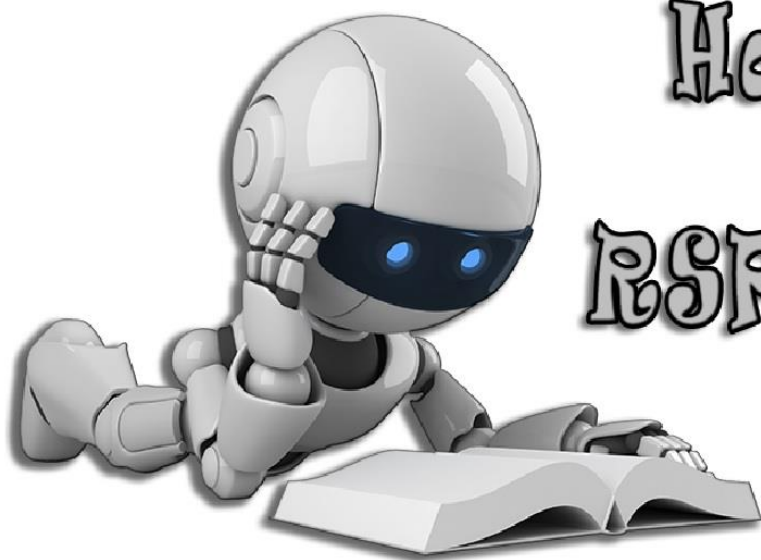


Chceli by sme, aby boli naše zistenia použité pre budúci výskum

X. gimnazija Ivan Supek
Agencija za odgoj i obrazovanje
Liceo Scientifico Statale Seguenza
Gymnázium Pavla Jozefa Šafárika
Střední škola Náhorní
Aquilonis d.o.o.

H4RSP – Mona - Dan T. Sehlberg



Handbook 4 RSP readers

Príručka pre zdráhajúcich sa a slabých čitateľov
(projekt č. - 2016-1-HR01-KA201-022159)

Spolufinancované
Erasmus+ Program Európskej únie



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

<http://handbook4rsreaders.org/>

X. GIMNAZIJA „IVAN SUPEK“

Agencija za odgoj i obrazovanje
Liceo Scientifico Statale Seguenza
Gymnázium Pavla Jozefa Šafárika
Střední škola Náhorní
Aquilonis d.o.o.



Handbook for reluctant, struggling and poor readers

(project no. - 2016-1-HR01-KA201-022159)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Názov aktivity	Puzzle
Popis vyučovacej hodiny	Trvanie: 90 minút Vek: 15-19 Organizácia práce: skupinová práca Cieľ hodiny: Cieľom aktivity je rozvíjať čitateľskú gramotnosť žiakov, podporovať ich čitateľské zručnosti, využívať ich kompetencie na analýzu zdrojového textu, porovnávať prítomnosť na základe svojich skúseností a budúcnosti založených na texte, posilňovať ich jazykové zručnosti pri verbalizácii výsledkov ich práce. Analyzovať text, zovšeobecňovať, vyjadrovať vnímanie alebo odpovedať na základe súvislostí s iným textom alebo situáciám. Pomôcky: Puzzle - s ilustráciami z úryvku s textom. Krátky príbeh - Mona (jedna strana z románu). Každý študent dostane kópiu. Aktivity: Otázky pred čítaním: Učitelia majú pripravené motivačné otázky: Napríklad: Čo si myslia, ako počítače ovplyvnia náš budúci život. Aké budú pozitívne a negatívne vplyvy v budúcnosti? Aké zásadné prevraty a zmeny môže technológia spôsobiť v našich životoch? 1. Úvodná aktivita (súťaž) - študenti pracujú v skupinách. Každá skupina dostane puzzle s textom, ktorý chceme aby si prečítali, a na puzzle sú ilustrácie z úryvku. Ich úlohou je poskladať puzzle, aby získali celý text, až potom ho dokážu prečítať. 2. Po poskladaní puzzle študenti vyjadria svoj názor, o čom text asi môže byť. Je dôležité, aby ste celý text ihneď po jeho vyriešení neprečítali. Študenti sa pokúšajú odhadnúť, o čom je príbeh. 3. Študenti čítajú poviedku. Alebo si ju môžu prečítať z fotokópie, ktorú im učiteľ poskytne. 4. Študenti sa prihlásia na stránku https://kahoot.it/ 5. Učitelia sa prihlásia na adresu https://create.kahoot.it/login 6. Kliknite na tlačidlo "Nájsť kahoot" a nájdite tam "Mona Puzzle" (môžete pridať do filtra, že je to v angličtine a je to kvíz pre školy). Je to aktivita s viacerými možnosťami s otázkami porozumenia textu. 7. Študenti diskutujú o príbehu, ktorý nám ukazuje, ako nás môžu

X. GIMNAZIJA „IVAN SUPEK“

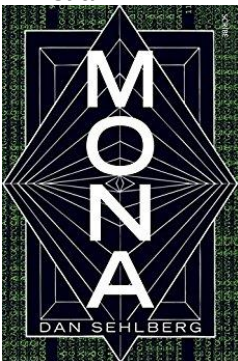
Agencija za odgoj i obrazovanje
Liceo Scientifico Statale Seguenza
Gymnázium Pavla Jozefa Šafárika
Střední škola Náhorní
Aquilonis d.o.o.



