

**S mobilem aktivně 1:**

***Varianta pro žáky 6. a 7. ročníku ZŠ   
a odpovídajících ročníků víceletých gymnázií***

Obsah

[1 Vzdělávací program a jeho pojetí 3](#_Toc79276429)

[1.1 Základní údaje 3](#_Toc79276430)

[1.2 Anotace programu 4](#_Toc79276431)

[1.3 Cíl programu 4](#_Toc79276432)

[1.4 Klíčové kompetence a konkrétní způsob jejich rozvoje v programu 5](#_Toc79276433)

[1.5 Forma 6](#_Toc79276434)

[1.6 Hodinová dotace 6](#_Toc79276435)

[1.7 Předpokládaný počet účastníků a upřesnění cílové skupiny 6](#_Toc79276436)

[1.8 Metody a způsoby realizace 6](#_Toc79276437)

[1.9 Obsah 7](#_Toc79276438)

[1.10 Materiální a technické zabezpečení: 10](#_Toc79276439)

[1.11 Plánované místo konání 10](#_Toc79276440)

[1.12 Způsob vyhodnocení realizace programu v období po ukončení projektu 10](#_Toc79276441)

[1.13 Kalkulace předpokládaných nákladů na realizaci programu po ukončení projektu 11](#_Toc79276442)

[1.14 Odkazy, na kterých je program zveřejněn k volnému využití 12](#_Toc79276443)

[2 Podrobně rozpracovaný obsah programu 12](#_Toc79276444)

[3 Metodická část 13](#_Toc79276445)

[3.1 Metodický blok č. 1 (eTwinning, TwinSpace, život online) – 4 vyučovací hodiny 16](#_Toc79276446)

[3.2 Metodický blok č. 2 (Vytvoření kmenových skupin, GPS a její využití) – 2 vyučovací hodiny 22](#_Toc79276447)

[3.3 Metodický blok č. 3 (Geocaching) – 7 vyučovacích hodin 27](#_Toc79276448)

[3.4 Metodický blok č. 4 (Plogging) – 5 vyučovacích hodin 33](#_Toc79276449)

[3.5 Metodický blok č. 5 (Figurerunning) – 5 vyučovacích hodin 38](#_Toc79276450)

[3.6 Metodický blok č. 6 (Tvorba výstupů a závěrečné prezentace) – 5 vyučovacích hodin 41](#_Toc79276451)

[3.7 Metodický blok č. 7 (Sdílení s partnerskou školou a závěrečné hodnocení) – 4 vyučovací hodiny 46](#_Toc79276452)

[4 Příloha č. 1 – Soubor materiálů pro realizaci programu 50](#_Toc79276453)

[5 Příloha č. 2 – Soubor metodických materiálů 51](#_Toc79276454)

[6 Příloha č. 3 – Závěrečná zpráva o ověření programu v praxi 52](#_Toc79276455)

[7 Příloha č. 4 - Odborné a didaktické posudky programu 60](#_Toc79276456)

[8 Příloha č. 5 - Doklad o provedení nabídky ke zveřejnění programu 60](#_Toc79276457)

[9 Nepovinné přílohy 60](#_Toc79276458)

# 1 Vzdělávací program a jeho pojetí

## 1.1 Základní údaje

|  |  |
| --- | --- |
| **Výzva** | Výzva č. 02\_16\_032 pro Budování kapacit pro rozvoj škol II |
| **Název a reg. číslo projektu** | Škola 4.0  CZ.02.3.68/0.0/0.0/16\_032/0008219  [www.kreativniskola.cz](http://www.kreativniskola.cz) |
| **Název programu** | S mobilem aktivně 1: Varianta pro žáky 6. a 7. ročníku ZŠ a odpovídajících ročníků víceletých gymnázií |
| **Název vzdělávací instituce** | Channel Crossings s.r.o. |
| **Adresa vzdělávací instituce a webová stránka** | Thámova 681/32, 186 00 Praha  [www.chc.cz](http://www.chc.cz) |
| **Kontaktní osoba** | Mgr. Pavlína Ráslová  [pavlina.raslova@chc.cz](mailto:pavlina.raslova@chc.cz) |
| **Datum vzniku finální verze programu** | 12.8.2021 |
| **Číslo povinně volitelné aktivity výzvy** | Aktivita č. 4: Propojování formálního a neformálního vzdělávání – rozvoj klíčových kompetencí |
| **Forma programu** | Prezenční |
| **Cílová skupina** | Žáci 6. a 7. ročníku ZŠ a odpovídajících ročníků víceletých gymnázií |
| **Délka programu** | 32 vyučovacích hodin |
| **Zaměření programu (tematická oblast, obor apod.)** | Tematická oblast: Využívání kreativního a inovativního potenciálu dětí a mládeže  Klíčové kompetence: Komunikace v cizích jazycích, sociální a občanské schopnosti (dle RVP kompetence sociální a personální), schopnost práce s digitálními technologiemi (dle RVP kompetence digitální) |
| **Tvůrci programu**  **Odborný garant programu** | PhDr. Petra Vallin, Ph.D. a kol.  Mgr. Anna Simonová |
| **Odborní posuzovatelé** | PhDr. Marie Rychlíková, Ph.D. |
| **Specifický program pro žáky se SVP (ano x ne)** | Ne |

## 1.2 Anotace programu

Vzdělávací program *S mobilem aktivně 1: Varianta pro žáky 6. a 7. ročníku ZŠ a odpovídajících ročníků víceletých gymnázií* seznamuje žáky se způsoby, jakými využívat digitální technologie (konkrétně mobilní telefon) ve svém životě. Žákům představuje 3 aktivity zaměřené na využití mobilního zařízení (geocaching, plogging, figurerunning).

Úvodní část se zaměřuje na vzájemné seznámení, posílení vztahů ve skupině a zamyšlení se nad etiketou a chováním v kybersvětě. Hlavní část programu je věnována outdoorovým aktivitám, které vznikly díky civilnímu používání GPS, kterou má dnes každý ve svém telefonu (jedná se o geocaching, plogging, figurerunning). Program cílí také na rozvoj měkkých dovedností, zejména na kooperaci a týmovou práci, rozvoj komunikačních dovedností jako diskutování, vyjednávání, hledání kompromisu nebo prezentování, dále na práci s informačními technologiemi, komunikaci v anglickém jazyce.   
Oproti programu pro starší žáky jsou informace žákům prezentovány vyučujícím (pomocí prezentace, výkladu) a vyučující jednotlivé skupiny při práci intenzivně podporuje.

Klíčová slova: mobilní telefon, GPS, geocaching, plogging, figurerunning.

## 1.3 Cíl programu

Obecné cíle

Cílem především je rozvíjet u žáků kreativní potenciál prostřednictvím hledání a vymýšlení inovativních řešení problémů současné společnosti, mezi které patří mimo jiné i nadměrné a zejména pasivní používání mobilního telefonu a konzumování obsahu, který nabízí internet. V rámci programu se žák kriticky zamýšlí nad výhodami a riziky používání mobilního telefonu a internetu, identifikuje problémy a přemýšlí, jak daná rizika eliminovat. Zvyšuje své povědomí o tom, že lze mobilní telefon využívat i jako nástroj, který nám umožňuje být aktivní a kreativní. Program navrhuje alternativy, při kterých nás technologie vybízí k aktivnímu pohybu venku. Vybrané aktivity (geocaching, plogging, figurerunning) zažívá účastník programu ve skupině vrstevníků, sdílí své zkušenosti, reflektuje je a zamýšlí se nad tím, jaké mají výhody a v čem mohou náš život obohatit. V rámci nabízených činností bude podporována především dovednost pracovat v týmu, komunikovat v mateřském i cizím jazyce, myslet tvořivě a využívat digitální technologie. Důležitou součástí bude také probudit a podpořit u žáka zájem o místo, kde žije, a pomoci mu v hledání strategií, kterými se může podílet na péči o něj.

Konkrétní cíle

Absolvent bude schopen:

* identifikovat výhody a rizika intenzivního používání mobilního telefonu a internetu
* popsat princip GPS a popsat možnosti jejího využití v každodenním životě
* použít tři vybrané aplikace na mobilním telefonu pro pohyb v přírodě a terénu
* pracovat s programem PowerPoint
* prezentovat v samostatném ústním projevu opřeném o PowerPoint prezentaci
* kooperovat s ostatními vrstevníky včetně žáků z partnerských škol (konkrétně verbálně i neverbálně komunikovat, diskutovat, vyjednávat, hledat kompromisy, sebeovládat se, kritizovat konstruktivně)
* kriticky hodnotit vlastní práci
* komunikovat v angličtině se svými vrstevníky o zkušenostech z programu
* poskytnout popisnou zpětnou vazbu svým spolužákům v rámci pracovní skupiny i mimo ni

## 1.4 Klíčové kompetence a konkrétní způsob jejich rozvoje v programu

**Komunikace v cizích jazycích:** Žák procvičuje své znalosti základní slovní zásoby a gramatických struktur v angličtině, tyto dovednosti posléze využívá při komunikaci se žáky z partnerské školy. Konkrétní aktivity, které komunikaci v programu rozvíjí, jsou: založení profilu ve TwinSpace, komentování a doptávání se na informace zahraničních žáků, sdílení zážitků z programu formou prezentace v angličtině. Hlavním přínosem programu v této oblasti je vytvoření podmínek, ve kterých žáci budou moci použít cizí jazyk v reálném životě. Nejedná se zde o pouhé procvičování (tedy jazyk pro jazyk), cizí jazyk se zde stává prostředkem pro skutečnou komunikaci se zahraničními spolužáky.

**Sociální a občanské schopnosti (dle RPV kompetence sociální a personální):** Program je založen na práci v kmenových skupinách, tzn*.* skupinách, ve kterých budou žáci pracovat po celou dobu programu. Tyto skupiny budou vytvořeny demokratickou metodou zaměřující se na objektivní data týkající se dovedností, kterými jednotliví žáci disponují. V rámci nově vzniklých týmů budou sociální vazby posilovány teambuildingovými aktivitami ještě před započetím práce na hlavním obsahu programu. Během realizace aktivit napříč programem budou žáci muset využívat celou řadu dovedností posilujících sociální dovednosti, jako například naslouchat, diskutovat, vyjednávat, argumentovat a hledat kompromisy. Program podporuje také vrstevnické hodnocení, které k budování sociálních kompetencí významně přispívá. V oblasti občanských dovedností program žáky motivuje přemýšlet nad vlastní spoluzodpovědností za životní prostředí, ve kterém žijeme. Při ploggingu se navíc aktivně podílí na čištění přírody od odpadu. Své zkušenosti následně sdílí se svými spolužáky.

**Schopnost práce s digitálními technologiemi (dle RVP kompetence digitální):** v rámci programu budou žáci pracovat jak s mobilními telefony, tak s notebooky. Vyzkouší si aplikace umožňující záznam GPS, budou pořizovat a upravovat fotografie, vytvářet prezentace v programu Microsoft PowerPoint. Hlavní výstupy z práce žáků budou mít elektronickou podobu, neboť budou dále sdíleny v prostředí TwinSpace.

Průřezová témata

**Osobnostní a sociální výchova**

**Environmentální výchova**

Mezipředmětové vztahy

**Tělesná výchova:** Běhání a aktivní pohyb venku (geocaching, plogging, figurerunning).

**Přírodopis:** Otázky znečištění životního prostředí (plogging), vyhledávání přírodovědných zajímavostí v rámci geocachingu.

**Zeměpis:** Práce s mapou napříč aktivitami, vyhledávání geografických zajímavostí v rámci geocachingu.

**Fyzika:** Co je to GPS a jak funguje.

**Anglický jazyk:** Komunikace s partnerskou školou v rámci eTwinning.

## 1.5 Forma

Forma vzdělávacích programů je prezenční a je založená na zážitkovém učení a intenzivní týmové práci. Doporučená forma realizace kombinuje práci ve škole a v terénu.

## 1.6 Hodinová dotace

32 vyučovacích hodin (1 vyučovací hodina = 45 minut)

Doporučená forma realizace:

* přípravné setkání ve škole: 4 vyučovací hodiny,
* práce v terénu: 24 vyučovacích hodin,
* závěrečné setkání ve škole: 4 vyučovací hodiny.

## 1.7 Předpokládaný počet účastníků a upřesnění cílové skupiny

Tento program je určený žákům 6. a 7. ročníku ZŠ (11–12 let). Ideální počet dětí ve skupině je 20–25 žáků, tedy 5–6 skupin po 4–5 žácích. Program je založený na intenzivní práci žáků ve skupině a následném sdílení, které je bohatší, pokud jsou skupiny alespoň čtyři. Program lze nicméně realizovat i s menším počtem žáků.

## 1.8 Metody a způsoby realizace

**Charakteristika programu se způsoby realizace:**

* **Zážitkový**: Program probíhá hlavně v terénu. Žáci si vše zkusí na vlastní kůži a pak budou svou zkušenost sdílet s ostatními a reflektovat.
* **Zdraví prospívající**: Cílem programu je motivovat žáky k pohybu venku za využití mobilního telefonu.
* **Aktivizující**: Dílčí aktivity motivují žáky ke vzájemnému nastavování si výzev (v rámci třídy, ale i zapojených škol), veškeré metody výuky jsou založené na aktivitě žáka (učitel má spíše roli facilitátora).
* **Zodpovědný**: Program posiluje u žáků zodpovědnost za životní prostředí, ve kterém žijí (např. plogging).
* **Mezinárodní**: Program je úzce spojen s využitím eTwinningu, jehož cílem je propojovat žáky napříč Evropou. Žáci se tak virtuálně seznámí ještě alespoň s jednou další třídou ze zahraničí.
* **Jazykový**: Díky nabídnutí programu ostatním evropským školám prostřednictvím eTwinningu je třeba, aby žáci komunikovali anglicky v prostředí TwinSpace.

**Metody**:

* projektově orientovaná výuka,
* learning by doing,
* content and language integrated learning (CLIL),
* zážitkové učení,
* kooperativní výuka,
* metody kritického myšlení,
* metody formativního hodnocení (práce s kritérii, reflexe, sebehodnocení, vrstevnické hodnocení),
* techniky pro rozvoj reflektivních a metakognitivních dovedností.

