



## Průřezové téma

Výchova k myšlení v evropských a globálních souvislostech



# Projektový formulář (VME)

## Základní informace:

Název projektu: *Kdo, jak a co?*

### Stručný popis (anotace):

Jednodenní projekt Kdo, jak a co? absolvují žáci 4. - 5. Ročníku naší základní školy v období před pololetními prázdninami v rámci projektového dne. Projekt se vztahuje k průřezovému tématu Výchova k myšlení v evropských a globálních souvislostech, ale zároveň se svým obsahem a zaměřením dotýká i Mediální výchovy.

Výstupem projektu bude dvoulist formátu A4 s informacemi o vybrané osobnosti evropských dějin nebo současnosti. Na projektu budou žáci pracovat ve dvojicích nebo trojicích. Vybrané dvoulisty, pak vytvoří krátkou publikaci, která bude uložena ve třídě. Škola žákům během tvorby projektu umožní přístup ke zdrojům informací jak knižním, tak internetovým a zajistí potřebné materiální vybavení. V poslední hodině budou žáci svou osobnost představovat ostatním.

## Charakteristika projektu:

### Délka trvání:

- Jedna vyučovací hodina
- Více než jedna vyučovací hodina
- Jeden den
- Do jednoho týdne
- Více než jeden týden

### Věk řešitelů (třída):

- 4. - 5. ročník (10-12)

Nechci jen tak sedět v lavici 😊



**Průřezová témata:** modře hlavní průřezové téma, zeleně PT, do něhož projekt zasahuje

- OSV – Osobnostní a sociální výchova
- VDO – Výchova demokratického občana
- VME – Výchova k myšlení v evropských a globálních souvislostech
- MuV – Multikulturní výchova
- EV – Enviromentální výchova
- MeV – Mediální výchova

**Vyučovací předměty:**

✓ Projekt prolíná modře označenými předměty

○ Český jazyk	○ Cizí jazyk	○ Matematika	○ Vlastivěda
○ Přírodověda	○ Hudební výchova	○ Výtvarná výchova	○ Informatika
○ Tělesná výchova	○ Pracovní činnosti		

**Výchovné a vzdělávací cíle****Dovednosti:**

- Podle předem daných kritérií vytvoříme spolu s žáky závěrečný dvoulist
- Dílčími aktivitami vedeme žáky k řešení problémových úloh
- Zlepšujeme komunikační dovednosti žáků
- Umožňujeme žákům pracovat s knižními a internetovými zdroji při tvorbě závěrečného dvoulistu
- Podporujeme spolupráci žáků ve vícečlenných skupinách
- Učíme žáky respektování názoru druhých zařazením slabších žáků do každé ze skupin
- Usilujeme o rozvoj empatie u jednotlivých žáků (práce ve dvou-tříčlenném týmu)
- Dbáme na respektování předem daného plánu realizace projektu

**Oborové (předmětové) cíle:**

- Rozumět základní strukturu vznikajícího dvoulistu (slohové kompozici materiálu) - (*český jazyk*)
- Chápat vztahy mezi vzděláním vybrané osobnosti, místem, kde se narodila a žila a jejími rodinnými vztahy (*vlastivěda*)
- Rozumět základním výrazům mateřského jazyka osobnosti, o níž píšeme (dobrý den, nashledanou, žena, muž, apod.) (*cizí jazyk*)
- Aplikovat při praktickém úkolu práci s grafickými editory - práce s obrázky na PC a vyhledáváním informací (*informatika*)
- Při tvorbě dvoulistu využít vybrané výtvarné dovednosti (*výtvarná výchova*)

**Popis projektu:****Motivační část:**

Motivační část projektu proběhne již počátkem, kdy v jedné z hodin vlastivědy budou žákům rozdány materiály k projektu, tzn. zadání projektu a evaluační kritéria. Zároveň si v rámci této hodiny žáci samostatně zvolí dvou-tříčlenné týmy dle kritéria, že alespoň jeden člen skupiny musí být

opačného pohlaví. Učitel do složení skupin zasahuje jen v případě, že by daný tým nebyl schopen projekt realizovat. Ve zbylé části hodiny žáci absolvují první motivační hru, která bude probíhat ve zbytku vyučovací jednotky - poznávací pexeso.

