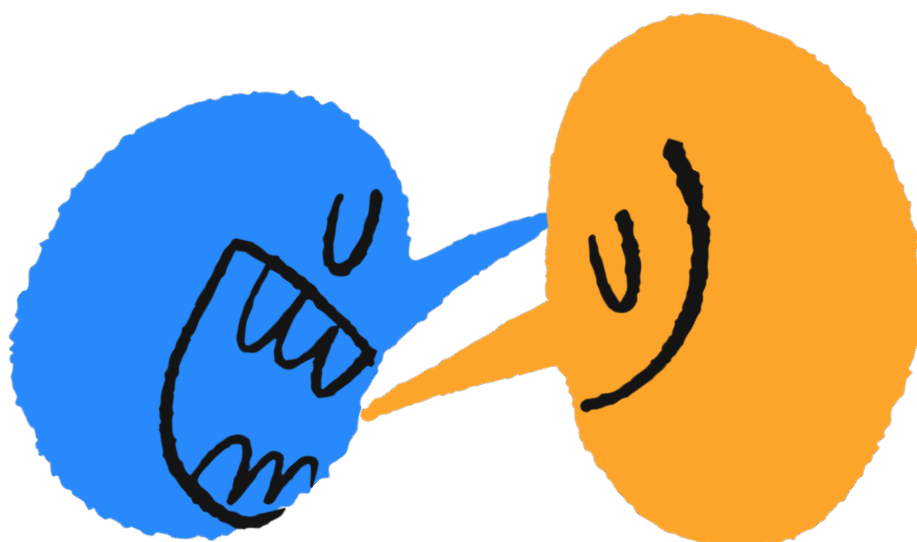


ZBORNÍK PROJEKTOV PROJEKTOVÉHO VYUČOVANIA 2026

Od študenta k sprievodcovi učenia – od odpovedí k otázkam

Metodické projektové karty účastníkov programu
Zborník bol spracovaný na základe príkladov dobrej praxe.



SKILLFILL s.r.o. | Slovak Business Agency

Úvodné slovo

Zborník, ktorý práve držíte v rukách (alebo čítate na obrazovke), je výsledkom spoločnej práce učiteliek a učiteľov, vychovávateľiek, asistentov a odborných pedagógov, ktorí sa rozhodli pre odvážny krok: opustiť rolu prednášateľa a stať sa sprievodcami učenia svojich žiakov.

Projektové vyučovanie nie je metódou v bežnom slova zmysle. Je to spôsob myslenia o vzdelávaní – presvedčenie, že žiak sa učí najhlbšie vtedy, keď rieši skutočný problém, keď jeho učenie má zmysel presahujúci hranice triedy a keď on sám je jeho aktívnym tvorcom.

Projekty, ktoré nájdete v tomto zborníku, vznikali v prostredí materských škôl, základných škôl, stredných odborných škôl aj školských klubov detí. Ich autori a autorky prešli spoločným programom, v ktorom spoznali princípy projektového vyučovania (PBL – Project-Based Learning) a odvážili sa ich pretaviť do vlastnej pedagogickej praxe.

Každá projektová karta v tomto zborníku je spracovaná podľa jednotnej štruktúry vychádzajúcej z princípov PBL:

- Zmysel projektu – prečo sa žiaci učia práve toto
- Riadiaca otázka – motor celého učenia
- Vzdelávacie ciele – čo majú žiaci zvládnuť
- Časový plán – priebeh projektu deň po dni alebo fázu po fáze
- Kritériá úspechu – ako poznáme, že žiaci cieľ dosiahli
- Výstup projektu – čo žiaci vytvoria alebo ukážu
- Reflexia učenia – ako projekt uzatvoriť zmysluplne

Tento zborník nie je zbierkou hotových receptov. Je to mapa inšpirácií – ukážka toho, čo je možné, keď učiteľ dôveruje procesu a žiakom. Veríme, že každý projekt nájde svojich nasledovateľov a inšpiruje ďalšie generácie pedagógov k odvahe klásť dobré otázky.

Učiteľ, ktorý kladie dobré otázky, učí žiakov hľadať odpovede celý život.

Metodika: PaedDr. Lenka Holíková | SKILLFILL s.r.o., vzdelávacia spoločnosť

Vydané s podporou Ministerstva hospodárstva SR a Slovak Business Agency

ZOZNAM PROJEKTOV

Prehľad 24 projektových kariet podľa stupňa vzdelávania

č.	Názov projektu	Autor/ka	Stupeň vzdelávania	Vzdelávacie oblasti	Str.
Predprimárne vzdelávanie (materská škola)					
3	Záhrada zmyslov	Bibiána Frišťáková	Predprimárne vzd., 5–6 r.	Jazyk a komunikácia, Človek a príroda, Umenie a kultúra, Zdravie a pohyb	7
4	Čím budem? – Spoznáваме povolania	Tamara Jenčová	Predprimárne vzd., 5–6 r.	Jazyk a komunikácia, sociálne zručnosti, výtvarná výchova, hra na role	8
5	Deň škôlkara	Jana Mondočková	Predprimárne vzd., 4–5 r.	Jazyk a komunikácia, Umenie a kultúra, Zdravie a pohyb	9
6	Čo bolo v škôlke? – Detský podcast	Dominik Sagan	Predprimárne vzd., MŠ	Jazyk a komunikácia, Človek a spoločnosť, Človek a príroda	10
24	Moja detská knižka	Bc. Anna Liščinská	Predprimárne vzd., 3–4 r.	Jazyk a komunikácia, Umenie a kultúra, Človek a spoločnosť, Človek a svet práce	29
Primárne vzdelávanie – 1.stupeň ZŠ (1. – 4. ročník)					
1	Brainquiz – Svet okolo nás	Klaudia Bajusová	1. stupeň ZŠ, 2. – 4. ročník	Prírodoveda, vlastiveda, matematika, slovenský jazyk, anglický jazyk	5
2	Záchrancovia kvapky	Denisa Dzúriková	1. stupeň ZŠ, 3. ročník (ŠKD)	Prírodoveda, vlastiveda, environmentálna výchova	6
7	Tajné kódy v oblečení našich predkov	Soňa Plešová	1. stupeň ZŠ	Regionálna výchova, výtvarná výchova, slovenský jazyk, etická výchova	11
8	Priateľstvo očami detí – Umelecká výstava	Božidara Matisová	1. stupeň ZŠ, 2. – 4. ročník	Výtvarná výchova, slovenský jazyk, Človek a spoločnosť	12
9	Náš hlas v ŠKD – tvoríme kódex	Klaudia Lešková	1. – 4. ročník ZŠ (ŠKD)	Sociálna a osobnostná výchova, etická výchova, prezentačné zručnosti	13
23	Detektívi hluku	Mgr. Zuzana Barošová	1. ročník ZŠ (1. cyklus)	Prírodoveda, matematika (grafy), etická výchova, sociálna výchova	27
Nižšie stredné vzdelávanie – ZŠ (5. – 9. ročník)					
11	Počasie s microbitom	Patrik Zajac	5. – 6. ročník ZŠ	Matematika, informatika, prírodoveda, geografia	15
12	Moja anglická detská kniha	Zuzana Gurbiczová	5. ročník ZŠ	Anglický jazyk, výtvarná výchova, informatika, literárna výchova	16
18	Paintopia – Exkurzia do galérie	Lucia Repa	5.-9. ročník	Výtvarná výchova, fyzika, anglický jazyk, mediálna gramotnosť	22
10	Cestovateľský denník pre medzinár. výmenu	Mária Soročinová	8. ročník	Informatika, digitálna gramotnosť, mediálna gramotnosť	14
13	História na hracej ploche	Klaudia Pavlíková	9. ročník ZŠ	Človek a spoločnosť (dejepis), umenie a kultúra, jazyk a komunikácia	17
15	Koncoročný výlet	Ondrej Žember	7. ročník ZŠ	Informatika, anglický jazyk, telesná výchova, geografia	18
22	Charitatívna zbierka pre útulok	Lili Takáts	5.-9. ročník	Mediálna gramotnosť, osobnostný a sociálny rozvoj, environmentálna výchova	26

č.	Názov projektu	Autor/ka	Stupeň vzdelávania	Vzdelávacie oblasti	Str.
Stredoškolské vzdelávanie (SOŠ, SZŠ, hotelová akadémia)					
14	Spoločenská hra – Trieda ako tím	Juraj Lukáč	SOŠ s maturitou	Grafický dizajn, slovenský jazyk, mediálna gramotnosť	18
16	Odborná exkurzia od A po Z	Karol Bañas	Stredná odborná škola	Ekonomika, manažment, technika obsluhy, technológia prípravy pokrmov	20
17	Naša odborná exkurzia	Lukáš Plevko	Stredná škola	Odborný výcvik, geografia, ekonomika	21
19	Zdravie na tanieri – Kuchárska kniha diét	Michaela Čáporová	SOŠ – ošetrovatelstvo	Ošetrovatelstvo, výživa a dietetika, informatika, komunikačné zručnosti	23
20	Kozmetika zo zdravotky – Dermálna forma	Dominika Horváthová	3. ročník SZŠ, farm. laborant	Farmaceutická technológia, farmakológia, chémia, biológia	24
21	Veľkonočné menu špecializovanej kuchyne	Dušan Poliačik	Hotelová akadémia, 3. ročník	Technológia prípravy pokrmov, komunikácia s hosťom, ekonomika prevádzky	25

PROJEKTOVÁ KARTA č. 1

Brainquiz – Svet okolo nás

Autor/ka: Klaudia Bajusová

ZAMERANIE	Tvorivá projektová aktivita, v ktorej žiaci nižšieho primárneho vzdelávania vytvoria vlastnú vedomostnú stolnú hru integrujúcu poznatky z prírodovedy, vlastivedy a prvouky. Projekt podporuje tvorivosť, spoluprácu a aplikáciu učiva v autentickú úlohu.
STUPEŇ VZDELÁVANIA	Primárne vzdelávanie – 1. a 2. cyklus (2. – 4. ročník)
TRVANIE	2 týždne
OBLASŤ	Prírodoveda, vlastiveda, matematika, slovenský jazyk, anglický jazyk, informatika
OBSAH PROJEKTU	
RIADIACA OTÁZKA	<i>Ako môžeme vytvoriť zábavnú stolnú hru o svete okolo nás tak, aby sa pri nej hráči niečo naučili a zároveň ich bavila?</i>
VZDELÁVACIE CIELE	- Žiaci vytvoria vedomostnú stolnú hru prácou v skupinách s využitím poznatkov z prírodovedy, vlastivedy a prvouky. - Žiaci pripravujú otázky a úlohy do hry výberom učiva, ktoré už poznajú, pomocou učebníc a vlastných vedomostí. - Žiaci navrhnu hrací plán a pomôcky spoluprácou v tíme s využitím výtvarného materiálu. - Žiaci predstavia a vyskúšajú svoju hru – vysvetlia pravidlá a spoločne si zahrajú.
MATERIÁL A POMÔCKY	Písacie potreby (fixy, perá, farbičky), papiere, nožnice, počítač, tlačiareň, laminovacie fólie, kamene, hracia kocka, pingpongová loptička
ČASOVÝ PLÁN PROJEKTU	
DEŇ 1 <i>Čo a načo sa učíme?</i>	- Úvodná diskusia: Čo sa v škole učíme a prečo? - Brainstorming: O čom by mohla byť naša stolná hra? - Predstavenie projektu a riadiacej otázky žiakom.
DEŇ 2 <i>Príprava obsahu hry</i>	- Žiaci v skupinách vyberajú témy z učiva a formulujú otázky. - Výber a triedenie otázok podľa obtiažnosti. - Diskusia o pravidlách hry.
DNI 3–5 <i>Tvorba hrací plán a komponentov</i>	- Tímová tvorba hracieho plánu. - Vytvorenie herných kartičiek s otázkami. - Dizajn pomocných komponentov hry.
DNI 6–8 <i>Finalizácia a testovanie</i>	- Dokončenie a laminovanie herných prvkov. - Testovanie hry v rámci skupiny. - Úpravy na základe spätnej väzby.
DNI 9–10 <i>Prezentácia a reflexia</i>	- Skupiny si vymenia hry a zahrajú si navzájom. - Prezentácia pravidiel pred triedou. - Záverečná reflexia: Čo ma bavilo? Čo bolo ťažké? Na čo som hrdý/á?
KRITÉRIÁ ÚSPECHU A HODNOTENIE	
Obsah hry	Otázky vychádzajú z preberaného učiva, sú zrozumiteľné a primerane náročné.
Hrateľnosť	Hra má jasné pravidlá a každý hráč má rovnakú šancu vyhrať.
Spolupráca	Žiaci aktívne spolupracujú v tíme a každý člen skupiny prispieva k výsledku.
VÝSTUP PROJEKTU	Funkčná vedomostná stolná hra – hrací plán, herné kartičky s otázkami, pravidlá hry
REFLEXIA UČENIA	Reflexívny kruh na záver: Čo som sa naučil/a pri tvorbe hry? Čo by som zmenil/a, keby som robil/a hru znova? Čo ma pri tom najviac prekvapilo?

