

Poznáváme Český ráj

Vzdělávací program



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání


MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

Obsah

1	Vzdělávací program a jeho pojetí	5
1.1	Základní údaje	5
1.2	Anotace programu.....	6
1.3	Cíl programu	6
1.4	Klíčové kompetence a konkrétní způsob jejich rozvoje v programu	7
1.5	Forma.....	8
1.6	Hodinová dotace	8
1.7	Předpokládaný počet účastníků a upřesnění cílové skupiny	8
1.8	Metody a způsoby realizace	8
1.9	Obsah – přehled tematických bloků, podrobný přehled témat programu a jejich anotace včetně dílčí hodinové dotace	9
1.1	Tematický blok č. 1 – Obec Turnov a její okolí – 6 hodin	9
1.1.1	Téma č. 1 – Turnov – obec a okolí – 45 minut	9
1.1.2	Téma č. 2 – Turnov – volnočasové aktivity – 45 minut	9
1.1.3	Téma č. 3 – Práce s kronikou I – 45 minut	10
1.1.4	Téma č. 4 – Práce s kronikou II – 45 minut	10
1.1.5	Téma č. 5 – Významné osobnosti Turnova – 45 minut	10
1.1.6	Téma č. 6 – Významné události Turnova – 45 minut	11
1.2	Tematický blok č. 2 – Český ráj – prolínání krajů – 5 hodin	12
1.2.7	Téma č. 7 – Turnov – regionální autoři I – 45 minut	12
1.2.9	Téma č. 9 – Liberecký kraj – 45 minut	14
1.2.10	Téma č. 10 – Středočeský a Královéhradecký kraj – 45 minut.....	14
1.2.11	Téma č. 11 – Nad mapou Českého ráje – 45 minut	15
1.3	Tematický blok č. 3 – Významná města a místa Českého ráje – 5 hodin	15
1.3.12	Téma č. 12 – Český ráj – Hrubý Rohozec, Valdštejn, Trosky – 45 minut	15
1.3.13	Téma č. 13 – Český Ráj – CHKO – 45 minut	16
1.3.14	Téma č. 14 – Kraj Královéhradecký – Jičín, město pohádek – 45 minut	16
1.3.15	Téma č. 15 – Kraj Středočeský – Mladá Boleslav – 45 minut.....	17
1.3.16	Téma č. 16 – Kraje – města – 45 minut.....	17
1.10.	Materiální a technické zabezpečení	17
1.11.	Plánované místo konání	17
1.12.	Způsob vyhodnocení realizace programu v období po ukončení projektu	18
1.13.	Kalkulace předpokládaných nákladů na realizaci programu po ukončení projektu	19
1.14.	Odkazy, na kterých je program zveřejněn k volnému využití	20
2	Podrobně rozpracovaný obsah programu	21



2.1 Tematický blok č. 1 – Obec Turnov a její okolí – 6 hodin	21
2.1.1 Obec Turnov a její okolí – 45 minut	21
2.1.2 Turnov – volnočasové aktivity – 45 minut	23
2.1.3 a 2.2.4 Téma č. 3 a č. 4 – Práce s kronikou I a II – 2 × 45 minut	25
2.1.5 Osobnosti Turnova – 45 minut	28
2.1.6 Události Turnova – 45 minut	29
2.2 Tematický blok č. 2 – Český ráj – prolínání krajů – 5 hodin	32
2.2.7 a 2.2.8 Turnov – regionální autoři I a II – 2 × 45 minut.....	32
2.2.9 Liberecký kraj – 45 minut	35
2.2.10 Středočeský a Královéhradecký kraj – 45 minut.....	36
2.2.11 Nad mapou Českého ráje – 45 minut	39
2.3 Tematický blok č. 3 – Významná města a místa Českého ráje – 5 hodin	40
2.3.12 Český ráj – Hrubý Rohozec, Valdštejn, Trosky – 45 minut	40
2.3.13 Český ráj – CHKO – 45 minut	42
2.3.14 Kraj Královéhradecký – Jičín a okolí – 45 minut.....	43
2.3.15 Kraj Středočeský – Mladá Boleslav – 45 minut.....	45
2.3.16 Kraje – města – 45 minut.....	46
3 Metodická část	49
3.1 Metodický blok č. 1 (Turnov – obec a okolí).....	51
3.1.1 Turnov – obec a okolí – 45 minut	51
3.1.2 Turnov – volnočasové aktivity – 45 minut	53
3.1.4 Práce s kronikou II – 45 minut	57
3.1.5 Osobnosti Turnova – 45 minut	59
3.1.6 Události Turnova – 45 minut	61
3.2 Metodický blok č. 2 – Český ráj – prolínání krajů – 5 hodin	63
3.2.7 Turnov – regionální autoři I – 45 minut	63
3.2.8 Turnov – regionální autoři II – 45 minut	66
3.2.10 Středočeský a Královéhradecký kraj – 45 minut.....	69
3.2.11 Nad mapou Českého ráje – 45 minut	71
3.3 Metodický blok č. 3 – Významná města a místa Českého ráje	73
3.3.12 Český ráj – Hrubý Rohozec, Valdštejn, Trosky – 45 minut	73
3.3.13 Český ráj – CHKO – 1 hodina.....	75
3.3.14 Kraj Královéhradecký – Jičín a okolí – 45 minut.....	76
3.3.15 Kraj Středočeský – Mladá Boleslav – 45 minut.....	78
3.3.16 Kraje – města – 45 minut.....	80
4 Příloha č. 1 – Soubor materiálů pro realizaci programu	82
5 Příloha č. 2 – Soubor metodických materiálů.....	85



6 Příloha č. 3 – Závěrečná zpráva o ověření programu v praxi	88
Závěrečná zpráva o ověření programu v praxi.....	88
7 Příloha č. 4 – Odborné a didaktické posudky programu	89
8 Příloha č. 5 – Doklad o provedení nabídky ke zveřejnění programu	90
9 Nepovinné přílohy	92



1 Vzdělávací program a jeho pojetí

1.1 Základní údaje

Výzva	Budování kapacit pro rozvoj škol II
Název a reg. číslo projektu	Podporujeme rozvoj dětí a žáků CZ.02,3,68/0.0/0.0/16_032/0008148
Název programu	Poznáváme Český ráj
Název vzdělávací instituce	Vzdělávací centrum Turnov, o. p. s.
Adresa vzdělávací instituce a webová stránka	Jana Palacha 804, 511 01 Turnov www.vctu.cz
Kontaktní osoba	PaedDr. Jaroslava Dudková, Vzdělávací centrum Turnov, o.p.s.
Datum vzniku finální verze programu	13. 12. 2019
Číslo povinně volitelné aktivity výzvy	4
Forma programu	prezenční
Cílová skupina	3.–5. ročník ZŠ
Délka programu	16 vyučovacích hodin
Zaměření programu (tematická oblast, obor apod.)	Spolupráce škol a školských zařízení s knihovnami, muzei a dalšími organizacemi a institucemi, vytváření atraktivní nabídky akcí a programů. Poznávání tradic a kultur a uchování si vztahu k vlastní identitě, kultuře, tradicím a jazyku, podpora zájmu žáků o specifika vlastního regionu.
Tvůrci programu	Mgr. Milena Apeltauerová, Mgr. Radka Lásková
Odborný garant programu	Mgr. Svatava Škodová, Ph.D.
Odborní posuzovatelé	
Specifický program pro žáky se SVP (ano x ne)	Ano (nadaní)



1.2 Anotace programu „Poznáváme Český ráj“ („Paměť regionu 2“)

Vzdělávací program „Poznáváme Český ráj“ („Paměť regionu 2“) je určen pro žáky 3. až 5. ročníku, zvláštní úkoly jsou určeny pro žáky nadané nebo mimořádně nadané. V projektu je počítáno se skupinovou spoluprací 4 až 5 dětí v jedné skupině. Jedná se o témata z regionu Českého Ráje, který se nachází na pomezí třech krajů České republiky, a to Libereckém, Královéhradeckém a Středočeském. Jde především o bližší poznání obce Turnov a jejího okolí, dalších obcí Českého ráje z uvedených krajů, podrobnější informace o těchto městech, historických památkách, přírodě, osobnostech z různých oblastí i z různých historických období. Žáci se seznámí s historickými událostmi v Českém ráji. Formou her, soutěží, vyplňováním pracovních listů (dále jen PL) se naučí pracovat s mapou, zapisovat a zakreslovat do slepých map, při práci na téma kronika, muzeum se seznámí s těmito pojmy a získají řadu dalších poznatků o práci, exponátech, zaměstnancích muzea, historii, letopočtech, stoletích. Získané vědomosti, poznatky a informace si pak lépe zapamatují právě formou her a soutěží, které jsou součástí každé hodiny, a tyto vědomosti a dovednosti využijí v dalších ročnících. Žáci se podrobně naučí zacházet s tablety all-in-one, ve výukovém programu, stejně tak získají dovednosti při práci na interaktivní tabuli.

Žáci pracují s tablety v interaktivním výukovém programu, pracovními listy, pexesy, puzzlemi, s internetovými informacemi, s doplňovačkami, s hrami a soutěžemi, které jsou součástí programu Smart. Naučí se tak dovednostem souvisejícím s ovládáním tabletů i interaktivních výukových programů, a s jednoduchými úkony na tabletu.

Pro „rychlejší“ (nadané) žáky jsou v každé hodině připraveny speciální úkoly navíc (využití internetových informací, vyhledávání dat, příprava PL či referátů aj.)

Hodiny jsou situovány do předmětů český jazyk, prvouka a vlastivěda. Mohou se uplatnit také v rámci mezipředmětových vztahů v přírodovědě (určování hornin a drahých kamenů), ve výtvarné výchově (využití fantazie při kreslení aut, navrhování šperků, zakreslování map či vymýšlení znaků města Turnova a jiných měst) a také v matematice či dějepisu (určování letopočtů, století, chronologické seřazování letopočtů).

Každá z hodin je zpracována tak, aby nabízela širokou škálu aktivit, které realizátor může kombinovat dle toho, zda chce práci více zaměřit na znalostní učení nebo zážitkové aktivity. Není záměrem vždy využít všechny navržené aktivity v hodinách. Různé typy aktivit jsou barevně odlišeny pro snadnější orientaci.

1.3 Cíl programu

Hlavním cílem programu je získat rozšířené vědomosti a znalosti o vlastní obci a jejím okolí, o regionu, v němž se obec nachází, zaměřeno na speciální oblast Český ráj, blíže se seznámit se třemi kraji (Libereckým, Královéhradeckým a Středočeským), poznat historii obce a okolí, s tím souvisejí bližší informace o městech, památkách, osobnostech, krajině, volnočasových aktivitách.

Dalším cílem je získat dovednosti při práci s tablety v programu Smart s využitím různých forem od doplňovaček přes hry, soutěže, skládání puzzlí, skládání obrázků, hru pexeso (s tím souvisí i procvičování jemné motoriky), dopisování textů, vyhledávání informací v knihách, kronikách, na internetových stránkách, až po vytváření vlastních referátů či PL, vymýšlení vlastních map, aut budoucnosti či šperků, vlastních znaků nebo nových znaků již známých měst.

Žáci se dále naučí spolupracovat v týmech o 4–5 dětech, rozvíjí dovednosti komunikace, předávání si informací, podpory, naslouchání, dorozumívání, seberegulace, sebekontroly, zdravé soutěže a rozšiřování vlastních vědomostí a obzorů. Důležité je i umění vyjádřit svůj názor a respektovat názor ostatních.



Žáci si osvojí dovednosti při práci s mapou či plánem měst, krajů, Českého ráje, získají znalosti o světových stranách, orientaci v mapě, směrové růžici, barvách na mapě, významných budovách a s nimi související dovednosti, dovednost zařadit dle předlohy budovu do plánu města.

Žák se bude orientovat v mapě a plánu, osvojí si znalost značek, zakreslí do slepé mapy názvy měst, popř. hradů, zámků a zřícenin, vyhledá a určí vodní toky.

Při práci s textem se žáci naučí orientovat v textu, vyhledávat v něm informace, doplňovat správné výrazy do textu. Žák zvládne srozumitelně odpovídat na otázky, učí se vyjádřit svůj názor, vysvětlit názor jiného člověka, učí se naslouchat a z naslouchaného si zapamatovat informace, umí se vyjadřovat před spolužáky, vystoupit na veřejnosti a smysluplně převyprávět obsah přečteného textu.

1.4 Klíčové kompetence a konkrétní způsob jejich rozvoje v programu

KOMPETENCE K UČENÍ

- poznání, učení se, práce s informacemi, sebevzdělávání, radost z vlastních poznatků, prožitků;
- získání základních poznatků o vlastní obci, co všechno tento pojem skrývá, historie obce a celé oblasti Českého ráje, historické události, regionální osobnosti, práce s kronikou, práce s knihou, práce s mapou, vyhledávání informací na internetových odkazech.

KOMPETENCE K ŘEŠENÍ PROBLÉMŮ

- řeší problémy na základě bezprostřední zkušenosti, postupuje cestou pokusu a omylu, zkouší, experimentuje, prověřuje, přemýšlí, hodnotí, samostatně vyhledává informace.

KOMUNIKATIVNÍ KOMPETENCE

- ovládá řeč, hovoří ve vhodně formulovaných větách, samostatně vyjadřuje své myšlenky i myšlenky svých spolužáků, spolupracuje, domlouvá se se spolužáky, přebírá myšlenky ostatních;
- průběžně rozšiřuje svou slovní zásobu;
- dokáže se domluvit se svými vrstevníky, dokáže vysvětlit své myšlenky, spolupracovat s ostatními, naslouchá, prověřuje, hodnotí, zdravě soutěží.

SOCIÁLNÍ A PERSONÁLNÍ KOMPETENCE

- spolupodílí se na společných rozhodnutích, spolurozhoduje o pravdivosti tvrzení, spolupracuje při společných aktivitách;
- přijímá vyjasněná a odůvodněná tvrzení.

ČINNOSTNÍ A OBČANSKÉ KOMPETENCE

- má smysl pro povinnost ve hře, práci i učení;
- k úkolům a povinnostem přistupuje odpovědně;
- má základní představu o tom, co je v souladu se základními lidskými hodnotami a normami a co je s nimi v rozporu, a chová se podle společenských konvencí.



1.5 Forma

Skupinová práce v týmech 4–5 žáků, práce ve dvojicích, přednáška, frontální výuka, individualizovaná výuka, samostatná práce.

Práce s mapou, vyhledávání na mapě, orientace dle směrové růžice.

Vyhledávání informací – skupinová práce, osobnosti, historické události, letopočty apod.

Sdílení získaných vědomostí a znalostí. Samostatná práce s pracovním listem, cvičení paměti, co si kdo zapamatoval.

Doplňování informací do textů, odpovědi na otázky. Skládání puzzlí, skládání obrázků, řešení doplňovaček, procvičování paměti hrou v pexeso, vyhledávání informací na internetu, doplňování slov do textů, opakování formou her a soutěží apod.

Pro „rychlejší“ (nadané) žáky – speciální úkoly zaměřené na vyhledávání informací, začleňování obrázků do plánů a map, dokreslování obrázků do plánů a map, příprava vlastních PL, referátů, rozvoj fantazie (auto budoucnosti, návrh vlastního šperku, vlastní mapy s vlastními vymyšlenými názvy).

Závěrečná evaluace žáků – evaluační otázky:

Které důležité informace jste dnes obdrželi?

Jaké osobnosti či události jste si zapamatovali a co o nich víte?

Co se vám nejvíc líbilo na dnešní hodině, která aktivita byla pro vás nejproduktivnější?

Kdo z vašich spolužáků vám podal nejzajímavější informace a jaké?

1.6 Hodinová dotace

Celková hodinová dotace je 16 vyučovacích hodin, z toho jedna dvouhodinovka je určena pro práci v muzeu a jedna dvouhodinovka pro práci v knihovně. Veškeré materiály lze používat opakovaně a využít je i v dalších vyučovacích hodinách, nejen v prvouce, vlastivědě a v českém jazyce, ale případně je možné využít je v mezipředmětových vztazích i při výtvarné výchově či přírodovědě, dějepisu nebo matematice.

1.7 Předpokládaný počet účastníků a upřesnění cílové skupiny

Cílovou skupinou jsou žáci 3. až 5. ročníků. Jednotlivé hodiny budou pilotovány na dvou školách ve vybraných třídách z jednotlivých ročníků. Při průměrném počtu cca 23 žáků ve třídě je pak předpokládaný počet žáků, kteří projdou těmito pilotními hodinami, zhruba 138 dětí.

1.8 Metody a způsoby realizace

Jednotlivé hodiny jsou založeny především na skupinové práci v týmech po 4–5 dětech, které budou ovládat jeden tablet all-in-one (vše je možné přizpůsobit i frontální práci na interaktivní tabuli, popřípadě využít jen pracovních materiálů s dataprojektorem, počítačem či jinými zdroji).

V rámci jednotlivých hodin je předpokládána možnost připojit se na internet, neboť hry založené na labech ve Smartu internetové připojení vyžadují (lze je však použít i bez her). Dále pak je nutné internetové připojení pro vyhledávání informací v odkazech (upozornění je součástí metodického návodu v jednotlivých labech ve žlutých vysunovacích šipkách, odkazy jsou na obrázcích či jinak označených tvarech) na Wikipedii, Youtube, popř. jiných veřejně dostupných webových stránkách.



Součástí každé hodiny jsou PL, popř. pexeso, puzzle, které jsou připnuty přímo v každém projektu, kliknutím na odkazy či přímo na sponku se objeví.

Další možností je využít práci ve dvojicích (pexeso), samostatnou práci (skládání obrázků, vyhledávání informací, příprava PL, kresby, představy), opakování v hrách pro jednotlivce, dvojice až čtveřice (soutěž Autodráha, soutěž Game show, doplňování textů, přiřazování dvojic), frontální práci (práce s informacemi) lze využít k získávání informací, ale i k opakování získaných informací.

Lze využít i skupinové práce, kde každý tým bude plnit jiné úkoly, načež si informace mezi sebou děti předají. Týmy mohou pracovat i na stejném úkolu s následným porovnáním získaných poznatků.

Veškeré úkoly předpokládají přístup k internetu, ať již pevným připojením k síti, či pomocí wifi.

1.9 Obsah – přehled tematických bloků, podrobný přehled témat programu a jejich anotace včetně dílčí hodinové dotace

1.1 Tematický blok č. 1 – Obec Turnov a její okolí – 6 hodin

Tento tematický blok je určen pro žáky 3. tříd v rámci prvouky a českého jazyka. V těchto hodinách žáci poznávají svou obec, získávají základní informace o obci, obyvatelích, historii Turnova, významných historických budovách, dozvědí se o zajímavých osobnostech, rodácích Turnova či lidech s Turnovem úzce spjatých, poznají okolí obce, památky, možnosti volnočasových aktivit. Dále se děti seznámí s pojmy muzeum, kronika, kronikář, historie, letopočet, století. Poznají 5 zajímavých osobností Turnovska z různých oblastí od sportu až po kulturu a nakonec se seznámí s historicky zajímavými událostmi, které se dotkly oblasti Českého ráje.

1.1.1 Téma č. 1 – Turnov – obec a okolí – 45 minut

Vyučovací hodina je zaměřena na získávání informací o obci Turnov. Zařazení obce do mapy Českého ráje, městský znak, základní historické informace o městu Turnov, obyvatelstvo, řeka, která městem protéká, počet škol, náměstí, porovnávání města a vesnice, seznámení se s 5 jmény osobností Turnova (Josef Rakoncaj, Ludvík Daněk, Ludvík Košek, Albrecht z Valdštejna a Eva Turnová) a jejich aktivitami. Doplňováním pracovních listů s vybarvením znaku města Turnova a skládáním znaku Turnova jako puzzle si děti získané znalosti lépe zapamatují. Celá práce je doplněna několika hrami formou soutěží (doplňovačka, přiřazování dvojic a závěrečný kvíz formou kola štěstí, tzv. Game show).

Úkolem pro rychlejší děti je pak vymyslet vlastní městský znak, popř. vytvořit krátký referát o jiné než uvedené osobnosti města Turnova. Informace si žáci mohou vyhledat na internetu a později je předat ostatním spolužákům.

1.1.2 Téma č. 2 – Turnov – volnočasové aktivity – 45 minut

Tato vyučovací hodina navazuje na první hodinu, zaměřuje se na okolí Turnova, významné památky ve městě i jeho okolí, pexeso s významnými historickými budovami Turnova a okolí, možnosti návštěv památek od hradů přes zámky, statky, chrámy a kostely (Valdštejn, Hrubý Rohozec, kostel sv. Františka z Assisi, chrám Narození Panny Marie, Dlaskův statek) až po instituce, které provozují volnočasové aktivity pro děti i dospělé od sportovního přes kulturní vyžití, možnosti dětských kroužků (Žlutá ponorka, Žlutá plovárna, městský bazén, městský stadion, tenisové kurty, dům ZUŠ).

Prostřednictvím obrázků různých institucí se děti seznámí s možnostmi, které tato centra nabízejí, děti také mohou samy vyhledávat informace na internetových stránkách. Hodina je doprovázena i několika hrami. První hra spočívá v otáčení obrázků s názvy budov na druhé straně (zapamatování). Následující obrázky center volnočasových aktivit se skrytými základními informacemi, co tyto instituce nabízejí, při kliknutí na obrázek se odkryje informace, následuje pracovní list, součástí je pak pexeso, na kterém si



děti osvěží paměť při poznávání budov a památek Turnova a okolí. V poslední soutěži Game show si děti zase zasoutěží a upevní si tak získané vědomosti a znalosti.

Úkolem pro nadané žáky je vyhledání dalších zajímavostí z okolí města Turnova nebo vytvoření pozvánky na místo, jež si žák vybere. Pozvánka má ostatní děti zaujmout a podnítit k případné návštěvě nebo využití místa.

1.1.3 Téma č. 3 – Práce s kronikou I – 45 minut

1.1.4 Téma č. 4 – Práce s kronikou II – 45 minut

Dvě vyučovací hodiny jsou určeny pro práci v muzeu. Žáci se seznámí s pojmy kronika, kronikář, historie, historické spisy, letopočet, století, muzeum, pracovníci muzea. Žáci ve skupinách vyhledávají informace k 8 historickým událostem, každá skupina má na starosti vybraná témata.

Vzhledem k tomu, že žáci nemohou pracovat přímo s kronikami, jsou jednotlivé listy naskenovány a kroniky mají k dispozici jen k nahlédnutí. Informace si žáci vzájemně předají, zapíší do tabletů, pracovních listů či na papír. Získané vědomosti si zopakují na hrách. První soutěž opět spočívá v doplňování slov do prázdných polí, děti mají vždy možnost následné kontroly své práce.

V další činnosti se děti podívají na skeny prvních stránek kronik z různých dob. Zde mají pedagogové mnoho možností. Mohou nechat děti pracovat na stejném tématu či jednotlivým skupinám zadat jedno nebo dvě témata ke zpracování a následně využít sdílení nabytých znalostí. Mohou se také věnovat pouze základním informacím a na hrách si ověřit, jak si je žáci zapamatovali. Mohou žáky nechat, aby si sami vybrali téma, které je zaujalo. Ke každému tématu je v hvězdičce odkaz na příslušnou stránku, jež se tématem zabývá, aby bylo vyhledávání jednodušší.

Hodiny jsou zaměřeny na práci s listy různých kronik, lze tedy pracovat jak v muzeu, kde budou kroniky k dispozici pouze k nahlédnutí, nebo i mimo muzeum, a pak při následné návštěvě nahlédnout do těchto historických pramenů. Pro každé zpracování tématu je k dispozici obecný pracovní list. Zde opět mohou pedagogové využít PL přímo v tabletu na labu či stažení a vytištění PL z přílohy nebo mohou své zápisky psát na list papíru.

V přílohách jsou celkem 4 PL (1. PL obecný – událost, kterou skupina sleduje; 2. PL – seřazení událostí dle letopočtů; 3. PL – informace o muzeu; 4. PL nadstandartní úkol – zjistit na internetovém odkaze zvláštní informace). Ve dvou závěrečných hrách si děti jednoduchým způsobem zopakují pojmy století a letopočet, kontrola je velmi jednoduchá.

K práci je opět přiložen úkol pro „rychlíky“, kteří mohou seřadit historické události podle letopočtů od nejstarší po nejmladší událost. Další úkolem pro nadané děti je vyhledávání speciálních informací ze stránky na Wikipedii, jejíž odkaz je ve hvězdičce (Jislova jeskyně; Babí a Kudrnáčova pec; rody, které jsou spojeny s Turnovem, které hrady se budovaly v okolí Turnova ve středověku; co se událo v roce 1538; co má společného Turnov s rodem Smiřických; čím se proslavil Václav Jaromír Pícek Podsvijanský) – odkaz viz Wikipedie.

1.1.5 Téma č. 5 – Významné osobnosti Turnova – 45 minut

Žáci se prostřednictvím pěti článků v rámci hodin českého jazyka seznámí s pěti významnými osobnostmi města Turnova, a to z různých oblastí: prvním je horolezectví – Josef Rakoncaj. V článku o tomto významném horolezci děti doplňují i, í, y, ý do textu po měkkých a tvrdých souhláskách jako opakování učiva 2. třídy.



Druhý článek se zabývá osobností Ludvíka Daňka, významného atleta, na jehož počest se každoročně pořádá Memoriál Ludvíka Daňka, jehož se účastní děti z turnovských škol i dospělí sportovci. V textu žáci vyhledají a opraví 10 chyb.

Třetí osobností je Jaroslav Rudiš, významný spisovatel a autor divadelních her. V článku o něm děti vyhledají všechna dvojslabičná slova.

Následuje současný atletický vícebojař Adam Sebastian Helcelet, v textu o sportovci žáci vyhledají všechna podstatná jména.

Poslední vybranou osobností je zpěvačka a baskytaristka Eva Turnová, jejíž článek obsahuje úkol vyhledat všechna slovesa.

Každá stránka má své správné vypracování, na kterém si žáci mohou ověřit, zda pracovali dobře, popř. opravit své chyby, aby získali co nejvíce bodů do soutěže. Pokud jednotlivé skupiny nestihnou zpracovat všechna témata, mohou si informace vzájemně předat ústně a pak si získané vědomosti ověřit v závěrečných hrách. V první hře opět přiřazují osobnosti k jejich aktivitám a v poslední soutěži Game show soutěží o získání co největšího počtu bodů. Na konci každé této hodiny následuje předání informací ostatním skupinám a následná evaluace.

Nadaní, „rychlejší“ žáci mohou navíc vyhledat další známou osobnost města Turnova. Jde o rodáka, populárního zpěváka Michala Hrůzu, jehož ukázkou si pustí kliknutím na fotografii, a pokud ho nepoznají z fotky, pak z Youtubu, z ukázky jeho písně Zakázané uvolnění.

1.1.6 Téma č. 6 – Významné události Turnova – 45 minut

Žáci zpracovávají v rámci hodin českého jazyka ve skupinách pět článků, tentokrát zaměřených na pět významných událostí z dějin města Turnova. Prvním tématem je období velkolepých hradů a zámků. Zde se žáci seznámí s nejvýznamnějšími hrady, zámky i zříceninami Českého ráje, zopakují si psaní velkých písmen v názvech hradů a zámků a zároveň přiřazují obrázky k názvům památek. V následující hře si ve skupině opět zopakují názvy památek, jde o tzv. paměťovou hru.

Druhá událost se zabývá husitským obdobím v oblasti Českého Ráje. Žáci se seznámí s osobnostmi Jana Husa a Jana Žižky, s pojmy husitství, husitské zbraně, vyzkoušejí si poznávání s přiřazováním názvů husitských zbraní k obrázkům. V následující hře si zopakují názvy a obrázky husitských zbraní zábavnou formou. V této části doplňují do textu i, í, y, ý po měkkých a tvrdých souhláskách jako opakování učiva 2. ročníku.

Třetí téma je zaměřeno na období nástupu Albrechta z Valdštejna, jedné z historicky nejvýznamnějších osobností Českého ráje. V tomto cvičení děti doplňují jak velká písmena ve vlastních jménech, tak správná i, í, y, ý. V následné hře – doplňovače – si děti ověří získané vědomosti. V další činnosti mohou složit znak Albrechta z Valdštejna.

Čtvrté téma se zaměřuje na období národního obrození v oblasti Českého Ráje, žáci se seznámí s pěti osobnostmi národního obrození, které pocházely z Turnova a pracovaly v něm a jeho okolí. Seznámí se s pojmy národní obrození, buditel, milostpán, tiskárna, ochotnické divadlo, revoluční rok 1848. Získané informace si ověří v soutěži.

V pátém tématu dojde na období prusko-rakouské války. V textu žáci doplňují u, ú, ů, velká písmena a i, í, y, ý. Důležité je také zapamatování přečteného textu, který si zopakují na následném pracovním listu.

Pro nadané děti je zde možnost zaměřit se na další téma, které nezpracovávala jeho skupina, nebo na poslední úkol v PL, a to vyhledat další informace o zbraních, které se využívaly v prusko-rakouské válce, či další informace o českých národních buditelích – vymyslet nová česká slova, která by mohla obohatit



slovní zásobu. Veškeré informace si děti mohou předat a následně si ověřit jejich zapamatování na závěrečné hře Game show.

Informace si opět předají a zpracovávají v rámci pracovních listů a her. Jednotlivé odkazy jsou opět schovány pod hvězdičkami. Na závěr si mohou děti zahrát pexeso, veškeré pracovní listy včetně pexesa jsou součástí přílohy.

Toto téma je velice obsáhlé a předpokládá se, že každá skupina bude vypracovávat jedno téma, popř. se pedagog zaměří dle svého vlastního výběru na jedno či dvě témata, která chce probrat, a k další tematice se vrátí později v dalších hodinách českého jazyka či vlastivědy, popř. dějepisu (dějepisné části v rámci vlastivědy).

1.2 Tematický blok č. 2 – Český ráj – prolínání krajů – 5 hodin

V druhém tematickém celku se zaměříme na prolínání krajů v rámci CHKO Český ráj. Jedná se o tři kraje České republiky, a to Středočeský, Královéhradecký a Liberecký. Tematický celek je zaměřen na žáky 4. tříd, kteří již mají hodiny prvouky rozdělené na vlastivědu a přírodovědu a v rámci vlastivědy probírají jednotlivé kraje České republiky. Proto je vhodné tato témata zavést jak do vlastivědy, tak do českého jazyka, kde se žáci mohou zabývat vzdělávacími texty a jejich rozбором. Žáci se prostřednictvím tohoto projektu blíže seznámí hlavně se třemi kraji Českého ráje, s jejich významnými městy, osobnostmi, památkami, s historií, s jejich začleněním do mapy České republiky. Články jsou určeny pro žáky 4. tříd, tudíž jsou již obsáhlejší s náročnějšími úkoly.

1.2.7 Téma č. 7 – Turnov – regionální autoři I – 45 minut

1.2.8 Téma č. 8 – Turnov – regionální autoři II – 45 minut

Dvouhodinová práce je součástí návštěvy městské knihovny. Žáci hravou formou pomocí skupinové práce získají informace o pěti spisovatelích, kteří pocházejí z oblasti Českého ráje, jsou s ním spjati nebo zpracovávají témata týkající se této oblasti. Žáci se ve skupinkách seznámí s osobností daného spisovatele či spisovatelky, přečtou si ukázkou z jejich knihy, kterou následně zpracují v PL. Dostanou možnost vyhledat další knihy daných autorů, nahlédnout do nich, případně si přečíst další ukázky a následně informovat své spolužáky o tom, co všechno se dozvěděli. Seznámí se také s dětskými autory (zde najdou své starší spolužáky přímo z turnovských škol), kteří se účastní každoroční literární soutěže a sami vymyslí povídku, pověst či pohádku o Českém ráji.

Autoři jsou seřazeni od nejstarších, nyní již nežijících, po nejmladší, působící dodnes. O každém autorovi jsou podány informace, kde a kdy se narodil, popř. zemřel, kde žije či žil, čím je (byl) a kde působil (působí), název jedné z jeho knih, ze které si přečtou ukázkou, a o čem psal. Další informace se žáci dozvědí při plnění úkolů.

Prvním, nejstarším autorem se bude zabývat první skupina žáků. Jde o Jana Knoba. Děti se dozvědí základní informace z jeho života, přečtou si ukázkou z knihy Kámen ze všech nejkrásnější a dozvědí se o postavě Čeňka Paclta, o jeho dětství, touhách a snech. Po vyplnění PL děti vyhledají další knihy od tohoto autora a seznámí rychlou formou ostatní spolužáky se svými poznatky.

Druhý autor Donát Šajner ve své knize Zpívající Digger také píše o Čeňku Pacltovi, o době jeho dospělosti až po jeho úmrtí. Kniha vychází z Pacltova deníku, který si na svých cestách psal, a poutavě líčí veškeré cesty a dobrodružství hlavního hrdiny až do jeho úmrtí. I zde si žáci přečtou úryvek z knihy, vyplní PL a poreferují ostatním spolužákům o svých poznatcích, popř. se pokusí najít v knihovně další Šajnerova díla.

Třetím významným autorem spojeným s Českým rájem je Eduard Petiška se svým nejvýznamnějším dílem Staré řecké báje a pověsti. I z této knihy si děti přečtou ukázkou, která se týká řeckého hrdiny



Hérakla čili Herkula, jež znají z pohádek či filmů, proto je jim postava celkem blízká. Po vyplnění PL povědí spolužákům o tomto spisovateli, o ukázce, kterou přečtely a případně vyhledají další Petiškovy knihy.

Čtvrtou důležitou osobností je spisovatelka Jaroslava Velartová, žijící autorka z malé vesnice Kostelec u Jičína, zabývající se zvláště pověstmi z Českého ráje. Ukázkou z knihy 10 zastavení v Českém ráji, která v rámci pověsti popisuje vznik Trosek, a vyplněním PL se další skupina žáků seznámí i s touto významnou autorkou zajímavé četby; také čtvrtá skupina povypráví ostatním dětem o svých poznatcích o této osobnosti, a zbude-li čas, vyhledá další díla této autorky.

