



**mpc**  
METODICKO-PEDAGOGICKÉ CENTRUM

PROFESIJNÝ A KARIÉROVÝ RAST  
**pkrmpc**  
METODICKO-PEDAGOGICKÉ CENTRUM



**Moderné vzdelávanie pre vedomostnú spoločnosť / Projekt je spolufinancovaný zo zdrojov EÚ**

Mgr. Peter Farárik

# **PROJEKTOVÉ ÚLOHY V GEOGRAFII**

Osvedčená pedagogická skúsenosť edukačnej praxe

Bratislava

2014

**Autor OPS/OSO:** Mgr. Peter Farárik

**Kontakt na autora:** Gymnázium F. V. Sasinka, Námestie Slobody 3, 909 01 Skalica  
fararikp@gmail.com

**Názov OPS/OSO:** Projektové úlohy v geografii

**Miesto vzniku OPS/OSO:** Bratislava

**Rok vytvorenia OPS/OSO:** 2014

**Odborné stanovisko vypracoval:** RNDr. Mária Nogová, PhD.

Za obsah a pôvodnosť rukopisu zodpovedá autor. Text neprešiel jazykovou úpravou.

Táto osvedčená pedagogická skúsenosť edukačnej praxe/osvedčená skúsenosť odbornej praxe bola vytvorená z prostriedkov národného projektu Profesionálny a kariérový rast pedagogických zamestnancov.

Projekt je financovaný zo zdrojov Európskej únie.

## **Kľúčové slová**

projektové vyučovanie, projektové úlohy, informačno-komunikačné technológie, geografia.

## **Anotácia**

V tejto osvedčenej pedagogickej skúsenosti sa venujem využitiu metód projektového vyučovania vo vyučovaní predmetu geografia, či už na základnej škole, alebo gymnáziu. Práca sa venuje najmä netradičným a v našich podmienkach menej známym možnostiam využitia projektových úloh v školskej geografii. Prináša konkrétne príklady projektových úloh, ktoré majú potenciál nielen prehĺbiť vedomosti a motiváciu žiakov, ale najmä rozvinúť ich schopnosti. Práca má za cieľ stať sa návodom a zdrojom inšpirácie pre učiteľov geografie v ich snahe o netradičné sprostredkovanie geografických vedomostí a schopností svojim žiakom.

## **Čestné prehlásenie**

Čestne prehlasujem, že som túto prácu vypracoval samostatne s použitím uvedených bibliografických odkazov a informačných zdrojov.

Skalica, 12. 3. 2014

## OBSAH

ÚVOD .....	5
1 PREČO VYUŽÍVAŤ PROJEKTOVÉ ÚLOHY V GEOGRAFII? .....	6
2 AKO VYTVORIŤ DOBRÉ PROJEKTOVÉ ÚLOHY? .....	7
3 PRÍKLADY PROJEKTOVÝCH ÚLOH V GEOGRAFII .....	8
3.1 Žiacka cestovná kancelária .....	9
3.2 Balíme sa na cestu .....	14
3.3 Tvorba digitálnej mapy .....	16
3.4 Novinári .....	17
3.5 Fotopříbeh .....	20
3.6 Pozrime si svet .....	23
3.7 Jeden svet, množstvo rozdielov .....	25
3.8 Aké dlhé sú rieky, aké vysoké sú pohoria? .....	27
3.9 Krátkodobé dobrovoľné projekty .....	28
ZÁVER .....	32
ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH ZDROJOV .....	33

## ÚVOD

Školská geografia je dnes rovnako ako aj ostatné predmety nepredstaviteľná bez projektového vyučovania, resp. riešení pravidelných projektových úloh a zadaní. Častokrát sme však svedkami toho, ako sa realizácia projektového vyučovania obmedzuje z dôvodu nedostatku invenčnosti a pripravenosti učiteľov na zadávanie tvorby bezduchých referátov alebo prezentácií, ktoré u žiakov nielenže nevzbudzujú záujem o predmet, ale ani nijak neprispievajú k rozvoju ich vedomostí a zručností.

Geografia má natoľko široké zameranie, že umožňuje zadávania skutočne originálnych úloh projektového vyučovania, pri ktorých sa kladie dôraz na originalitu spracovania, samostatné vyhľadávanie, vyhodnocovanie a prezentáciu informácií. Týmto procesom sa naplňajú moderné prístupy vo vzdelávaní známe pod názvami *learning by doing* (učenie sa činnosťou) alebo *enquiry-based learning* (bádateľsky orientovaná výučba).

Cieľom mojej práce je predložiť viaceré konkrétne zadania projektových úloh, pričom boli všetky z nich odskúšané na cieľovej skupine žiakov druhého stupňa ZŠ a žiakov na gymnáziu. Úlohy sú navrhované tak, aby rozvíjali nielen získavanie a prehľbovanie vedomostí zo štátneho kurikula geografie, ale aj zručnosti a postoje. Do neraz rigidných predmetových mantinelov vnášajú medzipredmetové vzťahy, integrujú IKT cez rôznorodé webové služby a aplikácie, predstavujú žiakom prácu v prostredí jednoduchých GIS nástrojov na tvorbu digitálnych interaktívnych máp a v neposlednom rade ich úspešné riešenie vyžaduje myslenie v anglofónnej pedagogickej literatúre známe pod pojmom *thinking out of the box* (prístup k problémom z inej perspektívy).

Práve cez projektové úlohy sa môže slovenská školská geografia vymaniť z dodnes zaužívanej schémy nadmerného memorovania faktov a aspoň sčasti využiť osvedčené a preferované metódy výučby zo zahraničia, kde bolo v mnohých krajinách učenie sa izolovaných faktov bez vzájomného pochopenia v posledných desaťročiach vytlačené na okraj, pričom sa pozornosť sústreďuje na chápanie vzťahov.

S realizáciou projektových úloh mám už viacročné skúsenosti, počas ktorých sa mi prostredníctvom produktov žiackej činnosti a spätnej väzby potvrdil ich všestranný prínos. Okrem prehľbovania vedomostí a zručností pôsobia aj ako motivujúci prvok vzbudzujúci hlbší záujem o predmet a svet, v ktorom žijeme.

# 1 PREČO VYUŽÍVAŤ PROJEKTOVÉ ÚLOHY V GEOGRAFII

Viacere práce venujúce sa problematike projektového vyučovania obsahujú tvrdenie, že sa v podmienkach slovenských škôl dodnes využíva len v malej miere. Dovolím si nesúhlasiť s podobnými závermi. Ak sa niečo vo výchove a vzdelávaní na Slovensku za posledných desať rokov zmenilo, je to práve otvorenosť škôl a pedagógov k projektovému vyučovaniu. Otáznou však ostáva najmä kvalita realizovaného projektového vyučovania, ktoré sa neraz zavadza len ako istá povinná jazda, módný výstrelok v rôznych nedotiahnutých podobách, ktoré zo strany žiakov až pričasto končia výstupom, ku ktorým vedie metóda „copy-paste“ bez hlbšej námahy a pochopenia.

Výhody zavádzania projektového vyučovania boli už zoširoka rozpísané v množstve prác, ktoré sa im venovali najmä v teoretickej rovine. Myslím si preto, že opätovné rozpisovanie o ich všeobecnom prínose a utápanie sa v zbytočných definíciách by pre čitateľov tejto práce, ktorá má za cieľ byť najmä praktickým pomocníkom, neprineslo žiadnu pridanú hodnotu. Napriek tomu si aspoň v krátkosti pripomeňme všeobecne prisudzované pozitíva spojené s využívaním projektového vyučovania vo výchovnovzdelávacom procese na školách. Stručne sa dajú zhrnúť do nasledovných bodov:

- zvyšovanie motivácie žiakov k poznávacej činnosti,
- prehlbovanie záujmu o predmet štúdia,
- dôraz na samostatnosť žiakov v učebnom procese,
- rozvíjanie kľúčových kompetencií,
- učenie sa riešením problémov,
- prepojenie na medzipredmetové vzťahy,
- dôraz na vyhľadávanie, spracovanie a vyhodnotenie informácií,
- demokratizácia vzdelávania,
- praktické úlohy spojené s reálnym životom,
- zmena atmosféry školy z klasického transferu vedomostí v smere učiteľ – žiak.

Práve v geografii je uplatnenie prvkov projektového vyučovania snád' najširšie a najvoľnejšie, čo je umožnené rozsiahlym záberom tém, ktorým sa geografia ako medzidisciplinárna veda venuje. Projektové úlohy umožňujú žiakom naučiť sa viac, ako je len obsah samotného predmetu. Cieľ súčasného vzdelávania nemôže ostať uväznený v obmedzeniach jednotlivých predmetov. Žiaci potrebujú rozvíjať zručnosti a schopnosti pre dnešok aj budúcnosť, pre svoj život jednotlivca, občana štátu a tzv. svetoobčana. Povinnosťou učiteľa je rozvinúť ich zvedavosť, kreativitu a potrebu vedieť viac. Žiak a platí to aj pre každého človeka žijúceho v meniacom sa 21. storočí, by mal:

- byť zvedavý,
- vedieť identifikovať problémy,
- vedieť uvažovať nad ich riešením,
- byť schopný tvoriť vlastné hypotézy,
- vedieť využívať predstavivosť,
- tvoriť nové a originálne myšlienky,
- vedieť klásť otázky,
- vedieť samostatne vyhľadávať, spracovávať a kriticky posudzovať informácie.

## 2 AKO VYTVORIŤ DOBRÉ PROJEKTOVÉ ÚLOHY

Projektové zadania by mali smerovať k zdokonaľovaniu vlastností uvedených na konci predošlej kapitoly. Preto by sa ich plánovaniu mala venovať primeraná pozornosť a naformulovať ich tak, aby sa žiaci pri ich riešení dostali čo možno na najvyššie poschodia Bloomovej pyramídy. Zabúdať by sa pritom nemalo ani na skutočnosť, že v digitálnom svete 21. storočia musia byť žiaci pripravení na nové technológie a nové spôsoby práce. Len rozvíjanie tzv. zručností pre 21. storočie na školách dokáže pripraviť žiakov na prácu s technológiami a svoje budúce profesie, ktoré dnes ešte neexistujú. Medzi učiteľmi sa dodnes nájde mnoho technologicky skeptických, treba si však uvedomiť, že ten, kto nepôjde s dobou, bude už možno zajtra pre dobu pracovne nepotrebný. Aj to je jedným z dôvodov, prečo kladie mnou predkladaná práca dôraz na prepojenie s IKT.

V odbornej pedagogickej literatúre nájdeme množstvo zásad, ktoré sa odporúčajú pri tvorbe úspešných zadaní projektového vyučovania. Spomeňme z nich aspoň niektoré:

- projekt má byť orientovaný na žiaka,
- cieľ projektu má byť v súlade s učebnými osnovami a zreteľne definovaný,
- projekt má jasne určený začiatok a ukončenie (termíny),
- obsah projektu má byť zmysluplný,
- učiteľ by mal zabezpečiť dobrú priamu dostupnosť informačných zdrojov,
- premyslená spätná väzba, spôsob hodnotenia, spôsob realizácie.

Pri úlohách zameraných na rozvoj kognitívneho myslenia a uvedomovania si súvislostí by sa mali žiaci v geografických projektoch zamerať na:

- výber, triedenie a správnu interpretáciu informácií,
- pochopenie vzťahov medzi ich existujúcimi a novonadobudnutými znalosťami,
- zjednodušený opis zložitých problémov,
- hľadanie príčin, dôsledkov a vysvetlenie vzájomných vzťahov,
- tvorbu záverov, ktoré nemusia súhlasiť s názormi učiteľa (nebojme sa kontroverznejších tém),
- originálne a pútavé spracovanie témy.

Jednou z najväčších výhod projektov je skutočnosť, že sa cez ne môžu prejaviť aj žiaci, ktorí nedosahujú najlepšie výsledky v klasickom hodnotení, ktoré reflektuje prevažne množstvo osvojených vedomostí. Dávajú tak možnosť kreatívnym typom žiakov, ktorí preferujú skôr využívanie praktických zručností. Pri zadávaní projektových úloh by sme nemali zabúdať na dôležitý faktor vnútornej motivácie žiakov. Je pochopiteľné, že žiak má väčšiu motiváciu a snahu pracovať na projekte, ktorého náplň si mohol sám vybrať, či už návrhom vlastnej témy, alebo výberom témy z množstva ponúkaných. I keď sa v tomto prístupe skrýva zvýšená práca pre učiteľa v procese evaluácie projektov, výsledok za to stojí.

