

Já a moje vlast III



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



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

Obsah

Já a moje vlast III	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” 345 minut.....	13
2.2 Tematický blok č. 2 Komunikace „Přátelství”– 105 minut	17
2.3 Tematický blok č. 3 Dobrovolnictví a environmentální povědomí “Nikdo by neměl být sám” – 180 minut	19
2.4 Tematický blok: Závěr celoprogramové hry, evaluace – 90 minut	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”	28
3.3 Metodický blok č. 3 Dobrovolnictví a environmentální povědomí “Nikdo by neměl být sám” ..	30
3.4 Tematický blok: Závěr celoprogramové hry, evaluace.....	32
4 Příloha č. 1 Soubor materiálů pro realizaci programu	33
5 Příloha č. 2 – Soubor metodických materiálů	35
6 Příloha č. 3 – Závěrečná zpráva o ověření programu v praxi	36



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 III
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	1.-2. 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 povědomí 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:

Žáci, 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,
- utváření kulturního povědomí.

Konkrétní cíle:

Žáci vzájemné komunikace a spolupráce ve skupině, společně vyřeší problémy a úkoly. Vyhledají informace z mapy ČR, pojmenují naše kraje a poznají regionální výrobky. Budou znát Staré pověsti české, zvýší své kulturní povědomí o místě, kde žijí. Budou se umět lépe vyjadřovat a používat mateřský jazyk, prezentovat před ostatními své splněné úkoly.

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, schopnost chovat se ve skupině.

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 u žáků i kompetence kulturní, což je způsobilost člověka orientovat



se v kultuře své společnosti. Všechny výstupy musí účastníci prezentovat a tím se 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, lepší vytváření neformálních vztahů, aktivní jednání, a především intenzivní učení z prožitků namísto pouhého shromažďování informací, jako je tomu občas ve vzdělávání formálním.

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.

1.7 Předpokládaný počet účastníků a upřesnění cílové skupiny

Program je vytvořen pro 20 žáků 1.-2. tříd základní školy. Jednotlivé aktivity jsou přizpůsobeny cílové skupině, pro jiný počet účastníků je třeba program upravit.

1.8 Metody a způsoby realizace

Program je realizován v jednotlivých blocích ve středisku volného času – SVČ Sluníčko Lomnice n. P. 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” – 345 minut

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/výrobky 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 – 120 minut

První část je věnována seznámení s pravidly celoprogramové hry Cesta za poznáním naší vlasti. Žáci jsou také rozděleni do týmů, tvoří si jméno, erb týmu, určují si role v týmu. Na závěr této části prezentují, proč si toto jméno a erby vybrali a za splnění 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 – puzzle Česká republika, pexeso 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 a součástí městského znaku. Jednotlivé týmy dostanou pracovní listy s úkoly a obrázky míst, která musí navštívit, aby správně splnily zadané úkoly. Na konci dostanou odměnu v podobě hracích kamenů pro celoprogramovou hru a přívěsek přímo z rukou tatarského mužíka.

Tematický blok č. 2 Komunikace “Přátelství” – 105 minut

Tento blok je rozdělen na dvě části. V první úvodní části celého programu se děti pomocí nejrůznějších seznamovacích her navzájem poznávají a komunikují spolu. Druhá část ukončuje první den programu – na základě četby knížky děti poznávají hodnoty přátelství.

Téma č.1 Přátelství – 60 minut



Začíná se komunikačním kruhem, pokračuje se několika seznamovacími hrami, které navozují atmosféru přátelství, děti se poznávají, začínají spolu komunikovat.

Téma č. 2 Oheň přátelství – 45 minut

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” – 180 minut

Blok je rozdělen na dvě témata – v prvním se děti seznamují s environmentálním povědomím. Ve druhé části se v rámci exkurze do místní neziskové organizace seznamují s její 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 – 90 minut

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 pomocí hry na flip chartu.

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 sešivačky

toner do tiskárny

100 buttonů

Pomůcky

20 ks nůžky

sešivačka

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

puzzle ČR

pexeso ČR

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

flip chart

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.



dataprojektor

promítací plátno

počítač s připojením k internetu

CD přehrávač

fotoaparát

tiskárna

laminovací zařízení

stopky

maska tatařika

maska krále

1.11 Plánované místo konání

Místem konání projektu je středisko volného času Sluníčko Lomnice n. P.

