

Já a moje vlast



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

MSMT
MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

Obsah

Já a moje vlast	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 „Oheň přátelství“ – 105 minut.....	17
2.3 Tematický blok č. 3 Dobrovolnictví a environmentální povědomí “Nikdo by neměl být sám” – 180 minut	18
2.4 Tematický blok: Závěr celoprogramové hry, evaluace – 90 minut	21
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”	27
3.3 Metodický blok č. 3 Dobrovolnictví a environmentální povědomí “Nikdo by neměl být sám” ..	29
3.4 Tematický blok: Závěr celoprogramové hry, evaluace.....	31
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	37



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
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	SŠ nematuritní
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

Cílem programu je zvýšit povědomí o dobrovolnických aktivitách a občanské společnosti, kultivovat mezilidské vztahy a rozšiřovat znalosti o České republice.

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,
- utváření kulturního povědomí

Konkrétní cíle: Studenti budou schopni vzájemné komunikace, spolupráce ve skupině, společně řešit problémy a úkoly, vyhledat informace z mapy ČR, pojmenovat kraje ČR, 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

Konkrétní cíle:

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. Umění se chovat ve skupině.

Sociální a občanské schopnosti jsou rozvíjeny po celou dobu programu. Studenti pracují převážně ve skupinách, do kterých jsou rozděleni na začátku programu. Studenti 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 dovednost tolerovat názory ostatních spolužáků a respektovat je.

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 pedagoga.

1.7 Předpokládaný počet účastníků a upřesnění cílové skupiny

Program je vytvořen pro 20 studentů SŠ. Jednotlivé aktivity jsou přizpůsobeny cílové skupině.

1.8 Metody a způsoby realizace

Program bude realizován po jednotlivých blocích v SVČ Sluníčko Lomnice n. P.

Využívány jsou různé metody, viz níže.

Klasické výukové metody – slovní (vyprávění, vysvětlování, přednáška, práce s textem, rozhovor), názorně-demonstrační (předvádění a pozorování, práce s obrazem, instruktaž), 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 studentů)

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

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. Studenti jsou rozděleni do týmu, které 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 – 120 minut

První část je věnována seznámení s pravidly celoprogramové hry Cesta za poznáním naší vlasti. studenti jsou také rozděleni do týmů, tvoří si jméno, erb a kostým 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 – 60 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 – 75 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 poznáním města – 90 minut

Putování po městě a poznávání historie města, plnění úkolů v pracovním listě. Na konci dostanou odměnu v podobě hracích kamenů pro celoprogramovou hru a přívěsek s tatarským mužíkem, symbolem našeho města.

Tematický blok č. 2 Komunikace “Oheň přátelství” – 105 minut

Tento blok je rozdělen na dvě části. V první úvodní části celého programu se studenti pomocí nejrůznějších seznamovacích her navzájem poznávají a komunikují spolu. Druhá část rozvíjí hodnoty přátelství.

Téma č.1 Přátelství – 60 minut



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

Téma č.2 Oheň přátelství – 45 minut

Povídání o hodnotách přátelství, diskuze, komunikační hry.

Tematický blok č. 3 Dobrovolnictví a environmentální povědomí “Nikdo by neměl být sám” – 180 minut

Blok je rozdělen na dvě témata – v prvním se studenti 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 studenti 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 – týmy navštíví určenou místní neziskovou organizaci, seznamují se s její činností, aby pak ve druhé části mohly pomocí nakresleného komiksu seznámit ostatní týmy s tím, co se dozvěděly.

Tematický blok č. 4 Komunikace “ 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 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

balík laminovacích fólií A3

klubko provazu

kartony

látky

drátky do sešivačky

toner do tiskárny

100 buttonů

barevné lepící papírky

Pomůcky

20 ks nůžky

sešivačka

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 národa¹

mapa ČR (hrací plocha)

hrací kameny

20 ks Cestoknížky²

mapa města

kostky s čísly

domino

¹Česká televize: *Dějiny udatného českého národa* – 3 DVD. Praha: Česká televize, 2013. ISBN – 13: 8594161151708

² Český Ráj dětem, autor neuveden. Cestoknížka za pověstmi Českého ráje. Bez ISBN.