## 1.9 Obsah

**Tematický blok č. 1 (eTwinning, TwinSpace, život online) – 4 vyučovací hodiny**

Téma č. 1 (Vzájemné seznámení a brainstorming zemí EU) – 1 vyučovací hodina

Vyučující se nejprve představí netradiční formou, a to prostřednictvím reálných předmětů, které o něm něco vypovídají. Poté se žáci vzájemně seznámí, snaží se identifikovat, co mají ve skupině společného, co je naopak činí jedinečnými. Hodinu zakončuje brainstorming zemí EU, který je oslím můstkem pro navazující blok zaměřující se na eTwinning a TwinSpace.

Téma č. 2 (eTwinning, aktivizace anglické slovní zásoby a TwinSpace) – 2 vyučovací hodiny

Žáci se nejprve seznamují s programem eTwinning formou prezentace, diskutují o státech, které mohou být zapojeny, a staví tak na brainstormingu z první hodiny. Následně se rozdělí do třech center aktivit, ve kterých postupně aktivizují svou slovní zásobu v angličtině, a vytváří si krátký text o sobě potřebný pro aktualizaci profilu na TwinSpace.

Téma č. 3 (Pravidla netikety a chování na internetu) – 1 vyučovací hodina

Cílem třetího tématu je přimět žáky se zamyslet nad vlastním využíváním mobilního telefonu a chováním na internetu, nad výhodami internetu a jeho riziky. Žáci se v rámci aktivit seznámí s pravidly netikety i s výsledky výzkumu chování českých dětí na internetu a dají je do kontextu s vlastními názory a zkušenostmi.

**Tematický blok č. 2 (Vytvoření kmenových skupin, GPS a její využití) – 2 vyučovací hodiny**

Téma č. 1 (Vytvoření skupin a teambuilding) – 1 vyučovací hodina

Žáci se rozdělí do kmenových skupin prostřednictvím specifické metody založené na sebehodnocení dílčích dovedností a vlastností žáků. V nově vytvořených skupinkách poté absolvují kooperativní aktivitu „Architekti a stavitelé“, která má za cíl posílit sociální vazby ve skupině. Svoji první zkušenost z nového týmu následně reflektují.

Téma č. 2 (Co je to GPS a jak ji používáme v běžném životě) – 1 vyučovací hodina

V této hodině se žáci seznamují s principem, na němž funguje GPS, a to prostřednictvím prezentace a vizualizace tohoto principu pomocí provázku. Následně se zamýšlí nad tím, jak je GPS využívána v běžném životě a také nad tím, které aplikace v našich mobilních telefonech ji využívají. Žáci využívají digitální technologie pro zjištění stavu aktuálního porozumění (konkrétně aplikaci Mentimeter.com).

**Tematický blok č. 3 (Geocaching) – 7 vyučovacích hodin**

Téma č. 1 (Úvod do geocachingu) – 1 vyučovací hodina

V úvodu se žáci pomocí pohybové aktivity rozdělí na ty, kteří již mají s geocachingem zkušenost, a na ty, kteří ho zatím neznají. Zkušení žáci pak vysvětlují svým spolužákům, o co jde, a sdílí své dosavadní zkušenosti. Své další znalosti prohlubují prostřednictvím prezentace a pracovního listu zaměřeného na slovníček geocacherů. Zamýšlí se také nad tím, čím pro nás může být geocaching přínosný.

Téma č. 2 (Výlet za nejbližší keškou) – 2 vyučovací hodiny

Žáci si nejprve osvojují možnosti, které nabízí aplikace Mapy.cz (zaměření vlastní polohy, vyhledávání místa na základě souřadnic, navigace). Poté se ve skupinách vydávají do terénu vyhledat první dvě kešky, které připravili vyučující. Jedná se tedy o interní podobu geocachingu bez využití oficiální aplikace.

Téma č. 3 (Zakládání vlastní kešky) – 2 vyučovací hodiny

Kmenové skupiny obdrží detailní informace nezbytné k zakládání kešek včetně všech pomůcek. Následně vyráží do terénu založit svoji kešku se všemi požadovanými náležitostmi. Musí zjistit historické, přírodovědné či geografické zajímavosti o daném místě. Vymýšlí úkoly pro své spolužáky a vše ukryjí do kešky. Zaměří souřadnice své krabičky a vrací se na smluvené místo.

Téma č. 4 (Vyhledávání kešek ostatních skupin) – 2 vyučovací hodiny

Skupinky si vzájemně nasdílí souřadnice svých kešek a mají 75 minut na to, vyhledat jich co nejvíce a splnit co nejvíce úkolů v nich obsažených. Po návratu vyzve vyučující žáky ke sdílení zážitků a zkušeností prostřednictvím jedné z reflektivních metod, ve které se žáci mohou opřít o startéry.

**Tematický blok č. 4 (Plogging) – 5 vyučovacích hodin**

Téma č. 1 (Objevování ploggingu) – 1 vyučovací hodina

V první hodině žáci objevují význam slova plogging. Pracují s článkem *Kouzlo ploggingu* a s metodou kritického myšlení ANO/NE, vyhledávají další informace na internetu a vybírají z nich ty důvěryhodné, které zapadají a současně rozšiřují informace v článku.

Téma č. 2 (Plogging na vlastní kůži) – 2 vyučovací hodiny

Žáci, rozdělení do kmenových skupin, vyráží do terénu zažít si plogging na vlastní kůži. Ve vyhrazeném čase se snaží urazit co nejdelší vzdálenost a sesbírat co nejvíce odpadků. Současně také zaznamenávají proběhlou trasu, například díky funkci „Stopař“ v aplikaci Mapy.cz

Téma č. 3 (Vyhlášení a propagace ploggingu) – 2 vyučovací hodiny

Vyučující vyhlašuje nejúspěšnější sběrače odpadků. Třída je následně vytřídí a odnese do příslušných kontejnerů. V poslední části tohoto bloku pracují žáci v prostředí Makebeliefscomix.com, ve kterém vytváří reklamu, která by mohla sloužit k šíření povědomí o ploggingu a k jeho další propagaci mezi vrstevníky, rodiči i veřejností.Závěrem tohoto dne pak své reklamy žáci prezentují ostatním.

**Tematický blok č. 5 (Figurerunning) – 5 vyučovacích hodin**

Téma č. 1 (Co je to figurerunning) – 1 vyučovací hodina

V úvodu hodiny se žáci na základě několika obrázků snaží odhadnout, co znamená pojem figurerunning. Jejich domněnky pak vyučující dá do kontextu s anglickou definicí figurerunningu, kterou žáci společně přeloží. Poté si procvičí svoji dovednost orientovat se a číst v mapě. V aplikaci Mapy.cz vyhledávají různá místa a odpovídají na otázky v pracovním listě. Závěrem hodiny se seznamují s aplikací Figurerunning.com a s jejími důležitými funkcemi.

Téma č. 2 („Kreslíme“ během do mapy) – 3 vyučovací hodiny

Žáci ve skupinkách naplánují, jaké obrázky v terénu vyběhnou, a vyráží do terénu si opět vyzkoušet figurerunning na vlastní kůži. Mohou vyběhnout jeden velký obrázek či několik malých. Závazná je zde jen celková délka uběhnuté trasy, a to je tři kilometry.

Téma č. 3 (Prezentace „kreseb“ v mapě ) – 1 vyučovací hodina

Žáci si vzájemně prezentují své obrázky a nechávají ostatní skupiny hádat, co zobrazují. Sdílí své zkušenosti i výhody a případné limity aplikace Figurerunning.com. Následně se vrací k textům vytvořeným v prvním bloku, zakládají si profil na TwinSpace a vkládají do něj krátké anglické texty, ve kterých se představují spolužákům z partnerské školy.

**Tematický blok č. 6 (Tvorba výstupů a závěrečné prezentace) – 5 vyučovacích hodin**

Téma č. 1 (Tvorba prezentace) – 3 vyučovací hodiny

Žáci se nejprve zamýšlí nad kritérii dobré prezentace a dávají je do kontextu s těmi, které jim nabízí vyučující prostřednictvím pracovního listu. Třída poté pracuje v kmenových skupinkách. Jejich úkolem je vybrat nejlepší fotografie a případně videozáznamy z celého týdne, stáhnout je z mobilního telefonu do počítače a upravit je. Následně skupiny vytváří závěrečnou prezentaci v programu PowerPoint, kde shrnují své zkušenosti a zážitky z celého programu. Během tvorby se drží kritérií, která jsou požadována a jsou obsažena v instrukcích pro tvorbu prezentace.

Téma č. 2 (Představení prezentací) – 2 vyučovací hodiny

Každá skupinka má 10 minut na představení své prezentace. Ostatní skupinky dávají svým spolužákům zpětnou vazbu opřenou o kritéria.

**Tematický blok č. 7 (Sdílení s partnerskou školou a závěrečné hodnocení) – 4 vyučovací hodiny**

Téma č. 1 (Anglická rozcvička a sdílení na TwinSpace) – 2 vyučovací hodiny

Cílem této dvouhodinovky je procvičit si komunikativní kompetence v anglickém jazyce, konkrétně v oblasti minulého času, který pro nás bude stěžejní v komunikaci s partnerskou školou v závěru programu. Žáci si zopakují nepravidelná slovesa a tvoření otázek v minulém čase pomocí aktivity, jejímž cílem je především produktivní kompetence mluvení. Následně sdílí své vybrané fotografie na TwinSpace a opatřují je anglickými komentáři. Komentují také aktivity žáků z partnerských škol.

Téma č. 2 (Videokonference a závěrečné zhodnocení programu) – 2 vyučovací hodiny

Žáci pomocí aplikace Mentimeter.com brainstormují otázky, které by chtěli položit partnerské škole během videokonference. Program následně vrcholí uspořádáním videokonference, ve které žáci sdílí své zkušenosti s aktivitami geocaching, plogging a figurerunning. Hledají možnosti další spolupráce a formulují nápady na další společné aktivity. Po ukončení videokonference následuje závěrečné zhodnocení programu.

## 1.10 Materiální a technické zabezpečení:

* bílá tabule,
* projektor,
* počítače s připojením na internet,
* mobilní telefony s připojením na internet a s GPS,
* kancelářské potřeby: flipchartové papíry, post-it bločky, popisovače na flipchart, popisovače na bílou tabuli, různobarevné papíry velikosti A4 bílé, zelené a žluté, nůžky, stužka o délce 3 m, hrací kostka, lepenka, provázek, 6 notýsků o velikosti A6, nůžky, malířská páska, zednický metr,
* 6 plastových krabiček o velikosti cca 20 x 10 cm,
* přílohy pro žáky a vyučující (dle specifikace u jednotlivých témat).

1.11 Plánované místo konání

Vzdělávací program může proběhnout ve škole či v organizaci neformálního vzdělávání. V obou případech je potřeba zajistit dostatečné technické a materiální vybavení (viz 1.10).

## 1.12 Způsob vyhodnocení realizace programu v období po ukončení projektu

Program lze realizovat v rámci projektových dní nebo pravidelných odpoledních kroužků. Pilotáž ukázala, že vhodná je také forma školy v přírodě, přičemž první a poslední blok se odehrává v prostorách školy.

Vyučující vyhodnocuje efektivitu programu na základě průběžného pozorování žáků a pracovních skupin a zejména na základě pravidelné zpětné vazby a reflektivních technik, které jsou obsažené na konci každého tematického bloku.

## 1.13 Kalkulace předpokládaných nákladů na realizaci programu po ukončení projektu

**Počet realizátorů/lektorů:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Položka** | | **Předpokládané náklady** |
| **Celkové náklady na realizátory/lektory** | | 74 400 Kč |
| *z toho* | *Hodinová odměna pro 1 realizátora/lektora včetně odvodů* | 300 Kč |
| *Ubytování realizátorů/lektorů* |  |
| *Stravování a doprava realizátorů/lektorů* | 2 400 Kč |
| **Náklady na zajištění prostor** | | 8 000 Kč |
| **Ubytování, stravování a doprava účastníků** | | 0 Kč |
| *z toho* | *Doprava účastníků* |  |
| *Stravování a ubytování účastníků* |  |
| **Náklady na učební texty** | | 2 400 Kč |
| *z toho* | *Příprava, překlad, autorská práva apod.* |  |
| *Rozmnožení textů – počet stran:* | 2 400 Kč |
| **Režijní náklady** | | 14 800 Kč |
| *z toho* | *Stravné a doprava organizátorů* | 2 400 Kč |
| *Ubytování organizátorů* |  |
| *Poštovné, telefony* | 400 Kč |
| *Doprava a pronájem techniky* | 6 000 Kč |
| *Propagace* | 2 000 Kč |
| *Ostatní náklady* | 4 000 Kč |
| *Odměna organizátorům* |  |
| **Náklady celkem** |  | 99 600 Kč |
| **Poplatek za 1 účastníka** |  | 4 980 Kč |

## 1.14 Odkazy, na kterých je program zveřejněn k volnému využití

[Licence Creative Commons](http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

Program S *mobilem aktivně 1: Varianta pro žáky 6. a 7. ročníku ZŠ a odpovídajících ročníků víceletých gymnázií*, jehož autorem je Channel Crossings s. r. o., podléhá i s doprovodnými materiály licenci **Creative Commons Uveďte původ-Zachovejte licenci 4.0 Mezinárodní**. Pro zobrazení licenčních podmínek navštivte <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

Vizuální prvky (obrázky, fotografie a náčrty) použité ve všech částech vzdělávacího programu podléhají volné licenci a může s nimi být nakládáno v souladu s veřejnou licencí Creative Commons (výše). Prvky pochází buď z online databází Pixabay (<https://pixabay.com/cs/>) a Pexels (<https://www.pexels.com/>), nebo jsou autorské a byly vytvořeny pro daný vzdělávací program.

Veškeré materiály k vzdělávacímu programu S *mobilem aktivně 1: Varianta pro žáky 6. a 7. ročníku ZŠ a odpovídajících ročníků víceletých gymnázií* naleznete na internetové stránce <http://www.kreativniskola.cz/vzdelavaci-programy/s-mobilem-aktivne/>. Zde jsou ke stažení i kapitoly *4 Příloha č. 1* a *5* *Příloha č. 2* z tohoto dokumentu a pracovní sešit pro žáky. Program je dostupný také na metodickém portále <https://rvp.cz/>.

