

Vzdělávací obor: **Člověk a jeho svět**

Očekávaný výsledek učení: CJS-CJS-004-ZV5-015

Porovná na základě pozorování rozmanitost živé a neživé přírody ve svém okolí a realizuje zásah, kterým tuto rozmanitost podpoří.

Popis úrovně Splněno

- Určí daný organismus s pomocí určovacího klíče, atlasu nebo aplikace.
- Reflektuje a hodnotí dopady jím realizovaného opatření podporujícího biodiverzitu v blízkém okolí školy či regionu.

Mapování potřeb i pomoci

Jaké potřeby mají naši přírodní sousedé – rostliny a živočichové? Jak jim mohu pomoci i já?

Autorka materiálu: Mgr. Justina Danišová

Anotace

Lekce ideálně navazuje a rozšiřuje lekci Mapování okolí skrze smysly. Žáci si nejprve vylosují kartičku s názvem rostliny či živočicha a najdou si v domluveném prostoru místo, kde by se jim (vylosovanému organismu) dobře žilo. Případně zkusí vymyslet, co by potřebovali k životu, kde by hledali úkryt, potravu, společnost? Po úvodní části se žáci rozdělí do skupin. Každá skupina si vybere jedno zvíře/rostlinu, které/která v okolí školy žije. Zkusí ho/ji určit pomocí klíče, encyklopedie nebo aplikace. Dále mají u tohoto organismu za úkol pozorovat, co potřebuje k životu (případně využít připravené texty). Následně skupina vymyslí, jak může tomuto přírodnímu sousedovi pomoci. Pokud žáci váhají, mohou opět využít připravené texty. V závěru si skupiny představí, na co přišly, a vyberou změny, které mohou hned či brzy realizovat. Naplánují si, jak je provedou, co budou potřebovat, koho osloví pro pomoc. Po čase je vhodné se k tématu vrátit a zhodnotit dopad, zda se něco změnilo, jak. Žáci při realizaci rozvíjejí aktivní občanství, provedou změnu prospěšnou pro okolí.

Zadání pro žáky

Úvod (10 min) – Očima rostlinných a zvířecích sousedů

- **Najdi si místo k životu** – Každý žák si vylosuje jednu kartičku se zvířetem/rostlinou. V domluveném terénu (kolem školy či jinde na výletě) se pokusí najít místo, kde by se mu/jí dobře žilo. Měli by tu potravu i úkryty atd. Kdo místo našel, zkusí vymyslet vše, co potřebují ke svému životu.
- **Společně shrneme nalezená místa**
 - Kde sis našel/a místo a proč?
 - Jak se ti tam líbí?
 - Co tu naplňuje tvé potřeby?
 - Co ti tu možná překáží?
 - Pokud tady vhodné místo není, kde by bylo?

Moje potřeby v roli zvířete či rostliny (20 minut)

Postup:

1. Přeměna

Žáci se rozdělí do 5–7 skupin. Každá skupina si vylosuje jedno zvíře či rostlinu – MECH, LIŠEJNÍK, STROM, HMYZ, HLEMYŽD, JEŠTERKA, KOS – a zkusí připravit několik úkolů:

- Najít místo, v jehož okolí by žili.
- Určit pomocí klíče, encyklopedie, aplikace (Seek, iNaturalis, Plantnet) organismy v okolí.
- Zmapovat potřeby, které vylosovaný organismus má – žáci mohou využít podpůrné texty.
- Promyslet a navrhnout pomoc, jak můžeme podpořit podmínky pro život (např. hromádka kamenní na slunci pro ještěrku, pítka pro ptáky atd.) – žáci mohou využít podpůrné texty.

2. Společné sdílení

Žáci si ukážou výstupy z práce skupin, co kdo objevil, zjistil a navrhnul. Je skvělé procházet při sdílení jednotlivá místa a ukazovat si vše v praxi. Kde je vlhko/sucho, kde je úkryt, kde dostupná voda atd.

Společně o všem diskutujeme a vzájemně se podporujeme. Příklady otázek:

- Bylo náročné najít vaši rostlinu či živočicha?
- Jak jste vybírali místo?
- Co vám pomohlo organismus určit?
- Jaké potřeby jste vymysleli hned a jaké později?
- Jak náročná by byla změna, kterou navrhuje, a co by rostlině či živočichovi přinesla?

