

TI2003 Praktické činnosti na ZŠ (dřevo, kovy, plasty)

Téma - didaktická hra podporující kompetence žáka v předmětu pracovní vyučování na 2. stupni ZŠ

1. Název výrobku

2. Stručná anotace (stručný popis o co se jedná, k čemu bude výrobek sloužit)

3. Identifikace (popište o jaký tematický okruh RVP se jedná a do jakého ročníku na druhém stupni ZŠ byste ho zařadil a proč).

4. Zacilení činnosti

- co se tím rozvíjí - *výukové cíle (kognitivní, psychomotorický, afektivní, sociální – které konkrétně a jakým způsobem),*
- co tím chceme dosáhnout - *rozvoj klíčových kompetencí (k učení, k řešení problémů, komunikativní, sociální a interpersonální, pracovní – které a jakým způsobem),*
- jaký je přesah do jiných oblastí - *mezipředmětové vztahy (do jakých jiných předmětů a jakým způsobem).*

5. Přípravná část výuky

- použité vyučovací metody - *monologické, názorně-demonstrační, dovednostně-praktické, aktivizační...(vyberte některou a vysvětlete proč zrovna tato vyučovací metoda (metody) má při realizaci výrobku zásadní význam.*
- organizační formy práce - *hromadná, individuální...(které forma a proč je výhodná při realizaci výrobku).*
- *bezpečnostní a hygienické pokyny – na co si dát pozor z hlediska BOZP*
- *motivace a návaznost na žákovu poznání – motivace směrem k žákům proč právě tento výrobek, jaké jsou vstupní vědomosti cílové skupiny žáků?*
- *otázky a úlohy pro žáky – vypište formou otázek (5-6) jak zjistíte počáteční znalosti žáků (o materiálu, pomůckách, nářadí, nástrojích....)*

6. Pracovní postup

- *použitý materiál, nářadí, nástroje, pomůcky – objasněte, proč jste použili právě tento druh materiálu pro realizaci výrobku)*
- *nákres, náčrt, technický výkres výrobku – proveďte a vysvětlete, kterou formu byste pro žáky preferovali a uveďte ji v didaktickém listu.*
- *popis pracovního postupu – formou instruktáže vysvětlete pořadí jednotlivých operací.*
- *metodické poznámky pro učitele – možná úskalí při realizaci, na co si dát pozor při realizaci výrobku.*
- *reflexe – co mi to dalo, co bude třeba pozměnit.*