Pátým vybraným autorem je zajímavá osobnost Jiřího Holuba, kastelána nyní působícího na zámku Hrubý Rohozec, autora humorných knih pro děti mj. se školní tematikou – Jak se zbavit Mstivý Soni. Ukázkou z této knihy se pobaví pátá skupina žáků a opět vyplní PL, seznámí se svou osobností spolužáky a popř. vyhledá další autorovy knihy.

Šestou autorkou se bude zabývat skupina nadaných žáků. Jedná se tedy již o nadstandartní úkol. Jde o současnou autorku Lenku Vydrovou (roz. Svobodovou), učitelku 2. stupně ZŠ žijící na farmě, která napsala zatím jednu pohádkovou knihu – Příběhy víly Březinky. S touto autorkou nás seznámí rychlejší žáci, kteří své předchozí téma zpracují dříve než ostatní děti. Nadanější žáky čekají ještě dva rozšiřující úkoly, ze kterých si, popřípadě budou moci vybrat, a to Střípky z ráje – sbírka prací od různých autorů z literárních soutěží – a případně Za pověstmi Českého Ráje – almanach dětských autorů.

Bude-li zájem a čas, mohou si děti po předání vzájemných informací a zahrání opakovací soutěže a hry vymyslet vlastní příběh z Českého ráje nebo se k tomuto tématu vrátit v rámci literatury či čtenářských klubů.

Dvouhodinová práce je součástí návštěvy městské knihovny. Žáci hravou formou pomocí skupinové práce získají informace o pěti spisovatelích, kteří pocházejí z oblasti Českého ráje, jsou s ním spjati nebo zpracovávají témata týkající se této oblasti. Žáci se ve skupinkách seznámí s osobností daného spisovatele či spisovatelky, přečtou si ukázkou z jejich knihy, kterou následně zpracují v PL. Dostanou možnost vyhledat další knihy daných autorů, nahlédnout do nich, případně si přečíst další ukázky a následně informovat své spolužáky o tom, co všechno se dozvěděli. Seznámí se také s dětskými autory (zde najdou své starší spolužáky přímo z turnovských škol), kteří se účastní každoroční literární soutěže a sami vymýšlí povídku, pověst či pohádku o Českém ráji.

Autoři jsou seřazeni od nejstarších, nyní již nežijících, po nejmladší, působící dodnes. O každém autorovi jsou podány informace, kde a kdy se narodil, popř. zemřel, kde žije či žil, čím je (byl) a kde působil (působil), název jedné z jeho knih, ze které si přečtou ukázkou, a o čem psal. Další informace se žáci dozvědí při plnění úkolů.

Prvním, nejstarším autorem se bude zabývat první skupina žáků. Jde o Jana Knoba. Děti se dozvědí základní informace z jeho života, přečtou si ukázkou z knihy Kámen ze všech nejkrásnější a dozvědí se o postavě Čeňka Paclta, o jeho dětství, touhách a snech. Po vyplnění PL děti vyhledají další knihy od tohoto autora a seznámí rychlou formou ostatní spolužáky se svými poznatky.

Druhý autor Donát Šajner ve své knize Zpívající Digger také píše o Čeňku Pacltovi, o době jeho dospělosti až po jeho úmrtí. Kniha vychází z Pacltova deníku, který si na svých cestách psal, a poutavě líčí veškeré cesty a dobrodružství hlavního hrdiny až do jeho úmrtí. I zde si žáci přečtou úryvek z knihy, vyplní PL a poreferují ostatním spolužákům o svých poznatcích, popř. se pokusí najít v knihovně další Šajnerova díla.

Třetím významným autorem spojeným s Českým rájem je Eduard Petiška se svým nejvýznamnějším dílem Staré řecké báje a pověsti. I z této knihy si děti přečtou ukázkou, která se týká řeckého hrdiny



Hérakla čili Herkula, jež znají z pohádek či filmů, proto je jim postava celkem blízká. Po vyplnění PL povědí spolužákům o tomto spisovateli, o ukázce, kterou přečetly a případně vyhledají další Petiškovy knihy.

Čtvrtou důležitou osobností je spisovatelka Jaroslava Velartová, žijící autorka z malé vesnice Kostelec u Jičína, zabývající se zvláště pověstmi z Českého ráje. Ukázkou z knihy 10 zastavení v Českém ráji, která v rámci pověsti popisuje vznik Trosek, a vyplněním PL se další skupina žáků seznámí i s touto významnou autorkou zajímavé četby; také čtvrtá skupina povypráví ostatním dětem o svých poznatcích o této osobnosti, a zbyde-li čas, vyhledá další díla této autorky.

Pátým vybraným autorem je zajímavá osobnost Jiřího Holuba, kastelána nyní působícího na zámku Hrubý Rohozec, autora humorných knih pro děti mj. se školní tematikou – Jak se zbavit Mstivý Soni. Ukázkou z této knihy se pobaví pátá skupina žáků a opět vyplní PL, seznámí se svou osobností spolužáky a popř. vyhledá další autorovy knihy.

Šestou autorkou se bude zabývat skupina nadaných žáků. Jedná se tedy již o nadstandartní úkol. Jde o současnou autorku Lenku Vydrovou (roz. Svobodovou), učitelku 2. stupně ZŠ žijící na farmě, která napsala zatím jednu pohádkovou knihu – Příběhy víly Březinky. S touto autorkou nás seznámí rychlejší žáci, kteří své předchozí téma zpracují dříve než ostatní děti. Nadanější žáky čekají ještě dva rozšiřující úkoly, ze kterých si popřípadě budou moci vybrat, a to Střípky z ráje – sbírka prací od různých autorů z literárních soutěží – a případně Za pověstmi Českého Ráje – almanach dětských autorů.

Bude-li zájem a čas, mohou si děti po předání vzájemných informací a zahrání opakovací soutěže a hry vymyslet vlastní příběh z Českého ráje nebo se k tomuto tématu vrátit v rámci literatury či čtenářských klubů.

1.2.9 Téma č. 9 – Liberecký kraj – 45 minut

Úkolem této hodiny je seznámení s mapou ČR, se začleněním Českého ráje do mapy ČR, s prolínáním tří krajů: Libereckého, Středočeského a Královéhradeckého. Liberecký kraj vybarví ve slepé mapě PL. Žáci se dále seznámí s pěti nejvýznamnějšími městy Libereckého kraje: Liberec, Jablonec nad Nisou, Nový Bor, Česká Lípa a Turnov. Zakreslí tato města do mapy. V další aktivitě formou doplňovací hry získají základní vědomosti a znalosti o Libereckém kraji.

Následují informace o Liberci, Jablonci, České Lípě a Novém Boru. Turnov znají děti již z předešlých hodin. Své získané znalosti si pak vstípi ve dvou hrách, jedná se o přiřazování znaků měst, posledním opakováním je pak hra Game show, kde si děti zasoutěží a vědomosti si tak utvrdí. Jde o práci s textem, proto doporučujeme tuto hodinu zpracovat buď do vlastivědy jako práci s mapou, nebo do českého jazyka či literatury, žáci si mají čtením článků zapamatovat informace a ověřit si jejich zapamatování na hrách.

Při plnění úkolů si mohou děti ověřit správnost svých zápisů na vyplněných labech.

Jako úkol pro nadané a rychlejší žáky je zde navržena možnost vymyslet vlastní pracovní list k příslušným městům nebo najít další informace k městům či zjistit původ znaků těchto měst.

1.2.10 Téma č. 10 – Středočeský a Královéhradecký kraj – 45 minut

I tato hodina se zabývá prací s mapou. Děti se seznámí s Královéhradeckým a Středočeským krajem, s jejich začleněním do mapy ČR, opět vybarví tyto kraje v mapě ČR na PL. Zakreslí do mapy šest důležitých měst Středočeského kraje: Kladno, Mělník, Mladou Boleslav, Nymburk, Kolín, Kutnou Horu. Dále pracují s mapkou Královéhradeckého kraje a s jeho 10 městy: Nové Město nad Metují, Trutnov, Jičín, Vrchlabí, Jaroměř, Hradec Králové, Dvůr Králové nad Labem, Náchod. V následující aktivitě děti



přiřazují města do těchto dvou krajů na PL. I tato aktivita může být plněna jak ve vlastivědě, tak v rámci českého jazyka.

Při plnění úkolů si žáci ověří správnost svých zápisů na správně vyplněných labech.

Potom si přečtou zajímavosti o dvou městech Středočeského kraje (Mladá Boleslav, Mnichovo Hradiště) a dvou městech Královéhradeckého kraje (Jičín a Dvůr Králové nad Labem) a své získané vědomosti prověřit v soutěži Game show.

Rychlejší skupiny si vypracují buď pracovní list na základě získaných informací, nebo vytvoří krátké referáty na téma Středočeský či Královéhradecký kraj, event. jejich další města.

1.2.11 Téma č. 11 – Nad mapou Českého ráje – 45 minut

Tématem této vyučovací hodiny je seznámení žáků s mapou Českého ráje, s jeho umístěním v rámci ČR, vodstvem, městy, hrady, zříceninami a zámky. Děti se tak podrobně seznámí s prolínáním krajů v mapě Českého ráje, se začleněním Českého ráje do mapy ČR, seznámí se s řekou, která protéká touto oblastí, s městy, hrady, zámky a zříceninami, žáci je zakreslují do slepých map. Ke každému tématu je přidán pracovní list se slepou mapou, který při skupinové práci žáci vyplní, a tím opět získají body pro svou skupinu. Žáci mohou pracovat přímo v labech. Na závěr práce si zahrají hru Game show pro zopakování nabytých vědomostí a znalostí a z příloh si stáhnou a zahrají pexeso s hrady a zámky Českého ráje.

Zde bych nechala pracovat skupiny samostatně na všech tématech a posloupně plnit úkoly pro získání co největšího počtu bodů.

Pro rychlejší žáky je zde úkol vymyslet si vlastní území, nakreslit mapu tohoto území a vymyslet názvy řek, měst, hradů, zámků atd.

1.3 Tematický blok č. 3 – Významná města a místa Českého ráje – 5 hodin

Ve třetím tematickém bloku se žáci 5. ročníků budou podrobněji zabývat Českým rájem, dozvědí se více informací o zástupcích hradů (Valdštejn), zámků (Hrubý Rohozec) a zřícenin (Trosky), poznají oblast CHKO Český ráj. Zjistí, kdy a jak tyto přírodní útvary (skalní města) vznikly, co je to proces zvětvávání, jak vznikly jeskyně, jaké horniny a drahé kameny se zde nacházejí, jaká řemesla doprovázela tyto nálezy a ujala se v této oblasti, podrobněji se seznámí s dalšími zajímavými městy všech tří krajů.

Jedná se o Jičín, město pohádek, a poznají další spisovatele z oblasti Jičínska (Václav Čtvrtek, Karel Jaromír Erben, Stanislav Rudolf, Josef Štefan Kubín), dále jde o Mladou Boleslav a její historii, žáci se seznámí s historií vzniku Škodovky, resp. firmou Laurin a Klement, a s městy na severu Českého ráje: Železným Brodem, Lomnicí nad Popelkou, Novou Pakou a Semily.

Tyto hodiny jsou situovány spíše do českého jazyka, kde si žáci mohou různými způsoby pohrát s textem, ale učitelé těchto hodin mohou využít i v rámci vlastivědy či přírodovědy k rozšíření poznatků žáků o dalších zajímavostech v okolí.

V textech, které děti ve skupinách zpracovávají, jsou různé úkoly, doplňování i, í, y, ý, vyhledávání podstatných jmen, sloves, souvětí a psaní větných vzorců, ale pedagog si může opět zadat i vlastní úkoly, kupř. vyhledat nejen podstatná jména, ale určit u nich všechny kategorie, dále slovesa a určit kategorie, popř. na části textu určit slovní druhy atd.

1.3.12 Téma č. 12 – Český ráj – Hrubý Rohozec, Valdštejn, Trosky – 45 minut

V této hodině se žáci seznámí s nejvýznamnějšími památkami Českého ráje, jde o zástupce zámků (Hrubý Rohozec), hradů (Valdštejn), zřícenin (Trosky).



Hodina je koncipována jako práce s textem do předmětu českého jazyka, tudíž poznatky o těchto památkách doprovází text s doplňováním i, í, y, ý. Zároveň děti získají znalosti o těchto významných budovách, o jejich historii či pověstech. Každý text je zakončen doplňovací hrou, ve které si žáci ověří své znalosti a upevní získané vědomosti.

Pedagog zde může pracovat se slovesy, podstatnými jmény, slovními druhy, větami či souvětími. Hodina může být propojena se sepsáním vlastní vymyšlené pověsti v rámci literatury nebo čtenářskými kluby. V tomto projektu se předpokládá, že skupiny pracují na všech tématech, aby si zapamatovaly informace o všech třech památkách a tyto pak zúročily v závěrečné soutěži.

Na závěr hodiny si mohou žáci ve skupinách zasoutěžit v Game show, kde si upevní své znalosti a vědomosti.

Úkolem pro nadané žáky je najít informace o další známé památce Českého ráje a napsat o ní krátký referát, na výběr mají fotografie dalších zástupců hradů, zámků a zřícenin: Frýdštejn, Kost a Hrubá Skála.

1.3.13 Téma č. 13 – Český Ráj – CHKO – 45 minut

Úkolem této hodiny je seznámit se s oblastí Českého ráje jako s CHKO (chráněnou krajinnou oblastí). Žáci si připomenou umístění Českého ráje a prolínání do krajů. Zjistí, jaké horniny a drahé kameny se zde nalézají (oblast Vyskeře a Kozákova), jaké zajímavé přírodní útvary zde vznikly (Hruboskalské skalní město, Prachovské skály, Příhrazské skály, Drábovna, skalní výklenky, voštiny, jeskyně Postojna, Sklepy apod.). Seznámí se s procesem zvětrávání a zajímavým barevným uspořádáním útvarů při tomto procesu. Čtením textu s porozuměním si mají žáci zapamatovat tyto údaje, svou paměť si ověří v následné soutěži Game show. Vyplní PL, kterým si opět ověří, co vše si zapamatovali.

Následuje poznávání hornin a drahých kamenů, což si mohou zahrát jako pexeso.

Dále se žáci dozvědí, jaká řemesla provázela nálezy drahých kamenů (sklářství, kamenářství, brusičství, výroba šperků), znalosti si ověří v soutěži. Tentokrát jde o turnaj závodníků, kde hrají 1–4 hráči. Děti se mohou vystřídat.

Nadaní žáci si pak mohou vybrat ze dvou úkolů: nakreslit šperk, který by vyrobili z nalezených drahých kamenů, nebo najít informace na odkaze o novodobých řemeslech Českého ráje.

1.3.14 Téma č. 14 – Kraj Královéhradecký – Jičín, město pohádek – 45 minut

V rámci tohoto tématu se žáci seznámí s Jičínem jako městem pohádek. Na úvod si přečtou text o městu Jičínu, jde opět o čtení s porozuměním, následuje doplňovací hra na ověření toho, jak si zapamatovali informace z textu.

Dále žáci získají informace o Regionálním muzeu a galerii v Jičíně (i s fotografiemi), načež vyplní PL.

V další části hodiny si jednotlivé skupiny rozdělí práci – každá skupina si vybere jednoho ze čtyř jičínských spisovatelů (práci může rozdělit i vyučující). Skupiny pak zpracují svého autora na PL a sdělí ostatním skupinám své poznatky.

Posledním společným úkolem je pak přiřazovací hra (dvojice autor – dílo).

Úkolem pro nadané děti je najít informace o dalším autorovi z města Jičína, které se mohou žáci dozvědět z internetových stránek.



1.3.15 Téma č. 15 – Kraj Středočeský – Mladá Boleslav – 45 minut

V rámci tématu Mladá Boleslav žáci opět pracují s textem, v článku, který se zabývá hlavními informacemi o městě, mají za úkol najít a podtrhnout všechna podstatná jména. Práci zkontrolují na správně vyplněném labu v odkaze.

Po této práci následuje odměna – doplňovací hra.

V další části hodiny se děti seznámí s pojmy Laurin a Klement, Škoda Auto, historie podniku. V tomto textu děti podtrhnou všechna slovesa.

Opět následuje doplňovací hra.

Jako bonus je zde poznávání typů některých aut značky Škoda. Děti si mohou zasoutěžit a posledním úkolem je soutěž Autodráha pro 1–4 žáky.

Pro nadané je připraven zvláštní úkol: buď vytvořit PL k městu Jičínu, nebo vytvořit slohový popis auta, či nakreslit vlastní auto budoucnosti i s parametry.

1.3.16 Téma č. 16 – Kraje – města – 45 minut

Poslední téma tohoto bloku se zabývá získáním informací o dalších čtyřech městech Českého ráje; Železný Brod, kde žáci v textu vyhledají všechna podstatná jména, Semily, v jejichž textu žáci vyhledají všechna souvětí a napíšou jejich vzorce, Lomnice nad Popelkou, kde se vyplňují i, í, y, ý, a Nové Páčky s vyhledáváním všech sloves. U každého města je vždy krátce sepsána pověst, která se k němu váže. Každé město je spojeno se svým znakem, tudíž následuje hra s poznáváním znaků měst a další hra s přiřazováním měst a jejich znaků.

Dále jsou zde dvě hry na doplňování slov do textů, nadaní žáci vyplní PL nebo složí puzzle se znaky jednotlivých měst nebo si mohou vymyslet vlastní pověst ke vzniku některého z měst.

1.10. Materiální a technické zabezpečení

Program je spjat s prací na tabletech, je možno pracovat i s interaktivní tabulí jako alternativou práce s tablety. Není-li tato možnost, lze ve skupinách či dvojicích využít práci přímo v počítačích, popř. stáhnout a předem si připravit PL a pracovat pomocí dataprojektoru. Je důležité mít připojení k internetu, neboť se zde vyskytují odkazy na internetové stránky.

PL jsou připnuty v každé hodině, instrukce jsou na každém labu pod žlutými šipkami. Puzzle a pexeso jsou také jako součásti témat připnuty k PL. Každý lektor či učitel si může vybrat ze dvou možností: buď nechá žáky vyplňovat PL přímo v labech, nebo si vytiskne PL a nechá je pracovat na papíře. Vyzkoušeny byly obě možnosti, vyplňování přímo v labech vede k tomu, že děti mohou texty rozházet. Proto bych volila možnost vytištění PL. Naopak vyhledávání a podtrhávání (podstatná jména, slovesa) bylo výhodnější dělat přímo v labech (úspora času). Pokud nemá pedagog k dispozici připojení na internet, lze využít PL, dataprojektoru, ale bez her a soutěží.

1.11. Plánované místo konání

Předpokladem je, že hodiny budou probíhat ve třídách s připojením k internetu nebo v počítačových či jiných učebnách, kde je k dispozici toto připojení. Celý program je vytvořen pro skupinovou práci po 4–5 žácích s možností využít dotykových tabletů. Nejsou-li tyto k dispozici, může pedagog využít formu frontální práce na interaktivní tabuli s následnou samostatnou skupinovou prací žáků na pracovních listech.



Celý program je vytvořen tak, aby nadaní žáci, kteří své činnosti stihnou v rychlejší době, mohli pracovat na speciálních úkolech dle své volby. V každé vyučovací hodině jsou k dispozici 2–3 takové úkoly, ať už jde o vyhledávání informací v odkazech internetových stránek, nebo o vymýšlení pracovních listů, vytváření referátů, seřazování informací chronologicky dle historicky zadaných letopočtů, vytváření referátů či kreativní úkoly, jako kresby aut budoucnosti, návrhy šperků, vymýšlení vlastních map s vlastními názvy řek, budov, měst, hradů, zámků, zřícenin aj. Pokud nemá pedagog k dispozici připojení na internet, lze využít PL, dataprojektoru, ale bez her a soutěží.

Část programu se odehrává v prostředí muzea a knihovny. V těchto prostorách je vhodné mít k dispozici tablety nebo interaktivní tabuli. Pokud k dispozici nejsou, postačí dataprojektor. Je třeba zajistit místa k sezení a pracovní stoly pro skupiny o 4–5 žácích. V muzeu se předpokládají originály kronik dle užitých skenů k nahlédnutí. Žáci společně vyplňují PL, pracují se skeny z kronik, v knihovně pracují s knihami a ukázkami z nich. V labech žáci mají základní informace o autorech, kterými se zabývají jednotlivé skupiny. Počet tabletů se odvíjí od počtu žáků ve třídě. Pokud tablety nejsou použity, je nutné vytisknout informace včetně PL a skupinám je poskytnout v tištěné podobě.

1.12. Způsob vyhodnocení realizace programu v období po ukončení projektu

Program je vytvořen tak, aby byl uchopitelný pro všechny, nejen přímo pro obyvatele oblasti Českého ráje nebo Libereckého, Středočeského a Královéhradeckého kraje. Většina témat se dá upotřebit v rámci českého jazyka, vlastivědy, popř. přírodovědy, dějepisu a v rámci mezipředmětových vztahů i v matematice, po celé České republice. Jde pouze o rozšiřující učivo a články určené pro český jazyk mohou využít všichni pedagogové. U realizátora programu se předpokládá vysokoškolské pedagogické vzdělání.



1.13. Kalkulace předpokládaných nákladů na realizaci programu po ukončení projektu

Počet realizátorů/lektorů: 3 (lektor, pracovník muzea, pracovník knihovny)

Položka		Předpokládané náklady
Celkové náklady na realizátory/lektory		21400,-
z toho	<i>Hodinová odměna pro 1 realizátora/ lektora včetně přípravy a odvodů</i>	670,-
	<i>Ubytování realizátorů/lektorů</i>	0,-
	<i>Stravování a doprava realizátorů/lektorů</i>	8000,-
Náklady na zajištění prostor		0,-
Ubytování, stravování a doprava účastníků		5000,-
z toho	<i>Doprava účastníků</i>	5000,-
	<i>Stravování a ubytování účastníků</i>	0,-
Náklady na učební texty		5750,-
z toho	<i>Příprava, překlad, autorská práva apod.</i>	4250,-
	<i>Rozmnožení textů – počet stran: 750</i>	1500,-
Režijní náklady		32330,-
z toho	<i>Stravné a doprava organizátorů</i>	1500,-
	<i>Ubytování organizátorů</i>	0,-
	<i>Poštovné, telefony</i>	200,-
	<i>Doprava a pronájem techniky</i>	19200,-
	<i>Propagace</i>	0,-
	<i>Ostatní náklady</i>	8750,-
	<i>Odměna organizátorům</i>	2680,-
Náklady celkem		64480,-
Poplatek za 1 účastníka	při předpokládaném počtu 25 dětí	2580,-



1.14. Odkazy, na kterých je program zveřejněn k volnému využití

www.rvp.cz, <https://vctu.cz/nabidka/projekty/rozvoj-deti-a-zaku/budovani-kapacit-pro-rozvoj-skol-ii-poznavame-cesky-raj/>

Vzdělávací program je zveřejněn pod licencí Creative Commons ve variantě BY-SA (uvedte původ – zachovejte licenci).

Pokud není uvedeno jinak, všechny obrázky, fotografie, schémata atd. jsou autorským dílem tvůrců programu nebo pochází z volně dostupných databází bez povinnosti citace.



2 Podrobně rozpracovaný obsah programu

Přílohy ke stažení

Vzdělávací program „Poznáváme Český ráj“ obsahuje celkem tři tematické celky rozdělené podle ročníků, pro které je určen. Pro žáky 3. ročníku je určen tematický blok s názvem Obec Turnov a její okolí, realizován bude v rámci prvouky a českého jazyka. V těchto hodinách žáci poznávají svou obec, získávají základní informace o obci, obyvatelích, historii Turnova, významných historických budovách, dozvědí se o zajímavých osobnostech, rodácích Turnova či lidech s Turnovem úzce spjatých, poznají okolí obce, památky, možnosti volnočasových aktivit. Dále se seznámí s pojmy muzeum, kronika, kronikář, historie, letopočet, století. Poznají pět zajímavých osobností spjatých s Turnovem z různých oblastí od sportu až po kulturu. Dozví se o zajímavých historických událostech, které se dotkly oblasti Českého ráje.

Druhý tematický blok je určený pro žáky 4. ročníku a věnuje se tématu Český ráj – prolínání krajů. V druhém tematickém celku se zaměříme na prolínání krajů v rámci CHKO Český ráj. Jedná se o tři kraje České republiky, a to Středočeský, Královéhradecký a Liberecký. Tematický celek je zaměřen na žáky 4. ročníků, kteří již mají rozděleny hodiny prvouky na vlastivědu a přírodovědu a v rámci vlastivědy probírají jednotlivé kraje České republiky. Proto je vhodné tato témata zavést jak do vlastivědy, tak do českého jazyka, kde se žáci mohou zabývat vzdělávacími texty a jejich rozbořem. Žáci se prostřednictvím tohoto projektu blíže seznámí hlavně se třemi kraji Českého ráje, s jejich významnými městy, osobnostmi, památkami, s jejich začleněním do mapy České republiky. Články jsou určeny pro žáky 4. ročníků, tudíž jsou již obsáhlejší s náročnějšími úkoly.

Třetí tematický blok Významná města a místa Českého ráje pak zpracovávají žáci 5. ročníků. Podrobněji se zabývají Českým rájem, dozvědí se více informací o třech zástupcích hradů (Valdštejn), zámků (Hrubý Rohozec) a zřícenin (Trosky), poznají oblast CHKO Český ráj. Seznámí se s tím, kdy a jak tyto přírodní útvary vznikly, co je to proces zvětvávání, jak vznikly jeskyně, jaké horniny a drahé kameny se zde nacházejí, jaká řemesla doprovázela tyto nálezy a ujala se v této oblasti. Žáci se podrobněji seznámí s dalšími zajímavými městy všech tří krajů, Jičínem, městem pohádek, a dalšími spisovateli z oblasti Jičínska, Mladou Boleslaví s její historií a s historií vzniku Škodovky, dvojicí Laurin & Klement, s městy na severu Českého ráje: Železným Brodem, Lomnicí nad Popelkou, Novou Pakou a Semilou. Tyto hodiny jsou spíše začleněny do českého jazyka, kde žáci různými způsoby pracují s textem, ale učitelé těchto hodin mohou využít i v rámci vlastivědy či přírodovědy k rozšíření poznatků o další zajímavosti z okolí. V textech, které děti ve skupinách zpracovávají, je akcentováno doplňování i, í, y, ý. Pedagog může zadat také alternativní úkoly – vyhledat podstatná jména a určit u nich všechny kategorie, slovesa a určit kategorie, popř. věty a souvětí, větné vzorce, na části textů určit slovní druhy atd.

2.1 Tematický blok č. 1 – Obec Turnov a její okolí – 6 hodin

2.1.1 Obec Turnov a její okolí – 45 minut

Forma a bližší popis realizace

Práce s tablety, interaktivní tabulí, frontální výuka, samostatná a skupinová práce, prezentace zjištěných informací před třídou, práce ve dvojicích.

Skládání puzzlí městského znaku. Doplňování slov do textu, který se týká polohy města Turnova (severní okraj Českého ráje), jeho začlenění v rámci České republiky (prolínání tří krajů: Liberecký, Královéhradecký, Středočeský), řeky, která jím protéká, (Jizera), přibližného počtu obyvatel (14 tisíc) a toho, v jakém okrese (Semily) a kraji se nachází (Liberecký kraj), vybarvení znaku města Turnova přímo v pracovním listu podle předlohy, přiřazování osobností Turnova k jejich profesnímu zaměření, přiřazování v pracovním listu, shrnutí poznatků o městě Turnově – vyškrtávání nepravdivých tvrzení. Nadstandartní úkoly – skládání znaku města Turnova, vymyšlení a nakreslení vlastního návrhu, jak by



mohl znak města vypadat, soutěž Game show – opakování získaných vědomostí –, přiřazování pamětihodností k jejich popisu.

Metody

Frontální vysvětlení práce s tablety all-in-one, samostatná skupinová práce 4–5 žáků, reproduktivní metoda (prezentace zjištěných informací), vyplňování PL, samostatná práce – skládání a vybarvování znaku Turnova, práce ve dvojicích, brainstorming.

Pomůcky

Tablety all-in-one, [4.1 SMART LAB 1 aktivity Turnov a jeho okolí](#), pracovní listy k aktivitám 4.1, puzzle městského znaku Turnova (zalaminované v pěti provedeních), pastelky, pera.

Podrobně rozpracovaný obsah

Úvod hodiny: 5–7 minut. Seznamte se s prací na tabletech all-in-one, s postupy při práci s prezentacemi, překlíkávejte pomocí šipek, naučte se orientovat se v labech a vyzkoušejte si dotykovou formu práce.



Obrázek 1 Foto autor



Obrázek 2 Foto autor

Jak pracovat s AIO?

Tablety all-in-one jsou počítače, které vypadají jako velká televize. Dají se ovládat dotykem nebo přidáním klávesnice a myši. Vyzkoušejte si dvojklik myši, vyzkoušejte si ťuknutí k použití písma a přetahování obrázků či symbolů na obrazovce. Dokážete to?

Co víte o Turnově? Kde leží? Co znamená název Český ráj? Kde ho najdeme? Jak vypadá znak Turnova? Které historické budovy v Turnově znáte? Jaký je rozdíl mezi městem a vesnicí? Znáte nějaké osobnosti Turnova a okolí, současné či historické? Jaké barvy má městský znak Turnova?

Skupinová práce po 4–5 žácích: 4–5 minut. Seznamte se s mapou Českého ráje, s městem Turnovem, s okolními městy, se znaky Turnova a okolních měst, historickými budovami Turnova (4.1 lab 1).

Skládání puzzle: 1–2 minuty. Složte městský znak Turnova (4.1 lab 2 – ukázka, sponka PL 1 Puzzle, 4.1 lab 8).



Kdo z vás bydlíte ve městě, kdo na vesnici? Jak se liší život ve městě a na vesnici?

Samostatná práce skupin: 4–5 minut. Přiřaďte věty k pojmům město a vesnice, návštěva divadel, blízkost přírody, pestrost obchodů, velký počet obyvatel, malý počet obyvatel (4.1 lab 3, sponka PL 1 Moje město a okolí).

Samostatná práce: 2–3 minuty. Vyřešte kvíz, doplňte slova do textu ze základní historie města Turnova, kde leží, která řeka jím protéká, kolik v něm žije obyvatel (4.1 lab 4).

Samostatná práce: 3–4 minuty. Kdo je kdo? Přiřaďte dvojice: jméno známé osobnosti města Turnova a její povolání (Josef Rakoncaj, Ludvík Daněk, Ludvík Košek, Eva Turnová, Albrecht z Valdštejna – hudebník, vojevůdce, pilot, horolezec, atlet (4.1 lab 5).

Samostatná práce: 3–4 minuty – vyplňte pracovní list, vybarvěte městský znak Turnova (4.1 lab 6, sponka PL 1 Moje město a okolí). Pracujte samostatně.

Samostatná práce: 4–6 minut. Zahrajte si hru Game show jako opakování veškerých získaných vědomostí (4.1 lab 7).

Úkol pro rychlíky: Vymyslete vlastní městský znak Turnova či jiného města (vlastního bydliště), popřípadě vytvořit krátký referát o jiné známé osobnosti města Turnova (4.1 lab 9).

Práce ve dvojicích: Přiřaďte k objektu v Turnově či jeho nejbližším okolí jeho popis. Využít můžete buď pouze názvy staveb, či také jejich fotografie.

Brainstorming: Zkuste říci, která stavba z předchozího úkolu je nejstarší a která naopak nejmladší. Své tvrzení zdůvodněte.

Řešení PL (4.1 lab 10 – Moje město a okolí; 4.1 lab 11 – Porovnání města a vesnice). Odkazy a zdroje (4.1 Lab 12).

2.1.2 Turnov – volnočasové aktivity – 45 minut

Forma a bližší popis realizace

Práce s tablety, interaktivní tabulí, frontální rozdělení úkolů, skupinová práce, prezentace zjištěných informací před třídou, kooperace v rámci skupiny, brainstorming ve dvojicích, samostatná práce spočívající ve vytvoření vlastní mapy.

Městské budovy v Turnově a zajímavá místa okolí Turnova, možnosti vycházek, prohlídek hradů, zámků, statků, volnočasové aktivity, pexeso – názvy významných budov města Turnova a okolních budov (zámek Hrubý Rohozec, radnice, kostel sv. Františka z Assisi, zámek Valdštejn, Dlaskův statek, chrám Narození Panny Marie), volnočasové aktivity – obrázky (Žlutá ponorka, městský bazén, budova ZUŠ, městský stadion, Žlutá plovárna na Malé Skále); kliknutí na objekt, ten odletí a ukáže se aktivita, děti rozvádějí dál, Game show – opakování získaných vědomostí.



Obrázek 3 Mapa Českého ráje

Český ráj [online]. Copyright © [cit. 20.02.2019]. Dostupné z: <http://www.cesky-raj.info/galerie/obrazky/image.php?img=1110010&x=2094&y=1981>



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



Metody

Frontální vysvětlení úkolů této hodiny, skupinová práce s výukovým softwarem SMART, hra, vyplňování PL, výzkumná metoda vyhledávání informací o volnočasových aktivitách, brainstorming ve dvojích.

Pomůcky

Tablety all-in-one, [4.2 SMART LAB 2 aktivity Turnov – volnočasové aktivity](#), pracovní listy k aktivitám 4.2, pexeso, papír.

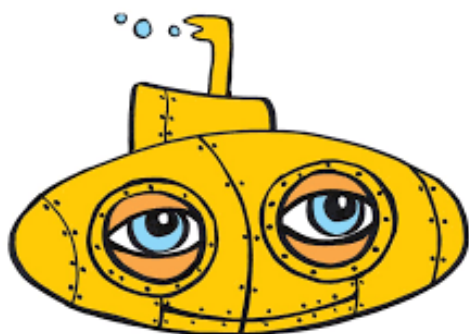
Podrobně rozpracovaný obsah

Úvod hodiny: 3–4 minuty. Připomeňte si mapu Českého ráje, všechny znaky, zvláště pak znak města Turnova (opět si můžete složit puzzle). (4.2 lab 1; Znak Turnova – lab 2).

Znáte nějaké historické budovy v Turnově? Už jste některé památky v Turnově nebo jeho okolí navštívil? Co se dá v Turnově nebo jeho okolí dělat ve volném čase, o víkendech? Jaké organizace připravují volnočasové aktivity? Co všechno se dá dělat v létě, v zimě, na podzim, na jaře?

