

METODIKA MÍSTNĚ ZAKOTVENÉ UČENÍ A PRÁCE S POVĚSTÍ

Výhradní zodpovědnost za obsah této publikace mají její autoři a nedá se ztotožnit s oficiálním stanoviskem Evropské unie.

Obsah

1. Místně zakotvené učení
2. Principy místně zakotveného učení
3. Co sleduje učitel ve výuce
4. Místně zakotvené učení v praxi
5. Hra na 4 role
6. Hledačky a stezky
7. Pověst – teorie
8. Práce a hraní s pověstmi
9. Metody čtení a psaní českého/slovenského textu
10. Pexeso a omalovánky ve výuce
11. Závěr – Zdroje

1

MÍSTNĚ ZAKOTVENÉ UČENÍ

Místně zakotvené učení se jako specifický přístup ke vzdělávání vyvinulo na sklonku 90. let 20. století na pomezí environmentální výchovy, ochrany životního prostředí a komunitního rozvoje. Jeho kořeny však sahají mnohem hlouběji do historie, kde můžeme najít prvky, které tento přístup předznamenávaly.

Co je místně zakotvené učení?

Místně zakotvené učení (MZU), anglicky „place-based learning“ či „place-based education“, je způsob vzdělávání, který využívá všech aspektů místního prostředí (přírodních, kulturních, historických a sociopolitických souvislostí) jako jednotícího kontextu pro výuku.

Tento vzdělávací přístup vychází z místa a jeho společenství, ve kterém pomáhá rozvíjet sociální kapitál a podporuje vývoj místních partnerství na všech úrovních.

MZU zahrnuje tzv. servisní učení, a klade tak důraz na aktivní občanské zapojení v projektech, které mají praktický význam pro obec, mají pozitivní dopad na prostředí místa a slouží celé komunitě.

2

PRINCIPY MÍSTNĚ ZAKOTVENÉHO UČENÍ

Místně zakotvené učení v České republice pracuje s 12 principy.

UČENÍ O MÍSTĚ

Pro učení využívá místních témat a souvislostí.

Pro učení se využívá místních fenoménů, prvků, jevů; učení se organizuje kolem zcela konkrétní věci (tématu).

UČENÍ SKRZE MÍSTO

Učení využívá místních témat pro porozumění globálním problémům.

Místní témata slouží jako základ pro porozumění širším souvislostem a pro účast na řešení regionálních a globálních problémů.

VZTAH K MÍSTU

Učení staví na osobním vztahu ke svému místu a rozvíjí jej.

OSOBNÍ RELEVANCE

Učení je pro žáka osobně relevantní, vidí souvislost s vlastním životem.

PARTNERSTVÍ S KOMUNITOU

Podporou pro učení jsou partnerství s dalšími lidmi a subjekty v obci – místními organizacemi, podniky, vedením obce, místními odborníky, znalci, pamětníky apod.

PLNOHODNOTNÝ NÁSTROJ VÝUKY

Místně zakotvené učení je plnohodnotným nástrojem vzdělávání žáků, učitel má jasné cíle, co chce žáka prostřednictvím MZU naučit, jak vše zapadá do výuky a jak to zhodnotí.

UČENÍ V MÍSTĚ

Učení se přesouvá mimo třídu, učebnou se stává obec a její okolí.

UČENÍ PRO MÍSTO

Téma, kterým se žáci zabývají, je opravdové a vážné a výsledek jejich práce je skutečným, hmatatelným a užitečným příspěvkem ke kvalitě života a životního prostředí v obci a podporuje roli obce ve zlepšování prostředí ve světě.

PŘÍZPŮSOBENÍ MÍSTNÍ SITUACI

Učení je přizpůsobeno specifickým místním podmínkám a potřebám.

AKTIVNÍ ÚČAST, PARTICIPACE ŽÁKŮ

Učení je zaměřeno na aktivní účast žáků, je postaveno na participativních metodách kladoucích důraz na iniciativu a odpovědnost žáků a žáci se podílejí na rozhodování o vlastním učení a o řešení místních i globálních problémů.

MEZIOBOROVOST

Učení je mezioborové, mezipředmětové, buduje se porozumění vzájemné propojenosti společenských a přírodních, lokálních a globálních, minulých i budoucích procesů

SPOLUPRÁCE

Učení probíhá formou skupinové práce, zadání je zaměřeno na spolupráci v týmu.

CO SLEDUJE UČITEL VE VÝUCE

Sledování dopadu na učení dětí je klíčové pro zajištění kvalitní a efektivní výuky. Umožňuje učiteli zjistit, zda děti skutečně porozuměly látce a co si z ní odnášejí. Sledujeme nejen hotové produkty, jako jsou projekty, texty či výtvary, ale také proces, kterým děti k výsledkům docházejí. Epizodické záznamy, tzv. „oko kamery“, nám umožňují zachytit krátké situace z výuky a sledovat, jak děti přemýšlejí a reagují. Rozhovory s dětmi poskytují přímou zpětnou vazbu a umožňují reflektovat, co jim pomohlo a co by zlepšily. Sebehodnocení a reflexe podporují schopnost dětí sledovat vlastní učení a posilují jejich odpovědnost za výsledky. Analýza autentických produktů dává učiteli možnost porozumět, jak děti používají nabyté znalosti v praxi. Formativní i sumativní hodnocení pak doplňuje komplexní pohled na pokroky a oblasti, které vyžadují podporu. Sledování dopadu učení nejen pomáhá upravovat výuku v reálném čase, ale také motivuje děti a učitele ke zlepšení. Celkově se tím posiluje kvalita vzdělávání a vytváří prostor pro sdílení osvědčených postupů mezi pedagogy.

Jak sledovat dopad na učení dětí

1. Co děti vytvoří

- Sledujte, co děti samostatně nebo ve skupině vyprodukují (texty, práce, projekty).
- Všímejte si, jak dokážou své výstupy analyzovat a interpretovat.

2. Epizodické záznamy („oko kamery“)

- Zapisujte si krátké situace přímo z výuky – co děti říkají, jak reagují.
- Stačí zachytit pár replik, které ukážou, jak dítě přemýšlí nebo se učí.

3. Rozhovory s učiteli se

- Povídejte si s dětmi i kolegy v průběhu výuky i po ní.
- Ptejte se: *Jak ti to šlo? Co ti pomohlo? Co bys příště zkusil jinak?*
- Můžete konzultovat 1 na 1 i ve skupinách.
- Odpovědi si zapisujte, abyste mohli sledovat změny v čase.

