **Dramatizace – Pomoc městu**

Jednotlivé skupiny představují svá řešení, ostatní sledují a po znázornění komentují, co si myslí, že viděli.

3. Reflexe

- **Řešení problému:** znečišťování ovzduší

Jak se cítili při řešení problému města, jaká by byla další vhodná řešení, co je ještě napadá.

II

2 VYUČOVACÍ HODINY

1. Evokace

- **Rozehřátí - Hra na chodce a dopravní prostředky**

Žáci se rozdělí na dvě skupiny a pohybují se po prostoru jako dopravní prostředky a chodci.

2. Uvědomění

- **Pantomima - Červené autíčko ve veselém městě**

Žáci ztvárňují buď jednotlivě, nebo všichni najednou.

3. Reflexe

Jak ses cítil v rozdílných rolích?

Sedneme si do kruhu a vyprávíme o svých pocitech (používáme i alternativní komunikaci).

III

2 VYUČOVACÍ HODINY

1. Evokace

- **Rozehřátí - Co potkávám při cestě do školy?**

Děti mohou buď jednotlivě, nebo ve skupině zpracovat na velký formát papíru, co všechno potkávají při cestě do školy (napsat, namalovat).

2. Uvědomění

- **Hra v roli - Lidé ve městě s elektromobily - ve veselém slunném prostředí**

Zkus znázornit, jak by ses cítil.

- **Hra v roli - Lidé ve městě se silně znečištěným ovzduším**

Zkus vyjádřit pohybem, jak by ses v takovém městě cítil.

3. Reflexe

- **Barva města**

Papír rozděl na dvě poloviny a vyjádři barvami svůj pocit ve veselém městě, na druhou polovinu ve znečištěném městě.

Jak vnímáš své město? Jako čisté nebo znečištěné?

Sedneme si do kruhu a vyprávíme o svých pocitech (používáme i alternativní komunikaci)

Pozn.: Můžeme využít prstové barvy.

IV

3 VYUČOVACÍ HODINY

1. Evokace

- **Rozehřátí - Voňavá doprava**

Znázorni pohybem způsoby dopravy, které neznečišťují životní prostředí.

2. Uvědomění - improvizace

- **Zázraky se dějí** – je jen na tobě vymyslet nový pohon nebo přímo stroj na dopravu.

Pedagog zvolí buď individuální, nebo skupinovou práci. Ostatní po předvedení zkouší sdělit, jak stroj funguje, jaký pohon využívá.

Reklamní slogan – vyberou si žáci, který z předvedených zařízení, strojů, pohonů se jim líbí a vymyslí na něj reklamní slogan, mohou také výtvarně zpracovat. Zpracují také náklady na výrobu, cenu prostředku.

Použít můžeme látky, papír, výtvarné pomůcky.

3. Reflexe

Jaký by sis vybral stroj?

Po reklamní kampani si žáci postupně sdělují, jakou dopravu by si nejraději vybrali a proč, co je ještě napadá.

Žáci se nenásilnou hravou formou seznamují a uvědomují si možnosti dopravy ve svém blízkém okolí. Snaží se vnímat vzájemné působení produktů lidské činnosti na životní prostředí, ale také na zdraví sebe samých.

Je vhodné některá cvičení zařadit i do venkovního, přírodního prostředí. Střídat činnosti v rámci možností v přírodním prostředí (park, les), v městském prostředí (např. než zadáme žákům znázornit pohybem „Voňavou dopravu“, může předcházet procházka lesem apod.),

POHÁDKA O KOHOUTKOVÍ
A SLEPIČCE

žáci s tělesným a zrakovým postižením
2 vyučovací hodiny

Vzdělávací oblasti:

- Člověk a jeho svět
- Jazyk a jazyková komunikace, Umění a kultura, Informační a komunikační technologie

Průřezová témata:

- Osobnostní a sociální výchova (přispívá k utváření dobrých mezilidských vztahů ve třídě i mimo ni, pomáhá k vytváření pozitivního – nezraňujícího – postoje k sobě samým a druhým)

Cíle projektu:

- Sociálně komunikační dovednosti - spolupráce, komunikace v běžných životních situacích, prezentace, hodnocení.
- Vést žáky k toleranci a ohleduplnosti k jiným lidem, učit je společně žít s ostatními lidmi.

Očekávané výstupy:

- Žák přijímá pravidla hry, vstupuje do jednoduchých rolí, rozlišuje herní a reálnou situaci.

PŘEDPOKLÁDANÉ ČINNOSTI:

1. Evokace

- **Rozhovor o společnosti a lidech s handicapem** (tělesným, zrakovým, sluchovým)
„Děti, všimly jste si někdy lidí, kteří žijí mezi námi a jsou jiní. Všimly jste si člověka, který chodí a má bílou hůlku, víte proč ji má? Proč někdo jezdí na vozíku? Proč u některých pořadů v televizi je v rohu pán a ukazuje takové zvláštní pohyby rukama?“ Žáci přicházejí na lidi s vadou sluchu a řeči. Rozhovor se rozvíjí a vystavají otázky proč, někteří lidé s vadou sluchu mluví a někteří ne. O způsobu komunikace těchto lidí, odezírání ze rtů. *Mohly by si takové děti zahrát nějakou pohádku? Jak by to vypadalo?*
- **Vyprávění pohádky „O kohoutkovi a slepičce“**
Žili na jednom dvorku s ostatními zvířátky kohoutek a slepička. Jednou se spolu vydali do obory na jahody. Po chvíli našla slepička jahodu a dala půlku kohoutkovi. Za chvíli našel jahodu kohoutek. Protože byl ale lakomý, dal si celou jahodu do zobáčku. Nechtěl se slepičkou dělit. Jahoda byla ale příliš veliká, a tak se začal dusit. „Slepičko, slepičko! Dej mi prosím vody, nebo se udusím!“ Slepička honem utíkala ke studánce. Jen se jí peříčka čepýřila.