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 zájmového útvaru, formou nepovinného předmětu po dobu jednoho pololetí.



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>	65 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 III s doprovodnými materiály, jehož autorem je SVČ Sluníčko Lomnice nad Popelkou, podléhá licenci: **Creative Commons Uvedte 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:

<http://>



2 Podrobně rozpracovaný obsah programu

2.1 Tematický blok č. 1 Česká republika “Cesta za poznáním naší vlasti” 345 minut

2.1.1 Téma č. 1 Cesta za poznáním naší vlasti – 120 minut

1. část – Vytvoření týmů- 60 minut

Forma a bližší popis realizace

Pracuje se se skupinovou dynamikou. Vytvářejí se týmy, ve který se dále pracuje, prezentují se zadané úkoly.

Jsou rozvíjeny klíčové kompetence žáků – žáci vzájemně komunikují v mateřském jazyce a prohlubují své sociální schopnosti.

Metody

vyprávění, brainstorming, názorně-demonstrační metoda, skupinová práce, prezentace

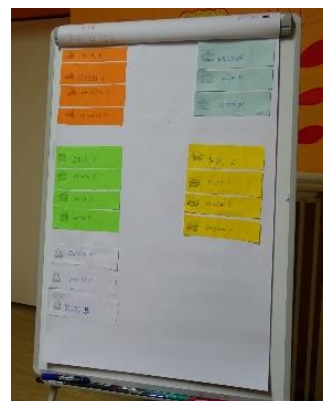
Pomůcky

nůžky, fixy, tempery, pastelky, fixy na textil, plackovač a butony, látka, provázek, flip chart hrací kameny pro celoprogramovou hru, oblečení pro krále

Podrobně rozpracovaný obsah

Celá skupinka je pohromadě a pedagog jim vypraví o návštěvě Karla IV. Rozdělení skupin přijde vyhlásit král Karel IV., který právě projíždí kolem města; krále zastoupí pomocník pedagogů v příslušné masce. Přináší dopis a v něm pomocí symbolů dojde k rozdělení žáků do pěti čtyřčlenných 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.

Členové týmu se navzájem 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. Každý si vytvoří svou placku – button se jménem. Poté vymyslí a namalují si erb svého týmu a vytvoří si každý placku. Dále tvoří z látek šerpu se svým erbem. Vyrábí si váček na hrací kameny, o něž se stará strážce pokladu. Na závěr mluvčí týmu prezentuje před ostatními týmy, proč si tým zvolil tento název, co znázorňuje jejich erb. Za splnění úkoly získává tým první hrací kameny do svého váčku.



Archiv SVČ Sluníčko



Archiv SVČ Sluníčko



Archiv SVČ Sluníčko

Motivace: setkání s Karlem IV., získávání hracích kamenů.



2. část – Pravidla celoprogramové hry – 60 minut

Forma a bližší popis realizace

Frontální vysvětlení pravidel celoprogramové hry. Skupinová práce při vyzkoušení pravidel v praxi. Dochází ke komunikaci v mateřském jazyce, žáci analyzují současnou situaci při hře a učí se tak najít vhodné způsoby řešení a ty realizovat v rámci celé hry.

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

Metody

výklad, 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. 4.1, 4.2 a 4.3), pravidla hry, barevná tiskárna a laminovačka

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



Archiv SVČ Sluníčko

využijí právě při hraní této hry. Vítězí tým, který získá nejvíce bodů.



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



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



Archiv SVČ Sluníčko

ČR.

2.1.2 Téma č. 2 Za pověstmi českými - 75 minut

Forma a bližší popis realizace

Skupinová práce, skupinová dynamika

Metody

projektová, televizní, týmová práce

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. 4.4), postavičky Českého ráje s připravenými mřížkami (přílohy č. 4.5), 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 přečtou a diskutují o nich. 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, Kníže 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 zkontrolují. Za správnost a rychlost je tým odměněn hracími kameny do celoprogramové hry. 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 kapitole 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

puzzle ČR, pexeso ČR, V kostce! 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.

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 vzájemně diskutují, věcně argumentují. Toto téma rozvíjí v žácích zejména kompetence v oblasti kulturního povědomí a komunikačních dovedností.