# 2 Podrobně rozpracovaný obsah programu

Kapitola č. 2 je zpracována formou žákovského sešitu, který je k dispozici na tomto odkazu:

DOCX: <https://filedn.com/lsBVgSr0PfSJIhl2KR8cjnu/Skola40/S_mobilem_aktivne_1/S%20mobilem%20aktivne%201_zakovsky_sesit.docx>

PDF:   
<https://filedn.com/lsBVgSr0PfSJIhl2KR8cjnu/Skola40/S_mobilem_aktivne_1/S%20mobilem%20aktivne%201_zakovsky_sesit.pdf>

# 3 Metodická část

**Uvedení do tématu**

Vzdělávací program S *mobilem aktivně 1: Varianta pro žáky 6. a 7. ročníku ZŠ a odpovídajících ročníků víceletých gymnázií[[1]](#footnote-1)* se zaměřuje na problém pasivního a nadměrného využívání mobilního telefonu u žáků. Žáci druhého stupně základní školy tráví velkou část svého života ve společnosti mobilního telefonu. Poslední výzkum o chování dětí na internetu ukazuje[[2]](#footnote-2), že děti tráví nejvíce svého času na sociálních sítích, konkrétně YouTube používá 90 %, Facebook 72 %, Facebook Messenger 69 % a Instagram rovněž 69 % z nich. Ačkoli většina sociálních sítí včetně Facebooku deklaruje, že minimální věková hranice pro založení vlastního účtu je 13 let (přičemž některé evropské státy vyžadují souhlas rodičů až do 16 let věku dítěte), je velmi snadné toto pravidlo obejít. Výzkumy jasně ukazují, že děti jsou aktivní na sociálních sítích již v daleko nižším věku. 6. a 7. ročník je proto ideálním momentem, kdy debatu nad používáním mobilního telefonu a internetu, netiketou a kyberšikanou započít.

Program S *mobilem aktivně 1* cílí právě na to, jak využívat vlastní mobilní telefon k poznávání okolí, k pohybu a k zapojení se do činností prospěšných pro komunitu jako je např. čištění přírody a okolí (aktivní občanství).

**Vstupní předpoklady**

Tento program si dává za cíl stát se národním či mezinárodním tím, že bude probíhat ve spolupráci s partnerskou školou na platformě eTwinning – žáci ve spolupráci s vyučujícím vytvoří profil, na kterém budou sdílet fotografie z projektu. Předpokladem k realizaci programu je připravený záměr projektu, téma aktivity a navázaná spolupráce s partnerskou školou (lze využít partnerství z obdobných vzdělávacích programů). Vzdělávací program nicméně nabízí i varianty pro případ, že by domluvená partnerská škola ze spolupráce ustoupila a bylo třeba najít jinou školu.

Vzhledem k využití anglického jazyka jakožto komunikačního prostředku na platformě eTwinning je nutné, aby žáci disponovali alespoň úrovní A1 v angličtině, která bude hlavním pracovním jazykem. Mimo tyto jazykové požadavky se však nepředpokládají žádné vstupní znalosti a dovednosti.

**Přínos neformálního vzdělávání**

Neformální vzdělávání umožňuje soustředit se méně na vzdělávací obsah a více na rozvoj klíčových kompetencí, a to především prostřednictvím projektově orientované výuky, zážitkového učení, ale i systematicky zaváděných metod kritického myšlení, learning by doing, reflexí či technik formativního hodnocení.

Program staví do centra zájmu jednoznačně žáka a vyzývá ho k rozvoji jeho kreativního potenciálu řadou otevřených úkolů. Systematická práce v kmenových skupinkách učí žáky vyrovnávat se s nejrůznějšími názory, návrhy a přáními a hledat kompromis. Hlavní aktivita a zodpovědnost za učení je v rukou žáků, vyučující však sehrává nezastupitelnou roli - jeho úkolem je aktivizovat a motivovat žáky, poskytovat jim oporu a informace, provádět je jednotlivými aktivitami. Dalším jeho významným úkolem je moderovat diskusi mezi žáky, dávat jim průběžnou popisnou zpětnou vazbu a rozvíjet jejich maximální potenciál prostřednictvím formativního hodnocení.

**Klíčové kompetence a způsob jejich rozvoje**

Komunikace v cizích jazycích: Žák procvičuje znalosti základní slovní zásoby a gramatických struktur v angličtině, tyto dovednosti posléze využívá při komunikaci se žáky z partnerské školy. Konkrétními aktivitami, které komunikace v programu rozvíjí, jsou: založení profilu na TwinSpace, sdílení zážitků z programu formou fotografií s jednoduchým komentářem v angličtině.

Sociální a občanské schopnosti (dle RVP kompetence sociální a personální): Program je založen na práci v kmenových skupinách, tzn*.* skupinách, ve kterých budou žáci pracovat po celou dobu programu. Tyto skupiny budou vytvořeny demokratickou metodou zaměřující se na objektivní data týkající se dovedností, kterými jednotliví žáci disponují. V rámci nově vzniklých týmů budou sociální vazby posilovány teambuildingovými aktivitami ještě před započetím práce na hlavním obsahu programu. Během realizace aktivit napříč programem budou žáci muset využívat celou řadu dovedností posilujících sociální dovednosti, jako je umění naslouchat a hledat kompromisy. Program podporuje také hodnocení, které významně přispívá k budování sociálních kompetencí. Při ploggingu se žáci aktivně podílí na čištění přírody od odpadu. Své zkušenosti následně sdílí s ostatními českými a zahraničními spolužáky a vytváří propagační materiály pro plogging.

Schopnost práce s digitálními technologiemi (dle RVP kompetence digitální): V rámci programu budou žáci pracovat jak s mobilními telefony, tak s notebooky. Vyzkouší si aplikace umožňující záznam GPS, budou pořizovat a upravovat fotografie a vkládat je do prezentace Microsoft PowerPoint. Výstupy z práce žáků budou mít elektronickou podobu, neboť budou dále sdíleny v prostředí TwinSpace.

**Varianty vzdělávacího programu**

Vedle vzdělávacího programu S *mobilem aktivně 1* existuje varianta programu pro starší žáky S *mobilem aktivně 2: Varianta pro žáky 8. a 9. ročníku ZŠ a odpovídajících ročníků víceletých gymnázií.* Programy jsou variantami na stejné téma, odlišujícími se zejména kompetenční náročností jednotlivých cvičení a aktivit.

Obecně je program S *mobilem aktivně 1* charakterizován větším zastoupením podpůrných strategií i větší pomocí vyučujícího napříč jednotlivými aktivitami. Týká se to zejména angličtiny, kde mladší žáci (6. a 7. ročníku ZŠ a odpovídající ročníky víceletých gymnázií) budou své kompetence procvičovat formou podpůrných cvičení, která je budou připravovat na využití angličtiny v praxi (např. před zakládáním profilů na TwinSpace). Program S *mobilem aktivně 1* obsahuje více jazykového scaffoldingu, který poskytuje oporu pro mluvení a psaní v angličtině, například formou speaking frames, writing frames, sady slovíček k tématu s překladem, brainstormingu a systematického stavění na předchozích znalostech a jazykových dovednostech žáků. Každý blok bude proto uveden kratší rozehřívací aktivitou. Ty budou v tomto programu převládat nad kritickými reflexemi na konci tematických bloků, které jsou typické pro program pro 8. a 9. ročník.

Obecně nepředpokládáme takovou míru předchozích znalostí žáků, což ovlivní především charakter úvodních aktivit. Například u tematického bloku, kde se věnujeme globálnímu polohovému systému, nepředpokládáme předešlé znalosti tématu, čemuž jsou uzpůsobeny i konkrétní aktivity. Čas v úvodu programu je věnován práci v centrech, která umožňuje práci žáků v menších skupinkách, cílenou podporu jednotlivých vyučujících i intenzivnější procvičení anglického jazyka. Pokud naopak víme, že jsou naši žáci zdatní v angličtině a už mají zkušenosti v daném tématu, je možné inspirovat se v programu pro 8. a 9. třídu.

V programu S *mobilem aktivně 2* pro starší žáky také používáme některé zdroje zcela v angličtině (například článek Kouzlo ploggingu včetně tabulky ANO/NE), stejně tak jsou činnosti častěji vedeny v angličtině (například aktivita *Cross the river if*). Pokud bychom tedy cítili u mladších žáků potenciál zapojení více anglického jazyka a s ním i metody CLIL, pak je možné využít zdrojů v programu pro starší žáky.

V závěrečném výstupu mají žáci možnost publikovat na TwinSpace jen fotky s krátkými anglickými komentáři, nepřekládají celou prezentaci do angličtiny a neprezentují ji tak, jak je tomu v programu pro starší žáky. Veškerá práce v angličtině je každopádně i zde podpořena aktivizačními cvičeními v angličtině na začátku hodiny (se zaměřením na produktivní kompetenci mluvení a aplikaci gramatických pravidel v oblasti prostého minulého času) a jazykovým scaffoldingem.

Rozdíl mezi programy je dále ve vzdálenostech, které žáci budou muset urazit během jednotlivých aktivit v terénu. V případě 6. a 7. ročníku jsou vzdálenosti ve všech případech kratší. U figurerunningu pak děti vyběhávají obrázky pouze v místě pobytu a nejbližším okolí.

Podobně postupy formativního hodnocení jsou přizpůsobeny věku mladších žáků – mají častěji formu hry a ústní reflexe. Místo komplexní sady kritérií pro hodnocení prezentací je použit jednodušší a přístupnější checklist. Opět tu lze zvážit dosavadní zkušenosti žáků s formativním hodnocením a vyhledat případně některé metody a techniky ve verzi pro starší žáky. U těch předpokládáme, že jsou více schopni kriticky myslet, dávat si vzájemně popisnou zpětnou vazbu, objektivně posuzovat různorodé výkony včetně toho vlastního a pracovat s kriteriálním hodnocením a škálami.

**Vhodné modifikace programu**

Hlavní část tohoto programu je zamýšlena tak, že bude realizována v terénu (například během školy v přírodě), předpokládáme však, že by bylo možné program uskutečnit i v rámci pravidelného odpoledního kroužku. Nabízí se také vybrat jen jednu dílčí aktivitu (místo všech třech) a se žáky ji vyzkoušet v rámci jednodenních projektů. Například v rámci Mezinárodního dne úklidu můžeme s žáky vyzkoušet plogging, během sportovního dne seznámit žáky s figurerunningem nebo v rámci zeměpisu či dějepisu založit několik kešek (v rámci oficiálního či interního geocachingu), které spolužáky, rodiče či další obyvatele dovedou na geograficky, historicky či jinak zajímavá místa.

Pokud máme ve třídě žáky zdatnější v anglickém jazyce, je možné vynechat některé aktivity, jejichž hlavním cílem je aktivizovat u žáků slovní zásobu, kterou již znají. Lze se také inspirovat ve variantě programu S *mobilem aktivně 2*, kde je zařazeno méně aktivit na procvičování anglického jazyka a více metod kritického myšlení, v rámci kterých diskutujeme jednotlivá témata tohoto programu.

**Možné komplikace a návrhy na jejich řešení**

Tento program je charakterizován intenzivní prací žáků v terénu (v přírodě, v lese, v okolí města či vesnice), proto je nutné zajistit více dospělých, kteří budou skupinky doprovázet. Nemusí se nutně jednat o učitele, doprovodit náš může asistent pedagoga, rodiče žáků ve třídě či jiný dobrovolník.

Další možnou výzvou je náročnost tohoto programu na technické vybavení (počítače a mobilní telefony). Ideální je, aby jedno zařízení sdíleli maximálně 4 žáci. Je samozřejmě možné realizovat program s menším počtem notebooků a mobilních telefonů, aktivita žáků bude pak ale omezena, respektive více žáků se „poveze“. Zajištění dostatečného počtu zařízení umožní žákům být skutečnými iniciátory a realizátory vlastních nápadů, a ne pouze následovateli návrhů lídrů velké skupiny.

**Jak s programem pracovat**

Vzdělávací program povedou **2–3 vyučující**, program nicméně pro zjednodušení používá v textu výraz „vyučující“ převážně v jednotném čísle. Vyučující může být jak zástupce formálního (pedagogický pracovník), tak neformálního (lektor, pracovník s mládeží) vzdělávání. Předpokladem je, že se jednotliví vyučující během hromadné práce dohodnou, kdo z nich zadává instrukce a aktivitu primárně vede, ostatní vyučující pak žáky obcházejí a pomáhají jim dle potřeby. Značná část programu probíhá v terénu ve skupinách, což klade na vyučující nároky spojené s dozorem během aktivit. V ideálním případě má vyučující na starosti jednu či dvě skupiny žáků. Program lze realizovat i v případě, že se vyučující věnuje více skupinám, pro hladký průběh to ovšem není doporučeno.

Kapitola 3 tohoto dokumentu (Metodická část) představuje vzdělávací proces z pohledu vyučujícího a poskytuje užitečné rady, upozornění a metodické komentáře inspirované ověřením programu v praxi. Metodická část poskytuje vyučujícímu také tipy na rozšíření a další inspiraci. Tipy na načerpání více informací o tématu celkově jsou uvedeny v úvodu 3. kapitoly (Použitá literatura, odkazy a tipy pro další inspiraci), inspirace a doplňující zdroje vztahující se ke konkrétním aktivitám jsou uvedeny v rámci daných témat. Všechny tyto zdroje jsou uvedeny jako nadstavba vzdělávacího programu, která do samotného programu nepatří, a nepodléhá tudíž licenci uvedené v kapitole 1.14.

**Použitá literatura, odkazy a tipy pro další inspiraci**

*Dítě v síti 2018* – DOČEKAL, Daniel: *10 nejdůležitějších pravidel, jak vybavit dítě na život online* [online]. 21. 12. 2018n. l. [cit. 2020-12-13]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=snx8esYocAY

Kopecký, K., Szotkowski, R*. České děti v kybersvětě (výzkumná zpráva).: O2 Czech Republic & Univerzita Palackého v Olomouci* [online]. Centrum prevence rizikové virtuální komunikace: Olomouc 2019.: ISSN: 2571-1679., 2019 [cit. 2020-12-13]. Dostupné z: https://www.e-bezpeci.cz/index.php/veda-a-vyzkum/ceske-deti-v-kybersvete-2019

VETEŠKA, Jaroslav. *Teorie a praxe kompetenčního přístupu ve vzdělávání*. Praha: Educa Service, 2011. ISBN 978-80-87306-09-3.