Samostatná práce: 3–5 minut. Poznáte některé obrázky významných hradů, zámků či budov ve městě Turnově a jeho okolí? (4.2 lab 3).

Skupinová práce: 5–7 minut. Vyplňte pracovní list k významným budovám, přiřaďte k sobě obrázek a název budovy – zámek Hrubý Rohozec, radnice, kostel sv. Františka z Assisi, zámek Valdštejn, Dlaskův statek a chrám Narození Panny Marie (4.2 lab 4, sponka PL 2 Památky Turnova, okolí a volný čas).



Obrázek 4 Víte, které turnovské instituci patří obrázek?

Žlutá ponorka Turnov - volnočasové středisko. In: Facebook [online]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/turnovzlutaponorka/>

Samostatná práce: 8–12 minut. Poznejte různé volnočasové možnosti v Turnově a jeho okolí – organizace, které se zabývají volnočasovými aktivitami, jako je Žlutá ponorka, Žlutá plovárna na Malé Skále, městský bazén, ZUŠ, městský stadion. Pod obrázky – ukryty aktivity k rozšíření (4.2 lab 5).

Samostatná práce: 3–4 minuty. Zahrajte si a zasoutěžte ve hře Game show – zopakujte si vše, o čem jste se dozvěděli (4.2 lab 6).

Samostatná práce: 5–7 minut. Zahrajte si pexeso s budovami a památkami z Turnova a okolí (4.2 lab 7 a 4.2 lab 8, sponka PL 2 Pexeso).

Kreativní úkol: cca 15 minut. Ve dvojicích si zkuste vzpomenout na co největší množství turnovských památek, sami pak vytvořte vlastní mapu, kde budou tyto památky zaznamenány.

Úkol pro rychlíky: Víte něco zajímavého o některé z památek v Turnově nebo jeho okolí? Napište o tom a povyprávějte svým spolužákům.

Řešení PL (4.2 lab 10 – Památky Turnova, okolí a volný čas). Odkazy a zdroje (4.2 lab 12, 4.2 lab 13).



2.1.3 a 2.2.4 Téma č. 3 a č. 4 – Práce s kronikou I a II – 2 × 45 minut

Forma a bližší popis realizace

Práce s tablety, interaktivní tabulí, frontální rozdělení úkolů, skupinová práce, prezentace zjištěných informací před třídou, kooperace v rámci skupiny, individuální práce, brainstorming, zážitkové učení – reálné ukázky kronik.

Pojmy kronika, kronikář, muzeum, co vše obsahuje tento pojem, kdo v něm pracuje, exponáty, historie, letopočet, století, chronologické uspořádání podle letopočtů od nejstaršího k nejmladšímu, proč je důležité zaznamenávat a uchovávat dějinné události. Práce s textem, skeny z různých kronik různých dob, hry. Jak probíhal vývoj města Turnova v dějinách, co je to letopočet a století. Na co se zaměřit při čtení textů, jaké základní informace může člověk získat z kronik a také co to znamená vytvořit vlastní kroniku, vyhledávání informací na internetových odkazech.

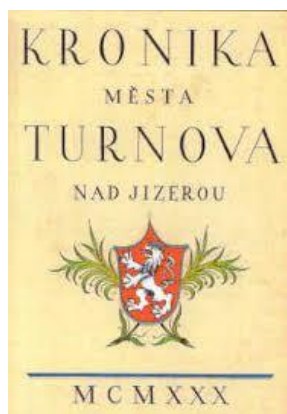
Metody

Frontální výuka, vysvětlení pojmů kronika, kronikář, pracovníci muzea, co vše v muzeu můžeme najít, prohlídka úvodních stránek kronik, vysvětlení úkolů a možností, skupinová práce, skupiny si samy zvolí stránku kroniky – téma, které je zaujme, – to pak zpracovávají na PL, společná hra ve skupinách, samostatná práce, brainstorming.

Pomůcky

Kroniky (inventáře turnovského muzea), tablety all-in-one, připojení k internetu, [4.3 4 SMART LAB 3 aktivity Práce s kronikou I, II](#); pracovní listy k aktivitám 4.3, skeny kronik, pastelky, pero.

Podrobně rozpracovaný obsah



Obrázek 5, sken Kroniky města Turnova z roku 1930 - autor

Úvod hodiny: 3–5 minut. Připomeňte si mapu Českého ráje, města a znaky, přečtěte si informace o muzeu, kronice (popř. 10 zajímavých historických událostí o Turnově a okolí), (4.3 lab 2).

Co je to muzeum? Kdo v muzeu pracuje? Co všechno v muzeu najdeme? Co je to kronika? Kdo je kronikář? Co se do kronik zapisuje? Co je to století, letopočet, jak se poznává?

Samostatná práce: 5–10 minut. Doplňte v kvízu slova do textu o nejstarších zmínkách o Turnově (4.3 lab 3).

Samostatná práce: 8–10 minut. Vyplňte pracovní list jako opakování tématu muzeum (4.3 lab 4, 4.3 sponka PLM 3).

Co je podle vás muzeum? Co se dělá v muzeu? Co všechno můžeme v muzeu vidět? S kým se můžeme v muzeu setkat? Proč vznikají muzea? Kdo jsou kronikáři? Co všechno se do kronik zapisuje? Proč je pro nás historie důležitá?

Zážitkové učení s brainstormingem: 10 minut. Pracovník muzea vám ukáže kroniky, které jsou v turnovském muzeu uloženy. Dobře si je prohlédněte a zkuste si všimnout, jakým způsobem jsou psány, jak jsou zdobené, zda obsahují pouze samostatné zápisy, nebo také nějaké fotografie, tabulky apod.



Společná práce: 2–4 minuty. Podívejte se na vzhled některých kronik – prohlédněte si ukázky titulních stran z různých dob, dále se podívejte na ukázkou druhé stránky s informacemi o kronikáři, kdo a kdy jej ustanovil psaním kroniky, dobové podpisy kronikáře a starosty Turnova (4.3 lab 5 a 6).

Společná práce: 2–3 minuty. Vyberte si téma ke zpracování (4.3 lab 7).

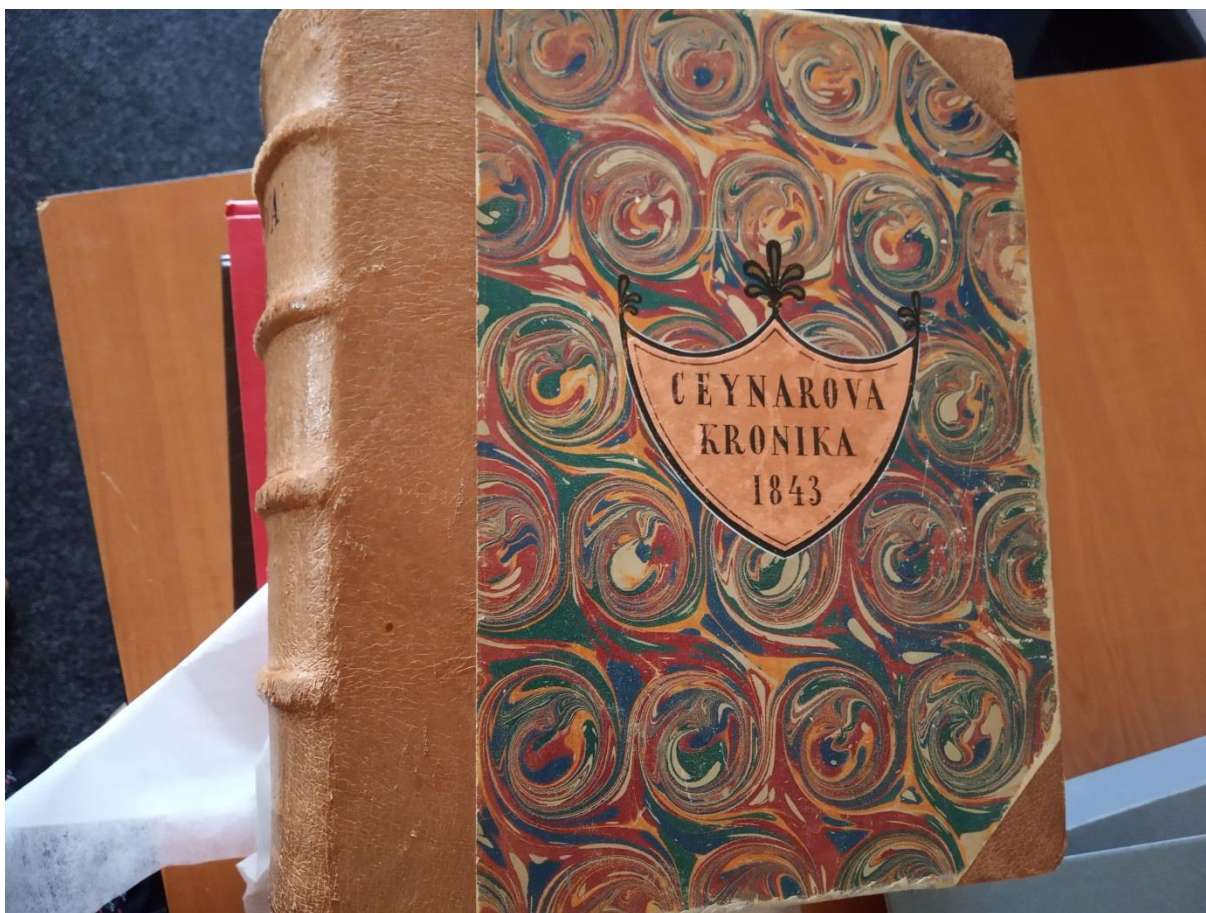
Jmenování kronikáře. Jak vznikly Metelkovy sady? Návštěva T. G. Masaryka. Ceny potravin za 1. světové války a po ní. Policejní statistika. Autobusová doprava. Střípky ze všednodennosti.



Obrázek 6 Poznáte budovu na obrázku? Foto autor.

Kliknutím na hvězdičku se dostanete na příslušnou stránku v kronice, kterou si přečtete.

Samostatná práce: 10–15 minut. Prostudujte si skeny z kroniky, vypracujte PL (4.3 laby 8–20 odkazy na 4.3 labu 7, 4.3 sponka PLM 1).



Obrázek 7 Ceynarova kronika z roku 1843. Foto autor.

Ve kterém roce je vydán pracovní list, se kterým pracujete? Kterou událost sledujete? Uveďte 3 věci, které jste našli. Co vás nejvíc zaujalo?

Společná frontální aktivita: 2–3 minuty. Poslechněte si výklad o tom, co je to století, jak se počítá, co je letopočet, jak se zapisuje.



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání

MSMT
MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

Víte, co je to století? Jak se počítá? Víte, že u nás se letí k dalšímu století, takže 1536 je 16. století (směřujeme k němu), 1 001 je už 11. století a 1299 je 13. století, důležitá jsou první dvě čísla. A celá tato čísla jsou letopočty: 1236, 1928, 1415 apod.

Samostatná práce skupin: 3–4 minuty. Rozlište v následující hře letopočty a století do dvou skupin (4.3 lab 21 a 4.3 lab 22).

Individuální úkol: 10 minut. Zkuste si vybavit, jaké zajímavé události jste v posledním měsíci ve třídě či v rodině zažili. Na základě toho zkuste vytvořit kronikářský zápis, který by tyto zážitky postihoval. Porovnejte se spolužáky.

Brainstorming: 5 minut. Diskutujte o tom, co je podstatou kronikářského zápisu, jak se liší kronika a deník, zda se může výklad stejné události ve dvou různých kronikách lišit a proč.

Úkol pro šikuly I: Seřadte události podle letopočtu od nejstarší události po nejmladší (4.3 lab 23) nebo navrhnete úvodní stránku své vlastní kroniky (můžete si založit i třídní kroniku).

Střípky z každodenního života, 2014. Jmenování kronikáře Karla Drbohlava, 1929. Policejní statistika, 1938. Ceny potravin, 1914 – 28. Jak vznikly Metelkovy sady, 1922. Žlutá ponorka, 2010. Návštěva Tomáše Garrigue Masaryka, 1922. Vyhlášení vzniku Československé republiky, 1918. Titulní list kroniky, 1930. Zdravotní stav obyvatel po válce, 1919.

Úkol pro šikuly II: Hledejte speciální informace na webových odkazech (4.3 lab 24, 4.3 sponka PLM 4).



Obrázek 8 Co je na obrázku? Foto autor.

Zjistěte, čím je známá Jislova jeskyně a kde se nachází? Čím je známá Babí a Kunderáčova pec? Se kterými rody jsou spojeny počátky Turnova? Které hrady byly vybudovány v okolí Turnova ve středověku? Co se událo v roce 1538? Co má společného rod Smiřických s Turnovem? Čím se proslavil Václav Josef Pícek – Podsvijanský?

Vše najdete pod hvězdičkou, když na ni kliknete, zobrazí se Vám internetová stránka se všemi odpověďmi na otázky. Musíte mít k dispozici internetové připojení.

Řešení PL (4.3 lab 25 – Napiš svými slovy). Odkazy a zdroje (4.3 lab 26, 4.3 lab 27).



Obrázek 10 Foto autor.



Obrázek 9 Foto autor.



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

2.1.5 Osobnosti Turnova – 45 minut

Forma a bližší popis realizace

Pantomima (neverbální komunikace), práce s tablety, interaktivní tabulí, frontální rozdělení úkolů, skupinová práce, samostatné vystupování před třídou, kooperace ve skupině.

Pět významných osobností z minulosti i současnosti, pocházejících z Turnova nebo s Turnovem určitým způsobem spojených: Josef Rakoncaj – podnikatel a horolezec, Ludvík Daněk – atlet, Jaroslav Rudiš – spisovatel, Adam Sebastian Helcelet – vícebojař, Eva Turnová – basketaristka a zpěvačka, texty s úkoly, hra s přiřazováním dvojic jméno – povolání, soutěž Game show, úkoly pro rychlejší – Michal Hruža nebo jiná vybraná osobnost, rodák Turnova.

Metody

Informačně-receptivní metoda, frontální výklad, skupinová práce s texty, samostatné vypracování úkolů, soutěž, hra.

Pomůcky

Tablety all-in-one, [4.5 SMART LAB 5 aktivity Osobnosti Turnova](#), pracovní listy k aktivitám 4.5.

Podrobně rozpracovaný obsah



Obrázek 11 Josef Rakoncaj

RNDr. Jiří Špitálský - own work.
In: Wikimedia Commons, the
free media repository [online].
File:Josef Rakoncaj.jpg.

Dostupné
z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Josef_Rakoncaj

Hodina byla situována do hodin českého jazyka jako komunikace a práce s textem.

Úvod hodiny: 3–4 minuty. Připomeňte si mapu Českého ráje, města a znaky, poslechněte si vysvětlení úkolů, pracujte s textem (4.5 lab 1).

Znáš nějaké osobnosti spojené s Turnovem? Znáš některá z uvedených jmen? Víš, čemu se tito lidé věnují? Čím bys chtěl být ty? Čím by ses chtěl stát? Co bys chtěl v životě dokázat?

Skupinová práce: 10 minut. Rozdělil(a) jsem vás do pětic. Jednotlivec z každé skupiny zkusí bez užití mluvené řeči ztvárnit nějaké pantomimicky povolání (profese mu bude přidělena na základě losu, přičemž ostatní hádají, o jakou profesi se jedná). Vítězí skupina, která nasbírá nejvíce bodů. (V nabídce se nacházejí tyto profese: horolezec, spisovatel, zpěvák, atlet, učitel, sochař.)

Samostatná práce: 4–5 minut. Přečtete informace o osobnosti Josefa Rakoncaje, podnikatele a horolezce. Doplňte měkká a tvrdá i/y po měkkých a tvrdých souhláskách. (4.5 lab 2; 4.5 sponka PL Rakoncaj, Daněk, Rudiš).

Samostatná práce: 3–4 minuty. Seznamte se s osobností Ludvíka Daňka, atleta. Úkolem je najít v textu 10 chyb a opravit je (4.5 lab 3; 4.5 sponka PL Rakoncaj, Daněk, Rudiš).

Samostatná práce: 3–4 minuty. Projděte informace o osobnosti Jaroslava Rudiše, spisovatele původem z Turnova. Vyhledejte dvouslabičná slova (4.5 lab 4; sponka PL Rakoncaj, Daněk, Rudiš).

Samostatná práce: 4–5 minut. Seznamte se s osobností Adama Sebastiana Helcelet, vícebojaře. Úkolem je najít všechna podstatná jména (4.5 lab 5; 4.5 sponka PL Helcelet, Turnová).

Samostatná práce: 4–5 minut. Zajímejte se o osobnost Evy Turnové – hudebnice. Úkolem je vyhledat všechna slovesa (4.5 lab 6; 4.5 sponka PL Helcelet, Turnová).



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

Skupinová práce: 5–6 minut. Zahrajte si spojovací hru na spojování dvojic (jméno osobnosti a její povolání), (4.5 lab 7).

Eva Turnová

vícebojař

Josef Rakoncaj

atlet

Ludvík daněk

hudebnice

Adam Sebastian Helcelet

spisovatel

Jaroslav Rudiš

podnikatel a horolezec

Zasoutěžte si navzájem ve hře Game show a zopakujte si všechny informace z textů (4.5 lab 8).



Obrázek 12 Foto autor.

Úkol pro šikuly: Poznejte osobnost populární hudby z Turnova z ukázky písně Zakázané uvolnění a zjistěte o ní víc nebo si vyberte samostatně osobnost ze svého okolí a napište o ní referát (4.5 lab 9).

Řešení PL (4.5 lab 10–14). Odkazy a zdroje (4.5 lab 15–18).

2.1.6 Události Turnova – 45 minut

Forma a bližší popis realizace

Práce s tablety, interaktivní tabulí, frontální výklad, skupinová práce, samostatné vystupování před třídou, kooperace ve skupinách, tvůrčí psaní.

Pět významných historických událostí, které se dotýkaly i města Turnova, témata chronologicky seřazena podle letopočtů od nejstaršího po mladší, historie města Turnova, období velkolepých



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



královských hradů, období husitských válek, první královské město Českého ráje, Albrecht z Valdštejna, Český ráj v dobách národního uvědomování, prusko-rakouská válka a její dopady, úkoly k textům, soutěž, pexeso, popř. puzzle (znak Albrechta z Valdštejna).

Metody

Informačně-receptivní metoda – výklad, práce ve skupinách, práce ve dvojicích (vybarvování znaku Albrechta z Valdštejna), samostatná práce, práce s textem, čtení s porozuměním, metoda tvůrčího psaní.

Pomůcky

Tablety all-in-one, [4.6 SMART LAB 6 aktivity Události Turnova](#), pracovní listy k aktivitám 4.6, puzzle – znak Albrechta z Valdštejna (4.6 lab 11).

Podrobně rozpracovaný obsah:

Úvod hodiny: 2–3 minuty. Společná frontální aktivita. Připomeňte si mapu Českého ráje, města a znaků. (4.6 lab 1).

Znáte názvy některých hradů, zámků nebo zřícenin v okolí Turnova? Víte něco o husitech? Kdo byli, co dělali, kdo je vedl? Proč vzniklo husitské období? Kdo je jeho zakladatelem? Jak se jmenuje husitský vojevůdce? Kdo to byl Albrecht z Valdštejna? Kde sídlil? Co všechno mu patřilo? Znáte pojem národní obrození? Co se tehdy dělo? Zkus vymyslet nějaká vlastní česká slova. Co je to válka? Jaké dopady mívá? Co se ve válkách děje? Proč lidé nemají rádi války?

Skupinová práce – Období velkolepých královských hradů:

Prohlédněte si fotografie s názvy hradů a zámků a zřícenin – zapamatujte si názvy: 2–3 minuty (4.6 lab 2). Trosky, Valečov, Valdštejn, Kost, Frýdštejn, Hrubý Rohozec, Rotštejn a Hrubá skála.

Připojte názvy hradů, zámků a zřícenin a zopakujte si psaní velkých písmen u vlastních jmen: 3–4 minuty (4.6 lab 3). Trosky, Valečov, Valdštejn, Kost, Frýdštejn, Hrubý Rohozec, Rotštejn a Hrubá skála.

Prohlédněte si obrázky budov bez názvů – určete a запиšte správné názvy (zkontrolovat si můžete správnost poklepnutím na kartu, ta se otočí a ukáže správný název budovy): 2–3 minuty (4.6 lab 4).





Obrázek 13 Husitské zbraně

NEBELVÍRSKÝ KVÍZ - HUS, HUSITÉ A PAK Foreign Language Flashcards - Cram.com. Cram.com: Create and Share Online Flashcards [online]. Copyright ©2020 Cram.com [cit. 14.05.2020]. Dostupné z: <https://www.cram.com/flashcards/nebelvicky-kviz-hus-husite-a-pak-8215962>

Skupinová práce – Období husitských válek:

Přečtěte si text s doplňováním měkkých a tvrdých i/y po měkkých a tvrdých souhláskách, (doplňovat můžete přímo v labech stejně jako na počítači, nebo do předem vytištěného PL: 3–5 minut (4.6 lab 5).

Husitské zbraně – zkuste si tipnout k obrázkům názvy jednotlivých zbraní (zkontrolovat si můžete odtažením obdélníku, pod kterým jsou skryty správné názvy): 3–5 minut (4.6 lab 6; 4.6 sponka PL Husitské zbraně).

Zahrajte si spojovací hru – přiřaďte obrázky zbraní k názvům: 1–2 minuty (4.6 lab 7), hra na postřeh – rozřaďte na zbraně a názvy zbraní: 1–2 minuty (4.6 lab 8).

Samostatná práce – První královské město Českého ráje, Albrecht z Valdštejna:

Přečtěte si text s doplňováním velkých písmen ve jménech a i, í, y, ý po tvrdých a měkkých souhláskách, opět můžete vyplnit přímo v labu nebo do PL: 5–7 minut (4.6 lab 9; 4.6 sponka PL Albrecht z Valdštejna).

Složte znak Albrechta z Valdštejna jako puzzle: 1–2 minuty (4.6 lab 11, 4.6 sponka PL znak Albrechta z Valdštejna).

Práce ve dvojicích – Český ráj v dobách národního uvědomování:



Obrázek 15 Znak Albrechta z Valdštejna

This W3C-unspecified vector image was created with Inkscape by Bastianowa (Bastiana). Valdštejnové - znak. In: Wikimedia Commons, the free media repository [online]. File:POL COA Waldstein.svg. Dostupné z: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:POL_COA_Waldstein.svg



Obrázek 16 Albrecht z Valdštejna

Albrecht z Valdštejna – In: Wikimedia Commons, the free media repository.. [online]. File:Albrecht Wallenstein.jpeg Dostupné pod licencí public domain z: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Albrecht_Wallenstein.jpeg

Přečtěte si článek o osobnostech národního obrození v Turnově a okolí – podtrhněte všechna vlastní jména: 4–5 minut, můžete přímo v labu nebo do vytištěného PL (4.6 lab 12).

Doplňte otázky k národnímu obrození, popř. vyhledejte informace na internetu (4.6 lab 13, 4.6 sponka PL Národní obroditelé).

Uveď jména aspoň 3 buditelů. Ve kterém roce byla založena Kastránkova tiskárna? Za jakým účelem se zakládaly tiskárny? Co znamená slovo jemnostpán? Koho měl za přítele Antonín Marek? Ve kterém století byla zakládána ochotnická divadla a proč? Co se stalo v revolučním roce 1748?

Zahrajte si kvíz s otázkami a odpověďmi – zopakujte si tak národního obrození: 2–3 minuty (4.6 lab 14).

Samostatná práce – Prusko-rakouská válka a její dopady. Přečtěte si text o Prusko-rakouské válce – doplňte všechna u, i/y, velká písmena: 4–6 minut (4.6 lab 15).

Odpovězte na otázky k období prusko-rakouské války – co jste si zapamatovali?: 5–7 minut (4.6 lab 16, 4.6 sponka PL Prusko-rakouská válka).

Které země se zúčastnily prusko-rakouské války? Ve kterém roce začala prusko-rakouská válka? Kde všude nacházíme pomníčky této války? K čemu došlo po válce, kdy a kde a proč? Kdo vedl radikální skupinu kolem časopisu Boleslavan? V čem je zvláštní řeč prostého venkovského písmáka? Najdi alespoň 5 výchylek od dnešní pravopisné mluvy.

Pro rychlíky: Zjistěte pod odkazem hvězdičky, jaké zbraně se používaly v prusko-rakouské válce.

Skupinová práce nebo hra týmů: 3–4 minuty. Zasoutěžte si mezi sebou ve skupinách nebo ve dvojicích – soutěž Game show, zopakujete si vše, co jste už udělali, popř. cestou pokusu a omylu přijdete na správná řešení (4.6 lab 17).

Úkol pro šikuly: Vyberte si další téma ke zpracování nebo si zahrajte pexeso. (4.6 sponka Pexeso)

Kreativní úkol: 15 minut. Vyberte si událost, která vás nejvíce zaujala a zkuste ji literárně ztvárnit. Vaši fantazii se meze nekladou. Inspirovat se lze pouze volně, vyprávění oživte postavami, využívejte přímou řeč.

Řešení PL (4.6 lab 18–25). Odkazy a zdroje (4.6 lab 25–27).

2.2 Tematický blok č. 2 – Český ráj – prolínání krajů – 5 hodin

2.2.7 a 2.2.8 Turnov – regionální autoři I a II – 2 × 45 minut

Forma a bližší popis realizace

Práce s tablety, interaktivní tabulí, frontální rozdělení úkolů, skupinová práce, samostatné vystupování před třídou, spolupráce, vyhledávání knížek v knihovně.

Regionální osobnosti v knihovně v Turnově. Šest autorů, kteří s regionem Českého ráje či s městem Turnovem měli či mají něco společného, u každého autora je vybrána jedna kniha a čtení ukázky; život a dílo jednotlivých autorů, obeznámení spolužáků s informacemi o autorech i s přečtenou ukázkou: Jan Knob – Kámen ze všech nejkrásnější; Donát Šajner – Zpívající Digger; Eduard Petiška – Staré řecké báje a pověsti; Jaroslava Velartová – 10 zastavení Českého ráje; Jiří Holub – Jak se zbavit Mstivý Soni, Lenka Vydrová Svobodová – Příběhy víly Březinky. Vysvětlení, jak jsou knížky v dětském oddělní knihovny členěny, úkoly z toho plynoucí. Nadstavbové úkoly – kniha Střípky z ráje od různých autorů nebo almanach Za pověstmi Českého ráje od dětských autorů.





Obrázek 17 Foto autor.

Metody

Přednáška pracovníka knihovny, frontální vysvětlení úkolů, skupinová práce, prostudování textů o autorech, vyplňování PL, přečtení ukázek z knih, prezentace získaných znalostí před ostatními spolužáky, soutěž ve čtveřicích (Závodníci), soutěž dvou týmů (Game show)

Pomůcky

Tablety all-in-one, [4.7 8 SMART LAB 7 aktivity Turnov – regionální autoři I, II](#); pracovní listy k aktivitám 4.7; knihy: Kámen ze všech nejkrásnější, Zpívající Digger, Staré řecké báje a pověsti, Jak se zbavit Mstivý Soni, 10 zastavení Českého ráje, Příběhy víly Březinky, Střípky z ráje, Za pověstmi Českého ráje, Škola je samá legrace, Český ráj. Turnov; fotografie a kresby, dataprojektor.

Podrobně rozpracovaný obsah

Úvod hodiny: 1 minuta. Připomeňte si mapu Českého ráje, města, znaky měst (4.7 lab 1).

Frontální společná aktivita: 12–15 minut. Poslechněte si přednášku pracovníka knihovny, který Vám představí pět vybraných autorů a jejich díla, krátce vás seznámí se zajímavostmi z jejich života, ukáže vám obrázky na dataprojektoru i v papírové podobě, přečtete si ukázky z knih, podívejte se na fotodokumentaci. (4.7 laby 2, 4, 6, 8, 10, popř. 12).

Nebude-li možno realizovat přednášku, pak se všechny informace o daných autorech dozvíte z těchto labů. A budete se mít možnost seznámit i s dalšími literáty a dokonce i s dětskými spisovateli.



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání

MŠMT
MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

Frontální činnost: 1–2 minuty. Rozdělte se do 5 skupin po 4–5 žácích, každá skupina si vybere losováním lístku se jménem autora, kterého bude zpracovávat.

Skupinová práce: 15–25 minut. Pozorně si přečtěte informace o svém spisovateli, pracujte pak do PL dle výběru autora a přečtěte si ukázkou z knihy svého autora a napište, o čem byla.

Jan Knob, život a dílo (4.7 lab 2), PL (4.7 lab 3 nebo 4.7 sponka PL Jan Knob);

Donát Šajner, život a dílo (4.7 lab 4), PL (4.7 lab 5, 4.7 sponka PL Donát Šajner);

Eduard Petiška, život a dílo (4.7 lab 6), PL (4.7 lab 6, 4.7 sponka PL Eduard Petiška);

Jaroslava Velartová, život a dílo (4.7 lab 8), PL (4.7 lab 9, 4.7 sponka PL Jaroslava Velartová);

Jiří Holub, život a dílo (4.7 lab 10), PL (4.7 lab 11, 4.7 sponka PL Jiří Holub).



Obrázek 18 Foto autor.

Společná aktivita: 12–15 minut. Sdělte zjištěné informace ostatním. Jednotlivé skupiny seznámí ostatní spolužáky s vybraným autorem a s ukázkou, kterou si v rámci skupinové práce přečetli.

Skupinová práce: 15–20 minut. Splňte úkoly připravené pracovníky knihovny: pracovní listy s kvízy, doplňovačkami, přesmyčkami a rozbor básničky. (4.7 sponka PL knihovna 1, PL knihovna 2, PL knihovna 3). Nedostanete-li se do knihovny, PL najdete v odkazech a pod sponkami.

Úkol pro rychlíky: 3–5 minut – Zahrajte si hru Závodníci (4.7 lab 16); 5–7 minut, zasoutěžte si ve hře Game show (4.7 lab 17).



Úkol pro šikuly: Seznamte se s dalšími autory spojenými s Českým rájem: Lenka Vydrová (4.7 lab 12), PL (4.7 lab 13, 4.7 sponka PL Lenka Vydrová), sborník literární soutěže Střípky z ráje – různí autoři, almanach Za pověstmi Českého ráje – dětské autoři.

Aktivita v prostorách knihovny: 15 minut. Pracovník knihovny vám vysvětlí, jak jsou knihy v dětském oddělení členěny (knihy na dětském oddělení mají jako první písmeno M, dále jsou čtyři kategorie knih dle věku a literatura naučná, následuje abecední řazení). Každá skupina žáků pak vyhledá podle těchto instrukcí knihu, s níž pracovala. Pokud se daná kniha v tomto oddělení nenachází, budete pracovat s alternativní variantou.

Signatury knih:

Donát Šajner – Zpívající Digger – namísto toho vyhledat Miroslav Cogan – Turnov. Český ráj – signatura M 77.04

Eduard Petiška – Staré řecké báje a pověsti – signatura M/III

Jaroslava Velartová – 10 zastavení Českého ráje – namísto toho vyhledat Jiří Kahoun – Škola je samá legrace – signatura M/II

Jiří Holub – Jak se zbavit Mstivý Soni – signatura M/II

Lenka Vydrová Svobodová – Příběhy víly Březinky – signatura M/II

Řešení PL (4.7 18–23, 4.7 sponka PL knihovna 1 – řešení, sponka PL knihovna 2 – řešení, sponka PL knihovna 3 – řešení). Odkazy a zdroje (4.7 24–26).

2.2.9 Liberecký kraj – 45 minut

Forma a bližší popis realizace

Práce s tablety, interaktivní tabulí, frontální rozdělení úkolů, skupinová práce, práce s mapou, kooperace ve skupině, tvůrčí psaní.

Umístění Libereckého kraje do mapy České republiky a do mapy Českého ráje; v rámci prolínání krajů navazuje toto téma na 1. a 2. hodinu (Turnov – obec a okolí, Turnov – volnočasové aktivity) a rozšiřuje ho o další poznatky; informace o Libereckém kraji, kde leží, kolik je tam obyvatel, řeky, pohoří a nejvyšší vrcholy, informace o pěti největších či nejznámějších městech (Liberec, Jablonec nad Nisou, Nový Bor, Turnov a Česká Lípa), zakreslování do slepé mapy, čtyři texty týkající se čtyř měst (Turnov je znám z témat 1 a 2), práce s textem, čtení s porozuměním, rozlišování a přiřazování znaků měst, soutěž Game show – ověření zapamatování informací, puzzle jednotlivých znaků měst.



Obrázek 19 Skupinová práce. Foto autor.

Metody

Frontální vysvětlení úkolů, práce ve skupinách, práce se slepou mapou, četba s porozuměním, zapamatování si znaků jednotlivých měst, práce ve dvojici, skládání puzzlí ve skupinách – důraz na spolupráci, aktivní účast, soutěž, tvůrčí psaní.

Pomůcky

Tablety all-in-one, [4.9 SMART LAB 9 aktivity](#), pracovní listy k aktivitám 4.9, puzzle, interaktivní tabule, tužky, papíry.



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

Podrobně rozpracovaný obsah

Úvod hodiny: 1–2 minuty. Připomeňte si mapu Českého ráje, města a znaky (4.9 lab 1).

Víte, kde se na mapě ČR nachází Liberecký kraj? Jaké je hlavní město Libereckého kraje? Znáte další města, která se v Libereckém kraji nacházejí? Víte, co má ve znaku město Liberec?

Společná frontální aktivita: 2–3 minuty. Seznamte se s mapou ČR a rozdělením republiky do krajů, vytýčení Libereckého kraje a vybarvěte ho v PL (4.9 lab 2 a 3).

Skupinová práce: 4–6 minut. Vyplňte PL Liberecký kraj (4.9 sponka PL Liberecký kraj).

Hromadná aktivita: 5–7 minut. Seznamte se s pěti nejvýznamnějšími městy Libereckého kraje (Liberec, Jablonec nad Nisou, Česká Lípa, Nový Bor, Turnov), jejich označení v mapě (4.9 lab 4).

