

Metodický list: Tvorba turistické trasy v aplikaci Draw on a Map

- **Vzdělávací obor:** Zeměpis / Historie / Informatika
- **Cílová skupina:** 2.stupeň ZŠ nebo SŠ
- **Časová dotace:** 45 minut (1 vyučovací hodina)
- **Nástroje:** Webová aplikace drawonamap.com, zařízení s připojením k internetu (tablet, notebook, PC)

1. Evokace: Volba města a rešerše památek (10 minut)

Žáci pracují ve dvojicích, přebírají roli profesionálních průvodců a vybírají 5 významných míst pro svou prohlídkovou trasu.

Organizace a postup:

1. Dvojice si vybere jedno hlavní město.
2. Na internetu vyhledá 5 zajímavých míst, která tvoří logický okruh (např. kulturní srdce, historický skvost, přírodní zajímavost, technická zajímavost, gastronomie, zážitek, instagramové místo).
3. Zapišou si stručný seznam míst a pořadí, v jakém by je turisté měli navštívit.

Učitelství TIP: Směřujte žáky k tomu, aby vybírali místa v pěší dostupnosti a tvořila souvislý okruh centrem města.

2. Uvědomění: Tvorba mapy průvodce v Draw on a Map (25 minut)

Žáci otevřou aplikaci, vyhledají své město, zanesou 5 bodů s popisky, nakreslí pěší trasu a ti nejrychlejší vyřeší neočekávanou překážku. Nakonec mapu exportují, vyplní pracovní list a odevzdají.

Postup v aplikaci psaný z pohledu učitele pro žáky:

1. **Vyhledání lokality:** Do vyhledávacího pole (uprostřed nahoře) zadejte název vašeho hlavního města a přibližte se na centrum.
2. **Zanesení 5 památek (Marker):**
 - Použijte nástroj Marker z horní levé lišty, nebo klikněte pravým tlačítkem myši na místo v mapě a zvolte „**ADD MARKER HERE**“.
 - Do pole **Label** vepište stručný text k památce (zajímavost či informace pro turisty) o délce maximálně 115 znaků.
 - Pomocí nástroje **TEXT** v levé horní liště vepište přímo do mapy nad příslušný marker oficiální název památky.
3. **Vyznačení reálné pěší trasy (Freehand):**
 - V levé horní nabídce vyberte nástroj pro kreslení od ruky: **Freehand**.
 - Propojte všech 5 památek reálnou pěší trasou vedenou po ulicích a chodnících.
4. **BONUS pro nejrychlejší – Řešení překážky na trase:**

- Skupina obdrží specifickou překážku (např. uzavřený most, oprava chodníku u hlavní třídy, uzávěra ulice) - seznam možných problémů je níže.
- Trasu upravit tak, aby uzavřené místo bezpečně a logicky obešla.

5. Export a stažení mapy:

- V horní liště uprostřed klikněte na tlačítko **Import / Export**.
- Stáhněte hotový soubor mapy / obrázek do počítače a pošlete jej učiteli.

3. Reflexe: Prezentace průvodců a rozbor tras (10 minut)

Promítnutí vybraných map na tabuli, prezentace tras a zpětná vazba se zaměřením na zvládnutí krizových situací.

Průběh reflexe:

1. Učitel shromáždí exportované mapy a vybere 2 skupiny, aby svou trasu promítly celé třídě.
2. Dvojice v roli průvodců okomentuje výběr 5 míst, vysvětlí zvolenou logiku trasy a popíše, jak vyřešily potenciálně zadanou překážku (náhradní obchůzku).
3. Spolužáci a učitel zhodnotí srozumitelnost mapy (čitelnost textů, přesnost linie freehand podél ulic atd.).
4. Ostatní mapy učitel hodnotí v rámci následné kontroly odevzdaných souborů map a pracovních listů.

4. Problémy na trase

Zde přidávám seznam možných problémů, které můžete těm nejrychlejšími zadat.

Mezi 1. a 2. památkou:

- **Problém:** Havarijní uzávěrka kvůli prasklému potrubí (zaplavená ulice)..
- **Výzva:** Převeďte turisty jinudy tak, aby jim zážitek z města nezkazila podívaná na rozkopanou silnici a znemožněný průchod.

Mezi 2. a 3. památkou:

- **Problém:** Stavební rekonstrukce okolních domů - nebezpečí pádu materiálu a nepříjemný hluk.
- **Výzva:** Obejděte staveniště bočními uličkami a zajistěte plynulý průchod skupiny.

Mezi 3. a 4. památkou:

- **Problém:** Městský běžecký maraton blokující cestu.
- **Výzva:** Vyhněte se uzavřené cestě/chodníku kvůli městskému běžeckému maratonu jinou cestou.

Mezi 4. a 5. památkou:

- **Problém:** Uzavřená policejní bezpečnostní zóna kvůli protestnímu pochodu.
- **Výzva:** Obejděte strážný blok s minimálním zdržením.