### Realizační část:

Termín realizace projektu je vždy před pololetními prázdninami. Přesný termín bude žákům oznámen vždy během ledna. Termín je shodný s termínem Projektových dnů.

Samotná realizace projektu probíhá v pětihodinovém bloku, během něhož žáci projdou dílčími aktivitami.

#### ➤ 1. vyučovací hodina: Motivace před projektem

Poslední motivační složkou tohoto projektu bude soubor dvou aktivit, kterými žáci projdou během první hodiny realizační části projektu. Tyto aktivity žáci absolvují ve trojicích a za jejich splnění budou moci získat první body do hodnocení projektu.

#### ➤ 2. vyučovací hodina: Plán práce a návrh výstupu

V této vyučovací hodině si žáci vyberou osobnost, o níž budou dvoulist vytvářet a stanoví si vlastní postup práce. Celý postup práce průběžně konzultují s učitelem, který vše koordinuje. Nutné je žákům předem sdělit, že přístup na počítače a vyhledávání informací bude probíhat pouze během třetí vyučovací hodiny, a proto je důležité přesně vědět, co budou k vytvoření pojmové mapy potřebovat. Strukturu dvoulistu si žáci samostatně vytvoří společnou aktivitou - Brainstormingu.

#### ➤ 3. - 5. vyučovací hodina: Vyhledávání a výstup a prezentace osobnosti

Nejdůležitější tříhodinová část projektu, v níž žáci musí vyhledat domluvené informace o své osobnosti na internetu nebo v dostupných publikacích, zároveň ztvárnit závěrečnou podobu svého dvoulistu a připravit si krátké představení své osobnosti.

Na vyhledávání informací na internetu je vyčleněna celá třetí vyučovací hodina, po jejímž skončení se žáci přesunou do své kmenové třídy, kam si přinesou vytištěné materiály, s nimiž budou dále pracovat. Během čtvrté a páté vyučovací hodiny žáci vytváří dvoulisty, mohou využít vyhledaných a vytištěných informací nebo dvoulist vytvořit svépomocí (pomocí tužky, pastelek apod.).

Na konci páté hodiny budou jednotlivé skupiny prezentovat informace o svých osobnostech před svými spolužáky.

### Evaluační část:

Hodnocení projektů proběhne dvakrát - slovní formou a celkovou známkou, která bude započítána do známky v předmětech, kterými projekt prolíná, učitel daného předmětu si pouze určí, jak velkou váhu známce přiřadí. Konečná známka z projektu bude záviset na počtu získaných bodů, ale i na přístupu a pracovitosti jednotlivých členů skupiny. Následující dvě tabulky ukazují klasifikační stupnici

a počet bodů, které mohou žáci získat za splnění aktivit a realizaci projektu. Tyto tabulky budou součástí zadání projektu, které žáci obdrží.

**Tab. 1 Bodové hodnocení jednotlivých částí projektu**

Část	Body	Část	Body
Aktivita realizace 1	15	Vyhledávání informací	10
Aktivita realizace 2	5	Dvoulist - tvorba	50
Prezentace	20	<b>Suma</b>	<b>100</b>

*Pozn. Každé hodnocené kritérium si učitelé mohou dále rozpracovat a hodnotit u něho dílčí aktivity*

**Tab. 2 Klasifikace dle získaných bodů**

Získané body	Procenta	Známka
85 a více	100-85	1
84-70	84-70	2
69-55	69-55	3
54 a méně	54 a méně	4

*Pozn. Klasifikace je neměnná...*

Slovní hodnocení žáci obdrží do jednoho týdne po realizaci projektu, kdy učitelé jejich listy (mentální mapy) a reportáže vyhodnotí a sepíší krátké slovní hodnocení práce.

#### Informační pomůcky a zdroje informací:

Dostupné knižní publikace a internet (není nutno uvádět, každoročně se budou měnit dle zvolených témat).

#### Přílohy:

Pracovní listy, instrukce, fotodokumentace, prezentace, tabulky, grafy, apod.

#### Příloha 1 - Zadání projektu a evaluační kritéria

#### Zadání projektu Cestujeme po Evropě a světě

Název projektu - Kdo, jak a co?

