

**III. Změníme svou školu:
Zážitkový program pro žáky 6. a 7 ročníku ZŠ
(3x8h mimo školu)**



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání

MT
MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

Obsah

1	Vzdělávací program a jeho pojetí	4
1.1	Základní údaje	4
1.2	Anotace programu.....	5
1.3	Cíle programu	5
1.4	Klíčové kompetence a konkrétní způsob jejich rozvoje v programu.....	5
1.5	Forma	6
1.6	Hodinová dotace	7
1.7	Předpokládaný počet účastníků a upřesnění cílové skupiny.....	7
1.8	Metody a způsoby realizace	7
1.9	Obsah – přehled tematických bloků a podrobný přehled témat programu a jejich anotace včetně dílčí hodinové dotace	7
1.10	Materiální a technické zabezpečení	9
1.11	Plánované místo konání	10
1.12	Způsob vyhodnocení realizace programu v období po ukončení projektu.....	10
1.13	Kalkulace předpokládaných nákladů na realizaci programu po ukončení projektu	10
1.14	Odkazy, na kterých je program zveřejněn k volnému využití.....	11
2	Podrobně rozpracovaný obsah programu.....	11
2.1	Tematický blok č. 1 – 1 den - dopolední program – Organizace kurzu, ladící a seznamovací aktivity, 2, 35 h. (125 minut)	11
	Tematický blok č. 3 – Večerní program (1 den) – kreativní tvoření a reflexe dne – 2,20 h. (110 min.)	24
	Tematický blok č. 4 – Dopolední program (2 den) – rozvoj skupinového strategického myšlení a vzájemné domluvy ve skupině 3,25 h. (165 min.)	26
	Tematický blok č. 6 – Večerní program (2 den) – Rozdělujeme si úkoly a reflexe dne 2,00 h.....	36
	Tematický blok č. 7. – Dopolední program (3 den) - Prohloubení strategického myšlení a vzájemné domluvy ve skupině a reflexe celého kurzu 3,05 h. (140 min.)	38
3	Metodická část	41
3.0	Metodický blok č. 0 – Před kurzem	42
	Metodický blok č. 1 – Dopoledne 1 dne kurzu	42
	Organizace kurzu; Ladící a seznamovací aktivity (2,35 h. = 125 minut)	42
3.2	Metodický blok 2 – odpolední program 1. den – skupinové a kooperační aktivity	49
	Metodický blok 3 - Večerní program 1 den – kreativní tvoření a reflexe dne – 2,20 h. (110 min.) ..	62
	Metodický blok č. 4 – Dopolední program 2 den – rozvoj skupinového strategického myšlení a vzájemné domluvy ve skupině 3,25 h. (165 min.)	64
	Metodický blok č. 4.1 – dopoledne 2 dne – rozvoj skupinového strategického myšlení a vzájemné domluvy ve skupině.....	65
	Metodický blok č. 5 – Odpolední program 2 den – Změníme svoji školu a neseme si zodpovědnost	69



Metodický blok č. 6 – Večerní program 2 den – Rozděluje si úkoly a reflexe dne 2,00 h.....	77
Metodický blok č. 7. – Dopolodní program (3 den) - Prohloubení strategického myšlení a vzájemné domluvy ve skupině a reflexe celého kurzu 3,05 h. (140 min.).....	79
4 Příloha č. 1 – Soubor materiálů pro realizaci programu.....	84
Vložené přílohy.....	86
5 Příloha č. 2 – Soubor metodických materiálů	96
6 Příloha č. 3 – Závěrečná zpráva o ověření programu v praxi	97
7 Příloha č. 4 - Odborné a didaktické posudky programu	106
8 Příloha č. 5 - Doklad o provedení nabídky ke zveřejnění programu	106
9 Nepovinné přílohy	106



1 Vzdělávací program a jeho pojetí

1.1 Základní údaje

Výzva	Budování kapacit pro rozvoj škol II
Název a reg. číslo projektu	Demokracie zážitkem; CZ.02.3.68/0.0/0.0/16_32/0008093
Název programu	Změníme svou školu: Zážitkový program pro žáky 6. a 7. ročníků ZŠ
Název vzdělávací instituce	CEDU – Centrum pro demokratické učení, o.p.s.
Adresa vzdělávací instituce a webová stránka	U Železné lávky 557/6, 118 00, Praha 1 http://www.skolaprodemokracii.cz/
Kontaktní osoba	Mgr. Petr Bureš, petr.bures@cedu.cz
Datum vzniku finální verze programu	22.6.2019
Číslo povinně volitelné aktivity výzvy	Aktivita č. 7 – Kompetence pro demokratickou kulturu
Forma programu	mimo školu
Cílová skupina	žáci 6. a 7. ročníku ZŠ
Délka programu	3 x 8h
Zaměření programu (tematická oblast, obor apod.)	Podpora demokratických hodnot, prevence extremismu, respekt ke kulturním odlišnostem, prevence xenofobie a dalších negativních jevů ve společnosti.
Tvůrci programu	Mgr. Petr Bureš, Mgr. Terezie Vávrová
Odborný garant programu	Mgr. Petr Bureš
Odborní posuzovatelé	Mgr. Jan Froněk, Ph.D. a Mgr. Jaroslav Novák
Specifický program pro žáky se SVP (ano x ne)	ne



1.2 Anotace programu

Program je určen žákům 6. a 7. ročníků ZŠ, kteří jsou díky svému věku v pozici nejčastějších nositelů změn ve škole. Jsou už se školou dostatečně sžití, znají její přednosti i nedostatky, a přitom ještě nejsou "jednou nohou" na střední škole. Jejich vlastní aktivní postoj participovat na chodu školy je obvykle závislý na tom, zda jim je to umožněno a zda vědí, jak na to a mají k tomu patřičné kompetence. Zážitek program tak posiluje nejen vědomí vlastní odpovědnosti za to, jak škola vypadá, ale i potřebné dovednosti rozvíjející samostatné učení, řešení konfliktů a realizaci změn s ohledem na všechny účastníky školního života.

1.3 Cíle programu

- Účastníci programu díky zážitkovým aktivitám zaměřeným na řešení problémových situací rozvíjejí vlastní odpovědnost a skupinovou spolupráci.
- Účastníci programu posílí schopnost dělit si efektivně role při realizaci vlastních projektů a aktivně tak proměňovat školní prostředí.

1.4 Klíčové kompetence a konkrétní způsob jejich rozvoje v programu

K. k. učení

- Společné sdílení nad strategiemi a podmínkami učení (V aktivitě karta Astronauta používají žáci různé strategie učení. Při společné reflexi každý pojmenuje a popíše, jaké strategie učení používal a jaké používá doma při učení do školy).

- Slušně požádá spolužáky v bezprostředním okolí, aby se ztišili, pokud potřebuje klid, respektuje, když stejný klid potřebují oni. (Pravidlo plachého jelena umožňuje žákům aktivně regulovat úroveň hluku při aktivitách).

- Uvede, jak se může konkrétní dovednost hodit v jeho osobním životě (U reflexe kooperačních aktivit: Astronautské zkoušky zaznívají otázky na využití nabytých zkušeností a dovedností v jejich třídě i životě).

K. k. řešení problémů

- Promyslí a naplánuje způsob řešení problémů a využívá k tomu vlastního úsudku a zkušeností. (Principem kooperačních aktivit Astronautské zkoušky je řešení problematických úkolů, které nevyřeší sám jednotlivec, ale musí ho řešit skupina jako celek.)

- Osvědčené postupy aplikuje při řešení obdobných nebo nových problémových situací, sleduje vlastní pokrok při zdolávání problémů (Na konci každé kooperační aktivity Astronautské zkoušky, která se nazývá Skafandr probíhá skupinová reflexe, kde zazní otázka „Co dělat příště jinak?“ V příští kooperativní aktivitě může skupina využít tyto návrhy.)

K. komunikativní

- Naslouchá řeči druhých lidí, vhodně na ně reaguje, zapojuje se do diskuze, obhájí svůj názor a vhodně argumentuje (reflexe aktivit, sestavení modulu rakety).

- Naváže v kolektivu nové kontakty a domlouvá se v kolektivu s osobami, které dosud neznal. (V úvodu programu jsou záměrně uvedeny aktivity, které jsou zaměřeny na seznámení a vzájemné naladění tzv. ladící a poznávací aktivity – „poznávací kruhy“, „pozdrav“, „kdo má rád“).



K. sociální a personální

- Účinně spolupracuje ve skupině – Celý program je záměrně postaven na kooperativních úkolech, které nevyřeší jedinec sám, ale musí se na řešení podílet celá skupina. Při reflexích také často zaznívá od žáků, že příště budou lépe spolupracovat. Zde je nutné rozklíčovat, co si konkrétně pod tímto slovem představují a jak konkrétně vypadá chování, které vede ke spolupráci (Aktivity „Skafandr“, kooperační úkoly – Astronautské zkoušky, „Sestavení modulu rakety“, „Vesmírné pexeso“ atd.)

- Než začne pracovat, probere s ostatními ve skupině zadaný úkol a rozdělí si role – Toto je jeden z hlavních cílů programu, aby se žáci nejdříve vyslechli při řešení nějakého úkolu nebo projektu, poté si rozdělili role, realizovali úkol a jednotlivé kroky analyzovali v reflexi po aktivitě. V kooperativních aktivitách píšeme nápady, které skupině pomáhají efektivněji řešit tyto problematické úkoly. Jedním z prvních návrhů je vyslechnout názory ostatních a rozdělit si role.

- Přispívá k diskusi v malé skupině i celé třídě, chápe potřebu efektivně spolupracovat s druhými při řešení daného úkolu žáci musejí společně diskutovat a shodnout se jako celek na řešení, které povede ke zdárnému splnění úkolu. V programu se naplňuje například v aktivitě „Projekt ochrany modulu“ či „Vstupu do atmosféry“.

K. občanská

- Vyslechne názory druhých až do konce, zdržuje se odsuzujících komentářů – Při řešení kooperačních úkolů učíme žáky, aby se navzájem vyslechli a pokud nerozumí vysvětlení, tak se doptávali (Jak jsi to myslel...?), místo hodnotících komentářů. (Aktivita „Vesmírné pexeso“, „Skafandr“, „Projekt ochrany modulu“).

- Chová se tak, aby důsledky jeho chování neomezovaly druhé lidi – pravidlem „plachý jelen“ umožňujeme žákům regulovat hlasitost celé skupiny při programu.

- Navrhuje, co konkrétně by mohla třída navrhnout, aby byl odstraněn některý nežádoucí jev – jeden z hlavních výstupů programu. Naplňuje se při aktivitě „Otázka na změnu ve třídě.“

- Za pomoci učitele žák ve skupině posuzuje, zda má dost informací k tomu, aby se mohl rozhodnout – jeden z hlavních výstupů programu. Naplňuje se při aktivitě „Koho a jak oslovit“.

K. pracovní

- Reflektuje, zda měl dost nebo málo času na práci a jak je využil – při reflexi kooperačních aktivit zaznívá otázka na efektivní využití času (např. aktivita „Sestavení modulu rakety“).

- Pro vlastní činnost vybere z nabídky takové materiály a nástroje, které nejlépe odpovídají pracovnímu úkolu – pro aktivitu „Stavba skafandru“ musí skupina vybrat vhodné materiály na jeho stavbu (aktivita Skafandr).

- Na základě hodnocení celé práce pojmenuje příčiny úspěchu i neúspěchu a navrhne úpravy řešení – po každé kooperační aktivitě probíhá reflexe celého úkolu. Zaznívá otázka „Co byste příště dělali jinak?“ tato otázka vede k úpravě jednotlivých kroků a postupu. Zaznívá také otázka „Co se vám jako skupině dařilo?“ Tato otázka vede k pojmenování a fixování chování, které vede k pozitivní atmosféře ve skupině a pojmenování úspěšného řešení úkolu

1.5 Forma

Zážitkový program mimo školu využívá zejména skupinové a kooperativní formy práce. Dále je celý program založen na zážitkové pedagogice, která využívá tři hlavní prvky: Cíl – aktivita – reflexe. Při



vedení reflexe by měl lektor, či učitel vědět, jaké téma chce vytěžit. Volba témat by neměla být náhodná, ale měla by korespondovat s cíli celého kurzu nebo tematického bloku. Z tohoto důvodu můžeme opakovat stejné hry (programové prostředky), ale díky reflexi můžeme mít jiné výstupy.

Při většině aktivit využíváme rozdělení žáků do menších skupin. Při reflexích využíváme kruhového uspořádání místnosti.

1.6 Hodinová dotace

3 x 8 hodin – Hodinová dotace je celkem 24 hodin, které jsou rozplánovány do tří dnů. 1 hodina = 45 minut.

1.7 Předpokládaný počet účastníků a upřesnění cílové skupiny

Předpokládaný počet účastníků je 25 – 30 žáků. Cílovou skupinou jsou žáci 6. a 7. ročníků základní školy.

1.8 Metody a způsoby realizace

Tento zážitkový kurz využívá zejména aktivizační výukové metody – diskusní metody, řešení problémů a didaktické hry. Těžištěm jsou kooperativní a skupinové metody. Důraz se klade na vedení reflexe po aktivitě. Vycházíme z Kolbova cyklu učení -> akce (zážitek, zkušenost) -> zhodnocení (Co jsme dělali dobře? Co se nedařilo?) -> Plán pro příště? (Jak budeme postupovat příště?) -> další akce. (*Klíčení: příběh a řemeslo. Ed. Zuzana Andresová. Praha: Prázdninová škola Lipnice, 2013, 116 s. ISBN 978-80-905502-1-6.*)

Důležité je sledovat proces než samotný cíl aktivity. To, zda se podařilo dosáhnout stanoveného cíle aktivity, či ji vyřešit, není zas tak podstatné jako důsledná reflexe kroků, které skupina či jednotlivci udělali při vyřešení problematické situace.

Na závěr metodiky jsme vložili tzv. vzpruhy. Jsou to drobné aktivizující hry, které doporučujeme zařadit, pokud jsou žáci unavení, či odpadáva pozornost.

Některé konkrétní aktivity či metody se objevují ve více rozličných programech pro žáky. U některých (jako jsou např. seznamovací, aktivizační, rozehrivací) je to dáno tím, že jejich efektu je třeba u takřka všech prožitkových vícedenních aktivit. U jiných (jako jsou např. skupinové problémové úkoly, simulace, kooperativní aktivity) je jejich opakované zařazení způsobeno tím, že je pro ně klíčový způsob vedení reflexe po aktivitě, která může být zaměřena různým způsobem (na role ve skupině, na konkrétní proces, na skupinovou dynamiku, na způsoby komunikace ad.). Ta samá aktivita může být tedy vedena s důrazem na jiné aspekty, které se v jejím průběhu objeví a pojmenují v procesu zpětné vazby.

1.9 Obsah – přehled tematických bloků a podrobný přehled témat programu a jejich anotace včetně dílčí hodinové dotace

Tematický blok č. 1 – Dopolední program (1 den) - organizace kurzu, ladící a seznamovací aktivity – 2,35 h.

Úvodní blok seznamuje žáky s organizačními náležitostmi kurzu (ubytování, strava, harmonogram času) a je zaměřen na vtáhnutí a naladění žáků na program. Důležitou součástí prvního bloku jsou aktivity, které slouží ke vzájemnému bližšímu poznání a odbourání prvotního ostychu.

Téma č. 1 – Organizační náležitosti a úvod do legendy kurzu – 0,30



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání

MSMT
MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

Žáci se přivítají na kurzu. Představí se jim časový harmonogram, pravidla, napíší si jmenovky a uvede se legenda kurzu.

Téma č. 2 Ladící a seznamovací aktivity – 2,05 h.

Aktivity sloužící k zmírnění prvotního vzájemného ostychu a posílení vzájemného poznávání mezi žáky.

Tematický blok č. 2 – Odpolední program (1 den) – skupinové a kooperační aktivity – 5 h.

Odpolední blok je zaměřený na řešení skupinových a kooperačních situací. Skupina si posiluje schopnost komunikace a spolupráce. V závěru je aktivita zaměřena na prohloubení seznámení žáků, která vede k pojmenování strategií učení.

Téma č. 1 Kooperační a skupinové situace – 4 h.

Úkoly a situace, které musí skupina řešit jako celek.

Téma č. 2 Prohloubení seznámení – 1 h.

Aktivita vedoucí k bližšímu seznámení mezi žáky. V reflexi žáci pojmenují, jaké strategie učení využívali a používají při učení.

Tematický blok č. 3 – Večerní program (1 den) – kreativní tvoření a reflexe dne – 2,20 h.

Téma č. 1 Sestavení skafandru – 2 h.

Žáci z nabízených materiálů sestavují skafandr na jednoho ze svých spolužáků. Rozdělují si role a debatují, jakým způsobem sestavit skafandr.

Téma č. 2 Reflexe celého dne – 0,20 h.

Žáci reflektují celý den z několika hledisek (osobního, skupinového, programového).

Tematický blok č. 4 – Dopolodní program (2 den) – rozvoj skupinového strategického myšlení a vzájemné domluvy ve skupině 3,25 h.

Téma č. 1 Rozvoj vzájemné domluvy ve skupině – 1,25 h.

Žáci řeší problematický úkol. Je nutné si rozdělit role v týmu a rozvrhnout si úkoly.

Téma č. 2 Rozvoj strategického skupinového myšlení – 2,10 h.

Žáci vymýšlejí týmovou strategii při dosažení cíle.

Tematický blok č. 5 – Odpolední program (2 den) – Změníme svoji školu a neseme si zodpovědnost 2,10 h.

Téma č. 1. Co bude dnes k večeři? – 0,25h.

Ukázka ústní domluvy a hlasování jako nástroje rozhodování.

Téma č. 2 Formulování otázek týkající se změn ve škole – 0,15h.

Generování otázek pro spolužáky ve škole: „Co by chtěli změnit ve své škole?“

Téma č. 3 Více kolové rozhodování – 0,35 h.



„Tři tečky“ – ukázka a aplikace více kolového hlasování.

Téma č. 4 Více kolové rozhodování – D2.1 – 0,30 h.

Ukázka a aplikace rozhodování metodou D2.1.

Téma č. 5 Koho a jak oslovit při změnách ve škole? – 0,30 h.

Diskuse nad tím, koho a proč oslovit při realizacích změn ve škole.

Téma č. 6 Zodpovědnost – 1,15 h.

Každý žák bude mít zodpovědnost za členy skupiny.

Tematický blok č. 6 – Večerní program (2 den) – Rozděluje si úkoly a reflexe dne – 2,25 h.

Téma č. 1 Rozdělování si rolí – 1,50 h.

Žáci řeší problematický úkol. Je nutné si rozdělit role v týmu a rozvrhnout si úkoly.

Téma č. 2 Reflexe dne – 0,20 h.

Žáci reflektují celý den z několika hledisek (osobního, skupinového, programového).

Tematický blok č. 7. – Dopolodní program (3 den) - Prohloubení strategického myšlení a vzájemné domluvy ve skupině a reflexe celého kurzu – 3 h.

Téma č. 1 Vstup do atmosféry – 1,05 h.

Prohloubení strategického řešení a domluvy ve skupině.

Téma č. 2 Přejít z modulu na záchranou loď – 1,10 h.

Prohloubení strategického řešení a domluvy ve skupině.

Téma č. 3 Reflexe celého kurzu – 0,30h.

Uzavření celého kurzu.

1.10 Materiální a technické zabezpečení

Výtisk program kurzu; metodiky kurzu a harmonogramu kurzu; notebook 1x; projektor 1x; prodlužovací kabel 1x, vytisknutý znak Apolla 13 4x; videoukázky (stáhnuté); ozvučení PC; flip papíry 1x balík; fixy na flip papíry 4 x balení; papírová páska 4x, vytisknuté jmenovky se znakem Apolla 13 a úchyty na jmenovky (podle počtu žáků a dospělého doprovodu); nadepsaná pravidla kurzu, provazy na vytvoření dvou kruhů o průměru 2,5 m; provazy (švihadla) na vytvoření startu o délce 1,5 metru 4 x; 1x metu (čtvrtka A4), 5 míčků (tenisáky či florbalové míčky); nádoba na vodu 1x (hrnec či kotlík), upínače do auta 2x, vytisknuté karty Astronauta; špejle jedno balení 1x; izolepa 4x; nůžky 4x; 1x motouz; svíčky 4x; sirky nebo zapalovač 1; lego nebo duplo 1x; vytisknuté vesmírné pexeso 1x; snímek Ratburgeru 1x; korýtka 24 x; šátek na oči pro každého žáka; křída 2x, výtisk vesmírného pexesa.



1.11 Plánované místo konání

Doporučujeme rekreační areál s venkovními prostory (louka, les) a zajištěnou školící místností, v které lze mít kruhové umístění židlí po celou dobu kurzu bez nutnosti hýbat se židlemi na čas stravování.

1.12 Způsob vyhodnocení realizace programu v období po ukončení projektu

Realizace programu je průběžně vyhodnocována za pomoci externího evaluátora, který prostřednictvím strukturovaných rozhovorů sbírá podněty, zpětnou vazbu a další data od účastníků, didaktických konzultantů, lektorů a členů realizačního týmu. Počítáme s tím, že po ukončení realizace projektu proběhne na základě vyhodnocení těchto různorodých dat celková detailní evaluace programu, včetně zaměření se na to, jak takovýto program školám dále nabízet.

1.13 Kalkulace předpokládaných nákladů na realizaci programu po ukončení projektu

Počet realizátorů/lektorů:

Položka		Předpokládané náklady
Celkové náklady na realizátory/lektory		28000 Kč
z toho	<i>Hodinová odměna pro 1 realizátora/ lektora včetně odvodů</i>	300 Kč
	<i>Ubytování realizátorů/lektorů</i>	2400 Kč
	<i>Stravování a doprava realizátorů/lektorů</i>	4000 Kč
Náklady na zajištění prostor		0 Kč
Ubytování, stravování a doprava účastníků		50000 Kč
z toho	<i>Doprava účastníků</i>	10000 Kč
	<i>Stravování a ubytování účastníků</i>	40000 Kč
Náklady na učební texty		500 Kč
z toho	<i>Příprava, překlad, autorská práva apod.</i>	0 Kč
	<i>Rozmnožení textů – počet stran:</i>	500 Kč
Režijní náklady		15000 Kč
z toho	<i>Stravné a doprava organizátorů</i>	0 Kč
	<i>Ubytování organizátorů</i>	0 Kč
	<i>Poštovné, telefony</i>	0 Kč
	<i>Doprava a pronájem techniky</i>	3000 Kč
	<i>Propagace</i>	0 Kč
	<i>Ostatní náklady</i>	2000 Kč



	<i>Odměna organizátorům</i>	10000 Kč
Náklady celkem		93500 Kč
Poplatek za 1 účastníka		3740 Kč

1.14 Odkazy, na kterých je program zveřejněn k volnému využití

www.skolaprodemokracii.cz

2 Podrobně rozpracovaný obsah programu

2.1 Tematický blok č. 1 – 1 den - dopolední program – Organizace kurzu, ladící a seznamovací aktivity, 2, 35 h. (125 minut)

2.1.1 Téma č. 1 Organizační náležitosti a úvod do legendy kurzu – (30 minut)

Úprava místnosti (10 min.)

Forma a bližší popis realizace

Úprava prostoru – židle do kruhu, zapojení projektoru, PC, ozvučení, napsání a vylepení časového harmonogramu kurzu, napsání a vylepení názvu kurzu „Změníme svoji školu“, vylepení znaků Apolla 13.

Pomůcky

Projektor, notebook, prodlužovací kabel, ozvučení PC, ukázky (videa) z Apolla 13, flip. papír, fixy na flip. papír, papírovou pásku na flip. papíry, vytisknutý znak Apolla 13 na A4 – 5x, vytisknuté jmenovky se znakem Apolla 13 (příloha č.1_znak Apolla 13), napsané na flip. papíře název kurzu – „Změníme svoji školu“, jmenovky v počtu účastníků.

Podrobně rozpracovaný obsah

Před příjezdem žáků je nutné připravit hlavní místnost kurzu, ve které se budou účastníci pravidelně scházet. Příprava spočívá v uspořádání židlí do kruhu, připravení počítače a projektoru na promítání ukázek (videí) z filmu Apolla 13, nadepsání časového harmonogramu dne na flip. papír, vylepení znaků Apolla 13 a vylepení flip. papíru s názvem kurzu „Změníme svoji školu“.

Přivítání žáků, rozdání jmenovek, časový harmonogram a představení pravidel (15 min.)

Forma a bližší popis realizace

1. Všichni sedí v kruhu. Přivítají se žáci. Žákům se rozdají jmenovky se znakem Apolla 13. Každý si svoji jmenovku podepíše.

2. Dále se žákům představí časový harmonogram kurzu jako celek a časový harmonogram prvního dne kurzu.



3. Na závěr se představí pravidla, která se v rámci celého prožitkovém kurzu budou dodržovat.

Metody

Výklad

Pomůcky

Jmenovky se znakem Apolla 13 (příloha č.2_jmenovky Apolla 13), kryty na jmenovky, časový harmonogram celého kurzu a časový harmonogram prvního dne. Pravidla na prožitkovém kurzu (příloha č.3_pravidlana prožitkovém kurzu).

Podrobně rozpracovaný obsah

1) Přivítat žáky na kurzu a rozdat jim jmenovky. Jmenovku si každý nadepíše jménem. Zatím jim k Apollu 13 nic neříkat. Vše se dozví po seznámení s časovým harmonogramem a pravidly na kurzu.

2) Lektor žákům představí časový harmonogram kurzu (příloha č_9_harmonogram den_I.blok_1 den).

3) Seznámení s pravidly na kurzu. Pravidla:

- Mluví jen jeden
- Nasloucháme
- Nešeptáme
- Nikdo nemá právo zesměšňovat druhé
- Pravidlo STOP (každý má právo na něco neodpovědět nebo se neúčastnit aktivity, pokud mu to je nepříjemné)
- Plachý jelen
- Mluvíme k sobě

Úvod do legendy kurzu – (5 min.)

Forma a bližší popis realizace

Žákům se promítne na projektoru ukázka video 1_Úvod do legendy Apolla 13 + slovní komentář.

Metody

Videoukázka, výklad

Pomůcky

PC, projektor, ozvučení PC, připravená ukázka video 1_ Úvod do legendy Apolla 13

Podrobně rozpracovaný obsah

Legenda: Legenda kurzu je v duchu amerického vesmírného programu Apolla, konkrétně Apolla 13. Program Apollo byl americký vesmírný program. Jeho cílem bylo přistání astronautů na Měsíci a jejich návrat na Zemi. Svého hlavního cíle dosáhl program Apollo 20. 7. 1969, kdy posádka Apolla 11 v čele s Neilem Armstrongem přistála na Měsíci.



Apollo 13 vzletlo 11. 4. 1970. Cílem Apolla 13 bylo přistát v oblasti kráteru Frau Mauro. Zda se jim to podařilo, či nikoliv se postupně dozvíte během naší výpravy.

Vítáme vás ve výcvikovém středisku. Pokud vše půjde dobře, tak bychom měli večer odstartovat...

Tento kurz má název „Změníme svoji školu“. Máte stejnou moc jako astronauti. Zatímco oni měnili pohled na lidské možnosti, tak vy můžete měnit vhodnými kroky a oslovením jednotlivých skupin ve škole pohled na vaši školu.

Jak to udělat, koho oslovit a co s návrhy na změnu školy udělat? To vše se budeme učit na tomto kurzu.

2.1.2 Téma č. 2 ladící a seznamovací aktivity – 2,05 h. (95 min.)

Srovnávací řady (20 min.)

Forma a bližší popis realizace

- a) Srovnávání od nejvyššího po nejvyššího
- b) Od světlých očí po nejtmavší
- c) Odstínu vlasů
- d) Věku
- e) Podle počátečního jména v abecedě A – Z

Metody

Aktivizující, didaktická hra, skupinová výuka

Pomůcky

Žádné

Podrobně rozpracovaný obsah

Skupina má za úkol se seřadit podle různých ukazatelů. Podle uvážení lektora doporučujeme variantu e) b) a d) v naprosté tichosti, bez mluvení. Ve variantě b) srovnání podle barvy očí se může vytvořit kruh a na vyzvání si mohou jednotlivci prohlédnout barvu očí svých spolužáků.

