

Já a moje vlast II



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

MSMT
MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

Obsah

Já a moje vlast II	1
1 Vzdělávací program a jeho pojetí	3
1.1 Základní údaje	3
1.2 Anotace programu.....	5
1.3 Cíl programu	5
1.4 Klíčové kompetence a konkrétní způsob jejich rozvoje v programu.....	5
1.5 Forma	6
1.6 Hodinová dotace	6
1.7 Předpokládaný počet účastníků a upřesnění cílové skupiny.....	6
1.8 Metody a způsoby realizace	6
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.....	8
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	11
1.14 Odkazy, na kterých je program zveřejněn k volnému využití.....	12
2 Podrobně rozpracovaný obsah programu.....	13
2.1 Tematický blok č. 1 Česká republika “Cesta za poznáním naší vlasti” – 9 vyučovacích hodin	13
2.2 Tematický blok č. 2 „Oheň přátelství”– 1 vyučovací hodina	18
2.3 Tematický blok č. 3 Dobrovolnictví a environmentální povědomí “Nikdo by neměl být sám” – 4 vyučovací hodiny	19
2.4 Tematický blok: Závěr celoprogramové hry, evaluace – 2 vyučovací hodiny	20
3 Metodická část	22
3.1 Metodický blok č. 1 Česká republika “Cesta za poznáním naší vlasti”	22
3.2 Metodický blok č. 2 Komunikace “Přátelství”	30
3.3 Metodický blok č. 3 Dobrovolnictví a environmentální povědomí “Nikdo by neměl být sám” ..	31
3.4 Tematický blok: Závěr celoprogramové hry, evaluace.....	34
4 Příloha č. 1 Soubor materiálů pro realizaci programu	36
5 Příloha č. 2 – Soubor metodických materiálů	38
6 Příloha č. 3 – Závěrečná zpráva o ověření programu v praxi	40



1 Vzdělávací program a jeho pojetí

1.1 Základní údaje

Výzva	Budování kapacit pro rozvoj škol II
Název a reg. číslo projektu	Výukové programy jako efektivní prostředek propojování formálního a neformálního (zájmového) vzdělávání CZ.02.3.68/0.0/0.0/16.032/0008238
Název programu	Já a moje vlast II
Název vzdělávací instituce	SVČ Sluníčko Lomnice nad Popelkou, příspěvková organizace
Adresa vzdělávací instituce a webová stránka	Komenského 1037, 512 51 Lomnice nad Popelkou www.svclomnice.cz
Kontaktní osoba	Bc. Věra Bártová
Datum vzniku finální verze programu	30. 11. 2019
Číslo povinně volitelné aktivity výzvy	Aktivita č. 4: Propojování formálního a neformálního vzdělávání – rozvoj klíčových kompetencí
Forma programu	Prezenční
Cílová skupina	3. - 5. třída základní školy
Délka programu	16 hodin
Zaměření programu (tematická oblast, obor apod.)	Podpora volnočasových aktivit a dobrovolnických akcí zaměřených na konkrétní pomoc přírodě a životnímu prostředí v obcích a městech, zvyšování environmentálního povědomí dětí a mládeže o životním prostředí podporou systematické informovanosti, osvěty a ekoporadenství.
Tvůrci programu	Mgr. Lenka Morávková, Mgr. Jana Šimůnková
Odborný garant programu	Mgr. Tamara Mašatová (do 30. 6. 2019), dále Mgr. Michaela Kaplanová



Odborní posuzovatelé	Ne
Specifický program pro žáky se SVP (ano x ne)	Ne



1.2 Anotace programu

Cílem programu je zvýšit účastníkům podvědomí o dobrovolnických aktivitách, občanské společnosti. Mezilidské vztahy. Zvýšení znalostí o České republice.

- co je to dobrovolnictví;
- jak dobrovolnictví prospěšné společnosti a co může přinést samotnému dobrovolníkovi;
- o možnostech dobrovolnictví ve svém okolí;
- znalostí aktivity o České republice;
- trénink komunikace a sociálních vztahů.

1.3 Cíl programu

Obecné cíle:

Účastníci programu si zvýší povědomí o dobrovolnických aktivitách a občanské společnosti, kultivují mezilidské vztahy a rozšiřují si své znalosti o České republice.

V průběhu programu jsou realizována zejména tato průřezová témata:

- sociální a občanská výchova,
- environmentální výchova,
- výchova k myšlení v evropských globálních souvislostech

Konkrétní cíle:

Žáci na základě vzájemné komunikace a spolupráce ve skupině společně řeší problémy a úkoly. Zvládají se lépe vyjadřovat a používat mateřský jazyk. Prezентují před ostatními své splněné úkoly. Pracují s mapou a s jednoduchým plánkem, pojmenují kraje ČR a regionální výrobky. Znají dva státní symboly. Interpretují obsah Starých pověstí českých (Praotec Čech, Horymír a Šemík, Báje, Praha), zvýšili si své kulturní povědomí o místě, kde žijí. Osvojili si pojem dobrovolnictví a chápou, jak je dobrovolnictví prospěšné společnosti i pro ně samotné.

1.4 Klíčové kompetence a konkrétní způsob jejich rozvoje v programu

Klíčové kompetence:

- sociální a občanské schopnosti
- kulturní povědomí a vyjádření
- komunikace v mateřském jazyce

Propojení neformálního a formálního učení hraje významnou úlohu při podpoře rozvoje základních mezilidských, komunikačních a kognitivních dovedností, jako je například kritické myšlení, analytické dovednosti, kreativita, řešení problémů a odolnost.

Sociální a občanské schopnosti jsou rozvíjeny po celou dobu programu. Žáci pracují převážně ve skupinách, do kterých jsou rozděleni na začátku programu. Žáci analyzují současnou situaci a dobírají se řešení problému, přičemž využívají získané vědomosti a dovednosti k objevování různých variant řešení. Volí vhodné způsoby řešení a zároveň kriticky přemýšlí o jednotlivých možnostech a jejich realizovatelnosti. Mají dostatečný prostor pro vyjádření svých názorů a uplatnění získaných znalostí a dovedností. K jednotlivým závěrům dochází jako skupina, tudíž je nutná efektivní spolupráce



s ostatními. Prezentování vlastních závěrů a schopnost je obhájit vede k pocitu sebeúcty a sebeuspokojení. Projekt rozvíjí i kompetence kulturní, což je způsobilost člověka orientovat se v kultuře své společnosti. Všechny výstupy musí účastníci prezentovat a tím se velmi zlepšuje jejich komunikace v mateřském jazyce.

1.5 Forma

Forma programu je založena na intenzivní zážitkové pedagogice. Jedná se o 16hodinový program, který je složený z jednotlivých bloků. Program je sestaven tak, že je možné jej realizovat během dvou dnů.

Je založen na předávání informací, jejichž vnímání je provázeno intenzivním prožitkem účastníků. Jde o učení z důsledků vlastního jednání, hledání netradičních řešení a společné překonávání úkolů a výzev. Předností zážitkového neformálního víkendového programu je rozvíjení tvůrčích postupů, aktivní jednání, lepší vytváření neformálních vztahů, a především intenzivní učení z prožitků namísto pouhého shromažďování informací, jak je tomu občas ve formálním vzdělávání.

Po celou dobu skupina pracuje na analyzování problémů a hledání jejich řešení. V závěru programu prezentuje své výsledky ostatním skupinám a obhájí své postoje. V úvodních částech programu je uplatňována práce individuální – dochází zde k rozvoji slovní zásoby s uplatněním vlastních postojů.

Skupinová práce a kooperace jsou jednotlivými aktivitami podporovány s důrazem na rozvoj respektu a tolerance vůči odlišným názorům spolužáků.

Forma vzdělávacího programu je prezenční a je realizována především v podobě skupinové práce.

1.6 Hodinová dotace

Hodinová dotace je 16 hodin. Program je rozdělen do jednotlivých výukových bloků, které lze realizovat podle jednotlivých aktivit samostatně nebo vcelku (například 2 dny) – podle potřeby. Jako nejvhodnější se jeví organizace všech bloků ve dvou dnech.

1.7 Předpokládaný počet účastníků a upřesnění cílové skupiny

Program je vytvořen pro 20 žáků 3.-5. tříd základní školy. Jednotlivé aktivity jsou přizpůsobeny cílové skupině. V průběhu většiny programu pracují žáci v 5 skupinách po 4 účastnících. Jiný počet účastníků je možný, ale realizátor podle něj bude muset program v některých blocích upravit.

1.8 Metody a způsoby realizace

Žáci v průběhu projektu pracují převážně ve skupinách, ale zároveň je zde prostor i pro individuální práci. Aktivity jsou rozvíjeny různými metodami, viz níže.

Klasické výukové metody – slovní (vyprávění, vysvětlování, přednáška, práce s textem, rozhovor), názorně-demonstrační (předvádění a pozorování, práce s obrazem, instruktáž), praktické (napodobování, manipulování, vytváření dovedností, produkční metody)



Aktivizující metody – diskusní, heuristické (řešení problémů – podporujeme osvojování vědomostí a dovedností), inscenační, didaktické hry (přispívají k rozvoji sociálních, kreativních, tělesných, volních a estetických kompetencí žáka)

Komplexní metody – frontální výuka, skupinová výuka, kritické myšlení, brainstorming, projektová výuka, výuka dramatem, televizní výuka

Projekt počítá s realizací dvěma pedagogy s výjimkou bloku 3.1.3, pro jehož realizaci je potřeba 5 pořadatelů. Na vyučující nejsou kladeny žádné zvláštní nároky.

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

Tematický blok č. 1 Česká republika “Cesta za poznáním naší vlasti” – 9 vyučovacích hodin

Pro celý program je vytvořena desková hra – Cesta za poznáním naší vlasti. Žáci jsou rozděleni do týmů. Ty po celou dobu programu plní dílčí úkoly, za které získávají hrací kameny, které poté využijí při této celoprogramové hře. Nejúspěšnější tým získá nejvíce hracích kamenů, za které si nakoupí nejrůznější suroviny z produkce naší republiky v rámci této deskové hry.

Tento tematický blok je rozdělen na čtyři dílčí témata, v nichž se týmy seznamují s historií a geografii svého města i celé České republiky.

Téma č. 1 Cesta za poznáním naší vlasti – 180 minut

První část je věnována seznámení účastníků mezi sebou a s programem. Začíná se komunikačním kruhem, pokračuje se několika seznamovacími hrami, které navozují atmosféru přátelství, děti se poznávají, začínají spolu komunikovat. Následuje seznámení s pravidly celoprogramové hry Cesta za poznáním naší vlasti. Žáci jsou rozděleni do týmů, tvoří si týmové jméno, erb týmu, určují si své role v týmu. Na závěr této části prezentují, proč si toto jméno a erby vybrali. Za splnění tohoto úkolu získávají první hrací kameny do celoprogramové hry.

