



TRACO COMPUTERS

Aktualizačné vzdelávanie
Využívanie tabletov vo vyučovaní

Andrea Kandravá

DOMÁCE ZVIERATÁ

Bratislava, 04.02.2017

Oboznámenie sa s domácimi zvieratkami
Na tejto vyučovacej hodine vecného učenia sme poznávali
domáce zvieratká cez tieto programy:

1. Stlač na obrázok a pomenuj zvieratko. (Talking cards)

Domáce Zvieratká (1/1) Edit



untitled



untitled



untitled



untitled



untitled

2. Prirad' k obrázku zvieratka, jeho správne pomenovanie (Talking cards)

The screenshot shows an iPad app interface for a matching exercise. The top status bar displays 'iPad', signal strength, '10:16', and '98%' battery. The app title is 'New Project-1'. The interface features a teal background with a decorative border at the top. There are five animal images in white cards, each labeled 'untitled':

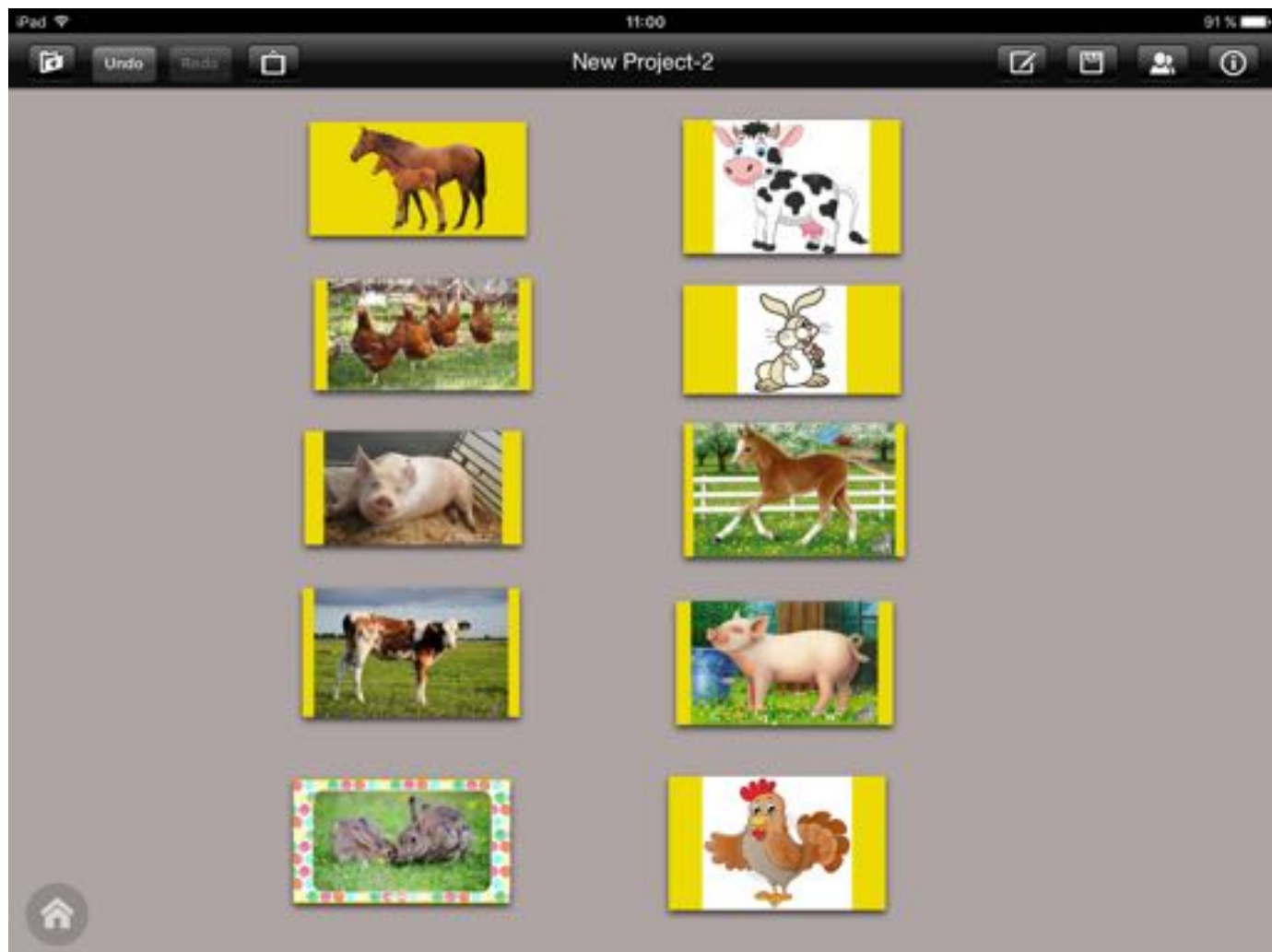
- Top-left: A pig in a field.
- Top-middle: A brown horse in a field.
- Top-right: A brown chicken.
- Bottom-left: A cartoon rabbit holding a carrot.
- Bottom-middle: A black and white cow.