Technické zabezpečení

flip chart

dataprojektor

promítací plátno

počítač s připojením k internetu

CD přehrávač

fotoaparát

tiskárna

laminovací zařízení

stopky

maska listonoše a tataříka

1.11 Plánované místo konání

Místem konání programu je SVČ Sluníčko Lomnice nad Popelkou, Komenského 1037, Lomnice nad Popelkou a Městské kino Lomnice nad Popelkou.

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>	75 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 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/vyukoveprogramyev/Vyukove_programy/Ja_a_moje_vlast



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

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

Klíčové kompetence: studenti vzájemně komunikují v mateřském jazyce a prohlubují své sociální schopnosti.

Metody

vyprávění, názorně-demonstrační, brainstorming, samostatná práce skupiny, prezentace

Pomůcky

nůžky, fixy, látka a provázek na výrobu váčku na hrací kameny, flip chart papír, plackovač a buttonky, hrací kameny pro celoprogramovou hru. Oblečení pro listonoše od tatarského mužíka, obrázek hradu Kozlov (příloha č. 5.1) a tatarského mužíka (příloha č. 5.2), dopis od tatarského mužíka (příloha č. 5.3).

Podrobně rozpracovaný obsah

Celá skupinka je pohromadě a pedagog jim vypraví 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 pomocí symbolů rozdělení studentů do skupin. Motivuje studenty ke skupinové práci, k získávání znalostí o ČR, kulturnímu povědomí, komunikaci v mateřském jazyce. Neboť jedině tak se jim podaří najít poklad tatarského mužíka.

Dopis s rozdělením skupin přinese listonoš od tatarského mužíka (= převlečený pomocník). (podrobně rozpracováno v 3.1.1.). Studenti se rozdělí do 5 skupin po čtyřech dle vlastního výběru. 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 a svou jmenovku na papír – vytvoří plackovačem placku. Vyrábí si váček na hrací kameny, o nějž se stará strážce pokladu. 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 listonošem od tatarského mužíka, získávání hracích kamenů

2. 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



Foto z archivu SVČ Sluníčko.



vyjádření. Studenti se zdokonalí ve znalostech o ČR, získají podvědomí o regionálních výrobcích. Zvýší se jejich občanské schopnosti.

Dochází ke komunikaci v mateřském jazyce, studenti analyzují současnou situaci při hře a učí se tak najít vhodné způsoby řešení a ty realizovat v rámci celé hry.

Metody

aktivizační metoda – vysvětlení pravidel, hra – praktická zkouška

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, 4.3 a metodický podklad v příloze č. 5.4), pravidla hry, barevná tiskárna a laminovací zařízení

Podrobně rozpracovaný obsah

Všechny týmy se shromáždí u hrací plochy celoprogramové hry Cesta za poznáním naší vlasti. Jeden z metodiků bude vedoucí této hry, bude ji organizovat, vysvětlovat, pomáhat, radit týmům. Druhý metodik dohlídí 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.

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.

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



Foto z archivu SVČ Sluníčko.

Pravidla hry Cesta za poznáním naší vlasti – viz část 3.1.1.





Foto z archivu SVČ Sluníčko.

2.1.2 Téma č. 2 Za pověstmi českými - 60 minut

Forma a bližší popis realizace

Skupinová práce, skupinová dynamika

Metody

projektová a televizní, týmová práce

Pomůcky

dataprojektor, plátno, Cestovníček s postavičkami Českého ráje, 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

Jako úvodní motivace k tématu společné zhlédnutí videa – Dějiny udatného českého národa – Praotec Čech a Báje – Pověst o Horymírovi a Šemíkovi, Praha. Následuje diskuse – společně si pověsti přečtete. Dochází zde k rozvoji klíčových kompetencí (zvýšení kulturního povědomí a vyjádření, poznání české historie, komunikace v mateřském jazyce).



