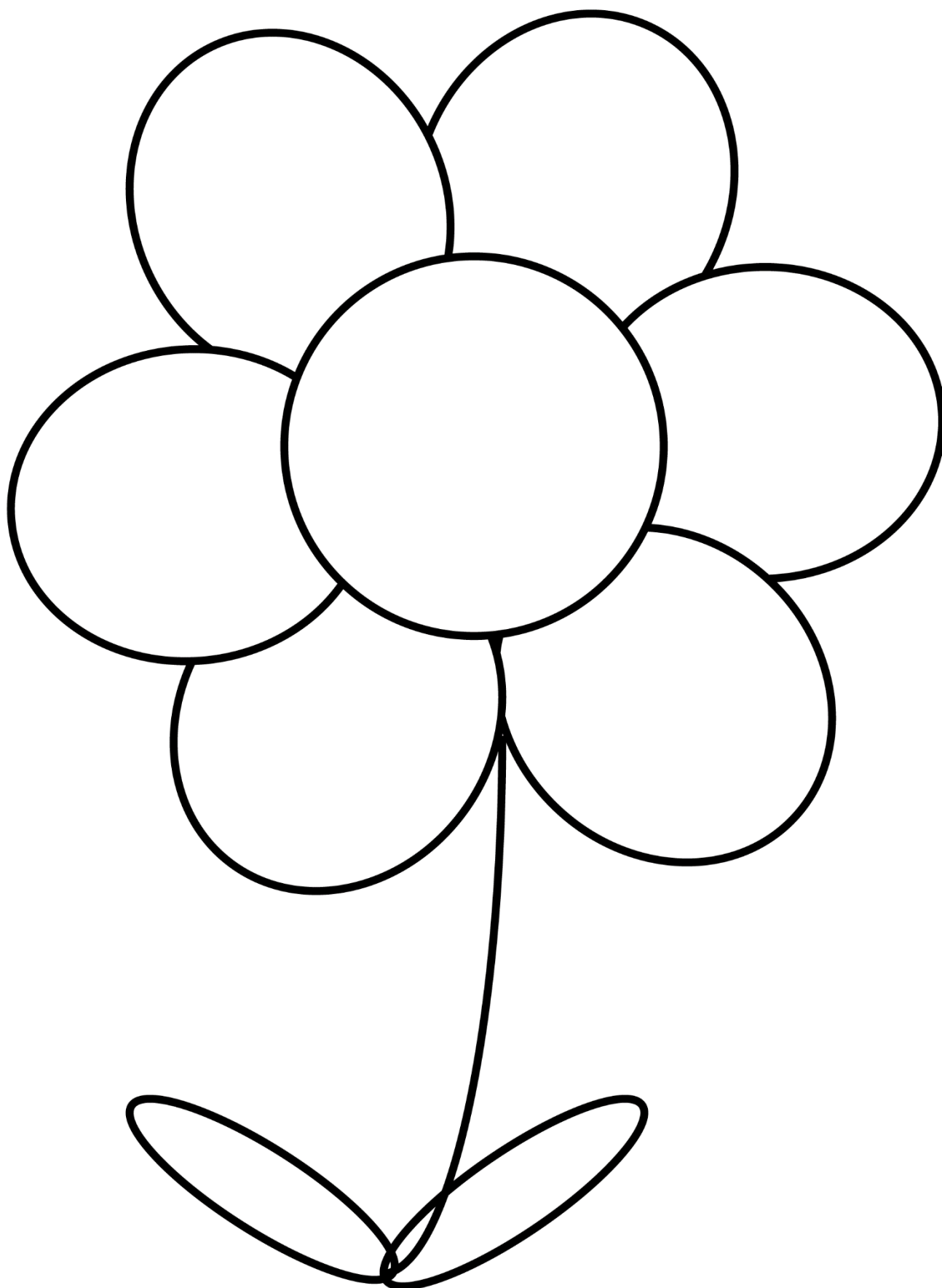


<i>Příloha</i>	4.1 Květina
<i>Tematický blok</i>	2.1 eTwinning, TwinSpace, život online
<i>Téma</i>	2.1.1 Vzájemné seznámení a brainstorming zemí EU



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

**MSMT**  
MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,  
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



<i>Příloha</i>	4.2 Brainstorming členských států EU
<i>Tematický blok</i>	2.1 eTwinning, TwinSpace, život online
<i>Téma</i>	2.1.1 Vzájemné seznámení a brainstorming zemí EU



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



## Brainstorming členských zemí EU

Které země jsou členskými státy Evropské unie? Pokuste se jich napsat alespoň 14. Začněte sousedními zeměmi ČR a pokračujte například těmi, které jste navštívili.