„Studánko, studánko, dej vody mému kohoutkovi, leží tam v oboře, nožky má nahoře. Bojím se, bojím, že umře.“ „Dám Ti vodu, až přineseš od švadleny šátek.“ Slepíčka utíkala za švadlenou Aničkou. Jen se jí peříčka čepýřila.

„Aničko, Aničko, dej prosím mi šáteček pro studánku. Studánka dá vodu mému kohoutkovi. Leží tam v oboře, nožky má nahoře. Bojím se, bojím, že umře.“ „Dám ti šátek pro studánku, až mi přineseš botičky od ševce.“ Slepíčka utíkala za ševcem Matoušem. Jen se jí peříčka čepýřila.

„Matouši, Matouši! Dej mi prosím botičky pro švadlenku Aničku. Anička dá šáteček studánce. Studánka dá vodu mému kohoutkovi. Leží tam v oboře, nožky má nahoře. Bojím se, bojím, že umře.“

Matoušovi bylo slepičky líto. Dal botičky Aničce. Anička dala šátek studánce. Studánka dala vodu slepičce. Slepíčka utíkala do obory, jen se jí peříčka čepýřila. Dala kohoutkovi napít, kohoutkovi sklouzla voda do krku a jahůdka jej přestala dusit a tak jej zachránila. A kohoutek? Ten slíbil, že už nikdy nebude lakomý a se slepičkou se bude o všechno dělit. A jak slíbil tak také udělal.

2. Uvědomění

- **Reprodukce pohádky dětmi pomocí obrázků**

„Doposud jste poslouchaly vy mně, ale teď bych ráda, kdybyste mi pohádku řekly vy. Aby se nám pohádka dobře vyprávěla, použijeme připravené karty s obrázky děje, které jste si vybarvili. Aby to bylo spravedlivé a nepovídal jenom jeden, budete se střídat a každý řekne jenom kousek podle vybraného obrázku. Když cinknu na zvonek, bude pokračovat další.“ Žáci vyprávějí pohádku a střídají se po zaznění zvonku. Snažím se, aby každý žák řekl alespoň kousek pohádky.

- **Dialog s dětmi o dětech s tělesným, sluchovým a zrakovým postižením**

„Na začátku hodiny jsme si povídali o lidech, kteří, ale nemají tolik štěstí a nejsou úplně zdraví. Umíme poznat, jak se cítí? Rozumíme jejich komunikaci, když se jim něco nelíbí nebo něco potřebují?“

- **Dramatická hra, interpretace, hra rolí** – pomocí neverbální komunikace předvést prosbu, zlobu, posláni pryč

„Výborně, tohle jste zvládli na jedničku. A nyní si zkusíme znázornit slepičku, kohoutka, jak slepička utíká, jak prosí, jak ukáže šáteček, botičky, jak hledají jahůdky.“

Žáci následně zkouší ukazovat průběh pohádky, jak ji zadávám svými pokyny.

3. Reflexe

„Byli jste velice šikovní a snaživí. Co jsme se v dnešní hodině dozvěděli.“ Na závěr hodiny práci pochválím a vyzdvihnu jednotlivé role žáků a jejich účast na výuce. Pak žáky vyzvu, aby zhodnotili svou práci a řekli, kdo se jim ve své roli nejvíce líbil, co se jim na hraní rolí nejvíce líbilo.

Hodina dramatické výchovy je závislá na konkrétní situaci psychického a tělesného stavu žáků. Celý průběh je podporován dopomocí učitele a asistenta. Prvky dramatické výchovy využívám ve čtení, řečové a hudební výchově.

BRAMBOROVÉ KRÁLOVSTVÍ ANEB
VŠUDE SAMÁ PRAMBORA

2. ročník
9 vyučovacích hodin – 2 dny

Vzdělávací oblasti:

- Jazyk a jazyková komunikace (český jazyk a literatura), Matematika a její aplikace (matematika), Člověk a jeho svět (prvouka), Umění a kultura (hudební výchova)

Očekávané výstupy:

- Žák si pomocí prožitkové pedagogiky prohloubí vědomosti a znalosti o podzimní plodině.

PŘEDPOKLÁDANÉ ČINNOSTI:

I

1. Evokace

- **Pohybové ztvárnění písničky „Šel zahradník do zahrady“**

Žáci sedí v kruhu, na koberci pytel. *Co si myslíte, že zahradník v pytli donesl ze zahrady?*
Učitel zapisuje odpovědi.

Pokud bude mezi dětmi „odvážlivec“, může ověřit hmatem. V tom případě zařadíme techniku.

Pomůcky: Pytel, brambory.

- **Horká židle**

Žáci kladou otázky na téma: *Co může být v pytli, který donesl zahradník ze zahrady?*
Odpovědi ANO – NE.

Pomůcky: Židle.

- **Brainstorming**

Učitel vysype na koberec obsah pytle. *Co měl zahradník v pytli? Co se ti vybaví, když se řekne brambora?*

Učitel zapisuje myšlenky žáků. Žáci si brambory prohlédnou a každý si jednu vybere. Osahá si ji a sdělí ostatním, proč si ji vybral.

REFLEXE: Děti mohou podle pravidel komentovat.

- **Rozehřívací fáze – hra v roli**

Žáci chodí s bramborou po třídě (na zvukový pokyn se může střídat rychlost chůze) a zdraví se s ostatními:

- jako malé brambůrky,
- jako dospělé brambory,
- jako brambory, které se dlouho neviděly,
- jako staré, unavené brambory.

REFLEXE: Jak ses cítili při zdravení, které zdravení se ti líbilo a proč, které se ti nelíbilo a proč.

- **Individuální práce**

Vymysli pro svou bramboru jméno. Zapiš na vizitku.

