

# Travel Guide

RVP pro kategorii vzdělání M, L0, L5

**Vzdělávací oblast: cizí jazyk**

**Tematická oblast: reálie, cestování, kultura**

**Výsledky vzdělávání: Žák**

- vhodně používá překladové i jiné slovníky v elektronické podobě a umí přeložit přiměřený text;
- zaznamená písemně hlavní myšlenky a informace z vyslechnutého nebo přečteného textu, samostatně, popř. s pomocí slovníku a jiných jazykových příruček, zformuluje vlastní myšlenky ve formě krátkého sdělení, jednoduchého popisu, vyprávění, osobního dopisu a odpovědi na dopis, pozdravů, blahopřání;
- vyslovuje co nejlépe přirozené výslovnosti;
- vhodně aplikuje slovní zásobu včetně vybrané frazeologie v rozsahu daných komunikačních situací a tematických okruhů a vybranou základní odbornou slovní zásobu ze svého oboru;
- vhodně uplatňuje základní způsoby tvoření slov daného jazyka a využívá je pro porozumění textu i ve vlastním projevu;
- uplatňuje v písemném projevu správnou grafickou podobu jazyka, dodržuje základní pravopisné normy;
- používá běžné gramatické prostředky a vzorce v rámci snadno předvídatelných situací;
- vyjadřuje se ústně i písemně ke stanoveným tématům, pohotově a vhodně řeší každodenní snadno předvídatelné řečové situace i jednoduché a typické situace týkající se pracovní činnosti;
- má faktické znalosti především o základních geografických, demografických, hospodářských, politických, kulturních faktorech zemí dané jazykové oblasti včetně vybraných poznatků z oboru, a to v porovnání s reáliemi mateřské země a jazyka.

**Časová dotace: 3 hodiny**

**Digitální výstup: infografika/plakát, interaktivní průvodce, myšlenková mapa**

**Aplikace:**

- internetový vyhledávač;
- Canva, Google Slides;
- Google Earth, Padlet (šablona Mapa);
- online slovníky (Google překladač, DeepL);
- Pixabay/Unsplash (pro volně dostupné obrázky);
- aplikace pro tvorbu myšlenkové mapy, infografiky (Canva);
- chatbot (ChatGPT, Copilot, Gemini);
- Mentimeter nebo Padlet (pro sdílení a zpětnou vazbu).

### **Rozvoj digitálních kompetencí:**

- Vyhledává a třídí informace o vybrané zemi/oblasti.
- Používá digitální aplikace pro tvorbu obsahu.
- Vytváří digitální obsah / multimediální výstup v různých formátech.
- Pracuje s geografickými a vizuálními daty.
- Zpracovává texty a klíčová sdělení do přehledné formy.
- Uvádí zdroje, které používá k tvorbě digitálního obsahu.
- Kriticky hodnotí použité nástroje, jejich efektivitu i efektivitu vlastního postupu.
- Respektuje autorská a etická pravidla při práci s online zdroji.
- Poskytuje spolužákům ohleduplnou a věcnou zpětnou vazbu k jejich digitálním výstupům.
- Reflektuje eticky výstupy ostatních.
- Pracuje s chatbotem jako doplňkovým korektorem gramatiky a stylistiky.