Osobne sa mi osvedčilo zadávanie viacerých kratších projektov počas školského roka, pričom zameranie každého sa odlišuje. Odporúčam meniť nielen ich zameranie, ale aj spôsob, akým budú žiakmi vytvorené. Žiaci tak majú možnosť zdokonaľiť sa v práci s mnohými aplikáciami.

### 3 PRÍKLADY PROJEKTOVÝCH ÚLOH V GEOGRAFII

Na nasledovných stranách sa budeme venovať konkrétnym návrhom projektových úloh, ktoré som mal možnosť odskúšať a overiť počas svojho pôsobenia nielen na gymnáziu, ale aj na základnej škole. Väčšina predkladaných úloh obsahuje stručný opis a zadanie v podobe, v akej ho dostali samotní žiaci. Učitelia sa neraz príliš sústredia na napĺňanie predpísaného obsahu a neodvažujú sa vykročiť do menej preskúmaných vôd, ktoré sú neraz na pomedzí geografie a iných predmetov. Pri viacerých projektových úlohách je ich zaradenie v rámci ISCEDu geografie očividné už z ich témy, viaceré sú však s miernymi úpravami využiteľné naprieč ročníkmi. Vo svojej učiteľskej praxi sa nebojím experimentovať a zadávať aj projekty, pri ktorých si môžu byť mnohí učitelia neistí s ich prepojením s obsahovým štandardom predmetu geografia. Niekedy môžu zadania vyzeráť viac vhodné pre využitie na slovenskom jazyku apod. Osobne a aj na základe skúmania metód výučby v zahraničí som však presvedčený, že majú svoje opodstatnenie aj v geografii.

Projektové úlohy sa zameriavajú na prácu s IKT, to však neznamená, že by som opúšťal od klasickejších foriem prezentácií, pokusov alebo experimentov. Pre všeobecnú známosť niektorých projektových úloh a nedostatok priestoru sa tak budem venovať len tým projektovým úlohám a aplikáciám v nich využiteľných, ktoré nie sú natoľko rozšírené. Každá z ponúkaných úloh sa dá modifikovať podľa potrieb učiteľa a konkrétnych žiakov.

Manuál pre každú úlohu je napísaný tak, aby sa predišlo nejasnostiam. Napriek tomu sú potrebné kontinuálne konzultácie so žiakmi, v ktorých je potrebné sa informovať o nimi zvolených postupoch, prípadných problémoch s riešením, technickými problémami s aplikáciami apod. Na takéto operatívne riešenie sa mi osvedčila online komunikácia cez e-mail alebo učiteľské konto na sociálnych sieťach.

Ak nie je uvedené inak, realizačná fáza projektu trvá väčšinou dva týždne od samotného oboznámenia sa so zadaním až po odovzdanie práce. V prípade časovo náročnejších projektov je možné ju samozrejme predĺžiť.

Súčasťou väčšiny projektových úloh je ich prezentáciami žiakmi (individuálne alebo v skupinách podľa toho, ako ich vypracovali) pred triedou, pričom sa kladie dôraz nielen na obsahovú, ale aj vizuálnu stránku a kvalitu a originalitu prednesu.



### 3.1 Žiacka cestovná kancelária

U žiakov je to už dlhodobou obľúbenou projektovou úlohou, ktorú využívam pri preberaní učív o Slovensku. Najlepšie je zaradiť ju po učive o cestovnom ruchu a je vhodná pre tretiačov gymnázií rovnako, ako aj pre žiakov 9. ročníka.

Cieľom úlohy je nielen spoznanie prírodných a kultúrno-historických krás Slovenska ako miesta cestovného ruchu samotnou výskumnou činnosťou žiakov, ale najmä získanie praktických zručností – plánovanie viacdňového programu pre zahraničných turistov, kalkulácia celkových nákladov, získanie prehľadu o ubytovacích zariadeniach, verejnej doprave, vzdialenostiach medzi jednotlivými miestami apod.

Žiaci pracujúci vo dvojiciach (alebo aj trojiciach) si vylosujú skupinu zahraničných turistov, pre ktorú majú pripraviť 10-dňovú poznávaciu cestu po Slovensku na základe konkrétnych požiadaviek danej cieľovej skupiny. Požiadavky sú súčasťou projektového zadania, ktoré každý žiak obdrží alebo nájde online na webe. Zámerne sú v šiestich variantách projektových zadaní rôznorodé skupiny potenciálnych klientov, aby sa žiaci museli vcítiť do konkrétnej situácie – rodina s deťmi, dôchodcovia, mladí ľudia a brali túto skutočnosť do úvahy pri zostavovaní svojho programu cesty.

Súčasťou úlohy je aj vytvorenie identity vlastnej cestovnej kancelárie, prezentácia nimi ponúkaného produktu cestovného ruchu, vytvorenie online mapy, kde bude vyznačený priebeh trasy s navštívenými miestami a prípadne aj tvorba jednoduchej reklamnej brožúrky, pomocou ktorej sa klienti dozvedia o produkte cestovnej kancelárie.

Niektorí žiaci uprednostňujú pred tvorbou klasickej prezentácie v Microsoft Power Pointe prezentačnú online aplikáciu Tackk (<https://tackk.com>), ktorá umožňuje vkladanie rôznorodého multimediálneho obsahu do textu a je výborným a na ovládanie jednoduchým pomocníkom pre vizuálne pútavé spracovanie súvislého textu. Oproti klasickej prezentácii je výhodou takto vytvoreného projektu v skutočnosti, že predstavenie svojej navrhutej cesty musia žiaci slovne opísať, akoby to robila reálna cestovná kancelária na svojom propagačnom webe. Žiaci sa nechajú neraz inšpirovať a svoj Tackk zamerajú konkrétne na cieľovú skupinu, pričom si dokonca vymyslia fiktívne mená klientov, ktorých sprevádzajú Slovenskom už predtým, ako nás skutočne navštívia. Dochádza tak k prirodzenému prepojeniu medzi geografiou a tvorivým písaním štandardne prehlbovaným prevažne na hodinách slovenského jazyka.

*„Vážený Pán Holger Sickenberg, vážený skautský zbor. Ako isto viete kalendár ukazuje 25.6 2014. Ubehol presne rok čo slovenskí skauti spoznávali nemeckú kultúru a učili sa novým veciam a je to niečo okolo týždňa, čo sa nemeckí skauti začnú učiť slovenským veciam. Teraz nastal čas aby sa vaši vybraní nemeckí mládežníci a priaznivci života v prírode naučili niečo málo o Slovensku. Pripravený je samozrejme bohatý program a veľké dobrodružstvo. Než pristúpim k samotnému programu, ktorý nás čaká, prikladám stručný zoznam vecí, ktoré si bude treba zobrať.“*

*„Dobrý deň pán Ferrum, tak ako iste viete, naša firma každoročne usporadúva sympóziá z oblasti strojárstva, techniky, baníctva a výskumu týchto vedných odborov. Tohto roku prišiel rad na nás, aby sme ako slovenská pobočka firmy United States Steel usporiadali toto už tradičné, firemné sympóziium. Touto cestou Vás chceme osloviť a pozvať Vás*

navštíviť Slovensko, dozvedieť sa o histórii baníctva, ale i spoznať nový kút Zeme a spoznať jeho kultúru. Baníctvo má na Slovensku hlboké korene, a preto sa sympóziu bude niest' v duchu História baníctva. Čakajú Vás bohaté prednášky poprednými osobnosťami slovenskej techniky, strojárstva a baníctva. Ale nielen to, radi by sme Vás taktiež zoznámili s krajom, ktorý bol silne ovplyvnený baníckou kultúrou a nemeckou menšinou žijúcou v tomto kraji. A v neposlednom rade máme pre Vás prichystanú i oddychovú časť, kde na Vás čakajú aktivity, ako sú turistika po slovenskej prírode, návšteva kúpeľov a iné relaxačné činnosti, pri ktorých prídete na nové myšlienky“.



Obrázok 1: Náhľad titulnej strany žiackej prezentácie s názvom a logom ich CK  
Prameň: vlastný návrh žiakov



Obrázok 2: Náhľad reklamnej skladačky k žiackej CK.  
Prameň: vlastný návrh žiakov

**Termín zadania práce:**

**Termín odovzdania práce:**

**Cieľ práce:** Vytvoriť návrh konkrétneho 10-dňového pobytu pre vybranú skupinu zahraničných turistov na Slovensku podľa ich požiadaviek.

**Výstup:** powerpointová prezentácia (prípadne Tackk), online mapa, brožúrka

**O čo ide?:**

Predstavte si, že ste sa práve stali novými zamestnancami cestovnej kancelárie, ktorá má na starosti zahraničných turistov s náročnými požiadavkami. Vaša firma si zakladá na profesionalite a individuálnom prístupe ku klientom, ktorých si nemôžete dovoliť sklamať - práve Slovensko si vybrali za miesto ich 10-dňovej dovolenky a svoj čas chcú prežiť naplno. Je len na Vás, aký program im pripravíte. (Prípadne si zakladáte vlastnú cestovnú kanceláriu a vytvoríte pre ňu okrem návrhu programu aj názov a logo).

**Požiadavky a opis klienta:**

Máte na starosti návrh a zabezpečenie 10-dňového letného pobytu, ktorý bude zodpovedať požiadavkam Vami zverených turistov. Vašimi klientmi je skupina 6 mladých ľudí z Holandska. Do prihlášky uviedli, že majú záujem o aktívny pobyt a nasledovné požiadavky:

1. Horská turistika v menej navštevovanom pohorí Slovenska. Chcú si užiť prírodu a pokoj, nie davy turistov. Majú vlastné stany a radi by spravili aspoň 3-dňovú hrebeňovku.
2. Holandsko je nížinatá krajina a okrem hôr jej chýbajú aj romantické zrúcaniny hradov na strmých bralách či vysokých kopcoch s výhľadom do krajiny. Klienti chcú navštíviť aspoň 5 takýchto hradov.
3. Dvojdňové kúpanie a pobyt pri jazere alebo vodnej nádrži s možnosťou ubytovania do vzdialenosti cca 15 km.
4. Spoznať aspoň jednu kultúrnu pamiatku zapísanú v UNESCO.
5. Navštíviť minimálne jednu sprístupnenú jaskyňu.
6. Spoznať tradičnú ľudovú architektúru Slovenska či už vo forme skanzenu, alebo v obci, kde je ešte stále zachovaná.
7. Vyhnúť sa nášmu hlavnému mestu, keďže nie sú fanúšikovia mestského zhonu.
8. Zažiť atmosféru niektorých slovenských hudobných festivalov.
9. Prezrieť si aspoň 3 historické mestá na Slovensku, kde sa dá vidieť nielen architektúra, ale aj navštíviť zaujímavé múzeum.
10. Mať už pri Vašom prvom stretnutí vypracovaný podrobný program na 10 dní s mapou, v ktorej bude vyznačená celá trasa a jednotlivé miesta, ktoré počas svojho pobytu navštívia. Keďže nemajú auto, budú musieť cestovať verejnou dopravou, z tohto dôvodu vyžadujú, aby vzdialenosti medzi dvomi miestami ich programu neboli od seba príliš vzdialené. Samozrejmosťou je dodanie čo možno najpresnejšej cenovej kalkulácie celého pobytu a jeho jednotlivých častí.

