



Financováno  
Evropskou unií



**Název projektu:**

Integrating European Union Studies into Secondary and Lower Secondary School Geography Education

**Číslo projektu:** 101239543



# METODICKÁ PŘÍRUČKA

## PRO UČITELE GEOGRAFIE

**Autor:** Igor Michajlov a kolektiv projektu

**Instituce:** Trojské gymnázium s. r. o. (škola oceněna Cenou DZS)

**Místo a rok:** Praha, 2026

# AUTORSKÝ KOLEKTIV A PODĚKOVÁNÍ

Tato metodická příručka vznikla jako výsledek týmové spolupráce v rámci projektu EU4Geo (č. 101239543), podpořeného programem Evropské unie Jean Monnet Learning EU Initiatives.

## **Autorský tým:**

**Igor Michajlov** (Manager projektu a digitalizace): Hlavní autor koncepce, odpovědný za celkové řízení, integraci digitálních nástrojů a technickou implementaci AI prvků do vzdělávacích modulů.

**Elena Michajlova** (Kordinátorka projektu): Odpovědná za koordinaci obsahu výuky, exkurze do institucí EU a mezinárodní spolupráci. V projektu EU4Geo zúročuje zkušenosti z projektu oceněného Národní cenou eTwinning 2025 a Cenou DZS za participaci a evropské hodnoty.

**Jana Šindelářová-Smetková** a **Josef Mrštík** (Učitelé geografie): Podíleli se na přípravě, operativním připomínkování a odborné verifikaci metodiky výuky vč. scénářů tematických bloků, revizí kontrolních otázek a evaluačních modelů.

## **Poděkování:**

Autoři děkují Evropské výkonné agentuře pro vzdělávání a kulturu (EACEA) za finanční podporu, která umožnila modernizaci výuky geografie na Trojském gymnáziu.

Dále děkujeme Evropskému domu v Praze a externím expertům za odborné konzultace a metodickou podporu při přípravě materiálů o fungování Evropské unie.

**Prohlášení o vyloučení odpovědnosti:**

Financováno Evropskou unií. Vyjádřené názory a stanoviska jsou však pouze názory a stanoviska autorů a nemusí nutně odrážet názory a stanoviska Evropské unie nebo Evropské výkonné agentury pro vzdělávání a kulturu (EACEA). Evropská unie ani poskytovatel grantu za ně nemohou nést odpovědnost.

**Ostatní poznámky:**

Z důvodu častých aktualizací webových rozhraní nejsou v textu uváděny přímé URL odkazy na digitální nástroje. Všechny zmíněné nástroje jsou snadno dostupné zadáním jejich názvu do internetového vyhledávače.

Předložený přehled digitálních nástrojů v Příloze 2 je orientační a není vyčerpávající. Učitelé jsou povzbuzováni k využívání i jiných alternativních digitálních nástrojů podle vlastního uvážení, technických možností školy a osobních preferencí.

# Obsah

1. Úvod a kontext projektu.....	7
1.1 O projektu EU4Geo.....	7
1.2 Proč učit o EU v geografii.....	8
1.3 Vazba na RVP G.....	10
A. Naplnění vzdělávacího oboru Geografie .....	11
B. Rozvoj klíčových kompetencí .....	12
C. Průřezová témata .....	12
2. Metodologický rámec a didaktické přístupy .....	13
2.1 Principy aktivního učení.....	13
A. Badatelsky orientovaná výuka (Inquiry-Based Learning).....	13
B. Problémové vyučování (Problem-Based Learning – PBL) .....	14
C. Gamifikace a simulace (Role-Play).....	14
D. Kooperativní učení (Cooperative Learning) .....	14
Shrnutí: Role učitele v projektu EU4Geo .....	15
💡 Tip pro učitele (Box do příručky) .....	15
2.2 Kritické myšlení a mediální gramotnost .....	16
A. Fact-checking: Eurostat vs. Dojmy .....	16
B. Dekonstrukce „Euromýtů“ a manipulací .....	16
C. Kritická práce s mapou (Jak lhát s mapou).....	17
D. Kognitivní zkreslení .....	17
💡 Tip pro učitele (Box do příručky) .....	18
2.3 Digitální nástroje a GIS .....	18
A. Tři úrovně práce s digitální mapou.....	19
B. Technické zajištění a BYOD (Bring Your Own Device) .....	19
C. Metodické zásady pro práci s GIS.....	20
💡 Tip pro učitele (Box do příručky) .....	21

3. Tematické plány a scénáře výuky .....	22
Jak je každý blok strukturován?.....	22
A. Přehledová karta bloku (Syllabus):.....	22
B. Očekávané výstupy žáka (Model KSA):.....	22
C. Detailní scénář klíčové aktivity (Flagship Activity): .....	23
D. Tipy pro učitele:.....	23
E. Návrh pro rychlé ověření (Exit Ticket): .....	23
Jak s materiály pracovat? .....	23
4. Hodnocení a evaluace žáků .....	24
4.1 Formativní hodnocení (Průběžná zpětná vazba) .....	24
A. Rychlé ověření (Exit Tickets).....	24
B. Semafor (Traffic Lights) .....	25
C. Zpětná vazba „Sandwich“ .....	25
4.2 Sumativní hodnocení (Klasifikace).....	25
A. Hodnocení digitálních výstupů (Mapy, Infografiky) .....	25
B. Hodnocení debat a simulací .....	26
4.3 Sebehodnocení a vrstevnické hodnocení (Peer-Assessment).....	27
A. Vrstevnické hodnocení (Peer-Review) .....	27
B. Sebehodnocení (Learning Log) .....	27
4.4 Specifika hodnocení v projektu EU4Geo .....	28
4.5 Přehledná tabulka metod hodnocení dle výstupů .....	29
5. Udržitelnost a spolupráce.....	30
5.1 Dlouhodobá udržitelnost výuky (Jak to udržet naživu?) .....	30
A. Princip „Živé učebnice“ .....	30
B. Integrace do ŠVP.....	30
5.2 Otevřené vzdělávací zdroje (OER) a sdílení .....	31
A. Kde materiály najít a jak je sdílet? .....	31
B. Šíření mimo školu (Diseminace) .....	31

5.3 Mezinárodní spolupráce a networking.....	31
A. eTwinning (Virtuální spolupráce) .....	31
B. Erasmus+ (Fyzická mobilita) .....	32
C. Spolupráce s institucemi v ČR.....	32
5.4 Role žáků: Peer-to-Peer vzdělávání (Ambassadoři).....	33
A. Projektový den „Evropa ve škole“ .....	33
B. Zapojení do programu EPAS .....	33
5.5 Checklist udržitelnosti (Pro koordinátora projektu).....	34
6. EU4Geo: Executive Summary & Project Essence .....	35
6.1 Project Vision and Context .....	35
6.2 The Spiral Curriculum (Ages 13–19) .....	35
6.3 Innovative Methodologies.....	36
6.4 Core Digital Toolkit .....	36
6.5 Sustainability and Open Education.....	36
7. Závěr a metodická poznámka.....	37

Přílohy k metodické příručce EU4Geo jsou **ZDE**.

# 1. Úvod a kontext projektu

Vážení kolegové, učitelé geografie,

dostává se vám do rukou metodická příručka, která vznikla s jasným cílem: **změnit způsob, jakým na gymnáziích učíme o Evropské unii.**

Téma Evropské unie je v českém školství často vnímáno jako nutné, ale poněkud suchopárné učivo, které je doménou především Základů společenských věd (ZSV). Žáci se učí nazpaměť seznamy institucí, data vstupů a legislativní procesy, ale často jim uniká to podstatné – jak EU ovlivňuje prostor, ve kterém žijí, jak formuje krajinu, ekonomiku a jejich každodenní možnosti.

Tato příručka nabízí jiný pohled. Vychází z přesvědčení, že **geografie je klíčovým předmětem pro pochopení Evropy.** Právě geografie dokáže propojit fyzické podmínky s ekonomikou, demografii s politikou a lokální problémy s globálními výzvami.

Následující stránky vám nabídnou konkrétní návody, jak tato témata uchopit moderně, interaktivně a s využitím digitálních technologií, které jsou dnešním studentům blízké.

---

## 1.1 O projektu EU4Geo

Projekt EU4Geo (Integrating European Union Studies into Secondary and Lower Secondary School Geography Education) je realizován v rámci prestižního evropského programu Jean Monnet Learning EU Initiatives (Erasmus+). Jeho nositelem je Trojské gymnázium s. r. o., avšak jeho výstupy jsou určeny celé pedagogické komunitě.

Hlavní vizí projektu je přesunout těžiště výuky o EU od „biflování faktů“ k **pochopení souvislostí v prostoru.** Projekt reaguje na aktuální potřebu zvýšit povědomí mladých lidí o fungování EU a posílit jejich demokratickou participaci a kritické myšlení.

## Hlavní pilíře projektu:

- **Geografický kontext:** EU není jen politický konstrukt, ale především geografický prostor. Projekt se zaměřuje na témata jako regionální rozvoj, migrace, klimatická změna (Green Deal), energetika či geopolitika.
- **Spirálovité kurikulum:** výuka je koncipována systematicky od Tercie po Oktávu. V nižších ročnících se žáci seznamují se základními pojmy a kulturou, ve vyšších ročnících přecházejí ke komplexním analýzám a diskusím. Celkem projekt zavádí do výuky více než 81 vyučovacích hodin ročně.
- **Digitální inovace:** důraz je kladen na práci s reálnými daty a moderními nástroji. Místo zastaralých učebnic využíváme GIS (Geografické informační systémy), interaktivní mapy (Kohesio, Eurostat), simulace a online aplikace.
- **Aktivní učení:** metodika stojí na principech, kdy žák není pasivním příjemcem, ale badatelem. Využíváme metody jako PBL (Problem-Based Learning), role-play (simulace jednání), terénní výuku a strukturované debaty.

Všechny materiály vzniklé v rámci projektu EU4Geo, včetně této příručky, jsou koncipovány jako Otevřené vzdělávací zdroje (OER). Jsou volně dostupné, sdílitelné a upravitelné tak, aby vyhovovaly potřebám vaší školy a vašich žáků.

---

## 1.2 Proč učit o EU v geografii

Tradiční pojetí výuky o Evropské unii na českých školách často spadá do gesce Základů společenských věd (ZSV) nebo Občanské výchovy. V těchto předmětech se logicky klade důraz na institucionální rámec, historii integrace, legislativní procesy a právo.

Geografie však nabízí něco, co ostatní předměty nemohou plně postihnout – **prostorový rozměr**.

Evropská unie není jen souborem smluv a úřadů. Je to živý, dynamický prostor, který se neustále proměňuje. Politiky EU mají přímý dopad na krajinu, sídla, ekonomiku i pohyb

obyvatelstva. Geografie je ideálním svorníkem, který dokáže propojit fyzické podmínky Evropy s její politickou a ekonomickou realitou.

#### **Klíčové důvody pro integraci EU do geografie:**

1. **Od abstraktního ke konkrétnímu:** zatímco v ZSV se žáci učí o smlouvách, v geografii vidí výsledky. Schengenská dohoda v geografii znamená zrušení hraničních kontrol a změnu dopravních toků. Kohezní politika v geografii znamená novou dálnici, čističku odpadních vod nebo vědecké centrum v regionu. Geografie činí EU hmatatelnou.
2. **Pochopení regionálních rozdílů:** jedním z hlavních cílů EU je vyrovnávání rozdílů mezi regiony (soudržnost). Kdo jiný než geograf by měl žákům vysvětlit koncepty „jádra a periferie“, „Modrého banánu“ nebo příčiny rozdílné ekonomické úrovně mezi severem a jihem či východem a západem Evropy?
3. **Globální výzvy a Green Deal:** témata jako klimatická změna, energetická bezpečnost, migrace nebo udržitelný rozvoj jsou ze své podstaty geografická. Pochopení Zelené dohody pro Evropu (Green Deal) vyžaduje znalost fyzické geografie (kde fouká vítr, kde jsou zásoby uhlí) i socioekonomické geografie (kde je průmysl závislý na fosilních palivech).
4. **Práce s daty a boření mýtů:** geografie učí žáky pracovat s mapami, grafy a statistikami. V době dezinformací je klíčové, aby žáci uměli ověřit fakta na základě tvrdých dat (např. z Eurostatu) a nenechali se manipulovat dojmy. Geografická analýza dává diskusi o EU racionální základ.

## Komplementarita se ZSV

Projekt EU4Geo nevnímá geografii jako konkurenci ZSV, ale jako jejího nezbytného partnera. Následující tabulka ukazuje, jak se přístupy obou předmětů doplňují:

Téma	Pohled ZSV (institucionální/právní)	Pohled Geografie (prostorový/analytický)
<b>Rozšiřování EU</b>	Kodaňská kritéria, přístupové kapitoly, smlouvy.	Kde leží hranice Evropy? Geopolitický vliv Ruska/Číny na Balkáně.
<b>Euro</b>	Konvergenční kritéria, pravomoci ECB.	Mapa Eurozóny, ekonomické dopady na export, srovnání cen a kupní síly.
<b>Volný pohyb</b>	Právní rámec, občanství EU.	Migrační toky, dojíždka za prací, demografické stárnutí, cestovní ruch.
<b>Zemědělství</b>	Rozpočet CAP, dotace.	Proměna krajiny, intenzivní vs. extenzivní zemědělství, regionální produkty.

Zařazením témat EU do geografie tak škola získává komplexní, mezipředmětový přístup, který žákům umožňuje vidět Evropu v souvislostech.

---

### 1.3 Vazba na RVP G

Implementace projektu EU4Geo do školního vzdělávacího programu (ŠVP) je plně v souladu s Rámcovým vzdělávacím programem pro gymnázia (RVP G). Projekt primárně naplňuje vzdělávací oblast **Člověk a příroda** (obor Geografie), ale díky svému interdisciplinárnímu charakteru přesahuje i do oblasti **Člověk a společnost** a rozvíjí klíčové kompetence.

Výukové moduly EU4Geo jsou navrženy tak, aby pokrývaly závazné očekávané výstupy a učivo, přičemž inovace spočívá v metodě (aktivní učení) a nástrojích (digitální technologie).

## A. Naplnění vzdělávacího oboru Geografie

Následující tabulka ukazuje propojení tematických bloků projektu s konkrétními okruhy RVP\_G:

Tematický blok EU4Geo	Vazba na učivo a očekávané výstupy RVP G (Geografie)
<p><b>Politická geografie (Tercie, Sexta)</b> <i>(Hranice, integrace, geopolitika)</i></p>	<p><b>Regiony světa / Evropa:</b> žák charakterizuje postavení Evropy ve světě; posoudí politický a hospodářský význam EU.</p> <p><b>Politická geografie:</b> žák rozlišuje hlavní ohniska politického napětí; orientuje se na politické mapě světa a Evropy.</p>
<p><b>Obyvatelstvo a sídla (Kvarta)</b> <i>(Demografie, migrace, urbanizace)</i></p>	<p><b>Společenské a hospodářské prostředí:</b> žák zhodnotí vývoj světové populace, její rozmístění a strukturu; analyzuje příčiny a důsledky migračních pohybů (včetně aktuální situace v EU).</p>
<p><b>Ekonomika a regionální rozvoj (Kvinta)</b> <i>(Jádro vs. periferie, kohezní politika)</i></p>	<p><b>Světové hospodářství:</b> žák lokalizuje hlavní jádrové a periferní oblasti světa/Evropy; porovná hospodářskou vyspělost států a regionů na základě statistických dat (HDP).</p>
<p><b>Environment a Green Deal (Sexta)</b> <i>(Klima, energetika, krajina)</i></p>	<p><b>Přírodní prostředí / Životní prostředí:</b> žák posoudí vliv přírodních podmínek na hospodářství; analyzuje globální environmentální problémy (změna klimatu) a možnosti jejich řešení (udržitelný rozvoj).</p>
<p><b>Doprava a služby (Sexta)</b> <i>(TEN-T, volný pohyb)</i></p>	<p><b>Terciární sféra:</b> žák zhodnotí význam dopravy, služeb a cestovního ruchu pro světovou/evropskou ekonomiku.</p>
<p><b>Rozhodovací procesy a simulace (Septima, Oktáva)</b> <i>(Simulace jednání, digitální hra EUcraft, analýza dopadů)</i></p>	<p><b>Geografická syntéza:</b> žák posoudí souvislosti mezi přírodními, společenskými a hospodářskými podmínkami v konkrétních regionech; předvídá dopady politických rozhodnutí na krajinu a společnost.</p> <p><b>Politická geografie:</b> žák aplikuje teoretické znalosti o integraci na řešení modelových situací (např. schvalování legislativy s dopadem na různé regiony).</p>

## B. Rozvoj klíčových kompetencí

Projekt klade silný důraz na kompetence, které jsou nezbytné pro život v 21. století:

- **Kompetence digitální:** projekt systematicky využívá GIS, online databáze (Eurostat, Kohesio) a vizualizační nástroje. Žáci se učí data nejen vyhledat, ale i kriticky posoudit a prezentovat.
- **Kompetence občanská:** žáci chápou principy demokracie a rozhodování v EU, orientují se v právech občana EU a jsou vedeni k aktivnímu zájmu o veřejné dění (lokální projekty, volby).
- **Kompetence k řešení problémů:** metody jako PBL (Problem-Based Learning) a simulace nutí žáky analyzovat složité situace (např. energetická bezpečnost vs. klima) a hledat kompromisní řešení.

## C. Průřezová témata

Výuka v rámci EU4Geo přirozeně integruje následující průřezová témata RVP G:

1. **Výchova k myšlení v evropských a globálních souvislostech:** toto je stěžejní téma projektu. Žáci si uvědomují evropskou dimenzi regionálních problémů a chápou postavení Evropy v globalizovaném světě.
2. **Environmentální výchova:** skrze témata Zelené dohody (Green Deal), ochrany biodiverzity (Natura 2000) a udržitelné energetiky.
3. **Mediální výchova:** skrze analýzu dezinformací, hybridních hrozeb a práci s ověřováním zdrojů (fact-checking).

Zařazením metodiky EU4Geo do výuky tak škola získává ucelený nástroj, který modernizuje výuku geografie a zároveň efektivně naplňuje požadavky státního kurikula.

Praktické rozpracování výuky pro jednotlivé ročníky naleznete v **Příloze 1: Tematické plány a scénáře výuky**.

## 2. Metodologický rámeček a didaktické přístupy

V projektu EU4Geo se výuka o Evropské unii nezakládá na mechanickém zapamatování faktů a dat, ale na rozvoji dovednosti porozumět složitým procesům a souvislostem. Z tohoto důvodu se odkláníme od tradičního frontálního výkladu a integrujeme metody, které klíčovou roli ve vzdělávání přisuzují samotnému žákovi.

---

### 2.1 Principy aktivního učení

Aktivní učení (Active Learning) je pedagogický přístup, který vyžaduje, aby žáci během výuky nejen poslouchali, ale také četli, psali, diskutovali a řešili problémy. V kontextu geografie a témat EU to znamená posun od otázky „Co je to EU?“ k otázce „Jak EU funguje a jak ovlivňuje můj život?“.

V projektu EU4Geo stavíme na čtyřech klíčových pilířích aktivního učení:

#### A. Badatelsky orientovaná výuka (Inquiry-Based Learning)

Místo předkládání hotových faktů stavíme žáky před otázky a úkoly, na které musí sami hledat odpovědi pomocí práce s daty. Geografie je pro tento přístup ideální díky dostupnosti map a statistik.

- **Princip:** učitel neřekne: „Populace Evropy stárne.“
- **Badatelský přístup:** učitel položí otázku: „Jak se změní věková struktura Evropy do roku 2050 a co to bude znamenat pro ekonomiku?“ Žáci si otevřou animaci na [PopulationPyramid.net](http://PopulationPyramid.net), analyzují trend a sami formulují závěr.
- **Role učitele:** není zdrojem informací, ale průvodcem, který učí žáky pracovat se zdroji (Eurostat, Copernicus) a interpretovat je.

## B. Problémové vyučování (Problem-Based Learning – PBL)

Výuka je organizována kolem řešení reálných, otevřených problémů, které nemají jednoznačné řešení. To simuluje realitu rozhodování v EU, kde se často hledá kompromis mezi protichůdnými zájmy.

- **Příklad:** „Jste zastupitelé v regionu, který je závislý na těžbě uhlí. Máte k dispozici Fond pro spravedlivou transformaci. Jaké projekty podpoříte, abyste zajistili lidem práci a zároveň splnili klimatické cíle?“
- **Přínos:** žáci si uvědomují komplexnost témat (Green Deal, migrace, doprava) a učí se argumentovat.

## C. Gamifikace a simulace (Role-Play)

Abstraktní procesy se stávají srozumitelnými, pokud si je žáci prožijí „na vlastní kůži“. Simulace umožňují pochopit dynamiku vyjednávání a rozhodování.

### Využití:

- **Simulace institucí:** žáci v rolích ministrů v Radě EU nebo poslanců EP vyjednávají o konkrétní směrnici (např. zákaz spalovacích motorů). Zjišťují, že prosadit národní zájem vyžaduje hledání spojenců.
- **Digitální hry:** využití her jako EUcraft (simulace legislativy) nebo Inflation Island (role ECB) pro pochopení mechanismů zábavnou formou.

## D. Kooperativní učení (Cooperative Learning)

Žáci pracují ve skupinách, kde každý má svou roli a odpovědnost. Úspěch skupiny závisí na spolupráci všech členů.

- **Metoda Jigsaw** (Skládkové učení): ideální pro složitá témata.
  - **Příklad:** třída se rozdělí na „expertní skupiny“. Jedna skupina nastuduje Evropskou komisi, druhá Parlament, třetí Radu. Poté se promíchají do nových skupin, kde každý expert naučí ostatní to, co zjistil.

- **Přínos:** rozvoj sociálních kompetencí, odpovědnosti a schopnosti vysvětlit látku vrstevníkům.

## Shrnutí: Role učitele v projektu EU4Geo

Přechod na aktivní učení mění roli učitele. V hodinách EU4Geo učitel:

1. **Méně přednáší, více se ptá.**
2. **Nehodnotí jen znalost faktů, ale i proces hledání a argumentaci.**
3. **Vytváří bezpečné prostředí** pro diskusi, kde je povolen i odlišný názor, pokud je podložen fakty.
4. **Je facilitátorem**, který pomáhá žákům orientovat se v digitálních nástrojích a zdrojích dat.

---

### Tip pro učitele (Box do příručky)

#### Jak začít s aktivním učením a nezbláznit se?

Nemusíte hned překopat celou výuku. Začněte po malých krocích:

1. V jedné hodině nahradte výklad 10-minutovou prací s aplikací (např. Electricity Map).
2. Místo diktování poznámek nechte žáky, ať si ve dvojicích vyhledají odpověď na webu Learning Corner.
3. Zkuste jednu jednoduchou simulaci (např. hlasování o rozpočtu školy jako analogii rozpočtu EU).

Aktivní učení je zpočátku časově náročnější na přípravu, ale v hodině se vám vrátí v podobě vyššího zájmu a aktivity žáků.

---

## 2.2 Kritické myšlení a mediální gramotnost

Témata spojená s Evropskou unií patří v českém veřejném prostoru k těm nejvíce polarizujícím. Žáci přicházejí do školy s názory, které jsou často formovány sociálními sítěmi, rodinným prostředím nebo zkratkovitými titulky médií.

Úkolem učitele geografie v projektu EU4Geo není říkat žákům, co si mají myslet, ale naučit je **myslet kriticky**. To znamená schopnost odstoupit od emocí, ověřit si fakta, pracovat s primárními zdroji dat a rozpoznat manipulaci. Geografie k tomu má nejlepší předpoklady – disponuje totiž „tvrdými daty“ (statistiky, mapy), kterými lze „měkké dojmy“ ověřit.

### A. Fact-checking: Eurostat vs. Dojmy

Základní metodou je konfrontace mediálního obrazu s realitou podloženou daty. Učíme žáky, aby se při setkání s šokující informací o EU zastavili a položili si otázku: „Je to pravda? Co na to říkají data?“

#### Příklad z praxe:

- **Tvrzení (Dojem):** „Evropa je zaplavena migranty, už tu není k hnutí.“
- **Geografické ověření (Data):** učitel vyzve žáky, aby otevřeli Eurostat nebo Atlas of Migration. Vyhledají data o počtu žadatelů o azyl na 1000 obyvatel v jednotlivých zemích.
- **Výsledek:** žáci zjistí, že realita je geograficky diferencovaná (velký tlak na jihu, minimální v ČR) a že čísla často neodpovídají panice na sociálních sítích.

### B. Dekonstrukce „Euromýtů“ a manipulací

Evropská unie je častým terčem dezinformací (tzv. Euromýty – zákaz křivých banánů, přejmenování Vánoc, zákaz tuzemáku). Tyto zprávy mají společného jmenovatele: útočí na emoce (strach, vztek, výsměch) a ignorují kontext.

- **Metoda:** analýza zdroje
  - Kdo informaci zveřejnil? (seriózní médium vs. anonymní blog).
  - Je uveden odkaz na primární zdroj (směrnici, nařízení)?
  - Co říká druhá strana?
- **Nástroj: EUvsDisinfo.eu** – databáze, která shromažďuje a vyvrací dezinformace, zejména ty s původem v hybridní válce. Učitel může využít konkrétní příklady z této databáze jako „očkování“ proti fake news.

### C. Kritická práce s mapou (Jak lhát s mapou)

Jako geografové musíme žáky upozornit, že i mapa může být nástrojem manipulace. Způsob zobrazení dat může zcela změnit vyznění informace.

- **Barvy:** použití agresivní červené barvy pro zobrazení migrace nebo dluhu vyvolává pocit ohrožení.
- **Absolutní vs. Relativní čísla:** mapa ukazující celkový počet příjemců dávek (kde logicky svítí lidnaté státy jako Německo) vypadá jinak než mapa ukazující podíl na obyvatele.
- **Aktivita:** ukažte žákům dvě různé mapy téhož jevu (např. kriminalita nebo dotace) a diskutujte, jak volba měřítka a barev ovlivňuje jejich vnímání problému.

### D. Kognitivní zkreslení

Při výuce o EU je nutné pracovat s psychologií. Lidé mají tendenci věřit informacím, které potvrzují jejich dosavadní názor (konfirmační zkreslení), a odmítat ty, které mu odporují.

#### Doporučení:

Při debatách (např. o Euru nebo Green Dealu) ved'te žáky k tomu, aby museli vyhledat a prezentovat argumenty protistrany. Tím se učí chápat, že problém je složitější a že „ti druzí“ mohou mít v něčem pravdu.

## Tip pro učitele (Box do příručky)

### Jak reagovat na žáka, který ve třídě šíří dezinformace?

Může se stát, že žák v hodině prohlásí zjevný nesmysl, který slyšel doma nebo četl na internetu (např. „EU nám chce zakázat topit dřevem“).

1. **Nezesměšňujte ho.** Útok na žáka by ho jen utvrdil v jeho „pravdě“ a postavil do role oběti.
2. **Ptejte se na zdroj.** „To je zajímavá informace, kdes to četl? Můžeme to společně najít?“
3. **Ověřujte společně.** Využijte to jako vzdělávací moment pro celou třídu. „Pojďme se podívat na stránky Evropské komise nebo seriózních médií, jak ten návrh skutečně vypadá.“
4. **Oddělte fakt od názoru.** „Je pravda, že se diskutuje o emisích z lokálních topenišť (fakt), ale není pravda, že od zítřka je zákaz (hoax).“

---

## 2.3 Digitální nástroje a GIS

Geografie 21. století už není jen o papírových atlasů a slepých mapách. Evropská unie je jedním z největších producentů otevřených dat na světě (Open Data) – od satelitních snímků programu Copernicus až po detailní statistiky Eurostatu. Projekt EU4Geo má za cíl tato data přinést do školních lavic.

Cílem není vychovat z žáků profesionální kartografy, ale **geograficky gramotné občany**, kteří dokáží:

1. Vyhledat relevantní data v mapě.
2. Porovnat různé regiony a hledat souvislosti.
3. Vytvořit jednoduchý vizuální výstup (vlastní mapu nebo graf).

## A. Tři úrovně práce s digitální mapou

Při zavádění digitálních nástrojů doporučujeme postupovat od nejjednodušších po složitější (metoda „scaffolding“ – lešení).

### Úroveň 1: Vizualizace (Prohlížím si)

- Žák je pasivním konzumentem obsahu. Učitel nebo žák otevře hotovou mapu a čte z ní informace.
- **Příklad:** otevření aplikace **Electricity Map** a zjištění, jakou barvu má aktuálně Polsko a Norsko.
- **Náročnost:** minimální. Zvládne každý na mobilu i na interaktivní tabuli.

### Úroveň 2: Analýza (Zkoumám a filtruji)

- Žák aktivně zasahuje do zobrazení. Zapíná a vypíná vrstvy, mění měřítko, filtruje data.
- **Příklad:** v nástroji **Kohesio** žák vyfiltruje pouze projekty z oblasti „Vzdělávání“ ve svém okrese a porovná jejich počet se sousedním okresem.
- **Náročnost:** střední. Vyžaduje pochopení legendy a ovládání aplikace.

