Název	**Postavíš dům nebo město**	
Autor	**Eva Fanfulová**	
1. stupeň / období	**1. období (1.–3. ročník)**	**2. období (4.–5. ročník)**
Vzdělávací obor / tematický celek	**Výtvarná výchova**	
Rozvíjená gramotnost	**DIGITÁLNÍ**	

Cíl činnosti:

Žák zpracuje v jednoduchém digitálním prostředí obrázek dle předlohy a uloží ho na určené místo.

Pomůcky: 1. část – potřeby na kreslení či malování; 2. část – pro každou skupinu žáků 1 digitální zařízení s připojením na internet

Popis činností:

1. Učitel buď promítne předlohu obrázku nebo rozdá žákům vytištěné předlohy.
2. Každý žák nakreslí předložený obrázek ručně na papír či čtvrtku A4 a vybarví jej. (Učitel zvolí techniku, kterou žáci k tvorbě obrázku použijí.)
3. V druhé části aktivity vytvoří obrázek v jednoduchém programu pro tvorbu obrázků tak, aby obrázek odpovídal předloze. (Žáci mohou pracovat buď v jednoduchém bitmapovém programu (např. Malování), příp. v jednoduchém vektorovém programu (např. Google Nákresy). Obrázek žáci uloží na učitelem určené místo ve formátu .png nebo .jpg, příp. .svg.

Komentář z pohledu gramotnosti:

K rozvíjení digitální gramotnosti žáka dochází při vytváření obrázku v jednoduchém digitálním prostředí (DG-2-2-01).

Možnosti individualizace a diferenciace výuky:

Žáci řeší úlohy podle svých aktuálních dovedností a schopností. Obtížnější zadání lze vytvořit výběrem složitějšího zadání.

Důkazy o učení:

Žák vytvoří v digitálním prostředí model města nebo domu (příp. jiný námět).

CC BY SA

Postřehy z ověřování:

Aktivita byla ověřena při online hodině se skupinou žáků z 5. ročníku. V této aktivitě jsem nemusela nic upravovat, vyhovovala mi. Předem jsem si namalovala ještě nějaké jednoduché obrázky domů, stromů jako vzor.

Přínos pro žáky: Reakce žáků byly pozitivní. Žáky překvapilo, že není úplně jednoduché převést obrázek do digitální podoby. Obrázek, který namalovali ručně, byl někdy příliš složitý. Obrázky žáci tvořili v Google Nákresech – bylo to pro žáky nové, ale velmi rychle se v prostředí zorientovali.

Přínos pro vyučujícího: Vyučující měla trochu obavy z Google Nákresy. Žáci však žádné problémy neměli. Naopak.

Někteří žáci příliš dlouho kreslili obrázek ručně i s malými detaily, a pak nezvládali. Naučili se převádět obrázek do digitální podoby.

Zpětná vazba k výukové aktivitě:

Vyučující se domnívá, že tato aktivita je dobře připravena pro žáky 4.–5. ročníku. Žáci si zopakovali různé geometrické tvary a tělesa. Určitě je dobré nepodcenit první část – ručně kreslené obrázky – dbát na to, aby nebyly moc složité. Žáci pak ztrácejí trpělivost při realizaci digitální podoby.

Podklady pro tuto aktivitu byly připraveny výborně. Nic dalšího vyučující nemusela dohledávat. Tvorba obrázku v Google Nákresy je určitě lepší varianta než v programu Malování. To dělá žákům problémy, pokud nemají vše do detailu připravené předem. V Google Nákresech se mohou k částem obrázku vracet, vylepšovat ho i hledat další možnosti.

Dle názoru vyučující by se tato aktivita mohla obměňovat. Mohly by se vytvářet např. různé vánoční ozdoby nebo kraslice na Velikonoce atd.

Zdroje:

Obrázky v příloze: Eva Fanfulová, květen 2020 (licence CC BY-NC-SA 4.0)

Přílohy: zadání, řešení

Tento digitální vzdělávací materiál je součástí souboru aktivit, který vytvořili autoři vyjmenovaní v hlavičce aktivit, hlavní editorka Simona Šedá. Další sdílení a úpravy aktivity jsou umožněny za podmínek licence CC BY-SA 4.0 Mezinárodní, která se vztahuje na text, obrázky i přílohy této aktivity, pokud není uvedeno jinak. Na stránce www.gramotnosti.pro/epublikace najdete konkrétní postup, jak lze v souladu s podmínkami otevřené licence aktivitu upravovat či šířit. Soubor aktivit byl vytvořen v rámci projektu Podpora práce učitelů (PPUČ), který byl spolufinancován z Evropských strukturálních a investičních fondů a jehož realizaci zajišťoval Národní pedagogický institut České republiky. Diskutujte a ohodnoťte aktivitu na stránce Elektronické materiály (https://ema.rvp.cz/) na Metodickém portálu RVP.CZ.