Přestávka (10 min.)

Pozdrav (20 min.)

Forma a bližší popis realizace

Žáci si procvičují zdravení podání rukou pod určitým systémem.

Metody

Aktivizující, didaktická hra, skupinová výuka

Pomůcky

Žádné



Podrobně rozpracovaný obsah

Legenda: Je možné, že ve vesmíru potkáme příslušníky jiných druhů a budeme se chtít s nimi seznámit.

Průběh: Aktivita se dělí na přípravnou část a samotnou hru.

1. Fáze: V přípravné části se zeptáme žáků, zda slyšeli, jaký význam mělo podání ruky ve středověku (podáním ruky se ve středověku ukazovalo, že daný člověk nemá v ruce zbraň). Dále připomeneme zásady při pozdravu rukou (oční kontakt, přiměřený stisk ruky). Po tomto připomenutí lektor každému žákovi v kruhu podá ruku a každému řekne: „Dobrý den“. Stisk ruky bude ale velmi mdlý (leklá ryba) a záměrně se nebude lektor nikomu dívat do očí. Po skončení se lektor zeptá: Komu to bylo nepříjemné a z jakého důvodu? Žáci odpovídají na otázku.

Poté žáci utvoří dvojice a ve dvojici si vzájemně podají ruku a) mdle b) velmi pevně c) přiměřeně s očním kontaktem.

2. fáze: Samotná hra: Žáci stojí v kruhu. Během hry se prostřídají tři na sebe navazující varianty.

Varianta 1) Jeden z účastníků jde za libovolným spolužákem, podá mu ruku a pozdraví se s ním slovy „Dobrý den“ ho vytáhne do kruhu a vymění si s ním místo. Ten, kdo byl vtažen do kruhu jde za libovolným spolužákem, podá mu ruku a pozdraví se s ním slovy „Dobrý den“ a vymění si s ním místo. Takto se prostřídá 7–8 žáků.

Varianta 2) Funguje stejně jako varianta 1 + dotyčný, který opouští své místo v kruhu, se rozloučí se spolužákem po své pravici i levici podáním ruky a slovy „Na shledanou.“ Ten, kdo je v kruhu, se přibližuje k jinému spolužákovi s nataženou rukou. Jakmile to dotyčný spolužák v kruhu vidí, tak se rozloučí podáním ruky a slovy „Na shledanou“ s člověkem po své pravici a levici, poté se pozdraví se spolužákem, který k němu přišel z kruhu podáním ruky a slovy „Dobrý den“, vstoupí do kruhu a vybere si spolužáka, kterého jde pozdravit a celá sekvence se opakuje.

Varianta 3) Funguje stejně jako varianta 1 + 2 a přidává se, že ten, kdo odchází z kruhu, se přivítá se spolužákem po levici i pravici s nataženou rukou a slovy „Dobrý den“. Ten, který je v kruhu, se loučí se spolužákem po své pravici a levici s nataženou rukou a slovy „Na shledanou“, pozdraví se se spolužákem, s kterým si mění místo nataženou rukou a slovy „Dobrý den“, jde do kruhu. Spolužák, který přišel z kruhu se zdraví s člověkem po své pravici i levici s nataženou rukou a slovy „Dobrý den.“

Poznávací kruhy (20 min.)

Forma a bližší popis realizace

Žáci vytvoří vnější a vnitřní kruh. Tím vzniknou dvojice, které si navzájem odpovídají na otázky.

Metody

Aktivizující, didaktická hra, skupinová výuka

Pomůcky

Žádné

Podrobně rozpracovaný obsah

Legenda: V modulu vesmírné lodi spolu budeme trávit mnoho času. Je dobré o sobě navzájem vědět několik informací.



Průběh:

Fáze 1.: Vyzvat žáky, aby utvořili vnější a vnitřní kruh. Vnitřní kruh stojí zády k sobě. Na začátku má tedy každý dvojici, která spolu může hovořit. Lektor klade otázku, na kterou odpovídá každý z dvojice, která stojí naproti sobě. Poté, co si řeknou oba ve dvojici odpověď na danou otázku, zůstává vnitřní kruh stát a osoby ve vnějším kruhu se posunou o jednoho člověka po směru hodinových ručiček. Lektor klade novou otázku a nově vytvořená dvojice si odpovídá. Poté, co se k sobě vrátí dvojice, která spolu začínala, hra končí.

Fáze 2.: Žáci si sednou do kruhu a následuje reflexe se slovy: „Koho zaujala či překvapila nějaká odpověď a chtěl by se s námi o ni podělit.“

Otázky pro jednotlivá kola:

Nabízené otázky:

- Oblíbený vyučovací předmět ve škole?
- Kolik máš sourozenců a jak jsou staří?
- Do jakého státu by ses jel nejraději podívat?
- Jaké je tvé vysněné zaměstnání?
- Snídáš ráno?
- U jaké činnosti zcela zapomeneš na čas?
- Jakých vlastností si vážíš na člověku?
- Jakých 5 věcí by sis vzal na opuštěný ostrov?
- Tři nebezpečné věci, které sis chtěl vždy vyzkoušet?
- Oblíbená hudba?
- Co tě nejvíce baví ve škole?
- Jaký dárek k narozeninám by tě nejvíce potěšil?
- Tvá oblíbená pohádka či pohádková postava?
- Kde bydlíš?
- Tvé oblíbené zvíře?
- Tvůj největší sen?

Reflexe: „Koho zaujala či překvapila nějaká odpověď a chtěl by se s námi o ni podělit?“

Kdo má rád (20 min)

Forma a bližší popis realizace

Žáci vytvářejí kruhy, podle stejných preferencí na vyslovené otázky.

Metody

Aktivizující, didaktická hra, skupinová výuka

Pomůcky

Žádné

Podrobně rozpracovaný obsah

Legenda: V modulu vesmírné lodi spolu budeme trávit mnoho času. Je dobré o sobě navzájem vědět několik informací.



Průběh: Lektor klade skupině jednotlivé otázky. Žáci vytvářejí tři skupiny podle svých preferencí na danou otázku. Skupina jedna – jednoznačná preference na danou otázku ANO (tito žáci si stoupnou doprava), skupina 2 – jednoznačná preference na danou otázku NE (tito žáci si stoupnou doleva), skupina 3 – má na danou otázku neutrální názor (tito žáci si stoupnou před lektora).

Po vytvoření skupin podle preferencí na danou otázku se vytvoří z žáků, kteří mají stejný názor kruh a je prostor cca 3–4 minuty si navzájem říct, z jakého důvodu máme stejný názor na danou věc.

Otázky pro jednotlivá kola:

Snídáte? Kdo má raději psy, kdo kočky (jedna strana psi a další kočky)? Kdo má raději zimu, kdo léto? Kdo rád cestuje, kdo spíše zůstává doma? Kdo hraje na hudební nástroj a kdo ne? Kdo má raději tělesnou výchovu, kdo výtvarnou výchovu? Kdo by si chtěl vyzkoušet spíše život orla, kdo delfína? Kdo by raději jel na motorce, kdo v autě? Kdo je ranní ptáče, kdo je noční sova? Kdo pije raději vodu, kdo limonádu?

Oběd a dopolední přestávka 2,15 (105 minut)

Tematický blok č. 2 – Odpolední program (1 den) – skupinové a kooperační aktivity – 5 h.

Odpolední blok je zaměřený na řešení skupinových a kooperačních situací. Skupina si posiluje schopnost komunikace a spolupráce. V závěru je aktivita zaměřena na prohloubení seznámení žáků, která vede k pojmenování strategií učení.

Téma č. 2.1 Kooperační a skupinové situace – 5 h. (225 min.)

Úkoly a situace, které musí skupina řešit jako celek.

Kooperační aktivity zaměřené na spolupráci, komunikaci a rozdělení rolí ve skupině

Forma a bližší popis realizace

Prostředí: venku, les, louka (v případě nepřízně počasí je některé aktivity možné udělat v místnosti)

Čas na přípravu: 30–40 minut

Čas na aktivitu: 175 minut

Počet lektorů: Na každou skupinu jeden lektor

Metody

Skupinová a kooperační výuka.

Pomůcky

Viz jednotlivá stanoviště

Podrobně rozpracovaný obsah

Legenda: Výcvik na jednotlivou misi trval až dva roky. Cílem bylo zcela automatizovat jednotlivé kroky a úkony. Při výcviku je přirozené, že se dostáváme do zátěžových situací, a ne vždy je hned vyřešíme. Důležité vlastnosti při nácviku je vytrvalost, odhodlání, důvěra v sebe i v posádku. Čekají nás úkoly, které vyřešíte pouze společným úsilím a společnou domluvou, jak na to.



Na projektoru spustit video 2_Výcvik astronautů.

Pokud uznáte za vhodné, můžete položit žákům otázku: „Kdy naposledy se museli při něčem překonat?“ „Co vám trvalo dlouho si osvojit, a jaký jste z toho potom měli pocit?“

Průběh:

0. Příprava jednotlivých stanovišť.

1. Žáky rozdělíme do skupin cca po 7-8, tak aby skupiny byly silově a osobnostně vyrovnané.
2. Skupiny putují po jednotlivých stanovištích s kooperačními úkoly. Každou skupinu provádí jeden lektor.
3. Po každé aktivitě (pokud je to třeba) následuje reflexe, srovnání s předchozí aktivitou. Na závěr si každá skupina se svým lektorem udělá uzavření a reflexi. Doporučujeme zapisovat klíčové myšlenky na flip. papír.
4. Společná diskuse všech skupin.

Video 2_výcvik astronautů (5 min.)

Forma a bližší popis realizace

Na projektoru se promítne video 2_Výcvik astronautů + slovní komentář.

Metody

Videoukázka

Pomůcky

PC, projektor, ozvučení, video 2_Výcvik astronautů

Nácvik s tažným lanem (30 min.)

Forma a bližší popis realizace

Jedná se o hru na jednotlivá kola. V průběhu jednoho kola hry provádí každé družstvo jiné úkony. Cílem hry je získat co nejvíce oběhů = bodů.

Metody

Skupinová a kooperační metoda.

Pomůcky

Svázaná švihadla

Podrobně rozpracovaný obsah

Legenda: Je dobré umět ovládat tažné lano na modulu vesmírné lodi.

Průběh:



Všechny žáky rozdělíme do dvou skupin. Losem určíme, které družstvo začíná házet tažné lano (např. zavázané švihadlo). Hra začíná tím, že jeden člověk z družstva A zatočí 3x nad hlavou lano a odhodí ho co nejdále. Družstvo A, které házelo lano, vytvoří co nejvíce těsný hlouček a ten člověk, který odhodil lano, začne tento hlouček obíhat. Jeden oběh = jeden bod. Body z jednotlivých kol se sčítají. Člověk obíhá své družstvo do té doby, dokud si družstvo B nepředá lano od prvního k poslednímu člověku a poslední v řadě odhodí lano co nejdále. Družstvo B má za úkol běžet co nejrychleji k odhozenému lanu. Jakmile k němu dorazí, tak vytvoří družstvo B řadu a začnou si lano podávat od prvního člověka k poslednímu mezi nohama a nad hlavou. Jakmile lano dorazí k poslednímu člověku z družstva B, tak vezme lano, 3x s ním zatočí nad hlavou a odhodí lano co nejdále. Tím končí jedno kolo hry.

Nyní se role družstev prohodí.

Družstvo B, které házelo lano, vytvoří co nejvíce těsný hlouček a ten člověk, který odhodil lano, začne tento hlouček obíhat.

Družstvo A, běží co nejrychleji k odhozenému lanu. Jakmile k němu přiběhnou, tak vytvoří řadu a začnou si lano podávat na střídačku od prvního k poslednímu člověku mezi nohama a nad hlavou. Jakmile lano doputuje k poslednímu člověku z družstva, ten ho vezme, zatočí s ním 3x nad hlavou a odhodí co nejdále.

Reflexe

Jak se vám dařilo si střídat místo házejícího?

Jak se vám dařila dodržovat pravidla?

Co byste nyní udělali jinak?

Navigace (25 min.)

Forma a bližší popis realizace

Venkovní aktivita

Metody

Skupinová a kooperační hra.

Pomůcky

Šátek na překrytí očí, minimálně jeden do skupiny, lano či provázek na vyznačení startovací čáry, metu (papír A4, nebo kus látky), hůl (koště, jakoukoliv tyč od 0,5 – 2 m).

Podrobně rozpracovaný obsah

Cílem hry je trefit holí metu. Vyznačí se start a cca 5 metrů od startu se položí meta. Hráč si stoupne na start. S otevřenýma očima má možnost si vyměřit vzdálenost k metě (někdo volí velké kroky, někdo „slepičí kroky“, někdo skoky). Poté si žák stoupne na start, zavážou se mu oči, dostane do ruky hůl a lektor či člen skupiny zatočí 4x hráče a nasměruje ho k metě. Hráč vyjde ze startu a má tři pokusy, aby trefil metu holí. Poté si sundá šátek a zkontroluje vzdálenost od mety.

Reflexe:

Co bylo na navigaci nejtěžší?

Jaké bylo být v roli pozorovatele?



Jakou strategii jste použili pro odhadnutí mety? Jak se vám tato strategie osvědčila?

Navigace pomocí signálů (25 min.)

Forma a bližší popis realizace

Venkovní aktivita

Metody

Skupinová a kooperační hra.

Pomůcky

Šátek na překrytí očí, lana či švihadla na vyznačení trasy.

Podrobně rozpracovaný obsah

Legenda: Orientace a navigace ve vesmírném prostoru je jedna z nejdůležitějších dovedností.

Průběh: Cílem hry je, aby hráč se zavázanýma očima překonal vyznačenou trasu za pomoci signálů, které dostává od svých spoluhráčů.

Za pomoci lan se vyznačí trasa, která se má přejít. Trasa je široká cca 2,5 metru a dlouhá cca 5 metrů a má jasný začátek a konec. Na trase by mělo být několik zatáček.

V přípravné fázi si skupina domluví signály, kterými bude navigovat svého hráče na trase. Když má skupina domluvené signály, tak vyráží na trasu první astronaut. Pokud hráč přejde vyznačenou hranici, tak jej lektor zastaví a nasměruje zpět na trasu.

Reflexe:

Jakým způsobem probíhalo domlouvání signálů.

Na základě čeho jste se domluvili na vašich signálech.

Byly vyslyšeny všechny návrhy?

Jaké pro vás bylo mít zavřené oči?

Reaktor/ovládání nukleárního motoru ve vesmírné lodi (25 min.)

Forma a bližší popis realizace

Žáci se musí dohodnout v jakém pořadí budou šlapat na čísla a písmena, která jsou v kruhu.

Metody

Skupinová a kooperační hra.

Pomůcky

Vytištěná příloha č.13_reaktor_II.blok_1 den skupinové a kooperační aktivity. Jednotlivé karty s čísly a písmeny, lano na vyznačení startovací čáry, lano na vytvoření kruhu, stopky.



Podrobně rozpracovaný obsah

Legenda: Vesmírná loď je poháněná jaderným reaktorem. Posádka musí být seznámena s kódem, který aktivuje nouzové vypnutí při nehodě.

Průběh:

V kruhu o průměru cca 3 m jsou umístěny karty, na kterých je výběr čísel od 2 do 24 (cca 8 čísel) a stejně tak výběr písmen z abecedy od B–Z (cca 8 písmen) viz příloha Karty k reaktoru. Asi 20 m od kruhu je startovní čára.

Úkolem skupiny je v co nejkratším čase doběhnout od startu ke kruhu a dotknout se postupně všech čísel popořadě a poté písmen podle pořadí v abecedě a doběhnout zpět za startovní čáru.

V kruhu ale smí být vždy jen jeden člověk a nesmí se dotknout více karet po sobě (tzn. členové skupiny se musí střídát). Uvnitř kruhu se může dotýkat země vždy pouze jeden žák.

Fáze 1. Návčiková pro určení pořadí doteků čísel a písmen. Celá skupina jde k obvodu kruhu. Zde má cca 5 minut na domluvení strategie, jakou zvolí pro dotek čísel a písmen. Skupina se musí domluvit jakou konkrétně kdo bude mít kartu.

Fáze 2. Stopovaná na čas. Skupina jde na start. Na povel lektora vyběhne celá skupina k obvodu kruhu a jednotlivci začnou „vypínat“, své karty. Poté co poslední žák „vypne“ svoji kartu, tak celá skupina běží zpět ke startu. Stopky se vypínají poté, co poslední žák proběhne startem.

Otázky k závěrečné reflexi

Kdo měl ve vaší skupině, jakou roli (vůdce, brzdič, zdroj nápadů...)?

Jak se vyvíjela spolupráce?

Bylo důležité se vzájemně poslouchat? Jak se vám to dařilo?

Našel se ve skupině někdo, kdo měl dobrý nápad a nebyl vyslechnut? Proč tomu tak bylo?

Byla vaše spolupráce lepší, než při předchozí aktivitě? Proč?

Jak se vyvíjela vaše spolupráce v průběhu všech aktivit?

Jaká pravidla se uplatnila/neuplatnila při řešení úkolů?

Jak byste pojmenovali role, které se uplatnily při řešení úkolů?

Jaké role ve skupině obecně dokážete pojmenovat? K čemu je která důležitá?

Korýtko (25 min.)

Forma a bližší popis realizace

Venkovní aktivita

Metody

Skupinová a kooperační hra

Pomůcky



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání

MŠMT
MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

Korýtka z přepůlených plastových trubek cca 1 m dlouhé.

Podrobně rozpracovaný obsah

Legenda: Na měsíci budeme těžit měsíční půdu. Nacvičíme si, jakým způsobem si budeme předávat vytěžený materiál.

Průběh: Skupina dostane úkol přemístit kuličku (tenisový nebo florbalový míček) z jednoho místa na druhé. Jako dopravní prostředek slouží potrubí, systém půlených trubek z umělé hmoty. Vyznačí se start a cíl trasy. Před cílem udělá skupina zástup. Každý člen má jednu trubku. Poslední v zástupu dostane míček, který na povel pošle do potrubí. Pokud míček skupině spadne, tak je několik variant řešení. A) Počítá se nahlas co nejrychleji do deseti a pokračuje se od místa, kde míček spadl. B) Celá skupina se musí vrátit na start a začít od začátku. C) Na trať se dají kontrolní body. Skupina se vrací při spadnutí míčku na kontrolní bod.

Otázky k závěrečné reflexi

Kdo měl ve vaší skupině jakou roli (vůdce, brzdič, zdroj nápadů...)?

Jak se vyvíjela spolupráce?

Bylo důležité se vzájemně poslouchat? Jak se vám to dařilo?

Našel se ve skupině někdo, kdo měl dobrý nápad a nebyl vyslechnut? Proč tomu tak bylo?

Byla vaše spolupráce lepší, než při předchozí aktivitě? Proč?

Jak se vyvíjela vaše spolupráce v průběhu všech aktivit?

Jaká pravidla se uplatnila/neuplatnila při řešení úkolů?

Jak byste pojmenovali role, které se uplatnily při řešení úkolů?

Jaké role ve skupině obecně dokážete pojmenovat? K čemu je která důležitá?

Přestávka (15 min.)

Nácvik přechod z modulu lodí

Forma a bližší popis realizace

Venkovní aktivita

Metody

Skupinová a kooperační metoda

Pomůcky

Sít z pružných upínačů na automobily („gumicuky“) a provázků.

Podrobně rozpracovaný obsah

Legenda: Nácvik přechodu úzkými otvory v modulech vesmírné lodi.

Celá skupina se musí bez dotyku postupně dostat skrz síť, která je napnutá z lan mezi dvěma stromy.



Pokud se kdokoli dotkne sítě či stromu, je třeba započatý úkon začít znovu.

Začíná se na jedné straně pavučiny, na druhou stranu se lze dostat jen skrz pavučinu.

Jedno a totéž oko v pavučině se smí použít dvakrát pouze tehdy, pokud byly všechna ostatní oka už jednou použita. Kdo se dostane na druhou stranu pavučiny, musí tam již zůstat.

Reflexe:

Jaký byl průběh této aktivity?

Jaké pocity jste u této aktivity zažívali?

Jak byste pojmenovali role, které zde vznikly?

Popište strategii, na které jste se domluvili?

Jak tato strategie vznikla?

Měsíční zásoby vody (25 min.)

Forma a bližší popis realizace

Cílem žáků je za pomoci provázku přelít z PET lahve vodu do kotlíku. Nesmí se vstupovat do kruhu.

Metody

Skupinová a kooperační hra

Pomůcky

Voda, 1 x PET lahev (1,5 litru), 2–4 provázky, kotlík (hrnec či kyblík), lano na vyznačení kruhu 2,5 m.

Podrobně rozpracovaný obsah

V kruhu o průměru asi 4 m je umístěn kotlík a vedle něj láhev s vodou. Vodu z láhve je třeba přelít do kotlíku. Jediné, co je k dispozici, jsou 2–4 dlouhé provázky (cca 5 m dlouhé). Do kruhu se nesmí vstoupit. Pokud se láhev zvrhne, může ji postavit pouze lektor. Při rozlité veškeré vody z lahve mimo kotlík si skupina může jít naplnit láhev ke zdroji vody (toalety, potok). Aktivita končí ve chvíli, kdy je voda přelita do kotlíku (podařilo se), nebo vylita na zem (nepodařilo se).

Reflexe:

Jakým způsobem se skupina rozhodla, že zrovna dotyčná čtveřice bude ovládat pomocné provázky.

Jakým způsobem jste se ve skupině domluvili na zvolené strategii?

Jaké role jste měli při této aktivitě?

Jakým způsobem jste se domluvili, kdo bude mít provázky?

Skupinové žonglování (25 min.)

Forma a bližší popis realizace

Žáci si mají mezi sebou házet v určeném směru tři míčky, aniž by jim spadly.



Metody

Skupinová a kooperační hra

Pomůcky

Tři míčky (tenisáky, žonglovací míčky, hakisaky, florbalové míčky)

Podrobně rozpracovaný obsah

Legenda: Je známo, že ve vesmíru není gravitace. Je tedy nutné nacvičit chytání létajících předmětů.

Průběh: Cílem skupinového žonglování je, aby nám ani jeden míček nespadl na zem po co nejdelší dobu.

Fáze 1. Vytyčení trasy míčku a nácvik žonglování. Celá skupina stojí v kruhu. V první fázi hry si určí trasu míčku, která se nemění po celou dobu hry (míček házíme stále stejnému účastníkovi, trasa míčku se tedy nemění po celou dobu hry). Lektor hodí míček komukoliv ze skupiny, dotyčný si vybere dalšího člena...takto se vyznačí trasa míčku, až poslední člen skupiny hodí míček zpět lektorovi.

Fáze 2. Ostrá verze. Lektor hodí míček a postupně přidá do hry ještě další dva míčky. Pokud míček spadne komukoliv na zem, tak se vrací všechny tři míčky lektorovi (nebo ten kdo začínal házet).

Reflexe:

V čem bylo těžké, že se nemohlo mluvit?

Jaké to pro vás bylo?

Co bylo na skupinovém žonglování nejtěžší?

Co se vám jako skupině dařilo?

Co byste nyní dělali jinak?

Osobní karta astronauta (45 min.)

Téma č. 2.2 Prohloubení seznámení

Forma a bližší popis realizace

Žáci se učí ve dvojici údaje a informace o svém spolužákovi. Poté se vytvoří čtveřice a navzájem se vyzkouší, co si spolužáci ve dvojici zapamatovali.

Metody

Skupinová práce

Pomůcky

Příloha č.4_Osobní karta astronauta

Vytisknuté osobní karty astronauta, pro každého účastníka jedna karta

Podrobně rozpracovaný obsah



Legenda: Poznáváme blíže svoji posádku

Průběh:

Fáze 1. Vyplňování osobních dotazníků (příloha „Zelená karta“).

Fáze 2. Na začátku „namlouvacího půlkola“ se navzájem vyberou libovolné dvojice hráčů. Ve stanoveném limitu 5 minut se snaží naučit co nejvíce faktů z osobního dotazníku (formuláře partnera).

Fáze 3. Po zvukovém signálu, který ukončí „namlouvací půlkolo“, začíná testování. Každá dvojice si vytvoří čtveřici s jinou dvojicí a vzájemně si testují své znalosti. Na začátku testování si obě dvojice navzájem vymění svoje dotazníky kvůli kontrole správnosti. Na každého hráče směřují dvě otázky z dotazníku partnera, o kterém se měl dozvědět v namlouvací fázi co nejvíce. Tyto otázky kladou hráči z cizí dvojice. Za každou správnou odpověď získává testovaný 1 bod. Po dvou otázkách na každého z první dvojice si hráči vymění role a jsou dotazováni hráči z druhé dvojice. Celkem tak padne v testování 8 otázek, na každého hráče dvě otázky. Následuje další testovací půlkolo. Doporučujeme hrát hru na 5 kol.

Reflexe:

Jakou informaci, která byla pro vás nová nebo překvapující jste se dozvěděli?

Jakou strategii učení jste použili?

Jaké strategie učení používáte při učení do školy?

Co k učení potřebujete za podmínky?

Učíte se raději v denním či nočním čase?

Večeře (75 min.)

Tematický blok č. 3 – Večerní program (1 den) – kreativní tvoření a reflexe dne – 2,20 h. (110 min.)

Téma č. 3.1 – Kreativní tvoření – 2 h. (90 min.)

Výroba skafandru (90 min.)

Forma a bližší popis realizace

Cílem je sestavit z nabízeného materiálu skafandr na jednoho člena skupiny.

Metody

Skupinová a kooperační aktivita.

Pomůcky

PC, projektor, ozvučení, video 3_Skafandr.

Různý materiál na výrobu skafandru. V podstatě jakékoliv pomůcky, materiál, který najdete doma nebo ve škole (různé pytlíky, houbičky na nádobí, trubky, rukavice, helmy atd.) nůžky, 2 m izolepy a 2 m provázku do každé skupiny, rozprašovač vody.

Podrobně rozpracovaný obsah



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání

MSMT
MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

Legenda:

Skafandr je jako druhá kosmonautova kůže. Chrání celé tělo před negativními vlivy vesmíru. Nyní si i my vyrobíme skafandr.

Na projektoru spustit video 3_Skafandr.

Průběh: Cílem je, aby si každá skupina vytvořila na jednom svém členu svůj skafandr z vybraných věcí. Poté následuje odborný popis skafandru jedním ze členů skupiny a zátěžové zkoušky skafandru.

1. Burza věcí ke skafandru

Na zem se položí věci určené k výrobě skafandru. Losem se určí, jaké skupina si půjde vybírat 1–4. Při druhém kole výběru začíná 4–1. Kol výběru je tolik, až skupiny řeknou, že jsou spokojené, nebo můžeme omezit počet kol pro výběr materiálu.

2. Výroba skafandru ve skupině

Každá skupina dostane 2 m izolepy, 2 m provázku, nůžky. Je určený čas o délce 40 minut, ve kterých má skupina sestavit jeden skafandr na jednu osobu z týmu a připravit si odborný popis skafandru.

3. Přehlídka skafandrů

Představí se astronaut a mluvčí skupiny poskytne všem odborný popis skafandru na max. 3 minuty.

4. Zátěžové testy skafandrů

Proběhnutí zátěžového testu se při uvádění aktivity na začátku neprozrazuje. Je to pro skupiny překvapení.

1. Voděodolnost obličejové části ověří lektor pomocí rozprašovače s vodou a začne stříkat vodu na obličej astronauta.

2. Skok ze židle: astronaut si musí stoupnout na židli (mohou mu pomoci kolegové z týmu) a seskočit. Neměla by se mu uvolnit ze skafandru žádná pomůcka.

3. Překonání překážkové trasy: astronaut běží krátkou trasu na čas. Na trati mohou být překážky či může podlézat či přelézat překážky.

4. Napsat na mobilním telefonu SMS ve znění: „SOS Apollo 14“.

Metodická poznámka: O zátěžových testech skupiny neví. Tu to část jim prozradíme až po přehlídce.