Foto z archivu SVČ Sluníčko.

Následují aktivity na procvičení a upevnění získaných kompetencí:

1/ Každý tým obdrží rozstříhané a promíchané všechny pověsti české: Stará historika (praotec Čech), Krok, Krokovy dcery, Kníže Přemysl, Praha, Horymír a Šemík a v co nejkratším čase sestavit 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.



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

MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

2/ Po budově jsou rozmístěny karty s postavami z pověstí z Českého ráje, které mají číselný kód či značku. Každý tým obdrží hrací list s vyobrazením postaviček, ke kterým vpisují číselné kódy a značky. Hra je podrobně 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 Foto z archivu SVČ Sluníčko

2.1.3 Téma: Poznáváme naši vlast - 75 minut

Forma a bližší popis realizace

Samostatná práce propojená se týmovou – na jednotlivých stanovištích plní vždy jeden z týmu zadaný úkol, ale musí týmově spolupracovat se soupeři.

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.

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

2.1.4 Téma: Cesta za poznáním města - 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.

Metody

metoda názorně-demonstrační, inscenační

Pomůcky

pracovní list – Cesta za poznáním města (příloha č. 4.6), psací potřeby, hrací kameny pro celoprogramovou hru, přívěšky tatarského mužíka (ocenění studentů) – každý realizátor si může zvolit odměny dle svého regionu, řešení pracovní listu (příloha č. 5.5)



Podrobně rozpracovaný obsah

Všechny týmy jsou společně na náměstí, kde jsou poučeny o bezpečnosti při plnění tohoto úkolu. Zároveň jsou motivovány, 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 pracovní list. Jsou poučeni o bezpečnosti při pohybu ve městě. Dále postupují samostatně dle pracovního listu. Týmy jsou posílány na trasu, kde plní úkoly zveřejněné v pracovním listě, postupně (limit 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 studenti žijí a studují (sociální a občanská výchova).

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

2.2.1 Téma: Přátelství - 60 minut

Forma a bližší popis realizace

Skupinová práce, komunitní kruh. Kompetence: V rámci tohoto bloku rozvíjí studenti komunikační dovednosti v mateřském jazyce, sociální a občanské povědomí učí se komunikovat ve skupině, řešit společně úkoly. Studenti se budou umět lépe vyjadřovat a používat mateřský jazyk, prezentovat před ostatními splněné úkoly. Vznikají sociální vazby. Formou her a podobných aktivit zážitková pedagogika vyvolává autentické prožitky a s výchozími hodnotovými zážitky budeme dále pracovat.

Metody

komunitní kruh, ledolamky, brainstorming, skupinová práce

Pomůcky

papíry, flip chart, psací potřeby, barevná kolečka s písmeny abecedy (příloha č. 4.7), CD přehrávač s hudbou

Podrobně rozpracovaný obsah

Seznamovací hry – ledolamky – jsou podrobně popsány v kapitole 3.2.1. Použijeme komunitní kruh, hry Kdo se rychleji seřadí, Barevná jména, Namaluj svůj obrázek a Co nás spojuje.

Všechny tyto hry napomáhají k aktivizování studentů a navození příjemné atmosféry celé

skupiny pro celý program. Mají uvolnit napětí účastníků, kteří se navzájem neznají. Hry posilují komunikační dovednosti.

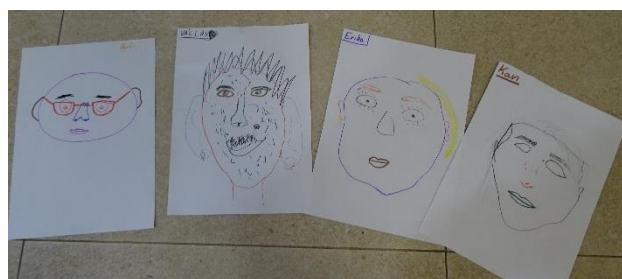


Foto z archivu SVČ Sluníčko.