Termín realizace - před pololetními prázdninami

Kdo - dvou-tříčlenné týmy žáků 4. - 5. tříd

Parametry posteru -

- Formát - dvoulist A4
- Písmo - psaný text - dodržujeme pravidla hierarchie nadpisů, podpisů a klasického textu - tzn. nadpis největší, běžný text nejmenší, lze měnit i barvu textu - pozor však na málo viditelné barvy



- Strukturace - dodržujeme pravidlo vyváženosti textu a obrazové části, snažíme se dvoulist vytvořit tak, aby na první pohled přilákal čtenáře
- Tiráž - bude uvedena v pravém dolním rohu - obsahuje jméno autora, místo a datum vyhotovení projektu

Hodnocení - proběhne slovní formou i známkou, známka bude odpovídat práci jednotlivce na projektu, tzn. každý z týmu je hodnocen za svůj přínos. Každá dílčí aktivita vede k úspěšnému zvládnutí výstupu projektu, proto ji vždy musíte absolvovat co možná nejlépe.

**Tab. 1 Bodové hodnocení jednotlivých částí projektu**

Část	Body	Část	Body
Aktivita realizace 1	15	Vyhledávání informací	10
Aktivita realizace 2	5	Dvoulist - tvorba	50
Prezentace	20	<b>Suma</b>	<b>100</b>

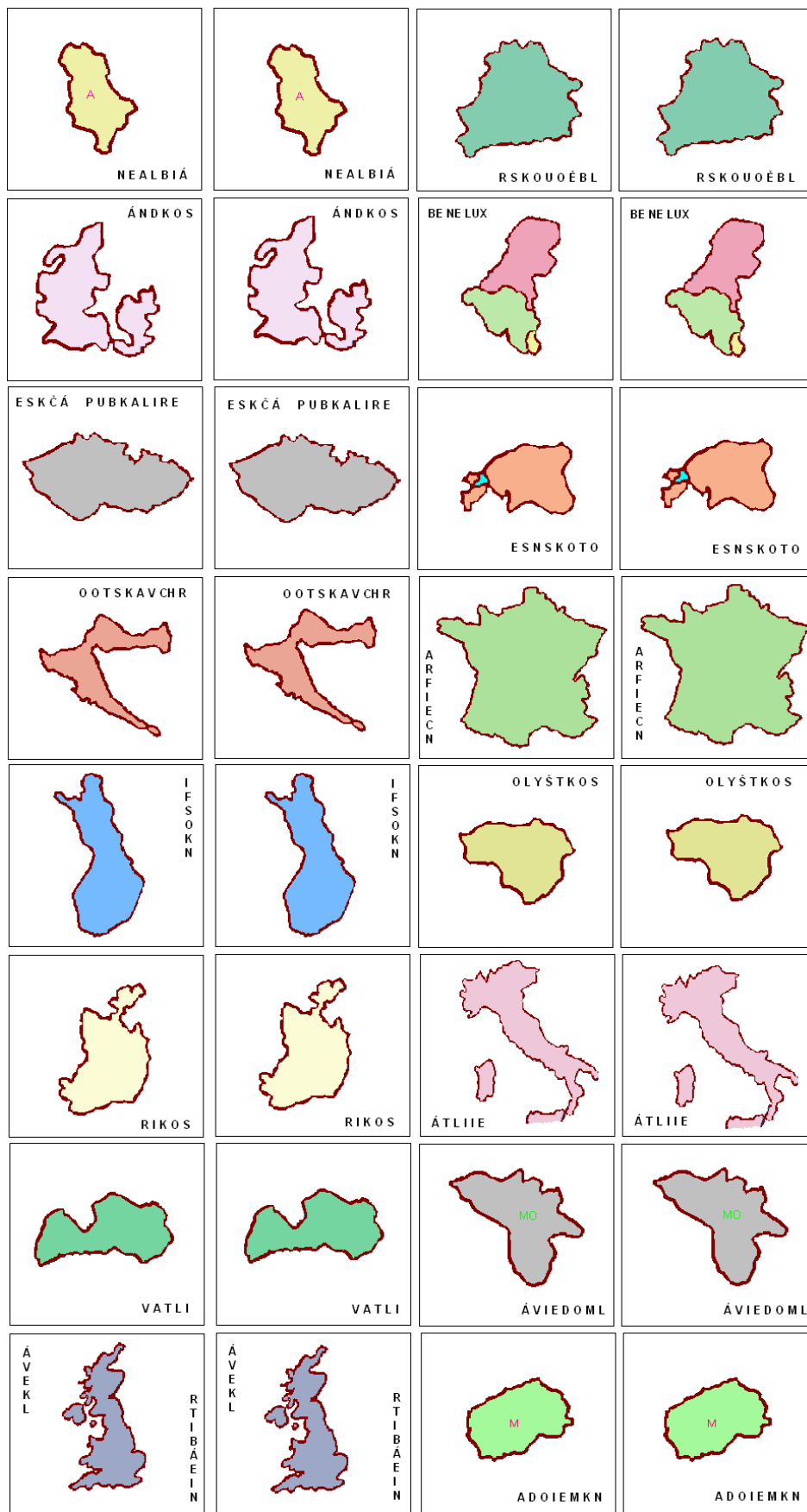
*Pozn. Každé hodnocené kritérium si učitelé mohou dále rozpracovat a hodnotit u něho dílčí aktivity*