PROJEKTOVÁ KARTA č. 2

Záchrancovia kvapky

Autor/ka: Denisa Dzúriková

ZAMERANIE	Projekt zameraný na vytvorenie stolnej hry, ktorá vzdeláva o dôležitosti vody a jej význame na Zemi. Žiaci sa dozvedia o vode v prírode, jej skupenstvách a kolobehu, o zdrojoch pitnej vody na Slovensku a dôležitosti čistenia odpadových vôd. Rozvíja environmentálnu gramotnosť a zodpovedný postoj k prírodným zdrojom.
STUPEŇ VZDELÁVANIA	Primárne vzdelávanie – 1. stupeň ZŠ, 3. ročník (vyučovacie bloky v ŠKD)
TRVANIE	6–8 dní (vyučovacie bloky v školskom klube detí)
OBLASŤ	Prírodoveda, vlastiveda, environmentálna výchova, ochrana života a zdravia
OBSAH PROJEKTU	
RIADIACA OTÁZKA	<i>Ako môžeme vytvoriť stolnú hru o vode, pri ktorej sa hráči nielen zabavia, ale aj pochopia, prečo je voda zásadná a čo môžeme urobiť pre jej ochranu?</i>
VZDELÁVACIE CIELE	- Žiaci rozvíjajú tvorivé a kritické myslenie a schopnosť formulovať otázky. - Žiaci rozvíjajú komunikačné schopnosti a schopnosť počúvať názory druhých. - Žiaci budujú pozitívny vzťah k prírode a povedomie o dôležitosti ochrany vodných zdrojov. - Žiaci preberajú zodpovednosť za spoločný výsledok a prezentujú ho pred publikom.
MATERIÁL A POMÔCKY	Pracovné listy s teoretickými informáciami, výtvarný materiál (papier, farby, farbičky, nožnice, lepidlo), hracia kocka, kartičky, laminovačka
ČASOVÝ PLÁN PROJEKTU	
FÁZA 1 <i>Vytvorenie zmyslu</i>	- Úvodná diskusia: Čo vieme o vode? Kde sa nachádza? Prečo ju potrebujeme? - Aktivácia predchádzajúcich vedomostí – myšlienková mapa. - Predstavenie projektu a spoločné sformulovanie riadiacej otázky.
FÁZA 2 <i>Skúmanie a zber informácií</i>	- Práca s pracovnými listami – kolobeh vody, skupenstvá, zdroje pitnej vody. - Skupinové spracovanie informácií. - Diskusia: Čo je pre nás najdôležitejšie vedieť, aby sme vytvorili hru?
FÁZA 3 <i>Tvorba hry</i>	- Návrh pravidiel a hracieho plánu. - Tvorba herných kartičiek s otázkami o vode. - Vytvorenie figúrok a ďalších herných komponentov.
FÁZA 4 <i>Testovanie a finalizácia</i>	- Otestovanie hry v tíme. - Úpravy na základe praktického overenia. - Finalizácia a laminovanie komponentov.
FÁZA 5 <i>Prezentácia a reflexia</i>	- Prezentácia hry pred spolužiakmi alebo mladšími žiakmi. - Záverečná reflexia: Čo nové sme sa dozvedeli o vode? Ako sme spolupracovali?
KRITÉRIÁ ÚSPECHU A HODNOTENIE	
Vedomostný obsah hry	- Hra obsahuje správne a zrozumiteľné informácie o vode a jej ochrane. - Otázky a úlohy sú primerané veku hráčov a vychádzajú zo skúmania témy.
Tímová spolupráca a proces	Každý člen skupiny aktívne prispieva k tvorbe hry a skupina vie zdôvodniť rozhodnutia, ktoré pri tvorbe urobila.
Funkčnosť a hrateľnosť	Hra má jasné pravidlá a motivuje hráčov premýšľať o ochrane vody.
VÝSTUP PROJEKTU	Funkčná stolná hra Záchrancovia kvapky – hrací plán, kartičky, pravidlá hry
REFLEXIA UČENIA	Diskusia po odohraní: Čo sme sa dozvedeli o vode? Čo by sme chceli robiť inak? Ako môžeme chrániť vodu v každodennom živote?

PROJEKTOVÁ KARTA č. 3

Záhroda zmyslov

Autor/ka: Bibiána Frištáková

ZAMERANIE	Projekt zameraný na rozvíjanie zmyslového vnímania detí prostredníctvom aktívneho skúmania prírodného prostredia zmyslovej záhrady. Deti sa zapájajú do jej plánovania, tvorby a starostlivosti, čím si rozvíjajú samostatnosť, zodpovednosť a vytrvalosť. Podporuje komplexný rozvoj osobnosti dieťaťa a pozitívny vzťah k prírode.
STUPEŇ VZDELÁVANIA	Predprimárne vzdelávanie – deti vo veku 5–6 rokov
TRVANIE	2–3 mesiace (priebežné aktivity počas školského roka)
OBLASŤ	Jazyk a komunikácia, Človek a príroda, Umenie a kultúra, Zdravie a pohyb, Človek a svet práce
OBSAH PROJEKTU	
RIADIACA OTÁZKA	<i>Ako môžeme vytvoriť záhradu, kde každý kút objavíme iným zmyslom – čuchom, hmatom, sluchom, chuťou alebo zrakom?</i>
VZDELÁVACIE CIELE	• Deti navrhnu zmyslovú záhradu s ohľadom na jednotlivé zmysly pomocou brainstormingu, diskusie a kreslenia návrhov. • Deti rozlíšia a pomenujú vône aspoň 2–3 druhov bylín pomocou čuchových hier a starostlivosti o bylinkový záhon. • Deti opíšu hmatové vnemy z rôznych prírodných materiálov – slovne vyjadria pocity pomocou psychomotorického chodníka. • Deti sa aktívne podieľajú na pestovaní rastlín a starostlivosti o ne – polievajú, kontrolujú rast a preberajú zodpovednosť.
MATERIÁL A POMÔCKY	Vyvýšený záhon/záhradka, hlina, semená a sadenice bylín, kvetináče, zavlažovacia kanva, prírodné materiály na chodník (kamienky, pieskus, tráva), drevo na zvonkohru
ČASOVÝ PLÁN PROJEKTU	
MESIAC 1 <i>Plánovanie a tvorba záhrady</i>	1. Úvodná diskusia: Čo vieme o záhrade? Čo by sme chceli pestovať? 2. Kreslenie návrhov zmyslovej záhrady. 3. Sadenie bylín a kvetín do záhona. 4. Tvorba psychomotorického chodníka z prírodných materiálov.
MESIAC 2 <i>Starostlivosť a skúmanie</i>	5. Pravidelná starostlivosť – polievanie, bylinkové hliadky. 6. Čuchové hry: identifikácia bylín podľa vône. 7. Hmatové aktivity na chodníku – opisovanie pocitov. 8. Tvorba zvonkohry zo záhradných materiálov.
MESIAC 3 <i>Zdieľanie a reflexia</i>	9. Prezentácia záhrady rodičom a hosťom. 10. Výstava fotografií z tvorby záhrady. 11. Záverečná reflexia: Čo nás v záhrade prekvapilo? Čo sme sa naučili?
KRITÉRIÁ ÚSPECHU A HODNOTENIE	
Aktívna účasť	• Dieťa sa zapája do aktivít v záhrade. • Dieťa prejavuje záujem a starostlivosť o rastliny.
Zmyslové vnímanie	• Dieťa vie pomenovať aspoň 2 byliny podľa vône. • Dieťa dokáže opísať hmatové pocity z chodníka.
VÝSTUP PROJEKTU	Funkčná zmyslová záhrada pri materskej škole, zvonkohra, fotodokumentácia procesu tvorby
REFLEXIA UČENIA	Pravidelné priebežné reflexie pri každom stretnutí so záhradou: Čo sa zmenilo? Čo nás prekvapilo? Čo musíme urobiť ďalej?

PROJEKTOVÁ KARTA č. 4

Čím budem? – Spoznávame povolania

Autor/ka: Tamara Jenčová

ZAMERANIE	Projekt zameraný na aktívne zapojenie detí do objavovania sveta povolani prostredníctvom obrázkov, vizuálnych kartičiek a hry na role. Deti spoznávajú rôzne profesie a jednoduché činnosti, ktoré s nimi súvisia. Projekt rozvíja slovnú zásobu a podporuje komunikáciu aj u detí s jazykovou bariérou.
STUPEŇ VZDELÁVANIA	Predprimárne vzdelávanie – deti vo veku 5–6 rokov
TRVANIE	2 týždne (cca 10 hodín, 30–45 minút denne, prispôsobené pozornosti detí)
OBLASŤ	Jazyk a komunikácia, sociálne zručnosti, hra na role, výtvarná výchova, rozvoj jemnej motoriky
OBSAH PROJEKTU	
RIADIACA OTÁZKA	<i>Ako môžeme vytvoriť triednu knihu Čím budem?, v ktorej každý z nás ukáže, čím chce byť, keď vyrastie – a prezentovať ju rodičom?</i>
VZDELÁVACIE CIELE	• Deti rozpoznávajú a pomenujú aspoň 5 rôznych povolani pomocou vizuálnych kartičiek a rolových hier. • Deti si vytvoria vlastné kresby povolania, ktoré ich zaujalo, a pripravia jednoduchý popis. • Deti budú spolupracovať v skupinkách pri zostavovaní triednej knihy Čím budem?
MATERIÁL A POMÔCKY	Projektor/tablet, video Miro Jaroš – Čím chcem byť, obrázky rôznych povolani, puzzle a pexeso povolani, rekvizity k povolaniam (kuchárska čiapka, lekársky plášť, hasičská prilba), výtvarný materiál
ČASOVÝ PLÁN PROJEKTU	
TÝŽDEŇ 1 <i>Objavujeme svet povolani</i>	1. DEŇ 1: Pozretie videa, rozhovor – kto čo robil, predstavenie projektu. 2. DEŇ 2: Puzzle a pexeso povolani – skupinkové skladanie a prezentácia. 3. DEŇ 3: Tajomné vrečko – hádanie povolania podľa predmetu. 4. DEŇ 4: Rolové hry – hra na vybrané povolanie s rekvizitami. 5. DEŇ 5: Kreslenie: Čím chcem byť? Každé dieťa kreslí svoju predstavu.
TÝŽDEŇ 2 <i>Tvoríme triednu knihu</i>	6. DEŇ 1–2: Dokončenie kresieb, pridávanie jednoduchého popisu. 7. DEŇ 3: Zostavenie stránok triednej knihy v skupinkách. 8. DEŇ 4: Spoločné dotvorenie obálky knihy. 9. DEŇ 5: Slávnostná prezentácia triednej knihy Čím budem? rodičom.
KRITÉRIÁ ÚSPECHU A HODNOTENIE	
Rozpoznanie	• Dieťa vie pomenovať aspoň 5 povolani. • Dieťa opíše jednoduché činnosti spojené s povolani.
Tvorivosť	• Kresba zobrazuje povolanie rozpoznateľne. • Dieťa vie vysvetliť, prečo si povolanie vybralo.
VÝSTUP PROJEKTU	Triedna kniha Čím budem? – zbierka kresieb a opisov detí, fotodokumentácia rolových hier
REFLEXIA UČENIA	Záverečný reflexívny kruh: Čo ma na povolaniach prekvapilo? Zmenilo sa to, čím chcem byť? Čo som sa naučil/a od kamarátov?