Pomůcky: Nastříhané kartičky na vizitky, párátko.

- **Reflexe**

Proč jsi dal takové jméno své bramboře?

2. Uvědomění

ČESKÝ JAZYK (učivo hláska, slovo, věta, druhy vět, abeceda)

- **Hra v roli**

Práce se jmény brambor. Děti svou bramboru představí (*Moje brambora se jmenuje Štístko a vyrostla na poli.*).

Tři rohy - Třídíme jména brambor podle: ten, ta, to.

Řadíme brambory podle abecedy.

Dělíme brambory na „kluky“ a „holky“.

Popis brambory, jaká je (kulatá, velká...) a co ti připomíná.

Řekni jako brambora - větu oznamovací, tázací, rozkazovací a přací. (Ponesu se na zahradu v košíku. Budou mě zalévat? ...).

- **Skupinová práce**

Každá skupina obdrží kartičku s krátkými větami (Brambora je původem z Jižní Ameriky. Brambory se pěstují pro hlízy. Brambory jsou důležitou potravinou a také se jimi krmí zvířata. Nejstarší pojmenování pro brambor je zemské jablko).

Žáci zapisují počet slov ve větě. Rozdělují slova na slabiky (brambora, hlína, slupka, košík, hlíza, motyka, mandelinka, nať, bramborák). Zapisují počet hlásek (zahradník, škrabka, kaše, pytel, škrob, sklep, podzim).

Pozn.: Pro každou skupinu kartička s větami a kartička se slovy.

MATEMATIKA (sčítání a odčítání do 20 s přechodem přes 10, slovní úlohy)

- **Individuální práce**

Činnostní učení: příklady na + a – do 20, manipulace s bramborami, rozklady.

Sběr brambor. Na koberci papírové brambory s příklady na + a – do 20. Žáci brambory sbírají a vkládají do košíku se správným výsledkem.

- **Pantomima, improvizace, dramatizace**

Sběr brambor do košíku (Nošení brambor v pytli.) Žáci napodobují, že nesou brambory v košíku nebo pytli, pohybují se po třídě, na pokyn košík je těžký, nesu málo brambor, rychle, pomalu, vesele, smutně, unaveně.

Děti napodobují předávání „horkého“ bramboru.

Děti sedí v kruhu, učitelka řekne příklad a hodí dítěti brambor, děti s výsledkem hodí brambor zpět.

Pomůcky: Papírové brambory s příklady do 20, košíky označené čísly 10 – 20 = výsledky příkladů.

- **Skupinová práce**

Vymýšlení slovních úloh na téma brambory. (*Babička nasbírala 8 brambor, vnučka 5. Kolik nasbíraly dohromady? Zahradník vykopál 7 brambor, dědeček o 6 více. Kolik vykopál dědeček? Kolik brambor vykopali dohromady?*)

Pomůcky: Papír, fix.

- **Živé obrazy**

Každá skupina dostane instrukci, kterou předvede pomocí pantomimy. Ostatní odhadují činnost (Je podzim, sklízí se brambory ze záhonu a odnáší se v pytlích. Je jaro, brambory se sází a rostou. Vaříme z brambor – loupeme, strouháme, vaříme...).

Pomůcky: Kartičky s instrukcemi.

PRVOUKA – navážeme na předcházející hodiny prvouky na téma: Přichází podzim – užitkové plodiny

- **Práce ve skupině, interpretace, charakterizace**

Pěstujeme brambory (vykopeme jamku, brambor položíme do jamky, zahrneme hlínou, zašlápneme, brambor roste, musí se ohnout hlína, aby nebyla brambora zelená, brambor roste, sbíráme mandelinky, bramboře osychají listy, asi budeme brzy sklízet, vykopáváme brambory, sbíráme do košíku, dáváme do pytlů, pytle odnášíme do sklepa, brambor použijeme v kuchyni).

- **Pracovní sešit:**

Jak roste brambora – seřadit věty podle pořadí.

Popis rostliny.

Pomůcky: Obálka, kartičky s větami (Je jaro. Zahradník donese na záhon bedýnku plnou brambor. Vykope důlky, do každého vloží brambor a hlínu zahrne a ušlápně.).

ČESKÝ JAZYK - ČTENÍ

- **Bramborová konference – práce ve skupině, práce v lavicích**

Žáci říkají informace o bramborách. Odkud se vzaly, jak se pěstují, kdy se sadí, kde rostou, jakou mají barvu, jak se jmenují jejich části, kdy se sklízí (kopou), jak se sklízí, co se s nimi děje v zimě, kdo z dětí je má na zahradě, k čemu jsou, jaká jídla z brambor známe.

- **Didaktická hra, improvizace - bramborová jídla**

Žáci mají na zádech kartičky s obrázkem jídla z brambor, bez mluvení mají najít další žáky se stejným obrázkem.

Pozn.: Kartičky s obrázky jídel (4 druhy jídla).

3. Reflexe

Jak jsi hledal ostatní členy skupiny, co ti pomohlo.

II

1. Evokace

- **Skupinová práce**

Žáci vymýšlí, která jídla z brambor znají, mají rádi, kdo už to jídlo jedl. Učitel zapisuje na papír.

Pomůcky: Papír, fix.

2. Uvědomění

- **Didaktická hra, hra v roli, improvizace – Vaříme oblíbené jídlo**

Žáci si sednou do kruhu na koberec, vybereme nejoblíbenější jídlo, které žáci znají. Každý řekne (*Vařím bramboračku a budu potřebovat hrnec, další žák zopakuje předchozí informaci a přidá novou, budu potřebovat hrnec a cibuli, hra pokračuje já budu potřebovat hrnec, cibuli a nakrájené brambory...*).

3. Reflexe a evokace

Tvůj dojem z aktivity, co ti dělalo největší problém, co se ti dařilo.