### Úroveň 3: Tvorba (Vytvářím)

- Žák je tvůrcem. Do mapy vkládá vlastní data, tvoří legendu a výsledný produkt exportuje.
- **Příklad:** v aplikaci **MapChart** žák vytvoří mapu „Vícerychlostní Evropy“, kde sám zvolí barvy pro státy Eurozóny a Schengenu a mapu uloží jako obrázek do prezentace.
- **Náročnost:** vyšší. Rozvíjí digitální kreativitu.

## B. Technické zajištění a BYOD (Bring Your Own Device)

Ne každá škola má k dispozici počítačovou učebnu pro každou hodinu zeměpisu. Projekt EU4Geo proto počítá s využitím strategie **BYOD – Bring Your Own Device** (Přines si vlastní zařízení).

- **Chytré telefony:** drtivá většina žáků gymnázia vlastní smartphone. Pro 80 % aktivit v tomto projektu (MapChart, Electricity Map, Kohesio, Mentimeter) mobilní telefon plně postačuje.
- **Tablety/Notebooky:** Jsou vhodnější pro složitější práci (např. ArcGIS Online, psaní do pracovních listů), kde je potřeba větší obrazovka.
- **Interaktivní tabule:** Pokud žáci nemají zařízení, může s nástrojem pracovat učitel „frontálně“, přičemž žáky vyvolává k tabuli, aby v mapě klikali a hledali.

#### Zásady pro BYOD:

- **Wi-Fi:** stabilní připojení je nutností.
- **QR kódy:** nezdržujte se diktováním složitých URL adres. Vždy mějte připravený QR kód (nebo zkrácený odkaz), který promítnete na tabuli.
- **Bez registrace:** preferujeme nástroje, které nevyžadují zakládání účtů a hesel (což ve škole zabere polovinu hodiny). Většina nástrojů v EU4Geo (Kohesio, Eurostat, MapChart) je volně přístupná bez loginu.

### C. Metodické zásady pro práci s GIS

Aby technologie nebyla jen „hračkou na efekt“, dodržujte tato pravidla:

1. **Nástroj je sluha, ne pán:** použití aplikace musí mít jasný výukový cíl. Neotvíráme Google Earth jen proto, aby to „hezky vypadalo“, ale abychom porovnali krajinu v deltě Rýna a v deltě Dunaje.
2. **Interpretace je důležitější než klikání:** to, že žák najde data, nestačí. Musí odpovědět na otázku „PROČ?“. „Proč je v Polsku elektřina ‚špinavá‘? Proč je v jižní Itálii vyšší nezaměstnanost?“
3. **Kritický odstup:** upozorňujte na to, že data mohou být stará nebo zkreslená. Vždy kontrolujte rok, ze kterého mapa vychází (např. mapa členů NATO před a po vstupu Finska).

## Tip pro učitele (Box do příručky)

### **Murphyho zákony digitální výuky**

Technika selže v tu nejméně vhodnou chvíli. Wi-Fi spadne, stránka Eurostatu bude mít výpadek, žákům se vybíjí mobily.

### **Mějte vždy Plán B:**

1. Udělejte si screenshoty (snímky obrazovky) klíčových map a grafů a vložte je do své prezentace. Pokud nepůjde internet, ukážete data offline.
  2. Mějte připravenou jednu „analogovou“ aktivitu (diskusi, práci s papírovým atlasem) pro případ totálního blackoutu.
  3. Nebojte se požádat o pomoc žáky. Často se v aplikacích orientují rychleji a rádi pomohou s technickým problémem.
-

### 3. Tematické plány a scénáře výuky

Tato kapitola představuje praktické jádro metodické příručky. Naleznete zde konkrétní rozpracování výuky pro ročníky Tercie až Oktáva, které vychází ze schváleného kurikula projektu EU4Geo.

Aby byla příručka pro vás co nejužitečnější a nemuseli jste trávit hodiny studiem dlouhých textů, zvolili jsme pro popis jednotlivých bloků tzv. hybridní model. Tento formát kombinuje rychlý manažerský přehled s detailním návodem pro klíčové aktivity.




#### Jak je každý blok strukturován?

Každý tematický celek (odpovídající zpravidla 2 vyučovacími hodinám / 90 minutám) je rozdělen do pěti standardizovaných sekcí:

##### A. Přehledová karta bloku (Syllabus):

- Tabulka, která slouží jako „palubní deska“. Na první pohled vidíte, jaké fáze hodina má, kolik času zaberou a jaké pomůcky budete potřebovat.
- Obsahuje odkazy na konkrétní digitální nástroje a stručný popis metody (např. Brainstorming, Práce s mapou).

##### B. Očekávané výstupy žáka (Model KSA):

- Konkrétní definice toho, co si žák z hodiny odnese. Výstupy jsou rozděleny do tří rovin:
-  **Znalosti (Knowledge):** Faktický základ a pochopení souvislostí.
-  **Dovednosti (Skills):** Schopnost aplikovat poznatky a ovládat digitální nástroje.
-  **Postoje (Attitudes):** Formování hodnot a kritického myšlení.

### C. Detailní scénář klíčové aktivity (Flagship Activity):

- Toto je vaše „kuchařka“. Z celého bloku jsme vybrali tu nejdůležitější, zpravidla digitální nebo interaktivní aktivitu, a rozepsali ji **krok za krokem**.
- Naleznete zde přesné znění zadání pro žáky, technické pokyny (kam kliknout) a metodické poznámky (správná řešení, na co upozornit).

### D. Tipy pro učitele:

- Praktické rady z praxe: na jaké mýty si dát pozor, kde žáci často chybují nebo jaké technické problémy mohou nastat.

### E. Návrh pro rychlé ověření (Exit Ticket):

- Sada 3 kontrolních otázek na závěr hodiny, kterými okamžitě zjistíte, zda žáci látku pochopili.

---

## Jak s materiály pracovat?

Tato příručka není dogma, ale inspirace. Při přípravě výuky doporučujeme následující postup:

- **Modularita a flexibilita:** nemusíte odučit blok přesně tak, jak je napsán. Pokud máte méně času, využijte pouze Detailní scénář klíčové aktivity a zbytek hodiny přizpůsobte svému stylu. Přehledová karta vám umožní rychle identifikovat části, které lze zkrátit nebo vynechat.
- **Práce s časem:** časové dotace v tabulkách jsou orientační a vycházejí z ideálního průběhu. Vždy počítejte s rezervou na technické nastavení (připojení tabletů, načtení map).
- **Příprava před hodinou:** u aktivit využívajících online nástroje (Kohesio, Eurostat, MapChart) doporučujeme si aplikaci předem vyzkoušet na zařízení, které budete ve třídě používat. Odkazy se mohou v čase měnit, proto je vhodné ověřit jejich funkčnost.

Cílem tohoto uspořádání je poskytnout vám jistotu a oporu při zavádění nových, interaktivních metod do výuky geografie.

## 4. Hodnocení a evaluace žáků

Zavedení témat Evropské unie do výuky geografie prostřednictvím aktivních metod (simulace, práce s GIS, debaty) vyžaduje změnu v přístupu k hodnocení. Pokud učíme žáky diskutovat a analyzovat data, nemůžeme je hodnotit pouze testem s kroužkováním správných odpovědí.

V projektu EU4Geo uplatňujeme **kombinované hodnocení**, které sleduje tři složky vzdělávacích cílů (model KSA):

1. 🧠 **Znalosti:** Co žák ví (fakta, pojmy).
2. 💻 **Dovednosti:** Co žák umí (práce s mapou, analýza dat, argumentace).
3. 🤝 **Postoje:** Jak žák přistupuje k problémům (respekt k názoru, kritické myšlení).

---

### 4.1 Formativní hodnocení (Průběžná zpětná vazba)

Cílem formativního hodnocení není „oznámkovat“, ale poskytnout žákovi informaci o tom, kde se nachází a jak se může zlepšit. V projektu EU4Geo využíváme tyto nástroje:

#### A. Rychlé ověření (Exit Tickets)

Na konci každého tematického bloku (viz Příloha 1) je zařazen tzv. Exit Ticket. Jde o 2–3 otázky, na které žáci odpoví během poslední minuty hodiny (na papírek, do chatu, přes Mentimeter).

- **Účel:** Učitel okamžitě vidí, zda třída pochopila klíčový koncept (např. rozdíl mezi Radou EU a Evropskou radou).
- **Hodnocení:** Neznámkuje se. Slouží k úpravě výuky v další hodině.

## B. Semafor (Traffic Lights)

Při práci s digitálními nástroji (např. tvorba mapy v MapChart) žáci signalizují svůj postup:

- Zelená: „Rozumím a pracuji.“
- Žlutá: „Mám problém, ale zkusím to.“
- Červená: „Zasekl jsem se, potřebuji pomoc.“
- *Tip:* Lze realizovat pomocí barevných kelímků na lavici nebo ikon v digitální učebně.

## C. Zpětná vazba „Sandwich“

Při hodnocení debat a prezentací (např. Veletrh EU v Kvartě) využíváme metodu:

1. **Pozitivum:** Co se povedlo? („Líbilo se mi, jak jsi využil data z Eurostatu...“)
2. **Konstruktivní kritika:** Co zlepšit? („...ale v druhé části jsi četl text z papíru a nenavázal oční kontakt.“)
3. **Pozitivum/Povzbuzení:** Celkový dojem. („Celkově to byla velmi přesvědčivá obhajoba.“)

---

## 4.2 Sumativní hodnocení (Klasifikace)

I v moderní výuce je třeba žáky klasifikovat. V EU4Geo hodnotíme především **výstupy (produkty)** a **procesy**.

### A. Hodnocení digitálních výstupů (Mapy, Infografiky)

Pokud žák odevzdává mapu (např. Energetický mix v Sextě) nebo infografiku (Profil země v Kvartě), hodnotíme podle předem daných kritérií (rubriky).

**Příklad hodnotící rubriky pro digitální projekt (Max. 20 bodů):**

<b>Kritérium</b>	<b>4 body (Výborně)</b>	<b>2 body (Dostatečně)</b>	<b>0 bodů (Nedostatečně)</b>
<b>Práce s daty</b> (Obsah)	Data jsou aktuální, relevantní a správně interpretovaná (zdroj Eurostat/OEC).	Data jsou použita, ale staršího data nebo s drobnými chybami v interpretaci.	Data chybí, jsou vymyšlená nebo hrubě chybná.
<b>Geografická správnost</b>	Mapa/graf je správně lokalizovaný, legenda je kompletní a srozumitelná.	V mapě jsou drobné nepřesnosti, legenda je neúplná.	Mapa je zmatečná, chybí legenda nebo měřítko.
<b>Využití nástroje</b> (Digitální dovednost)	Žák plně využil potenciál nástroje (vrstvy, filtry, vizualizace).	Žák využil nástroj pouze základním způsobem.	Výstup neodpovídá zadání (např. jen text ve Wordu místo mapy).
<b>Kritické myšlení</b> (Závěr)	Žák vyvodil vlastní závěr a odpověděl na výzkumnou otázku („Proč?“).	Žák pouze popsal data, chybí hlubší analýza.	Chybí jakýkoliv závěr nebo souvislost.
<b>Vizuální stránka</b>	Přehledné, estetické, gramaticky správné.	Čitelné, ale s chybami v úpravě.	Nepřehledné, odfláknuté.

## B. Hodnocení debat a simulací

Při aktivitách jako „Legislativní ping-pong“ nebo „Oxfordská debata“ nehodnotíme názor žáka, ale kvalitu jeho argumentace.

### Kritéria hodnocení:

1. **Síla argumentu:** Opírá se tvrzení o fakta a data? (Ano = plusové body / Ne, jen dojmy = 0 bodů).
  2. **Reakce na oponenta:** Poslouchal žák druhou stranu? Reagoval věcně? (Ad hominem útoky = snížení známky).
  3. **Rétorika:** Srozumitelnost, dodržení časového limitu.
- 

## 4.3 Sebehodnocení a vrstevnické hodnocení (Peer-Assessment)

Schopnost objektivně zhodnotit sebe a ostatní je klíčovou kompetencí pro život.

### A. Vrstevnické hodnocení (Peer-Review)

Využíváme při skupinových projektech (např. Veletrh EU). Žáci hodnotí jiné skupiny.

*Nástroj:* Jednoduchý formulář (Google Forms nebo papír):

- „Co mě na prezentaci spolužáků nejvíce zaujalo?“
- „Jedna věc, kterou bych doporučil/a zlepšit.“
- „Investoval/a bych do této země fiktivní Euro?“ (Ano/Ne)

### B. Sebehodnocení (Learning Log)

Po ukončení velkého bloku (např. na konci pololetí) žák vyplní krátkou reflexi:

1. *Co nového jsem se o EU naučil/a?*
2. *Která aktivita mě nejvíce bavila a proč?*
3. *Kde jsem měl/a potíže a jak jsem je překonal/a?*
4. *Jak se změnil můj pohled na [téma, např. migraci/euro]?*

## 4.4 Specifika hodnocení v projektu EU4Geo

Vzhledem k zaměření projektu na evropská témata doporučujeme zahrnout do hodnocení i tzv. **Evropské portfolio**.

- Žáci si mohou v průběhu let (Tercie–Oktáva) ukládat své nejlepší výstupy (mapy z MapChart, certifikáty z her, fotky ze simulací) do digitálního portfolio (např. Google Sites nebo Padlet).
- Toto portfolio může sloužit jako podklad pro maturitní zkoušku ze zeměpisu nebo jako příloha k přihlášce na VŠ (prokázání zájmu o obor).

---

### Tip pro učitele: Jak nezešílet z hodnocení debat?

Hodnotit ústní projev 30 žáků v reálném čase je náročné.

#### **Doporučení:**

1. **Nehodnoťte všechny najednou.** V jedné debatě hodnotíte jen aktivní řečníky (např. 6 žáků). Ostatní jsou v roli „poroty“ a hodnotí spolužáky (peer-assessment).
2. **Hodnoťte přípravu.** Pokud se žák v debatě stydí mluvit, ale odevzdal skvělou písemnou přípravu (rešerši dat, argumentační mapu), dejte mu známku za ni.
3. **Oddělte osobu od role.** Pokud žák v simulaci hraje „zlého lobbistu“ nebo „odpůrce klimatu“ a dělá to dobře (používá logické argumenty své role), zaslouží jedničku, i když s jeho názorem nesouhlasíte.

## 4.5 Přehledná tabulka metod hodnocení dle výstupů

Typ výstupu	Metoda hodnocení	Nástroj
<b>Faktická znalost</b> (Instituce, pojmy)	Kvíz, Test	Kahoot!, Google Forms, Slepá mapa
<b>Dovednost</b> (Práce s GIS, analýza)	Praktický úkol (Výrobek)	Rubrika pro hodnocení mapy/grafu
<b>Kritické myšlení</b> (Debata, esej)	Pozorování, Rozbor argumentace	Hodnotící arch pro debatu
<b>Spolupráce</b> (Skupinový projekt)	Vrstevnické hodnocení	Dotazník pro členy týmu
<b>Postoje</b> (Reflexe hodnot)	Sebehodnocení	Reflexní deník, Exit Ticket

## 5. Udržitelnost a spolupráce

Projekt EU4Geo byl navržen tak, aby jeho dopad neskončil s posledním dnem financování. Cílem je trvalá změna ve výuce geografie. Tato kapitola vám poradí, jak udržet materiály aktuální, kde hledat partnery a jak zapojit studenty do šíření myšlenek projektu.

---

### 5.1 Dlouhodobá udržitelnost výuky (Jak to udržet naživu?)

Evropská unie je dynamický organismus. Data, která platí dnes (počet členů eurozóny, výše inflace, migrační trasy), mohou být za rok jiná. Aby byla výuka geografie relevantní, je nutná pravidelná údržba.

#### A. Princip „Živé učebnice“

Místo tištěných skript, která rychle zastarávají, spoléhá projekt EU4Geo na digitální zdroje.

- **Pravidlo aktualizace:** Učitel by měl jednou ročně (ideálně v přípravném týdnu v srpnu) projít klíčové odkazy v této příručce (zejména Eurostat a MapChart) a ověřit, zda se nezměnila metodika nebo URL adresy.
- **Práce s daty:** Ne učitel, ale **žák** by měl být tím, kdo aktualizuje data.
  - *Tip:* Zadejte žákům v září jako první úkol: „Zjistěte, co se v EU změnilo za poslední rok (nový člen? nová měna? volby?).“

#### B. Integrace do ŠVP

Udržitelnost je zajištěna tím, že moduly EU4Geo nejsou „navíc“, ale nahrazují nebo doplňují stávající učivo v ŠVP.

## 5.2 Otevřené vzdělávací zdroje (OER) a sdílení

Všechny výstupy projektu EU4Geo jsou koncipovány jako **Open Educational Resources (OER)**. To znamená, že jsou volně dostupné, zdarma a upravitelné.

### A. Kde materiály najít a jak je sdílet?

- **Web školy / Projektový web:** Centrální úložiště všech prezentací, pracovních listů a případně odkazů na Kahoot/Quizizz.
- **Licence Creative Commons:** Materiály jsou šířeny pod licencí **CC BY-NC-SA** (Uveďte autora – Neužívejte komerčně – Zachovejte licenci). To umožňuje ostatním učitelům materiály stahovat, upravovat a vylepšovat.

### B. Šíření mimo školu (Diseminace)

- **Metodické kabinety:** Sdílejte své zkušenosti na setkání zeměpisářů v regionu.
- **Facebookové skupiny:** Učitelé zeměpisu / Učitelé+ / Erasmus+ Czech Republic. Nebojte se nahrát svůj pracovní list a inspirovat ostatní.

---

## 5.3 Mezinárodní spolupráce a networking

Projekt EU4Geo by měl být odrazovým můstkem pro další aktivity. Geografie EU se nejlépe učí v kontaktu s lidmi z jiných zemí.

### A. eTwinning (Virtuální spolupráce)

Pro ročníky Tercie a Kvarta je ideálním nástrojem platforma eTwinning.

- **Námět:** Najděte partnerskou školu v jiné zemi EU (např. ve Španělsku).
- **Aktivita:** Žáci si navzájem vymění „Krabici kultury“ (virtuální nebo fyzickou) nebo porovnají ceny potravin ve svém regionu (téma Kupní síla).

## B. Erasmus+ (Fyzická mobilita)

Využijte znalosti získané v projektu k žádosti o akreditaci Erasmus+.

- **Výjezdy žáků:** Exkurze do Bruselu/Štrasburku, na které se žáci připravovali v blocích o institucích (Kvarta/Septima), mohou být financovány z Erasmus+.
- **Stínování učitelů (Job Shadowing):** Jeďte se podívat, jak učí o EU v Německu nebo Finsku.

## C. Spolupráce s institucemi v ČR

Nemusíte jezdit do Bruselu, abyste potkali experty.

- **Eurocentra a Europe Direct:** Regionální informační centra (v každém krajském městě). Nabízejí přednášky zdarma, materiály, mapy a soutěže.
- **Dům zahraniční spolupráce (DZS):** Poskytuje školení a podporu pro mezinárodní projekty.
- **Kancelář Evropského parlamentu v ČR:** Organizuje simulace a debaty pro středoškoláky.

---

### Tip pro učitele: Jak získat experta do výuky zdarma?

Využijte síť **Team Europe Direct**. Jde o skupinu nezávislých odborníků (právníci, ekonomové, politologové), které koordinuje Zastoupení Evropské komise v ČR.

1. Najděte si seznam expertů na webu *europa.eu*.
2. Vyberte téma (např. Green Deal, Euro, Migrace).
3. Pozvěte experta na debatu se studenty (Sexta/Septima).

Je to zdarma, odborné a pro žáky je to vítané zpestření výuky.

---

## 5.4 Role žáků: Peer-to-Peer vzdělávání (Ambasadoři)

Nejvyšší formou udržitelnosti je, když se žáci stanou učiteli. Projekt EU4Geo podporuje koncept **školních ambasadorů**.

### A. Projektový den „Evropa ve škole“

- **Kdo:** Žáci Septimy/Oktávy (kteří prošli simulacemi a debatami).
- **Komu:** Žáci Primy/Sekundy (mladší spolužáci).
- **Co:** Starší žáci připraví stanoviště s hrami, slepými mapami a kvízy o Evropě pro mladší.
- **Přínos:** Starší si upevní znalosti (učení se člověk nejvíc naučí) a mladší vidí vzory ve svých spolužácích.

### B. Zapojení do programu EPAS

Pokud se škola chce profilovat jako „evropská“, může se zapojit do programu **Vysanci Evropského parlamentu (EPAS)**.

- Tento program formalizuje roli „junior vyslanců“ (žáků), kteří spravují nástěnku o EU, organizují akce a informují spolužáky o dění v Evropě. Projekt EU4Geo dává pro tuto aktivitu perfektní obsahový základ.

## 5.5 Checklist udržitelnosti (Pro koordinátora projektu)

Tato tabulka slouží pro roční kontrolu stavu projektu po skončení financování.

Oblast	Kontrolní otázka	Frekvence	Kdo zodpovídá
<b>Kurikulum</b>	Jsou témata EU stále součástí ŠVP v zeměpisu?	1x ročně (srpen)	Předmětová komise
<b>Data</b>	Jsou odkazy na Eurostat a mapy v příručce funkční?	1x ročně	Koordinátor ICT/Geo
<b>Materiály</b>	Jsou výstupy žáků (postery, mapy) viditelné ve škole/na webu?	Průběžně	Učitelé
<b>Akce</b>	Proběhl letos alespoň jeden projektový den nebo debata o EU?	1x ročně (květen - Den Evropy)	Školní parlament / Učitelé
<b>Síťování</b>	Máme kontakt s Eurocentrem nebo partnerskou školou?	Průběžně	Koordinátor projektů

## 6. EU4Geo: Executive Summary & Project Essence

### 6.1 Project Vision and Context

The project "**Integrating European Union Studies into Secondary and Lower Secondary School Geography Education**" (EU4Geo) is realized within the prestigious **Jean Monnet Learning EU Initiatives (Erasmus+)**. Hosted by **Trojské gymnázium s. r. o.**, its primary mission is to transform how the European Union is taught in Czech schools.

Instead of traditional, law-focused fact-learning often found in Social Sciences, EU4Geo positions **Geography** as the key discipline for understanding the EU. We view the Union not just as a set of treaties, but as a **dynamic geographical space** where policies directly shape landscapes, economies, and daily lives.

---

### 6.2 The Spiral Curriculum (Ages 13–19)

The project implements a systematic curriculum across six years of secondary education, delivering over 81 teaching hours per year:

- **Lower Secondary (Tercie – Age 13-14):** Focuses on "Europe as a Home," exploring borders, cultural identities, and the practical impacts of the Schengen Area.
- **Lower Secondary (Kvarta – Age 14-15):** Introduces the institutional triangle, the four freedoms of the internal market, and the geography of agriculture and demography.
- **Upper Secondary (Kvinta – Age 15-16):** Moves toward economic analysis, focusing on "Core vs. Periphery" regions and the impact of Cohesion Policy.
- **Upper Secondary (Sexta – Age 16-17):** Addresses global challenges through real-time data, including the Green Deal, energy transition, and geopolitics.
- **Final Years (Septima & Oktáva – Age 17-19):** Advanced simulations of the European Parliament and complex geographic impact assessments of EU legislation.

## 6.3 Innovative Methodologies

EU4Geo shifts the teacher's role from a lecturer to a facilitator. Our approach is built on four pillars:

1. **Inquiry-Based Learning:** Students use primary data to answer research questions (e.g., "How will Europe's age structure look in 2050?").
  2. **Problem-Based Learning (PBL):** Tackling real-world open-ended dilemmas like the energy crisis or the transformation of coal regions.
  3. **Gamification & Simulation:** Role-playing decision-making processes in the Council of the EU or the European Parliament.
  4. **Digital Innovation (GIS):** Integrating Geographic Information Systems and interactive tools into every lesson.
- 

## 6.4 Core Digital Toolkit

To ensure data literacy and fact-checking skills, students work with official EU data sources:

- **Kohesio:** Tracking regional investments at a street-level.
  - **Eurostat Statistical Atlas:** Analyzing socio-economic indicators across NUTS 2 regions.
  - **Copernicus:** Monitoring climate change and soil moisture through satellite data.
  - **Electricity Map:** Real-time analysis of the carbon footprint of power production across the EU.
- 

## 6.5 Sustainability and Open Education

All EU4Geo outputs are designed as Open Educational Resources (OER). The project ensures long-term impact through:

- **Teacher Training:** Equipping educators with modern ICT and pedagogical skills.
- **European Portfolio:** Encouraging students to document their best maps and analyses.
- **Dissemination:** Sharing methodology via EPALe, eTwinning, and the European Education Area platforms.

## 7. Závěr a metodická poznámka

Tato příručka a doprovodné metodické materiály vznikly jako autorské dílo s využitím principů generativní umělé inteligence (AI).

- **Odborný základ:** obsahová náplň vychází z oficiálních datových zdrojů EU (Eurostat, Copernicus, portál Europa.eu a dalších) a kurikulárních dokumentů projektu EU4Geo.
- **Technologická podpora:** při strukturování textů, generování scénářů výuky a návrhu interaktivních aktivit byly využity nástroje generativní AI (např. ChatGPT, Gemini).
- **Verifikace:** všechny výstupy generované AI byly podrobeny odborné a pedagogické redakci autorem a zapojených učitelů geografie, aby byla zajištěna jejich faktická správnost a metodická vhodnost pro gymnaziální vzdělávání.

Věříme, že vám tato metodická příručka bude užitečným průvodcem při výuce evropských témat. Geografie nabízí unikátní prostor pro pochopení souvislostí moderního světa a naším cílem bylo poskytnout vám nástroje, které tuto cestu žákům usnadní. Tato příručka není konečným stavem, ale otevřeným materiálem, který se bude vyvíjet spolu s vámi a vašimi žáky. Děkujeme, že pomáháte vzdělávat budoucí generaci Evropanů.



Financováno  
Evropskou unií



**Název projektu:**

Integrating European Union Studies into Secondary and Lower Secondary School Geography Education

**Číslo projektu:** 101239543



# PŘÍLOHY

k metodické příručce EU4Geo

**Příloha 1:** Tematické plány a scénáře výuky  
- metodické podklady pro ročníky Tercie až Oktáva

**Příloha 2:** Přehled digitálních nástrojů

**Autor:** Igor Michajlov a kolektiv projektu

**Instituce:** Trojské gymnázium s. r. o. (škola oceněna Cenou DZS)

**Místo a rok:** Praha, 2026

**Prohlášení o vyloučení odpovědnosti:**

Financováno Evropskou unií. Vyjádřené názory a stanoviska jsou však pouze názory a stanoviska autorů a nemusí nutně odrážet názory a stanoviska Evropské unie nebo Evropské výkonné agentury pro vzdělávání a kulturu (EACEA). Evropská unie ani poskytovatel grantu za ně nemohou nést odpovědnost.

**Ostatní poznámky:**

Z důvodu častých aktualizací webových rozhraní nejsou v textu uváděny přímé URL odkazy na digitální nástroje. Všechny zmíněné nástroje jsou snadno dostupné zadáním jejich názvu do internetového vyhledávače.

Předložený přehled digitálních nástrojů v Příloze 2 je orientační a není vyčerpávající. Učitelé jsou povzbuzováni k využívání i jiných alternativních digitálních nástrojů podle vlastního uvážení, technických možností školy a osobních preferencí.

## Obsah příloh

<b>Příloha 1: Tematické plány a scénáře výuky .....</b>	<b>42</b>
<b>Jak s materiály pracovat?.....</b>	<b>42</b>
<b>TERCIE: Evropa jako prostor a domov.....</b>	<b>43</b>
BLOK 1: Kde končí Evropa? (Politická geografie).....	43
BLOK 2: Kulturní geografie (Identita, jazyky, symboly) .....	47
BLOK 3: Cestování a život bez hranic (Praktická geografie) .....	51
BLOK 4: Můj region a EU (Regionální geografie) .....	55
<b>KVARTA: Fungování institucí .....</b>	<b>59</b>
BLOK 1: Institucionální trojúhelník: Kdo vládne Evropě? .....	59
BLOK 2: Čtyři svobody (Ekonomický pilíř).....	64
BLOK 3: Obyvatelstvo a demografie (Sociální geografie) .....	70
BLOK 4: Zemědělství a venkov (CAP).....	76
BLOK 5: Projektová syntéza (Veletrh EU) .....	82
<b>KVINTA: Ekonomika a regionální rozvoj.....</b>	<b>87</b>
BLOK 1: Jádru a periferie (Hospodářská geografie).....	87
BLOK 2: Kohezní politika (Vyrovnávání rozdílů) .....	92
BLOK 3: Euro a měnová unie .....	97
<b>SEXTA: Globální výzvy.....</b>	<b>102</b>
BLOK 1: Zelená dohoda (Green Deal) a Environment .....	102
BLOK 2: EU jako globální hráč (Geopolitika).....	109
BLOK 3: Doprava a infrastruktura (TEN-T).....	115
BLOK 4: Kritická diskuse / Debata.....	121
<b>SEPTIMA: Rozhodovací proces v praxi .....</b>	<b>126</b>
BLOK: Simulace Evropského parlamentu .....	126
<b>SEPTIMA &amp; OKTÁVA: Seminář.....</b>	<b>133</b>
BLOK: Digitální simulace a geografický dopad (EUcraft) .....	133

<b>Příloha 2: Přehled digitálních nástrojů .....</b>	<b>139</b>
Mapové portály a GIS (Geografická analýza) .....	139
Statistická data a vizualizace .....	140
Tematické a specializované vizualizace .....	140
Výukové simulace a hry .....	141
Nástroje pro aktivizaci, zpětnou vazbu a spolupráci .....	141
Kreativní nástroje a AI .....	142
Praktické aplikace pro život v EU (Občanská kompetence) .....	142
<b>Závěr a metodická poznámka.....</b>	<b>143</b>

## Příloha 1: Tematické plány a scénáře výuky

Tato kapitola představuje praktické jádro metodické příručky. Naleznete zde konkrétní rozpracování výuky pro ročníky Tercie až Oktáva, které vychází ze schváleného kurikula projektu EU4Geo.