**RVP pro kategorii vzdělání M, L0, L5**

### **Vzdělávací oblast: cizí jazyk**

#### **Tematická oblast: reálie, cestování, kultura**

#### **Výsledky vzdělávání: Žák**

- odhaduje význam neznámých výrazů podle kontextu a způsobu tvoření;
- čte s porozuměním věcně i jazykově přiměřené texty, orientuje se v textu, sdělí obsah, hlavní myšlenky či informace vyslechnuté nebo přečtené;
- vypráví jednoduché příběhy, zážitky, popíše své pocity;
- pronese jednoduše zformulovaný monolog před publikem;
- vyjadřuje se téměř bezchybně v běžných, předvídatelných situacích;
- zaznamená písemně podstatné myšlenky a informace z textu, zformuluje vlastní myšlenky a vytvoří text na dané téma a ve stanoveném rozsahu, např. formou popisu, sdělení, vyprávění, dopisu a odpovědi na dopis;
- zapojí se do debaty nebo argumentace, týká-li se známého tématu;
- vyslovuje srozumitelně co nejlépe přirozené výslovnosti, rozlišuje základní zvukové prostředky daného jazyka a koriguje odlišnosti zvukové podoby jazyka;
- dodržuje základní pravopisné normy v písemném projevu, opravuje chyby;
- domluví se v běžných situacích; získá i poskytne informace; používá stylisticky vhodné obraty umožňující nekonfliktní vztahy a komunikaci;
- prokazuje faktické znalosti především o geografických, demografických, hospodářských, politických, kulturních faktorech zemí dané jazykové oblasti i z jiných vyučovacích předmětů, uplatňuje je také v porovnání s reáliemi mateřské země.

### **Časová dotace: 3 hodiny**

**Digitální výstup: interaktivní průvodce, infografika/plakát, myšlenková mapa, e-book, kvíz**

### Aplikace:

- internetový vyhledávač;
- Canva, Genially, Google Slides, Google Sites, ThingLink, Book Creator,
- Google Earth;
- online slovníky (Google překladač, DeepL);
- Pixabay/Unsplash (pro volně dostupné obrázky);
- aplikace pro tvorbu myšlenkové mapy (OrgPad, Coggle), infografiky (Canva);
- aplikace pro tvorbu kvízu (Kahoot, Quizizz, Genially, Canva (Quiz Marker));
- Mentimeter, Padlet/Miro (pro sdílení výstupů a zpětnou vazbu);
- chatbot (ChatGPT, Copilot, Gemini).

### Rozvoj digitálních kompetencí:

- Vyhledává a třídí informace o vybrané zemi/městu/regionu.
- Pracuje s geografickými a vizuálními daty.
- Pracuje s digitálními nástroji k tvorbě interaktivního obsahu.
- Vytváří digitální obsah / multimediální výstup v různých formátech (**text, mapa, obrázek, kvíz**).
- Zpracovává texty a klíčová sdělení do přehledné formy.
- Přizpůsobí obsah digitálního výstupu oboru, který studuje.
- Přizpůsobí obsah digitálního výstupu možnostem vybrané aplikace.
- Přizpůsobí obsah digitálního výstupu účelu a cílovému publiku.
- Reflektuje a hodnotí eticky výstupy / digitální tvorbu ostatních ve formě sdílených komentářů.
- Poskytuje spolužákům ohleduplnou a věcnou zpětnou vazbu k jejich digitálním výstupům.
- Uvádí zdroje, které používá k tvorbě digitálního obsahu.
- Porovnává a kriticky hodnotí různé digitální nástroje podle účelu (přesnost překladu, kvalita výstupu, možnosti editace).
- Kriticky hodnotí použité nástroje, jejich efektivitu i efektivitu vlastního postupu.
- Respektuje autorská a etická pravidla při práci s online zdroji a případně při využívání obsahu vytvořeného AI.

### CÍLE

#### Kategorie vzdělání H

### Žák

- vybere, ověří, shromáždí informace z různých digitálních zdrojů v cílovém jazyce;
- vytvoří digitálního průvodce kombinujícího text, obrázek a mapu;
- použije vhodné jazykové struktury a slovní zásobu k popisu reálií;

- prezentuje získané informace před třídou;
- uvede zdroje textových i vizuálních materiálů v souladu s autorským právem;
- za asistence učitele porovná a kriticky posoudí korekturu vytvořenou chatbotem.