**Tab. 2 Klasifikace dle získaných bodů**

Získané body	Procenta	Známka
85 a více	100-85	1
84-70	84-70	2
69-55	69-55	3
54 a méně	54 a méně	4



**Příloha 1 - Pexeso - Státy světa - poznáte je?**



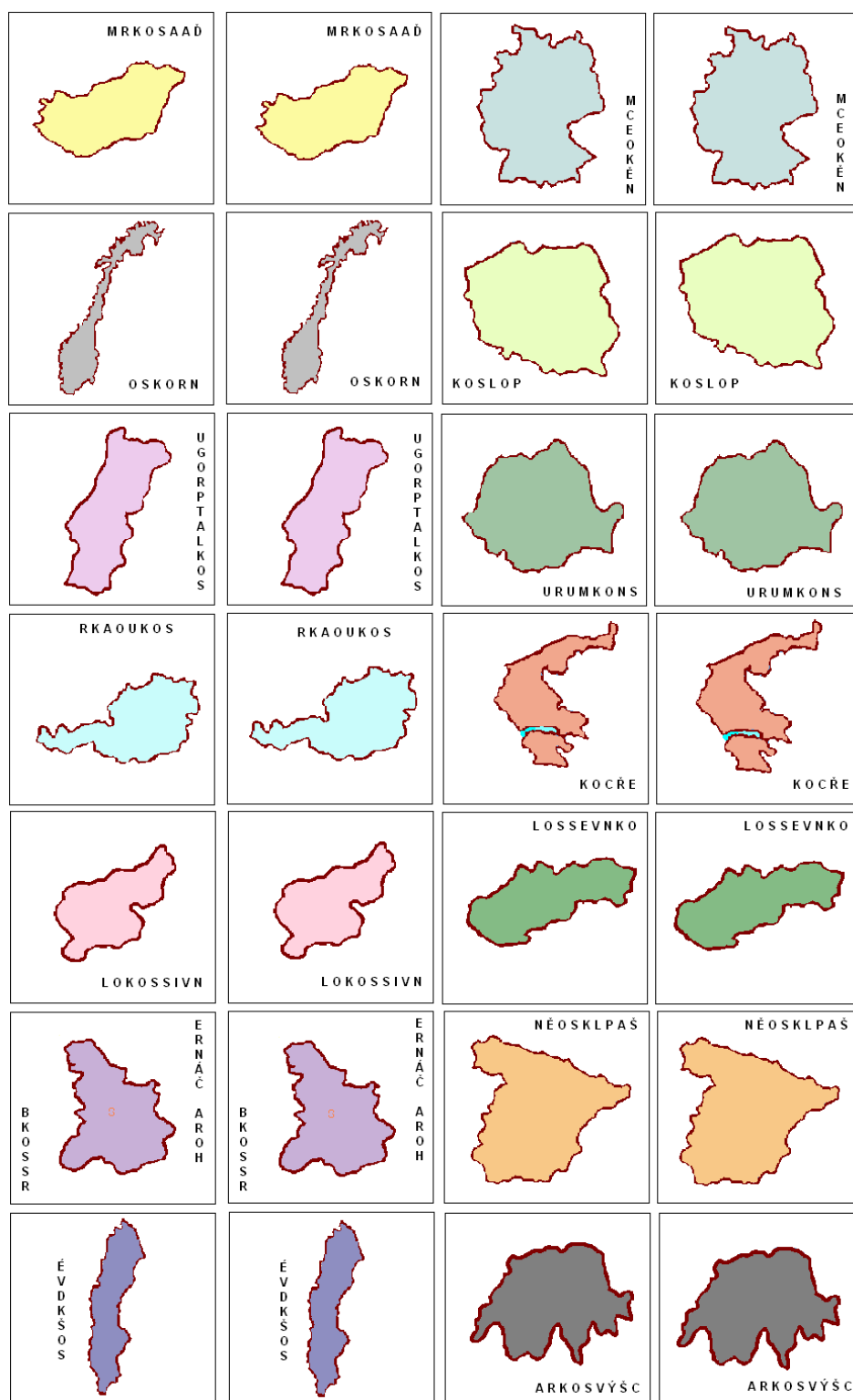
Hra je určena pro tři hráče, přičemž jejich počet je závazný, vzhledem k počtu hracích karet (30 párů).