## Kde začať a ako na to?:

1. Najprv sa dôkladne oboznámte s požiadavkami klienta a vyberte oblasť Slovenska, ktorá by im najviac zodpovedala. Ku každej z požiadaviek skúste vymyslieť či nájsť konkrétnu lokalitu na Slovensku, ktorá jej zodpovedá. Napr.: *Ak chcú ísť do hôr, kde je menej turistov, asi ťažko by boli spokojní s Vysokými Tatrami v letnej turistickej špičke. Nebojte sa ponúknuť im neopozerané hory, pamätajte - to, čo je najznámejšie, nemusí byť aj najlepšie a najkrajšie.*
2. Pracujte s mapou, aby ste videli, ako sa postupne po každom dni presúvate - akým smerom, ako ďaleko, čo im môžete ponúknuť ďalší deň, keď pôjdete na sever a čo, keď pôjdete na juh. Ešte raz, mapa je základ! Nebojte sa používať podrobnú mapu [www.maps.google.sk](http://www.maps.google.sk) alebo [www.turistickamapa.sk](http://www.turistickamapa.sk). Mapy jednotlivých atrakcií nájdete pomocou vyhľadávača - napr. ak chcete vedieť, kde sú na Slovensku sprístupnené jaskyne, napíšete jednoducho *mapa jaskyne slovenska* a zadajte hľadať v obrázkoch. Súčasťou vášho návrhu musí byť aj mapa celého programu! Nezapodnajte si preto už priebežne značiť jednotlivé lokality, ktoré plánujete navštíviť. Vašu mapu urobíte veľmi jednoducho cez Google Maps.
3. Program rozvrhnite na 10 celých dní. Viacerým požiadavkám sa dá vyhovieť aj za jeden deň, treba však myslieť na to, aby nebol program až príliš "nabitý".
4. Nevzdávajte sa! Aj keď môže táto úloha vyzerat' nad vaše sily. Nezapodnajte, že pri sebe máte všetky informácie, ktoré potrebujete - stačí ich len nájsť. Internet, knihy, časopisy, rady od priateľov či rodiny, konzultácie s Vaším učiteľom, všetko je dovolené.
5. Čo Vám treba pre prezentáciu projektu: Stručný opis Vami navrhnutého turistického programu. Mali by ste zdôvodniť, prečo ste vašim klientom vybrali práve tie atrakcie a zaujímavosti, ktoré im ponúkate, vedieť o nich pár základných informácií a vedieť ich lokalizovať (kde sa nachádzajú). Pri prezentácii sa nezapodnajte "predať", nech to má šťavu a presvedčí aj toho najväčšieho pochybovača o Vašom talente sprievodcu a organizátora cestovného ruchu.

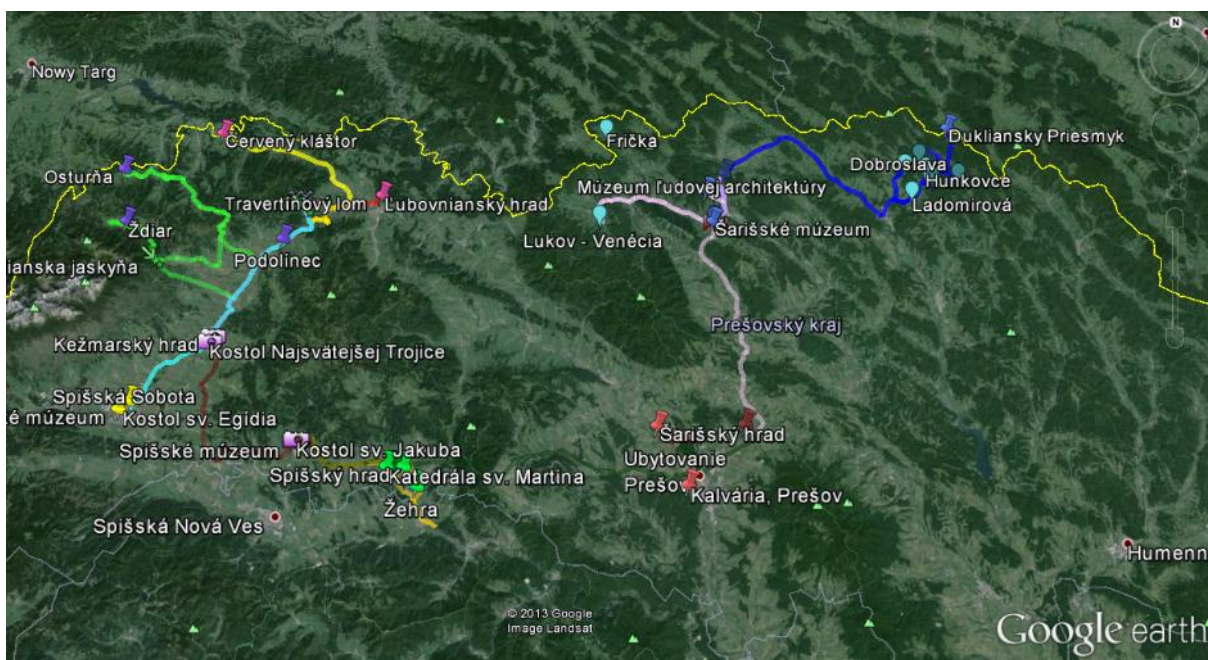
## Vaše informačné zdroje a pomoc na internete:

[www.maps.google.sk](http://www.maps.google.sk), [www.turistickamapa.sk](http://www.turistickamapa.sk) - mapy  
[www.slovakia.travel/intropage.aspx?l=1](http://www.slovakia.travel/intropage.aspx?l=1) - oficiálna stránka slov. cestovného ruchu  
[www.visitslovakia.com/slovensko-slovensko](http://www.visitslovakia.com/slovensko-slovensko) - prehľadná stránka o cestovnom ruchu  
[www.hrady.sk](http://www.hrady.sk) - všetko o hradoch  
[www.ssj.sk/jaskyne/](http://www.ssj.sk/jaskyne/) - Slovenská správa jaskýň  
[www.muzeum.sk](http://www.muzeum.sk) - stránka slovenských múzeí  
[www.hiking.sk](http://www.hiking.sk) - stránka o horskej turistike s opisom túr  
[www.virtualtravel.sk](http://www.virtualtravel.sk) - prejdite Slovensko z pohodlia vášho kresla

Všetky varianty projektových zadaní sú dostupné na virtuálnom úložisku a spustia sa klikom na odkaz:

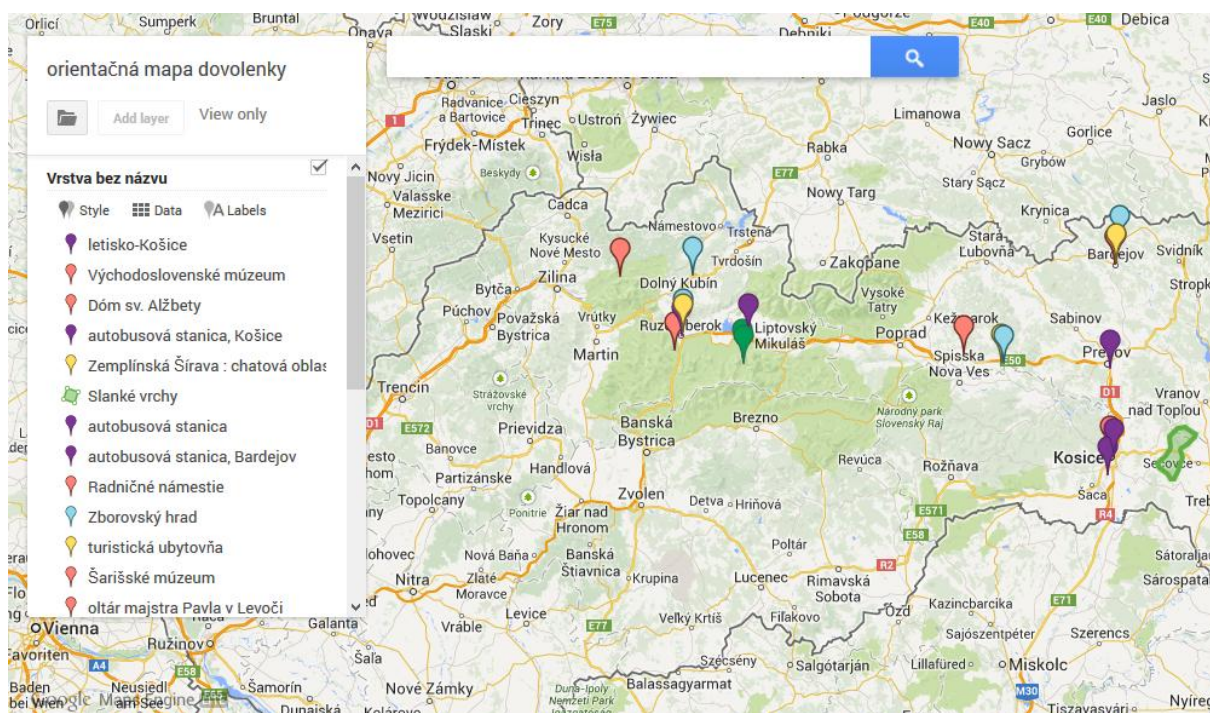
- [Nemeckí dôchodcovia](#)
- [Britské rodiny s deťmi](#)

- [Americkí inžinieri](#)
- [Mladí cyklisti z Francúzska](#)
- [Kalifornskí vinári](#)



Obrázok 3: Náhl'ad žiackej mapy v Google Earth ([odkaz](#)).

Prameň: vlastný návrh žiakov



Obrázok 4: Náhl'ad žiackej mapy vytvorenej Google Maps Engine ([odkaz](#)).

Prameň: vlastný návrh žiakov

## 3.2 Balíme sa na cestu

Na prvý pohľad ide o projektovú úlohu podobnú tej, ktorú sme opísali na predchádzajúcich stranách. V tomto prípade však nie je úlohou žiakov návrh pobytu pre zahraničných turistov na Slovensku podľa ich kritérií. Žiaci si majú v tomto prípade sami naplánovať svoju vlastnú týždňovú zahraničnú cestu vo vybranom európskom štáte, pričom musia brať do úvahy všetky praktické náležitosti svojej cesty a nezabudnúť pritom na vopred stanovený rozpočet. Úspešná realizácia projektu sa nezaobíde bez rozvíjania nasledovných kompetencií:

- vyhľadávanie, spracovávanie a vyhodnocovanie informácií
- schopnosť časovej organizácie dlhodobejšieho podujatia
- schopnosť tvoriť finančné kalkulácie a súkromný rozpočet
- samostatnosť
- kreativita, riešenie problémov
- tvorba digitálnej mapy
- práca s multimédiami
- prezentácia vlastnej práce pred publikom

Cieľom úlohy je simulovať reálnu situáciu, s ktorou sa väčšina žiakov skôr či neskôr v živote stretne. Samotní žiaci berú celú zodpovednosť za plán svojej cesty na seba, do úvahy musia brať svoje finančné možnosti, sami si musia vyhľadať dopravné spojenia medzi jednotlivými miestami, vyhľadať ubytovanie, poistenie pred odchodom do zahraničia, stravovacie zariadenia, atraktívne miesta hodné návštevy apod.

I keď sa môže projektová úloha javiť ako príliš komplikovaná, úspešne som ju odskúšal so žiakmi ôsmeho ročníka, ktorí si mohli vybrať spomedzi niekoľkých európskych štátov. Niektorí žiaci mali zo začiatku potiaže a potrebovali doplňujúcu pomoc aj napriek čo možno najzrozumiteľnejšie napísanému manuálu, ktorí mali dostupný na webe. Niekedy sa ukazuje byť miernym problémom nedostatok potrebných informačných zdrojov v slovenskom alebo českom jazyku, čo je však pri žiakoch ôsmeho ročníka skôr výhodou, keďže sa môžu presvedčiť, že bez lepšieho ovládania cudzích jazykov sú pri cestovaní neraz stratení. Netreba sa preto báť nechať žiakov pracovať aj so zahraničnými web stránkami, v dnešnej dobe Google Translate sa nemôže vyhovárať ani žiak, ktorý by v jazykoch nijak nevynikal.

Prezentácia tohto typu projektu je vždy príjemným vybočením zo zaužívaných hodín geografie, na žiakoch vidieť motiváciu ukázať sa v najlepšom svetle. K zadaniu pristupujú zodpovedne, keďže je pre nich praktickou výzvou a uvedomujú si, že nejde len o bezobsažný projekt, ktorého výstupom nebude dosiahnuté získanie žiadnej praktickej skúsenosti.

Realizácia projektovej úlohy je časovo náročnejšia, preto na ňu mali žiaci pridelenú dostatočne dlhú dobu tri týždne, počas ktorej mohli svoj postup kedykoľvek konzultovať s vyučujúcim.