### Kategorie vzdělání M, LO, L5

#### Žák

- pomocí vyhledavače získává informace z online zdrojů v cílovém jazyce, ověřuje a kriticky posoudí jejich relevanci;
- prostřednictvím digitálních aplikací zpracovává obsah;
- porovnává různé digitální nástroje a vyhodnocuje jejich vhodnost pro tvorbu interaktivního obsahu;
- vytvoří kvíz k danému průvodci/oblasti/zemi/městu, určený pro upevnění znalosti obsahu;
- prostřednictvím chatbota generuje obsahovou, gramatickou a stylistickou korekturu průvodce;
- provede kritické posouzení relevance korektury;
- reflektuje etické aspekty a dodržuje autorská práva při využití online zdrojů, digitálních materiálů a AI nástrojů;
- prezentuje získané informace ve třídě a vysvětluje proces tvorby;
- diskutuje s ostatními.

#### Model E-U-R

### Kategorie vzdělání H

#### Evokace

- Učitel představí téma *cestování* (např. krátké video, obrázky měst, otázky typu Kam byste chtěli jet?).
- Učitel představí několik ukázek konkrétních digitálních průvodců.
- Žáci hádají, o jaké město/region se jedná podle obrázků a klíčových slov.
- Žáci diskutují o svých zkušenostech s cestováním nebo vysněných destinacích.
- Společně vytvoří seznam / myšlenkovou mapu slovní zásoby a klíčových slov k tématu (památky, kultura, jídlo, doprava...).
- Učitel představí příklady digitálního průvodce, představí aplikace, které lze použít, a krátce vysvětlí zadání aktivity.
- Učitel zmíní pozitiva a úskalí využití AI pro korektury.

#### Uvědomění

- Žáci tvoří strukturu digitálního obsahu, shromažďují a ověřují informace v cílovém jazyce.

- Používají digitální slovníky k ověření slovní zásoby a úpravě textu.
- Vytváří digitálního průvodce v Canvě / Google Slides (doplní k textu obrázky, mapy, popisky).
- Vyhledají doplňující informace o vybrané destinaci a ověří jejich správnost z více zdrojů.
- Žáci uvedou zdroje informací.
- Prezентují výstup spolužákům (ústně nebo prostřednictvím digitální nástěnky).
- Pro gramatické a stylistické úpravy použijí chatbota, s učitelem vyhodnotí relevanci jeho AI oprav.

### Reflexe

- Zpětná vazba od spolužáků (komentář, Mentimeter, Padlet).
- Hodnocení obsahu a vizuálního zpracování spolužáky.
- Sebehodnocení žáků (dotazník).
- Reflexe strategie a využití digitálních aplikací – co fungovalo, co zlepšit, jak eticky nakládat s materiály a respektovat autorská práva.

### Otázky k sebereflexi:

- Jak jsem zpracoval/a informační obsah v cizím jazyce, aby výsledek odpovídal mému záměru?
- Jak mi v tomto směru pomohly digitální aplikace?
- Co bylo při práci s aplikacemi nejjednodušší/nejtěžší?
- Co jsem chtěl/a vyjádřit nebo zdůraznit pomocí digitálního průvodce? Jak se mi to podařilo?
- Jak moc jsem používal/a slovník pro vytváření textů a doprovodných popisků?
- Jakým způsobem jsem se rozhodl/a prezentovat výsledky a proč jsem zvolil/a právě tuto formu (např. plakát, infografika, prezentace)?
- Jak forma, kterou jsem zvolil/a pro prezentaci průvodce, ovlivnila srozumitelnost a účinnost mého sdělení? Co bych příště udělal/a jinak?
- Co bych na své prezentaci / digitálním průvodci změnil/a či vylepšil/a, kdybych měl/a možnost je zpracovat znovu?
- Jaké digitální kompetence jsem při práci rozvíjel/a a jak jsem zohlednil/a etiku a autorská práva?

Kategorie vzdělání M, L0, L5

### Evokace

- Učitel představí téma *Travel Guide* pomocí krátkého videa nebo ukázky digitálního průvodce.
- Každá skupina žáků si zvolí téma (město, země, region, oborové zaměření).
- Žáci ve skupinách brainstormují, jaké informace by měl kvalitní průvodce obsahovat (např. kultura, doprava, zajímavosti, praktické tipy).

