

Názov vyučovacej hodiny: Výživa živočíchov

Meno a priezvisko učiteľa/učiteľov: Mgr. Katarína Holubová

| | | | |
|---|--|---|---|
| <i>Názov školy:</i> | Základná škola Ulica Bernolákova 1063, 093 01 Vranov nad Topľou | | |
| <i>Predmet:</i> | Prírodoveda | | |
| <i>Ročník:</i> | 3. ročník | | |
| <i>Tematický celok:</i> | Životné podmienky a prejavy živočíchov | | |
| <i>Téma hodiny:</i> | Výživa živočíchov | | |
| <i>Cieľ:</i> | <p>Kognitívne ciele:</p> <ul style="list-style-type: none"> - vedieť zaradiť zvieratá podľa toho, akú potravu prijímajú - vedieť charakterizovať mäsožravé živočíchy - poznať vlastnosti predátorov a koristi <p>Výchovné ciele:</p> <ul style="list-style-type: none"> - učenie hrou, resp. vzbudiť záujem o učenie - rozvoj vedomostí žiakov z tejto oblasti - ochrana prírody, aj živočíchy sú súčasťou živej prírody | | |
| <i>Špecifické ciele:</i> | Dbáť na individualitu žiaka, vlastné tempo pri vypracovaní úloh | | |
| <i>Medzipredmetové vzťahy:</i> | Slovenský jazyk, výtvarná výchova, matematika, environmentálna výchova | | |
| <i>Požiadavky na zručnosti žiakov:</i> | Ovládanie práce s PC a interaktívnou tabuľou (IT) – eBeam | | |
| <i>Požiadavky na zručnosti učiteľa:</i> | Ovládanie práce s PC, dataprojektorom a IT – eBeam, poznať portál Planéta vedomostí, virtuálna knižnica | | |
| počet minút | činnosť | pomôcky | metódy a formy |
| 5 | Organizačné činnosti: kontrola prítomnosti žiakov, zápis do triednej knihy, | Triedna kniha | dialóg |
| 10 | Opakovanie: Teplota prostredia, dýchanie | PC, dataprojektor, portál Planéta vedomostí | Sokratovský rozhovor, Motivačná demonštrácia (video): Planéta vedomostí |



| | | | |
|----|---|--|---|
| 10 | Nové učivo: Výživa živočíchov. Rôzne živočích sa živia rôznou potravou. Bylinožravce, mäsožravce, všežravce. | Virtuálna knižnica PC, dataprojektor, IT – eBeam, portál Planéta vedomostí | Multimediálny výklad (Planéta vedomostí), Vyhľadávanie, zaraďovanie podľa vlastnosti Heuristický rozhovor |
| 15 | Precvičovanie nového učiva: Samostatná práca, Individuálny prístup k práci žiakov | PC, dataprojektor, interaktívne cvičenie – živočích, virtuálna knižnica portál Planéta vedomostí, PC- internet, zošit/pracovný list | Didaktická hra: Dravce a myši Pozorovanie, poznávanie, zaraďovanie Samostatné štúdium s využitím techniky (PC, internet: portál Planéta vedomostí) |
| 5 | Hodnotenie (spätná väzba), zadanie domácej úlohy | PC, dataprojektor, IT – eBeam, portál Planéta vedomostí, pracovný zošit /pracovný list | Forma otázok a odpovedí, Slovné hodnotenie a seba hodnotenie Domáca úloha |

Spätná väzba: priebežná kontrola vedomostí, zručností a návykov v zošite príp. v PC (Planéta vedomostí: *Kurz: Prírodoveda (ZŠ-žiak)*)



Model vyučovacej hodiny – OBSAH

Téma: Výživa živočíchov

Typ hodiny: zmiešaná/kombinovaná

Forma vyučovania: vyučovacia hodina

Metóda vyučovania: multimedialny výklad, Heuristický rozhovor

Výchovno-vzdelávacie ciele: - naučiť žiakov poznávať, akým spôsobom sa živia rôzne živočíchy

- naučiť žiakov rozlíšiť pojem predátor a korisť
- podporiť rozvoj predstavivosti žiakov- boj o život v prírode
- podporiť aktivitu a samostatnosť
- motivovať žiakov k učeniu (škola hrou)
- rozvoj čítania s porozumením

Pomôcky: PC- internet, dataprojektor, IT – eBeam, portál Planéta vedomostí, pracovný list, Virtuálna knižnica- interaktívne cvičenie (živočíchy)

Postup a obsah vyučovania:

1. organizačná časť:

- kontrola prítomnosti žiakov, zápis do triednej knihy

2. motivačná fáza

- frontálne opakovanie s motivačnou prezentáciou a dopisovaním na interaktívnu tabuľu- Delenie živočíchov



- Kde sa stretávame a s akými živočíchmi?
- Žiaci sú motivovaní ku aktivite prezentáciou z virtuálnej knižnice – Triedenie živočíchov, rozprávajú , kde v bežnom živote videli nejakého živočicha a v akej situácii boli oni. (mali radosť, báli sa...)
- Pomenuj živočíchy na obrázku!