V každém kole každý z hráčů otočí vždy dvě karty, pokud spolu karty nebudou tvořit pár, tak je hráč vrátí do původní polohy na lavici.

Jestliže vybrané karty budou tvořit pár, pak hráč ještě musí poznat stát, jehož území je zobrazeno na kartičce nebo jeho název sestavit z písmen, která na ní nalezne.

Jestliže se mu to nepodaří během předem známého času (5-8sec.), tak musí karty vrátit do původní pozice na hracím stole, stejně jako kdyby pár

nevytvořil. Další z hráčů v pořadí si tento pár může ihned otočit a pokud pozná daný stát, pak si jej i může vzít.



Na aktivitu Pexeso je určeno celkem patnáct minut, během nichž si hráči mohou zahrát i vícekrát. Důležité je však zaměřit se na poznávání států a dle tvaru území nebo dle přeházených písmen.

Pexeso je spíše odpočinkovou a motivační hrou před další skupinovou aktivitou, kterou je zeměpisný kufr, který je tentokrát zaměřen na různé zeměpisné pojmy a osobnosti z Evropy a světa.

## Příloha 2 - Zeměpisný kufr

**Pravidla:** Zeměpisný kufr je univerzální hra, jejíž pravidla lze různým způsobem upravovat. V našem případě je určena pro 6 skupin 4hráčích, přičemž celá soutěž je tříkolová. Hráče lze rozdělit téměř libovolně. Po rozdělení si každá skupina vymyslí svůj originální název, pod kterým bude po dobu hry vystupovat.








Nyní se seznámme s pravidly jednotlivých částí (kol) a na závěr i s bodovacím systémem této hry, který by měl určit vítěze. Pro 1. kolo tzv. **Přibliž, at' pozná** si každá skupina vybere dva spolužáky, kteří budou plnit roli nápovědy. Pouze tyto dva žáci budou mít možnost vidět na plátně v případě data projektoru či zpětného projektoru nebo si budou moci přečíst na složeném papíře výrazy, které mají svým spolužákům přiblížit, tak aby je uhodli. Kolo je omezeno pouze časově a záleží vždy na tom, kolik výrazů dané družstvo správně rozpozná z nápovědy. Doba trvání 1. kola je pro každou skupinu stanovena na 2 minuty.

2. kolo tzv. **Hej, co to je?** je také omezeno časově a tentokrát by jednomu týmu na poznání daných předmětů (buď z obrázku, nebo jako hmotné věci) měly stačit 3 minuty. V této části soutěže je nepřipustné špatně odpovědět, pokud tým hned na poprvé nepojmenuje daný předmět správně, tak bod nezískává.