Zdroje, ze kterých můžeme sledovat dopad na učení dětí

1. Projevy dětí během učení

- epizodické záznamy („oko kamery“)
- audio/video nahrávky

2. Sebehodnocení dětí

- reflexe
- slovní komentáře, rozhovory
- vlastní hodnocení práce v portfoliu

3. Autentické produkty dětí

- písemné práce, projekty, výtvary, prezentace
- analýza a interpretace těchto produktů

4. Rozhovory a konzultace

- individuální i skupinové
- záznamy z konzultací
- práce s portfoliem

5. Formativní hodnocení

- krátké testy a cvičení během učení
- tzv. kulminační úkoly (složitější výzvy, kde se ukáže porozumění)

6. Sumativní/institucionální hodnocení

- výsledky závěrečných testů, zkoušek
- standardizované testy školy nebo systému

5 důvodů, proč sledovat dopad na učení dětí

- 1. Zjistím, jestli to, co učím, se děti opravdu učí.**
- 2. Můžu hned upravit výuku, když něco nefunguje.**
- 3. Vidím pokroky dětí a můžu je povzbudit.**
- 4. Zapojím děti do hodnocení – učí se sledovat vlastní učení.**
- 5. Učím se i já – zlepšuji svoje postupy a sdílím je s kolegy.**

MÍSTNĚ ZAKOTVENÉ UČENÍ V PRAXI

Místně zakotvené učení pověstí na Tišnovsku by mohlo probíhat tak, že se žáci seznámí s místními pověstmi a legendami, prozkoumají místa s nimi spojená a pak se aktivně zapojí do jejich prezentace. To může zahrnovat psaní vlastních pověstí, dramatizaci, tvorbu výtvarných děl, nebo dokonce vytváření interaktivních stezek.

Postup:

1. Seznámení s pověstmi:

- dle knihy (čten. gramotnost) – lze již ve třídě – jednotlivě nebo skupina dětí bude mít 1 místo a 1 pověst

2. Průzkum míst:

- procházka po místech zmíněných v pověstech dle mapy – mapa se dá vyzvednout v TIC v Tišnově nebo stáhnout z webu
- zde stručné převyprávění pověstí – na místech se dají k četbě pověsti využít i QR kódy
- pozorování, sběr informací, fotografování, filmování. Vnímání smysly – očima (role od papíru), zvuky (kornout z papíru k uchu), čichem (vůně rostlin, přírodnin...) či hmatem (zavázat oči).
- zápisky a postřehy žáků.
- propojení s tématy a souvislostmi (např. historie místa, ekologie, sociální vztahy).

3. Aktivní prezentace:

○ Psaní pověstí:

Žáci napíší vlastní pověsti inspirované pověstmi z knihy

- jiný konec pověsti
- deník postavy
- z pohledu postavy pověsti
- dopis, co píše postava
- žáci dokončí příběh dle věty z pověsti

○ Dramatizace:

Žáci nacvičí a zahrají pověsti.

Při čtení pověsti hrají žáci divadlo – bez mluvení.

○ Živé sochy

○ Umělecká tvorba: psaní písně, tvorba básně

○ Žurnalistika: namluvení pověsti, natočení podcastu, rozhovoru, reportáže

○ Stezka: vytvoření quest stezky (questy neboli hledačky jsou poznávací trasy po přírodních a kulturních atraktivitách)

○ Výtvarné zpracování: Žáci vytvoří obrazy, sochy, komiksy, koláž apod. na motivy pověstí.

○ Prezentace na veřejnosti:

Uspořádání výstavy,

představení pro rodiče a veřejnost.

Článek v místních novinách.

Součást akce školy, obce.

4. Propojení s dalšími tématy:

- **Ekologie:** Jaký dopad měly události v pověstech na přírodu? Jaké jsou ekologické souvislosti?
- **Historie:** Jaké historické události se promítly do pověstí?
- **Sociální vztahy:** Jak se postavy v pověstech chovaly k sobě navzájem? Jaké to má dopady na současnost?
- **Novinářství:** Jaké dovednosti žák rozvíjí při realizaci rozhovoru, reportáže, podcastu jako v médiích?
- **Umění:** Jak se pověsti odrážejí v básních, písních, filmech či audioknihách?
- **Podnikavost:** Jaké dovednosti žák rozvíjí při tvorbě prezentace či stezky?

5. Jaké kompetence místně zakotvené učení rozvíjí?

Místně zakotvené učení pomáhá v dosahování hned několika klíčových kompetencí:

- kompetence řešení problémů (žáci se nezamýšlejí pouze nad tím, co se jim líbí či nelíbí v jejich městě, ale navrhuji reálná řešení) – nejvýznamnější dopad
- kompetence komunikativní (diskutují mezi sebou navzájem, aby došli k řešení)
- kompetence k učení (vyhledávají si materiály, zdroje dat a uvádějí poznatky do praxe)
- kompetence občanská (celé místně zakotvené učení je postaveno na vazbách k místu)
- kompetence pracovní i sociální a interpersonální

HRA NA 4 ROLE

Jak s rolemi pracovat:

- Role se určí při přípravě ve třídě (mohou si je losovat, nebo si vybrat dle svých zájmů).
- Učitel připraví pro každou skupinu **pracovní desku / mapu úkolů**, kam si každá role zapisuje, co udělala.
- Role se mohou v příští hodině střídat (např. fotograf se stane vypravěčem apod.).

Každá skupina bude mít 4 členy s různými rolemi. Cílem je společně **zaznamenat pověst v krajině** a později ji tvořivě zpracovat.

1. Vypravěč

- **Role:** Ten, kdo se nejvíc zabývá samotnou pověstí a jejím přenesením do příběhu.
- **Úkoly:**
 - Při přípravě ve třídě přečte nahlas původní pověst.
 - Při výpravě pomáhá skupině přemýšlet o tom, *jak by se příběh mohl odehrávat na daném místě*.
 - Pokládá skupině otázky typu: „Co kdyby se to stalo dnes?“, „Jak by to viděla hlavní postava?“
 - Později se podílí na vyprávění/přednesu skupinového příběhu.