Metody

metoda názorně-demonstrační, inscenační, skupinová výuka



Pomůcky

pracovní list – Cesta za pokladem tatarského mužíka (příloha č. 4.6), psací potřeby, hrací kameny pro celoprogramovou hru – budou uloženy u tatarského mužíka na konci trasy (tatarský mužík – dobově oblečený člověk), přívěsky tatarského mužíka (ocenění žáků) – každý realizátor si může zvolit odměny dle svého regionu, řešení pracovního listu (příloha č. 5.4)

Podrobně rozpracovaný obsah

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, zásadní roli hraje skupinová dynamika. Jednotlivé týmy obdrží na startu hrací knížku Cesta za pokladem tatarského mužíka (příloha č. 4.6) 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 v hrací knížce, postupně v rozestupu asi 5 minut. Cíl cesty je označen v mapě; zde čeká tatarský mužík, který týmům za jejich splnění úkolů a vyslovení hesla předá část svého pokladu – přívěsek s tatarským mužíkem a podle správnosti odpovědí i hrací kameny do celoprogramové hry.

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



2.2 Tematický blok č. 2 Komunikace „Přátelství“ – 105 minut

2.2.1 Téma: Přátelství - 60 minut

Forma a bližší popis realizace

Téma pracuje se skupinovou prací a komunikačním kruhem. Archiv SVČ Sluníčko

Kompetence: V rámci tohoto bloku rozvíjí žáci komunikační dovednosti v mateřském jazyce, sociální a občanské povědomí učí se komunikovat ve skupině, řešit společně úkoly. Žáci se budou umět lépe vyjadřovat a používat mateřský jazyk, prezentovat před ostatními splněné úkoly. Vznikají sociální vazby.

Metody

komunitní kruh, hra, brainstorming, skupinová práce

Pomůcky

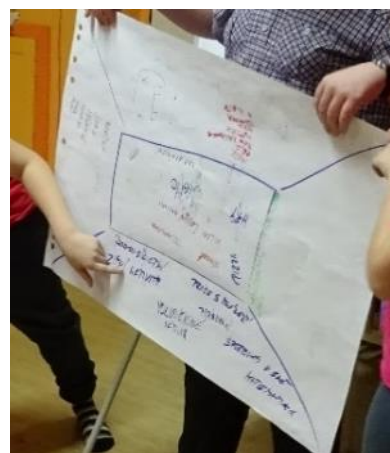
papír, flip chart, psací potřeby, CD přehrávač a hudební CD

Podrobně rozpracovaný obsah

Žáci hrají hry ledolamky určené ke stmelení skupiny. Postupně tak absolvují Komunitní kruh, Kdo se rychleji seřadí, Namaluj můj obrázek, napíší své jména a namalují svůj symbol na flip chart, a nakonec si zahrají hru Co nás spojuje. Metodika her je popsána v kapitole 3.2.1. Všechny tyto hry napomáhají k aktivizování žáků a navození příjemné atmosféry celé skupiny pro celý program. Mají uvolnit napětí



Archiv SVČ Sluníčko



účastníků, kteří se navzájem neznají. Hry posilují komunikační dovednosti.

2.2.2 Téma č. 2 Oheň přátelství - 45 minut

Forma a bližší popis realizace

Týmová spolupráce. Večerní povídání – poznávání životních hodnot, účastníci získávají zkušenost s vyjadřováním vlastních dojmů a sdílením prožitků. Dochází k rozvoji sociálních, kreativních, volných a estetických i etických kompetencí žáků. Žáci získávají kulturní povědomí, nové znalosti o své vlasti, jsou seznámeni s národními symboly a v neposlední řadě je cílem tématu posílení vlastenectví.

Metody

slovní, poslech audionahrávky, práce s textem, rozhovor, výuka kresbou

Pomůcky

Archiv SVČ Sluníčko

kniha Pohrátky aneb cesta pavoučka Vincka, CD přehrávač, audionahrávka knihy Pohrátky aneb cesta pavoučka Vincka, strom (příloha č. 4.7), letadélka štěstí s návodem (příloha č. 5.6)

Podrobně rozpracovaný obsah



Průvodce programem navodí příjemnou atmosféru, které by mělo napomoci, že děti sedí nebo leží v kruhu. Aktivita je vedena dle knížky Pohrátky aneb cesta pavoučka Vincka, část Povídání. Účastníci se při této aktivitě seznamují s kamarádem pavoučkem Vinckem. Své pocity děti přenáší na letadélko štěstí, které samy 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” – 180 minut

