

Vzdělávací obor:

Tělesná výchova

Očekávaný výsledek učení:

CZB-TEV-002-ZV9-011

Vyhledá a prezentuje informace o aktuálním sportovním dění ve škole, v obci, regionu, ČR, ve světě.

Popis úrovně Splněno

- Vybere ze samostatně zvoleného zdroje informace o úspěších místních, českých, světových sportovců za vybrané období v daném sportu.
- Prezentuje informace o aktuálním sportovním dění ve škole, v obci, regionu, ČR, ve světě.

Sportovní událost

Autoři materiálu: Mgr. Iva Přikrylová; PhDr. Jakub Forýtek

Anotace

Žáci **vyhledají, vyberou a prezentují klíčové informace** o úspěších vybraných českých nebo světových sportovců za určité období. Vyhledání informace žákem může proběhnout v rámci krátké domácí přípravy. Realizace je možná ve spolupráci s jiným předmětem (např. výtvarná výchova, informatika, český jazyk, občanská výchova, výchova ke zdraví aj.). Je vhodné realizovat v rámci projektové výuky.

Zadání pro žáky

Dnes se staneme **sportovními reportéry**! Budeme hledat nejzajímavější sportovní úspěchy a představíme je ostatním. Představte si, že chystáte reportáž pro sportovní zprávy – musí být zajímavá, stručná a jasná!

1. „**Můj sportovní šampion/událost**“:

- Zamyslete se, který **sport, sportovec** nebo **sportovní událost** vás opravdu zajímá.
- Může to být kdokoli – český olympionik, světový rekordman, místní fotbalová hvězda nebo třeba i historický sportovní výkon.
- **Vyberte si jednoho sportovce nebo jednu událost**, o které chcete zjistit víc.

2. „**Hledáme fakta a příběhy**“ (vyhledávání informací):

- Použijte dostupné zdroje – učitel vám ukáže, kde můžete hledat (např. předem schválené sportovní weby, encyklopedie, sportovní časopisy, knihy o sportovcích).
- **Najděte o svém sportovci/události tyto informace:**
 - **Jméno/název události:**
 - **Jaký sport dělá / co se stalo:**
 - **Proč je/byl jeho úspěch výjimečný:** (Co dokázal? Jaký rekord překonal? Proč je důležitý?)

- **Kdy a kde se to stalo:** (vybrané období – např. poslední rok, poslední olympijské hry nebo prostě kdykoliv se událost stala).
- **Jedna zajímavost nebo inspirativní vlastnost** (např. vytrvalost, odvaha, fair play).
- **Dbejte na správnost informací!**
- 3. „Připravuji svou reportáž“ (zpracování informací):
 - Připravte si svou zprávu ve formě digitální prezentace. Můžete použít:
 - Jednoduchý slide (např. v Prezentacích Google, PowerPointu);
 - Infografiku (na předpřipravené šabloně – např. Canva);
 - Krátké video (max. 1 minuta, sestříhané z obrázků a textu).
 - Alternativně, pokud není digitální technika dostupná, můžete použít kartičku nebo malý plakát.
 - Mělo by to být přehledné, poutavé a vizuálně zajímavé! Zkuste přidat i obrázky nebo symboly.
- 4. „Sportovní vysílání“ (prezentace):
 - Každý z vás (nebo dvojice) **krátce představí** svou reportáž před třídou (cca 1–2 minuty na žáka).
 - **Mluvte jasně, stručně a srozumitelně.**
 - Buďte připraveni odpovědět na otázky.
- 5. „Inspirace ze hřiště“ (reflexe):
 - Na závěr si promluvíme: Co vás dnes nejvíc zaujalo? Který sportovec nebo příběh vás nejvíc inspiroval? Jak mohou rozdílné perspektivy vnímat stejnou situaci jako problém nebo příležitost? Proč je dobré znát sportovní hrdiny a jejich úspěchy?

Vazba na klíčové kompetence

Název KK Složka KK Kód OVU	Znění OVU	Vzdělávací strategie
KK k řešení problémů Řešení běžných problematických situací KRP-RPS-000-ZV9-001	<i>Reflektuje osobní a společné problémy s ohledem na různé perspektivy navrhovaných řešení.</i>	- zadávám projekty na zadané téma, které vyžadují analýzu problému - zaměřuji se na to, aby žáci analyzovali tyto situace z různých perspektiv a diskutovali o možných řešeních a jejich důsledcích - podporuji žáky v tom, aby viděli hodnotu procesu hledání řešení - podněcuji diskuse o tom, jak mohou rozdílné perspektivy vnímat stejnou situaci jako problém nebo příležitost.