**Termín:**

**Forma:** prezentácia v PowerPointe alebo mapový príbeh cesty v Google Tour Builder

**Cieľ:** Naučiť sa prakticky plánovať vlastnú cestu do vybraného štátu

**Stručný opis:**

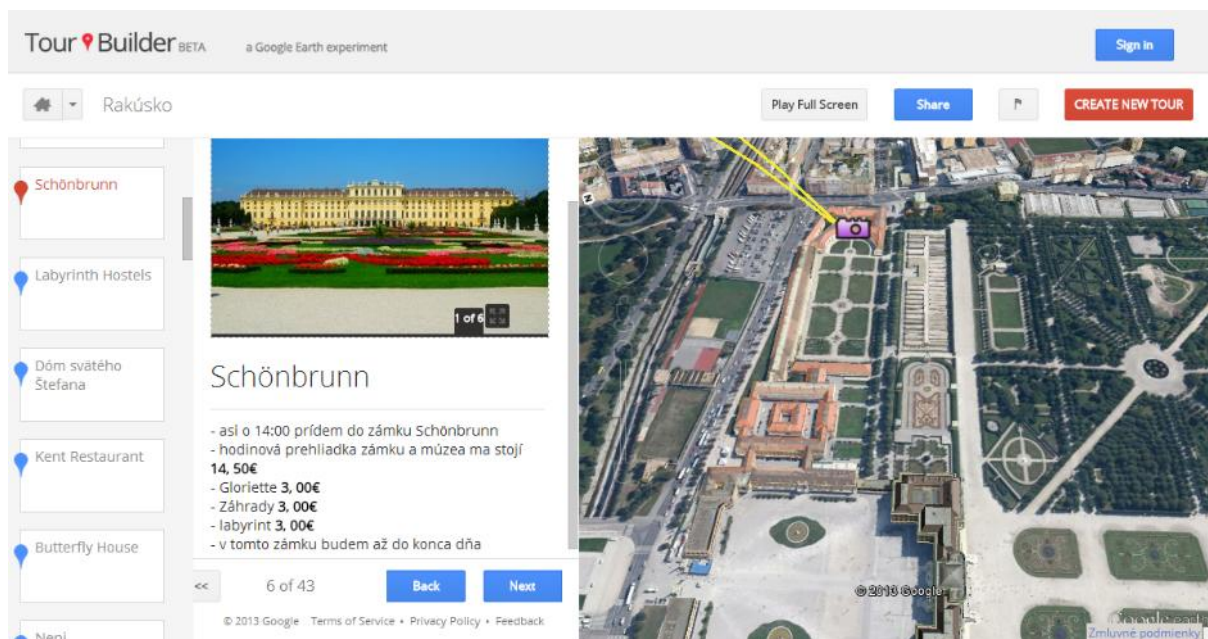
Cestovanie je koníčkom množstva ľudí. Ak vycestujete bez cestovnej kancelárie, váš zážitok bude ešte silnejší. Kto nezažil pocit slobody a samostatnosti na takýchto cestách, má čo ľutovať. Nie je nič lepšie, ako byť pánom svojich dní a akejkol'vek situácie, ktorá vás môže na ceste postretnúť. Na cestovanie treba niekoľko podmienok, najdôležitejšia je chuť spoznávať nové miesta a ľudí. Ak vám nechýba, mali by ste si nájsť na vašu cestu čas a samozrejme to nepôjde ani bez peňazí. Avšak neraz sa ľudia mýlia, keď považujú cestovanie za finančne nákladné. Všetko sa dá, keď sa chce a množstvo tzv. "low budget" (s nízkym rozpočtom) turistov dáva za pravdu skutočnosti, že cestovať sa dá aj takmer bez peňazí.

Vašou úlohou v projekte je vypracovať konkrétny plán cesty do vybranej krajiny Európy tak, aby bol reálne uskutočniteľný. Vychádzame z predpokladu, že v danej krajine strávite týždeň. Na každý deň musíte navrhnuť plán aktivít, navštívených miest, pamiatok, atrakcií apod. Na každý deň musíte nájsť aj konkrétne ubytovanie, dopravné prostriedky, ktorými budete cestovať. Keďže je vždy dobré učiť sa v reálnych podmienkach, musíte pri tom brať do úvahy aj náklady spojené s vašou cestou. Musíte zistiť cenu každého výdavku spojeného s vašou cestou (ubytovanie, doprava, poistenie, vstupné do múzeí, jedlo apod.). A to nie je všetko, musíte sa samozrejme "zmestiť" do vášho rozpočtu! Vo vašej prezentácii by mal byť stručný opis každého dňa vašej cesty aj s nákladmi. Návrh vašej cesty môžete prezentovať aj cez mapový príbeh vytvorený v [TourBuilderi](#).

Nezabúdajte, že cieľom nie je za týždeň prejsť celú krajinu. Je len na vás, ako bude vaša cesta ňou vyzerat'. Ak si vyberiete len jej jednu oblasť, kde strávite celý týždeň, vôbec to nevádi. Každý deň by však vždy mal mať zaujímavý program. Do celkového rozpočtu cesty započítavate aj náklady potrebné na dopravu zo Slovenska. Pri plánovaní cesty vychádzajme z predpokladu, že máte už minimálne 18 rokov a cesta sa uskutoční cez leto. V prezentácii môžete aj uviesť, ako by ste sa na cestu pobalili, na čo všetko by ste nemohli a nemali zabudnúť. Pokojne sa poraďte aj so skúsenejšími dospelými alebo rodičmi.

**Ponúkané krajiny:** Česko, Poľsko, Maďarsko, Rakúsko, Švajčiarsko, Nemecko (západ), Nemecko (východ),

**Rozpočet:** Pre Česko, Poľsko a Maďarsko je váš rozpočet 350 eur. Pre Rakúsko, Nemecko a Švajčiarsko 450 eur.



Obrázok 5: Náhľad žiackeho mapového príbehu v Google Tour Builder ([odkaz](#)).

Prameň: vlastný návrh žiakov

### 3.3 Tvorba digitálnej mapy

Súčasťou oboch predchádzajúcich projektových úloh bola aj tvorba jednoduchej digitálnej mapy. Žiaci sa môžu naučiť postup jej vytvorenia riešením väčšej úlohy, ako už bolo načrtnuté, niekedy je však lepšie ich s ním zoznámiť už skôr. Preto do palety projektov už pravidelne zaradujem projektovú úlohu zameranú čisto na zoznámenie sa s prostredím jednoduchých online GIS nástrojov ako sú Google Maps alebo Google Earth. Ich ovládanie zvládne každý žiak, manuál je voľne dostupný aj v slovenčine ([Google Maps](#) a [Google Earth](#)), najlepšou možnosťou je však vždy obsluhu žiakom ukázať priamo na hodine v počítačovej učebni.

Žiaci pracujú s mapami radi, naučia sa pri nich nielen správnu lokalizáciu nimi značených prvkov, ale aj práci s multimédiami a textom, ktorý dopĺňajú do informačných okien každého prvku. Zadanie projektu na tvorbu takýchto máp sa mi osvedčilo už v piatom ročníku, v ktorom si žiaci vytvárajú svoj vlastný interaktívny atlas tvarov zemského povrchu. Na úvod si vytvoria jednodielne kategórie - vytvorené činnosťou vody, vytvorené činnosťou ľadovca, vytvorené činnosťou vetra a následne do nich pridávajú prvky ako meander, delta, fjord, duna apod. Ich úlohou je nájsť pre každú preberanú formu zemského povrchu typický príklad vo svete, ktorý zaznačia do mapy a popíšu na ňom všeobecnú charakteristiku. Aby žiaci „nehľadali ihlu v kope sena“, je im samozrejme umožnené pracovať s internetom. Cez Wikipediou sa napr. dostanú k súradniciam akejkoľvek lokality opísanej na digitálnej encyklopédii. Tú skopírujú a vložia do vyhľadávacieho okna v Google Earth, ktorý im danú lokalitu okamžite priblíži. Keďže pridávanie obrázkov do informačných okien vyznačených mapových prvkov nie je v prostredí Google Earth možné len klikom na správnu ikonku, ale vyžaduje vpisovanie jednoduchých HTML kódov s adresou uloženia fotografie na webe ([na tomto odkaze](#) sa dajú skopírovať a doplniť o nami potrebnú adresu k obrázku), je tu šanca obohatiť učivo aj o hlbšie medzipredmetové vzťahy s informatikou.



V prvom ročníku geografie na gymnáziu sa projektová úloha na tvorbu mapy stala u mňa už tradíciou. Pri preberaní základov kartografie by bolo zo strany učiteľa priam trestuhodným nevyužiť potenciál jej využitia. Žiakom je vhodné ponúknuť na výber veľké množstvo rôznorodých tém, ktoré môžu vo forme mapy spracovať. Po vzájomnej dohode s učiteľom je dokonca možné vymyslieť a realizovať aj tému vlastnú. Spätná väzba od samotných žiakov ma utvrdila v presvedčení, že by sme sa ako učitelia nemali strániť ani netradičných tém blízkym žiakom – napr. Mapa klubov NHL, Účastnícke štáty MS vo futbale 2010, Mapa obľúbených hudobných interpretov, Mapa mojich cestovateľských snov, Mapa mnou navštívených miest, Mapa najznámejších zločincov histórie, Cesty Járu Cimrmana a pod.

Pomocou tejto jednoduchšej projektovej úlohy sa žiaci naučia základom tvorby digitálnych máp, pričom okrem práce v prostredí Google Maps musia hľadať, analyzovať a spracovať množstvo informácií z internetu a vybrať vhodný obrazový materiál pre nimi vložené mapové prvky. Zadanie spomínaného mapového projektu je dostupné v dokumente [na virtuálnom úložisku](#). Všetky žiakmi vytvorené mapy sú dostupné na adrese [www.geoska.sk/projekty/a2-rocnik/mapologia/](http://www.geoska.sk/projekty/a2-rocnik/mapologia/). Vytvorené mapy mi žiaci vždy do dohodnutého termínu posielali na e-mail buď poslaním súboru .kml, alebo preposlaním skopírovanej linky odkazujúcej priamo na ich online mapu.

The image shows a screenshot of the Wikipedia article for 'Veľký kaňon' (Grand Canyon). The article title is 'Veľký kaňon'. Below the title, there is a red box highlighting the coordinate information: 'Súradnice: 36°06′00″ s.š., 112°06′00″ z.d.﻿ / ﻿36.10000°S 112.10000°W﻿ / -36.10000; -112.10000 (Mapa...)'.

Obrázok 6: Využitie súradníc z Wikipédie pre hľadanie polohy lokality v Google Earth.  
Prameň: vlastný návrh

### 3.4 Novinári

Projektová úloha s názvom Novinári na prvý pohľad s geografiou nesúvisí a pre mnohých učiteľov sa preto môže javiť ako nezmyselná. V skutočnosti je vynikajúcou aktivitou, ktorá má za cieľ vzbudiť u žiakov záujem aj o zložitejšie svetové témy a naučiť ich samostatne pracovať s informačnými zdrojmi, ktoré využijú pri písaní vlastného textu. Projektovú úlohu je možné využiť v medzipredmetových vzťahoch geografie a slovenského jazyka, pričom na ňom môžu spolupracovať aj vyučujúci.

Projektovú úlohu zadávam už pravidelne v druhom ročníku na gymnáziu. Úlohou žiakov je na chvíľu sa vcítiť do kože novinára, ktorý má za úlohu napísať článok na vybranú tému, ktorý bude okrem samotného vlastného textu autora odkazovať na informačné zdroje (minimálne 3) a obsahovať fotografie alebo iný multimediálny obsah. Použité ilustračné fotografie by mali byť s licenciou Creative Commons (uviesť ich zdroj na konci článku), čo zabezpečí, že sa na ne nevzťahuje autorské právo a môžu byť voľne použité a šírené. Návod ako vyhľadávať takéto fotografie je dostupný v podobe inštruktážneho videa [na tomto odkaze](#). V dnešnej dobe klesajúcich nákladov tlačených novín začínajú dominovať ich online verzie, preto by sa mali žiaci v neposlednom rade zdokonaľiť aj v prepájení textu s rôznymi odkazmi na webe a videami.

Vytvorený článok v rozsahu cca 2 strán písaných vo Worde veľkosťou písma 12 pri riadkovaní 1,5 by mal byť fakticky správny, ale môže (resp. by mal) obsahovať aj vlastný názor autora na spracovanú tému. Mal by byť spracovaný pútavo, a preto využívam na jeho tvorbu online publikačnú aplikáciu [Tackk.com](#), do ktorého žiaci svoj text vložia skopírovaním z Wordu. Obsluha Tackku je jednoduchá, ovládanie intuitívne a za krátky čas sa v ňom dá vytvoriť vizuálne pôsobivý produkt.

Pri výbere tém vhodných na spracovanie odporúčam vymyslieť také, pri ktorých je obtiažne vyhľadať ich spracované na webe, čím sa predíde bezhlavému kopírovaniu zo strany žiakov a ktoré ich „prinútiť“ skutočne pracovať s viacerými informačnými zdrojmi. Vhodné je vyberať témy, ktoré nútia k premýšľaniu. Zoznam tém, ktoré som dal žiakom na výber, ponúkam v zozname na ďalšej strane.

Práve prostredníctvom takéhoto typu projektových úloh majú možnosť prejavíť sa aj žiaci, ktorí príliš nevynikajú v osvojovaní si množstva faktov, ktoré je dodnes v slovenskej školskej geografii v popredí, ale ktorým vyhovuje skôr premýšľať nad problémami, prinášať kreatívne riešenia apod.

