

Vzdělávací obor: **Člověk a jeho svět**

Očekávaný výsledek učení: CJS-CJS-001-ZV5-002

Využívá mapy k orientaci a vyjadřování o světě kolem nás.

Popis úrovně Splněno

- Orientuje se v prostoru s pomocí papírové či elektronické mapy.
- Vyhledá a popíše s pomocí turistické mapy průběh určené trasy, popř. vybere konkrétní trasu na základě předem daných parametrů (nejkratší, nejrychlejší, nejmenší stoupání apod.).

Tajemné detaily z naší obce

Autorka materiálu: Tereza Češková

Anotace

Vyfoťme detaily z míst po obci, jejichž polohu následně zakreslíme do mapy. Žáci mají za úkol naplánovat si trasu, na daná místa podle mapy dojít, najít, z čeho daný detail je, a popsat, jaký význam má pro chod/historii obce. Pokud je to možné, mohou využít i informační tabule, tabulky a další materiály, z nichž charakteristiky zjistí. Focenými detaily může být část obecního znaku, dveřní klika nejstaršího domu v obci, podokenní římsa dokládající stavební sloh, telefonní číslo úřadu apod.

Úlohu lze rozvinout tím, že žáci mají dopředu naplánovat co nejkratší trasu propojující daná místa, změřit ji pomocí mapových aplikací a její skutečnou délku zaznamenávat pomocí trasovací aplikace, např. [Stopař v mapách.cz](#). Žáci také mohou vyfotit jiný detail z daného místa a následně si je dávat jako hádanky navzájem (opět je vhodné propojovat je s lokalizací na mapě, aby se dovednost rozvíjela, případně se slovním popisem místa). Následně s daným detailem pracují při tvorbě jeho příběhu. Vhodně zvolené vzdělávací strategie popsané v ilustraci směřují k rozvoji klíčových kompetencí.

Zadání pro žáky

1. V plánu našeho města/městyse/vesnice vidíš zaznačené body, na vedlejší kartičce máš k nim přiřazené fotografie. Každý z těchto bodů označuje místo, které je významné z hlediska historie/chodu naší obce. Tvým úkolem je na daná místa dojít, podívat se na fotografii, najít na daném místě, co fotografie znázorňuje, a doplnit, jakou má spojitost s historií/chodem obce. V jakém pořadí místa obejdeš, je na tobě, snaž se ale o co nejkratší trasu.
2. Svoji cestu zaznač do mapy.
3. Cestou zkus vyfotografovat další takové přehlížené detaily z naší obce. Pozor jen, aby byly z míst, která všichni ve třídě známe.

Ve třídě:

4. Porovnej svoji trasu se spolužáky. Zjistěte, kdo z vás při hledání míst ušel nejdelší trasu a kdo nejkratší. Vyhodnoťte, čím řešení je neefektivnější.
5. Vymyslete, jak někomu, kdo s mapou pracovat neumí, vysvětlit, jak najít nejkratší trasu (i bez využití aplikace).
6. Nejkratší trasu nemusí být vždy nejrychlejší. Popište, co je potřeba při plánování trasy ještě zohlednit

a na co dávat pozor.

7. Ukažte si se spolužáky navzájem své detaily, které jste vyfotografovali. Ostatní vždy hádají, odkud detail je pořízen a co ukazuje. Můžeš jim napovědět pomocí plánu města a využití směrové růžice (náповědy typu: Můj detail jsem vyfotil na místě, které se nachází jihozápadně od kašny na náměstí.).
8. Vytvoř komiks, kde je tvůj detail „hlavní hrdina“ a vypráví svůj příběh (např. dveřní klika ze 17. století vypráví, kdo na ni sahal, když...).

Vazba na klíčové kompetence

Název KK Složka KK Kód OVU	Znění OVU	Vzdělávací strategie
KK digitální Digitální vývoj a inovace KDI-VIN-000-ZV5-001	<i>Využívá digitální technologie doporučeným způsobem k zefektivnění vlastní práce.</i>	- umožňují žákům využívat (zejména v rozšířené verzi ilustrace) mapovou aplikaci k lokalizaci míst, měření, trasování atp. - při reflexi vedu žáky k uvědomění si postupných kroků, které musí udělat a k rozlišení výhod a nevýhod papírové a digitální mapy
KK k podnikavosti a pracovní Realizace akcí, aktivit, projektů KPP-REA-000-ZV5-001	<i>Navrhuje realizaci aktivit v jednotlivých krocích.</i>	- prostřednictvím zadání dávám žákům zodpovědnost za ně samotné - vedu žáky k uvědomění a dodržování pravidel bezpečného pohybu po obci - při společné reflexi dávám žákům prostor pro sdílení možných cest k řešení a odlišných způsobů práce s papírovou a digitální mapou - s žáky reflektujeme postupné kroky vedoucí k vyhledání efektivní trasy - poskytuji žákům příležitost, aby si uvědomili, kdy právě vyzkoušené dovednosti využijí v běžném životě