Téma č. 2 Za pověstmi českými – 75 minut

Formou hry jsou jednotlivé týmy seznámeny se starými pověstmi českými a pověstmi z Českého ráje. Plní zadané úkoly a za to získávají hrací kameny pro celoprogramovou hru.

Téma č. 3 Poznáváme naši vlast – 60 minut

Poznávání naší vlasti probíhá na čtyřech stanovištích, na nichž si tým vždy zahraje hru vztahující se k tématu – desková hra Česko junior, Labyrint Česká republika, V kostce! Česká republika, Tik tak bum junior. Na každém stanovišti získá tým hrací kameny do celoprogramové hry.

Téma č. 4 Cesta za pokladem tatarského mužíka – 90 minut

Putování po městě za pokladem tatarského mužíka, který je symbolem našeho města Lomnice nad Popelkou a součástí městského znaku. Jednotlivé týmy dostanou hrací knížku a mapu s vyznačenými místy, která musí navštívit, aby správně splnily zadané úkoly a vyplnily hrací knížku. Na konci dostanou odměnu v podobě hracích kamenů pro celoprogramovou hru a přívěsek přímo z rukou tatarského mužíka.



Tematický blok č. 2 Komunikace “Oheň přátelství” – 1 vyučovací hodina

Tato část ukončuje první den programu – na základě četby knížky děti poznávají hodnoty přátelství. Na základě knížky a CD Pohrátky aneb cesta pavoučka Vincka se děti seznamují s příběhem pavoučka Vincka a podle výukových obrázků plní zadané aktivity.

Tematický blok č. 3 Dobrovolnictví a environmentální povědomí “Nikdo by neměl být sám” – 4 vyučovací hodiny

Blok je rozdělen na dvě témata – v prvním se děti seznamují s environmentálním povědomím. Ve druhé části se v rámci exkurze do místních neziskových organizací seznamují s jejich činností.

Téma č. 1 Dobrovolnictví a environmentální povědomí – 60 minut

Na základě mapy města děti diskutují o problematice třídění odpadu a odpadového hospodářství. Hrají hry s ekologickou tematikou.

Téma č. 2 Nikdo by neměl být sám – 120 minut

Tato část je rozdělena na část exkurze – kdy jednotlivé týmy navštíví určenou místní neziskovou organizaci, seznamují se s její činností, aby pak ve druhé části mohly pomocí nakresleného komiksu seznámit ostatní týmy, co se dozvěděly.

Tematický blok č. 4 Závěr celoprogramové hry, evaluace – 2 vyučovací hodiny

Zakončení celoprogramové hry a její vyhodnocení, evaluace programu.

Téma č.1 Dokončení celoprogramové hry Cesta za poznáním naší vlasti – 45 minut

Jednotlivé týmy využijí získané hrací kameny, aby dohrály celoprogramovou hru Cesta za poznáním naší vlasti. Vítězný tým je odměněn, všichni hráči obdrží drobnou odměnu.

Téma č.2 Evaluace – 45 minut

Evaluace programu prostřednictvím hry.

1.10 Materiální a technické zabezpečení

20 ks lepidlo

5 balení fixy

5 balení tempery

5 balení pastelky

5 balení fixy na textil

20 ks maketa letadélka

20 ks přívěsek s motivem tataříka

balík barevných papírů A4



balík kancelářských papírů

balík laminovacích fólií A4

klubko provazu

kartony

látky

drátky do sešívačky

toner do tiskárny

Pomůcky

20 ks nůžky

sešívačka

kniha Pohrátky aneb cesta pavoučka Vincka – autorka Pavla Soletka Krátká¹vč. audioverze²

puzzle ČR

desková hra Labyrint ČR

desková hra Česká města

desková hra Česko junior

desková hra V kostce! Česká republika

Desková hra Tik tak bum junior

DVD Dějiny udatného českého národa³

mapa ČR (hrací plocha)

hrací kameny

20 ks Cestovníčky⁴

Mapa města

Technické zabezpečení

¹ Soletka Krátká, P. *Pohrátky aneb cesta pavoučka Vincka*. Elmavia 2015. 86 s. ISBN 9788026083931

² Soletka Krátká, P. *Pohrátky aneb cesta pavoučka Vincka*. Elmavia, 2016, audiokniha.

³ Česká televize: *Dějiny udatného českého národa* – 3 DVD. Praha: Česká televize, 2013. ISBN – 13: 8594161151708

⁴ Český Ráj dětem, autor neuveden. Cestovníčka za pověstmi Českého ráje. Bez ISBN.



flip chart

dataprojektor

promítací plátno

počítač s připojením k internetu

CD přehrávač

fotoaparát

tiskárna

laminovací zařízení

stopky

maska listonoše a tatařka

1.11 Plánované místo konání

Projekt je koncipován jako dvoudenní pobytový program. Celý výukový program provází tzv. celoprogramová hra a v ideálním případě je velmi výhodné, aby pro ni byla vyhrazena jedna místnost, kde bude hra po celé dva dny aktivit rozehrána. V průběhu skupinových prací je dále příjemné, mohli každá z 5 skupin pracovat v samostatné místnosti s tím, že až následná prezentace práce proběhne v jedné hlavní (větší) místnosti. Pokud ale zařízení více místností nenabízí, lze program realizovat ve velké místnosti, kde budou všechny skupiny pracovat na samostatných stanovištích.

Většina aktivit probíhá uvnitř zařízení (budovy), některé aktivity lze uskutečnit ve venkovním prostředí. V bloku 3 je zařazena exkurze do dobrovolnických organizací daného města. V programu jsou uvedeny čtyři dobrovolnické organizace, realizátor si však výběr organizací a jejich počet uzpůsobí svým možnostem.

1.12 Způsob vyhodnocení realizace programu v období po ukončení projektu

Program lze uskutečňovat formou několikadenního projektu, formou kroužku, formou nepovinného předmětu po dobu jednoho pololetí, nebo formou odpoledních aktivit v družinách škol.



1.13 Kalkulace předpokládaných nákladů na realizaci programu po ukončení projektu

Počet realizátorů/lektorů:

Položka		Předpokládané náklady
Celkové náklady na realizátory/lektory		4000 Kč na osobu
z toho	<i>Hodinová odměna pro 1 realizátora/ lektora včetně odvodů</i>	Příprava a výuka (4 + 16) 200 Kč/hodinu
	<i>Ubytování realizátorů/lektorů</i>	
	<i>Stravování a doprava realizátorů/lektorů</i>	
Náklady na zajištění prostor		
Ubytování, stravování a doprava účastníků		
z toho	<i>Doprava účastníků</i>	
	<i>Stravování a ubytování účastníků</i>	
Náklady na učební texty		
z toho	<i>Příprava, překlad, autorská práva apod.</i>	
	<i>Rozmnožení textů</i>	90 Kč/žák
Režijní náklady		
z toho	<i>Stravné a doprava organizátorů</i>	
	<i>Ubytování organizátorů</i>	
	<i>Poštovné, telefony</i>	
	<i>Doprava a pronájem techniky</i>	
	<i>Propagace</i>	
	<i>Ostatní náklady – materiál, amortizace pomůcek</i>	
	<i>Odměna organizátorům</i>	
Náklady celkem		
Poplatek za 1 účastníka		216 Kč



1.14 Odkazy, na kterých je program zveřejněn k volnému využití

Program Já a moje vlast II s doprovodnými materiály, jehož autorem je SVČ Sluníčko Lomnice nad Popelkou, podléhá licenci: **Creative Commons Uveďte původ – Zachovejte licenci 4.0 Mezinárodní**. Pro zobrazení licenčních podmínek navštivte <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.



Všechny materiály včetně stručné metodiky na jednotlivé lekce jsou ke stažení na odkazu:

https://ddmpraha.cz/vyukoveprogramyeu/Vyukove_programy/Ja_a_moje_vlast_II



2 Podrobně rozpracovaný obsah programu

2.1 Tematický blok č. 1 Česká republika "Cesta za poznáním naší vlasti" – 9 vyučovacích hodin

2.1.1 Téma č. 1 Cesta za poznáním naší vlasti – 4 vyučovací hodiny

1. část – seznámení - 60 minut

Forma a bližší popis realizace

Komunitní kruh – výhodou uspořádání do kruhu je, že na sebe žáci vzájemně vidí a mohou přirozeně komunikovat verbální i neverbální formou. Zařazeny jsou ledolamky (icebreakery) a je využívána i metoda brainstormingu.

Formou her a podobných aktivit zážitková pedagogika vyvolává autentické prožitky a s těmito výchozími hodnotovými zážitky budeme dále pracovat.

Kompetence: V rámci tohoto bloku rozvíjí žáci komunikační dovednosti v mateřském jazyce, sociální a občanské povědomí – učí se komunikovat ve skupině a řešit společně úkoly. Žáci se lépe vyjadřují a používají mateřský jazyk, prezentují před ostatními splněné úkoly. Vznikají pozitivní sociální vazby.

Metody

komunitní kruh, hra, skupinová práce

Pomůcky

papíry, psací potřeby, flip chart, materiál Barevná kolečka s písmeny abecedy (příloha č. 4.1)

Podrobně rozpracovaný obsah

Seznamovací hry – ledolamky (podrobně v části 3.1.1)

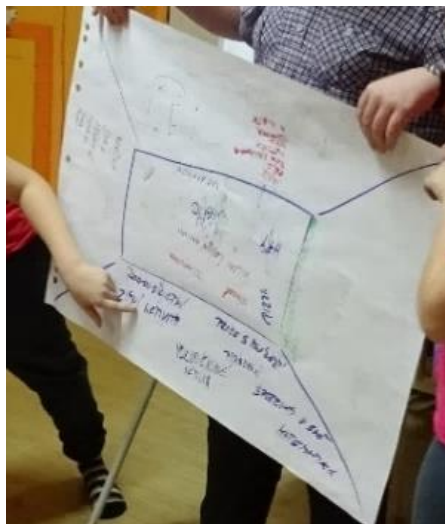
- 1/ Komunitní kruh
- 2/ Kdo se rychleji seřadí
- 3/ Barevná jména
- 4/ Na flip chart každý napíše své jméno a svůj symbol.
- 5/ Co nás spojuje

Všechny tyto hry napomáhají k aktivizování žáků a navození příjemné atmosféry celé skupiny pro celý program. Mají uvolnit napětí a ostych účastníků, kteří se navzájem neznají. Hry posilují komunikační dovednosti.