2.2.2 Téma: Oheň přátelství - 45 minut

Forma a bližší popis realizace

Týmová spolupráce. Večerní hra – účastníci poznávají životní hodnoty, vyjadřují své dojmy a prožitky. Dochází k rozvoji sociálních, kreativních, volných a estetických i etických kompetencí studentů.



Získávají kulturní povědomí, znalosti o své vlasti, seznámení s národními symboly, posílení vlastenectví.

Metody

slovní, rozhovor, kresba

Pomůcky

papír, fixy, kostky s čísly, domino, letadélka štěstí

Podrobně rozpracovaný obsah

Na začátku proběhne povídání o přátelství, poté se hrají hry – malování na záda, domino, kostky. V závěru studenti vyrábějí letadélka štěstí.



Foto z archivu SVČ Sluníčko.

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. Studenti si uvědomují svůj přístup k životnímu prostředí, umění hospodařit a uvědomují si etické hodnoty života. Uvědomují si i vzájemné propojení člověka a přírody.

Metody

řízená diskuse, hry s ekologickou tematikou

Pomůcky

mapa města, obrázky barevných popelnic (příloha č. 5.6), eko bludiště (příloha č. 4.8), eko kvíz (příloha č. 4.9), hrací kameny pro celoprogramovou hru, správné řešení (přílohy č. 5.7 a č. 5.8)

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.

Metody



řízená diskuse, slovní a inscenační metody

Pomůcky

fotoaparát, blok, tužka

Podrobně rozpracovaný obsah

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

Týmy navštíví neziskové organizace v našem městě – Informační centrum pro mládež Lomnice nad Popelkou, oblastní pobočka Charity Jičín. Nakonec navštíví městský úřad, kde se seznámí s jeho činností a podporou NNO. Organizace mají pro děti připravené ukázky dobrovolnických a charitativních aktivit – probíhá řízená diskuse.



Foto z archivu SVČ Sluníčko – návštěva radnice



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. Studenti 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



Foto z archivu SVČ Sluníčko – návštěva NNo – ICM
Lomnice nad Popelkou

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 – 90 minut

1. část – Závěr celoprogramové hry - 45 minut

Forma a bližší popis realizace

Skupinová práce – dokončení celoprogramové hry.

Metody

kritické myšlení, heuristická metoda, skupinová výuka

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 minut) je hra 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 poté samostatná práce. Vyplnění evaluačního dotazníku – hodnocení barevnými papírkami.

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 studenti během dvou dnů prošli – 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.

Na závěr společně zhodnotíme.



3 Metodická část

Používané metody neformálního vzdělávání v celém programu se ukazují být velmi efektivním nástrojem při hledání identity studentů. Díky poměřování vlastních sil, získávání zpětných vazeb od ostatních studentů 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“ účinně a efektivně propojuje systém formálního a neformálního vzdělávání. Ve formálním vzdělávání studenti získávají základní znalosti i dovednosti z oblasti jazykové výbavy v mateřském jazyce, sociální a občanské schopnosti, učí se kulturnímu podvědomí, znalosti o České republice, ekologickému cítění, o místě, kde žijí. Tyto znalosti a dovednosti ještě více rozvíjí v neformálním vzdělávání. Studenti mají více prostoru pro formulování a vyjádření, pomocí zážitkové pedagogiky lépe vstřebávají výukový materiál. Dalším přínosem programu „Já a moje vlast“ 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 studenty a propojuje výsledky školního vzdělávání s reálnou situací v životě, čímž zpětně zvyšuje motivaci studentů v dalším vzdělávání.

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

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

Klíčové kompetence: studenti vzájemně komunikují v mateřském jazyce a prohlubují své sociální schopnosti.