PROJEKTOVÁ KARTA č. 5

Deň škôlkara

Autor/ka: Jana Mondočková

ZAMERANIE	Projekt zameraný na prípravu a realizáciu Dňa škôlkara, ktorý deti plánujú a organizujú samy. Rozvíja samostatnosť, spoluprácu, komunikáciu a schopnosť plánovať podujatie. Deti sa učia preberať zodpovednosť za spoločný výsledok a prezentovať ho pred publikom – spolužiakmi, rodičmi a učiteľmi.
STUPEŇ VZDELÁVANIA	Predprimárne vzdelávanie – deti vo veku 4–5 rokov
TRVANIE	3–4 týždne
OBLASŤ	Jazyk a komunikácia, Umenie a kultúra, Zdravie a pohyb, Matematika a práca s informáciami
OBSAH PROJEKTU	
RIADIACA OTÁZKA	<i>Ako môžeme sami naplánovať a zrealizovať Deň škôlkara, na ktorý budú všetci tešiť?</i>
VZDELÁVACIE CIELE	• Deti spoločne navrhnu program Dňa škôlkara – aktivity, hry a vystúpenia. • Deti sa pripravujú na svoju úlohu v programe – naučia sa pieseň, tanec alebo recitáciu. • Deti sa podieľajú na výzdobe a príprave priestoru. • Deti prezentujú program pred publikom a reflektujú priebeh podujatia.
MATERIÁL A POMÔCKY	Hudobné nástroje (bubienok, triangel), výtvarný materiál na výzdobu, kostýmy a rekvizity, fotoaparát/tablet na dokumentáciu
ČASOVÝ PLÁN PROJEKTU	
TÝŽDEŇ 1 <i>Plánovanie podujatia</i>	1. Brainstorming: Čo všetko môže byť na Dni škôlkara? 2. Výber aktivít demokratickým hlasovaním. 3. Rozdelenie rolí – kto čo bude mať na starosti.
TÝŽDEŇ 2–3 <i>Príprava a nácvik</i>	4. Nácvik piesní, tancov a recitácií. 5. Tvorba výzdoby a dekorácií. 6. Opakované skúšky a priebežná reflexia pripravenosti.
TÝŽDEŇ 4 <i>Realizácia a reflexia</i>	7. Príprava priestoru v deň podujatia. 8. Realizácia Dňa škôlkara. 9. Záverečná reflexia: Čo sa podarilo? Čo by sme zmenili?
KRITÉRIÁ ÚSPECHU A HODNOTENIE	
Participácia	• Dieťa sa aktívne zapája do plánovania. • Dieťa zvládne svoju úlohu v programe.
Spolupráca	• Deti spolupracujú a navzájom si pomáhajú. • Deti rešpektujú rozhodnutia skupiny.
VÝSTUP PROJEKTU	Realizovaný Deň škôlkara – program pre rodičov a hostí, fotodokumentácia, výzdoba triedy
REFLEXIA UČENIA	Reflexia v kruhu po podujatí: Čo sa nám podarilo najlepšie? Čo nás teší? Čo by sme nabudúce urobili inak?

PROJEKTOVÁ KARTA č. 6

Čo bolo v škôlke? – Detský podcast

Autor/ka: Dominik Sagan

ZAMERANIE	Vytvorenie detského podcastu s informačným účelom pre rodičov a verejnosť. Deti systematicky zaznamenávajú aktivity a zážitky z predškolského vzdelávania, vyberajú zaujímavé informácie a spoločne s učiteľom nahrávajú podcast, ktorý reflektuje ich týždenné učenie.
STUPEŇ VZDELÁVANIA	Predprimárne vzdelávanie – 4-6 rokov
TRVANIE	1 týždeň na 1 diel podcastu (dlhodobý projekt s potenciálom celý rok)
OBLASŤ	Jazyk a komunikácia, Človek a spoločnosť, Človek a príroda, Matematika a práca s informáciami
OBSAH PROJEKTU	
RIADIACA OTÁZKA	<i>Ako môžeme ľuďom, ktorí nechodia do škôlky, povedať, čo počas týždňa robíme a čo sa učíme – tak, aby si to vedel každý nájsť a kedykoľvek pustiť?</i>
VZDELÁVACIE CIELE	• Deti navrhnu spôsob, ako zaznamenávať informácie a aktivity počas týždenných blokov výučby. • Deti budú systematicky zaznamenávať informácie a vyhodnocovať, čo patrí do podcastu a pripraví témy a návrhy otázok do podcastu. • Deti pomocou učiteľa nahrajú bloky podcastu.
MATERIÁL A POMÔCKY	Papiere, farbičky, fixky, nahrávacie zariadenie, aplikácia na strih zvuku
ČASOVÝ PLÁN PROJEKTU	
BLOK 1 <i>Čo sú masmédiá?</i>	1. Diskusia: Ako sa dozvedajú rodičia, čo robíme v škôlke? 2. Zoznámenie s audio rozprávkami a detskými podcastmi. 3. Brainstorming: Čo by sme chceli radiť do podcastu?
BLOK 2 <i>Ako nahráť podcast?</i>	4. Aktivita o podcaste – čo potrebujeme, kto hovorí. 5. Praktická skúška krátkych moderovaných rozhovorov. 6. Výber témy do prvého podcastu hlasovaním.
BLOK 3 <i>Zaznamenávanie</i>	7. Vytvorenie tabuľky alebo zoznamu na zaznamenávanie týždenných aktivít. 8. Priebežné zaznamenávanie zážitkov a objavov.
BLOK 4 <i>Nahrávanie</i>	9. Príprava podmienok na nahrávanie. 10. Výber informácií na zaradenie do podcastu. 11. Skúška a nahrávanie.
BLOK 5 <i>Reflexia a zdieľanie</i>	12. Čo ma bavilo najviac? 13. Čo by som nabudúce urobil/a inak? 14. Zdieľanie podcastu s rodičmi.
KRITÉRIÁ ÚSPECHU A HODNOTENIE	
Aktívna účasť na tvorbe	• Dieťa sa aktívne zapája do nahrávania a navrhuje témy a obsah. • Dieťa vie vysvetliť, čo sa bude v podcaste rozprávať a prečo.
Výber a spracovanie informácií	• Dieťa vie vybrať a pomenovať zaujímavú vec, ktorú zažilo počas týždňa. • Obsah podcastu je zrozumiteľný pre rodičov a verejnosť.
Sebavyjadrenie a reč	• Dieťa hovorí zrozumiteľne a vie vyjadriť myšlienku vlastnými slovami. • Dieťa prejavuje odvahu hovoriť pred mikrofónom.
VÝSTUP PROJEKTU	Nahráný podcast – zvuková nahrávka zdieľaná s rodičmi a verejnosťou
REFLEXIA UČENIA	Reflexia po každom natočenom dieli: Čo nás prekvapilo pri nahrávaní? Čo by sme chceli povedať v ďalšom dieli?

PROJEKTOVÁ KARTA č. 7

Tajné kódy v oblečení našich predkov

Autor/ka: Soňa Plešová

ZAMERANIE	Projekt zameraný na regionálnu výchovu prostredníctvom tvorby pexesa o ľudovom odeve. Žiaci skúmajú symboliku a kódy ukryté v krojoch svojho regiónu, rozvíjajú vzťah k tradičnej kultúre a výsledky prezentujú formou vlastnoručne vytvorenej hry.
STUPEŇ VZDELÁVANIA	Primárne vzdelávanie – 1. stupeň ZŠ
TRVANIE	5 týždňov (vyučovacie bloky)
OBLASŤ	Regionálna výchova, Výtvarná výchova, Matematika, Slovenský jazyk, Etická výchova
OBSAH PROJEKTU	
RIADIACA OTÁZKA	<i>Ako dokážeme vytvoriť pexeso, ktoré odhalí tajné kódy ukryté v oblečení našich predkov a naučí nás čítať príbehy zapísané v nitkách našich krojov?</i>
VZDELÁVACIE CIELE	- Žiaci vedia rozpoznať a popísať symboliku ukrytú v ľudovom odeve svojho regiónu. - Žiaci navrhnu jednotný dizajn zadnej strany kartičiek pexesa pre celú sadu. - Žiaci vytvoria funkčné hracie karty pexesa s motívmi ľudového odevu.
MATERIÁL A POMÔCKY	Papier, farbičky, farebné perá, nožnice, počítač, internet, tlačiareň, lepidlo, laminovačka, laminovacie fólie, ukážky krojov (fotografie, videá, prípadne reálne kusy)
ČASOVÝ PLÁN PROJEKTU	
TÝŽDEŇ 1 <i>Čo je pexeso? Úvod do ľudového odevu</i>	- Diskusia – čo je pexeso, pravidlá hry, čo musia spĺňať kartičky. - Aktivita Čo o mne vieš? – hľadanie odkazov v oblečení spolužiakov. - Ukážky fotografií ľudového odevu, hmatový kontakt s krojovými súčastami.
TÝŽDEŇ 2 <i>Dekódovanie krojov</i>	- Pátracia akcia – skupiny analyzujú fotografie krojov a hľadajú symboliku. - Diskusia o zisteniach, vzájomná prezentácia objavov.
TÝŽDEŇ 3 <i>Plánovanie pexesa</i>	- Detailná príprava plánu realizácie pexesa. - Rozdelenie úloh v skupinách. - Prvé návrhy grafického stvárnenia kartičiek.
TÝŽDEŇ 4 <i>Tvorba kartičiek</i>	- Hľadanie vhodných obrázkov na internete a ich úprava. - Návrh a tvorba zadnej strany kartičiek. - Vzájomné hodnotenie a úpravy.
TÝŽDEŇ 5 <i>Finalizácia a uvedenie hry</i>	- Lepenie a laminovanie herných kartičiek. - Skupiny si vymenia hry a zahrajú sa. - Reflexia: Čo ma bavilo? Čo bolo ťažké? Na čo som hrdý/á?
KRITÉRIÁ ÚSPECHU A HODNOTENIE	
Presnosť	- Kartičky majú rovnaký tvar, rub je identický. - Obrázky krojov sú jasné a farebne zodpovedajú realite.
Vedomosti	- Žiak vie pomenovať krojové súčasti na kartičkách. - Žiak vie vysvetliť symboliku aspoň jedného motívu.
VÝSTUP PROJEKTU	Funkčné pexeso o ľudovom odeve – sada laminovaných kartičiek s pravidlami
REFLEXIA UČENIA	Záverečná reflexia: Čo nové som sa naučil/a o krojoch? Ako pexeso zahrajú spolužiaci z nižších ročníkov? Čo ma pri tvorbe prekvapilo?

PROJEKTOVÁ KARTA č. 8

Priateľstvo očami detí – Umelecká výstava

Autor/ka: Božidara Matisová

ZAMERANIE	Projekt zameraný na organizáciu umeleckej výstavy o priateľstve, do ktorej prispejú žiaci celej školy. Žiaci primárneho vzdelávania vedú a koordinujú celý proces – od definovania témy cez tvorbu výzdoby, propagačného plagátu až po realizáciu výstavy.
STUPEŇ VZDELÁVANIA	Primárne vzdelávanie – 1. stupeň ZŠ (2. – 4. ročník)
TRVANIE	6–7 týždňov
OBLASŤ	Výtvarná výchova, Slovenský jazyk, Človek a spoločnosť
OBSAH PROJEKTU	
RIADIACA OTÁZKA	<i>Ako a kde môžeme zorganizovať umeleckú výstavu o priateľstve, do ktorej by prispelo čo najviac žiakov školy, a aké umenie by sa malo na nej prezentovať?</i>
VZDELÁVACIE CIELE	- Žiaci sformulujú požiadavky na realizáciu výstavy – miesto, téma, spôsob zapojenia ostatných. - Žiaci vytvoria propagačný plagát na výstavu. - Žiaci odprezentujú požiadavky pedagogickému zboru a žiakom školy. - Žiaci zrealizujú výstavu a zhodnotia jej dopad na školskú komunitu.
MATERIÁL A POMÔCKY	Prístup na internet, farby, veľké výkresy, knihy a plagáty, výtvarný materiál na tvorbu exponátov
ČASOVÝ PLÁN PROJEKTU	
TÝŽDEŇ 1 <i>Čo je priateľstvo?</i>	- Videoklip – animovaný príbeh o priateľstve. - Tanec dôvery – reflexia o zodpovednosti a dôvere. - Brainstorming: Ako môže byť priateľstvo stvárnené v umení?
TÝŽDEŇ 2 <i>Priateľstvo v umení</i>	- Pátranie po priateľstve v umení – hľadanie symboliky na chodbách, v knižnici. - Diskusia: Aké umenie by mohlo byť na výstave?
TÝŽDEŇ 3 <i>Plánovanie výstavy</i>	- Diskusia, argumenty a triedenie myšlienok. - Čo chceme spraviť my a čo ostatní?
TÝŽDEŇ 4 <i>Organizácia a príprava</i>	- Brainstorming o forme výstavy a hodnotení. - Všetky návrhy sa zaznamenávajú. - Oslovenie ostatných tried so zapojením do výstavy.
TÝŽDEŇ 5 <i>Propagačný plagát</i>	- Každý žiak navrhne plagát individuálne. - Vzájomné hodnotenie – obsahuje plagát všetko dôležité? - Zjednotenie do spoločného plagátu.
TÝŽDNE 6–7 <i>Realizácia a reflexia</i>	- Príprava výstavného priestoru. - Realizácia výstavy. - Záverečná reflexia: Čo sa podarilo? Čo by sme zmenili?
KRITÉRIÁ ÚSPECHU A HODNOTENIE	
Organizácia	- Žiaci sformulujú jasné požiadavky. - Výstava sa uskutoční v plánovanom rozsahu.
Spolupráca	- Do výstavy sa zapojí čo najviac žiakov školy. - Žiaci komunikujú s ostatnými triedami.
VÝSTUP PROJEKTU	Umelecká výstava Priateľstvo očami detí, propagačný plagát, fotodokumentácia
REFLEXIA UČENIA	Záverečná reflexia po výstave: Čo na výstave oslovilo návštevníkov? Čo by sme zmenili pri organizácii? Čo sme sa naučili o priateľstve?