To the right of the images are five name labels in colored boxes:

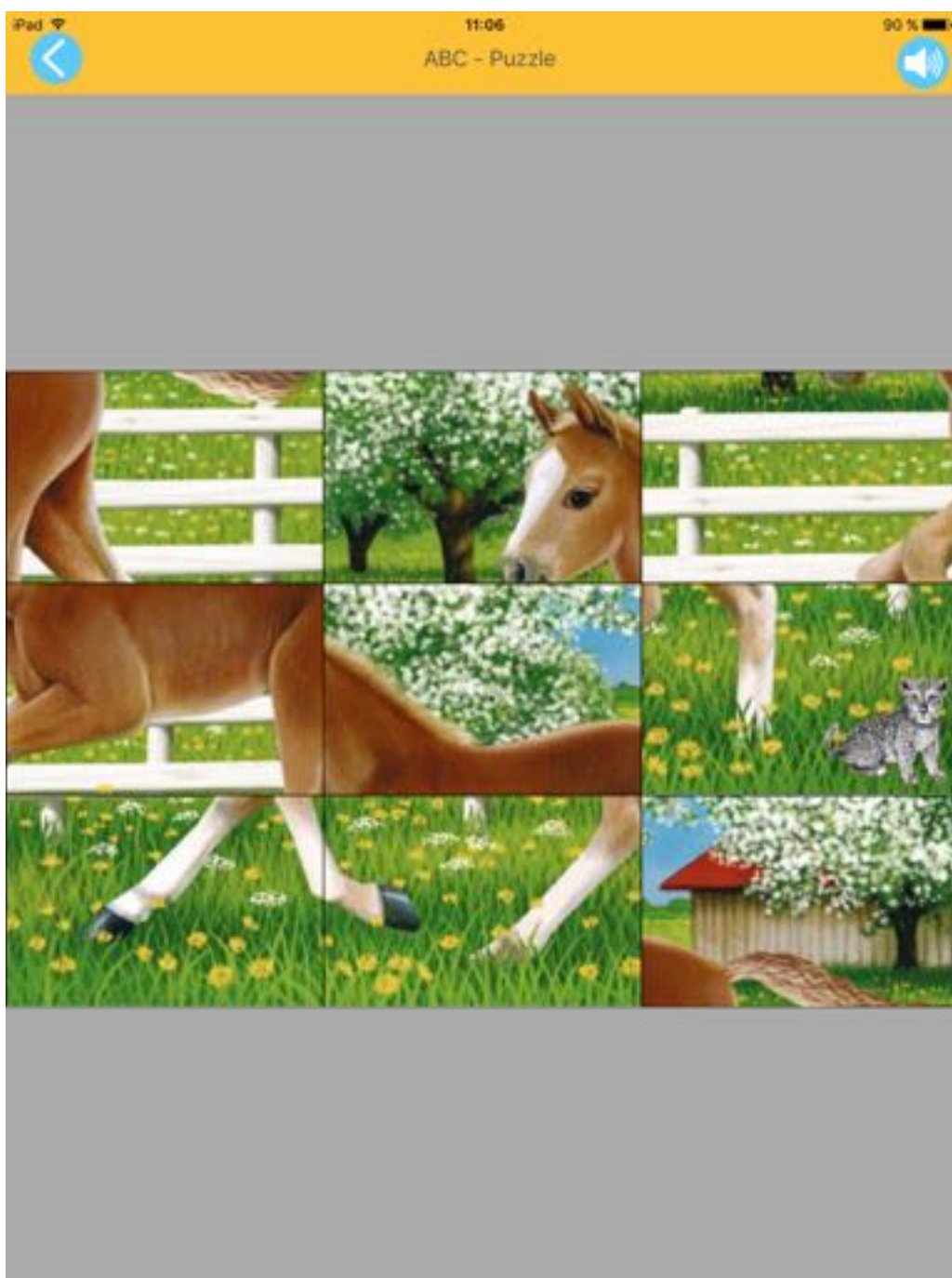
- Green box: Zajac
- Yellow box: Krava
- Orange box: Sliepka
- Blue box: Kôň
- Pink box: Prasa

A home button is visible in the bottom-left corner.

3. Spoj kreslené domáce zvieratko s jeho reálnou podobou (Move&Match)



4. Poskladaj puzzle a zvieratko pomenuj



5. Kvíz-odpovedaj s píš 🤔

Otázky:

1. Prečo sa tieto zvieratká nazývajú domáce?
2. Kde tieto zvieratká žijú?
3. Prečo ich chováme doma?

Úloha:

Ku každému zvieratku napíš aspoň jeden úžitok, ktorý má pre človeka.

KÔŇ.....

SLEPKA.....

KRAVA.....

6. Takto sme si vyrobili na výtvarnej výchove domáce zvieratká 🐣 🐰 🐱 🐔 🐕 🐪 🐑