B	B	Č	D
E	F	F	CH
I	I	K	L
L	L	M	M
N	N	P	P
R	R	Ř	S
S	Š	Š	V

<i>Příloha</i>	4.3 Find someone who
<i>Tematický blok</i>	2.1 eTwinning, TwinSpace, život online
<i>Téma</i>	2.1.2 eTwinning, aktivizace anglické slovní zásoby, TwinSpace



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



## STUDENT A

Find someone who:	Name of your classmate:
...has a sister.	
...has a dog.	
...likes playing computer games.	
...does some sport.	
...does not like eating fish.	
...can ski.	
...can cook.	

*Do you like...? Do you have...? Can you...?*

## STUDENT B

Find someone who:	Name of your classmate:
...has a brother.	
...has a cat.	
...likes listening to music.	
...plays a musical instrument.	
...does not like eating meat.	
...can do snowboarding.	
...can draw.	

*Do you like...? Do you have...? Can you...?*

<i>Příloha</i>	4.4 Pravidla netikety
<i>Tematický blok</i>	2.1 eTwinning, TwinSpace, život online
<i>Téma</i>	2.1.3 Pravidla netikety a chování na internetu



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



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,  
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

## Pravidla netikety

	<i>Odškrtni, pokud je dané pravidlo i v našem seznamu.</i>	<i>Opiš z našeho seznamu, jak konkrétně jsme toto pravidlo formulovali my.</i>
<p><b>1. Mysli na člověka, který sedí na „druhé straně“.</b></p> <p>Neupravuj a nesdílej fotografie a videa bez souhlasu lidí, kteří na nich jsou. Nepřeposílej řetězové emaily. Komentuj příspěvky věcně, nešíř pouhou nenávist.</p>		
<p><b>2. Na internetu se chovej, jako se chováš ve skutečném světě.</b></p> <p>Mysli na to, že zákony platné v reálném světě, jsou platné i v tom virtuálním, přestože je tento svět více anonymní.</p>		
<p><b>3. Mysli na to, kde se právě v kyberprostoru pohybuješ.</b></p> <p>V komunikaci vždy dobře zvaž, odkud adresát pochází. V online prostředí může daleko snadněji dojít k nedorozumění. Ta mohou být způsobena různými kulturami, jazykem či smyslem pro humor.</p>		
<p><b>4. Respektuj čas a informační kapacitu ostatních.</b></p> <p>Než někoho požádáš o pomoc s problémem, zkus ho nejprve vyřešit sám. Ověř si, zdali už v diskusi nebyl podobný případ řešen.</p>		
<p><b>5. Buduj svoji dobrou pověst v online prostředí.</b></p> <p>Na konci příspěvku se vždy podepiš, případně na sebe uveď kontakt.</p>		