2. Fotograf/dokumentarista

- **Role:** Zodpovídá za vizuální dokumentaci místa.
- **Úkoly:**
 - Při výpravě pořizuje fotografie zajímavých detailů, které souvisejí s pověstí (např. kámen, kaplička, výhled, prasklý strom).
 - Může nahrát krátké video, kde ostatní členové skupiny mluví.
 - Sbírá „vizuální důkazy“: Co dokazuje, že se to tady *mohlo* stát?
 - Pomáhá později s tvorbou plakátu / prezentace / QR stezky.

3. Zapisovatel/kronikář

- **Role:** Dává dohromady všechny myšlenky skupiny do psané podoby.
- **Úkoly:**
 - Během výpravy zapisuje postřehy celé skupiny do terénního pracovního listu (zvuky, vůně, nápady, nápisy).
 - Zapisuje klíčová slova a návrhy, jak by pověst mohla znít.
 - Doma může sepsat finální verzi veršované pověsti (nebo to udělá ve třídě). Dá se pak využít k tvorbě stezky.

4. Průzkumník/badatel

- **Role:** Má za úkol vnímat místo v širších souvislostech – jako detektiv.
- **Úkoly:**
 - Pozoruje krajinu: Co tu je dnes? Co tu asi bylo dřív?
 - Zkoumá okolí: nápisy, pomníky, nápadné stromy, budovy.
 - Klade si otázky: „Proč zrovna tady vznikla tahle pověst?“
 - Vyhledává spojitosti s historií nebo přírodou.

HLEDAČKY A STEZKY

Místně zakotvené učení buduje silný vztah k místu, kde děti žijí, a umožňuje dětem zažít vlastní dopad – že mohou věci kolem sebe změnit k lepšímu.

Tato výuka může být propojena i s questingem.

Questing (v češtině hledačka) je vlastně cesta za pokladem. Cílem cesty ale není poklad jako takový, ale vlastní cesta, která využívá poetické nápovědy, ručně kreslené mapy nebo obrázky – ty pak vedou hledače celou trasou. Quest vypráví příběh – příběh místa, příběh osoby nebo určitého jevu, který se v daném místě vyskytuje. Na konci hledačky je poklad – většinou krabice s potřebami na kreslení, deník, vybavení na přírodovědné zkoumání nebo tištěné materiály, které hledačům ještě více přiblíží místo, kterým šli.

Jak na to?

Začneme se studiem místa, kde žijeme a kde budeme quest vytvářet. Celý tým se zapojuje do hledání historických i současných map, pídíme se po zajímavých místech, ať již míst krásných, nebo důležitých. Můžeme zapátrat po významné osobě, která má s lokalitou přímé spojení.

Pak si společně vybereme téma, které bude ústředním motivem celé hledačky. Po Čechách najdeme hledačky zaměřené na přírodu, na kulturní dědictví, na hledačky po stopách místních hrdinů nebo významné osobnosti.

Důležitý je název celé hledačky – je prvním motivátorem, musí zaujmout, přitáhnout, vzbudit zájem. „Hledačka sovy Rozárky“, „O síle ducha a slabosti materie“ nebo „Pod vodou, nad vodou, nic není jen náhodou“ – to jsou jen vybrané názvy hledaček, které navnadí na další cestu.

Vyberte si vhodnou trasu a projděte si ji, všimněte si na místě podrobností, zapisujte si, fotografujte. Počítejte s tím, že do terénu půjdete minimálně dvakrát.

Pak si vezměte všechny podklady, navrhnete trasu a zadejte jednotlivým skupinám práci. Důležité je si vyjasnit, co budeme sdělovat na jednotlivých zastaveních, jak bude vypadat tajenka, i to, kde bude ukrytý poklad a co v něm bude.

Zpracujte veršovaný text, nakreslete mapu a uložte krabici s pokladem. Pak najděte dobrovolníky (nebo žáky vedlejší třídy), ať vám quest projdou podle textu a mapy a upozorní vás na nepřesnosti nebo nejasnosti.

Čeká vás ještě grafická úprava textu i mapy tak, aby na tyto materiály bylo radost pohledět.

Nakonec hledačku zveřejníte, nabídnete ji zájemcům – hledačům. A samozřejmě společné dílo náležitě oslavíte.

Hledačka Actionbound

V Tišnově vznikla hra k výročí konce války v Actionbound – zde ke zhlédnutí a inspiraci

<https://en.actionbound.com/bound/druh-svtov-vlka-v-tinov>

Je to v podstatě také taková hledačka, ale k realizaci je potřeba využít některá z mobilních zařízení. Můžete si ji sami vyzkoušet.

Jak na to?

- Tyto hry se nazývají „Bounds“ a jsou veřejné. Každý se tedy může připojit k veřejné hře a hrát ji.
- Organizátor si připraví hru ve webovém rozhraní a zveřejní ji. K dispozici jsou rozmanité typy úkolů a aktivit. Hra využívá GPS lokaci, je tedy možné výborně pracovat s polohou hráčů při hře.
- Hráči se ke hře připojí pomocí speciální aplikace Actionbound <https://en.actionbound.com/>. V ní plní úkoly a odpovídají na otázky.
- Vše se dá realizovat v terénu, ve městě nebo i uvnitř budovy.
- Webové rozhraní pro tvůrce hry je k dispozici v angličtině a němčině. Aplikace pro mobilní zařízení a tablety je v češtině.
- Pro osobní použití je celý systém zdarma.

POVĚST – TEORIE

Pověst

- **Pověst** je smyšlený příběh, který má pravdivý základ.
- Jádrem pověsti je pravdivé, díky ústnímu převyprávování a libivosti byl však příběh postupem času upravován.
- Každá pověst se váže ke konkrétnímu **času, místu, předmětu, osobě** nebo **události**.
- Podobně jako v pohádkách v ní mohou vystupovat nadpřirozené bytosti či se vyskytovat zázračné jevy.
- Vypravěči pověstí, pokud chtěli posluchače zaujmout, hovořili jazykem bohatým na citoslovce, citově zabarvená slova, přímou řeč... Dobře napsaná pověst využívá pro zvýšení zážitku z četby tyto **expresivní výrazy**.
- Pověsti nekončí vždy **happyendem**, někdy má vyprávění **tragický konec**.
- Některé pověsti jsou zakončeny **mravním ponaučením**.