Metody

vyprávění, názorně-demonstrační, brainstorming, samostatná práce skupiny, prezentace

Pomůcky



nůžky, fixy, látka a provázek na výrobu váčku na hrací kameny, flip chart papír, plackovač a buttonky, hrací kameny pro celoprogramovou hru. Oblečení pro listonoše od tatarského mužíka, obrázek hradu Kozlov (příloha č. 5.1) a tatarského mužíka (příloha č. 5.2), dopis od tatarského mužíka (příloha č. 5.3).

Podrobně rozpracovaný obsah

Příprava pedagoga: Dobrovolník převlečený za listonoše od tatarského mužíka, dopis od tatarského mužíka včetně lístečků na rozdělení do týmů. Na flipchartu je umístěn obrázek tatarského mužíka a hradu Kozlov.

Celá skupinka je pohromadě a pedagog jim vypraví pověst o tatarském mužíkovi, který žil na nedalekém hradě Kozlov a je ve znaku města Lomnice nad Popelkou. Ke konci vyprávění pověsti přichází listonoš od tatarského mužíka (dobově oblečený pomocník). Přináší dopis a v něm pomocí symbolů rozdělení studentů do skupin. Zve každého samostatně k vyzvednutí lístku se symbolem stavby. Motivuje studenty ke skupinové práci, k získávání znalostí o ČR, kulturnímu povědomí, komunikaci v mateřském jazyce. Neboť jedině tak se jim podaří najít poklad tatarského mužíka. Studenti se rozdělí do 5 skupin po čtyřech, neboť 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 (shromažďuje získané hrací kameny), mluvčí (prezentuje v určených úkolech práci týmu), stratég (řídí hraní celoprogramové hry). Rozvíjí se komunikační dovednosti a sociálního citění. Každý tým si vymyslí svůj název. Poté vymyslí a namaluje erb svého týmu a vytvoří placku na plackovači. Každý si také vytvoří placku se svým jménem. Vyrábí si váček na hrací kameny, o nějž se stará strážce pokladu. Na závěr mluvčí týmu prezentuje, proč si tým zvolil tento název, co znázorňuje jejich erb. Za splněné úkoly získává tým první hrací kameny do svého váčku. Počet kamenů určuje vedoucí hry.

Výstup: Studenti umí spolu 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.

2. část – Pravidla celoprogramové hry

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. Studenti se zdokonalí ve znalostech o ČR, získají podvědomí o regionálních výrobcích. Zvýší se jejich občanské schopnosti. Dochází ke komunikaci v mateřském jazyce, studenti analyzují současnou situaci při hře a učí se tak najít vhodné způsoby řešení a ty realizovat v rámci celé hry. Toto téma rozvíjí v studentech zejména kompetence v oblasti sociálních a občanských kompetencí, které v programu postupně rozvíjejí studentovu schopnost komunikace v mateřském jazyce, učí se zde kooperovat – pracovat ve skupině. Dochází zde k prezentování vlastních závěrů a schopnost obhájit je.

Metody

aktivizační metoda – vysvětlení pravidel, hra – praktická zkouška

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, 4.3), pravidla hry, barevná tiskárna a laminovací zařízení

Podrobně rozpracovaný obsah

Všechny týmy se shromáždí u hrací plochy celoprogramové hry Cesta za poznáním naší vlasti. Jeden z metodiků bude vedoucí této hry, bude ji organizovat, vysvětlovat, pomáhat, radit týmům. Druhý metodik dohlíží na klidný průběh hry. Každý tým má u stolu vyznačeno své místo, kam se postaví. Začíná tak kooperace ve skupině.

Pravidla hry Cesta za poznáním naší vlasti: Celoprogramová hra provází týmy během celého programu Já a moje vlast, kdy za jednotlivé úkoly získávají hrací kameny, které použijí v této hře. Počet rozdaných kamenů si určuje pedagog u jednotlivých aktivit sám. Je určen vedoucí této hry, který dohlíží na správný průběh hry a pomáhá týmům při zahájení hry. Hra je určena pro 5 týmů po čtyřech hráčích.