Reflexe a závěr (10 min + ohlédnutí po čase) – Výběr a plán

• Výběr návrhů

Společně vybereme změny a nápady, které můžeme realizovat i sami s pozitivním dopadem.

- Jaké změny mají malé náklady a velký vliv?
- Co zvládneme udělat sami?
- Jaké máme zdroje a časové možnosti?

• Plánování

Společně také naplánujeme, co, kdo a kdy udělá. Je to zásadní část, aby se změny povedly.

- Kdy můžeme změny udělat?
- Jaká bude časová, materiální, finanční náročnost?
- Co vše potřebujeme?
- Koho můžeme požádat o pomoc?
- Je nějaká akce školy, která se hodí pro realizaci či ukázkou?
- Jak práci zdokumentujeme?
- Jak poznáme, že měla změna smysl?
- Jak si rozdělíme role?
- S kým musíme konzultovat změny?

• Ohlédnutí po čase

Doporučujeme se po nějaké době vrátit a zjistit, zda měla/y změna/y dopad, či ne.

Vazba na klíčové kompetence

Název KK Složka KK Kód OVU	Znění OVU	Vzdělávací strategie
KK k učení Umění se učit KKU-USU-000-ZV5-001	<i>Monitoruje své procesy učení.</i>	- aktivitu žáků podporuji prostorem pro dotazy, odpovídání na otázky, podporuji zvědavost žáků a vytvářím prostor pro bádání a zjišťování nových poznatků o jednotlivých organismech - nechávám žáky samostatně při výuce objevovat, co se učí - dávám prostor žákům učit se mezi sebou navzájem
KK k občanství a udržitelnosti Aktivní občanství, participace a přesvědčení o vlastním vlivu (zmocňování) KOB-PCP-000-ZV5-001	<i>Dává účelně najevo, co si přeje ve svém okolí změnit.</i>	- navozuji situace umožňující porozumět potřebám daných organismů - umožňuji žákovi vybrat si aktivitu prospěšnou pro okolí, kterou si sám zvolí – upraví místo pro zvolený organismus - podněcuji žáky k reflexi jejich zkušeností s uplatňováním vlastního vlivu na dění v okolí

Metodický komentář pro učitele

Do úvodní hry doporučujeme přidat i příklady zvířat a rostlin, které se u nás přirozeně nevyskytují. Pomůže to rozvíjet kreativitu dětí i diskusi.

Příklady vhodných organismů pro úvodní hru: mravenec, vrabec, holub, slunéčko, motýl, pampeliška, mech, lišejník, smrk, lípa, myška, krtek, ruměnice pospolná, včelka samotářka, tráva, tulipán, javor, bez černý, hlemýžď, pavouk, žába, užovka, vážka, komár, veverka, žirafa, tučňák, lední medvěd, kaktus, palma...

Pomůcky: různorodé místo v okolí školy, kartičky zvířat a rostlin pro úvodní hru podle vhodnosti k okolí školy, texty k přírodním sousedům – potřeby pro život, texty k přírodním sousedům – nápady na změny pro život, určovací klíče, encyklopedie, tablet či telefon s určovací aplikací (Seek, Plantnet či iNaturalis)

Doporučujeme vybrat několik změn a na ně opět rozdělit žáky do skupin (pítka, ještěrkoviště, hmyzí hotel atd.)

Pro zvířecí domky doporučujeme publikaci Safari za domem viz příloha.

Popis ověřování

1. Výběr místa

- Učitel sleduje, kde a jak žáci hledají místo pro život v úvodní hře.
- Sleduje atmosféru, otevřenost i respekt, když zazní různé názory od žáků.

2. Určování a hledání potřeb

- Učitel pozoruje skupinu při hledání a určování organismů.
- Sleduje, jaké potřeby a změny děti navrhuje, zda odpovídají daným živočichům.

3. Reflexe a shrnutí

Učitel sleduje:

- Jak žáci navrhuje a vybírají změny.
- Zda žáci objevili zásadní potřeby pro život daných živočichů a navazují na ně navrhované změny.
- Zda probíhá diskuse ve třídě v bezpečném prostředí.

Přílohy

Pracovní list: Potřeby pro život

Safari za domem