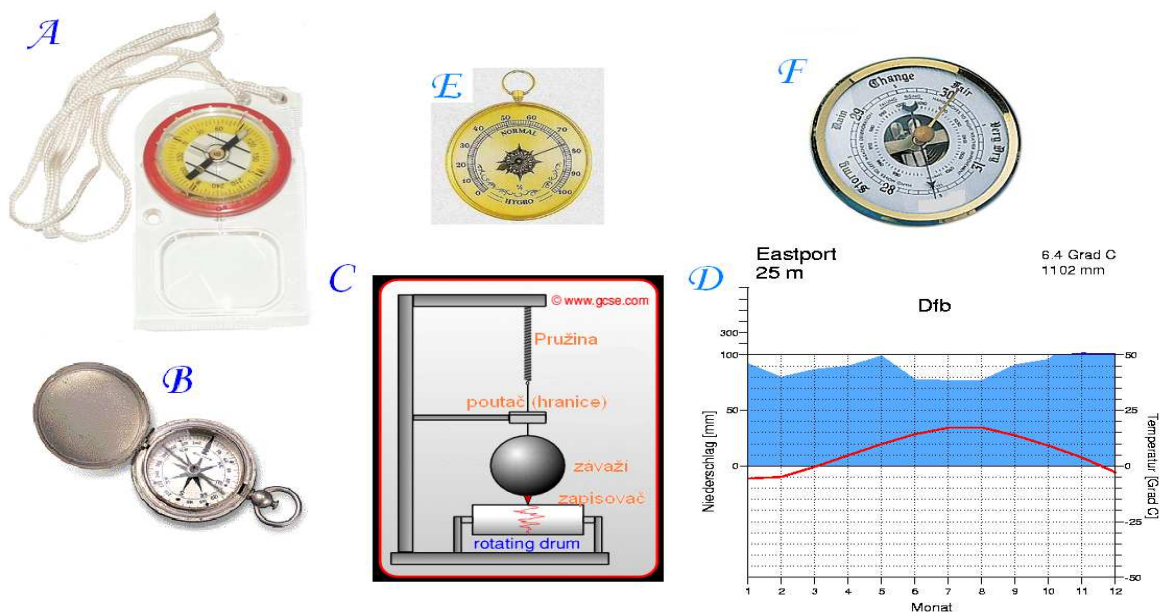
3. kolo tzv. **Leze, leze** je posledním kolem naší soutěže a rozhoduje o konečném pořadí. Soutěží všechny týmy současně a vždy hádají, kdo je na obrázku, který se jim postupně odkrývá. Právo odpovědět má ten tým, jehož hráč se první přihlásí (lze domluvit i jiný signál) - tato aktivita probíhá jako klasické Puzzle, přičemž každá skupina skládá pět vybraných obrázků.

**Bodovací systém** (pro uvedenou variantu hry Zeměpisný kufr) - 1. kolo: každý z týmů může získat 13 bodů, což znamená za každý poznatý výraz 1 bod. 2. kolo: každý tým si v mnou uvedeném příkladu hry může připsat až 12 bodů, tedy každá poznaná věc skupině přináší 2 body. Ve 3. kole lze získat v případě počítačové podoby vždy body podle vzorce (počet obdélníčků (celkem)-počet odkrytých. V případě, že hru hrajeme jako puzzle, pak se body počítají odlišně, maximum za pět odhalených obrázků v časovém limitu sedmi minut je 25 bodů.