Skupinová práce: 4–5 minut. Zahrajte si hru s doplňováním slov do textu, Liberecký kraj (4.9 lab 5).

Skupinová práce: 10–15 minut. Přečtěte si informace o čtyřech městech Libereckého kraje (Liberec, Nový Bor, Jablonec nad Nisou, Česká Lípa) – jde o čtení s porozuměním, důraz se klade na zapamatování důležitých informací (4.9 lab 6–9).

Skupinová práce: 5–8 minut. Zahrajte si hru s poznáváním znaků měst (4.9 lab 10) a následným složením těchto znaků (puzzle), v další hře přiřadíte znaky měst k jejich názvům (4.9 lab 11).

Práce ve dvojici nebo soutěž skupin: 3–5 minut. Zasoutěžte si v opakovací hře Game show, kde si ověříte zapamatování získaných informací o městech Libereckého kraje (4.9 lab 12).

Kreativní úkol: 15–30 minut. Do Libereckého kraje je situován také komiks o Čtyřlístku. Postavičky Fí-finky, Myšpulína, Bobíka a Pindi jistě znáte. Zkuste napsat příběh, který zachycuje jejich nového dobrodružství, v němž poznávají nějaké zajímavé místo v Libereckém kraji.

Úkol pro šikuly: Vytvořte vlastní pracovní list k městům, se kterými jste se seznámili. Zjistěte další zajímavosti k městům Libereckého kraje. Seznamte se s tím, jak vznikly znaky těchto měst.

Řešení úloh a PL (4.9 lab 14–16). Odkazy a zdroje (4.9 lab 17–18).

2.2.10 Středočeský a Královéhradecký kraj – 45 minut

Forma a bližší popis realizace

Práce s tablety, interaktivní tabulí, frontální rozdělení úkolů, skupinová práce, samostatná práce, spolupráce ve skupině, práce ve dvojicích.

Středočeský a Královéhradecký kraj, jejich umístění v mapě ČR, jejich začlenění do Českého ráje, zařazení měst do slepých map, města Středočeského kraje (Mladá Boleslav, Kutná Hora, Kladno, Kolín, Nymburk, Mělník), města Královéhradeckého kraje (Nové Město nad Metují, Jičín, Trutnov, Jaroměř, Rychnov nad Kněžnou, Vrchlabí, Hradec Králové, Dvůr Králové nad Labem, Náchod), hra rozřazování měst do Středočeského kraje a do Královéhradeckého kraje, pro zájemce informace o dvou městech z každého kraje. Ve Středočeském kraji Mladá Boleslav (podrobněji v hodině č. 15), a Mnichovo Hradiště. Z Královéhradeckého kraje město Jičín (rozebráno v hodině č. 14) a Dvůr Králové nad Labem, soutěž Game show.



Metody

Frontální zadání úkolů ke skupinové práci, práce se slepou mapou, čtení s porozuměním, vyplňování PL, hry a soutěže ve skupinách, individualizovaná výuka se zaměřením na žáky s pomalejším tempem, práce ve dvojicích.

Pomůcky

Tablety all-in-one, interaktivní tabule, [4.10 SMART LAB 10 aktivita](#), pracovní listy k aktivitám 4.10.

Podrobně rozpracovaný obsah

Společná frontální aktivita: 1–2 minuty. Připomeňte si mapu Českého ráje, města, znaky (4.10 lab 1).

Víte, kde leží Královéhradecký a Středočeský kraj? Jaká jsou města v těchto krajích? Znáte Středočeský a Královéhradecký kraj, kde je najdeš na mapě ČR? Znáš hlavní města těchto krajů? Co víš zajímavého o těchto krajích? Navštívil jsi někdy nějaké z měst těchto krajů? Co jsi tam viděl, zažil?

Skupinová práce: 4–5 minut. Seznamte se s prolínáním Středočeského a Královéhradeckého kraje mapou Českého ráje (4.10 lab 2), vybarvěte Středočeský kraj ve slepé mapě (4.10 lab 3, 4.10 sponka PL Královéhradecký a Středočeský kraj).

Samostatná práce: 3–5 minut. Seznamte se s šesti názvy nejvýznamnějších měst Středočeského kraje (Mladá Boleslav, Kutná Hora, Mělník, Nymburk, Kolín) a podívejte se na jejich zařazení do mapy (4.10 lab 4).

Samostatná práce: 2–3 minuty. Vybarvěte Královéhradecký kraj na mapě ČR (4.10 lab 5).

Skupinová práce: 8–10 minut. Seznamte se s názvy významných měst Královéhradeckého kraje (Nové Město nad Metují, Vrchlabí, Jaroměř, Jičín, Rychnov nad Kněžnou, Hradec Králové, Náchod, Dvůr Králové nad Labem) a podívejte se na jejich zakreslení do mapy Královéhradeckého kraje (4.10 lab 6; 4.10 sponka PL Královéhradecký a Středočeský kraj).

Skupinová práce: 3–4 minuty. Zahrajte si hru – kvíz s přiřazováním měst do dvou krajů (4.10 lab 7).



Do kterého kraje patří jednotlivá města – Středočeského nebo Královéhradeckého?

	<i>Kutná Hora</i>	
	<i>Dvůr Králové nad Labem</i>	
	<i>Nové Město nad Metují</i>	
<i>Kraj Středočeský</i>	<i>Jaroměř</i>	<i>Kraj Královéhradecký</i>
	<i>Nymburk</i>	
	<i>Vrchlabí</i>	
	<i>Kolín</i>	
	<i>Mladá Boleslav</i>	
	<i>Hradec Králové</i>	
	<i>Mělník</i>	
	<i>Jičín</i>	
	<i>Náchod</i>	
	<i>Rychnov nad Kněžnou</i>	



Obrázek 21 Foto autor.



Obrázek 20 Foto autor.

Úkol pro rychlíky: 5–8 minut. Seznamte se s městy Středočeského kraje (Mladá Boleslav, Mnichovo Hradiště) – čtení s porozuměním (4.10 lab 8). Seznamte se s městy Královéhradeckého kraje (Jičín, Dvůr Králové nad Labem) – čtěte s porozuměním (4.10 lab 9). Na základě zjištěných informací vytvořte pracovní list k některému z měst nebo o něm napište krátký referát.

Hromadná aktivita: 4–6 minut. Zasoutěžte si ve hře Game show a zopakujte si získané vědomosti (4.10 lab 10).

Kreativní úkol: 10 minut. Určitě víte, že každé lidské sídlo má svůj název. Ten však není náhodný, z něčeho vzniknul. Kupříkladu nedaleké Mnichovo Hradiště bylo ohrazené místo, které zbudovali mniši z nedalekého kláštera a které také mnichům patřilo. V pracovním listu máte napsaný seznam vybraných měst Středočeského a Královéhradeckého kraje. Zkuste ve dvojicích vymyslet, proč se tato místa



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

jmenují právě tak, jak zní jejich název. Buďte tvůrčí, zapojte svou fantazii, vycházejte z toho, co vám daná slova připomínají.

Řešení úloh a PL (4.10 lab 12–16). Odkazy a zdroje (4.10 lab 16–18).

2.2.11 Nad mapou Českého ráje – 45 minut

Forma a bližší popis realizace

Práce s tablety, interaktivní tabulí, frontální výklad a rozdělení úkolů, skupinová práce, spolupráce ve skupině.

Prolínání krajů Českého ráje v rámci mapy ČR, vodní toky – řeky, které Českým rájem protékají a zakreslení do slepé mapy; města, hrady, zámky a zříceniny, zakreslení vybraných objektů do slepé mapy, turistické značky, pexeso s hrady, zámky a zříceninami, soutěž Game show, nadstavbový úkol – vymyslet mapu vlastní země se vlastními fantazijními názvy, vytvořit upoutávku (pozvánku) na některý z objektů. Hodina může předcházet vlastivědné procházce údolím řeky Jizery nebo návštěvě některého hradu nebo zámku v oblasti Českého ráje.

Metody

Frontální vysvětlení postupů skupinové práce při vyplňování slepých map, rozhovor k opakování témat, skupinová práce, hra pexeso, soutěž, výtvarné činnosti, kreativní činnosti..

Pomůcky

Tablety all-in-one, interaktivní tabule, [4.11 SMART LAB aktivity Český ráj – mapa](#), pracovní listy k aktivitám 4.11, pexeso (4.11 sponka Hrady Č. ráje).

Podrobně rozpracovaný obsah

Úvod hodiny: 1–2 minuty. Připomeňte si mapu Českého ráje, města, znaky (4.11 lab 1), podívejte se na prolínání krajů napříč Českým rájem (4.11 lab 2, 4.11 lab 10).

Jaké znáte barvy na mapě? Co si pamatujete o prolínání krajů v Českém ráji? (4.11 lab 10) Pamatujete si názvy některých hradů, zámků a zřícenin v Českém ráji? Která města jste navštívili nebo znáte? Jaké řeky protékají Českým rájem?

Samostatná práce: 2–3 minuty. Prolínání 3 krajů oblastí Českého ráje – pozorujte, dokreslete a přiřaďte názvy krajů do slepé mapy (4.11 lab 2, 4.11 lab 3). Liberecký kraj, Královéhradecký kraj, Středočeský kraj.

Samostatná práce: 1–2 minuty. Řeka Českého ráje – pozorujte její tok; města, kterými protéká (4.11 lab 5). Jizera.

Samostatná práce: 3–4 minuty. Zakreslete tok řeky Jizery do slepé mapy, přiřaďte správné názvy krajů a měst. (4.11 lab 6)

Samostatná práce: 1–2 minuty. Města českého ráje – pozorujte umístění měst v mapě Českého ráje. (4.11 lab 8) *Mladá Boleslav, Mnichovo Hradiště, Turnov, Semily, Železný Brod, Rovensko pod Troskami, Nová Paka, Dolní Bousov, Lomnice nad Popelkou, Hodkovice nad Popelkou, Jičín, Kopidlno, Bakov nad Jizerou, Jičín.*

Samostatná práce: 4–6 minut. Zakreslete města Českého ráje do slepé mapy (zaměřte se na města, která znáte nebo jste je již navštívili). (4.11 lab 9)



Samostatná práce: 2–3 minut. Hradý, zámky a zříceniny Českého ráje – pozorujte jejich umístění v mapě Českého ráje. (4.11 lab 11) *Humprecht, Frýdštejn, Sychrov, Vranov, Hrubý Rohozec, Valdštejn, Rotštejn, Zásadka, Valečov, Hrubá Skála, Kumburk, Zvířetice, Sobotka, Železnice, Jičín, Trosky, Staré Hradý, Dětenice, Mladá Boleslav, Michalovský Putna, Mnichovo Hradiště.*

Samostatná práce: 5–7 minut. Zakreslete hradý, zámky a zříceniny Českého ráje do slepé mapy. (4.11 lab 12).

Skupinová práce: 2–4 minuty. Prohlédněte si fotografie hradů, zámků a zřícenin. Zahrajte si pexeso. (4.11 lab 14–15).

Skupinová práce nebo týmová soutěž: 4–6 minut. Zopakujte si získané vědomosti v soutěži Game show (4.11 lab 16).

Úkoly pro rychlíky: 5–10 minut. Nakreslete vlastní mapu vymyšleného území s vlastními názvy měst, řek, budov hradů, zámků a zřícenin. Vymyslete upoutávku k návštěvě některé z památek či měst (4.11 lab 9).

Kreativní úkol: 10-15 minut. Ve dvojicích nebo samostatně vyberte jedno z míst, které jste umístili do slepé mapy, a kde jste byli s rodiči nebo se školou, či na táboře. Vymyslete celodenní výlet, na který byste ostatní pozvali. Přemýšlejte také o tom, jak bychom na dané místo cestovali, kolik času bychom na cestu z místa, kde se právě nacházíme, potřebovali. Navrhněte, co bychom si na Vámi vybraném místě neměli nechat ujít.

Řešení úloh a PL (4.11 lab 4, 4.11 7, 4.11 lab 10, 4.11 lab 13). Odkazy a zdroje (4.11 lab 17–18).

2.3 Tematický blok č. 3 – Významná města a místa Českého ráje – 5 hodin

2.3.12 Český ráj – Hrubý Rohozec, Valdštejn, Trosky – 45 minut

Forma a bližší popis realizace

Práce s tablety, interaktivní tabulí, frontální výklad, skupinová práce, kooperace ve skupině, čtení s porozuměním.

Seznámení se s třemi zástupci hradů, zámků a zřícenin (Valdštejn, Hrubý Rohozec a Trosky). Texty s doplňováním i, í, y, ý, informace o historii památek, o jejich založení, o rodech, které je vlastnily, o jejich přestavbách, o jejich podobách; jaké funkce tyto památky vykonávaly v minulosti a jaká je jejich dnešní podoba a funkce. Za každým článkem doplňovací hra, ověření zapamatování přečtených textů. Soutěž Game show – opakování všeho, co se žáci v této hodině dozvěděli. Úkol pro nadané – vybrat další památku z dalších třech nabízených možností (Frýdštejn, Kost, Hrubá Skála).

Metody

Frontální vysvětlení úkolů, skupinová práce, doplňování textů s následnou možností kontroly, didaktické hry, znalostní soutěž, čtení s porozuměním.

Pomůcky

Tablety all-in-one, interaktivní tabule, [4.12 SMART LAB 12 český ráj – Hrubý Rohozec, Valdštejn, Trosky](#); pracovní listy k aktivitám 4.12, zadání pověsti O Troskách.



Podrobně rozpracovaný obsah



Obrázek 22 Hrubý Rohozec

Hrubý Rohozec | foto: Jiří Berger. Dostupné z:

https://www.idnes.cz/zpravy/domaci/dedicka-rodu-walderode-vysoudila-zamek-hruby-rohozec.A110701_120237_liberec-zpravy_alh

Frontální výuka: 1–2 minuty. Připomeňte si mapu Českého ráje (4.12 lab 1).

Znáte zámek Hrubý Rohozec? Kde se nachází? Už jste ho někdy navštívili? Co jste tam viděli zajímavého? Co si o něm pamatujete? Víte něco o hradu Valdštejn? Kde ho najdeme? Jak vypadá? Co všechno tam najdeme? Byl jsi někdy na zřícenině Trosky? Víš o ní něco zajímavého? Kde ji najdeme? Jak jsou pojmenovány věže? Znáš nějakou pověst, která se váže k některé z těchto památek?



Obrázek 23 Valdštejn

Hrad Valdštejn. In: Hrad Valdštejn [online]. Copyright © 2000 [cit. 14.05.2020]. Dostupné z: <http://www.hrad-valdstejn.cz/>



Obrázek 24 Trosky

Zřícenina hradu Trosky. In: Mapy.cz. Mapy.cz [online]. Dostupné z: <https://mapy.cz/zakladni?x=15.2304733&y=50.5166398&z=17&source=base&id=1702971>

Skupinová práce: 5–7 minut. Přečtete si článek s názvem Hrubý Rohozec, v textu doplňte i, í, y, ý. (4.12 lab 2, 4.12 sponka PL Hrubý Rohozec).

Hra ve dvojicích nebo ve skupině: 3–5 minut. Přiřadte dvojice otázek a odpovědí (4.12 lab 3).

Skupinová práce: 5–7 minut. Přečtete si článek s názvem Valdštejn, v textu doplňte i, í, y, ý (4.12 lab 5, 4.12 sponka PL Valdštejn).

Hra ve dvojicích nebo ve skupině: 3–5 minut. Zahrajte si kvíz se slovy, doplňte slova do textu s posloupností (4.12 lab 6).

Skupinová práce: 5–7 minut. Přečtete si článek s názvem Trosky, doplňte i, í, y, ý (4.12 lab 8, sponka 4.12 PL Trosky).

Skupinová práce: 2–4 minuty. Zahrajte si další doplňovací kvíz – doplňte slova do vět (4.12 lab 9).

Hra týmů: 6–8 minut. Zasoutěžte si ve hře Game show – zopakujte si osvojené informace z přečtených textů (4.12 lab 11).

Čtení s porozuměním: 15–20 minut. Společně si přečteme pověst o Troskách. Při čtení se budete střídát. Dávejte dobrý pozor, následně si vyplníme pracovní list, který se bude textu týkat.



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

Úkol pro šikuly: Vyhledejte podrobnější informace o dalších třech památkách (Frýdštejn, Hrubá Skála, Kost). Připravte referát pro ostatní spolužáky.

Řešení PL. (4.12 lab 4, 4.12 lab 7, 4.12 lab 10) Odkazy a zdroje. (4.12 lab 11–12)

2.3.13 Český ráj – CHKO – 45 minut

Forma a bližší popis realizace

Práce s tablety, interaktivní tabulí, frontální výklad a zadání úkolů, skupinová práce, práce ve dvojici, tvůrčí psaní na základě asociace.

Bližší seznámení se s pojmem Český ráj jako chráněná krajinná oblast (CHKO), co tento pojem znamená. Jak vznikly dominanty Českého ráje, názvy skalních útvarů. Co je to proces zvětrávání, co bylo tímto procesem vytvořeno, zvláštnosti Českého ráje. Jeskyně, které také jako útvary vznikly při procesu zvětrávání a působením přírodních živlů. Seznámení se s horninami, kterými je Český ráj charakteristický a také s výskytem a nalezišti drahých kamenů. Poznávání drahých kamenů, pexeso. Návrh šperku z drahých kamenů nalezených v Českém ráji, dále řemesla z minulosti a řemesla současná, soutěž Autodráha a soutěž Game show. Žáci zkusí napsat umělecký či odborný text inspirovaný Českým rájem, k čemuž je na základě asociací mohou dovést otázky v pracovním listě.

Metody

Frontální vysvětlení úkolů pro skupinovou práci, čtení s porozuměním, vyplňování PL, vzájemná spolupráce dětí ve skupinách, upevňování znalostí ve hrách a soutěžích, výtvarné činnosti návržích šperků. Důraz na komunikaci a vzájemnou pomoc při skupinové práci. Tvůrčí psaní mj. na základě asociace.

Pomůcky

Tablety, interaktivní tabule, [4.13 SMART LAB 13 český ráj – CHKO](#), pexeso (4.13 lab 6). Případně vzorky nerostů za sbírky školy, pracovní list 4.13.

Podrobně rozpracovaný obsah

Hromadná frontální aktivita: 1–2 minuty. Připomeňte si mapu Českého ráje s městy a znaky (4.13 lab 1).

Hromadná frontální aktivita: 6–8 minut. Společně si přečtete informace o Českém ráji jako CHKO (chráněná krajinná oblast), (4.13 lab 2).

Co je to chráněná krajinná oblast? Jaká pravidla chování zde platí? Jak a kdy vznikla CHKO Český ráj, jaké horniny ho tvoří, které kraje jím prolínají? Co znamená výraz skalní města?

Hromadná frontální aktivita: 2–3 minuty. Prohlédněte si obrázky míst v Českém ráji – *Která místa v Českém ráji znáte? Kde jste již byli? Která z míst jsou v blízkosti Vašeho bydliště?* Další rozhovor bude probíhat ve skupinách, sdílejte své zkušenosti (4.13 lab 3).

Skupinová práce: 4–6 minut. Vyplňte pracovní list CHKO Český ráj – společně na tabletu nebo v pracovních listech (4.13 lab 4, 4.13 sponka PL CHKO).

Co je CHKO? Jakými kraji prolíná CHKO Český ráj? Jaká je hlavní hornina CHKO? K čemu náleží CHKO Český ráj? Co znamená pojem – proces zvětrávání? Co vzniklo zvětráváním pískovce? Vyjmenujte aspoň 3 názvy skalních měst.



Samostatná práce: 3–5 minut. Přečtěte si další informace z oblasti Českého ráje, seznámte se s pojmy: jeskyně, naleziště drahých kamenů, horniny, drahé kameny, (4.13 lab 5).

Skupinová práce: 3–5 minuty. Prohlédněte si, jak vypadají drahé kameny, jejichž naleziště je právě v oblasti CHKO Český ráj a jejich názvy – možná budete mít k dispozici ukázkou reálných vzorků, hádejte názvy drahých kamenů podle obrázků, zahrajte si pexeso (4.13 lab 6 – pexeso vytisknout).

Samostatná práce: 1–2 minuty. Všimněte si zajímavých útvarů, které vznikly procesem zvětrávání (4.13 lab 7).

Hra ve skupině 4 žáků: 4–6 minut. Zahrajte si znalostní soutěž Autodráhu, kde si ověříte své nabyté znalosti (4.13 lab 8).

Kreativní úkol: 15 minut. Český ráj je oblastí, kam jezdí řada turistů. Vy v Českém ráji žijete. Zkuste se zamyslet nad tím, jak Český ráj působí na emoci (pocity) člověka. Pomůže vám pracovní list.



Obrázek 25 Foto autor.

Hra ve dvojici nebo v týmech: 4–6 minut. Zasoutěžte si ve znalostní hře Game show – zopakujte si získané vědomosti (4.13 lab 9).

Úkol pro šikuly: Přečtěte si text Řemesla v Českém ráji, (4.13 lab10). Sklářství, kamenářství – brusičství, šperkařství, stavebnictví – lidová architektura. Vyhledejte informace o zajímavých současných řemeslech.

Navrhněte vlastní šperk z drahých kamenů z nalezišť v Českém ráji a popište ho.

Řešení PL (4.13 lab 12). Odkazy a zdroje (4.13 lab 13–15).

2.3.14 Kraj Královéhradecký – Jičín a okolí – 45 minut

Forma a bližší popis realizace

Práce s tablety, interaktivní tabulí, frontální výklad a vysvětlení zadání úkolů, skupinová práce, samostatná práce, spolupráce ve dvojici, samostatné vystupování před třídou, volné skupinové tvárnění literárního díla.

Zajímavé informace o pohádkovém městě Jičín, o muzeu v Jičíně, seznámení se se čtyřmi spisovateli, kteří se s městem pojí (Václav Čtvrtek, Karel Jaromír Erben, Stanislav Rudolf, Josef Štefan Kubín). Přiřazovací hra, úkoly pro nadané – přečíst si ukázkou z knihy a povprávět o tom ostatním spolužákům nebo připravit stručný referát o dalším jičínském autorovi. Je možné také zařadit úkoly inspirované



dílem, K. J. Erbena, v nichž děti rozvinou svou kreativitu (dramatizace, výtvarné ztvárnění literárního díla, moderní adaptace, volná inspirace tradičním literárním dílem).



Obrázek 26 Foto autor.

Metody

Frontální vysvětlení úkolů ke skupinové práci, čtení s porozuměním, práce s knihou seznámení se s autory a jejich díly, vyplňování PL, vystoupení před ostatními spolužáky – předání informací, individualizovaná výuka – zaměření na zapojení žáků s pomalejším tempem.

Pomůcky

Tablety all-in-one, interaktivní tabule, připojení k wifi, [4.14 SMART LAB 14 Královéhradecký kraj – Jičín](#), pracovní listy k aktivitám 4.14, papíry, (popř. knihy Kytice, Strakatý máslo, O loupežníku Rumcajsovi, Metráček; pokud není k dispozici internet).

Podrobně rozpracovaný obsah

Hromadná frontální činnost: 1–2 minuty. Připomeňte si mapu Českého ráje (4.14 lab 1).

Znáte město Jičín? Navštívili jste někdy toto město? Co bylo pro vás zajímavé? Čím je město Jičín známé? Kdo tam sídlil? Která pohádka se pojí s městem Jičínem? Znáte nějaké zajímavosti o tomto městě?

Skupinová práce: 3–5 minut. Přečtete si informace o městu Jičín – čtení s porozuměním. Skupinkám položíme kontrolní otázky – *Kde se nachází město Jičín? S kterou historickou postavou je Jičín spjat? S jakou pohádkovou postavou je Jičín spjat?* (4.14 lab 2, 4.14 sponka PL Jičín).

Skupinová práce: 3–5 minut. Doplňte slova do textu o Jičíně (4.14 lab 3).

Samostatná práce: 4–6 minut. Přečtete si informace o Regionálním muzeu a galerii v Jičíně s fotografiemi – čtení s porozuměním (4.14 lab 4).

Vyberte si jednoho autora a zjistěte o něm víc.

Samostatná práce nebo skupinová práce: 12–16 minut. Karel Jaromír Erben – Kytice, čtení s porozuměním, vyplňte PL (4.14 lab 6, 4.14 sponka PL Jičín – čtenářský deník).

Samostatná práce nebo skupinová práce: 12–16 minut. Josef Štefan Kubín – Sen žebrákův, čtení s porozuměním, vyplňte PL (4.14 lab 7, 4.14 sponka PL Jičín – čtenářský deník).

Samostatná práce nebo skupinová práce: 12–16 minut. Václav Čtvrtek – O loupežníku Rumcajsovi, vyplňte PL (4.14 lab 8, 4.14 sponka PL Jičín – čtenářský deník).

Samostatná práce nebo skupinová práce: 12–16 minut. Stanislav Rudolf – Metráček, čtení s porozuměním, vyplňte PL (4.14 lab 9, 4.14 sponka PL Jičín – čtenářský deník).

Společná činnost: 10–12 minut. Představte svého autora ostatním spolužákům ve skupině. Dobrovolníci mohou autora představit celé třídě. Co by ostatní doplnili? Diskutujte.

Hra ve dvojici: 3–4 minuty – Přiřazování dvojic – jméno autora a dílo (4.14 lab 10).

Kreativní úkol: 25 minut. Rozdělím vás do skupin po pěti. Každá skupina bude mít za úkol ztvárnit úryvek z knihy Karla Jaromíra Erbena, Kytice. Můžete si vybrat, zda úryvek zdramatizujete, nakreslíte, zda ho



přepíšete do moderní češtiny, nebo zda na motivy balady napíšete povídku. Důležitá je vaše spolupráce ve skupině.

Možné pokračování kreativního úkolu: 20 minut. Ukažte spolužákům, jak jste si s úkolem poradili. Každá skupinka má čas nyní prostor k prezentaci svého výkonu. Poté si rozebere, co se vám jako divákům líbilo či nelíbilo.

Úkol pro šikuly: Vyberte další dílo od uvedených autorů a představte ho ostatním. Vyberte dalšího autora a zpracujte ukázkou z jeho díla do krátkého referátu.

Řešení PL (4.14 lab 12–16). Odkazy a zdroje (4.14 lab 17–18). Text k úryvku balady K. J. Erbena, Zlatý kolovrat.

2.3.15 Kraj Středočeský – Mladá Boleslav – 45 minut

Forma a bližší popis realizace

Práce s tablety, interaktivní tabulí, frontální vysvětlení postupů úkolů, skupinová práce, samostatná práce, důraz na spolupráci a komunikaci ve skupině, čtení s předvídáním.

Bližší informace o Mladé Boleslavi, historické památky, zajímavosti, poloha. V textu podtrhávání podstatných jmen, doplňovací hra, zajímavé historické informace o vzniku firmy Laurin & Klement, která později přešla pod firmu Škoda Auto, ukázky starých vozidel. V textu podtrhávání sloves. Poznávání aut značky Škoda a soutěž Autodráha. Úkol pro nadané – navrhnout auto budoucnosti. Na jedné z mladoboleslavských pověstí si děti vyzkouší čtení s předvídáním.

Metody

Frontální čtení textů na interaktivní tabuli, vysvětlení úkolů pro skupinovou práci, doplňovací hry jako skupinová práce, práce s textem – určování podstatných jmen a sloves, hra, znalostní soutěž, samostatná práce při výtvarné činnosti, individualizovaná výuka se zaměřením na žáky s pomalejším tempem, čtení s předvídáním.

Pomůcky

Tablety all-in-one, interaktivní tabule, [4.15 SMART LAB 15 kraj Středočeský – Mladá Boleslav](#), pracovní list k aktivitám 4.15.

Podrobně rozpracovaný obsah

Hromadná frontální aktivita: 1–2 minuty. Připomenutí mapy Českého ráje. (4.15 lab 1).

Znáte město Mladá Boleslav? Už jste ho někdy navštívili? Co o něm víte? Co víte o autech značky Škoda? Jaké typy znáte? Navštívili jste někdy muzeum Škody? Znáte jména Laurin a Klement?

Samostatná práce: 10–12 minut. Město Mladá Boleslav – vyhledávejte podstatná jména v labu nebo v pracovním listu (4.15 lab 2, 4.15 sponka PL – Města v okolí Turnova – Mladá Boleslav).

Skupinová práce: 4–5 minut. Doplňte slova do textu – společně ve skupině (4.15 lab 3).

Samostatná práce: 10–12 minut. Přečtěte si článek Laurin & Klement – doplňte slova v labu nebo v pracovním listu (4.15 lab 4, 4.15 sponka PL Města v okolí Turnova – Mladá Boleslav).

Skupinová práce: 4–5 minut. Doplňte slova do textu – společně ve skupině (4.15 lab 5).

Skupinová práce: 3–5 minut. Poznáte vozy značky Škoda? Otáčejte karty pro kontrolu (4.15 lab 6).



Soutěž jednotlivců nebo týmů: 5–7 minut. Zahrajte si soutěž Autodráha – znalostní hra o Mladé Boleslavi (4.15 lab 7)

Čtení s předvídáním: 20 minut. Nyní si budeme číst Pověst o boleslavském řezníkovi. Budete bedlivě poslouchat. V závěru každého odstavce se vás zeptám, jak se příběh mohl odvíjet dále. To je možné odvodit z toho, co jsme se z textu již doslechli.



Obrázek 27 Foto autor.

Úkol pro školy: Vytvořte vlastní pracovní list na téma Mladá Boleslav. Nakreslete vůz budoucnosti, opatřete popisky nebo komentářem. Sepište slohový popis svého vozu budoucnosti (4.15 lab 8).

Řešení PL. (4.15 lab 9–10) Odkazy a zdroje. (4.15 lab 11–12)

2.3.16 Kraje – města – 45 minut

Forma a bližší popis realizace

Práce s tablety, interaktivní tabulí, frontální vysvětlení úkolů, skupinová práce, samostatná práce, spolupráce ve skupině, hra, tvorba myšlenkové mapy.

Město Železný Brod, pověst, vyhledávání podstatných jmen. Město Semily, pověst o vzniku Kozákova, vyhledávání souvětí a jejich vzorců. Město Lomnice nad Popelkou, pověst o vzniku městského znaku, doplňování i, í, y, ý. Město Nová Paka, zajímavosti o Nové Pace, vyhledávání sloves. Městské znaky, které pak žáci v dalších dvou hrách přiřazují ke správným městům, puzzle z městských znaků. Nadstandartní úkoly – vymyslet PL k městům.



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



Metody

Frontální vysvětlení úkolů ke skupinové práci, čtení s porozuměním, gramatická cvičení, skupinová práce při hrách, práce ve dvojici či skupinová spolupráce při sestavování puzzlů, důraz na kooperaci při skupinové práci, tvorba myšlenkové mapy.

Pomůcky

Tablety all-in-one, interaktivní tabule, [4.16 SMART LAB 16 Kraje – města](#), pracovní listy k aktivitám 4.16., rozstříhaná a zalaminovaná puzzle městských znaků (4.16 sponka PL Města v okolí Turnova – puzzle), papíry, tužky.

Podrobně rozpracovaný obsah

Hromadná frontální aktivita: 1–2 minuty. Připomeňte si mapu Českého ráje (4.16 lab 1).

Znáte město Železný Brod? Co o něm víte? Už jste někdy slyšeli pověst o tomto městě? Znáte město Semily? Slyšel jste už někdy pověst o vzniku Kozákova? Znáte město Lomnici nad Popelkou? Už jste někdy slyšeli pověst o vzniku znaku tohoto města? Znáte město Nová Paka? Víte nějaké zajímavosti o tomto městě? Navštívili jste někdy některé z uvedených měst? Co jste tam viděli? Co o nich víte?

Skupinová práce: 7–10 minut. Přečtěte si článek o městu Železný Brod – čtení s porozuměním, práce s textem. Vyhledejte všechna podstatná jména, doplňte do PL (4.16 lab 2, 4.16 sponka PL Města v okolí Turnova).

Samostatná práce: 7–10 minut. Prostudujte si článek o městu Semily – čtení s porozuměním, práce s textem. Vyhledejte větné vzorce souvětí, vypracujte PL (4.16 lab 3, 4.16 sponka PL Města v okolí Turnova).

Samostatná práce: 7–10 minut. Přečtěte si text o městu Lomnice nad Popelkou – čtení s porozuměním, práce s textem. Doplňte i, í, y, ý v pověsti v PL (4.16 lab 4, 4.16 sponka PL Města v okolí Turnova).

Samostatná práce: 7–10 minut. Prostudujte si informace o městu Nová Paka – čtení s porozuměním, práce s textem. Vyhledejte všechna slovesa, vypracujte PL (4.16 lab 5, sponka PL Města v okolí Turnova).



Obrázek 30
Město Semily: Město a samospráva. Město Semily: Titulní stránka [online].
Dostupné z: <https://www.semily.cz/mesto/d-13767/p1=14211>



Obrázek 31
Lomnice nad Popelkou, město, které má ve znaku tatarského zvěda | Radio Praha. Radio Praha [online]. Copyright © 1996 [cit. 20.02.2019]. Dostupné z: <https://www.radio.cz/cz/rubrika/cestujeme/lomnice-nad-popelkou-mesto-ktere-ma-ve-znaku-tatarskeho-zveda>

Samostatná práce, práce ve dvojicích: 3–5 minut. Přiřazujte dvojice města a znaku (4.16 lab 6).

Lomnice nad Popelkou, Železný Brod, Semily, Nová Paka.

Samostatná práce, práce ve dvojicích: 2–3 minuty. Poznávejte znaky měst s otáčením karet pro kontrolu správnosti. (4.16 lab 7).

Samostatná práce, práce ve dvojicích, ve skupině (dle situace a volby učitele): 4–6 minut. Doplňte do textu slova o městech – ověření porozumění textu (4.16 lab 8–9).

Úkol pro nadané: Vypracujte PL k některému z měst. Složte puzzle znaků měst a přiřadte je ke správnému městu. Vymyslete pověst k některému z měst.

Kreativní úkol: 10 minut. Vyberte si jedno z měst, s nimiž jsme se v hodině seznámili (Železný Brod, Semily, Lomnice nad Popelkou, Nová Paka). Vytvořte myšlenkovou mapu, která by se k němu vázala. Tato myšlenková mapa vám pomůže zaznamenat a uspořádat vaše myšlenky a bude sloužit jako pomůcka k dalšímu učení.