III

1. Uvědomění

- **Skupinová práce**

Návštěva cizí země.

Kartičky s neznámými slovy.

Víte, co slova znamenají, slyšeli jste už někdy některé slovo, zkuste vymyslet významu slov.
(vysvětlení významu slov) využití slovníku.

Pozn.: Kartičky se slovy „kobzole, erteple, kruple, zemák, zemské jablko.

2. Reflexe a evokace

Znal jsi některé slovo? Zajímalo tě, co „cizí slovo“ znamenalo?

IV

1. Uvědomění

- **Skupinová práce**

Žáci společně vymyslí básničku o bramboře, která se bude rýmovat nebo legrační věty o bramboře.

Každé slovo v básni nebo větě bude začínat na B (buclatá brambora bude bubnovat).

2. Reflexe

Jak se ti ve skupině pracovalo, byli všichni členové skupiny zapojeni, byl jsi pro skupinu přínosem?

V

1. Evokace

HUDEBNÍ VÝCHOVA

- **Improvizace**

Veršovaná pohádka Princeznička na bále – žáci improvizují (princezna tančí na bále, děti hledají korále, Honza sbírá korále, donese je v pytli a vysype je).

2. Uvědomění

- **Nácvik nové písně Sklizeň brambor**

Hra s těžkou a lehkou dobou taktovou – děti stojí v kruhu, levá ruka bere brambor, pravá ruka dává brambor.

Vyhazování brambor do vzduchu na těžkou dobu.

Žáci stojí v řadě za sebou, podávají si při zpěvu brambor nad hlavou.

Žáci sedí v kruhu a přes kruh a kutálejí si např. 3 brambory mezi sebou.

Štafeta melodická – žák podává brambor a zpívá hlasitě melodii, která se má v tu chvíli zpívat.

Měníči pohybu - Určíme tři začátky, každý, kdo začíná, vymýšlí jiný pohyb při předávání brambory – např. pohlazení, úsměv, poskok.

3. Reflexe

Která aktivita tě zaujala?

Hodnocení projektu – evaluace:

- Společná - rekapitulujeme celého dne.
- Co jsme znali a co jsme se dozvěděli o bramborách.
- Jak se vám pracovalo.
- Co vám dělalo největší potíže.
- Co se ti podařilo nejlépe.
- V čem jsi byl nejvíce užitečný skupině.
- Co se ti líbilo a proč.
- Co se ti nelíbilo a proč.
- Sebehodnocení, jak jsem se cítil během celého dne.
- Uvaříš nebo pomůžeš doma uvařit nějaké jídlo z brambor.

Vzdělávací oblasti:

- Člověk a jeho svět (prvouka - rozmanitost přírody: živá příroda – třídění živočichů – ptáci)

Průřezová témata:

- Environmentální výchova (tematický okruh Živá příroda – ptáci)
- Osobnostní a sociální výchova, Estetická a etická výchova

Cíle projektu:

- Žáci vyhledávají informace na internetu, v dostupné literatuře.

Očekávané výstupy:

- Žáci získají klíčové kompetence k řešení problému, k učení, komunikativní, sociální a personální, pracovní.

Klíčové pojmy:

- Myšlenková mapa, přírodní společenství, třídění živočichů, ptáci krmiví, ptáci stěhovaví – migrující, informace.

Pomůcky:

- Interaktivní tabule, internet, pracovní listy, výkresy formátu A4 a A2, voskovky, tempery.

PŘEDPOKLÁDANÉ ČINNOSTI:

1. Evokace

- Školní výlet do Ostravského muzea

Žáci zhlédnou instalaci ekosystémů, přírodního společenství – rybník (čáp bílý – ciconia ciconia).

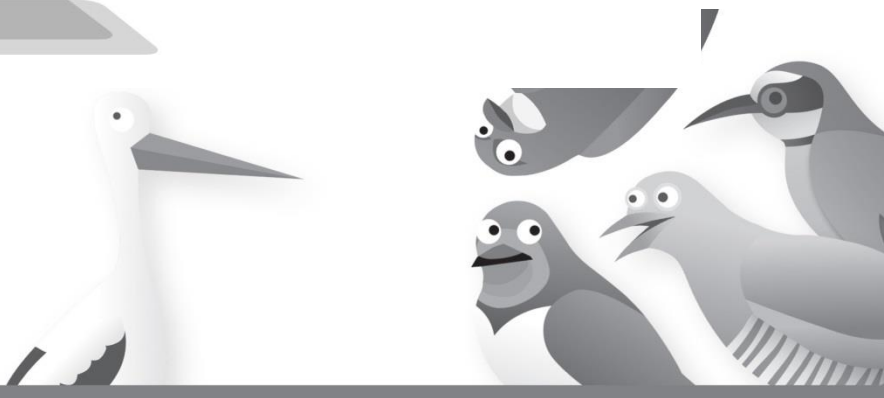
2. Uvědomění

- **Obrázky** různých zástupců druhu čápů na interaktivní tabuli.
- **Pracovní list** – vypracování ve skupinách.
- **Myšlenková mapa** – vytvoření na tabuli, schéma – druhy čápů.
- **Prezentace** informací o různých jedincích druhu čápi – referáty žáků.
- **Výtvarná tvorba** ve skupinách – vytvoření výkresu A2 – tempery – s námětem „Ze života čápů“.

3. Reflexe

Žáci si ověřili vzájemně správné vypracování pracovního listu. Vyhodnotili jsme nejsrozumitelnější, nejprehlednější referáty, žáci dostali pochvaly do ŽK. A také jsme společně vybrali nejhezčí výtvarné práce – sladká odměna.