Aby byla příručka pro vás co nejužitečnější a nemuseli jste trávit hodiny studiem dlouhých textů, zvolili jsme pro popis jednotlivých bloků tzv. hybridní model. Tento formát kombinuje rychlý manažerský přehled s detailním návodem pro klíčové aktivity.

---

### Jak s materiály pracovat?

Tato příručka není dogma, ale inspirace. Při přípravě výuky doporučujeme následující postup:

- **Modularita a flexibilita:** nemusíte odučit blok přesně tak, jak je napsán. Pokud máte méně času, využijte pouze Detailní scénář klíčové aktivity a zbytek hodiny přizpůsobte svému stylu. Přehledová karta vám umožní rychle identifikovat části, které lze zkrátit nebo vynechat.
- **Práce s časem:** časové dotace v tabulkách jsou orientační a vycházejí z ideálního průběhu. Vždy počítejte s rezervou na technické nastavení (připojení tabletů, načtení map).
- **Příprava před hodinou:** u aktivit využívajících online nástroje (Kohesio, Eurostat, MapChart) doporučujeme si aplikaci předem vyzkoušet na zařízení, které budete ve třídě používat. Odkazy se mohou v čase měnit, proto je vhodné ověřit jejich funkčnost.

Cílem tohoto uspořádání je poskytnout vám jistotu a oporu při zavádění nových, interaktivních metod do výuky geografie.

# TERCIE: Evropa jako prostor a domov






## BLOK 1: Kde končí Evropa? (Politická geografie)

**Časová dotace:** 2 vyučovací hodiny (90 minut)

**Hlavní cíl:** Žák dokáže na mapě rozlišit hranice geografické Evropy a politické EU. Chápe, že evropská integrace má různé vrstvy (EU, Eurozóna, Schengen) a že ne každý evropský stát je členem všech těchto struktur.

### A. PŘEHLEDOVÁ KARTA BLOKU (SYLLABUS)

Tato tabulka slouží jako rychlý scénář pro učitele. Časy jsou orientační.

Čas / Fáze	Klíčový obsah a pojmy	Doporučená aktivita / Metoda	Pomůcky a zdroje
<b>1. Úvod a evokace</b> (10 min)	Rozdíl mezi kontinentem (Evropa) a organizací (EU). Kde jsou hranice?	 <b>Brainstorming:</b> „Co vás napadne, když se řekne EU?“ (Tvorba myšlenkové mapy na tabuli).	Tabule, fixy.
<b>2. Geografická vs. politická Evropa</b> (15 min)	Fyzické hranice (Ural, Bospor) vs. politické hranice EU.	 <b>Práce s atlasem:</b> Hledání států, které jsou v Evropě, ale ne v EU (Norsko, Švýcarsko, Ukrajina, Balkán).	Školní atlas, nástěnná mapa.
<b>3. Model „Cibule“ (Vrstvy integrace)</b> (30 min)	<b>Klíčové téma:</b> Rozdíl mezi EU (27), Eurozónou (20) a Schengennem.	 <b>Digitální dílna:</b> Tvorba vlastní mapy v aplikaci MapChart (viz detailní scénář níže).	Tablety/PC, web MapChart.net
<b>4. Dynamika hranic</b> (20 min)	Brexit (odchod UK), Kandidátské země (kdo čeká ve frontě?).	 <b>Kvíz / Puzzle:</b> Přiřazování vlajek k mapě (Člen / Kandidát / Soused).	Aplikace Seterra nebo Learning Corner.
<b>5. Reflexe a závěr</b> (15 min)	Shrnutí: EU není monolit, ale skládačka.	 <b>Diskuse:</b> „Je lepší být v jádru (všechny vrstvy), nebo na okraji?“ + Exit Ticket.	

## B. OČEKÁVANÉ VÝSTUPY ŽÁKA (MODEL KSA)

Co si žák z tohoto bloku odnáší a co lze hodnotit:

### Znalosti (Knowledge):

- Žák vymezí vnější hranici EU a vysvětlí, proč se neshoduje s hranicí geografické Evropy.
- Žák správně zařadí klíčové státy (Norsko, Švýcarsko, Velká Británie) do příslušných kategorií integrace (Schengen / EU / Eurozóna).

### Dovednosti (Skills):

- Žák ovládá práci s online nástrojem MapChart: umí vybrat státy, přiřadit jim atributy (barvu) podle legendy a stáhnout výslednou mapu.
- Žák umí pracovat s vrstvami v digitálním nebo tištěném atlase.

### Postoje (Attitudes):

- Žák chápe, že evropská integrace není „všechno nebo nic“, ale že má různé stupně, které ovlivňují každodenní život (např. nutnost pasu vs. občanky).

---

## C. DETAILNÍ SCÉNÁŘ KLÍČOVÉ AKTIVITY (FLAGSHIP ACTIVITY)

Tato aktivita je nosným prvkem bloku a rozvíjí digitální kompetence.

### Aktivita: Tvorba mapy „Vícerychlostní Evropy“

**Cíl aktivity:** Žák vytvoří digitální tematickou mapu, na které barevně odliší různé stupně integrace, a uvědomí si paradoxy (např. státy platící eurem, které nejsou v EU).

**Nástroj:** [MapChart.net](https://www.mapchart.net/) (nevyžaduje registraci, funguje v prohlížeči).

**Délka:** 25–30 minut.

### Zadání pro žáky (Krok za krokem):

1. **Příprava:** otevři si na tabletu/počítači stránku [MapChart.net](http://MapChart.net) a v sekci Europe vyber mapu **Europe**.
2. **Legenda:** vytvoříš mapu se třemi barvami. V legendě (Legend title) si nastav kategorie:
  - **Modrá:** „Jádro“ (Státy, které jsou v EU + mají Euro + jsou v Schengenu).
  - **Žlutá:** „Členové s vlastní měnou“ (Jsou v EU + Schengenu, ale platí svou měnou).
  - **Červená:** „Výjimky a paradoxy“ (Státy, které jsou v Schengenu, ale nejsou v EU).
3. **Práce s daty:** podle atlasu nebo internetu vybarvi státy:
  - **Krok A:** Začni Českem. Jsme v EU? Ano. Máme Euro? Ne. Jsme v Schengenu? Ano. -> Jakou bude mít barvu? (Žlutou).
  - **Krok B:** Najdi Slovensko, Německo, Rakousko. (Modrá).
  - **Krok C:** Najdi Norsko a Švýcarsko. (Červená – můžete tam jet bez pasu, ale v EU nejsou).
4. **Export:** až budeš mít hotovo, klikni na „Preview Map“ a následně „Download Map“. Obrázek si ulož do svého portfolia.

### Metodická poznámka pro učitele (Řešení a chytáky):

- **Irsko:** Je specifický případ (Je v EU, má Euro, ale není v Schengenu). Nechte žáky, ať na to narazí, a pak diskutujte proč (ostrovní poloha, dohoda s UK).
- **Černá Hora / Kosovo:** Platí Eurem, ale nejsou v EU ani v Eurozóně (používají ho jednostranně).
- **Cíl není biflování:** Není nutné, aby žáci z paměti věděli status Malty nebo Kypru. Cílem je pochopit princip, že hranice měny a hranice volného pohybu nejsou totožné s hranicí EU.

## D. TIPY PRO UČITELE A RYCHLÉ OVĚŘENÍ

### ✦ Na co si dát pozor:

- **Záměna pojmů:** žáci (i dospělí) často zaměňují Radu Evropy (lidská práva, nesouvisí přímo s EU, členem byla i Británie či Švýcarsko) a Evropskou radu (summit lídrů EU). V Tercii stačí říct, že „Evropa“ je širší pojem než „EU“.
- **Schengen není automatický:** vysvětlete, že i když jsme v Schengenu, při cestě do Německa musíme mít občanku u sebe (pro případ namátkové policejní kontroly), jen ji neukazujeme na hranici.
- **Aktualizace:** mapa se mění. Například Chorvatsko vstoupilo do Schengenu a Eurozóny v roce 2023. Učebnice mohou být zastaralé, proto používáme online nástroje.

Na závěr hodiny položte žákům 3 kontrolní otázky (ústně, na papírek nebo přes Mentimeter):



1. Jmenuj jeden stát, který je v EU, ale neplatí Eurem. (např. Česko, Polsko, Švédsko)
  2. Jmenuj jeden stát, který není v EU, ale můžeš tam cestovat bez pasu (Schengen). (např. Norsko, Švýcarsko, Island)
  3. Je Ukrajina členem EU? (Ne, je kandidátskou zemí).
-

## BLOK 2: Kulturní geografie (Identita, jazyky, symboly)

**Časová dotace:** 2 vyučovací hodiny (90 minut)

**Hlavní cíl bloku:** Žák chápe historický důvod vzniku EU (udržení míru), orientuje se v jazykové mapě Evropy a rozumí mottu „Jednotná v rozmanitosti“ jako klíčové hodnotě evropské spolupráce.

### A. PŘEHLEDOVÁ KARTA BLOKU (SYLLABUS)

Čas / Fáze	Klíčový obsah a pojmy	Doporučená aktivita / Metoda	Pomůcky a zdroje
<b>1. Úvod</b> (15 min)	<b>Proč EU vznikla?</b> Od válek k míru. Robert Schuman a myšlenka spolupráce (uhlí a ocel).	 <b>Storytelling:</b> příběh rozbombardované Evropy vs. dnešní mír.  Srovnání fotek: Evropa 1945 vs. 2024.	Dataprojektor, historické fotografie (Europeana).
<b>2. Symboly</b> (20 min)	<b>Vizuální a zvuková identita.</b> Vlajka (12 hvězd = dokonalost, ne počet států!). Hymna (Óda na radost).	 <b>Hudební analýza:</b> poslech hymny v různých stylech (klasika, hip-hop).  <b>Rozbor vlajky:</b> kresba a vysvětlení symboliky.	YouTube (The European Anthem variants), sešity.
<b>3. Jazyky</b> (35 min)	<b>Jazyková mapa Evropy.</b> 24 úředních jazyků. Jazykové rodiny (Germánské, Románské, Slovanské, Ugrofinské).	 <b>Flagship Activity:</b> „Jazykový detektiv“ (viz detailní scénář).  <b>Práce s mapou:</b> lokalizace jazykových rodin.	Tablety/mobily, <b>Europa.eu</b> , <b>Google Translate</b> .
<b>4. Identita</b> (15 min)	<b>Jednotná v rozmanitosti.</b> Identita lokální vs. národní vs. evropská.	 <b>Hlasování:</b> „Cítím se být Evropanem?“  <b>Diskuse:</b> model „Matrjoška“ (vrstvy identity).	<b>Mentimeter / Slido.</b>
<b>5. Závěr</b> (5 min)	<b>Reflexe.</b>	 <b>Exit Ticket:</b> 3 kontrolní otázky.	Papírky nebo digitální formulář.

## B. OČEKÁVANÉ VÝSTUPY ŽÁKA (MODEL KSA)

### Znalosti (Knowledge):

- Žák vysvětlí symboliku vlajky EU (kruh hvězd jako symbol jednoty, nikoliv počtu států) a ví, že hymnou je Óda na radost.
- Žák rozliší hlavní jazykové rodiny v Evropě (slovanské, germánské, románské) a uvede příklad jazyka, který do těchto skupin nepatří (např. finština, maďarština).

### Dovednosti (Skills):

- Žák umí použít digitální překladač (Google Translate / DeepL) k identifikaci neznámého evropského jazyka.
- Žák dokáže na portálu europa.eu vyhledat informace o úředních jazycích EU.

### Postoje (Attitudes):

- Žák vnímá jazykovou rozmanitost Evropy jako hodnotu, nikoliv jako bariéru.
  - Žák chápe svou identitu jako vícevrstevnou (jsem Pražák, Čech i Evropan) a rozumí tomu, že tyto vrstvy se nevylučují.
- 

## C. DETAILNÍ SCÉNÁŘ KLÍČOVÉ AKTIVITY (FLAGSHIP ACTIVITY)

Tato aktivita propojuje kulturní geografii s digitálními dovednostmi a boří mýtus, že „všichni mluvíme anglicky“.

### Aktivita: Jazykový detektiv na mapě Evropy





- **Cíl:** Pochopit prostorové rozmístění jazykových rodin v Evropě a uvědomit si princip mnohojazyčnosti v EU.
- **Použitý digitální nástroj:** Portál **Europa.eu** (sekce Jazyky) a **Google Translate** (aplikace s funkcí konverzace/kamery).
- **Časová dotace:** 30–35 minut.

## Zadání pro žáky (Krok za krokem):

### 1. Fáze: Sluchová pátračka (10 min)

- Učitel pustí ukázkou mluveného slova z webu europa.eu (např. portugálštinu, estonštinu, bulharštinu).
- **Úkol:** Žáci ve dvojicích hádají: 1. Co je to za jazyk? 2. Kde v Evropě se jím mluví (Sever/Jih/Východ/Západ)?
- **Kontrola:** Ukázka na mapě. Diskuse: „Znělo to tvrdě/měkce/zpěvně?“

### 2. Fáze: Digitální překlad a mapa (15 min)

- Otevřete si na mobilu **Google Translate**.
- Zadejte motto EU: „**Jednotná v rozmanitosti**“.
- Přeložte tuto větu do tří jazyků podle zadání:
  - a) Jazyk našeho severního souseda (Polština).
  - b) Jazyk, kterým se mluví na Pyrenejském poloostrově (Španělština/Portugalština).
  - c) Jazyk, který je „divný“ a nepodobá se ostatním (Maďarština nebo Finština).
- **Výstup:** Zapište si překlady a do slepé mapy v sešitě (nebo v aplikaci MapChart) zakreslete barevně oblasti:
  -  Modře: Germánské jazyky (Sever/Západ).
  -  Červeně: Románské jazyky (Jih/Západ).
  -  Zeleně: Slovanské jazyky (Východ).
  -  Žlutě: Ugrofinské jazyky (Maďarsko, Finsko, Estonsko).

### 3. Fáze: Babylonská rybička (5 min)

- **Experiment:** dva žáci si stoupnou k sobě. Jeden mluví česky, druhý má zapnutou funkci „Konverzace“ v Google Translate nastavenou na výstup např. ve francouzštině.
- **Cíl:** vyzkoušet si, jak technologie boří jazykové bariéry v reálném čase.

### Metodická poznámka pro učitele:

- **Správná řešení (Jazykové rodiny):** Důraz kladte na to, že jazykové hranice nekopírují přesně hranice států (např. němčina v Rakousku, Švýcarsku, Belgii).
  - **Ugrofinské jazyky:** Toto je pro žáky často „aha moment“. Zdůrazněte, že Maďaři a Finové si nerozumí, ale jejich jazyky mají společný (neindoevropský) původ.
  - **Motto:** Vysvětlete, že EU nenutí všechny mluvit jedním jazykem (jako USA angličtinou), ale garantuje právo používat vlastní jazyk (v EP, v úředním styku).
- 

### D. TIPY PRO UČITELE A RYCHLÉ OVĚŘENÍ

#### Na co si dát pozor (Časté mýty a úskalí):

- **Mýtus o hvězdách:** žáci (i dospělí) si často myslí, že 12 hvězd na vlajce znamená 12 zakládajících států. NENÍ TO PRAVDA. Číslo 12 je symbolem dokonalosti, úplnosti (12 měsíců, 12 hodin, 12 znamení zvěrokruhu). Vlajka se nemění s počtem členů.
- **Hymna beze slov:** hymna EU (Óda na radost) nemá oficiální text. Používá se pouze melodie, právě proto, aby žádný jazyk nebyl nadřazen ostatním.
- **Identita:** téma identity může být citlivé. Netlačte žáky do odpovědi „Ano, jsem Evropan“. Cílem je ukázat, že identita není „buď, anebo“ (buď Čech, nebo Evropan), ale že se vrstvy doplňují.

#### Exit Ticket (Kontrola na závěr):

Otázky položte ústně nebo promítněte na tabuli. Žáci odpovídají na papírek nebo zvednutím ruky.








1. **Proč je na vlajce EU 12 hvězd?** (A: Počet států, B: Symbol dokonalosti/jednoty). Správně: B
2. **Který z těchto jazyků nepatří mezi slovanské, germánské ani románské?** (A: Polština, B: Švédština, C: Maďarština). Správně: C
3. **Doplň motto EU:** „Jednotná v \_\_\_\_\_“. (Rozmanitosti)

## BLOK 3: Cestování a život bez hranic (Praktická geografie)

**Časová dotace:** 2 vyučovací hodiny (90 minut)

**Hlavní cíl bloku:** Žák dokáže prakticky naplánovat cestu do zahraničí s využitím digitálních map, rozlišuje země Schengenu od ostatních a zná svá práva jako spotřebitel (roaming, reklamace, zdravotní péče).

### A. PŘEHLEDOVÁ KARTA BLOKU (SYLLABUS)

Čas / Fáze	Klíčový obsah a pojmy	Doporučená aktivita / Metoda	Pomůcky a zdroje
<b>1. Úvod</b> (10 min)	<b>Schengen v praxi.</b> Kde končí kontroly? Rozdíl EU vs. Schengen (Irsko vs. Norsko).	 <b>Brainstorming:</b> „Co si musím sbalit?“ (Pas vs. Občanka).  <b>Mapa:</b> Rychlá orientace v zónách volného pohybu.	Školní atlas nebo nástěnná mapa.
<b>2. Plánování</b> (30 min)	<b>Logistika cesty.</b> Vzdálenost, čas, dopravní prostředky. Bariéry v prostoru (moře, hory).	 <b>Flagship Activity:</b> „Virtuální cestovka“ (viz detailní scénář).	Google Maps, Rome2Rio, Mapy.cz.
<b>3. Spotřebitel</b> (25 min)	<b>Digitální a finanční hranice.</b> Roaming („Roam like at home“), měny (Euro vs. ostatní), nákupy.	 <b>Kvíz finanční gramotnosti:</b> Kolik stojí data ve Švýcarsku? Kolik stojí zmrzlina v Chorvatsku?  <b>Role-play:</b> Scénka „Ztracený kufr“.	Online převodníky měn, ceníky operátorů.
<b>4. Bezpečí</b> (15 min)	<b>Zdraví a práva.</b> Modrá kartička (EHIC), číslo 112, práva cestujících (zpoždění letu).	 <b>Pátrání:</b> Hledání řešení krizových situací v aplikaci.	Web/Aplikace Your Europe.
<b>5. Závěr</b> (10 min)	<b>Reflexe.</b>	 <b>Exit Ticket:</b> 3 kontrolní otázky.	Papírky nebo digitální formulář.

## B. OČEKÁVANÉ VÝSTUPY ŽÁKA (MODEL KSA)

### Znalosti (Knowledge):

- Žák vysvětlí princip „Roam like at home“ a ví, ve kterých zemích neplatí (např. Švýcarsko, Monako).
- Žák ví, k čemu slouží Evropský průkaz zdravotního pojištění (EHIC) a zná jednotné tísňové číslo 112.
- Žák rozlišuje země, kam může cestovat na občanský průkaz, od zemí, kde potřebuje pas.

### Dovednosti (Skills):

- Žák umí naplánovat multimodální trasu ( auto/vlak/letadlo ) pomocí aplikací Google Maps nebo Rome2Rio.
- Žák dokáže vyhledat informace o právech cestujících na portálu *Your Europe*.

### Postoje (Attitudes):

- Žák vnímá svobodu pohybu jako jednu z hlavních výhod členství v EU, ale zároveň si uvědomuje osobní odpovědnost za přípravu na cestu (pojištění, doklady).

---

## C. DETAILNÍ SCÉNÁŘ KLÍČOVÉ AKTIVITY (FLAGSHIP ACTIVITY)

Tato aktivita simuluje reálnou životní situaci, která je pro žáky v tomto věku vysoce motivující.

### **Aktivita:** Virtuální cestovka: Eurotrip snů

- **Cíl:** Aplikovat geografické znalosti a digitální dovednosti při komplexním plánování cesty po EU.
- **Použitý digitální nástroj:** **Google Maps** (nebo Rome2Rio) a **Your Europe** (europa.eu/youreurope).
- **Časová dotace:** 30 minut.

## Zadání pro žáky (Krok za krokem):

### 1. Výběr destinace:

- Pracujte ve dvojicích. Vyberte si jedno město v EU, které byste chtěli navštívit (např. Barcelona, Řím, Dublin, Stockholm).

### 2. Plánování trasy (Google Maps / Rome2Rio):

- Zjistěte, jak se tam dostanete z vašeho bydliště.
- **Varianta A (Auto/Vlak):** Kolik kilometrů to je? Jak dlouho trvá cesta čistého času? Přes které státy projedete?
- **Varianta B (Letadlo):** Jak dlouho trvá let?

### 3. Check-list cestovatele (Vyplňte do sešitu/tabletu):

- **Hranice:** projíždíte přes nějakou hranici, kde *musíte* ukázat pas/občanku? (Pozor na Irsko, Kypr nebo cestu přes Srbsko).
- **Peníze:** jakou měnou zaplatíte v cíli za svačinu? (Euro? Zlotý? Koruna?). Použijte online převodník a zjistěte kurz (např. 1 EUR = cca 25 CZK).
- **Data:** budou vám v cílové zemi fungovat data v mobilu za stejnou cenu jako doma? (Ověřte, zda je země v EU roamingu).

### 4. Krizový scénář (Your Europe):

- Jděte na web *Your Europe* -> sekce Cestování.
- Najděte odpověď na situaci: "*Váš let má zpoždění 4 hodiny. Na co máte nárok?*"

## Metodická poznámka pro učitele:

- **Geografické chytáky:** upozorněte žáky na Švýcarsko (je v Schengenu = bez kontrol, ale není v EU = drahý roaming a vlastní měna).
- **Rome2Rio:** Doporučte tento nástroj pro složitější cesty (kombinuje vlaky, autobusy a letadla lépe než Google Maps).
- **Realita:** Žáci často ignorují geografické bariéry (např. moře). Pokud plánují cestu autem do Irska nebo Švédska, připomeňte jim nutnost trajektu nebo mostu (Öresund), což cestu prodražuje a prodlužuje.

## D. TIPY PRO UČITELE A RYCHLÉ OVĚŘENÍ

### ✦ Na co si dát pozor (Časté mýty a úskalí):

- **Mýtus o EHIC:** Modrá kartička pojišťovny (EHIC) **není** cestovní pojištění. Nekryje převoz vrtulníkem ze sjezdovky ani spoluúčast, která je v zahraničí běžná. Kryje jen nutnou péči ve veřejných zařízeních.
- **Datová past:** Žáci si často myslí, že "Evropa = levná data". Pozor na **Švýcarsko, Monako, Andorru** a také na **trajekty na moři** (tam se telefon připojí na satelitní síť, což je extrémně drahé).
- **Schengen není zed'**: I uvnitř Schengenu mohou být dočasné kontroly (např. při sportovních akcích nebo migrační krizi). Vždy je nutné mít doklad u sebe!

### 🇪🇺 Exit Ticket (Kontrola na závěr):

Otázky položte ústně nebo přes Mentimeter.







1. **Jedu na výlet do Paříže. Budu tam platit za data v mobilu víc než doma?** (Ne, platí "Roam like at home").
  2. **Jaké telefonní číslo vytočím, když budu potřebovat sanitku v Chorvatsku nebo Itálii?** (112).
  3. **Která z těchto zemí NENÍ v EU, a proto si tam musím dát pozor na drahý roaming?** (A: Rakousko, B: Švýcarsko, C: Slovensko). *Správně: B*
-

## BLOK 4: Můj region a EU (Regionální geografie)

**Časová dotace:** 2 vyučovací hodiny (90 minut)

**Hlavní cíl bloku:** Žák dokáže ve svém bezprostředním okolí (město, čtvrť) identifikovat projekty spolufinancované z EU, chápe princip solidarity (bohatší regiony pomáhají chudším) a dokáže navrhnout, co by se v jeho okolí mělo zlepšit.

### A. PŘEHLEDOVÁ KARTA BLOKU (SYLLABUS)

Čas / Fáze	Klíčový obsah a pojmy	Doporučená aktivita / Metoda	Pomůcky a zdroje
<b>1. Úvod</b> (10 min)	<b>Princip solidarity.</b> Proč EU posílá peníze? Analogie „rodinného rozpočtu“ (kdo má víc, přispěje tomu, kdo potřebuje nové boty).	 <b>Diskuse:</b> „Kdo je v ČR bohatší – Praha nebo regiony?“  <b>Mapa:</b> HDP regionů (Světlé vs. Tmavé oblasti).	Školní atlas nebo Eurostat mapa.
<b>2. Pátrání</b> (35 min)	<b>EU v mém okolí.</b> Hledání konkrétních stop: školy, nádraží, parky, cyklostezky.	 <b>Flagship Activity:</b> „Euro-detektiv“ s nástrojem <b>Kohesio</b> (viz detailní scénář).	Tablety/PC, <b>Kohesio.eu</b> .
<b>3. Ověření</b> (20 min)	<b>Virtuální terénní průzkum.</b> Jak vypadá „ta cedulka“? (Vlajka EU, nápis Spolufinancováno).	 <b>Street View:</b> Hledání pamětních desek na fasádách budov nalezených v Kohesio.	<b>Google Street View</b> / Mapy.cz Panorama.
<b>4. Aktivita</b> (20 min)	<b>Starostou na zkoušku.</b> Navrhování změny ve veřejném prostoru.	 <b>Design Thinking:</b> „Mám 1 milion z EU. Co opravím?“ (Náčrt/Vizualizace).	Papír, fixy nebo <b>Padlet</b> .
<b>5. Závěr</b> (5 min)	<b>Reflexe.</b>	 <b>Exit Ticket:</b> 3 kontrolní otázky.	Papírky nebo digitální formulář.

## B. OČEKÁVANÉ VÝSTUPY ŽÁKA (MODEL KSA)

### Znalosti (Knowledge):

- Žák vysvětlí zjednodušený princip evropské solidarity (vyrovnávání rozdílů mezi regiony).
- Žák ví, že projekty nevymýšlí „Brusel“, ale místní lidé (obce, školy, kraje), a EU je pouze spolufinancuje.

### Dovednosti (Skills):

- Žák ovládá platformu **Kohesio**: umí vyfiltrovat projekty ve své obci a zjistit základní údaje (název, částka, účel).
- Žák umí kombinovat mapové podklady (Kohesio + Street View) k verifikaci informací.

### Postoje (Attitudes):

- Žák vnímá, že členství v EU má hmatatelné dopady na kvalitu života v jeho bezprostředním okolí.
- Žák se aktivně zajímá o veřejný prostor a přemýšlí o jeho zlepšování.

---

## C. DETAILNÍ SCÉNÁŘ KLÍČOVÉ AKTIVITY (FLAGSHIP ACTIVITY)

Tato aktivita přenáší „velkou politiku“ na úroveň ulice, kde žák bydlí. Využívá oficiální, ale uživatelsky přívětivou databázi EU.

### **Aktivita:** Euro-detektiv: Co EU zaplatila u nás?

- **Cíl:** Najít konkrétní důkazy o investicích EU v místě bydliště nebo školy a pochopit jejich účel.
- **Použitý digitální nástroj:** **Kohesio** ([kohesio.ec.europa.eu](https://kohesio.ec.europa.eu)) – oficiální interaktivní mapa projektů.
- **Časová dotace:** 35 minut.

## Zadání pro žáky (Krok za krokem):

### 1. Start (5 min):

- Otevřete web **kohesio.ec.europa.eu**.
- V horní liště přepněte jazyk na češtinu (pokud je dostupná) nebo angličtinu.
- Klikněte na „Map“ (Mapa).

### 2. Lokalizace (10 min):

- Do vyhledávacího pole zadejte název vašeho města/obce (např. „Kladno“, „Brno“, „Praha 7“).
- Přiblížte mapu (zoom) tak, abyste viděli jednotlivé „špendlíky“ (body). Každý bod je jeden projekt.

### 3. Sběr dat (15 min):

- Vyberte si **dva různé projekty** ve vašem okolí (např. jeden ve škole, jeden v dopravě nebo parku).
- Rozklikněte je a do sešitu si vypište „Kartu projektu“:
  - **Co to je?** (Název: např. Modernizace učebny chemie).
  - **Kdo to dostal?** (Příjemce: např. Gymnázium...).
  - **Kolik?** (Celkové náklady / Příspěvek EU).
  - **Proč?** (Popis: např. Zlepšení kvality výuky přírodních věd).