Hlavní námět (jméno města) si zaznamenejte do středu papíru. Myšlenky, které se podle vás k pojmu váží, pište od polohy vpravo nahoře, dále dle směru hodinových ručiček. Využívejte obrázky, symboly, velká, malá, tučná písmena, barvy, rámečky. Napište také datum vzniku myšlenkové mapy.)

Řešení úloh a PL. (4.16 lab 11–14) Odkazy a zdroje. (4.16 lab 15–16)



3 Metodická část

Přílohy ke stažení

Program je zaměřen na oblast Českého ráje. V rámci hodin českého jazyka, prvouky a vlastivědy chce žákům, zejména bydlícím v této oblasti, přiblížit rodný kraj, seznámit je blíže s jeho zajímavostmi, památkami, osobnostmi, historií. Program je ale uchopitelný celorepublikově, blíže přiblíží tři kraje ČR (Liberecký, Středočeský a Královéhradecký), seznámí žáky s různými zajímavými osobnostmi, s různými historickými událostmi, památkami, budovami, naučí je pracovat s mapou, s vyhledáváním informací v textech i na internetových odkazech, pracovat s texty. Předá žákům dovednosti v práci s tablety, interaktivní tabulí, popř. s počítačem, naučí je spolupracovat, komunikovat, předávat informace, učí sebekontrolu, disciplínu.

Interaktivní přílohy tohoto vzdělávacího programu jsou vytvořené ve formátu SMART Notebook a primárně určené pro práci na interaktivních tabulích, all-in-one zařízeních apod., přičemž právě platforma SMART Notebook je nejběžněji používanou platformou na ZŠ a SŠ v ČR. Lze je však provozovat s drobnými omezeními i na jakýchkoli běžných počítačích, bez nutnosti připojení k interaktivním periferiím či vlastnictví plné licence softwaru SMART Notebook. Pro otevření příloh ve formátu SMART Notebook lze použít následující alternativy:

- 1) Z URL <https://www.smarttech.com/en/products/education-software/notebook/download/basic> si stáhněte instalační balíček programu SMART Notebook Basic, který po instalaci umožňuje takřka neomezené využití interaktivních prvků příloh. Pro získání instalačního balíčku je zapotřebí toliko vyplnění stručného registračního formuláře. Využití této verze je zdarma i bez připojených interaktivních periferií.
- 2) Na stránce <https://overbits.herokuapp.com/notebookviewer> je možné přímo prostřednictvím jakéhokoli aktuálního webového prohlížeče otevřít obsah SMART Notebook příloh v jejich statické podobě. Získáte tak zcela volně přístup k jejich obsahu, ale nebudou k dispozici interaktivní funkce.
- 3) Do prohlížeče Google Chrome si můžete prostřednictvím odkazu <https://chrome.google.com/webstore/detail/smart-notebook-viewer-and/fnlkfpfnhmjocfgkhkjgieihjebdblic/related?hl=cs> nainstalovat doplněk Smart Notebook Viewer and Reader, který umožňuje stejně jako v případě bodu 2) volně staticky prohlížet obsah souborů ve formátu SMART Notebook bez interaktivních funkcí.

Statické „obrazy“ jednotlivých snímků interaktivních materiálů jsou k dispozici alternativně také ve formátu PDF, který má nejširší možnou podporu napříč všemi platformami včetně mobilních. V tomto případě se také jedná pouze o statický obsah příloh bez interaktivních funkcí. Pak lze materiály využít jako zdroj obrázků a motivů pro další činnosti.

Vzdělávací program nabízí širokou škálu aktivit, které mohou být uchopeny realizátory velmi individuálně, dle jejich momentální potřeby. Každá z hodin nabízí více než 45 minut aktivit, u každé z nich je navržena časová dotace. V případě, že realizátor chce některé z aktivit ponechat více prostoru, může jinou vynechat, bez toho, aby program pozbyl celkový smysl. Je na rozhodnutí realizátora, zda hodiny zaměří spíše na práci s počítačem a znalostní učení nebo na kreativní a zážitkové učení. **Činnosti zaměřené na kreativitu a zážitek jsou odlišeny modrou barvou. Je třeba počítat s tím, že tyto aktivity vyžadují delší časovou dotaci, která je závislá také na typu skupiny a individuálních zvláštностech žáků.**

Připravená témata a hodiny jsou určeny pro práci žáků ve skupinách po 4–5 dětech na tabletech nebo na interaktivní tabuli, popř. na počítačích či dataprojektorech. Práce je spojena s ovládáním tabletů v programu SMART software. Na jednotlivých labech jsou jak informace, tak úkoly a odkazy, ke každé hodině jsou připnuty pod sponkou pracovní listy (PL), pexesa, puzzle, slepé mapy. Součástí hodin jsou



skeny listů z kronik, slepých map i správných řešení, tj. vyplněné PL a texty tak, jak mají vypadat. Součástí každé hodiny jsou vypracované hry a soutěže s možností kontroly správných odpovědí. **Všechny hodiny podporují kreativitu, fantazii dětí a obsahují úkoly pro nadané žáky jako podporu zvědavosti a aktivity. Úkoly pro nadané jsou označeny textem „Úkol pro šikuly“ nebo „Úkoly pro rychlíky“ (jsou odlišeny červenou barvou). Je možné je zadat jako práci pro rychlejší žáky nebo jako domácí práci. Zájem o jejich plnění a také způsob odvedení dané práce slouží jako základní diagnostika nadaných žáků ve třídě. Pro nadané je určen volně navazující volnočasový vzdělávací program Toulky srdcem Českého ráje.**

První tematický celek s názvem Obec Turnov a okolí je určen pro děti 3. ročníku, 1. hodina „Turnov – obec a okolí“ je realizována v rámci prvouky, navazuje na téma obec a její okolí, žáci 3. ročníku se dozví více informací o své obci, konkrétně o Turnově, jeho historii, počtu obyvatel, významných budovách, osobnostech. 2. hodina „Turnov – volnočasové aktivity“ – se zaměřuje na okolí Turnova, na památky, možnosti volnočasových aktivit v různých turnovských organizacích. 3.–4. hodina „Práce s kronikou“ se může konat jak přímo v muzeu, tak v učebnách či třídách. Žáci se seznámí s pojmy týkajícími se muzea a jeho pracovníků, exponátů a historie, kronik, kronikářů, toho, proč se zaznamenávají historické události. 5. hodina „Osobnosti Turnova“ se zaměřuje na texty a práci s textem, proto se doporučuje zařadit ji do českého jazyka, děti poznají pět vybraných turnovských osobností a jejich povolání, při tom plní úkoly týkající se opakování učiva českého jazyka. 6. hodina – „Události Turnova“ je opět navržena do hodin českého jazyka jako práce s textem, v této hodině se žáci dozvědí o pěti různých historických událostech, které se dotkly města Turnova a jeho okolí.

Druhý tematický celek s názvem „Český ráj – prolínání krajů“ byl určen pro žáky 4. ročníků k rozšíření znalostí a vědomostí o krajích Českého ráje. 7.–8. hodina „Turnov – regionální autoři“ je realizována v městské knihovně v Turnově v rámci českého jazyka, děti se seznámí s pěti autory spjatými s regionem a jejich knihami. Přečtou si ukázky z knih, naučí se komunikovat nejen ve skupinách, ale i vystupovat před celou třídou a o své zážitky a informace se podělit s ostatními. 9. hodina „Liberecký kraj“ je realizována v předmětu vlastivěda, žáci se blíže seznámí s tímto krajem (součástí vlastivědného učiva je poznávání krajů České republiky), s jeho umístěním v mapě ČR, s jeho městy, znaky měst. 10. hodina „Středočeský a Královéhradecký kraj“ by měla probíhat také ve vlastivědě, zde se žáci podrobněji zabývají dvěma kraji, jejich začleněním do mapy ČR, jejich městy, znaky. 11. hodina „Český ráj – mapa“ je opět doporučena pro práci ve vlastivědě, zde si děti zopakují práci s mapou, zakreslování řek, měst, hradů a zámků do slepých map Českého ráje. Mohou si zopakovat směrovou růžici, barvy na mapě.

Třetí tematický celek s názvem „Významná města a místa Českého ráje“ byl určen pro žáky 5. ročníků. 12. hodina „Český ráj – Hrubý Rohozec, Valdštejn, Trosky“ je navržena pro práci s textem do hodin českého jazyka, při doplňování textů měkkými a tvrdými i/y se žáci dopodrobna seznámí s těmito třemi památkami, zástupci hradů, zámků a zřícenin. 13. hodina „Český ráj – CHKO“ by měla být také realizována ve vlastivědě, žáci si zopakují pojmy chráněná krajinná oblast, CHKO, seznámí se s pojmy hornina, zvětrávání hornin, drahé kameny, řemesla, přírodní útvary – skalní města, jeskyně. 14. hodina „Kraj Královéhradecký – Jičín a okolí“ seznamuje děti v rámci českého jazyka s městem Jičínem, jeho muzeem, se čtyřmi regionálními spisovateli a jejich knihami, navazuje na 7.–8. hodinu (práce s autory a jejich díly, ukázky děl), kde si děti opět vyzkoušejí vystoupení před celou třídou a své komunikační schopnosti. 15. hodina „Kraj Středočeský – Mladá Boleslav“ podává žákům informace o městě Mladá Boleslav, jeho historických památkách, muzeu Škoda Auto, historii vzniku Škoda Auto od firmy Laurin & Klement po současnost. Hodina je koncipována do českého jazyka jako práce s textem různými mluvnickými úkoly. Poslední, 16. hodina „Kraje – města“ je realizovatelná opět v českém jazyce, při různých úkolech, doplňování písmen, vyhledávání podstatných jmen, sloves, určování souvětí a větných vzorců, se žáci seznámí s městy na severu Českého ráje (Lomnice nad Popelkou, Železný Brod, Semily a Nová Paka).



V kapitole 3 Metodické části se odkazuje k seznamu příloh v kapitole 5 Souboru metodických materiálů. Vzhledem k tomu, že veškerá řešení úloh a návody k realizaci jsou součástí SMART LAB aktivit, číslování koresponduje s číslováním v kapitole 4 Souboru materiálů k realizaci (např. číslo přílohy 5.1 SMART LAB 1 Turnov – obec a okolí odpovídá příloze 4.1 SMART LAB 1 Turnov – obec a okolí). V textu je odkazováno přímo na stránky s řešením.

3.1 Metodický blok č. 1 (Turnov – obec a okolí)

První tematický celek s názvem Obec Turnov a okolí, je určen pro děti 3. ročníku, 1. hodina „Turnov – obec a okolí“ – je realizována v rámci prvouky, navazuje na téma obec a její okolí, žáci 3. ročníku se dozví více informací o své obci, konkrétně o Turnově, jeho historii, počtu obyvatel, významných budovách, osobnostech. 2. hodina „Turnov – volnočasové aktivity“ se zaměřuje na okolí Turnova, na památky, možnosti volnočasových aktivit v různých turnovských organizacích. 3.–4. hodina Muzeum se může konat jak přímo v muzeu, tak v učebnách či třídách. Žáci se seznámí s pojmy týkajícími se muzea a jeho pracovníků, exponátů a historie, kronik, kronikářů, toho, proč se zaznamenávají historické události. 5. hodina „Osobnosti Turnova“ se zaměřuje na texty a práci s textem, proto se doporučuje zařadit ji do českého jazyka, děti poznají pět vybraných turnovských osobností a jejich povolání, při tom plní úkoly týkající se opakování učiva českého jazyka. 6. hodina „Události Turnova“ je opět navržena do hodin českého jazyka jako práce s textem, v této hodině se žáci dozvědí o pěti různých historických událostech, které se dotkly města Turnova a jeho okolí.

3.1.1 Turnov – obec a okolí – 45 minut

Cíle:

Žák umí uživatelsky pracovat v prostředí softwaru SMART Notebook tak, aby mohl samostatně nebo ve skupině pracovat v aktivitách během celého programu. Žák zná 2–3 jmen významných osobností Turnova. Žák pozná znak Turnova, zná základní charakteristiku Turnova, rozlišuje město a vesnici. Žák dokáže na základě popisu poznat stavbu, kterou buď zná, anebo ji vidí před sebou na obrázku. Žák dokáže vybrat mezi pěti stavbami tu stavbu, která je nejstarší, své tvrzení dokáže zdůvodnit.

Rozvíjené kompetence:

- K učení – žák pracuje s informacemi, ověřuje si, co už ví, má radost z vlastních poznatků o místě svého bydliště; získá základní poznatky o vlastní obci, rozvíjí kulturní povědomí o regionu;
- K řešení problémů – řeší hry a soutěže přiřazováním, spojováním, přemýšlí při otázkách, dokáže přiřadit stavbu, kterou zná či kterou vidí na obrázku, k popisu;
- Komunikativní – formuluje názor při práci ve skupině, rozšiřuje si slovní zásobu, spolupracuje s ostatními, zdravě soutěží, dokáže s ostatními diskutovat o tom, která stavba je nejstarší a proč;
- Sociální a personální – podílí se na společných rozhodnutích, spolupracuje, diskutuje s ostatními;
- Činnostní a občanské kompetence – rozvíjí odpovědnost při práci ve skupině, dodržuje pravidla her a soutěží, pravidla diskuse.

Mapa Českého ráje, město Turnov, znak Turnova, puzzle, pojmy město × vesnice, základní historie a informace o Turnovu, 5 osobností Turnova (Josef Rakoncaj – horolezec, Ludvík Daněk – atlet, Eva Turnová – hudebnice, Ludvík Košek – pilot letadla, Albrecht z Valdštejna – vojevůdce), přiřazování dvojic – jméno × povolání, přiřazování staveb (či obrázků staveb) k jejich popisu. ([5.1 SMART LAB 1](#))



Nutno připravit puzzle znaku Turnova předem, doporučuje se zalaminovat a rozstříhat k dalšímu použití (5.1 sponka Puzzle).

Metodický popis 5.1 SMART LAB 1 aktivit:

Úvodní část hodiny: seznámení žáků s prací na tabletech, s postupy, překlíkáváním pomocí šipek, s orientací a dotykovou formou práce: 5–7 minut.

Učitel žákům pomáhá, kontroluje nejen jejich práci, ale i správné postupy při práci na tabletech. Žáci snadno rozházejí laby, obrázky nebo text, je nutné, aby učitel měl připravenou zálohu na flash nebo externím hard disku nebo jiném zařízení, aby mohl, popř. nahrát Smart lab znovu. Vždy po ukončení aktivit se nesmí práce uložit! Doporučuje se raději doplňovat do PL, jen dostatečně obeznámení žáci, kteří již déle pracují s tablety, dokáží pracovat správně, popř. některé rozhozené věci opravit zpět. Nepříjemná věc je, že i když je vše uzamčeno, dá se jednoduchým dvojklikem na obrázek, či text odemknout, a lehce se tak manipuluje. Žáci zpočátku toho mohou zneužívat a hrát si, ale při správné kontrole a s postupem času, kdy si zvyknou na práci s tabletem či interaktivní tabulí, zanechají hraní a věnují se práci. Učitel je nápomocen žákům, kteří potřebují větší péči, naopak rychlejší žáci práci zvládají samostatně a pídí se po dalších informacích, mohou si pak z úkolů, které jsou pro ně připravené navíc, vybrat. Ve skupinách by se žáci měli v činnostech střídat, na to také musí pedagog dohlížet. Důležitá je spolupráce ve skupině a žáci by se měli na společné odpovědi dohodnout, při vyplňování PL se střídají, aby se zúčastnil postupně každý. Totéž se děje u her, i zde se vyžaduje, aby se střídali, domlouvali se a aby spolupracovali na odpovědích.

Učitel tedy vystupuje jako organizátor, nápověda pomocník a kontrolor nad prací žáků. Nechá žáky pracovat samostatně a jen napomáhá pochopit další kroky, nikdy neříká správné odpovědi, na ty si musejí žáci v rámci aktivit přijít sami, ať už pečlivým čtením a zapamatováním si informací při procvičování a dalších úkolech, nebo jen pouhým pokusem a omylem.

1. stránka: práce ve skupinách po 4–5 dětech. Seznámení se s mapou Českého ráje, se středovým městem Turnovem, s okolními městy, s jejich znaky a se základními budovami města Turnova, se kterými budou děti pracovat v rámci jednotlivých činností v projektu: 4–5 minut.

2. stránka: znak města Turnova a složit puzzle, viz příloha (5.1 sponka Puzzle): 1–3 minuty.

3. stránka: samostatná práce skupin – přiřazování vět k pojmům město a vesnice posunováním přímo na stránce: 4–5 minut. Řešení viz 5.1 lab 11.

4. stránka: zasazování slov do textu posunem – základní historie města Turnova, kde leží, která řeka jím protéká, kolik v něm žije obyvatel: 2–4 minuty. Správné řešení po vyplnění polí kliknutím na „Zkontrolovat odpovědi“ (červený křížek, zelená fajfka).

5. stránka: hra s přiřazováním dvojic jmen známých osobností města Turnova k jejich povoláním: 3–4 minuty. Správné řešení (slova do kytek) – nejde-li dvojice k sobě, odletí, patří-li k sobě, zařadí se do úlu.

6. stránka: PL – vyplňování pracovního listu, informace o městu, vybarvit městský znak Turnova, dvojice jméno × povolání (buď přímo v 5.1 lab 6 nebo stáhnout a vytisknout z přílohy): 5–8 minut. Správné řešení viz 5.1 lab 10.

7. stránka: hra Show game (otáčení kola štěstí, 2 skupiny) – zopakování získaných vědomostí: 4–6 minut. Správné řešení hned při aktivitě (nesprávná odpověď – červená – dá šanci dalšímu týmu, správná – zelená).

8. stránka: znak Turnova – ukázka.



Práce ve dvojicích: Žáci přiřadí stavbu, kterou znají, ke správnému popisu. Pokud by si z hlavy nedokázaly objekt vybavit, může jim pomoci obrázek, 4–6 minut. Vyučující uvede správné řešení a vysvětlí jej.

Brainstorming: Děti vybírají nejstarší stavbu z následující nabídky: Dlaskův statek, hrad Valdštejn, zámek Hrubý Rohozec, kostel Narození Panny Marie, kostel sv. Mikuláše. O své volbě ve třídě diskutují a své tvrzení se snaží zdůvodnit, 5 minut. Vyučující diskusi moderuje.

Úkol pro nadané žáky: další dvě možné činnosti: Vymyslet vlastní městský znak Turnova či jiného města (např. svého bydliště), popřípadě vytvořit krátký referát o jiné známé osobnosti města Turnova.

Lekce je doporučeno pro využití v prvouce (k tématu Obec a okolí).

3.1.2 Turnov – volnočasové aktivity – 45 minut

Cíle:

Žák s jistotou pozná znak Turnova, dokáže ho správně vybarvit. Žák zná hranice Českého ráje. Žák zná alespoň 2–3 památky Turnova. Žák dokáže navrhnout alespoň jednu zajímavou aktivitu nebo místo v Turnově a okolí. Žák si dokáže po konzultaci s kamarádem vybavit turnovské památky. Žák si dokáže vybavit prostorové souvislosti staveb a zaznamenat je do vlastnoručně vytvořené mapy města.

Rozvíjené kompetence:

- K učení – žák pracuje s informacemi, ověřuje si, co už ví, má radost z vlastních poznatků o místě svého bydliště; získá základní poznatky o vlastní obci, rozvíjí kulturní povědomí o regionu;
- K řešení problémů – řeší hry a soutěže přiřazováním, spojováním, přemýšlí při otázkách, učí se pokusem a omylem, dokáže si uvědomit prostorové souvislosti turnovských pamětihodností;
- Komunikativní – formuluje názor při práci ve skupině, rozšiřuje si slovní zásobu, spolupracuje s ostatními, vysvětluje názor, diskutuje, zdravě soutěží, žák komunikuje s kamarádem o turnovských památkách;
- Sociální a personální – podílí se na společných rozhodnutích, spolupracuje;
- Činnostní a občanské kompetence – rozvíjí odpovědnost při práci ve skupině, dodržuje pravidla her a soutěží, dokáže kreativně vytvořit vlastní mapu.

Hrady a zámky Českého ráje – poznávání (chrám Narození Panny Marie, hrad Valdštejn, zámek Hrubý Rohozec, radnice, kostel sv. Františka z Assisi, Dlaskův statek), organizace zajišťující volnočasové aktivity v Turnově a okolí (Žlutá ponorka, Žlutá plovárna na Malé Skále, městský bazén, ZUŠ, městský stadion), pexeso. [\(5.2 SMART LAB 2\)](#)

Metodický popis 4.2 SMART LAB 2 aktivit:

Učitel žákům pomáhá, kontroluje nejen jejich práci, ale i správné postupy při práci na tabletech. Žáci snadno rozházejí laby, obrázky nebo text, je nutné, aby učitel měl připravenou zálohu na flash nebo externím hard disku nebo jiném zařízení, aby mohl popř. nahrát Smart lab znovu. Vždy po ukončení aktivit se nesmí práce uložit! Doporučuje se raději doplňovat do PL, jen dostatečně obeznámení žáci, kteří již déle pracují s tablety, dokáží pracovat správně, popř. některé rozhozené věci opravit zpět. Nepříjemná věc je, že i když je vše uzamčeno, dá se jednoduchým dvojklikem na obrázek, či text odemknout, a lehce se tak manipuluje. Žáci zpočátku toho mohou zneužívat a hrát si, ale při správné kontrole a s postupem času, kdy si zvyknou na práci s tabletem či interaktivní tabulí, zanechají hraní a věnují se práci. Učitel je nápomocen žákům, kteří potřebují větší péči, naopak rychlejší žáci práci



zvládají samostatně a pídí se po dalších informacích, mohou si pak z úkolů, které jsou pro ně připravené navíc, vybrat. Ve skupinách by se žáci měli v činnostech střídat, na to také musí pedagog dohlížet. Důležitá je spolupráce ve skupině a žáci by se měli na společné odpovědi dohodnout, při vyplňování PL se střídají, aby se zúčastnil postupně každý. Totéž se děje u her, i zde se vyžaduje, aby se střídali, domlouvali se a aby spolupracovali na odpovědích.

1. stránka: připomenutí mapy Českého ráje, všech znaků, zvláště pak znaku města Turnova (opětovné složení puzzlí): 3–4 minuty.

2. stránka: znak Turnova – připomenutí: 1 minuta.

3. stránka: poznávání – otáčení obrázků významných památek, budov hradů, zámků v Turnově (chrám Narození Panny Marie, hrad Valdštejn, zámek Hrubý Rohozec, radnice, kostel sv. Františka z Assisi, Dlaskův statek) – zapamatování: 3–5 minut.

4. stránka: vyplňování pracovního listu k těmto významným budovám (přímo v labu nebo ke stažení v příloze): 4–5 minut. Řešení viz 5.2 lab 10

5. stránka: seznámení s volnočasovými možnostmi v Turnově a jeho okolí: organizace, které se zabývají volnočasovými aktivitami, jako je Žlutá ponorka, Žlutá plovárna Malá Skála, městský bazén, ZUŠ, městský stadion. Pod obrázky jsou ukryty volnočasové aktivity, které lze realizovat v daných institucích. (Odhalí kliknutím na obrázek, ten odletí a činnosti jsou viditelné): 8–12 minut.

6. stránka: pexeso s budovami a památkami z Turnova a okolí (5.2 lab 7–8 nebo v příloze 5.2 sponka PL 2 Pexeso ke stažení): 5–7 minut.

9. stránka: Úkol pro nadané – možnost vybrat si ze dvou úkolů: Víš něco zajímavého o některé z památek v Turnově nebo jeho okolí? Kam bys pozval(a) kamaráda a proč?

Kreativní úkol: Žáci si ve dvojicích metodou brainstormingu snaží vybavit co největší množství turnovských památek. Ty potom samostatně zaznamenávají do vlastnoručně vytvořené mapy Turnovska: cca 15 minut.

Lekce je doporučena k využití v prvouce (k tématu Obec a okolí).

3.1.3 Práce s kronikou I – 45 minut

Cíle:

Žák umí popsat znak Turnova. Žák zná základní charakteristiku instituce muzea, ví, co je kronika a k čemu slouží. Žák se fyzicky seznámí se starými kronikami. Žák ví, jaký je rozdíl mezi stoletím a letopočtem, dokáže určit letopočet a století, ve kterém žijeme. Žák si zkusí sám sestavit kronikářský zápis.

Rozvíjené kompetence:

- K učení – žák pracuje s informacemi, vyhodnocuje, co je důležité – rozvoj kritického myšlení, rozvíjí kulturní povědomí o regionu a historii místa svého bydliště, pracuje s historickými prameny, vyhledává informace;
- K řešení problémů – řeší hry a soutěže přiřazováním, spojováním, přemýšlí při otázkách, učí se pokusem a omylem, kreativně ztvární kronikářský zápis;
- Komunikativní – formuluje názor při práci ve skupině, rozšiřuje si slovní zásobu, spolupracuje s ostatními, vysvětluje názor, diskutuje, zdravě soutěží, diskutuje s ostatními, zkusí si sám vytvořit kronikářský zápis;



- Sociální a personální – podílí se na společných rozhodnutích, spolupracuje;
- Činnostní a občanské kompetence – rozvíjí odpovědnost při práci ve skupině, dodržuje pravidla her a soutěží, buduje vztah k historii vlastního regionu, rozeznává podstatné a méně podstatné události v životě třídy či rodiny.

Pojmy: muzeum, pracovníci muzea, exponáty, kronika, kronikář, letopočet, století, práce s texty z různých kronik.

Stěžejní částí této hodiny je průvodní slovo pracovníka muzea, které je doprovázeno ukázkami skutečných kronik, jež se nacházejí v turnovském muzeu. Žáci kroniku poznají jakožto trojrozměrný předmět, mohou porovnat rozdíly mezi jednotlivými kronikami, a to zejména z hlediska formálního.

Osm témat ke zpracování na papír (žáci si po rozdělení do skupin vyberou jedno z témat nebo losují nebo jim je přiděleno; téma zpracují odpovídáním na otázky v pracovních listech; jeden z členů skupiny může být zvolen jako zapisovatel nebo se ve skupině v zápisu střídají).

1. ustanovení Karla Drbohlava kronikářem města Turnova;
2. jak vznikly Metelkovy sady;
3. návštěva T. G. Masaryka v Turnově;
4. ceny potravin, nápojů, mlýnských a průmyslových výrobků v letech 1914, 1918, 1920, 1928 různé, drahota v r. 1920;
5. zdravotní stav obyvatel v r. 1918 v Turnově, dopady války;
6. policejní statistiky – záznamy z roku 1938, krádeže, tresty, počet rodičů, přestupky;
7. autobusová doprava v Turnově, tratě, zastávky z r. 2013;
8. střípky ze všednodennosti, kohoutí kokrhání, smajlíky, televizní pořady z r. 2014.

(5.3 SMART LAB 3)

Na základě toho, že se žáci seznámili s tím, jak kronikářské zápisy vypadají, si sami zkusí kronikářský zápis vytvořit. Mají při tom na výběr, zda zvolí události ze života své třídy, nebo vlastní rodiny. Sami by si měli vybrat, které události z posledního období jsou pro život třídy/rodiny důležité.

Na základě veškerých aktivit, které jsou s kronikami spojeny, by žáci měli být schopni odpovědět na otázky, co je podstatou kronikářského zápisu, jak se liší kronika a deník, zda se může výklad stejné události ve dvou různých kronikách lišit a proč. Učitel a pracovník muzea pokládají doplňující otázky a moderují diskusi, případně korigují stanoviska a konfrontují je s fyzickými kronikami.

Metodický popis 4.3 SMART LAB 3 aktivit:

Učitel žákům pomáhá, kontroluje nejen jejich práci, ale i správné postupy při práci na tabletech. Žáci snadno rozházejí laby, obrázky nebo text, je nutné, aby učitel měl připravenou zálohu na flash nebo externím hard disku nebo jiném zařízení, aby mohl popř. nahrát Smart lab znovu. Vždy po ukončení aktivit se nesmí práce uložit! Doporučuje se raději doplňovat do PL, jen dostatečně obeznámení žáci, kteří již déle pracují s tablety, dokáží pracovat správně, popř. některé rozhozené věci opravit zpět. Nepříjemná věc je, že i když je vše uzamčeno, dá se jednoduchým dvojklikem na obrázek, či text odemknout, a lehce se tak manipuluje. Žáci zpočátku toho mohou zneužívat a hrát si, ale při správné kontrole a s postupem času, kdy si zvyknou na práci s tabletem či interaktivní tabulí, zanechají hraní a věnují se práci. Učitel je nápomocen žákům, kteří potřebují větší péči, naopak rychlejší žáci práci



zvládají samostatně a pídí se po dalších informacích, mohou si pak z úkolů, které jsou pro ně připravené navíc, vybrat. Ve skupinách by se žáci měli v činnostech střídat, na to také musí pedagog dohlížet. Důležitá je spolupráce ve skupině a žáci by se měli na společné odpovědi dohodnout, při vyplňování PL se střídají, aby se zúčastnil postupně každý. Totéž se děje u her, i zde se vyžaduje, aby se střídali, domlouvali se a aby spolupracovali na odpovědích.

1. stránka: připomenutí mapy Českého ráje, všech znaků, zvláště pak znaku města Turnova (opětovné složení puzzlí): 3–4 minuty.

2. stránka: společné přečtení informací o muzeu, kronice, krátký článek (pro zájemce delší článek 10 zajímavých historických údajů o Turnově a okolí): 3–5 minut.

3. stránka: hra – doplňování slov do textu o nejstarších zmínkách o Turnově: 5–10 minut. Správné řešení na konci hry kliknutím na „Zkontrolovat odpovědi“ (červený křížek, zelená fajfka).

4. stránka: doplňování pracovního listu, opakování tématu Práce s kronikou, skupinová práce (přímo v 5.3 labu 5, nebo ke stažení 5.3 sponka PL 1 v přílohách): 8–10 minut. Správné řešení viz 5.3 lab 25.

5. – 6. stránka: krátký výklad o vzhledu kronik: ukázky titulních stran z různých dob, dále ukázka druhé stránky s informacemi o kronikáři, kdo a kdy jej ustanovil psaním kroniky atd. (5.3 lab 5–6 – skeny titulních stran 3 kronik, druhá úvodní stránka kroniky): 2–3 minuty.

7. stránka: práce skupin na jednotlivých tématech, skeny kronik dle výběru, vyplňování pracovního listu (5.3 sponka PL 2 v přílohách): 15–20 minut, dle délky a složitosti kronikářských stránek.

Skupina může pracovat na jednom tématu nebo na více, přidělit je může pedagog nebo si mohou vybrat skupiny samy či losováním. (Témata skenů s odkazy na hvězdičkách 5.3 lab 7, skeny kronik na 5.3 lab 8–19.)

20. stránka: krátký výklad o tom, co je to století, jak se počítá, co je letopočet, jak se zapisuje: 2–3 minuty. „Století je v podstatě sto po sobě jdoucích let, které je v popisu dějinných událostí označeno pořadovou číslovkou. Jedná se vlastně o období určitého letopočtu, který vyjadřuje souvislé číslování let od nějaké velmi důležité události. Století je obdobím letopočtu, které začíná číslicí nula a končí číslicí jedna na konci zápisu. Například letopočet 1903 spadá do 20. století, letopočet 2019 do 21. století a letopočet 300 do 4. století“

21. stránka: hra na rozlišování letopočtů a století: 2–3 minuty. Žáci přesunují číselné údaje do sloupce „letopočet“ nebo „století“. Správně zařazeno zůstane, špatně zařazeno odletí.

22. stránka: hra na přiřazování letopočtů ke konkrétnímu století: 2–3 minuty. Dvojice se spojují do květin. Správně zařazeno vpluje do hnízda, nesprávně zařazeno odletí.

23. stránka: Úkol pro nadané: 1. samostatná práce: Seřazování událostí podle letopočtu od nejstarší události po nejmladší. Řešení viz 5.3 lab 25. 2. samostatná práce: Návrh na úvodní stránku vlastní kroniky, podpora dětí k vytvoření kroniky vlastní třídy.

24. stránka: Úkol pro nadané – 3. samostatná práce nebo práce ve skupině: Hledání speciálních informací na webových odkazech.

Realizace probíhá v muzeu, je možná také návštěva pracovníka muzea ve třídě.



3.1.4 Práce s kronikou II – 45 minut

Cíle:

Žák umí popsat znak Turnova. Žák zná základní charakteristiku instituce muzea, ví, co je kronika a k čemu slouží. Žák se fyzicky seznámí se starými kronikami. Žák ví, jaký je rozdíl mezi stoletím a letopočtem, dokáže určit letopočet a století, ve kterém žijeme. Žák si zkusí sám sestavit kronikářský zápis.

Rozvíjené kompetence:

- K učení – žák pracuje s informacemi, vyhodnocuje, co je důležité – rozvoj kritického myšlení, rozvíjí kulturní povědomí o regionu a historii místa svého bydliště, pracuje s historickými prameny, vyhledává informace;
- K řešení problémů – řeší hry a soutěže přiřazováním, spojováním, přemýšlí při otázkách, učí se pokusem a omylem, kreativně ztvární kronikářský zápis;
- Komunikativní – formuluje názor při práci ve skupině, rozšiřuje si slovní zásobu, spolupracuje s ostatními, vysvětluje názor, diskutuje, zdravě soutěží, diskutuje s ostatními, zkusí si sám vytvořit kronikářský zápis;
- Sociální a personální – podílí se na společných rozhodnutích, spolupracuje;
- Činnostní a občanské kompetence – rozvíjí odpovědnost při práci ve skupině, dodržuje pravidla her a soutěží, buduje vztah k historii vlastního regionu, rozeznává podstatné a méně podstatné události v životě třídy či rodiny.

Pojmy: muzeum, pracovníci muzea, exponáty, kronika, kronikář, letopočet, století, práce s texty z různých kronik.