- Učiteľ prostredníctvom sokratovského rozhovoru opakuje tému Čím sa živia jednotlivé živočíchy? Podľa výživy ich rozdelí do skupín.

Podľa uváženia učiteľ ukáže na IT aj rozdiel v stavbe tela.

3. expozičná

- s využitím digitálneho obsahu vysvetliť žiakom nové učivo:

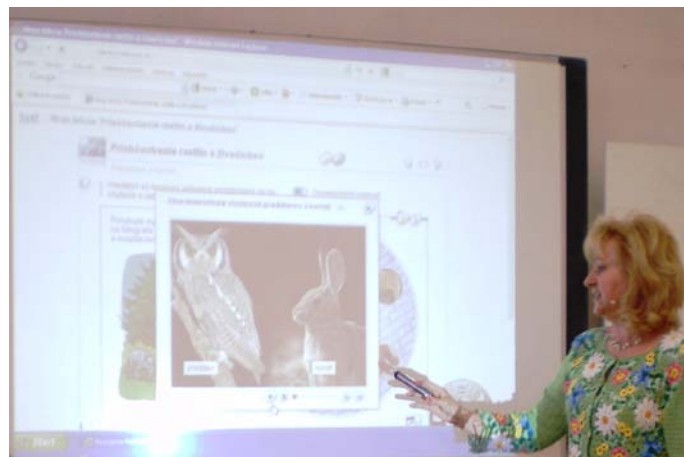
- Zamerať sa na vlastnosti mäsožravých živočíchov. Použiť pojem –predátor a korisť

a) multimedialný výklad

b) práca v portáli Planéta vedomostí na IT eBeam



4 Žiaci sledujú multimediálny výklad učiteľa, vidia detailne časti tela predátorov, ktoré im pomáhajú pri love koristi. Aj korisť má svoje obranné vlastnosti, ktoré jej pomáhajú prežiť.



Pracujú na vybraných úlohách z portálu Planéta vedomostí priamo na interaktívnej tabuli. Výhodou je, že chybné určenie, alebo pomenovanie živočícha zistia hneď sluchom aj vizuálne.

Učiteľ vyhodnotí počet chýb, ktoré žiaci urobili a úlohu môže vrátiť pre opätovné vypracovanie.

Do zošita si zapíšu spôsob lovu jedného predátora, ktorý ich najviac zaujal.



Poznáš tieto zvieratá? Nie všetky žijú u nás.



a) multimedialne cvičenie

Prečítaj si jedinú vlastnosť, podľa ktorej náš zaradiť dané zviera. Keď ho odfoťíš zistíš či si zaradil správne.

Odfotené zvieratá pomenuj, keď to urobíš bezchybne čaká ťa odmena.



Žiaci sledujú demonštračné video (multimediálny cvičenie) výhodou je, že postup sa dá nielen niekoľkokrát zopakovať, ale aj podľa potreby kedykoľvek prerušiť či zastaviť.

b) práca na IT v portáli Planéta vedomostí



Multimediálnym výkladom rozvíjame u žiakov predstavivosť o spôsobe života aj takých zvierat, ktoré nežijú u nás a zároveň budujeme aj vzťah k prírode.

do pracovného listu str. 44 vypracujú retiazkovú doplnovačku s názvami mäsožravých živočíchov.

4. fixačná fáza

- za pomoci portálu Planéta vedomostí a interaktívneho cvičenia živočíchov, upevniť získané vedomosti, zručnosti a návyky pracovať s multimediálnou technikou



Pri vypracovaní tohto cvičenia, žiaci pracujú v 3-členných skupinách priamo na interaktívnej tabuli.

skupina: Pomôže nájsť cestu k priateľke Lenke. Skrývajú ju políčka s názvami zvierat, ktoré nežijú u nás.

skupina: Pomôže malej rybke nájsť cestu k Arielke. Skrývajú ju políčka s názvami domácich zvierat.

skupina: Pomôže motýľovi nájsť cestu k lúke s kvetmi. Skrývajú ju políčka s mäsožravými zvieratkami.