2. část – vytvoření týmů – 60 minut

Forma a bližší popis realizace

Skupinová dynamika – vytvoření týmů, práce v týmu, prezentace zadaných úkolů.



Obrázek 1 Obrázek 1 - Aktivita "Co nás spojuje", foto SVČ Sluníčko



Kompetence: žáci vzájemně komunikují v mateřském jazyce a prohlubují své sociální dovednosti.

Metody

vyprávění, předvádění, instruktáž, prezentace

Pomůcky

nůžky, fixy, tempery, pastelky, fixy na textil, karton, látka, provázek, flip chart, hrací kameny, maska listonoše, obrázky tataříka a hradu Kozlov (přílohy č. 5.1 a č. 5.2), dopis od tataříka (příloha č. 5.3)

Podrobně rozpracovaný obsah

Pedagog žákům vypráví pověst o tatarském mužíkovi, který žil na nedalekém hradě Kozlov. Ke konci vyprávění přichází listonoš od

tatarského mužíka (dobově oblečený pomocník). Přináší dopis a v něm je pomocí symbolů označeno rozdělení žáků do skupin.

Motivuje žáky ke skupinové práci, k získávání znalostí o ČR, kulturnímu povědomí, komunikaci v mateřském jazyce, neboť jedině tak se jim podaří najít poklad tatarského mužíka.

Žáci se rozdělí do 5 skupin po čtyřech na základě symbolů. Navzájem se představí a domluví se na rozdělení rolí – velitel týmu, strážce pokladu (shromažďuje získané hrací kameny), mluvčí (prezentuje v určených úkolech práci týmu), stratég (řídí hraní celoprogramové hry).

Každý tým si vymyslí svůj název. Poté vymyslí a namaluje erb svého týmu na štít. Pokud nechceme tvořit štíty z kartonu, můžeme použít i výrobek z keramiky. Dále tvoří z látek kostým se svým erbem. Za všechny aktivity žáci získávají hrací kameny, proto mají za úkol vyrobit si i váček na hrací kameny, o který se bude starat strážce pokladu.

Na závěr mluvčí týmu prezentuje před ostatními týmy, proč si tým zvolil tento název, co znázorňuje jejich erb kostým. Za splnění úkolů získává tým první hrací kameny do svého váčku.

Motivace: setkání s listonošem od tatarského mužíka, získávání hracích kamenů.

3. část – pravidla celoprogramové hry – 60 minut

Forma a bližší popis realizace

Frontální výuka – vysvětlování pravidel, skupinová práce – vyzkoušení vysvětlených pravidel v praxi.

Klíčové kompetence: V rámci tohoto bloku dochází k rozvoji kulturního, sociálního povědomí a vyjádření. Žáci se zdokonalí ve znalostech o ČR, získají podvědomí o regionálních výrobcích. Zvýší se jejich občanské schopnosti.

Metody



Obrázek 2 Rozdělení rolí, foto SVČ Sluníčko



Obrázek 3 Erb a kostým, foto SVČ Sluníčko



vysvětlování, hra

Pomůcky

celoprogramová hra Cesta za poznáním naší vlasti – hrací plocha (=mapa ČR – vyrobeno na zakázku pro SVČ Sluníčko Lomnice n. P.), hrací kameny různých barev, hrací karty (přílohy č. 4.2, 4.3, 4.4), pravidla hry, barevná tiskárna a laminovací zařízení.

Podrobně rozpracovaný obsah

Na hrací plochu umístíte hrací kameny v nádobkách v tomto pořadí důležitosti:

- český granát (červené kameny) – nejvyšší hodnota
- ametyst (fialová barva)
- malachit (zelená/tyrkysová barva)
- pyrit (žlutá barva) – nejnižší hodnota

Všechny týmy se shromáždí u hrací plochy celoprogramové hry Cesta za poznáním naší vlasti. Jeden z pedagogů bude vedoucí této hry, bude ji organizovat, vysvětlovat, pomáhat, radit týmům. Druhý pedagog dohlíží na klidný průběh hry.

Týmy během celého výukového programu získávají za jednotlivé úkoly hrací kameny, které poté využijí právě při hraní této hry. Vítězí tým, který získá nejvíce bodů.

Motivace: Získání co nejvíce kamenů za jednotlivé aktivity a ty proměnit v regionální produkty naší ČR.



Obrázek 4 Hrací plocha, foto SVČ Sluníčko





Obrázek 5 Rozmístění týmů u hrací plochy, foto SVČ Sluníčko

2.1.2 Téma č. 2 Za pověstmi českými - 75 minut

Forma a bližší popis realizace

Skupinová práce, skupinová dynamika

Metody

názorně demonstrační, napodobování, práce s textem, hry

Pomůcky

dataprojektor, plátno, Dějiny udatného českého národa – staré pověsti české (Praotec Čech, Báje, Horymír a Šemík, Praha), Cestovník s postavičkami Českého ráje, kde jsou rozepsány jednotlivé pověsti, fixy, pastelky, rozstříhané a zalaminované jmenované pověsti dějin národa českého (příloha č. 4.5), postavičky Českého ráje s připravenými mřížkami (přílohy č. 4.6, 4.7), stopky, hrací kameny pro celoprogramovou hru

Podrobně rozpracovaný obsah

Na začátku všechny týmy jako úvodní motivaci k tématu společně zhlédnou videa – Dějiny udatného českého národa – Praotec Čech a Báje, Pověst o Horymírovi a Šemíkovi, Praha. Společně si pověsti převyprávějte. Dochází zde k rozvoji klíčových kompetencí (zvýšení kulturního povědomí a vyjádření, poznání české historie, komunikace v mateřském jazyce).

Následuje ověření získaných znalostí formou skupinové práce:

1/ Každý tým obdrží rozstříhané a promíchané všechny pověsti české: Stará historka (praotec Čech), Krok, Krokovy dcery, Kniže Přemysl, Praha, Horymír a Šemík a v co nejkratším čase sestaví jednotlivé pověsti (časový limit je omezen 10 minutami). Poté si pověsti společně s vedoucím hry zkontrolujete. Za správnost a rychlost je tým odměněn hracími kameny do celoprogramové hry.



Obrázek 6 Zapisovatel hry, foto SVČ Sluníčko

Na závěr si tým zvolí jednu z postav z pověstí a předvede ji pantomimou vedoucímu hry, který hádá postavu – pokud



vedoucí neuhodne, hrací kameny získává tým.

V druhé části žákům pedagog všeobecně vypráví o pověstech Českého ráje a následují aktivity posilující sociální vztahy ve skupině a rozšiřuje vědomosti žáků o Českém ráji.

2/ Po budově jsou rozmístěny očíslované kartičky s postavičkami z Českého ráje. Každá postavička je zde 2x – na jedné je postavička se svým názvem a na druhé je název místa odkud pochází. Každý tým obdrží soutěžní mřížku, do které žáci vpisují nalezené postavy a místa. Hra je popsána v části 3.1.2.

Motivace: poznání české historie a postaviček Českého ráje, které se ověří v soutěžích a týmy získají další kameny do celoprogramové hry.

2.1.3 Téma: Poznáváme naši vlast - 60 minut

Forma a bližší popis realizace

Samostatná práce propojená se skupinovou – na jednotlivých stanovištích plní vždy jeden z týmu zadaný úkol. Kompetence: účastníci si po celou dobu tohoto bloku osvojují sociální a občanské schopnosti, komunikují v mateřském jazyce. Získávají kulturní povědomí.

Speciální požadavek: Na uskutečnění této aktivity je potřeba 5 pořadatelů. Každý z nich je u jednoho hracího stolu a skupince hráčů vždy vysvětluje pravidla a hlídá správnost odpovědí, předává hrací kameny po ukončení hry podle získaného pořadí hráčů.

Metody

didaktické hry

Pomůcky

desková hra Česko junior, V kostce! Česká republika, desková hra Labyrint Česká republika, hra Tik tak bum junior, hrací kameny pro celoprogramovou hru

Podrobně rozpracovaný obsah

Každý tým nominuje na jedno stanoviště jednoho svého člena, takže se týmy promíchají a poznají se při hře blíže s členy dalších týmů. Na každém stanovišti stráví hráči 15 minut. Hraje se metodou štafetového běhu – členové týmu si předávají u jednotlivých herních stolů (stanovišt) místo a pokračují ve hře. Na závěr je u každého stanoviště stanoveno pořadí výherců, kteří jsou odměněni hracími kameny. Každé stanoviště řídí pořadatel, který vysvětluje pravidla a organizuje hru. Stanoviště jsou rozepsána v části 3.1.3.



Obrázek 7 Deskové hry, foto SVČ Sluníčko

Motivace: vzájemná soutěživost, poznání České republiky, získání kamenů do celoprogramové hry.

2.1.4 Téma: Cesta za pokladem tatarského mužíka - 90 minut

Forma a bližší popis realizace



Skupinová práce – putování po městě a seznamování se s významnými místy města Nutná je zde efektivní spolupráce, k závěrům dochází skupina společně. Žáci ve skupině diskutují, argumentují. Toto téma rozvíjí v žácích zejména kompetence v oblasti kulturního povědomí a komunikačních dovedností.

Metody

metoda názorně-demonstrační, inscenační

Pomůcky

hrací knížka – Cesta za pokladem tatarského mužíka (příloha č. 4.8, správné řešení knížky v příloze č. 5.5), psací potřeby, hrací kameny pro celoprogramovou hru – budou uloženy u tatarského mužíka na konci trasy (tatarský mužík – dobově oblečený člověk), přívěšky tatarského mužíka (ocenění žáků) – každý realizátor si může zvolit odměny dle svého regionu

Podrobně rozpracovaný obsah



Obrázek 8 Přívěsek s tatarským mužíkem, foto SVČ Sluníčko

Všechny týmy jsou společně na náměstí, kde jsou poučeny o bezpečnosti při plnění tohoto úkolu. Zároveň jsou žáci motivováni, že na konci jejich putování na ně možná bude čekat tatarský mužík s pokladem. Důraz je zde kladen na vzájemnou spolupráci ve skupině – skupinová dynamika. Jednotlivé týmy obdrží na startu hrací knížku Cesta za pokladem tatarského mužíka a jsou znovu poučeny o bezpečnosti při pohybu ve městě. Dále samostatně postupují dle mapy a hrací knížky. Týmy jsou posílány na trasu, kde plní úkoly zveřejněné

scénku. v hrací knížce, postupně (limit 5 minut). Cíl cesty je označen v mapě, zde čeká tatarský mužík, který týmům za jejich splněné úkoly a vyslovení hesla předá část svého pokladu – přívěsek s tatarským mužíkem a podle správnosti odpovědí i hrací kameny do celoprogramové hry. Děti sehrávají s tatarským mužíkem

Motivace: poznání města, kde žáci žijí (sociální a občanská výchova).