Pověst je vyprávění o skutečné události nebo osobnosti, autor však onu událost vypravuje velice volně podle své fantazie (jádro pravdivé, ostatní vymyšlené)

Dělení pověstí:

- **místní** – např. o hradu, zámku, domě, hoře, studánce,
- **historické** – o minulosti určitého národa,
- **legendární** – o významných světcích,
- **o lidech** – o výjimečných lidech,
- **démonické** – o nadpřirozených bytostech (čert, čarodějnice, vodník...),
- **heraldické** – o erbech a znacích,
- **o původu** – o mytickém stvoření světa,
- **současné** – městské, moderní.

Zajímavosti o pověstech:

Inspirace pro umění:

Pověsti slouží jako zdroj inspirace pro umělce, spisovatele, filmaře a hudebníky, kteří je zpracovávají ve svých dílech.

Úzce souvisejí s legendou, mýtem a také pohádkou, která však není chápána jako pravdivé vyprávění. Jako legenda se v českém odborném diskurzu označuje církevní vyprávění o světcích, ale v hovorovém jazyce jsou pověst a legenda synonymy. Českému slovu pověst také odpovídá anglické *legend*, francouzské *légende* a německé *Legende*.

PRÁCE A HRANÍ S POVĚSTMI

Metodika aktivity „Co je to pověst?“

Cíl aktivity:

- Žáci si osvojí pojem „pověst“ a jeho základní charakteristiky.
- Žáci si procvičí čtení s porozuměním, práci s internetem a schopnost vyvozovat správné odpovědi.
- Aktivita podporuje motivaci prostřednictvím luštění tajenky.

Pomůcky

- pracovní list (otázky + tajenka), sešit, lepidlo
- přístup k internetu / učebnice literatury

Pracovní list

Je démonická pověst o nadpřirozených bytostech? ano Z – ne T

Má pověst pravdivý základ? ano N – ne O

Existují pověsti o bozích? ano T – ne Á

Může být pověst spojena s konkrétním místem? ano Š – ne O

Může být pověst spojena s konkrétním jménem? ano P – ne N

Končí vždy pověst dobře? ano E – ne O

Předávali si lidé pověsti ústně? ano V – ne N

V pověstech nikdy nebývají zmíněny tresty za špatné chování? ano Í – ne Ě

Pověsti legendární jsou o erbech? ano O – ne S

V pověstech se nepoužívá přímá řeč? ano K – ne T

Postup

1. Motivace (5 minut)

- Učitel se zeptá žáků, zda znají nějakou pověst ze svého města/okolí.
- Společná krátká diskuse: Co si myslíte, že je pověst?

2. Vyhledávání informací (10 minut)

- Úkol pro žáky: „Najdi si na internetu (nebo v učebnici) definici, co je to pověst.“
- Žáci pracují samostatně nebo ve dvojicích.
- Do sešitu si zapíší stručnou definici (1–2 věty).

3. Řešení pracovního listu – otázky a tajenka (15 minut)

- Žáci čtou jednotlivé otázky o pověstech.
- U každé otázky vybírají správnou odpověď („ano“ nebo „ne“).
- Podle výsledku zapisují písmeno do tajenky.

(např. otázka: „Má pověst pravdivý základ?“ → odpověď ANO = písmeno N)

4. Vyvození tajenky (5 minut)

- Žáci doplní všechna písmena a vyluští tajenku.
- Tajenka zní: ZNÁŠ POVĚST? (lze upravit podle délky a zvolených písmen).

5. Aplikační úkol (5 minut)

- Otázka: „Uveď dva příklady pověsti, které znáš.“
- Žáci si odpověď zapíší do sešitu.

6. Závěr (2–3 minuty)

- Společné zopakování: Jaké znaky má pověst?
- Žáci si vlepi vyplněný pracovní list do sešitu.

Metodika aktivity „Práce s ilustracemi v knize“

Cíl aktivity:

- Žáci rozvíjejí schopnost pozorovat a analyzovat ilustrace v literatuře.
- Žáci si upevňují schopnost porozumět pověstem a jejich základním charakteristikám.
- Aktivita podporuje kreativitu prostřednictvím kreslení vlastní ilustrace.

Pomůcky

- kniha s pověstmi (seznámíte žáky s dostupnými tituly)
- sešit nebo výkres, pastelky, tužky, fixy
- pracovní list (volitelně – místo na poznámky)

Postup

1. Motivace (5 minut)

- Učitel ukáže jednu vybranou ilustraci z knihy.
- Diskuse: Co vidíte na obrázku? Jaké bytosti, zvířata nebo příšery jsou zobrazeny?

2. Práce s knihou (10–15 minut)

- Žáci prohlíží ilustrace v knize a hledají:
 - zvířata
 - pohádkové bytosti
 - příšery a strašidla
 - postavy zemřelých
- Úkol: Poznamenejte si, jak ilustrace souvisí s příběhem a pověstí.

3. Analýza a ujasnění tématu (5–10 minut)

- Žáci odpovídají na otázky:
 - O čem pověst je?
 - Jaké má základní charakteristiky (např. nadpřirozené bytosti, konkrétní místo, ústní tradice)?
- Diskuse ve dvojicích nebo menších skupinách.

4. Kreslení vlastní ilustrace (15 minut)

- Každý žák si vybere jednu pověst, kterou zná nebo která je v knize.
- Nakreslí ilustraci k příběhu – může zobrazovat hlavní postavy, dějovou situaci nebo atmosféru pověsti.
- Volitelné: Doplní krátký popis nebo jméno pověsti.

5. Presentace (5 minut)

- Žáci předvedou svou ilustraci spolužákům a krátce vysvětlí, co z pověsti zobrazují.

Metodika aktivity „Myšlenková mapa pověstí“

Cíl aktivity:

- Žáci strukturovaně zpracovávají informace o pověstech.
- Rozvíjejí vizuální myšlení a schopnost kategorizace.
- Aktivita podporuje zapamatování základních charakteristik pověstí.

Pomůcky

- sešit nebo výkres A4
- pastelky, fixy, tužky
- poznámky z předchozích hodin / učebnice / internet

Postup

1. Motivace (3–5 minut)

- Učitel připomene, co už žáci vědí o pověstech (definice, typy, charakteristiky).
- Krátká diskuse: Jaké známe pověsti a co je na nich zajímavé?

2. Příprava myšlenkové mapy (5 minut)

- Do středu papíru nebo sešitu napíší žáci hlavní téma: **Pověsti**.
- Z hlavního tématu vedou větve podle zadání (např. typy pověstí, postavy, prostředí, nadpřirozené prvky).