Metodický komentář pro učitele

- **Příprava zdrojů a technologie:** Během hodiny kontrolujte **bezpečnost a vhodnost zdrojů informací. Zajistěte přístup k počítačům/tabletům s připojením k internetu a k jednoduchým prezentačním nástrojům** (např. Prezentace Google, Canva pro školy). Ujistěte se, že žáci vědí, jak s vybraným nástrojem pracovat.
- **Návod na vyhledávání a digitální tvorbu:** Ukažte žákům, jak efektivně hledat klíčová slova a jak

vybrat jen ty nejdůležitější informace. Demonstrujte, jak se vkládají obrázky a text do zvoleného digitálního nástroje. Zdůrazněte, že jde o **stručnou vizuální prezentaci**, ne o složitý projekt.

- **Role učitele:**
 - **Šéfredaktor/IT podpora:** Vede úvodní diskusi, navrhuje témata, dohlíží na čas. Pomáhá s vyhledáváním a s výběrem informací. **Aktivně pomáhá s technickými problémy** při tvorbě digitální prezentace.
 - **Korektor obsahu:** Kontroluje **správnost, relevantnost a vhodnost informací**. Pomáhá s formulací zpráv a vizuálním zpracováním.
 - **Poradce prezentace:** Radí žákům, jak mluvit jasně, stručně, jak používat svou digitální prezentaci jako oporu.
 - **Motivátor:** Oceňuje snahu, kreativitu a zajímavá zjištění.
- **Individuální nebo dvojice:** Ideální je pracovat **samostatně nebo ve dvojicích**, aby si každý vyzkoušel všechny části úkolu.
- **Závěrečná reflexe:** Věnujte jí dostatek času. Zaměřte se na to, co žáky inspirovalo a proč. Diskutujte o tom, že sport je i o příbězích, hodnotách a úsilí, a jak moderní technologie pomáhají tyto příběhy sdílet.

Popis ověřování

Ověřování probíhá především **pozorováním učitele** během celé hodiny a **hodnocením digitálních prezentací a závěrečné reflexe**.

1. **Pozorování během vyhledávání a zpracování informací (fáze 2 a 3):**
 - **Aktivní zapojení:** Projevují žáci zájem o vyhledávání informací a tvorbu digitální prezentace? Pracují aktivně?
 - **Efektivita vyhledávání:** Snaží se žáci efektivně využívat dané zdroje?
 - **Kvalita digitálního zpracování:**
 - Je **digitální prezentace přehledná, stručná, jasná a vizuálně zajímavá**?
 - Jsou **informace správné a relevantní**?
 - Jsou **obrázky / vizuální prvky** smysluplné a pomáhají pochopení?
 - Způsobilost žáka používat vybraný digitální nástroj.
2. **Hodnocení během „Sportovního vysílání“ (prezentace):**
 - **Srozumitelnost a stručnost prezentace:** Dokáže žák/dvojice představit informace jasně a srozumitelně?
 - **Relevance a zajímavost informací:** Jsou prezentované informace o sportovci/události skutečně zajímavé a inspirativní?
 - **Plynulost projevu a využití digitální podpory:** Mluví žáci srozumitelně? Využívají efektivně svou digitální prezentaci jako oporu?
 - **Odpovědi na otázky:** Jsou žáci schopni odpovědět na jednoduché otázky spolužáků?

3. Hodnocení během „Inspirace ze hřiště“ (reflexe):

- **Pochopení významu:** Jsou žáci schopni vysvětlit, proč je dobré znát inspirativní sportovce/události? Diskutují o tom, jak mohou rozdílné perspektivy vnímat stejnou situaci jako problém nebo příležitost.
- **Vyjádření vlastního zaujetí:** Dokážou pojmenovat, co je na jejich sportovci/události nejvíce zaujalo a proč je to inspiruje?
- **Identifikace obtíží a přínosů:** Dokážou pojmenovat, co bylo nejtěžší na úkolu, a co se jim naopak líbilo nebo co je obohatilo? Popíší, jaké překážky museli při práci na projektu překonat? Jak se poučili při hledání řešení?

Učitel by měl hodnotit nejen **množství nalezených informací**, ale především **kvalitu jejich zpracování, srozumitelnost a inspirativní charakter jejich prezentace a pochopení významu sportovních příběhů a úspěchů**.