## 3.1 Metodický blok č. 1 (eTwinning, TwinSpace, život online) – 4 vyučovací hodiny

Cílem prvního bloku je vzájemně se seznámit mezi vyučujícím a účastníky, navodit pozitivní atmosféru a posílit sociální vazby ve skupině, dále připomenout program eTwinning a platformu pro komunikaci mezi žáky TwinSpace. Pro tento účel si žáci připraví písemné představení v angličtině a aktualizují svůj profil na TwinSpace. Součástí úvodního bloku je také diskuse účastníků nad pravidly netikety a chování českých dětí v kybersvětě. Žáci se seznamují s tématy programu, kterými jsou hledání a vymýšlení inovativních řešení problému přílišného využívání mobilních telefonů pasivním a konzumním způsobem a podpora zodpovědného životního stylu a aktivního občanství.

Přínosy neformálního vzdělávání, které budou zúročeny ve formálním vzdělávání, jsou:

* posilování sociálních vazeb ve skupině, rozvoj empatie a schopnosti divergentního myšlení (Kouzelná krabice);
* hledání aspektů, které nás spojují (Květina);
* posilování zodpovědnosti žáků za jejich chování na internetu, a na prevenci kyberšikany;
* vymezení času pro konfrontaci žáků s názory a pohledy ostatních spolužáků a s informačními zdroji, na které není v běžné výuce dostatek prostoru (výzkum chování dětí na internetu).

Cílem tohoto bloku je:

* posilovat dobré vztahy mezi žáky, podílet se na utváření příjemné atmosféry v týmu;
* podporovat kreativní myšlení, hledání souvislostí a schopnost interpretace;
* seznámit žáky s programem eTwinning, nechat žáky formulovat přínosy eTwinningu, které by pro nás mohl mít;
* aktivizovat anglickou slovní zásobu a gramatické struktury pro oblast „představování se“;
* zopakovat přítomný čas prostý v angličtině a zejména tvoření otázek;
* vytvořit si anglický text, který bude využit pro založení profilu na TwinSpace;
* rozvíjet digitální kompetence při práci s počítačem;
* rozvíjet sociální dovednosti při práci ve skupině;
* formulovat pravidla netikety a porovnávat je s pravidly Virginie Shea;
* reflektovat názory žáků na vlastní používání mobilního telefonu a chování na internetu.

**3.1.1 Téma č. 1 (Vzájemné seznámení a brainstorming zemí EU) – 1 vyučovací hodina**

Cílem první hodiny programu je především vzájemné seznámení. První aktivita pomáhá žákům poznat blíže jejich vyučujícího. Ve druhé aktivitě má naopak vyučující možnost lépe poznat žáky. V závěru hodiny pak žákům připomeneme, že na programu budeme spolupracovat ještě s partnerskou školou pomocí platformy eTwinning. V souvislosti s mezinárodní platformou eTwinning se žáci v poslední aktivitě snaží přijít na to, s partnery z jakých zemích lze na platformě spolupracovat. Žáci doplňují názvy zemí EU do tabulky s abecedou.

Téma rozvíjí následující klíčové kompetence:

* sociální a občanské schopnosti (dle RVP kompetence sociální a personální): společná práce, diskuse, hledání společných a jedinečných charakteristik a zájmů, nastavení pozitivní a spolupracující atmosféry.

**1. Kouzelná krabice (15 min)**

Vyučující připraví krabici s deseti věcmi, které nějakým způsobem souvisí s jeho osobou, vlastnostmi, koníčky, rodinou (Příloha 5.1). Žáci se snaží uhodnout, jak s ním dané předměty souvisí. Žák si vybere například turistickou mapu z francouzských hor a řekne: „Myslím, že rád/a chodíte do hor.“ Nebo řekne: „Myslím, že sbíráte mapy.“ Nebo může říct: „Myslím, že vaší nejoblíbenější zemí je Francie.“ Vyučující domněnky žáků potvrzuje nebo vyvrací. Správnou odpověď nemusí říct hned, naopak může žáky motivovat vymýšlet další varianty, a tím přirozeně rozvíjet divergentní myšlení. Cílem této aktivity je především navodit pozitivní atmosféru, vzbudit u žáků zájem o osobnost vyučujícího, rozvíjet schopnost empatie a kreativního myšlení, které se zde realizuje především hledáním souvislostí, vymýšlením různých variant a interpretací.

Tipy a doporučení: Zaujetí žáků a partnerský vztah mezi učitelem a žáky můžeme podpořit zařazením alespoň jedné slabé stránky vyučujícího (např. rozstřižená houbička na mytí nádobí = nemá rád/a domácí práce a uklízení; obal od čokolády = miluje sladké a sní celou tabulku čokolády denně).

Varianta:Věci můžeme rozložit před celou třídu, která stojí v kroužku, a nechat žáky vybírat podle toho, jak je budou různé souvislosti napadat, nebo můžeme pro každou dvojici či trojici vybrat jednu položku a nechat žáky vymyslet alespoň 3 různé možnosti řešení. Tato varianta je lepší v situaci, kdy nám prostor neumožňuje vytvořit se žáky kroužek, nebo v případě, kdy usilujeme o zapojení skutečně všech žáků.

**2. Květina (20 min)**

Třídu rozdělíme do dvojic a každému z dvojice dáme obrázek s květinou (Příloha 4.1). Úkolem žáků je najít každý sám za sebe pět věcí, které jsou pro ně charakteristické – to zapíší do okvětních lístků a poté nají věci, které mají společné se spolužákem ve dvojici, a to zapíší do středu květiny (alespoň 3 položky). Po 10 minutách práci žáků zastavíme a každá dvojice prezentuje své plakátky. Ukázka vyplněné květiny je v Příloze 5.2.

Tato aktivita vede k bližšímu vzájemnému poznání mezi žáky. Je-li program realizován v rámci jedné třídy ve škole, tak hledání shodných a unikátních rysů, zájmů a charakteristik může představovat způsob, jak se o sobě dozvědět něco nového a utužit kolektiv.

**3. Členské státy EU zapojené do eTwinningu** **(10 min)**

Každé dvojici žáků rozdáme tabulku s písmeny abecedy (Příloha 4.2). Žáci se pokouší najít názvy států začínající na vybraná písmena abecedy (např. B – Belgie, D - Dánsko apod.). Po společném sdílení si žáci doplní svůj seznam o státy v prezentaci. Vyplněná tabulka pro vyučujícího je v Příloze 5.3.

**3.1.2 Téma č. 2 (eTwinning, aktivizace anglické slovní zásoby, TwinSpace) – 2 vyučovací hodiny**

Hlavním záměrem druhého tématu je představit program eTwinning, aktivizovat anglickou slovní zásobu a základní gramatické struktury angličtiny a vytvořit si profil v angličtině v prostředí TwinSpace. Předpokladem pro realizaci programu je již připravený záměr, téma aktivity a navázaná spolupráce. V případě, že byla navázaná spolupráce přerušena, případně není kvalitní, lze program realizovat i tak. V rámci popisu aktivit i navrhovaných variant je s touto možností počítáno.

Žáci budou v této hodině potřebovat počítač. Část bloku bude mít formu práce v centrech, ve kterých se jednotlivé skupiny prostřídají.

Téma rozvíjí následující klíčové kompetence:

* sociální a občanské schopnosti (dle RVP kompetence sociální a personální): skupinová práce v centrech, brainstorming pomocí online nástroje, diskuse;
* schopnost práce s digitálními technologiemi (dle RVP kompetence digitální): práce s internetem a platformou eTwinning (TwinSpace), brainstorming pomocí online aplikace, zhodnocení, jaké informace o sobě je vhodné publikovat;
* komunikace v cizích jazycích: slovní zásoba – představení své osoby

**1. Seznámení s platformou eTwinning (10 min)**

Vyučující seznámí žáky s platformu eTwinning pomocí prezentace (Prezentace 1: eTwinning, metodická doporučení k prezentaci jsou k dispozici v Příloze 5.4). Důležité je zmínit, že se jedná o platformu, kde se mohou propojit školy a třídy napříč zapojenými zeměmi a komunikovat, spolupracovat, sdílet zde nápady a pracovat na společných projektech. Podnítíme diskusi o tom, čím je pro nás eTwinning přínosný. Vedeme žáky k tomu, aby zazněly alespoň základní benefity jako komunikace v AJ, objevení jiné kultury, možnost srovnání prostředí škol, spolupráce napříč Evropou, budování a posilování vztahu mezi jednotlivými evropskými národy.

Prezentace je dostupná na následujících odkazech:

PPTX: <https://filedn.com/lsBVgSr0PfSJIhl2KR8cjnu/Skola40/S_mobilem_aktivne_1/S%20mobilem%20aktivne%201_Prezentace_eTwinning.pptx>

PDF: <https://filedn.com/lsBVgSr0PfSJIhl2KR8cjnu/Skola40/S_mobilem_aktivne_1/S%20mobilem%20aktivne%201_Prezentace_eTwinning.pdf>

ODP:  
<https://filedn.com/lsBVgSr0PfSJIhl2KR8cjnu/Skola40/S_mobilem_aktivne_1/S%20mobilem%20aktivne%201_Prezentace_eTwinning.odp>

V případě potřeby mohou vyučující i žáci využívat při práci s platformou eTwinning návod dostupný na následujícím odkaze:   
<https://app.thunderdrive.io/secure/uploads/download?hashes=NDI0NDMyNDR8cA&shareable_link=21545>

**2. Online brainstorming (10 min)**

V následující aktivitě proběhne brainstorming. Vzhledem k zaměření na rozvoj digitálních kompetencí doporučujeme provést brainstorming za pomoci online aplikace, např. aplikace Mentimeter.com. Vyučující rozdá do skupin žáků počítače. Pilotáž ověřila, že nejlepší variantou je 1 počítač na 3 žáky. Zajistíme tak, že budou všichni aktivní a zvládnou se u počítače vystřídat. Vyučující otevře aplikaci Mentimeter.com na svém počítači a založí novou prezentaci (Příloha 5.5).

Žákům oznámíme, že hlavním cílem aktivity je vzpomenout si na maximum slovíček, která se používají, chceme-li se představit v angličtině. Může jít o slovní zásobu týkající se rodiny, koníčků, školy i volnočasových aktivit. Zároveň připomeneme pravidla brainstormingu:

* zapisujeme vše, co nás napadne;
* nápady nehodnotíme, protože i na první pohled nesouvisející nápad může přinést obohacující pohled na dané téma;
* navzájem se respektujeme a nerušíme se;
* dodržujeme předem vymezený čas.

Vyučující založí WordCloud dle instrukcí a vyzve žáky, aby na svých počítačích zadali www.menti.com a do automaticky zobrazených 3 polí napsali anglická slovíčka, která se nám mohou hodit k tématu představování. Mají povoleno více vstupů, tzn. mohou vyplňovat tak dlouho, dokud vědí. Po pěti minutách aktivitu stopneme a přečteme všechny slova ve slovním mraku. Žáky motivujeme otázkami typu: Která slovíčka patří do tématu „Hobbies, family, school“? Vidím ve slovním mraku 3 chyby, vidíte je také? Neptáme se, kdo chybu udělal, ale využijeme ji anonymně a pozitivně k aktivizaci žáků. Hledání chyb se ukázalo jako velmi dobrá strategie, která žáky opravdu motivuje k zapojení.

**3. Práce v centrech (dohromady 50 min)**

Ve třídě založíme tři centra pro tři skupiny žáků (např. 8, 8 a 8). Do jednoho centra dáme všechny počítače, co máme k dispozici, ve druhých dvou rozestavíme židle do kruhu. Do této části bude potřeba zapojit více vyučujících, nejlépe všechny tři. Ve všech centrech budou paralelně probíhat různé aktivity, každý tedy bude obsluhovat jedno z center. Cílem je, aby se žáci během vyučovací hodiny vystřídali ve všech centrech, tzn. v každém stráví přibližně 15 minut, zbývajících pět minut je určeno na přesuny.

* **CENTRUM 1:** **Find someone who**

Žáci obdrží tabulky se sedmi položkami (Příloha 4.3). Úkolem je pohybovat se v rámci kruhu, ptát se na jednotlivé informace spolužáků a zapisovat jména do druhého sloupce. Žák by měl mít v pravém sloupci více různých jmen, není tedy možné zastavit se u jednoho spolužáka a položit mu všechny otázky. Žák se může opřít o začátky otázek pod tabulkou, respektive přečíst začátek otázky a doplnit ji tou položkou z tabulky, na kterou se chce zrovna zeptat. Po 10 minutách vyučující žáky požádá, aby se znovu posadili na místa. Každý žák pak sdílí jednu informaci, kterou se díky této aktivitě dozvěděl o jednom ze svých spolužáků (např. *Petr likes skiing*.) Hlavním záměrem zde je zopakovat tvoření otázek v přítomném čase prostém.

* **CENTRUM 2: Tell us about**

Následující aktivita rozvíjí aktivitu předchozí. Vyučující opíše na tabuli nebo na flipchartový papír následující instrukce:

1 – Tell us 3 things about your family.

2 – Tell us about your favourite drink and food.

3 – Tell us about your favourite hobby.

4 – Tell us about your favourite subject.

5 – Tell us about one thing you are good at.

6 – Tell us about one thing you would like to learn one day.

Poté vyučující pošle dokola hrací kostku. Každý žák jí hodí a podle čísla, které mu padne, odpovídá krátce na jedno z výše uvedených témat. Pokud to vyžaduje úroveň žáků, můžeme na tabuli napsat začátky vět, které žákům poskytnou podporu, např. *My favourite hobby is…, I am good at…, I would like to learn…* apod. Kostku necháme kolovat alespoň dvakrát.

* **CENTRUM 3:** **Příprava profilu do TwinSpace**

Každý žák obdrží jeden počítač, otevře si Microsoft Word nebo jakýkoli jiný program umožňující psaní a editaci textu a vytvoří text pro svůj profil. Vyučující může zadat minimální počet vět, který je nutný v profilu mít (např. sedm vět). Žáci pracují samostatně, vyučující však aktivně pomáhá s cizím jazykem.

