

# PRÍRODOVEDA

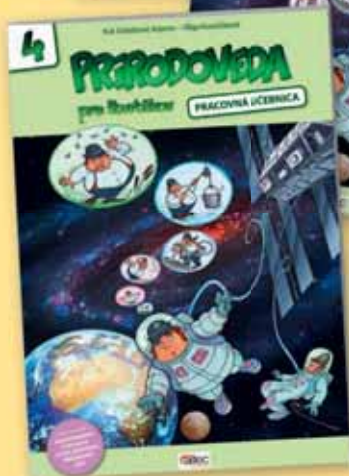
pre štvrtákov

NOVINKA



## PRÍRODOVEDA pre štvrtákov ponúka:

- súlad s iŠVP;
- nadväznosť na poznatky z prvouky a prírodovedy v nižších ročníkoch;
- didaktickú koncepciu podporujúcu skúmanie, pátranie, overovanie a vyslovovanie vlastných záverov;
- rozvoj citlivého vnímania prírody, prírodných javov a životného prostredia;
- úlohy vedúce k formulovaniu vlastných názorov a postojov;
- podnety na diskusie, pretváranie vlastných predstáv o skutočnosti prostredníctvom vzájomnej argumentácie;
- rozvoj logického myslenia a základy vedeckého bádania a skúmania.



### Semináre pre učiteľov

- Základné informácie o predmete prírodoveda
- Využitie pracovnej učebnice Prírodoveda pre štvrtákov pri naplňaní cieľov vzdelávacieho štandardu
- Možnosti realizácie jednoduchých výskumných aktivít
- Didaktické hry a zábavné aktivity

### Materiály pre učiteľov na stiahnutie

- Návrhy príprav
- Návrh na tematický výchovno-vzdelávaci plán
- Obrazové prílohy

### Doplnkový titul:



- ✓ podľa iŠVP
- ✓ schvaľovacia doložka MŠVVAŠ SR
- ✓ skúsený kolektív autoriek s dlhoročnou pedagogickou praxou
- ✓ objednávky cez edičný portál

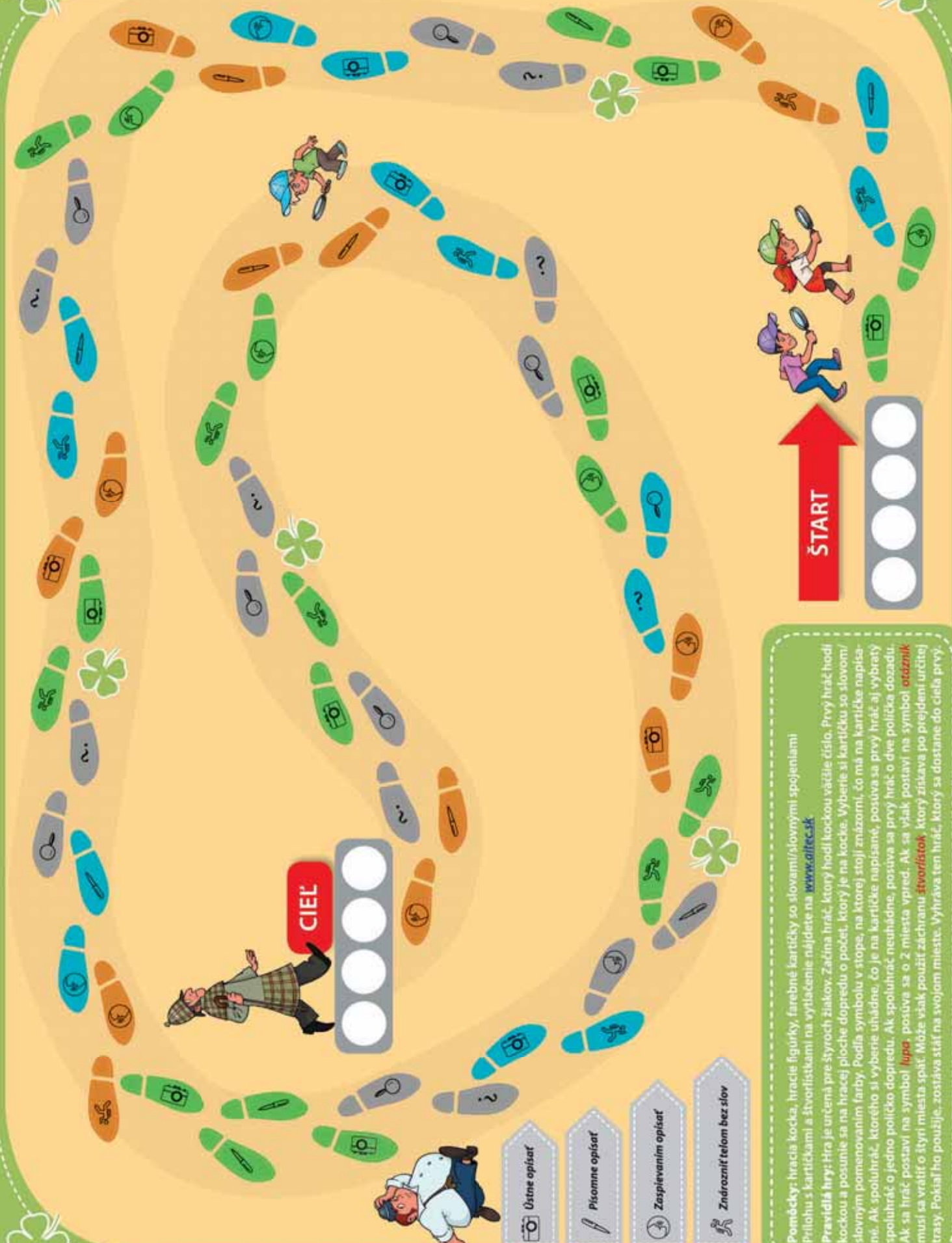
Materiály pre učiteľov na stiahnutie

Semináre pre učiteľov

aitecOnline

INTERNETOVÁ KNIŽNICA  
METODICKÁ PODPORA  
DIDAKTICKÉ MATERIÁLY

PRÍRODOVEDA  
pre prvý stupeň  
základných škôl



CIEĽ

ŠTART

-  Ústne opísať
-  Písomne opísať
-  Zaspievanim opísať
-  Zndrozniť telom bez slov

Pomôcky: hracia kocka, hracie figúrky, farebné kartičky so slovami/slovnými spojeniami  
 Prílohu s kartičkami a štvorlístkami na vytlačenie nájdete na [www.alitec.sk](http://www.alitec.sk)  
 Pravidlá hry: Hra je určená pre štyroch žiakov. Začína hráč, ktorý hodí kockou väčšie číslo. Prvý hráč hodí kockou a posunie sa na hracej ploche dopredu o počet, ktorý je na kocke. Vyberte si kartičku so slovom/slovným pomenovaním farby. Podľa symbolu v stope, na ktorej stojí znázorní, čo má na kartičke napísať. Ak spoluhráč, ktorého si vyberie uhádne, čo je na kartičke napísané, posúva sa prvý hráč aj vybratý spoluhráč o jedno políčko dopredu. Ak spoluhráč neuhádne, posúva sa prvý hráč o dve políčka dozadu. Ak sa hráč postaví na symbol **lupa**, posúva sa o 2 miesta vpred. Ak sa však postaví na symbol **otáznik**, musí sa vrátiť o štyri miesta späť. Môže však použiť zachranu **štvorlístok**, ktorý získava po prejdení určitej trasy. Pokiaľ ho použije, zostáva stáť na svojom mieste. Vyhráva ten hráč, ktorý sa dostane do cieľa prvý.