Pomůcky: Hrací plocha s mapou České republiky (vyrobena na zakázku firmou Interflag Lomnice n. P.). Vyznačeny jsou zde jednotlivé kraje ČR. Pomocí této hrací plochy si studenti uvědomují podobu naší ČR, znají, kde který kraj leží, vědí, co mají kraje ve svých erbech. Zvyšují si tím své sociální a občanské schopnosti. Upevňují kulturní povědomí. Zvyšují si národní hrdost. Znají státní symboly. Dále potřebujeme hrací kameny ve čtyřech barvách a nádobky na ně, Hrací karty s body (2x vytištěná sada s 56 kartami – připravené karty), Hrací karty pro získání kamenů (vytištěné 1x pro každý tým – připravené karty) a Hrací karty pro výměnu kamenů (vytištěné 1x pro každý tým – připravené karty).

Příprava hry:

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 a postupně se umísťují na plochu.
3. Jednotlivým týmům přidělíme stejný počet karet pro získání kamenů, které drží v ruce, takto: 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 zahájí hru.
2. Hra se hraje na několik kol, a tak se tým vždy rozhodne, jakou akci v daném kole provede.

Může to být: 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. Vyhrává tým s největším počtem získaných bodů.

Po vysvětlení pravidel dochází k řízené diskuzi mezi pedagogem a studenty. Odehraje se jednoho zkušební kolo, aby byly 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.

3.1.2 Téma č. 2 Za pověstmi českými

Forma a bližší popis realizace

Skupinová práce, skupinová dynamika. Toto téma rozvíjí v studentech zejména kompetence v oblasti kulturního povědomí, umění se vyjadřovat, komunikovat v mateřském jazyce. Rozvíjí zde své sociální a občanské schopnosti.

Metody

projektová a televizní, týmová práce

Pomůcky

dataprojektor, plátno, Cestovní kniha s postavičkami Českého ráje, 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 a pro každý tým pověsti smíchat dohromady na jednu hromádku.

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). Studenti jsou schopni odlišit a vysvětlit, co je pověst, co je historie.

Následují aktivity na procvičení a upevnění získaných kompetencí:

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 studentům pouze 10 minut, aby se snažily mezi sebou co nejlépe, nejrychleji a efektivně kooperovat. V druhé části studentům pedagog všeobecně vypráví o pověstech Českého ráje a následují aktivity posilující sociální vztahy ve skupině a rozšiřuje vědomosti studentů 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. Lze využít další regionální pověsti a přizpůsobit dle regionu.

Po ukončení tohoto bloku odcházejí studenti 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).

3.1.3 Téma: Poznáváme naši vlast

Forma a bližší popis realizace

Samostatná práce propojená se týmovou – na jednotlivých stanovištích plní vždy jeden z týmu zadaný úkol, ale musí týmově spolupracovat se soupeři. Touto aktivitou studenti rozvíjejí své kulturního 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 pro studenty. Mluvíme zde o konstruktivní pedagogice. Studenti si touto aktivitou vytváří vlastní identitu, kterou se snaží pochopit a najít si své postavení ve společnosti. Učení při této aktivitě není pasivním učením.

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

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

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 (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 studenti shromažďují ve váčku svého týmu. Každé stanoviště řídí starší pomocník, který vysvětluje pravidla a organizuje hru. Na závěr jednotlivé týmy staví na čas puzzle Česká republika, vítězí nejrychlejší tým. Po ukončení tohoto bloku odcházejí studenti 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).



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 ve studentech zejména kompetence v oblasti kulturního povědomí. Studenti jsou kompetentní v základních znalostech o České republice.

3.1.4 Téma: Cesta za poznáním města

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. Toto téma rozvíjí ve studentech zejména kompetence v oblasti kulturního povědomí a komunikačních dovedností.