Čáp bílý

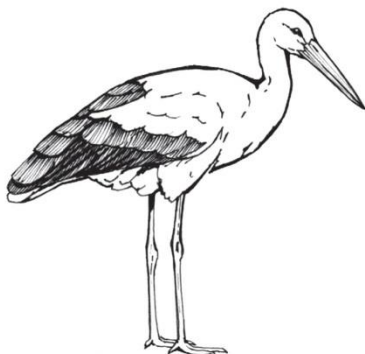
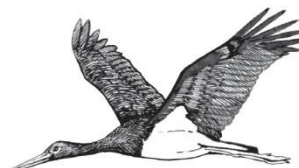


Nazdar děti, budu stručný. Jsem nemluva. Umím jen klapat zobákem a syčet. Stejně toho o mne víte dost. Však mne znáte odmalička. Někteří rodiče se na mne vymlouvají, když nechtějí dětem pravdivě zodpovědět otázku „Jak přicházejí děti na svět?“. Vaši to snad nebyli. Já nosím leda žáby, ryby, ještěrky, myši, ... To podstatné o mně vyštěkal Baryk v jedné knížce. Tu jste jistě četly. Neřekl však, že se mi s vámi těžko žije. Chápu, chcete si svítit, mrazit zmrzlinu a dívat se na televizi. Ale proč já si mám pálit křídla o ty vaše dráty? Chcete jíst šunku a bifteky. Většinu úrody proto spotřebují vaše domácí zvířata. Ale proč já mám kvůli tomu přijít o podmáčené louky a jíst otrávené hraboše?

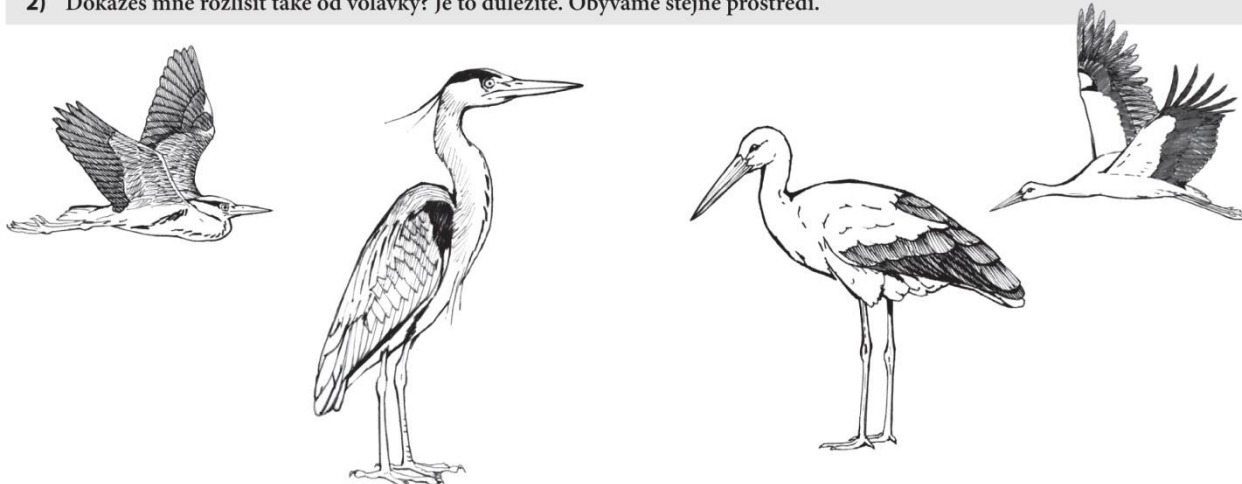
Baryk má pravdu, když tvrdí, že svět je nejhezčí, když na něm žijeme všichni. A tak nebudte vy lidé hamižníci a nechtějte zastavět celou krajinu supermarkety a silnicemi. Nechte tu i dost místa pro žáby, myši, krtky, srnce, ... a čápy.

Vzpomeňte si na to, až zas budete hrát hru *Pan čáp ztratil čepičku, měla barvu barvičku*. A víte co, ty barvičky se vám budou hodit hned.

- 1) Víš, kde žiji? K mojí siluétě dokresli vhodné okolí. Jen pozor, nespleť si mne s mým příbuzným, čápem černým.



2) Dokážeš mne rozlišit také od volavky? Je to důležité. Obýváme stejné prostředí.



Které znaky máme společné?

.....

.....

Kterými nápadnými znaky se lišíme? Zapiš si jen ty nejnápadnější rozdíly na našich siluetách, které jsou při pozorování v přírodě důležité.

čáp bílý	volavka popelavá
	

3) Víš, čím se živím?

Vyhledej a vyškrtej slova označující potravu. Jsou psána pouze ve vodorovném či svislém směru, obousměrně. Začni v levém horním rohu a další písmeno hledej ve vodorovném či svislém směru. Po vyškrtnutí mají potraviny složit ze zbylých písmen čtených popořadě tajenku. Prozradí Ti jedno z lidových jmen pro čápa bílého. Zkus odhadnout, jak k němu přišel a co znamená.

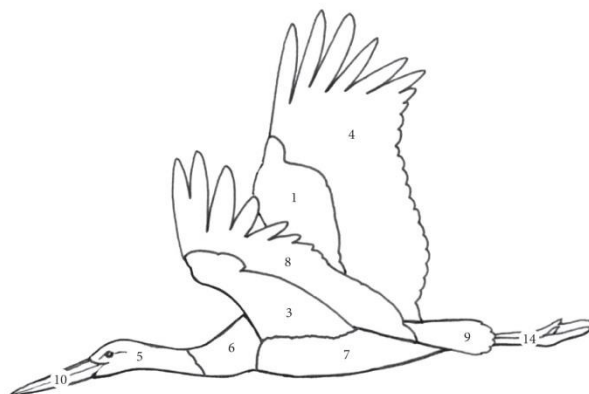
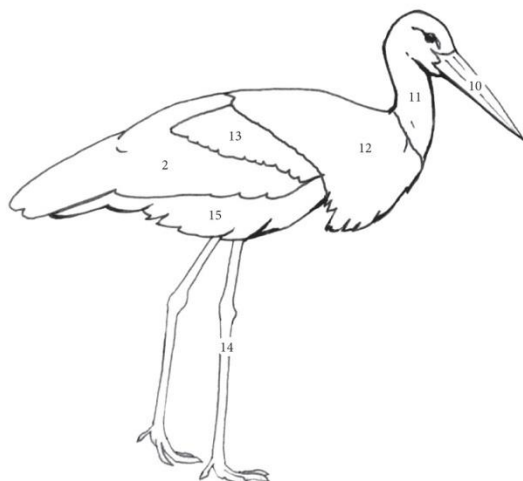
S	K	A	N	U	Ž
K	O	K	M	V	O
A	R	H	A	K	O
B	T	A	P	R	L
O	Š	K	R	N	Í