<p>Své argumenty opírej o důkazy. Diskutuj věcně (ne pouze emotivně). Vyjadřuj se k tomu, čemu skutečně rozumíš, a dbej na to, aby tvé vyjádření mělo logiku.</p>		
<p><b>6. Poděl se s ostatními o své znalosti.</b></p> <p>Vyhledej diskuse na témata, kterým opravdu rozumíš a kde můžeš debatu obohatit. Znáš-li odpověď na otázku v diskusích, sdílej ji.</p>		
<p><b>7. Vyvaruj se hrubého chování na internetu a nepodporuj ho.</b></p> <p>Nenech se strhnout vulgarismy a příliš emotivními projevy. „Nehejtuj“. Nešíř falešné zprávy (hoaxy), případně na ně ostatní upozorni. Neurážej ostatní.</p>		
<p><b>8. Respektuj soukromí druhých.</b></p> <p>Bez souhlasu odesílatele nepřeposílej zprávy ostatních.</p> <p>Když na tebe dotyčná osoba nereaguje ani na druhé vyzvání, nechej ji být.</p>		
<p><b>9. Nezneužívej svou sílu.</b></p> <p>Jsi-li expertem v kyberprostoru (např. správcem fóra, administrátor apod.), nezneužívej své znalosti ke čtení cizí pošty, bezdůvodnému mazání příspěvků či arogantnímu upozorňování na chyby.</p>		
<p><b>10. Odpouštěj druhým jejich chyby.</b></p> <p>Každý jednou začínal, a proto buď shovívavý k ostatním, kteří udělají začátečnickou chybu. Zvaž, jestli je chyba toho druhého skutečně tak zásadní, aby bylo nutné ji v online konverzaci komentovat.</p>		

<i>Příloha</i>	4.5 Žákovské hodnocení prvního bloku
<i>Tematický blok</i>	2.1 Já online
<i>Téma</i>	2.1.4 Já a mobilní telefon



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



### Vyber si z této tabulky tři okénka, kde budeš odpovídat.

Napiš jednu věc, která ti při dnešním projektovém dni udělala opravdu radost. Vysvětli proč.

Napiš, která aktivita se ti dnes nejvíce líbila.

Napiš jednu věc, která tě dnes překvapila.

Napiš jednu věc, kterou si dnes mohl/a udělat lépe. Vysvětli jak.

Napiš tweet (140 znaků), který shrne dnešní projektový den.

Napiš, co se ti dnes nelíbilo. Vysvětli proč.

Kdyby byl dnešní projektový den písnička, film nebo román, jak by se jmenoval?

Napiš otázku, se kterou dnes odcházíš (a váže se k tématu)?

Napiš poděkování jednomu ze svých spolužáků. Za co si poděkování zaslouží?

<i>Příloha</i>	4.6 Moje vlastnosti a dovednosti
<i>Tematický blok</i>	2.2 Vytvoření kmenových skupin, GPS a její využití
<i>Téma</i>	2.2.1 Vytvoření skupin a teambuilding



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



**Jméno:**

---

### Moje vlastnosti a dovednosti

*Vyber z těchto položek 5, ve kterých se cítíš být opravdu dobrý/á. Udělej vedle nich křížek, podepiš se a hlavičku pracovního listu přehni tak, aby tvé jméno nebylo vidět.*

#### *Jsem dobrý/á:*

ve vedení skupiny,	
v plánování,	
v řešení problémů,	
v kreslení či grafice,	
ve fotografování,	
v prezentování,	
v naslouchání,	
v orientaci v mapě,	
v práci s počítačem (např. PowerPoint).	

#### *Jsem:*

ambiciózní,	
spolehlivý/á,	
pozitivní,	
kreativní,	
pečlivý/á.	

<i>Příloha</i>	4.7 Architekti a stavitelé
<i>Tematický blok</i>	2.2 Vytvoření kmenových skupin, GPS a její využití
<i>Téma</i>	2.2.1 Vytvoření skupin a teambuilding



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



## Architekti a stavitelé

Odpovězte společně na následující otázky:

Oznámujte jako ve škole (1 – nejlepší, 5 – nejhorší)	1	2	3	4	5
Jak se ti ve skupině pracovalo?					
Jak se vám podařilo rozdělit si role ve skupině?					
Jak se vám práce podařila?					
Jak mezi vámi fungovala komunikace?					