Reflexe:

1. Jakým způsobem jste si rozdělili role v týmu?

2. Kdo měl jaké role?

3. Jak jste se dohodli na podobě skafandru?

4. Co byste nyní udělali jinak?

5. Co vás překvapilo?

Přestávka (10 min.)



Téma č. 3.2 Reflexe celého dne – 0,20 h. (20 min.)

Reflexe celého dne

Forma a bližší popis realizace

Uzavření celého dne a společné sdílení. V místnosti se vytvoří přítmí za pomoci zhasnutí světla a zapálení svíček.

Metody

Skupinová.

Pomůcky

Video 4_Start Apolla 13, PC, projektor, ozvučení PC, svíčky, sirky

Podrobně rozpracovaný obsah

Legenda:

Na projektoru se promítne video 4_Start Apolla 13.

„Máme za sebou první den, který byl naplněn vzájemným poznáváním posádky, výcvikem, sestavením skafandru a úspěšným startem k Měsíci. Pojdme si nyní v klidu usebrat, ohlédnout se za momenty, které nás překvapily. Je také možné, že se někdo z posádky zachoval tak, že jste ho v této roli nečekali, stejně, tak jako jste mohli překvapit sami sebe.“

Vytvoří se vhodná atmosféra pomocí ztlumení světla a zapálení svíček či se vytvoření přítmí.

Uprostřed kruh s papíry s nedokončenými větami. Můžete poslat mluvící předmět, aby odpovídal každý nebo aby si každý vybral otázku, na kterou chce odpovědět.

1) Nejvíc mě dnes překvapilo...

2) Nejvíce mě dnes překvapil(a)...

3) Chtěl(a) bych upozornit...

4) Chci poděkovat

5) Dnes jsem sám sebe překvapil(a)...

Tematický blok č. 4 – Dopolodní program (2 den) – rozvoj skupinového strategického myšlení a vzájemné domluvy ve skupině 3,25 h. (165 min.)

Ohlédnutí za včerejším dnem (10 min.)

Forma a bližší popis realizace

Všichni žáci i lektoři sedí v kruhu. Sdílí se myšlenky, dojmy ze včerejšího dne.

Metody

Ústní, skupinová.



Pomůcky

Žádné.

Podrobně rozpracovaný obsah

1. Chce někdo říct nějakou myšlenku, dojem, fantazii ke včerejšímu dni?
2. Na škále 0–100 procent (0 = nejméně; 100 = nejvíce) ukažte na palci u ruky, jakou máte momentálně náladu a z jakého důvodu.

Metodická poznámka: Cílem je zjistit, zda nemá někdo z žáků něco nevyřešeného ze včerejšího dne. Zda přišel některý z žáků na novou myšlenku, něco ho napadlo k včerejšímu programu.

Téma č. 4.1 rozvoj vzájemné domluvy ve skupině

Sestavení modulu rakety (50 min.)

Skupina je rozdělena na dvě podskupiny. Jedni vidí, ale nemohou mluvit, druzí nevidí, ale mohou mluvit. Cílem je sestavit kopii modelu vesmírné rakety.

Prostředí: místnost

Čas na přípravu: 10 minut

Čas na aktivitu: 50 minut (10 minut příprava, 20 minut řešení, 10 minut reflexe v týmu, 10 minut celková reflexe obou skupin)

Počet lektorů: 2

Metody

Skupinová a kooperativní

Pomůcky

Lego Duplo, lana na vyznačení kruhů o cca 2,5 m

Podrobně rozpracovaný obsah

Legenda:

Astronauti musí znát dobře svůj vesmírný modul. Musí ho umět složit i rozložit.

Na projektoru pustit video 5_Připojení k lunárnímu modulu.

V místnosti je lanem vyznačen kruh, uprostřed leží stavba (vesmírný modul) z 15–20 kostiček Lega Dupla. Úkolem skupiny je postavit identický model (dodrží se barvy, velikosti a tvary) a dodržet následující pravidla.

Členové skupiny jsou rozdělení na dvě pracovní skupiny. Jedna zastává roli inženýrů podpůrného střediska na Zemi – ti jsou mimo kruh, vidí, ale nemohou mluvit. Druhá skupina jsou astronauti, ti jsou v kruhu, mají zakryté oči šátkem, takže nevidí, ale mohou mluvit. Hranice kruhu se nesmí překračovat.

1. fáze – Vysvětlí se pravidla hry a nechá se deset minut, aby si žáci domluvili komunikační signály, kterými se budou mezi sebou domlouvat inženýři s kosmonauty. Skupina se také musí domluvit, kolik osob bude zastávat jakou funkci.



2. fáze – Poté, co jsou astronauti v kruhu a mají zakryté oči, lektor rozebere stavbu (model) a dá skupině prostor pro sestavení modelu.

3. fáze – Úkol končí ve chvíli, kdy účastníci sdělí, že jsou hotovi a stavbu postavili, anebo když jim vyprší čas.

Metodická poznámka: Postavte si dva identické modely na 1 skupinu. Jeden mějte přikrytý např. mikinou pro kontrolu. Rozdělte skupinu na dvě stejné skupiny a pracujte paralelně.

Role lektora: Vysvětlení pravidel.

Reflexe:

1. Jakým způsobem jste si rozdělili role v týmu?

2. Kdo měl jaké role?

3. Nakolik se vám osvědčily vymyšlené signály?

4. Co byste nyní udělali jinak?

5. Co vás překvapilo?

Reflexe ve velké skupině

1. Popište, jak probíhalo vaše sestavování.

2. Na co se chcete zeptat druhé skupiny?

Přestávka (15 min.)

Téma č. 4.2 Rozvoj strategického skupinového myšlení – 2,10 h. (100 min.)

Vesmírné pexeso (95 min.)

Forma a bližší popis realizace

Cílem je posbírat co nejvíce stejných kartiček. Žáky rozdělíme do skupin po 4–5. V první fázi skupina dokresluje mapu území. V druhé fázi si skupina rozdělí role a zvolí vhodnou strategii. Zvolí si svého člena, který zůstává v jejich základně a zapisuje do mapy informace. Ostatní hledají kartičky. Po skončení hry následuje reflexe.

Metody

Skupinová a kooperační hra.

Pomůcky

Fixy, flip. papíry, vytištěná příloha č. 10_vesmírné pexeso

Podrobně rozpracovaný obsah

Legenda: Astronauti podávají zprávu o tom, co vidí ve vesmíru.

Pustit na projektoru video 6_Vysílání z Apolla 13.



Hra má dvě části. V první části instruktor rozdělí hráče do týmů (4–6členných), rozdělí fixy a popíše území, které je potřeba, aby si každá skupina zakreslila na velký flip. Papír.

Skupiny mají 20 minut na zakreslení území. Poté se týmy vrátí na základnu a lektor dovysvětlí pravidla. Týmy mají deset minut na domluvení strategie.

Během vysvětlování pravidel a plánování strategie rozmístí lektoři pexeso do herního území. Karty jsou viditelné!!

Každý tým má mimo hrací pole svoji základnu, odkud vybíhají hráči do hracího území. Během celé hry zůstává vždy jeden člen týmu na základě. U každého týmu na základně je instruktor, který kontroluje správnost donesených dvojic a zaznamenává si body pro každý tým.

V území není povoleno jakýmkoliv způsobem s kýmkoliv komunikovat, cokoliv naznačovat, ukazovat. Komunikace je možná pouze na základně. Informace o obrázku mohou hráči uchovávat pouze v hlavě, bez jakýchkoliv pomůcek!

Každý hráč může v území při jednom výběhu otočit pouze jednu kartu. Jakmile si obrázek prohlédne a zapamatuje, vrátí ho na stejné místo a běží na základnu předat informace (co je na kartě a kde se nachází).

Jakmile se v týmu shodnou, že vědí o dvou kartách s identickým obrázkem, nahlásí instruktorovi, že běží pro pexeso, tj. dvojici karet.

Hráči si v žádné fázi hry nesmí karty vzájemně ukazovat. Po doběhu s dvojicí karet předává každý hráč svou kartu okamžitě lektorovi, aniž by ji ukazoval komukoliv jinému – lektor jako jediný vidí obrázky a potvrdí či vyvrátí, že jsou ve dvojici.

Pokud jsou obrázky identické, tým získává bod za nalezené pexeso a pexeso si nechává. Pokud se obrázky liší, vrátí lektor karty a hráči je musí umístit tam, kde je našli. Při vrácení karty nesmí hráči otočit jinou kartu.

Metodická poznámka:

Doporučujeme předkreslit hrubý obraz hracího území každé skupině na flip a nechat jim čas pro zaznamenání detailů.

Na některých obrázcích jsou v rozích čísla. Ty doporučujeme vymazat fixou. Skupiny poté párují obrázky podle čísel, a ne podle popisů.

Doporučujeme také dobře promíchat jednotlivé karty, aby nebyly stejné obrázky blízko sebe.

Žák, který zapisuje informace do mapy, se nemění po celou dobu hry.

Role lektora: Vysvětlení pravidel. Potvrzení správnosti karet.

Reflexe:

Jaká jsou vaše první nejsilnější dojmy?

Jaký největší zážitek ze hry chcete sdělit ostatním?

Jaká byla vaše týmová strategie?

Co bylo těžké na párování stejných obrázků.



Jak se vám dařilo dodržovat pravidla o nepředávání si informací a rad v hracím poli?

Na základě čeho jste si rozdělili v týmu role?

Byli jste každý se svojí rolí spokojeni?

Oběd a dopolední přestávka (107 min.)

Tematický blok č. 5 – Odpolední program (2 den) – Změníme svoji školu a neseme si zodpovědnost

Forma a bližší popis realizace

Navazující aktivity, které inspirují žáky, jak realizovat změny ve škole.

Metody

Ústní, skupinové.

Pomůcky

Vytištěná příloha č. 5 snímek ratburgru, V. blok, odpolední program, 2 den. Popřípadě promítnutá na monitoru.

Vytištěná příloha č. 6 popis projektů, V. blok, odpolední program, 2 den.

Vytištěná příloha č. 8 metody rozhodování, V. blok odpolední program, 2 den.

Fixy, flip. papíry

Podrobně rozpracovaný obsah

Průběh: Půjde za sebou několik programů, které mají žákům ukázat:

A) Různé formy hlasovacích metod.

B) Jakou otázkou se zeptat svých spolužáků, co by rádi změnili na své škole (vygenerování otázek).

C) Koho a z jakého důvodu se zeptat na jejich názor při realizaci určitého projektu.

Metodická poznámka:

Vytiskněte si přílohu č. 8_ metody rozhodování a přečtěte si jaké výhody a nevýhody mají metody, které si žáci budou zkoušet. V příloze jsou popsány tyto metody: ústní dohoda, hlasování, více kolové hlasování – metoda tří teček, D2.1.

Pokud zaznamenáte u žáků během následujícího bloku únavu, tak doporučujeme aktivitu přerušit drobnou vzpruhou. Seznam těchto aktivit je uvedený na úplném konci tohoto soupisu programu.

Pověste na viditelné místo flip. papír, na který píšete jednotlivé body tohoto programu, aby si žáci kotvili, v jaké části programu jsou. Po poslední aktivitě by měl flip vypadat takto:

1) Ratburger – ústní hlasování

2) Jakou větou se zeptat svých spolužáků a jiných skupin ve škole na to, co by ve škole chtěli změnit?

3) Více kolové hlasování – tři tečky



4) Více kolové hlasování – demokracie 2.1

5) Koho se zeptat na jeho názor při realizaci projektu

Role lektora: Zadává jednotlivé aktivity

Role ostatních lektorů: Mohou být u skupin a zodpovídat jim jejich dotazy.

Téma č. Téma č. 5.1. Co bude dnes k večeři 25 (min.)

Ratburger – Co bude dnes k večeři

Forma a bližší popis realizace

Ukázka nástrojů rozhodování, ústní dohody a hlasování

Metody

skupinová

Pomůcky

Vytištěná příloha č. 5 snímek ratburgru, V. blok, odpolední program, 2 den., popřípadě promítnutá na monitoru.

Podrobně rozpracovaný obsah

Na projektoru se pustí video 7_Nehoda a rozhodování.

Slovně se video okomentuje následovně: „Jak vidíte, tak se v řídicím středisku vyskytují pracovní skupiny, které zodpovídají za jednotlivé fáze letu. Ve škole jsou vlastně také takové skupiny – vedení školy, pedagogický sbor – učitelé, provozní zaměstnanci školy – školník, paní kuchařky a paní uklízečky a v neposlední řadě jednotlivé třídy – vaši spolužáci. Při změnách ve škole, to může vypadat i jak jste viděli ve videoukázce. Jednotlivé skupiny mohou mít na jednu věc různé názory. My si ukážeme, jaké existují nástroje rozhodování a kdy je dobré jaký nástroj rozhodování použít.

Díky tomu, že jsme na Apollu 13 téměř bez energie, tak nám shnilo jídlo a my rozhodneme, co budete mít milí žáci k večeři.

0. Promítnout na projektoru Ratburger (viz příloha Ratburger) – Co bude dnes k večeři na Apollu 13?

1. Lektor spolu s dalším lektorem vyberou jednu ze tří možností, co budou mít všichni žáci dneska k večeři.
2. Zeptejte se „Bylo to demokratické?“ Žáci řeknou, že nebylo. Zeptejte se, z jakého důvodu? (Neměli možnost se rozhodnout, ani vyjádřit k návrhům. Nikdo se neptal žáků na jejich názor.)
3. Požádejte žáky, aby se jako skupina dohodli na tom, co budou mít k večeři lektori, kteří hlasovali o nich v prvním kole. Uvedte, že skupina žáků má 5 minut na to, aby se rozhodla, a jeden z nich poté sdělí lektorům, co oni budou mít k večeři. Velice často žáci rozhodnou hlasováním.
4. Kam směřujeme, je zjištění, že opravdu demokratický proces je to tehdy, když všichni, koho se rozhodnutí týká, se k němu mohou vyjádřit.



5. Dále je dobré, když dotčení lidé mají možnost zpochybnit/přidat/nastolit paletu volených možností a zpochybnit/změnit/nastavit způsob, jakým se o nich rozhoduje.
6. Ukázat žákům, že DEMOKRACIE NENÍ ROVNA HLASOVÁNÍ.

Jak se tedy rozhodujeme ve skupině? Často hlasováním (nejhorší varianta). Vždy je třeba se zeptat, zda je vybraná možnost přijatelná pro všechny! Při hlasování je potřeba ošetřit názory menšiny, která byla přehlasována.

7. Viděli jsme metodu: Ústní dohoda (u lektorů) a hlasování (u skupiny žáků).
8. Na projektoru promítnout a shrnout výhody a nevýhody těchto dvou metod. (viz Metody rozhodování)

Metodická poznámka: Není

Téma č. 5.2 Formulování otázek týkající se změn ve škole (15 min.)

Otázky ke změnám ve škole (15 min.)

Forma a bližší popis realizace

Žáci vymýšlejí věty, které by mohli položit svým spolužákům ve škole. Věty se týkají tématu: Co by na své škole mohli chtít změnit?

Metody

Skupinová

Pomůcky

Fixy, flip. papíry

Podrobně rozpracovaný obsah

Rozdělíme účastníky na skupiny po 4-5. Jejich cílem je vymyslet vhodné otázky, kterými získají od spolužáků návrhy pro změny ve škole. Každá skupina má svůj flip, na který píše otázky, týkající se změn ve škole, které chtějí položit svým spolužákům.

Metodická poznámka: Je dobré žákům poradit, aby k otázce např. „Co chcete změnit na naší škole?“ Přidali i otázku „Co se vám na naší škole líbí?“. Důvodem je větší vyváženost a také to, že nebudou padat jen stížnosti či negativní návrhy.

Přestávka (10 min.)

Téma č. 5.3 Více kolové rozhodování – 35 (min.)

Hlasování pomocí tří teček (preferenčních hlasů) (35 min.)

Forma a bližší popis realizace

Každý žák má tři hlasy, které může libovolně distribuovat mezi nabídnuté varianty.

Metody

Skupinová



Pomůcky

Fixy

Podrobně rozpracovaný obsah

Legenda: Nastává čas rozhodování. Promítne se video_8 Návrhy na postup + slovní komentář: + slovní komentář: „Již jsme si řekli, že ve vesmírném středisku jsou skupiny inženýrů, které zodpovídají za jednotlivé fáze letu. Jsou to skupiny, které společně spolupracují. Školní třídy jsou vlastně také skupiny, které mohou mít rozdílné názory na změny ve škole, jako skupiny inženýrů mají různá řešení na návrat zpět na Zemi. Abychom mohli využít nástroje rozhodování, musíme mít o čem rozhodovat. Z tohoto důvodu budeme nyní přemýšlet, jakou otázku můžeme položit svým spolužákům, pokud od nich chceme získat návrhy na změny ve škole.“

V předešlé aktivitě vznikly na čtyřech flip. papírech věty, které se týkají změn ve škole a mohou být položeny spolužákům ve škole. Cílem je vybrat tři nejvhodnější otázky, které se mohou ve škole položit.

Principem více kolového hlasování je to, že každý hlasující má v každém kole tři hlasy a ty rozděluje podle své preference. Hlasující může dát všechny tři hlasy jedné volbě, či dva hlasy a jeden hlas mimo, nebo třem volbám po jednom hlasu. Po součtu hlasů se do dalšího kola dostávají jen ty volby, které získaly nejvíce hlasů. Takto se může hlasovat až do posledních 3 variant.

1. Vyzvěte jednotlivé skupiny, aby hlasovaly na svém vlastním flip. papíře. Každý může libovolně rozdělit tři hlasy. Označí se tři otázky, které získaly nejvíce hlasů.

2. Spojí se skupina 1 a 2 a skupina 3 a 4. Vzniknou tak dva flip. papíry, na kterých bude přepsáno 6 otázek. Každý ze skupiny může opět volit třemi tečkami pro otázku, která se mu zdá nejvhodnější. Označí se opět první tři věty, které získaly nejvíce hlasů.

3. Spojí se celá skupina a na jeden flip. papír se napíší otázky z nejvíce hlasy ze skupiny 1 a 2, a skupiny 3 a 4. Hlasuje se opět třemi hlasy. Hlasy se sečtou a do rámečku se označí tři otázky, které získaly nejvíce hlasů.

Metodická poznámka: Žádná

Role lektora: Moderuje diskusi a hlasování.

Reflexe:

Jaký je váš názor na tento druh hlasování?

V čem vidíte pozitiva?

V čem vidíte negativa?

Přestávka (10 min.)

Téma č. 5.4 Více kolové rozhodování – D2.1 – (30 min.)

Forma a bližší popis realizace

Žáci mají k volbě dva hlasy pozitivní a dva hlasy negativní.

Metody

Skupinová



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



Pomůcky

Vytištěná příloha č. 6, popis projektů, 5. blok, odpolední program, 2 den, odpoledne.

Podrobně rozpracovaný obsah

Legenda: Čas na zvolení správné volby návratu na Zem se krátí. My si ukážeme další nástroj pro rozhodování při více variantách.

Představíme účastníkům jednotlivé projektové záměry: a) barevný den b) den s učitelem c) strom školy d) gastro party e) spaní ve škole f) zdobení dveří od kmenové třídy (viz příloha Popis projektů).

Každý žák může hlasovat pro svoji preferenci pomocí metody 2.1. Metoda 2.1 spočívá v tom, že každý hlasující má dva hlasy pozitivní a jeden hlas negativní. Výsledný počet hlasů se získá tím, že se od celkového počtu pozitivních hlasů odečtou hlasy negativní.

Metodická poznámka:

Poté shrnout následující: Tento kurz se jmenuje – Změníme svoji školu

a) máme otázku, kterou položíme svým spolužákům pro změny ve škole

b) máme nástroje rozhodování

c) musíme oslovit ty, kterých se projekt týká

Role lektora: Vysvětlení systému D2.1

Reflexe: Jaký názor máte na hlasovací metodu D2.1?

Přestávka 10 (min.)

Téma č. 5.5 Jak a koho a oslovit při změnách ve škole? (30 min.)

Jak a koho oslovit? (30 min.)

Forma a bližší popis realizace

Žáci se zamýšlejí, jaké skupiny a proč ve škole oslovit, když chtějí realizovat projekt nebo konkrétní změnu ve škole.

Metody

Skupinová, ústní.

Pomůcky

Přepsanou přílohu č. 7, koho se náš projekt týká, 5. blok, odpolední program, 2 den.

Podrobně rozpracovaný obsah

Legenda: Nikdy nejsme sami a musíme se ptát i ostatních týmů, jaké mají názory. Při realizaci projektu je vhodné se zeptat těch skupin ve škole, kterých se projekt nějakým způsobem týká.

1) Vybereme tři vítězné projekty, o kterých žáci hlasovali v metodě 2.1.

2) Žáci pojmenují, jaké skupiny musí oslovit pro realizaci prvních tří návrhu a z jakého důvodu.



Metodická poznámka:

Poté opět shrnout následující:

Tento kurz se jmenuje – Změníme svoji školu

- a) máme otázku, kterou položíme svým spolužákům pro změny ve škole
- b) máme nástroje rozhodování
- c) Víme, z jakého důvodu máme oslovit ty, kterých se projekt týká.

Reflexe:

Co pro vás bylo nejvíce překvapující?

Co považujete za nejvíce využitelné ve vaší škole?

Přestávka (10 min.)

Téma č. 5.6 Zodpovědnost – (55 min.)

Vypnutí světél (55 min.)

Forma a bližší popis realizace

Cíle:

- rozvoj osobní odpovědnosti.
- péče o ostatní členy skupiny.

Prostředí: venku

Čas na přípravu: 0 minut

Čas na aktivitu: 55 minut

Počet lektorů: 4

Každý žák bude mít zodpovědnost za celou skupinu.

Metody

Skupinová

Pomůcky

Šátek pro každého žáka, PC, projektor, ozvučení, video 9_nastává tma.

Podrobně rozpracovaný obsah

Na projektoru se pustí video 9_Nastává tma.

Astronautům došla energie v modulu a nevidí. Jsou odkázáni na orientaci ve tmě.

Průběh:



1. Vytvoříme skupiny cca o 6 členech. S každou skupinou jde jeden lektor. Ve skupině mají všichni zavázané oči, až na jednoho člena skupiny, který skupinu vede a pomáhá jim překonávat trasu. Asi po 5 minutách si každý ve skupině vyzkouší roli vedoucího týmu, který jediný vidí.
2. Při předávání „vedení“ si sundává šátek pouze ten, kdo povede skupinu. Během předávání „vedení“ mohou ostatní členové skupiny sdělit novému vedoucímu, co by od něj potřebovali při vedení ve tmě jinak.
3. Poté, co se všichni ve skupině vystřídají ve vedení skupiny, tak se provede reflexe v malých skupinách.
4. Na konci se sejdou všechny skupiny a popíší si navzájem svůj vlastní průběh aktivity.

Reflexe:

Jaká jsou vaše první nejsilnější dojmy?

Jaký největší zážitek ze hry chcete sdělit ostatním?

Jak vám bylo v roli vůdce skupiny?

Jak vám bylo v roli vedeného ve skupině?

Kdy jste měli největší strach?

Večeře (90 min.)

Tematický blok č. 6 – Večerní program (2 den) – Rozděluje si úkoly a reflexe dne 2,00 h

Téma č. 6.1 Rozdělování si rolí – (85 min.)

Projekt ochrany modulu (85 min.)

Forma a bližší popis realizace

Žáci si mají za úkol postavit ochranu syrového vajíčka, které bude puštěno z výšky cca 2–3 metrů. Součástí je tvorba plakátu, který zve na zátěžový test. Žáci si musí rozdělit úkoly a role ve skupině.

Metody

Skupinová

Pomůcky

Špejle cca 5, izolepa 1 m, nůžky, vajíčko a 1 m provázku do každé skupiny

Podrobně rozpracovaný obsah

Na projektoru se žákům spustí video 10_Odhození servisního modulu + komentář: musíte vyrobit ochranný štít pro vesmírný modul, který bude brzy prolétávat atmosférou.

1. Každá skupina dostane 5 špejlí, 1 m izolepy, 1 m provázku a tři papíry A4.
2. Skupina má vyrobit ochranu pro vajíčko – vesmírný modul, aby přežil pád cca z 2m výšky.
3. Skupina také musí vyrobit plakát na papír A4, který zve na danou akci.



4. Zkouška modulu. Před zkouškou mluvčí skupiny ukáže vyrobený plakát na projekt vajíčko. Poté hodí modul cca z 2m výšky.

Metodická poznámka: Smí se používat jen vybavení, které skupiny získaly od lektora.

Lektor: Zadává aktivitu. Povzbuzuje skupiny při stavbě. Provádí zatěžkávací test modulů.

Reflexe:

Jak jste si rozdělili role ve skupině?

Popište, jak vznikla vaše ochranná konstrukce?

Jaké role jste ve skupině při stavění měli?

Přestávka 10 (min.)

Téma č. 6.2 reflexe dne (20 min.)

Reflexe celého dne (20 min.)

Forma a bližší popis realizace

Společné sdílení nad prožitým dnem.

Cíle:

Ohlédnutí za celým dnem.

Pojmenování klíčových momentů dne.

Prostředí: uvnitř

Metody

Skupinová

Pomůcky

Svíčky a sirky.

Podrobně rozpracovaný obsah

Legenda:

Máte za sebou druhý den, který jste celý prožili v kosmickém modulu Apolla 13. Se štěstím nebyla nehoda modulu smrtelná a společným úsilím mnoha lidí, a v neposlední řadě Vás posádky, se Apollo 13 vrací zpět na Zem. Zda bude návrat úspěšný či nikoliv se dozvíme zítra.

Vytvoří se vhodná atmosféra pomocí ztlumení světla a zapálení svíček či se vytvoří přítmí.

Uprostřed místnosti je kruh s papíry s nedokončenými větami. Můžete poslat mluvící předmět, aby odpovídal každý, nebo si vybral otázku, na kterou chce odpovědět.

1) Nejvíc mě dnes překvapilo...

2) Nejvíce mě dnes překvapil(a)...

3) Chtěl(a) bych upozornit...



4) Chci poděkovat

5) Dnes jsem sám sebe překvapil(a)....

Metodická poznámka:

Je důležité vytvořit klidnou atmosféru, která povede ke společnému sdílení.

Tematický blok č. 7. – Dopolodní program (3 den) - Prohloubení strategického myšlení a vzájemné domluvy ve skupině a reflexe celého kurzu 3,05 h. (140 min.)

Ohlédnutí za včerejším dnem (5 min.)

Forma a bližší popis realizace

Společné ohlédnutí za včerejším dnem a naladění na den dnešní.

Metody

Ústní, skupinová.

Pomůcky

Žádné.

Podrobně rozpracovaný obsah

1. Chce někdo říct nějakou myšlenku, dojem, fantazii k včerejšímu dni?

2. Na škále 0–100 procent (0 = nejméně; 100 = nejvíce) ukaž na palci u ruky, jakou máš momentálně náladu a z jakého důvodu.

Metodická poznámka: Cílem je zjistit, zda nemá někdo z žáků něco nevyřešeného ze včerejšího dne. Zda přišel některý z žáků na novou myšlenku, něco ho napadlo k včerejšímu programu.

Téma č. 7.1 Vstup do atmosféry – 1,05 h.

Vstup do atmosféry (55 min.)

Forma a bližší popis realizace

Žáci vymýšlejí strategii, jak překonají překážku v návratu na Zemi.

Metody

Skupinová

Pomůcky

Dvě čtvercové sítě 8x8 polí (lze vytvořit křídou či papírovou páskou), plánek hracího pole pro každého lektora (čtvercová síť 8x8 polí)

PC, projektor, ozvučení, video 11_Vstup do atmosféry

Podrobně rozpracovaný obsah

Legenda: Na projektoru se pustí žákům video 11_Vstup do atmosféry. Doplní se slovy, že skupina bude hledat vhodnou trasu na průlet atmosférou.



0. Rozdělte žáky na dvě skupiny. S každou skupinou půjde jeden lektor. Před hrou musí lektori připravit pro každou skupinu hrací čtvercové pole o 8x8 polí.