Stěžejní částí této hodiny je průvodní slovo pracovníka muzea, které je doprovázeno ukázkami skutečných kronik, jež se nacházejí v turnovském muzeu. Žáci kroniku poznají jakožto trojrozměrný předmět, mohou porovnat rozdíly mezi jednotlivými kronikami, a to zejména z hlediska formálního.

Osm témat ke zpracování na papír (žáci si po rozdělení do skupin vyberou jedno z témat nebo losují nebo jim je přiděleno; téma zpracují odpovídáním na otázky v pracovních listech; jeden z členů skupiny může být zvolen jako zapisovatel nebo se ve skupině v zápisu střídají).

1. ustanovení Karla Drbohlava kronikářem města Turnova;
2. jak vznikly Metelkovy sady;
3. návštěva T. G. Masaryka v Turnově;
4. ceny potravin, nápojů, mlýnských a průmyslových výrobků v letech 1914, 1918, 1920, 1928 různé, dražota v r. 1920;
5. zdravotní stav obyvatel v r. 1918 v Turnově, dopady války;
6. policejní statistiky – záznamy z roku 1938, krádeže, tresty, počet rodičů, přestupky;
7. autobusová doprava v Turnově, tratě, zastávky z r. 2013;
8. střípky ze všednodennosti, kohoutí kokrhání, smajlíky, televizní pořady z r. 2014.

[\(5.3 SMART LAB 3\)](#)



Na základě toho, že se žáci seznámili s tím, jak kronikářské zápisy vypadají, si sami zkusí kronikářský zápis vytvořit. Mají při tom na výběr, zda zvolí události ze života své třídy, nebo vlastní rodiny. Sami by si měli vybrat, které události z posledního období jsou pro život třídy/rodiny důležité.

Na základě veškerých aktivit, které jsou s kronikami spojeny, by žáci měli být schopni odpovědět na otázky, co je podstatou kronikářského zápisu, jak se liší kronika a deník, zda se může výklad stejné události ve dvou různých kronikách lišit a proč. Učitel a pracovník muzea pokládají doplňující otázky a moderují diskusi, případně korigují stanoviska dětí a konfrontují je s fyzickými kronikami.

Metodický popis 4.3 SMART LAB 3 aktivit:

Učitel žákům pomáhá, kontroluje nejen jejich práci, ale i správné postupy při práci na tabletech. Žáci snadno rozházejí laby, obrázky nebo text, je nutné, aby učitel měl připravenou zálohu na flash nebo externím hard disku nebo jiném zařízení, aby mohl popř. nahrát Smart lab znovu. Vždy po ukončení aktivit se nesmí práce uložit! Doporučuje se raději doplňovat do PL, jen dostatečně obeznámení žáci, kteří již déle pracují s tablety, dokáží pracovat správně, popř. některé rozhozené věci opravit zpět. Nepříjemná věc je, že i když je vše uzamčeno, dá se jednoduchým dvojklikem na obrázek, či text odemknout, a lehce se tak manipuluje. Žáci zpočátku toho mohou zneužívat a hrát si, ale při správné kontrole a s postupem času, kdy si zvyknou na práci s tabletem či interaktivní tabulí, zanechají hraní a věnují se práci. Učitel je nápomocen žákům, kteří potřebují větší péči, naopak rychlejší žáci práci zvládají samostatně a pídí se po dalších informacích, mohou si pak z úkolů, které jsou pro ně připravené navíc, vybrat. Ve skupinách by se žáci měli v činnostech střídat, na to také musí pedagog dohlížet. Důležitá je spolupráce ve skupině a žáci by se měli na společné odpovědi dohodnout, při vyplňování PL se střídají, aby se zúčastnil postupně každý. Totéž se děje u her, i zde se vyžaduje, aby se střídali, domlouvali se a aby spolupracovali na odpovědích.

1. stránka: připomenutí mapy Českého ráje, všech znaků, zvláště pak znaku města Turnova (opětovné složení puzzlí): 3–4 minuty.

2. stránka: společné přečtení informací o muzeu, kronice, krátký článek (pro zájemce delší článek 10 zajímavých historických údajů o Turnově a okolí): 3–5 minut.

3. stránka: hra – doplňování slov do textu o nejstarších zmínkách o Turnově: 5–10 minut. Správné řešení na konci hry kliknutím na „Zkontrolovat odpovědi“ (červený křížek, zelená fajfka).

4. stránka: doplňování pracovního listu, opakování tématu Práce s kronikou, skupinová práce (přímo v 5.3 labu 5, nebo ke stažení 5.3 sponka PL 1 v přílohách): 8–10 minut. Správné řešení viz 5.3 lab 25.

5. – 6. stránka: krátký výklad o vzhledu kronik: ukázky titulních stran z různých dob, dále ukázka druhé stránky s informacemi o kronikáři, kdo a kdy jej ustanovil psaním kroniky atd. (5.3 lab 5–6 – skeny titulních stran 3 kronik, druhá úvodní stránka kroniky): 2–3 minuty.

7. stránka: práce skupin na jednotlivých tématech, skeny kronik dle výběru, vyplňování pracovního listu (5.3 sponka PL 2 v přílohách): 15–20 minut, dle délky a složitosti kronikářských stránek.

Skupina může pracovat na jednom tématu nebo na více, přidělit je může pedagog nebo si mohou vybrat skupiny samy či losováním. (Témata skenů s odkazy na hvězdičkách 5.3 lab 7, skeny kronik na 5.3 lab 8–19.)

20. stránka: krátký výklad o tom, co je to století, jak se počítá, co je letopočet, jak se zapisuje: 2–3 minuty. „Století je v podstatě sto po sobě jdoucích let, které je v popisu dějinných událostí označeno pořadovou číslovkou. Jedná se vlastně o období určitého letopočtu, který vyjadřuje souvislé číslování let od nějaké velmi důležité události. Století je obdobím letopočtu, které začíná číslicí nula a



končí číslicí jedna na konci zápisu. Například letopočet 1903 spadá do 20. století, letopočet 2019 do 21. století a letopočet 300 do 4. století)“

21. stránka: hra na rozlišování letopočtů a století: 2–3 minuty. Žáci přesunují číselné údaje do sloupce „letopočet“ nebo „století“. Správně zařazeno zůstane, špatně zařazeno odletí.

22. stránka: hra na přiřazování letopočtů ke konkrétnímu století: 2–3 minuty. Dvojice se spojují do květin. Správně zařazeno vpluje do hnízda, nesprávně zařazeno odletí.

23. stránka: Úkol pro nadané: 1. samostatná práce: Seřazování událostí podle letopočtu od nejstarší události po nejmladší. Řešení viz 5.3 lab 25. 2. samostatná práce: Návrh na úvodní stránku vlastní kroniky, podpora dětí k vytvoření kroniky vlastní třídy.

24. stránka: Úkol pro nadané – 3. samostatná práce nebo práce ve skupině: Hledání speciálních informací na webových odkazech.

Realizace probíhá v muzeu, je možná také návštěva pracovníka muzea ve třídě.

3.1.5 Osobnosti Turnova – 45 minut

Cíle:

Žák zná alespoň 2–3 významné osobnosti spojené s Turnovem. Žák ovládá učivo Českého jazyka 3. ročníku v minimálním rozsahu – určuje měkká a tvrdá i, í, y, ý po měkkých a tvrdých souhláskách, pozná podstatná jména a slovesa, určuje slabiky. Žák dokáže vyhledat základní informace ke konkrétní osobě na internetu. Žák ví, že kromě verbální existuje také neverbální komunikace; vědomě ji používá a dokáže pomoci jí vyjádřit určitou myšlenku.

Rozvíjené kompetence:

- K učení – žák pracuje s informacemi, získá základní poznatky o významných osobnostech spojených s vlastní obcí, vyhledává informace, ví, co je neverbální komunikace;
- K řešení problémů – řeší hry a soutěže přiřazováním, spojováním, přemýšlí při otázkách, učí se pokusem a omylem;
- Komunikativní – formuluje názor při práci ve skupině, rozšiřuje si slovní zásobu, spolupracuje s ostatními, zdravě soutěží, komunikuje neverbálně;
- Sociální a personální – podílí se na společných rozhodnutích, spolupracuje;
- Činnostní a občanské kompetence – rozvíjí odpovědnost při práci ve skupině, dodržuje pravidla her a soutěží, buduje vztah k vlastnímu regionu.

Pět osobností Turnova z různých oblastí (sport, hudba, literatura) – Josef Rakoncaj: podnikatel a horolezec, Ludvík Daněk: atlet, Jaroslav Rudiš: spisovatel, Adam Sebastian Helcelet: vícebojař, Eva Turnová: zpěvačka a baskytaristka, popř. úkol navíc – Michal Hrůza (poznávání autora dle ukázky písničky Zakázané uvolnění).

[\(5.5 SMART LAB 5\)](#)

Metodický popis 4.5 SMART LAB 5 aktivit:

Učitel žákům pomáhá, kontroluje nejen jejich práci, ale i správné postupy při práci na tabletech. Žáci snadno rozházejí laby, obrázky nebo text, je nutné, aby učitel měl připravenou zálohu na flash nebo externím hard disku nebo jiném zařízení, aby mohl popř. nahrát Smart lab znovu. Vždy po ukončení



aktivit se nesmí práce uložit! Doporučuje se raději doplňovat do PL, jen dostatečně obeznámení žáci, kteří již déle pracují s tablety, dokáží pracovat správně, popř. některé rozhozené věci opravit zpět. Nepříjemná věc je, že i když je vše uzamčeno, dá se jednoduchým dvojklikem na obrázek, či text odemknout, a lehce se tak manipuluje. Žáci zpočátku toho mohou zneužívat a hrát si, ale při správné kontrole a s postupem času, kdy si zvyknou na práci s tabletem či interaktivní tabulí, zanechají hraní a věnují se práci. Učitel je nápomocen žákům, kteří potřebují větší péči, naopak rychlejší žáci práci zvládají samostatně a pídí se po dalších informacích, mohou si pak z úkolů, které jsou pro ně připravené navíc, vybrat. Ve skupinách by se žáci měli v činnostech střídat, na to také musí pedagog dohlížet. Důležitá je spolupráce ve skupině a žáci by se měli na společné odpovědi dohodnout, při vyplňování PL se střídají, aby se zúčastnil postupně každý. Totéž se děje u her, i zde se vyžaduje, aby se střídali, domlouvali se a aby spolupracovali na odpovědích.

1. stránka: připomenutí mapy Českého ráje, města, budovy, znaky: 1–2 minuty. Vysvětlení úkolů, kreativní aktivita nebo samostatná práce s texty (žáci si společně přečtou text, každý článek jim přinese jiné zadání práce s gramatikou, zadání úkolu vždy najdou pod žlutou šipkou), jednotlivé úkoly lze zadávat pouze výběrově dle zaměření hodiny: 3–4 minuty.

Skupinová práce: 10 minut. Vyučující rozdělí děti do skupin po pěti. Jednotlivec z každé skupiny zkusí bez užití mluvené řeči ztvárnit nějaké pantomimicky povolání (profese mu bude přidělena na základě losu, přičemž ostatní hádají, o jakou profesi se jedná). Vítězí skupina, která nasbírá nejvíce bodů. (V nabídce se nacházejí tyto profese: horolezec, spisovatel, zpěvák, atlet, učitel, sochař.) Děti se seznámí s pojmem neverbální komunikace, procvičí si ji, zároveň se seznámí s některými profesemi, které vykonávaly či vykonávají významné osobnosti Českého ráje. Hra děti motivuje k dalším činnostem.

2. stránka: samostatná práce s textem, osobnost Josefa Rakoncaje, významného podnikatele a horolezce – úkolem doplňování tvrdých a měkkých y/i po tvrdých a měkkých souhláskách jako opakování učiva 2. ročníku: 4–5 minut. Řešení viz 5.5 lab 10.

3. stránka: samostatná práce s textem, osobnost Ludvíka Daňka, významného atleta – úkolem najít v textu 10 chyb a opravit je: 3–4 minuty. Řešení viz 5.5 lab 11.

4. stránka: samostatná práce s textem, osobnost Jaroslava Rudiše, současného spisovatele Turnova – v rámci práce s textem vyhledávání dvouslabičných slov: 3–4 minuty. Řešení viz 5.5 lab 12.

5. stránka: samostatná práce s textem, osobnost Adama Sebastiana Helceleta, vícebojaře – úkolem najít všechna podstatná jména: 4–5 minut. Řešení viz 5.5 lab 13.

6. stránka: samostatná práce s textem, osobnost Evy Turnové, zpěvačky a baskytaristky – úkolem vyhledávání všech sloves v textu: 4–5 minut. Řešení viz 5.5 lab 14.

7. stránka: hra s přiřazováním dvojic – jméno osobnosti a její povolání: 3–4 minuty. Správně přiřazené dvojice zaletí do opony, nesprávné se rozletí zpět.

8. stránka: hra Game show na zopakování všech informací z textů: 5–6 minut. Kolo štěstí s otázkami na probrané autory. Je možné hrát ve dvojici nebo jako soutěž týmů. Po roztočení kola padne otázka, získání bodů po správné odpovědi, střídání jednotlivců nebo týmů v odpovědích. Vysvětlení pravidel, připomínání pravidel hry v průběhu!

9. stránka: Úkol pro nadané – podívat se na fotografii známé osobnosti, rodáka Turnova (Michal Hruža) kliknutím na foto si poslechnout ukázkou z písně Zakázané uvolnění, najít a doplnit jeho jméno (přímo v labu) s možností najít další informace. Další možností je vybrat si jinou známou osobnost a napsat o ní krátký referát.

Tato lekce se doporučuje uskutečnit v hodině českého jazyka.



3.1.6 Události Turnova – 45 minut

Cíle:

Žák zná místní vymezení Českého ráje. Žák zná názvy a podobu alespoň 2–3 hradů v Českém ráji. Žák ví, co znamená pojem „husitství“, zná jméno Albrechta z Valdštejna a případně jeho spojitost s Českým rájem. Žák si uvědomuje důležitost znalosti historie vlastního regionu. Žák dokáže napsat krátké vyprávění, které je volně inspirováno některou z významných událostí.

Rozvíjené kompetence:

- K učení – žák čte s porozuměním, pracuje s informacemi, získá základní poznatky o významných osobnostech a historických událostech spojených s vlastní obcí, vyhledává informace;
- K řešení problémů – řeší hry a soutěže přiřazováním, spojováním, přemýšlí při otázkách, učí se pokusem a omylem, hodnotí historické události;
- Komunikativní – formuluje názor při práci ve skupině, rozšiřuje si slovní zásobu, spolupracuje s ostatními, zdravě soutěží, dokáže napsat krátké vyprávění;
- Sociální a personální – podílí se na společných rozhodnutích, spolupracuje;
- Činnostní a občanské kompetence – rozvíjí odpovědnost při práci ve skupině, odpovědně přistupuje k samostatné práci, dodržuje pravidla her a soutěží, zapojuje svou fantazii, buduje si vztah k regionální historii.

Pět historických událostí, které se dotkly i Českého ráje – období velkolepých královských hradů, období husitských válek, první královské město Českého ráje a Albrecht z Valdštejna, Český ráj v dobách národního uvědomování, prusko-rakouská válka a její dopady.

[\(5.6 SMART LAB 6\)](#)

Metodický popis 4.6 SMART LAB 6 aktivit:

Učitel žákům pomáhá, kontroluje nejen jejich práci, ale i správné postupy při práci na tabletech. Žáci snadno rozházejí laby, obrázky nebo text, je nutné, aby učitel měl připravenou zálohu na flash nebo externím hard disku nebo jiném zařízení, aby mohl popř. nahrát Smart lab znovu. Vždy po ukončení aktivit se nesmí práce uložit! Doporučuje se raději doplňovat do PL, jen dostatečně obeznámení žáci, kteří již déle pracují s tablety, dokáží pracovat správně, popř. některé rozhozené věci opravit zpět. Nepříjemná věc je, že i když je vše uzamčeno, dá se jednoduchým dvojklikem na obrázek, či text odemknout, a lehce se tak manipuluje. Žáci zpočátku toho mohou zneužívat a hrát si, ale při správné kontrole a s postupem času, kdy si zvyknou na práci s tabletem či interaktivní tabulí, zanechají hraní a věnují se práci. Učitel je nápomocen žákům, kteří potřebují větší péči, naopak rychlejší žáci práci zvládají samostatně a pídí se po dalších informacích, mohou si pak z úkolů, které jsou pro ně připravené navíc, vybrat. Ve skupinách by se žáci měli v činnostech střídat, na to také musí pedagog dohlížet. Důležitá je spolupráce ve skupině a žáci by se měli na společné odpovědi dohodnout, při vyplňování PL se střídají, aby se zúčastnil postupně každý. Totéž se děje u her, i zde se vyžaduje, aby se střídali, domlouvali se a aby spolupracovali na odpovědích.

Předpokladem je vytištění, rozstříhání puzzle znaku Albrechta z Valdštejna a jejich zalaminování. (5.6 lab 11)

1. stránka: připomenutí mapy Českého ráje, měst, znaků, budov: 1–2 minuty. Následuje skupinová práce.



2. stránka: období velkolepých královských hradů – fotografie s názvy hradů, prohlédnutí a zapamatování: 3–4 minuty.

3. stránka: přiřadit názvy hradů k fotografiím, označit velká nebo malá písmena přímo v labu: 2–4 minuty. Řešení viz 5.6 lab 24.

4. stránka: zopakování si názvů a podoby hradů – na kartách fotografie, po kliknutí otočení karty a odhalení jména: 2–3 minuty.

5. stránka: období husitských válek – práce s textem, doplňování měkkých a tvrdých i/y, po měkkých a tvrdých souhláskách, fotografie Jana Husa a Jana Žižky z Trocnova, možnost seznámit děti s těmito osobnostmi, ukázka husitských zbraní: 5–8 minut. Řešení viz 5.6 lab 18.

6. stránka: přiřazování husitských zbraní k jejich názvům, klíč k určování je pod hnědým obdélníkem: 4–6 minut.

7. stránka: přiřazování dvojic zbraň × název: 3–5 minut. V případě správného přiřazení zapluje do rámečku, nesprávně zařazené odletí zpět.

8. stránka: hra – rozdělování zbraní a jejich názvů: 1–2 minuty. Správně zařazený obrázek zůstane v lodi, špatně zařazený se vrátí zpět.

9. stránka: první královské město Českého ráje, Albrecht z Valdštejna, v textu doplňování velkých písmen a i, í, y, ý: 5–8 minut. Řešení 5.6 lab 19.

10. stránka: hra na doplňování slov do textu o Albrechtu z Valdštejna: 3–5 minut. Správné řešení zapadne do rámečku, nesprávné vyletí zpět. Samostatná práce.

11. stránka: puzzle, složení znaku Albrechta z Valdštejna (5.6 sponka PL Znak Albrechta z Valdštejna): 1–2 minuty.

12. stránka: práce ve dvojicích – Český ráj v dobách národního uvědomování (národní obrození), v textu vyhledat a podtrhnout všechna vlastní jména: 7–10 minut. Řešení viz 5.6 lab 20.

13. stránka: PL k národním obroditelům (buď přímo do labu nebo vytisknout pracovní list 5.6 sponka PL Národní obroditelé). Řešení viz 5.6 lab 21.

14. stránka: test k období národních obroditelů: 3–4 minuty. Klíč: správně je vždy za A.

15. stránka: samostatná práce – prusko-rakouská válka a její dopady: čtení s porozuměním, podtrhnout všechna vlastní jména: 3–5 minut. Řešení viz 5.6 lab 22.

16. stránka: PL k vyplnění přímo v labu či stáhnutím a vytištěním 4.6 sponka PL Prusko-rakouská válka: 5–7 minut. Správné řešení viz 5.6 lab 23.

15. stránka: soutěž Game show k zopakování nabytých vědomostí a znalostí. Co si žáci nezapamatují, to určují formou pokusu a omylu: 5–7 minut. Kolo štěstí s otázkami na probrané autory. Je možné hrát ve dvojici nebo jako soutěž týmů. Po roztočení kola padne otázka, získání bodů po správné odpovědi, střídání jednotlivců nebo týmů v odpovědích. Vysvětlení pravidel, připomínání pravidel hry v průběhu!

Kreativní úkol: Žáci se pokusí na základě inspirace jedním z výše uvedených textů napsat krátké vyprávění, které je volně inspirováno jednou z významných událostí na Turnovsku. Učitel žáky nezapomene upozornit, že příběh by měl mít děj, měly by v něm být postavy, text může oživit přímá řeč. Žáci zapojují svou fantazii, tříbí svou slovní zásobu, budují si vztah k regionu, aktivně používají jazyk.



Úkol pro nadané žáky – možnost vybrat si další téma a zpracovat ho nebo najít na odkaze v hvězdičce zbraně, které se používaly v prusko-rakouské válce.

Pedagog může rozdělit témata mezi skupiny dle svého uvážení, nechat losovat či nechat vybrat témata samotné děti. Také může nechat žáky zpracovávat jen jedno, dvě, tři témata a k dalším se vracet při probírání látky ve vyšších ročnících. Hodiny je možné zaměřit více na práci s pracovními listy, práci s interaktivními úkoly nebo je možné více prostoru ponechat výběru jednoho z textů a rozvést práci s textem formou tvůrčího psaní. Výtvary je pak možné dále sdílet se spolužáky nebo prezentovat v rámci školy apod.

Hodina může být realizována jak ve vlastivědě, tak v hodinách českého jazyka.

3.2 Metodický blok č. 2 – Český ráj – prolínání krajů – 5 hodin

Druhý tematický celek s názvem „Český ráj – prolínání krajů“ je určen žákům 4. ročníků k rozšíření znalostí a vědomostí o krajích Českého ráje. 7. hodina „Turnov – regionální autoři I a 8. hodina „Turnov – regionální autoři II“ jsou realizovány v Městské knihovně Antonína Marka v Turnově v rámci českého jazyka; děti se seznámí s 5 autory spojenými s regionem a jejich knihami, přečtou si ukázky z knih, naučí se komunikovat nejen ve skupinách, ale i vystupovat před celou třídou a o své zážitky a informace se podělit s ostatními. 9. hodina „Liberecký kraj“ je realizována v předmětu vlastivěda, žáci se blíže seznámí s tímto krajem, (součástí vlastivědného učiva je poznávání krajů České republiky), s jeho umístěním v mapě ČR, s jeho městy, znaky měst. 10. hodina „Středočeský a Královéhradecký kraj“ by měla probíhat také ve vlastivědě, zde se žáci podrobněji zabývají dvěma kraji, jejich začleněním do mapy ČR, jejich městy, znaky a informacemi. 11. hodina „Český ráj – mapa“ je opět doporučena pro práci ve vlastivědě, zde si děti zopakují práci s mapou, zakreslují do slepých map řeky, města, hrady a zámky Českého ráje. Mohou si zopakovat směrovou růžici, barvy na mapě.

3.2.7 Turnov – regionální autoři I – 45 minut

Cíle:

Žák zná základní charakteristiku instituce knihovny. Zná alespoň 2–3 města Českého ráje. Zná alespoň jedno jméno autora spojeného s regionem a případně zná některé z děl tohoto autora. Umí pracovat s doplňovačkami, rébusy nebo kvízy v českém jazyce. Žák umí vyjádřit přečtené informace vlastními slovy, čte s porozuměním. Žák se orientuje v tom, jak jsou knihy v dětském oddělení knihovny uspořádány.

Rozvíjené kompetence:

- K učení – žák čte s porozuměním, pracuje s informacemi, vybírá důležité, získá základní poznatky o významných osobnostech v oblasti literatury spojených s vlastním regionem, vyhledává informace, pracuje s literárními prameny;
- K řešení problémů – řeší hry a soutěže přiřazováním, spojováním, přemýšlí při otázkách, učí se pokusem a omylem, řeší rébusy a kvízy, umí vyhledat knihy dle uvedených instrukcí;
- Komunikativní – formuluje názor při práci ve skupině, rozšiřuje si slovní zásobu, spolupracuje s ostatními, prezentuje zjištěné informace před ostatními, zdravě soutěží;
- Sociální a personální – podílí se na společných rozhodnutích, spolupracuje;
- Činnostní a občanské kompetence – rozvíjí odpovědnost při práci ve skupině, odpovědně přistupuje k samostatné práci, dodržuje pravidla her a soutěží, buduje si vztah k místní knihovně.



Pět vybraných regionálních autorů Turnova (Jan Knob: Kámen ze všech nejkrásnější, Donát Šajner: Zpívající Digger, Eduard Petiška: Staré řecké báje a pověsti, Jaroslava Velartová: 10 zastavení v Českém ráji, Jiří Holub: Jak se zbavit Mstivý Soni), další autoři k nadstandardnímu zpracování (Lenka Svobodová Vydrová: Příběhy víly Březinky, Střípky z ráje, sborník literárních prací různých autorů nebo almanach Za pověstmi Českého ráje – dětští autoři).

Předpokládá se buď přímo návštěva knihovny, nebo zapůjčení knih.

(5.7 SMART LAB)

Metodický popis 4.7 SMART LAB 7 aktivit:

Učitel žákům pomáhá, kontroluje nejen jejich práci, ale i správné postupy při práci na tabletech. Žáci snadno rozházejí laby, obrázky nebo text, je nutné, aby učitel měl připravenou zálohu na flash nebo externím hard disku nebo jiném zařízení, aby mohl popř. nahrát Smart lab znovu. Vždy po ukončení aktivit se nesmí práce uložit! Doporučuje se raději doplňovat do PL, jen dostatečně obeznámení žáci, kteří již déle pracují s tablety, dokáží pracovat správně, popř. některé rozhozené věci opravit zpět. Nepříjemná věc je, že i když je vše uzamčeno, dá se jednoduchým dvojklikem na obrázek, či text odemknout, a lehce se tak manipuluje. Žáci zpočátku toho mohou zneužívat a hrát si, ale při správné kontrole a s postupem času, kdy si zvyknou na práci s tabletem či interaktivní tabulí, zanechají hraní a věnují se práci. Učitel je nápomocen žákům, kteří potřebují větší péči, naopak rychlejší žáci práci zvládají samostatně a pídí se po dalších informacích, mohou si pak z úkolů, které jsou pro ně připravené navíc, vybrat. Ve skupinách by se žáci měli v činnostech střídát, na to také musí pedagog dohlížet. Důležitá je spolupráce ve skupině a žáci by se měli na společné odpovědi dohodnout, při vyplňování PL se střídají, aby se zúčastnil postupně každý. Totéž se děje u her, i zde se vyžaduje, aby se střídali, domlouvali se a aby spolupracovali na odpovědích.

Téma Turnov - regionální autoři zahrnuje dvě hodiny, činnosti jsou popsány v obou hodinách s tím, že jejich využití je výběrové. Je možné realizovat jen některé činnosti a spíše se zaměřit na zážitek z knihovny, pátrání po knihách, listování a hledání titulů. Jinou variantou může být zpracování PL s informacemi o místních autorech ve skupinách nebo kombinace obou přístupů.

1. stránka: připomenutí mapy Českého ráje, měst, znaků, budov: 1–2 minuty.

Následuje uvedení a pokyny pro zpracovávání témat; realizuje-li se tato dvouhodinová přímo v městské knihovně, je možno požádat ředitele knihovny či jiného zaměstnance o krátkou úvodní přednášku k autorům a tématům: 15–17 minut.

Jestliže se pedagog rozhodne pro práci ve třídě či učebně, stačí jen na úvod představit všech pět jmen. Skupiny si vylosují autory a zpracovávají svá témata dle pokynů. Je nutné vypůjčit si knihy nebo je mít po ruce v knihovně.

Po rozdělení do skupin 4–5 žáků a výběru autora ke zpracování následuje skupinová práce s využitím tabletů all-in-one.

2. stránka: Jan Knob – život a dílo – čtení s porozuměním, přečtení ukázky a zpracování PL: 10–15 minut. Řešení viz 5.7 lab 18.

3. stránka: PL k Janu Knobovi – možno vyplnit přímo v labu nebo stáhnout a vytisknout (5.7 sponka PL Jan Knob).

4. stránka: Donát Šajner – život a dílo – čtení s porozuměním, přečtení ukázky a zpracování PL: 10–15 minut. Řešení viz 5.7 lab 19.



5. stránka: PL k Donátu Šajnerovi, možno vyplnit přímo v labu nebo stáhnout a vytisknout (5.7 sponka PL Donát Šajner).

6. stránka: Eduard Petiška – život a dílo – čtení s porozuměním, přečtení ukázky a zpracování PL: 10–15 minut. Řešení viz 5.7 lab 20.

7. stránka: PL k Eduardovi Petiškovi, možno vyplnit přímo v labu nebo stáhnout a vytisknout (5.7 sponka PL Eduard Petiška).

8. stránka: Jaroslava Velartová – život a dílo – čtení s porozuměním, přečtení ukázky a zpracování PL: 10–15 minut. Řešení viz lab 21.

9. stránka: PL k Jaroslavě Velartové, možno vyplnit přímo v labu nebo stáhnout a vytisknout (5.7 sponka PL Jaroslava Velartová).

10. stránka: Jiří Holub – život a dílo – čtení s porozuměním, přečtení ukázky a zpracování PL: 10–15 minut. Řešení viz 5.7 lab 22.

11. stránka: PL k Jiřímu Holubovi, možno vyplnit přímo v labu nebo stáhnout a vytisknout 5.7 sponka PL Jiří Holub.

Společná aktivita: Vystoupení každé skupiny, seznámení s autorem a s ukázkou, kterou si děti přečetly v rámci své skupiny: 15–20 minut.

Plnění úkolů připravených pracovníky knihovny: pracovní listy s kvízy, doplňovačkami, přesmyčkami a rozbořem básničky: 20 minut – jen v knihovně. (4.7 sponka PL knihovna 1–3) Řešení 4.7 sponka PL knihovna 1–3 správné řešení.

Rychlejší žáci si mohou zahrát hry v rámci procvičení znalostí témat: Závodníci – znalostní závod s odpovídáním na otázky, hrají jednotlivci nebo týmy. V závodě jedou od otázky k otázce. V odpovědích se střídají. Vyhrává ten, kdo má více správných odpovědí. (3–5 minut) a Game show soutěž – kolo štěstí s otázkami na probrané autory. Je možné hrát ve dvojici nebo jako soutěž týmů. Po roztočení kola padne otázka, získání bodů po správné odpovědi, střídání jednotlivců nebo týmů v odpovědích. Vysvětlení pravidel, připomínání pravidel hry v průběhu! Strany 16 a 17: 3–5 minut.

11. stránka: 1. úkol pro nadané žáky nebo v početnější třídě pro další skupinu – Lenka Svobodová Vydrová (Příběhy víly Březinky). Život a dílo, čtení s porozuměním, přečtení ukázky (přímo v labu) a zpracování PL (5.6 sponka PL Lenka Vydrová): 10–15 minut. Řešení viz 5.6 lab 23.

12. strana: PL k Lence Svobodové Vydrové, viz str. 11.

13. stránka: 2. úkol pro nadané – Střípky z ráje, sborník literárních prací různých autorů.

14. stránka: 3. úkol pro nadané – almanach Za pověstmi Českého ráje, dětské autoři z různých škol z oblasti Českého ráje a Turnova.

Zážitková aktivita v prostorách knihovny: Pracovník knihovny vysvětlí, jak jsou knihy v dětském oddělení členěny (knihy na dětském oddělení mají jako první písmeno M, dále jsou čtyři kategorie knih dle věku a literatura naučná, následuje abecední řazení). Každá skupina žáků pak vyhledá podle těchto instrukcí knihu, s níž pracovala. Pokud se daná kniha v tomto oddělení nenachází, pracují žáci s alternativní variantou.



3.2.8 Turnov – regionální autoři II – 45 minut

Cíle:

Žák zná základní charakteristiku instituce knihovny. Zná alespoň 2–3 města Českého ráje. Zná alespoň jedno jméno autora spojeného s regionem a případně zná některé z děl tohoto autora. Umí pracovat s doplňovačkami, rébusy nebo kvízy v českém jazyce. Žák umí vyjádřit přečtené informace vlastními slovy, čte s porozuměním. Žák se orientuje v tom, jak jsou knihy v dětském oddělení knihovny uspořádány.

Rozvíjené kompetence:

- K učení – žák čte s porozuměním, pracuje s informacemi, vybírá důležité, získá základní poznatky o významných osobnostech v oblasti literatury spojených s vlastním regionem, vyhledává informace, pracuje s literárními prameny;
- K řešení problémů – řeší hry a soutěže přiřazováním, spojováním, přemýšlí při otázkách, učí se pokusem a omylem, řeší rébusy a kvízy, umí vyhledat knihy dle uvedených instrukcí;
- Komunikativní – formuluje názor při práci ve skupině, rozšiřuje si slovní zásobu, spolupracuje s ostatními, prezentuje zjištěné informace před ostatními, zdravě soutěží;
- Sociální a personální – podílí se na společných rozhodnutích, spolupracuje;
- Činnostní a občanské kompetence – rozvíjí odpovědnost při práci ve skupině, odpovědně přistupuje k samostatné práci, dodržuje pravidla her a soutěží, buduje si vztah k místní knihovně.

Pět vybraných regionálních autorů Turnova (Jan Knob: Kámen ze všech nejkrásnější, Donát Šajner: Zpívající Digger, Eduard Petiška: Staré řecké báje a pověsti, Jaroslava Velartová: 10 zastavení v Českém ráji, Jiří Holub: Jak se zbavit Mstivý Soni), další autoři k nadstandardnímu zpracování (Lenka Svobodová Vydrová: Příběhy víly Březinky, Střípky z ráje, sborník literárních prací různých autorů nebo almanach Za pověstmi Českého ráje – dětští autoři).

Předpokládá se buď přímo návštěva knihovny, nebo zapůjčení knih.