4) V siluetách **vyčerni** plochy označené číslicí s pravdivým tvrzením

1 – stálý | 2 – tažný | 3 – potulný | 4 – ohrožený | 5 – vyhynulý | 6 – přemnožený, nevztahuje se na něj zákonná ochrana |
7 – lesní pták | 8 – pták mokřadů a okolí vod | 9 – stepní pták

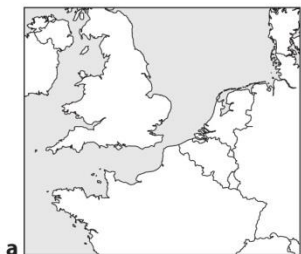
V siluetách **vybarvi červeně** plochy označené číslicí s pravdivým tvrzením

10 – krmivý | 11 – nekrmový | 12 – dravec | 13 – pěvec | 14 – brodivý | 15 – hrabavý



5) Až se mi podaří odchovat mláďata, vrátím se do zimoviště v Africe

Cestu znám. Letím přes:



a



b



c



d

Vybarvi oblast mého zimoviště



Ani k tomu nepotřebuji žádné mapy, kompas, dopravní prostředky a cestovní doklady. Orientuji se podle

a) GPS

b) toku Dunaje

c) směru větru

d) zemského magnetismu

e) Slunce

f) hraničních přechodů

g) zemské přitažlivosti

h) jinak...

Mým jediným cestovním dokladem může být hliníkový kroužek. Na kroužku je vyraženo označení kroužkovací stanice a číslo, které je jedinečné.

Kroužkovací stanice v České republice používá kroužky s označením

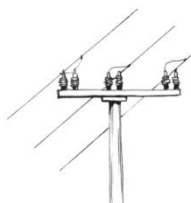
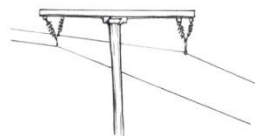
- a) Czechringing b) Kroužkovací stanice Prague c) N. MUSEUM PRAHA

Při cestě

- a) nejím a nespím b) dávám pozor na své děti a učím je cestu c) dávám pozor na střelce
d) zhubnu e) zastavuji se na svačinu d) sleduji vývoj počasí

6) Ornitologičtí smajlíci – ohodnot následující situace a podle toho dokresli smajlíky:

Pokud situace čápy ohrožuje, dokresli červeného ☹. Nesouvisí-li situace se životem čápů a nebo nemá na život čápů podstatný vliv, bude smajlík modrý ☺. Všechno to, co přispívá k ochraně čápů označ zeleným ☺.

Bourání vysokých komínů	☐	Lodní doprava	☐	Zachování podmáčených luk	☐
Zimní příkrmování	☐	Chemizace zemědělství	☐	Budování hnízdních podložek	☐
	☐		☐	Hloubení tůňek pro obojživelníky	☐
Meliorace v krajině	☐	Vyvěšování budek	☐	Kácení mohutných starých stromů	☐

7) Přečti si následující příběh a zodpověz otázky pod ním:

Kryštof, Pepa a Věrka s Magdou ze skautského oddílu Ostřížky objevili na poli nedaleko místního rybníka čápa bílého sedícího na zemi. Když k němu přicházeli, pokusil se zvednout, ale marně. Pak už jen odevzdaně ležel v nepřírozané poloze. Rozpačitě nad ním stáli a dohadovali se, jaká je příčina této ptačí tragédie a co by měli podniknout.

„Ten se přiotrávil“, tvrdil Pepa. „To jako myslíš, že si u rybníka nacpal břicho jedovatými ropuchama, dolítl sem a tady je mu špatně“, smála se Věrka. Pepy se ten smích dotknul a zamračeně opáčil, že zrovna takhle to nemyslel a ať tedy Věrka navrhne jiný důvod. „Já vím, ty jsi myslil, že tu zemědělci ošetřili pole pesticidy proti hrabošům a on se jimi chudák otrávil“, dodala Věrka na usmířenou. Magda a Kryštof mezitím čápa opatrně prohlíželi ze všech stran. „Je zraněný, má popálené křídlo a nohu!“, oznámili kamarádům. „Takový nesmysl, o co by se popálil“, pochyboval Pepa. „Kams dal oči, Pepo, přece o elektrické vedení, pod kterým stojíme“, pustila se do Pepy Věrka. „Přestaňte se hádat, je potřeba jednat“, ukončil diskusi Kryštof a navrhnul, že ho odnesou na dvorek ke klubovně a pokusí se ho vyléčit. „Není ještě jiné možné řešení?“, zeptala se Magda.

Jak by kamarádi měli správně v takovéto situaci postupovat?

.....

Jaký argument máš pro své tvrzení?

.....