3. Plnění větví (10–15 minut)

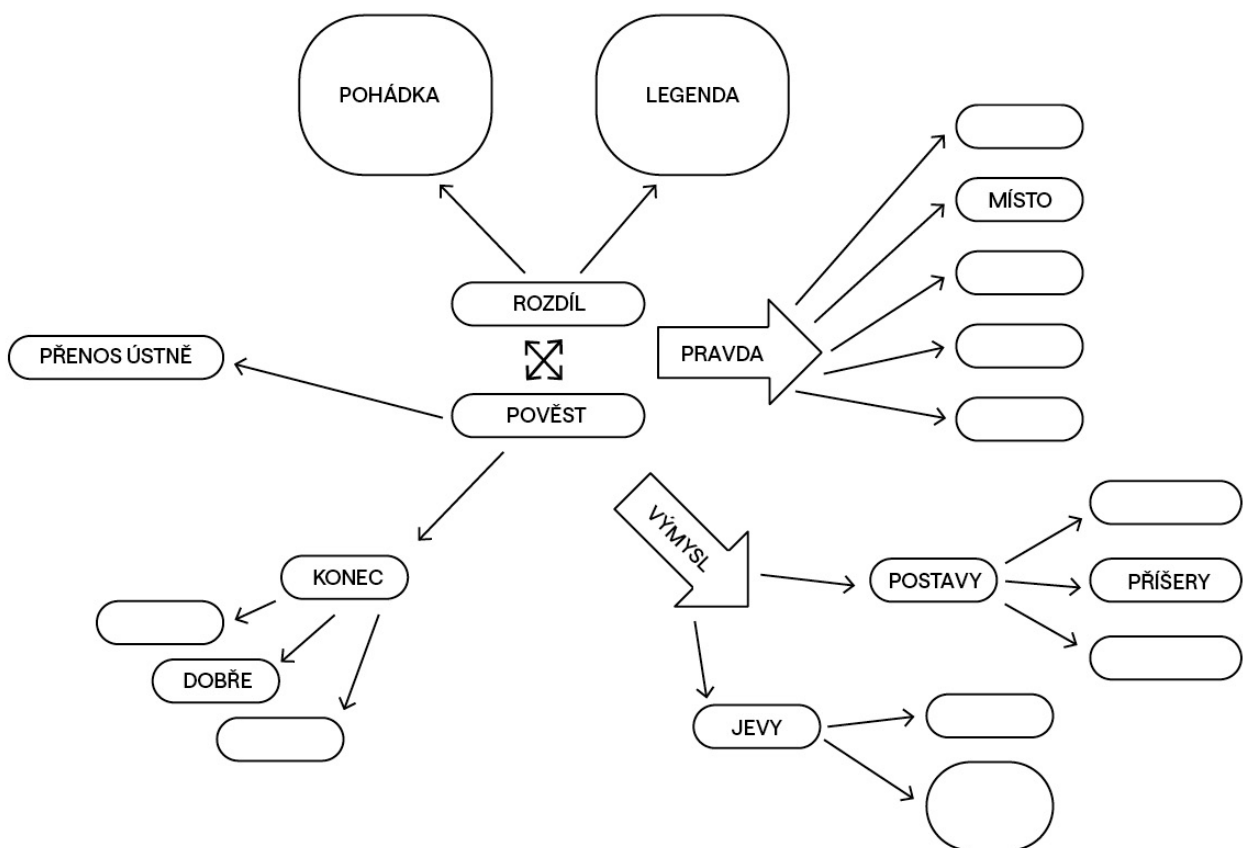
- Žáci doplňují podrobnosti podle zadání:
 - Zvířata, pohádkové bytosti, příšery, strašidla, zemřelí
 - Konkrétní místa, jména postav
 - Nadpřirozené jevy, události, tresty, poučení
- Každou větev mohou doplnit obrázky nebo symbolem, aby mapa byla přehledná a vizuálně atraktivní.

4. Dokončení a kontrola (5 minut)

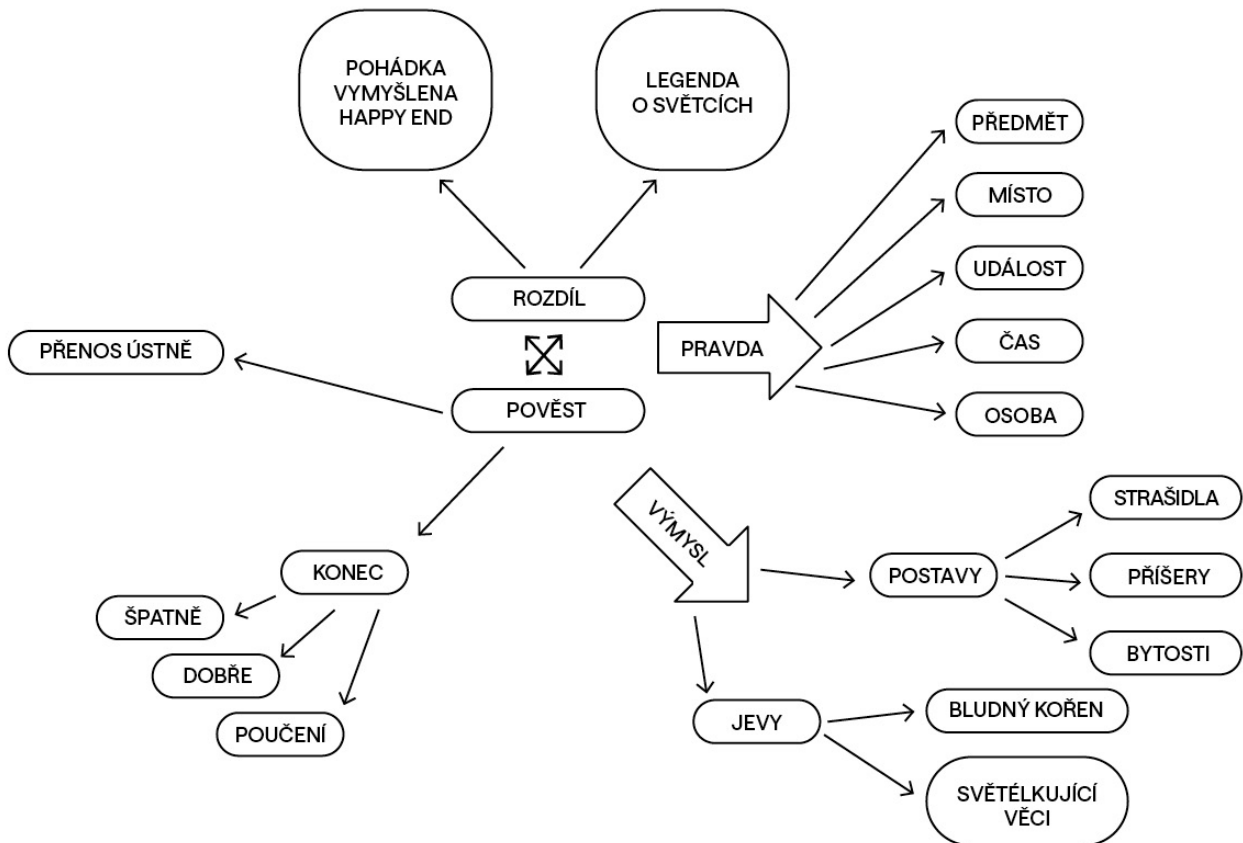
- Žáci zkontrolují, zda zpracovali všechny hlavní charakteristiky pověstí.
- Nalepí myšlenkovou mapu do sešitu.

