

Vzdělávací obor: **Informatika**
Očekávaný výsledek učení: INF-INF-004-ZV5-008

Vybírá na základě zkušenosti aplikace a data pro řešení problému.

Popis úrovně Splněno

- Používá společné prvky ovládání v různých aplikacích a na různých zařízeních.
- Spravuje soubory – pojmenovává, ukládá, přejmenovává a vymazává je na různých zařízeních a rozpozná rozdíl mezi lokálně a cloudově uloženými daty.
- Vybírá a kombinuje různé aplikace pro řešení komplexnějších úkolů a porovnává různé možnosti.
- Spravuje úložiště na různých zařízeních – počítač, tablet, cloud; zvažuje, která data je potřeba odstranit.

Jak zlepšit školní hřiště

Anotace

V této badatelské a tvůrčí aktivitě se žáci stávají návrháři změn, které mohou pozitivně ovlivnit prostředí školy nebo jejího okolí, například školní hřiště. Pomocí digitálních nástrojů, vlastního pozorování, focení a sběru dat zjišťují, co by šlo zlepšit, a navrhuji konkrétní řešení. V rámci skupinové práce analyzují současný stav, dokumentují ho a vytvářejí návrh v podobě plánu či prezentace. Výstupy pak sdílejí s ostatními. Aktivita rozvíjí schopnost plánovat, promýšlet potřebné zdroje a nástroje pro realizaci nápadů, a zároveň podporuje odpovědnost vůči vlastnímu prostředí, čímž naplňuje klíčovou kompetenci k podnikavosti a pracovní: *Promýšlí potřebné zdroje pro aktivity, které přispívají k rozvoji jeho samotného či blízkého okolí.*

Zadání pro žáky

Dnes se stanete týmem badatelů a návrhářů, kteří mají za úkol pomocí digitálních nástrojů zjistit, co by šlo zlepšit na školním hřišti nebo v okolí školy – a navrhnout řešení.

Vymyslete zlepšení, která pomohou dětem ve škole. K tomu použijte:

- chytré aplikace a nástroje;
- vlastní pozorování, dotazování a focení;
- data a informace, které si sami zjistíte.

Skupinová práce:

1. Vyberte si místo, které chcete zlepšit. Např. školní hřiště.
2. Zamyslete se: Co vám na tom místě vadí? Co by mohlo být lepší?
3. Nafotťe a zakreslete do plánu současnou situaci.
4. Vytvořte návrh na zlepšení situace.

Vyberte si, jaký nástroj použijete:

- Mobil nebo tablet pro fotky;
- Aplikaci pro prezentaci;
- Aplikaci pro tvorbu plánu.

5. Představte svůj nápad ostatním.

Kritéria pro hodnocení:

- spolupráce v týmu;
- využití aplikací jako nástroje pro řešení problému;
- smysluplný návrh, který pomáhá něčemu reálnému.

Vazba na klíčové kompetence

Název KK Složka KK Kód OVU	Znění OVU	Vzdělávací strategie
Klíčová kompetence k podnikavosti a pracovní Mobilizování zdrojů KPP-ZDR-000-ZV5-001	<i>Promýšlí potřebné zdroje pro aktivity, které přispívají k rozvoji jeho samotného či blízkého okolí.</i>	• soustředím se na podporu žáků při objevování jejich tvůrčího potenciálu • podněcuji žáky k přemýšlení mimo ustálené vzorce a k nalézání vnitřní motivace pro objevování a využívání nových příležitostí • podporuji samostatné myšlení prostřednictvím bádání, otevřeného dialogu, aktivních projektů a diskusí motivovaných reálnými situacemi • poskytuji žákům konstruktivní zpětnou vazbu, včetně formativního hodnocení, které posiluje jejich potřebu zdokonalovat se • umožňuji žákům získat zkušenosti ○ v sebe prezentaci, což zahrnuje představení osobních kvalit a schopností jedince ○ v prezentaci osobních i skupinových úspěchů a témat, která inspirují jejich okolí • podporuji u žáků porozumění principům práce s externími zdroji, zejména s ohledem na projektový trojimperativ (vztah mezi časem, zdroji a kvalitou), usiluji o jejich praktickou aplikaci, konkrétně zapojením žáků do projektového učení • zařazením kooperativního učení a nastavením jasných očekávání a kritérií pro hodnocení kvality práce žáků jim umožňuji při realizaci projektů efektivně sdílet a využívat zdroje a zkušenosti • rozvíjím u žáků dovednosti budování a udržování vztahů s ostatními lidmi jak v jejich osobním životě, tak v oblasti jejich zájmů

Metodický komentář pro učitele

Tato aktivita vede žáky k aktivnímu zájmu o prostředí, ve kterém žijí, a podporuje jejich schopnost samostatně promýšlet, jaké informace, nástroje a zdroje potřebují k uskutečnění změny, která má pozitivní dopad na školu nebo její okolí. V průběhu práce si žáci sami volí vhodné metody sběru dat (pozorování, fotografie), využívají digitální nástroje pro záznam a prezentaci a zároveň propojují praktické dovednosti s tvořivým myšlením a týmovou spoluprací. Tím rozvíjejí nejen technické a komunikační kompetence, ale i schopnost plánovat a realizovat konkrétní kroky vedoucí ke zlepšení prostředí, ve kterém se pohybují, což podporuje jejich aktivní občanský přístup a zodpovědnost za společný prostor. Závěrečná prezentace a hodnocení týmové práce pomáhá rozvíjet schopnost argumentace, reflexe a zapojení do reálného života školy.

Popis ověřování

Učitel sleduje:

- Pozorování a sběr dat o současném stavu prostředí:
Žák pozoroval, fotografoval a shromažďoval informace o vybraném místě (např. školní hřiště).

- Identifikaci problému nebo příležitost ke zlepšení:
Žák na základě dat navrhl, co by se dalo změnit nebo zlepšit v okolí školy.
- Návrhy řešení zjištěného problému:
Žák navrhl smysluplné návrhy změny prostředí.
- Použití vhodných digitálních nástrojů pro dokumentaci a tvorbu výstupů:
Žák využil např. digitální fotografie, plánek, prezentaci nebo jiný digitální výstup.
- Práci ve skupinách na společném návrhu:
Žák spolupracoval s ostatními, sdílel nápady, dělil se o úkoly.
- Vytvoření plánu nebo vizualizaci navrhované změny:
Žák předložil konkrétní podobu návrhu – např. grafický návrh, nákres, model, prezentaci.
- Sdílení návrhů:
Žák prezentoval výsledek skupinové práce.