PROJEKTOVÁ KARTA č. 9

Náš hlas v ŠKD – tvoríme kódex

Autor/ka: Klaudia Lešková

ZAMERANIE	Projekt zameraný na spoločné vytvorenie kódexu školského klubu detí (ŠKD), ktorý vychádza z potrieb a návrhov detí. Rozvíja participáciu, komunikačné a sociálne zručnosti, spoluprácu a pocit spoluzodpovednosti za spoločný priestor.
STUPEŇ VZDELÁVANIA	Primárne vzdelávanie – 1. až 4. ročník základnej školy (ŠKD)
TRVANIE	4–5 vyučovacích dní (projektové bloky)
OBLASŤ	Sociálna a osobnostná výchova, prezentačné zručnosti, etická výchova
OBSAH PROJEKTU	
RIADIACA OTÁZKA	<i>Ako vytvoríme náš vlastný Kódex ŠKD – pravidlá, ktoré si navrhujeme sami a ktoré nám pomôžu cítiť sa tu príjemne, navzájom sa rešpektovať a vychádzať spolu?</i>
VZDELÁVACIE CIELE	• Posilniť participáciu žiakov na tvorbe spoločných pravidiel. • Rozvíjať komunikačné a sociálne zručnosti žiakov. • Podporiť tvorivosť, kritické myslenie a pocit spoluzodpovednosti za spoločný priestor. • Viest' žiakov k rešpektu voči názorom druhých a k budovaniu pozitívnej klímy v ŠKD.
MATERIÁL A POMÔCKY	Papier, písacie a výtvarné potreby, tabuľa, flipchart, farebné kartičky (semafor)
ČASOVÝ PLÁN PROJEKTU	
DEŇ 1 Úvod – zistiť názory detí na ŠKD	1. Motivačný rozhovor: Čo sa mi páči/nepáči v ŠKD? 2. Aktivita Semafor – zelená (páči sa), červená (chcem zmeniť). 3. Spoločná diskusia a zápis podnetov.
DEŇ 2 Tvorba návrhov na zlepšenie	4. Rozdelenie žiakov do skupín podľa oblastí (pravidlá, hry, prostredie, oddych). 5. Skupinová diskusia a tvorba plagátov s návrhmi.
DEŇ 3 Rozvíjame návrhy	6. Rotácia skupín – deti si menia oblasti a dopĺňajú plagáty iných skupín. 7. Diskusia o rôznych pohľadoch.
DEŇ 4 Tvoríme Kódex ŠKD	8. Prezentovanie návrhov skupín. 9. Výber najlepších podnetov hlasovaním. 10. Tvorba spoločného Kódexu ŠKD.
DEŇ 5 Prezentácia a reflexia	11. Prezentácia Kódexu ŠKD vedeniu školy. 12. Slávnostné hlasovanie o prijatí kódexu. 13. Reflexný kruh: Čo sa podarilo, čo sme sa naučili.
KRITÉRIÁ ÚSPECHU A HODNOTENIE	
Participácia	• Každé dieťa sa zapája do rozhovorov a diskusií. • Deti formulujú vlastné návrhy.
Výsledok	• Kódex obsahuje pravidlá, ktoré si deti samy navrhli. • Kódex je zrozumiteľný a vyvesený na viditeľnom mieste.
VÝSTUP PROJEKTU	Finálny Kódex ŠKD – graficky spracovaný dokument vyvesený v priestoroch ŠKD
REFLEXIA UČENIA	Reflexný kruh po prezentácii: Čo sme sa naučili o spolunažívaní? Ako sa cítim, keď mám hlas v pravidlách? Ako budem kódex dodržiavať a prečo?

PROJEKTOVÁ KARTA č. 10

Cestovateľský denník pre medzinárodnú výmenu

Autor/ka: Mária Soročinová

ZAMERANIE	Projekt zameraný na rozvoj digitálnych zručností prostredníctvom tvorby cestovateľského denníka v aplikácii Canva. Žiaci vytvoria vizuálne pútavý denník z reálnej alebo imaginárnej cesty, čím rozvíjajú technické aj tvorivé kompetencie.
STUPEŇ VZDELÁVANIA	Nižšie stredné vzdelávanie – 2. stupeň ZŠ, 8. ročník
TRVANIE	4 týždne (1 hodina/týždeň)
OBLASŤ	Informatika, digitálna gramotnosť, mediálna gramotnosť
OBSAH PROJEKTU	
RIADIACA OTÁZKA	<i>Ako môžeme v Canve vytvoriť cestovateľský denník zo zájazdovej výmeny, ktorý zachytí naše zážitky a očakávania tak, aby ho chcel čítať niekto, kto tam nebol?</i>
VZDELÁVACIE CIELE	- Žiaci navrhnu pomocou Canvy dizajn denníka – rozloženie, farby, typografia. - Žiaci vyhľadajú a použijú relevantné fotografie a informácie o zvolenom mieste. - Žiaci vytvoria kompletný digitálny cestovateľský denník a odprezentujú ho.
MATERIÁL A POMÔCKY	Počítač alebo tablet, prístup na internet, aplikácia Canva (bezplatná verzia), fotografie z cesty alebo z internetu
ČASOVÝ PLÁN PROJEKTU	
TÝŽDEŇ 1 <i>Úvod a inšpirácia</i>	- Predstavenie Canvy – základné funkcie a možnosti. - Prezeranie ukážkových cestovateľských denníkov. - Výber témy/destinácie denníka.
TÝŽDEŇ 2 <i>Dizajn a štruktúra</i>	- Návrh layoutu denníka – stránky, farby, písmo. - Zbieranie fotografií a informácií o destinácii. - Tvorba úvodnej stránky.
TÝŽDEŇ 3 <i>Tvorba obsahu</i>	- Tvorba jednotlivých stránok denníka. - Doplňovanie textov, fotografií a grafických prvkov. - Vzájomné hodnotenie v dvojiciach.
TÝŽDEŇ 4 <i>Finalizácia a prezentácia</i>	- Dokončenie denníka, záverečné úpravy. - Prezentácia denníkov pred triedou. - Reflexia: Čo som sa naučil/a v Canve? Čo by som zmenil/a?
KRITÉRIÁ ÚSPECHU A HODNOTENIE	
Digitálne zručnosti a dizajn	- Denník má konzistentný vizuálny štýl a prehľadné rozloženie stránok. - Žiak vie pracovať s nástrojmi Canvy (fonty, farby, rozloženie) a vie zdôvodniť svoje výbery.
Autenticita a obsah	- Texty sú vlastné – nie skopírované, vyjadrujú osobný pohľad na cestu alebo destináciu. - Denník zachytáva zážitky aj reflexiu – nielen fakty o mieste.
Seba-riadenie zodpovednosť	- Žiak dokončí denník v dohodnutom čase a kvalite. - Žiak vie vysvetliť, čo by na denníku zmenil a prečo.
VÝSTUP PROJEKTU	Digitálny cestovateľský denník vytvorený v Canve
REFLEXIA UČENIA	Záverečná reflexia: Čo nové som sa naučil/a v Canve? Čo ma prekvapilo? Čo by som nabudúce urobil/a inak?

PROJEKTOVÁ KARTA č. 11

Počasie s microbitom

Autor/ka: Patrik Zajac

ZAMERANIE	Projektové vyučovanie rozvíjajúce prírodovedné a matematické kompetencie prostredníctvom merania meteorologických údajov pomocou micro:bitu a ich využitia pri tvorbe izobarickej mapy. Žiaci zbierajú, analyzujú a interpretujú dáta ako skutoční meteorológovia.
STUPEŇ VZDELÁVANIA	Nižšie stredné vzdelávanie – 5. až 6. ročník ZŠ
TRVANIE	4 týždne
OBLASŤ	Matematika, Informatika, Prírodoveda, Geografia
OBSAH PROJEKTU	
RIADIACA OTÁZKA	<i>Ako môžeme na základe pozorovania a analýzy údajov o počasí vytvoriť izobarickú mapu a predpoveď počasia?</i>
VZDELÁVACIE CIELE	- Žiaci zbierajú meteorologické údaje pomocou micro:bitu (teplota, tlak vzduchu). - Žiaci zapisujú a organizujú údaje do tabuliek a jednoduchých grafov. - Žiaci analyzujú namerané dáta a vyvodzujú závery o vývoji počasia. - Žiaci vytvoria izobarickú mapu a odprezentujú vlastnú predpoveď počasia.
MATERIÁL A POMÔCKY	Počítač, micro:bit, písacie potreby, slepé mapy Slovenska, farebné fixky
ČASOVÝ PLÁN PROJEKTU	
TÝŽDEŇ 1 <i>Úvod do meteorológie</i>	- Diskusia o bedeute počasia v každodennom živote. - Zoznámenie s micro:bitom a jeho meteorologickými funkciami. - Spoločná analýza ukážkových máp počasia.
TÝŽDEŇ 2 <i>Zber meteorologických dát</i>	- Skupiny merajú teplotu a tlak vzduchu na rôznych miestach. - Systematické zaznamenávanie hodnôt do tabuliek. - Diskusia o presnosti a spoľahlivosti meraní.
TÝŽDEŇ 3 <i>Analýza a interpretácia dát</i>	- Spracovanie údajov do tabuliek a grafov. - Identifikácia vzorov a trendov v nameraných dátach. - Diskusia: Čo nám dáta hovoria o počasí?
TÝŽDEŇ 4 <i>Tvorba mapy a prezentácia</i>	- Tvorba izobarickej mapy na základe nameraných hodnôt. - Príprava predpovede počasia. - Prezentácia pred triedou s obhajobou záveru.
KRITÉRIÁ ÚSPECHU A HODNOTENIE	
Práca s dátami	- Merania sú systematicky zaznamenané. - Údaje sú správne prenesené do grafu/mapy.
Analýza	- Žiak vie vysvetliť trendy v nameraných dátach. - Predpoveď je podložená dátami.
VÝSTUP PROJEKTU	Izobarická mapa a predpoveď počasia prezentovaná pred triedou
REFLEXIA UČENIA	Záverečná reflexia: Čo ma prekvapilo pri meraní? Ako sa naša predpoveď líšila od reálneho vývoja počasia? Čo by sme merali inak?

