

Rekordy savců

Autor: Mgr. Marek Chaloupka, 11. ZŠ Plzeň

Časová náročnost: 30 minut

Ročník: 8.

Předmět: přírodopis

Učivo: savci

Pomůcky: iPady s čtečkou QR kódů, projekce, PC, psací potřeby, sešity, vytištěné QR kódy

Na začátku hodiny vysvětlíme žákům průběh a cíl aktivity a jaké je využití QR kódů v běžném životě (vizitky, naučné stezky, platební metoda, aj.).

QR kód (Quick Response Code) je kód rychlé reakce a představuje čtverec složený z různých kombinací černých a bílých menších čtverečků. Do QR kódu můžeme „skrýt“ například text, obrázek, internetový odkaz apod. K vytvoření takového kódu stačí využít generátor QR kódů (např. <http://www.qrgenerator.cz>). Generátory lze využívat bez přihlášení k zašifrování textu, webového odkazu, vložení videa, vlastního obrázku, zvuku a fotografie. Zdroj pro QR kód musí být vždy dohledatelný na nějaké webové stránce.

Ve třídě vylepíme vytištěné QR kódy se zadáním, každý je očíslován 1-6. Žáci po třídě chodí s iPady, skenují jednotlivé QR kódy, do sešitu si zapisují otázky a odpovědi ANO/NE. V průběhu aktivity probíhá mezi žáky debata o správnosti jednotlivých otázek, také si mohou navzájem pomoci, pokud by někdo potřeboval radu. Pedagog zasahuje minimálně.

Když je žák hotov, přijde k lavici, kde je položeno šest očíslovaných QR kódů se správnými odpověďmi. Po kontrole a případných opravách v sešitu si žák sedne do lavice a čeká na zbytek třídy, až dokončí úkol. Je zde také možnost, že spolužákům, kteří mají problémy s načtením QR kódů, pomáhá.

V závěru aktivity promítne vyučující správné řešení kvízu na interaktivní panel či jinou projekci, zodpoví případné dotazy a zeptá se žáků, jak byli spokojeni s danou aktivitou, jestli jim činila potíže a zdali je překvapily některé rekordy ze světa savců.

Třída by se také mohla rozdělit do skupin cca po třech členech. Žáci by si rozdělili role (zapisovatel, IT technik, badatel zjišťující správné odpovědi) a vždy po dvou otázkách by se role prostřídaly, aby se všichni členové týmu vystřídali a aktivita byla ještě pestřejší.

Tato úloha byla vytvořena v rámci projektu DIGI Plzeň.

1



2



3



4



5



6