**4. Strom pocitů (20 min)**

V této aktivitě třída pracuje opět společně. Vyučující nejprve zmíní, že se žáci budou během celého programu pohybovat v online prostředí, kde budou komunikovat se žáky z jiných škol a zemí, a že komunikace online, a zejména pak na sociálních sítích, by měla mít svá pravidla podobně, jako je tomu v reálném životě. Poté vyučující nakreslí na tabuli strom alespoň jeden metr vysoký. Rozdá každému žákovi dva lepící papírky (jeden zelený, jeden růžový). Žák na zelený papírek zapisuje, co mu na chování a komunikaci na internetu obecně vadí, na růžový naopak to, co vítá, z čeho má radost. Zelený pak lepí do koruny stromu, růžový na zem pod ní. Příklad Stromu pocitů je v Příloze 5.6.

**Zdroje pro inspiraci či rozšíření tématu**

KNIŽÁTKO, Martin. *PRAVIDLA BRAINSTORMINGU, KTERÁ VÁM PŘINESOU LEPŠÍ NÁPADY.: My jsme | Obsahová agentura* [online]. 2018 [cit. 2020-08-30]. Dostupné z: https://www.e-bezpeci.cz/ihttps://www.obsahova-agentura.cz/blog/pravidla-brainstormingu-ktera-vam-prinesou-lepsi-napady

LUPTON, Ellen, ed. *Graphic design thinking: beyond brainstorming*. New York: Princeton Architectural Press, 2011. ISBN 978-1-56898-979-2.

SÁRKÖZI, Radek. *MODERNÍ VYUČOVACÍ METODY – 1. DÍL – BRAINSTORMING a JEHO VARIACE.: Čtenářská gramotnost a projektové vyučování — webový portál pro učitele* [online]. 2011 [cit. 2020-08-29]. Dostupné z: http://www.ctenarska-gramotnost.cz/projektove-vyucovani/pv-metody/metody-1

**3.1.3 Téma č. 3 (Pravidla netikety a chování na internetu) – 1 vyučovací hodina**

Dnešní žák tráví podstatnou část svého dne na internetu a sociálních sítích. Jeho působení a chování na internetu nemá však daná žádná jasná pravidla, a pokud ano, tak se velmi obtížně hlídá, zdali jsou dodržována. Vše je tedy především na vůli, uvážení a odpovědnosti samotného žáka. Cílem této hodiny proto je vytvořit seznam pravidel, jak se chovat v kyberprostoru. Jako podklad k debatě bude žákům sloužit seznam pravidel dle Virginie Shea.

Téma rozvíjí následující klíčové kompetence:

* sociální a občanské schopnosti (dle RVP kompetence sociální a personální): práce ve dvojicích, rozvoj spolupráce, práce se zpětnou vazbou, reflexe své práce, hodnocení práce ve skupině;
* schopnost práce s digitálními technologiemi (dle RVP kompetence digitální): práce s internetem, reflexe etických zásad pohybu v online prostředí, seznámení s pravidly netikety a jejich porovnání s vlastními postoji.

**1. Pravidla netikety (30 min)**

Vyučující nejprve žákům přiblíží pojem „netiketa“. Jedná se o pravidla etického pohybu v online prostředí (složenina slov „net“ a „etiketa“). Žáci ve dvojicích tvoří seznam pravidel, která by podle nich do zásad pohybu na internetu měla spadat. Může se jednat například o pravidla směřující k vlastní bezpečnosti (*Pozor, jaké informace o sobě veřejně publikuješ.*) či o ohleduplnost k ostatním (*Nepiš nic, co bys druhému neřekl osobně do očí.*). Na vytvoření vlastního seznamu mají žáci cca 10 minut.

Vyučující následně žákům rozdá pracovní list představující pravidla netikety dle Virginie Shea (Příloha 4.4). Žáci pracují opět ve dvojicích a porovnávají svoje seznamy s pracovním listem, na který zaznamenávají, jestli dané pravidlo mezi svými také mají a jak přesně ho formulovali oni. Tato aktivita podporuje kritické myšlení a práci s textem. Žáci jsou vedeni k interpretaci a aktivnímu porozumění sdělení místo jeho pasivního příjmu.

Pokud je to relevantní, dáváme tato pravidla do souvislosti s nápady, které žáci formulovali v aktivitě Strom pocitů na konci předešlého tématu. Například: „Někdo zde zmínil, že mu vadí, pokud autor (zejména negativních komentářů) vystupuje na internetu anonymně. Právě proto vzniklo pravidlo číslo 5.“

**2. Žákovské hodnocení prvního bloku (15 min)**

Každý žák dostane tabulku s devíti okénky (Příloha 4.5). Úkolem je vybrat si tři okénka a ta vyplnit. Záměrem je získat zpětnou vazbu od žáků, respektive jejich ohodnocení prvního projektového dne. Při odchodu hodí žák tento list do krabice připravené u vchodu. Listy není třeba podepisovat, toto sdílení je anonymní z toho důvodu, aby se nám podařilo zapojit co nejvíce žáků a případně zjistit oblasti, které je potřeba zlepšit. Žáci se zároveň učí práci s reflexí a rozvíjí své personální a sociální kompetence.

Tipy a doporučení: Dá se předpokládat, že z této hodiny vyplyne, že většina žáků používá aplikace, kde často pasivně konzumují obsah. V této věkové skupině jde nejčastěji o sledování videí na YouTube a TikToku. Někteří z nich to budou pokládat za výhodu, jiní za nevýhodu, návykovou činnost či dokonce ztrátu času, které se však dá obtížně ubránit. Vyučující vede diskusi směrem k reflexi, že mobilní telefon se dá využívat velmi různě a že nás může motivovat dokonce i k aktivnímu pohybu. Závěrečná reflexe by měla být uzavřena informací, že se v následujících blocích pokusíme tyto možnosti mobilních telefonů prozkoumat.

**Zdroje pro inspiraci či rozšíření tématu**

SHEA, Virginia. *Netiquette [pbk]: Forward by Guy Kawasaki.* Cornell University: Albion Books, 1994. ISBN 0963702513

STEINBERG, S. *Netiquette Essential. New Rules for Minding Your Manners in a Digital World.* TechSavvy Global LLc., 2016. ISBN-13: 978-1300709657

## 3.2 Metodický blok č. 2 (Vytvoření kmenových skupin, GPS a její využití) – 2 vyučovací hodiny

Program je založený na intenzivní práci žáků ve skupinách, a to jak ve třídě, tak i v terénu a v přírodě. Cílem druhého bloku bude proto vytvořit skupiny na základě sebehodnocení vlastností a dovedností a jejich rozložení tak, aby byly skupinky co nejvíce heterogenní z hlediska různých vlastností a dovedností. U nově vytvořených skupin pak budeme vytvářet či posilovat sociální vazby prostřednictvím teambuildingové aktivity. Ve druhé části se žáci seznamují s pojmem GPS, principem, na jakém funguje a naučí se jej využívat.

Přínosy neformálního vzdělávání, které budou zúročeny ve formálním vzdělávání:

* posílení sebevědomí u žáků a pozitivního vnímání sám sebe (najde alespoň 5 věcí, ve kterých je silný);
* podpora sociálních vazeb a rozvoj sounáležitosti ve skupině;
* propojování obsahu výuky s reálným životem (GPS a její využití v každodenním životě).

Cíle tohoto bloku jsou:

* uvědomit si své silné stránky a využít je v rámci programu;
* vytvořit kmenové skupinky a posílit uvnitř nich sociální vazby prostřednictvím teambuildingové aktivity;
* reflektovat společnou práci ve skupině, formulovat pozitivní aspekty i možné výzvy bezprostředně po skončení první kooperativní činnosti;
* pochopit, jak funguje GPS;
* propojit teorii s praxí – objevit, jak je GPS využívána v jednotlivých profesích i v každodenním životě.

**3.2.1 Téma č. 1 (Vytvoření skupin a teambuilding) – 1 vyučovací hodina**

V úvodu krátce zopakujeme téma našeho programu, kterým je hledání řešení problému přílišného pasivního využívání technologií. Předešleme, že celý program je založen na týmové práci ve skupinách a že narozdíl od úvodního bloku ve škole, kde jsme složení skupin neustále střídali, tentokrát vytvoříme skupinky, které spolu budou pracovat po zbytek programu.

Téma rozvíjí následující klíčové kompetence:

* sociální a občanské schopnosti (dle RVP kompetence sociální a personální): sebehodnocení vlastních dovedností, reflexe vlastních silných a slabých stránek, vytvoření skupin na základě sebehodnocení, teambuildingové aktivity, nastavení podporující atmosféry ve skupině, práce se zpětnou vazbou.

**1. Sebehodnocení vlastních dovedností (10 min)**

Vyučují rozdákaždému žákovi pracovní list (Příloha 4.6) a projde položku po položce, aby se ujistil, že žáci všem přídavným jménům rozumí. Každý žák pak samostatně zhodnotí, ve kterých oblastech se cítí dobrý. Ze 16 položek vybere 5 vlastností a dovedností, ve kterých se cítí silný. Formulář podepíše, ale jméno založí tak, aby nebylo vidět. Můžeme přelepit případně i páskou tak, aby žáci nemohli tajně nahlížet a číst jména během následného anonymního rozdělení do skupin. Vyučující se následně ptá celé třídy na jednotlivé položky (např. *Kdo z vás zaškrtl, že je dobrý ve vedení skupiny, v plánování nebo v orientaci v mapě apod.?*). Žáci se hlásí. Ve chvíli, kdy se přihlásí vhodný počet žáků – ten musí souhlasit s počtem skupin, které chceme ve třídě vytvořit – přivoláme je dopředu a od zbytku třídy vybereme vyplněné formuláře.

**2. Vytvoření kmenových skupin (7 min)**

Třída bude následujících 10 minut pracovat ve dvou skupinách.

1. skupina: Ti, kteří se přihlásili na konci předchozí aktivity (přibližně 6 žáků), vezmeme stranou, aby si vybrali členy svých skupin na základě vyplněných sebehodnocení. Ujistíme se, že jsou jména zakrytá, formuláře zamícháme a rozložíme na dvě spojené lavice či zem. Vytvoří se tak jakési tržiště profilů, aniž bychom viděli jména konkrétních žáků. Vybraní žáci k sobě hledají další 3 členy, kteří by vhodně doplňovali jejich vlastnosti a dovednosti. Instrukce tedy zní: Najdi 3 spolužáky, kteří mají jiné dovednosti než ty sám, tak, abyste dohromady pokryli ideálně všechny (či skoro) všechny dovednosti a vlastnosti v tabulkách.

2. skupina: Druhý vyučující se věnuje zbytku třídy. Čas využije na krátkou diskusi o tom, jaké výhody tato metoda dělení do skupin má - mělo by zaznít následující: Jedná se o demokratický anonymní proces, do kterého je každý přizván stejnou měrou. Nikdo nezbývá jako poslední, kterého si žádný lídr nevybral. Zajistíme tak různorodost skupiny, ve které bude každý umět jinou dovednost. Členové skupiny se budou vzájemně doplňovat (př. Jeden dobře kreslí, druhý dobře prezentuje apod.). Žáci ví, na koho se mohou během dílčích aktivit obrátit, respektive předjímají to role, které mohou jednotliví žáci ve skupině později zaujímat (př. Díky formuláři například víme, že Lucka je dobrá v angličtině, zatímco Šimon v práci na počítači.). Ve zbytku času rozdá dětem lepicí štítky a vyzve žáky, aby na ně vytvořili svou vizitku – napsali své jméno (nebo přezdívku – prostě tak, jak chtějí, aby je ostatní oslovovali) a doplnili ho jednoduchým obrázkem/symbolem o kterém si myslí, že jejich osobu charakterizuje (např. umím kreslit=> nakreslím pastelku).

**3. Svolání skupinek a vymýšlení jména (5 min)**

Ve chvíli, kdy jsou všechny formuláře rozebrány, žáci mohou odkrýt jména a přivolat si k sobě spolužáky. Skupiny jsou v tuto chvíli vytvořeny a sedají si k sobě. Poté mají žáci tři minuty na to, aby se dohodli na jménu své skupiny. Jméno by mělo vypovídat něco o všech členech. Poté je sdílí s celou třídou. Pokud jsou žáci na podobné metody zvyklí a mají vysokou schopnost seberegulace, je ještě lepší nechat nejprve vymyslet každého žáka jeho variantu jména skupiny, v určenou chvíli je prezentovat ostatním a až poté vybrat jedno jméno. Zajistíme tak skutečný demokratický proces, kdy dostane každý žák možnost se vyjádřit a není veškerá aktivita a invence pouze v rukou nejhlasitějšího člena skupiny.

**4. Architekti a stavitelé (15 min)**

Žáci si následně zahrají na architekty a stavitele, vyzkouší si kreativně vyřešit zadaný úkol a podpoří spolupráci. Nově vzniklé skupiny si vyhledají pracovní místo, kde budou až do konce tohoto tematického bloku. Vyučující předešle, že cílem následující aktivity je posílit vztahy ve skupině, něco společně zažít a pak si o tom vyprávět. Každá ze skupin dostane potřebný materiál (10 ks marshmallow, 10 ks špejlí, 1 izolepu) a informaci, že mají 10 min na to, aby postavili co nejdelší most, který bude samostatně stát. Umožní-li to prostor, můžou žáci postavit most mezi dvěma stoly, lavicemi či židlemi.

**5. Reflexe stavění mostu (8 min)**

Každá skupina má za úkol se krátce zamyslet nad procesem, který zvolila pro stavění mostu. Žáci mají vybrat jednu věc, která se jim dařila a jsou s ní spokojeni, a jednu, kterou by příště udělali jinak, aby byl výsledek ještě lepší. Hlavním cílem je zde pojmenovat, a tím dostat do povědomí, různé problematické momenty, které při týmové práci mohou vést k frustraci a demotivaci (př. Někteří žáci jsou příliš iniciativní, resp. nikoho nepustí k práci, jiní jsou pasivní a nepřináší nápady, vytváří se konflikty mezi jednotlivými členy apod.).

Tipy a doporučení: Přesto, že se zdá, že je časová dotace na vytvoření skupin a upevnění sociálních vazeb mezi členy rozsáhlá, má v programu svoje opodstatnění. Žáci budou v kmenových skupinách pracovat po celou dobu programu, a to nejen ve třídě, ale zejména v terénu. Tam mohou vznikat problémové situace, které budou vyžadovat, aby skupina vzájemně dobře fungovala. Tato metoda zajistí, že budou skupinky heterogenní z hlediska různých dovedností, které budou žáci napříč aktivitami potřebovat, dále přispívá k vytváření pozitivního klimatu tím, že žáky rozděluje anonymně (nezbývají pořád ti samí, o které není zájem). V neposlední řadě přiměje žáky zhodnotit, v čem jsou vlastně dobří, v čem si věří, a hledat jejich silné stránky.