PROJEKTOVÁ KARTA č. 12

Moja anglická detská kniha

Autor/ka: Zuzana Gurbiczová

ZAMERANIE	Projekt zameraný na tvorbu vlastnej anglickej detskej knihy. Žiaci čítajú autentickú anglickú detskú literatúru, tvoria vlastné príbehy, ilustrujú ich a skúšajú si tvorbu audioknihy. Projekt rozvíja čitateľskú gramotnosť, tvorivé písanie a medzipredmetové prepojenia.
STUPEŇ VZDELÁVANIA	Nižšie stredné vzdelávanie – 5. ročník ZŠ
TRVANIE	6 týždňov
OBLASŤ	Anglický jazyk, výtvarná výchova, informatika, literárna výchova, mediálna gramotnosť
OBSAH PROJEKTU	
RIADIACA OTÁZKA	<i>Ako môžeme napísať a ilustrovať anglickú detskú knihu, ktorú si budú chcieť čítať žiaci z nižších ročníkov?</i>
VZDELÁVACIE CIELE	- Žiaci vytvoria vlastnú anglickú detskú knihu – napíšu príbeh, vytvoria ilustrácie a navrhnu obálku. - Žiaci pripraví finálnu verziu knihy na tlač alebo digitálne publikovanie. - Žiaci svoje knihy predstavia rodičom, spolužiakom a komunite. - Žiaci vyskúšajú tvorbu audioknihy – nahrávku čítania vlastného textu.
MATERIÁL A POMÔCKY	Počítač, tablet, výtvarný materiál, tlačiareň, aplikácie na tvorbu a úpravu textu a obrázkov
ČASOVÝ PLÁN PROJEKTU	
TÝŽDEŇ 1 <i>Inšpirácia a čítanie</i>	- Čítanie ukážok autentickej anglickej detskej literatúry. - Diskusia: Čo robí detskú knihu pútavou? - Výber témy vlastnej knihy.
TÝŽDEŇ 2 <i>Plán príbehu</i>	- Tvorba osnovy príbehu (postavy, prostredie, zápletky, rozuzlenie). - Písanie prvých návrhov textu v angličtine. - Skupinová spätná väzba na príbehy.
TÝŽDNE 3–4 <i>Tvorba a ilustrácie</i>	- Finalizácia textu, oprava chýb. - Tvorba ilustrácií k jednotlivým stranám. - Návrh obálky knihy.
TÝŽDEŇ 5 <i>Finalizácia a audiokniha</i>	- Zostavenie finálnej knihy. - Nahrávanie audioknihy – čítanie vlastného textu. - Kontrola celku a finálne úpravy.
TÝŽDEŇ 6 <i>Prezentácia</i>	- Prezentácia kníh pred triedou alebo mladšími spolužiakmi. - Záverečná reflexia projektu.
KRITÉRIÁ ÚSPECHU A HODNOTENIE	
Jazyková správnosť	- Text je zrozumiteľný a primerane gramaticky správny. - Slovná zásoba je primeraná veku autorov.
Tvorivosť	- Príbeh má zaujímavú zápletku. - Ilustrácie korešpondujú s textom.
VÝSTUP PROJEKTU	Vytlačená alebo digitálna anglická detská kniha + audiokniha
REFLEXIA UČENIA	Záverečná reflexia: Čo bolo v angličtine najťažšie? Čo mi písanie a ilustrovanie dalo? Ako reagovali čitatelia na moju knihu?

PROJEKTOVÁ KARTA č. 13

História na hracej ploche

Autor/ka: Klaudia Pavlíková

ZAMERANIE	Projekt zameraný na tvorbu stolnej hry, prostredníctvom ktorej žiaci spracujú a aplikujú poznatky z vybranej témy z dejín. Prepája viacero vzdelávacích oblastí – dejepis, jazyk a komunikáciu, umenie a kultúru. Rozvíja tvorivosť, kritické myslenie a prosociálne správanie.
STUPEŇ VZDELÁVANIA	Sekundárne vzdelávanie – 9. ročník ZŠ
TRVANIE	5 týždňov (vyučovacie bloky)
OBLASŤ	Človek a spoločnosť (dejepis), Umenie a kultúra, Jazyk a komunikácia
OBSAH PROJEKTU	
RIADIACA OTÁZKA	<i>Ako môžeme premeniť vybranú dejepisnú tému na funkčnú stolnú hru, pri ktorej hráč pochopí historické súvislosti – a nielen si zapamätá fakty?</i>
VZDELÁVACIE CIELE	• Žiaci spracujú informácie o dejepisnej téme – vyhľadajú, vyberú a zjednodušia kľúčové fakty. • Žiaci navrhnu vlastnú hernú stratégiu – herný postup a cieľ hry. • Žiaci vytvoria hrací plán pomocou výtvarných a grafických techník. • Žiaci navrhnu herné kartičky s otázkami a pravidlá hry formou plagátu. • Žiaci odprezentujú svoju hru a navzájom si ju zahrajú.
MATERIÁL A POMÔCKY	Digitálne zariadenia s prístupom na internet (tablety), aplikácie Canva a Padlet, učebnice, pracovné listy
ČASOVÝ PLÁN PROJEKTU	
TÝŽDEŇ 1 <i>Výber témy a zber informácií</i>	1. Predstavenie projektu a riadiacej otázky. 2. Výber dejepisnej témy pre skupinu. 3. Vyhľadávanie a triedenie kľúčových faktov.
TÝŽDEŇ 2 <i>Dizajn hry</i>	4. Návrh hernej stratégie – postup, cieľ, pravidlá. 5. Prvé skice hracieho plánu. 6. Diskusia v skupinách o hernom systéme.
TÝŽDEŇ 3 <i>Tvorba komponentov</i>	7. Tvorba hracieho plánu v Canve alebo ručne. 8. Tvorba kartičiek s historickými otázkami. 9. Tvorba pravidiel formou plagátu.
TÝŽDEŇ 4 <i>Testovanie a finalizácia</i>	10. Otestovanie hry – fungujú pravidlá? 11. Úpravy na základe testovania. 12. Finalizácia všetkých komponentov.
TÝŽDEŇ 5 <i>Prezentácia a reflexia</i>	13. Skupiny prezentujú svoju hru. 14. Skupiny si vymenia hry a zahrajú si. 15. Záverečná reflexia: Čo sme sa naučili o histórii? Čo sa nám podarilo?
KRITÉRIÁ ÚSPECHU A HODNOTENIE	
Historická správnosť	• Otázky v hre obsahujú správne historické informácie. • Žiaci vedú vysvetliť historický kontext hry.
Hrateľnosť	• Pravidlá sú jasné a zrozumiteľné. • Hra je funkčná a zábavná.
VÝSTUP PROJEKTU	Stolná historická hra – hrací plán, kartičky, pravidlá
REFLEXIA UČENIA	Reflexia po odohraní: Čo som sa dozvedel/a o histórii cez hru? Čo bolo na tvorbe hry najnáročnejšie? Čo by som zmenil/a?

PROJEKTOVÁ KARTA č. 14

Spoločenská hra – Trieda ako tím

Autor/ka: Juraj Lukáč

ZAMERANIE	Projekt sa sústreďuje na tvorbu spoločenskej hry, ktorá hrovou formou predstaví odbor Grafik digitálnych médií žiakom 9. ročníka ZŠ. Spája grafický dizajn, jazyk, pravidlá hry a prezentačný rozmer do jedného propagačno-vzdelávacieho výstupu. Výstup vzniká v prostredí Canva.
STUPEŇ VZDELÁVANIA	Stredné odborné vzdelávanie s maturitou (výstup pre žiakov 9. ročníka ZŠ)
TRVANIE	3 týždne
OBLASŤ	Grafický dizajn, Slovenský jazyk, Mediálna gramotnosť, Prezentačné zručnosti
OBSAH PROJEKTU	
RIADIACA OTÁZKA	<i>Ako môžeme vytvoriť spoločenskú hru, ktorá zaujímavo a hrovou formou predstaví náš odbor – Grafik digitálnych médií – budúcim stredoškólakom?</i>
VZDELÁVACIE CIELE	• Žiaci navrhnu koncept spoločenskej hry propagujúcej ich odbor. • Žiaci vytvoria herné komponenty (hrací plán, kartičky, pravidlá) s využitím grafického softvéru a Canvy. • Žiaci odprezentujú hru žiakom 9. ročníka ZŠ a overia jej funkčnosť v praxi. • Žiaci zhodnotia, do akej miery hra splnila cieľ – zaujať a informovať.
MATERIÁL A POMÔCKY	Počítač, prístup ku Canve, tlačiareň, papier, laminovačka, hracia kocka a figúrky
ČASOVÝ PLÁN PROJEKTU	
TÝŽDEŇ 1 <i>Koncept a dizajn hry</i>	1. Diskusia: Čo chceme o našom odbore povedať? 2. Brainstorming herného mechanizmu a pravidiel. 3. Prvý návrh hracieho plánu a kartičiek v Canve.
TÝŽDEŇ 2 <i>Tvorba a testovanie</i>	4. Tvorba herných komponentov – plán, kartičky s otázkami o odbore. 5. Tvorba pravidiel hry. 6. Testovanie hry v rámci triedy, úpravy na základe spätnej väzby.
TÝŽDEŇ 3 <i>Finalizácia a prezentácia</i>	7. Finalizácia hry – tlač, laminovanie, zostavenie. 8. Prezentácia hry žiakom 9. ročníka ZŠ. 9. Reflexia: Splnila hra svoj cieľ? Čo by sme zmenili?
KRITÉRIÁ ÚSPECHU A HODNOTENIE	
Propagačná funkcia	• Hra obsahuje relevantné informácie o odbore. • Informácie sú prezentované zaujímavo a zrozumiteľne.
Hrateľnosť	• Pravidlá sú jasné a hra je funkčná. • Výstup je spracovaný graficky profesionálne.
VÝSTUP PROJEKTU	Spoločenská hra Trieda ako tím – fyzická verzia aj digitálny výstup v Canve, odprezentovaná žiakom základnej školy
REFLEXIA UČENIA	Záverečná reflexia: Ako reagovali hráči na hru? Splnili sme propagačný cieľ? Čo sme sa naučili o grafickom dizajne a prezentácii?

PROJEKTOVÁ KARTA č. 15

Koncoročný výlet

Autor/ka: Ondrej Žember

ZAMERANIE	Žiaci kompletne plánujú a navrhujú koncoročný výlet – od výberu destinácie cez program až po prezentáciu návrhu v anglickom jazyku. Projekt prepája informatiku, anglický jazyk, geografiu a telesno-výchovnú oblasť v autentickej situácii.
STUPEŇ VZDELÁVANIA	Nižšie stredné vzdelávanie – 7. ročník ZŠ
TRVANIE	4 týždne
OBLASŤ	Informatika, anglický jazyk, telesná výchova, geografia, Jazyk a komunikácia, Matematika a práca s informáciami
OBSAH PROJEKTU	
RIADIACA OTÁZKA	<i>Ako môžeme naplánovať koncoročný výlet, ktorý bude mať športový, edukatívny aj sociálny rozmer a zapojí čo najviac spolužiakov?</i>
VZDELÁVACIE CIELE	• Žiaci navrhnu presný formát koncoročného výletu – termín, miesto, aktivity. • Žiaci vymyslia konkrétne aktivity, časový rámec a zodpovedné osoby. • Žiaci pripraví PowerPoint prezentáciu návrhu v anglickom jazyku. • Žiaci prezentujú návrh pred triedou alebo vedením školy.
MATERIÁL A POMÔCKY	Počítač, prístup na internet, MS PowerPoint, papier a pero na brainstorming
ČASOVÝ PLÁN PROJEKTU	
TÝŽDEŇ 1 <i>Brainstorming a plánovanie</i>	1. Diskusia o predchádzajúcich výletoch a čo sa osvedčilo. 2. Brainstorming: Čo chceme mať na výlete? (šport, kultúra, zábava) 3. Rozdelenie do skupín podľa záujmu.
TÝŽDEŇ 2 <i>Výber destinácie a aktivít</i>	4. Skupiny navrhujú destinácie a konkrétne aktivity. 5. Zisťovanie praktických informácií (dostupnosť, cena, vzdialenosť). 6. Prvý návrh harmonogramu výletu.
TÝŽDEŇ 3 <i>Príprava prezentácie</i>	7. Tvorba PowerPoint prezentácie návrhu v angličtine. 8. Návrat prezentácie v skupinách. 9. Vzájomná spätná väzba.
TÝŽDEŇ 4 <i>Prezentácia a reflexia</i>	10. Prezentácia návrhov pred triedou. 11. Hlasovanie o najlepšom návrhu. 12. Reflexia: Čo sme sa naučili o plánovaní? Čo bolo najťažšie?
KRITÉRIÁ ÚSPECHU A HODNOTENIE	
Komplexnosť a realizovateľnosť návrhu	• Návrh obsahuje destináciu, program, harmonogram, zodpovedné osoby a zdôvodnenie výberu. • Plán je realistický – žiaci overili dostupnosť, vzdialenosť a záujem spolužiakov.
Argumentácia a prezentácia	• Žiaci prezentujú návrh v angličtine zrozumiteľne a presvedčivo. • Žiaci vedú obhájiť každé rozhodnutie na základe zistených informácií.
Spolupráca a rozhodovanie	• Skupina dospela k návrhu prostredníctvom diskusie a zdieľaného rozhodovania. • Každý člen skupiny vie vysvetliť svoju časť návrhu.
VÝSTUP PROJEKTU	Kompletný návrh koncoročného výletu odprezentovaný v angličtine vedeniu školy a triede – vrátane programu, harmonogramu, zodpovedností a zdôvodnenia výberu destinácie; s reálnym potenciálom realizácie
REFLEXIA UČENIA	Záverečná reflexia: Čo sme sa naučili o spolupráci pri plánovaní? Čo by sme zmenili v procese rozhodovania?