1. Principem je najít bezpečnou cestu atmosférou (minovým polem) a projít z jedné strany atmosféry (minového pole) na druhou stranu atmosféry (minového pole). Atmosféru (minové pole) tvoří čtvercová síť o 8x8 polí.

2. Úkolem skupiny je, aby všichni jeho členové prošli skrz hrací pole pro ně neznámou cestou. Cestu zná pouze lektor, který ji má zakreslenou ve svém plánu.

3. Hledání cesty probíhá metodou pokus/omyl. V poli může být vždy jeden hráč, který se smí pohybovat pouze o jedno pole v jakémkoliv směru.

4. Instruktor sleduje postup hráče v poli podle svého plánu, ve kterém má zakreslenou cestu a hlásí hráči dobré či chybné kroky. V případě, že hráč vstoupí do pole, v kterém je mina, tak lektor zahlásí „odjištěna“ a hráč se musí vrátit na start stejnou cestou, tj. cestou bez min. Pokud další hráč vstoupí na již odjištěné pole, tak lektor zahlásí „výbuch“ a hráč ztrácí život. Přesto se musí vrátit vyčištěnou cestou. Pokud tak neučiní, tak odjistí další zaminované pole.

5. Úkol končí tehdy, projdou-li všichni živí hráči na druhou stranu pole.

6. Po skončení hry si udělá každá skupina odděleně svoji reflexi aktivity.

7. Po reflexích ve svých skupinách se udělá velká reflexe, ve které si skupiny navzájem sdělí svůj postup.

Metodická poznámka:

Hráči si nesmí dělat žádné poznámky.

Před začátkem samotné hry nechte skupině cca 5 minut na zvolení strategie.

Hráči se musí ve vstupování do hracího pole pravidelně střídat.

Mrtví hráči nemohou své skupině radit.

Jakmile vstoupí hráč do pole, tak mu skupina nemůže radit (varianta hry je, že skupina může hráči v poli ukazovat či mu slovně radit).

Lektor si sám na papír nakreslí čtvercové pole 8x8 a do tohoto pole si zakreslí správnou cestu. Všude jinde jsou miny. Podle tohoto plánu pak kontroluje postup skupiny a hlásí dobré nebo špatné kroky.

Pokud vytvoříte cestu do pravého úhlu, tak vzniknou dvě varianty správného postupu, a to může být pro hráče matoucí. Proto se raději volí cesta tak, aby byla jen jedna možnost, jak ji projít.

Reflexe:

Jakou strategii přechodu jste zvolili?

Co bylo nejtěžší?

Jak vám fungovala vzájemná spolupráce?

Jaké okamžiky byste označili jako klíčové?

Překvapil vás někdo?



Přestávka (10 min.)

Téma č. 7.2 Přejchod z modulu na záchranou loď – (55 min.)

Přejchod z modulu na záchranou loď (55 min.)

Forma a bližší popis realizace

Žáci hledají společně správnou cestu čtvercovou sítí.

Metody

Skupinové a kooperační aktivity

Pomůcky

Židle v počtu žáků, lano či švihadlo pro vyznačení cíle. PC, projektor, ozvučení, video 12_Návrat

Podrobně rozpracovaný obsah

Legenda:

Na projektoru se spustí video 12_Návrat. Okomentuje se slovy, že jak vidíme, tak posádka ještě čeká přechod z modulu na záchranou loď.

- 1) Postavíme židle do tří řad. Židlí je tolik, kolik je účastníků. Tedy jedna židle pro jednoho účastníka.
- 2) Na druhý konec, než jsou židle, vyznačíme lanem či provazem cíl.
- 2) Každý účastník si stoupne na židli. Jakmile lektor řekne start, tak musí být celá posádka naprosto potichu.
- 3) Cílem účastníků je se dostat jako celá posádka do vytyčeného cíle. Principem přesunu je to, že žák se přesune na židli svého spolužáka, jsou na židli tedy dva, a volná židle se přendá nad hlavami dopředu. Tím se pohybuje celá skupina.
- 4) Celá aktivita je beze slov a zvuků, tedy za absolutního ticha.
- 5) Kdo udělá zvuk nebo promluví, udělá ránu židlí, spadne ze židle, přichází skupina o jednu židli.
- 6) Hra končí, jakmile se poslední žák dostane za hranici cíle.

Metodická poznámka:

Míru hluku posuzují lektori. Na začátku doporučujeme být přísnější.

Židle můžete i přidávat a tím ovlivňovat úspěšný přechod třídy.

Reflexe:

Popište průběh přechodu?

Jaké momenty pro vás byli zlomové?

Co bylo nejvíce napínavé?

Kdy se projevila spolupráce?



Čím to bylo, že se vám podařilo dosáhnout cíle?

Přestávka (5 min.)

Téma č. 7.3 Reflexe kurzu (30 min.)

Reflexe a uzavření celého kurzu

Forma a bližší popis realizace

Cíle:

Žáci i lektori reflektují celý pobyt na kurzu.

Prostředí: místnost

Čas na přípravu: 5 minut

Čas na aktivitu: 20 minut

Počet lektorů: všichni

Metody

Skupinová, ústní

Pomůcky

Svíčky a sirky

Podrobně rozpracovaný obsah

Průběh: Na flip. papír nakreslete trojúhelník. K vrcholům trojúhelníka napište „To, My, Já“.

To = vyjádření k programu.

My = vyjádření k naší skupině.

Já = vyjádření k vlastní osobě.

Metodická poznámka: Žáci mluví jednotlivě. Dále se můžeme ptát na největší zážitek? Co se jako skupina žáci naučili? Co se jim dařilo? Koho by chtěli ocenit? Komu poděkovat?

Role lektora: Vyjadřuje se také.

3 Metodická část

V metodické části jsme nechali stejnou strukturu, jako v rozpise obsahu s těmito rozdíly:

- Do části „Forma a bližší popis realizace“ byly přidány kategorie – prostředí, čas na přípravu aktivity, čas na samotnou aktivitu, počet lektorů.

- V části „Podrobně rozpracovaný obsah“ naleznete metodické poznámky, které upřesňují u některých aktivit metodický postup.

- V aktivitách jsme popsali roli lektora

- Na závěr metodické části jsou popsány tzv. vzpruhy, tzn. aktivity, které doporučuje zařadit, pokud jsou žáci unaveni, nebo klesá pozornost.



3.0 Metodický blok č. 0 – Před kurzem

Před kurzem si doporučujeme ověřit: že má objekt jednu hlavní místnost, v které se dá sedět v kruhu. Dále si ověřit možnost promítání z projektoru.

Přibližně 3–4 dny před kurzem ukázat žákům přílohu č. 0_pozvánku k vesmírnému letu Apolla 13. Slouží jako prvotní seznámení s legendou.

Předání pozvánky

Forma a bližší popis realizace

Cíle: Žáci jsou vtaženi do legendy.

Prostředí: škola

Čas na přípravu: 10 minut

Čas na aktivitu: 10 minut

Počet lektorů: 1

Seznámení žáky s legendou kurzu v podobě pozvánky.

Metody

Ústní

Pomůcky

Vytisknout pozvánku – přílohu č. 0_pozvánku k vesmírnému letu Apolla 13.

Podrobně rozpracovaný obsah

Legenda: Za nedlouho nás čeká výcvik, vesmírný let a snad návrat zpět na Zemi. Z vesmírného střediska nám zasílají pozvánku s prvními instrukcemi. Pojdme se na ně podívat.

Vytiskněte si přílohu č. 0_pozvánka k vesmírnému letu Apolla 13.

Do pozvánky se musí dopsat údaje o dnech konání kurzu, jména těch, kteří jedou s žáky jako doprovod, případně pomůcky, které chcete, aby měli žáci s sebou. Můžete dětem také přiblížit některé údaje o Apollu 13 (viz úvod do legendy první den kurzu) a odpovědět jim na jejich otázky k letu. Jen neprozrazujte, že Apollo 13 mělo nehodu. Je však možné, že to bude vědět některý z žáků. Odpovězte neurčitě, že uvidíme, zda bude mít nehodu i naše Apollo 13.

Role lektora: Dopsat aktuální údaje o výjezdu do pozvánky a vytisknout ji, svolat žáky a nechat je přečíst pozvánku.

Metodický blok č. 1 – Dopoledne 1 dne kurzu

Organizace kurzu; Ladící a seznamovací aktivity (2,35 h. = 125 minut)

3.1.1 Téma č. 1 Organizační náležitosti a úvod do legendy kurzu – (30 minut)

Úprava místnosti (10 min)



Forma a bližší popis realizace

Prostředí: místnost

Čas na přípravu: 0 minut

Čas na aktivitu: 10 minut

Počet lektorů: 2

Úprava prostoru – židle do kruhu, zapojení projektoru, PC, ozvučení, napsání a vylepení časového harmonogramu kurzu, napsání a vylepení názvu kurzu „Změníme svoji školu“, vylepení znaků Apolla 13.

Pomůcky

Projektor, notebook, prodlužovací kabel, ozvučení PC, ukázky (videa) z Apolla 13, flip. papír, fixy na flip. papír, papírovou pásku na flip. papíry, vytištěný znak Apolla 13 na A4 – 5x, vytištěné jmenovky se znakem Apolla 13 (**příloha č.1_znak Apolla 13**), napsané na flip. papíře název kurzu – „Změníme svoji školu“, jmenovky v počtu účastníků.

Podrobně rozpracovaný obsah

Před příjezdem žáků je nutné připravit hlavní místnost kurzu, ve které se budou účastníci pravidelně scházet. Příprava spočívá v uspořádání židlí do kruhu, přípravě počítače a projektoru na promítání ukázek (videí) z filmu Apolla 13, nadepsání časového harmonogramu dne na flip. papír, vylepení znaků Apolla 13 a vylepení flip. papíru s názvem kurzu „Změníme svoji školu“.

Metodická poznámka:

Vytiskněte si přílohu č. 1_znak Apolla 13 v několika kopiích a vylepte tento znak po místnosti.

Doporučujeme si ověřit velikost místnost, zda v ní lze přemístit židle do kruhového posazení a zda je možné promítat na projektoru.

Přivítání žáků, rozdání jmenovek, časový harmonogram a představení pravidel (15 min.)

Forma a bližší popis realizace

Cíle: Žáci si napíší jmenovky.

Žáci se seznámí s časovým harmonogramem kurzu.

Žákům se představí pravidla na kurzu.

Čas na přípravu: 0

Čas na aktivitu: 15 minut

Počet lektorů: 1

1) Všichni sedí v kruhu. Přivítají se žáci. Žákům se rozdají jmenovky se znakem Apolla 13. Každý žák si podepíše svoji jmenovku.

2) Dále se žákům představí časový harmonogram kurzu jako celek a časový harmonogram prvního dne kurzu.



3) Žákům se představí pravidla na prožitkovém kurzu.

Metody

Výklad

Pomůcky

Jmenovky se znakem Apolla 13 (příloha č.2_jmenovky Apolla 13), kryty na jmenovky, časový harmonogram celého kurzu a časový harmonogram prvního dne, pravidla na prožitkovém kurzu (příloha č.3_pravidla na prožitkovém kurzu).

Podrobně rozpracovaný obsah

1) Přivítáme žáky na kurzu a rozdáme jim jmenovky. Jmenovku si každý nadepíše jménem. Zatím jim k Apollu 13 nic neříkáme. Vše se dozví po seznámení s časovým harmonogramem a pravidlech na kurzu.

2) Lektor žákům představí časový harmonogram kurzu (příloha č.9_harmonogram den_I.blok_1 den).

3) Seznámení s pravidly na kurzu. Pravidla: 1) Mluví jen jeden 2) Nasloucháme 3) Nešeptáme 4) Nikdo nemá právo zesměšňovat druhé 5) pravidlo STOP 6) Plachý jelen 7) Mluvíme k sobě.

Metodická poznámka:

Vytisknout si přílohu č. 2_jmenovky_Apolla 13 a to v množství 1 účastník = 1 jmenovka (i pro dospělé!).

Vytisknout si přílohu č. 3_pravidla na prožitkovém kurzu. Vytisknout je na viditelné místo.

Jmenovky rozdejte i v případě, že jede skupina žáků, kteří se navzájem znají. Legenda je v duchu Apolla 13 a na skafandrech mají astronauti také svoji jmenovku. Dalším důvodem je to, že na jmenovkách je znak Apolla 13 a jmenovka je již součástí vtáhnutí do legendy.

Může vás překvapit, že si pravidla chování na kurzu nevytvářejí samotní žáci. My lektori, či učitelé jsme zodpovědní za bezpečnost ve skupině během aktivit (samozřejmě i mimo ně) a tyto pravidla je zajišťují. Proto je přinášíme jako lektori a nevytvářejí si je žáci. Doporučujeme mít pravidla napsaná na viditelném místě v hlavní místnosti kurzu.

Plachý jelen vám pomůže udržovat přiměřenou hladinu hluku během aktivit i mimo ně. Výhodou tohoto pravidla je, že umožňujeme žákům zapojovat se do rozhodování, jaká míra hluku je ještě únosná a umožňujeme jim si hladinu hluku samostatně regulovat.

Mluvíme k sobě, tímto pravidlem učíme žáky mluvit přímo k sobě.

Úvod do legendy kurzu – (5 min.)

Forma a bližší popis realizace

Cíle: Žáci jsou uvedeni do legendy kurzu.

Žáci získají první informace o programu Apollo a Apollo 13.

Prostředí: místnost

Čas na přípravu: 0 minut



Čas na aktivitu: 5 minut

Počet lektorů: 2

Žákům se promítne na projektoru ukázka video 1_Úvod do legendy Apolla 13 + slovní komentář.

Metody

Videoukázka, výklad

Pomůcky

PC, projektor, ozvučení PC, připravená ukázka video 1_Úvod do legendy Apolla 13

Podrobně rozpracovaný obsah

Legenda: Legenda kurzu je v duchu amerického vesmírného programu Apolla, konkrétně Apolla 13. Program Apollo byl americký vesmírný program. Jeho cílem bylo přistání astronautů na Měsíci a jejich návrat na Zemi. Svého hlavního cíle dosáhl program Apollo 20. 7. 1969, kdy posádka Apolla 11 v čele s Neilem Armstrongem přistála na Měsíci.

Apollo 13 vzlétlo 11. 4. 1970. Cílem Apolla 13 bylo přistát v oblasti kráteru Frau Mauro. Zda se jim to podařilo, či nikoliv se postupně dozvíte během naší výpravy.

Vítáme vás ve výcvikovém středisku. Pokud vše půjde dobře, tak bychom měli večer odstartovat...

Tento kurz má název „Změníme svoji školu“. Máte stejnou moc jako astronauti. Zatímco oni měnili pohled na lidské možnosti, tak vy můžete měnit vhodnými kroky a oslovením jednotlivých skupin ve škole pohled na vaši školu.

Jak to udělat, koho oslovit a co s návrhy na změnu školy udělat. To vše se budeme učit na tomto kurzu.

Průběh:

1. Uvede se slovně legenda kurzu viz výše + se spustí video 1_Úvod do legendy Apolla13.
2. Uvidíme, zda se nám večer podaří odstartovat. Momentálně nás čeká základní výcvik a vzájemné seznamování v rámci posádky.

Metodická poznámka: Zdůrazněte, že tento kurz má název „Změníme svoji školu.“ Mějte na viditelném místě jeden či dva flip. papíry s názvem kurzu.

3.1.2 Téma č. 2 ladící a seznamovací aktivity – 2,05 h. (95 min.)

Srovnávací řady (20 min.)

Forma a bližší popis realizace

Cíle: Žáci odstraní překážky v komunikaci s ostatními.

Žáci navzájem komunikují i neverbálními prostředky.

Prostředí: uvnitř či venku

Čas na přípravu: 0 min.



Čas na aktivitu: cca 20 min.

Počet lektorů: 2

- a) srovnávání od nejvyššího po nejvyššího
- b) od světlých očí po nejtmavší
- c) odstínu vlasů
- d) věku
- e) podle počátečního jména v abecedě A–Z

Metody

Aktivizující, didaktická hra, skupinová výuka

Pomůcky

Žádné

Podrobně rozpracovaný obsah

Skupina má za úkol se seřadit podle různých ukazatelů. Podle uvážení lektora doporučujeme variantu e) b) a d) bez mluvení. Ve variantě b) srovnání podle barvy očí se může vytvořit kruh a na vyzvání si mohou jednotlivci prohlédnout barvu očí svých spolužáků.

Metodická poznámka:

Role lektora: Zadává instrukce a připomíná, že srovnávání je bez mluvení, pokud zadá tuto podmínku v instrukcích.

Přestávka (10 min.)

Pozdrav (20 min.)

Forma a bližší popis realizace

Cíle: Žáci si osvojí zásady podání ruky při pozdravu.

Prostředí: uvnitř či venku

Čas na přípravu: 0 min.

Čas na aktivitu: cca 20 min.

Počet lektorů: 1

Žáci si procvičují zdravení podání rukou pod určitým systémem.

Metody

Aktivizující, didaktická hra, skupinová výuka

Pomůcky

Žádné



Podrobně rozpracovaný obsah

Legenda: Je možné, že ve vesmíru potkáme příslušníky jiných druhů a budeme se chtít s nimi seznámit.

Průběh: Aktivita se dělí na přípravnou část a samotnou hru.

1. fáze: V přípravné části se zeptáme žáků, zda slyšeli, jaký význam mělo podání ruky ve středověku (podáním ruky se ve středověku ukazovalo, že daný člověk nemá zbraň). Dále připomeneme zásady při pozdravu rukou jako jsou oční kontakt, přiměřený stisk ruky. Po tomto připomenutí lektor každému žákovi v kruhu podá ruku a řekne mu: „Dobrý den“. Stisk ruky bude ale velmi mdlý (leklá ryba) a záměrně se nebude lektor nikomu dívat do očí. Po skončení se lektor zeptá: Komu to bylo nepříjemné a z jakého důvodu? Žáci odpovídají na otázku.

Poté žáci utvoří dvojice a ve dvojici si vzájemně podají ruku a) mdle b) velmi pevně c) přiměřeně s očním kontaktem.

2. fáze: Samotná hra. Stojí se v kruhu. Prostřídají se tři na sebe navazující varianty.

Varianta 1) Jeden z účastníků jde za libovolným spolužákem, podá mu ruku a pozdraví se s ním slovy „Dobrý den“ ho vytáhne do kruhu a vymění si s ním místo. Ten, kdo byl vtažen do kruhu jde za libovolným spolužákem, podá mu ruku a pozdraví se s ním slovy „Dobrý den“ a vymění si s ním místo. Takto se prostřídá 7–8 žáků.

Varianta 2) Funguje stejně jako varianta 1 + dotýčný, který opouští své místo v kruhu, se rozloučí se spolužákem po své pravici i levici podáním ruky a slovy „Na shledanou.“ Ten, kdo je v kruhu, se přibližuje k jinému spolužákovi s nataženou rukou. Jakmile to dotýčný spolužák v kruhu vidí, tak se rozloučí podáním ruky a slovy „Na shledanou“ s člověkem po své pravici a levici, poté se pozdraví se spolužákem, který k němu přišel z kruhu podáním ruky a slovy „Dobrý den“, vstoupí do kruhu a vybere si spolužáka, kterého jde pozdravit a celá sekvence se opakuje.

Varianta 3) Funguje stejně jako varianta 1 + 2 a přidává se, že ten, kdo odchází z kruhu, se přivítá se spolužákem po levici i pravici s nataženou rukou a slovy „Dobrý den“. Ten, který je v kruhu, se loučí se spolužákem po své pravici a levici s nataženou rukou a slovy „Na shledanou“, pozdraví se se spolužákem, s kterým si mění místo nataženou rukou a slovy „Dobrý den“, jde do kruhu. Spolužák, který přišel z kruhu se zdraví s člověkem po své pravici i levici s nataženou rukou a slovy „Dobrý den.“

Metodická poznámka: Vyzvěte žáky, aby si sami korigovali sílu přiměřeného stisku a dávali si zpětnou vazbu jaký stisk jim je příjemný.

Poznávací kruhy (20 min.)

Forma a bližší popis realizace

Cíle: Získání nových informací o svých spolužácích

Prostředí: uvnitř či venku

Čas na přípravu: 10. min (mít připravené otázky)

Čas na aktivitu: cca 20 min.

Počet lektorů: 1

Metody



Aktivizující, didaktická hra, skupinová výuka

Pomůcky

Žádné

Podrobně rozpracovaný obsah

Legenda: V modulu vesmírné lodi spolu budeme trávit mnoho času. Je dobré o sobě navzájem vědět několik informací

Průběh:

Fáze 1.: Vyzvěte žáky, aby utvořili vnější a vnitřní kruh. Vnitřní kruh stojí zády k sobě. Na začátku má tedy každý dvojici, která spolu může hovořit. Lektor klade otázku, na kterou zodpovídá každý z dvojice, která stojí naproti sobě. Poté, co si řeknou oba ve dvojici odpověď na danou otázku, zůstává vnitřní kruh stát a osoby ve vnějším kruhu se posunou o jednoho člověka po směru hodinových ručiček. Lektor klade novou otázku a nově vytvořená dvojic si odpovídá. Poté, co se k sobě vrátí dvojice, která spolu začínala, hra končí.

Fáze 2. Žáci si sednou do kruhu a následuje reflexe se slovy: Koho zaujala či překvapila nějaká odpověď a chtěl by se s námi o ni podělit.

Metodická poznámka:

Pokud je lichý počet žáků, tak požádáme, aby šel hrát i jiný lektor. Cílem je mít sudý počet účastníků pro vytvoření dvojic.

Vyzvěte žáky, aby si své odpovědi zdůvodňovali. Neodpovědět tedy pouze na oblíbené počasí pouze podzim, ale také z jakého důvodu to tak je.

Otázky pro jednotlivá kola: Nabízené otázky:

- Oblíbený vyučovací předmět ve škole?
- Kolik máš sourozenců a jak jsou staří?
- Do jakého státu by ses jel nejraději podívat?
- Jaké je tvé vysněné zaměstnání?
- Snídáš ráno?
- U jaké činnosti zcela zapomeneš na čas?
- Jakých vlastností si vážíš na člověku?
- Jakých 5 věcí by sis vzal na opuštěný ostrov?
- Tři nebezpečné věci, které sis chtěl vždy vyzkoušet?
- Oblíbená hudba?
- Co tě nejvíce baví ve škole?
- Jaký dárek k narozeninám by tě nejvíce potěšil?
- Tvá oblíbená pohádka či pohádková postava?
- Kde bydlíš?
- Tvé oblíbené zvíře?
- Tvůj největší sen?

Reflexe: Koho zaujala či překvapila nějaká odpověď a chtěl by se s námi o ni podělit.

Kdo má rád (20 min)



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání

MSMT
MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

Forma a bližší popis realizace

Cíle: Získání nových informací o svých spolužácích.

Prostředí: uvnitř či venku

Čas na přípravu: 10. min (mít připravené otázky)

Čas na aktivitu: cca 20 min.

Metody

Aktivizující, didaktická hra, skupinová výuka

Pomůcky

Žádné

Podrobně rozpracovaný obsah

Legenda: V modulu vesmírné lodi spolu budeme trávit mnoho času. Je dobré o sobě navzájem vědět několik informací.

Průběh: Lektor klade skupině jednotlivé otázky. Žáci vytvářejí tři skupiny podle svých preferencí na danou otázku. Skupina jedna – jednoznačná preference na danou otázku ANO (tito žáci si stoupnou doprava), skupina 2 – jednoznačná preference na danou otázku NE (tito žáci si stoupnou doleva), skupina 3 – má na danou otázku neutrální názor (tito žáci si stoupnou před lektora).

Po vytvoření skupin podle preferencí na danou otázku se vytvoří z žáků, kteří mají stejný názor kruh a je prostor cca 3–4 minuty si navzájem říct, z jakého důvodu máme stejný názor na danou věc.

Metodická poznámka: Upozorněte, aby žáci využívali skupinu 3, tedy neutrální odpověď pouze v nouzi a snažili se využít skupinu ANO, nebo NE.

Otázky pro jednotlivá kola:

Snídáte? Kdo má raději psy, kdo kočky (jedna strana psi a další kočky)? Kdo má raději zimu, kdo léto? Kdo rád cestuje, kdo spíše zůstává doma? Kdo hraje na hudební nástroj a kdo ne? Kdo má raději tělesnou výchovu, kdo výtvarnou výchovu? Kdo by si chtěl vyzkoušet spíše život orla, kdo delfína? Kdo by raději jel na motorce, kdo v autě? Kdo je ranní ptáče, kdo je noční sova? Kdo pije raději vodu, kdo limonádu?

Oběd a dopolední přestávka 2,15 (105 minut)

3.2 Metodický blok 2 – odpolední program 1. den – skupinové a kooperační aktivity

Odpolední blok je zaměřený na řešení skupinových a kooperačních situací. Skupina si posiluje schopnost komunikace a spolupráce. V závěru je aktivita zaměřena na prohloubení seznámení žáků, která vede k pojmenování strategií učení.

Téma č. 3.2.1 Kooperační a skupinové situace – 5 h. (225 min.)

Úkoly a situace, které musí skupina řešit jako celek.

Kooperační aktivity zaměřené na spolupráci, komunikaci a rozdělení rolí ve skupině



Forma a bližší popis realizace

Cíle: Žáci spolupracují ve skupině na řešení neobvyklých a problémových situací.

Žáci pojmenují své místo ve skupině.

Žáci analyzují příčiny úspěchu či neúspěchu při řešení úkolů.

Žáci pojmenují skupinové role.

Prostředí: venku, les, louka (v případě nepřízně počasí je některé aktivity možné udělat v místnosti)

Čas na přípravu: 30-40 minut

Čas na aktivitu: 175 minut

Počet lektorů: na každou skupinu jeden lektor

Metody

Skupinová a kooperační výuka

Pomůcky

Viz jednotlivá stanoviště

Podrobně rozpracovaný obsah

Legenda: Výcvik na jednotlivou misi trval až dva roky. Cílem bylo zcela automatizovat jednotlivé kroky a úkony. Při výcviku je přirozené, že se dostáváme do zátěžových situací, a ne vždy je hned vyřešíme. Důležité vlastnosti při nácviku je vytrvalost, odhodlání, důvěra v sebe i v posádku. Čekají nás úkoly, které vyřešíte pouze společným úsilím a společnou domluvou, jak na to.

Na projektoru spustit video 2_Výcvik astronautů.

Pokud uznáte za vhodné, můžete položit žákům otázku: „Kdy naposledy se museli při něčem překonat?“ „Co vám trvalo dlouho si osvojit, a jaký jste z toho potom měli pocit?“

Průběh:

0. Příprava jednotlivých stanovišť.

1. Žáky rozdělíme do skupin cca po 7-8, tak aby byly silově a osobnostně vyrovnané.

2. Skupiny putují po jednotlivých stanovištích s kooperačními úkoly. Každou skupinu provádí jeden lektor.

3. Po každé aktivitě (pokud je to třeba) následuje reflexe, srovnání s předchozí aktivitou. Na závěr si každá skupina se svým lektorem udělá uzavření a reflexi. Doporučujeme zapisovat klíčové myšlenky na flip. papír.

4. Společná diskuse všech skupin.

Metodická poznámka:

Na jedno stanoviště vyčleňte cca 15 minut na řešení + 10 minut na reflexi. Pokud stihnou žáci stanoviště rychleji, tak se přesuňte k dalšímu úkolu.



Není nutné, aby každá skupina prošla všemi stanovišti. Měla by ovšem projít aspoň 4 stanovišti.

Lektor je v roli průvodce. Zásadně neradí skupině, jak má úkol vyřešit. Sleduje proces řešení a vede reflexi.

Není nutné, abyste postavili všechny stanovišti. Doporučujeme realizovat stanoviště: Návlek s tažným lanem, Reaktor, Měsíční voda, Skupinové žonglování, Přechod modulů z vesmírné lodi. Pokud máte pomůcky na Korýtka, tak také Korýtka.

Žáci často odpovídají v reflexi, že budou příště lépe spolupracovat a komunikovat. Vedte žáky k pojmenování konkrétního chování, ve kterém se spolupráce či komunikace projevila.

Role lektora: Neradí skupině s vyřešením úkolu. Je v roli zadavatele úkolu a jeho hlavní role je ve vedení reflexe po skončení úkolu.