- Žáci diskutují o svých zkušenostech s cestováním nebo vysněných destinacích.
- Diskutují rovněž o spolehlivosti cestovatelských informací na internetu a o tom, jak je ověřovat.
- Společně vytvoří seznam / myšlenkovou mapu slovní zásoby a klíčových slov k tématu (památky, kultura, jídlo, doprava...).
- Učitel představí příklady digitálního průvodce a možnosti využití konkrétních aplikací a krátce vysvětlí zadání aktivity.
- Krátká diskuze o tom, jak mohou AI nástroje pomoci při korektuře obsahu a zda jim lze věřit.

### **Uvědomění**

- Žáci připraví strukturu textu průvodce.
- Vyhledávají informace – upravují, doplňují a ověřují.
- Použijí digitální slovníky k ověření slovní zásoby a úpravě textu.
- Text doplňují vizuálními prvky (např. mapy, fotky, odkazy, tipy).
- Vytváří digitálního průvodce v Canvě / Genially / ThingLink / Google Slides (doplň k textu obrázky, mapy, popisky).
- Možnost využít multimediální formát – např. kombinaci textu, zvuku a obrazu.
- Vyhledají doplňující informace o vybrané destinaci a ověří jejich správnost z více zdrojů.
- Uvádí zdroje informací.
- Volitelně doplňují kvízy, příp. další interaktivní prvky – např. krátký kvíz o dané destinaci (Kahoot, Quizizz).
- Použijí chatbota pro obsahovou, gramatickou a stylistickou korekturu, kterou následně kriticky posoudí, tj. zhodnotí její relevanci (v rámci diskuze možno posoudit společně se spolužáky a učitelem).
- Prezentují své digitální průvodce spolužákům, odpovídají na dotazy, obhajují svá rozhodnutí a volbu nástrojů, diskutují, zapojují spolužáky do diskuze.

### **Reflexe**

- Zpětná vazba od spolužáků (komentář, Mentimeter, Padlet).
- Hodnocení obsahu a vizuálního zpracování spolužáky.
- Sebehodnocení žáků (dotazník).
- Reflexe použitých aplikací – co fungovalo, co zlepšit, jak eticky nakládat s materiály a respektovat autorská práva.

### **Otázky k sebereflexi:**

- Jak jsem zpracoval/a obsah, aby výsledek odpovídal mému záměru?
- Které informace jsem musel/a ověřovat a proč?
- Co bylo při práci s informacemi nejjednodušší/nejtěžší?
- Co jsem se naučil/a o kombinování textu, obrazu a interaktivity?
- Jak jsem využil/a digitální nástroje pro efektivní prezentaci?

- Jak moc jsem používal/a slovník pro vytváření textů a doprovodných popisků?
- Jakým způsobem jsem se rozhodl/a prezentovat výsledky a proč jsem zvolil/a právě tuto formu (např. plakát, infografika, prezentace, interaktivní průvodce, e-book)?
- Jak forma, kterou jsem zvolil/a pro prezentaci průvodce, ovlivnila srozumitelnost a účinnost mého sdělení? Co bych příště udělal/a jinak?
- Co bych na své prezentaci / digitálním průvodci změnil/a či vylepšil/a, kdybych měl/a možnost je zpracovat znovu?
- Jak mohu zlepšit svůj příští digitální projekt (obsahově, jazykově, vizuálně)?
- Co jsem se při tvorbě digitálního průvodce naučil/a a jak bych tyto zkušenosti využil/a, kdybych měl/a možnost práci zopakovat?
- Jaké digitální kompetence jsem při práci rozvíjel/a?
- Jak jsem zacházel/a s informacemi?
- Uvedla jsem zdroje?
- Co bych příště udělala jinak?