PROJEKTOVÁ KARTA č. 16

Odborná exkurzia od A po Z*Autor/ka: Karol Bañas*

ZAMERANIE	Komplexné projektové vyučovanie, v ktorom žiaci strednej školy plánujú, organizujú a realizujú celú odbornú exkurziu vo vlastnej réžii – od výberu destinácie cez logistiku až po mediálne výstupy. Rozvíja profesionálne kompetencie a prepája odborné predmety s praxou.
STUPEŇ VZDELÁVANIA	Stredné odborné vzdelávanie
TRVANIE	2 týždne
OBLASŤ	Ekonomika, Manažment, Technika obsluhy, Technológia prípravy pokrmov
OBSAH PROJEKTU	
RIADIACA OTÁZKA	<i>Ako môžeme navrhnúť a zrealizovať odbornú exkurziu do zaujímavej destinácie, aby nadväzovala na učivo odborných predmetov a priniesla nám nové profesionálne poznatky?</i>
VZDELÁVACIE CIELE	• Žiaci navrhnu a zrealizujú odbornú exkurziu do destinácie podľa vlastného výberu s minimálne piatimi bodmi záujmu. • Žiaci navrhnu spôsob dopravy, trasovanie a sprievodcovský program. • Žiaci porovnajú minimálne dve hotelové a gastronomické prevádzky v destinácii. • Žiaci pripraví mediálne výstupy (TikTok video, fotografie, príspevok na web/sociálne siete). • Žiaci pripraví výstupný dotazník a poskytnú si navzájom spätnú väzbu.
MATERIÁL A POMÔCKY	Mobilné aplikácie (mapy, Wanderlog), vyhľadávače, webstránky, vizitky prevádzok, zdieľané digitálne súbory
ČASOVÝ PLÁN PROJEKTU	
TÝŽDEŇ 1 <i>Plánovanie exkurzie</i>	1. DEŇ 1: Práca v skupinách – výber destinácie, diskusia o kritériách. 2. DEŇ 2: Plánovanie trasy a bodov záujmu. 3. DEŇ 3: Organizácia dopravy a logistiky. 4. DEŇ 4: Príprava sprievodcovských prezentácií. 5. DEŇ 5: Rozdelenie úloh a finalizácia plánu.
TÝŽDEŇ 2 <i>Realizácia a dokumentácia</i>	6. Realizácia exkurzie podľa naplánovaného programu. 7. Dokumentácia – fotografie, videá, porovnanie prevádzok. 8. Spätná väzba a reflexia po exkurzii.
KRITÉRIÁ ÚSPECHU A HODNOTENIE	
Plán exkurzie	• Exkurzia má aspoň 5 odborne relevantných bodov záujmu. • Logistika je dobre naplánovaná a realistická.
Mediálne výstupy	• Žiaci pripraví aspoň 2 mediálne výstupy. • Výstupy dokumentujú odbornú hodnotu exkurzie.
VÝSTUP PROJEKTU	Realizovaná odborná exkurzia, sprievodcovské prezentácie, TikTok video alebo fotoreport, porovnávacia správa o prevádzkach
REFLEXIA UČENIA	Exit ticket a diskusia: Čo nové sme objavili? Ako sa líši prax od teórie? Čo by sme nabudúce zorganizovali inak?

PROJEKTOVÁ KARTA č. 17

Naša odborná exkurzia*Autor/ka: Lukáš Plevko*

ZAMERANIE	Žiaci strednej školy kompletne naplánujú odbornú exkurziu na miesto s minimálne piatimi bodmi záujmu, pripraví rozpočet a celý návrh odprezentujú vedeniu školy formou prezentácie. Projekt rozvíja odborné, organizačné a prezentačné kompetencie.
STUPEŇ VZDELÁVANIA	Stredné odborné vzdelávanie – žiaci strednej školy
TRVANIE	4–6 týždňov
OBLASŤ	Odborný výcvik, geografia, ekonomika
OBSAH PROJEKTU	
RIADIACA OTÁZKA	<i>Ako môžeme naplánuvať odbornú exkurziu s aspoň piatimi bodmi záujmu, ktorá bude hodnotná pre čo najviac žiakov, a odprezentovať ju vedeniu školy?</i>
VZDELÁVACIE CIELE	• Žiaci vyberú jednu destináciu exkurzie na základe diskusie a hlasovania. • Žiaci vyriešia logistiku – dopravu, ubytovanie, trvanie. • Žiaci pripraví rozpočet exkurzie s nákladmi na jednotlivca. • Žiaci pripraví prezentáciu navrhovanej exkurzie a odprezentujú ju vedeniu školy.
MATERIÁL A POMÔCKY	Počítač s internetom, MS Office (PowerPoint, Excel), flipchartový papier, fixky, dataprojektor
ČASOVÝ PLÁN PROJEKTU	
FÁZA 1 – PRÍPRAVA <i>Čo je dobrá exkurzia?</i>	1. DEŇ 1: Brainstorming – exkurzie, na ktorých žiaci boli. Čo robí exkurziu dobrou? 2. DEŇ 1: Workshop o komunikácii a spätnej väzbe. 3. DEŇ 2: Ideathon – skupiny navrhujú destinácie. 4. DEŇ 3: Prezentácia návrhov, hlasovanie o najlepšom návrhu.
FÁZA 2 – PLÁNOVANIE <i>Logistika a rozpočet</i>	5. Skupiny plánujú logistiku – dopravu, ubytovanie, program. 6. Tvorba tabuľky nákladov a rozpočtu na jednotlivca. 7. Konzultácie s učiteľom.
FÁZA 3 – PREZENTÁCIA <i>Odprezentovanie návrhu</i>	8. Príprava finálnej prezentácie. 9. Prezentácia vedeniu školy. 10. Reflexia a spätná väzba od vedenia.
KRITÉRIÁ ÚSPECHU A HODNOTENIE	
Kompletnosť a realizovateľnosť plánu	• Návrh obsahuje destináciu, body záujmu, logistiku, rozpočet a zdôvodnenie. • Plán je realistický a overený zdrojmi – nie len odhadovaný.
Obhajoba a argumentácia	• Žiaci vedú obhájiť výber destinácie a bodov záujmu pred vedením školy. • Žiaci reagujú na otázky a námietky na základe zistených informácií.
Tímová spolupráca a spätná väzba	• Každý člen skupiny aktívne prispieval k plánu a vie vysvetliť svoju časť. • Skupina zapracovala spätnú väzbu z priebežných konzultácií.
VÝSTUP PROJEKTU	Prezentácia návrhu odbornej exkurzie odprezentovaná vedeniu školy
REFLEXIA UČENIA	Záverečná reflexia: Čo sme sa naučili o plánovaní a prezentovaní? Ako reagovalo vedenie školy na náš návrh?

PROJEKTOVÁ KARTA č. 18

Paintopia – Exkurzia do galérie abstraktného umenia

Autor/ka: Lucia Repa

ZAMERANIE	Projekt prepája výtvarné umenie, fyzikálne princípy a jazykové zručnosti prostredníctvom organizácie školskej exkurzie do galérie abstraktného umenia. Žiaci plánujú, organizujú a dokumentujú exkurziu a komunikujú s partnerom v angličtine.
STUPEŇ VZDELÁVANIA	Nižšie stredné vzdelávanie
TRVANIE	3 týždne prípravy + 2 týždne dokumentácie
OBLASŤ	Výtvarná výchova, Fyzika, Anglický jazyk, Mediálna a digitálna gramotnosť
OBSAH PROJEKTU	
RIADIACA OTÁZKA	<i>Ako môžeme naplánovať, zorganizovať a zdokumentovať školskú exkurziu do galérie abstraktného umenia tak, aby mala reálnu hodnotu aj pre tých, ktorí s nami neboli?</i>
VZDELÁVACIE CIELE	• Žiaci navrhnu, zorganizujú a zrealizujú exkurziu do galérie abstraktného umenia. • Žiaci aplikujú a porozumejú fyzikálnym princípom v kontexte abstraktného umenia. • Žiaci naučia sa plánovať podujatie a vytvoria dokumentačné materiály. • Žiaci porozumejú terminológii abstraktného umenia a vedia ju vysvetliť v angličtine. • Žiaci pripraví fotoreport alebo krátke video z exkurzie.
MATERIÁL A POMÔCKY	Počítač, vstupné do galérie (9 eur), fotoaparát/telefón
ČASOVÝ PLÁN PROJEKTU	
TÝŽDEŇ 1 <i>Úvod a plánovanie</i>	1. Výber projektu a zadefinovanie parametrov exkurzie. 2. Zostavenie riadiacej otázky. 3. Návrh časovej organizácie exkurzie a overenie dopravy.
TÝŽDEŇ 2 <i>Komunikácia a organizácia</i>	4. Komunikácia s galériou mailom – dohodnutie podmienok. 5. Príprava informačných materiálov pre spolužiakov.
TÝŽDEŇ 3 <i>Realizácia exkurzie</i>	6. Návšteva umeleckého ateliéru. 7. Pozorovanie techník a identifikácia fyzikálnych javov. 8. Tvorba vlastného umeleckého diela. 9. Fotodokumentácia.
TÝŽDEŇ 4 <i>Jazykové spracovanie</i>	10. Zadefinovanie umeleckých techník v angličtine. 11. Preklad propagačných textov a referencií do angličtiny. 12. Skupinová práca na preklade.
TÝŽDEŇ 5 <i>Dokumentácia a reflexia</i>	13. Tvorba fotoreportu alebo videodokumentácie. 14. Príprava obsahu pre školskú webstránku alebo sociálne siete. 15. Záverečná reflexia projektu.
KRITÉRIÁ ÚSPECHU A HODNOTENIE	
Organizácia	• Exkurzia prebehla podľa plánu. • Komunikácia s partnerom bola úspešná.
Jazykové kompetencie	• Žiaci vedia vysvetliť techniky v angličtine. • Preklad textov je správny a zrozumiteľný.
VÝSTUP PROJEKTU	Zrealizovaná exkurzia, fotoreport alebo video, anglický preklad textov o galérii
REFLEXIA UČENIA	Reflexia po exkurzii: Čo nás v galérii prekvapilo? Aké fyzikálne javy sme objavili? Čo sme sa naučili o organizácii podujatia?