5. Presentace (volitelné, 5 minut)

- Několik žáků ukáže svou mapu a vysvětlí, proč jednotlivé větve zvolili a co znamenají.



řešení:



Metodika aktivity „Minuta“

Cíl aktivity:

- Rozvíjet rychlé myšlení a schopnost souvisle mluvit.
- Procvičovat schopnost formulovat myšlenky na zadané téma.
- Podporovat spolupráci a soutěživost ve skupině.

Pomůcky

- papírky a tužky
- hodinky nebo stopky
- prostor, kde mohou žáci bezpečně mluvit

Postup

1. Příprava (5 minut)
 - Každý žák napíše na papírek téma pověsti nebo 3 klíčová slova, která musí pověst obsahovat.
 - Papírky odevzdají učiteli.
2. Rozdání témat (2 minuty)
 - Učitel papírky zamíchá a rozdá je zpět tak, aby každý žák dostal téma někoho jiného.
 - Žáci dostanou krátký čas (např. 1–2 minuty) na přípravu myšlenek.
3. Hra – individuálně (1 minuta)
 - Žák mluví o svém tématu po dobu 1 minuty.
 - Cíl: mluvit plynule, bez dlouhých pauz a bez opakování slov či hlavních myšlenek.
4. Varianta týmová (volitelné, 5–10 minut)
 - Třída se rozdělí na 2 nebo více týmů.
 - Každý tým má jednoho mluvčího, který mluví na zadané téma.
 - Pokud se mluvčí zastaví, ztratí slovo a pokračuje mluvčí z druhého týmu.
 - Pokud druhý mluvčí udělá stejnou chybu, slovo je zpět u prvního týmu.
 - Vyhrává tým, jehož mluvčí právě hovoří, když minuta vyprší.

Metodika aktivity „Příběh na pokračování“

Cíl aktivity

- Rozvíjet kreativitu, fantazii a schopnost souvisle vyprávět.
- Procvičovat poslouchání a navazování na myšlenky ostatních.
- Podporovat spolupráci a komunikaci ve třídě.

Pomůcky

- žádné speciální pomůcky, lze využít papír a tužku pro poznámky
- prostor pro pohodlné sezení žáků (lavice nebo kruh)

Postup

1. Příprava (2–3 minuty)
 - Učitel vybere téma příběhu nebo připraví krátký úvodní začátek.
 - Téma může být: „tajemná pověst“, „záhadná událost ve městě“ nebo „nečekané dobrodružství“.
2. Rozmístění žáků
 - Žáci se posadí do kruhu, aby všichni viděli a slyšeli spolužáky, nebo zůstanou v lavicích.
3. Vyprávění příběhu
 - Každý žák postupně přidá jednu větu k příběhu.
 - Důležité: sledovat dějovou linii, navazovat na to, co řekl předchozí žák.
 - Učitel může vést a pomáhat při udržení souvislosti příběhu.
4. Zakončení
 - Příběh lze ukončit, když projdou všichni žáci, nebo po stanoveném časovém limitu.
 - Alternativně může učitel shrnout příběh a poukázat na zajímavé momenty a kreativní nápady žáků.

Metodika aktivity „Postavy pověstí – hýbejte se!“

Cíl aktivity

- Procvičit znalost postav z pověstí.
- Rozvíjet pohybovou koordinaci a rychlé reagování.
- Podporovat spolupráci a pozornost ve třídě.

Pomůcky

- tabule a fix
- papírky se jmény postav pověstí
- prostor, kde se žáci mohou bezpečně pohybovat mezi lavicemi

Postup

1. Příprava (5 minut)
 - Učitel na tabuli napíše 5–8 postav z pověstí (počet dle počtu žáků, např. 6 postav pro 30 žáků).
 - Připravená jména rozdá žákům tak, aby se postavy opakovaly rovnoměrně.
2. Rozdělení žáků
 - Žáci stojí v řadě nebo u svých míst a drží papírek se svou postavou.
 - Postavy se střídají v pořadí podle rozdaných lístečků.
3. Průběh hry
 - Učitel postupně vyvolává postavy a stanovuje pokyny:
 - Např.: „Skřítky se posouvají o dvě místa, umrlci o tři“ atd.
 - Žáci, kteří mají vyvolanou postavu, se posunou o stanovený počet míst.
 - Pokud je místo obsazené, žáci zůstanou na místě nebo si „posedají na sebe“.
4. Uklidnění situace („happy end“)
 - Kdykoliv je potřeba uklidnit hru nebo zpřehlednit situaci, učitel vyvolá pokyn „happy end“.
 - Žáci si posedají kamkoliv na volné místo a hra pokračuje.

METODY ČTENÍ A PSANÍ ČESKÉHO/SLOVENSKÉHO TEXTU

Výborné jazykové i kulturní cvičení. Dětem nejen pomáhá rozvíjet **porozumění textu**, ale i vnímat **jazykové souvislosti, významy slov a mezikulturní blízkost**.

1. METODA TŘÍ ČTENÍ (ČTENÁŘSKÁ GRAMOTNOST)

1. čtení – orientační porozumění

- Žáci si přečtou text nahlas nebo potichu, snaží se pochopit hlavní smysl.
- Zaznamenávají první neznámá slova (podtrhnou, zvýrazní).