Gramotnosti.pro život!
Učíme v souvislostech

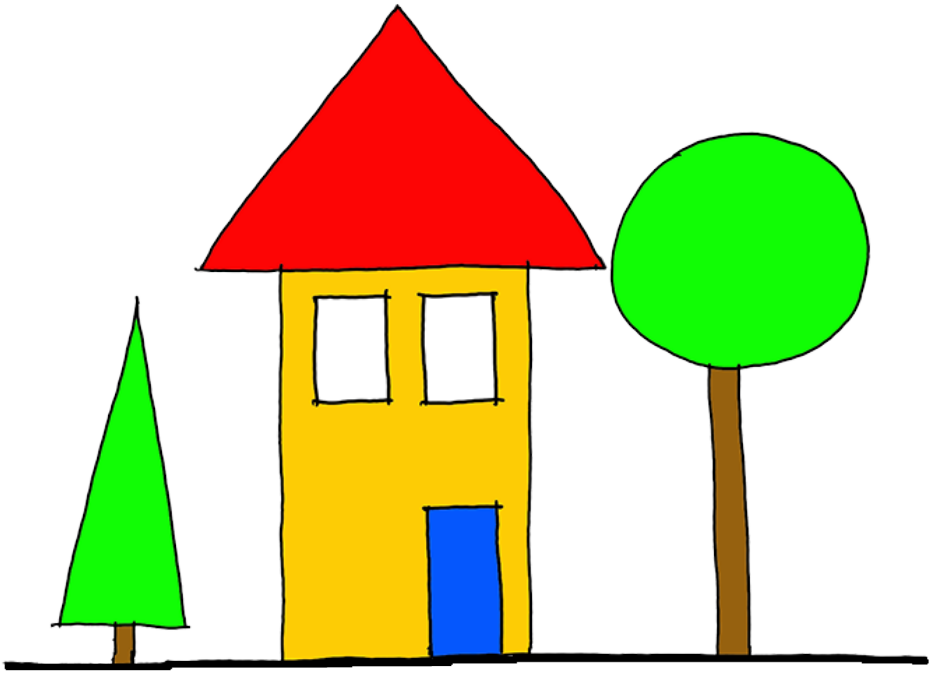
EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání

MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ, MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

