

**PLÁN HODINY PRO PŘEDMĚT:** Člověk a jeho svět**METODIKA:** Člověk a jeho svět a dítě se sluchovým postižením**ROČNÍK:** 5.**VZDĚLÁVACÍ OBLASTI:**

Člověk a jeho svět

**PRŮŘEZOVÁ TÉMATA:**

Osobnostní a sociální výchova

**KLÍČOVÉ KOMPETENCE:**K učení, k řešení problémů,
komunikativní

TÉMA: Čechy

CÍLE

- Žák samostatně přemýšlí
- Žák se dozvídá faktické informace o Čechách
- Žák pracuje v týmu
- Žák samostatně vyhledává informace v rámci domácího úkolu

KLÍČOVÁ SLOVA

Čechy, soutěž, reálie, kraje, znak

POMŮCKY

tabule, interaktivní tabule (pokud je možnost), tužky, papíry A4, velké flipchartové papíry, stopky nebo hodiny se vteřinovou ručičkou

PŘÍLOHY

[MET23_ML_05_PH_01_P_01_Jakého máte pamatováka](#)[MET23_ML_05_PH_01_P_02_Obkresli, co vidíš!](#)[MET23_ML_05_PH_01_P_03_Dějiny popořadě](#)[MET23_ML_05_PH_01_P_04_České kraje](#)[MET23_ML_05_PH_01_PL_01_Domácí úkol](#)

ÚVOD HODINY



S dětmi si v rámci úvodní aktivity napište na tabuli nebo na papír veškeré informace, které vědí o Čechách. Zdůrazněte si však předem, že se Česká republika dělí na celkem 3 historické země – Čechy, Moravu a Slezsko. Odpovědi dětí zapisujte heslovitě na tabuli a opakujte je nahlas. K zajímavým místům nebo informacím si řekněte více, aby nezapadly v kontextu. V této hodině se budete věnovat Čechám. Zeptejte se dětí, čím si myslí, že jsou Čechy nejzajímavější.

HLAVNÍ ČÁST HODINY



HRÁČI

Aby se děti dozvěděly o Čechách co nejvíce, rozdělte je do 3-4 týmů a zahrajte si zábavnou hru o Čechách v různých disciplínách. Odměnou pro nejlepší tým může být malá sladkost, samolepka, plus nebo jednička. Body pro týmy můžete přidělovat podle vašeho uvážení – buď jen těm nejlepším, nebo nějaké i ostatním.

JAKÉHO MÁTE PAMATOVÁKA?

Promítněte na 15 vteřin na tabuli [MET23_ML_05_PH_01_P_01_Jakého máte pamatováka](#). Pokud nemáte možnost promítání, můžete přílohu pro každý tým vytisknout zvlášť. Tým má pak celou 1 minutu vzpomenout si na co nejvíce věcí z obrázků. Vyhrává tým, který vypsál nejvíce věcí správně. Nevadí, pokud děti neznají přesné názvy věcí na obrázku a popíšu je pouze svými slovy – při kontrole správnosti a opětovném promítání si je společně pojmenujte a řekněte si o nich něco blíže.

OBKRESLI, CO VIDÍŠ!

Nyní mají týmy za úkol prohlédnout si co nejlépe hrad Karlštejn na obrázku z přílohy [MET23_ML_05_PH_01_P_02_Obkresli, co vidíš!](#). Řekněte dětem, že teď bude jejich úkolem překreslit co nejlépe promítnutý hrad i s detaily. Na prohlížení budou mít celou 1 minutu a nechte jim předem chvíli času na to, aby si týmy promyslely co nejlepší strategii (vybídněte je k tomu). Potom obrázek promítněte (nebo rozdejte na vytištěném obrázku) a odměřte přesně 1 minutu na stopkách nebo hodinách. Upozorněte děti, že se jedná pouze o schematické překreslení hradu, obrázek nemusí vybarvovat. Pro týmy mějte předem připravené velké papíry, které jim po promítnutí hradu rychle rozdejte, aby mohly co nejdříve začít kreslit. Na zpracování tohoto úkolu vyčleňte tolik času, kolik budou děti potřebovat. Nejpresněji obkreslený obrázek hradu Karlštejn vyhrává!

DĚJINY POPOŘADĚ

V disciplíně Dějiny popořadě je úkolem týmů správně přiřadit a chronologicky seřadit důležité události na území Čech. Rozstříhejte přílohu [MET23_ML_05_PH_01_P_03_Dějiny popořadě](#) na jednotlivé díly a ty rozdejte týmům. Vyhrává ten, který dovede seřadit vše správně. Za domácí úkol poté dětem zadejte neznámé pojmy z této disciplíny, o kterých si zjistí více (například Sámova říše, Velkomoravská říše, Keltové, Přemyslovci apod.). Opět můžete zadat pojmy ke zpracování celému týmu a rozdat body za splnění úkolu.

ČESKÉ KRAJE

Rozdejte do každého týmu mapu České republiky s vyznačenými kraji Čech i jejich seznamem ([MET23_ML_05_PH_01_P_04_České kraje](#)). Úkolem týmu je správně vepsat do krajů jejich jména. Týmy mají na zpracování tohoto úkolu 3 minuty. Vítězný je ten tým, který má všechny kraje co nejsprávněji.



ZÁVĚR HODINY



REFLEXE

Zvolte reflexi dle vašeho uvážení.

Tip: Po reflexi bloku Čechy dětem zadejte malý úkol na doma, který si mohou vlepit do sešitu – [MET23_ML_05_PH_01_PL_01_Domácí úkol](#).