Pokud jsme zvolili variantu realizovat od tohoto bloku program na škole v přírodě či na táboře, pak je vhodné do úvodu této hodiny zařadit ještě krátkou seznamovací aktivitu, ve které si zopakujeme křestní jména žáků. Jednou z rychlých variant je aktivita Klubíčko, ke které budeme potřebovat klubíčko vlny či smotaný provázek. Vyučující chytí provázek za konec, řekne své křestní jméno a hodí klubíčko někomu dalšímu tak, aby byl provázek propnutý. Ten, kdo klubíčko chytí, vysloví své křestní jméno a hází někomu dalšímu. Na konci se nám vytvoří „síť“, kterou máme za úkol postupně rozmotat a provázek opět navinout. Poslední žák tedy řekne jméno žáka, který dle provázku následuje. Pokud se trefí, klubíčko mu předá, a tím je první část rozmotána. Takto se pokračuje až na začátek, dokud není klubíčko zase zamotané.

**Zdroje pro inspiraci či rozšíření tématu**

MIKOLÁŠ, Jiří. *Od společenských her k teambuildingu: Vedoucí práce Karel Hnilica* [online]. 2012 [cit. 2020-11-25]. Dostupné z: https://is.cuni.cz/webapps/zzp/detail/126717

TOTH, Michael. *The Power of student teams*. West Palm Beach: Learning science international, 2019. ISBN 978-1-943920-65-5.

**3.2.2 Téma č. 2 (Co je to GPS a jak ji používáme v běžném životě) – 1 vyučovací hodina**

Program této hodiny je koncipován tak, aby vyučující co nejvíc stavěl na předchozích znalostech a zkušenostech žáků. Tato lekce otevírá hlavní téma, které propojuje veškeré aktivity na škole v přírodě, a tím je GPS. Žáci v rámci tématu objevují, co je globální polohový systém, kdo ho provozuje, na jakých principech funguje, kde všude je využíván a že ho v programu budeme intenzivně využívat i my.

Téma rozvíjí následující klíčové kompetence:

* schopnost práce s digitálními technologiemi (dle RVP kompetence digitální): téma GPS, využití GPS v našich životech, brainstorming a hodnocení pomocí online nástroje;
* komunikaci v cizích jazycích: seznámení se s anglickou slovní zásobou týkající se systému GPS (Global Positioning System).

**1. Brainstorming – GPS (5 min)**

Vyučují se na začátku tématu zeptá žáků, co se jim vybaví, když se řekne GPS. Vzhledem k podpoře schopnosti práce s digitálními technologiemi může opět využít online aplikaci (např. Mentimeter.com). Vyučující založí v Mentimeter.com novou otázku: „Co se ti vybaví, když se řekne GPS?“ Vyučující rozdá žákům mobilní telefony do skupin a odkáže je na stránky Menti.com. Tam žáci opíšou z tabule kód, a tím vstoupí do úvodní aktivity. Na displeji se jim po zadání kódu objeví tři políčka, kam mohou zapisovat své nápady (maximálně tři dílčí slova při jednom vstupu, do diskuse však mohou vstoupit vícekrát). Ty se nám pak zobrazují na projektoru ve formě WordCloudu. Vyučující nápady žáků komentuje, dává jim zpětnou vazbu. WordCloud si uložíme kliknutím na „Download results“, neboť ho budeme potřebovat ještě na konci hodiny.

**2. Co je to GPS (15 min)**

Vyučující poté představí základní údaje o GPS pomocí prezentace. Výklad je doplňován různými otázkami tak, aby byli žáci co nejvíce zapojeni a aktivizováni. Žáci nejprve odhadují, co zkratka GPS vlastně znamená, posléze jim dáme vybrat z nabídky na slidu 2 a prezentujeme několik informací o GPS na slidu 3. Následně ukážeme žákům slide 4 a necháme je dle obrázků hádat, na jakém principu GPS asi funguje. Jejich domněnky potvrdíme nebo vyvrátíme slidem 5. Po tomto snímku prezentaci zastavíme a demonstrujeme základní princip, na jakém GPS funguje, přímo se žáky ve třídě.

Prezentace je dostupná na následujících odkazech, metodické poznámky může vyučující využít z Přílohy 5.7:

PPTX: <https://filedn.com/lsBVgSr0PfSJIhl2KR8cjnu/Skola40/S_mobilem_aktivne_1/S%20mobilem%20aktivne%201_Prezentace_GPS.pptx>

PDF: <https://filedn.com/lsBVgSr0PfSJIhl2KR8cjnu/Skola40/S_mobilem_aktivne_1/S%20mobilem%20aktivne%201_Prezentace_GPS.pdf>

ODP: <https://filedn.com/lsBVgSr0PfSJIhl2KR8cjnu/Skola40/S_mobilem_aktivne_1/S%20mobilem%20aktivne%201_Prezentace_GPS.odp>

**3. Vizualizace základního principu GPS (10 min)**

Vyučující princip GPS vizualizuje pomocí třech žáků, jejichž ruce představují družice, a provázků, které reprezentují vzdálenost družice od objektu, který chceme zaměřit. Ukážeme nejprve případ s jednou družicí, kdy může být objekt kdekoli na povrchu koule, kterou konec provázku opisuje, se středem, který představují žákovy sepnuté ruce. Poté přidáme druhou družici, kde se nám výsledek zúží na kružnici, kterou opisují dva spojené provázky. Třetí družice, a s tím i třetí provázek, nám už určí relativně přesnou polohu. Může to být jeden ze dvou bodů. Upozorníme žáky, že jeden z těchto bodů je příliš vysoko, a nachází se tedy někde ve vesmíru, tudíž správnou odpovědí, respektive zaměřením je druhý bod, v němž na povrchu Země stojíme.

Inspirace – vizualizace základního principu GPS: <https://www.youtube.com/watch?v=lcNM7Hm1Ayc>

**4. GPS v našich životech (10 min)**

Žáci nejprve odhadují, kde všude se GPS používá (profese i každodenní život). Poté se vrátíme k prezentaci (slide 6) a dokončíme ji.

**5. Online reflexe (5 min)**

Vyučující se opět přihlásí na Mentimeter.com (či obdobný nástroj), klikne znovu na otázku „Co se ti vybaví, když se řekne GPS?“ a vymaže výsledky z první aktivity (ujistíme se, že je máme uložené jako obrázek). Žáci se znovu nalogují pomocí mobilních telefonů a hlasují stejně jako v první aktivitě. WordCloud opět stáhneme do počítače jako obrázek a promítneme na projektoru oba obrázky zároveň (WordCloud ze začátku hodiny a z konce hodiny). Společně se žáky porovnáváme, jestli se slova proměnila, rozšířila, a o jaké výrazy.

**Zdroje pro inspiraci či rozšíření tématu**

BRAY, Hiawatha. *Od kompasu k GPS: jste zde, dějiny a budoucnost toho, jak se nacházíme*. Přeložil David VICHNAR. Praha: Matfyzpress, 2017. Popularizace. ISBN 978-80-7378-336-5.

## 3.3 Metodický blok č. 3 (Geocaching) – 7 vyučovacích hodin

Další část bude již zaměřena na první aplikaci, která nás přiměje vyjít do přírody, aktivně se hýbat a poznat prostředí, ve kterém se nacházíme - konkrétně se jedná o geocaching.

Přínosy neformálního vzdělávání, které budou zúročeny ve formálním vzdělávání:

* umožnění práce v terénu prostřednictvím zážitkového učení;
* podporování tvořivého a inovativního myšlení u žáků (zakládání vlastní kešky, řešení vyvstalých problémů);
* využívání digitálních technologií k zaměření polohy, vyhledávání souřadnic a pořizování fotografií a videí;
* rozvíjení aktivního občanství prostřednictvím vyhledávání geografických, historických a přírodovědných zajímavostí v bezprostředním okolí.

Cíle tohoto bloku jsou:

* zvýšit u žáků vnímavost vůči jejich okolí;
* naučit žáky uvědomovat si problémy, které žáci v prostředí identifikují, díky tomuto alternativnímu pojetí prozkoumávání vlastního okolí (např. velké množství odpadků) a společně hledat řešení vypozorovaných problémů (ukázkou dobré praxe pak může být aktivita plogging, která na geocaching bezprostředně navazuje);
* identifikovat problémy ve svém okolí a zaznamenat je na fotografii či videozáznamu;
* spolupracovat úzce ve kmenové skupině, a tím posilovat sociální vazby prostřednictvím zážitkového učení;
* rozpoznat problém, přemýšlet o jeho příčinách, plánovat alternativní řešení, a tím rozvíjet svůj kreativní potenciál;
* orientovat se v mapě a využívat online mapy v akci (například aplikace Mapy.cz).

**3.3.1 Téma č. 1 (Úvod do geocachingu) – 1 vyučovací hodina**

Téma rozvíjí následující klíčové kompetence:

* sociální a občanské schopnosti (dle RPV kompetence sociální a personální): sdílení zkušeností, vzájemné učení se, poznání svých spolužáků (aktivita Místo si vymění ten, kdo…)
* schopnost práce s digitálními technologiemi (dle RVP kompetence digitální): představení možnosti aktivního využití mobilního telefonu (aktivita geocaching), reflexe přínosů geocachingu;
* komunikace v cizích jazycích: anglická slovní zásoba spojená s aktivitou geocaching.

**1. Místo si vymění ten, kdo… (10 min)**

V úvodu aktivizujeme žáky kinestetickou hrou, na kterou budeme potřebovat prostor o rozměrech přibližně 4 x 4 m. Pokud ho nemáme v učebně, můžeme jít na chodbu či ven. Děti se posadí na židličky srovnané do kruhu a jeden žák (na počátku aktivity to může být vyučující) si stoupne do prostředka kruhu. Hráč uprostřed kruhu řekne např.: „Místo si vymění ten, kdo má doma sourozence.“ Všichni žáci, kterých se to týká vstanou ze svého místa a snaží se obsadit jiné volné místo – hráč, na kterého místo nezbyde, zaujme roli hráče uprostřed kruhu. V okamžiku, kdy se do středu kruhu dostává znovu vyučující, může položit otázku, která slouží jako motivační vstup do dalších aktivity: „Místo si vymění ten, kdo už někdy zkusil geocaching.“

**2. Vysvětli spolužákům… (5 min)**

Žáci jsou ve skupinách po 2 až 5 tak, aby v každé skupince byl alespoň jeden žák, který geocaching zná. Jeho úkolem je krátce ostatním žákům vysvětlit, o co se jedná, jak to funguje, jakou zkušenost má s touto aktivitou on/ona, kolik kešek našel/našla apod. Po dvou minutách diskusi zastavíme a ostatních skupinek se zeptáme, k čemu došly, co od zkušeného žáka zjistily.

**3. Slovníček geocacherů (10 min)**

Vyučující rozdá žákům pracovní list (Příloha 4.8). Žáci samostatně odhadují, co znamenají slova *keš, cacher, logbook, mudlokarta, mysterka, CITO, owner, reviewer* v jazyce geocacherů, a svá řešení zaznamenávají do pracovního listu. Většina výrazů pochází z angličtiny, žák tedy procvičuje angličtinu i se učí nové výrazy, zároveň je nucen odhadovat význam neznámých slov. Kontrola správného řešení je k dispozici v Příloze 5.8.

**4. Prezentace o geocachingu (10 min)**

Ve druhé části hodiny seznámí žáky s geocachingem prostřednictvím prezentace, která je doplněna interaktivními úkoly. Metodická doporučení k prezentaci jsou k dispozici v Příloze 5.9.

**5. 10 důvodů, proč zkusit geocaching (10 min)**

V závěru prezentace vyučující vybídne žáky, aby diskutovali nad nejčastějšími 10 důvody, proč se tato aktivita stala tak populární, respektive co geocacheři uvádí jako důvody, proč se této aktivitě věnují. Nápady dětí pak dáme do kontextu s výčtem, který je v prezentaci na snímku 9.

**3.3.2 Téma č. 2 (Výlet za nejbližší keškou) – 2 vyučovací hodiny**

V další části programu je pro žáky cílem vyzkoušet si geocaching na vlastní kůži, zatím však jen v rolích hledačů pokladů a průzkumníků terénu. K aktivitě nebudeme používat oficiální aplikaci, ale vytvoříme si spíše interní geocaching naší třídy. Před tímto blokem je nutné, aby vyučující první kešku založil (plastová krabička, notýsek na logbook, tužka), vytipoval si vhodné místo, krabičku tam schoval a zaměřil souřadnice. Popis, jak to udělat, je v instrukcích k aplikaci Mapy.cz (funkce Moje poloha). Do kešky doporučujeme vložit další souřadnice, které žáky zavedou na nějaké zajímavé místo v okolí (např. výhled, zátoka, kaplička, zřícenina či cokoli jiného). Tam najdou druhou krabičku a logbook, do kterého se podepíšou. Vyučující tedy musí předem připravit a schovat dvě kešky a souřadnice okopírovat nebo opsat na pruh papíru pro každou skupinu.

Téma rozvíjí následující klíčové kompetence:

* sociální a občanské schopnosti (dle RVP kompetence sociální a personální): práce ve skupinách, společné hledání kešky, aktivní poznávání okolí (základ pro rozvoj aktivního občanství);
* schopnost práce s digitálními technologiemi (dle RVP kompetence digitální): práce s internetem a s online mapami, využití mobilního telefonu k poznání svého okolí a k pohybu (geocaching), vyhledávání významných a zajímavých míst v okolí.

**1. Práce s internetovými mapami (10 min)**

Žáci se sejdou v kmenových skupinkách a každá z nich obdrží jeden telefon, ve kterém si vyzkouší práci s online mapami (např. Mapy.cz). Do mobilů je předem možné stáhnout i aplikaci (Mapy.cz). Krátce žákům vysvětlíme, jak mohou změřit vlastní polohu, neboť to je to, co budou potřebovat pro schování kešky do terénu. Dále je upozorníme na to, že pokud zadají do telefonu cílovou souřadnici a zvolí možnost „navigovat“, trasa povede napříč lesem bez ohledu na terén. Může je tedy vést i přes příkré svahy či hustníky. Je proto potřeba upozornit, že je lepší držet se na cestách a pěšinách a neustále sledovat vrstevnice. Pokud jsou vrstevnice příliš u sebe, pak se jedná o prudký svah, který nemusí být schůdný.