A nakoniec pomôž motýlikovi nájsť lúku. Cestu ukrývajú políčka s názvami zvierat, ktoré sú mäsožravé.

| | | | | | |
|---|--------|--------|--------|-------|--------|
|  | kohút | vlk | tiger | líška | žaba |
| slon | bocian | žirafa | čava | rys | myš |
| had | páv | holub | vrana | hus | srna |
| jeleň | mrož | tuleň | zebra | drozd | morka |
| syseľ | opica | lev | králik | mačka | kačka |
| kamzik | krab | krť | mucha | los | bažant |
| kapor | hroch | panda | prasa | kôň | |



Rex sa stratil. Pomôž mu nájsť cestu k priateľke Lenke. Ukrývajú ju políčka s názvami zvierat, ktoré u nás nežijú.

| | | | | | |
|---|-------|--------|--------|-------|--------|
|  | kohút | vlk | baran | líška | žaba |
| slon | tiger | žirafa | čava | koza | mačka |
| pes | had | pavúk | lev | krava | kôň |
| jeleň | mrož | tuleň | zebra | vrana | komár |
| zajac | opica | hus | kačka | syseľ | kamzik |
| drozd | krab | krť | klokan | los | sup |
| kapor | hroch | panda | sob | mucha | |



Pomôž malej rybke nájsť cestu k Arielke. Ukrývajú ju políčka s názvami domácich zvierat.

| | | | | | |
|---|-------|--------|--------|-------|--------|
|  | kohút | vlk | tiger | líška | žaba |
| slon | baran | žirafa | čava | slon | myš |
| had | pes | mačka | krava | hus | srna |
| jeleň | mrož | tuleň | zebra | koza | komár |
| vrana | opica | lev | králik | kačka | kamzik |
| drozd | krab | krť | morka | los | sup |
| kapor | hroch | panda | prasa | kôň | |

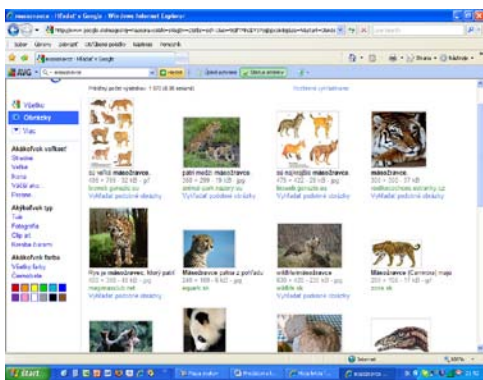




Samostatná práca:

- a) Zadanie úloh je pre všetkých žiakov, no každý žiak si určí vlastné tempo (čas utvrdenia si nových vedomostí, zručností a návykov).
- b) Práca s PC – internetom

Učiteľ zadá žiakom úlohu, aby vyhľadali na internete obrázky ďalších mäsožravých zvierat, a zapísali do zošita 5 takých, o ktorých nevedeli, že sú mäsožravé a zistili akou potravou sa živia.



- a) Zadanie úloh je pre všetkých žiakov, no každý žiak si určí vlastné tempo (čas utvrdenia si nových vedomostí, zručností a návykov).

5. diagnostická fáza

- preverovanie osvojených vedomostí, zručností a návykov závisí od formy práce žiaka:

- a) práca žiakov na IT a do zošita

Žiakov, ktorí pracovali s internetom a výsledky zapisovali do zošita,

učiteľ diagnostikuje priebežne a vyhodnotí individuálne na konci vyučovacej hodiny (napr. prémievými bodmi alebo slovným hodnotením)



b) Didaktická hra

Dravce a myši

Cieľ: Pochopiť význam dravcov v prírode.

Postup: Určíme jedného žiaka ako dravca a pripneme mu na chrbát obrázok myšiaka lesného.

Desiati žiaci budú predstavovať myši, každá myš dostane kartičku.

Dravec začne myši naháňať, koho chytí, ten mu odovzdá kartičku. Potom sa ho opýtame, koľko myší chytil a či sa už nasýtil. Postupne určíme 2, 3, 4, a 5 dravcov. Niektorí z týchto dravcov zostanú bez kartičky.

Čo z toho vyplýva?

Žiaci by mali vedieť vysvetliť súvislosti – čím viac dravcov, tým menej hlodavcov, a tak aj menšie straty v poľnohospodárstve

c) Zadanie domácej úlohy – pracovný list.

- učiteľ môže dať vypracovať domácu úlohu:

- na pracovný list Prírodoveda 3. ročník str. 44/18

Napíš do dopĺňovačky názvy živočíchov