Niekedy vás kvalita žiackych prác skutočne prekvapí. Článok 15-ročnej študentky sexty o Fínskom školstve (celý dostupný [na tomto odkaze](#)) ma doslova nadchol. Nebojte sa odhaliť skrytý potenciál žiakov a dajte im šancu trochu premýšľať. Výsledok môže vyzeráť aj tak, ako články venujúce sa [Stereotypom o európskych národoch](#), [Nezamestnanosti v Európe](#), [Najväčším európskym hudobným festivalom](#), [Rekordom Európy](#) alebo [Tradičnej architektúre](#).

Zoznam tém pre projektovú úlohu Novinári

- Európske geografické názvy v každodennom živote (švédsky stôl...)
- Európske diaľkové cyklotrasy Eurovelo
- Problémy s prístahovalcami vo vybraných štátoch Európy
- Tradičné sviatky v štátoch Európy
- Tradičné alkoholické nápoje európskych štátov
- Prečo navštevujú veriaci pútnické miesta?
- Afrika nie je štát
- Pribudnú na mape Európy nové štáty?
- Tradičná architektúra štátov Európy
- Stereotypy o európskych národoch – sú pravdivé?

- Tradičná ľudová hudba európskych štátov
- Porovnanie nákladov na život v štátoch EÚ
- Nezamestnanosť mladých v štátoch EÚ
- Mimobritská populárna hudba z Európy
- Práva homosexuálov vo svete
- Za menej známymi pamiatkami Európy
- Porovnanie propagácie cestovného ruchu vybraných európskych štátov na internete
- Nízka pôrodnosť v Európe – dôvod na obavy?
- Rómovia v Európe
- Stavby ako symboly európskych štátov
- Zhodnotenie politickej situácie vybraných štátov EÚ
- Prečo sa Slovensko nemôže stať druhým Švajčiarskom?
- Mimoeurópske územia EÚ
- Pristáholci reprezentujúci svoje dnešné krajiny
- Môj názor na fínske školstvo – náš vzor?
- Porovnanie života na Slovensku s vybraným štátom „rozvojového sveta“
- Prečo majú európske štáty práve také zástavy, ako majú?
- Ako sa žije v Grónsku?
- Prieskum obľúbenosti európskych štátov u študentov gymnázia dotazníkovou formou
- V ktorom európskom štáte by ste chceli žiť a prečo – prieskum
- Štát o ktorom nepočuť – prieskum v snahe zistiť najmenej známy štát Európy
- Kto je aký veľký? – porovnanie rozlohy európskych štátov so Slovenskom
- Legalizácia a dekriminalizácia marihuany v štátoch EÚ
- Tradičná futbalová rivalita, alebo kde sa hrá aké derby
- Zahraničné spoločnosti na Slovensku
- Erasmus, alebo prečo študovať v zahraničí?
- Prečo sa spomína Estónsko, ako vzorová krajina pre iných?
- Ako môžeme my spotrebiteľia zlepšiť život pracovníkov v chudobných štátoch sveta?
- Ekologické mestá Európy
- Najväčšie hudobné festivaly Európy
- Prezývky európskych štátov a ako k nim prišli
- Ktoré univerzity sú najlepšie v Európe?
- Rozširovanie EÚ o nové členské štáty. Áno, alebo nie?

# Máme sa čo učiť

## Fínske školstvo ako náš vzor

Školstvo patrí v súčasnosti k najdiskutovanejším témam a najzásadnejším problémom Slovenska. Túto otázku riešilo a skúmalo z každého uhlu pohľadu už mnoho ľudí, boli napísané množstvá článkov, ktoré dopodrobna riešili čo, kto, prečo a ako. Aby sme sa mohli zase postaviť na nohy, potrebujeme veľa času, prostriedkov a ľudí ktorý sa podujmú niečo urobiť. Dôležité je však stanoviť si myšlienku. Chceme sa zlepšiť. *Áno*. Chceme aby tu školstvo fungovalo, študenti dostali kvalitné vyučovanie a učitelia kvalitné hodnotenie. Ale môže táto myšlienka fungovať aj v skutočnosti? Ak *áno*, *ako*?

Odpoveďou je práve Fínsko a ich vzdelávací systém, ktorý sa zaraďuje medzi najlepšie a najpokrokovejšie systémy na svete.



Obrázok 7: Náhľad článku vytvoreného v prostredí publikačnej aplikácie Tackk.

Prameň: vlastný návrh žiačky

## 3.5 Fotopříbeh

Zrejme neexistuje predmet, v ktorom by sa dali využiť fotografie intenzívnejšie ako práve v geografii. Je škoda, že ich silu dodnes mnohí učitelia neobjavili. V zahraničí je využívanie fotografií ako nositeľa informácie v školskej geografii bežné. K vytvoreniu projektovej úlohy s názvom Fotopříbeh ma však neinšpirovali len zahraničné zdroje, ale aj účasť na medzinárodnom školení učiteľov geografie, ktoré sa venovalo práve využívaníu tzv. geomédií.

O čo ide? Žiaci majú za úlohu analyzovať vybraný fotopříbeh, opísať ho a napísať k nemu svoj vlastný názor. Je chybou našich škôl, že sa príliš zameriavajú na testy so správnymi a nesprávnymi odpoveďami a boja sa pracovať s úlohami s otvoreným koncom. Každý príbeh pozostáva z viacerých fotografií, ktoré spája spoločná téma. Väčšina fotografií obsahuje aj krátky opis, ktorý je však v angličtine, čo môže byť komplikáciou pre využitie na základnej škole. Pri gymnazistoch som žiadny problém nezaznamenal. Opisy však nie sú najdôležitejšie a fotografie hovoria samé za seba, preto sa projektová úloha dá využiť aj pre žiakov základných škôl.

## Projektové zadanie pre žiakov:

### Úlohy:

Pozorne si prezrite fotopríbeh s číslom, ktoré ste si vyžrebovali, spustíte ho klikom na odkaz za číslom v zozname fotopríbehov (dostupné [na tomto odkaze](#)). Fotopríbehy majú vždy určitú tému, niektoré konkrétnejšiu, iné sú viac všeobecné. Ich popis je v angličtine, ak by vám preklad robil problémy skúste si pomôcť [Google Translate](#), ktorý vám preloží (síce nie stopercentne) popis celého fotopríbehu po zadaní jeho celej adresy do okienka v Google Translate vľavo.

Samotná práca, ktorú odovzdáte, bude pozostávať z týchto častí:

1. Dajte fotopríbehu vlastný vhodný názov odlišujúci sa od pôvodného tak, akoby ste si ho predstavovali v časopise alebo novinách.
2. Opíšte hlavnú myšlienku (tému) fotopríbehu - na čo chcel autor príbehom poukázať, o čom chcel informovať. Opíšte, prečo si myslíte, že túto tému považuje za dôležitú. Ak je to možné a ponúkané informácie vám nestačia, vyhľadajte na internete viac informácií, ktoré by vám pri opise pomohli podať súvislejšiu správu a použite ich. Táto časť práce nemusí byť vôbec dlhá, stačí cca desať riadkov písmom veľkosti 12 bodov.
3. Opíšte vlastné pocity z fotopríbehu, nech už sú akékoľvek, buďte pri tom úprimní. V tomto bode neexistuje žiadna správna ani nesprávna odpoveď, iba váš vlastný názor. Čo ste o danej téme vedeli už predtým, čo nové ste sa dozvedeli a čo vás prekvapilo?
4. Z fotopríbehu vyberte tri fotografie, o ktorých si myslíte, že najviac reprezentujú celý príbeh. Predstavte si, že ste editor časopisu a k článku môžete pre nedostatok miesta použiť len tri fotografie. Ktoré by to boli? Tieto tri fotografie skopírujte z webu a vložte ich do vašej práce v dostatočnom rozlíšení. Ku každej fotografii pridajte popis.
5. V súčasnosti sú čoraz viac populárne tzv. slideshow (živé fotoalbumy), ktoré sú častokrát podfarbené hudbou alebo hovoreným slovom. Pouvažujte a vyberte pre fotopríbeh vhodnú skladbu (podmaz). Fantázii sa medze nekladú, nezabudnite však, že skladba by mala mať súvis s príbehom, dotvárať jeho atmosféru alebo zosilňovať zážitok z neho. Odkaz na vybranú skladbu vložte do vašej práce ako link na youtube alebo iné zdroje.

Vytvoriť lepšiu predstavu o tom, ako vytvorené žiacke projekty vyzerajú, môžu náhľady na ďalšej strane. Žiacke projekty sú dostupné aj na úložisku [Scribd](#). Žiakov projektová úloha zaujala, nakoľko je odlišná od bežných školských úloh. Jej problémom pre učiteľa ostáva len trochu obtiažne hodnotenie, ktoré bude vždy zákonite subjektívne.

## Domov, sladký domov

Domov je miesto, kam sa každý deň vraciame po únavnom a vyčerpávajúcom dni. Domov je miesto, kde nás vždy privítajú s otvorenou náručou.

Keď sa povie slovo domov, každý si predstaví pohodlné miesto, kde zabúda na problémy a cíti sa milovaný. Kde si môže poplakať, no zažije i pekné veci.

Celý svet nie je bohatý a nie všetci bývajú v úžasných haciendách pri pláži. Sú tu aj ľudia, ktorým stačí málo a sú šťastní, pretože majú okolo seba svoju veľkú rodinu a majú sa všetci radi.



*„Domov nie je miesto kde bývaš, ale kde ti rozumejú.“  
Christian Morgenster*



Obrázok 8: Náhľad spracovania fotopríbehu (celý je dostupný [na tomto odkaze](#)).

Prameň: vlastný návrh žiačky

### Jediný dokonale slobodný svet

Hlavný cieľ tohto príbehu je poukázať na to, že každý človek, každá spoločnosť, každý národ má vieru. Keďže sa nedá všetko dokázať vedecky človek si to potrebuje vysvetliť vo svojom vlastnom svete, ktorým je práve svet modlitby. Je to tiež príbeh o mieste kde sa človek stáva slobodným a môže si v ňom utvoriť dokonalú spravodlivosť aj keď sa práve nachádza v bezvýhodiskovej životnej situácii. Na fotkách je zobrazené ako sa ľudia rôznych kultúr, národov a jazykov zjednocujú bez rozdielu aby vykonali tento úkon, ktorý vyplýva z ich presvedčenia.

Z tohto príbehu mám dobré pocity, lebo v ňom vidím nádej, že my ľudia aj keď sme zvonka rozdielni zvnútra sme rovnakí a preto by sme mali hľadať to čo nás spája a nie to čo nás rozdeľuje. Myslím, že modlitba je dobrým príkladom toho čo nás spája.



Obrázok 9: Náhľad spracovania fotopríbehu (celý je dostupný [na tomto odkaze](#)).

Prameň: vlastný návrh žiaka

### 3.6 Pozrime si svet

Ďalšou menej tradičnou projektovou úlohou je aktivita zameraná na dokumentárne filmy. Tie sa síce na vyučovaní čoraz častejšie využívajú, čo umožňuje ich ľahkú dostupnosť na internete alebo DVD, väčšinou sa však ich potenciál naplno nevyužíva. Cieľom projektovej úlohy je spoznať vybraný región sveta alebo určitú problematiku prostredníctvom dokumentárneho filmu, ktorý žiaci po pozornom sledovaní vlastnými slovami opíšu. Zdá sa to byť triviálnou úlohou, nie je to však také ľahké, ako to vyzerá. Žiaci majú za úlohu napísať svoj opis v rozsahu minimálne dve strany formátu A4. Okrem bežného opisu deja alebo témy filmu musia textovo spracovať aj svoje pocity zo sledovaného, svoj vlastný názor na danú problematiku, uviesť informácie, ktoré ich prekvapili a ktoré už naopak poznali pred sledovaním.