**2. Společný výlet za první keškou (80 min)**

|  |
| --- |
| Před realizací této aktivity je třeba, aby vyučující udělal následující:  1. S dostatečným předstihem (např. den předem) prozkoumat okolí a najít **vhodné místo na založení 2 kešek**. Místo by nemělo být příliš vzdálené od míst realizace programu (vhodná vzdálenost je cca 1–2 km).  2. **Založit kešky a zaznamenat si souřadnice**. Pomůcky a postup pro založení kešky jsou popsané v Příloze 4.9.  3. Zaznamenané souřadnice první kešky napsat na papíry, které rozdá na začátku aktivity do skupin. Počet papírů se bude odvíjet od počtu skupin (respektive počtu dospělých zajišťujících dozor). |

Každé skupince rozdáme pruh papíru s opsanými souřadnicemi první kešky, kterou jsme si předem připravili. Všechny skupiny mají ty samé souřadnice, ale v tuto chvíli jim to neříkáme. Úkolem v tuto chvíli je, aby se podepsali do logbooku a vyfotili, jak typická krabička s keškou vypadá. Dále, aby zde našli další souřadnici, pokračovali k další kešce a tam se opět podepsali.

Počet skupinek bude odpovídat počtu dospělých, kteří jsou k dispozici. Ideální je šest skupin, není ale problém spojit dvě skupinky a jít pohromadě tak, aby postačili tři dospělí. Po nalezení druhé kešky a podepsání se do druhého logbooku se třída pohromadě vrací na místo realizace.

Tipy a doporučení:Žáky v průběhu povzbudíme, aby si všímali svého okolí a zkusili se o něm co nejvíce dozvědět. Mohou se zaměřit jak na pozitivní aspekty, tak na problematická místa (např. odpadky v okolí, úzká silnice, zmatečné turistické značení apod.). Bude-li k tomu během aktivity příležitost, můžeme je na některé aspekty upozornit a diskutovat s nimi.

Reflexe z pilotního ověření a doporučení:Pilotní ověření programu ukázalo, že každá skupinka může zvolit jinou cestu, a pak se na daném místě sejít. Do práce s mapou a hledání správné cesty skupinám nemluvíme, i zaváhání a případné ztracení se je důležitým okamžikem v procesu učení a podporuje spolupráci ve skupině. Pomůžeme pouze, pokud by skupina šla delší dobu špatným směrem či zvolila trasu ohrožující jejich bezpečnost. I v tomto okamžiku nicméně doporučujeme navést skupiny spíše návodnými otázkami než direktivní opravou.

Příklady návodných otázek:

* Kde teď jsme? Můžete mi to ukázat na mapě? Odpovídá to tomu, co vidíme kolem sebe?
* Co vidíme kolem sebe? Kde na mapě to je?
* Co můžeme udělat, abychom si ověřili, že jsou souřadnice zadané správně?
* Kdo souhlasí s tím, že máme jít tímto směrem? Na základě čeho jste se tak rozhodli?
* Kdo nyní vede naši skupinu?
* Kdy naposledy jste si byli jistí, že jdeme správně? Co se od té doby stalo?
* Co má podle mapy být v okolí kešky? Jsou v blízkosti nějaká významná místa či přírodní ukazatele, které by nám mohly v tuto chvíli pomoci?

**3.3.3 Téma č. 3 (Zakládání vlastní kešky) – 2 vyučovací hodiny**

Téma rozvíjí následující klíčové kompetence:

* sociální a občanské schopnosti (dle RVP kompetence sociální a personální): práce ve skupinách (zakládání skupinové kešky, vymýšlení úkolů pro další skupiny), poznávání okolí, vyhledávání historických, přírodních či dalších zajímavostí spojených s danou lokalitou;
* schopnost práce s digitálními technologiemi (dle RVP kompetence digitální): využívání mobilního telefonu způsobem podporujícím aktivní a zodpovědný životní styl, využívání online map a GPS systému v praxi.

**1. Instrukce k aktivitě (10 min)**

Žáci se sejdou v kmenových skupinkách a vyučující jim rozdá instrukce k další práci (Příloha 4.9). Skupinky se ujistí, že rozumí všem bodům zadání, v opačném případě se doptají vyučujících. Mají také nyní čas na to, konzultovat mapu okolí (papírovou či online na Mapy.cz), a vytipovávají si vhodné místo na založení vlastní kešky. Role vyučujícího je zde klíčová, neboť musí ohlídat, aby skupinky nezvolily stejné nebo podobné místo a současně, aby bylo nejdále 1 km od místa pobytu. Pokud se tak děje, vyučující jim doporučí místo jiné. Vyučující také každé skupince rozdá veškeré náležitosti, kterých bude pro zakládání pokladu třeba. Veškeré instrukce jsou obsažené v Příloze 4.9, kterou dostane každá skupina.

Reflexe z pilotáže:Pilotní ověření programu ukázalo, že je i přes instrukce obsažené v příloze nutné žáky upozornit, že nesmí poklad zahrabávat a musí dát ostatním skupinám krátkou indicii, která jim napoví, kde kešku přesně hledat (např. na stromě, mezi kameny, ve výšce očí, mezi kořeny smrku apod.).

**2. Zakládání vlastních kešek (80 min)**

Žáci vyráží do terénu vybrané místo najít. Žáci si poznamenají souřadnice místa dle GPS a najdou   
i zajímavé místo pro ukrytí vlastní kešky – úkolem je vytvořit indicii – stručný popisek/ básničku, která bude sloužit ostatním skupinám pro nalezení kešky (např. pařezová chaloupka, pod největším kamenem…). Poté se vrátí na smluvené místo. Tam na připravený flipchartový papír či tabuli napíšou: jméno skupiny, souřadnice pokladu a indicii. Po návratu všech skupin by měl být na jednom místě sepsaný seznam souřadnic kešek všech skupin a indicií, které blíže napovídají, kde je konkrétně keška ukryta. Na flipchartu tedy bude 6 řádků (máme-li 6 skupin) ve formátu: Jméno skupiny – Souřadnice pokladu – Indicie (např. DRACI – 50.0112074 N, 14.3817158E – v kořenech stromu).

Upozornění:Vyučující, který s danou skupinou pracuje, by měl žákům průběžně připomínat pravidla zakládání kešky:

* Místo nesmí být déle než 1 km od smluveného bodu (např. místo pobytu či místo realizace programu).
* Keška musí být ukryta na bezpečném místě. Neměla by být například na okraji skal apod.
* Keška musí být pro další skupiny alespoň viditelná. Nezahrabávejte kešku úplně, značný kus by měl být vždy vidět. Nemožnost kešku najít by mohla ostatní akorát otrávit.
* Zaznamenejte souřadnice co nejpřesněji.

Tipy a doporučení: Pokud není dostatek dospělých, kteří by mohli doprovázet skupinky po 4 žácích, můžeme spojit dvě skupinky v jednu, a založit tak dva poklady na stejném místě, vzdálené od sebe jen pár metrů.

**3.3.4 Téma č. 4 (Vyhledávání kešek ostatních skupin) – 2 vyučovací hodiny**

Téma rozvíjí následující klíčové kompetence:

* sociální a občanské schopnosti (dle RVP kompetence sociální a personální): práce ve skupinách, sledování skupinového cíle, vyhledávání kešek ostatních skupin, plnění zadaných úkolů, poznávání daného prostředí, práce se zpětnou vazbou (reflexe aktivity i pozitivních a negativních míst v dané lokalitě);
* schopnost práce s digitálními technologiemi (dle RVP kompetence digitální): využívání mobilních telefonů aktivním způsobem podporujícím zájem o své okolí, využívání mobilu k pohybu, praktická práce s online mapami a GPS systémem.

**1. Instrukce k souřadnicím (5 min)**

Vyučující upozorní skupinky, abysi vyfotily seznam souřadnic s indiciemi a ujistily se, že jsou všechna čísla dobře čitelná.

**2. Hledání kešek ostatních skupin (75 min)**

Žáci vyhledávají pomocí online map či aplikace (např. Mapy.cz) v mobilu kešky, které pro ně schovaly ostatní skupiny. Úkolem bude hledat kešky – záměrem je vyhledat jich za stanovený čas co nejvíce.

Během aktivity skupiny pořizují fotografie a videozáznamy. Tímto způsobem jsou žáci vedení k hlubšímu poznání okolí a zároveň k získávání podkladů pro finální výstup vzdělávacího programu.

Příklady návodných otázek během aktivity:

* Bavil vás tento úkol? Co na něm bylo nejlepší?
* Našli jste tuto keš snadno?
* Líbilo se Vám místo uložení? Bylo místo popsáno srozumitelně?
* Museli jste pro jeho splnění použít mobilní telefon (např. pro dohledání informací na internetu)?
* V čem vám místo, kde byla keška ukryta, přišlo zajímavé?
* Čeho jste si v okolí všimli?
* Byla keš zaměřena přesně (odpovídali souřadnice místu uložení)?

Reflexe z pilotáže:Zkušenost z pilotního ověření ukázala, že žáky velmi motivuje zkoušet kešek najít v rámci daného času co nejvíce nezávisle na ostatních skupinách. Mezi hledáním jednotlivých kešek není nutné se scházet s celou třídou, stačí jen skupinky informovat, kdy je nutné se nejpozději dostavit na smluvené místo.

Varianta aktivity:Aktivitu lze realizovat i tak, že žáci obdrží místo seznamu všech souřadnic pouze souřadnice jedné z kešek. Po nalezení a splnění úkolu se pak všechny skupiny vrátí na domluvené místo. Rizikem může být, že žáci kešky naleznou za jinak dlouhý čas a skupiny na sebe budu déle čekat.

Cílem této aktivity je:

* povzbudit žáky k aktivnímu využití mobilních telefonů;
* poznat okolí pomocí hledání ukrytých kešek;
* podpořit spolupráci v týmu pomocí plnění skupinového cíle;
* vést žáky ke společnému plánování a time managementu (kolik kešek stihneme najít do smluveného srazu).

**3. Čtyři věty nakonec (10 min)**

Reflexe na konci této aktivity se ukázala jako nezbytná. Žáci cítí potřebu se pochlubit, kolik kešek zvládli najít, jaká jim dělala největší obtíže, který úkol se jim nejvíce líbil apod. Po návratu na smluvené místo (klidně ještě v terénu) proto na flipchart napíšeme 4 startéry a každého žáka vyzveme, aby si vybral jeden začátek věty a dokončil ho vlastními slovy. Žáci se samozřejmě mohou vyjádřit i k dalším věcem, tyto čtyři jim ale mohou pomoci se rozmluvit a sdílet alespoň jeden komentář s ostatními. Myslíme na to, aby každá skupina dostala nějaké ocenění (např. našla nejvíce kešek, vymyslela nejvíce kreativní úkoly, zavedla nás na nejhezčí místo apod.). Nezapomeneme dát také prostor žákům, kteří zaznamenali v okolí nějaká problematická místa (viz startér 4). Může se jednat o velké množství odpadků, pneumatiky zahozené v lese, opuštěná stavení či vozidla, špatně řešený přechod pro chodce, absence chodníku, nebezpečná jáma apod.

*1. Nejzajímavější informace, co jsme se díky keškám dozvěděli, byla…*

*2. Nejzajímavější místo ukrytí bylo …*

*3. Nejvíce se nám dnes líbilo, …*

*4. Při prozkoumávání okolí mě zarazilo, …*

Tipy a doporučení:Druhou variantou je nenechávat žáky si vyfotit celý flipchart se všemi souřadnicemi, ale jen si vždy opsat jednu. Přimějeme je tak, se po každé nalezené kešce vrátit na smluvené místo pro získání souřadnic dalšího pokladu. Získáme tak kontrolu nad tím, jak si žáci vedou. Tato varianta je vhodná ve chvíli, kdy se skupinky pohybují v terénu bez doprovodu dospělého (například v případě, že jsou od sebe kešky vzdálené jen minimálně). V tomto případě je však nutné, aby byl dospělý alespoň po celou dobu přítomný na smluveném místě, kde je vyvěšen flipchart, a průběžně tak monitoroval možné problémy.

**Zdroje pro inspiraci či rozšíření tématu**

ANDĚL, Jiří a Zuzana PAVLASOVÁ. Geocaching: netradiční prostředek výuky zeměpisu. Geografické rozhledy. 2017, 26(1), 12-13. ISSN 1210-3004.

DOLEJŠKOVÁ, Adéla. *Geocaching pohledem trvale udržitelného rozvoje.* Praha, 2017. Diplomová práce. Univerzita Karlova. Fakulta humanitních studií.

*Geocaching – Official Blog: 15 reasons to love geocaching* [online]. 2017 [cit. 2020-10-06]. Dostupné z: <https://www.geocaching.com/blog/2017/11/15-reasons-to-love-geocaching/>

## 3.4 Metodický blok č. 4 (Plogging) – 5 vyučovacích hodin

Plogging je moderním směrem ve fitness. Propojuje běh a sbírání odpadků. Jde tedy o jedinečné spojení, které umožňuje udělat něco pro kondici a zdraví a současně něco pro životní prostředí, ve kterém žijeme. Čtvrtý metodický blok vede žáky především k aktivnímu vnímání jejich okolí, jeho případnému znečištění, odpadků pohozených v přírodě i ve městě. Dává si za cíl budovat občanské kompetence, a to zejména spoluzodpovědnost za životní prostředí a vůli se na jeho udržování aktivně podílet. Žáci se s ploggingem seznámí prostřednictvím článku, poté se po skupinkách vydávají do bezprostředního okolí si tuto aktivitu vyzkoušet. Na závěr porovnávají proběhlé trasy, objem posbíraného odpadu i dílčí zážitky. Žáci si zde poprvé vyzkouší zaznamenat proběhlou trasu pomocí GPS v mobilu. Po zakončení sdílí žáci záznamy proběhlých tras a fotografie s odpadem ve vlastní třídě i na TwinSpace.