Vzdělávací oblasti:

- Člověk a jeho svět
- Umění a kultura (hudební výchova, výtvarná výchova), Člověk a svět práce (pracovní činnosti)

Průřezová témata:

- Environmentální výchova

Cíle projektu:

- Žáci (jedná se o dysfatické děti, které těžce chápou význam slov) pochopí význam slov **sázení** a **setí** a naučí se tyto činnosti sami vykonávat. Při práci se naučí spolupracovat se spolužáky, uvědomí si, jak může pomáhat nejenom dospělým, ale i celé přírodě, pocítí radost z vykonané práce.

Očekávané výstupy:

- Žák se pokouší využívat své tělo k sebevyjádření a vyjádření věcí, činností, situací a nálad (to může být velice obtížné pro děti dysfatické a především potom pro děti s poruchami autistického spektra - s PAS, které na naší speciální škole jsou).
- Žák zpívá na základě svých hudebních dispozic (intonačně a rytmicky).
- Žák se pokouší vyjádřit své názory, myšlenky a pocity.
- Žák se učí vyhledávat informace v učebnicích a odborné literatuře (výhledově na internetu, tabletu).
- Žák se orientuje v čase - umí vyjmenovat roční období, uvědomí si, které roční období právě je.
- Žák dokáže vyjmenovat jarní práce na zahradě.
- Žák umí třídit ovoce a zeleninu.
- Žák si uvědomuje význam pěstování ovoce, zeleniny, květin.
- Žák si uvědomuje význam ovoce a zeleniny pro jeho zdraví.
- Žák pojmenuje jednotlivé části rostliny.
- Žák se zamýšlí nad svým vztahem k přírodě.
- Žák **zasadí** rostlinu a **vyseje** řepku.
- Žák pozná náčiní potřebné k činnostem na zahradě.
- Žák výtvarně zpracuje téma jarní přírody, rozkvetlé zahrady...

Pomůcky:

- Obrázky s jarní tematikou, knížky o přírodě, šátek, čepice, kytara, zemina, květináče, sazečka, sazenice rostlin, semena řeřichy, tvrdý papír formátu A3, voskové pastely, vodové barvy.

PŘEDPOKLÁDANÉ ČINNOSTI:

1. Evokace

Žáci si zopakují všechna roční období a určí, které právě je (jaro), ve skupinách si najdou si v knížkách obrázky s tematikou jara.

Jarní slunečné počasí a dobrou náladu vyjádří pohybem a zpěvem při kytáře (např. Jaro, léto, podzim, zima, to je celý rok, Vozilo se na jaře, Travička zelená).

Kdo umí, přednese říkanku nebo básničku s jarní tematikou.

2. Uvědomění

Na podzim jsme úrodu ze zahrádek sklídili - co se děje na zahrádkách na jaře? Žáci si uvědomují, co se na zahrádkách všechno musí po zimě udělat (sami zkouší na činnosti přijít a pantomimou je předvést, ostatní hádají předvedené činnosti), žáci si také uvědomí, že aby byla na podzim nová úroda, musí se znovu **zasadit** a **zasít**.

- Co znamená pojem zasadit:
 - dramatizace pohádky O veliké řepě (žáci si vyberou role, klademe důraz na předvedení zasazení řepy),
 - ve skupinách žáci zasadí do květináčů sazenice rostlin.
- Co znamená pojem zasít:
 - zpíváme a pohybem předvádíme text písničky Čížečku, čížečku (žáci předvádí, jak mák sází, jak roste, jak ho plejí, jak kvete, jak ho sečou, jak ho melou, jak ho jí),
 - ve skupinách žáci zasejí semínka řeřichy.
- **Živý obrat** - Závěrečná „fotografie“ rozkvetlé zahrádky (p. uč. je fotograf) a výtvarně zpracuje jedno z nejhezčích ročních období-jaro (kresba voskovým pastelem a vodovými barvami)-záleží, jakým tempem budou úkoly žáci plnit a kolik času zbude (dysfatické děti a děti s PAS jsou nevyzpytatelné).

3. Reflexe

Žáci hodnotí svou práci: jak se jim povedla dramatizace pohádky, jak se jim líbily písničky, živý obraz, co je bavilo a proč. Hodnotí, jaká byla spolupráce ve skupinách a jak je obecně spolupráce důležitá. Už ví, co znamená pojem **sázení** a **setí**, která zelenina a ovoce se pěstuje a proč, umí popsat postup těchto činností, poznávají potřebné náčiní k práci na zahradě, hodnotí svou případnou pomoc dospělým. Zamýšlí se nad svým vztahem k přírodě, a zda ji oni sami mohou nějak pomoci. Z výtvarných prací bude improvizovaná výstava.

Poznámky:

Následný den lze připomenout aktivity projektového vyučování i v hodinách:

- **Českého jazyka:**
 - Žák přednese básničku nebo říkanku s jarní tematikou.
 - Žák vypráví o jaru (o přírodě, o jarních tradicích a zvycích).
 - Žák procvičí fonemický sluch (např.: začínají slova **sázení** a **setí** stejně?, kterou hláskou tato slova začínají? apod.)
 - Žák si procvičí (již naučený) psací tvar písmene **s**.
 - Žák s pomocí obrázků slovně popisuje postup prací **sázení** a **setí**.
- **Matematiky:**
 - Žák počítá jednoduché slovní úlohy s tematikou **sázení** (kolik sazenic se vysadilo na prvním a druhém řádku, několik sazenic uschlo - kolik zbylo, kolik korun zaplatím za dvě sazenice, když jedna stojí apod.).