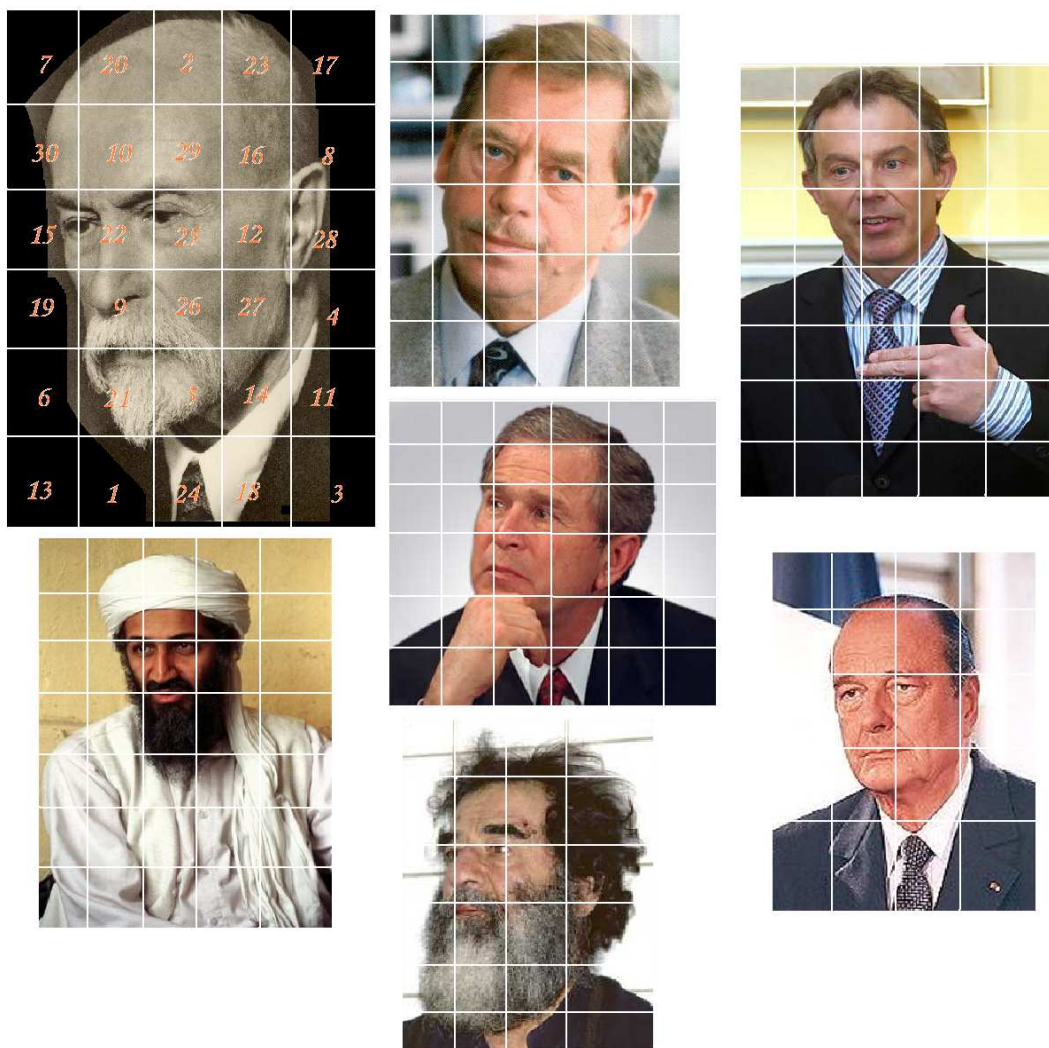
**Ukázka hry Zeměpisný kufr (1. kolo) tzv. Přibliž, at' pozná, tématicky neurčeno:**

1. skupina		2. skupina		3. skupina
Václav Klaus	1.	Václav Havel		Karel Schwarzenberg
Vltava	K	Labe		Morava
Brno	O	Praha		Plzeň
Jablonec nad Nisou	O	Josefův Důl	1.	Liberec
Krkonoše	L	Jizerské hory	K	Krušné hory
Šumava	O	Ohře	O	Máchovo jezero
tenis		fotbal		hokej
otec		matka	O	strýc
jelen		srna	O	liška
slepice		kohout	L	kuře
slída		křemen	O	diamant

**Ukázka hry Zeměpisný kufr (2.kolo) tzv. Hej, co to je?:**



**Ukázka hry Zeměpisný kufr (3.kolo) tzv. Leze, leze na téma: Významné osobnosti nejen v oblasti zeměpisu:**





**Příloha 4 - Seznam osobností k výběru**

Václav Havel	José Manuel Barroso
Karel IV.	Václav Klaus
T. G. Masaryk	Bronislaw Komorowski
Královna Alžběta II.	W. A. Mozart
Napoleon Bonaparte	L. van Beethoven
Ernest Hemingway	Picasso
Karel Čapek	Leonardo da Vinci
Blaise Pascal	A mnoho dalších (žáci mohou přijít s vlastními návrhy)