Video 2_výcvik astronautů (5 min.)

Forma a bližší popis realizace

Na projektoru se promítne video 2_Výcvik astronautů + slovní komentář.

Metody

Videoukázka

Pomůcky

PC, projektor, ozvučení, video 2_Výcvik astronautů

Podrobně rozpracovaný obsah

Výcvik na jednotlivou misi trval až dva roky. Cílem bylo zcela automatizovat jednotlivé kroky a úkony. Při výcviku je přirozené, že se dostáváme do zátěžových situací, a ne vždy je hned vyřešíme. Důležité vlastnosti při návleku je vytrvalost, odhodlání, důvěra v sebe i v posádku. Čekají nás úkoly, které vyřešíte pouze společným úsilím a společnou domluvou, jak na to.

Pokud uznáte za vhodné, můžete položit žákům otázky: Kdy naposledy se museli při něčem překonat? Co jim trvalo dlouho si osvojit, a jaký potom z toho měli žáci pocit?

Návlek s tažným lanem (30 min.)

Forma a bližší popis realizace

Cíle: Vzájemná spolupráce.

Rozdělení si rolí.

Prostředí: venku

Čas na přípravu: 0

Čas na aktivitu: cca 25 min.

Počet lektorů: 1



Jedná se o hru na jednotlivá kola. V průběhu jednoho kola hry provádí každé družstvo jiné úkony. Cílem hry je získat co nejvíce oběhů = bodů.

Metody

Skupinová a kooperační metoda.

Pomůcky

Svázaná švihadla

Podrobně rozpracovaný obsah

Legenda: Je dobré umět ovládat tažné lano na modulu vesmírné lodi.

Průběh: Jedná se o hru na jednotlivá kola. V průběhu jednoho kola hry provádí každé družstvo jiné úkony. Cílem hry je získat co nejvíce oběhů = bodů.

Všechny žáky rozdělíme do dvou skupin. Losem určíme, které družstvo začíná házet tažné lano (např. zavázané švihadlo).

Hra začíná tím, že jeden člověk z družstva A zatočí 3x nad hlavou lano a odhodí ho co nejdále. Družstvo A, které házelo lano, vytvoří co nejvíce těsný hlouček a ten člověk, který odhodil lano, začne tento hlouček obíhat. Jeden oběh = jeden bod. Body z jednotlivých kol se sčítají. Člověk obíhá své družstvo do té doby, dokud si družstvo B nepředá lano od prvního k poslednímu člověku a poslední v řadě odhodí lano co nejdále.

Družstvo B má za úkol běžet co nejrychleji k odhozenému lanu. Jakmile k němu dorazí, tak vytvoří družstvo B řadu a začnou si lano podávat od prvního člověka k poslednímu mezi nohama a nad hlavou. Jakmile lano dorazí k poslednímu člověku z družstva B, tak vezme lano, 3x s ním zatočí nad hlavou a odhodí lano co nejdále. Tím končí jedno kolo hry.

Nyní se role družstev prohodí.

Družstvo B, které házelo lano, vytvoří co nejvíce těsný hlouček a ten člověk, který odhodil lano, začne tento hlouček obíhat.

Družstvo A běží co nejrychleji k odhozenému lanu. Jakmile k němu přiběhne, vytvoří řadu a členové si začnou lano podávat na střídačku od prvního k poslednímu člověku mezi nohama a nad hlavou. Jakmile lano doputuje k poslednímu člověku z družstva, tak ten ho vezme, zatočí s ním 3x nad hlavou a odhodí co nejdále.

Metodická poznámka

Upozorněte žáky, že lano se nehází do nepřístupných míst (za plot, na střechu, na strom).

Ať si v družstvu zvolí člověka, který bude počítat oběhy a tedy body.

Body za jednotlivá kola se sčítají. Vyhrává družstvo, které má po skončení hry více bodů.

Aby měla obě družstva stejné podmínky, tak se hra musí ukončit při oběhu toho družstva, které běželo v prvním kole pro lano (nezačínali v prvním kole obíhat, ale běželi pro lano).

Zdůrazněte, že se žáci musí střídat v odhazování lana.



Role lektora: Zadání hry, hlídání pravidel.

Reflexe:

Jak se vám dařilo si střídat místo házejícího?

Jak se vám dařila dodržovat pravidla?

Co byste nyní udělali jinak?

Navigace (25 min.)

Forma a bližší popis realizace

Cíle: Orientace v prostoru se zavřenýma očima.

Prostředí: venku

Čas na přípravu: 5 min.

Čas na aktivitu: 25 min.

Počet lektorů: Kolik je skupin. Ke každé skupině jeden lektor.

Metody

Skupinová a kooperační hra

Pomůcky

Šátek na překrytí očí minimálně jeden do skupiny, lano či provázek na vyznačení startovací čáry, metu (papír A4, nebo kus látky), hůl (koště, jakoukoliv tyč od 0,5 – 2 m).

Podrobně rozpracovaný obsah

Cílem hry je trefit holí metu. Vyznačí se start a cca 5 metrů od startu se položí meta. Hráč si stoupne na start. S otevřenýma očima má možnost si vyměřit vzdálenost k metě (někdo volí velké kroky, někdo „slepičí kroky“, někdo skoky). Poté si žák stoupne na start, zavážou se mu oči, dostane do ruky hůl a lektor či člen skupiny zatočí 4x hráče a nasměruje ho k metě. Hráč vyjde ze startu a má tři pokusy, aby trefil metu holí. Poté si sundá šátek a zkontroluje vzdálenost od mety.

Metodická poznámka: Není

Reflexe:

Co bylo na navigaci nejtěžší?

Jaké bylo být v roli pozorovatele?

Jakou strategii jste použili pro odhadnutí mety? Jak se vám tato strategie osvědčila?

Navigace pomocí signálů (25 min.)

Forma a bližší popis realizace

Cíle: Orientace v prostoru se zavřenýma očima.

Spolupráce ve skupině.



Prostředí: venku

Čas na přípravu: 5 min.

Čas na aktivitu: 20 minut + 5 až 10 minut na reflexi.

Počet lektorů: tolik, kolik je skupin, tzn. ke každé skupině jeden lektor.

Metody

Skupinová a kooperativní hra

Pomůcky

Šátek na překrytí očí, lana či švihadla na vyznačení trasy

Podrobně rozpracovaný obsah

Legenda: Orientace a navigace ve vesmírném prostoru je jedna z nejdůležitějších dovedností.

Průběh: Cílem hry je, aby hráč se zavřenýma očima překonal vyznačenou trasu za pomoci signálů, které dostává od svých spoluhráčů.

Za pomoci lan se vyznačí trasa, která se má přejít. Trasa je na široká cca 2,5 metru a dlouhá cca 5 metrů. Trasa má jasný začátek a konec. Na trase by mělo být několik zatáček.

V přípravné fázi si skupina domluví signály, kterými bude navigovat svého hráče na trase. Když má skupina domluvené signály, tak vyrazí na trasu první astronaut. Pokud hráč přejde vyznačenou hranici, tak jej lektor zastaví a nasměruje zpět na trasu.

Metodická poznámka: Nemusí jít všichni ze skupiny. Půjde tolik hráčů, kolik jich stihne trasu do 20 minut.

Role lektora: Zadání hry, zastavení hráče pokud překročí vyznačenou trasu.

Reflexe:

Jakým způsobem probíhalo domlouvání signálů?

Na základě čeho jste se domluvili na vašich signálech?

Byly vyslyšeny všechny návrhy?

Jaké pro vás bylo mít zavřené oči?

Reaktor/ovládání nukleárního motoru ve vesmírné lodi (25 min.)

Forma a bližší popis realizace

Cíle: Žáci se domluví na řešení úkolu.

Žáci pojmenují role, které měli ve skupině.

Prostředí: venku, les, louka (v případě nepřízně počasí je možné reaktor realizovat i v místnosti)

Čas na přípravu: 10 min.



Čas na aktivitu: 25 min. aktivita + 10 minut reflexe

Počet lektorů: 1

Žáci se musí dohodnout v jakém pořadí budou šlapat na čísla a písmena, která jsou v kruhu.

Metody

Skupinová a kooperační hra

Pomůcky

Vytištěná příloha č.13_reaktor_II.blok_1 den skupinové a kooperační aktivity. Jednotlivé karty s čísly a písmeny, lano na vyznačení startu, lano na vytvoření kruhu, stopky.

Podrobně rozpracovaný obsah

Legenda: Vesmírná loď je poháněná jaderným reaktorem. Posádka musí být seznámena s kódem, který aktivuje nouzové vypnutí při nehodě.

Průběh:

Legenda: Vesmírná loď je poháněná jaderným reaktorem. Posádka musí být seznámena s kódem, který aktivuje nouzové vypnutí při nehodě.

Průběh:

V kruhu o průměru cca 3 m jsou umístěny karty, na kterých je výběr čísel od 2 do 24 (cca 8 čísel) a stejně tak výběr písmen z abecedy od B–Z (cca 8 písmen) viz příloha Karty k reaktoru. Asi 20 m od kruhu je startovní čára.

Úkolem skupiny je v co nejkratším čase doběhnout od startu ke kruhu a dotknout se postupně všech čísel popořadě a poté písmen podle pořadí v abecedě a doběhnout zpět za startovní čáru.

V kruhu ale smí být vždy jen jeden člověk a nesmí se dotknout více karet po sobě (tzn. členové skupiny se musí střídát). Uvnitř kruhu se může dotýkat země vždy pouze jeden žák.

Fáze 1. Návčiková pro určení pořadí doteků čísel a písmen. Celá skupina jde k obvodu kruhu. Zde má cca 5 minut na domluvení strategie, jakou zvolí pro dotek čísel a písmen. Skupina se musí domluvit jakou konkrétně kdo bude mít kartu.

Fáze 2. Stopovaná na čas. Skupina jde na start. Na povel lektora vyběhne celá skupina k obvodu kruhu a jednotlivci začnou „vypínat“, své karty. Poté co poslední žák „vypne“ svoji kartu, tak celá skupina běží zpět ke startu. Stopky se vypínají poté, co poslední žák proběhne startem.

Metodická poznámka:

Před každým opakováním dejte žákům prostor, aby se domluvili na nové a lepší strategii.

Ze startu vybíhá celá skupina a celá skupina běží po „vypnutí“ reaktoru zpět.

Role lektora:

Lektor hlídá dodržování pravidel např. aby byl v kruhu pouze jeden člověk.



Doporučujeme také skupinu povzbuzovat při běhu.

Otázky k závěrečné reflexi

Kdo měl ve vaší skupině jakou roli (vůdce, brzdič, zdroj nápadů...)?

Jak se vyvíjela spolupráce?

Bylo důležité se vzájemně poslouchat? Jak se vám to dařilo?

Našel se ve skupině někdo, kdo měl dobrý nápad a nebyl vyslechnut? Proč tomu tak bylo?

Byla vaše spolupráce lepší, než při předchozí aktivitě? Proč?

Jak se vyvíjela vaše spolupráce v průběhu všech aktivit?

Jaká pravidla se uplatnila/neuplatnila při řešení úkolů?

Jak byste pojmenovali role, které se uplatnily při řešení úkolů?

Jaké role ve skupině obecně dokážete pojmenovat? K čemu je která důležitá?

Korýtko (25 min.)

Forma a bližší popis realizace

Cíle:

Žáci spolupracují ve skupině na řešení neobvyklých a problémových situací.

Žáci pojmenují své místo ve skupině.

Žáci analyzují příčiny úspěchu či neúspěchu při řešení úkolů.

Žáci pojmenují skupinové role.

Prostředí: venku, les, louka (v případě nepřízně počasí je možné reaktor realizovat i v místnosti)

Čas na přípravu: 5 min.

Čas na aktivitu: 25 min. aktivita + 10 minut reflexe

Počet lektorů: 1

Metody

Skupinová a kooperační hra

Pomůcky

Korýtko z přepůlených plastových trubek cca 1 m dlouhé, tenisový či florbalový míček, nádoba

Podrobně rozpracovaný obsah

Legenda: Na měsíci budeme těžit měsíční půdu. Nacvičíme si, jakým způsobem si budeme předávat vytěžený materiál.



Průběh: Skupina dostane úkol přemístit kuličku (tenisový nebo florbalový míček) z jednoho místa na druhé. Jako dopravní prostředek slouží potrubí, systém půlených trubek z umělé hmoty. Vyznačí se start a cíl trasy. Před cílem udělá skupina zástup. Každý člen má jednu trubku. Poslední v zástupu dostane míček, který na povel pošle do potrubí. Pokud míček skupině spadne, tak je několik variant řešení: A) Počítá se nahlas co nejrychleji do deseti a pokračuje se od místa, kde míček spadl. B) Celá skupina se musí vrátit na start a začít od začátku. C) Na trať se dají kontrolní body. Skupina se vrací při spadnutí míčku na kontrolní bod.

Metodická poznámka:

Pokud nemáte korýtko, tak realizujte jiná stanoviště.

Můžete zvolit varianty přesunu kuličky nebo míčku.

Dvě skupiny spolu soupeří na stejné trati.

Spojí se celá skupina a musí společně překonat trať (zde doporučujeme zvolit kontrolní body při spadnutí míčku).

Hráči se bez mluvení střídají, podle toho, jaké číslo mají napsané na zádech.

Zde je možné, že se při nezdaru objeví frustrace skupiny. Vrátit se k ní při reflexi.

Role lektora:

Vysvětlení pravidel, dodržování pravidel, povzbuzování skupiny

Otázky k závěrečné reflexi

Kdo měl ve vaší skupině jakou roli (vůdce, brzdič, zdroj nápadů...)?

Jak se vyvíjela spolupráce?

Bylo důležité se vzájemně poslouchat? Jak se vám to dařilo?

Našel se ve skupině někdo, kdo měl dobrý nápad a nebyl vyslechnut? Proč tomu tak bylo?

Byla vaše spolupráce lepší, než při předchozí aktivitě? Proč?

Jak se vyvíjela vaše spolupráce v průběhu všech aktivit?

Jaká pravidla se uplatnila/neuplatnila při řešení úkolů?

Jak byste pojmenovali role, které se uplatnily při řešení úkolů?

Jaké role ve skupině obecně dokážete pojmenovat? K čemu je která důležitá?

Přestávka (15 min.)

Nácvik přechod z modulu lodí

Forma a bližší popis realizace

Čas na aktivitu: 25 minut i s reflexí

Počet lektorů: 1



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání

MSMT
MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

Pomůcky: Síť z pružných upínačů do automobilu (gumicuky) a provázků.

Metody

Skupinová a kooperační metoda

Podrobně rozpracovaný obsah

Legenda: Nácvik přechodu úzkými otvory v modulech vesmírné lodi.

Celá skupina se musí bez dotyku postupně dostat skrz síť, která je napnutá z lan mezi dvěma stromy.

Pokud se kdokoli dotkne sítě či stromu, je třeba započatý úkon začít znovu.

Začíná se na jedné straně pavučiny a na druhou stranu se lze dostat jen skrz pavučinu.

Jedno oko se smí použít dvakrát pouze tehdy, pokud byla všechna ostatní oka už jednou použita. Kdo se dostane na druhou stranu pavučiny, musí tam již zůstat.

Metodická poznámka: Není

Role lektora: Vysvětlí pravidla.

Reflexe:

Jaký byl průběh této aktivity?

Jaké pocity jste u této aktivity zažívali?

Jak byste pojmenovali role, které zde vznikly?

Popište strategii, na které jste se domluvili?

Jak tato strategie vznikla?

Měsíční zásoby vody (25 min.)

Forma a bližší popis realizace

Cíle:

Žáci spolupracují ve skupině na řešení neobvyklých a problémových situací.

Žáci pojmenují své místo ve skupině.

Žáci analyzují příčiny úspěchu či neúspěchu při řešení úkolů.

Žáci pojmenují skupinové role.

Prostředí: venku

Čas na přípravu: 5 minut

Čas na aktivitu: 20 minut + 5 až 10 minut na reflexi



Počet lektorů: 1

Cílem žáků je za pomoci provázku přelít z PET lahve vodu do kotlíku. Nesmí se vstupovat do kruhu.

Metody

Skupinová a kooperační hra

Pomůcky

Voda, 1 x PET lahev (1,5 litru), 2–4 provázky, kotlík (hrnec či kyblík), lano na vyznačení kruhu 2,5 m

Podrobně rozpracovaný obsah

V kruhu o průměru asi 4 m je umístěn kotlík a vedle něj lahev s vodou.

Vodu z láhve je třeba přelít do kotlíku.

Jediné, co je k dispozici, jsou 2-4 dlouhé provázky (cca 5 m dlouhé).

Do kruhu se nesmí vstoupit.

Pokud se lahev zvrhne, může ji postavit pouze lektor. Při rozlité veškeré vody z lahve mimo kotlík si skupina může jít naplnit lahev ke zdroji vody (toalety, potok).

Aktivita končí ve chvíli, kdy je voda přelita do kotlíku (podařilo se), nebo vylita na zem (nepodařilo se).

Metodická poznámka: Čím více dáte skupině pomocných lan, tím bude spolupracovat více lidí. Pokud dáte 2 lana, většinou spolupracují pouze 4 lidi ve skupině. Je to velmi dobré téma do reflexe.

Role lektora: Vysvětluje pravidla, vede reflexi

Reflexe:

Jakým způsobem se skupina rozhodla, že zrovna dotyčná čtveřice bude ovládat pomocné provázky.

Jakým způsobem jste se ve skupině domluvili na zvolené strategii?

Jaké role jste měli při této aktivitě?

Jakým způsobem jste se domluvili, kdo bude mít provázky?

Skupinové žonglování (25 min.)

Forma a bližší popis realizace

Cíle:

Rozvoj citlivosti ve skupině.

Rozvoj neverbálního vnímání.

Prostředí: místnost, nebo venku

Čas na přípravu: 0 minut



Čas na aktivitu: 20 minut + 5 až 10 minut na reflexi

Počet lektorů: 1

Metody

Skupinová a kooperační hra

Pomůcky

Tři míčky (tenisáky, žonglovací míčky, hakisaky, florbalové míčky)

Podrobně rozpracovaný obsah

Legenda: Je známo, že ve vesmíru není gravitace. Je tedy nutné nacvičit chytání létajících předmětů.

Průběh: Cílem skupinového žonglování je, aby nám ani jeden míček nespadol na zem po co nejdelší dobu.

Fáze 1. Vytyčení trasy míčku a nácvik žonglování. Celá skupina stojí v kruhu. V první fázi hry si určí trasu míčku, která se nemění po celou dobu hry (míček házíme stále stejnému účastníkovi, trasa míčku se tedy nemění po celou dobu hry). Lektor hodí míček komukoliv ze skupiny, dotyčný si vybere dalšího člena...takto se vyznačí trasa míčku, až poslední člen skupiny hodí míček zpět lektorovi.

Fáze 2. Ostrá verze. Lektor hodí míček a postupně přidá do hry ještě další dva míčky. Pokud míček spadne komukoliv na zem, tak se vrací všechny tři míčky lektorovi (nebo ten kdo začínal házet).

Metodická poznámka:

Skupinové žonglování je neverbální hra (nemluví se, ani se nevydávají žádné zvuky).

Při vytyčování trasy (v první fázi) doporučujeme nastavit pravidlo, že kdo měl míček, tak zvedne ruku.

Je dobré připomínat žákům, že je to hra na přesnost, citlivost a vzájemné napojení než na rychlost. Míček může kdokoli mít v ruce tak dlouho, než uzná za vhodné, že je bezpečné ho odhodit.

Nastavte pravidlo, že míček musíme hodit alespoň ob jednoho účastníka.

Role lektora:

Povzbuzuje skupiny, zklidňuje situaci při frustraci účastníků.

Reflexe:

V čem bylo těžké, že se nemohlo mluvit?

Jaké to pro vás bylo?

Co bylo na skupinovém žonglování nejtěžší?

Co se nám jako skupině dařilo?

Co byste nyní dělali jinak?

Osobní karta astronauta (45 min.)



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání

MSMT
MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

Forma a bližší popis realizace

Cíle:

Vzájemné bližší poznání svých spolužáků.

Srovnání různých přístupů a způsobů učení.

Prostředí: místnost, venku

Čas na přípravu: 5 min.

Čas na aktivitu: 35 min + 10 min. na reflexi

Počet lektorů: 1

Žáci se učí ve dvojici údaje a informace o svém spolužákovi. Poté se vytvoří čtveřice a navzájem se vyzkouší, co si spolužáci ve dvojici zapamatovali.

Metody

Skupinová práce

Pomůcky

Příloha č.4_Osobní karta astronauta.

Vytištěné osobní karty astronauta, pro každého jedna karta.

Podrobně rozpracovaný obsah

Legenda: Poznáváme blíže svoji posádku

Průběh:

Fáze 1. Vyplňování osobních dotazníků (příloha „Zelená karta“).

Fáze 2. Na začátku „namlouvacího půlkola“ se navzájem vyberou libovolné dvojice hráčů. Ve stanoveném limitu 5 minut se snaží naučit co nejvíce faktů z osobního dotazníku (formuláře partnera).

Fáze 3. Po zvukovém signálu, který ukončí „namlouvací půlkolo“, začíná testování. Každá dvojice si vytvoří čtveřici s jinou dvojicí a vzájemně si testují své znalosti. Na začátku testování si obě dvojice navzájem vymění svoje dotazníky kvůli kontrole správnosti. Na každého hráče směřují dvě otázky z dotazníku partnera, o kterém se měl dozvědět v namlouvací fázi co nejvíce. Tyto otázky kladou hráči z cizí dvojice. Za každou správnou odpověď získává testovaný 1 bod. Po dvou otázkách na každého z první dvojice si hráči vymění role a jsou dotazováni hráči z druhé dvojice. Celkem tak padne v testování 8 otázek, na každého hráče dvě otázky. Následuje další testovací půlkolo. Doporučujeme hrát hru na 5 kol.

Doporučujeme hrát hru na 5 kol.

Metodická poznámka: Žáci si vybírají do dvojice nejčastěji své kamarády. Proto buďte důslední a vyzvěte žáky, aby si záměrně do dvojice vybírali spolužáky, s kterými nepřijdou tak často do kontaktu.

Role lektora: Vysvětlení pravidel a hlídání časů.

Reflexe:



Jakou informaci, která byla pro vás nová, překvapující jste se dozvěděli?

Jakou strategii učení jste použili?

Jaké strategie učení používáte při učení do školy?

Jaké k učení potřebujete za podmínky?

Učíte se raději v denním či nočním období?

Večeře (75 min.)

Metodický blok 3 - Večerní program 1 den – kreativní tvoření a reflexe dne – 2,20 h. (110 min.)

Téma č. 3.3.1 – Kreativní tvoření – 2 h. (90 min.)

Výroba skafandru (90 min.)

Forma a bližší popis realizace

Cíle:

Rozdělení rolí

Vzájemná spolupráce

Prostředí: místnost

Čas na přípravu: 20 minut

Čas na aktivitu: 60 minut

Počet lektorů: 2

Metody

Skupinová a kooperační aktivita.

Různý materiál na výrobu skafandru. V podstatě jakékoliv pomůcky, materiál, který najdete doma nebo ve škole (různé pytlíky, houbičky na nádobí, trubky, rukavice, helmy atd.) nůžky, 2 m izolepy a 2 m provázku do každé skupiny, rozprašovač vody.

Podrobně rozpracovaný obsah

Legenda:

Skafandr je jako druhá kosmonautova kůže. Chrání celé tělo před negativními vlivy vesmíru. Nyní si i my vyrobíme skafandr.

Na projektoru spustit video 3_Skafandr.

Průběh: Cílem je, aby si každá skupina vytvořila na jednom svém členu svůj skafandr z vybraných věcí. Poté následuje odborný popis skafandru jedním ze členů skupiny a zátěžové zkoušky skafandru.

1. Burza věcí ke skafandru



Na zem se položí věci určené k výrobě skafandru. Losem se určí, jaké skupina si půjde vybírat 1–4. Při druhém kole výběru začíná 4–1. Kol výběru je tolik, až skupiny řeknou, že jsou spokojené, nebo můžeme omezit počet kol pro výběr materiálu.

2. Výroba skafandru ve skupině

Každá skupina dostane 2 m izolepy, 2 m provázku, nůžky. Je určený čas o délce 40 minut, ve kterých má skupina sestavit jeden skafandr na jednu osobu z týmu a připravit si odborný popis skafandru.

3. Přehlídka skafandrů

Představí se astronaut a mluvčí skupiny poskytne všem odborný popis skafandru na max. 3 minuty.

4. Zátěžové testy skafandrů

Proběhnutí zátěžového testu se při uvádění aktivity na začátku neprozrazuje. Je to pro skupiny překvapení.

1. Voděodolnost obličejové části ověří lektor pomocí rozprašovače s vodou a začne stříkat vodu na obličej astronauta.

2. Skok ze židle: astronaut si musí stoupnout na židli (mohou mu pomoci kolegové z týmu) a seskočit. Neměla by se mu uvolnit ze skafandru žádná pomůcka.

3. Překonání překážkové trasy: astronaut běží krátkou trasu na čas. Na trati mohou být překážky či může podlézat či přelézat překážky.

4. Napsat na mobilním telefonu SMS ve znění: „SOS Apollo 14“.

Metodická poznámka: O zátěžových testech skupiny neví. Tu to část jim prozradíme až po přehlídce.

Role lektora: Vysvětlení pravidel, porotci

Reflexe:

1. Jakým způsobem jste si rozdělili role v týmu?

2. Kdo měl jaké role?

3. Jak jste se dohodli na podobě skafandru?

4. Co byste nyní udělali jinak?

5. Co vás překvapilo?

Přestávka (10 min.)

Téma č. 3.3.2 Reflexe celého dne – 0,20 h. (20 min.)

Reflexe celého dne

Forma a bližší popis realizace

Cíle:

Ohlédnutí za celým dnem



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání

MSMT
MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

Pojmenování klíčových momentů dne

Prostředí: uvnitř

Čas na přípravu: 5 minut

Čas na aktivitu: 20 minut

Počet lektorů: všichni

Uzavření celého dne a společné sdílení. V místnosti se vytvoří přítmí za pomoci zhasnutí světla a zapálení svíček.

Metody

Skupinová

Pomůcky

Video 4_Start Apolla 13, PC, projektor, ozvučení PC, svíčky, sirky

Podrobně rozpracovaný obsah

Legenda:

Na projektoru se promítne video 4_Start Apolla 13.

„Máme za sebou první den, který byl naplněn vzájemným poznáváním posádky, výcvikem, sestavením skafandru a úspěšným startem k Měsíci. Pojdme si nyní v klidu usebrat, ohlédnout se za momenty, které nás překvapily. Je také možné, že se někdo z posádky zachoval tak, že jste ho v této roli nečekali, stejně, tak jako jste mohli překvapit sami sebe.“

Vytvoří se vhodná atmosféra pomocí ztlumení světla a zapálení svíček či se vytvoření přítmí.

Uprostřed kruh s papíry s nedokončenými větami. Můžete poslat mluvící předmět, aby odpovídal každý nebo aby si každý vybral otázku, na kterou chce odpovědět.

- 1) Nejvíc mě dnes překvapilo...
- 2) Nejvíce mě dnes překvapil(a)...
- 3) Chtěl(a) bych upozornit...
- 4) Chci poděkovat
- 5) Dnes jsem sám sebe překvapil(a)...

Metodická poznámka:

Je důležité vytvořit klidnou atmosféru, která povede ke společnému sdílení.

Metodický blok č. 4 – Dopolední program 2 den – rozvoj skupinového strategického myšlení a vzájemné domluvy ve skupině 3,25 h. (165 min.)

Ohlédnutí za včerejším dnem (10 min.)



Forma a bližší popis realizace

Cíle:

Zjistit, zda v někom ještě něco nezůstává nevyřešené z předešlého dne.