### 4. Bonusová výzva (5 min):

- Najděte projekt s nejvyšší částkou v okolí. (Bývá to často čistička odpadních vod, nádraží nebo silnice).

## Metodická poznámka pro učitele:

- **Specifikum Prahy vs. Regionů:**
  - Pokud učíte v **Praze**: Upozorněte žáky, že Praha je bohatý region. Proto zde nenajdou tolik projektů na „opravu chodníků“, ale spíše na „vědu, výzkum, vzdělávání (šablony) a metro“.
  - Pokud učíte v **regionech**: Zde bude více projektů na infrastrukturu (silnice, náměstí, hasičárny).

- **Kohesio vs. Realita:** Někdy je špendlík na mapě umístěn na sídlo firmy/úřadu, ne na místo stavby. Je dobré na to žáky upozornit (např. projekt „Oprava silnic ve Středočeském kraji“ může mít špendlík na krajském úřadě v Praze).
- 

#### D. TIPY PRO UČITELE A RYCHLÉ OVĚŘENÍ

##### ✦ Na co si dát pozor (Časté mýty a úskalí):

- **Mýtus „Brusel nám poroučí, co máme stavět“:** Vysvětlete žákům, že je to naopak. Starosta nebo ředitel školy musí *sami* vymyslet projekt, napsat žádost a poslat ji k posouzení. EU jen kontroluje, zda to dává smysl, a posílá peníze. Iniciativa jde „zespoda“.
- **Neviditelné projekty:** Ne všechno je beton. Mnoho peněz jde do „měkkých projektů“ (rekvalifikace, kurzy pro učitele, školní psycholog). Ty na Street View nevidíte, ale v Kohesio jsou.
- **Cedulky:** Upozorněte, že povinnost mít pamětní desku/vlajku je podmínkou dotace. Pokud tam není, příjemce může dostat pokutu.

##### 🗨️ Exit Ticket (Kontrola na závěr):

*Otázky položte ústně nebo přes Mentimeter.*

1. **Jmenuj jednu konkrétní věc ve svém okolí, na kterou přispěla EU.** (Odpovědi budou individuální: cyklostezka, hřiště, tabule ve škole...).
  2. **Kdo vymyslel ten projekt?** (A: Úředník v Bruselu, B: Místní lidé/radnice/škola).  
*Správně: B*
  3. **Co znamená „princip solidarity“ v EU?** (Bohatší státy/regiony přispívají do společného rozpočtu více, aby pomohly těm chudším se rozvíjet).
-

## KVARTA: Fungování institucí

### BLOK 1: Institucionální trojúhelník: Kdo vládne Evropě?

**Celková časová dotace:** 6 vyučovacích hodin (3 × 90 minut)

**Hlavní cíl bloku:** Žák rozlišuje role Evropské komise, Parlamentu a Rady EU, chápe systém „brzd a protivah“ při schvalování zákonů a dokáže lokalizovat sídla institucí na mapě Evropy.

#### A. PŘEHLEDOVÁ KARTA BLOKU (SYLLABUS)

Tento přehled pokrývá celých 6 hodin, rozdělených do tří logických celků.

#### Část A: Seznámení s hráči (1. a 2. hodina)

*Cíl: Pochopit, kdo koho zastupuje (Unii, Občany, Státy).*

Čas / Fáze	Klíčový obsah a pojmy	Doporučená aktivita / Metoda	Pomůcky a zdroje
<b>1. Úvod</b> (15 min)	<b>Mýtus o diktátu.</b> Kdo rozhoduje? (Není to „jeden král v Bruselu“).	 <b>Analogie:</b> „Školní parlament“ (Ředitel = Komise, Učitelé = Rada, Žáci = Parlament).	Tabule, fixy.
<b>2. Teorie</b> (30 min)	<b>Trojúhelník moci.</b> Komise (navrhuje), EP (hlas lidu), Rada EU (hlas vlád).	 <b>Jigsaw (Skládanka):</b> Expertní skupiny nastudují jednu instituci a učí ostatní.	<b>Learning Corner</b> (prezentace), učebnice.
<b>3. Aktivita</b> (40 min)	<b>Kdo je kdo?</b> Rozlišení Rady EU vs. Evropské rady vs. Rady Evropy.	 <b>Interaktivní kvíz:</b> Třídění pojmů a pravomocí.	<b>Kahoot! / Blooket.</b>
<b>4. Závěr</b> (5 min)	<b>Reflexe.</b>	 <b>Exit Ticket:</b> Spojovačka (Instituce – Funkce).	Papírky.





## Část B: Legislativní ping-pong (3. a 4. hodina)

*Cíl: Zažít proces schvalování zákona (Simulace).*

Čas / Fáze	Klíčový obsah a pojmy	Doporučená aktivita / Metoda	Pomůcky a zdroje
<b>1. Příprava</b> (15 min)	<b>Řádný legislativní postup.</b> Návrh -> Čtení -> Kompromis -> Schválení.	 <b>Video explainer:</b> Krátké video „Jak vzniká směrnice“.	YouTube (Euroskop/ EUTube).
<b>2. Simulace</b> (45 min)	<b>Hra na zákonodárce.</b> Téma: „Zákaz prodeje energetických nápojů pod 15 let“.	 <b>Flagship Activity:</b> „Legislativní ping-pong“ (viz detailní scénář).	<b>Padlet</b> (pro sdílení návrhů).
<b>3. Vyjednávání</b> (25 min)	<b>Trilog.</b> Hledání shody mezi Radou a Parlamentem.	 <b>Role-play:</b> Zástupci skupin hledají kompromisní znění.	-
<b>4. Závěr</b> (5 min)	<b>Hlasování.</b>	 <b>Finální schválení:</b> Prošel zákon?	-

## Část C: Geografie moci (5. a 6. hodina)

*Cíl: Lokalizovat instituce v prostoru (Polycentrismus).*

Čas / Fáze	Klíčový obsah a pojmy	Doporučená aktivita / Metoda	Pomůcky a zdroje
<b>1. Úvod</b> (10 min)	<b>Kde to sídlí?</b> Brusel, Štrasburk, Lucemburk, Frankfurt.	 <b>Práce s mapou:</b> Zakreslení sídel do slepé mapy.	Školní atlas / Slepá mapa.
<b>2. Exkurze</b> (35 min)	<b>Virtuální prohlídka.</b> Architektura moci (Berlaymont, Louise Weiss).	 <b>Google Earth / Street View:</b> Virtuální procházka po „Evropské čtvrti“ v Bruselu.	<b>Google Earth,</b> tablety.
<b>3. Agentury</b> (30 min)	<b>Decentralizace.</b> Agentury nejsou jen v Bruselu (např. EUSPA v Praze).	 <b>Mapování:</b> Kde sídlí agentura pro námořní bezpečnost? (Lisabon) Atd.	<b>ArcGIS StoryMaps /</b> Mapa agentur EU.
<b>4. Závěr</b> (15 min)	<b>Syntéza.</b>	 <b>Test:</b> Instituce + Sídla + Funkce.	-

## B. OČEKÁVANÉ VÝSTUPY ŽÁKA (MODEL KSA)

### Znalosti (Knowledge):

- Žák vyjmenuje tři hlavní legislativní instituce (Komise, EP, Rada EU) a popíše jejich základní roli (navrhuje / schvaluje).
- Žák vysvětlí rozdíl mezi Radou EU (ministři) a Evropskou radou (premiéři).
- Žák ví, že Evropský parlament má dvě sídla (Brusel, Štrasburk).

### Dovednosti (Skills):

- Žák dokáže v simulaci formulovat argument pro nebo proti přijetí směrnice z pozice přidělené role.
- Žák umí na digitální mapě (Google Earth) vyhledat sídla klíčových institucí.

### Postoje (Attitudes):

- Žák chápe, že rozhodování v EU je založeno na kompromisu a vyjednávání, nikoliv na diktátu jedné osoby.
- Žák vnímá složitost legislativního procesu jako daň za demokracii a zapojení 27 států.

---

## C. DETAILNÍ SCÉNÁŘ KLÍČOVÉ AKTIVITY (FLAGSHIP ACTIVITY)

Tato aktivita je určena pro **Část B (3.–4. hodina)**. Je to simulace, která převede nudnou teorii pingdo živé praxe.

### **Aktivita:** Legislativní ping-pong: Zakážeme „energiťáky“?

- **Cíl:** Pochopit dynamiku mezi Komisí (návrh), Parlamentem (zájmy lidí) a Radou (zájmy států/firem).
- **Použitý digitální nástroj: Padlet** (jako sdílená tabule pro pozměňovací návrhy).
- **Časová dotace:** 45 minut (samotná simulace).

## Zadání pro žáky (Krok za krokem):

### 1. Rozdělení rolí (5 min):

- Třída se rozdělí na 3 skupiny:

**A) Evropská komise (5 žáků):** „Strážci smluv“. Chtějí chránit zdraví dětí.

**B) Evropský parlament (polovina zbytku):** „Hlas lidu“. Rozdělí se na dvě frakce: *Zelení* (chtějí zákaz) a *Liberálové* (chtějí svobodu trhu).

**C) Rada EU (druhá polovina):** „Hlas států“. Zastupují ministry průmyslu. (Např. Rakousko – výrobce Red Bullu je proti; Francie – je pro ochranu zdraví).

### 2. Krok 1: Návrh Komise (10 min):

- Skupina A napíše na Padlet (sloupec „Návrh“): *„Evropská komise navrhuje úplný zákaz prodeje energetických nápojů osobám mladším 18 let v celé EU.“*
- Zdůvodnění: Ochrana zdraví, obezita, hyperaktivita.

### 3. Krok 2: První čtení (15 min):

- **Parlament (Skupina B):** Diskutuje. Zelení souhlasí, Liberálové křičí, že 18 let je moc.
  - Výstup na Padlet: EP navrhuje změnu: *„Zákaz pouze do 15 let a povinné varování na plechovce.“*
- **Rada EU (Skupina C):** Ministři se bouří. Rakousko hrozí vetem.
  - Výstup na Padlet: Rada navrhuje: *„Žádný zákaz, pouze informační kampaň ve školách.“*

### 4. Krok 3: Trilogi a Kompromis (15 min):

- Z každé skupiny se vyberou 2 vyjednaváči. Sejdou se uprostřed třídy („Brusel“).
- Musí najít text, který odsouhlasí všichni.
- Možný výsledek: *„Zákaz prodeje do 15 let, ale státy si mohou udělit výjimku, pokud zavedou daň z cukru.“*

## Metodická poznámka pro učitele:

- **Role učitele:** Vy jste předsedající/moderátor. Hlídejte čas. Pokud se zaseknou, vstupte do role „lobbisty“ a dodejte argument (např. „Lékaři právě vydali studii, že kofein škodí mozku dětí“).
  - **Padlet:** Použijte formát „Shelf“ (Sloupec). Sloupec 1 = Komise, Sloupec 2 = Parlament, Sloupec 3 = Rada, Sloupec 4 = Finální zákon.
  - **Cíl není výsledek:** Je jedno, jestli zákon projde. Cílem je, aby žáci pochopili, že Komise nemůže nic nařídit sama – musí přesvědčit EP i Radu.
- 

## D. TIPY PRO UČITELE A RYCHLÉ OVĚŘENÍ

### 📌 Na co si dát pozor (Časté mýty a úskalí):

- **„Rada jako Rada“:** Největší problém je zmatek v názvech.
  - *Rada EU* (ministři, schvaluje zákony) = **TO HLAVNÍ**.
  - *Evropská rada* (premiéři/prezidenti, summit) = **ŠÉFOVÉ**.
  - *Rada Evropy* (lidská práva, soud ve Štrasburku) = **NENÍ EU** (je tam i Británie, Švýcarsko atd.).
  - *Tip:* Udělejte si na tabuli velký přehled s logy těchto tří institucí a nechte ho tam celou dobu.
- **Štrasburk vs. Brusel:** Žáci se ptají, proč EP cestuje. Vysvětlete historický kontext (usmíření Francie a Německa), ale zmiňte i kritiku (ekologická a finanční zátěž).

### 🎫 Exit Ticket (Kontrola na závěr):

Otázky pro rychlé ověření (např. po Části B):

1. **Která instituce má jako jediná právo navrhnout nové zákony EU?** (Evropská komise).
2. **Koho zastupují ministři v Radě EU?** (Své národní vlády / členské státy).
3. **Proč se říká, že EU má „dvojitou legitimitu“?** (Protože zákony musí schválit jak zástupci občanů [EP], tak zástupci států [Rada]).

## BLOK 2: Čtyři svobody (Ekonomický pilíř)

**Název bloku:** Čtyři svobody: Zboží, Lidé, Služby, Kapitál





**Celková časová dotace:** 6 vyučovacích hodin (3 × 90 minut)

**Hlavní cíl bloku:** Žák dokáže vyjmenovat čtyři svobody vnitřního trhu a na konkrétních příkladech (nákupy, brigáda, cestování) vysvětlit jejich výhody pro spotřebitele i firmy.

### A. PŘEHLEDOVÁ KARTA BLOKU (SYLLABUS)





#### Část A: Volný pohyb zboží (7. a 8. hodina)

*Cíl: Pochopit, jak funguje celní unie a proč máme v obchodech zboží z celé EU.*

Čas / Fáze	Klíčový obsah a pojmy	Doporučená aktivita / Metoda	Pomůcky a zdroje
<b>1. Úvod</b> (15 min)	<b>Odkud je moje svačina?</b> Globalizace vs. Evropský trh.	 <b>Aktivita:</b> „Snídaňový košík“ – žáci hledají zemi původu na obalech potravin/věcí.	Obaly od potravin, telefony.
<b>2. Teorie</b> (25 min)	<b>Celní unie vs. Zóna volného obchodu.</b> Proč kamion nečeká na hranici? Společná cla navenek.	 <b>Schéma:</b> Kresba na tabuli (Hranice uvnitř vs. hranice venku).	Tabule.
<b>3. Analýza</b> (40 min)	<b>Geografie obchodu.</b> Kdo jsou partneři ČR? (Exportní ekonomika).	 <b>Práce s daty:</b> Vizualizace exportu ČR na portálu OEC.	<b>OEC.world</b> (Observatory of Economic Complexity).
<b>4. Závěr</b> (10 min)	<b>Spotřebitel.</b> Označení CE (bezpečnost) a reklamace v EU.	 <b>Diskuse:</b> „Je bezpečnější koupit nabíječku z EU nebo z AliExpressu?“	-



## Část B: Volný pohyb osob a služeb (9. a 10. hodina)

Cíl: Rozlišit turistiku (Schengen) od práva žít a pracovat jinde (Vnitřní trh).

Čas / Fáze	Klíčový obsah a pojmy	Doporučená aktivita / Metoda	Pomůcky a zdroje
<b>1. Úvod</b> (10 min)	<b>Právo usadit se.</b> Rozdíl: Jet na dovolenou vs. Přestěhovat se za prací.	 <b>Brainstorming:</b> „Co potřebuji, abych mohl pracovat v Německu?“ (Jazyk, uznání diplomu...).	-
<b>2. Práce</b> (40 min)	<b>Trh práce v EU.</b> EURES, uznávání kvalifikací, Europass.	 <b>Flagship Activity:</b> „Kariérní poradce“ (viz detailní scénář).	<b>EURES</b> portál, <b>Europass.</b>
<b>3. Služby</b> (30 min)	<b>Digitální služby a Roaming.</b> Netflix v zahraničí, data v mobilu.	 <b>Pátrání:</b> Porovnání ceníků operátorů a podmínek digitálních služeb.	Mobily, web <b>Your Europe.</b>
<b>4. Závěr</b> (10 min)	<b>Studium.</b> Erasmus+ (motivace).	 <b>Video:</b> Příběh studenta na Erasmu.	YouTube.

## Část C: Kapitál a Syntéza (11. a 12. hodina)

Cíl: Pochopit toky peněz a shrnout význam jednotného trhu pro ČR.

Čas / Fáze	Klíčový obsah a pojmy	Doporučená aktivita / Metoda	Pomůcky a zdroje
1. Úvod (15 min)	<b>Volný pohyb kapitálu.</b> Investice, nákup nemovitostí, SEPA platby.	 <b>Případová studie:</b> „Může si Čech koupit chatu v Chorvatsku?“ (Ano).	-
2. Syntéza (45 min)	<b>ČR jako „dílna Evropy“.</b> Výhody (přístup na trh) vs. Rizika (závislost na Německu).	 <b>Debata:</b> „Je pro českou firmu lepší být na jednotném trhu, nebo být chráněna cly?“	Rozdělení třídy na 2 tábory.
3. Mapa (20 min)	<b>Investice v regionu.</b> Odkud jsou firmy v naší průmyslové zóně?	 <b>GIS:</b> Google Maps + Rejstřík firem (hledání vlastníků).	<b>Google Maps,</b> Justice.cz.
4. Závěr (10 min)	<b>Reflexe.</b>	 <b>Exit Ticket:</b> 4 svobody v praxi.	-

## B. OČEKÁVANÉ VÝSTUPY ŽÁKA (MODEL KSA)

### Znalosti (Knowledge):

- Žák vyjmenuje 4 svobody vnitřního trhu (zboží, služby, osoby, kapitál).
- Žák vysvětlí rozdíl mezi Schengem (zrušení kontrol na hranicích) a Jednotným trhem (právo pracovat a obchodovat).

### Dovednosti (Skills):

- Žák umí vyhledat pracovní nabídku v jiné zemi EU na portálu EURES.
- Žák dokáže na portálu OEC.world analyzovat strukturu exportu ČR a určit hlavní obchodní partnery.

### **Postoje (Attitudes):**

- Žák vnímá ČR jako otevřenou exportní ekonomiku, jejíž prosperita je závislá na volném obchodu v Evropě.
- Žák si uvědomuje, že možnost studovat a pracovat v zahraničí je privilegium, které není ve světě samozřejmostí.

---

### **C. DETAILNÍ SCÉNÁŘ KLÍČOVÉ AKTIVITY (FLAGSHIP ACTIVITY)**

Tato aktivita je určena pro **Část B (9.–10. hodina)**. Zaměřuje se na budoucnost žáků a praktické využití občanství EU.

#### **Aktivita:** Kariérní poradce: Brigáda v Evropě

- **Cíl:** Zjistit, jak funguje mobilita pracovní síly v EU, a naučit se vyhledávat informace o životních podmínkách v jiné zemi.
- **Použitý digitální nástroj:** Portál **EURES** ([ec.europa.eu/eures](http://ec.europa.eu/eures)).
- **Časová dotace:** 40 minut.

#### **Zadání pro žáky (Krok za krokem):**

##### **1. Scénář (5 min):**

- „Je vám 18 let, máte po maturitě a chcete jet na léto pracovat do zahraničí, abyste se naučili jazyk. Vyberte si zemi (např. Irsko, Rakousko, Španělsko).“

##### **2. Hledání práce (15 min):**

- Otevřete portál **EURES** -> sekce *Uchazeči o zaměstnání* -> *Hledat práci*.
- Zadejte klíčové slovo (např. „waiter“, „hotel“, „fruit picking“) a vaši cílovou zemi.
- Úkol: Najděte jeden konkrétní inzerát a vypište:
  - Místo výkonu práce.
  - Požadované jazyky.
  - Nabízený plat (přepočítejte na CZK).

### 3. Životní podmínky (15 min):

- Na portálu EURES jděte do sekce *Životní a pracovní podmínky*.
- Vyberte svou zemi a zjistěte:
  - Jak drahé je ubytování? (Sekce Ubytování).
  - Kolik stojí průměrně káva nebo oběd? (Sekce Životní náklady).
  - Musíte se registrovat na úřadech?

### 4. Reflexe (5 min):

- Ve dvojicích porovnejte svá zjištění.
- Otázka: „Vyplatí se tam jet pracovat, když odečtete náklady na bydlení?“

#### Metodická poznámka pro učitele:

- **Jazyková bariéra:** Portál EURES je v češtině, ale samotné inzeráty jsou často v jazyce dané země nebo v angličtině. To je skvělá ukázka reality – bez jazyků se na trhu práce neobejdete.
- **EURES vs. Práce načerno:** Vysvětlete žákům, že EURES je oficiální síť úřadů práce. Garantuje bezpečí a legální smlouvu (na rozdíl od pochybných agentur na Facebooku).

---

## D. TIPY PRO UČITELE A RYCHLÉ OVĚŘENÍ

### ✦ Na co si dát pozor (Časté mýty a úskalí):

- **Schengen vs. Trh:** Toto je nejčastější chyba.
  - *Schengen* = Cestování (nemusím ukazovat pas).
  - *Vnitřní trh* = Ekonomika (nemusím platit clo, nepotřebuji pracovní vízum).
  - *Příklad:* Irsko není v Schengenu (ukazují pas), ale je ve Vnitřním trhu (mohu tam pracovat bez povolení).
- **„Cizinci nám berou práci“:** Ukažte data o nezaměstnanosti v ČR (jedna z nejnižších v EU). Firmy naopak cizince zoufale hledají, protože „nejsou lidi“.
- **Clo vs. DPH:** Při nákupu z EU neplatím clo. DPH platím, ale je už v ceně (nebo se dopočítá, ale nezadrží to celnice). Při nákupu z Číny/USA řeším clo i DPH.

**📄 Exit Ticket (Kontrola na závěr):**

*Otázky pro rychlé ověření (např. po Části C):*

1. **Co znamená zkratka „CE“ na výrobku?** (Výrobek splňuje bezpečnostní normy EU a může se prodávat na celém trhu).
  2. **Když si koupím boty z německého e-shopu, zaplatím clo?** (Ne, jsme v celní unii).
  3. **Jmenuj jednu výhodu volného pohybu služeb pro tebe.** (Např. data v mobilu za domácí ceny, fungující Netflix, možnost používat českou bankovní kartu bez poplatků).
-

## BLOK 3: Obyvatelstvo a demografie (Sociální geografie)

**Název bloku:** Obyvatelstvo: Stárnutí, Migrace a Osídlení





**Celková časová dotace:** 6 vyučovacích hodin (3 × 90 minut)

**Hlavní cíl bloku:** Žák dokáže analyzovat věkovou strukturu obyvatelstva EU (stárnutí) a vysvětlit jeho dopady na ekonomiku. Rozlišuje mezi vnitřní migrací (volný pohyb) a vnější migrací (imigrace) a na mapě identifikuje hlavní centra osídlení (Modrý banán).

### A. PŘEHLEDOVÁ KARTA BLOKU (SYLLABUS)





**Část A: Evropa jako „starý kontinent“ (13. a 14. hodina)**

**Cíl:** Pochopit demografickou revoluci, stárnutí populace a jeho dopady na sociální systém.

Čas / Fáze	Klíčový obsah a pojmy	Doporučená aktivita / Metoda	Pomůcky a zdroje
<b>1. Úvod</b> (10 min)	<b>Demografická revoluce.</b> Proč se rodí méně dětí a žijeme déle?	 <b>Brainstorming:</b> „Kolik sourozenců měli vaši prarodiče vs. vy?“	-
<b>2. Analýza</b> (35 min)	<b>Věková pyramida.</b> Změna tvaru (Pyramida -> Urna). Fertilita (1,5 dítěte).	 <b>Flagship Activity:</b> „Cestování časem“ s pyramidami (viz detailní scénář).	<b>Population Pyramid.net,</b> tablety.
<b>3. Diskuze</b> (30 min)	<b>Silver Economy.</b> Kdo vydělá na důchody? Stárnutí jako ekonomická hrozba i příležitost.	 <b>Simulace:</b> „Důchodová komise“ – jak vyřešit deficit? (Zvýšit daně / věk odchodu / migraci?).	Tabule (výpočet poměru pracujících/ důchodce).
<b>4. Závěr</b> (15 min)	<b>Regionální rozdíly.</b> Kde je Evropa nejstarší? (Itálie, Německo) vs. nejmladší (Irsko).	 <b>Práce s mapou:</b> Eurostat „Median Age“.	<b>Eurostat Interactive.</b>

## Část B: Lidé v pohybu – Migrace (15. a 16. hodina)

*Cíl: Oddělit emoce od faktů. Rozlišit vnitřní mobilitu od vnější migrace a pochopit příčiny.*

Čas / Fáze	Klíčový obsah a pojmy	Doporučená aktivita / Metoda	Pomůcky a zdroje
<b>1. Úvod</b> (15 min)	<b>Pojmy.</b> Migrant vs. Uprchlík. Vnitřní vs. Vnější migrace.	 <b>Třídění:</b> Kartičky s příběhy lidí (Student Erasmus, Syřan před válkou, Polák za prací).	Kartičky s příběhy.
<b>2. Vnitřní</b> (30 min)	<b>East-West Flow &amp; Brain Drain.</b> Odliv mozků z východu na západ.	 <b>Analýza mapy:</b> Odkud a kam lidé v EU stěhují? Dopad na ČR (jsme tranzitní i cílová země).	<b>Atlas of Migration</b> (EU Science Hub).
<b>3. Vnější</b> (35 min)	<b>Push &amp; Pull faktory.</b> Proč lidé přicházejí do EU? (Bezpečí, mzdy).	 <b>Práce s daty:</b> Mapa nelegálních přechodů hranic (Frontex).	<b>Frontex Map,</b> Gapminder.
<b>4. Závěr</b> (10 min)	<b>Integrace.</b>	 <b>Reflexe:</b> „Co potřebuje cizinec, aby se zapojil?“ (Jazyk, práce).	-

## Část C: Kde žijeme? – Osídlení a Urbanizace (17. a 18. hodina)

Cíl: Analyzovat rozmístění obyvatelstva. Pochopit koncept „Modrého banánu“.

Čas / Fáze	Klíčový obsah a pojmy	Doporučená aktivita / Metoda	Pomůcky a zdroje
<b>1. Úvod</b> (15 min)	<b>Světla v noci.</b> Kde je v Evropě „plno“ a kde „prázdná“?	 <b>Pozorování:</b> Google Earth Night View (Světelné znečištění jako indikátor).	<b>Google Earth.</b>
<b>2. Koncept</b> (30 min)	<b>Modrý banán (Blue Banana).</b> Pás od Londýna po Milán. Proč právě tam?	 <b>Práce s GIS:</b> Překryv mapy hustoty zalidnění a průmyslu.	<b>Eurostat GISCO</b> (Population Grid).
<b>3. Problém</b> (30 min)	<b>Vylidňování venkova.</b> Fenomén „Španělské Sibiře“ vs. růst metropolí.	 <b>Případová studie:</b> Srovnání života v centru Berlína a na vesnici v Rumunsku.	Fotografie, statistiky.
<b>4. Závěr</b> (15 min)	<b>Syntéza.</b>	 <b>Exit Ticket:</b> Kvíz na slepou mapu (najdi Modrý banán).	Slepá mapa.

## B. OČEKÁVANÉ VÝSTUPY ŽÁKA (MODEL KSA)

### Znalosti (Knowledge):

- Žák definuje pojem „demografické stárnutí“ a vysvětlí jeho příčiny (nízká fertilita, vysoká naděje dožití).
- Žák rozlišuje mezi uprchlíkem (azyl) a ekonomickým migrantem a mezi vnitřní mobilitou v EU a imigrací ze třetích zemí.
- Žák lokalizuje na mapě „Modrý banán“ jako jádrovou oblast osídlení.

### **Dovednosti (Skills):**

- Žák umí číst a interpretovat věkovou pyramidu (rozlišit progresivní, stacionární a regresivní typ).
- Žák dokáže vyhledat data o migračních trasách na portálu Frontex nebo Atlas of Migration.


### **Postoje (Attitudes):**

- Žák chápe migraci a stárnutí jako komplexní jevy, které nelze řešit jednoduchými hesly, a rozumí nutnosti evropské spolupráce při jejich řešení.
- Žák si uvědomuje mezigenerační solidaritu jako základ sociálního systému.

---

## C. DETAILNÍ SCÉNÁŘ KLÍČOVÉ AKTIVITY (FLAGSHIP ACTIVITY)

Tato aktivita je určena pro **Část A (13.–14. hodina)**. Vizualizuje abstraktní pojem „stárnutí populace“ a ukazuje jeho drtivý dopad na budoucnost žáků.

 **Aktivita:** Cestování časem: Kdo na nás bude pracovat?

- **Cíl:** Analyzovat změnu věkové struktury Evropy v čase a pochopit ekonomické důsledky stárnutí (dependency ratio).
- **Použitý digitální nástroj:** [PopulationPyramid.net](https://www.populationpyramid.net) (nebo Eurostat Interactive).
- **Časová dotace:** 35 minut.

### **Zadání pro žáky (Krok za krokem):**

#### 1. Nastavení (5 min):

- Otevřete web [PopulationPyramid.net](https://www.populationpyramid.net).
- V seznamu zemí vyberte region „**Europe**“ (nebo konkrétně EU-27, pokud je v nabídce, případně srovnání Německo vs. Afrika).

2. **Analýza minulosti – 1950 (10 min):**

- Posuňte časovou osu na rok **1950**.
- *Otázka:* Jaký tvar má graf? (Skutečná pyramida – široká základna dětí).
- *Úkol:* Najedte myši na věkovou skupinu 0–4 let a opište procento. (Hodně dětí).