[\(5.7 SMART LAB\)](#)

Metodický popis 4.7 SMART LAB 7 aktivit:

Učitel žákům pomáhá, kontroluje nejen jejich práci, ale i správné postupy při práci na tabletech. Žáci snadno rozházejí laby, obrázky nebo text, je nutné, aby učitel měl připravenou zálohu na flash nebo externím hard disku nebo jiném zařízení, aby mohl popř. nahrát Smart lab znovu. Vždy po ukončení aktivit se nesmí práce uložit! Doporučuje se raději doplňovat do PL, jen dostatečně obeznámení žáci, kteří již déle pracují s tablety, dokáží pracovat správně, popř. některé rozhozené věci opravit zpět. Nepříjemná věc je, že i když je vše uzamčeno, dá se jednoduchým dvojklikem na obrázek, či text odemknout, a lehce se tak manipuluje. Žáci zpočátku toho mohou zneužívat a hrát si, ale při správné kontrole a s postupem času, kdy si zvyknou na práci s tabletem či interaktivní tabulí, zanechají hraní a věnují se práci. Učitel je nápomocen žákům, kteří potřebují větší péči, naopak rychlejší žáci práci zvládají samostatně a pídí se po dalších informacích, mohou si pak z úkolů, které jsou pro ně připravené navíc, vybrat. Ve skupinách by se žáci měli v činnostech střídat, na to také musí pedagog dohlížet. Důležitá je spolupráce ve skupině a žáci by se měli na společné odpovědi dohodnout, při vyplňování PL se střídají, aby se zúčastnil postupně každý. Totéž se děje u her, i zde se vyžaduje, aby se střídali, domlouvali se a aby spolupracovali na odpovědích.

1. stránka: připomenutí mapy Českého ráje, měst, znaků, budov: 1–2 minuty.



Následuje uvedení a pokyny pro zpracovávání témat; realizuje-li se tato dvouhodinovka přímo v městské knihovně, je možno požádat ředitele knihovny či jiného zaměstnance o krátkou úvodní přednášku k autorům a tématům: 15–17 minut.

Jestliže se pedagog rozhodne pro práci ve třídě či učebně, stačí jen na úvod představit všech pět jmen. Skupiny si vylosují autory a zpracovávají svá témata dle pokynů. Je nutné vypůjčit si knihy nebo je mít po ruce v knihovně.

Po rozdělení do skupin 4–5 žáků a výběru autora ke zpracování následuje skupinová práce s využitím tabletů all-in-one.

2. stránka: Jan Knob – život a dílo – čtení s porozuměním, přečtení ukázky a zpracování PL: 10–15 minut. Řešení viz 5.7 lab 18.

3. stránka: PL k Janu Knobovi – možno vyplnit přímo v labu nebo stáhnout a vytisknout (5.7 sponka PL Jan Knob).

4. stránka: Donát Šajner – život a dílo – čtení s porozuměním, přečtení ukázky a zpracování PL: 10–15 minut. Řešení viz 5.7 lab 19.

5. stránka: PL k Donátu Šajnerovi, možno vyplnit přímo v labu nebo stáhnout a vytisknout (5.7 sponka PL Donát Šajner).

6. stránka: Eduard Petiška – život a dílo – čtení s porozuměním, přečtení ukázky a zpracování PL: 10–15 minut. Řešení viz 5.7 lab 20.

7. stránka: PL k Eduardovi Petiškovi, možno vyplnit přímo v labu nebo stáhnout a vytisknout (5.7 sponka PL Eduard Petiška).

8. stránka: Jaroslava Velartová – život a dílo – čtení s porozuměním, přečtení ukázky a zpracování PL: 10–15 minut. Řešení viz lab 21.

9. stránka: PL k Jaroslavě Velartové, možno vyplnit přímo v labu nebo stáhnout a vytisknout (5.7 sponka PL Jaroslava Velartová).

10. stránka: Jiří Holub – život a dílo – čtení s porozuměním, přečtení ukázky a zpracování PL: 10–15 minut. Řešení viz 5.7 lab 22.

11. stránka: PL k Jiřímu Holubovi, možno vyplnit přímo v labu nebo stáhnout a vytisknout 5.7 sponka PL Jiří Holub.

Společná aktivita: Vystoupení každé skupiny, seznámení s autorem a s ukázkou, kterou si děti přečetly v rámci své skupiny: 15–20 minut.

Plnění úkolů připravených pracovníky knihovny: pracovní listy s kvízy, doplňovačkami, přesmyčkami a rozbořem básničky: 20 minut. (4.7 sponka PL knihovna 1–3) Řešení 4.7 sponka PL knihovna 1–3 správné řešení.

Rychlejší žáci si mohou zahrát hry v rámci procvičení znalostí témat: Závodníci – znalostní závod s odpovídáním na otázky, hrají jednotlivci nebo týmy. V závodě jedou od otázky k otázce. V odpovědích se střídají. Vyhrává ten, kdo má více správných odpovědí. (3–5 minut) a Game show soutěž – kolo štěstí s otázkami na probrané autory. Je možné hrát ve dvojici nebo jako soutěž týmů. Po roztočení kola padne otázka, získání bodů po správné odpovědi, střídání jednotlivců nebo týmů v odpovědích. Vysvětlení pravidel, připomínání pravidel hry v průběhu! Strany 16 a 17: 3–5 minut.



11. stránka: 1. úkol pro nadané žáky nebo v početnější třídě pro další skupinu – Lenka Svobodová Vydrová (Příběhy víly Březinky). Život a dílo, čtení s porozuměním, přečtení ukázky (přímo v labu) a zpracování PL (5.6 sponka PL Lenka Vydrová): 10–15 minut. Řešení viz 5.6 lab 23.

12. strana: PL k Lence Svobodové Vydrové, viz str. 11.

13. stránka: 2. úkol pro nadané – Střípky z ráje, sborník literárních prací různých autorů.

14. stránka: 3. úkol pro nadané – almanach Za pověstmi Českého ráje, dětské autoři z různých škol z oblasti Českého ráje a Turnova.

Zážitková aktivita v prostorách knihovny: Pracovník knihovny vysvětlí, jak jsou knihy v dětském oddělení členěny (knihy na dětském oddělení mají jako první písmeno M, dále jsou čtyři kategorie knih dle věku a literatura naučná, následuje abecední řazení). Každá skupina žáků pak vyhledá podle těchto instrukcí knihu, s níž pracovala. Pokud se daná kniha v tomto oddělení nenachází, pracují děti s alternativní variantou.

3.2.9 Liberecký kraj – 45 minut

Cíle:

Žák určí umístění Libereckého kraje v rámci České republiky. Žák zná alespoň 2–3 města Libereckého kraje. Žák určí největší města Libereckého kraje. Zná spojitost Libereckého kraje s Českým rájem. Umí pracovat se slepou mapou. Umí zapojit fantazii a napsat tvůrčí text.

Rozvíjené kompetence:

- K učení – žák čte s porozuměním, pracuje s informacemi, vybírá důležité, získá poznatky o větších městech v regionu, pracuje s mapou;
- K řešení problémů – řeší hry a soutěže přiřazováním, spojováním, přemýšlí při otázkách, učí se pokusem a omylem, dokáže naučenou látku chápat v souvislostech;
- Komunikativní – formuluje názor při práci ve skupině, rozšiřuje si slovní zásobu, spolupracuje s ostatními, zdravě soutěží, napíše tvůrčí text;
- Sociální a personální – podílí se na společných rozhodnutích, spolupracuje, rozvíjí svou fantazii;
- Činnostní a občanské kompetence – rozvíjí odpovědnost při práci ve skupině, odpovědně přistupuje k samostatné práci, dodržuje pravidla her a soutěží, buduje vztah k širšímu regionu.

Liberecký kraj, jeho začlenění do mapy ČR, města, zapisování do slepé mapy, bližší informace o městech, znaky měst.

[\(5.9 SMART LAB 9\)](#)

Metodický popis 4.9 SMART LAB 9 aktivit:

Učitel žákům pomáhá, kontroluje nejen jejich práci, ale i správné postupy při práci na tabletech. Žáci snadno rozházejí laby, obrázky nebo text, je nutné, aby učitel měl připravenou zálohu na flash nebo externím hard disku nebo jiném zařízení, aby mohl popř. nahrát Smart lab znovu. Vždy po ukončení aktivit se nesmí práce uložit! Doporučuje se raději doplňovat do PL, jen dostatečně obeznámení žáci, kteří již déle pracují s tablety, dokáží pracovat správně, popř. některé rozhozené věci opravit zpět. Nepříjemná věc je, že i když je vše uzamčeno, dá se jednoduchým dvojklikem na obrázek, či text odemknout, a lehce se tak manipuluje. Žáci zpočátku toho mohou zneužívat a hrát si, ale při správné kontrole a s postupem času, kdy si zvyknou na práci s tabletem či interaktivní tabulí, zanechají hraní



a věnují se práci. Učitel je nápomocen žákům, kteří potřebují větší péči, naopak rychlejší žáci práci zvládají samostatně a pídí se po dalších informacích, mohou si pak z úkolů, které jsou pro ně připravené navíc, vybrat. Ve skupinách by se žáci měli v činnostech střídat, na to také musí pedagog dohlížet. Důležitá je spolupráce ve skupině a žáci by se měli na společné odpovědi dohodnout, při vyplňování PL se střídají, aby se zúčastnil postupně každý. Totéž se děje u her, i zde se vyžaduje, aby se střídali, domlouvali se a aby spolupracovali na odpovědích.

1. strana: zopakování mapy Českého ráje, měst, znaků a budov: 1–2 minuty.

2. strana: seznámení se s mapou ČR a rozdělením republiky do krajů, vytýčení Libereckého kraje: 1 minuta.

3. strana: vybarvení Libereckého kraje v PL: 1–2 minuty. Řešení viz 5.7 lab 14.

4. strana: společné seznámení se s 5 nejvýznamnějšími městy Libereckého kraje (Liberec, Jablonec nad Nisou, Česká Lípa, Nový Bor, Turnov), jejich zakreslení do mapy v PL pod otazníkem přímo v labu nebo na vytištěné příloze (5.9 sponka PL Liberecký kraj): 5–7 minut. Řešení viz 5.9 lab 15–16.

5. strana: skupinová práce – hra s doplňováním slov do textu, Liberecký kraj: 4–5 minut. Správné řešení kliknutím na „Zkontrolovat odpovědi“ po vyplnění všech polí, červený křížek – špatně, zelená fajfka – správně.

6. strana: samostatná práce – informace o městu Liberec, čtení s porozuměním: 2–3 minuty.

7. strana: samostatná práce – informace o městu Jablonec nad Nisou, čtení s porozuměním: 4–6 minut.

8. strana: samostatná práce – informace o městu Česká Lípa, čtení s porozuměním: 5–8 minut.

9. strana: samostatná práce – informace o městu Nový Bor, čtení s porozuměním: 2–3 minuty.

10. strana: skupinová práce – poznávání znaků měst na obrázcích – po kliknutí na obrázek znaku otočení karty a odhalení jména: 2–3 minuty.

11. strana: skupinová práce – přiřazování názvů města ke znakům: 2–3 minuty. Špatně přiřazený znak odletí zpět, správně přiřazený se připojí.

12. strana: rozdělení do dvojic a vystřídání se u tabletu nebo soutěž dvou týmů, případně stávajících skupin – znalostní soutěž Game show: 4–6 minut. Kolo štěstí s otázkami na probrané autory. Je možné hrát ve dvojici nebo jako soutěž týmů. Po roztočení kola padne otázka, získání bodů po správné odpovědi, střídání jednotlivců nebo týmů v odpovědích. Vysvětlení pravidel, připomínání pravidel hry v průběhu!

Kreativní úkol: Děti pracují s postavičkami ze Čtyřlístku (Fifinkou, Myšpulínem, Bobíkem a Pindou), které se stanou postavami jimi napsaného dobrodružství. Postavičky poznávají jedno místo Libereckého kraje. Míra zapojení reálií je čistě na dětech, důležité je, aby se jim povedlo napsat vyprávění. Teoreticky nabyté znalosti tak aplikují v konkrétním případě.

Hodina může být provedena jak ve vlastivědě, tak v českém jazyce jako práce s textem.

3.2.10 Středočeský a Královéhradecký kraj – 45 minut

Cíle:

Žák určí umístění Středočeského a Královéhradeckého kraje v rámci České republiky. Žák zná alespoň 2–3 města obou krajů. Žák určí největší města obou krajů. Zná spojitosti těchto krajů s Českým rájem. Umí samostatně pracovat se slepou mapou.



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



Rozvíjené kompetence:

- K učení – žák čte s porozuměním, pracuje s informacemi, vybírá důležité, získá poznatky o větších městech v regionu, pracuje s mapou;
- K řešení problémů – řeší hry a soutěže přiřazováním, spojováním, přemýšlí při otázkách, učí se pokusem a omylem, snaží se ve dvojici odhadnout původ slov;
- Komunikativní – formuluje názor při práci ve skupině, rozšiřuje si slovní zásobu, spolupracuje s ostatními, zdravě soutěží, komunikuje se spolužákem ve dvojici, společně se dobírají řešení;
- Sociální a personální – podílí se na společných rozhodnutích, spolupracuje, zapojuje svou fantazii;
- Činnostní a občanské kompetence – rozvíjí odpovědnost při práci ve skupině, odpovědně přistupuje k samostatné práci, dodržuje pravidla her a soutěží, buduje vztah k širšímu regionu.

Mapa Českého ráje – prolínání 3 krajů –; Středočeský kraj, začlenění do mapy ČR, města Středočeského kraje, zapisování do slepé mapy, města Mladá Boleslav, Mnichovo Hradiště, Královéhradecký kraj, začlenění do mapy ČR, města Královéhradeckého kraje, zapisování do slepé mapy, města Jičín, Dvůr Králové nad Labem.

[\(5.10 SMART LAB 10\)](#)

Metodický popis 4.10 SMART LAB 10 aktivit:

Učitel žákům pomáhá, kontroluje nejen jejich práci, ale i správné postupy při práci na tabletech. Žáci snadno rozházejí laby, obrázky nebo text, je nutné, aby učitel měl připravenou zálohu na flash nebo externím hard disku nebo jiném zařízení, aby mohl popř. nahrát Smart lab znovu. Vždy po ukončení aktivit se nesmí práce uložit! Doporučuje se raději doplňovat do PL, jen dostatečně obeznámení žáci, kteří již déle pracují s tablety, dokáží pracovat správně, popř. některé rozhozené věci opravit zpět. Nepříjemná věc je, že i když je vše uzamčeno, dá se jednoduchým dvojklikem na obrázek, či text odemknout, a lehce se tak manipuluje. Žáci zpočátku toho mohou zneužívat a hrát si, ale při správné kontrole a s postupem času, kdy si zvyknou na práci s tabletem či interaktivní tabulí, zanechají hraní a věnují se práci. Učitel je nápomocen žákům, kteří potřebují větší péči, naopak rychlejší žáci práci zvládají samostatně a pídí se po dalších informacích, mohou si pak z úkolů, které jsou pro ně připravené navíc, vybrat. Ve skupinách by se žáci měli v činnostech střídat, na to také musí pedagog dohlížet. Důležitá je spolupráce ve skupině a žáci by se měli na společné odpovědi dohodnout, při vyplňování PL se střídají, aby se zúčastnil postupně každý. Totéž se děje u her, i zde se vyžaduje, aby se střídali, domlouvali se a aby spolupracovali na odpovědích.

- 1. strana:** zopakování mapy Českého ráje, měst, znaků a budov: 1–2 minuty. Rozdělení do skupin.
- 2. strana:** skupinová práce – seznámení se s mapou ČR, prolínáním krajů Českého ráje: 1–2 minut.
- 3. strana:** vybarvení Středočeského kraje v mapě ČR: 1–2 minuty. Řešení viz 5.10 lab 13.
- 4. strana:** přiřazování šest měst Středočeského kraje do slepé mapy (Mladá Boleslav, Kutná Hora, Mělník, Nymburk, Kolín): 2–4 minuty. Řešení viz 5.10 lab 14.
- 5. strana:** vybarvit na mapě Královéhradecký kraj: 1–2 minuty. Řešení viz 5.10 lab 15.
- 6. strana:** samostatná práce – seznámení se s názvy významných měst Královéhradeckého kraje: Nové Město nad Metují, Vrchlabí, Trutnov, Jaroměř, Jičín, Rychnov nad Kněžnou, Hradec Králové, Náchod,



Dvůr Králové nad Labem a jejich zakreslení do mapy Královéhradeckého kraje: 5–7 minut. Řešení viz 5.10 lab 15.

7. strana: skupinová práce – hra – přiřazování dvojic kraj × město: 2–3 minuty. Správně přiřazené zůstane, špatně přiřazené odletí zpět.

8. strana: 1. úkol pro nadané – informace o dvou městech Středočeského kraje (Mladá Boleslav, Mnichovo Hradiště). Čtení s porozuměním, příprava pracovního listu pro spolužáky, příprava referátu.

9. strana: 2. úkol pro nadané – informace o dvou městech Královéhradeckého kraje (Jičín, Dvůr Králové nad Labem). Čtení s porozuměním, příprava pracovního listu pro spolužáky, příprava referátu.

10. strana: závěrečná Game show k zopakování si získaných vědomostí: 4–6 minut. Rozdělení do dvou skupin. Kolo štěstí s otázkami na probrané autory. Je možné hrát ve dvojici nebo jako soutěž týmů. Po roztočení kola padne otázka, získání bodů po správné odpovědi, střídání jednotlivců nebo týmů v odpovědích. Vysvětlení pravidel, připomínání pravidel hry v průběhu!

11. strana: 3. úkol pro nadané – vyplnit PL, správné řešení viz 5.10 lab 5, 8 a 16

Hodina je navržena k realizaci ve vlastivědě v rámci učiva o krajích ČR.

Kreativní úkol: Děti se ve dvojicích zamýšlí nad názvy vybraných měst Středočeského a Královéhradeckého kraje. Učitel může uvést nějaké příklady, např. Mnichovo Hradiště – ohrazené místo vystavěné mnichy, případně patřící mnichům (lze uvést i vazbu na cisterciácký klášter, jenž město založil). Je třeba, aby děti při řešení úkolu své nápady sdílely a zapojily svou fantazii. V závěru aktivity učitel(ka) řekne správné řešení, děti si případně mohou vyhodnotit, která dvojice byla ve svých typech nejúspěšnější.

3.2.11 Nad mapou Českého ráje – 45 minut

Cíle:

Žák umí pracovat s mapou regionu, dokáže najít důležitá místa. Žák přibližně určí polohu Českého ráje v mapě České republiky. Žák zná alespoň 2–3 řeky regionu. Při volbě alternativy (návštěva zámku Hrubý Rohozec) se žák pozná kulturní památku, vstřebá informace z mluveného projevu, seznámí se s hmotnou kulturou především 19. století.

Rozvíjené kompetence:

- K učení – žák čte s porozuměním, pracuje s informacemi, vybírá důležité, získá poznatky o zajímavých místech v regionu, zařazuje je do mapy;
- K řešení problémů – řeší hry a soutěže přiřazováním, spojováním, přemýšlí při otázkách, učí se pokusem a omylem;
- Komunikativní – formuluje názor při práci ve skupině, rozšiřuje si slovní zásobu, spolupracuje s ostatními, zdravě soutěží, při volbě alternativy (návštěva zámku Hrubý Rohozec) pochytí informace z mluveného projevu;
- Sociální a personální – podílí se na společných rozhodnutích, spolupracuje;
- Činnostní a občanské kompetence – rozvíjí odpovědnost při práci ve skupině, odpovědně přistupuje k samostatné práci, dodržuje pravidla her a soutěží, buduje vztah k širšímu regionu, k památkám a důležitosti jejich ochrany, při volbě alternativy (návštěva zámku Hrubý Rohozec) si pomocí zážitku buduje vztah k historii.



Mapa Českého ráje v rámci České republiky, vodstvo v Českém ráji, města, hrady, zámky, zříceniny – poznávání, slepé mapy – vyplňování.

(5.11 SMART LAB 11)

Metodický popis 4.11 SMART LAB 11 aktivit:

Učitel žákům pomáhá, kontroluje nejen jejich práci, ale i správné postupy při práci na tabletech. Žáci snadno rozházejí laby, obrázky nebo text, je nutné, aby učitel měl připravenou zálohu na flash nebo externím hard disku nebo jiném zařízení, aby mohl popř. nahrát Smart lab znovu. Vždy po ukončení aktivit se nesmí práce uložit! Doporučuje se raději doplňovat do PL, jen dostatečně obeznámení žáci, kteří již déle pracují s tablety, dokáží pracovat správně, popř. některé rozhozené věci opravit zpět. Nepříjemná věc je, že i když je vše uzamčeno, dá se jednoduchým dvojklikem na obrázek, či text odemknout, a lehce se tak manipuluje. Žáci zpočátku toho mohou zneužívat a hrát si, ale při správné kontrole a s postupem času, kdy si zvyknou na práci s tabletem či interaktivní tabulí, zanechají hraní a věnují se práci. Učitel je nápomocen žákům, kteří potřebují větší péči, naopak rychlejší žáci práci zvládají samostatně a pídí se po dalších informacích, mohou si pak z úkolů, které jsou pro ně připravené navíc, vybrat. Ve skupinách by se žáci měli v činnostech střídat, na to také musí pedagog dohlížet. Důležitá je spolupráce ve skupině a žáci by se měli na společné odpovědi dohodnout, při vyplňování PL se střídají, aby se zúčastnil postupně každý. Totéž se děje u her, i zde se vyžaduje, aby se střídali, domlouvali se a aby spolupracovali na odpovědích.

- 1. strana:** společná práce – zopakování mapy Českého ráje, měst, znaků a budov: 1–2 minuty.
- 2. strana:** seznámení se s mapou Českého ráje, s jejím začleněním do mapy ČR: 1–2 minuty.
- 3. strana:** přiřazení názvů krajů Českého ráje, sledování prolínání krajů v oblasti Českého ráje: 1–2 minuty. Řešení viz 5.11 lab 10.
- 5. strana:** pozorování toku řeky Jizery, města, kterými protéká: 1–2 minuty.
- 6. strana:** doplnění názvů řeky a měst do slepé mapy: 2–3 minuty. Řešení viz 5.11 lab 7.
- 8. strana:** pozorování umístění měst Českého ráje v mapě: 1–2 minuty.
- 9. strana:** přiřazování názvů měst do slepé mapy, možné využít PL: 3–4 minuty. Řešení viz 5.11 lab 10.
- 11. strana:** pozorování umístění hradů, zámků a zřícenin v mapě Českého ráje: 3–4 minuty.
- 12. strana:** přiřazování názvů, zámků a zřícenin do slepé mapy: 4–5 minut. Řešení viz 5.11 lab 13.
- 14. strana:** fotografie významných hradů, zámků a zřícenin Českého ráje, zapamatování podoby, upevnění znalosti hrou pexeso: 2–3 minuty.
- 15. strana:** fotografie významných hradů, zámků a zřícenin Českého ráje, zapamatování podoby, upevnění znalosti hrou pexeso: 2–3 minuty.
- 16. strana:** rozdělení do dvojic nebo do týmů – Game show k zopakování nabytých vědomostí: 2–3 minuty. Kolo štěstí s otázkami na probrané autory. Je možné hrát ve dvojici nebo jako soutěž týmů. Po roztočení kola padne otázka, získání bodů po správné odpovědi, střídání jednotlivců nebo týmů v odpovědích. Vysvětlení pravidel, připomínání pravidel hry v průběhu!
- 17. strana: Úkol pro nadané:** nakreslení vlastní mapy vymyšleného území s vlastními názvy měst, řek, budov hradů, zámků a zřícenin: 5–10 minut.



Tato hodina je situována do vlastivědy jako práce s mapou.

Kreativní úkol: 10-15 minut. Ve dvojicích nebo samostatně si žáci vyberou jedno z míst, které umístili do slepé mapy, a kde byli s rodiči nebo se školou, či na táboře. Pokusí se vymyslet návrh na celodenní výlet. Snažíme se vytvořit reálnou představu o umístění dané památky v krajině. Kam se vydáme? Jak se obléci a obout? Jak pojedeme? Co na místě stojí za to vidět a zažít.

Zážitková varianta hodiny – návštěva zámku Hrubý Rohozec v Turnově: Hodinu lze pojmout také zážitkově, tj. jako návštěvu zámku. Při ní žáci na vlastní oči uvidí unikátní historické prostory, projevy hmotné kultury především 19. století, seznámí se s jiným typem výkladu, než který znají ze školního prostředí. Kde v rámci mapy Turnova a Českého ráje Hrubý Rohozec leží, jsou žáci učitelem/učitelkou na začátku exkurze upozorněni. Hodina exkurzi může předcházet nebo ji následovat. PL listy je možné vzít s sebou na exkurzi a procházet je přímo na místě. Na místě také mohou nakreslit mapu parku, expozice apod., kde procházeli.

3.3 Metodický blok č. 3 – Významná města a místa Českého ráje

Třetí tematický celek s názvem „Významná města a místa Českého ráje“ je určen pro žáky 5. ročníků. 12. hodina „Český ráj – Hrubý Rohozec, Valdštejn, Trosky“ je navržena pro práci s textem do hodin českého jazyka, při vyplňování textů měkkými a tvrdými i/y se žáci blíže seznámí s těmito třemi památkami, zástupci hradů, zámků a zřícenin. 13. hodina „Český ráj – CHKO“ by měla být také realizována ve vlastivědě, žáci si zopakují pojmy chráněná krajinná oblast (CHKO), seznámí se s pojmy horniny, zvětrávání hornin, drahé kameny, řemesla, přírodní útvary – skalní města, jeskyně. 14. hodina „Kraj Královéhradecký – Jičín a okolí“ seznamuje děti v rámci českého jazyka s městem Jičínem, jeho muzeem, se 4 regionálními spisovateli a jejich knihami, navazuje na 7.–8. hodinu (práce s autory a jejich díly, ukázky děl), kde si děti opět vyzkoušejí vystoupení před celou třídou a své komunikační schopnosti. 15. hodina „Kraj Středočeský – Mladá Boleslav“ – podává žákům informace o městě Mladá Boleslav, o jeho historických památkách, muzeu Škoda, historii Škoda Auto od vzniku firmy Laurin & Klement po současnost. Hodina je koncipována do českého jazyka jako práce s textem, doplňování slov do textu. Poslední 16. „hodina Kraje – města“ je realizovatelná opět v českém jazyce, při různých úkolech (doplňování písmen, vyhledávání podstatných jmen, sloves, určování souvětí a větných vzorců) se žáci seznámí s městy na severu Českého ráje (Lomnice nad Popelkou, Železný Brod, Semily a Nová Paka).

V tomto tematickém bloku jsou všechny hodiny navrženy pro práci s textem s různými češtinářskými úkoly do hodin českého jazyka.

3.3.12 Český ráj – Hrubý Rohozec, Valdštejn, Trosky – 45 minut

Cíle:

Žák zná mapu Českého ráje, dokáže ji zařadit do mapy České republiky. Žák zná alespoň jednu důležitou památku Českého ráje a dokáže ji stručně popsat. Žák ovládá učivo Českého jazyka 5. ročníku v minimálním rozsahu – určuje měkká a tvrdá i, í, y, ý.

Rozvíjené kompetence:

- K učení – žák čte s porozuměním, pracuje s informacemi, vybírá důležité, získá poznatky o důležitých památkách v regionu, zařazuje je do mapy;
- K řešení problémů – řeší hry a soutěže přiřazováním, spojováním, přemýšlí při otázkách, učí se pokusem a omylem, čte s porozuměním;
- Komunikativní – formuluje názor při práci ve skupině, rozšiřuje si slovní zásobu, spolupracuje s ostatními, zdravě soutěží, diskutuje, odůvodňuje svá stanoviska;



- Sociální a personální – podílí se na společných rozhodnutích, spolupracuje při společných aktivitách;
- Činnostní a občanské kompetence – rozvíjí odpovědnost při práci ve skupině, odpovědně přistupuje k samostatné práci, dodržuje pravidla her a soutěží, buduje vztah k širšímu regionu, k památkám a důležitosti jejich ochrany.

Obsahuje bližší informace o zástupcích památek zámků: Hrubý Rohozec, hradů: Valdštejn, zřícenin: Trosky. Žáci pracují s texty v různě zaměřených gramatických cvičení.

(5.12 SMART LAB 12)

Metodický popis 4.12 SMART LAB 12 aktivit:

Učitel žákům pomáhá, kontroluje nejen jejich práci, ale i správné postupy při práci na tabletech. Žáci snadno rozházejí laby, obrázky nebo text, je nutné, aby učitel měl připravenou zálohu na flash nebo externím hard disku nebo jiném zařízení, aby mohl popř. nahrát Smart lab znovu. Vždy po ukončení aktivit se nesmí práce uložit! Doporučuje se raději doplňovat do PL, jen dostatečně obeznámení žáci, kteří již déle pracují s tablety, dokáží pracovat správně, popř. některé rozhozené věci opravit zpět. Nepříjemná věc je, že i když je vše uzamčeno, dá se jednoduchým dvojklikem na obrázek, či text odemknout, a lehce se tak manipuluje. Žáci zpočátku toho mohou zneužívat a hrát si, ale při správné kontrole a s postupem času, kdy si zvyknou na práci s tabletem či interaktivní tabulí, zanechají hraní a věnují se práci. Učitel je nápomocen žákům, kteří potřebují větší péči, naopak rychlejší žáci práci zvládají samostatně a pídí se po dalších informacích, mohou si pak z úkolů, které jsou pro ně připravené navíc, vybrat. Ve skupinách by se žáci měli v činnostech střídat, na to také musí pedagog dohlížet. Důležitá je spolupráce ve skupině a žáci by se měli na společné odpovědi dohodnout, při vyplňování PL se střídají, aby se zúčastnil postupně každý. Totéž se děje u her, i zde se vyžaduje, aby se střídali, domlouvali se a aby spolupracovali na odpovědích.

1. strana: společné zopakování mapy Českého ráje, měst, znaků a budov: 1–2 minuty. Rozdělení do skupin.

2. strana: skupinová práce – Hrubý Rohozec – žáci si přečtou informace, v textu doplní i, í, y, ý ve slovech: 8–12 minut. Správné řešení viz str. 5.12 lab 4.

3. strana: hra s přiřazováním otázek a odpovědí ke Hrubému Rohozci: 10–15 minut. Správné řešení se seskupí, nesprávné rozletí.

5. strana: hrad Valdštejn – žáci si přečtou text, doplňování i, í, y, ý: 6–8 minut. Řešení viz 5.12 lab 7.

6. strana: hra s posloupností vět z textu o Valdštejnu: 4–6 minut. Správně zařazené se zařadí do políčka, nesprávně zařazené odletí.

8. strana: hrad Trosky – žáci si přečtou text, doplňování i, í, y, ý: 8–10 minut. Správné řešení 5.12 lab 10.

9. strana: hra s doplňováním slov do vět: 4–6 minut. Po zasunutí do políček kliknout na „Zkontrolovat odpovědi“, správně – zelená fajfka, špatně – červený křížek.

11. strana: rozdělení třídy do dvou týmů nebo zachování skupin – opakovací hra Game show, k upevnění získaných vědomostí: 4–6 minut. Kolo štěstí s otázkami na probrané autory. Je možné hrát ve dvojici nebo jako soutěž týmů. Po roztočení kola padne otázka, získání bodů po správné odpovědi, střídání jednotlivců nebo týmů v odpovědích. Vysvětlení pravidel, připomínání pravidel hry v průběhu!

12. strana: úkol pro nadané – vyhledat podrobnější informace o 3 dalších památkách a připravit krátký referát pro ostatní spolužáky (Frýdštejn, Kost, Hrubá Skála).



Čtení s porozuměním: Žáci si společně nahlas přečtou pověst O Troskách. Při čtení se střídají a procvičují se tak. Dávají dobrý pozor, případně si spolu s učitelem/učitelkou vysvětlují slova, kterým nerozumějí. Následně si společně vyplní otázky v pracovním listu 4.12, které se textu týkají. O tom, co je správnou odpovědí, diskutují, svá stanoviska argumentačně opírají o text.

3.3.13 Český ráj – CHKO – 1 hodina

Cíle:

Žák zná význam zkratky CHKO, vnímá význam instituce. Žák ví, co znamenají slova hornina a nerost, zvětřávání, skalní město, jeskyně, dráhy kámen. Žák dokáže vyjmenovat alespoň dva nerosty a dvě horniny, které se nachází v oblasti Českého ráje. Žák zná alespoň 2–3 přírodní památky Českého ráje. Žák zná některá řemesla tradičně spojená s Českým rájem. Žák si dokáže uvědomit, že příroda může vyvolávat emoce.

Rozvíjené kompetence:

- K učení – žák čte s porozuměním, pracuje s informacemi, vybírá důležité, získá základní poznatky o geologických podmínkách regionu, vnímá souvislost historie se současným světem (řemeslná výroba);
- K řešení problémů – řeší hry a soutěže přiřazováním, spojováním, přemýšlí při otázkách, učí se pokusem a omylem;
- Komunikativní – formuluje názor při práci ve skupině, rozšiřuje si slovní zásobu, spolupracuje s ostatními, zdravě soutěží, kreativně tvoří;
- Sociální a personální – podílí se na společných rozhodnutích, spolupracuje při společných aktivitách, uvědomuje si emoční rozměr prožitků;
- Činnostní a občanské kompetence – rozvíjí odpovědnost při práci ve skupině, odpovědně přistupuje k samostatné práci, dodržuje pravidla her a soutěží, buduje vztah k regionu, vnímá důležitost ochrany přírody.

Český ráj jako CHKO, význam slova, historie vzniku Českého ráje, horniny, proces zvětřávání, skalní útvary, skalní města (Hruboskalské skalní město, Prachovské skály, Příhrazské skály, Drábovna), jeskyně (Bozkovské jeskyně, Postojna, Drábovna), místa nálezů drahých kamenů (Trosky, Vyskeř, Kozákov), názvy hornin (křída, neogén, perm, melafyr, čedič, pískovec) a drahých kamenů (achát, jaspis, chalcedon, ametyst, rubín) v Českém ráji, řemesla (sklářství, kamenářství, brusičství, šperkařství, stavitelství) v Českém ráji.