<i>Příloha</i>	4.8 Slovníček geocacherů
<i>Tematický blok</i>	2.3 Geocaching
<i>Téma</i>	2.3.1 Úvod do geocachingu



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



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,  
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

## Slovníček geocacherů

<b>1 Logbook</b>	<b>A</b> Poklad (z anglického „cache“, což znamená také úkryt nebo tajná skrýš).
<b>2 Mysterka</b>	<b>B</b> Hledač pokladu (z anglického „cacher, geocacher“).
<b>3 Keš</b>	<b>C</b> Sešit, do kterého se geocacher zapíše, když poklad najde, obvykle se nachází v plastové krabičce.
<b>4 Cacher</b>	<b>D</b> Informace na keši, o co se jedná, pro případ, že krabičku objeví náhodný nálezce.
<b>5 Reviewer</b>	<b>E</b> Anglicky „mystery cache“ odkazuje ke keši, jejíž přesné souřadnice cacher získá skrze vylustění hádanky, šifry apod.
<b>6 Owner</b>	<b>F</b> Anglicky „Cache in Trash Out“, setkání geocacherů na určitém místě za účelem vyčistit jeho okolí od odpadků.
<b>7 Mudlokarta</b>	<b>G</b> Zakladatel pokladu (keše), který ho zadal do systému a dále ho udržuje.
<b>8 CITO</b>	<b>H</b> Dobrovolník, který schvaluje a publikuje keše ve svém regionu.

<i>Příloha</i>	4.9 Instrukce pro založení kešky
<i>Tematický blok</i>	2.3 Geocaching
<i>Téma</i>	2.3.3 Zakládání vlastní kešky



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



## Založení kešky

**Vaším úkolem je založit kešku pro ostatní skupiny.**

- Připravte si věci, které budete potřebovat na vytvoření pokladu:**
  - plastovou krabičku,
  - notýsek, který se vejde do krabičky,
  - propisku,
  - mobilní telefon s GPS,
  - papír A4 ve třech barvách (bílá, zelená, žlutá),
  - nůžky,
  - lepenku.
- V mapě okolí vytipujte místo, které by mohlo být zajímavé pro skrytí pokladu** – místo nesmí být dál než 1 km od místa pobytu.
- Vyrazte na vybrané místo.** Pokud se jako skupina dohodnete, můžete původní plán v průběhu změnit a keš založit jinde. Nezapomeňte ale na podmínku vzdálenosti (méně než 1 km).
- Založte poklad do plastové krabičky. **Poklad musí obsahovat:**
  - krátkou informaci na víčku krabice, o co se jedná, pro náhodného nálezce (tzv. mudlakartu),
  - notýsek s informací, kam se mají žáci (nálezci) podepsat (tzv. logbook),
  - propisku,
- Ukryjte svůj poklad.** Podobně jako je tomu v reálném geocachingu, není možné poklad zakopávat do země. Dávejte také pozor, aby poklad nebyl na soukromém pozemku nebo se nenacházel na jednom z míst, kde je to zakázané (hřbitov, dětské hřiště, MŠ, ZŠ).
- Zaznamenejte si souřadnice GPS,** kde se poklad nachází, a vraťte se do místa pobytu.

<i>Příloha</i>	4.10 ANO/NE tabulka – plogging
<i>Tematický blok</i>	2.4 Plogging
<i>Téma</i>	2.4.1 Objevování významu slova plogging



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



<b>Tvrzení</b>	<b>Před čtením</b>	<b>Po čtení</b>	<b>Opiš z textu větu, která tvou odpověď po čtení dokládá.</b>
<b>1. Plogging je novým trendem ve fitness, který spojuje běh a posilování.</b>	ANO/NE	ANO/NE	
<b>2. Plogging vznikl ve Skandinávii.</b>	ANO/NE	ANO/NE	
<b>3. Otec plogingu vymyslel tuto aktivitu po přestěhování se z hlavního města na venkov.</b>	ANO/NE	ANO/NE	
<b>4. Plogging vznikl již v roce 2005, nikdo se mu však aktivně nevěnoval.</b>	ANO/NE	ANO/NE	
<b>5. Plogging je populární zatím jen v Evropě.</b>	ANO/NE	ANO/NE	
<b>6. Ploggingem spálíme více kalorií než při normálním běhu.</b>	ANO/NE	ANO/NE	
<b>7. Plogging se rozšířil hlavně díky sociálním sítím.</b>	ANO/NE	ANO/NE	
<b>8. Nevýhodou je, že na plogging potřebujete drahé vybavení.</b>	ANO/NE	ANO/NE	