Uvažovala som nad tým, prečo si autori tohto filmu vybrali práve riečku Rudavu. Má predsa asi len okolo 40 kilometrov a je úplne nenápadná. A potom mi to došlo. Je predsa presne ako Záhorie! Taktiež nenápadná, malá, pokojná a nádherná no aj nespútaná a dravá. Predstavy o prírode na Záhorí sú rôzne a väčšinou aj mylné. Väčšina ľudí si myslí, že je bez života, plná piesku a zdevastovaná vojnovou činnosťou. No opak je však pravdou. Je to divočina pre vetroplachov, ktorý sa ničoho neboja a sú ochotní podstúpiť rôzne dobrodružstvá. Na tomto filme sa mi veľmi páčila hudba, ktorá jemne hrala v pozadí, no neustále umocňovala nádherné pocity zo záberov z prírody. Zistila som aj veľa nových informácií o Záhorí, najmä o zvieratách, ktoré tu žijú a aj o Vojenskom obvode a o ich cvičení. Zároveň sa mi nepáčilo, ako je Vojenský obvod v tomto dokumente propagovaný. Bolo tam až priveľmi zdôraznené to, že oni prírodu neničia, respektíve ju nechcú ničiť a starajú sa o to, aby sa zachovala. Popríklad by som do dokumentu pridala aj zopár informácií o kultúrnych pamiatkach na Záhorí, ale došlo mi, že mal byť najmä o prírode.

Obrázok 10: Náhľad časti textu z vypracovaného projektu – [V zakázanom kráľovstve](#).

Prameň: vlastný návrh žiačky

Cieľom projektovej úlohy je aj oboznámenie žiakov s rôznorodosťou dokumentárnych filmov, keďže medzi žiakmi vo veľkej miere prevláda predstava, že dokumentárny film musí byť zákonite len cestopisný alebo prírodopisný. Na internete je dostupných množstvo výborných dokumentov, ktoré získali rôzne prestížne filmové ocenenia. Je dobré uviesť žiakov do sveta, ktorý nepoznajú. Žiakov som dal na výber spomedzi 50 filmov na rôzne témy, z ktorých si mal možnosť každý vybrať tú, ktorá mu je blízka. Zoznam ([dostupný tu](#)) preto obsahoval dokumentárne filmy s vojenskou tematikou z Afganistanu (Restrepo, Armadillo), environmentálnym posolstvom (Zátoka, Potraviny a.s., Planéta Zem zhora, Domov) alebo sociálnym odkazom (Hranica, My zdes, Iné svety, Favela Rising). Ku každému filmu som žiakom poskytol krátky opis a odkaz na viac informácií o ňom na webe Československej filmovej databázy ([www.csfd.cz](http://www.csfd.cz)).

Aj v prípade tohto projektového zadania sa ukázalo, že žiaci obľubujú takéto tvorivý typ úloh a väčšina z nich pristúpila k spracovaniu svojho projektu veľmi zodpovedne. Opäť je možno vhodné prepojiť projektovú úlohu s predmetom Slovenský jazyk a literatúra. Viaceré práce mali nielen vysokú informačnú, ale aj emocionálnu a umeleckú hodnotu. Príjemne ma prekvapilo, že viacerí žiaci nemali problém vybrať si film bez dostupných titulok a boli ho schopní sledovať v angličtine.

Jeden žiak si na vlastnú žiadosť vybral na spracovanie český dokumentárny film Nesvadbovo o problémoch vyludňovania slovenskej obce na ukrajinskom pohraničí. Z vlastnej iniciatívy e-mailom kontaktoval miestneho starostu, ktorého snahu o zvrátenie osudu obce film zachytával a poslal mu zoznam otázok. Starosta vďaka

odpovedal, a tak bol projekt obohatený o zaujímavý rozhovor s hlavnou postavou filmu. Opäť sa ukázalo, že by sme nemali podceňovať motiváciu a schopnosti našich žiakov.

Nevýhodou projektovej úlohy Pozrime si svet z pohľadu učiteľa je skutočnosť, že musí dopredu vyhľadať dostupné filmy na internete (napr. na Youtube) alebo požičať svoje DVD žiakom.

<h3 style="text-align: center;"><u>Restrepo</u></h3> <p>Restrepo je dokumentárny film približujúci dianie na najnebezpečnejšom mieste, kde pôsobí armáda USA. Novinár Sebastian Junger a britský fotograf Tim Hetherington sa odhodlali zdokumentovať najbližších dvanásť mesiacov strávených po boku vojenskej jednotky nasadenej v afganskom údolí Korengal. Film bol ocenení ako najlepší dokumentárny film v Sundance.</p> <p>Na filmové plátno sa už dostalo niekoľko filmov, ktoré zachytávajú život vojakov pôsobiacich v Afganistane alebo v inej bojovej oblasti. No film Restrepo je výnimočný tým, že stvárňuje len danú realitu. Neobsahuje žiadne politické komentáre ani sa nás nesnaží presvedčiť o takej či onej pravde, príčine, či dôvode, prečo dochádza v týchto krajinách práve k týmto incidentom. Režisér nebojáčne vtiahne diváka do centra konfliktu a pomocou záznamov z dvanásťmesačného pôsobenia a výpovedí vojakov, ho necháva urobiť si vlastný názor na danú problematiku.</p> <p><b>„Môžete skákať z padákom, bungee alebo splavovať rieku, akonáhle však po vás pália, nič divokejšie nie je.“</b></p> <p>Druhý dôvod, prečo práve tento film hodnotím kladne, je rozhodne veľká odvaha a kreativita režisérov, ktorí sa nesnažia umelo vytvoriť</p>	<p>a stvárniť miesto rozporu, ale práve naopak, na vlastné nebezpečenstvo sa s kamerami vydávajú do ozajstnej vojny. Zatiaľ čo ostatní režiséri sa doma hrajú s HD kamerou, oni ukazujú svoju statočnosť a nebojácnosť. Pri natáčaní zažili nemalo prestreliek a každá sekunda záznamu ich mohla stáť drahocenný život.</p> <p>Restrepo je film o tvárach a menách. Nikdy na ne nezabudnete. Počujete ich reakcie, cítite ich odvalu, no taktiež vidíte ich zúfalstvo hraničiace miestami so šialenstvom. Obdivujete, že sa dokážu radowať a tešiť na mieste poznačenom bojom, kde by smiech hľadal málokto. Je to taktiež film o priateľstve, ktoré železom spútal boj a v ktorom otrepaná fráza ‚položím svoj život za priateľa‘, zrazu naberá na dôležitosti.</p> <p><b>„Keď počujete, že niekto padol, vaša prvá reakcia je: ‚Len to nie, sakra!‘ A zrazu si v hlave premietate zoznam všetkých tých, čo poznáte a tých, čo môžete stratiť a silo mocou sa snažíte z tohto zoznamu vyškrtnúť vašich priateľov.“</b> Často ľudia nedokážu porozumieť tomu, ako si vojak dokáže zachovať pokoj a udržať si čistú myseľ, keď vokol neho lietajú guľky a zasahujú ostatných. Ako dokáže, tak vyrovnané prijať možnú smrť a napriek rizikám sa vrhnúť do bitky. Možno prešiel drsným výcvikom, odbojoval zopár misií, ale stále je to človek a ľudia majú strach. Ich odpoveď znie jednoducho, viac než o seba sa totiž boja o iných. <b>„Keď to schytám ja, už nič s</b></p>
--	--

Obrázok 11: Náhl'ad časti textu z vypracovaného projektu – [film Restrepo](#)

Prameň: vlastný návrh žiačky

<p>Tento film som si vybrala najprv hlavne preto, lebo ma zaujal názov, ale ako som film začala pozerať, vedela som že môj výber bol ten správny. Ja osobne nemám rada cirkusy, zoológické záhrady, rôzne dostihy, vodné svety a všetko čo sa spája s využívaním zvierat v zajatí. Myslím si, že nikto nemôže povedať, že to zvieraj je šťastné, keď robí veci čo mu nakážu ľudia a myslím, že je najšťastnejšie vo voľnej prírode. Človek nemá právo rozhodovať o ich živote a slobode, pretože nepoznáme čo si myslia a nerozumieme tomu čo nám hovoria. Len si skúsme predstaviť, že by nás niekto odchytil a nechal nás vystupovať pred nejakým rozbúreným davom a prikazoval nám kedy a čo máme robiť. Veľmi by sa nám to nepáčilo. Aj toto bol dôvod prečo si myslím, že tento film by mal vidieť každý. Tvorcovia nepoukazovali len na masaker a zabíjanie v jednej zátoke, ale aj na Sea worlds, kde delfíny vystupujú pred obrovskými davmi. Tiež som pochopila, že tento film nebol len o delfínoch v zajatí, ale aj o mnohých iných zvieratách. Páčilo sa mi ako otvorene Richard rozprával o všetkom, čo sa deje vo svete a nebál sa zverejniť každú informáciu, nebál sa zatknutia ani toho, že skončí vo väzení. Nevzdával sa a stále si išiel za svojím cieľom aj cez tie najväčšie prekážky a aj so strachom že ho</p>	<p>môže kedykoľvek niekto zabiť a veľa ľudí by ho už dávno najradšej videli mŕtveho. Nemohol sa ani pohnúť z hotela bez toho, aby nemal za svojím chrbtom niekoho, kto by sledoval každý jeho krok. Tvorcovia filmu tiež poukázali na to, že do tejto zátoky sa pokúsili vstúpiť aj iní ľudia, ako napríklad skupina surferov, ku ktorej na moje veľké prekvapenie patrila aj jedna herečka. Páčilo sa mi odhodlanie všetkých ľudí, ktorý boli do projektu zapojení. Boli to skutočne vynaliezaví ľudia, ktorý presne vedeli čo chcú. A aj napriek tomu, že mali strach nakoniec dokázali presne to, čo chceli. Scenárista aj režisér odvedli skvelú prácu, pretože to nebol len obyčajný dokument, ale bol to film, z ktorého som mohla cítiť všetky emócie, či už ľudí alebo delfínov. Bolo cítiť všetku lásku, ktorú k nim choval Richard a odhodlanie všetkých pre ich záchranu. Bolo cítiť aj to ako futuje to, že vôbec niekedy vycvičil nejakého delfína. On sám seba označoval za niekoho kto to všetko začal, kto vzbudil v ľuďoch chuť vycvičiť ich, dotýkať sa ich a pozerať sa na ich úsmev, ktorý bol však len obyčajný klam prírody. Páčilo sa mi aj priame zábery z akcií pri inštalovaní kamier a hydrofónov, z ktorých som mala pocit ako keby to bola nejaká prísne tajná špiónážna misia. Títo ľudia museli veľmi tvrdo pra-</p>
--	---

Obrázok 12: Náhl'ad časti textu z vypracovaného projektu – [film Zátoka](#)

Prameň: vlastný návrh žiačky

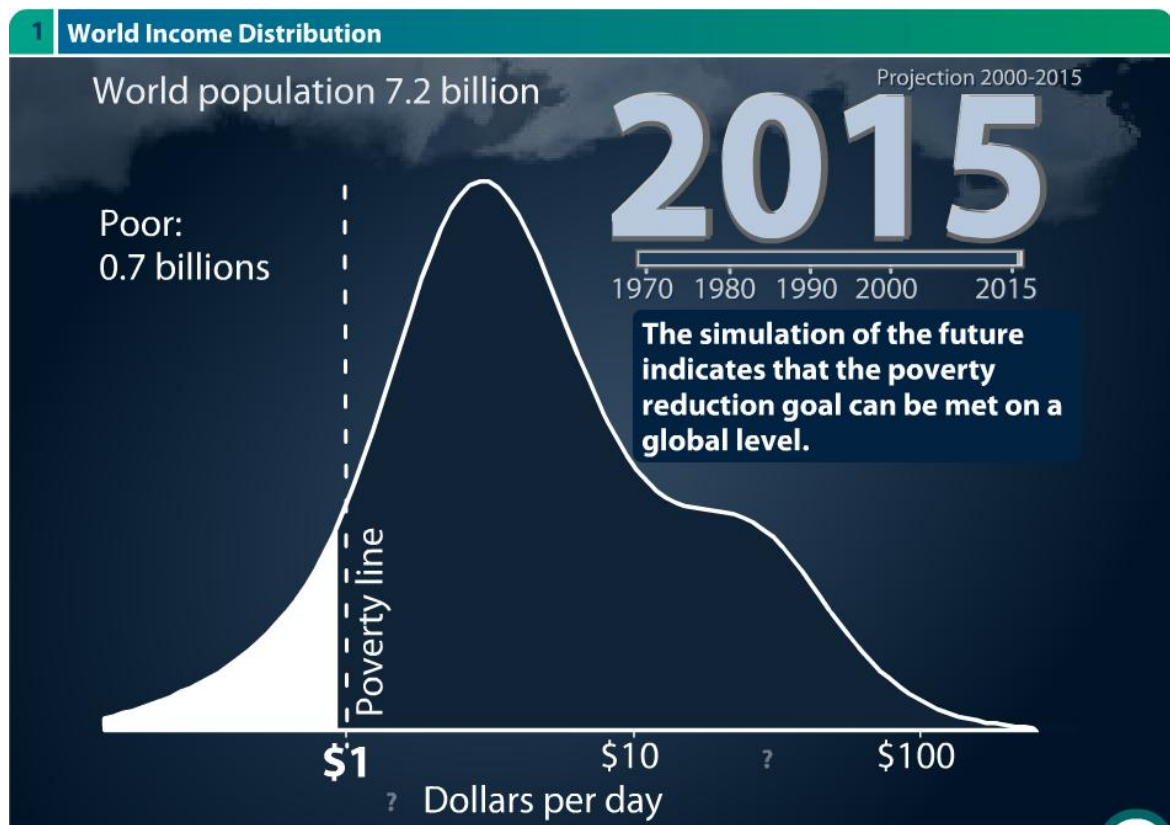


### 3.7 Jeden svet, množstvo rozdielov

Súčasťou schopností, ktoré by mali žiaci počas štúdia geografie nadobudnúť, je analýza, spracovávanie a vyhodnocovanie štatistických údajov v podobe tabuliek alebo grafov. V prvom ročníku gymnázia preto pravidelne zaraďujem projektovú úlohu Jeden svet, množstvo rozdielov, v ktorej je práca s interaktívnymi grafmi prepojená s obsahom učiva o obyvateľstve sveta. Cez zadanie projektovej úlohy sa žiaci dozvedia o rozdieloch medzi najviac, menej a najmenej rozvinutými štátmi sveta a cez analýzu trendov vo vybraných časových obdobiach pochopia, že svet je neustále meniacim sa systémom.