3. **Analýza současnosti – Dnešek (5 min):**

- Posuňte osu na aktuální rok.
- *Otázka:* Co se stalo se základnou? (Zúžila se). Kde je graf nejširší? (U lidí ve věku 40–50 let – „Husákovy děti“ / Baby boomers). Tvar se mění na „cibuli“.

4. **Analýza budoucnosti – 2050 (10 min):**

- Posuňte osu na rok **2050** (kdy budou dnešní žáci v produktivním věku cca 40 let).
- *Otázka:* Jak vypadá skupina 65+? (Je obrovská).
- *Výpočet:* Sečtěte hrubým odhadem procento lidí nad 65 let.
- *Diskuze:* „V roce 1950 připadalo na jednoho důchodce 5 pracujících. V roce 2050 to budou jen 2. Co to znamená pro vaše daně a důchody?“

5. **Srovnání (5 min):**

- Přepněte zemi na „**Niger**“ nebo „**Nigeria**“. Porovnejte tvar pyramidy s Evropou. (Evropa = stárne, Afrika = mládne). Co to napovídá o budoucí migraci?

**Metodická poznámka pro učitele:**

- **Urna vs. Pyramida:** Ujistěte se, že žáci chápou terminologii. Evropa už dávno nemá pyramidu.
  - **Ekonomický dopad:** Nejde jen o důchody. Stárnutí znamená i nedostatek lékařů, řidičů, řemeslníků. To je most k tématu migrace (Část B) – potřebujeme pracovníky odjinud?
-

## D. TIPY PRO UČITELE A RYCHLÉ OVĚŘENÍ

### ✦ Na co si dát pozor (Časté mýty a úskalí):

- **Uprchlík vs. Migrant:** Důsledně rozlišujte.
  - *Uprchlík:* Utíká před válkou/pronásledováním, má nárok na ochranu (azyl) dle mezinárodního práva.
  - *Ekonomický migrant:* Jde za lepším životem. Stát si může vybrat, koho přijme (např. přes modré karty).
- **„Evropa vymírá“:** Populace sice přirozeně ubývá (více zemřelých než narozených), ale celkově mírně roste díky migraci. Není to „vymírání“, ale „změna struktury“.
- **Brain Drain (Odliv mozků):** Žáci to často chápou jen jako „odchod chytrých“. Vysvětlete dopad na zemi původu (např. Rumunsko investuje do vzdělání lékaře, ten pak odejde do Francie – Francie získala lékaře zdarma, Rumunsko prodělalo).

### 🚪 Exit Ticket (Kontrola na závěr):

Otázky pro rychlé ověření (např. po Části C):

1. **Co je to „Modrý banán“?** (Pás nejvyšší hustoty zalidnění a průmyslu v Evropě, od Londýna po Milán).
  2. **Jaký je hlavní důvod stárnutí evropské populace?** (Rodí se málo dětí / nízká fertilita + lidé se dožívají vyššího věku).
  3. **Vysvětli rozdíl mezi vnitřní a vnější migrací v EU.** (Vnitřní = pohyb občanů EU [volný pohyb]; Vnější = příchod lidí ze zemí mimo EU).
-

## BLOK 4: Zemědělství a venkov (CAP)

**Název bloku:** Zemědělství a venkov: Od vidlí po vidličku





**Celková časová dotace:** 5 vyučovacích hodin (cca 2,5 bloku po 90 min)

**Hlavní cíl bloku:** Žák chápe důvody existence zemědělských dotací (potravinová bezpečnost, údržba krajiny), dokáže na mapě rozlišit hlavní zemědělské regiony EU a rozumí systému ochrany kvality potravin (PDO/PGI).

### A. PŘEHLEDOVÁ KARTA BLOKU (SYLLABUS)




#### Část A: Proč platíme farmáře? (19. a 20. hodina)

*Cíl: Vysvětlit smysl Společné zemědělské politiky (CAP) – historie hladu vs. dnešní kvalita.*

Čas / Fáze	Klíčový obsah a pojmy	Doporučená aktivita / Metoda	Pomůcky a zdroje
<b>1. Úvod</b> (10 min)	<b>Historický kontext.</b> Poválečná Evropa = hlad. Cíl: Soběstačnost („Nikdy více hlad“).	 <b>Brainstorming:</b> „Kolik stojí rohlík/mléko?“ (Diskuse o ceně vs. nákladech).	-
<b>2. Teorie</b> (20 min)	<b>Pilíře CAP.</b> Přímé platby (za hektar) vs. Rozvoj venkova.	 <b>Schéma:</b> Kresba na tabuli (Farmář jako krajinář vs. producent).	Tabule.
<b>3. Kvalita</b> (45 min)	<b>Geografie chutí.</b> Chráněná označení (PDO, PGI). Proč je Šampaňské jen z Francie?	 <b>Flagship Activity:</b> „Lovci chutí“ v databázi eAmbrosia (viz detailní scénář).	<b>eAmbrosia</b> (rejstřík EU), tablety.
<b>4. Závěr</b> (15 min)	<b>Reflexe.</b>	 <b>Diskuse:</b> „Je spravedlivé, že 1/3 rozpočtu EU jde na zemědělství?“	-




## Část B: Mapa polí – Sever vs. Jih (21. a 22. hodina)

Cíl: Analyzovat prostorové rozdíly v zemědělství EU. Intenzivní vs. extenzivní.

Čas / Fáze	Klíčový obsah a pojmy	Doporučená aktivita / Metoda	Pomůcky a zdroje
<b>1. Úvod</b> (10 min)	<b>Klimatické pásy.</b> Co roste kde? (Citrusy na jihu, obilí a mléko na severu).	 <b>Práce s atlasem:</b> Přiřazování plodin k regionům.	Školní atlas.
<b>2. Analýza</b> (35 min)	<b>Typy krajiny.</b> Intenzivní (Nizozemsko - skleníky) vs. Extenzivní (Alpy - pastviny).	 <b>Virtuální exkurze:</b> Google Earth srovnání (Almería vs. Polabí vs. Toskánsko).	<b>Google Earth.</b>
<b>3. Data</b> (30 min)	<b>Struktura farem.</b> Velké lány (ČR - dědictví JZD) vs. malé rodinné farmy (Rakousko/Polsko).	 <b>Práce s grafy:</b> Eurostat Agriculture Statistics (průměrná velikost farmy).	<b>Eurostat.</b>
<b>4. Závěr</b> (15 min)	<b>Environment.</b> Strategie „Farm to Fork“. Pesticidy a eroze.	 <b>Debata:</b> „Bio potraviny – luxus nebo nutnost?“	-

## Část C: Venkov není jen pole (23. hodina)

Cíl: Pochopit 2. pilíř CAP – rozvoj venkova a diverzifikace.

Čas / Fáze	Klíčový obsah a pojmy	Doporučená aktivita / Metoda	Pomůcky a zdroje
1. Úvod (10 min)	<b>Vylidňování.</b> Proč mladí odcházejí z vesnic? Co by je udrželo?	 <b>Brainstorming:</b> „Ideální vesnice pro život“.	-
2. Aktivita (30 min)	<b>Program LEADER / MAS.</b> Podpora turistiky, řemesel a služeb na venkově.	 <b>Role-play:</b> „Zasedání obecního zastupitelstva“ – na co využijeme dotaci? (Cyklostezka vs. oprava statku).	Kartičky rolí (Starosta, Ekolog, Farmář).
3. Závěr (5 min)	<b>Syntéza.</b>	 <b>Exit Ticket:</b> 3 kontrolní otázky.	-

## B. OČEKÁVANÉ VÝSTUPY ŽÁKA (MODEL KSA)

### Znalosti (Knowledge):

- Žák vysvětlí rozdíl mezi chráněným označením původu (PDO) a chráněným zeměpisným označením (PGI).
- Žák popíše rozdíly v zemědělské krajině severní (intenzivní) a jižní (středomořské) Evropy.
- Žák ví, že CAP má dva pilíře: přímou podporu farmářů a rozvoj venkova.

### Dovednosti (Skills):

- Žák umí v databázi eAmbrosia vyhledat tradiční regionální produkty.
- Žák dokáže pomocí satelitních snímků (Google Earth) identifikovat typ zemědělského hospodaření (skleníky, lány, terasy).

### **Postoje (Attitudes):**

- Žák si uvědomuje souvislost mezi nákupem lokálních/evropských potravin a stavem krajiny.
  - Žák chápe zemědělství nejen jako produkci jídla, ale i jako péči o životní prostředí.
- 

### **C. DETAILNÍ SCÉNÁŘ KLÍČOVÉ AKTIVITY (FLAGSHIP ACTIVITY)**

Tato aktivita je určena pro **Část A (19.–20. hodina)**. Propojuje geografii s něčím, co je žákům blízké – jídlem.

#### **Aktivita:** Lovci chutí: Geografie na talíři

- **Cíl:** Pochopit systém ochrany regionálních potravin v EU a propojit konkrétní produkt s geografickými podmínkami jeho vzniku.
- **Použitý digitální nástroj:** **eAmbrosia** (oficiální rejstřík zeměpisných označení EU).
- **Časová dotace:** 45 minut.

#### **Zadání pro žáky (Krok za krokem):**

##### **1. Úvod do symbolů (5 min):**

- Učitel ukáže na projektoru tři loga EU (červené sluníčko = PDO, modré sluníčko = PGI, zelený lístek = BIO).
- Vysvětlení: *PDO (Chráněné označení původu)* = Vše musí být z regionu (např. Parmská šunka). *PGI (Zeměpisné označení)* = Alespoň jedna fáze výroby je v regionu (např. Pardubický perník – mouka může být odjinud, ale peče se v Pardubicích).

##### **2. Pátrání v databázi (20 min):**

- Otevřete web **eAmbrosia** ([ec.europa.eu/agriculture/eambrosia](https://ec.europa.eu/agriculture/eambrosia)).
- **Úkol 1 (Domov):** Vyfiltrujte zemi „Czechia“. Najděte 3 produkty, které neznáte (např. Všestarská cibule, Chamomilla Bohemica, Nošovické kysané zelí).

- **Úkol 2 (Evropa):** Najděte nejslavnější sýr z Řecka (Feta) a šunku z Itálie (Prosciutto di Parma).
- **Úkol 3 (Kuriozita):** Najděte produkt, který vás překvapí (např. finská vodka, španělský šafrán).

### 3. Geografická analýza (15 min):

- Vyberte si jeden produkt (např. *Olomoucké tvarůžky* nebo *Parmigiano Reggiano*).
- Otevřete **Google Maps/Earth** a najděte region, odkud pochází.
- Otázka: Jaké geografické podmínky umožňují výrobu? (Např. Parmská šunka – specifické větry v údolí Pádu, které šunku suší. Olomoucké tvarůžky – úrodná Haná, chov dobytka).

### 4. Prezentace (5 min):

- Sdílení nejzajímavějších objevů ve dvojicích.

#### Metodická poznámka pro učitele:

- **Proč to EU dělá?** Není to jen marketing. Je to ochrana venkova. Kdyby se "Parmská šunka" mohla vyrábět v továrně v Polsku, region Parma by zkrachoval a lidé by odešli. Je to nástroj proti vylidňování.
- **Technika:** Databáze eAmbrosia je v angličtině, ale názvy produktů jsou v originále. Je to dobré procvičení jazyka.

#### D. TIPY PRO UČITELE A RYCHLÉ OVĚŘENÍ

##### ✦ Na co si dát pozor (Časté mýty a úskalí):

- **Mýtus „Zahnuté banány“:** Klasický euromýtus. Vysvětlete, že šlo o klasifikaci kvality (třída I., II.), nikoliv o zákaz prodeje. Obchodníci sami chtěli normy, aby věděli, co kupují na dálku.

- **Dotace = Peníze za nic:** Žáci často slyší kritiku dotací. Vysvětlete koncept „**Veřejné peníze za veřejné statky**“. Farmář nedostává peníze jen za pšenici, ale za to, že se stará o krajinu, zadržuje vodu a udržuje vesnici živou.
- **Velikost farem:** Ukažte specifikum ČR. Máme největší průměrnou výměru farem v EU (cca 130 ha) vs. průměr EU (cca 17 ha). Důsledek kolektivizace. Proto u nás vypadá krajina jinak (velké lány) než v Rakousku (malá políčka).

 **Exit Ticket (Kontrola na závěr):**

*Otázky položte ústně nebo přes Mentimeter.*

1. **Co znamená logo „červeného sluníčka“ (PDO) na potravině?** (Že produkt byl kompletně vyroben v daném regionu a má s ním silnou vazbu).
  2. **Která země je známá systémem „polderů“ a intenzivním skleníkovým zemědělstvím?** (Nizozemsko).
  3. **Proč EU posílá peníze farmářům? Uveď jeden jiný důvod než „produkce jídla“.** (Údržba krajiny, ochrana biodiverzity, udržení života na venkově).
-

## BLOK 5: Projektová syntéza (Veletrh EU)

Poznámka: Žáci by měli zadání dostat již cca v 20. hodině, aby měli čas na přípravu, nebo lze 24. hodinu věnovat tvorbě ve třídě.

**Název bloku:** Veletrh Evropské unie: Profil země 2.0

**Celková časová dotace:** 2 vyučovací hodiny (90 minut)

**Hlavní cíl bloku:** Žák dokáže komplexně charakterizovat vybraný členský stát EU s využitím dat z předchozích bloků (demografie, ekonomika, instituce) a prezentovat zjištění formou digitální infografiky.

### A. PŘEHLEDOVÁ KARTA BLOKU (SYLLABUS)





#### 1. hodina: Digitální dílna (Tvorba a analýza)

*Cíl: Zpracovat data do vizuálně atraktivní formy s využitím grafických nástrojů.*

Čas / Fáze	Klíčový obsah a pojmy	Doporučená aktivita / Metoda	Pomůcky a zdroje
<b>1. Zadání</b> (5 min)	<b>Struktura profilu.</b> Co musí obsahovat "vizitka" země? (Politika, Ekonomika, Lidé, Krajina).	 <b>Instruktaž:</b> Rozdělení zemí a kritérií hodnocení.	Projektor, seznam zemí.
<b>2. Data mining</b> (20 min)	<b>Práce se zdroji.</b> Využití nástrojů z minulých hodin (Eurostat, OEC, Kohesio).	 <b>Guided Research:</b> Žáci vyhledávají specifická data (např. HDP, nezaměstnanost, export).	<b>Eurostat, OEC.world</b>
<b>3. Tvorba</b> (20 min)	<b>Vizualizace.</b> Převod dat do infografiky. Důraz na přehlednost.	 <b>Flagship Activity:</b> „Digitální designér“ v Canvě (viz detailní scénář).	<b>Canva / NotebookLM.</b>

## 2. hodina: Veletrh Evropské unie (Prezentace a reflexe)

Cíl: Prezentovat výsledky, vzájemně se učit a hodnotit práci ostatních.

Čas / Fáze	Klíčový obsah a pojmy	Doporučená aktivita / Metoda	Pomůcky a zdroje
1. Příprava (5 min)	<b>Stavba stánků.</b> Příprava tabletů/notebooků s otevřenou prezentací.	 <b>Organizace:</b> Uspořádání lavic do "hnízd" nebo kruhu.	-
2. Veletrh (25 min)	<b>Marketplace (Tržiště).</b> Polovina třídy prezentuje, druhá obchází a ptá se. Výměna rolí.	 <b>Peer-to-peer learning:</b> Žáci si vzájemně vysvětlují specifika svých zemí.	Hodnotící archy / fiktivní "Euro bankovky".
3. Kvíz (10 min)	<b>Ověření znalostí.</b> Co jsme si zapamatovali o ostatních zemích?	 <b>Gamifikace:</b> Kahoot! vytvořený ze "špeků" (zajímavostí) jednotlivých prezentací.	<b>Kahoot!</b> / Quizizz.
4. Závěr (5 min)	<b>Hodnocení.</b>	 <b>Vyhlášení:</b> Nejlepší analytik / Nejlepší design.	-

## B. OČEKÁVANÉ VÝSTUPY ŽÁKA (MODEL KSA)

### Znalosti (Knowledge):

- Žák detailně charakterizuje jednu zemi EU z hlediska politického (členství v Eurozóně/Schengenu), ekonomického (hlavní export) a demografického.
- Žák získá přehled o variabilitě členských států (např. rozdíl mezi agrárním jihem a průmyslovým severem).

### Dovednosti (Skills):

- Žák umí syntetizovat data z různých zdrojů (Eurostat, OEC) do jednoho koherentního celku.
- Žák ovládá grafický nástroj (Canva/Genially) pro tvorbu vzdělávacího materiálu.

### 👉 Postoje (Attitudes):

- Žák respektuje odlišnosti jednotlivých členských států a chápe motto "Jednotná v rozmanitosti".
  - Žák oceňuje práci spolužáků a umí poskytnout konstruktivní zpětnou vazbu.
- 

## C. DETAILNÍ SCÉNÁŘ KLÍČOVÉ AKTIVITY (FLAGSHIP ACTIVITY)

Tato aktivita probíhá v **1. hodině** bloku. Je klíčová, protože učí žáky netvořit "referáty z Wikipedie", ale analytické profily.

### 💡 **Aktivita:** Digitální designér - profil země 2.0

- **Cíl:** Vytvořit interaktivní infografiku vybrané země EU, která odpovídá na otázku: "Jaká je role této země v EU?"
- **Použitý digitální nástroj:** **Canva** (nebo NotebookLM) + datové zdroje (**Eurostat, OEC, Europa.eu**).
- **Časová dotace:** 40 minut (20 min data + 20 min design).

### Zadání pro žáky (Krok za krokem):

#### 1. Výběr a šablona (5 min):

- Pracujte ve dvojicích. Vylosujte si zemi.
- Otevřete **Canvu** a vyberte šablonu "Infographic" (Infografika).

#### 2. Datová těžba (Data Mining) (15 min):

- Musíte naplnit 4 sekce (zakázáno kopírovat odstavce textu, pouze data a hesla!):
  - **A) Politická vizitka:**
    - Je v Schengenu? (Ano/Ne).
    - Má Euro? (Ano/Ne).
    - Počet poslanců v EP? (Zdroj: *Europa.eu*).

- **B) Ekonomický motor:**
  - Co nejvíce vyváží? (Zdroj: *OECD.world* -> zadejte zemi -> Tree Map exportu).
  - HDP na hlavu v % průměru EU? (Zdroj: *Eurostat* -> "GDP per capita in PPS").
- **C) Lidé a společnost:**
  - Stárne populace? (Zdroj: *PopulationPyramid.net*).
  - Je cílem migrantů? (Zdroj: *Atlas of Migration*).
- **D) "Špek" (Zajímavost):**
  - Najděte jednu geografickou/kulturní zajímavost, která zemi definuje (např. Estonsko = digitální stát, Nizozemsko = boj s mořem).

### 3. Design a Syntéza (20 min):

- Vložte data do šablony.
- Použijte grafy, ikony a mapy (ne dlouhé texty!).
- *Pravidlo:* Infografika musí být čitelná ze 2 metrů (pro účely Veletrhu).
- Exportujte jako PDF nebo obrázek.

### Metodická poznámka pro učitele:

- **Role učitele:** Obcházejte třídu a kontrolujte zdroje. Pokud žák píše "Francie je hezká země s dobrým vínem", zastavte ho. Chtějte data: "Kolik vína vyváží? Jaký podíl má zemědělství na HDP?"
- **Diferenciace:** Rychlejší žáci mohou přidat QR kód odkazující na ukázkou hudby z dané země (Eurovision entry) nebo na video z turistického ruchu.

## D. TIPY PRO UČITELE A RYCHLÉ OVĚŘENÍ

### ✦ Na co si dát pozor (Časté mýty a úskalí):

- **"Wikipedie syndrom":** Žáci mají tendenci kopírovat první odstavec z Wikipedie (rozloha, počet obyvatel). Trvejte na tom, že tato data nikoho nezajímají, pokud nejsou v kontextu (např. "Hustota zalidnění je 5x vyšší než v ČR").
- **Organizace Veletrhu:** U "Marketplace" metody hrozí chaos. Nastavte jasný časovač (např. 5 minut na jedno kolo, pak zazvoní zvonek a "investoři" se posouvají k dalšímu stánku).
- **Stereotypy:** Dejte pozor na posilování stereotypů (Itálie = jen pizza, Rumunsko = jen chudoba). Povzbuzujte žáky, aby hledali moderní tvář země (např. Rumunsko jako IT hub, Itálie jako průmyslová velmoc severu).

### 📄 Exit Ticket (Kontrola na závěr):

*Otázky pro rychlé ověření (Peer-evaluation po Veletrhu):*

Každý žák odevzdá lístek se jménem země, která ho nejvíce zaujala (kromě té vlastní), a odpoví:

1. **Která země tě překvapila a čím?** (Např. "Nevěděl jsem, že Irsko je tak bohaté podle HDP").
  2. **Uveď jednu věc, kterou mají naše země společnou.**
  3. **Kdyby ses měl/a přestěhovat, kterou z prezentovaných zemí bys volil/a a proč?**
-

## KVINTA: Ekonomika a regionální rozvoj

V tomto ročníku (věk cca 15–16 let) se posouváme od „poznávání“ k **analýze**. Studenti už mají základní přehled o státech, nyní zkoumají ekonomické nerovnosti.

### BLOK 1: Jádru a periferie (Hospodářská geografie)

**Název bloku:** Jádru a periferie: Kde vzniká bohatství?

**Celková časová dotace:** 4 vyučovací hodiny (2 × 90 minut)

**Hlavní cíl bloku:** Žák dokáže na mapě vymezit hospodářské jádro Evropy („Modrý banán“) a periferní oblasti, rozumí pojmu HDP v paritě kupní síly (PPS) a dokáže vysvětlit příčiny ekonomických rozdílů mezi regiony.

---

#### A. PŘEHLEDOVÁ KARTA BLOKU (SYLLABUS)


##### Část A: Kde jsou peníze? (1. a 2. hodina)

*Cíl: Vymezit ekonomické srdce Evropy a naučit se pracovat s ekonomickými ukazateli na regionální úrovni (NUTS 2).*

Čas / Fáze	Klíčový obsah a pojmy	Doporučená aktivita / Metoda	Pomůcky a zdroje
<b>1. Úvod</b> (10 min)	<b>Světla v noci.</b> Kde se v Evropě svítí (pracuje) a kde je tma?	 <b>Pozorování:</b> Google Earth Night View – hledání nejjasnějších oblastí.	<b>Google Earth.</b>
<b>2. Koncept</b> (20 min)	<b>Modrý banán a Pentagon.</b> Pás od Anglie po Milán. Proč právě zde? (Historie, Rýn).	 <b>Práce s mapou:</b> Zakreslení jádra do slepé mapy na základě hustoty zalidnění.	Slepá mapa Evropy.
<b>3. Měření</b> (15 min)	<b>HDP a PPS.</b> Proč 1000 € v Bulharsku znamená víc než v Dánsku? (Parita kupní síly).	 <b>Vysvětlení:</b> Analogie „Big Mac Index“ (co si koupím za stovku).	Tabule.
<b>4. Analýza</b> (40 min)	<b>Regiony NUTS 2.</b> EU neporovnává státy, ale regiony. Praha vs. zbytek ČR.	 <b>Flagship Activity:</b> „Mapa bohatství“ v Eurostat Atlasu (viz detailní scénář).	<b>Eurostat Statistical Atlas.</b>
<b>5. Závěr</b> (5 min)	<b>Reflexe.</b>	 <b>Exit Ticket:</b> Co je to PPS?	-

## Část B: Proč jsou někteří chudší? (3. a 4. hodina)

Cíl: Pochopit, že neexistuje jedna „chudoba“, ale různé příčiny zaostávání regionů (geografické vs. strukturální).

Čas / Fáze	Klíčový obsah a pojmy	Doporučená aktivita / Metoda	Pomůcky a zdroje
<b>1. Úvod</b> (10 min)	<b>Typologie periferií.</b> Geografická (daleko od trhu) vs. Strukturální (starý průmysl).	 <b>Třídění:</b> Přiřazování regionů k typu problému (Laponsko vs. Ústecko).	Kartičky s názvy regionů
<b>2. Studie</b> (35 min)	<b>Dva světy v jedné zemi.</b> Severní Itálie (Lombardie) vs. Jižní Itálie (Mezzogiorno).	 <b>Případová studie:</b> Analýza příčin (infrastruktura, historie, kriminalita).	Fotografie, data o nezaměstnanosti
<b>3. Dynamika</b> (20 min)	<b>Ostrovky bohatství.</b> Efekt hlavních měst ve východní Evropě (Bratislava, Varšava).	 <b>Analýza mapy:</b> Proč hlavní města „svítí“ v chudších státech?	Eurostat mapa
<b>4. Aktivita</b> (20 min)	<b>Diagnóza regionu.</b> Co brzdí můj kraj?	 <b>Role-play:</b> „Lékařské konzilium“ nad mapou kraje (chybí dálnice? vzdělání?).	Mapa ČR
<b>5. Závěr</b> (5 min)	<b>Syntéza.</b>	 <b>Diskuse:</b> Může periferie dohnat jádro?	-

## B. OČEKÁVANÉ VÝSTUPY ŽÁKA (MODEL KSA)

### Znalosti (Knowledge):

- Žák definuje pojem „Modrý banán“ a vyjmenuje klíčová města, která jej tvoří.
- Žák vysvětlí rozdíl mezi nominálním HDP a HDP v paritě kupní síly (PPS).
- Žák rozlišuje mezi geografickou periferií (např. řecké ostrovy) a strukturálně postiženým regionem (např. uhelné pánve).

### Dovednosti (Skills):

- Žák umí v nástroji *Eurostat Statistical Atlas* vyhledat a interpretovat mapu HDP na obyvatele pro regiony NUTS 2.
- Žák dokáže porovnat ekonomickou úroveň dvou regionů na základě statistických dat.

### Postoje (Attitudes):

- Žák chápe, že ekonomická prosperita není v Evropě rozdělena rovnoměrně, což je důvodem pro existenci evropské solidarity (kohezní politiky).

---

## C. DETAILNÍ SCÉNÁŘ KLÍČOVÉ AKTIVITY (FLAGSHIP ACTIVITY)

Tato aktivita je určena pro **Část A (1. a 2. hodina)**. Učí žáky pracovat s nejdůležitějším zdrojem dat o Evropě – Eurostatem.

### **Aktivita:** Mapa bohatství: Hledání Modrého banánu

- **Cíl:** Identifikovat ekonomické jádro a periferie Evropy pomocí interaktivní mapy a pochopit rozdíly mezi regiony.
- **Použitý digitální nástroj:** *Eurostat Statistical Atlas* ([ec.europa.eu/eurostat/statistical-atlas/gis/viewer/](https://ec.europa.eu/eurostat/statistical-atlas/gis/viewer/)).
- **Časová dotace:** 40 minut.

### Zadání pro žáky (Krok za krokem):

#### 1. Start a orientace (5 min):

- Otevřete web *Eurostat Statistical Atlas*.
- V menu (vlevo) vyberte: *Economy and finance* -> *GDP per capita in PPS*.
- *Vysvětlení:* Mapa se zabarví. Tmavě fialová = nejbohatší (> 120 % průměru EU), Světlá = nejchudší.

### 3. Identifikace jádra (10 min):

- Podívejte se na mapu jako celek. Kde vidíte největší shluk tmavých regionů?
- *Úkol:* Vypište 5 měst/regionů, které tvoří tento „pás bohatství“ (tzv. Modrý banán). (Očekáváme: Londýn, Brusel, Amsterdam, Mnichov, Milán, Lucemburk).

### 4. Analýza paradoxů (15 min):

- Zaměřte se na **východní Evropu** (Polsko, Slovensko, Rumunsko).
- *Otázka:* Jakou barvu má většina území? (Světle žlutou/oranžovou = podprůměr).
- *Otázka:* Vidíte tam nějaké „tmavé tečky“? Co to je? (Jsou to hlavní města – Varšava, Bratislava, Bukurešť, Praha).
- *Závěr:* Ve východní Evropě je bohatství soustředěno jen do metropolí, venkov je chudý. Na západě je bohatství rozloženo plošněji.

### 5. Srovnání domova (10 min):

- Najděte region, kde bydlíte (např. Severozápad, Střední Morava).
- Klikněte na něj a zjistěte hodnotu (např. 65 % průměru EU).
- Najděte v Evropě jiný region, který má podobnou hodnotu. (Např. region v jižní Itálii nebo ve Španělsku).
- *Diskuse:* Žijeme si stejně jako lidé v Neapoli nebo v Andalusii?

### Metodická poznámka pro učitele:

- **PPS (Standard kupní síly):** Toto je klíčový moment. Žáci uvidí, že Praha má třeba 200 % průměru EU, což je více než Vídeň. Musíte vysvětlit, že to neznamená, že Pražané mají 2x vyšší platy než Vídeňané. Znamená to, že za svůj plat si v Praze (teoreticky) koupí hodně zboží, protože služby jsou levnější.
  - **NUTS 2:** Vysvětlete, že data nejsou za "města", ale za "regiony soudržnosti" (např. Praha je kraj i region NUTS 2, ale Liberec je součástí regionu Severovýchod).
-

## D. TIPY PRO UČITELE A RYCHLÉ OVĚŘENÍ

### ✦ Na co si dát pozor (Časté mýty a úskalí):

- **"Bohatý stát vs. Bohatý region":** Žáci často říkají "Německo je bohaté". Ukažte jim na mapě bývalé Východní Německo (DDR). I 30 let po sjednocení je na mapě Eurostatu vidět hranice – východ je výrazně světlejší (chudší) než západ.
- **HDP není štěstí:** Vysoké HDP (např. v Irsku) může být zkresleno sídly nadnárodních firem (Apple, Google), které tam daní, ale peníze odtékají pryč. Irský občan to v kapse nemusí cítit.
- **Modrý banán není dogma:** Upozorněte, že vznikají nová centra, např. "Sunbelt" (Barcelona – Lyon) nebo technologická centra ve Skandinávii.