2.2 Tematický blok č. 2 „Oheň přátelství“– 1 vyučovací hodina

Forma a bližší popis realizace

Hromadná forma. Večerní povídání – účastníci poznávají životní hodnoty, vyjadřují své dojmy a prožitky. Dochází k rozvoji sociálních, kreativních, volných a estetických i etických kompetencí žáků. Získávají kulturní povědomí, znalosti o své vlasti, seznamují se s národními symboly, posilují vlastenectví.

Metody

četba, poslech, práce s textem, rozhovor, výtvarné metody

Pomůcky

kniha Pohrátky aneb cesta pavoučka Vincka, přehrávač na CD, CD nahrávka jmenované knihy, výukové obrázky pro každého žáka (strom – vzduch, země, oheň, rodina, stesk – radost, příloha č. 4.11) – viz knížka, letadélka štěstí (příloha č. 5.6)



Podrobně rozpracovaný obsah

Jedná se o hromadnou formu práce. Průvodce programem navodí příjemnou atmosféru – děti sedí nebo leží v kruhu. Aktivita je vedena dle knížky – Pohrátky aneb cesta pavoučka Vincka – účastníci se při této aktivitě seznamují s kamarádem pavoučkem Vinckem. Své pocity děti přenáší na letadélko štěstí, které sami sestaví. Letadélky si děti pak společně hází. Před spaním poslouchají audionahrávku – pokračování povídání o pavoučkovi Vinckovi.

2.3 Tematický blok č. 3 Dobrovolnictví a environmentální povědomí “Nikdo by neměl být sám” – 4 vyučovací hodiny

2.3.1 Téma č. 1 Environmentální povědomí - 60 minut

Forma a bližší popis realizace

Skupinová práce i hromadná práce. Celé téma formuje u žáků jejich přístup k životnímu prostředí, umění hospodařit a uvědomují si etické hodnoty života. Uvědomují si vzájemné propojení člověka a přírody.

Metody

řízená diskuse, hry s ekologickou tematikou

Pomůcky

mapa města, obrázky barevných popelnic (příloha č. 5.7), eko bludiště (příloha č. 4.9), eko kvíz (příloha č. 4.10), hrací kameny pro celoprogramovou hru, správné řešení (přílohy č. 5.8 a č. 5.9)

Podrobně rozpracovaný obsah

U velké mapy města diskutujeme o třídění odpadu ve městě, kde jsou sběrná místa, co se třídí atd. Ve skupinách se hrají eko hry – eko bludiště a malý eko kvíz. Za splnění získávají týmy hrací kameny do celoprogramové hry.

2.3.2 Téma č. 2 Dobrovolnictví: Nikdo by neměl být sám - 120 minut

1. část - 60 minut

Forma a bližší popis realizace

Skupinová práce, exkurze, Předchozí příprava pedagoga: zajištění návštěvy v pěti neziskových organizacích – každé družstvo navštíví jednu NNO, kde proběhne řízená diskuse.

Metody

řízená diskuse, slovní a inscenační metody

Pomůcky



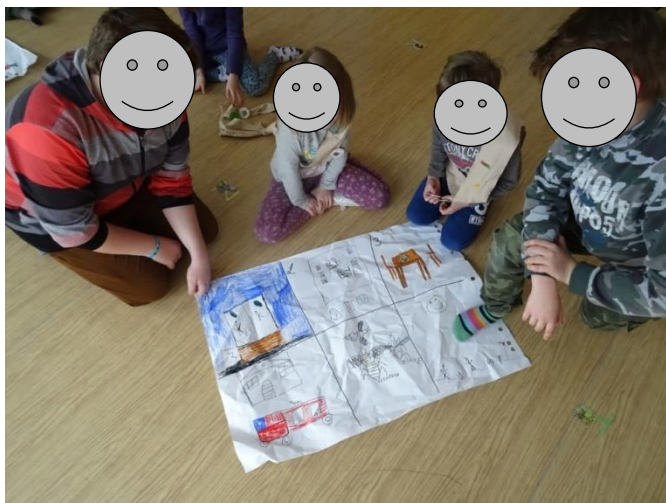
Obrázek 9 Mapa města, foto SVČ Sluníčko



fotoaparát, blok, tužka

Podrobně rozpracovaný obsah

Stratég z každého týmu si vylosuje kartičku s názvem neziskové organizace. Na mapce města si najdou sídlo organizace a po proškolení o bezpečnosti pohybu ve městě jdou na sjednanou návštěvu. Jejich úkolem je vyfotit sídlo organizace, představit se a získat co nejvíce poznatků ze života dané organizace. Získávají tím kompetence komunikační, sociální, společenské, ale i poznávají více místo, kde žijí.



Obrázek 10 Výstup z návštěvy NNO, foto SVČ Sluníčko

Jednotlivé týmy dětí navštíví neziskové

organizace v našem městě – hasiči – SHD Lomnice nad Popelkou, Informační centrum pro mládež Lomnice nad Popelkou, Český včelařský svaz – pobočka Lomnice nad Popelkou, oblastní pobočka Charity Jičín, Loutkářský soubor Popelka Lomnice nad Popelkou. Organizace mají pro děti připravené ukázky dobrovolnických a charitativních aktivit – probíhá řízená diskuze.

Skupinky se musí v předepsaný čas vrátit zpět do SVČ Sluníčko.

2. část - 60 minut

Forma a bližší popis realizace

Skupinová, výtvarné ztvárnění dobrovolnických aktivit pomocí komiksu. Žáci se při této aktivitě zdokonalují v komunikaci v mateřském jazyce, učí se vzájemné spolupráci, upevňují sociální vztahy, upevňují kulturní povědomí.

Metody

esteticko-didaktická metoda, projektová výuka, inscenační metoda.

Pomůcky

velký papír do každé skupiny, psací potřeby, fixy, hrací kameny pro celoprogramovou hru

Podrobně rozpracovaný obsah

Jednotlivé týmy dostanou velký papír rozdělený na 6 polí. Úkolem týmů je během 20 minut ztvárnit dobrovolnickou činnost (příběh), který prakticky poznaly při návštěvě NNO.

Postupně pak slovně prezentují před ostatními svůj příběh, své zážitky v navštívených organizacích. Na závěr jsou odměněni hracími kameny, které ihned využijí při hraní celoprogramové hry.

2.4 Tematický blok: Závěr celoprogramové hry, evaluace – 2 vyučovací hodiny

1. část – Závěr celoprogramové hry - 45 minut

Forma a bližší popis realizace

Skupinová práce – dokončení celoprogramové hry.



Metody

kritické myšlení, heuristická metoda

Pomůcky

celoprogramová hra Cesta za poznáním naší vlasti – hrací plocha (=mapa ČR), hrací kameny, hrací karty, pravidla hry, odměny pro týmy

Podrobně rozpracovaný obsah

Zakončení celoprogramové hry – hraní dle pravidel hry – viz kapitola 3.1.1 - využití všech získaných kamenů, hra časově omezena. Po uplynutí časového limitu (30 min.) je hra ukončena a jsou spočítány body jednotlivých týmů. Vítězný tým je odměněn drobnou odměnou, i ostatní jsou odměněni drobnými předměty.



Obrázek 11 Společné dokončení celoprogramové hry, foto SVČ Sluníčko

2. část – Evaluace celého programu - 45 minut

Forma a bližší popis realizace

Skupinová a poté samostatná práce. Vyplnění evaluačního dotazníku – hodnocení barevnými papírkami.

Evaluace programu – pedagog ověří pokládáním předepsaných otázek.

Metody

brainstorming, kritické myšlení, slovní, produkční metoda

Pomůcky

flip chart, fixy, samolepící barevné papírky

Podrobně rozpracovaný obsah

Na flip chart se napíše jednotlivé oblasti, kterými dětmi během dvou dnů prošly – jednotlivé části si společně připomenou. Poté si každý vezme dva barevné papírky pro 1. den, dva pro 2. den a přilepí k názvu aktivity, které se mu nejvíce líbily. Následně dojde k vyhodnocení přínosu programu žákům – pedagog prověří znalosti několika otázkami.



Obrázek 12 Obrázek 12 Zhodnocení aktivit, foto SVČ Sluníčko

Na závěr společně zhodnotíme.



3 Metodická část

Používané metody neformálního vzdělávání v celém programu se ukazují být velmi efektivním nástrojem při hledání identity žáků. Díky poměřování vlastních sil, získávání zpětných vazeb od ostatních žáků i pedagogů, díky hledání a směřování během hry si jedinec vlivem celostního působení prožitkových projektů lépe vytyčuje cestu k sobě samému, k sebeuvědomění, k identitě, k autenticitě. Vše, co získává ve formálním vzdělávání, může v neformálním vzdělávání ještě více rozvíjet, být sám sebou.

Vzdělávací program „Já a moje vlast II“ účinně a efektivně propojuje systém formálního a neformálního vzdělávání. Ve formálním vzdělávání žáci získávají základní znalosti i dovednosti z oblasti jazykové výbavy v mateřském jazyce, sociální a občanské schopnosti, učí se kulturnímu povědomí, znalosti o České republice, ekologickému cítění, o místě, kde žijí. Tyto znalosti a dovednosti ještě více rozvíjí v neformálním vzdělávání. Žáci mají více prostoru pro formulování a vyjádření, pomocí zážitkové pedagogiky lépe vstřebávají výukový materiál. Dalším přínosem programu „Já a moje vlast II“ je propojení formální výuky ve školách s neformální výukou v prostorách střediska volného času. Toto neformální prostředí a neformální vzdělávání má zjevný pozitivní dopad na žáky a propojuje výsledky školního vzdělávání s reálnou situací v životě, čímž zpětně zvyšuje motivaci žáků v dalším vzdělávání.

V neformálním vzdělávání mají větší šanci k zapojení i žáci se specifickými potřebami. Tito žáci zde mají prostor pro vyjádření svých pocitů, dostávají více šance ke komunikaci se svými vrstevníky. Mění se tak i jejich vzájemný postoj žáků – všichni žáci tak rozvíjí své sociální schopnosti.

V průběhu programu jsou realizována zejména tato průřezová témata:

- Sociální a občanská výchova,
- Environmentální výchova,
- Utváření kulturního povědomí.

3.1 Metodický blok č. 1 Česká republika “Cesta za poznáním naší vlasti”

3.1.1 Téma č. 1 Cesta za poznáním naší vlasti

1. část – seznámení

Forma a bližší popis realizace

Komunitní kruh – výhodou uspořádání do kruhu je, že na sebe žáci vzájemně vidí a mohou přirozeně komunikovat verbální i neverbální formou. Zařazeny jsou ledolamky (icebreakery) a je využívána i metoda brainstormingu.