CC BY SA

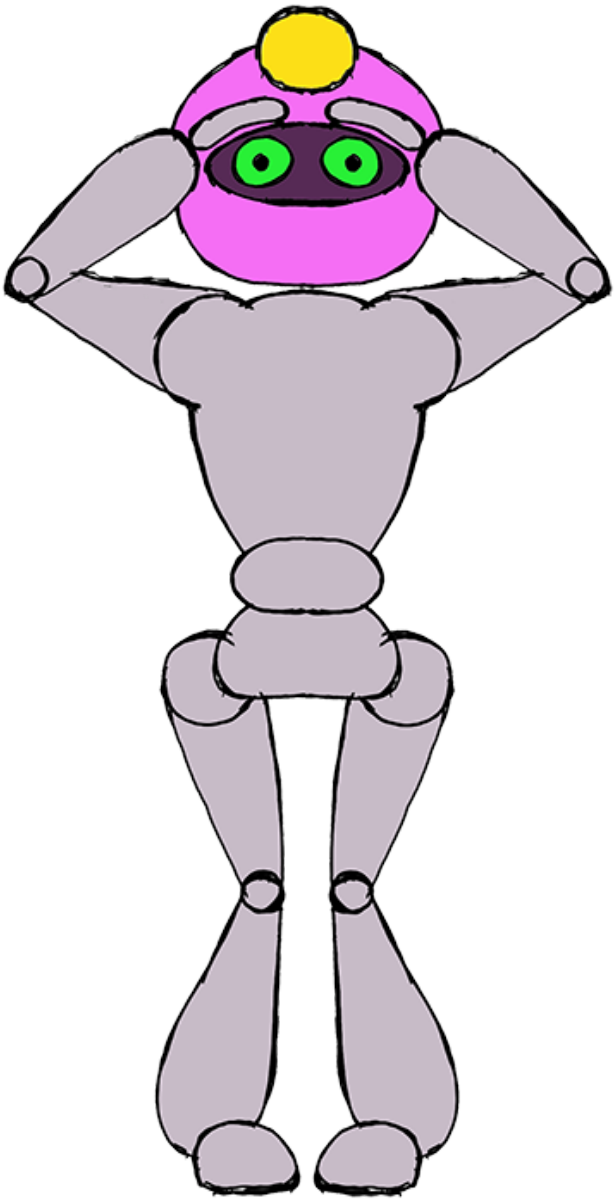
Zadání

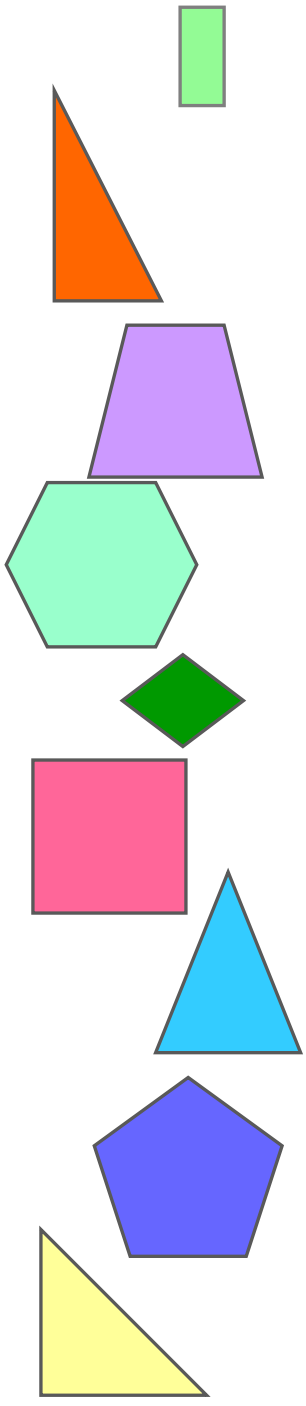
a) Postavíš dům nebo město? Nakreslíš rukou i s využitím počítače dům nebo město?