Společné naladění

Prostředí: místnost

Čas na přípravu: 0 minut

Čas na aktivitu: 10 minut

Počet lektorů: všichni

Pomůcky: 0

Metody

Ústní, skupinová

Pomůcky

Žádné

Podrobně rozpracovaný obsah

1. Chce někdo říct nějakou myšlenku, dojem, fantazii k včerejšímu dni?

2. Na škále 0–100 procent (0 = nejméně; 100 = nejvíce) ukaž na palci u ruky, jakou máš momentálně náladu a z jakého důvodu.

Metodická poznámka: Cílem je zjistit, zda nemá někdo z žáků něco nevyřešeného ze včerejšího dne. Zda přišel některý z žáků na novou myšlenku, něco ho napadlo k včerejšímu programu.

Metodický blok č. 4.1 – dopoledne 2 dne – rozvoj skupinového strategického myšlení a vzájemné domluvy ve skupině

Téma 4.1.1 Rozvoj vzájemné domluvy a rozdělení úkolů ve skupině.

Sestavení modulu rakety (50 min.)

Forma a bližší popis realizace

Cíle:

Rozdělení rolí

Vzájemná spolupráce

Rozvoj strategického myšlení

Skupina je rozdělena na dvě podskupiny. Jedni vidí, ale nemohou mluvit, druzí nevidí, ale mohou mluvit. Cílem je sestavit kopii modelu vesmírné rakety.

Prostředí: místnost



Čas na přípravu: 10 minut

Čas na aktivitu: 50 minut (10 minut příprava, 20 minut řešení, 10 minut reflexe v týmu, 10 minut celková reflexe obou skupin)

Počet lektorů: 2

Metody

Skupinová a kooperativní

Pomůcky

Lego Duplo, lana na vyznačení kruhů o cca 2,5 m

Podrobně rozpracovaný obsah

Legenda:

Astronauti musí znát dobře svůj vesmírný modul. Musí ho umět složit i rozložit.

Na projektoru pustit video 5_Připojení k lunárnímu modulu.

V místnosti je lanem vyznačen kruh, uprostřed leží stavba (vesmírný modul) z 15–20 kostiček Lega Dupla. Úkolem skupiny je postavit identický model (dodrží se barvy, velikosti a tvary) a dodržet následující pravidla.

Členové skupiny jsou rozdělení na dvě pracovní skupiny. Jedna zastává roli inženýrů podpůrného střediska na Zemi – ti jsou mimo kruh, vidí, ale nemohu mluvit. Druhá skupina jsou astronauti, ti jsou v kruhu, mají zakryté oči šátkem, takže nevidí, ale mohou mluvit. Hranice kruhu se nesmí překračovat.

1. fáze – Vysvětlí se pravidla hry a nechá se deset minut, aby si žáci domluvili komunikační signály, kterými se budou mezi sebou domlouvat inženýři s kosmonauty. Skupina se také musí domluvit, kolik osob bude zastávat jakou funkci.

2. fáze – Poté, co jsou astronauti v kruhu a mají zakryté oči, lektor rozebere stavbu (model) a dá skupině prostor pro sestavení modelu.

3. fáze – Úkol končí ve chvíli, kdy účastníci sdělí, že jsou hotovi a stavbu postavili, anebo když jim vyprší čas.

Metodická poznámka: Postavte si dva identické modely na 1 skupinu. Jeden mějte přikrytý např. mikinou pro kontrolu. Rozdělte skupinu na dvě stejné skupiny a pracujte paralelně.

Role lektora: Vysvětlení pravidel.

Reflexe:

1. Jakým způsobem jste si rozdělili role v týmu?
2. Kdo měl jaké role?
3. Nakolik se vám osvědčily vymyšlené signály?
4. Co byste nyní udělali jinak?
5. Co vás překvapilo?



Reflexe ve velké skupině

1. Popište, jak probíhalo vaše sestavování.
2. Na co se chcete zeptat druhé skupiny?

Přestávka (15 min.)

Téma č. 4.1.2 Rozvoj strategického skupinového myšlení – 2,10 h. (100 min.)

Video 6_Vysílání z Apolla 13 (5 min.)

Forma a bližší popis realizace

Na projektoru se promítne Video 6_Vysílání z Apolla 13

Metoda

Videoukázka

Pomůcky

PC, projektor, ozvučení, Video 6_Vysílání z Apolla 13

Podrobně rozpracovaný obsah

Na projektoru se promítne video 6_vysílání z Apolla 13 + slovní komentář: Astronauti dávají zprávu na Zemi, co vidí ve vesmíru.

Vesmírné pexeso (95 min.)

Forma a bližší popis realizace

Cíle:

Rozdělení rolí

Vzájemná spolupráce

Rozvoj strategického myšlení

Trénink přesného předávání informací

Prostředí: venku

Čas na přípravu: 40 min

Čas na aktivitu: 50 minut + 15 minut reflexe

Počet lektorů: 5

Cílem je posbírat co nejvíce stejných kartiček. Žáky rozdělíme do skupin po 4–5. V první fázi skupina zakresluje mapu území. V druhé fázi si skupina rozdělí role a zvolí vhodnou strategii. Zvolí si svého člena, který zůstává v jejich základně a zapisuje do mapy informace. Ostatní hledají kartičky. Po skončení hry následuje reflexe.



Metody

Skupinová a kooperační hra

Pomůcky

Fixy, flip, papíry, vytisknutá příloha č. 10_vesmírné pexeso

Podrobně rozpracovaný obsah

Legenda: Astronauti podávají zprávu o tom, co vidí ve vesmíru.

Pustit na projektoru video 6_Vysílání z Apolla 13.

Hra má dvě části. V první části instruktor rozdělí hráče do týmů (4–6členných), rozdělí fixy a popíše území, které je potřeba, aby si každá skupina zakreslila na velký flip. Papír.

Skupiny mají 20 minut na zakreslení území. Poté se týmy vrátí na základnu a lektor dovysvětlí pravidla. Týmy mají deset minut na domluvení strategie.

Během vysvětlování pravidel a plánování strategie rozmístí lektoři pexeso do herního území. Karty jsou viditelné!!

Každý tým má mimo hrací pole svoji základnu, odkud vybíhají hráči do hracího území. Během celé hry zůstává vždy jeden člen týmu na základě. U každého týmu na základně je instruktor, který kontroluje správnost donesených dvojic a zaznamenává si body pro každý tým.

V území není povoleno jakýmkoliv způsobem s kýmkoliv komunikovat, cokoliv naznačovat, ukazovat. Komunikace je možná pouze na základně. Informace o obrázku mohou hráči uchovávat pouze v hlavě, bez jakýchkoliv pomůcek!

Každý hráč může v území při jednom výběhu otočit pouze jednu kartu. Jakmile si obrázek prohlédne a zapamatuje, vrací ho na stejné místo a běží na základnu předat informace (co je na kartě a kde se nachází).

Jakmile se v týmu shodnou, že vědí o dvou kartách s identickým obrázkem, nahlásí instruktorovi, že běží pro pexeso, tj. dvojici karet.

Hráči si v žádné fázi hry nesmí karty vzájemně ukazovat. Po doběhu s dvojicí karet předává každý hráč svou kartu okamžitě lektorovi, aniž by ji ukazoval komukoliv jinému – lektor jako jediný vidí obrázky a potvrdí či vyvrátí, že jsou ve dvojici.

Pokud jsou obrázky identické, tým získává bod za nalezené pexeso a pexeso si nechává. Pokud se obrázky liší, vrací lektor karty a hráči je musí umístit tam, kde je našli. Při vrácení karty nesmí hráči otočit jinou kartu.

Metodická poznámka:

Doporučujeme předkreslit hrubý obraz hracího území každé skupině na flip a nechat jim čas pro zaznamenání detailů.

Na některých obrázcích jsou v rozích čísla. Ty doporučujeme vymazat fixou. Skupiny poté párují obrázky podle čísel, a ne podle popisů.

Doporučujeme také dobře promíchat jednotlivé karty, aby nebyly stejné obrázky blízko sebe.



Žák, který zapisuje informace do mapy, se nemění po celou dobu hry.

Role lektora: Vysvětlení pravidel. Potvrzení správnosti karet.

Reflexe:

Jaká jsou vaše první nejsilnější dojmy?

Jaký největší zážitek ze hry chcete sdělit ostatním?

Jaká byla vaše týmová strategie?

Co bylo těžké na spárování stejných obrázků.

Jak se vám dařilo dodržovat pravidla o nepředávání si informací a rad v hracím poli?

Na základě čeho jste si rozdělili v týmu role?

Byli jste každý se svojí rolí spokojeni?

Oběd a dopolední přestávka (107 min.)

Metodický blok č. 5 – Odpolední program 2 den – Změníme svoji školu a neseme si zodpovědnost

Forma a bližší popis realizace

Cíle:

Žáci použijí různé formy hlasování.

Žáci naformulují věty, kterými se mohou ptát na změny v jejich škole.

Žáci pojmenují, koho a z jakého důvodu se zeptat v jejich škole při realizaci různých projektů.

Prostředí: místnost, popřípadě lze i venku.

Čas na přípravu: 10 minut

Čas na aktivitu: 2 hodiny

Počet lektorů: 1-2

Metody

Ústní, skupinové

Pomůcky

Vytištěná příloha č. 5 snímek ratburgru, V. blok, odpolední program, 2 den. Popřípadě promítnutá na monitoru.

Vytištěná příloha č. 6 popis projektů, V. blok, odpolední program, 2 den.

Vytištěná příloha č. 8 metody rozhodování, V. blok odpolední program, 2 den.

Fixy, flip. papíry



Podrobně rozpracovaný obsah

Průběh: Půjde za sebou několik programů, které mají žákům ukázat:

- A) Různé formy hlasovacích metod.
- B) Jakou otázkou se zeptat svých spolužáků, co by rádi změnili na své škole (vygenerování otázek).
- C) Koho a z jakého důvodu se zeptat na jejich názor, při realizaci určitého projektu.

Metodická poznámka:

Vytiskněte si přílohu č. 8_metody rozhodování a přečtěte si jaké výhody a nevýhody mají metody, které si žáci budou zkoušet. V příloze jsou popsány tyto metody: ústní dohoda, hlasování, více kolové hlasování – metoda tří teče, D2.1.

Pokud zaznamenáte u žáků během následujícího bloku únavu, tak doporučujeme aktivitu přerušit drobnou vzpruhou. Seznam na úplném konci tohoto soupisu programu.

Pověste si na viditelné místo flip. papír, na který píšete jednotlivé body tohoto programu, aby si žáci kotvili, v jaké části programu jsou. Po poslední aktivitě by měl flip vypadat takto:

- 1) Ratburger – ústní hlasování
- 2) Jakou větou se zeptat svých spolužáků a jiných skupin ve škole na to, co by ve škole chtěli změnit?
- 3) Více kolové hlasování – tři tečky
- 4) Více kolové hlasování – demokracie 2.1
- 5) Koho se zeptat na jeho názor při realizaci projektu

Role lektora: Zadává jednotlivé aktivity

Role ostatních lektorů: Mohou být u skupin a zodpovídat jim jejich dotazy.

Téma č. 5. 1. Co bude dnes k večeři 25 (min.)

Ratburger – Co bude dnes k večeři

Forma a bližší popis realizace

Cíle:

Žáci se seznámí s výhodami a nevýhodami hlasování

Žáci se seznámí s metodou ústní dohody.

Prostředí: uvnitř

Čas na přípravu: 5 min.

Čas na aktivitu: 30 minut

Počet lektorů: 1

Ukázka nástrojů rozhodování: ústní dohody a hlasování



Metody

Skupinová

Pomůcky

Vytištěná příloha č. 5 snímek Ratburgru, V. blok, odpolední program, 2 den, popřípadě promítnutá na monitoru.

Na projektoru se pustí video 7_Nehoda a rozhodování.

Slovně se video okomentuje následovně: „Jak vidíte, tak se v řídicím středisku vyskytují pracovní skupiny, které zodpovídají za jednotlivé fáze letu. Ve škole jsou vlastně také takové skupiny – vedení školy, pedagogický sbor – učitelé, provozní zaměstnanci školy – školník, paní kuchařky a paní uklízečky a v neposlední řadě jednotlivé třídy – vaši spolužáci. Při změnách ve škole, to může vypadat i jak jste viděli ve videoukázce. Jednotlivé skupiny mohou mít na jednu věc různé názory. My si ukážeme, jaké existují nástroje rozhodování a kdy je dobré jaký nástroj rozhodování použít.

Díky tomu, že jsme na Apollu 13 téměř bez energie, tak nám shnilo jídlo a my rozhodneme, co budete mít milí žáci k večeři.

0. Promítnout na projektoru Ratburger (viz příloha Ratburger) – Co bude dnes k večeři na Apollu 13?

1. Lektor spolu s dalším lektorem vyberou jednu ze tří možností, co budou mít všichni žáci dneska k večeři.
2. Zeptejte se „Bylo to demokratické?“ Žáci řeknou, že nebylo. Zeptejte se, z jakého důvodu? (Neměli možnost se rozhodnout, ani vyjádřit k návrhům. Nikdo se neptal žáků na jejich názor.)
3. Požádejte žáky, aby se jako skupina dohodli na tom, co budou mít k večeři lektori, kteří hlasovali o nich v prvním kole. Uvedte, že skupina žáků má 5 minut na to, aby se rozhodla, a jeden z nich poté sdělí lektorům, co oni budou mít k večeři. Velice často žáci rozhodnou hlasováním.
4. Kam směřujeme, je zjištění, že opravdu demokratický proces je to tehdy, když všichni, koho se rozhodnutí týká, se k němu mohou vyjádřit.
5. Dále je dobré, když dotčení lidé mají možnost zpochybnit/přidat/nastolit paletu volených možností a zpochybnit/změnit/nastavit způsob, jakým se o nich rozhoduje.
6. Ukázat žákům, že DEMOKRACIE NENÍ ROVNA HLASOVÁNÍ.

Jak se tedy rozhodujeme ve skupině? Často hlasováním (nejhorší varianta). Vždy je třeba se zeptat, zda je vybraná možnost přijatelná pro všechny! Při hlasování je potřeba ošetřit názory menšiny, která byla přehlasována.

7. Viděli jsme metodu: Ústní dohoda (u lektorů) a hlasování (u skupiny žáků).

8. Na projektoru promítnout a shrnout výhody a nevýhody těchto dvou metod. (viz Metody rozhodování)

Metodická poznámka: Není

Téma č. 5. 2 Formulování otázek týkající se změn ve škole (15 min.)

Otázky ke změnám ve škole (15 min.)



Forma a bližší popis realizace

Cíle: Žáci vymyslí a napíší věty, kterými se mohou zeptat různých skupin na změny v jejich škole.

Prostředí: uvnitř či venku

Čas na přípravu: 0 min.

Čas na aktivitu: cca 20 min.

Počet lektorů: 1

Metody

Skupinová

Pomůcky

Fixy, flip. papíry

Podrobně rozpracovaný obsah

Rozdělíme účastníky na skupiny po 4-5. Jejich cílem je vymyslet vhodné otázky, kterými získají od spolužáků návrhy pro změny ve škole. Každá skupina má svůj flip, na který píší otázky, týkající se změn ve škole, které chtějí položit svým spolužákům.

Metodická poznámka: Je dobré žákům poradit, aby k otázce např. Co chcete změnit na naší škole? Přidali i otázku: Co se vám na naší škole líbí? Důvodem je větší vyváženost a také to, že nebudou padat jen stížnosti či negativní návrhy.

Přestávka (10 min.)

Téma č. 5.3 Více kolové rozhodování – 35 (min.)

Hlasování pomocí tří teček (preferenčních hlasů) (35 min.)

Forma a bližší popis realizace

Cíle:

Žáci aplikují metodu více kolového hlasování pomocí tří teček

Prostředí: uvnitř

Čas na přípravu: 0 minut

Čas na aktivitu: 20 minut

Počet lektorů: 1

Každý žák má tři hlasy, které může libovolně distribuovat mezi nabídnuté volby.

Metody

Skupinová

Pomůcky



Podrobně rozpracovaný obsah

Legenda: Nastává čas rozhodování. Promítně se video_8 Návrhy na postup + slovní komentář: + slovní komentář: „Již jsme si řekli, že ve vesmírném středisku jsou skupiny inženýrů, které zodpovídají za jednotlivé fáze letu. Jsou to skupiny, které společně spolupracují. Školní třídy jsou vlastně také skupiny, které mohou mít rozdílné názory na změny ve škole, jako skupiny inženýrů mají různá řešení na návrat zpět na Zemi. Abychom mohli využít nástroje rozhodování, musíme mít o čem rozhodovat. Z tohoto důvodu budeme nyní přemýšlet, jakou otázku můžeme položit svým spolužákům, pokud od nich chceme získat návrhy na změny ve škole.“

V předešlé aktivitě vznikly na čtyřech flip. papírech věty, které se týkají změn ve škole a mohou být položeny spolužákům ve škole. Cílem je vybrat tři nejvhodnější otázky, které se mohou ve škole položit.

Principem více kolového hlasování je to, že každý hlasující má v každém kole tři hlasy a ty rozděluje podle své preference. Hlasující může dát všechny tři hlasy jedné volbě, či dva hlasy a jeden hlas mimo, nebo třem volbám po jednom hlasu. Po součtu hlasů se do dalšího kola dostávají jen ty volby, které získaly nejvíce hlasů. Takto se může hlasovat až do posledních 3 variant.

1. Vyzvěte jednotlivé skupiny, aby hlasovaly na svém vlastním flip. papíře. Každý může libovolně rozdělit tři hlasy. Označí se tři otázky, které získaly nejvíce hlasů.

2. Spojí se skupina 1 a 2 a skupina 3 a 4. Vzniknou tak dva flip. papíry, na kterých bude přepsáno 6 otázek. Každý ze skupiny může opět volit třemi tečkami pro otázku, která se mu zdá nejvhodnější. Označí se opět první tři věty, které získaly nejvíce hlasů.

3. Spojí se celá skupina a na jeden flip. papír se napíší otázky z nejvíce hlasy ze skupiny 1 a 2, a skupiny 3 a 4. Hlasuje se opět třemi hlasy. Hlasy se sečtou a do rámečku se označí tři otázky, které získaly nejvíce hlasů.

Metodická poznámka: Žádná

Role lektora: Moderuje diskusi a hlasování.

Reflexe:

Jaký je váš názor na tento druh hlasování?

V čem vidíte pozitiva?

V čem vidíte negativa?

Přestávka (10 min.)

Téma č. 5.4 Více kolové rozhodování – D2.1 – (30 min.)

Forma a bližší popis realizace

Cíle:

Žáci se seznámí s hlasovací metodou 2.1, tzn. 2 pozitivní hlasy a jeden hlas negativní.

Prostředí: místnost

Čas na přípravu: 0 minut



Čas na aktivitu: 30 minut

Počet lektorů: 1

Metody

Skupinová

Pomůcky

Vytištěná příloha č. 6, popis projektů, 5. blok, odpolední program, 2 den, odpoledne.

Podrobně rozpracovaný obsah

Legenda: Čas na zvolení správné volby návratu na Zem se krátí. My si ukážeme další nástroj pro rozhodování při více variantách.

Představíme účastníkům jednotlivé projektové záměry: a) barevný den b) den s učitelem c) strom školy d) gastro party e) spaní ve škole f) zdobení dveří od kmenové třídy (viz příloha Popis projektů).

Každý žák může hlasovat pro svoji preferenci pomocí metody 2.1. Metoda 2.1 spočívá v tom, že každý hlasující má dva hlasy pozitivní a jeden hlas negativní. Výsledný počet hlasů se získá tím, že se od celkového počtu pozitivních hlasů odečtou hlasy negativní.

Metodická poznámka:

Poté shrnout následující: Tento kurz se jmenuje – Změníme svoji školu

a) máme otázku, kterou položíme svým spolužákům pro změny ve škole

b) máme nástroje rozhodování

c) musíme oslovit ty, kterých se projekt týká

Role lektora: Vysvětlení systému D2.1

Reflexe: Jaký názor máte na hlasovací metodu D2.1?

Přestávka 10 (min.)

Téma č. 5.5 Jak a koho oslovit při změnách ve škole? (30 min.)

Jak a koho oslovit? (30 min.)

Forma a bližší popis realizace

Cíle:

Žáci sepíší seznam skupin ve škole, které je nutné oslovit při realizaci projektů.

Prostředí: místnost

Čas na přípravu: 0 minut

Čas na aktivitu: 20 minut

Počet lektorů: 1



Žáci se zamýšlejí nad tím, jaké skupiny a proč ve škole oslovit, když chtějí realizovat projekt nebo konkrétní změnu ve škole.

Metody

Skupinová, ústní

Pomůcky

Přepsanou přílohu č. 7, koho se náš projekt týká, 5. blok, odpolední program, 2 den

Podrobně rozpracovaný obsah

Legenda: Nikdy nejsme sami a musíme se ptát i ostatních týmů, jaké mají názory. Při realizaci projektu je vhodné se zeptat těch skupin ve škole, kterých se projekt nějakým způsobem týká.

- 1) Vybereme tři vítězné projekty, o kterých žáci hlasovali v metodě 2.1.
- 2) Žáci pojmenují, jaké skupiny musí oslovit pro realizaci prvních tří návrhů a z jakého důvodu.

Metodická poznámka:

Poté opět shrnout následující:

Tento kurz se jmenuje – Změníme svoji školu

- a) máme otázku, kterou položíme svým spolužákům pro změny ve škole
- b) máme nástroje rozhodování
- c) Víme, z jakého důvodu máme oslovit ty, kterých se projekt týká.

Reflexe:

Co pro vás bylo nejvíce překvapující?

Co považujete za nejvíce využitelné ve vaší škole?

Přestávka (10 min.)

Téma č. 5. 6 Zodpovědnost – (55 min.)

Vypnutí světel (55 min.)

Forma a bližší popis realizace

Cíle:

Rozvoj osobní odpovědnosti

Péče o ostatní členy skupiny

Prostředí: venku

Čas na přípravu: 0 minut



Čas na aktivitu: 55 minut

Počet lektorů: 4

Každý žák bude mít zodpovědnost za celou skupinu.

Metody

Skupinová

Pomůcky

Šátek pro každého žáka, PC, projektor, ozvučení, video 9_nastává tma.

Podrobně rozpracovaný obsah

Na projektoru se pustí video 9_Nastává tma.

Astronautům došla energie v modulu a nevidí. Jsou odkázáni na orientaci ve tmě.

Průběh:

1. Vytvoříme skupiny cca o 6 členech. S každou skupinou jde jeden lektor. Ve skupině mají všichni zavázané oči, až na jednoho člena skupiny, který skupinu vede a pomáhá jim překonávat trasu. Asi po 5 minutách si každý ve skupině vyzkouší roli vedoucího týmu, který jediný vidí.
2. Při předávání „vedení“ si sundává šátek pouze ten, kdo povede skupinu. Během předávání „vedení“ mohou ostatní členové skupiny sdělit novému vedoucímu, co by od něj potřebovali při vedení ve tmě jinak.
3. Poté, co se všichni ve skupině vystřídají ve vedení skupiny, tak se provede reflexe v malých skupinách.
4. Na konci se sejdou všechny skupiny a popíší si navzájem svůj vlastní průběh aktivity.

Metodická poznámka:

Lektor zajišťuje klidnou atmosféru. Žáci mají zejména na počátku pochodu obranou reakci humor či různé vtipné hlášky.

Role lektora: Vysvětlení pravidel, doprovázení skupiny, zajišťování bezpečnosti žáků.

Reflexe:

Jaká jsou vaše první nejsilnější dojmy?

Jaký největší zážitek ze hry chcete sdělit ostatním?

Jak vám bylo v roli vůdce skupiny?

Jak vám bylo v roli vedeného ve skupině?

Kdy jste měli největší strach?

Večeře (90 min.)



Metodický blok č. 6 – Večerní program 2 den – Rozděluje si úkoly a reflexe dne 2,00 h

Téma č. 6.1 Rozdělování si rolí – (85 min.)

Projekt ochrany modulu (85 min.)

Forma a bližší popis realizace

Cíle:

Žáci spolupracují ve skupině na řešení problémového úkolu.

Žáci pojmenují svou roli při řešení problémového úkolu.

Žáci analyzují příčiny úspěchu či neúspěchu při řešení úkolů.

Prostředí: v místnosti a venku

Čas na přípravu: 5 min

Čas na aktivitu: 65 min + 10 reflexe

Počet lektorů: 1

Žáci si mají za úkol postavit ochranu syrového vajíčka, které bude puštěno z výšky cca 2–3 metrů. Součástí je tvorba plakátu, který zve na zátěžový test. Žáci si musí rozdělit úkoly a role ve skupině.

Metody

Skupinová

Pomůcky

Špejle cca 5 na skupinu, izolepa 1 m, 1 m provázku, vajíčko a nůžky do každé skupiny

Podrobně rozpracovaný obsah

Na projektoru se žákům spustí video 10_Odhození servisního modulu + komentář: musíte vyrobit ochranný štít pro vesmírný modul, který bude brzy prolétávat atmosférou.

1. Každá skupina dostane 5 špejlí, 1 m izolepy, 1 m provázku a tři papíry A4.
2. Skupina má vyrobit ochranu pro vajíčko – vesmírný modul, aby přežil pád cca z 2m výšky.
3. Skupina také musí vyrobit plakát na papír A4, který zve na danou akci.
4. Zkouška modulu. Před zkouškou mluvčí skupiny ukáže vyrobený plakát na projekt vajíčko. Poté hodí modul cca z 2m výšky.

Metodická poznámka: Smí se používat jen vybavení, které skupiny získaly od lektora.

Lektor: Zadává aktivitu. Povzbuzuje skupiny při stavbě. Provádí zatěžkávací test modulů.

Reflexe:

Jak jste si rozdělili role ve skupině?



Popište, jak vznikla vaše ochranná konstrukce?

Jaké role jste ve skupině při stavění měli?

Přestávka 10 (min.)

Téma č. 6.2 reflexe dne (20 min.)

Reflexe celého dne (20 min.)

Forma a bližší popis realizace

Cíle:

Ohlédnutí za celým dnem

Pojmenování klíčových momentů dne

Prostředí: uvnitř

Čas na přípravu: 5 minut

Čas na aktivitu: 20 minut

Počet lektorů: všichni

Metody

Skupinová

Pomůcky

Svíčky a sirky

Podrobně rozpracovaný obsah

Legenda:

Máte za sebou druhý den, který jste celý prožili v kosmickém modulu Apolla 13. Se štěstím nebyla nehoda modulu smrtelná a společným úsilím mnoha lidí, a v neposlední řadě Vás posádky, se Apollo 13 vrací zpět na Zem. Zda bude návrat úspěšný či nikoliv se dozvíme zítra.

Vytvoří se vhodná atmosféra pomocí ztlumení světla a zapálení svíček či se vytvoří přítmí.

Uprostřed místnosti je kruh s papíry s nedokončenými větami. Můžete poslat mluvící předmět, aby odpovídal každý, nebo si vybral otázku, na kterou chce odpovědět.

- 1) Nejvíc mě dnes překvapilo...
- 2) Nejvíce mě dnes překvapil(a)...
- 3) Chtěl(a) bych upozornit...
- 4) Chci poděkovat
- 5) Dnes jsem sám sebe překvapil(a)....



Metodická poznámka:

Je důležité vytvořit klidnou atmosféru, která povede ke společnému sdílení.

Metodický blok č. 7. – Dopolnední program (3 den) - Prohloubení strategického myšlení a vzájemné domluvy ve skupině a reflexe celého kurzu 3,05 h. (140 min.)

Ohlédnutí za včerejším dnem (5 min.)

Forma a bližší popis realizace

Cíle:

Zjistit, zda v někom ještě něco nezůstává nevyřešené z předešlého dne.

Společné naladění

Prostředí: místnost

Čas na přípravu: 0 minut

Čas na aktivitu: 10 minut

Počet lektorů: všichni

Pomůcky: 0

Metody

Ústní, skupinová

Pomůcky

Žádné

Podrobně rozpracovaný obsah

1. Chce někdo říct nějakou myšlenku, dojem, fantazii k včerejšímu dni?
2. Na škále 0–100 procent (0 = nejméně; 100 = nejvíce) ukaž na palci u ruky, jakou máš momentálně náladu a z jakého důvodu.