<i>Příloha</i>	4.11 Kouzlo ploggingu
<i>Tematický blok</i>	2.4 Plogging
<i>Téma</i>	2.4.1 Objevování významu slova plogging



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



## Kouzlo ploggingu

Nazouvám běžecské boty a místo tradičního vyběhnutí rovnou brankou ven to nově беру ještě přes pradelnu. Tam máme totiž mimo jiné nádoby na tříděný odpad a také igelitové odpadkové pytle. A přesně ty právě dnes potřebuji. Hlavou mi běží, kolik litrů odpadu za hodinku běhu mohu v naší vesnici kousek za Prahou asi nasbírat. Volím nakonec pytel o 30 litrech a vybíhám konečně do terénu. Naše ulice se zdá vymetená do posledního papírového kapesníku, a tak si říkám, jestli vůbec budu moct dneska k úklidu mého bezprostředního okolí nějak přispět. To už ale sbíhám k potoku svedeného do úzkého koryta a tam už tyto obavy přestávám mít: plastová láhev číslo jedna, plastová láhev číslo dva, krabička od cigaret, obal od zmrzliny, zase plastová láhev a o kus dál dokonce holínka. Pokračuji korytem potoka a nestačím se divit, podobně jako později kolem řeky. Za půl hodiny mám třicetilitrový pytel na odpadky plný, zpomaluji a volnou chůzí se vracím domů. Mám za sebou první plogging, a i když jsem nedodržela naplánovaných 60 minut běhu, vracím se domů s hodně dobrým pocitem, že jsem něco udělala pro své okolí.

Plogging (ze švédského plocka upp = sbírat a anglického jogging = běhat) je novým trendem ve fitness, jehož cílem je běhat a současně sbírat pohozené odpadky na trase. Otcem ploggingu je Švéd Erik Ahlström, který se před několika lety po dlouhé době přestěhoval z lyžařského střediska na severu Švédska do hlavního města Stockholmu. Při své každodenní jízdě na kole do práce byl šokován množstvím odpadků, které byly pohozené v ulicích i parcích. Založil tehdy facebookovou skupinu Plogga a přizval přátele ke kolektivnímu sbírání odpadků během pravidelného běžecského tréninku. Dal tak v roce 2016 vzniknout této nové sportovní aktivitě a současně se zasloužil o její rozšíření po celém Švédsku. Od té doby se plogging dostal takřka na všechny kontinenty a ke skupině Plogga jsou aktuálně připojeni běžci z více než 40 různých zemí. S ploggingem se můžeme setkat v USA, v Japonsku, Nigerii, Thajsku i Indii. Na Islandu údajně plogguje i sám prezident. Instagram je plný fotografií s hashtagem #plogga, které publikují jednotlivci, skupiny kamarádů, firmy i školy. Sociální sítě, kde lidé sdílí, co nasbírali a jaké trasy uběhli, se na zpopularizování tohoto fenoménu významně podílely a podílí.

Podle švédské fitness aplikace Lifesum lidé praktikující plogging navíc spálí více kalorií, než kdyby jen běželi. Zatímco normálním během spotřebujeme za půl hodiny asi 235 kalorií, v případě ploggingu je to 288 kalorií. Tento rozdíl je vysvětlován tím, že plogging zahrnuje kromě běhu také dřepy, ohýbání se, protahování a samozřejmě běh se zátěží. Plogging je tedy činnost, díky které se člověk aktivně zapojuje do čištění životního prostředí ve svém bezprostředním okolí, současně tím člověk přispívá ke své dobré kondici a zdraví. Navíc se ukazuje, že se člověk při běhu soustředí méně na bolest v nohou a svůj zrychlený dech a více na odpadky podél jeho trasy, což může mít pozitivní dopad na motivaci v běhu vytrvat.

A jak uvádí v jednom z propagačních videí sám Erik Ahlström: „Koneckonců je jedno, jestli při ploggingu běžíte, jedete na kole, pádlujete na kánoji nebo prostě jen jdete. Důležité je, že pro vás začne být přirozené odpadek v přírodě či na ulici sebrat.“ Ahlström také říká, že největší kouzlo ploggingu je v jeho jednoduchosti. Na tento sport nepotřebujete totiž absolvovat žádné drahé lekce ani si kupovat speciální vybavení. Postačí igelitová taška či odpadkový pytel a chuť měnit svět k lepšímu.