Metody

metoda názorně-demonstrační, inscenační

Pomůcky

pracovní list – Cesta za poznáním města (příloha č. 4.6), psací potřeby, hrací kameny pro celoprogramovou hru, přívěšky tatarského mužika (ocenění studentů) – každý realizátor si může zvolit odměny dle svého regionu, řešení pracovní listu (příloha č. 5.5)

Podrobně rozpracovaný obsah

Jednotlivé týmy obdrží na startu pracovní list s úkoly. Společně jdou na start trasy (náměstí), kde jsou studenti poučeni o bezpečnosti při pohybu ve městě. Protože je to skupina studentů místní SŠ, kteří do města dojíždějí, jsou na začátku cesty krátce seznámeni s důležitými mezníky historie města. Jejich cesta vede od městského kina přes náměstí na místní hřbitov, odkud pak do SVČ. Na hřbitově si prohlédnou také místní zvonici, nejstarší stavbu města. Jednotlivé týmy jsou vypouštěny na trasu po 5 minutách. Dále postupují dle pracovního listu. Cíl cesty je označen v mapě, v SVČ, zde čeká na kašně tatarský mužik (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.

3.2 Metodický blok č. 2 Komunikace “Přátelství”

3.2.1 Téma: Přátelství

Forma a bližší popis realizace

Skupinová práce, komunitní kruh. Kompetence: V rámci tohoto bloku rozvíjí studenti komunikační dovednosti v mateřském jazyce, sociální a občanské povědomí učí se komunikovat ve skupině, řešit



společně úkoly. Studenti se budou umět lépe vyjadřovat a používat mateřský jazyk, prezentovat před ostatními splněné úkoly. Vznikají sociální vazby. Formou her a podobných aktivit zážitková pedagogika vyvolává autentické prožitky a s výchozími hodnotovými zážitky budeme dále pracovat.

Metody

komunitní kruh, ledolamky, brainstorming, skupinová práce

Pomůcky

papíry, flip chart, psací potřeby, barevná kolečka s písmeny abecedy (příloha č. 4.7), CD přehrávač s hudbou

Podrobně rozpracovaný obsah

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, hra s písmeny: Po místnosti jsou rozmístěna barevná kolečka s písmenky abecedy. Studenti si musí najít podle svého jména kolečko dle svého začátečního písmene. Srovnají kolečka dle abecedy, poté z písmen vytvoří co nejvíce slov – mohou si ještě dvakrát dojít pro kolečko s písmenem. Vítězí tým, který z písmen složí nejvíce slov.

4/ Namaluj svůj obličej: 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, uši, ústa, nos, domaluj, co na obrázku obličeje ještě chybí. Pozor, dvojice se musí pokaždé vytvořit s jiným spoluhráčem. Po ukončení si obrázky navzájem prohlédneme.

5) Co nás spojuje: Studenti se rozdělí do týmů. Dostanou velký papír (viz foto), 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: Oheň přátelství

Forma a bližší popis realizace

Týmová spolupráce. Večerní hra – účastníci poznávají životní hodnoty, vyjadřují své dojmy a prožitky. Dochází k rozvoji sociálních, kreativních, volných a estetických i etických kompetencí studentů. Získávají kulturní povědomí, znalosti o své vlasti, seznámení s národními symboly, posílení vlastenectví.

Metody

slovní, rozhovor, kresba



Pomůcky

papír, fixy, kostky s čísly, domino, letadélka štěstí

Podrobně rozpracovaný obsah

Na začátku proběhne povídání o přátelství, poté se hrají hry – malování na záda, domino, kostky. Na závěr letadélka štěstí a soutěž, kdo dále dolétne.

1) Malování na záda – týmy si sednou za sebou na zem, aby mohly prstem kreslit obrázky na záda kamarádovi. První v řadě dostane papír a fix. Poslední se otočí zády, aby viděl na vedoucího hry, který nakreslí jednoduchý obrázek (např. sluníčko, domeček), jenž si postupně studenti navzájem kreslí na záda – bod získává tým, který má stejný obrázek, nebo co nejvíce podobný. Student z první pozice jde na poslední, aby se všichni vystřídali. Vítězí tým s nejvíce získanými body.