2. čtení – hledání slovních problémů

- Ve dvojicích si vysvětlují slova, která jim nejsou jasná.
- Využívají podobnost s češtinou/slovenštinou (např. „kráčať – kráčet“) nebo hledají význam z kontextu.
- Tvoří si **slovníček** → slovo ve slovenštině/češtině + význam česky/slovensky + věta s použitím.

3. čtení – překlad

- Ve dvojicích nebo skupině překládají text „nanečisto“.
- Poté samostatně nebo společně přepíší celý text do češtiny/slovenštiny.

2. PŘEKLÁDACÍ DÍLNA / PŘEKLADATELSKÝ WORKSHOP

- Skupiny dostanou stejný text.
- Každá skupina vytvoří vlastní českou/slovenskou verzi → porovnání, rozdíly v pojetí překladu (doslovnost vs. přirozenost).
- Reflexe: Co bylo těžké? Co nešlo přeložit doslovně?

3. SLOVNÍKOVÁ STEZKA / HRA NA „SLOVENSKÉHO/ČESKÉHO TLUMOČNÍKA“

- Každá skupina si vylosuje několik neznámých slov ze seznamu.
- Žáci musejí:
 - odhadnout význam,
 - najít české/slovenské synonymum,
 - vytvořit větu, kde slovo použijí.
- Výstupy se sdílí na tabuli nebo plakátu.

4. PŘÍBĚHOVÁ REKONSTRUKCE (SKLÁDÁNÍ PŘÍBĚHU PO ČÁSTECH)

Forma: Skupinová / ve dvojici

Vhodné pro: Porozumění ději, rozvoj vyjadřování

Postup:

- Rozstříhej pověst do odstavců nebo klíčových scén (ve slovenštině).
- Žáci mají za úkol **sestavit příběh ve správném pořadí**.
- Poté jej společně přeloží (každá skupina část).
- Na závěr převyprávějí celý děj v češtině.

5. ROLEPLAY / SCÉNICKÉ ČTENÍ

Forma: Skupinová

Cíl: Vžít se do postav, rozvíjet výslovnost a intonaci

Postup:

- Každá skupina si vezme jednu scénu a rozdělí role.
- Žáci přečtou scénu slovensky a připraví **inscenovanou verzi v češtině** (včetně výrazů).
- Možné obohatit o kulisy/rekvizity.

6. MYŠLENKOVÉ MAPY – SLOVENSKÁ VS. ČESKÁ SLOVÍČKA

Forma: Individuální / skupinová

Cíl: Vizualizace slovní zásoby a jazykových souvislostí

Postup:

Do středu papíru napiš slovo „Pověst“ nebo „Název postavy“.

Okolo tvoří žáci slovíčka: slovenská a česká.

Mohou barevně označit: podobná slova, odlišná slova, slova, která se jim líbí.

7. ZMĚNA PERSPEKTIVY – PŘEPIŠ PŘÍBĚH JINOU POSTAVOU

Forma: Tvůrčí psaní

Cíl: Porozumění příběhu, práce s vypravěčem

Zadání:

„Přepiš konec pověsti očima postavy...“ – fantazie, změna pohledu, propojení se strukturou vyprávění v českém/slovenském jazyce.

8. PRÁCE S TEXTY

1. POROVNÁNÍ POVĚSTÍ „POVEŠŤ O RUKE“ A „POVĚŠT O RUCE“

Úkol 1: Přečtěte si oba texty a doplňte tabulku. 🤔

Slovenský text	Český text	Poznámka (rozdíly a podobnosti)
Mamička	Maminka	Jedná se o zdobnělinu slova „matka“. V obou jazycích je slovo podobné, ale liší se v koncovce.
Otecko	Tatínek	Další zdobnělina, zde jsou oba tvary odlišné.
Ktorému sa hovorilo	Kterému se říkalo	Rozdíly ve slovní zásobě, ale význam je totožný.
Lumpáčil	Lumpačil	V obou jazycích se používá stejné sloveso, význam je „byl neposlušný“.
Nebožtíci	Umrlici	Synonyma, která se v obou jazycích liší.
Pán dekan	Pan děkan	Rozdíly ve slovní zásobě, v obou jazycích se jedná o církevního hodnostáře.
Popod fúzy	Pod vousy	V obou jazycích se jedná o idiom = ustálený slovní obrat (mrmlal pod vousy), ale slovní zásoba se liší.

Úkol 2: Přečtěte si obě pověsti a najděte, jak se liší v ději. 🧐

- **Slovenská pověst:** Z hrobu lotra trčí bledá ruka so špinavými nechtami.
- **Česká pověst:** Z lotrova hrobu trčí bledá ruka se špinavými nehty.
- **Slovenská pověst:** Hříšník byl nazván **grobian** a **lotr**.
- **Česká pověst:** Hříšník byl nazván **holomek** a **lump**.
- **Slovenská pověst:** Hrobár mrmlal **popod fúzy**.
- **Česká pověst:** Hrobník mručel **pod vousy**.

Úkol 3: Doplňte do tabulky slova z textů. Některá slova jsou stejná v češtině i slovenštině, ale mají odlišné koncovky, jiná jsou úplně odlišná. 🖋️

Slovenská pověst	Česká pověst
------------------	--------------

Hříšník	Hříšník
---------	---------

Hrobár	Hrobník
--------	---------

Krčma	Hostinec
-------	----------

Vychudnutých postav Vyzábělých postav

Hrob	Hrob
------	------

- **Diskuse:** Po přečtení obou textů se žáci mohou bavit o tom, jak se liší a co mají společného. Například, co se stalo se synovou rukou v obou verzích.
- **Vytvoření slovníku:** Žáci mohou vytvořit vlastní **česko-slovenský slovník** na základě obou pověstí. Slovník by mohl obsahovat slova jako:
 - **Čeština:** Maminka, tatínek, hostinec, umrlci, hrobník atd.
 - **Slovenština:** Mamička, otecko, krčma, nebožtíci, hrobár atd.
- **Větný rozbor:** Srovnání vybraných vět z obou textů z hlediska gramatiky a syntaxe, např. věty s pasivem (**ktorému sa hovorilo** vs. **kterému se říkalo**).

2. POROVNÁNÍ POVĚSTÍ

„KAM SA PODELI ŠAMORÍNSKE PODKOVY“ A „KAM SE PODĚLY ŠAMORÍNSKÉ PODKOVY“

Seznámení s příběhem

Přečti si pozorně příběh. Pak odpověz na otázky a úkoly níže. Nezapomeň – fantazie je vítána!