<i>Příloha</i>	4.12 Výsledky ploggingu
<i>Tematický blok</i>	2.4 Plogging
<i>Téma</i>	2.4.3 Vyhlášení a propagace ploggingu



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



## Plogging a naše skupina

**Název týmu:**

<b>Počet nasbíraných pytlů:</b>	
<b>Počet uběhnutých kilometrů:</b>	
<b>Nejčastější odpadek:</b>	
<b>Největší nalezený odpadek:</b>	
<b>Nejdivnější odpadek:</b>	
<b>Poznatek z okolí (co nového jsme se o lokalitě dozvěděli):</b>	

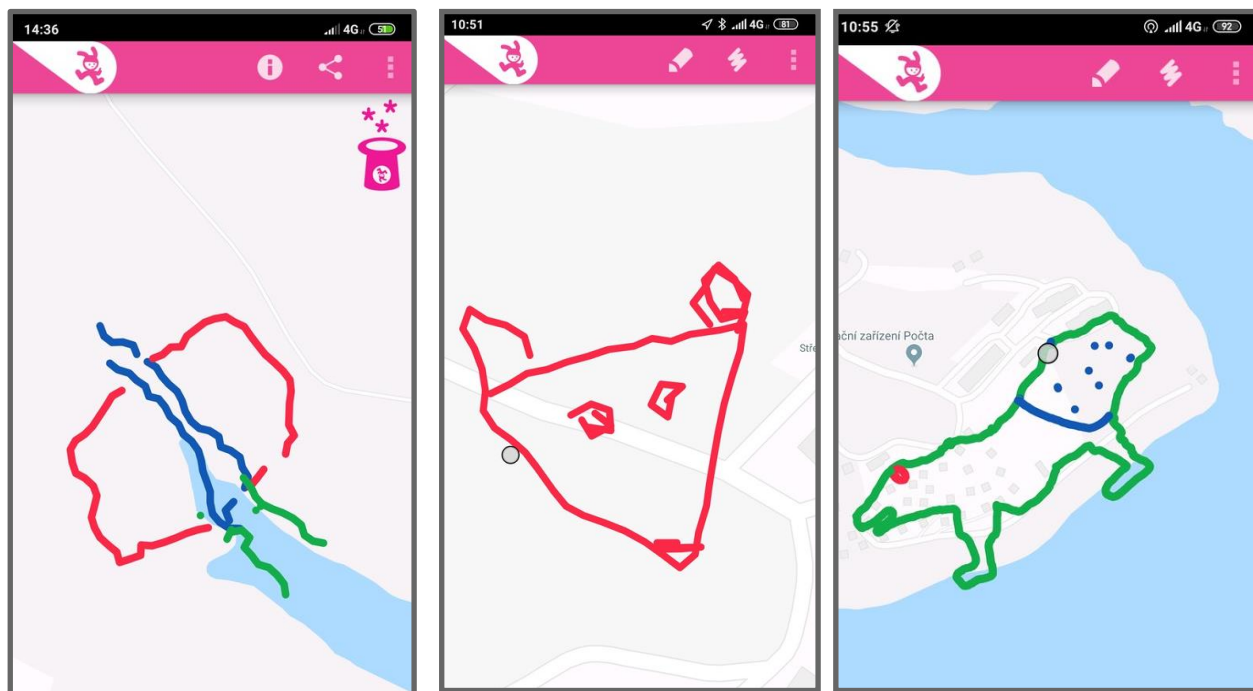
Příloha	4.13 Obrázky z figurerunningu
Tematický blok	2.5 Figurerunning
Téma	2.5.1 Co je to figurerunning



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



## Figurerunning



Zdroj obrázků: pilotní ověření programu

„Everybody loves to be outside. FigureRunning is a new sport that encourages you to get creative, go outside and discover new places while running and getting fit. The competition is not about your running speed or distance, it's all about drawing. Master the art of FigureRunning. Do it whenever and wherever you want and be sure to share your art with your friends. **The world is our canvas and you are the pencil.**“