2.3.1 Téma č. 1 Environmentální povědomí - 60 minut

Forma a bližší popis realizace

Skupinová práce i hromadná práce (práce v týmu). 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, hra s ekologickou tematikou

Pomůcky

mapa města, obrázky barevných popelnic (příloha č. 5.6), eko bludiště (příloha č. 4.8), hrací kameny pro celoprogramovou hru, správné řešení bludiště (příloha č. 5.7)

Podrobně rozpracovaný obsah

U velké mapy města diskutujeme o třídění odpadu ve městě, kde jsou sběrná místa, co se třídí atd. Ve skupinách se je se hra s ekologickou tematikou (příloha č. 4.8). 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

blok, tužka

Podrobně rozpracovaný obsah

Stratég z každého týmu si vylosuje kartičku s názvem neziskové organizace. Na mapce města si žáci najdou sídlo organizace a po proškolení o bezpečnosti pohybu ve městě jdou na sjednanou návštěvu. Jejich úkolem je navštívit 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.



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 – během návštěvy probíhá řízená diskuze.

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

2. část - 60 minut

Forma a bližší popis realizace

Skupinová práce, 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 své 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 30 minut ztvárnit dobrovolnickou činnost (příběh), který prakticky poznaly při návštěvě NNO.

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

2.4 Tematický blok: Závěr celoprogramové hry, evaluace – 90 minut

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

Dochází k zakončení celoprogramové hry – hraní probíhá dle pravidel hry – viz kapitola 3.1.1 při využití všech získaných kamenů; hra je časově omezena. Po uplynutí časového limitu (30 minut) je hra pedagogem ukončena a jsou spočítány body jednotlivých týmů. Vítězný tým je odměněn drobnou odměnou, i ostatní jsou odměněni drobnými předměty.



2. část – Evaluace celého programu - 45 minut

Forma a bližší popis realizace

Skupinová a následně samostatná práce.
Vyplnění evaluačních dotazníků – hodnocení barevnými papírkami.

Metody

brainstorming, kritické myšlení, slovní, produkční metoda

Pomůcky

flip chart, fixy, samolepící barevné papírky

Podrobně rozpracovaný obsah

Na flip chart se namaluje smajlík „líbí“ a „nelíbí“. Spolu s pedagogem si žáci shrnou jednotlivé aktivity, které žáci během uplynulých dvou dní absolvovali. Každý podle svého uvážení program zhodnotí přilepením svého papírku k odpovídajícímu obrázku.

Na závěr společně zhodnotíme.



Archiv SVČ Sluníčko



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 III“ 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, prohlubují znalosti o České republice, rozvíjejí své ekologické cítění, učí se o místě, kde žijí. Tyto znalosti a dovednosti ještě více rozvíjí v neformálním vzdělávání. Žáci mají více prostoru pro formulování a vyjádření svých myšlenek, pomocí zážitkové pedagogiky lépe vstřebávají výukový materiál. Dalším přínosem programu „Já a moje vlast III“ 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 šancí ke komunikaci se svými vrstevníky. Mění se tak i jejich vzájemný postoj – 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 – Vytvoření týmů

Forma a bližší popis realizace

Pracuje se se skupinovou dynamikou. Vytvářejí se týmy, ve který se dále pracuje, prezentují se zadané úkoly.

Jsou rozvíjeny klíčové kompetence žáků – žáci vzájemně komunikují v mateřském jazyce a prohlubují své sociální schopnosti.

Metody

vyprávění, brainstorming, názorně-demonstrační metoda, skupinová práce, prezentace



Pomůcky

nůžky, fixy, tempéry, pastelky, fixy na textil, plackovač a buttony, látka, provázek, flip chart hrací kameny pro celoprogramovou hru, oblečení pro krále

Podrobně rozpracovaný obsah

Příprava pedagoga: dobrovolník převlečený za krále Karla IV. s dopisem o rozdělení žáků do jednotlivých týmů.

Celá skupinka je pohromadě a pedagog jim vypráví o návštěvě Karla IV. Rozdělení skupin přijde vyhlásit král Karel IV., který právě projíždí kolem města; krále zastoupí pomocník pedagogů v příslušné masce. Přináší dopis a v něm pomocí symbolů dojde k rozdělení žáků do pěti čtyřčlenných skupin. Motivuje žáky ke skupinové práci, k získávání znalostí o ČR, kulturnímu povědomí, komunikaci v mateřském jazyce, neboť jediné tak se jim podaří najít poklad tatarského mužíka.