### 📄 Exit Ticket (Kontrola na závěr):

*Otázky položte ústně nebo přes Mentimeter.*

1. **Která oblast Evropy se označuje jako "Modrý banán"?** (Hospodářské jádro od Anglie přes Benelux a Německo do severní Itálie).
  2. **Proč používáme HDP v "paritě kupní síly" (PPS) a ne v Eurech?** (Abychom zohlednili rozdílné ceny v jednotlivých zemích a mohli porovnat skutečnou životní úroveň).
  3. **Uveď příklad regionu, který je "geografickou periferií".** (Např. severní Finsko, řecké ostrovy, západní Irsko – jsou daleko od centra a trhů).
-

## BLOK 2: Kohezní politika (Vyrovnávání rozdílů)

**Název bloku:** Kohezní politika: Jak funguje evropská solidarita?

**Celková časová dotace:** 4 vyučovací hodiny (2 × 90 minut)

**Hlavní cíl bloku:** Žák rozumí principu evropské solidarity (bohatší přispívají chudším), zná hlavní fondy (ERDF, ESF+, Fond soudržnosti) a dokáže vyhledat konkrétní projekty ve svém okolí pomocí platformy Kohesio.

### A. PŘEHLEDOVÁ KARTA BLOKU (SYLLABUS)






**Část A: Jak funguje „evropská pokladnička“? (5. a 6. hodina)**

*Cíl: Vysvětlit mechanismus přerozdělování, rozpočet a typy fondů.*

Čas / Fáze	Klíčový obsah a pojmy	Doporučená aktivita / Metoda	Pomůcky a zdroje
<b>1. Úvod</b> (10 min)	<b>Princip solidarity.</b> Proč Němci platí dálnice v Polsku? (Investice do trhu, ne charita).	 <b>Brainstorming:</b> Analogie „rodinného rozpočtu“ nebo „školního fondu“.	-
<b>2. Data</b> (20 min)	<b>Čistí plátcí vs. Příjemci.</b> Kdo do rozpočtu dává a kdo bere? Pozice ČR.	 <b>Analýza grafu:</b> Vývoj čisté pozice ČR (od vstupu do EU dodnes).	Grafy MFČR / Euroskop.
<b>3. Teorie</b> (20 min)	<b>Abeceda fondů.</b> ERDF (beton/regiony), ESF+ (lidé/školení), Fond soudržnosti (velká infrastruktura).	 <b>Přiřazování:</b> Kartičky s typy projektů k příslušnému fondu.	Kartičky (Dálnice -> FS, Rekvalifikace -> ESF).
<b>4. Simulace</b> (35 min)	<b>Rozdělování peněz.</b> Rozhodování o prioritách regionu.	 <b>Role-play:</b> „Grantová komise“ (viz detailní scénář níže - varianta A).	Zadání projektů.
<b>5. Závěr</b> (5 min)	<b>Reflexe.</b>	 <b>Exit Ticket:</b> Který fond řeší nezaměstnanost?	-

## Část B: Detektivové v terénu – Projekty v praxi (7. a 8. hodina)

Cíl: Přelít teorii do reality. Zjistit, co konkrétně EU zaplatila v místě bydliště studentů.

Čas / Fáze	Klíčový obsah a pojmy	Doporučená aktivita / Metoda	Pomůcky a zdroje
<b>1. Úvod</b> (10 min)	<b>Viditelnost pomoci.</b> Povinná publicita (cedulky, billboardy).	 <b>Street View:</b> Virtuální hledání „cedulek“ na budovách škol/nádraží.	<b>Google Street View.</b>
<b>2. Pátrání</b> (40 min)	<b>Mapování investic.</b> Hledání projektů v obci/kraji.	 <b>Flagship Activity:</b> „Digitální audit regionu“ s nástrojem Kohesio (viz detailní scénář).	<b>Kohesio.eu.</b>
<b>3. Kritika</b> (25 min)	<b>Efektivita dotací.</b> Stavíme to, co potřebujeme, nebo to, na co jsou dotace?	 <b>Debata:</b> Sporné projekty (rozhledny v údolí) vs. dobrá praxe (nemocnice).	Články z médií (příklady).
<b>4. Novinky</b> (10 min)	<b>Spravedlivá transformace.</b> Peníze pro uhelné regiony (Ústecký, Karlovarský, MSK).	 <b>Mapa:</b> Které kraje v ČR na to mají nárok?	Mapa uhelných regionů.
<b>5. Závěr</b> (5 min)	<b>Syntéza.</b>	 <b>Zhodnocení:</b> Pomohly dotace našemu kraji?	-

## B. OČEKÁVANÉ VÝSTUPY ŽÁKA (MODEL KSA)

### Znalosti (Knowledge):

- Žák rozlišuje mezi Evropským fondem pro regionální rozvoj (ERDF - investice) a Evropským sociálním fondem (ESF+ - lidé).
- Žák ví, že ČR je dlouhodobě čistým příjemcem z rozpočtu EU.
- Žák vysvětlí pojem „koheze“ jako snahu o snižování ekonomických a sociálních rozdílů mezi regiony.

### Dovednosti (Skills):

- Žák umí používat platformu *Kohesio* k vyhledání a filtrování projektů ve svém okolí.
- Žák dokáže kriticky posoudit účelnost vynaložených prostředků na konkrétním příkladu.

### Postoje (Attitudes):

- Žák vnímá eurofondy jako nástroj solidarity, ale zároveň si zachovává kritický odstup a ptá se po efektivitě a udržitelnosti projektů.

---

## C. DETAILNÍ SCÉNÁŘ KLÍČOVÉ AKTIVITY (FLAGSHIP ACTIVITY)

Tato aktivita je určena pro **Část B (7.–8. hodina)**. Využívá klíčový digitální nástroj projektu EU4Geo.

### **Aktivita:** Digitální audit regionu: Kam tečou peníze?

- **Cíl:** Zjistit strukturu investic EU v konkrétním regionu a analyzovat, zda odpovídají potřebám místních obyvatel.
- **Použitý digitální nástroj:** *Kohesio* ([kohesio.ec.europa.eu](https://kohesio.ec.europa.eu)).
- **Časová dotace:** 40 minut.

### Zadání pro žáky (Krok za krokem):

#### 1. Výběr lokality (5 min):

- Otevřete web *Kohesio*.
- Najděte na mapě svůj okres (nebo okres, kde máte chatu/babičku).
- *Tip:* Přiblížte mapu tak, abyste viděli jednotlivé body (projekty).

### 3. Sběr dat – Audit (20 min):

- Vypracujte seznam 3 projektů z různých kategorií:
  - **A) Životní prostředí:** (Hledejte zelené body – např. zateplení školy, čistička, park).
  - **B) Doprava/Infrastruktura:** (Např. cyklostezka, oprava silnice, nové vlaky).
  - **C) Vzdělávání/Sociální věci:** (Např. vybavení učeben, kurzy pro nezaměstnané).
- *Do tabulky si запиšte:* Název projektu, Částku (příspěvek EU), Kdo je příjemce (obec/firma/škola).

### 4. Analýza „Špeků“ (10 min):

- Najděte **nejdražší** projekt v okolí. (Co to je? Dává to smysl?).
- Najděte projekt s **nejpodivnějším názvem**.
- *Otázka:* Vidíte v mapě nějaký vzorec? (Např. „Všechny školy v okolí mají nové počítače“ nebo „Všude se staví cyklostezky“).

### 5. Sdílení a hodnocení (5 min):

- Ve dvojicích si řekněte: „Který z nalezených projektů podle vás nejvíce zlepšil život v místě?“

### Metodická poznámka pro učitele:

- **Barvy v Kohesio:** Vysvětlete žákům legendu (barvy bodů odpovídají tématům – zelená = klima, modrá = sociální atd.).
  - **Příjemce dotace:** Upozorněte, že příjemcem není vždy stát. Často jsou to soukromé firmy (inovace) nebo neziskovky.
  - **Kritické myšlení:** Pokud žáci najdou projekt, který jim nedává smysl (např. „školení měkkých dovedností“ za miliony), nebraňte jim v kritice. Diskutujte o tom, jak se měří úspěšnost takového projektu.
-

## D. TIPY PRO UČITELE A RYCHLÉ OVĚŘENÍ

### ✦ Na co si dát pozor (Časté mýty a úskalí):

- **„Dotace na toustový chleba“:** Mediální zkratky často redukuje fondy na dotace pro velké agrobary. Ukažte v Kohesio, že tisíce malých projektů (opravy škol, památek) tvoří páteř regionálního rozvoje.
- **Čistý plátce vs. Příjemce:** ČR je stále čistým příjemcem (dostáváme víc, než platíme). Ale tato pozice se bude měnit, jak bohatneme. Připravte žáky na debatu: „Co se stane, až budeme muset platit my na chudší (např. Ukrajinu)?“
- **Fondy nejsou nárokové:** Peníze neleží na hromadě. Musí se napsat kvalitní projekt. Pokud region neumí čerpat (nemá úředníky, nápady), peníze propadnou.

### 🗨 Exit Ticket (Kontrola na závěr):

Otázky položte ústně nebo přes Mentimeter.

1. **Který fond bys využil/a na stavbu nové dálnice nebo železničního koridoru?** (Fond soudržnosti / Kohezní fond).
  2. **Který fond bys využil/a na rekvalifikační kurz pro nezaměstnané?** (ESF+ / Evropský sociální fond).
  3. **Je Česká republika v současnosti čistým plátcem do rozpočtu EU, nebo čistým příjemcem?** (Čistým příjemcem).
-

## BLOK 3: Euro a měnová unie

**Název bloku:** Euro a měnová unie: Geografie peněz






**Celková časová dotace:** 4 vyučovací hodiny (2 × 90 minut)

**Hlavní cíl bloku:** Žák dokáže na mapě vymežit Eurozónu, rozumí maastrichtským konvergenčním kritériím a na základě aktuálních dat dokáže zhodnotit, zda je ČR ekonomicky připravena na přijetí eura.

### A. PŘEHLEDOVÁ KARTA BLOKU (SYLLABUS)

#### Část A: Geografie peněz (9. a 10. hodina)

*Cíl: Vymezit prostor Eurozóny, pochopit roli ECB a symboliku měny.*

Čas / Fáze	Klíčový obsah a pojmy	Doporučená aktivita / Metoda	Pomůcky a zdroje
<b>1. Úvod</b> (10 min)	<b>Mapa v peněžence.</b> Kdo platí eurem? (19+ zemí). Kdo má výjimku (Dánsko)?	 <b>Brainstorming:</b> „Kde jste na dovolené platili eurem a kde museli měnit?“	-
<b>2. Mapa</b> (20 min)	<b>Eurozóna vs. EU.</b> Geografické anomálie (Černá Hora, Kosovo - euro bez EU).	 <b>Práce s mapou:</b> Zakreslení Eurozóny a států s vlastní měnou do slepé mapy.	Slepá mapa Evropy, <b>MapChart.</b>
<b>3. Instituce</b> (25 min)	<b>Evropská centrální banka (ECB).</b> Sídlo (Frankfurt), cíl (hlídání inflace). Rozdíl oproti ČNB.	 <b>Simulace:</b> Hra „Inflation Island“ (jak úroky ovlivňují ceny).	<b>ECB Inflation Island</b> (online hra).
<b>4. Symbolika</b> (20 min)	<b>Bankovky jako mosty.</b> Fiktivní architektura (okna = otevřenost, mosty = spojení).	 <b>Analýza artefaktu:</b> Zkoumání eurobankovky (mapa Evropy, zámořská území).	Eurobankovky (nebo obrázky).
<b>5. Závěr</b> (15 min)	<b>Reflexe.</b>	 <b>Diskuse:</b> Výhody (cestování, kurz) vs. Nevýhody (ztráta vlastní měnové politiky).	-

## Část B: Česká republika a Euro (11. a 12. hodina)

Cíl: Aplikovat teorii na českou realitu. Porozumět maastrichtským kritériím.

Čas / Fáze	Klíčový obsah a pojmy	Doporučená aktivita / Metoda	Pomůcky a zdroje
<b>1. Úvod</b> (10 min)	<b>Závazek.</b> Musíme přijmout euro? (Ano, v přístupové smlouvě, ale bez data).	 <b>Anketa:</b> „Chtěli byste platit eurem?“ (Rychlé hlasování).	<b>Mentimeter.</b>
<b>2. Teorie</b> (20 min)	<b>Maastrichtská kritéria.</b> Vstupenka do klubu: Inflace, Deficit (<3%), Dluh (<60%), Stabilita (ERM II).	 <b>Výklad s vizualizací:</b> Infografika 4 pilířů.	Prezentace / Euroskop.cz.
<b>3. Analýza</b> (40 min)	<b>Plníme to?</b> Práce s aktuálními daty o české ekonomice.	 <b>Flagship Activity:</b> „Maastrichtské vysvědčení“ (viz detailní scénář).	<b>Eurostat, ČSÚ, MFČR.</b>
<b>4. Debata</b> (15 min)	<b>Pro a Proti.</b> Exportní ekonomika (Škoda Auto chce euro) vs. Suverenita.	 <b>Mini-debata:</b> Argumenty exportérů vs. argumenty skeptiků.	-
<b>5. Závěr</b> (5 min)	<b>Syntéza.</b>	 <b>Exit Ticket:</b> Co je to ERM II?	-

## B. OČEKÁVANÉ VÝSTUPY ŽÁKA (MODEL KSA)

### Znalosti (Knowledge):

- Žák ví, kde sídlí ECB (Frankfurt) a jaký je její hlavní úkol (cenová stabilita).
- Žák vyjmenuje 4 základní maastrichtská konvergenční kritéria (inflace, deficit, dluh, kurzová stabilita).
- Žák ví, že ČR se zavázala euro přijmout, ale termín je politickým rozhodnutím.

### Dovednosti (Skills):

- Žák umí vyhledat aktuální ekonomická data (HDP, inflace, deficit) na portálu Eurostat nebo ČSÚ.
- Žák dokáže porovnat ekonomické ukazatele ČR s limity stanovenými EU.

### Postoje (Attitudes):

- Žák si vytváří názor na přijetí eura na základě ekonomických dat a geopolitických souvislostí, nikoliv na základě emocí či mýtů.

---

## C. DETAILNÍ SCÉNÁŘ KLÍČOVÉ AKTIVITY (FLAGSHIP ACTIVITY)

Tato aktivita je určena pro **Část B (11.–12. hodina)**. Transformuje politickou debatu na analytickou práci s daty.

### **Aktivita:** Maastrichtské vysvědčení: Je Česko připraveno?

- **Cíl:** Zjistit, zda ČR aktuálně plní ekonomické podmínky pro přijetí eura, a pochopit rozdíl mezi „moci přijmout“ a „chtít přijmout“.
- **Použitý digitální nástroj:** Eurostat (nebo web Ministerstva financí ČR / ČNB).
- **Časová dotace:** 40 minut.

## Zadání pro žáky (Krok za krokem):

### 1. Příprava (5 min):

- Rozdělte se do dvojic. Každá dvojice dostane „Prázdné vysvědčení“ (tabulku se 4 kritérii).
- *Kritéria:*
  - Cenová stabilita (Inflace).
  - Stav veřejných financí (Deficit rozpočtu max. 3 % HDP).
  - Veřejný dluh (max. 60 % HDP).
  - Stabilita měnového kurzu (účast v ERM II).

### 2. Těžba dat (20 min):

- Použijte tablety/PC. Vyhledejte „Vyhodnocení plnění maastrichtských konvergenčních kritérií“ (zadejte do Google, ideálně zdroj MFČR nebo ČNB z aktuálního roku).
- *Alternativa:* Jděte na Eurostat a najděte data pro „Czechia“:
  - *Government deficit/surplus (v % HDP).*
  - *Government debt (v % HDP).*
  - *HICP inflation rate.*

### 3. Vyplnění vysvědčení (10 min):

- Doplňte do tabulky aktuální čísla.
- Rozhodněte u každého řádku: **SPLNĚNO / NESPLNĚNO**.
- *Příklad:* Deficit je 2,8 % (Limit 3,0 %) -> SPLNĚNO. Dluh je 44 % (Limit 60 %) -> SPLNĚNO. Účast v ERM II -> NESPLNĚNO (ČR do systému nevstoupila).

### 4. Závěr a diskuse (5 min):

- *Otázka:* „Může ČR zítra přijmout euro?“
- *Odpověď:* Ne, protože neplníme kritérium ERM II (kurzová stabilita). Do tohoto systému musíme vstoupit minimálně 2 roky před přijetím eura. Je to politické rozhodnutí vlády, které zatím nepadlo.

### Metodická poznámka pro učitele:

- **Dynamika dat:** Upozorněte, že plnění kritérií se mění. V době covidu nebo energetické krize (vysoká inflace) kritéria neplnila většina zemí Eurozóny.
- **ERM II (Čekárna):** Toto je nejdůležitější bod. Vysvětlete, že to je „tréninkové hřiště“, kde se koruna zafixuje k euru. Dokud tam nevstoupíme, euro mít nemůžeme, i kdybychom měli skvělý rozpočet.

---

### D. TIPY PRO UČITELE A RYCHLÉ OVĚŘENÍ

#### 📌 Na co si dát pozor (Časté mýty a úskalí):

- **„Euro všechno zdraží“:** Častý mýtus. Ukažte data ze Slovenska nebo Chorvatska po přijetí eura. K mírnému zaokrouhlení došlo, ale inflace byla srovnatelná s okolními zeměmi. Zdražování je často spíše pocitové (tzv. vnímaná inflace).
- **„Budeme platit dluhy za Řecko“:** Vysvětlete mechanismus ESM (Evropský stabilizační mechanismus). Jde o půjčky, které se musí vrátit, ne o dary.
- **Slovensko jako příklad:** Využijte blízkost Slovenska. Mají euro od roku 2009. Zeptejte se žáků, zda si Slováci stěžují, nebo jsou spokojeni (většina průzkumů ukazuje spokojenost, zejména u firem).

#### 📄 Exit Ticket (Kontrola na závěr):

Otázky položte ústně nebo přes Mentimeter.

1. **Ve kterém městě sídlí Evropská centrální banka (ECB)?** (Frankfurt nad Mohanem).
2. **Jaký je maximální povolený deficit státního rozpočtu pro vstup do eurozóny?** (3 % HDP).
3. **Co je to ERM II?** (Systém směnných kurzů / „čekárna na euro“, kde musí měna vydržet stabilní 2 roky před přijetím eura).

## SEXTA: Globální výzvy

V tomto ročníku (věk cca 16–17 let) se studenti dostávají k nejkompexnějším a často nejvíce polarizujícím tématům. **Zelená dohoda (Green Deal)** není v tomto pojetí prezentována jako ideologie, ale jako **geografická a ekonomická nutnost** reakce na měnící se klima a snaha o modernizaci evropského průmyslu. Důraz je kladen na práci s daty v reálném čase.

### BLOK 1: Zelená dohoda (Green Deal) a Environment

**Název bloku:** Zelená dohoda a Environment: Geografie udržitelnosti





**Celková časová dotace:** 8 vyučovacích hodin (4 × 90 minut)

**Hlavní cíl bloku:** Žák dokáže vysvětlit podstatu klimatické změny na základě dat (Copernicus), porovnat energetické mixy států EU (jádro vs. OZE vs. fosilní paliva) a chápe Zelenou dohodu jako strategii ekonomické transformace.

#### A. PŘEHLEDOVÁ KARTA BLOKU (SYLLABUS)





##### Část A: Evropa se otepluje – Klimatická data (1. a 2. hodina)

*Cíl: Pracovat s tvrdými daty o klimatu. Pochopit rozdíl mezi počasím a klimatem a důvody pro adaptaci.*

Čas / Fáze	Klíčový obsah a pojmy	Doporučená aktivita / Metoda	Pomůcky a zdroje
<b>1. Úvod</b> (15 min)	<b>Klimatická realita.</b> Sucho, povodně, tání ledovců. Evropa se otepluje rychleji než světový průměr.	 <b>Analýza grafiky:</b> „Warming Stripes“ (Pruhy oteplování) pro ČR a Evropu.	<a href="https://www.showyourstripes.info">ShowYourStripes.info</a>
<b>2. Strategie</b> (25 min)	<b>Green Deal.</b> Cíl: Uhlíková neutralita 2050. Fit for 55. Není to jen ekologie, ale modernizace.	 <b>Schéma:</b> Mitigace (snižování emisí) vs. Adaptace (přizpůsobení se).	Tabule / Prezentace.
<b>3. Data</b> (40 min)	<b>Satelitní monitoring.</b> Program Copernicus. Sledování sucha a teplotních anomálií.	 <b>Práce s GIS:</b> Copernicus Climate Change Service (viz detailní scénář níže).	<a href="https://www.copernicus.eu">Copernicus.eu</a> tablety.
<b>4. Závěr</b> (10 min)	<b>Reflexe.</b>	 <b>Exit Ticket:</b> Co je to uhlíková neutralita?	-




## Část B: Energetická mapa Evropy (3. a 4. hodina)

Cíl: Porovnat energetické mixy států. Pochopit geografické determinanty energetiky.

Čas / Fáze	Klíčový obsah a pojmy	Doporučená aktivita / Metoda	Pomůcky a zdroje
<b>1. Úvod</b> (10 min)	<b>Zdroje energie.</b> Obnovitelné (OZE) vs. Fosilní vs. Jádru. Taxonomie EU.	 <b>Brainstorming:</b> „Na co svítíme v této třídě?“ (Uhlí? Jádru?).	-
<b>2. Analýza</b> (45 min)	<b>Energetický mix.</b> Geografie zdrojů: Norsko (voda), Polsko (uhlí), Francie (jádru).	 <b>Flagship Activity:</b> „Electricity Map“ v reálném čase (viz detailní scénář).	<b>Electricity Map.</b>
<b>3. Debata</b> (25 min)	<b>Jádru vs. OZE.</b> Příklad Německa (Energiewende) vs. Francie/ČR.	 <b>SWOT analýza:</b> Jaderná energetika (Stabilita vs. Odpad/Cena).	Tabule.
<b>4. Závěr</b> (10 min)	<b>Syntéza.</b>	 <b>Mapa:</b> Toky elektřiny (kdo komu prodává).	Electricity Map.



## Část C: Průmysl a doprava (5. a 6. hodina)



Cíl: Pochopit dopady Green Dealu na klíčové sektory (automotive) a suroviny.

Čas / Fáze	Klíčový obsah a pojmy	Doporučená aktivita / Metoda	Pomůcky a zdroje
<b>1. Úvod</b> (15 min)	<b>Konec spalovacích motorů?</b> Rok 2035. Elektromobilita.	 <b>Role-play:</b> „Dozorčí rada automobilky“ – investovat do elektro nebo syntetických paliv?	-
<b>2. Suroviny</b> (30 min)	<b>Kritické suroviny.</b> Lithium, kobalt. Závislost na Číně vs. těžba v Evropě (Cínovec).	 <b>Práce s mapou:</b> Kde v Evropě máme lithium? (RMIS - Raw Materials Information System).	RMIS mapa EU.
<b>3. Infrastruktura</b> (35 min)	<b>Nabíjecí síť.</b> Rozdíly mezi západem a východem EU.	 <b>Analýza:</b> Mapa nabíjecích stanic (EAFO). Plánování cesty elektromobilem.	<b>EAFO</b> (Alternative Fuels Observatory).
<b>4. Závěr</b> (10 min)	<b>Reflexe.</b>	 <b>Exit Ticket:</b> Proč potřebujeme lithium?	-

## Část D: Krajina a Biodiverzita (7. a 8. hodina)

Cíl: Seznámit se s ochranou přírody v EU (Natura 2000) a strategií pro biodiverzitu.

Čas / Fáze	Klíčový obsah a pojmy	Doporučená aktivita / Metoda	Pomůcky a zdroje
<b>1. Úvod</b> (15 min)	<b>Natura 2000.</b> Největší soustava chráněných území na světě. Směrnice o ptácích a stanovištích.	 <b>Práce s mapou:</b> Najdi nejbližší Natura 2000 v okolí školy.	<b>Natura 2000 Viewer.</b>
<b>2. Strategie</b> (30 min)	<b>Biodiverzita 2030.</b> Sazení stromů, renaturace řek, ochrana včel.	 <b>Případová studie:</b> „Kůrovec v ČR“ – jak EU podporuje odolnější lesy?	Fotografie lesů.

<b>3. Simulace</b> (35 min)	<b>Krajina vs. Rozvoj.</b> Střet zájmů: Dálnice vs. Chráněné území.	 <b>Simulace:</b> Proces EIA (Posuzování vlivů na životní prostředí).	-
<b>4. Závěr</b> (10 min)	<b>Syntéza.</b>	 <b>Zhodnocení:</b> Je ochrana přírody brzdou ekonomiky?	-

## B. OČEKÁVANÉ VÝSTUPY ŽÁKA (MODEL KSA)

### Znalosti (Knowledge):

- Žák definuje pojem „uhlíková neutralita“ a zná cíl EU dosáhnout jí do roku 2050.
- Žák vysvětlí rozdíly v energetickém mixu vybraných států (např. Francie – jádro, Polsko – uhlí, Norsko – voda) a geografické příčiny těchto rozdílů.
- Žák ví, co je soustava Natura 2000.

### Dovednosti (Skills):

- Žák umí používat aplikaci *Electricity Map* k analýze uhlíkové stopy výroby elektřiny v reálném čase.
- Žák dokáže interpretovat mapy ze služby *Copernicus* (např. půdní sucho).

### Postoje (Attitudes):

- Žák chápe Zelenou dohodu ne jako ideologický diktát, ale jako komplexní strategii transformace, která má své náklady i přínosy.
- Žák vnímá nutnost vyvážení ochrany klimatu a sociálních dopadů (spravedlivá transformace).

### C. DETAILNÍ SCÉNÁŘ KLÍČOVÉ AKTIVITY (FLAGSHIP ACTIVITY)

Tato aktivita je určena pro **Část B (3.–4. hodina)**. Je to jedna z nejefektivnějších aktivit v celém kurikulu, protože vizualizuje neviditelné toky energie.

💡 **Aktivita:** Energetický mix v přímém přenosu

- **Cíl:** Porovnat emisní náročnost výroby elektřiny v různých státech EU a pochopit vliv přírodních podmínek na energetiku.
- **Použitý digitální nástroj: Electricity Map** ([app.electricitymaps.com](http://app.electricitymaps.com)) – funguje v prohlížeči i jako aplikace.
- **Časová dotace:** 45 minut.

**Zadání pro žáky (Krok za krokem):**

#### 1. První pohled (5 min):

- Otevřete aplikaci *Electricity Map*.
- Podívejte se na mapu Evropy. Které země jsou **zelené** (nízké emise CO<sub>2</sub>) a které jsou **hnědé** (vysoké emise)?
- *Rychlá otázka:* Jakou barvu má teď Česká republika? (Pravděpodobně hnědou/oranžovou).

#### 2. Analýza extrémů (15 min):

- Klikněte na **Norsko**.
  - Jaké jsou emise (gCO<sub>2</sub>eq/kWh)? (Velmi nízké, cca 20-30).
  - Jaký je hlavní zdroj? (Modrý sloupec = Voda).
  - *Geografické zdůvodnění:* Proč? (Skandinávské pohoří, řeky, spád).
- Klikněte na **Polsko**.
  - Jaké jsou emise? (Vysoké, často přes 700).
  - Jaký je hlavní zdroj? (Šedý/Černý sloupec = Uhlí).
  - *Geografické zdůvodnění:* Proč? (Slezská uhelná pánev, rovina – méně vody).

- Klikněte na **Francii**.
  - Emise? (Nízké). Zdroj? (Jádru).

### 3. Hlubková analýza ČR (15 min):

- Klikněte na **Českou republiku**.
- Rozklikněte detail „Výroba elektřiny podle zdroje“.
- Seřadte zdroje od nejvýznamnějšího (zpravidla Uhlí a Jádru).
- Podívejte se na šipky na hranicích. **Vyvážíme, nebo dovážíme?** A kam? (Často exportujeme do Rakouska nebo Německa).

### 4. Syntéza a diskuse (10 min):

- *Otázka:* „Může Polsko nebo Česko zítra ‚vypnout‘ uhlí a být jako Norsko?“
- *Odpověď:* Ne, nemáme fjordy a řeky jako Norsko. Musíme hledat jinou cestu (Jádru? Vítr? Plyn jako přechod?).
- *Závěr:* Geografie určuje energetický osud země.