Vazba na základní gramotnosti

Název ZG Složka ZG Kód OVU	Znění OVU	Vzdělávací strategie
ZG čtenářská a pisatelská Vztah ke čtení a čtenářství, psaní a pisatelství ZGC-VTZ-000-ZV5-001	<i>Čte a píše množství textů různého typu.</i>	- při hledání informací o fotografovaných místech a při psaní příběhu ze života jejich vyfotografovaného objektu vedu žáky k vyhledávání vhodných informací a k jejich formulování do smysluplného textu - při reflexi kladu důraz na to, aby žáci popisovali, jak hledali informace a vybírali z nich ty podstatné, jak hledali náměty pro vlastní příběh

Metodický komentář pro učitele

Aby bylo možné úlohu efektivně realizovat, je třeba, aby žáci již uměli pracovat s mapou – znali její zákonitosti a uměli se podle ní pohybovat. Mapa nemá primárně být tématem hodiny, naopak má být součástí a prostředkem k řešení. Tak jako u každé terénní výuky je efektivní, když žáky na téma dopředu zcitlivíme a připravíme a po terénní výuce s tím, co v terénu objevili, dále pracujeme a vše usazujeme do širšího kontextu. Samotná terénní výuka bez těchto přípravných a následných úloh ve třídě by měla mnohem menší účinek. Pokud žáci nejsou zvyklí samostatně řešit úkoly, rozdělíme je dle možností do skupin, které – je-li potřeba – vyšleme s dozorem, nebo s nimi nejprve podobný typ úloh řešíme v konkrétně vymezených, příp. ohraničených prostorech (např. v parku, ve sportovním areálu, po náměstí, v areálu školy).

Úkol lze diferencovat přiložením slovního popisu trasy, který usnadní orientaci. Pomoci s řešením těm, kteří to potřebují, mohou také předepsané věty, do kterých doplňují podstatné informace.

Komiks

Komiks je vyprávění, ve kterém se obrázky a text spojují do jednoho příběhu. Žáci se učí, že komiks se čte v pořadí jednotlivých okének, obvykle zleva doprava a shora dolů, a že každé okénko posouvá děj dál. Text se do komiksu vkládá hlavně do bublin – řečových, které ukazují, co postava říká, a myšlenkových, které vyjadřují, co si postava myslí. Další možnosti jsou vypravěčské rámečky, které doplňují popis prostředí nebo děje.

Při tvorbě komiksu je důležité, aby příběh měl jasný začátek, zápletku a konec. Žáci by si proto měli předem rozmyslet hlavní postavy, místo, kde se děj odehrává, a události, které budou v příběhu postupně následovat. Každé okénko by mělo zachytit jednu hlavní událost, aby byl příběh přehledný a čtenář se v něm neztratil.

Obrázky by měly jasně ukazovat, co se děje, a zároveň vyjadřovat emoce postav. Text v bublinách má být krátký, výstižný a dobře čitelný. Velikost písma a kresby je dobré přizpůsobit tomu, aby byly viditelné i při pohledu z větší dálky. Všechny části komiksu by měly společně tvořit srozumitelný a zábavný celek, který čtenáře provede dějem od začátku až do konce.

Popis ověřování

Učitel sleduje:

- dodržování zásad bezpečného pohybu;
- jak žáci lokalizují daná místa;
- jak žáci postupovali (jaké kroky navrhovali) při hledání nejkratší a nejefektivnější cesty k daným místům, a to v papírové i digitální mapě;
- jak zjišťují souvislost míst s historií obce;
- nápaditost při tvorbě komiksu, dodržení jeho základních principů a pravidel.

Ukázka řešení

Příklad:



Bod 1

Kde je:

Co vidím: Část lomeného oblouku.

Čeho je to typickým znakem: Jde o detail okna typického pro gotickou architekturu.

Jaká je spojitost tohoto místa s historií obce: V gotickém slohu je postaven nejstarší kostel v naší obci.

Zdroje

Obrázek je vytvořen pomocí Chat gpt.