2) Počítání s kostkami – jeden z týmu sedí na konci trasy, zbytek týmu stojí na druhé straně. Vždy vybíhá jeden na druhou stranu trasy, hodí kostkou a sedící člen týmu sčítá hody kostkou. Takto se střídají v běhání, dokud tým nenahází 100 bodů – nejrychlejší získává bod. Hru opakujeme třikrát a vždy vystřídáme sedícího člena, který počítá. Další možností této hry je, že stanovíte časový limit např. 2 minuty, a který tým získá nejvyšší součet, tak vítězí a získává body.

3) Domino – na jedné straně rozházíte jakékoliv obrázkové domino. Týmy na druhé straně dostanou jedno domino. Jejich úkolem je v časovém limitu např. 2 minut doběhnout pro co nejvíce herních kostek s dominem a správnými obrázky poskládat co nejdelší domino. Vítězí tým, který jej má nejdelší.

Body za jednotlivé soutěže se sečtou a týmy získají herní kameny do celoprogramové hry. Počet rozhoduje vedoucí hry.

Následuje společná aktivita – letadélka štěstí. Každý účastník 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.

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. Studenti si uvědomují svůj přístup k životnímu prostředí, umění hospodařit a uvědomují si etické hodnoty života. Uvědomují si i vzájemné propojení člověka a přírody. Aktivita je zaměřena na rozvoj komunikačních dovedností a environmentálního povědomí.

Metody

řízená diskuse, hry s ekologickou tematikou

Pomůcky



mapa města, obrázky barevných popelnic (příloha č. 5.6), eko bludiště (příloha č. 4.8), eko kvíz (příloha č. 4.9), hrací kameny pro celoprogramovou hru, správné řešení (přílohy č. 5.7 a č. 5.8)

Podrobně rozpracovaný obsah

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

Celé téma formuje u studentů 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. Studenti získávají kompetence komunikační, sociální, společenské, ale i poznávají více místo, kde žijí.

Metody

řízená diskuse, slovní a inscenační metody

Pomůcky

fotoaparát, blok, tužka

Podrobně rozpracovaný obsah

Týmy navštíví neziskové organizace v našem městě – Informační centrum pro mládež Lomnice nad Popelkou, oblastní pobočka Charity Jičín – diskutují s pracovníky NNO o jejich činnosti a aktivitách. Navštíví městský úřad, kde se seznámí nejen s fungováním úřadu a města, ale diskutují i o problémech města. Seznámí se s tím, jak město NNO podporuje a spolupracuje s nimi.

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. Umět se představit a získat co nejvíce poznatků ze života dané organizace. Organizace mají pro děti připravené ukázky dobrovolnických a charitativních aktivit – povídají si s dětmi. V každé obci, městě pracuje nějaká nezisková organizace, se kterou lze domluvit spolupráci a návštěvu v rámci projektu.

2. část

Forma a bližší popis realizace

Skupinová, výtvarné ztvárnění dobrovolnických aktivit pomocí komiksu. Studenti 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 odměněny hracími kameny, které ihned využijí při hraní celoprogramové hry. Počet kamenů opět záleží na vedoucím aktivitu.

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, skupinová výuka

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 minut) je hra 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 poté samostatná práce. Vyplnění evaluačního 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 napíšou jednotlivé oblasti, kterými studenti během dvou dnů prošli – 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.



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 – Cesta za poznáním města

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

Téma č. 4 Cesta za poznáním města

4.7 Kolečka s písmeny abecedy

Tematický blok č. 2 Komunikace „Oheň přátelství

Téma č. 1 Přátelství



4.8 Eko bludiště

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

Téma č. 1 Environmentální povědomí

4.9 Eko kvíz

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 Hrad Kozlov

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

Téma č. 1 Cesta za poznáním naší vlasti

5.2 Tatarský mužík

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 Pracovního listu

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

Téma č. 4 Cesta za poznáním města

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



5.8 Eko kvíz – 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*