#### Metodická poznámka pro učitele:

- **Vítr a Slunce:** Pokud v době výuky fouká/svítí, podívejte se na Německo. Může být velmi zelené. Pokud je bezvětrí a tma (Dunkelflaute), Německo bude „pálit“ uhlí a plyn a bude hnědé. To je skvělá ukázka nestability OZE.
- **Barvy:** Vysvětlete, že zelená barva v mapě neznamena „jen OZE“, ale „nízké emise“. Proto je zelená i Francie (díky jádru), což je v EU politické téma (taxonomie).

## D. TIPY PRO UČITELE A RYCHLÉ OVĚŘENÍ

### 📌 Na co si dát pozor (Časté mýty a úskalí):

- **„Green Deal zakázal auta“:** Není to pravda. Zakázal prodej *nových* aut se spalovacími motory po roce 2035. Stará auta budou jezdit dál. Navíc je tam revizní klauzule pro syntetická paliva.

- **„Jádro není ekologické“:** Z hlediska CO<sub>2</sub> je jádro extrémně čisté (srovnatelné s větrem). Problém je odpad a bezpečnost. EU nakonec uznala jádro jako „přechodný udržitelný zdroj“ (taxonomie), což je vítězství pro ČR a Francii.
- **Počasí vs. Klima:** Žáci často říkají: „Dnes je zima, takže globální oteplování neexistuje.“ Důsledně rozlišujte *počasí* (aktuální stav) a *klima* (dlouhodobý průměr min. 30 let).

 **Exit Ticket (Kontrola na závěr):**

*Otázky položte ústně nebo přes Mentimeter.*

1. **Který rok si EU stanovila jako cíl pro dosažení uhlíkové neutrality?** (2050).
  2. **Podle aplikace Electricity Map, která země má díky jaderným elektrárnám velmi nízké emise CO<sub>2</sub>?** (Francie).
  3. **Co je to Natura 2000?** (Soustava chráněných území evropského významu na ochranu ohrožených druhů a stanovišť).
-

## BLOK 2: EU jako globální hráč (Geopolitika)

**Název bloku:** EU jako globální hráč: Geopolitika a strategie

**Celková časová dotace:** 8 vyučovacích hodin (4 × 90 minut)

**Hlavní cíl bloku:** Žák dokáže rozlišit mezi „Soft Power“ a „Hard Power“, analyzuje vztahy EU s globálními velmocemi (USA, Čína, Rusko) a rozumí geografii rozšiřování EU a hybridním hrozbám.

---

### A. PŘEHLEDOVÁ KARTA BLOKU (SYLLABUS)



#### Část A: Obr, nebo trpaslík? (9. a 10. hodina)

*Cíl: Definovat sílu EU ve světě. Je EU ekonomický obr, politický trpaslík a vojenský červ?*

Čas / Fáze	Klíčový obsah a pojmy	Doporučená aktivita / Metoda	Pomůcky a zdroje
<b>1. Úvod</b> (15 min)	<b>Soft Power vs. Hard Power.</b> Obchod a normy (Brussels Effect) vs. Armáda.	 <b>Srovnání dat:</b> Grafy HDP, zbrojení a rozvojové pomoci (EU vs. USA vs. Čína).	Grafy (World Bank/SIPRI).
<b>2. Analýza</b> (30 min)	<b>Obchodní síla.</b> EU jako největší trh. Kdo chce prodávat, musí dodržovat naše pravidla (USB-C, GDPR).	 <b>Case Study:</b> „Příběh nabíječky“ – jak EU donutila Apple ke změně.	-
<b>3. Pomoc</b> (30 min)	<b>Rozvojová pomoc.</b> Kam tečou evropské peníze? Afrika, Blízký východ.	 <b>Práce s mapou:</b> EU Aid Explorer – sledování toků peněz.	<b>EU Aid Explorer.</b>
<b>4. Závěr</b> (15 min)	<b>Hard Power.</b> Společná obrana? Role NATO vs. EU.	 <b>Diskuse:</b> Potřebujeme „Armádu EU“?	-



## Část B: Trojúhelník moci – USA, Čína, Rusko (11. a 12. hodina)



Cíl: Analyzovat vztahy s klíčovými hráči. Geografie závislosti a rivalry.

Čas / Fáze	Klíčový obsah a pojmy	Doporučená aktivita / Metoda	Pomůcky a zdroje
<b>1. Úvod</b> (10 min)	<b>Spojenci a Rivalové.</b> USA (bezpečnost), Čína (systémový rival), Rusko (hrozba?).	 <b>Brainstorming:</b> Asociace k jednotlivým velmocím.	-
<b>2. Čína</b> (40 min)	<b>Nová hedvábná stezka.</b> Čínské investice v Evropě (přístavy, železnice).	 <b>Flagship Activity:</b> „Drak v Evropě“ (viz detailní scénář).	<b>MERICS, OEC.world.</b>
<b>3. USA</b> (25 min)	<b>Transatlantická vazba.</b> Obchodní války vs. bezpečnostní garance.	 <b>Analýza:</b> Obchodní bilance EU–USA (kdo na kom závisí?).	Eurostat data.
<b>4. Závěr</b> (15 min)	<b>Strategická autonomie.</b> Čipy, léky, suroviny.	 <b>Exit Ticket:</b> Co je to Belt and Road Initiative?	-

## Část C: Kde končí Evropa? – Rozšiřování (13. a 14. hodina)





Cíl: Pochopit proces rozšiřování EU. Proč je Balkán „díra v koberci“ a význam Ukrajiny.

Čas / Fáze	Klíčový obsah a pojmy	Doporučená aktivita / Metoda	Pomůcky a zdroje
<b>1. Úvod</b> (15 min)	<b>Kandidáti.</b> Západní Balkán, Ukrajina, Moldavsko, Turecko.	 <b>Práce s mapou:</b> Časová osa rozšiřování (1957–dnes).	Interaktivní mapa (Europa.eu).
<b>2. Proces</b> (30 min)	<b>Kodaňská kritéria.</b> Demokracie, tržní ekonomika, právo.	 <b>Simulace:</b> „Přijímací pohovor“ – žáci jako Komise hodnotí fiktivní zemi.	Karty zemí.

<b>3. Geopolitika</b> (30 min)	<b>Vakuum moci.</b> Když tam nebude EU, bude tam Rusko/Čína.	 <b>Debata:</b> „Máme přijmout Ukrajinu? Výhody (bezpečnost) vs. Rizika (náklady / zemědělství).“	-
<b>4. Závěr</b> (15 min)	<b>Reflexe.</b>	 <b>Zhodnocení:</b> Kde jsou hranice Evropy?	-

### Část D: Digitální Evropa a hybridní hrozby (15. a 16. hodina)

*Cíl: Pochopit internet jako bojiště. Dezinformace a regulace AI.*

Čas / Fáze	Klíčový obsah a pojmy	Doporučená aktivita / Metoda	Pomůcky a zdroje
<b>1. Úvod</b> (15 min)	<b>Hybridní válka.</b> Kyberútoky, fake news, útoky na infrastrukturu.	 <b>Analýza:</b> Rozbor aktuálního hoaxu/řetězového mailu.	Ukázka hoaxu.
<b>2. Dezinformace</b> (30 min)	<b>Informační bojiště.</b> Cíle Ruska/Číny (polarizace).	 <b>Hra:</b> „Bad News Game“ (jak se vyrábí fake news).	Bad News Game (online).
<b>3. Regulace</b> (30 min)	<b>Digitální pevnost.</b> AI Act, GDPR, DSA. EU jako globální regulátor.	 <b>Simulace:</b> „Soud s TikTokem“ (porušování pravidel EU).	-
<b>4. Závěr</b> (15 min)	Syntéza.	 <b>Exit Ticket:</b> Co je to deepfake?	-

## B. OČEKÁVANÉ VÝSTUPY ŽÁKA (MODEL KSA)

### Znalosti (Knowledge):

- Žák definuje pojem „Soft Power“ a uvede příklad jeho využití Evropskou unií (obchodní normy, rozvojová pomoc).
- Žák zná hlavní geopolitické rivaly EU a chápe pojem strategická autonomie (snižování závislosti na Číně/Rusku).
- Žák vysvětlí princip hybridních hrozeb a cíle dezinformačních kampaní.

### Dovednosti (Skills):

- Žák umí v mapě identifikovat čínské investice (Nová hedvábná stezka) a analyzovat obchodní toky pomocí portálu OEC.
- Žák dokáže ověřit informaci pomocí databáze EUvsDisinfo.eu.

### Postoje (Attitudes):

- Žák si uvědomuje, že EU musí být jednotná, aby obstála v konkurenci s USA a Čínou.
  - Žák přistupuje kriticky k informacím na sociálních sítích a chápe rizika digitálního prostoru.
- 

## C. DETAILNÍ SCÉNÁŘ KLÍČOVÉ AKTIVITY (FLAGSHIP ACTIVITY)

Tato aktivita je určena pro **Část B (11.–12. hodina)**. Vizualizuje vliv Číny v Evropě, což je pro žáky často překvapivé téma.

### **Aktivita:** Drak v Evropě: Mapování Nové hedvábné stezky

- **Cíl:** Analyzovat ekonomický vliv Číny v EU, identifikovat klíčové infrastrukturní projekty a pochopit rizika ekonomické závislosti.

- **Použitý digitální nástroj:** MERICS (Mercator Institute for China Studies) - mapy, a OEC.world.
- **Časová dotace:** 40 minut.

### Zadání pro žáky (Krok za krokem):

#### 1. Obchodní realita (10 min):

- Otevřete web **OEC.world**.
- Zadejte zemi „Germany“ (motor EU). Podívejte se na sekci „Imports“.
- *Otázka:* Kdo je největším dovozcem do Německa? (Pravděpodobně Čína).
- *Zadejte „Czechia“:* Jak je na tom Česko? (Dovoz elektroniky, součástek).
- *Diskuse:* Co by se stalo, kdyby se zítra zastavil obchod s Čínou?

#### 2. Mapování investic (15 min):

- Učitel promítne (nebo žáci najdou) mapu „**Belt and Road Initiative in Europe**“ (zdroj MERICS nebo interaktivní mapa na webu).
- *Úkol:* Najděte v mapě Evropy 3 klíčové čínské investice.
  - *Tip:* Hledejte přístavy (Pireus v Řecku), železnice (Budapešť–Bělehrad) nebo mosty (Pelješac v Chorvatsku).
- *Analýza:* Proč Čína koupila přístav v Řecku? (Brána do Evropy pro zboží ze Suez).

#### 3. Strategická debata (15 min):

- Rozdělte se na dvě skupiny:
  - **Skupina A (Pragmatici):** „Čínské peníze potřebujeme. Staví levně a rychle (např. dálnice na Balkáně). Je to byznys.“
  - **Skupina B (Bezpečnost):** „Je to past. Čína si kupuje vliv. Když nesplatíme dluh, vezmou si přístav. A co lidská práva?“
- *Výstup:* Formulujte jedno doporučení pro vládu ČR: Máme zvát čínské investory do stavby dálnic nebo 5G sítí?

### Metodická poznámka pro učitele:

- **Pireus:** Uvedte příklad řeckého přístavu Pireus, který většinou vlastní čínská státní firma COSCO. Je to nejrychleji rostoucí přístav ve Středomoří, ale EU má obavy z kontroly kritické infrastruktury.
  - **16+1 (nyní 14+1):** Zmiňte formát spolupráce Číny se střední a východní Evropou a jak z něj některé státy (Pobaltí) vystoupily kvůli postoji Číny k Rusku/Tchaj-wanu.
- 

### D. TIPY PRO UČITELE A RYCHLÉ OVĚŘENÍ

#### ✦ Na co si dát pozor (Časté mýty a úskalí):

- **„Soft Power je slabost“:** Žáci si mohou myslet, že když EU nemá armádu, je slabá. Vysvětlete **„Brussels Effect“**: EU je regulační supervelmoc. Protože je to nejbohatší trh, firmy (Google, Apple) se přizpůsobují normám EU (GDPR, USB-C) a aplikují je globálně. To je obrovská síla.
- **NATO vs. EU:** Důsledně rozlišovat. Obrana území = NATO (USA). Sankce, hybridní hrozby, ekonomická bezpečnost = EU. Tyto organizace se doplňují, nekonkurují si.
- **Čína není jen levné zboží:** Upozorněte, že Čína už není jen „montovna“, ale technologický lídr (elektromobily, solární panely, AI), který v mnoha oblastech EU předhání.

#### 🇪🇺 Exit Ticket (Kontrola na závěr):

Otázky položte ústně nebo přes Mentimeter.

1. **Co znamená pojem „Soft Power“?** (Schopnost dosáhnout cílů pomocí přitažlivosti, kultury, ekonomiky a norem, nikoliv vojenskou silou).
2. **Jak se jmenuje čínská iniciativa na budování globální infrastruktury (přístavy, železnice)?** (Pás a stezka / Belt and Road Initiative / Nová hedvábná stezka).
3. **Která organizace zajišťuje primárně vojenskou obranu většiny států EU?** (NATO).

## BLOK 3: Doprava a infrastruktura (TEN-T)

**Název bloku:** Doprava a infrastruktura: Tepny Evropy

**Celková časová dotace:** 6 vyučovacích hodin (3 × 90 minut)

**Hlavní cíl bloku:** Žák dokáže na mapě identifikovat hlavní evropské dopravní koridory (TEN-T), rozumí významu vysokorychlostních tratí (VRT) pro ekonomiku a ekologii a chápe roli ČR v evropském kosmickém programu (EUSPA).

---

### A. PŘEHLEDOVÁ KARTA BLOKU (SYLLABUS)





#### Část A: Tepny Evropy – Síť TEN-T (17. a 18. hodina)

*Cíl: Pochopit koncept TEN-T (Transevropská dopravní síť) a proč EU financuje tunely a dálnice.*

Čas / Fáze	Klíčový obsah a pojmy	Doporučená aktivita / Metoda	Pomůcky a zdroje
<b>1. Úvod</b> (10 min)	<b>Krevní oběh ekonomiky.</b> Úzká hrdla (bottlenecks) a chybějící spojení na hranicích.	 <b>Brainstorming:</b> „Kde jste stáli v koloně cestou na dovolenou?“	-
<b>2. Koncept</b> (20 min)	<b>TEN-T. Core Network</b> (páteř do 2030) vs. Comprehensive Network. 9 koridorů.	 <b>Práce s mapou:</b> Identifikace koridorů procházejících přes ČR (Balt-Jadran, Rýn-Dunaj).	Mapa TEN-T koridorů.
<b>3. Analýza</b> (45 min)	<b>Stavba Evropy.</b> Tunely (Brenner, Fehmarnbelt) a mosty. Překonávání bariér.	 <b>Práce s GIS:</b> TENtec Interactive Map Viewer (oficiální mapa EK).	<b>TENtec Map Viewer.</b>
<b>4. Závěr</b> (15 min)	<b>Reflexe.</b>	 <b>Diskuse:</b> Proč EU platí dálnici v Polsku, když ji využívají i Němci?	-





## Část B: Budoucnost je na kolejích – VRT (19. a 20. hodina)

Cíl: Porovnat železniční síť v západní a východní Evropě. VRT jako náhrada letadel.

Čas / Fáze	Klíčový obsah a pojmy	Doporučená aktivita / Metoda	Pomůcky a zdroje
<b>1. Úvod</b> (15 min)	<b>Shift to Rail.</b> Snaha přesunout dopravu na koleje (Green Deal). VRT (> 250 km/h).	 <b>Srovnání:</b> Fotky TGV/ICE vs. český rychlík. Časová dostupnost.	Obrázky vlaků.
<b>2. Dostupnost</b> (40 min)	<b>Isochrony.</b> Kam dojedu za 5 hodin? Propastný rozdíl mezi Západem a Východem.	 <b>Flagship Activity:</b> „Závod s časem“ v aplikaci Chronotrains (viz detailní scénář).	<b>Chronotrains.</b>
<b>3. Projekt</b> (25 min)	Via Vindobona. VRT Berlín–Praha–Vídeň. Krušnohorský tunel.	 <b>Plánování:</b> Kudy povede trať? Střet s obcemi a přírodou.	Mapy.cz (plánované úseky).
<b>4. Závěr</b> (10 min)	Syntéza.	 <b>Exit Ticket:</b> Výhody VRT oproti letadlu.	-

## Část C: Brány do světa a Vesmír (21. a 22. hodina)

Cíl: Uvědomit si závislost ČR na přístavech a význam agentury EUSPA v Praze.

Čas / Fáze	Klíčový obsah a pojmy	Doporučená aktivita / Metoda	Pomůcky a zdroje
1. Úvod (15 min)	České moře. Přístavy Rotterdam a Hamburk. Intermodální doprava (kontejner).	 <b>Sledování:</b> MarineTraffic – kde jsou lodě s naším zbožím?	MarineTraffic.
2. Vesmír (30 min)	EUSPA v Praze. Agentura pro kosmický program. Galileo vs. GPS.	 <b>Lokace:</b> Kde v Praze sídlí EUSPA? (Holešovice). Co dělá?	Web EUSPA / Google Earth.
3. Aplikace (30 min)	Doprava 4.0. Autonomní řízení, eCall. Vše závisí na satelitech.	 <b>Experiment:</b> Kolik satelitů Galileo vidí tvůj mobil?	Aplikace GPSTest / GNSS View.
4. Závěr (15 min)	Reflexe.	 <b>Zhodnocení:</b> Je ČR dopravní křižovatkou nebo kruhovým objezdem?	-

## B. OČEKÁVANÉ VÝSTUPY ŽÁKA (MODEL KSA)

### Znalosti (Knowledge):

- Žák vysvětlí pojem TEN-T a vyjmenuje alespoň dva prioritní koridory procházející střední Evropou.
- Žák ví, že v Praze sídlí agentura EUSPA, která řídí navigační systém Galileo.
- Žák rozumí rozdílu mezi konvenční železnicí a VRT (Vysokorychlostní tratí).

### Dovednosti (Skills):

- Žák umí používat mapu *Chronotrains* k analýze časové dostupnosti (izochron) evropských měst.
- Žák dokáže v aplikaci *MarineTraffic* nebo *TENtec* vyhledat informace o dopravních tocích.

### Postoje (Attitudes):

- Žák vnímá kvalitní dopravní infrastrukturu jako nutnou podmínku pro ekonomickou prosperitu státu.
  - Žák chápe, že velké stavby (tunely, VRT) vyžadují dlouhodobé plánování a mezinárodní spolupráci.
- 

## C. DETAILNÍ SCÉNÁŘ KLÍČOVÉ AKTIVITY (FLAGSHIP ACTIVITY)

Tato aktivita je určena pro **Část B (19.–20. hodina)**. Využívá vizuálně velmi silný nástroj, který okamžitě ukazuje nerovnosti v evropské infrastruktuře.

### **Aktivita:** Závod s časem, aneb železná opona na kolejích

- **Cíl:** Porovnat efektivitu železniční sítě v západní a východní Evropě a pochopit ekonomické dopady dopravní dostupnosti.
- **Použitý digitální nástroj:** **Chronotrains** ([chronotrains.com](https://chronotrains.com)) – interaktivní mapa izochron.
- **Časová dotace:** 40 minut.

## Zadání pro žáky (Krok za krokem):

### 1. Explorace (5 min):

- Otevřete web *Chronotrains*.
- Najedte myši na mapu Evropy. Sledujte, jak se mění „bublina“ (oblast, kam dojedete vlakem za 5 hodin).
- *Pozorování*: Kde jsou bubliny velké (Francie, Španělsko) a kde malé (Balkán, Pobaltí)?

### 2. Srovnávací analýza (15 min):

- Klikněte na **Paříž**.
  - Kam až dojedete za 5 hodin? (Londýn, Marseille, Amsterdam, Frankfurt).
  - *Důvod*: Síť TGV/Thalys/ICE.
- Klikněte na **Madrid**.
  - Kam dojedete? (Téměř celé Španělsko díky síti AVE).
- Klikněte na **Prahu**.
  - Kam dojedete za 5 hodin? (Ostrava, Berlín, Vídeň – sotva).
  - *Srovnání*: Dojedete z Prahy k moři za 5 hodin? (Ne). Z Paříže? (Ano, ke Středozemnímu i Severnímu).

### 3. Ekonomický dopad (10 min):

- *Scénář*: Jste ředitel nadnárodní firmy. Chcete založit novou pobočku pro střední Evropu. Vaši manažeři musí často cestovat.
- Podívejte se na dostupnost **Vídně** a **Prahy**.
- *Rozhodnutí*: Které město zvolíte a proč? (Vídeň má lepší napojení na jih a západ).
- *Diskuse*: Co musí ČR udělat, aby byla konkurenceschopná? (Postavit VRT).

### 4. Syntéza (10 min):

- Najděte na mapě „železnou oponu“. Je stále vidět v rychlosti vlaků? (Ano, hranice mezi bývalým východním a západním blokem je v hustotě rychlých tratí stále patrná).

### Metodická poznámka pro učitele:

- **Isochróna:** Vysvětlete tento pojem (čára spojující místa dostupná za stejný čas).
  - **Geografie vs. Technologie:** Upozorněte, že Španělsko je hornaté, přesto má skvělé vlaky. Není to tedy jen o terénu (jako v ČR často tvrdíme), ale o investicích.
- 

### D. TIPY PRO UČITELE A RYCHLÉ OVĚŘENÍ

#### 📌 Na co si dát pozor (Časté mýty a úskalí):

- **„Nemáme moře, nepotřebujeme přístavy“:** Omyl. 90 % zboží cestuje lodí. Naše ekonomika je závislá na plynulosti v Hamburku a Rotterdamu. Pokud se ucpe Suez, v ČR se zastaví továrny (chybí díly).
- **„VRT ničí přírodu“:** Dálnice zabírá více půdy a má větší bariérový efekt než VRT. VRT navíc přebírá cestující z letadel, což má pozitivní dopad na klima (Green Deal).
- **EUSPA:** Mnoho studentů netuší, že v Praze-Holešovicích sídlí klíčová agentura EU. Zdůrazněte to jako prestižní záležitost – ČR je „mozkem“ evropské navigace.

#### 🗣️ Exit Ticket (Kontrola na závěr):

*Otázky položte ústně nebo přes Mentimeter.*

1. **Co znamená zkratka VRT?** (Vysokorychlostní železniční trať / vlaky nad 250 km/h).
  2. **Která agentura EU sídlí v Praze a co má na starosti?** (EUSPA – Agentura EU pro kosmický program / řídí systém Galileo).
  3. **Jmenuj jeden hlavní evropský přístav, který je klíčový pro český export/import.** (Hamburk, Rotterdam, Antverpy).
-

## BLOK 4: Kritická diskuse / Debata

Tento blok je vyvrcholením celého ročníku. Studenti načerpali obrovské množství informací (klíma, energetika, geopolitika, doprava). Nyní je čas tyto informace **aktivizovat**. Nejde o „hádání se“, ale o **strukturovanou debatu založenou na datech**. Cílem je rozvíjet kritické myšlení, schopnost argumentace a respekt k oponentovi.

---

**Název bloku:** Kritická diskuse: Evropa na rozcestí

**Celková časová dotace:** 3 vyučovací hodiny (135 minut) – *Závěr ročníku*




**Hlavní cíl bloku:** Žák dokáže formulovat argumenty pro a proti u kontroverzního evropského tématu, podložit je ověřenými daty (nikoliv dojmy) a respektovat pravidla diskuse. Dokáže identifikovat logické klamy.

---

### A. PŘEHLEDOVÁ KARTA BLOKU (SYLLABUS)

#### 1. hodina: Příprava a Fact-checking (Laboratoř argumentů)

*Cíl: Nasbírat „munici“ (data) pro debatu a vytvořit argumentační mapu.*

Čas / Fáze	Klíčový obsah a pojmy	Doporučená aktivita / Metoda	Pomůcky a zdroje
<b>1. Úvod</b> (10 min)	<b>Výběr tématu.</b> Např. Zákaz spalovacích motorů 2035, Jaderná energetika, Rozšíření o Ukrajinu.	 <b>Hlasování:</b> Výběr tématu, které třídu nejvíce „pálí“.	<b>Mentimeter.</b>
<b>2. Týmy</b> (5 min)	<b>Rozdělení rolí.</b> Tým PRO (Vláda), Tým PROTI (Opozice), Tým ROZHODČÍCH (Fact-checkeři).	 <b>Losování:</b> Žáci si losují stranu (často musí obhajovat opak svého názoru!).	Losovací lístky.
<b>3. Výzkum</b> (30 min)	Data mining. Hledání důkazů: Ekonomika (HDP, zaměstnanost), Klíma (emise), Geopolitika.	 Guided Research: Tvorba „Argumentační mapy“ v Kialo.	<b>Kialo-edu, Eurostat, ACEA</b> (data o autech).


## 2. hodina: Velká debata (Oxford Style)

*Cíl: Provést strukturovanou debatu s dodržáním pravidel a časových limitů.*

Čas / Fáze	Klíčový obsah a pojmy	Doporučená aktivita / Metoda	Pomůcky a zdroje
<b>1. Pravidla</b> (5 min)	<b>Etika diskuse.</b> Neskákat do řeči, útočit na argument, ne na člověka.	 <b>Instruktaž:</b> Vysvětlení formátu (časové limity).	<b>ClassroomScreen</b> (časomíra).
<b>2. Debata</b> (35 min)	<b>Střet argumentů.</b> Úvodní řeči -> Rebuttal (vyvracení) -> Cross-fire (otázky) -> Závěr.	 <b>Flagship Activity:</b> „Oxfordská debata“ (viz detailní scénář).	Mikrofon (volitelné), Hlukoměr.
<b>3. Fact-check</b> (5 min)	<b>Ověření v reálném čase.</b> Rozhodčí upozorňují na fauly a nepravdy.	 <b>Ověřování:</b> Rozhodčí googlí tvrzení řečníků.	Tablety pro rozhodčí.

## 3. hodina: Reflexe a Verdikt (Syntéza)

*Cíl: Vystoupit z rolí, zhodnotit kvalitu argumentace a uvědomit si složitost problému.*

Čas / Fáze	Klíčový obsah a pojmy	Doporučená aktivita / Metoda	Pomůcky a zdroje
<b>1. Verdikt</b> (10 min)	<b>Kdo vyhrál?</b> Hodnotí se síla argumentů a rétorika, ne osobní názor publika.	 <b>Hodnocení:</b> Rozhodčí vyhlásují vítěze na základě kritérií.	Hodnotící archy.
<b>2. Debrief</b> (20 min)	<b>Vystoupení z role.</b> Jaké to bylo obhajovat něco, s čím nesouhlasím? (Empatie).	 <b>Kruhová diskuse:</b> Sdílení pocitů a změny názorů.	-
<b>3. Závěr</b> (15 min)	<b>Geografická syntéza.</b> Proč je téma pro různé regiony EU jiné? (Norsko vs. Česko).	 <b>Mapa:</b> Zobrazení regionálních dopadů (vítězové a poražení).	Mapa průmyslu EU.

## B. OČEKÁVANÉ VÝSTUPY ŽÁKA (MODEL KSA)

### Znalosti (Knowledge):

- Žák zná klíčové argumenty obou stran vybraného evropského sporu (např. environmentální přínos vs. sociální rizika Green Dealu).
- Žák rozumí pojmu „logický klam“ (argumentační faul) a umí uvést příklad.

### Dovednosti (Skills):

- Žák umí rychle vyhledat relevantní data (Eurostat, odborné studie) k podpoře svého tvrzení.
- Žák dokáže strukturovat veřejný projev a reagovat na protiargumenty bez agrese.

### Postoje (Attitudes):

- Žák chápe, že složité problémy nemají jednoduchá černobílá řešení a že kompromis je v demokratické společnosti nezbytný.
  - Žák respektuje oponenta a odděluje člověka od jeho názoru.
- 

## C. DETAILNÍ SCÉNÁŘ KLÍČOVÉ AKTIVITY (FLAGSHIP ACTIVITY)

Tato aktivita probíhá v **2. hodině** bloku.

### **Aktivita:** Velká debata: Konec spalovacích motorů 2035?

- **Cíl:** Aplikovat znalosti z celého ročníku (průmysl, klima, geopolitika) v praxi a trénovat rétoriku.
- **Téma:** *"Měla by EU zakázat prodej nových aut se spalovacími motory po roce 2035?"*
- **Použitý digitální nástroj:** ClassroomScreen (pro řízení času) a Kialo (pro přípravu).
- **Časová dotace:** 45 minut.

## Zadání pro žáky (Krok za krokem):

### 1. Rozestavení (5 min):

- Lavice do tvaru "U" nebo proti sobě.
- Vlevo: **Tým PRO** (Zelení/Progresivní) - argumenty: klima, zdraví, inovace, Čína.
- Vpravo: **Tým PROTI** (Průmysl/Sociální) - argumenty: cena aut, ztráta pracovních míst v ČR, infrastruktura.
- Uprostřed/Vzadu: **Rozhodčí** (Fact-checkeři).

### 2. Kolo 1: Úvodní řeči (2 + 2 min):

- Mluvčí PRO: Představí vizi čisté Evropy a nutnost modernizace.
- Mluvčí PROTI: Představí rizika pro český průmysl a peněženky občanů.
- *Pravidlo:* Nikdo nesmí přerušovat.