Zdroj: FigureRunning.com

<i>Příloha</i>	4.14 Checklist kritérií prezentace
<i>Tematický blok</i>	2.6 Tvorba výstupů a závěrečné prezentace
<i>Téma</i>	2.6.1 Tvorba prezentace



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



## Kritéria dobré prezentace

KRITÉRIUM	SPLNĚNO
Prezentace obsahuje všechny náležitosti, které byly v zadání.	
V PowerPoint prezentaci byly vhodně zvoleny velikost a font písma i množství textu na slidu.	
Fotografie a videa nasedají na obsah prezentace a vhodně ho doplňují. Fotografie a videa jsou kvalitní a atraktivní, vyzývají posluchače k pozornosti.	
Téma je prezentováno srozumitelně (nahlas, a ne moc rychle), zajímavě, vlastními slovy.	
Prezentující pokládali otázky a vhodně aktivizovali publikum.	
Prezentace byla poutavá a zábavná, publikum přiměla k pozornému poslechu.	

<i>Příloha</i>	4.15 Instrukce k tvorbě prezentace
<i>Tematický blok</i>	2.6 Tvorba výstupů a závěrečné prezentace
<i>Téma</i>	2.6.1 Tvorba prezentace



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



## Instrukce k tvorbě prezentace

**Váš závěrečný úkol je vytvořit PowerPoint prezentaci, která bude shrnovat návrhy vašich řešení, nabyté znalosti, dovednosti a zážitky z celého programu.**

**1. Vyberte na mobilních telefonech 10 nejlepších fotografií a stáhněte je do počítače.** Upravte je podle potřeby (zmenšit, oříznout, dodat efekt) a vložte je do prezentace.

**2. Rozhodněte se, jakou strukturu bude vaše prezentace mít.** Cílem prezentace je:

- popsat průběh vaší práce, sdílet vaše zážitky a zkušenosti,
- okomentovat problém (přílišné pasivní používání mobilu) a vyzkoušené aktivity navrhuující jeho řešení (geocaching, plogging, figurerunning),
- představit vaše řešení problému (jak lze ještě mobil využít aktivně).

**3. Do prezentace zakomponujte:**

- min. 10 fotografií,
- 4 klíčová slova: GPS, geocaching, plogging, figurerunning,
- komiks vytvořený v Makebeliefscomix.com na téma plogging,
- 3 dovednosti: uveďte, které dovednosti jste si nejvíce osvojili či procvičili (práce v týmu, diskotování, vyjednávání, fotografování, prezentační dovednosti, komunikace v angličtině, orientace v mapě apod.),
- největší zážitek: sdílejte jednu aktivitu, kterou jste si nejvíce užili, a vysvětlete proč.

**3. Připravte se na ústní prezentaci,** která by měla trvat přibližně 10 minut. Rozhodněte se, kdo bude prezentovat kterou část. Nezapomeňte na interakci s publikem.



<i>Příloha</i>	4.16 Nepravidelná slovesa
<i>Tematický blok</i>	3.7 Sdílení s partnerskou školou a závěrečné hodnocení
<i>Téma</i>	3.7.1 Sdílení zkušeností na eTwinningu



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



<b>BEGIN</b>	<b>FIND</b>	<b>SING</b>
<b>BREAK</b>	<b>GROW</b>	<b>SLEEP</b>
<b>BRING</b>	<b>LEARN</b>	<b>SPEAK</b>
<b>CATCH</b>	<b>LOSE</b>	<b>STAND</b>
<b>CUT</b>	<b>MEET</b>	<b>TAKE</b>
<b>DRAW</b>	<b>PAY</b>	<b>TEACH</b>
<b>DRINK</b>	<b>PUT</b>	<b>TELL</b>
<b>EAT</b>	<b>RUN</b>	<b>THINK</b>
<b>FALL</b>	<b>SAY</b>	<b>WIN</b>
<b>FEEL</b>	<b>SEE</b>	<b>WRITE</b>