Formou her a podobných aktivit zážitková pedagogika vyvolává autentické prožitky a s těmito výchozími hodnotovými zážitky budeme dále pracovat.

Kompetence: V rámci tohoto bloku rozvíjí žáci komunikační dovednosti v mateřském jazyce, sociální a občanské povědomí – učí se komunikovat ve skupině a řešit společně úkoly. Žáci se lépe vyjadřují a používají mateřský jazyk, prezentují před ostatními splněné úkoly. Vznikají pozitivní sociální vazby.

Metody



komunitní kruh, hra, skupinová práce

Pomůcky

papíry, psací potřeby, flip chart, materiál Barevná kolečka s písmeny abecedy (příloha č. 4.1) – více kopií, aby byl dostatek písmenek

Podrobně rozpracovaný obsah

Realizátoři si sami promyslí vhodné otázky pro zmapování znalostí žáků před zahájením programu, nebo využijí návodné otázky. Realizátoři si dobře prostudují pravidla použitých her.

Aktivita začíná v kruhu, pedagog se představí a stručně seznámí účastníky s průběhem programu. Následně mapuje stav znalostí a zaznamenává si stav znalostí. Využít může například tyto návodné otázky:

1. Jaké české pověsti znáte?
2. Jaké znáte postavy z pověstí?
3. Znáte nějaké pověsti Českého ráje?
4. Kde se nachází Český Krumlov?
5. Kde je nejvyšší hora ČR?
6. Kde je Karlštejn – sídlo vybudované Karlem IV.?
7. Kde je krajské město Jihlava?
8. Kde jsou světoznámé lázně Karlovy Vary?
9. Který kraj má je znaku koně?
10. Kde pravení Vltava?
11. Víte, kde je sběrný dvůr v našem městě?
12. Jaké máme v našem městě barvy popelnic na tříděný odpad?
13. Proč máme chránit životní prostředí?
14. Kam si může každý z vás dojet v našem městě pro kompost a odvést si jej zadarmo na svoji zahrádku nebo domů na přesazení květin?
15. Co je to dobrovolnictví?
16. Umíte vyjmenovat kraje České republiky?
17. Umíte vyjmenovat krajská města?
18. Jaká znáte pohoří v České republice?
19. Jaké řeky znáte v České republice?

Pedagog nebude používat všechny navržené otázky, sám vyhodnotí podle interakce žáků, kolik otázek a jaké položí. Je také vhodné zamyslet se nad pořadím, ve kterém budou otázky pokládány. V tuto chvíli se neočekává příliš vysoká znalost tématu.

Po úvodní části následují seznamovací hry:

Toto téma rozvíjí v žácích zejména kompetence v oblasti komunikačních dovedností a sociálních kompetencí.

Seznamovací hry – ledolamky:

1/ Komunitní kruh: Sezení v kruhu je alternativní formou hromadného vyučování, která je založena na odlišném uspořádání učebního prostředí, které je v neformálním vzdělávání běžně používána. Jedná se o první seznámení s prostředím, hrou, vedoucími.

2/ Kdo se rychleji seřadí: Do jedné řady kluci do druhé dívky. Nyní se srovnat podle abecedy podle svých jmen, poté podle věku, výšky.



3/ Barevná jména: Po místnosti jsou rozmístěna barevná kolečka s písmenky abecedy. Děti si musí najít podle svého jména kolečko dle svého začátečního písmene. Srovnají kolečka dle abecedy, poté z písmen vytvoří co nejvíce slov.

4/ Na flip chart každý napíše své jméno a svůj symbol.

5/ Co nás spojuje: Děti se rozdělí do týmů. Dostanou velký papír, každý si sedne z jedné strany papíru a doprostřed zapíše vše, co našli, že mají společného (zájmy, jídlo, oblečení...) a do své kolonky jen to, čím je on sám jedinečný. Pracují 10 minut, pak jednotlivé skupinky prezentují své výstupy, a ještě každý ve skupině představuje svého kamaráda.

2. část – vytvoření týmů

Forma a bližší popis realizace

Skupinová dynamika – vytvoření týmů, práce v týmu, prezentace zadaných úkolů.

Kompetence: žáci vzájemně komunikují v mateřském jazyce a prohlubují své sociální dovednosti.

Metody

vyprávění, předvádění, instruktáž, prezentace

Pomůcky

nůžky, fixy, tempéry, pastelky, fixy na textil, karton, látka, provázek, flip chart, hrací kameny, maska listonoše, obrázky tatařika a hradu Kozlov (přílohy č. 5.1 a č. 5.2), dopis od tatařika (příloha č. 5.3)

Podrobně rozpracovaný obsah

Dobrovolník převlečený za listonoše přinese dopis od tatarského mužika včetně lístečků na rozdělení do týmů. Na lístečcích jsou obrázky historických budov Lomnice nad Popelkou. Podle nich se účastníci rozdělí do družstev. Budovy je třeba nakopírovat a vystříhat podle počtu účastníků. Obrázky si realizátoři přizpůsobí podle svého regionu. Budovy ještě žáci přikládají na mapu města, aby věděli že se jedná o radnici, kostel, škola, zámek, roubenka. Na flip chartu realizátor vystaví obrázek tatarského mužika a hradu Kozlov – příloha č. 5.1 a č. 5.2.

Celá skupinka je pohromadě a pedagog jim vypráví pověst o tatarském mužikovi, který žil na nedalekém hradě Kozlov a je ve znaku města Lomnice nad Popelkou. Obrázek hradu i tatařika umístí na flip chart. Ke konci vyprávění pověsti přichází listonoš od tatarského mužika (dobově oblečený pomocník). Přináší dopis a v něm je pomocí symbolů rozdělení žáků do skupin. Zve každého samostatně k vyzvednutí lístku se symbolem stavby. Motivuje žáky ke skupinové práci, k získávání znalostí o ČR, kulturnímu povědomí, komunikaci v mateřském jazyce, neboť jedině tak se jim podaří najít poklad tatarského mužika.

Žáci jsou tak rozděleni do 5 skupin po čtyřech, v každé skupině budou 4 předepsané role. Do skupin se rozdělí podle obrázků staveb ve městě (dostali od listonoše), které zároveň tímto poznávají.

Navzájem se představí a domluví se na rozdělení rolí – velitel týmu, strážce pokladu (shromáždí získané hrací kameny), mluvčí (prezentuje v určených úkolech práci týmu), stratég (řídí hraní celoprogramové hry). Vše se zapíše na flip chart pro přehlednost. Rozvíjí se komunikační dovednosti, sociální citění.

Každý tým si vymyslí svůj název, vymyslí a namaluje erb svého týmu na štít z papíru nebo vytvoří z keramické hlíny (vhodnější varianta – je trvanlivější). Dále tvoří z látek kostým se svým erbem.



Vyrábí si váček na hrací kameny, o něž se stará strážce pokladu. Vše záleží na jejich fantazii, vzájemné komunikaci, kooperaci. Realizátor žáky navádí na postup, jak je možné pomůcky vyrobit, konzultuje s nimi postupy. Může mít připravené ukázky.

Výroba sáčku na kameny: 1.varianta: Z látky vystříháme obdélník, přehneme v polovině, na stranách sešijeme, zavážeme provázkem. 2. varianta: Tato varianta je rychlejší a jednodušší. Vystříháme kolo z látky (necháme na fantazii dětí), naplníme kameny, vršek svážeme provázkem. Upozorníme děti, že je zde riziko vysypání kamenů při rozvazování.

Na závěr mluvčí týmu prezentuje, proč si tým zvolil tento název, co znázorňuje jejich erb a kostým. Za splněné úkoly získává tým první hrací kameny do svého váčku. Počet rozdaných kamenů záleží na hodnotiteli.

Výstup tohoto bloku: Žáci spolu umí komunikovat v mateřském jazyce, mají rozdělené role ve skupině, umí prezentovat svoji práci – svůj tým, znají historii vzniku lomnického erbu, zvýšili si povědomí o historii svého města.

Průběh evaluace: Na konci tohoto bloku skupinky předváděly své kostýmy, erby, váčky, prezentovaly své názvy. S každou skupinkou proběhla řízená diskuze:

- Proč tento název – jak souvisí s historií ČR
- Proč tento erb?
- Jak se vám pracovalo ve skupině – jak fungovala skupinová dynamika...

3. část – Pravidla celoprogramové hry (60 minut)

Forma a bližší popis realizace

Frontální výuka – vysvětlování pravidel, skupinová práce – vyzkoušení vysvětlených pravidel v praxi.

Klíčové kompetence: V rámci tohoto bloku dochází k rozvoji kulturního, sociálního povědomí a vyjádření. Žáci se zdokonalí ve znalostech o ČR, získají podvědomí o regionálních výrobcích. Zvýší se jejich občanské schopnosti.

Metody

vysvětlování, hra

Pomůcky

celoprogramová hra Cesta za poznáním naší vlasti – hrací plocha (=mapa ČR – vyrobeno na zakázku pro SVČ Sluníčko Lomnice n. P.), hrací kameny různých barev, hrací karty (přílohy č. 4.2 – dva sety, č. 4.3 – pro každý tým, č. 4.4 – pro každý tým), pravidla hry, barevná tiskárna a laminovací zařízení.

Podrobně rozpracovaný obsah

Příprava pedagoga: Nastudování pravidel hry, příprava místnosti, kde je po celou dobu umístěna hrací plocha hry Cesta za poznáním naší vlasti, příprava hracích kamenů různých barev a možno i materiálu. Hrací plocha s mapou České republiky byla v pilotním projektu vyrobena na zakázku firmou Interflag Lomnice n. P. Na hrací ploše by měly být některé státní symboly, např. vlajka ČR a státní znak. Dále jsou zde výrazně vyznačeny jednotlivé kraje ČR. Pomocí této hrací plochy si žáci uvědomují podobu ČR, získávají povědomí o vzájemné poloze jednotlivých krajů a o jejich erbech. Rozvíjejí sociální a občanské schopnosti, upevňují si kulturní povědomí, zvyšují si národní hrdost, znají státní symboly.



Na hrací plochu umístíme hrací kameny v nádobkách v tomto pořadí důležitosti: český granát (červené kameny) – nejvyšší hodnota, ametyst (fialová barva), malachit (zelená/tyrkysová barva), pyrit (žlutá barva) – nejnižší hodnota. Pro přípravu karet využijeme i barevnou tiskárnu a laminovací zařízení. Potřebujeme dvě vytištěné sady hracích karet s body o 56 kartách v případě přílohy č. 4.2, sadu hracích karet pro získávání kamenů pro každý tým v případě přílohy č. 4.3. a sadu pro výměnu kamenů pro každý tým v případě přílohy č. 4.4. Hra je určena pro 5 týmů po čtyřech hráčích.