V súčasnosti nájdeme na internete veľké množstvo stránok venovaných rôznym štatistickým údajom o obyvateľstve sveta a jednotlivých štátov. Zrejme najlepším je web [Gapminder](#), ktorý ponúka interaktívne grafy. Na oboch osiach je možné zvoliť si vami želaný jav, a tak ich vzájomne porovnávať v rôznych časových obdobiach. Je to ideálny nástroj na analyzovanie zmien v priestore a čase. Ovládanie je síce v anglickom jazyku, ale gymnazistom by nemalo robiť žiadne problémy.

Odporúčam pozrieť si a priamo na hodinách prípadne využiť aj vynikajúce [edukačné videá](#) od tvorcu projektu Gapminder Hansa Roslinga, ktoré sú dostupné aj so slovenskými alebo českými titulkami a sú v nich názorne vysvetlené zložité procesy spojené s obyvateľstvom.



Obrázok 13: Náhľad interaktívnych grafov Human Development Trends

Prameň: [www.gapminder.com](http://www.gapminder.com)

Pre zadanie projektových úloh som použil interaktívne grafy Gapminder s názvom Human Development Trends ([web](#)), ktoré sú dostupné priamo online alebo sa dajú stiahnuť aj na pevný disk. Každý žiak dostal zadanie s presným znením otázok a úloh, ktoré spracoval analýzou a vyhodnotením grafov. Celé znenie zadania uvádzam nižšie.

### Jeden svet, množstvo rozdielov

**Čo?** : Spoznať a pochopiť rozdiely medzi štátmi súčasného sveta pomocou interaktívnych grafov.

**Ako?** : Spustíte [webový odkaz](#), uvidíte okno nazvané Human Development Trends, v menu ktorého máte na výber zo šiestich kategórií.

### Úlohy:

1. Pátranie po príjmových rozdieloch vo svete (V menu Human Development Trends kliknite na sekciu Income – príjem)
  - 1.1 Aké percento svetových príjmov má 20% najbohatších obyvateľov Zeme?
  - 1.2 Aké percento svetových príjmov má 20% najchudobnejších obyvateľov Zeme?
  - 1.3 Koľko ľudí žilo v roku 2000 pod hranicou chudoby (z menej ako 1 dolára na deň)? Výsledok je potrebné vypočítať na celé čísla, nestačí hodnota v percentách.
  - 1.4 Koľko ľudí žilo pod hranicou chudoby v roku 1970? Čo z rozdielov medzi rokmi 1970 a 2000 vyplýva?
  - 1.5 Ktorý svetadiel má najväčšie percentuálne zastúpenie obyvateľov pod hranicou chudoby? Ktoré štáty z tohto svetadielu majú najmenší podiel chudobných?
  - 1.6 Vyplňte nasledovnú tabuľku. Potrebné dáta nájdete v sekcii 3. *Poverty* (Chudoba)

Región sveta	Podiel ľudí žijúcich pod hranicou chudoby (menej ako 1 \$/deň) v percentách		
	v roku 1970	v roku 2000	v roku 2015
Južná Ázia			
Východná Ázia			
Východná Európa			
Latinská Amerika			
Afrika			

- 1.7 Stručne opíšte v tabuľke zobrazené zmeny medzi rokmi 1970 až 2015. Ako si zmeny vysvetľujete?
2. Pátranie po rozdieloch v detskej úmrtnosti v rôznych regiónoch sveta. (V menu Human Development Trends kliknite na sekciu Countries)
  - 2.1 Ktorý región sveta sa vyznačuje najvyššou detskou úmrtnosťou (najmenej percent *Child survivor*), v ktorom sa naopak takmer všetky narodené deti dožijú dospelého veku?

- 2.2 Ktorý štát má absolútne najvyššiu detskú úmrtnosť a ktorý naopak najnižšiu? Skúste vysvetliť príčiny tejto skutočnosti. Ktorý ázijský štát má najnižšiu detskú úmrtnosť? V ktorej časti Ázie leží, koľko má obyvateľov a čím je špecifický z hľadiska hustoty zaľudnenia?
- 2.3 Z menu prejdite do sekcie *Differences*, kde sa dozviete, že žijeme vo svete, kde sa v najvyspelejších štátoch sveta dospelosti nedožije len 0,3 % detí, v najchudobnejších až neuveriteľných 30 %. V ktorých štyroch štátoch majú deti najnižšiu šancu dožiť sa dospelosti? Skús vysvetliť dôvody, prečo je medzi týmito štátmi aj jeden štát z Ázie?
3. Stáva sa svet lepším miestom pre život alebo naopak? (spustite online aplikáciu kliknutím na: [www.gapminder.org/downloads/has-the-world-become-a-better-place/](http://www.gapminder.org/downloads/has-the-world-become-a-better-place/)).
- 3.1 Stručne opíšte, ako sa svet zmenil od roku 1962 do súčasnosti.
- 3.2 Vyberte si ľubovoľný štát a pomocou grafov preskúmajte, ako sa zmenil od roku 1962 do súčasnosti. Pokúste sa tieto zmeny vysvetliť.

### 3.8 Aké dlhé sú rieky, aké vysoké sú pohoria?

Možno si ešte ne jeden učiteľ spomenie na svoje školské časy, keď sa na geografii neraz učilo veľké množstvo čísiel. Niektorí si možno dodnes pamätajú naspamäť dĺžku riek alebo výšku najvyšších vrchov svetových pohorí. Samozrejme, že vedieť výšku takého Mount Everestu nie je ani dnes na škodu, vždy je však lepšie chápať hodnoty v súvislostiach. Dôraz by sa mal preto klásť skôr na relatívne ako absolútne hodnoty - čo je ako veľké v porovnaní s iným.

Keď som na internete objavil historickú infografiku z 19. storočia ([obrázok](#)), na ktorej jej autori prehľadne vyobrazili porovnanie dĺžok vybraných riek sveta a výšok významných vrchov, napadlo mi spracovať tento nápad do projektovej úlohy.

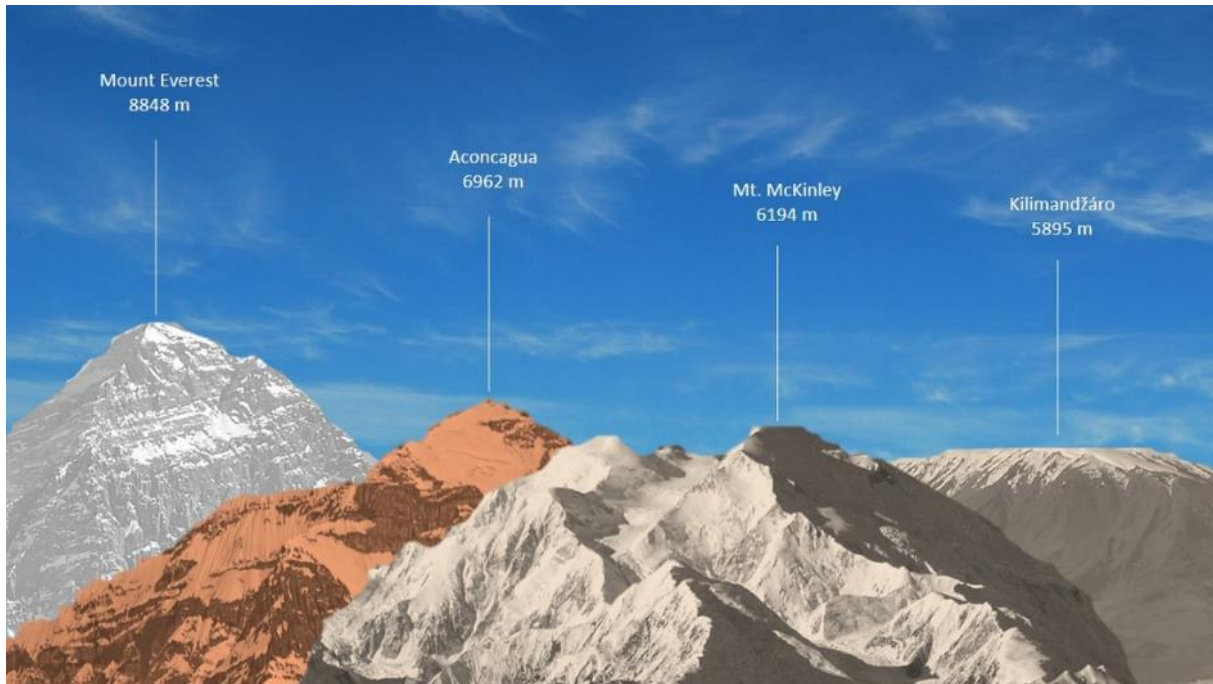
Zadajte žiakom úlohu na vytvorenie vlastnej infografiky, ktorá bude prehľadne a ak možno aj vizuálne pôsobivo znázorňovať vybrané hodnoty geografických prvkov. Moderné infografiky vyzerajú napr. takto - [najvyššie vrchy](#) alebo aj interaktívne ako [Land and Sea: Top to Bottom](#).

Spracovanie nechajte na samotných žiakov. Vzniknú tak krásne veľké plagáty, niekto sa zas možno rozhodne pre vizualizáciu dĺžky riek pomocou rôzne dlhých útržkov toaletného papiera, niekto dá možno prednosť tvorbe infografiky na počítači. Na tento účel postačí obyčajný PowerPoint. Za pár minút práce sa v ňom dá vytvoriť to, čo vidieť na obrázku č.15.

Je to jednoduché, najprv si do prázdneho slidu prezentácie vložíte pravítko ([tento obrázok](#)) a obrátite ho vertikálne od ľavého dolného rohu smerom hore. Takto vám vznikne mierka, kde 1 cm na pravítku je 1000 m výšky vrchu. Postupne pridávate orezané obrázky jednotlivých vrchov. Ľubovoľnú časť akéhokoľvek obrázku si môžete vyrezať napr. šikovným online nástrojom [Clipping Magic](#). Upravený obrázok si stiahnete na disk, vložíte do prezentácie a veľkostne upravíte tak, aby jeho výška sedela s

hodnotami na pravítku. Vloženým obrázkom zmeníte farbu priamo v PowerPointe pár klikmi. Nakoniec si do pozadia môžete pridať ľubovoľný obrázok – napr. modrú oblohu.

Projektovú úlohu môžete využiť prakticky v každom ročníku, osobne sa mi osvedčila s piatakmi. Žiakom môžete zadať vytvorenie infografík na rôzne témy - najdlhšie rieky sveta ([rebríček](#)), najvyššie pohoria sveta ([rebríček s vrchmi](#)), najdlhšie rieky a najvyššie pohoria Slovenska apod. Pri riekach by bolo dobré vyznačiť aj prítoky a ich dĺžku - napr. do dlhšieho Hronu by sa v istom (presne vypočítanom bode) pripájala kratšia Slatina.



Obrázok 14: Náhľad porovnávacej infografiky vytvorenej v PowerPointe.