Vzdělávací oblasti:

- Člověk a jeho svět
- Jazyk a jazyková komunikace (literární výchova), Umění a kultura (výtvarná výchova, hudební výchova)

Průřezová témata:

- Osobnostní a sociální výchova, Mediální výchova

Očekávané výstupy:

- Žák zvládne pojmenovat a zařadit zvířata do zvířecích „rodin“, uvědomit si význam domácích zvířat pro člověka.
- Žák dokáže pojmenovat základní části těla.
- Žák vyhledá společné vlastnosti – rozdíly domácích zvířat.
- Žák si osvojí dovednost vyhledat informace v literatuře, na internetu, využije tablet.
- Žák dokáže vyjádřit myšlenku.
- Žák spolupracuje na zadaném úkolu s ostatními spolužáky.
- Žák se zamýšlí nad svým vztahem ke zvířatům.
- Žák výtvarně zpracuje zadané téma s použitím dostupných výtvarných materiálů.
- Žák zpívá na základě svých hudebních dispozic.
- Žák dovede využít své tělo k sebevyjádření.
- Žák dovede výrazně přechýst svou roli v literárním textu.

PŘEDPOKLÁDANÉ ČINNOSTI:

I

1. Evokace

• **Myšlenková mapa**

Na papír vypisujeme vše, co souvisí s domácími zvířaty. Získáme základní informaci, co žáci na dané téma vědí.

• **Aktivita v kruhu**

Učitelka zjišťuje, která zvířata chovají žáci doma, popřípadě u prarodičů. Žáci o nich vyprávějí.

Při volném pohybu po místnosti žáci napodobují libovolné domácí zvíře.

Pozn.: Žáci si přinesli fotografie zvířat, které doma chovají.

2. Uvědomění

- **Skupinová práce**

Rozdělíme žáky do tří skupin. První skupina vypisuje na kartičky domácí zvířata samice, druhá skupina domácí zvířata samce, třetí skupina domácí zvířata mláďata.

Pozn.: Připravené kartičky.

- **Pantomima**

Žáci ve skupinách se domluví a připraví pantomimu jednoho domácího zvířete. Společně tvoříme tabulku zvířecích „rodin“. Umístíme na magnetickou tabuli. Neúplné rodiny doplníme.

- **Individuální práce**

Žáci obdrží pracovní list a vyplní si tabulku.

3. Reflexe

- **Práce ve dvojicích**

Žáci se navzájem vyzkoušejí. Jeden je zkoušející, druhý odpovídá. Zkoušející má v ruce lístek se zvířecí rodinou a klade otázky např.: *Jak se nazývá mládě kočky, kdo je samice housete, apod.*

Pomůcky: Předem připravené karty se zvířecími „rodinami“.

II

1. Evokace

Zaspíváme si písničku: *Když jsem já sloužil* v různých obměnách (vesele, tajuplně, tiše, vázaně,...).

Pozn.: Písničku znají žáci z 1. ročníku.

2. Uvědomění

- **Skupinová práce** nebo práce ve dvojicích (podle počtu dětí ve třídě)

Žáci si vyberou jedno domácí zvíře z nabídky. Jejich úkolem je v určitém čase sehnat co nejvíce informací.

Pozn.: Žáci si informace vepisují do předem připravené tabulky se zadanými kritérii (stavba těla, počet končetin, užitek, čím se živí apod. Využívají učebnici, obrázky, encyklopedii, k dispozici mají internet.

- **Hra v rolích**

Každý žák si vybere kartičku, na které je napsáno jedno zvíře. Úkolem je sestavit zvířecí rodinu. Žáci při aktivitě nemluví, pouze vydávají zvířecí zvuky.

Pomůcky: Kartičky s názvy zvířat.

3. Reflexe

Provedeme zpětnou vazbu toho, jaké informace si žáci zapsali.

III

1. Evokace

- **Hra v rolích**

Předved', jak se chovají zvířata v určité situaci:

- kočka, která se vyhřívá na sluníčku,
- kočka, která chytá myšku,
- zuřivý pes,
- slepice zobající zrní, apod.

2. Uvědomění

- **Modelová situace**

Využijeme získané informace o zvířatech z předešlé hodiny. Jeden žák se vžije do role zvířete, ostatní musí uhodnout, které zvíře je. Žák však o sobě nic nesmí prozradit, může odpovědět pouze slovy ANO-NE.

V hodině výtvarné výchovy tvoříme plakát s názvem NA STATKU. Každý žák si vybere, které domácí zvíře namaluje, na velký balicí papír nalepujeme zvířata a dotvoříme pozadí.

Pozn.: Výtvarná výchova – výroba plakátu.

3. Reflexe

Zjistíme, které domácí zvíře by chtěli žáci mít a proč.

1. Evokace

- Pochod zvířátek (podle hudby)**

Pozn.: Žáci si přinesli do hodiny plyšové hračky. Hračky využijeme ve slohovém cvičení při nácviku jednoduchého popisu.

2. Uvědomění

- Skupinová práce – výrazný přednes**

Žáci obdrží text pohádky „Kdo to mňoukl?“ upravený a rozepsaný po rolích s ohledem na počet žáků a následném rozdělení do skupin. Po rozdělení rolí dojde k nácviku výrazného čtení. Poté se žáci rozdělí do skupin a ve skupinách si pohádku po rolích přečtou.

Po nácviku se skupiny představí ostatním spolužákům.

Ptáme se dětí, jestli se jim pohádka líbila, zda je čtení po rolích bavilo, koho by chtěly ocenit za výrazné čtení.

Pozn.: Kniha V. Sutějeva Pohádky a obrázky.

3. Reflexe

Podle zájmu dětí je možný nácvik dramatizace.

Hodnocení:

Při závěrečném hodnocení se učitel ptá žáků, která aktivita jim nejlépe vyhovovala, která nejméně. Žáci obdrží tabulku sebehodnocení, kterou si individuálně vyplní.

Příklad tabulky:

znalosti	hodnocení		poznámky
Umím pojmenovat domácí zvíře podle obrázku.			
Dovedu je zařadit do zvířecí „rodiny“.			
Dovedu popsat základní části těla domácích zvířat.			
Vím, čím je užitečné.			
Která aktivita mi nejlépe vyhovovala.			