Všechny týmy přejdou společně k hrací ploše celoprogramové hry *Cesta za poznáním naší vlasti*. Pedagog zde vysvětlí pravidla hry, používání získaných kamenů za soutěže či aktivity. Každý tým má u stolu vyznačeno své místo, kam se postaví. Začíná tak kooperace ve skupině.

Jeden z pedagogů bude vedoucí této hry, bude ji organizovat, vysvětlovat, pomáhat, radit týmům. Druhý pedagog dohlíží na klidný průběh hry a má připraveno povídání o regionálních výrobcích, viz příloha č. 5.4.

Pravidla hry Cesta za poznáním naší vlasti:

Celoprogramová hra provází týmy během celého programu Já a moje vlast II. Za jednotlivé úkoly týmy získávají hrací kameny, které použijí v této hře. Počet rozdaných kamenů určuje pedagog u jednotlivých aktivit sám.

Příprava hry: (viz foto níže)

1. Na hrací plochu umístíme hrací kameny v nádobkách v tomto pořadí důležitosti:

- ↓ český granát (červené kameny) – nejvyšší hodnota
- ↓ ametyst (fialová barva)
- ↓ malachit (zelená/tyrkysová barva)
- ↓ pyrit (žlutá barva) – nejnižší hodnota

2. Na hrací plochu položíme hrací karty s body – 8-10 karet, další zůstávají v balíčku Na plochu se umisťují postupně.

3. Jednotlivým týmům přidělíme stejný počet karet pro získání kamenů, které drží v ruce, a to:

- 3 karty výměnu kamenů
- 3 karty pro získání kamenů – 1. pro malachit, 2. pro ametyst, 3. pro český granát

4. Každému týmu přidělíme do začátku 4 hrací kameny pyritu (žlutá barva).

5. Každý tým má své místo – označeno číslem.

Pravidla hry:

1. Týmy se domluví, který z nich zahájí hru.
2. Hra se hraje na několik kol, proto se tým vždy rozhodne, jakou akci v daném kole provede.

Možné akce:

- Tým využije jednu kartu pro získání kamenů, či výměnu kamenů z ruky, položí ji na stůl a dle karty si vezme hrací kameny.



- Tým získané hrací kameny vymění za kartu s body (produkty ČR) – na kartě je vyobrazeno, za kolik se vymění hracích kamenů. Na uvolněné místo hrací plochy se položí další karta z balíčku.
- Tým odpočívá – vezme si karty pro získání kamenů, které leží odložené na stole, a pokračuje další tým.

Cíl hry: Cílem hry je získat co nejvíce bodů, které jsou vyobrazeny na kartách s obrázky známých produktů České republiky. Na konci hry si každý tým sečte získané body z hracích karet a připočítá za každý zbylý hrací kámen 1 bod. Vedoucí hry důrazně karty s jednotlivými produkty a spojuje je s krajem, kde je produkt vyráběn. Vyhrává tým s největším počtem získaných bodů.

Po vysvětlení pravidel si vyučující s žáky pečlivě prohlédne hrací plochu. Žáci se podívají na erby jednotlivých krajů, zopakují si některé státní symboly. Dochází k řízené diskusi mezi pedagogem a žáky. Odehraje se jednoho zkušební kolo, aby byla pravidla všem jasná.

Celoprogramová hra provází týmy po celou dobu programu. Týmy si ve svých váčcích shromažďují získané kameny a při hrách je pak proměňují v hrací karty.

Toto téma rozvíjí v žácích zejména dovednosti v oblasti sociálních a občanských kompetencí, které v programu postupně rozvíjejí žákovu schopnost komunikace v mateřském jazyce, učí se zde kooperovat – pracovat ve skupině. Dochází zde k prezentování vlastních závěrů a schopnost obhájit je. Lze využít další regionální pověsti a přizpůsobit dle regionu. Toto téma rozvíjí v žácích zejména kompetence v oblasti kulturního povědomí, dovednosti vyjadřování a komunikace v mateřském jazyce. Žáci rozvíjí své sociální a občanské schopnosti.

Po ukončení tohoto bloku odcházejí žáci společně k hracímu stolu a odehrají v týmech další část celoprogramové hry Cesta za poznáním naší vlasti. Zde si opět rozšiřují své znalosti o ČR, regionálních produktech a zároveň kooperují, aby kartiček s produkty měli co nejvíce (s nejvíce body).

3.1.2 Téma č. 2 Za pověstmi českými

Forma a bližší popis realizace

Skupinová práce, skupinová dynamika

Metody

názorně demonstrační, napodobování, práce s textem, hry

Pomůcky

dataprojektor, plátno, Dějiny udatného českého národa – staré pověsti české (Praotec Čech, Báje, Horymír a Šemík, Praha), Cestovníček s postavičkami Českého ráje, kde jsou rozepsány jednotlivé pověsti, fixy, pastelky, rozstříhané a zalaminované jmenované pověsti dějin národa českého (příloha č. 4.5), postavičky Českého ráje s připravenými mřížkami (přílohy č. 4.6, 4.7), stopky, hrací kameny pro celoprogramovou hru

Podrobně rozpracovaný obsah

Příprava pedagoga: Je třeba zalaminovat a nastříhat jednotlivé pověsti. Pro každý tým pověsti smíchat dohromady na jednu hromádku. Zalaminovat postavičky z pověstí – jedna postavička má u sebe název, druhá postavička má u sebe uvedeno místo, ze kterého pochází.



Jako úvodní motivace k tématu společně zhlédnutí videa – Dějiny udatného českého národa – Praotec Čech, Báje, Horymír a Šemík, Praha. Následné převyprávění pověstí. Dochází zde k rozvoji klíčových kompetencí (zvýšení kulturního povědomí a vyjádření, poznání české historie, komunikace v mateřském jazyce). Žáci jsou schopni odlišit a vysvětlit, co je pověst, co je historie.

Následují aktivity na procvičení a upevnění získaných znalostí:

1/ Týmy obdrží rozstříhané jednotlivé pověsti české – nastříhat do pruhů, aby se daly části pověsti skládat poslopně za sebe: Stará historika (praotec Čech), Krok, Krokovy dcery, Kníže Přemysl, Praha, Horymír a Šemík. Na pokyn začínají všechny týmy najednou a mají za úkol v co nejkratším čase sestavit jednotlivé pověsti (časový limit je omezen 10 minutami). Poté si pověsti společně s vedoucím hry zkontrolují. Za správnost a rychlost je tým odměněn hracími kameny do celoprogramové hry. Množství jednotlivých kamenů si určuje vedoucí hry sám. Ohodnotí ale všechny týmy, aby se jim ve váčku kameny hromadily.

Na závěr si tým zvolí jednu z postav z pověstí a předvede ji pantomimou vedoucímu hry, který hádá postavu – pokud vedoucí neuhodne, hrací kameny získává tým (počet si opět určí vedoucí hry). Na přípravu vystoupení dáme dětem pouze 10 minut, aby se snažily mezi sebou co nejlépe, nejrychleji a efektivně kooperovat.

V druhé části žákům pedagog všeobecně vypráví o pověstech Českého ráje – metodický podklad nalezne realizátor v Cestovníčce. Následují aktivity posilující sociální vztahy ve skupině a rozšiřující vědomosti žáků o Českém ráji.

2/ Po budově jsou rozmístěny očíslované kartičky s postavičkami z Českého ráje. Každá postavička je zde 2x – na jedné je postavička se svým názvem a na druhé je název místa odkud pochází. Každý tým obdrží soutěžní mřížku, do které vpisují nalezené postavy a místa.

Popis hry: Každý tým nechává mřížku na svém místě společně se zapisovatelem a ostatní členové týmu hledají po budově postavičky a názvy míst. Pamatují si vždy číslo a název postavičky a pak na druhé kartičce číslo a místo, ke kterému místu se pověst vztahuje. Běhají, hledají a musí jej dobře nahlásit zapisovateli a přiřadit k dané pověsti = vytvořit dvojice. Zde je velmi důležitá kooperace skupiny. Na konci hry si společně zkontrolujeme výsledek a obodujeme hru, rozdělíme hrací kameny. Počet kamenů záleží na pořadateli.

3.1.3 Téma: Poznáváme naši vlast

Forma a bližší popis realizace

Samostatná práce propojená se skupinovou – na jednotlivých stanovištích plní vždy jeden z týmu zadaný úkol. Kompetence: účastníci si po celou dobu tohoto bloku osvojují sociální a občanské schopnosti, komunikují v mateřském jazyce. Získávají kulturní povědomí.

Speciální požadavek: Na uskutečnění této aktivity je potřeba 5 pořadatelů. Každý z nich je u jednoho hracího stolečku a skupince hráčů vždy vysvětluje pravidla a hlídá správnost odpovědí, předává hrací kameny po ukončení hry podle získaného pořadí hráčů.

Metody

didaktické hry

Pomůcky



desková hra Česko junior, V kostce! Česká republika, desková hra Labyrint Česká republika, hra Tik tak bum junior, hrací kameny pro celoprogramovou hru

Podrobně rozpracovaný obsah

Příprava pedagoga: Pedagog musí znát pravidla uvedených společenských her. Dále musí připravit prostor k jejich pohodlnému odehrání.

Každý tým nominuje na každé stanoviště jednoho svého člena, takže se týmy promíchají. Žáci se tak mohou poznávat mezi sebou i mimo tým. Na každém stanovišti stráví hráči 15 minut. Hraje se metodou štafetového běhu – členové týmu si předávají u jednotlivých herních stolů (stanovišť) místo a pokračují ve hře. Na závěr je u každého stanoviště stanoveno pořadí výherců, kteří jsou odměněni hracími kameny. Počet kamenů za každé pořadí určuje vedoucí hry před zahájením této aktivity. Kameny žáci shromažďují ve váčku svého týmu. Po ukončení tohoto bloku odchází žáci společně k hracímu stolu a odehrají v týmech další část celoprogramové hry *Cesta za poznáním naší vlasti*. Zde si opět rozšiřují své znalosti o ČR, regionálních produktech a zároveň kooperují, aby kartiček s produkty měli co nejvíce (s nejvíce body).

Touto aktivitou žáci rozvíjejí své kulturní povědomí, sociální a občanské cítění. Umí komunikovat v mateřském jazyce a zvyšují si týmového ducha. Neformální vzdělávání pomocí této metody je velmi účinné a nenásilné. Využíváme možností konstruktivní pedagogiky. Žáci si touto aktivitou utváří vlastní identitu, kterou se snaží pochopit a najít si své postavení ve společnosti. Učení při této aktivitě není pasivní.