A. Porozumění textu

1. Kdo? Co? Kde?

Vyplň tabulku:

Postava	Co dělal? Kde se to odehrávalo?
---------	---------------------------------

Jano (kováč)	...
--------------	-----

Janko	...
-------	-----

Kupec z Kyselice ...	...
----------------------	-----

2. Otázky

- a) Jaký byl hlavní výrobek kovářské dílny?
- b) Proč kupec kupoval tolik podkov?
- c) Jakou zvláštní věc našel Janko v truhle u babičky?

B. Detektivní úkol

Na konci příběhu se Janko nedozvěděl, proč tam podkovy byly.

🖋️ **Tvůj úkol:** Napiš svůj konec příběhu – co se podle tebe stalo s podkovami a kdo byl kupec doopravdy?

C. Slovníček

Najdi v textu tyto výrazy a napiš, co znamenají:

- vyhňa
- grajciar
- bosorka

(Můžeš použít slovník nebo internet.)

D. Kreslíme příběh

Nakresli:

- Kovářskou dílnu s ohněm a podkovami
NEBO
- Noční bál bosorek na poli

E. Tvořivý bonus

Vymysli a nakresli „kouzelnou podkovu“ – jak vypadá a co dokáže. Připiš k obrázku krátký popis (3–4 věty).

F. Malá hra

Spoj postavy s jejich výroky:

1. „Koníky sa už tešia na nové topánočky.“
2. „Tú Gitu ja nemám rád, je taká dotieravá.“
3. „Je to divný páňko, synak.“

- a) Janko
- b) Jano (kováč)
- c) Kupec z Kyselice

PEXESO A OMALOVÁNKY VE VÝUCE

1. METODICKÝ POSTUP: VYUŽITÍ PEXESA

Cíl aktivity

- Procvičování paměti a soustředění.
- Rozvoj týmové spolupráce a strategie.
- Podpora komunikace mezi členy skupiny.

Organizace

- Žáci pracují ve skupinách (4–6 dětí).
- Každá skupina má:
 - vlastní sadu pexesa (rozloženou na zemi lícem dolů),
 - vyznačenou startovací čáru.
- Pexeso je rozložené v určité vzdálenosti od startovací čáry.

Postup

1. Rozdělení do skupin:

Učitel rozdělí žáky do skupin a každé určí hrací pole (rozložené pexeso) a startovací čáru.

2. Průběh hry:

- Z každé skupiny vybíhá vždy jeden žák.
- Na hracím poli odkryje dvě kartičky.
- Pokud jsou stejné, dvojici si ponechá stranou.
- Pokud stejné nejsou, otočí je zpět lícem dolů.
- Poté se vrací ke své skupině.

3. Střídání hráčů:

- Po návratu může ihned vybíhat další žák ze skupiny.
- Členové skupiny si mohou navzájem sdělovat, co na kartičkách viděli, a domlouvat strategii.

4. Cíl hry:

- Najít všechny dvojice co nejrychleji.
- Vítězí skupina, která jako první složí celé pexeso.

Reflexe

- Jaký způsob spolupráce ve skupině fungoval nejlépe?
- Co bylo důležité pro zapamatování polohy kartiček?
- Jak se lišila tato verze pexesa od běžné stolní hry?
- Co se žáci naučili o týmové komunikaci?

2. METODICKÝ POSTUP: NETRADIČNÍ VYUŽITÍ OMALOVÁNEK

Cíl aktivity

- Rozvoj komunikačních dovedností, přesného popisu a porozumění instrukcím.
- Spolupráce a reflexe rozdílů mezi zadáním a výsledkem.

Organizace

- Žáci pracují ve trojicích.
- Každá trojice potřebuje:
 - 2 stejné omalovánky (stejný obrázek ve dvojím vyhotovení),
 - pastelky/fixy (alespoň 6 barev).

Postup

1. Příprava:

Rozdělte žáky do trojic. Každá trojice dostane dvojici stejných omalovánek a sadu pastelek.

2. První žák:

- Vezme jednu omalovánku a tajně ji vymaluje (alespoň 6 barvami).
- Ostatní dva žáci nevidí, jak vymalovává.

3. Předání:

Po dokončení tajně ukáže vymalovaný obrázek druhému žákovi.

4. Druhý žák:

- Slovně popisuje třetímu žákovi, jak má omalovánku vybarvit (kde je jaká barva, jak velká plocha apod.).
- Pokud si neví rady, může mu první žák poradit, jak popis zpřesnit.

5. Třetí žák:

Podle popisu vymalovává svůj obrázek.

6. Reflexe:

- Na konci si žáci porovnají originální vymalovaný obrázek a kopii.
- Společně hledají rozdíly a diskutují, proč k nim došlo (nejasný popis, nepochopení, rozdílná představa o barvách apod.).

Reflexní otázky pro žáky

- Co bylo na popisu nejtěžší?
- Jaké strategie pomohly, aby byl popis srozumitelný?
- V čem byl obrázek stejný a v čem jiný? Proč?
- Co nám tato aktivita ukazuje o komunikaci?

MÍSTNĚ ZAKOTVENÉ UČENÍ

Jde o učení vázané na místo, region. Výuka, která propojuje péči o konkrétní místo, komunitní rozvoj a ochranu životního prostředí – tedy témata ekologická, sociální i ekonomická. Pro spojení těchto témat se někdy nazývá jako vzdělávání pro udržitelný rozvoj.

Místně zakotvené učení využívá a buduje silný vztah k místu, kde lidé žijí, s cílem posílit jejich ekologickou a kulturní gramotnost. Při zapojení do projektů místně zakotveného učení se vzdělávání propojuje s děním ve vlastní obci.



ZÁVĚR

www.clanky.rvp.cz/clanek/c/Z/20437/mistne-zakotvene-uceni-a-questove-trasy.html

www.tybrdo.cz/technologie-ve-vyuce/s-actionbound-vytvorite-hru-plnou-kvizu-a-ukolu-velmi-snadno

www.skolaprozivot.cz/mistne-zakotvene-uceni/

www.aktivity.pavucina-sev.cz/aktivita/mistne-zakotvene-uceni/

www.enviwiki.cz/wiki/M%C3%ADstn%C4%9B_zakotven%C3%A9_u%C4%8Den%C3%AD

www.is.muni.cz/th/322284/pedf_m/DP_Bc.Tereza_Stastna_322284.pdf

napsala: PhDr. Libuše Beranová