PROJEKTOVÁ KARTA č. 19

Zdravie na tanieri – Kuchárska kniha diét

Autor/ka: Michaela Čáporová

ZAMERANIE	Žiaci strednej zdravotníckej školy navrhujú a vytvárajú kuchársku knihu receptov na základe Jednotného diétného systému. Projekt prepája odborné vedomosti z ošetrovateľstva s praktickými zručnosťami tvorby, dizajnu a prezentácie produktu.
STUPEŇ VZDELÁVANIA	Stredné odborné vzdelávanie – SOŠ (odbor ošetrovateľstvo)
TRVANIE	6–7 týždňov
OBLASŤ	Ošetrovateľstvo, Výživa a dietetika, Informatika, Komunikačné zručnosti
OBSAH PROJEKTU	
RIADIACA OTÁZKA	<i>Ako by sme vypracovali kuchársku knihu na základe Jednotného diétného systému, ktorá bude obsahovať reálne recepty využiteľné v praxi?</i>
VZDELÁVACIE CIELE	• Žiaci navrhnu zoznam diét Jednotného diétného systému a vypracujú recepty. • Žiaci navrhnu celodenné menu na základe 14 základných diét. • Žiaci navrhnu názov vhodný pre kuchársku knihu. • Žiaci navrhnu dizajn kuchárskej knihy.
MATERIÁL A POMÔCKY	Počítač, internet, papier, farebné papiere, fixy, podklady pre vypracovanie receptov, tabuľka vhodných a nevhodných potravín, tlačiareň
ČASOVÝ PLÁN PROJEKTU	
TÝŽDEŇ 1 <i>Úvod a plánovanie</i>	1. Diskusia o Jednotnom diétnom systéme. 2. Koleso nápadov – čo by mala obsahovať kuchárska kniha. 3. Rozdelenie diét medzi skupiny.
TÝŽDNE 2–3 <i>Tvorba receptov</i>	4. Skupiny vypracovávajú recepty pre pridelené diéty. 5. Výpočet nutričných hodnôt. 6. Návrh celodenných menu.
TÝŽDEŇ 4 <i>Dizajn knihy</i>	7. Návrh vizuálneho štýlu kuchárskej knihy. 8. Tvorba grafických prvkov a fotografií jedál. 9. Zostavenie obsahu a štruktúry knihy.
TÝŽDNE 5–6 <i>Finalizácia a prezentácia</i>	10. Finálne zostavenie kuchárskej knihy. 11. Prezentácia pred spolužiakmi a učiteľmi. 12. Reflexia a spätná väzba.
KRITÉRIÁ ÚSPECHU A HODNOTENIE	
Odborná správnosť	• Recepty sú v súlade so zásadami príslušnej diéty. • Nutričné hodnoty sú správne vypočítané.
Kvalita produktu	• Kuchárska kniha má profesionálny vzhľad. • Obsah je prehľadne usporiadaný.
VÝSTUP PROJEKTU	Kuchárska kniha Zdravie na tanieri – tlačенá alebo digitálna verzia
REFLEXIA UČENIA	Záverečná reflexia: Čo nové sme objavili o výžive pacientov? Aké diétné princípy budeme uplatňovať vo svojej budúcej praxi?

PROJEKTOVÁ KARTA č. 20

Kozmetika zo zdravotky – Dermálna lieková forma

Autor/ka: Dominika Horváthová

ZAMERANIE	Projekt mení žiakov strednej zdravotníckej školy na farmaceutických vývojárov. Počas štyroch týždňov prepoja teoretické vedomosti a skúsenosti s praxou a vytvoria finálny dermálny liečivý prípravok, ktorý sami navrhnu, pripravia a odborne obhája pred publikom.
STUPEŇ VZDELÁVANIA	Stredné odborné vzdelávanie – 3. ročník SZŠ (odbor farmaceutický laborant)
TRVANIE	4 vyučovacie dni (4 týždne × 3 vyučovacie hodiny)
OBLASŤ	Farmaceutická technológia, farmakológia, chémia, biológia, mediálna a prezentačná gramotnosť

OBSAH PROJEKTU

RIADIACA OTÁZKA	<i>Ako by sme ako experti v lekárenskej technológii dokázali navrhnúť a pripraviť dermálnu liekovú formu, ktorú dokážeme odborne obhájiť pred odbornou verejnosťou aj pacientom?</i>
VZDELÁVACIE CIELE	- Žiaci prepoja teoretické vedomosti s praxou pri návrhu a príprave dermálneho prípravku. - Žiaci rozmyšľajú v širších súvislostiach a rozvíjajú kritické myslenie. - Žiaci analyzujú a interpretujú údaje pri kontrole kvality produktu. - Žiaci spolupracujú v tímoch a rozvíjajú komunikačné zručnosti pri prezentácii.
MATERIÁL A POMÔCKY	Laboratórne materiálne a prístrojové vybavenie, farmaceutické suroviny, katalóg surovín, projektový denník, odborná literatúra (Slovenský liekopis, Slovenský farmaceutický kódex)

ČASOVÝ PLÁN PROJEKTU

TÝŽDEŇ 1 <i>Fáza vývoja a formulácie</i>	- Diskusia o zadaní, stanovenie zamerania skupín. - Definovanie problému – výber diagnózy alebo cieľovej skupiny. - Skladanie receptúry – výber liekovej formy a jej zloženia. - Farmaceutické výpočty – príprava tabuľky navážok (50g balenie).
TÝŽDEŇ 2 <i>Fáza laboratórnej realizácie</i>	- Príprava dermálneho prípravku v laboratórnych podmienkach. - Prvotná kontrola – vzhľad, konzistencia, meranie pH (4,5–5,5). - Analýza chýb, ktoré sa vyskytli pri výrobe.
TÝŽDEŇ 3 <i>Fáza kontroly kvality a stability</i>	- Stabilizačný test – sledovanie zmien po týždni. - Senzorická analýza – vstrebateľnosť, pocit na pokožke. - Optimalizácia receptúry na základe zistení. - Príprava etikety s povinnými údajmi.
TÝŽDEŇ 4 <i>Prezentácia a obhajoba</i>	- Prezentácia pred spolužiakmi a učiteľmi v role odbornej komisie. - Obhajoba každého rozhodnutia. - Záverečná reflexia projektu.

KRITÉRIÁ ÚSPECHU A HODNOTENIE

Odborná správnosť	- Receptúra je odborne zdôvodnená. - pH prípravku je v požadovanom rozmedzí. - Etiketa obsahuje všetky povinné údaje.
Prezentácia	- Žiaci vedia obhájiť každé rozhodnutie. - Prezentácia je odborná a zrozumiteľná.
VÝSTUP PROJEKTU	Farmaceutický prípravok s etiketou, projektový denník, prezentácia obhajujúca postup
REFLEXIA UČENIA	Záverečná reflexia: Čo som sa naučil/a o farmaceutickej technológii? Čo by som zmenil/a v receptúre? Ako sa líši laboratórna prax od teórie?

PROJEKTOVÁ KARTA č. 21

Veľkonočné menu špecializovanej kuchyne

Autor/ka: Dušan Poliačik

ZAMERANIE	Projekt pre žiakov hotelovej školy, ktorí navrhujú, pripravujú a prezentujú komplexné Veľkonočné menu pre zákazníkov so špeciálnymi diétnymi potrebami. Projekt integruje kulinárske, komunikačné a organizačné kompetencie v autentickej profesionálnej situácii.
STUPEŇ VZDELÁVANIA	Stredné odborné vzdelávanie – žiaci hotelovej akadémie
TRVANIE	12 vyučovacích hodín v rámci blokového vyučovania
OBLASŤ	Technológia prípravy pokrmov, komunikácia s hosťom, ekonomika prevádzky
OBSAH PROJEKTU	
RIADIACA OTÁZKA	<i>Ako môžeme navrhnúť a pripraviť Veľkonočné menu, ktoré bude vyhovovať hosťom so špeciálnymi diétnymi požiadavkami a zároveň splní profesionálne gastronomické štandardy?</i>
VZDELÁVACIE CIELE	• Žiaci navrhnu komplexné Veľkonočné menu zohľadňujúce rôzne diétne obmedzenia. • Žiaci pripraví jedlá z menu v profesionálnych podmienkach školskej kuchyne. • Žiaci zabezpečia profesionálny servis a komunikáciu s hosťmi. • Žiaci zhodnotia menu na základe spätnej väzby od hostí a kolegov.
MATERIÁL A POMÔCKY	Suroviny podľa naplánovaného menu, profesionálne kuchynské vybavenie, servisné potreby, komunikačné materiály pre hostí
ČASOVÝ PLÁN PROJEKTU	
FÁZA 1 <i>Návrh menu</i>	1. Diskusia o diétnych potrebách rôznych skupín zákazníkov. 2. Brainstorming tradičných veľkonočných jedál. 3. Zostavenie menu zohľadňujúceho diétne obmedzenia.
FÁZA 2 <i>Príprava a realizácia</i>	4. Testovanie receptov a ich úprava. 5. Príprava menu v školskej kuchyni. 6. Nacvičenie servisu a komunikácie s hosťom.
FÁZA 3 <i>Prezentácia a reflexia</i>	7. Slávnostný servis menu pre hostí. 8. Zber spätnej väzby od hostí. 9. Záverečná reflexia a hodnotenie projektu.
KRITÉRIÁ ÚSPECHU A HODNOTENIE	
Gastronomická kvalita	• Jedlá zodpovedajú diétnym požiadavkám. • Prezentácia jedál je profesionálna.
Servis	• Komunikácia s hosťom je zdvorilá a profesionálna. • Servis je plynulý a dobre organizovaný.
VÝSTUP PROJEKTU	Realizované Veľkonočné menu servírované hosťom, portfólio s receptami a fotodokumentáciou
REFLEXIA UČENIA	Záverečná reflexia: Čo nám hovorila spätná väzba od hostí? Čo by sme zmenili v menu alebo servise? Ako hodnotíme svoju tímovú prácu?

PROJEKTOVÁ KARTA č. 22

Charitatívna zbierka pre útulok

Autor/ka: Lili Takáts

ZAMERANIE	Projekt poskytuje žiakom skúsenosti z reálneho sveta pri navrhovaní, plánovaní a realizácii charitatívnej materiálnej zbierky pre psí útulok. Rozvíja kritické myslenie, tímovú prácu a aktívne občianstvo.
STUPEŇ VZDELÁVANIA	Nižšie stredné vzdelávanie – 2. stupeň ZŠ
TRVANIE	4–6 týždňov
OBLASŤ	Mediálna gramotnosť, prezentačné zručnosti, osobnostný a sociálny rozvoj, environmentálna výchova
OBSAH PROJEKTU	
RIADIACA OTÁZKA	<i>Ako môžeme ako trieda navrhnúť, zorganizovať a odprezentovať materiálnu zbierku pre psí útulok tak, aby sme skutočne pomohli a presvedčili ostatných žiakov školy zapojiť sa?</i>
VZDELÁVACIE CIELE	- Žiaci pochopia, prečo sa robí materiálna zbierka a aký dopad má na životné prostredie. - Žiaci si stanovia kritériá pre výber útulku. - Žiaci naplánujú komunikačnú stratégiu a organizáciu zbierky. - Žiaci zorganizujú materiálnu zbierku. - Žiaci reflektujú projekt a prezentujú ho vedeniu školy.
MATERIÁL A POMÔCKY	Počítač, papier, aplikácia Canva (pre tvorbu prezentácií a plagátov)
ČASOVÝ PLÁN PROJEKTU	
FÁZA 1 – 16.3.2026 <i>Projektový deň – Spustenie projektu</i>	- Brainstorming: Prečo robíme zbierku? Video o občianskom aktivizme. - Prezentácia projektu, vysvetlenie riadiacej otázky. - Brainstorming o kritériách výberu útulku. - Skupina 1: Vyhľadávanie útulkov, výber na základe kritérií. - Skupina 2: Diskusia a plán komunikačnej kampane. - Skupina 3: Tvorba plagátu zbierky a príprava prezentácie. - Reflexia – hodina záverečného zhrnutia.
FÁZA 2 – 31.3.2026 <i>Mini školenie a tvorba</i>	- Mini školenie Canva Education pre žiakov - Pokračovanie práce na žiackej prezentácii projektu.
FÁZA 3 – 10.4.2026 <i>Pred-zbierkový brífing</i>	- Kontrola splnenia úloh. - Finalizácia plánu zbierky.
FÁZA 4 <i>Realizácia a záver</i>	- Realizácia zbierky v škole. - Odovzdanie zbierky útulku a prezentácia projektu vedeniu školy. - Záverečná reflexia.
KRITÉRIÁ ÚSPECHU A HODNOTENIE	
Plánovanie a organizácia zbierky	- Žiaci nastavili kritériá výberu útulku, vybrali ho a zdôvodnili rozhodnutie. - Zbierka prebehla podľa plánu vrátane komunikačnej kampane.
Aktívne občianstvo a dopad	- Komunikačná kampaň oslovila ostatných žiakov školy a motivovala ich k účasti. - Žiaci vedia pomenovať reálny dopad zbierky pre útulok.
Dokumentácia a prezentácia procesu	- Žiaci zdokumentovali všetky fázy projektu – od rozhodovania po odovzdanie. - Prezentácia vedeniu školy zachytáva aj ťažkosti a to, čo by urobili inak.
VÝSTUP PROJEKTU	Realizovaná charitatívna zbierka pre útulok, prezentácia projektu, fotodokumentácia
REFLEXIA UČENIA	Záverečná reflexia: Čo sme zmenili v skutočnom svete? Čo by sme zorganizovali inak? Čo som sa naučil/a o aktívnom občianstve?