Stanoviště:

1. stanoviště – hra Tik tak bum junior: pravidla dle hry
2. stanoviště – desková hra Česko junior: pravidla dle hry
3. stanoviště – desková hra Labyrint Česká republika: pravidla dle hry
4. stanoviště – hra V kostce! Česká republika: pravidla dle hry

Lze využít jiné deskové či karetní hry se zaměřením na Českou republiku. Ale pozor, aby pravidla nebyla zbytečně složitá.

Toto téma rozvíjí v žácích zejména kompetence v oblasti kulturního povědomí. Žáci jsou kompetentní v základních znalostech o České republice.

3.1.4 Téma: Cesta za pokladem tatarského mužíka

Forma a bližší popis realizace

Skupinová práce – putování po městě a seznamování se s významnými místy města Nutná je zde efektivní spolupráce, k závěrům dochází skupina společně. Žáci ve skupině diskutují, argumentují. Toto téma rozvíjí v žácích zejména kompetence v oblasti kulturního povědomí a komunikačních dovedností.

Metody

metoda názorně-demonstrační, inscenační

Pomůcky



hrací knížka – Cesta za pokladem tatarského mužíka (příloha č. 4.8, správné řešení knížky v příloze č. 5.5), psací potřeby, hrací kameny pro celoprogramovou hru – budou uloženy u tatarského mužíka na konci trasy (tatarský mužík – dobově oblečený člověk), přívěšky tatarského mužíka (ocenění žáků) – každý realizátor si může zvolit odměny dle svého regionu

Podrobně rozpracovaný obsah

Příprava pedagoga: Realizátoři pro každou skupinu připraví hrací knížku Cesta za pokladem tatarského mužíka. Správné řešení knížky – příloha č. 5. Jeden z pedagogů se převlékne za tatarského mužíka a bude čekat na konci cesty s odměnami (hrací kameny a přívěšek). Druhý organizuje zahájení hry.

Jednotlivé týmy obdrží na startu hrací knížku Cesta za pokladem tatarského mužíka. Hrací knížku lze vytvořit dle potřeby a přizpůsobit regionu. Společně jdou na start trasy (náměstí), kde jsou žáci poučeni o bezpečnosti při pohybu ve městě. Jednotlivé týmy jsou vypouštěny na trasu po 5 minutách. Dále postupují dle mapy a hrací knížky. Cíl cesty je označen v mapě, zde čeká na kašně tatarský mužík (převlečený druhý pedagog), který týmům za jejich splněné úkoly a vyslovení hesla předá část svého pokladu (opět se rozdají hrací kameny, počet záležití na vedoucím hry). Všichni jsou odměněni přívěskem s tatarským mužíkem. Toto téma rozvíjí v žácích zejména kompetence v oblasti kulturního povědomí a komunikačních dovedností.

Evaluace probíhala v komunitním kruhu se všemi účastníky programu formou řízené diskuze. Účastníci shrnuli, co si vše zapamatovali o svém městě a jeho historii. Převyprávěli společně legendu o tatarském mužíkovi – každý řekl kousek pověsti – postupně tak převyprávěli celý příběh. Účastníci spolu s pedagogy diskutovali, co se jim ve městě nejvíce líbí, co vůbec neznali ve svém městě, na kterém místě byli poprvé.

3.2 Metodický blok č. 2 Komunikace “Přátelství”

3.2.1 Téma: Oheň přátelství

Forma a bližší popis realizace

Hromadná forma. Večerní povídání – účastníci poznávají životní hodnoty, vyjadřují své dojmy a prožitky. Dochází k rozvoji sociálních, kreativních, volných a estetických i etických kompetencí žáků. Získávají kulturní povědomí, znalosti o své vlasti, seznamují se s národními symboly, posilují vlastenectví.

Metody

četba, poslech, práce s textem, rozhovor, výtvarné metody

Pomůcky

kniha Pohrátky aneb cesta pavoučka Vincka, přehrávač na CD, CD nahrávka jmenované knihy, výukové obrázky pro každého žáka (strom – vzduch, země, oheň, rodina, stesk – radost) – viz knížka, letadélka štěstí (příloha č. 5.6)

Podrobně rozpracovaný obsah



Příprava pedagoga: Pedagog obstará potřebné pomůcky a nakopíruje pro každého žáka jeden obrázek z knihy (strom – vzduch, země, oheň, rodina, stesk – radost). Celá aktivita je vedena dle knížky a karet – Pohrátky aneb cesta pavoučka Vincka – formou povídání – účastníci se při této aktivitě seznamují s kamarádem pavoučkem Vinckem. Před spaním poslouchají audionahrávku.

Realizátor podle potřeb může využít jakoukoliv jinou knihu – např. Malý princ. Publikace Pohrátky aneb cesta pavoučka Vincka seznamuje účastníky vzdělávání s historií a současností České republiky. Propojuje zde sociální kompetence, přátelství, lásku člověka k člověku. Společně zde děti poznávají Matku Zemi a učí se vzájemné komunikaci a sociálnímu citění. Při prožívání příběhu děti zjistí, jak důležité jsou přírodní živly – voda, vzduch, oheň, země.

Toto téma rozvíjí v žácích zejména kompetence v oblasti komunikačních a sociálních.

Při této aktivitě se účastníci rozdělí do 4 družstev (z důvodu počtu žvlů) a dostanou předtištěný úryvek, který se ve družstvu naučí.

- S úctou a pokorou děkuji Zemi, že nosí mě s láskou a oporou je mi.
- S úctou a pokorou děkuji Ohni, že plamínek můj udržuje den po dni.
- S úctou a pokorou Vodě se klaním, ať skutky mě odplaví, to je mým přáním.
- S úctou a pokorou Vzduch kolem sebe dýchám, zas cítím život a nikam nepospíchám.

(Úryvky z knihy Kniha Pohrátky aneb cesta pavoučka Vincka.)

Pedagog vytvoří pomyslný kruh (naši planetu Zemi) nebo se postaví oheň ve tvaru hranice. Navodí atmosféru a cituje: „Celou Zemi tehdy zahalila paní Noc svým dlouhým tmavým pláštěm posetým zářícími hvězdami. A stalo se něco překotného...“ Nyní přistupují jednotlivá družstva a říkají své poselství Zemi. Pokud máme oheň, nesou žáci hořící louč a zapalují oheň ze 4 světových stran.

Následuje četba z knihy o narození pavoučka Vincka... „A nezapomeň, pamatuj, ty jsi kouzelný pavouček. Díky tobě objeví mnoho dětí sebe sama.“

Pedagog nyní rozdá dětem obrázek kouzelného stromu se slovy: „Duch stromu o tebe pečuje. Pohlad jej taky kouzelnými barvami.“ Děti vytváří obrázek podle svého citění a vnitřní nálady. Obrázky si společně vystaví.

Následuje společná aktivita – Letadélka štěstí. Každý žák si podle svých pocitů vybarví letadélko štěstí. Jedná se o skupinovou výuku. Při této aktivitě je důležitá komunikace pedagoga s účastníky o hodnotách života. Klíčové kompetence při těchto aktivitách jsou sociální a občanské schopnosti, komunikace v mateřském jazyce. Je zde dostatečný prostor pro vyjádření svých názorů a uplatnění získaných znalostí a dovedností.

Postup: Letadélko si děti přemalují bílou barvou a pak malují letadélko štěstí dle svých představ a fantazie.

3.3 Metodický blok č. 3 Dobrovolnictví a environmentální povědomí “Nikdo by neměl být sám”

3.3.1 Téma č. 1 Environmentální povědomí

Forma a bližší popis realizace



Skupinová práce i hromadná práce. Celé téma formuje u žáků jejich přístup k životnímu prostředí, umění hospodařit a uvědomují si etické hodnoty života. Uvědomují si vzájemné propojení člověka a přírody.

Metody

řízená diskuse, hry s ekologickou tematikou

Pomůcky

mapa města, obrázky barevných popelnic (příloha č. 5.7), eko bludiště (příloha č. 4.9), eko kvíz (příloha č. 4.10), hrací kameny pro celoprogramovou hru, správné řešení (přílohy č. 5.8 a č. 5.9)

Podrobně rozpracovaný obsah

Příprava pedagoga: Realizátoři připraví pro každou skupinu kopii eko bludiště a eko kvízu. Výsledky pro realizátory jsou připraveny v přílohách 5.8 a 5.9), metodický podklad k ekologii – příloha 5.10. Dále si připraví informace o sběrných místech v místě konání programu.

U velké mapy města diskutujeme o třídění odpadu ve městě, kde jsou sběrná místa, co se třídí atd. Ve skupinách se hrají eko hry – eko bludiště, malý eko kvíz. Následně realizátoři zkontrolují vyplněná zadání a za splnění získávají týmy hrací kameny do celoprogramové hry. Lze využít jakoukoliv jinou eko hru či aktivitu.

Toto téma rozvíjí v žácích zejména kompetence v oblasti komunikačních dovedností a environmentálního povědomí. Rozvíjí sociální a občanské schopnosti. Celé téma formuje u žáků jejich přístup k životnímu prostředí, umění hospodařit a uvědomují si etické hodnoty života. Uvědomují si vzájemné propojení člověka a přírody.

3.3.2 Téma č. 2 Dobrovolnictví: Nikdo by neměl být sám

1. část

Forma a bližší popis realizace

Skupinová práce, exkurze, Předchozí příprava pedagoga: zajištění návštěvy v pěti neziskových organizacích – každé družstvo navštíví jednu NNO, kde proběhne řízená diskuse.

Metody

řízená diskuse, slovní a inscenační metody

Pomůcky

fotoaparát, blok, tužka

Podrobně rozpracovaný obsah

Příprava pedagoga před aktivitou: Zajištění návštěvy v pěti neziskových organizacích – každé družstvo navštíví jednu NNO, kde proběhne řízená diskuse. Metodický podklad pro realizátora – příloha č. 5.11.

Jednotlivé týmy dětí navštíví neziskové organizace v našem městě – hasiči – SHD Lomnice nad Popelkou, Informační centrum pro mládež Lomnice nad Popelkou, Český včelařský svaz – pobočka



Lomnice nad Popelkou, oblastní pobočka Charity Jičín, Loutkářský soubor Popelka Lomnice nad Popelkou. V jiných městech přizpůsobí se přizpůsobí pedagog možnostem svého města. V každé obci, městě pracuje nějaká nezisková organizace, se kterou lze domluvit spolupráci a návštěvu v rámci projektu.