Handbook for reluctant, struggling and poor readers

(project no. - 2016-1-HR01-KA201-022159)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

	počítače v budúcnosti ovplyvniť. Môžu vyjadriť to, čo si myslia o budúcnosti. 8. Robia svoje predpovede o príbehu v skupinách. 9. Študenti predstavia výsledky svojej práce.
Prepojenie s učebnými osnovami	Ročník:1.-4. Ročník SŠ Vedomosti: Zhrnúť Rozvíjať plynulosť čítania Zlepšiť porozumenie v čítaní Rozpoznať hlavnú myšlienku a podporné detaily Zručnosti Ukážka a predpoveď Použitie predchádzajúcich poznatkov Použitie stratégií dekodovania a slovnej zásoby Kompetencie: Urobiť prepojenie medzi fiktívnym a skutočným životom alebo osobnými zážitkami Dokáže si predstaviť čítaný materiál Dodržiava špecifické pokyny a konvencie
Bibliografické referencie	Mona Dan T. Sehlberg Brunswick, Victoria Scribe Publications, 2014. ISBN13: 9781922070975 441 strán 
Digitálne zdroje	http://www.goodreads.com/book/show/19547809-mona http://www.dantsehlberg.com/
Výsledky	Očakávané výsledky hodiny sú: Študenti budú vedieť pochopiť text a porovnať technológiu v

X. GIMNAZIJA „IVAN SUPEK“

Agencija za odgoj i obrazovanje
Liceo Scientifico Statale Seguenza
Gymnázium Pavla Jozefa Šafárika
Střední škola Náhorní
Aquilonis d.o.o.



Erasmus+



AGENCY FOR
MOBILITY AND
EU PROGRAMMES



Handbook for reluctant, struggling and poor readers

(project no. - 2016-1-HR01-KA201-022159)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

	dnešnej dobe s technológiou v budúcnosti. Dokážu predpovedať. Poskytovať pripomienky, vytvárať spojenia, špekulovať, interpretovať a klásť otázky ako odpovede na text.
Odporúčania	Učebná metóda aj text môžu pomôcť zvýšiť záujem študentov o čítanie. Tento text opisuje možnú budúcnosť technológie a spôsob, akým počítače môžu ovplyvňovať náš život tak negatívne, ako aj pozitívne. Môže pomôcť študentom diskutovať o pozitívach a negatívach technológií. Učiteľ monitoruje študentov tak, aby sa ubezpečil, že účinne spolupracujú.

X. GIMNAZIJA „IVAN SUPEK“

Agencija za odgoj i obrazovanje
Liceo Scientifico Statale Seguenza
Gymnázium Pavla Jozefa Šafárika
Střední škola Náhorní
Aquilonis d.o.o.



Erasmus+



AGENCY FOR
MOBILITY AND
EU PROGRAMMES



Handbook for reluctant, struggling and poor readers

(project no. - 2016-1-HR01-KA201-022159)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

MONA – PUZZLE

1. Mona je:
 - a) osoba nakazená nebezpečným vírusom
 - b) počítačový vírus, ktorý je schopný nakaziť ľudí**
 - c) počítačový vírus, ktorý bol vytvorený človekom menom Mona
 - d) biologický vírus
2. Ako sa Jens cítil, keď sa dozvedel, že Mona dokáže nakaziť ľudí?
 - a) šokovane**
 - b) chápavo
 - c) neisto
 - d) príjemne prekvapene
3. Eric sa cíti
 - a) vyčerpane**
 - b) spokojne
 - c) oddýchnuto
 - d) ohromene
4. Jens verí tomu, že počítač dokáže nakaziť človeka.
 - a) Pravda
 - b) Nepravda**
5. Eric tiež vyskúšal Mind Surf, ale on sa nenakazil. Prečo?
 - a) Vírus nepôsobí na ľudí.
 - b) Program ešte nebol nakazený.**
 - c) Nezapol počítač.
 - d) Program nefungoval
6. Čo robila Hanna v čase, keď testovala Mind Surf?
 - a) Surfovala na internete.
 - b) Navštívila špecifickú web stránku.**
 - c) Testovala biologický vírus.
 - d) Sťahovala počítačový program.