[\(5.13 SMART LAB 13\)](#)

Metodický popis 4.13 SMART LAB 13 aktivit:

Učitel žákům pomáhá, kontroluje nejen jejich práci, ale i správné postupy při práci na tabletech. Žáci snadno rozházejí laby, obrázky nebo text, je nutné, aby učitel měl připravenou zálohu na flash nebo externím hard disku nebo jiném zařízení, aby mohl popř. nahrát Smart lab znovu. Vždy po ukončení aktivit se nesmí práce uložit! Doporučuje se raději doplňovat do PL, jen dostatečně obeznámení žáci, kteří již déle pracují s tablety, dokáží pracovat správně, popř. některé rozhozené věci opravit zpět. Nepříjemná věc je, že i když je vše uzamčeno, dá se jednoduchým dvojklikem na obrázek, či text odemknout, a lehce se tak manipuluje. Žáci zpočátku toho mohou zneužívat a hrát si, ale při správné kontrole a s postupem času, kdy si zvyknou na práci s tabletem či interaktivní tabulí, zanechají hraní a věnují se práci. Učitel je nápomocen žákům, kteří potřebují větší péči, naopak rychlejší žáci práci zvládají samostatně a pídí se po dalších informacích, mohou si pak z úkolů, které jsou pro ně připravené navíc, vybrat. Ve skupinách by se žáci měli v činnostech střídát, na to také musí pedagog dohlížet.



Důležitá je spolupráce ve skupině a žáci by se měli na společné odpovědi dohodnout, při vyplňování PL se střídají, aby se zúčastnil postupně každý. Totéž se děje u her, i zde se vyžaduje, aby se střídali, domlouvali se a aby spolupracovali na odpovědích.

1. stránka: společné zopakování mapy Českého ráje, měst, znaků a budov: 1–2 minuty.

2. stránka: společné čtení informací o Českém ráji, CHKO, jak a kdy vznikl, jaké horniny ho tvoří, které kraje jím prolínají, co je to proces zvětrávání, monumentální skalní města: 6–8 minut.

3. stránka: obrázky skalních útvarů a míst, které vznikly při procesu zvětrávání, pozorování: 2–3 minuty. Rozdělení do skupin.

4. stránka: skupinová práce – vyplnění PL CHKO na labu nebo možné vytisknout z 5.13 sponka PL CHKO): 4–6 minut. Řešení viz 5.13 lab 12

5. stránka: samostatná práce – jeskyně, Trosky, Vyskeř, Kozákov, horniny, drahé kameny – čtení s porozuměním: 3–5 minut.

6. stránka: ve skupině – ukázka drahých kamenů (pokud ZŠ disponuje sbírkou minerálů, doporučuje se použít při práci ve skupině – možné hádat názvy dle obrázků v labu), možnost stáhnout a zahrát si jako pexeso (potom je třeba v předstihu vytisknout, rozstříhat a zalaminovat)

7. stránka: samostatná práce – zvláštnosti, které vznikají procesem zvětrávání – ukázka: 1–2 minuty.

8. stránka: soutěž pro 1–4 hráče (Autodráha), opakování nabytých vědomostí: 3–5 minut. Otázky a odpovědi formou testu, soutěž v rychlosti jízdy a odpovědí, kontrola správnosti přímo v soutěži, získávání bodů.

9. stránka: opakovací hra Game show, procvičení si získaných vědomostí: 3–5 minut. Kolo štěstí s otázkami na probrané autory. Je možné hrát ve dvojici nebo jako soutěž týmů. Po roztočení kola padne otázka, získání bodů po správné odpovědi, střídání jednotlivců nebo týmů v odpovědích. Vysvětlení pravidel, připomínání pravidel hry v průběhu!

10. stránka: 1. úkol pro nadané – řemesla Českého ráje v minulosti – čtení s porozuměním: 3–4 minuty.

2. úkol pro nadané – Vyhledání informací a současného řemesle v Turnově.

11. stránka: 3. úkol pro nadané – Návrh vlastního šperku s využitím drahých kamenů z nalezišť v Českém ráji.

Kreativní úkol: Žáci si vyzkouší jeden z aspektů asociativního psaní, k němuž by je mohly dovést i otázky v pracovním listě. Měli by si uvědomit, že Český ráj je oblastí natolik jedinečnou, že v lidech může vyvolat emoce.

3.3.14 Kraj Královéhradecký – Jičín a okolí – 45 minut

Cíle:

Žák zná základní informace o Jičíně, dokáže určit jeho umístění v mapě Českého ráje. Žák zná alespoň jednoho regionálního autora Jičínska a případně jeho dílo. Žák dokáže stručně převyprávět děj přečteného příběhu. Žák dokáže ve skupině uchopit literární dílo a převést jej do jiné podoby.

Rozvíjené kompetence:

- K učení – žák čte s porozuměním, pracuje s informacemi, pracuje s knihou, seznámí se významnými osobnostmi regionu v literární oblasti, poznává významné kulturní instituce v regionu;



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



- K řešení problémů – řeší hry a soutěže přiřazováním, spojováním, přemýšlí při otázkách;
- Komunikativní – formuluje názor při práci ve skupině, rozšiřuje si slovní zásobu, spolupracuje s ostatními, prezentuje zjištěné informace před ostatními, zdravě soutěží;
- Sociální a personální – podílí se na společných rozhodnutích, spolupracuje při společných aktivitách, rozvíjí svou kreativitu, dokáže pozitivně ocenit práci ostatních;
- Činnostní a občanské kompetence – rozvíjí odpovědnost při práci ve skupině, odpovědně přistupuje k samostatné práci, dodržuje pravidla her a soutěží, buduje vztah k širšímu regionu.

Město Jičín, informace, muzeum v Jičíně, čtyři regionální jičínské spisovatelé, autoři dětských knih, Karel Jaromír Erben: Kytice, Josef Štefan Kubín: Sen žebrákův, Václav Čtvrtek: O loupežníku Rumcajsovi, Stanislav Rudolf: Metráček. Adaptace úryvku balady Karla Jaromíra Erbena Zlatý kolovrat.

[\(5.14 SMART LAB 14\)](#)

Metodický popis 4.14 SMART LAB 14 aktivit:

Učitel žákům pomáhá, kontroluje nejen jejich práci, ale i správné postupy při práci na tabletech. Žáci snadno rozházejí laby, obrázky nebo text, je nutné, aby učitel měl připravenou zálohu na flash nebo externím hard disku nebo jiném zařízení, aby mohl popř. nahrát Smart lab znovu. Vždy po ukončení aktivit se nesmí práce uložit! Doporučuje se raději doplňovat do PL, jen dostatečně obeznámení žáci, kteří již déle pracují s tablety, dokáží pracovat správně, popř. některé rozhozené věci opravit zpět. Nepříjemná věc je, že i když je vše uzamčeno, dá se jednoduchým dvojklikem na obrázek, či text odemknout, a lehce se tak manipuluje. Žáci zpočátku toho mohou zneužívat a hrát si, ale při správné kontrole a s postupem času, kdy si zvyknou na práci s tabletem či interaktivní tabulí, zanechají hraní a věnují se práci. Učitel je nápomocen žákům, kteří potřebují větší péči, naopak rychlejší žáci práci zvládají samostatně a pídí se po dalších informacích, mohou si pak z úkolů, které jsou pro ně připravené navíc, vybrat. Ve skupinách by se žáci měli v činnostech střídát, na to také musí pedagog dohlížet. Důležitá je spolupráce ve skupině a žáci by se měli na společné odpovědi dohodnout, při vyplňování PL se střídají, aby se zúčastnil postupně každý. Totéž se děje u her, i zde se vyžaduje, aby se střídali, domlouvali se a aby spolupracovali na odpovědích. V žádném případě není nutné splnit všechny zadání, je vždy možné vybrat, zda bude hodina zaměřena spíše na aktivity spojené se hrou a doplňováním nebo zážitkovou aktivitou (zážitkové aktivity vyžadují dostatek času pro realizaci. S tím je třeba počítat při výběru aktivity.

1. stránka: společné zopakování mapy Českého ráje, měst, znaků a budov: 1–2 minuty. Rozdělení do skupin.

2. stránka: skupinová práce – informace o městu Jičíně – čtení s porozuměním: 3–5 minut.

3. stránka: hra s doplňováním slov do textu: 3–5 minut. Po doplnění políček přetažením slov z výběru dole kliknout na „Zkontrolovat odpovědi“, správně – zelené fajfky, špatně – červené křížky.

4. stránka: samostatná práce – seznámení s Regionálním muzeem a galerií v Jičíně, vyplnění PL v přílohách: 3–5 minut. Řešení 5.14 lab 16.

5. stránka: doplněk k aktivitě na str. 4 – fotografie z Regionálního muzea a galerie v Jičíně: 1–2 minuty.

Následuje samostatná nebo skupinová práce – výběr autora jednotlivci nebo do skupin (zajistit zpracování všech autorů – losování jmen, vybírat dle výkonu v předchozích aktivitách apod.). V aktivitě je kladen důraz na čtení s porozuměním, soustředění a případně aktivní spolupráci ve skupinách.



6. stránka: K. J. Erben – Kytice, informace o autorovi, v odkazu na internet přečíst ukázkou Vodník (<http://czechtongue.cz/karel-jaromir-erben-vodnik/>), vyplnit PL (5.14 sponka PL Jičín – čtenářský deník): 6–8 minut. Řešení viz 5.14 lab 12.

7. stránka: J. Š. Kubín – Sen žebrákův, informace o autorovi, přečíst ukázkou přímo v labu, vyplnit PL (5.14 sponka PL Jičín – čtenářský deník): 6–8 minut. Řešení viz 5.14 lab 13.

8. stránka: V. Čtvrtek – O loupežníku Rumcajsovi, informace o autorovi, čtení ukázky, odkaz na internet, vyplnění PL (5.14 sponka PL Jičín – čtenářský deník): 6–8 minut. Řešení viz 5.14 lab 14.

9. stránka: S. Rudolf – Metráček, informace o autorovi, čtení ukázky, odkaz na internet, vyplnění PL (5.14 sponka PL Jičín – čtenářský deník): 6–8 minut. Řešení 5.14 lab 15.

Hromadná výuka – prezentace jednotlivců nebo skupin – představení vybraného autora ostatním spolužákům. Ostatní mohou doplnit další informace: 10–12 minut. V aktivitě klást důraz na srozumitelné a jasné vyjadřování, disciplínu, toleranci při naslouchání.

10. stránka: hra s přiřazováním dvojic: jméno autora a dílo: 2–4 minuty. Správné řešení přímo ve hře, správně – dvojice se spojí, nesprávně – rozletí se zpět.

11. stránka: úkol pro nadané – vybrat jiné dílo téhož autora a připravit si krátký referát nebo si vybrat jiného jičínského autora a zpracovat referát pro spolužáky.

Kreativní úkol: 25 minut. Učitel(ka) rozdělí žáky do skupin po pěti. Každá skupina bude mít za úkol ztvárnit úryvek z knihy Karla Jaromíra Erbena, Kytice. Může si vybrat, zda úryvek zdramatizujete, nakreslí, přepíše do moderní češtiny, nebo zda na motivy balady napíše povídku. Důležitá je spolupráce ve skupině. Zde je důležitá práce učitele, který musí činnost skupin kontrolovat a korigovat, musí dbát na to, zda se do činností zapojují všichni žáci, a zda je práce smysluplná.

Možné pokračování kreativního úkolu: Děti prezentují to, co v předchozí části hodiny tvořily, tj. hrají divadlo, případně ukazují a komentují své výtvarné dílo, čtou úryvek balady převedený do moderní (tj. současné češtiny) či vlastní originální dílo inspirované baladou. Ostatní se poté snaží pozitivně hodnotit to, jak se daná skupina úkolu zhostila.

3.3.15 Kraj Středočeský – Mladá Boleslav – 45 minut

Cíle:

Žák zná základní informace o Mladé Boleslavi, dokáže určit její umístění v mapě. Žák ovládá učivo Českého jazyka 5. ročníku v minimálním rozsahu – pozná podstatná jména a slovesa, ovládá slohový útvar popis. Žák rozumí textu a dokáže při čtení s předvídáním formulovat svá stanoviska.

Rozvíjené kompetence:

- K učení – žák čte s porozuměním, pracuje s informacemi;
- K řešení problémů – řeší hry a soutěže přiřazováním, spojováním, přemýšlí při otázkách, dokáže odhadnout, jaké bude další pokračování příběhu;
- Komunikativní – formuluje názor při práci ve skupině, rozšiřuje si slovní zásobu, spolupracuje s ostatními, zdravě soutěží, dokáže zformulovat, jaké bude další pokračování příběhu;
- Sociální a personální – podílí se na společných rozhodnutích, spolupracuje při společných aktivitách, zapojuje svou fantazii;



- Činnostní a občanské kompetence – rozvíjí odpovědnost při práci ve skupině, odpovědně přistupuje k samostatné práci, dodržuje pravidla her a soutěží.

Město Mladá Boleslav, památky, historie vzniku firmy Laurin & Klement, majitelé, její začlenění do Škoda Auto. Žáci dále pracují s texty a slovy.

(5.15 SMART LAB 15)

Metodický popis 4.15 SMART LAB 15 aktivit:

Učitel žákům pomáhá, kontroluje nejen jejich práci, ale i správné postupy při práci na tabletech. Žáci snadno rozházejí laby, obrázky nebo text, je nutné, aby učitel měl připravenou zálohu na flash nebo externím hard disku nebo jiném zařízení, aby mohl popř. nahrát Smart lab znovu. Vždy po ukončení aktivit se nesmí práce uložit! Doporučuje se raději doplňovat do PL, jen dostatečně obeznámení žáci, kteří již déle pracují s tablety, dokáží pracovat správně, popř. některé rozhozené věci opravit zpět. Nepříjemná věc je, že i když je vše uzamčeno, dá se jednoduchým dvojklikem na obrázek, či text odemknout, a lehce se tak manipuluje. Žáci zpočátku toho mohou zneužívat a hrát si, ale při správné kontrole a s postupem času, kdy si zvyknou na práci s tabletem či interaktivní tabulí, zanechají hraní a věnují se práci. Učitel je nápomocen žákům, kteří potřebují větší péči, naopak rychlejší žáci práci zvládají samostatně a pídí se po dalších informacích, mohou si pak z úkolů, které jsou pro ně připravené navíc, vybrat. Ve skupinách by se žáci měli v činnostech střídat, na to také musí pedagog dohlížet. Důležitá je spolupráce ve skupině a žáci by se měli na společné odpovědi dohodnout, při vyplňování PL se střídají, aby se zúčastnil postupně každý. Totéž se děje u her, i zde se vyžaduje, aby se střídali, domlouvali se a aby spolupracovali na odpovědích.

1. stránka: zopakování mapy Českého ráje, měst, znaků a budov: 1–2 minuty.

2. stránka: samostatná práce – město Mladá Boleslav – vyhledat všechna podstatná jména, buď podtrhávat přímo na labu nebo v PL (5.15 sponka PL – Města v okolí Turnova – Mladá Boleslav): 8–10 minut. Výsledky viz 5.15 lab 9.

3. stránka: skupinová práce – doplňování slov do textu, ověření paměti: 4–5 minut. Po přetažení slov z nabídky dole do políček, kliknout na „Zkontrolovat odpovědi“, správně – zelená fajfka, špatně – červený křížek.

4. stránka: samostatná práce – článek Laurin a Klement – vyhledávání a podtrhávání sloves – přímo v labu nebo v PL (5.15 sponka PL – Města v okolí Turnova – Mladá Boleslav): 8–10 minut. Výsledky viz 5.15 lab 10.

5. stránka: skupinová práce – doplňování slov do textu: 4–5 minut. Po přetažení všech slov do políček, kliknout na „Zkontrolovat odpovědi“, správně – zelená fajfka, špatně – červený křížek.

6. stránka: hra – poznávání vozů značky Škoda, po otočení karet se objeví správný název: 3–5 minut.

7. stránka: soutěž Autodráha pro 1–4 hráče – znalostní hra: 5–7 minut. Otázky a odpovědi formou testu, soutěž v rychlosti jízdy a odpovědí, kontrola správnosti přímo v soutěži, získávání bodů.

8. stránka: úkol pro nadané – nakreslit vozy budoucnosti s komentářem nebo bez, jak kdo stihne, nebo vytvořit popis nového vozu či PL k těmto tématům.

Čtení s předvídáním: Žáci naslouchají textu, který jim učitel(ka) čte. Po každém odstavci textu předvídají, co se asi stane v další části. Důležité je své stanovisko umět opřít o to, co již žáci ví z přečtené části či z vlastní zkušenosti. Úkol rozvíjí čtenářské kompetence i kreativitu, vede k lepšímu a hlubšímu porozumění textu, cílí také na rozvíjení komunikačních dovedností.



3.3.16 Kraje – města – 45 minut

Cíle:

Žák zná alespoň 5–6 měst Českého ráje. Žák rozezná znak Turnova od znaků ostatních měst Českého ráje. Poznává alespoň jeden znak jiného města Českého ráje. Žák ovládá učivo Českého jazyka 5. ročníku v minimálním rozsahu – pozná podstatná jména a slovesa, určí větné vzorce souvětí, určí měkká a tvrdá i, í, y, ý v textu. Žák dokáže pro vybrané město sestavit vlastní mentální (myšlenkovou) mapu.

Rozvíjené kompetence:

- K učení – žák čte s porozuměním, pracuje s informacemi, správně pracuje s českým jazykem, má blízký vztah k vlastnímu regionu;
- K řešení problémů – řeší hry a soutěže přiřazováním, spojováním, přemýšlí při otázkách, nepodléhá prvnímu dojmu, učí se kriticky myslet, sestaví mentální mapu;
- Komunikativní – formuluje názor při práci ve skupině, rozšiřuje si slovní zásobu, spolupracuje s ostatními, zdravě soutěží;
- Sociální a personální – podílí se na společných rozhodnutích, spolupracuje při společných aktivitách, vnímá sounáležitost s okolím a vlastním regionem, rozvíjí vlastní myšlení na základě mentální mapy;
- Činnostní a občanské kompetence – rozvíjí odpovědnost při práci ve skupině, odpovědně přistupuje k samostatné práci, dodržuje pravidla her a soutěží, vnímá důležitost znalosti vlastního regionu, historie a souvislostí.

Čtyři severní města Českého ráje – Železný Brod, Semily, Lomnice a Nová Paka, informace, pověsti, znaky těchto měst. Čtení s porozuměním, práce s textem.

Vytisknout a rozstříhat puzzle znaků měst, zalaminovat. (4.16 sponka PL Města v okolí Turnova – puzzle)

[\(5.16 lab 16\)](#)

Metodický popis 4.16 SMART LAB 16 aktivit:

Učitel žákům pomáhá, kontroluje nejen jejich práci, ale i správné postupy při práci na tabletech. Žáci snadno rozházejí laby, obrázky nebo text, je nutné, aby učitel měl připravenou zálohu na flash nebo externím hard disku nebo jiném zařízení, aby mohl popř. nahrát Smart lab znovu. Vždy po ukončení aktivit se nesmí práce uložit! Doporučuje se raději doplňovat do PL, jen dostatečně obeznámení žáci, kteří již déle pracují s tablety, dokáží pracovat správně, popř. některé rozhozené věci opravit zpět. Nepříjemná věc je, že i když je vše uzamčeno, dá se jednoduchým dvojklikem na obrázek, či text odemknout, a lehce se tak manipuluje. Žáci zpočátku toho mohou zneužívat a hrát si, ale při správné kontrole a s postupem času, kdy si zvyknou na práci s tabletem či interaktivní tabulí, zanechají hraní a věnují se práci. Učitel je nápomocen žákům, kteří potřebují větší péči, naopak rychlejší žáci práci zvládají samostatně a pídí se po dalších informacích, mohou si pak z úkolů, které jsou pro ně připravené navíc, vybrat. Ve skupinách by se žáci měli v činnostech střídat, na to také musí pedagog dohlížet. Důležitá je spolupráce ve skupině a žáci by se měli na společné odpovědi dohodnout, při vyplňování PL se střídají, aby se zúčastnil postupně každý. Totéž se děje u her, i zde se vyžaduje, aby se střídali, domlouvali se a aby spolupracovali na odpovědích.

1. stránka: zopakování mapy Českého ráje, měst, znaků a budov: 1–2 minuty. Rozdělení do skupin.



2. stránka: skupinová práce – město Železný Brod – čtení s porozuměním, práce s textem – vyhledávání všech podstatných jmen, práce přímo v labu nebo do PL (5.16 sponka PL Města v okolí Turnova – společný pro všechna témata v přílohách): 7–10 minut. Řešení viz 5.16 lab 11.

Další aktivita může dál probíhat ve skupinách nebo jako samostatná práce. V případě samostatné práce je třeba dostatečný počet vytištěných pracovních listů.

3. stránka: samostatná práce – město Semily – vypsání větných vzorců souvětí (PL viz výše): 7–10 minut. Řešení viz 5.16 lab 12.

4. stránka: samostatná práce – město Lomnice nad Popelkou – doplňování i, í, y, ý v pověsti (PL viz výše): 7–10 minut. Řešení viz 5.16 lab 13.

5. stránka: samostatná práce – město Nová Paka – vyhledávání všech sloves (PL viz výše), 7–10 minut. Řešení viz 5.16 lab 14.

6. stránka: samostatná práce, práce ve dvojicích – přiřazování dvojic město a jeho znak: 2–3 minuty. Správné řešení přímo ve hře – špatně přiřazené odletí zpět, dobře přiřazené zůstanou u sebe.

7. stránka: samostatná práce nebo práce ve dvojicích – poznávání znaků měst, po otočení karet se objeví správný název: 2–3 minuty.

Dále samostatná práce, práce ve dvojici nebo ve skupině (volba dle situace ve třídě a soustředění žáků), je možné zařadit také jako společnou aktivitu celé třídy (při větším počtu žáků, ale může být příliš dlouhá). Hry.

8. stránka: doplňovací hra (Železný Brod a Semily). Po doplnění slov do textu kliknout na „Zkontrolovat odpovědi“, špatně – červený křížek, správně – zelená fajfka: 2–3 minuty.

9. stránka: doplňovací hra (Lomnice nad Popelkou, Nová Paka), Po doplnění slov do textu kliknout na „Zkontrolovat odpovědi“, špatně – červený křížek, správně – zelená fajfka: 2–3 minuty.

10. stránka: úkol pro nadané – vypracovat celý PL (viz výše), poskládat puzzle ze znaků měst (součástí příloh) nebo vymyslet svoji pověst k některému z měst.

Kreativní úkol: Žák si vybere si jedno z měst, s nimiž se v hodině seznámil (Železný Brod, Semily, Lomnice nad Popelkou, Nová Paka). Vytvoří mentální mapu, která by se k tomuto městu vázala. Tato mentální mapa pomůže žákům zaznamenat a uspořádat jejich myšlenky a bude sloužit jako pomůcka k dalšímu učení. (Pozn.: aplikace této metody je podmíněna tím, aby ji žáci znali, anebo ji učitel(ka) dobře vysvětlil(a).: Hlavní námět si žáci napíší do středu papíru. Myšlenky, které se podle nich k pojmu váží, zaznamenávají od polohy vpravo nahoře, dále dle směru hodinových ručiček. Využívají obrázky, symboly, velká, malá, tučná písmena, barvy, rámečky. Napíší také datum vzniku myšlenkové mapy.)



4 Příloha č. 1 – Soubor materiálů pro realizaci programu

Všechny pracovní listy mají své vyplněné podoby přímo v labech příslušných hodin. Při používání labů v hodinách jsou k dispozici kdykoliv k nahlédnutí (odkazy pod „Řešení“ nebo „Výsledky“). Pracovní listy k vytištění jsou součástí každé hodiny a připnuty pod sponkou, kdykoliv přístupné ke stažení (odkazy pod „sponka PL název“). Všechny přílohy jsou součástí materiálů v elektronické podobě.

V kapitole 2 Podrobně zpracovaném obsahu se odkazuje k přílohám v kapitole 4 Souboru materiálů k realizaci. Kapitola 4 obsahuje seznam a soubor SMART LAB aktivit v softwaru SMART Notebook, na kterém je program z převážné části založený.

4.1 [SMART LAB 1 Turnov – obec a okolí](#)

4.1.1 PL1 Moje město a okolí

4.1.2 PL1 puzzle

4.2 [SMART LAB 2 Turnov – volnočasové aktivity](#)

4.2.1 PL2 Památky

4.2.2 PL2 pexeso

4.2.3 PL2 Památky – kreativní úkol

4.3_4 [SMART LAB 3 Práce s kronikou I, II](#)

4.3.1. PLM1

4.3.2. PLM2

4.3.3. PLM3

4.3.4. PLM4

4.5 [SMART LAB 5 Osobnosti Turnova](#)

4.5.1 PL Adam Sebastián Helcelet, Eva Turnová

4.5.2 PL Josef Rakoncaj, Ludvík Daněk, Jaroslav Rudiš

4.6 [SMART LAB 6 Události Turnova](#)

4.6.1 PL Albrecht z Valdštejna

4.6.2 PL Husitské zbraně, přehled

4.6.3 PL Národní obroditelé

4.6.4 PL Pexeso Albrecht 1

4.6.5 PL Pexeso Albrecht 3

4.6.6 PL Pexeso Albrecht 4

4.6.7 PL Prusko–rakouská válka

4.6.8 PL Znak Albrechta z Valdštejna



4.6.9 PL Znaky na pexeso znak Albrechta z Valdštejna

4.6.10 PL Pexeso Albrecht 2

4.6.11 PL Pexeso Albrecht 5

4.7_8 [SMART LAB 7 Turnov – regionální autoři](#)

4.7.1 PL Donát Šajner

4.7.2 PL Eduard Petiška

4.7.3 PL Jan Knob

4.7.4 PL Jaroslava Velartová

4.7.5 PL Jiří Holub

4.7.6 PL Lenka Vydrová

4.7.7 PL knihovna – 1

4.7.8 PL knihovna – 2

4.7.9 PL knihovna – 3

4.9 [SMART LAB 9 Liberecký kraj](#)

4.9.1 PL Liberecký kraj

4.10 [SMART LAB 10 Středočeský a Královéhradecký kraj](#)

4.10.1 PL Královéhradecký a Středočeský kraj

4.11 [SMART LAB 11 Nad mapou Českého ráje](#)

4.11.1 PL Hrady Českého ráje

4.11.2. PL Hrady Č. ráje pexeso 11a

4.11.3 PL Hrady Č. ráje pexeso 11b

4.11.4 PL Města Č. ráje

4.11.5 PL Prolínání krajů Č. ráje

4.11.6 PL Vodstvo Č. ráje

4.11.7 PL Znaky pexeso11

4.12 [SMART LAB 12 Český ráj – Hrubý Rohozec, Valdštejn, Trosky](#)

4.12.1 PL Hrubý Rohozec

4.12.2 PL Trosky

4.12.3 PL Valdštejn

4.12.4 Čtení s porozuměním O Troskách



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

4.13 [SMART LAB 13 Český ráj – CHKO](#)

4.13.1 PL CHKO Český ráj

4.14 [SMART LAB 14 Kraj Královéhradecký – Jičín a okolí](#)

4.14.1 PL Jičín

4.14.2 PL Jičín – čtenářský deník

4.14.3 Kreativní úkol_Zlatý kolovrat

4.15 [SMART LAB 15 Kraj Středočeský – Mladá Boleslav](#)

4.15.1 PL Města v okolí Mladé Boleslavi

4.15.2 Čtení s předvídáním_Pověst o boleslavském řezníkovi

4.16 [SMART LAB 16 Kraje – města](#)

4.16.1 PL Města v okolí Turnova

4.16.2 PL Města v okolí Turnova (puzzle – znaky měst)



5 Příloha č. 2 – Soubor metodických materiálů

Řešení všech PL jsou součástí jednotlivých hodin v programu Smart, odkazy jsou uvedeny v metodice. V kapitole 3 Metodické části se odkazuje k seznamu příloh v kapitole 5 Souboru metodických materiálů. Vzhledem k tomu, že veškerá řešení úloh a návody k realizaci jsou součástí SMART LAB aktivit, číslování koresponduje s číslováním v kapitole 4 Souboru materiálů k realizaci (např. číslo přílohy 5.1 SMART LAB 1 Turnov – obec a okolí odpovídá příloze 4.1 SMART LAB 1 Turnov – obec a okolí). V textu kapitoly 3 je odkazováno přímo na stránky s řešením. Seznam odpovídá číslování aktivit v kapitole 4 Souboru materiálů k realizaci.

5.1 [SMART LAB 1 Turnov – obec a okolí](#)

5.1.1 PL1 Moje město a okolí

5.1.2 PL1 puzzle

5.2 [SMART LAB 2 Turnov – volnočasové aktivity](#)

5.2.1 PL2 Památky

5.2.2 PL2 pexeso

5.2.3 PL2 Památky – kreativní úkol

5.3_4 [SMART LAB 3 Práce s kronikou I, II](#)

5.3.1. PLM1

5.3.2. PLM2

5.3.3. PLM3

5.3.4. PLM4

5.5 [SMART LAB 5 Osobnosti Turnova](#)

5.5.1 PL Adam Sebastián Helcelet, Eva Turnová

5.5.2 PL Josef Rakoncaj, Ludvík Daněk, Jaroslav Rudiš

5.6 [SMART LAB 6 Události Turnova](#)

5.6.1 PL Albrecht z Valdštejna

5.6.2 PL Husitské zbraně, přehled

5.6.3 PL Národní obroditelé

5.6.4 PL Pexeso Albrecht 1

5.6.5 PL Pexeso Albrecht 3

5.6.6 PL Pexeso Albrecht 4

5.6.7 PL Prusko–rakouská válka

5.6.8 PL Znak Albrecht z Valdštejna

5.6.9 PL Znak na pexeso znak Albrechta z Valdštejna



5.6.10 PL Pexeso Albrecht 2

5.6.11 PL Pexeso Albrecht 5

5.7_8 [SMART LAB 7 Turnov – regionální autoři](#)

5.7.1 PL Donát Šajner

5.7.2 PL Eduard Petiška

5.7.3 PL Jan Knob

5.7.4 PL Jaroslava Velartová

5.7.5 PL Jiří Holub

5.7.6 PL Lenka Vydrová

5.7.7 PL knihovna – 1

5.7.8 PL knihovna – 2

5.7.9 PL knihovna – 3

5.9 [SMART LAB 9 Liberecký kraj](#)

5.9.1 PL Liberecký kraj

5.10 [SMART LAB 10 Středočeský a Královéhradecký kraj](#)

5.10.1 PL Královéhradecký a kraj

5.11 [SMART LAB 11 Nad mapou Českého ráje](#)

5.11.1 PL Hrady Českého ráje

5.11.2. PL Hrady Č. ráje pexeso 11a

5.11.3 PL Hrady Č. ráje pexeso 11b

5.11.4 PL Města Č. ráje

5.11.5 PL Prolínání krajů Č. ráje

5.11.6 PL Vodstvo Č. ráje

5.11.7 PL Znaky pexeso11

5.12 [SMART LAB 12 Český ráj – Hrubý Rohozec, Valdštejn, Trosky](#)

5.12.1 PL Hrubý Rohozec

5.12.2 PL Trosky

5.12.3 PL Valdštejn

5.12.4 Čtení s porozuměním O Troskách



5.13 [SMART LAB 13 Český ráj – CHKO](#)

5.13.1 PL CHKO Český ráj

5.14 [SMART LAB 14 Kraj Královéhradecký – Jičín a okolí](#)

5.14.1 PL Jičín

5.14.2 PL Jičín – čtenářský deník

5.14.3 Kreativní úkol_Zlatý kolovrat

5.15 [SMART LAB 15 Kraj Středočeský – Mladá Boleslav](#)

5.15.1 PL Města v okolí

5.15.2 Čtení s předvídáním_Pověst o boleslavském řezníkovi

5.16 [SMART LAB 16 Kraje – města](#)

5.16.1 PL Města v okolí Turnova

5.16.2 PL Města v okolí Turnova (puzzle – znaky měst)



6 Příloha č. 3 – Závěrečná zpráva o ověření programu v praxi

Závěrečná zpráva o ověření programu v praxi



7 Příloha č. 4 – Odborné a didaktické posudky programu

Není relevantní.



8 Příloha č. 5 – Doklad o provedení nabídky ke zveřejnění programu

Vážená paní Jandová,

děkujeme za zájem o publikování výstupů z výzvy, nabídku přijímáme. Abychom zvolili optimální místo pro uložení Vašich výstupů, potřebovali bychom zodpovědět následující dotazy.

- Kolik materiálů bude ukládáno na Metodický portál RVP.CZ?
- jaké formáty, příp. velikosti materiálů se bude jednat (textové dokument, prezentace, videa..)?
- V jakém časovém horizontu mají být materiály uloženy?

Potřebovali bychom také vědět, zda budete mít jako projekt vlastní úložiště na výstupy případně, zda budete výstupy vkládat pouze k nám na Metodický portál RVP.CZ. Pokud byste měli materiály zveřejněné např. na Vašich webových stránkách, mohli bychom pro vložení využít modul EMA.

EMA je jakýsi katalog otevřených digitálních vzdělávacích zdrojů, který shromažďuje informace o materiálech z různých úložišť. K nám byste tedy nahráli potřebná metadata, na samotný materiál už bychom odkazovali na Váš web.

Podrobné informace ke vkládání materiálů na RVP.CZ naleznete v příloženém dokumentu.

Děkuji a přeji hezký den.

Lenka Perglová

Mgr. Lenka Perglová

odborný pracovník referátu pro správu a rozvoj Metodického portálu RVP.CZ

[+420 274 022 410](tel:+420274022410)

lenka.perglova@nuv.cz

www.rvp.cz

st 4. 12. 2019 v 11:56 odesílatel Marcela Jandová <jandova@vctu.cz> napsal:

Vážená paní Perglová,

ráda bych se tímto podrobněji informovala k postupu při žádosti o zveřejnění programů, které vytváříme v projektu Podporujeme rozvoj dětí a žáků CZ.02.3.68/0.0/0.0/16_032/0008148, ve výzvě Budování kapacit pro rozvoj škol II.

V současné době finalizujeme podobu prvních čtyřech programů, rádi bychom odevzdali šablony ve formě pdf. včetně příloh v stejné formě a také v pracovní složky v programu SMART software. Jaké jsou konkrétní požadavky k postupu ve zveřejnění?

Předem děkuji.

S pozdravem

--

Bc. Marcela Jandová, DiS.



T - Centrum

Projekt Podporujeme rozvoj dětí a žáků

Jana Palacha 804
511 01 Turnov



+420 737 288 811

jandova@vctu.cz



9 Nepovinné přílohy