Stratég z každého týmu si vylosuje kartičku s názvem neziskové organizace, kterou jeho tým navštíví. Na mapce města si najdou sídlo organizace a po proškolení o bezpečnosti pohybu ve městě jdou na sjednanou návštěvu. Pedagog se ujistí, že si na mapce našli správnou cestu. Ve větších městech je nutné si zajistit pro každý tým pedagogický doprovod.

Úkolem týmu je vyfotit sídlo organizace a během návštěvy se představit a zjistit, co znamená pojem dobrovolnictví a jak je dobrovolnictví prospěšné pro společnost. Dále má tým za úkol získat co nejvíce poznatků ze života dané organizace. Organizace mají pro děti připravené ukázky dobrovolnických a charitativních aktivit – povídají si s dětmi.

Účastníci získávají kompetence komunikační, sociální, společenské, ale i poznávají více místo, kde žijí.

Evaluace tématu dobrovolnictví probíhala formou „číselné osy“ pro všechny členy programu najednou. Na podlaze jsme vyznačili číselnou osu od 0 do 10 (0 – nezaujalo, nelíbí, nechci, nevím, neznám... 10 – nejlepší hodnocení, znám, vím, umím, chci...). Účastníci si vybírali hodnocení na číselné ose podle svých pocitů a poznatků.

2. část

Forma a bližší popis realizace

Skupinová, výtvarné ztvárnění dobrovolnických aktivit pomocí komiksu. Žáci se při této aktivitě zdokonalují v komunikaci v mateřském jazyce, učí se vzájemné spolupráci, upevňují sociální vztahy, upevňují kulturní povědomí.

Metody

esteticko-didaktická metoda, projektová výuka, inscenační metoda.

Pomůcky

velký papír do každé skupiny, psací potřeby, fixy, hrací kameny pro celoprogramovou hru

Podrobně rozpracovaný obsah

Jednotlivé týmy dostanou velký papír rozdělený na 6 polí. Úkolem týmů je během 20 minut ztvárnit dobrovolnickou činnost (příběh), který prakticky poznaly při návštěvě NNO. Každý tým se dále zamyslí nad tím, jak je dobrovolnictví prospěšné pro každého z nás.

Postupně pak slovně prezentují před ostatními svůj příběh, své zážitky v navštívených organizacích. Na začátku své prezentace každá skupina znovu zopakuje, co je dobrovolnictví. Na závěr jsou odměněny hracími kameny, které ihned využijí při hraní celoprogramové hry. Počet kamenů opět záleží na vedoucím aktivity.

Žáci se při této aktivitě zdokonalují v komunikaci v mateřském jazyce, učí se vzájemné spolupráci, upevňují sociální vztahy, upevňují kulturní povědomí.



3.4 Tematický blok: Závěr celoprogramové hry, evaluace

1. část – Závěr celoprogramové hry

Forma a bližší popis realizace

Skupinová práce – dokončení celoprogramové hry.

Metody

kritické myšlení, heuristická metoda

Pomůcky

celoprogramová hra Cesta za poznáním naší vlasti – hrací plocha (=mapa ČR), hrací kameny, hrací karty, pravidla hry, odměny pro týmy

Podrobně rozpracovaný obsah

Příprava pedagoga: Pedagog si promyslí a zajistí odměny pro vítězný tým v celoprogramové hře a menší odměnu i pro účastníky v ostatních týmech.

Všechny týmy jsou společně k mapě celoprogramové hry – hraní dle pravidel hry – viz kapitola 3.1.1 - využití všech získaných kamenů, hra je časově omezena. Po uplynutí časového limitu (30 min.) je hra ukončena a jsou spočítány body jednotlivých týmů. Vítězný tým je odměněn drobnou odměnou, ostatní drobnými předměty.

2. část – Evaluace celého programu - 45 minut

Forma a bližší popis realizace

Skupinová a poté samostatná práce. Vyplnění evaluačního dotazníku – hodnocení barevnými papírkami.

Evaluace programu – pedagog ověří pokládáním předepsaných otázek.

Metody

brainstorming, kritické myšlení, slovní, produkční metoda

Pomůcky

flip chart, fixy, samolepící barevné papírky

Podrobně rozpracovaný obsah

Příprava pedagoga: pedagog si připraví rozpis aktivit, kterých se žáci v průběhu programu účastnili na velkém papíru.

Na flip chart se napíše jednotlivé oblasti, kterými dětmi během dvou dnů prošly – jednotlivé části si společně připomeneme. Poté si každý vezme dva barevné papírky pro 1. den, dva pro 2. den a přilepí k názvu aktivity, které se mu nejvíce líbily. Při této aktivitě využíváme brainstorming, kritické myšlení, slovní metodu.

Na závěr společně zhodnotíme. Lze využít jakoukoliv jinou aktivitu k zhodnocení – například smajlíky.

Dále pedagog prověří stupeň znalostí otázkami, které se týkají obsahu programu a vyvolává žáky. Seznam otázek je orientační, pedagog jej přizpůsobí skupině, se kterou pracuje



- 1/ Jaké staré pověsti si pamatujete?
 - 2/ Která bájná postava se komu líbila nejvíce?
 - 4/ Kolik je pověstí Českého ráje? (12 pověstí)
 - 5/ Řekněte nám, jaké kulturní památky si pamatujete podle postaviček z Českého ráje? (Trosky, Drábské světničky, Hrubá Skála...).
 - 6/ V kterém městě mimo Prahu najdete orloj?
 - 7/ Kde je nejvyšší hora ČR?
 - 8/ Kde je Český Krumlov?
 - 9/ Kde jsou hranice Česko-Polsko-Německé?
 - 10/ Kde se těží černé uhlí?
 - 11/ Kde je Karlštejn – sídlo vybudované Karlem IV?
 - 12/ Kde pravení Vltava?
 - 13/ Kde je sběrný dvůr v našem městě?
 - 14/ Jaké máme v našem městě barvy popelnic na tříděný odpad?
 - 15/ Proč máme chránit životní prostředí?
 - 16/ Jaké barevné pytle na tříděný odpad a kde dostanete v našem městě?
 - 17/ Kam si může každý z vás dojet v našem městě pro kompost a odvést si jej zadarmo na svoji zahrádku nebo domů na přesazení kytek?
 - 18/ Je dobrovolnictví důležité?
 - 19/ Umíte vyjmenovat kraje České republiky?
 - 20/ Umíte vyjmenovat krajská města?
 - 21/ Jaká znáte pohoří v České republice?
 - 22/ Jaké řeky znáte v České republice?
 - 23/ Jaké regionální výrobky pocházejí v našeho Libereckého kraje?
- Pedagog nevyužívá všechny otázky, vybere pro svou potřebu ty podstatné.



4 Příloha č. 1 Soubor materiálů pro realizaci programu

- přílohy se nacházejí v samostatném souboru

4.1 Barevná kolečka

Tematický blok č. 1 Česká republika “Cesta za poznáním naší vlasti”

Téma č. 1 Cesta za poznáním naší vlasti

4.2 Hrací karty s body I

Tematický blok č. 1 Česká republika “Cesta za poznáním naší vlasti”

Téma č. 1 Cesta za poznáním naší vlasti

4.3 Hrací karty s body II

Tematický blok č. 1 Česká republika “Cesta za poznáním naší vlasti”

Téma č. 1 Cesta za poznáním naší vlasti

4.4 Hrací karty na výměnu kamenů

Tematický blok č. 1 Česká republika “Cesta za poznáním naší vlasti”

Téma č. 1 Cesta za poznáním naší vlasti

4.5 Pověsti

Tematický blok č. 1 Česká republika “Cesta za poznáním naší vlasti”

Téma č. 2 Za pověstmi českými

4.6 Postavičky z pověstí

Tematický blok č. 1 Česká republika “Cesta za poznáním naší vlasti”

Téma č. 2 Za pověstmi českými

4.7 Hrací mřížka

Tematický blok č. 1 Česká republika “Cesta za poznáním naší vlasti”

Téma č. 2 Za pověstmi českými



4.8 Hrací knížka

Tematický blok č. 1 Česká republika “Cesta za poznáním naší vlasti”

Téma č. 4 Cesta za pokladem tatarského mužika

4.9 Eko bludiště

Tematický blok č. 3 Dobrovolnictví a environmentální povědomí “Nikdo by neměl být sám”

Téma č. 1 Environmentální povědomí

4.10 Eko kvíz

Tematický blok č. 3 Dobrovolnictví a environmentální povědomí “Nikdo by neměl být sám”

Téma č. 1 Environmentální povědomí

4.11 Strom

Tematický blok č. 2 „Oheň přátelství“

Téma č. ---



5 Příloha č. 2 – Soubor metodických materiálů

- přílohy se nacházejí v samostatném souboru

5.1 Obrázek tatarského mužíka

Tematický blok č. 1 Česká republika “Cesta za poznáním naší vlasti”

Téma č. 1 Cesta za poznáním naší vlasti

5.2 Hrad Kozlov

Tematický blok č. 1 Česká republika “Cesta za poznáním naší vlasti”

Téma č. 1 Cesta za poznáním naší vlasti

5.3 Dopis od Tatarského mužíka

Tematický blok č. 1 Česká republika “Cesta za poznáním naší vlasti”

Téma č. 1 Cesta za poznáním naší vlasti

5.4 Metodický podklad k hracím kartám

Tematický blok č. 1 Česká republika “Cesta za poznáním naší vlasti”

Téma č. 1 Cesta za poznáním naší vlasti

5.5 Řešení hrací knížky

Tematický blok č. 1 Česká republika “Cesta za poznáním naší vlasti”

Téma č. 4 Cesta za pokladem tatarského mužíka

5.6 Návod na výrobu letadélka štěstí

Tematický blok č. 2 „Oheň přátelství”

Téma č. ---

5.7 Barevné popelnice

Tematický blok č. 3 Dobrovolnictví a environmentální povědomí “Nikdo by neměl být sám”

Téma č. 1 Environmentální povědomí



5.8 Eko bludiště – řešení

Tematický blok č. 3 Dobrovolnictví a environmentální povědomí “Nikdo by neměl být sám”

Téma č. 1 Environmentální povědomí

5.9 Eko kvíz – řešení

Tematický blok č. 3 Dobrovolnictví a environmentální povědomí “Nikdo by neměl být sám”

Téma č. 1 Environmentální povědomí

5.10 Metodický podklad – třídění

Tematický blok č. 3 Dobrovolnictví a environmentální povědomí “Nikdo by neměl být sám”

Téma č. 1 Environmentální povědomí

5.11 Metodický podklad – dobrovolnictví

Tematický blok č. 3 Dobrovolnictví a environmentální povědomí “Nikdo by neměl být sám”

Téma č. 2 Dobrovolnictví: Nikdo by neměl být sám



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

- *závěrečná zpráva se nachází v samostatném souboru*