Členové týmu se navzájem 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). Pro přehlednost se rozdělení zaznamená na flip chartu.

Každý tým si vymyslí svůj název. Každý si vytvoří svou placku – button se jménem. Poté vymyslí a namalují si erb svého týmu a vytvoří si každý placku. Dále tvoří z látek šerpu se svým erbem. Vyrábí si váček na hrací kameny, o něž se stará strážce pokladu. Cílem je rozvíjet vzájemnou spolupráci. Na závěr mluvčí týmu prezentuje před ostatními týmy, proč si tým zvolil tento název, co znázorňuje jejich erb. Za splněné úkoly získává tým první hrací kameny do svého váčku.

Motivace: setkání s králem, získávání hracích kamenů

2. část – Pravidla celoprogramové hry

Forma a bližší popis realizace

Frontální vysvětlení pravidel celoprogramové hry. Skupinová práce při vyzkoušení pravidel v praxi. Dochází ke komunikaci v mateřském jazyce, žáci analyzují současnou situaci při hře a učí se tak najít vhodné způsoby řešení a ty realizovat v rámci celé hry.

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

výklad, 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. 4.1, 4.2 a 4.3), pravidla hry, barevná tiskárna a laminovačka

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, sadu hracích karet pro získávání kamenů pro každý tým a sadu pro výměnu kamenů pro každý tým. 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. 5.3.

Pravidla hry Cesta za poznáním naší vlasti:

Celoprogramová hra provází týmy během celého programu Já a moje vlast III. 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 umísťují 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 zkušebního kola, 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.

3.1.2 Téma č. 2 Za pověstmi českými

Forma a bližší popis realizace

Skupinová práce, skupinová dynamika

Metody

projektová, televizní, týmová práce

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. 4.4), postavičky Českého ráje s připravenými mřížkami (přílohy č. 4.5), 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 společné zhlédnutí videa – Dějiny udatného českého národa – Praotec Čech a Báje, Pověst o Horymírovi a Šemíkovi, Praha. Následuje společné přečtení 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 skupinové 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 časový limit, 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 např. v Cestovníku. 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 skupinová spolupráce. 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 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



puzzle ČR, V kostce! Česká republika, pexeso 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 – puzzle Česká republika
3. stanoviště – pexeso 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 vzájemně diskutují, věcně argumentují. Toto téma rozvíjí v žácích zejména kompetence v oblasti kulturního povědomí a komunikačních dovedností.

Metody

metoda názorně-demonstrační, inscenační, skupinová výuka

Pomůcky



pracovní list – Cesta za pokladem tatarského mužíka (příloha č. 4.6), psací potřeby, hrací kameny pro celoprogramovou hru – budou uloženy u tatarského mužíka na konci trasy (tatarský mužík – dobově oblečený člověk), přívěsky tatarského mužíka (ocenění žáků) – každý realizátor si může zvolit odměny dle svého regionu, řešení pracovního listu (příloha č. 5.4)

Podrobně rozpracovaný obsah

Jednotlivé týmy obdrží na startu pracovní list Cesta za pokladem tatarského mužíka. Společně jdou na start trasy (náměstí), kde jsou poučeni o bezpečnosti při pohybu ve městě. Jednotlivé týmy jsou vypouštěny na trasu po 5 minutách. Dále postupují dle pracovního listu. Cíl cesty je oznámen při startu. V cíli čeká na kašně tatarský mužík (převlečený vedoucí), který týmům za jejich splněné úkoly a vyslovení hesla předá část svého pokladu (opět se rozdají hrací kameny, počet záleží na vedoucím hry). Všichni jsou odměněni přívěskem s tatarským mužíkem.

Pracovní list lze vytvořit dle potřeby a přizpůsobit regionu.

3.2 Metodický blok č. 2 Komunikace “Přátelství”

3.2.1 Téma: Přátelství

Forma a bližší popis realizace

Téma pracuje se skupinovou prací a komunikačním kruhem.