PROJEKTOVÁ KARTA č. 23

Detektívi hluku

Autor/ka: Mgr. Zuzana Barošová

ZAMERANIE	Projekt vznikol z reálnej situácie v triede 1.A, kde sa opakovane objavoval nadmerný hluk. Žiaci sa stávajú detektívmi, ktorí merajú, zaznamenávajú a analyzujú hluk vo svojom triednom prostredí pomocou aplikácie dB Meter. Z pasívnych pozorovateľov sa postupne stávajú aktérmi zmeny – sami navrhujú pravidlá a stratégie pre tichšiu triedu. Projekt rozvíja zodpovednosť, tímovú spoluprácu, vzájomný rešpekt a sebareflexiu.
STUPEŇ VZDELÁVANIA	Primárne vzdelávanie – 1. cyklus, 1. ročník ZŠ
TRVANIE	5 vyučovacích dní (1 projektový týždeň)
OBLASŤ	Prírodoveda (meranie, práca s dátami), Matematika (grafy), Etická výchova, Sociálna výchova

OBSAH PROJEKTU

RIADIACA OTÁZKA	<i>Ako môžeme pomocou merania a sledovania hluku v našej triede navrhnuť vlastné triedne signály, ktoré nám pomôžu vytvoriť príjemnejšie prostredie pre učenie?</i>
VZDELÁVACIE CIELE	- Žiaci si uvedomia vlastné správanie a jeho vplyv na triedne prostredie. - Žiaci pochopia, čo je hluk a že sa dá merať v decibeloch. - Žiaci rozvíjajú schopnosť pozorovania, spolupráce a sebareflexie. - Žiaci sa naučia jednoducho interpretovať namerané údaje a znázorniť ich graficky. - Žiaci zistia, že hluk v triede dokážu regulovať sami.
MATERIÁL A POMÔCKY	Smartfón s aplikáciou dB Meter, zápisník detektíva hluku (pre každého žiaka), farebné fixky, nástenný rozvrh hodín, semafor hluku (plagát so štipcami), grafové listy

ČASOVÝ PLÁN PROJEKTU

DEŇ 1 <i>Čo je hluk? Úvod do témy</i>	- Diskusia: Hluk je subjektívny – čo je príjemné pre jedného, môže rušiť druhého. - Rozdelenie žiakov do detektívnych kancelárií – každá si zvolí názov a role (kapitán, komunikátor, tlmič, pozorovateľ, zapisovač). - Prvá úloha: nakresliť a odprezentovať, čo pre nich hluk znamená. - Každý žiak dostane vlastný Zápisník detektíva hluku.
DEŇ 2–3 <i>Meranie hluku v praxi</i>	- Predstavenie aplikácie dB Meter – ako meriame hluk? - Každý deň meria hluk iná detektívna kancelária. - Pozorovatelia merajú hluk počas hodín aj prestávok podľa rozvrhu na nástenke. - Zapisovači zaznamenávajú priemerné hodnoty v dB do zápisníka. - Farebné označenie kruhov v rozvrhu podľa nameraných hodnôt. - Semafor hluku: štipce na správnej úrovni (zelená/žltá/červená). - Na konci dňa skupiny dotvoria graf podľa nameraných hodnôt.
DEŇ 4 <i>Vieme skrotiť hluk?</i>	- Zhodnotenie meraní: naša trieda je veľmi hlučná (priemer ~73,54 dB). - Brainstorming: Ako môžeme znížiť hluk počas hodín aj prestávok? - Žiaci navrhujú konkrétne pravidlá a stratégie. - Diskusia a výber najlepších návrhov.
DEŇ 5 <i>Finálny výstup a reflexia</i>	- Každá detektívna kancelária vytvorí vlastný návrh plagátu Triednych signálov. - Prezentácia návrhov pred triedou. - Demokratické hlasovanie o víťaznom plagáte. - Slávnostné odovzdanie Certifikátu detektíva hluku každému žiakovi. - Sebahodnotenie: čo sa mi podarilo, v čom som sa zlepšil/a, ako prispievam k tichšej triede.

KRITÉRIÁ ÚSPECHU A HODNOTENIE

Meranie a záznamy	Žiak systematicky zaznamenáva namerané hodnoty do zápisníka.
--------------------------	--

	Žiak správne vymaľuje kruh v rozvrhu a nastaví štipec na semafore.
Spolupráca a rola	- Žiak plní svoju rolu v detektívnej kancelárii. - Žiak aktívne sa zapája do brainstormingu a tvorby triednych pravidiel.
Reflexia a sebahodnotenie	- Žiak vie pomenovať, čo sa mu podarilo a čo zlepšiť. - Žiak chápe prepojenie medzi vlastným správaním a hlukom v triede.
VÝSTUP PROJEKTU	Plagát Triednych signálov – pravidlá pre tichšiu triedu vybrané demokratickým hlasovaním; Certifikát detektíva hluku pre každého žiaka; zápisníky detektíva hluku s nameranými údajmi a grafmi; prezentácia výsledkov na metodickej rade 1. stupňa
REFLEXIA UČENIA	Čo sa žiaci naučili: vnímať zvuky okolo seba a uvedomiť si, že aj oni sami ovplyvňujú prostredie v triede. Čo ich prekvapilo: aký veľký rozdiel dokážu urobiť malé zmeny v správaní – a že hluk sa dá merať, sledovať a vidieť v grafe. Čo by urobili inak: dôslednejšie dodržiavanie pravidiel a ešte aktívnejšia spolupráca pri vytváraní tichšieho prostredia.

PROJEKTOVÁ KARTA č. 24

Moja detská knižka

Autor/ka: Bc. Anna Liščinská

ZAMERANIE	Projekt Moja detská knižka je zameraný na zážitkové spoznávanie detských kníh a rozprávok s cieľom rozvíjať predčitateľské zručnosti a budovať pozitívny vzťah detí ku knihám už v predprimárnom veku. Prostredníctvom rozhovorov, práce s obrázkovým materiálom, dramatizácie a výtvarných činností si deti rozvíjajú porozumenie počutému textu, komunikačné schopnosti, slovnú zásobu, jemnú motoriku a schopnosť spolupracovať.
STUPEŇ VZDELÁVANIA	Predprimárne vzdelávanie – deti vo veku 3–4 roky
TRVANIE	10 dní (2 týždne v rámci denného režimu MŠ)
OBLASŤ	Jazyk a komunikácia (predčitateľská gramotnosť, rozvoj reči), Umenie a kultúra (dramatizácia, výtvarná tvorba), Človek a spoločnosť (spolupráca, návšteva knižnice), Človek a svet práce (jemná motorika, pracovné návyky)
OBSAH PROJEKTU	
RIADIACA OTÁZKA	<i>Ako si môžeme vytvoriť vlastnú detskú knižku, ktorú si spoločne s rodičmi prečítame v našej knižnici?</i>
VZDELÁVACIE CIELE	• Deti rozvíjajú pozitívny vzťah ku knihám prostredníctvom zážitkového spoznávania rozprávok. • Deti si rozvíjajú porozumenie počutému textu – reprodukujú dej a chápú postupnosť udalostí. • Deti spolupracujú pri dramatizácii rozprávok a tvorbe vlastnej knižky. • Deti rozvíjajú jemnú motoriku, tvorivosť a estetické cítenie pri vyfarbovaní ilustrácií. • Spoločné čítanie vytvorených knižiek s rodičmi posilní spoluprácu medzi rodinou a MŠ.
MATERIÁL A POMÔCKY	Detské knihy a rozprávky (Červená čiapočka, O troch prasiatkach, Ťahal dedko repku), obrázky na zoradenie podľa deja, farbičky, papier, zošívacia/kroužkový hrebeň na viazanie knižky, fotoaparát/tablet na dokumentáciu
ČASOVÝ PLÁN PROJEKTU	
DEŇ 1 <i>Čo je detská knižka?</i>	1. Diskusia: Čo je detská knižka? Na čo slúži? 2. Pozorovanie: Listovanie v detských knihách priniesených z domu. 3. Pravidlá: Ako správne zaobchádzať s knihou. 4. Motivácia: Predstavenie projektu Moja detská knižka.
DEŇ 2 <i>Navštívime knižnicu</i>	5. Exkurzia do Turčianskej knižnice v Martine. 6. Rozhovor: Ako sa správame v knižnici? 7. Zážitok: Každé dieťa si vyberie obľúbenú knihu a prezerá si ju.
DEŇ 3 <i>Červená čiapočka</i>	8. Čítanie rozprávky Červená čiapočka. 9. Rozhovor o hlavných postavách a deji. 10. Aktivita: Zoradenie obrázkov podľa deja.
DEŇ 4 <i>O troch prasiatkach</i>	11. Čítanie rozprávky O troch prasiatkach. 12. Rozhovor o hlavných postavách a deji. 13. Aktivita: Zoradenie obrázkov podľa deja v skupinkách.
DEŇ 5 <i>Ťahal dedko repku – dramatizácia</i>	14. Dramatizácia rozprávky Ťahal dedko repku. 15. Rozdelenie rolí a stvárnenie postáv. 16. Prežívanie emócií postáv prostredníctvom pohybu a hry.
DEŇ 6 <i>Rekapitulácia rozprávok</i>	17. Rekapitulácia deja všetkých troch rozprávok pomocou obrázkov. 18. Deti si preopakujú sled udalostí – čo bolo najprv, čo potom.
DNI 7–8	19. Každé dieťa si vyberie rozprávku, o ktorej chce vytvoriť knižku.

<i>Tvoríme vlastnú knižku – ilustrácie</i>	20. Vyfarbovanie ilustrácií k jednotlivým stranám knižky. 21. Rozvoj jemnej motoriky, fantázie a estetického cítenia.
DEŇ 9 <i>Zostavenie a viazanie knižky</i>	22. Spoločné zviazanie jednotlivých ilustrovaných strán do knižky. 23. Tvorba obálky s názvom rozprávky. 24. Každé dieťa prezentuje svoju knižku spolužiakom.
DEŇ 10 <i>Reflexia a čítanie s rodičmi</i>	25. Záverečná reflexia a sebareflexia: Čo bolo pre mňa najťažšie? Páčilo sa ti vytvárať vlastnú knižku? Prečo? Ako si sa cítil/a pri tvorení? 26. Slávnostné čítanie vytvorených knižiek s rodičmi v školskej knižnici. 27. Každé dieťa predstaví svoju knižku rodičom a prežije pocit úspechu.
KRITÉRIÁ ÚSPECHU A HODNOTENIE	
Porozumenie rozprávkam	• Dieťa vie reprodukovať základný dej rozprávky. • Dieťa pozná hlavné postavy a vie ich pomenovať.
Tvorivosť a jemná motorika	• Ilustrácie knižky sú farebne spracované. • Dieťa sa aktívne zapojilo do vyfarbovania a tvorby.
Spolupráca a komunikácia	• Dieťa sa zapája do skupinových diskusií a dramatizácie. • Dieťa prezentuje svoju knižku pred spolužiakmi a rodičmi.
VÝSTUP PROJEKTU	Vlastnoručne ilustrovaná a zviazaná detská knižka každého dieťaťa (z rozprávky Červená čiapočka, O troch prasiatkach alebo Ťahal dedko repku); slávnostné čítanie s rodičmi v školskej knižnici; fotodokumentácia celého projektu
REFLEXIA UČENIA	Projekt umožnil deťom zažiť učenie prostredníctvom zážitku, objavovania a tvorivej činnosti. Deti prejavovali záujem o detské knihy, aktívne sa zapájali do rozhovorov o rozprávkach a s hrdosťou prezentovali vlastnoručne vytvorené knižky rodičom. Spoločné čítanie v knižnici posilnilo pozitívny vzťah detí ku knihám a prepojilo rodinné a školské prostredie.