<i>Příloha</i>	4.17 Did you...?
<i>Tematický blok</i>	3.7 Sdílení s partnerskou školou a závěrečné hodnocení
<i>Téma</i>	3.7.1 Sdílení zkušeností na eTwinningu



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



<b>go swimming</b>	<b>eat ice-cream</b>	<b>play tennis</b>	<b>go to a theatre</b>
<b>eat at a restaurant</b>	<b>travel by plane</b>	<b>speak English</b>	<b>go to a cinema</b>
<b>give a present to somebody</b>	<b>learn English</b>	<b>eat pizza</b>	<b>visit your grandparents</b>
<b>buy new clothes</b>	<b>go geocaching</b>	<b>go plogging</b>	<b>sleep in a campsite</b>

<i>Příloha</i>	4.18 Scaffolding k aktivitě Did you...?
<i>Tematický blok</i>	3.7 Sdílení s partnerskou školou a závěrečné hodnocení
<i>Téma</i>	3.7.1 Sdílení zkušeností na eTwinningu



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



## PAST SIMPLE – questions

**Did you**

**go alone**  
**go with your friends**  
**go with your family**  
**enjoy it**  
...

**?**

**When**  
**Where**  
**How**  
**What**  
**Why**

**did you**

**go hiking**  
**go geocaching**  
**go figurerunning**  
**see in the cinema**  
**eat in the restaurant**  
**buy**  
...



## VSTUPNÍ DOTAZNÍK

### S mobilem aktivně 1

Na začátek tě poprosíme o vyplnění krátkého dotazníku. Nejedná se o školní test, který by hodnotil tvé znalosti a z kterého bys dostal/a známku. Žádná odpověď tu není ani dobrá ani špatná. Cílem dotazníku je zjistit, jaké jsou tvoje zkušenosti a názory.

**1) Dokázal bys vyjmenovat rizika častého používání mobilního telefonu?**

- ano
- ne

**2) Dokázal bys vysvětlit, jak funguje GPS?**

- ano
- ne

**3) Napiš alespoň tři možnosti, kde se GPS využívá:**

---

---

---

**4) Dokázal bys využít mobilní telefon při pohybu v přírodě?**

- ano
- ne

**5) Dokázal bys vytvořit prezentaci v PowerPointu?**

- ano
- ne

**6) Dokázal bys pracovat ve skupině?**

- ano
- ne

**7) Dokázal bys zhodnotit svou práci (popsat pozitiva i to, co bys udělal příště jinak?)**

- ano
- ne

**8) Dokázal bys někomu jinému poskytnout zpětnou vazbu k jeho práci (říci, co se ti líbilo nebo co bys udělal příště jinak?)**

- ano
- ne



## VÝSTUPNÍ DOTAZNÍK

### S mobilem aktivně 1

Nyní tě poprosíme o vyplnění závěrečného dotazníku. Jedná se o stejný dotazník, který jsi vyplňoval/a před začátkem programu. Cílem dotazníku je zjistit, jestli ti program přinesl něco nového, jestli tě bavil a jestli ses něco nového naučil/a. Opět se nejedná o test, takže tě nikdo známkovat nebude.

Nakonec můžeš porovnat své odpovědi s dotazníkem na začátku a zjistit, kde ses nejvíce posunul/a.

**1) Dokázal bys vyjmenovat rizika častého používání mobilního telefonu?**

- ano
- ne

**2) Dokázal bys vysvětlit, jak funguje GPS?**

- ano
- ne

**3) Napiš alespoň tři možnosti, kde se GPS využívá:**

---

---

---

**4) Dokázali jste ve skupině využít mobilní telefon při pohybu v přírodě?**

- ano
- ne

**5) Podařilo se vám ve skupině vytvořit prezentaci v PowerPointu?**

- ano
- ne

**6) Dařila se vám práce ve skupině?**

- ano
- ne

**7) Dařilo se vám zhodnotit svou práci (popsat pozitiva i to, co byste udělali příště jinak)?**

- ano
- ne

**8) Dokázali jste v rámci skupiny dát zpětnou vazbu ostatním skupinám?**

- ano
- ne

**9) Podařilo se vám komunikovat v angličtině s partnerskou školou na TwinSpace?**

- ano
- ne