Kompetence: V rámci tohoto bloku rozvíjí žáci komunikační dovednosti v mateřském jazyce, sociální a občanské povědomí učí se komunikovat ve skupině, řešit společně úkoly. Žáci se budou umět lépe vyjadřovat a používat mateřský jazyk, prezentovat před ostatními splněné úkoly. Vznikají sociální vazby.

Metody

komunitní kruh, hra, brainstorming, skupinová práce

Pomůcky

papír, flip chart, psací potřeby, CD přehrávač a hudební CD

Podrobně rozpracovaný obsah

Žáci hrají hry ledolamky určené ke stmelení skupiny. Postupně tak absolvují Komunitní kruh, Kdo se rychleji seřadí, Namaluj můj obrázek, napíší své jména a namalují svůj symbol na flip chart, a nakonec si zahrají hru Co nás spojuje. Všechny tyto hry napomáhají k aktivizování žáků a navození příjemné atmosféry celé skupiny pro celý program. Mají uvolnit napětí účastníků, kteří se navzájem neznají. Hry posilují komunikační dovednosti.

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.



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

Namaluj svůj obrázek: Pustí se CD přehrávač s písničkami, všichni tancují disco. V ruce má každý papír se svým jménem a tužku (pastelku). Vedoucí vypne hudbu, všichni si vytvoří dvojice, vymění si navzájem papíry a vedoucí zadá – „Nakresli obrys obličeje svého spoluhráče.“ Každý maluje dle pokynu a vrátí papír majiteli. Poté se opět pustí hudba a tancuje se. Takto se to opakuje a zadávají se postupně tyto úkoly: Namaluj oči, namaluj uši, namaluj ústa, namaluj nos, domaluj, co na obrázku obličeje ještě chybí. Pozor, dvojice se musí pokaždé vytvořit s jiným spoluhráčem. Po ukončení si obrázky navzájem prohlédneme a vyvěsíme v herně.

Na flip chart každý napíše své jméno a svůj symbol.

Co nás spojuje: Žáci 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.

3.2.2 Téma č. 2 Oheň přátelství

Forma a bližší popis realizace

Týmová spolupráce. Večerní povídání – poznávání životních hodnot, účastníci získávají zkušenost s vyjadřováním vlastních dojmů a sdílením prožitků. Dochází k rozvoji sociálních, kreativních, volných a estetických i etických kompetencí žáků. Žáci získávají kulturní povědomí, nové znalosti o své vlasti, jsou seznámeni s národními symboly a v neposlední řadě je cílem tématu posílení vlastenectví.

Metody

slovní, poslech audionahrávky, práce s textem, rozhovor, výuka kresbou

Pomůcky

kniha Pohrátky aneb cesta pavoučka Vincka, CD přehrávač, audionahrávka knihy Pohrátky aneb cesta pavoučka Vincka, strom (příloha č. 4.7), letadélka štěstí s návodem (příloha č. 5.6)

Podrobně rozpracovaný obsah

Průvodce programem navodí příjemnou atmosféru, které by mělo napomoci, že děti sedí nebo leží v kruhu. Aktivita je vedena dle knížky Pohrátky aneb cesta pavoučka Vincka, část Povídání. Využijí se i karty, které jsou součástí knihy. Účastníci se při této aktivitě seznamují s kamarádem pavoučkem Vinckem. Před spaním žáci poslouchají audionahrávku knihy. Alternativně lze využít i jiné knihy, např. Malý princ. Kniha 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 důležitý jsou přírodní živly – voda, vzduch, oheň, země.

Při této aktivitě se účastníci rozdělí do 4 družstev 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. Pedagog vytvoří pomyslný kruh (naši planetu Zemi) nebo se postaví oheň ve tvaru hranice. Navodí atmosféru: „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 poté rozdá žákům obrázek kouzelného stromu se slovy: „Duch stromu o tebe pečuje. Pohlad jej taky kouzelnými barvami.“ Děti vytváří obrázek podle svého cítění 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.

Své pocity děti přenáší na letadélko štěstí, které samy sestaví. Letadélky si děti pak společně hází. Před spaním poslouchají audionahrávku – pokračování povídky o pavoučkovi Vinckovi.

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 (práce v týmu). 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. Žáci rozvíjejí své sociální a občanské schopnosti, dále kompetence v oblasti komunikačních dovedností a environmentálního povědomí.