### 3. Kolo 2: Rebuttal / Vyvracení (3 + 3 min):

- Týmy mají minutu na poradu.
- Mluvčí musí reagovat na to, co řekl soupeř. *"Oni tvrdí, že elektroauta jsou drahá, ale data ukazují, že cena baterií klesla o 80 %..."*

### 4. Kolo 3: Cross-fire / Křížový výslech (10 min):

- Volná diskuse řízená moderátorem (učitelem).
- Týmy si kladou otázky. *"Můžete nám garantovat, že bude dost elektřiny?"*
- *Role rozhodčích:* Pokud zazní lež, rozhodčí zvedne "žlutou kartu" a opraví fakt (např. "Pozor, ČR vyrábí přebytek elektřiny, to není pravda").

### 5. Kolo 4: Závěrečné řeči (2 + 2 min):

- Emoční shrnutí. Proč by měl svět vypadat podle nás?

## Metodická poznámka pro učitele:

- **Geografický rozměr:** Nenechte debatu sklouznout jen k technice aut. Ptejte se: *"Jak to dopadne na Mladou Boleslav? Jak na chudé regiony v Rumunsku? Kde se těží lithium?"*
- **Role učitele:** Buďte přísný moderátor. Hlídejte čas na sekundy. Pokud je ticho, položte provokativní otázku.

## D. TIPY PRO UČITELE A RYCHLÉ OVĚŘENÍ

### ✦ Na co si dát pozor (Časté mýty a úskalí):

- **Argumentační fauly:** Žáci často používají "slaměného panáka" (zkreslí názor soupeře a pak ho vyvrátí) nebo "ad hominem" (útok na osobu). Rozhodčí by měli mít seznam faulů a pískat je.
- **Nevyváženost:** Pokud se celá třída shodne na jednom názoru (např. všichni jsou proti zákazu), učitel musí hrát "Dávlova advokáta" nebo nařídít losování stran. Je velmi poučné muset obhajovat názor, který nenávidím.
- **Emoce:** Téma aut je v ČR výbušné. Udržujte debatu v rovině dat ("Kolik lidí pracuje v automotive?"), nikoliv dojmů ("Elektroauto je vysavač").

### 📄 Exit Ticket (Kontrola na závěr):

*Otázky položte ústně nebo přes Mentimeter.*

1. **Uveď jeden ekonomický argument PROTI zákazu spalovacích motorů.** (Např. ohrožení pracovních míst v dodavatelských řetězcích, vysoká cena elektromobilů).
  2. **Uveď jeden geopolitický argument PRO přechod na elektromobilitu.** (Snížení závislosti na dovozu ropy z Ruska/Blízkého východu).
  3. **Co je to "argumentační faul"?** (Chyba v logice nebo neférový trik v diskusi, např. útok na osobu místo na názor).
-

## SEPTIMA: Rozhodovací proces v praxi

V tomto ročníku (věk cca 17–18 let) se výuka posouvá od „analýzy“ k **zážitku a praxi**. Studenti už mají teoretický základ (instituce z Kvarty, geopolitika ze Sexty), nyní si vyzkouší politický proces na vlastní kůži. Cílem je pochopit, že politika je umění kompromisu.

### BLOK: Simulace Evropského parlamentu

**Název bloku:** Rozhodovací proces v praxi: Simulace jednání

**Celková časová dotace:** 6 vyučovacích hodin (3 × 90 minut)





**Hlavní cíl bloku:** Žák zažije legislativní proces na vlastní kůži, pochopit roli politických frakcí (nadnárodní zájem vs. národní zájem) a osvojí si dovednosti vyjednávání a hledání kompromisu.

---

### A. PŘEHLEDOVÁ KARTA BLOKU (SYLLABUS)

#### Část A: Příprava – Kdo jsem a co chci? (1. a 2. hodina)

*Cíl: Pochopit roli europoslance a politických frakcí. Příprava na roli.*

Čas / Fáze	Klíčový obsah a pojmy	Doporučená aktivita / Metoda	Pomůcky a zdroje
<b>1. Úvod</b> (15 min)	<b>Politické spektrum.</b> Pravice vs. Levice vs. Střed. Kde stojím já?	 <b>Test:</b> Politický kompas (EU version). Zjištění ideologické orientace žáků.	<b>EU&amp;I / VoteMatch.</b>
<b>2. Teorie</b> (25 min)	<b>Politické frakce (Groups).</b> EPP, S&D, Renew, Greens, ECR, ID/Patriots. Nehraje se na národy, ale na ideje.	 <b>Jigsaw:</b> Skupiny nastudují programy reálných frakcí v EP.	Webové stránky frakcí EP.
<b>3. Role</b> (20 min)	<b>Rozdělení rolí.</b> Přidělení frakce a země každému žákovi (např. "Španělský socialista", "Polský konzervativce").	 <b>Losování:</b> Žáci dostanou "Identity Card".	Kartičky rolí.
<b>4. Téma</b> (30 min)	<b>Příprava argumentáře.</b> Téma simulace (např. Regulace AI, Migrace, Gig Economy). Studium podkladů.	 <b>Rešerše:</b> Hledání postojů reálných stran k danému tématu.	<b>EP Think Tank</b> Zpravodajství.

## Část B: Simulace – Jednání v Evropském domě (3. a 4. hodina)





Cíl: Zažít dynamiku vyjednávání, lobbingu a hlasování.

(Pozn.: Ideálně realizováno jako exkurze v Evropském domě, nebo jako blokova výuka ve škole).

Čas / Fáze	Klíčový obsah a pojmy	Doporučená aktivita / Metoda	Pomůcky a zdroje
<b>1. Výbory</b> (30 min)	<b>Práce ve výborech.</b> Detailní debata o pozměňovacích návrzích. Technická práce.	 <b>Jednání:</b> Skupiny (výbory) upravují text směrnice.	Pracovní listy s textem zákona.
<b>2. Frakce</b> (20 min)	<b>Klubová disciplína.</b> Sladění postoje před hlasováním. Tlak na "rebely".	 <b>Strategická porada:</b> Předsedové frakcí instruuji členy, jak hlasovat.	-
<b>3. Plénum</b> (30 min)	<b>Plenární zasedání.</b> Rozprava (projevy na 1 minutu) a finální hlasování.	 <b>Simulace:</b> Řízená debata a elektronické hlasování.	<b>Mentimeter</b> (hlasovací zařízení).
<b>4. Závěr</b> (10 min)	<b>Výsledek.</b> Prošlo to?	 <b>Vyhlášení:</b> Zobrazení výsledků hlasování.	-

## Část C: Reflexe a Realita (5. a 6. hodina)

Cíl: Debriefing, srovnání se skutečností a hodnocení procesu.

Čas / Fáze	Klíčový obsah a pojmy	Doporučená aktivita / Metoda	Pomůcky a zdroje
<b>1. Emoce</b> (15 min)	<b>Debriefing.</b> Jak jste se cítili? Bylo těžké ustoupit?	 <b>Kruhová reflexe:</b> Vystoupení z role.	-
<b>2. Analýza</b> (30 min)	<b>Realita vs. Hra.</b> Jak to dopadlo ve skutečnosti? Kdo lobboval?	 <b>Video:</b> Záznam z reálného jednání EP k danému tématu.	Multimedia Centre EP.
<b>3. Data</b> (30 min)	<b>Jak hlasují Češi?</b> Analýza hlasování českých europoslanců.	 <b>Práce s daty:</b> Portál HowTheyVote.eu nebo Votewatch (archiv).	<b>HowTheyVote.eu.</b>
<b>4. Závěr</b> (15 min)	<b>Syntéza.</b>	 <b>Exit Ticket:</b> Co je to "kompromis"?	-

## B. OČEKÁVANÉ VÝSTUPY ŽÁKA (MODEL KSA)

### Znalosti (Knowledge):

- Žák vyjmenuje hlavní politické frakce v Evropském parlamentu (např. EPP, S&D, Renew) a stručně charakterizuje jejich ideologii.
- Žák popíše rozdíl mezi prací ve výboru (technická příprava) a na plénu (politické prohlášení).

### Dovednosti (Skills):

- Žák dokáže veřejně prezentovat názor přidělené role, i když se neshoduje s jeho osobním přesvědčením.
- Žák umí vyhledat, jak hlasovali konkrétní čeští europoslanci v klíčových otázkách, pomocí online databází.

### Postoje (Attitudes):

- Žák chápe, že politika je umění kompromisu a že v EU "vítěz nebere vše", ale hledá se široká shoda.
  - Žák respektuje demokratické procedury a odlišné politické názory.
- 

## C. DETAILNÍ SCÉNÁŘ KLÍČOVÉ AKTIVITY (FLAGSHIP ACTIVITY)

Tato aktivita je jádrem bloku (Část B). Pokud nemůžete jet do Evropského domu, zrealizujte ji ve třídě.

### **Aktivita:** Simulace EP: Kauza "Práva kurýrů" (Platform Workers)

- **Cíl:** Vyzkoušet si vyjednávání o kontroverzním tématu, které se týká mladých lidí (Uber, Bolt, Wolt).

- **Téma:** Směrnice o zlepšení pracovních podmínek při práci prostřednictvím platformem.
  - *Jádro sporu:* Mají být řidiči Uberu/kurýři Woltu považováni za **zaměstnance** (nárok na dovolenou, minimální mzdu = dražší služby), nebo za **OSVČ** (svoboda, flexibilita = menší ochrana)?
- **Použitý digitální nástroj:** **Mentimeter** (pro hlasování) a **ChatGPT/AI** (pro přípravu projevů - volitelné).
- **Časová dotace:** 90 minut (celá Část B).

### Zadání pro žáky (Krok za krokem):

#### 1. Rozdělení do frakcí (příprava z minulé hodiny):

- **Levice (S&D, The Left, Greens):** Chtějí, aby kurýři byli zaměstnanci. Argument: Ochrana lidí před vykořisťováním.
- **Pravice (EPP, ECR):** Chtějí zachovat status OSVČ. Argument: Svoboda podnikání, nízké ceny, inovace.
- **Střed (Renew):** Hledají kompromis (např. presumpce zaměstnání, ale s možnostmi výjimek).

#### 2. Fáze 1: Jednání ve frakcích (20 min):

- Frakce se sejdou v rozích třídy.
- Zvolí si předsedu (mluvčího).
- Dohodnou strategii: "Podpoříme návrh Komise, nebo ho chceme změkčit/zpřísnit?"
- *Tip:* Učitel rozdá tajné "Lobby karty" některým žákům (např. "Dostal jsi nabídku od Uberu na stáž, zkus přesvědčit kolegy ke zmírnění pravidel").

#### 3. Fáze 2: Vyjednávání v kuloárech (20 min):

- Předsedové frakcí se setkají "na kávě" (uprostřed třídy).
- Levice potřebuje hlasy Středu. Pravice se snaží Střed přetáhnout na svou stranu.
- Musí sepsat **Pozměňovací návrh** (např. "Kurýr je zaměstnanec, pouze pokud vydělává více než 1000 € měsíčně").

#### 4. Fáze 3: Plenární zasedání (30 min):

- Učitel (Předseda EP) řídí schůzi.
- Projevy (max. 1 minuta na frakci). Důraz na rétoriku.
- **Hlasování:**
  - Učitel spustí Mentimeter.
  - Hlasuje se nejprve o pozměňovacích návrzích, pak o celku.
  - Výsledky se promítají v reálném čase.

#### 5. Fáze 4: Vyhlášení (10 min):

- Byla směrnice přijata? Co to znamená pro cenu pizzy a práva kurýra?

#### Metodická poznámka pro učitele:

- **Zasedací pořádek:** Upravte třídu do půlkruhu (hemicyklu). Levice sedí vlevo (z pohledu předsedy), pravice vpravo.
- **Role učitele:** Budte přísný předsedající. Vypínejte slovo, pokud někdo přetahuje čas. To k EP patří.
- **Relevance:** Zdůrazněte, že toto téma se reálně v EP řešilo (2023/2024) a bylo velmi bouřlivé.

---

## D. TIPY PRO UČITELE A RYCHLÉ OVĚŘENÍ

### Na co si dát pozor (Časté mýty a úskalí):

- **"Hraju za Česko":** Žáci mají tendenci v simulaci hájit zájmy ČR. Upozorněte je, že v EP sedí podle **politické příslušnosti**, ne podle národnosti. Český socialista sedí vedle německého socialisty a hlasují většinou stejně. Národní zájmy se hájí v Radě EU (viz Kvarta).
- **Vítěz bere vše:** V národním parlamentu (vláda vs. opozice) to tak funguje. V EP ne. Tam se musí dohodnout "velká koalice" (často EPP + S&D + Renew), jinak nic neprojde. Vedťe je ke kompromisu.

- **Nuda při procedurách:** Hlasování o pozměňovacích návrzích může být zdlouhavé. V simulaci vyberte jen 2-3 klíčové návrhy, abyste udrželi dynamiku.

🗳️ **Exit Ticket (Kontrola na závěr):**

*Otázky položte ústně nebo přes Mentimeter.*

1. **Sedí poslanci v Evropském parlamentu podle národnosti (států) nebo podle politické příslušnosti (frakcí)?** (Podle politické příslušnosti).
  2. **Jak se jmenuje největší politická frakce v EP (středopravicová)?** (EPP - Evropská lidová strana).
  3. **Co znamená slovo "kompromis"?** (Řešení, kde každá strana v něčem ustoupí, aby se dosáhlo dohody).
-

# SEPTIMA & OKTÁVA: Seminář

## BLOK: Digitální simulace a geografický dopad (EUcraft)

**Název bloku:** Digitální simulace a geografický dopad

**Celková časová dotace:** 5 vyučovacích hodin (1×45 min + 2×90 min)




**Hlavní cíl bloku:** Žák využije digitální simulační hru (EUcraft) k pochopení vyjednávání o legislativě a následně aplikuje geografickou analýzu k určení vítězů a poražených v jednotlivých regionech EU.

---

### A. PŘEHLEDOVÁ KARTA BLOKU (SYLLABUS)




#### Část A: Legislativní proces – Příprava na misi (1. hodina)

*Cíl: Rychlá rekapitulace pravidel hry a kontextu tématu.*

Čas / Fáze	Klíčový obsah a pojmy	Doporučená aktivita / Metoda	Pomůcky a zdroje
<b>1. Úvod</b> (10 min)	<b>Pravidla hry.</b> Rada EU vs. Parlament. Jak se hledá většina?	 <b>Instruktáž:</b> Vysvětlení mechaniky hry EUcraft (sbírání bodů vlivu, kompromisy).	Projektor, web hry.
<b>2. Téma</b> (20 min)	<b>Kontext scénáře.</b> Např. "Zákaz jednorázových plastů" nebo "Uhlíková daň".	 <b>Brainstorming:</b> Kdo je pro a kdo proti? (Průmysl vs. Ekologové).	Tabule.
<b>3. Strategie</b> (15 min)	<b>Výběr avatara.</b> Volba země a priority (např. "Jsem Polsko a chráním uhelný průmysl").	 <b>Setup:</b> Stažení aplikace nebo otevření webu na tabletech.	Tablety/PC, <b>EUcraft.</b>

## Část B: Hra EUcraft – V kůži vyjednávače (2. a 3. hodina)

Cíl: Digitální simulace vyjednávání. Dosáhnout schválení směrnice.

Čas / Fáze	Klíčový obsah a pojmy	Doporučená aktivita / Metoda	Pomůcky a zdroje
<b>1. Hra</b> (60 min)	<b>Simulace.</b> Vyjednávání s NPC (nebo spolužáky). Hledání spojenců, ústupky.	 <b>Flagship Activity:</b> Hraní hry EUcraft (viz detailní scénář).	Aplikace <b>EUcraft</b> .
<b>2. Pauza</b> (10 min)	<b>Taktická porada.</b> Co funguje? Jak přesvědčit "tvrdohlavé" státy?	 <b>Sdílení tipů:</b> Žáci si radí, jak odblokovat jednání.	-
<b>3. Finále</b> (20 min)	<b>Hlasování.</b> Přijetí nebo zamítnutí legislativy.	 <b>Vyhodnocení:</b> Kdo uspěl a za jakou cenu? (Jak moc byl původní návrh "ořezán"?).	-

## Část C: Reflexe a Geografický přesah (4. a 5. hodina)

Cíl: To nejdůležitější pro geografii – analýza dopadů rozhodnutí na prostor.

Čas / Fáze	Klíčový obsah a pojmy	Doporučená aktivita / Metoda	Pomůcky a zdroje
<b>1. Analýza</b> (30 min)	<b>Kdo to zaplatí?</b> Asymetrický dopad. "Jedna velikost neseďí všem".	 <b>Práce s mapou:</b> Pokud jsme schválili zákaz plastů, které regiony trpí? (Turistické vs. Průmyslové).	Školní atlas, Eurostat.
<b>2. Syntéza</b> (45 min)	<b>Vítězové a poražení.</b> Srovnání dopadů na HDP a zaměstnanost v různých zemích.	 <b>Tvorba mapy dopadů:</b> Žáci vybarví mapu podle toho, jak moc danou zemi legislativa zasáhne.	<b>MapChart</b> , data o průmyslu.
<b>3. Závěr</b> (15 min)	<b>Solidarita.</b> Jak kompenzovat poražené? (Fondy).	 <b>Diskuse:</b> Role kohezní politiky při zmírňování dopadů legislativy.	-

## B. OČEKÁVANÉ VÝSTUPY ŽÁKA (MODEL KSA)

### Znalosti (Knowledge):

- Žák popíše proces vyjednávání v Radě EU (hledání kvalifikované většiny).
- Žák vysvětlí pojem "asymetrický šok" (stejný zákon má různý dopad na různé regiony).

### Dovednosti (Skills):

- Žák ovládá digitální simulační nástroj (EUcraft) a strategicky v něm postupuje.
- Žák dokáže vyhledat data o struktuře hospodářství regionů (Eurostat) a predikovat dopad legislativy.

### Postoje (Attitudes):

- Žák chápe, že kompromis v EU je nutný, ale často znamená, že nikdo není stoprocentně spokojen.
  - Žák vnímá geografickou rozmanitost EU jako faktor, který komplikuje, ale zároveň obohacuje rozhodování.
- 

## C. DETAILNÍ SCÉNÁŘ KLÍČOVÉ AKTIVITY (FLAGSHIP ACTIVITY)

Tato aktivita kombinuje digitální hru s následnou analytickou prací.

### **Název aktivity:** EUcraft & Geo-Check: Od hry k realitě

- **Cíl:** Prožít si roli vyjednavče v Radě EU a následně analyzovat reálné geografické dopady herního scénáře.
- **Použitý digitální nástroj:** **EUcraft** (hra od Rady EU - dostupná jako webová verze nebo aplikace) + **Eurostat/MapChart**.
- **Téma scénáře:** *Zákaz jednorázových plastů* (nebo jiné aktuální téma ve hře).
- **Časová dotace:** 90 minut (Hra) + 45 minut (Geo-Check).

## Zadání pro žáky (Krok za krokem):

### 1. Fáze 1: Digitální simulace (Hra)

#### a. Výběr avatara:

- i. Spusťte hru EUcraft. Vyberte si avatara a členskou zemi, kterou budete reprezentovat (doporučujeme vybrat zemi s jasným zájmem, např. přímořský stát vs. vnitrozemský průmyslový stát).

#### b. Mise:

- i. Vaším úkolem je dojednat směrnici o omezení plastů.
- ii. Musíte získat podporu ostatních členských států a Evropského parlamentu.

#### c. Gameplay (Hraní):

- i. Navštěvujte ostatní delegace.
- ii. Sbírejte "body vlivu" (Influence points) pomocí kvízů a argumentace.
- iii. Používejte vliv k přesvědčení váhajících států.
- iv. *Cíl:* Získat kvalifikovanou většinu v Radě EU.

### 2. Fáze 2: Geo-Check (Geografická analýza - to nejdůležitější!)

*Po dohrání hry (ať už úspěšném či neúspěšném) následuje analytická část.*

#### a. Hypotéza:

- i. "Schválili jsme přísný zákaz plastů. Které země to bude bolet nejvíce?"

#### b. Práce s daty (Eurostat/Atlas):

- i. Najděte mapu průmyslu v EU. Kde se vyrábí plasty a chemikálie? (Německo, Belgie, Polsko). -> Tady hrozí ztráta pracovních míst.
- ii. Najděte mapu cestovního ruchu a znečištění moří. Které země nejvíce trpí odpadem na plážích? (Řecko, Itálie, Španělsko). -> *Tady zákaz pomůže turismu.*

#### c. Vizualizace (MapChart):

- i. Vytvořte mapu "Vítězové a poražení".
- ii. ● Zeleně: Země, které na zákazu vydělají (čisté pláže, turismus).
- iii. ● Červeně: Země, které musí restrukturalizovat průmysl.

**d. Závěr:**

- i. Napište krátkou zprávu pro "Evropskou komisi": *"Aby byl zákon spravedlivý, navrhujeme poslat kompenzace do regionů [doplňte názvy], kde hrozí propouštění."*

**Metodická poznámka pro učitele:**

- **EUcraft:** Hra je vizuálně atraktivní a gamifikovaná, ale může svádět k "klikání bez přemýšlení". Důrazně vyžadujte Fázi 2 (Geo-Check), jinak se vytrácí vzdělávací hodnota pro geografii.
  - **Jazyk:** Hra je dostupná v češtině i angličtině. Pro jazykově vybavené třídy doporučujeme angličtinu (CLIL).
  - **Reálný kontext:** Připomeňte, že směrnice o jednorázových plastech (SUP) je už realitou. Žáci tak simulují něco, co se skutečně stalo.
- 

**D. TIPY PRO UČITELE A RYCHLÉ OVĚŘENÍ**

✦ **Na co si dát pozor (Časté mýty a úskalí):**

- **Hra není realita:** Upozorněte, že hra je zjednodušená. Ve skutečnosti trvá vyjednávání měsíce, ne 45 minut.
- **Technika:** Hra vyžaduje stabilní internet. Pokud hrajete na mobilech, ujistěte se, že je hra kompatibilní (webová verze je jistota).
- **"Jedna velikost nesedí všem":** Toto je hlavní geografické ponaučení. Co je dobré pro Finsko (lesnictví), nemusí být dobré pro Maltu. EU legislativa musí být flexibilní (směrnice vs. nařízení).

 **Exit Ticket (Kontrola na závěr):**

*Otázky položte ústně nebo přes Mentimeter.*

1. **Co je to "kvalifikovaná většina" v Radě EU?** (Musí souhlasit 55 % států, které zastupují 65 % obyvatel EU).
  2. **Uveď příklad "asymetrického dopadu" legislativy.** (Např. zákaz uhlí drtivě dopadne na Polsko/ČR, ale téměř neovlivní Francii/Švédsko).
  3. **Jaký je rozdíl mezi "Nařízením" (platí hned pro všechny stejně) a "Směrnicí" (státy si upraví cíl do vlastních zákonů)?** (Směrnice dává státům větší flexibilitu v tom, *jak* cíle dosáhnout).
-

## Příloha 2: Přehled digitálních nástrojů

Přehled digitálních nástrojů je rozdělen podle účelu využití ve výuce, což usnadní orientaci v Metodické příručce.

### Mapové portály a GIS (Geografická analýza)

Tyto nástroje slouží k vizualizaci prostorových dat, práci s mapou a analýze regionů.

- **Google Earth Pro / Web / Street View:** virtuální exkurze (hranice, sídla institucí, proměny krajiny), srovnávací analýza (např. zemědělství ve Španělsku vs. ČR), Timelapse (vývoj v čase).
- **Google Maps / Mapy.cz:** plánování tras, hledání lokalit, základní orientace.
- **Kohesio (kohesio.ec.europa.eu):** klíčový nástroj pro regionální geografii. Interaktivní mapa všech projektů spolufinancovaných EU (možnost zoomovat na úroveň ulice).
- **MapChart.net:** tvorba vlastních tematických map (vybarvování států podle členství v EU, Eurozóně, Schengenu).
- **Seterra / Geoguessr:** Geografické kvízy a hry na slepé mapy (orientace v Evropě).
- **Eurostat GISCO / Geostat:** práce s demografickými mřížkami (Population Grid) a hustotou zalidnění.
- **ArcGIS Online / StoryMaps:** pokročilejší práce s mapovými vrstvami (např. HDP, kupní síla) a tvorba „map s příběhem“.
- **Natura 2000 Viewer (EEA):** prohlížečka chráněných území a evropské přírody.
- **CORINE Land Cover:** mapy využití krajiny (lesy, pole, zástavba).
- **Forest Information System for Europe (FISE):** monitorování stavu lesů.
- **Mapaprojektu.cz:** česká databáze projektů financovaných z fondů (alternativa ke Kohesio).

## Statistická data a vizualizace

Nástroje pro práci s tvrdými daty, grafy a ekonomickými ukazateli.

- **Eurostat (a jeho nástroje):**
  - **Statistical Atlas:** mapové zobrazení statistických dat.
  - **Interactive visualizations ("My Region"):** srovnání regionů NUTS 2.
  - **Economic Forecasts:** predikce vývoje HDP a inflace.
  - **Energy Balances:** Data o energetice.
  - **Agriculture Statistics:** Data o zemědělství.
- **PopulationPyramid.net:** animace vývoje věkové struktury obyvatelstva (stárnutí populace).
- **OECD (The Observatory of Economic Complexity):** vizualizace mezinárodního obchodu (co země vyváží/dováží).
- **Gapminder:** vizualizace vztahů mezi HDP, migrací a dalšími socioekonomickými faktory.
- **Kalkulačky inflace (ČSÚ / ECB):** nástroje pro finanční gramotnost a pochopení hodnoty peněz.

## Tematické a specializované vizualizace

Nástroje zaměřené na specifická témata (klíma, doprava, energetika).

- **Electricity Map:** vizualizace uhlíkové stopy a toků elektřiny v reálném čase (energetický mix).
- **Copernicus Climate Change Service:** satelitní data o klimatu (sucho, teplota).
- **Climate Action Simulator (En-ROADS):** simulátor dopadů politik na globální oteplování.
- **Chronotrains:** mapa dostupnosti míst vlakem v určitém čase (izochrony).
- **OpenRailwayMap:** detailní mapa železniční infrastruktury.
- **MarineTraffic:** sledování lodní dopravy v reálném čase.
- **FlightRadar24:** sledování letecké dopravy (zmíněno implicitně v kontextu dopravy).
- **Submarine Cable Map:** mapa podmořských internetových kabelů (geopolitika internetu).

- **EAFO (European Alternative Fuels Observatory):** mapa dobíjecích stanic pro elektromobily.
- **Frontex Map / Atlas of Migration:** mapy migračních tras a statistik.
- **eAmbrosia:** rejstřík chráněných označení potravin v EU.
- **GNSS View:** Zobrazení polohy satelitů Galileo.

## Výukové simulace a hry

Aplikace pro zážitkovou pedagogiku a pochopení procesů.

- **EUcraft:** digitální simulační hra (od Rady EU) pro pochopení legislativního procesu a vyjednávání.
- **Inflation Island (ECB):** vzdělávací hra o inflaci a měnové politice.
- **Bad News Game:** hra zaměřená na mediální gramotnost a odhalování dezinformací.
- **Agropolis:** simulace správy farmy (pokud je dostupná online verze).

## Nástroje pro aktivizaci, zpětnou vazbu a spolupráci

Nástroje pro interakci se žáky během hodiny.

- **Mentimeter / Slido:** hlasování, ankety, word clouds (názory žáků, brainstorming).
- **Kahoot! / Quizizz / Blooket:** soutěžní kvízy pro ověření znalostí.
- **Padlet / Miro:** digitální nástěnky pro skupinovou práci, sdílení nápadů a argumentů.
- **ClassroomScreen:** nástroje pro řízení hodiny (časomíra, hlukoměr).
- **Kialo:** platforma pro vizualizaci a strukturování debat (strom argumentů).

## Kreativní nástroje a AI

Nástroje pro tvorbu výstupů žáků.

- **Canva / NotebookLM:** Tvorba infografik, plakátů a prezentací.
- **AI nástroje (ChatGPT, Gemini, NanoBanana):** Generování textů a obrázků (použito v lekcích o AI Act a vizualizaci projektů).

## Praktické aplikace pro život v EU (Občanská kompetence)

Nástroje, které žáci využijí v reálném životě.

- **Learning Corner (Europa.eu):** oficiální výukový portál EU (mapy, materiály).
- **Your Europe:** portál s praktickými informacemi pro občany (práva, cestování).
- **EURES:** portál pracovní mobility (hledání práce v EU).
- **Europass:** tvorba životopisu a portfolia.
- **Rome2Rio:** vyhledávač dopravního spojení (multimodální).
- **EUvsDisinfo.eu:** databáze dezinformací a fact-checking.
- **Have I Been Pwned:** kontrola kybernetické bezpečnosti (úniky hesel).
- **Online převodníky měn:** finanční gramotnost.

## Závěr a metodická poznámka

Tímto končí praktická část Příloh k projektu EU4Geo. Všechny uvedené scénáře a metodické karty byly navrženy tak, aby podporovaly digitální gramotnost a aktivní zapojení žáků. Pokud máte dotazy k jednotlivým aktivitám nebo chcete sdílet své zkušenosti z výuky, neváhejte nás kontaktovat na [michajlov@trojskegymnazium.cz](mailto:michajlov@trojskegymnazium.cz). Přejeme vám i vašim žákům mnoho inspirativních hodin geografie.



**Financováno  
Evropskou unií**

Číslo projektu: 101239543