

Obratlovci

Autor: Mgr. Tereza Brejchová, 13. ZŠ Plzeň

Časová náročnost: 10 minut

Ročník: 4.

Předmět: přírodověda

Učivo: obratlovci

Pomůcky: PC, projektor a plátno, učebnice přírodovědy

Aktivitu lze aplikovat na jakoukoli činnost napříč ročníky na základní škole. Webové stránky www.classroomscreen.com umožňují zpestřit mnoho aktivit, které jsou v hodině mnohdy využívány.

Výhodou těchto webových stránek je, že se uživatel nemusí nutně přihlašovat. Stačí kliknout na tlačítko „launch now“.

Nástroj obsahuje:

- background (změna pozadí - vhodné změnit dle tématu hodiny),
- random name (po vložení seznamu žáků, lze některého žáka náhodně vybrat),
- dice (náhodné házení kostkou),
- sound level (lze měřit míru hluku ve třídě, potlesku, ...),
- media (vložení videa z youtube, zapnutí webkamery, vložení obrázku),
- QR kód (pomůže při lepším vyhledání např. internetového odkazu na zařízení, které používají žáci),
- draw (kreslení např. složitých matematických rovnic),
- text (napsání tématu hodiny nebo např. pojmu k myšlenkové mapě),
- work symbol (vhodné použití při skupinových pracích - potichu, šepetě, diskutuj ve skupině, zeptej se souseda),
- traffic light (semafor - vhodný např. pro začátek/konec skupinové práce),
- timer (odpočítávání - vhodné pro aktivitu, na kterou mají žáci omezený čas),
- stopwatch (stopky - vhodné pro práci na čas, soutěžení),
- hodiny (vhodné pro výuku ručičkových hodinek, čas v AJ),
- kalendář (vhodný pro naplánování aktivit pro další vyučovací hodiny, naplánování testu),

Při mé hodině byla využita funkce timer - odpočítávání. Žáci ve 4. ročníku měli za úkol v učebnici přírodovědy, na stránce věnované obratlovcům, zapamatovat co nejvíce pojmů v čase 5 minut.

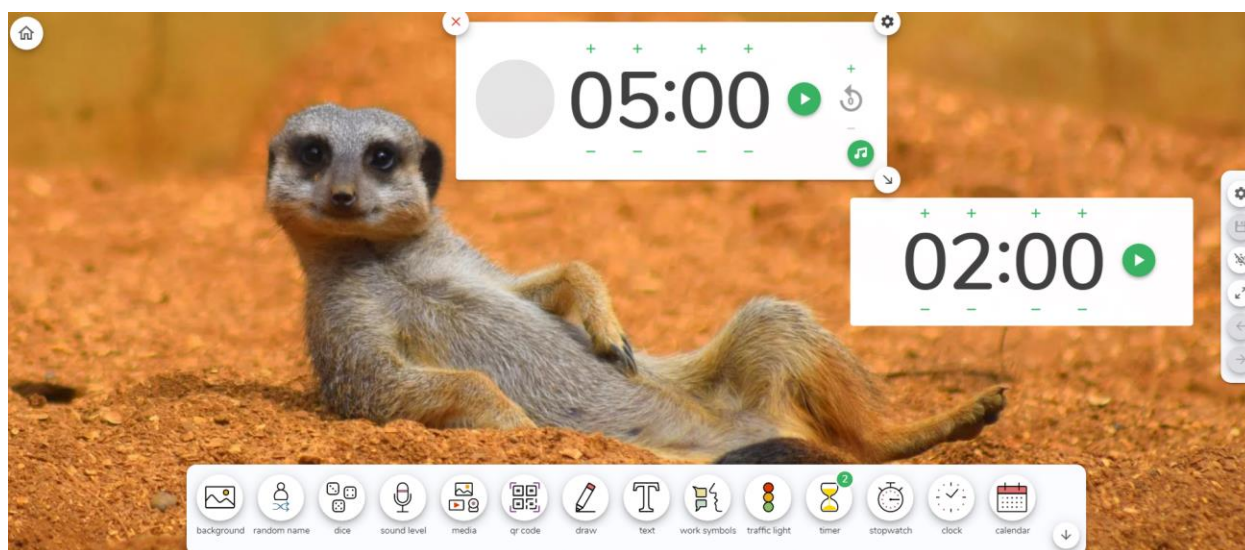
Jako pozadí v nástroji Classroomscreen jsem využila obrázek obratlovce – surikaty (Obrázek 1), který byl v nabídce pod nástrojem background. Poté jsem klikla na nástroj timer (pro odpočítávání pěti minut na zapamatování pojmů a poté odpočítávání dvou minut na zapsání pojmů).

Na timeru jsem nastavila pomocí + a - daný čas. Po stisknutí ozubeného kolečka lze vybrat vhodný zvuk po skončení časového úseku.

Po stisknutí tlačítka „play“ se spustí odpočet (Obrázek 2). Stejný postup platí u druhého timeru, který slouží pro odpočet při zapisování zapamatovaných pojmů.

Tato úloha byla vytvořena v rámci projektu DIGI Plzeň.

Obrázek 1



Obrázek 2