Metody

řízená diskuse, hra s ekologickou tematikou

Pomůcky

mapa města, obrázky barevných popelnic (příloha č. 5.6), eko bludiště (příloha č. 4.8), hrací kameny pro celoprogramovou hru, správné řešení bludiště (příloha č. 5.7)

Podrobně rozpracovaný obsah

U velké mapy města diskutujeme o třídění odpadu ve městě, kde jsou sběrná místa, co se třídí atd. Ve skupinách se je se hra s ekologickou tematikou (příloha č. 4.8). Za splnění získávají týmy hrací kameny do celoprogramové hry.

Lze použít i jiné hry a aktivity s ekologickou tematikou dle uvážení realizátorů.

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 diskuze.

Metody

řízená diskuse, slovní a inscenační metody

Pomůcky

blok, tužka

Podrobně rozpracovaný obsah

Stratég z každého týmu si vylosuje kartičku s názvem neziskové organizace. Na mapce města si žáci najdou sídlo organizace a po proškolení o bezpečnosti pohybu ve městě jdou na sjednanou návštěvu. Jejich úkolem je navštívit 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.

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 – během návštěvy probíhá řízená diskuze.

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

2. část

Forma a bližší popis realizace

Skupinová práce, 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 své 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 veliký papír rozdělený na 6 polí. Úkolem týmů je během 30 minut ztvárnit dobrovolnickou činnost (příběh), který prakticky poznaly při návštěvě NNO.

Týmy poté slovně prezentují před ostatními svůj příběh a své zážitky v navštívených organizacích. Na závěr jsou žáci odměněni hracími kameny, které ihned využijí při hraní celoprogramové hry. Počet přidělených kamenů určuje vedoucí aktivity.



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

Dochází k zakončení celoprogramové hry – hraní probíhá dle pravidel hry – viz kapitola 3.1.1 při využití všech získaných kamenů; hra je časově omezena. Po uplynutí časového limitu (30 minut) je hra pedagogem ukončena a jsou spočítány body jednotlivých týmů. Vítězný tým je odměněn drobnou odměnou, i ostatní jsou odměněni drobnými předměty.

2. část – Evaluace celého programu

Forma a bližší popis realizace

Skupinová a následně samostatná práce. Vyplnění evaluačních dotazníků – hodnocení barevnými papírkami.

Metody

brainstorming, kritické myšlení, slovní, produkční metoda

Pomůcky

flip chart, fixy, samolepící barevné papírky

Podrobně rozpracovaný obsah

Na flip chart se namaluje smajlík „líbí“ a „nelíbí“. Spolu s pedagogem si žáci shrnou jednotlivé aktivity, které žáci během uplynulých dvou dní absolvovali. Každý podle svého uvážení program zhodnotí přilepením svého papírku k odpovídajícímu obrázku.

Na závěr společně zhodnotíme.



4 Příloha č. 1 Soubor materiálů pro realizaci programu

- přílohy se nacházejí v samostatném souboru

4.1 Hrací karty s body I

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

Téma č. 1 Cesta za poznáním naší vlasti

4.2 Hrací karty s body II

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

Téma č. 1 Cesta za poznáním naší vlasti

4.3 Hrací karty na výměnu kamenů

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

Téma č. 1 Cesta za poznáním naší vlasti

4.4 Pověsti

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

Téma č. 2 Za pověstmi českými

4.5 Postavičky z pověstí a hrací mřížka

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

Téma č. 2 Za pověstmi českými

4.6 Pracovní list

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

Téma č. 4 Cesta za pokladem tatarského mužíka

4.7 Strom

Tematický blok č. 2 Komunikace „Přátelství“



Téma č. 2 Oheň přátelství

4.8 Eko bludiště

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

Téma č. 1 Environmentální povědomí



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 Metodický podklad k hracím kartám

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

Téma č. 1 Cesta za poznáním naší vlasti

5.4 Řešení pracovního listu

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

Téma č. 4 Cesta za pokladem tatarského mužíka

5.5 Návod na výrobu letadélka štěstí

Tematický blok č. 2 Komunikace „Přátelství“

Téma č. 2 Oheň přátelství

5.6 Barevné popelnice

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

Téma č. 1 Environmentální povědomí

5.7 Eko bludiště – řešení

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

Téma č. 1 Environmentální povědomí



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

- *závěrečná zpráva se nachází v samostatném souboru*