Metodická poznámka: Cílem je zjistit, zda nemá někdo z žáků něco nevyřešeného z předešlého dne. Zda přišel některý z žáků na novou myšlenku, něco ho napadlo k včerejšímu programu.

Téma č. 7.1 Vstup do atmosféry – 1,05 h.

Vstup do atmosféry (55 min.)

Forma a bližší popis realizace

Cíle:

Žáci vymyslí vhodnou strategii při přechodu sítě.



Prostředí: venku, nebo v místnosti.

Čas na přípravu: 10 minut

Čas na aktivitu: 25 minut + 10 minut na reflexi v malé skupině + 10 minut na reflexi ve skupině veliké.

Počet lektorů: 2

Žáci vymýšlejí strategii, jak překonají překážku v návratu na Zemi.

Metody

Skupinová

Pomůcky

Dvě čtvercové sítě 8x8 polí (lze vytvořit křídou či papírovou páskou). Plánek hracího pole pro každého lektora (čtvercová síť 8x8 polí).

PC, projektor, ozvučení, video 11_Vstup do atmosféry

Podrobně rozpracovaný obsah

Legenda: Na projektoru se pustí žákům video 11_Vstup do atmosféry. Doplní se slovy, že skupina bude hledat vhodnou trasu na průlet atmosférou.

0. Rozdělte žáky na dvě skupiny. S každou skupinou půjde jeden lektor. Před hrou musí lektori připravit pro každou skupinu hrací čtvercové pole o 8x8 polí.

1. Principem je najít bezpečnou cestu atmosférou (minovým polem) a projít z jedné strany atmosféry (minového pole) na druhou stranu atmosféry (minového pole). Atmosféru (minové pole) tvoří čtvercová síť o 8x8 polí.

2. Úkolem skupiny je, aby všichni jeho členové prošli skrz hrací pole pro ně neznámou cestou. Cestu zná pouze lektor, který ji má zakreslenou ve svém plánu.

3. Hledání cesty probíhá metodou pokus/omyl. V poli může být vždy jeden hráč, který se smí pohybovat pouze o jedno pole v jakémkoliv směru.

4. Instruktor sleduje postup hráče v poli podle svého plánu, ve kterém má zakreslenou cestu a hlásí hráči dobré či chybné kroky. V případě, že hráč vstoupí do pole, v kterém je mina, tak lektor zahlásí „odjištěna“ a hráč se musí vrátit na start stejnou cestou, tj. cestou bez min. Pokud další hráč vstoupí na již odjištěné pole, tak lektor zahlásí „výbuch“ a hráč ztrácí život. Přesto se musí vrátit vyčištěnou cestou. Pokud tak neučiní, tak odjistí další zaminované pole.

5. Úkol končí tehdy, projdou-li všichni živí hráči na druhou stranu pole.

6. Po skončení hry si udělá každá skupina odděleně svoji reflexi aktivity.

7. Po reflexích ve svých skupinách se udělá velká reflexe, ve které si skupiny navzájem sdělí svůj postup.

Metodická poznámka:

Hráči si nesmí dělat žádné poznámky.

Před začátkem samotné hry nechte skupině cca 5 minut na zvolení strategie.



Hráči se musí ve vstupování do hracího pole pravidelně střídat.

Mrtví hráči nemohou své skupině radit.

Jakmile vstoupí hráč do pole, tak mu skupina nemůže radit (varianta hry je, že skupina může hráči v poli ukazovat či mu slovně radit).

Lektor si sám na papír nakreslí čtvercové pole 8x8 a do tohoto pole si zakreslí správnou cestu. Všude jinde jsou miny. Podle tohoto plánu pak kontroluje postup skupiny a hlásí dobré nebo špatné kroky.

Pokud vytvoříte cestu do pravého úhlu, tak vzniknou dvě varianty správného postupu, a to může být pro hráče matoucí. Proto se raději volí cesta tak, aby byla jen jedna možnost, jak ji projít.

Reflexe:

Jakou strategii přechodu jste zvolili?

Co bylo nejtěžší?

Jak vám fungovala vzájemná spolupráce?

Jaké okamžiky byste označili jako klíčové?

Překvapil vás někdo?

Přestávka (10 min.)

Téma č. 2 Přechod z modulu na záchranou loď – (55 min.)

Přechod z modulu na záchranou loď (55 min.)

Forma a bližší popis realizace

Cíle:

Společně vymyšlená strategie

Prostředí: uvnitř

Čas na přípravu: 5 min.

Čas na aktivitu: 50 min.

Počet lektorů: 1-3

Metody

Skupinové a kooperační

Pomůcky

Židle v počtu žáků, lano či švihadlo pro vyznačení cíle. PC, projektor, ozvučení, video 12_Návrat

Podrobně rozpracovaný obsah

Legenda:

Na projektoru se spustí video 12_Návrat. Okomentuje se slovy, že jak vidíme, tak posádka ještě čeká přechod z modulu na záchranou loď.



- 1) Postavíme židle do tří řad. Židlí je tolik, kolik je účastníků. Tedy jedna židle pro jednoho účastníka.
- 2) Na druhý konec, než jsou židle, vyznačíme lanem či provazem cíl.
- 2) Každý účastník si stoupne na židli. Jakmile lektor řekne start, tak musí být celá posádka naprosto potichu.
- 3) Cílem účastníků je se dostat jako celá posádka do vytyčeného cíle. Principem přesunu je to, že žák se přesune na židli svého spolužáka, jsou na židli tedy dva, a volná židle se přendá nad hlavami dopředu. Tím se pohybuje celá skupina.
- 4) Celá aktivita je beze slov a zvuků, tedy za absolutního ticha.
- 5) Kdo udělá zvuk nebo promluví, udělá ránu židlí, spadne ze židle, přichází skupina o jednu židli.
- 6) Hra končí, jakmile se poslední žák dostane za hranici cíle.

Metodická poznámka:

Míru hluku posuzují lektori. Na začátku doporučujeme být přísnější.

Židle můžete i přidávat a tím ovlivňovat úspěšný přechod třídy.

Role lektora:

Odebírá či přidává židle v závislosti na hluku.

Reflexe:

Popište průběh přechodu?

Jaké momenty pro vás byli zlomové?

Co bylo nejvíce napínavé?

Kdy se projevila spolupráce?

Čím to bylo, že se vám podařilo dosáhnout cíle?

Přestávka (5 min.)

Téma č. 7.3 Reflexe kurzu (30 min.)

Reflexe a uzavření celého kurzu

Forma a bližší popis realizace

Cíle:

Žáci i lektori reflektují svůj pobyt na kurzu.

Prostředí: místnost

Čas na přípravu: 5 minut

Čas na aktivitu: 20 minut

Počet lektorů: všichni

Metody

Skupinová, ústní

Pomůcky



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání

MSMT
MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

Svíčky a sirky

Podrobně rozpracovaný obsah

Průběh: Na flip. papír nakreslete trojúhelník. K vrcholům trojúhelníka napište „To, My, Já“.

To = vyjádření k programu

My = vyjádření k naší skupině

Já = vyjádření k vlastní osobě

Metodická poznámka

Žáci mluví jednotlivě. Dále se můžeme ptát na největší zážitek? Co se jako skupina žáci naučili? Co se jim dařilo? Koho by chtěli ocenit? Komu poděkovat?

Role lektora: Vyjadřuje se také.

Vzpruhy

Forma a bližší popis realizace

Cíle:

Rychlé odreagování

Krátké hry sloužící ke krátkému přeladění.

Prostředí: místnost či venku

Čas na přípravu: 0

Čas na aktivitu: 2-5 minut

Metody

Skupinová

Pomůcky

Nejsou

Podrobně rozpracovaný obsah

1. Chytni prst

Žáci stojí v kruhu. Pravý ukazováček mají položený v levé dlaní svého souseda. Na lektorův pokyn např. „TEĎ“ je cílem chytit prst kolegy do své dlaně a nebýt chycen.

2. Žabka

Cílem hry je, aby se mezi žáky v kruhu předával tlesknutím rytmický zvuk (žabka).

Žáci stojí v kruhu. Levou ruku mají mírně nataženou ke svému sousedovi po levé ruce. Lektor zahájí hru tím, že pravou rukou tleskne do své ruky a tím pošle zvuk dále. Hra končí tím, že lektor „chytne“ žabku do své ruky.



3. Koňské dostihy

Všichni hráči sedí v kruhu. Napodobují zvuky a náladu při koňských dostizích. Začnou se plácet do stehů v rytmickém sledu napodobující koňský dusot.

Tento pohyb žáci dělají po celou dobu hry. K tomu lektor vykřikuje a předvádí změny. Jelikož je hlavní žokej, tak musí všichni koně v dostihu opakovat to samé. Varianty jsou:

- Zatačka vlevo: všichni se nahnou doleva a plácají do stehů kolegy.
- Zatačka vpravo: všichni se nahnou doprava a plácají do stehů kolegy.
- Překážka: všichni naznačují zdviženými rukama skok, při kterém krátce vstanou.
- Tribuna s diváky: všichni začnou jásat a povzbuzovat jednotlivé koně.
- Zmatek mezi koňmi: všichni začnou frkat.

4. Pudl

Pudl, který právě vylezl z vody, se snaží vytřepat si z kožichu všechnu vodu...

1. Pohodlně se postavíme, nohy rozkročené na šíři ramen.
2. Zatrepeme zlehka a uvolněně dlaněmi (cca 15 vteřin).
3. Postupně třepání zesiluje a rozšiřuje se i na předloktí a nadloktí, třepeme silně (15 vteřin).
4. Zpomalíme...
5. Vyklepeme vodu i z pravé nohy i z levé nohy
6. Následně 15 vteřin odpočíváme a užíváme si uvolnění.

4 Příloha č. 1 – Soubor materiálů pro realizaci programu

Seznam materiálů, které jsou nutné pro realizaci tohoto programu. Veškeré materiály jsou dostupné na: <https://uloz.to/!4ajWAF77YERJ/pk-iii-zip>

Příloha č. 9_časový harmonogram programu_metodický blok 0_před kurzem

Příloha č. 11_program kurzu_metodický blok 0_před kurzem

Příloha č. 12_metodika k programu_Změníme svoji školu_metodický blok 0_před kurzem

Příloha č. 0_pozvánka k vesmírnému letu Apollo 13_metodický blok 0_před kurzem

Příloha č. 1_znak Apolla 13_I.blok_dopolední program_1_den_Organizace kurzu_Ladící a seznamovací aktivity_1hodinu

Příloha č. 2_jmenovky Apolla 13_I. blok_dopolední program_1_den_Organizace kurzu_Ladící a seznamovací aktivity_1hodina

Příloha č. 3_pravidla na prožitkovém kurzu_I. blok_dopolední program_1_den_Organizace kurzu_Ladící a seznamovací aktivity_1_hodina



Příloha č. 4_osobní karta astronauta_II. blok_odpolední program_1_den_skupinové a kooperační aktivity

Příloha č. 5_snímek ratburgru_V. blok_odpolední program_2_den_Změníme svoji školu a neseme si zodpovědnost

Příloha č. 6_popis projektů_V. blok_odpolední program_2_den_Změníme svoji školu a neseme si zodpovědnost

Příloha č. 7_koho se náš projekt týká_V. blok_odpolední program_2_den_Změníme svoji školu a neseme si zodpovědnost

Příloha č. 8_metody rozhodování_V_blok_odpolední program_2_den_Změníme svoji školu a neseme si zodpovědnost

Příloha č. 13_reaktor_II.blok_odpolední program_1_den_skupinové a kooperační aktivity

Videoukázky z filmu Apollo 13 (Apollo 13, režie: Ron Howard, USA, 1995).

Dostupné: <https://uloz.to/!4ajWAF77YERJ/pk-iii-zip>

Seznam videoukázek:

Video 1_Úvod do legendy Apolla 13_I.blok_1_den_dopolední program

Video 2_Výcvik astronautů_II.blok_1_den_odpolední program

Video 3_Skafandr_III.blok_1_den_večerní program

Video 4_Start Apolla 13_III.blok_1_den_večerní program

Video 5_Připojení k lunárnímu modulu_IV.blok_2_den_dopolední program

Video 6_Vysílání z Apolla 13_IV.blok_2_den_dopolední program

Video 7_Nehoda a rozhodování_V.blok_2_den_odpolední program

Video 8_Návrhy na postup_V.blok_2_den_odpolední program

Video 9_Nastává tma_V.blok_2_den_odpolední program

Video 10_Odhození servisního modulu_VI.blok_2_den_večerní program

Video 11_Vstup do atmosféry_VII.blok_3_den_dopolední program

Video 12_Návrat_VII.blok_3_den_dopolední program

Video 13_Výstup z modulu_VII.blok_3_den_dopolední program



Vložené přílohy

Tyto přílohy je nutné stáhnout z uložiče <https://uloz.to/!4ajWAF77YERJ/pk-iii-zip>. Tyto přílohy jsou orientovány na šířku a nejdou vložit do tohoto textu, který je orientován na délku.

Příloha č. 9_časový harmonogram programu_metodický blok 0_před kurzem

Příloha č. 10_vesmírné pexeso_IV_blok_dopolední program_2_den_vesmírné pexeso

Příloha č. 11_program kurzu_metodický blok 0_před kurzem

Příloha č. 12_metodika k programu_Změníme svou školu

Příloha č. 13_reaktor_II.blok_odpolední program_1_den_skupinové a kooperační aktivity



"Jsme sedmým pilotovaným letem programu Apollo. Naším cílem je třetí přistání lidské posádky na povrchu Měsíce do oblasti Frau Mauro. Prvním člověkem na Měsíci byl Neil Armstrong, druhým Buzz Aldrin a naše posádka bude třetí – třetí, která přistane na měsíci. Nemůžu se dočkat na start od chvíle, co jsem se dozvěděl, že máme povolení k letu. Střídají se ve mě pocity zodpovědnosti, zvědavosti, strachu a nedočkavosti. V hlavě mi ale běží stále stejná myšlenka – my to společně dokážeme a všichni se vrátíme zpět na Zem."

Jim Lovell – velitel Apolla 13



Kamarádi!

(doplnit datum dne předání)

Vydejme se na nelehkou cestu za splněním vysněného cíle a přistaňme společně na Měsíci jako třetí posádka v dějinách lidstva. Nečeká nás nic jednoduchého, musíme projít výcvikovým střediskem, překonat zatěžkávací zkoušku při startu, přistát na měsíci, splnit své úkoly a vrátit se v pořádku zpět.

Vybrali jsme Vás jako nejlepší z nejlepších. Víme o vás, že jste odvážní, vytrvalí, houževnatí a umíte řešit nenadále situace. Proto jsme si vybrali právě Vás, a ne nikoho jiného! Víťame Vás na naší společné misi Apolla 13!!

V *(doplnit den a datum)* ráno se těším na naše společné uvítání ve vesmírném středisku *(doplnit místo pobytu)*. Vydáme se vstříc jedinečnému dobrodružství...

Vaši instruktoři výcviku *(doplnit jména učitelů)*.

„Naším cílem není pouze doletět na Měsíc, ale dostat všechny zpět na Zem.“

J.F. Kennedy



Milé pilotky a milí piloti,

(doplnit datum předání dopisu)

V našem vesmírném středisku by měly panovat příznivé klimatické podmínky.

Přesto doporučujeme k úspěšnému dokončení výcviku a letu na Měsíc mít s sebou následující věci a oblečení: *(doplnit věci a pomůcky s sebou)*

Děkujeme

(Doplnit jména učitelů, kteří jedou s žáky) instruktorky a instruktor vesmírného střediska
(doplnit název školy).



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání

MT
MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



Příloha č. 2_jmenovky_Apolla 13_I. blok_dopolední program_1_den_Organizace kurzu_Ladící a seznamovací aktivity_1hodina



Pravidla na prožitkovém kurzu

1. Mluví jen jeden

-Připomenout žákům, aby mluvil pouze jeden, jelikož se jinak informace ztrácí.

2. Nasloucháme si

- Pokud někdo mluví, naslouchám mu.
- Nedělám nic jiného (nekreslím si, nebavím se s kolegou aj.).

3. Nešeptám

Pošeptání cokoliv sousedovi nepřispívá k bezpečí ve skupině.

4. Nikdo nemá právo zesměšňovat druhé

- Uvedené pravidlo opět slouží k bezpečí ve skupině.
- Pokud se při aktivitě nebo reflexi vyskytne vysmívání se druhým, nebo konkrétnímu žákovi, je nutné aktivitu, reflexi zastavit a zjistit příčinu

5. Pravidlo „STOP“

- Některé aktivity nebo témata mohou být pro určité žáky velmi citlivá. Z tohoto důvodu mohou využít pravidla „STOP“ a aktivity, tématu se neúčastnit jako aktivní člen. Je také důležité při zavádění pravidla „STOP“ sdělit, že pokud žák využije toto pravidlo, nemusí své důvody zdůvodňovat, pokud nechce.
- Žák se neúčastní aktivity, ale může být v roli pozorovatele, hlídače pravidel, času.

6) Plachý jelen

- Pravidlo slouží k utišení přílišného hluku kdykoliv během programu i mimo něj. Gesto plachého jelena může použít kdokoli z účastníků, tedy jak žák, tak lektor, a to kdykoliv se komukoli bude zdát, že hladina hluku je již nad přijatelnou úroveň.
- Gesto plachého jelena je zvednutá ruka a z prstů ruky vytvoříme symbol jelena – na palec ruky položíme prostředníček a ukazováček, zatímco ukazovák a malíček zdvihne. Jakmile kdokoli takto zvedne ruku, tak musí všichni také takto zdvihnout ruku a zároveň přestat mluvit a vydávat jakékoliv zvuky. Až je celá skupina utišená, tak se ruce dají dolu a může se pokračovat v činnosti.

7) Mluvíme k sobě

- Při reflexích dbejte na to, aby žáci mluvili k dotyčné osobě, a nikoliv o dotyčné osobě. Žáci jsou zvyklí říkat: „Rád bych ocenil Radku, protože mě překvapila, jak byla v řešení úkolu rychlá.“ (Mluví se o dotyčné osobě, ale ne k dotyčné osobě). Vy je vedte k tomu, aby mluvili k sobě: „Chtěl bych tě Radko ocenit, jak jsi byla v řešení úkolu rychlá.“ (Zde se mluví k dotyčné osobě, nikoliv o dotyčné osobě).



Osobní dotazník k aktivitě „Osobní karta astronauta“

Jméno:

Tvé oblíbené:

jídlo:

pítí:

barva:

roční období:

kniha:

časopis:

PC hra:

u čeho si odpočinu:

mé koníčky:

co mi udělá radost:

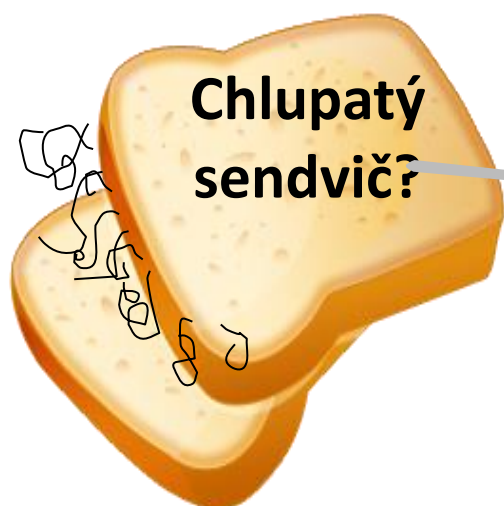
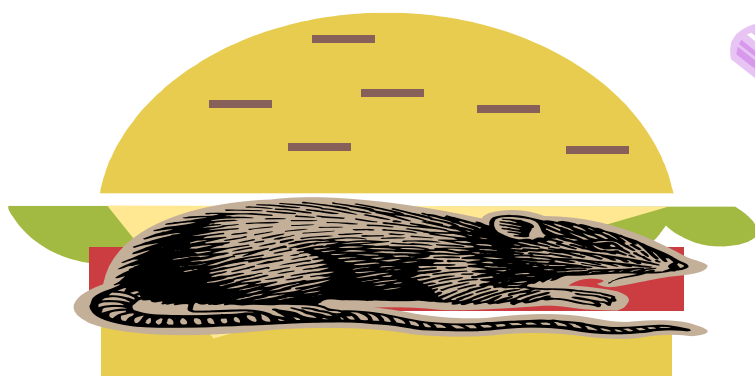
počet sourozenců:

jména sourozenců:

Tabulka na body	
Kolo:	
1	
2	
3	
4	
5	



Co bude dnes k večeři
na Apollu 13?



Chlupatý
sendvič?



Koktejl se šváby?



Příloha č. 6_popis projektů_V. blok_odpolední program_2_den_Změníme svoji školu a neseme si zodpovědnost

1) Projekt – Barevný den

Záměr projektu: Vyhlásíme, že kdo má chuť, může přijít v jedné předem určené barvě oblečení do školy. O velké přestávce se jednotlivci i skupiny mohou fotit před tělocvičnou.

2) Projekt – Den naruby

Záměr projektu: Žáci, kteří projeví zájem, si mohou vyzkoušet, jaké to je učit ve třídě. Po dohodě s učitelem dotyčného předmětu si žák či žáci připraví svoji výuku.

3) Projekt – Strom školy

Záměr projektu: Na vybranou zeď ve škole se nakreslí strom s větvemi. Každá třída i zaměstnanci školy mají jednu větev. Každá třída obkreslí svoji barevnou dlaň na strom. Tak vznikne nejen větev každé třídy, ale celkový strom celé školy.

4) Projekt – Gastro party

Záměr projektu: Vyhlásí se kuchyně – např. domácí recepty. Ten, kdo přijde s uvařeným či upečeným jídlem určený den na gastro party, položí svůj uvařený či upečený pokrm na stůl a dostane ke svému pokrmu číslo. Poté se vyhlásí společné ochutnávání. Každý účastník může na lísteček napsat tři jídla, která mu nejvíce chutnala. Po odevzdání lístků se vyhlásí vítěz a odnese si putovní zlatou vařečku.

5) Projekt – Výzdoba dveří kmenové třídy

Záměr projektu: Každá třída si může libovolně pomalovat, vyzdobit, zkrášlit své dveře kmenové třídy. Dveře budou nafoceny a poté se udělá společná galerie v jídelně školy.



Příloha č. 7_koho se náš projekt týká_V. blok_odpolední program_2_den_Změníme svoji školu a neseme si zodpovědnost

Koho se náš projekt týká?	
Podílejí se na realizaci projektu	
Kdo:	Jak:
Potřebujeme jejich souhlas	
Koho	Proč:
Ztížíme jim práci	
Komu:	Čím:
Pomohou nám	
Kdo:	Jak:
Mohou být proti	
Kdo:	Proč:
Projekt se jich netýká	
Koho?	Proč:



5 Příloha č. 2 – Soubor metodických materiálů

Příloha č. 8_metody rozhodování_V_blok_odpolední program_2_den_Změníme svoji školu a neseme si zodpovědnost

ROZHODOVÁNÍ VE SKUPINĚ

1) ÚSTNÍ DOHODA

- KDY: V případě, že ve skupině panuje většinová shoda a nejedná se o problematické či ožehavé téma.
- VÝHODA: Slouží jako rychlý nástroj pro ověření většinové očekávané shody mezi členy skupiny.
- PRINCIP: Moderátor setkání shrne informace o variantě a zeptá se ostatních, zda souhlasí s navrhovaným řešením/ navrhovanou variantou/volbou.

2) HLASOVÁNÍ

- KDY: Užitečné v situacích, kdy je potřeba vybrat ze dvou či více víceméně stejných variant a nejedná se o nic složitějšího či zásadního.
- VÝHODA: Slouží jako rychlý nástroj pro volbu jedné varianty či pro vyjádření přání členů skupiny.
- PRINCIP: Účastníci zvednutím ruky vyjadřují svůj postoj k nabídnutým variantám.

3) VÍCE KOLOVÉ HLASOVÁNÍ

- KDY: Pomáhá skupině se rozhodnout v situacích, kdy vybíráme z více než tří variant.
- VÝHODA: Slouží jako nástroj výběru z více variant tak, aby většina skupiny byla s rozhodnutím spokojena.
- PRINCIP: Je účinnější, když se před ním skupina ujistí, že všem variantám rozumí stejně (zajištění stejné informační roviny o všech nabízejících se možnostech). Účastníci dávají více hlasů (puntíkováním/čárkováním...) různým variantám, ze kterých se po součtu vyberou pouze takové, které dostali nejvíce hlasů, a hlasuje se už jen mezi nimi. Možno nakonec zúžit až na hlasování mezi posledními dvěma variantami.

4) DEMOKRACIE 2.1

- KDY: Výběr v situacích, kdy vybíráme z více než tří variant a jedná se o důležité či zásadní rozhodnutí.
- VÝHODA: Nejpresnější vyjádření přání účastníků a maximalizace spokojenosti každého člena skupiny.
- PRINCIP: Vybíráme-li jednu možnost, má každý 2 kladné hlasy, 1 záporný (D2.1). Samozřejmě je nutné znát informace o nabízených variantách.



6 Příloha č. 3 – Závěrečná zpráva o ověření programu v praxi

I.

Příjemce	CEDU – Centrum pro demokratické učení, o.p.s.
Registrační číslo projektu	CZ.02.3.68/0.0/0.0/16_032/0008093
Název projektu	Demokracie zážitkem
Název vytvořeného programu	III. Změníme svou školu: Zážitkový program pro žáky 6. - 7. ročníku ZŠ (3x8h mimo školu)
Pořadové číslo zprávy o realizaci	2.

II.

Místo ověření programu	Datum ověření programu	Cílová skupina, s níž byl program ověřen ¹
Bartošovice v Orlických horách chata Neratov	3. – 5. 12. 2018	17 žáků 7. ročníku ZŠ Jablonné
Areál Kolštejn, obec Branná, Jeseníky	15. - 17. 5. 2019	25 žáků 7. ročníku ZŠ Trávník
Areál U mlýna Jedlová 200 - Stará Voda 353 01 Mariánské Lázně	28. - 30. 5. 2019	20 žáků 6. ročníku ZŠ Dolní Žandov

III.

1. Stručný popis procesu ověření programu
a) Jak probíhalo ověření programu (organizace, počet účastníků, počet realizátorů atd.)? Příprava ověření vzdělávacího programu probíhala od září 2018. Manažer klíčové aktivity s koordinátorkou škol začali připravovat program, zjišťovat potřeby zapojené školy, nastavovat evaluaci ověřování s evaluátorem a konzultovat program s didaktickým konzultantem tak, aby co nejvíce odpovídal identifikovaným potřebám školy. S navrženým programem zážitkového kursu „Změníme svoji školu“ byli následně seznámeni dva lektori, kteří ho vedli. Na metodickou správnost ověřování na místě dohlížel manažer aktivity a didaktický konzultant, který program po celou dobu sledoval. Současně program se školou z organizačního a logistického hlediska zajišťovala koordinátorka škol. Ověřování se tedy zúčastnilo 5 realizátorů. Ověřování samotného se zúčastnilo 17 žáků ze 7. ročníku ZŠ Jablonné nad Orlicí, 25 žáků ze 7. ročníku ZŠ Trávník, Přerov a 20 žáků z 6. ročníku ZŠ Dolní Žandov.

¹ Uveďte stručně charakteristiku a velikost skupiny (např. 25 žáků 7. ročníku ZŠ apod.) a název organizace.



b) Jaký byl zájem cílové skupiny?

Celkově zájem škol o ověřování programů rozvíjejících kompetence pro demokratickou kulturu právě u nich ve škole byl enormní. Ještě před začátkem projektu jsme oslovili školy, které s CEDU v minulosti spolupracovaly. Ozvalo se jich dokonce víc, než můžeme v rámci 18 ověřování, jež jsou v projektu naplánovány, pokrýt.

Zájem cílové skupiny – žáků z 6. - 7. ročníku ZŠ – byl poměrně veliký. Nakonec se po dohodě se školou ověřování účastnili žáci ze 7. ročníku škol ZŠ Trávník a ZŠ Jablonné a z 6. ročníku ZŠ Dolní Žandov.

c) Jaká byla reakce cílové skupiny?

