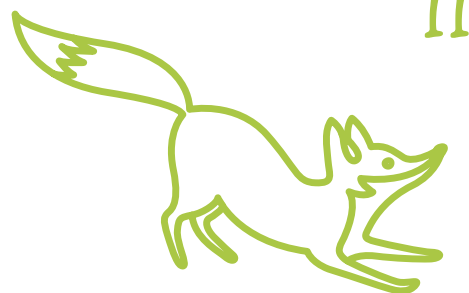


# Za liškou Bystrouškou



II

Ročník

2.-4.  
ročník ZŠ

Skupina

24+/-

Organizace

2  
lidé

Roční doba

celoroční

Délka

20 hodin  
1 hod. = 45 min.

Prostředí

příroda/třída

## Vazba na vzdělávací oblast (předmět/γ)

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

**Vzdělávací předměty:** prvouka, přírodověda, výtvarná výchova, tělesná výchova, pracovní činnosti, vlastivěda

**Průřezová témata:** osobnostní a sociální výchova, environmentální výchova

## Anotace, hlavní cíl VP

Cílem programu je seznámit žáky s příběhem knihy Liška Bystrouška, s osobností spisovatele Rudolfa Těsnohlídka a malíře Stanislava Lolka, a navíc tak využít potenciálu místa – Brněnska, a konkrétně oblasti Bílovic nad Svitavou, kde se děj knihy odehrává. Díky přímému kontaktu žáků s přírodou a koncipování programu na pilířích environmentální výchovy žáci získají vztah k přírodě s hlubším vhledem do ekologických vztahů a souvislostního učení obecně.

## 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 vyrobí jednoduché ptačí krmítko a budku.
- Žák převede děj knihy Liška Bystrouška a uvede specifika lesního ekosystému, do kterého je děj zasazen.
- Žák rozpozná základní druhy stop lesních živočichů, popíše, jak vypadá nora lišky a jezevce, vysvětlí, co je to domestikace a jaká jsou její úskalí, uvede příklad úspěšné domestikace.
- Žák se orientuje pomocí buzoly, nainstaluje fotopast a definuje, na jakém principu funguje.
- Žák vyjmenuje některé druhy ptáků a přiřadí jim správný hlas, určí základní druhy živočichů na louce, pracuje pomocí smýkadla a kelímkové lupy.

**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.

## Úroveň propojení VP s NFV v návaznosti na pomůcky a prostředí

- II specifické pomůcky a prostředí:** výtvarné potřeby, fotopast, zakousnuté slepice – hračky pro psy, buzoly, plyšová ptáček se zvukem, reproduktor na vábení ptáků, smart game Jezevčí nora, vaky + šablony lišky, barvy na textil, krabice od mléka, dílenské nářadí – kladiva, pily, pilníky, dřevěné desky, asfaltová lepenka, hřebíky různých typů, elektrická vrtačka a vrták, rašple.

## Popis vlastní realizace programu

**LIŠKA BYSTROUŠKA SE PŘEDSTAVUJE – 7 hod.** Blok žáky seznamuje s první částí knihy Liška Bystrouška. Jednotlivé aktivity jsou motivovány dějem knihy, ale i typickým stylem mluvy, užitým hojně v knižní předloze – hanácké nářečí. Žáci se seznamují s pojmy domestikace, klasickou akční bojovou hrou se jako lišky zmocňují slepic na dvorku a v okamžiku přesunu lišky do volné přírody se zaměřujeme na to, jak se člověk orientuje – žáci tak pracují s buzolou, ale poznávají i živočichy, které může liška v lese potkat. Nástrojem pro sledování je i fotopast, prostřednictvím smart game poznávají jezevčí noru, díky audionahrávkám zvuků ptáků se učí poznávat jednotlivé pěvce.

**LIŠKA BYSTROUŠKA V PRAKTICKÝCH DÍLNÁCH – 3 hod.** Blok je zaměřen na výrobu jednoduchého krmítka a budky pro ptáky, včetně adekvátního rozmístění v terénu a pozorování ptáků.

**STOPOVÁNÍ ŽIVOČICHŮ – 2 hod.** Žáci se seznamují se stopami, znalost pak aplikují, když stopují živočichy v terénu – kromě stop, otištěných ve sněhu či blátě, hledají i další pobytová znamení („drbací“ stromy divokých prasat, požerky, srst, peří aj). Žáci dále nainstalují fotopast, ze které poté pravidelně odečítají data.

**LIŠKA BYSTROUŠKA VE VÝTVARNÉ VÝCHOVĚ – 2 hod.** Blok je zaměřen na výrobu cestovního vaku s motivem lišky Bystroušky a koláž ze semen.

**PRŮZKUM LOUKY BADATELSKY – 2 hod.** Seznamuje aktivně žáky s živočichy, kteří obývají louku (pozorují je, loví do kelímkových lup a určují zejména luční bezobratlé živočichy).

**ZÁVĚREČNÝ VÝLET – 4 hod.** Přináší výlet Těsnohlídkovým údolím (kolem Bílovic nad Svitavou), kde se žáci seznamují s místopisem, pracují s mapou, během cesty dopisují ve skupinkách do pracovního listu body z mapy a odpovědi na otázky, hrají didaktické hry.

## Metodické poznámky, specifika

Zejména úvodní část programu a poté aktivity na téma stopování živočichů je vhodné realizovat v blízkosti lesa a také mít k dispozici dostatečně velkou hrací plochu (ideálně louku). V rámci badatelství je třeba navštívit vhodný biotop – louku či les.

Vzdělávací program je vhodný i pro kroužky v rámci DDM, kdy je látka probírána postupně v rámci několika schůzek a zakončena např. sobotním výletem. Vzhledem k terénnímu charakteru některých částí je program možné realizovat v rámci schůzek skautů či pionýrských skupin.



**Kompletní vzdělávací program ke stažení:**  
<https://drive.google.com/drive/folders/1kLCj7iFrnFJRnN8zzVox5nWuOdSCBvRH>