Postavíš dům nebo město

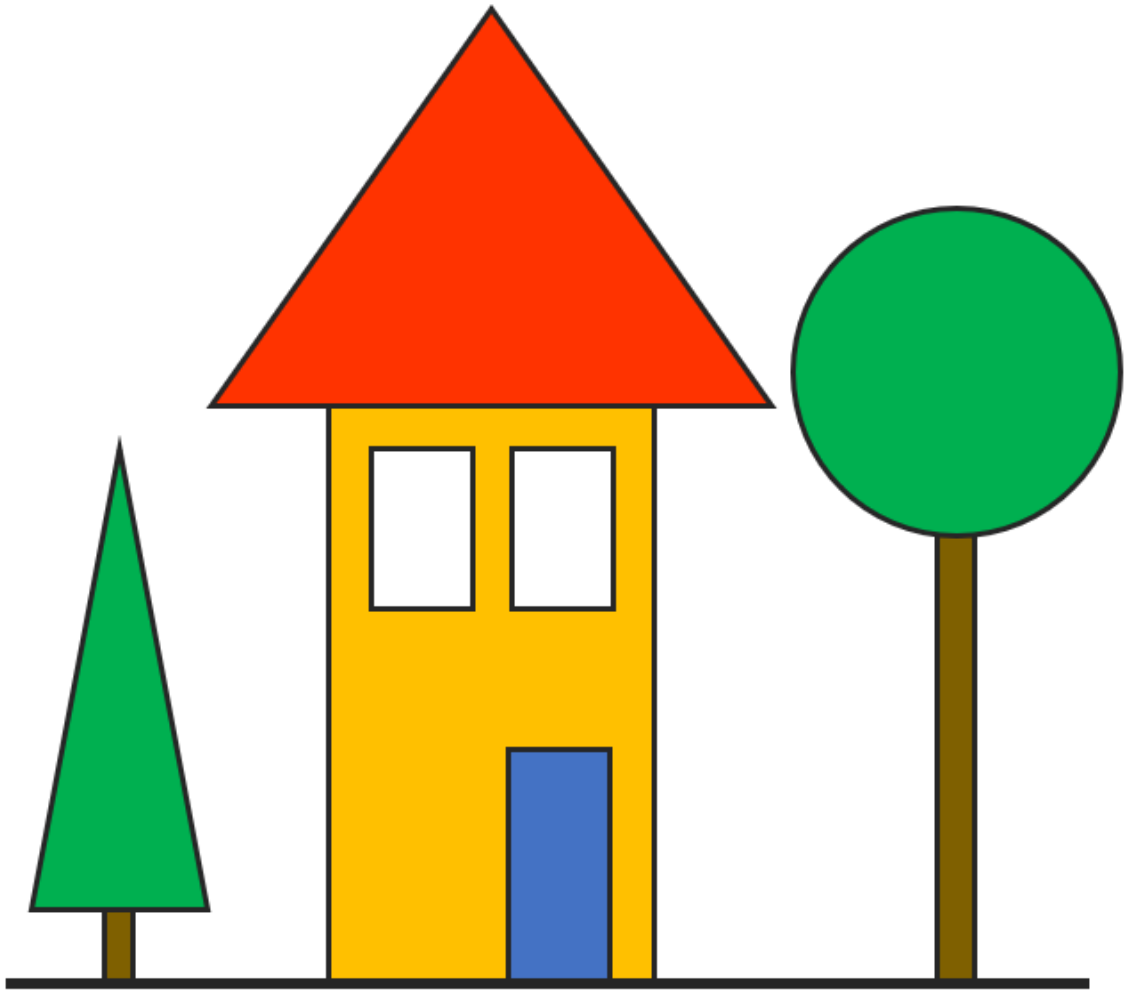
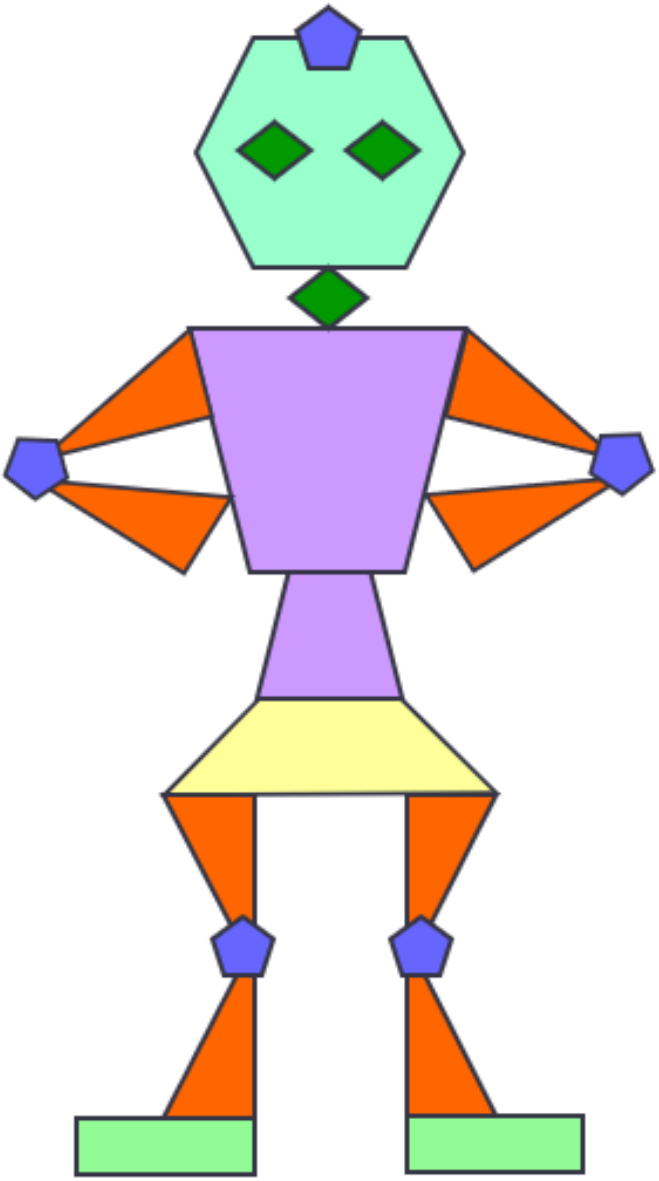
b) Sestavíš robotovi kamaráda (z mnohoúhelníků, s dodržením osové souměrnosti podle svislé osy)?





Řešení

c) Ukázky řešení.



Řešení