Cílová skupina – žáci 7. ročníku ZŠ – reagovala na ověřovaný program nadšeně. V průběhu kursu byli žáci aktivní a velmi kreativní. Při společné závěrečné reflexi kurs vyzdvihovali, protože „takovéto programy na školních akcích obvykle nezažívají.“

Cílová skupina – žáci 6. ročníku ZŠ – reagovala na program také velmi kladně. V průběhu kursu byli žáci aktivní a soustředění. Při společné závěrečné reflexi kurs hodnotili pozitivně, protože „bylo skvělé vydat se společně na Měsíc a zažít kosmonauty (pozn. spolužáky) v úplně nových situacích.“

Z písemné zpětné vazby od žáků vyplývá, že se jim program velmi líbil, zkusili si spolupracovat i s těmi spolužáky, s nimiž obvykle tolik do kontaktu nepřijdou. Dále si vyzkoušeli efektivně rozdělovat role v týmu a plánovat společně projekty/ úkoly. Hodně se toho naučili a zažili nečekané situace, trochu se báli a překonávali. Na samotném programu kursu by žáci nic neměnili.



2. Výsledky ověření

- *Výčet hlavních zjištění/problémů z ověřování programu:*

Cíle programu:

- Účastníci programu díky zážitkovým aktivitám zaměřeným na řešení problémových situací rozvíjejí vlastní odpovědnost a skupinovou spolupráci.
- Účastníci programu posílí schopnost dělit si efektivně role při realizaci vlastních projektů a aktivně tak proměňovat školní prostředí.

Vzhledem k tomu, že se program odehrává mimo školu, rozhodli jsme se vymyslet pro celý kurs jednotící legendu. Tou se stalo Apollo 13 a cesta jeho posádky na Měsíc a zpátky na Zem.

Do legendy uvádíme žáky okamžitě po příjezdu na místo, aby je provázela od prvních sekund pobytu. Pro potřeby legendy byly sestříhány části filmu Apollo 13 (Ron Howard, 1995), které se na příslušných místech zařazovaly do programu. Je dobré mít je připraveny (sestříhány) předem, program neztrácí dynamiku hledáním a stopováním celého filmu.

Všechny aktivity byly do této legendy rámovány, což velmi pozitivně rezonovalo u žáků, kteří na takovou hru přistoupili a vývoj legendy s nadšením sledovali.

První den, dopoledne – seznamování, poznávání sebe sama a ostatních spolužáků:

Výborně zafungovala seznamovací aktivita *Zelená karta*, která je pro takto starší žáky (7. ročník) proveditelná, protože si snáze zapamatují větší množství informací. Žáci i didaktický konzultant na závěr u této aktivity kvitovali, že si i díky ní uvědomili, jak povrchně se mnohdy znají na to, že spolu chodí sedm let do jedné třídy. Didaktický konzultant se však mimo to domníval, že dotazník je přece jen možná příliš osobní – zaměřený na rodinné zázemí. A protože žáci pocházejí často z neúplných rodin, mohlo by je sdílení těchto informací trápit. Proto upravíme dotazník tak, aby byl pro žáky zajímavý, ale vyvaroval se potenciálnímu emocionálnímu zranění.

Pro žáky 6. ročníku ZŠ Dolní Žandov jsme zařadili seznamovací aktivitu *Kdo má rád*, protože žáci byli mladší než v případě 7. ročníků a navíc u ní nehrozí, že se dotkne potenciálně bolavého tématu (rodinné vztahy apod.)

První den, odpoledne – „Astronautské zkoušky“ fyzické kooperační aktivity:

Odpoledne jsme zaměřili na spolupráci při fyzických výkonech. Zařadili jsme aktivity na obratnost, výdrž a sílu, které žáci plnili po skupinách. Museli se tedy dohodnout, jak si rozdělí role v týmech a jak naloží s vlastními silami. Společný fyzický prožitek stmelil menší skupiny a žáci si vytvořili silný pocit sounáležitosti s „kosmonauty z vlastní posádky.“ Odpolední aktivita *Miny* už nebyla fyzická, ale strategická (didaktický konzultant upozorňoval na to, že žáci byli poměrně unavení) a stavěla na integrované odpovědnosti žáků za skupinový výsledek. Žáci byli evidentně schopni využít postřehu ohledně vlastního týmu z předchozích aktivit.

První den, večer – „Příprava skafandrů“ zklidnění a zaměření na týmovost:

Na večer jsme zvolili kreativní aktivitu. V odpoledních týmech žáci dostali za úkol sestrojit co nejlepší skafandr, který následně procházel několika zátěžovými testy. Kromě módní přehlídky a praktické zkoušky (napsat a odeslat zprávu z mobilu) jsme přidali několik dalších zátěžových zkoušek, které skafandr musí vydržet (skok ze židle, běh trasy, vodotěsnost).

Pro večerní zklidnění se kreativní soustředění a prezentace skafandru velmi hodily, žáci pracovali nadšeně a soustředěně.

Druhý den, dopoledne – spolupráce a řešení problémů:

Zařadili jsme venkovní „běhací“ aktivity. V první mapovali žáci Měsíc a museli vymyslet strategii, jak v časovém limitu sehnat co nejvíce fotek Měsíce. Soustředili se na vymýšlení co nejefektivnější strategie, kterou následně uplatňovali v praxi. Druhá aktivita se týkala spolupráce a odpovědnosti, kdy každá skupina připravovala část mapy pro skupinu jinou. Zejména reflexe se zde povedla,



protože žáci 6. a 7. třídy již jsou schopni jasně pojmenovat, jaký význam má spolupráce jinak soupeřících skupin.

Druhý den, odpoledne – spolupráce a řešení problémů:

Na odpoledne jsme zařadili pro žáky 7. ročníku prožitkovou aktivitu Den trfidů, která začala hned po konci polední pauzy. Měla proto podobný efekt jako kdybychom ji zařadili hned po ránu. Žáci byli ve svých vesmírných posádkách oslepeni a vždy jeden žák – průvodce měl za danou skupinu odpovědnost. Silný prožitek byl detailně reflektován a žáci oceňovali, že nikdy nic podobného nezažili.

Žáci 6. ročníku v tomto bloku začali aktivitou *Ratburger*, kde si žáci vyzkoušeli efektivní a neefektivní rozhodování a přidali další simulace a metody, jak může rozhodování ve skupině vypadat.

Druhý den, večer – spolupráce a řešení problémů:

Na závěr dne jsme pro žáky ZŠ Jablonné připravili simulaci, kdy se žáci ve stísněném prostoru (záchranného modulu) pokoušejí přistát zpátky na Zemi. Po tmě a ve stísněných podmínkách musí řešit několik úkolů a vyrovnat se s vlastním diskomfortem. Silná aktivita potřebuje poměrně pečlivé provedení – vhodný zatemněný prostor, ozvučení, megafon, apod. Bez těchto pomůcek nevyzní, či vyzní spíše trapně.

Pro žáky ZŠ Trávník jsme simulaci vynechali a zařadili aktivitu na soustředění *Zoom*, při které se žáci díky zvědavosti zvládnou soustředit i ve večerních hodinách.

Pro žáky 6. ročníku ZŠ Dolní Žandov jsme se místo simulace věnovali přemýšlení o tom, jakými projekty a iniciativami by žáci rádi podpořili a rozhýbali život ve škole. Žáci v menších týmech připravovali konkrétní školní projekty – což udrželo jejich pozornost a dalo prostor kreativitě. Večer jsme zakončili aktivitou *Slon* změřenou na různé pohledy. Díky této aktivitě si žáci udrželi pozornost. Jediná nejasnost byla ve vysvětlení některých pravidel, která část žáků pochopila rozdílně. Aktivitě ani skupinové dynamice to neuškodilo, ale bylo by vhodné ohlídat stejné pochopení instrukcí.

Třetí den, dopoledne – reflexe, zvnitřnění prožitého:

Dopoledne bylo zaměřené na reflexi prožitých aktivit a vztahení prožitého k normálnímu životu – co nás jako třídu čeká v roce 2019? A co a kdy můžeme použít z věcí, které jsme se během prožitého kursu naučili? Reflexi je nutné velmi podrobně připravit, naplánovat si otázky, které druhý lektor může intuitivně doplňovat podle aktuálních vyjádření žáků.

Přidali jsme závěrečnou prožitkovou aktivitu na posílení týmového ducha a spolupráce (*Přechod třídy*), aby žáci na závěr programu zažili významný úspěch.

- *Návrhy řešení zjištěných problémů:*

Cíle programu – díky možnosti vyjet mimo školu je poměrně snadné cíle naplnit. Žáci se během kooperačních aktivit v přírodě dotknou všech vytyčených oblastí.

Legenda Apollo 13 funguje dobře – bylo by dobré sestříhat části stejnojmenného filmu a některé aktivity uvádět nebo zakončovat těmito filmovými ukázkami.

První den, dopoledne – seznamování, poznávání sebe sama a ostatních spolužáků:

U aktivity *Zelená karta* upravit dotazník tak, aby byl pro žáky zajímavý, ale vyvaroval se potenciálnímu emocionálnímu zranění. Podle věku ztížit dotazník, který se o sobě žáci učí. Zařadit alternativní aktivitu k *Zelené kartě*, a to např. vyzkoušenou *Kdo má rád*.

První den, odpoledne – „Astronautské zkoušky“ fyzické kooperační aktivity:

Aktivity na obratnost, výdrž a sílu je dobré předem konzultovat s učiteli, aby se odhadla fyzická kondice přítomných žáků. V případě doporučení zkrátit aktivity zaměřené na *fyzické výkony* a následně zařadit *úkoly kooperační* nebo *strategické*, které jsou méně fyzicky náročné a soustředí pozornost žáků na společné řešení úkolu/ problematiku situace.



První den, večer – „Příprava skafandrů“ zklidnění a zaměření na týmovost:

Kreativní aktivita dobře zapadá do večerního programu. Avšak přidáme několik dalších zátěžových zkoušek, které skafandr musí vydržet (skok ze židle, běh trasy, vodotěsnost). Také připravíme a žákům nabídneme větší množství materiálu.

Druhý den, dopoledne – spolupráce a řešení problémů:

Pro druhý den jsou dvě běhací aktivity skoro příliš. Žáci nejsou tolik motivovaní a mohou být unavení. Proto před fyzickou aktivitou venku (*Pexeso*) zařadit jednu kooperačně-strategickou aktivitou, např. *Stavění modulu*.

Druhý den, odpoledne – spolupráce a řešení problémů:

Aktivitu *Den trfidů* zařazovat podle věku žáků (více vyzní a užijí si ji starší žáci). Rozhodně je však nosná a patří k nejsilnějším v programu. Dobré zvážit její přesun na ráno/ dopoledne, kdy může mít ještě větší účinek (žáci by se probudili oslepení).

Lze ji také propojit s aktivitou *Ratburger*, kde si žáci mohou vyzkoušet dopady efektivního a neefektivního rozhodování. A touto aktivitou otevřít téma změn/ projektů ve škole (více naplňuje cíle programu).

Druhý den, večer – spolupráce a řešení problémů:

Zařadit aktivitu, kde žáci uplatní poznatky a dovednosti z předchozích dní, zejména odpoledne. Tedy malý projekt, v němž si efektivně rozdělí role, budou společně rozhodovat a dokážou něco změnit. Simulační aktivita *Záchranný modul* potřebuje významnou přípravu prostoru. Bez toho nevynikne. Nebudeme ji tedy zařazovat. Naopak lze zařadit aktivitu na soustředění *Zoom*.

Třetí den, dopoledne – reflexe, zvnitřnění prožitého:

Přidat jednu nebo dvě závěrečné prožitkové aktivity (*šifrovací hru* a následně *Přechod třídy*) na posílení týmového ducha a spolupráce, aby žáci na závěr programu zažili úspěch ze své spolupráce. Vyhradit dopoledne společné reflexi se jeví po dvou intenzivně strávených dnech jako produktivní. Žáci měli co říci, vyjadřovali se ke všem aktivitám a zároveň byla možnost zakončit i legendu celého kursu.

- *Bude/byl vytvořený program upraven?*

Vytvořený program kursu byl detailně konzultován s realizátory, didaktickým konzultantem, evaluátorem a v realizačním týmu. Všechny podněty byly zohledněny a jsou zapracovávány do programu.

- *Jak a v kterých částech bude program na základě ověření upraven?*

Legenda: budou připraveny (sestříhány) filmové ukázky.

První den, dopoledne – seznamování, poznávání sebe sama a ostatních spolužáků:

Ztížíme dotazník pro *Zelenou kartu* a upravíme ho tak, aby byl pro žáky zajímavý, ale vyvaroval se potenciálnímu emocionálnímu zranění.

První den, odpoledne – „Astronautské zkoušky“ fyzické kooperační aktivity:

Aktivity na obratnost, výdrž a sílu předem zkonzultujeme s doprovázejícími pedagogy, aby se odhadla fyzická kondice přítomných žáků. Kromě aktivit zaměřených na fyzické výkony zařadíme i strategické úkoly, které jsou méně běhací.

Zařadíme alternativní aktivitu k *Zelené kartě*, a to např. vyzkoušenou *Kdo má rád*.

U závěrečné aktivity *Miny* nebudeme povzbuzovat jednotlivé týmy k přílišné řevnivosti vůči ostatním.



První den, večer – „Příprava skafandrů“ zklidnění a zaměření na týmovost:

Připravit záložní materiál na skafandry. Přidáme několik dalších zátěžových zkoušek, které skafandry musí vydržet (skok ze židle, běh trasy, vodotěsnost).

Druhý den, dopoledne – spolupráce a řešení problémů:

Před fyzickou aktivitou venku (Pexeso) zařadíme jednu kooperačně-strategickou aktivitou, např. *Stavění modulu*.

Druhý den, odpoledne – spolupráce a řešení problémů:

Možná přesunout aktivitu *Den trfidů* na ráno/ dopoledne, kdy může mít ještě větší účinek (žáci by se probudili oslepení). Obecně ji budeme zařazovat podle věku a vyspělosti žáků (více vyzní a užijí si ji spíše starší žáci).

Odpoledne postavíme na aktivitu *Ratburger*. A touto aktivitou otevřeme téma změn/ projektů ve škole (více naplňuje cíle programu).

Druhý den, večer – spolupráce a řešení problémů:

Pro aktivitu *Záchranný modul* věnovat velkou péči přípravě prostoru, nebo ji nezařazovat. Po předchozím ověřování jsme se dohodli, že tuto simulaci nahradíme aktivitou, která se přímo věnuje cílům programu. Zařadíme aktivitu, kde žáci uplatní poznatky a dovednosti z předchozích dní, zejména z odpoledne. Tedy malý projekt, v němž si efektivně rozdělí role, budou společně rozhodovat a dokážou něco změnit. Možnost zařadit aktivitu na soustředění *Zoom*.

Třetí den, dopoledne – reflexe, zvnitřnění prožitého:

Přidáme jednu nebo dvě závěrečné prožitkové aktivity na posílení týmového ducha a spolupráce. Na reflexi prožitých aktivit a vztahení prožitého k normálnímu životu nic měnit nebudeme.

3. Hodnocení účastníků a realizátorů ověření²**a) Jak účastníci z cílové skupiny hodnotili ověřovaný program?**

Program byl hodnocen velmi kladně. V první řadě bylo kladně hodnoceno to, že program byl přizpůsobený dané cílové skupině, a to především s ohledem na problémy, se kterými se žáci tohoto věku běžně potýkají (nejmladší na druhém stupni, nástup puberty, apod.).

Program byl také hodnocen jako velmi komplexní. A to nejen včetně klíčových aktivit, ale i z hlediska běžných organizačních záležitostí, včetně vhodně zvolené délky kurzu.

Právě toto bylo primárním tématem hodnocení.

Každá z aktivit přispívala ke stanovenému cíli jinak. Žáci si mohli zažít mnoho situací, které je stavěly do různých rolí, a to především do takových rolí, které běžně nezažívají.

Kladně bylo rovněž hodnoceno to, že kurz velmi cíleně žáky obohacuje a posiluje v dovednostech týkajících se vzájemného naslouchání, respektování pravidel, spolupráce a vzájemné pomoci. Kromě obohacení žáků však program pomohl zviditelnit, jak jsou žáci schopni řadu úkolů řešit sami, bez pomoci a instrukcí od učitelů či lektorů. Jinými slovy přispěl k uvědomění, že žáci nepotřebují vždy pomocnou ruku, která se navíc často stává spíše „vodící“ rukou, která jim vnucuje cizí pohled na zvládnutí dané situace. V podstatě se jedná o vedlejší efekt daného kurzu, nicméně se jedná o velmi důležitý efekt.

Rovněž velmi kladně bylo hodnoceno, že lektori pečlivě sledovali celý průběh kurzu a pružně reagovali na potřeby dané skupiny. Byla zdůrazňována zásadní role organizačního týmu a lektorů kurzu.

² Vychází z evaluačních dotazníků žáků, učitelů, realizátorů programů – pracovníků neformálního vzdělávání či záznamů z rozhovorů s dětmi, které příjemce financuje pro kontroly na místě.



Žáci samotní kvitovali s nadšením pestrost programu, kdy si každý mohl vybrat, co z aktivit mu bude sedět. Pozitivně hodnotili, že si vyzkoušeli nové role a objevili své nové silné stránky. Moc se jim líbilo zapojení legendy a filmu do celkového programu.

b) Co bylo v programu hodnoceno v rámci ověřovací skupiny nejlépe?

Velmi kladně bylo hodnoceno rozvržení jednotlivých aktivit s ohledem na místo realizace dané aktivity a s ohledem na různý charakter aktivit. V prvním případě se jedná o střídání aktivit, které se odehrávaly uvnitř a aktivit, které se realizovaly venku. Právě střídání míst přispělo k dobré dynamice kurzu a pomáhalo eliminovat únavu žáků. Vyzdvihovalo bylo i zaměření kurzu, neboť dle zúčastněných cílů přesně na to, co je v současnosti u žáků potřeba posilovat (spolupráce, komunikace a tvorba a respekt pravidel. Rovněž velmi kladně bylo hodnoceno střídání kreativních a logických úkolů, neboť na jednu stranu umožňovalo vyniknout různě zaměřeným žákům, a na stranu druhou toto střídání přispívalo k vyrovnanému zapojení všech zúčastněných.

Nejlépe byly hodnoceny kooperační aktivity (*Korýtko, Klávesnice a Projekt vajíčko*) a především reflexe, která je klíčovou součástí programu. U prvních dvou zmíněných aktivit bylo vyzdvihovalo, že obě aktivity vyžadovaly aktivní zapojení všech zúčastněných, Projekt vajíčko navíc vyžadoval velkou míru spolupráce. U všech aktivit bylo kladně hodnoceno právě to, jak žáky uváděly do různých rolí, což jim umožňovalo pochopit řadu různých situací z odlišných perspektiv. V této souvislosti byly vyzdvihovány reflexe daných aktivit. Právě zvědomění a okamžitá reflexe toho, k čemu daná aktivita směřovala a jak se snažila působit na žáky, bylo vnímáno jako podstatné a formativní. Žáci tak získali možnost si okamžitě uvědomit, co se dělo, jak v dané situaci a roli reagovali a proč tak činili. V důsledku bylo toto hodnoceno jako aktivita, která velmi přispívala k budování a posilování vlastní odpovědnosti.

Žákům se líbily zejména všechny venkovní aktivity – fyzické, běhací a Den trfidů.

Dále vyzdvihovali, že si mohli zkusit spolupracovat i s těmi spolužáky, s nimiž obvykle tolik do kontaktu nepřijdou.

Žákům se líbila i část programu zaměřená na rozhodování – popisovali, že je nenapadlo, jak náročné může být společné rozhodování a jak málo se s ním v běžném životě setkávají.

c) Jak byl hodnocen věcný obsah programu?

Jak již bylo naznačeno výše, věcný obsah programu byl hodnocen kladně, a to především v rovině toho, že každá z realizovaných aktivit rozvíjela určitou dovednost. Toto bylo hodnoceno jako největší přínos kurzu (spolu s výše uvedeným), tj. cílené zařazení různých aktivit, které tím, jak byly poskládány v jeden celek, tvořily efektivní výukový program. Výborné bylo to, že se všichni žáci aktivně zapojovali do všech aktivit, které absolvovali (běžné je, že se vždy část žáků aktivit zdrží a nijak se nezapojuje). Účastníci neuváděli konkrétní aktivity, které by hodnotili jako velmi užitečné, či naopak jako problematické, ale vyjmenovali je všechny a u každé z nich poukazovali na to, jak přispívají k naplnění cílů kurzu. Ani ve vztahu k náročnosti programu či jednotlivých aktivit nezaznělo, že by kurz měl být redukován o konkrétní aktivity. Aktivity byly dobře rozprostřeny v rámci celého programu, jak již bylo zmíněno, organizátoři průběžně reagovali na aktuální stav žáků, tj. na to, zda byli unavení, zda např. byli hladoví apod.

Organizátorům se tedy dařilo průběžně reagovat na potřeby žáků a díky tomu udržet vysoké nasazení a soustředěnost žáků, především však jejich zájem.

d) Jak bylo hodnoceno organizační a materiální zabezpečení programu?

Organizační a materiální zabezpečení programu bylo hodnoceno kladně, a to především díky již několikrát zmiňované pozornosti organizátorů. Po celou dobu kurzu organizátoři dbali o to, aby se žáci cítili dobře. Pokud se objevily náznaky únavy, organizátoři zařadili jinou aktivitu, která umožnila



žákům zvolnit v nasazení a odpočinout si, případně pokud žáci byli dlouho na jednom místě bez pohybu, zařadili organizátoři aktivitu, která více spoležala na pohybové aktivity apod.

e) Jak byl hodnocen výkon realizátorů programu?

Výkon realizátorů byl hodnocen jako bezchybný. Oceňováno bylo, že program byl perfektně připravený, každý z týmu realizátorů přesně věděl, co má dělat, a tak i činil.

Bylo vyzdvihováno to, že lektori a další členové týmu vždy ochotně komunikovali s žáky, a to nejen v rámci aktivit, ale i mimo ně během různých situací. Realizační tým se díky tomu těšil velké důvěře (nejen) ze strany žáků. Zároveň s tím bylo kladně hodnoceno, že realizační tým přistupoval k žákům citlivě.

f) Jaké měli účastníci výhrady/připomínky?

Účastníci kurzu měli připomínky k náročnosti programu. Nešlo o to, že by program byl nevhodně připravený, měl špatnou strukturu či byl špatně realizován, ale o to, že byl velmi obsáhlý a komplexní a tudíž náročný. Žáci bývali odpoledne/v podvečer unaveni, což se projevovalo i na jejich soustředění apod. Rovněž byly zmíněny dvě připomínky k aktivitám. U aktivity *Zelená karta* bylo zmíněno, že otázky týkající se rodiny mohou být problematické vzhledem k tomu, že řada dětí pochází z rodin, které jsou např. neúplné, či ve kterých se vyskytují nějaké problémy.

V případě jedné z aktivit zazněla výhrada, resp. pochybnost o tom, zda žáci porozuměli instrukcím k aktivitě „Slon“ (skládání jednoho obrazu z více různých pohledů). I přes to, že toto vyvolalo diskusi, nejednalo se o negativní zhodnocení či výhradu, ale o doporučení a ujištění se, že všichni dané instrukce pochopili (alespoň přibližně) stejně. Jako připomínka zaznělo i to, že některé aktivity byly některým zkušenějším žákům (skautům) již známy, takže byly např. méně pozorní či ochotní se zapojovat. Nejednalo se však o tak zásadní problém, že by nějakým způsobem narušil průběh programu či výrazně přispěl k negativnímu hodnocení programu.

g) Opakovala se některá výhrada/připomínka ze strany účastníků častěji? Jaká?

Opakovaně zaznívala výhrada pouze u žáků ze ZŠ Trávník k náročnosti programu, a to ve vztahu k tomu, že žáci byli hodně unaveni, což se na konci prvních dvou dnů projevilo vždy ke konci programu.

U ZŠ Jablonné a Dolní Žandov se žádná z výše uvedených výhrad se neopakovala.

h) Budou případné připomínky účastníků zapracovány do další verze programu? Pokud ne, proč?

Všechny připomínky pečlivě shromažďujeme a následně zapracováváme do další, následně do finální verze programu.

i) Jak byl program hodnocen ze strany realizátorů programu?

Realizátoři byli s ověřováním programu spokojeni. Po organizační stránce vše proběhlo k velké spokojenosti. Z programového hlediska jsme ověřování vnímali jako vyzkoušení úplně první verze, pak druhé s drobnými úpravami na základě předchozích ověřování programu, a konečně i třetí verze programu. Současně nová slabší místa jsme díky třetímu ověřování identifikovali a pracujeme na jejich vyladění a celkovém zlepšení pro finální verzi programu.

j) Navrhují realizátoři úpravy programu, popř. jaké?

Úpravy programu jednoznačně navrhujeme, většinu jsme na základě zpětné vazby přímých realizátorů ověřování popsali výše, v bodu 2 – výsledky ověření.



k) *Budou tyto návrhy realizátorů zapracovány do další verze programu? Pokud ne, proč?*

Návrhy rozhodně byly zapracovány do každé další verze ověřování, aby se ukázalo, zda byly podniknuté úpravy účinné. Taktéž budou zapracovány do finální verze programu.

l) *Konkrétní výčet úprav, které budou na základě ověření programu zapracovány do další/finální verze programu:*

Legenda: budou připraveny (sestříhány) filmové ukázky.

První den, dopoledne – seznamování, poznávání sebe sama a ostatních spolužáků:

Ztížíme dotazník pro *Zelenou kartu*.

Zařadíme alternativní aktivitu k *Zelené kartě*, a to např. vyzkoušenou *Kdo má rád*.

První den, odpoledne – „Astronautské zkoušky“ fyzické kooperační aktivity:

Zkrátíme aktivity zaměřené na *fyzické výkony* (zařadíme např. tři po 30 minutách) a následně zařadíme *úkoly kooperační* nebo *strategické*.

Pro použití aktivity *Zelená karta* upravíme dotazník tak, aby některá ze sdílených informací potenciálně nezranila žádného přítomného žáka.

U závěrečné aktivity *Miny* nebudeme povzbuzovat jednotlivé týmy k přílišné řevnivosti vůči ostatním.

První den, večer – „Příprava skafandrů“ zklidnění a zaměření na týmovost:

Připravíme a žákům nabídneme větší množství materiálu.

Přidáme několik dalších zátěžových zkoušek, které skafandr musí vydržet (skok ze židle, běh trasy, vodotěsnost).

Druhý den, dopoledne – spolupráce a řešení problémů:

Před fyzickou aktivitou venku (*Pexeso*) zařadíme jednu kooperačně-strategickou aktivitou, např. *Stavění modulu*.

Druhý den, odpoledne – spolupráce a řešení problémů:

Aktivitu *Den trifidů* budeme zařazovat podle věku a vyspělosti žáků (více vyzní a užijí si ji spíše starší žáci).

Odpoledne postavíme na aktivitě *Ratburger*. A touto aktivitou otevřeme téma změn/ projektů ve škole (více naplňuje cíle programu).

Druhý den, večer – spolupráce a řešení problémů:

Simulaci nahradíme aktivitou, která se přímo věnuje cílům programu. Zařadíme aktivitu, kde žáci uplatní poznatky a dovednosti z předchozích dní, zejména z odpoledne. Tedy malý projekt, v němž si efektivně rozdělí role, budou společně rozhodovat a dokážou něco změnit.

Pokud zařadíme aktivitu *Slon*, tak budeme dbát na jasné vysvětlení pravidel.

Třetí den, dopoledne – reflexe, zvnitřnění prožitého:

Přidáme jednu nebo dvě závěrečné prožitkové aktivity na posílení týmového ducha a spolupráce.



7 Příloha č. 4 - Odborné a didaktické posudky programu

Odborné a didaktické posudky přikládáme zvlášť, neboť pro zveřejnění nemusí být tato příloha připojena.

8 Příloha č. 5 - Doklad o provedení nabídky ke zveřejnění programu

Elektronickou kopii nabídky ke zveřejnění programu na portálu www.rvp.cz přikládáme zvlášť, neboť pro zveřejnění nemusí být tato příloha připojena.

9 Nepovinné přílohy

Další nepovinné přílohy nepřikládáme.

