

Trosečníci



Ročník

2.-4.
ročník zŠ

Skupina

24+/-

Organizace

2
lidé

Roční doba

celoroční,
nejlépe v zimním
období

Délka

25 hodin
1 hod. = 45 min.

Prostředí

příroda/
pobytové
zařízení

Vazba na vzdělávací oblast (předmět/y)

Vzdělávací oblast: Člověk a příroda, Člověk a svět práce, Umění a kultura

Vzdělávací předměty: prvouka, přírodověda, výtvarná výchova, pracovní činnosti

Průřezová témata: osobnostní a sociální výchova, environmentální výchova

Anotace, hlavní cíl VP

Žáci prohloubí svůj vztah k přírodě díky přímému kontaktu s přírodou a koncipování programu na pilířích environmentální výchovy. Program je zacílen nejen na environmentální a přírodovědný obsah, ale rozšiřuje zejména praktické dovednosti žáků. Vzdělávání vede žáka k utváření pracovních návyků a dovedností v jednoduché samostatné i týmové činnosti. Žáci dále objevují a aktivně zkoumají zejména lesní ekosystém, chápou a prakticky využívají jednoduché výzkumné metody (výzkumné otázky, postupy, sběry dat, vyhodnocení, prezentace) a přistupují k některým otázkám na základě badatelsky orientovaného učení. Učí se bezpečné manipulaci s dílenským náčiním.

Konkrétní cíle VP

- Žák účinně spolupracuje ve skupině, přispívá k diskusi v malé skupině i k debatě celé třídy, chápe potřebu efektivně spolupracovat s druhými při řešení daného úkolu.
- Žák používá bezpečně a účinně materiály, nástroje a vybavení a přistupuje k výsledkům pracovní činnosti nejen z hlediska kvality a funkčnosti, ale i z hlediska ochrany svého zdraví i zdraví druhých.
- Žák užívá při řešení problémů logické, matematické a empirické postupy např. prostřednictvím deskové hry „Trosečníci“.
- Žák rozumí různým typům textů a záznamů, obrazových materiálů.

Rozvoj kompetencí podle RVP/ŠVP: kompetence k řešení problémů, kompetence k učení, kompetence sociální a personální, kompetence komunikační a kompetence pracovní.

Rozvoj kompetencí podle NSP: kompetence k efektivní komunikaci, kompetence ke kooperaci, kompetence k řešení problémů, kompetence k aktivnímu přístupu, kompetence k samostatnosti, kompetence k objevování a orientaci v informacích, kompetence pro iniciativu a podnikavost.

Úroveň propojení VP s NFV v návaznosti na pomůcky a prostředí

II specifické pomůcky a prostředí: výtvarné potřeby, mapa areálu, desky s klipem, předměty k přežití – padák, buzola, zrcátko, hrnec, sekerka, baterka, kniha „Jedlí arktičtí živočichové, 10 l rostlinného oleje, kancelářské pomůcky, čelovky, nahrávka řevu ledního medvěda, desková hra Trosečníci, dřevěné špalíky, nože, dlátka, smirkové papíry, vypalovačky do dřeva, překližka, svěráky, lupínkové pilky, pomůcky na bádání, kotlík, potřeby na vaření.

Popis vlastní realizace programu

PRVNÍ DEN NA OSTROVĚ – 3 hod. Cílem je žáky namotivovat a seznámit je se situací a s podmínkami jejich nedobrovolného pobytu na ostrově. Žáci jsou vtaženi do děje prostřednictvím úvodní scénky odehrávající se na palubě letadla bezprostředně před pádem. V dalším programu se seznamují s místem při průzkumu ostrova, a to jak ve dne, tak v noci. Odhalují příběh trosečníka z minulosti při poslechu vzkazu na kazetě nalezené při průzkumu. Nakonec získají důležité dokumenty, které jim pomůžou přežít.

DESKOVÁ HRA TROSEČNÍCI – 4 hod. Seznamují se s deskovou hrou „Trosečníci“, kterou budou hrát pravidelně v předem vymezeném čase po všechny dny pobytu pod vedením pedagoga, jenž hru řídí. Herní plánec představuje jejich vlastní místo na ostrově, které se budou pomocí promyšlených tahů snažit zvelebovat a přizpůsobovat svým aktuálním potřebám.

HLEDÁNÍ INUITSKÉ OSADY – 3 hod. Cílem je průzkum vzdálenějších částí ostrova a pokus o nalezení inuitské osady. Během výletu jsou zařazeny různé tematické aktivity.

VČELÍ TVOŘIVÉ ODPOLEDNE – 4 hod. Blok přináší tvořivé aktivity, které jsou zaměřeny na práci s přírodními materiály, včelími produkty a na zábavné opakovací aktivity, včetně tvorby lapbooku.

UČÍME SE S DLÁTKEM, S PILKOU – 3 hod. Cílem je rozvíjet praktické dovednosti žáků. Aktivity probíhají v dílně a žáci se při nich učí pracovat s různým dílenským náčiním – zejména s dlátem a s lupínkovou pilou. Žáci si vyrobí lžici a vyřežou výrobek z překližky.

BÁDÁNÍ – 4 hod. Jedná se o badatelskou část, která vychází z principu BOV – tj. badatelsky orientovaného vyučování.

PŘÍPRAVA OHNĚ A VAŘENÍ NA OHNI – 3 hod. Nejprve se žáci seznámí s tím, jak správně připravit ohniště a jak rozdělat oheň, následně si oheň připraví a uvaří guláš.

POHYBOVÉ AKTIVITY VČETNĚ STŘELBY Z LUKU – 2 hod. Žáci střílí z luku a seznamují se s pohybovou didaktickou hrou „Na tuleně a lední medvědy“, která je seznamuje s problematikou klimatické změny a jejím dopadem na živočichy na příkladu ledního medvěda. Aktivity lze zařadit kdykoliv v rámci pobytu.

POSLEDNÍ DEN NA OSTROVĚ – 3 hod. Cílem aktivit posledního dne je dostat se zpět domů. Žáci si vyrobí vázanou stavbu a na ni umístí svoji vlajku. Na základě vhodné signalizace si žáků všimne loď projíždějící okolo a trosečníky zachrání.

Metodické poznámky, specifika

Noční hru je třeba upravit dle cílové skupiny, ošetřit emocionálně. Pozitivní roli hraje využívání kostýmů i vstupní motivace ztroskotání letadla (k dispozici je i zvukový záznam). Motivace a jednotlivé aktivity se dají využít pro potřeby školy v přírodě, ale i letních táborů. Cyklus se jeví jako ideální v zimních podmínkách. Vzdělávací program je možné realizovat i v rámci několika projektových dnů, kdy je látka probírána postupně a zpestřena např. sobotním výletem.



Kompletní vzdělávací program ke stažení:
https://drive.google.com/drive/folders/18N23CMEeDG3oLNgH77ZCbzawIGvzw_6