Prameň: vlastný návrh

### 3.9 Krátkodobé dobrovoľné projekty

Nie všetky projektové úlohy musia byť dlhodobejšieho charakteru, rovnako ako nemusia byť všetky povinné pre každého žiaka. Žiakom preto dávam šancu získať „malé jednotky“ cez vypracovanie pravidelne zadávaných úloh, ktoré sú uverejňované na webovej stránke. Žiaci majú na ich vypracovanie väčšinou jeden týždeň a odpovede posielajú učiteľovi cez e-mail.

V minulosti som pre každé súťažné kolo zadával viacero otázok. Tento typ aktivity bol opísaný v mojej predchádzajúcej OPS s názvom Geografia moderne a zábavne. Všetky otázky sú dostupné na adrese [www.geoska.sk](http://www.geoska.sk) v sekcii s názvom Geohalušky.

V súčasnosti prebiehajú pravidelné kolá súťaží s názvami Svetobežník Svet'a a Mapovník, ktoré sú určené pre žiakov základnej školy.

Úlohy Svetobežníka Svet'a ([web](#)) sú založené na cestovaní fiktívnej postavičky cestovateľa Svet'a, ktorá dáva žiakom rôznorodé otázky a úlohy formou webquestov. Každý webquest je založený na fotografii Svet'om navštíveného miesta a na niekoľkých

indíciách, pomocou ktorých majú žiaci za úlohu odhaliť dané miesto a odpovedať na niekoľko súvisiacich otázok.

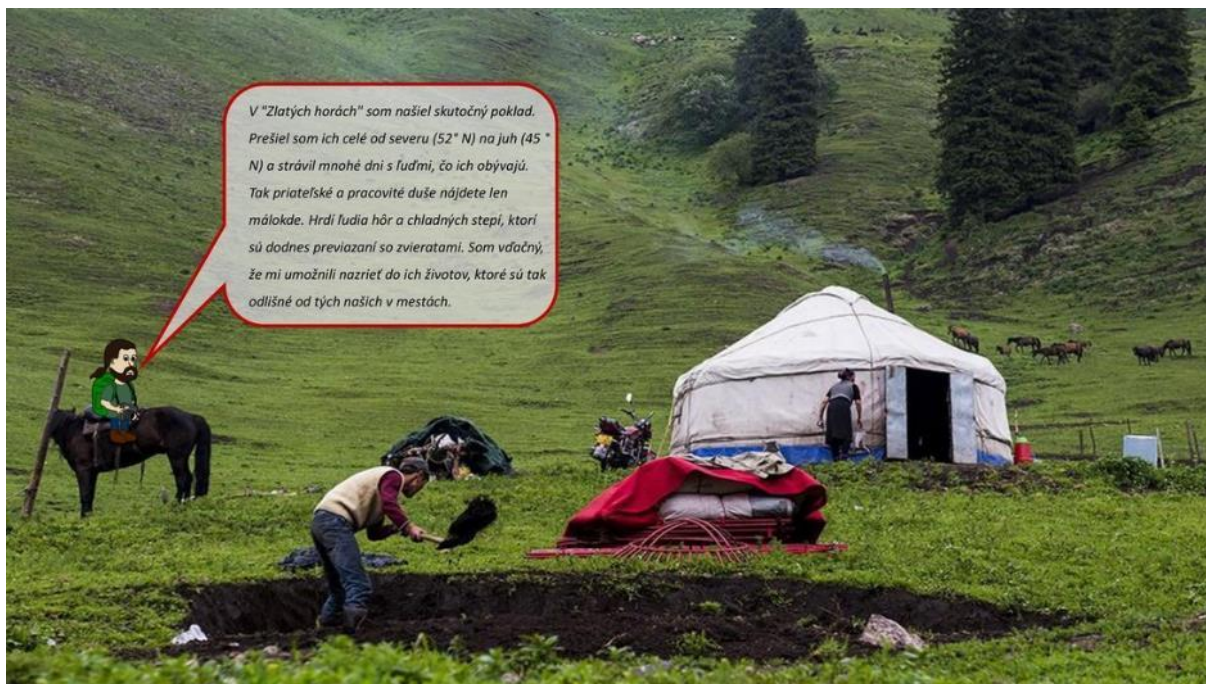


Obrázok 15: Ukážka úlohy z cyklu Svetobežník Svet'o

Prameň: vlastný návrh

Otázky a úlohy k fotografii na obrázku č. 15:

- V akom meste ma vidíš stopovať?
- Koľko kilometrov mám ešte pred sebou k najbližšiemu moru, ak budem ďalej cestovať po ceste A3?
- Pokús sa miesto môjho stopovania vyznačiť na mapu v [Google Maps](#). Ak nevieš ako na to, [tu](#) nájdeš návod.



Obrázok 16: Ukážka úlohy z cyklu Svetobežník Svet' o

Prameň: vlastný návrh

Otázky a úlohy k fotografii na obrázku č.16:

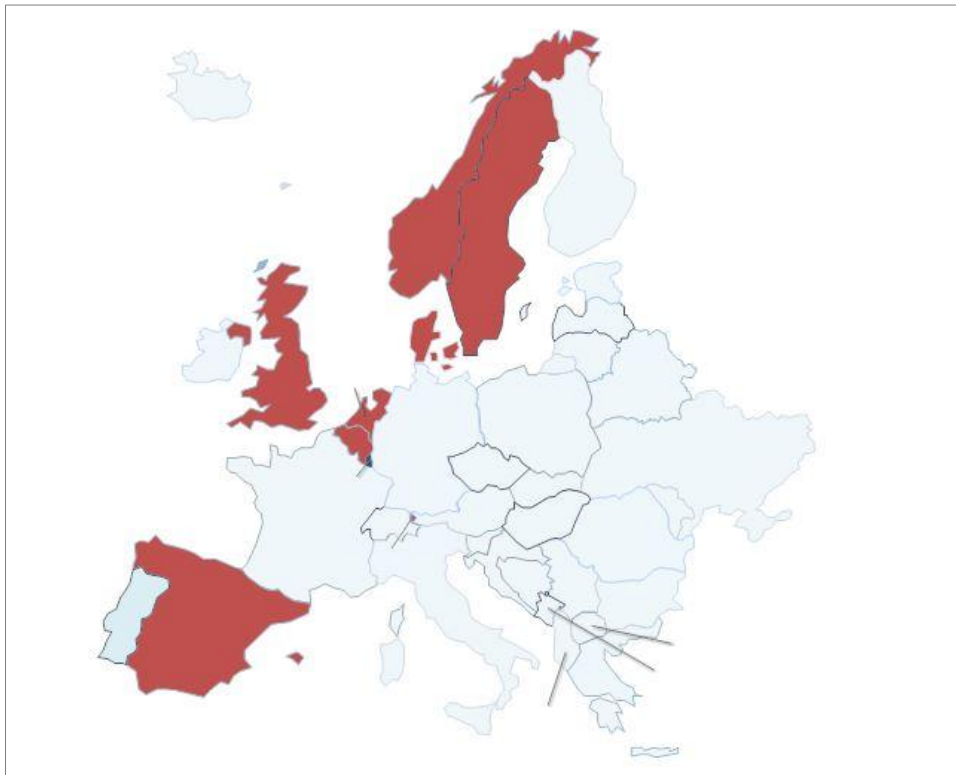
- V akom pohorí vznikla táto fotografia?
- Do akých štátov toto pohorie zasahuje?
- Aký spôsob života vedie rodina, ktorú som navštívil? Čo ich živí, kde pracujú, ako sa ich život mení počas roka?
- Ako sa nazýva typ ich príbytku a prečo si nestavajú "klasické" domy?
- Aká veľká ríša sa v tejto stepnej časti svetadielu rozprestierala v minulosti?

Okrem úloh o Svetobežníkovi Svet'ovi pripravujem pravidelnú súťaž Mapovník ([web](#)). Na prvý pohľad sa jedná o jednoduchú úlohu, v ktorej majú žiaci rozpoznať, čo zobrazuje tematická mapa uverejnená v danom kole súťaže. V skutočnosti nie je cesta k správne riešeniu vôbec ľahká, keďže musia žiaci preskúmať množstvo informácií na internete, ktoré by ich k odpovedi nasmerovali. Žiaci sa takto učia pracovať s množstvom tematickým máp, štatistických údajov, analyzovať, vyhodnocovať informácie a v neposlednom rade geograficky myslieť. Úlohy sú skôr určené pre nadaných a vytrvalých žiakov, ktorých neodradí prvotný neúspech a dlhší čas potrebný k vyriešeniu mapového rébusu. Žiaci však Mapovník obľubujú možno práve z tohto dôvodu, je pre nich neraz intelektuálnou výzvou. Na obrázku č.17 vidíme napr. tematickú mapu zobrazujúcu všetky členské štáty EÚ, v ktorých sa neplatí eurom.



Obrázok 17: Ukážka mapovej úlohy z cyklu Mapovník

Prameň: vlastný návrh



Obrázok 18: Ukážka mapovej úlohy z cyklu Mapovník

Prameň: vlastný návrh

## ZÁVER

V práci som sa snažil priblížiť konkrétne príklady projektových úloh využiteľných v geografii, ktoré som mal možnosť počas svojej pedagogickej praxe odskúšať. Verím, že mnou poskytnutý opis jednotlivých aktivít zaujme učiteľov geografie, ktorí ich využijú vo výchovno-vzdelávacom procese so svojimi žiakmi. Zo svojich skúseností viem, že využívanie menej tradičných projektových úloh si vyžaduje zvýšenú mieru prípravy zo strany učiteľa a v neposlednom rade aj vykročenie žiakov z ich zaužívaných spôsobov práce. Prvotné ťažkosti je však vždy možné prekonať, netreba sa nechať znechutiť občasnými neúspechmi, rovnako ako sa netreba báť experimentovať a hľadať neustále nové metódy a formy projektových úloh.

Uvedomujem si, že niektoré z projektových úloh, ktoré v práci spomínam, by si zaslúžili aj podrobnejší opis, alebo viac príkladov ich žiackych spracovaní. Z priestorových dôvodov tejto práce, to však nebolo vždy možné, ak som chcel predstaviť, čo možno najpestrejšie návrhy projektových úloh. Verím, že učelia, ku ktorým si mnou predkladaná práca nájde cestu, sú dostatočne skúsení a inovatívni, aby dokázali využiť návrhy projektových úloh aj bez toho, aby bola každá z nich opísaná v najväčšej podrobnosti krok za krokom. Prakticky všetky úlohy sú prispôsobiteľné požiadavkám učiteľa. Je len na ňom, ktoré časti z nich využije, resp. ako ich doplní tak, aby boli čo najvhodnejšie pre jeho žiakov. Úlohy sú ako skladačka, s ktorou si každý postaví niečo iné. Preto vám želám príjemne objavovanie, pátranie a skladanie spolu s vašimi žiakmi.



## ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH ZDROJOV

1. BAHÝLOVÁ, I.: Možnosti využitia projektového vyučovania v ZŠ. Dostupné na: [www.primas.ukf.sk/conference/papers/OV\\_cvicni\\_ucitelia/c\\_Bahylova.pdf](http://www.primas.ukf.sk/conference/papers/OV_cvicni_ucitelia/c_Bahylova.pdf) [4. 3. 2014]
2. COUFALOVÁ, J.: Projektové vyučování pri 1. stupeň ZŠ. Praha: Fortuna, 2010, 136 s. ISBN 80-7168-958-0.
3. PETTY, G.: Moderní vyučování. Praha : Portál, 2002, 380 s. ISBN 80-7178-681-0
4. ROBERTS, M: Geography through enquiry: Approaches to teaching and learning in the secondary school. Sheffield: Geographical Association, 2013, 208 s. ISBN 978-1-84377-337-5
  
5. 21st century skills and competences for new millenium learners in OECD countries. Dostupné na: <http://dx.doi.org/10.1787/218525261154> [1. 3. 2014]
6. [www.geoska.sk/geografia-projekty-zadania/a8-rocnik/geo/](http://www.geoska.sk/geografia-projekty-zadania/a8-rocnik/geo/)
7. [www.geoska.sk/projekty/a2-rocnik/novinari/](http://www.geoska.sk/projekty/a2-rocnik/novinari/)
8. [www.geoska.com/akeacute-dlheacute-suacute-rieky-akeacute-vysokeacute-suacute-pohoria.html](http://www.geoska.com/akeacute-dlheacute-suacute-rieky-akeacute-vysokeacute-suacute-pohoria.html)
9. [www.geoska.com/svetobe382niacutek-sve357o.html](http://www.geoska.com/svetobe382niacutek-sve357o.html)
10. [www.geoska.com/mapovniacutek.html](http://www.geoska.com/mapovniacutek.html)
11. [www.gapminder.com](http://www.gapminder.com)