Přínosy neformálního vzdělávání, které budou zúročeny ve formálním vzdělávání:

* využívání časově náročnějších metod kritického myšlení pro práci s textem;
* podnícení zájmu a kolektivní odpovědnosti za životní prostředí;
* posílení aktivního občanství skrze čištění okolí, ve kterém žák žije;
* rozvíjení spolupráce v péči o životní prostředí na lokální úrovni;
* využívání digitálních technologií v praxi (zaznamenávání proběhlé trasy, vytváření komiksu);
* zvýšení povědomí o ploggingu jakožto inovativním řešení prostřednictvím komiksů vytvořených žáky;
* vyzkoušení dalšího příkladu dobré praxe, jak řešit problém trávení času na mobilu pasivním způsobem.

Cíle tohoto bloku jsou:

* vyhledávat informace;
* zaznamenat proběhlou trasu GPS trackerem;
* rozvíjet kreativní potenciál (např. skrze vytváření komiksu v aplikaci makebeliefscomix.com, jehož cílem je propagace aktivity plogging);
* porozumět anglickým instrukcím (např. komiks na stránkách makebeliefscomix.com).

|  |
| --- |
| V rámci této aktivity je potřeba zvážit následující:  1. Domluvit předem či poté **odvoz odpadu**. Nejlepší je obrátit se na správce objektu, kde projekt realizujeme.  2. Je nutné zakoupit **pevné pytle**, které se nebudou trhat, a pro každého žáka zakoupit **dva páry pevných rukavic**.  3. Doporučujeme také **žáky informovat o bezpečnosti** a vyjasnit si, co sbírat a co raději nesbírat (např. ostré předměty, velké kusy pletiva, injekční stříkačky apod.). |

**3.4.1 Téma č. 1 (Objevování ploggingu) – 1 vyučovací hodina**

Téma rozvíjí následující klíčové kompetence:

* schopnost práce s digitálními technologiemi (dle RVP kompetence digitální): vyhledávání informací na internetu, kritické zhodnocení informací na internetu, práce s textem tematizujícím využívání digitálních technologií způsobem vedoucím k péči o životní prostředí (plogging);
* komunikace v cizích jazycích: seznámení se s anglickou slovní zásobou spojenou s aktivitou plogging.

**1. Tabulka ANO/NE před čtením (10 min)**

Vyučující rozdá žákům tabulky ANO/NE (Příloha 4.10).Žáci mají za úkol si přečíst jednotlivá tvrzení o ploggingu a označit, zdali jsou podle nich pravdivá, či ne ve sloupci před čtením. Tabulku žákům rozdáme, aniž bychom zmiňovali, co nás dnes čeká. Povzbuzujeme žáky, aby odpověď odhadli, přestože jim téma není patrně vůbec povědomé. Zmíníme, že před čtením mohou zaškrtnout skutečně cokoli a všechno bude správně. Po vyplnění tabulky vyzveme žáky, aby si ve dvojici porovnali, jak své odpovědi vyplnili.

**2. Článek o ploggingu (15 min)**

Vyučující rozdá každému žákovi článek *Kouzlo ploggingu* (Příloha 4.11) a žáci si ho samostatně přečtou. Článek představuje aktivitu plogging, její původ a výhody. Samostatná práce s textem vede žáky k rozvoji komunikace v mateřském jazyce, k analýze textu a k podpoře porozumění.

**3. Tabulka ANO/NE po čtení (20 min)**

Žáci vyplní znovu tabulku ANO/NE (sloupec po čtení). Porovnávají, kde se s odpovědí trefili a kde nikoli. Své nové odpovědi dokládají citacemi z článku či jiných zdrojů, které zapisují do pracovního listu. Na závěr provedeme kontrolu odpovědí včetně důkazů (Příloha 5.10) a zodpovíme další případné dotazy. Předešleme, že v následujících třech vyučovacích hodinách si plogging zkusíme v terénu.

Tabulka ANO/NE je jednou z metod kritického myšlení a podporuje analýzu textu, porozumění psanému slovu a samostatnou práci.

**3.4.2 Téma č. 2 (Plogging na vlastní kůži) – 2 vyučovací hodiny**

Téma rozvíjí následující klíčové kompetence:

* sociální a občanské schopnosti (dle RVP kompetence sociální a personální): práce ve skupině, podpora aktivního občanství (čištění dané lokality od odpadků);
* schopnost práce s digitálními technologiemi (dle RVP kompetence digitální): využívání mobilního telefonu aktivním způsobem, využívání GPS systému v praxi.

**1. Jak používat GPS tracker (10 min)**

Vyučující s žáky se odebere na hřiště/školní zahradu kde jim vyučující ukáže, jak pracovat s aplikací Stopař.

|  |
| --- |
| Postup práce s funkcí Stopař:   * Funkce Stopař zaznamenává trasu během aktivity, měří rychlost, vzdálenost, převýšení atd. * Otevřete v mobilu aplikaci Mapy.cz (volně dostupná bezplatná aplikace). * V levém horním rohu ťukněte na zelené tlačítko se stopami. * Následně se zobrazí zelená obrazovka informující o spuštění Stopaře. * Klidněte na START, čímž začnete svoji trasu zaznamenávat. * V horní části displeje se objeví zelený pruh, který poskytuje informace o zaznamenávané trase. * V zeleném pruhu lze zaznamenávání pozastavit nebo ukončit. * Výslednou trasu lze uložit pomocí printscreenu obrazovky, nebo uložit do svého účtu nutnost registrace). |

**2. Vyrážíme čistit okolí (80 min)**

Předtím, než s žáky vyrazíme do terénu, je potřeba s nimi projít bezpečnostní zásady. Vyučující žákům připomene následující:

* Při sběru odpadků na sobě vždy máme rukavice. Pokud se vám rukavice protrhnou, dostanete nové.
* Nesbíráme ostré předměty, chemické látky (nepopsané lahvičky), v žádném případě se nedotýkáme jehel či podobných věcí!
* Na podezřelé věci upozorníme vyučujícího.
* Odpadky házíme rovnou do pytlů.

Následně dá vyučující žákům rukavice (dva páry každému) a velké odpadkové pytle (každému jeden a celý balíček dospělému, který skupinku doprovází). Poté žáci vyrazí v kmenových skupinkách (4–8 v závislosti na počtu dospělých) do okolí a snaží se vysbírat co nejvíce odpadků, které leží volně v přírodě, případně ve vesnici, městě, podél cest. Běží či pouze jdou, úkolem je však urazit dohromady alespoň 3 km. Trasu si mohou předem naplánovat nebo se rozhodovat po cestě. Mohou ujít menší okruh a vrátit se na místo pobytu a vyrazit znovu, nebo si naplánovat delší trasu již na začátku. Na práci v přírodě, případně ve vesnici či městě mají 90 minut, poté se opět sejdou na hlavním stanovišti a pytle i větší odpadky dají na jedno místo, na kterém se domluvíme s provozovatelem objektu.

Reflexe z pilotáže a upozornění:Vyučující by měl mít u sebe dostatek náhradních rukavic a odpadkových pytlů. Zároveň by se měl dopředu ujistit, že rukavice jsou dostatečně veliké a pevné, případně mít k dispozici různé typy rukavic. Během ověření programu v praxi se ukázalo, že některým žákům byly zakoupené rukavice trochu menší a častěji se jim protrhly.

Cílem této aktivity je:

* ukázat žákům, jak lze použití mobilního telefonu propojit s aktivním zájmem o okolí a k ochraně životního prostředí;
* podpořit aktivní občanství, vyčistit danou lokalitu;
* ukázat žákům, že i oni sami mohou snadno pomoci životnímu prostředí. Ochrana životního prostředí není jen fráze, kterou slýchávají z médií či ze školy, ale je to konkrétní akce, kterou mohou uskutečnit i oni sami jako jednotlivci;
* motivovat žáky, aby pokračovali v aktivním přístupu ke svému okolí i po skončení vzdělávacího programu.

**3.4.3 Téma č. 3 (Vyhlášení a propagace ploggingu) – 2 vyučovací hodina**

Téma rozvíjí následující klíčové kompetence:

* sociální a občanské schopnosti (dle RVP kompetence sociální a personální): podpora spolupráce, vyhodnocení aktivity a reflexe, podpora sounáležitosti s místem, v kterém se žáci nacházejí, podpora aktivního přístupu k okolí;
* schopnost práce s digitálními technologiemi (dle RVP kompetence digitální): kreativní využívání digitálních technologií (tvoření reklamy na plogging, vytváření komiksu);
* komunikace v cizích jazycích: práce na webových stránkách v anglickém jazyce.

**1. Vyhlášení ploggingu (20 min)**

Po ukončení aktivity v terénu přichází čas na reflexi. Žáci ve skupinách vyplňují tabulku (Příloha 4.12), která cílí jak na množství, počet a zajímavosti, které během ploggingu nasbírali a našli, tak i na zamyšlení se nad svým okolím. Tabulka pokrývá následující okruhy:

* počet nasbíraných pytlů,
* počet uběhnutých kilometrů,
* nejčastější odpadek,
* největší nalezený odpadek,
* nejdivnější odpadek,
* poznatek z okolí.

Skupinky následně své tabulky porovnávají. Vyučující může v tuto chvíli zařadit i prvek soutěže a vyhlásit vítěze. Vzhledem k šíři reflektovaných okruhů lze vyhlášení pojmout tak, aby každá ze skupin byla za něco oceněna (nejdelší trasa, největší objem nasbíraného odpadu, nejzvláštnější odpadek apod.). Žáky motivujeme ke sdílení dalších zážitků: Kolik kilometrů jste uběhli nebo ušli? Které druhy odpadků jste nejvíce nacházeli? Našli jste něco, co vás překvapilo nebo šokovalo? Co bylo to největší, co jste našli?

Tip pro rozšíření:Zbude-li čas a jsou-li k tomu vhodné podmínky, můžeme se s žáky zaměřit i na téma třídění odpadu. Po vyhlášení nejúspěšnějších sběračů odpadů roztřídíme odpad na papír, plasty, sklo, kov a směsný odpad a odneseme ho do příslušných kontejnerů. U objemnějších věcí budeme muset kontaktovat sběrný dvůr nebo domluvit odvoz.

**2. Reklama na plogging (50 min)**

Žáci pokračují v práci ve svých kmenových skupinách. V následující aktivitě mají za úkol vytvořit reklamu na plogging pomocí krátkého komiksu. Vyučující s žáky nejprve probírá, co je role reklamy a proč je dobré šířit nápady na aktivní využití mobilního telefonu dále. Může se ptát například následujícím způsobem:

* Bavil vás plogging? Co vás na něm nejvíce bavilo?
* Poznali jste díky ploggingu něco nového ve svém okolí?
* Přijde vám péče o vaše okolí důležitá? Proč?
* Jak můžete dát ostatním vědět o této aktivitě?
* Co je to reklama? Co je cílem reklamy?

Komiks lze tvořit několika způsoby. Žáci ho mohou namalovat na papír nebo využít některý z dostupných online nástrojů. Vzhledem k podpoře práce s digitálními technologiemi doporučujeme nechat žáky pracovat na počítačích, tento způsob je pro ně atraktivnější a posiluje rozvoj digitálních a jazykových kompetencí (využití anglického jazyka při práci s online nástroji).

Jednou z digitálních možností vytvoření komiksu je aplikace Makebeliefscomix.com (návod v Příloze 5.11). Každá skupinka má za úkol vytvořit komiks zaměřený na propagaci ploggingu. Žáci jsou v této aktivitě vedeni k přemýšlení nad argumenty, proč se této aktivitě věnovat, co přináší dobrého nám i okolí a proč je dobré dát o ní vědět dále.

**3. Prezentace reklam na plogging (20 min)**

Na konci dne si žáci vzájemně prezentují, jaké komiksy vytvořili, a krátce je okomentují. Komiksy si uchováme dostupné v počítači, abychom je později mohli použít v závěrečných prezentacích a případně sdílet na TwinSpace. Nejsnadnější cestou je zkopírovat si komiks jako obrázek do wordovského souboru.

Tipy a doporučení: Reklama na plogging může být jak v češtině, tak v angličtině. Záleží zde na volbě žáků. Úkol pro ně bude zcela jistě výzvou, proto je lepší nechat jim zde, co se jazyka týká, možnost volby. Pokud se žákům podaří napsat komiks v angličtině, budou ho pak moci sdílet na TwinSpace.

**Zdroje pro inspiraci či rozšíření tématu**

*How plogging turns an ordinary workout into a ‘treasure hunt’* [online]. 2018 [cit. 2020-10-27]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=kXWFATvYKfM

*Plogging: The eco-friendly work-out trend that is sweeping the globe* [online]. 2018 [cit. 2020-10-02]. Dostupné z: https://www.unenvironment.org/news-and-stories/story/plogging-eco-friendly-workout-trend-thats-sweeping-globe

*Catherine Sherriffs: Swedish Fitness Trend Good for the Body and Environment* [online]. 2018 [cit. 2020-10-02]. Dostupné z: https://gardenculturemagazine.com/against-the-grain/plogging-swedish-fitness-trend-good-for-the-body-and-the-environment/

*SMOLKOVÁ, Marie. Rozvoj čtenářské gramotnosti pomocí metod RWCT. Vedoucí práce Anna Tomková* [online]. 2016 [cit. 2020-10-06]. Dostupné z: https://is.cuni.cz/webapps/zzp/detail/159081

KYNCL, Libor, *Využití metody ANO-NE* [online]. 2013 [cit. 2020-10-09]. Dostupné z: https://liborkyncl.estranky.cz/clanky/metody-rwct/ano---ne.html

KUBÍKOVÁ, Alena. *Metody kritického myšlení v hodinách českého jazyka a literatury na 2.stupni ZŠ.* Brno, 2015. Bakalářská práce. Masarykova Univerzita. Pedagogická fakulta.

## 3.5 Metodický blok č. 5 (Figurerunning) – 5 vyučovacích hodin

Figurerunning je jednou z dalších běžeckých aktivit založených na využití GPS a zaznamenávání proběhlé trasy. Hlavním cílem je nakreslit naším pohybem do mapy obrázek. Cestu je tedy potřeba si pečlivě naplánovat, je nutné pracovat s mapou předem i v průběhu. Práce s GPS a mapou zde bude nejintenzivnější a završí tím aktivity z přechozích dnů.

Přínosy neformálního vzdělávání, které budou zúročeny ve formálním vzdělávání:

* rozvíjení divergentního myšlení pomocí odhadování, co „vyběhnuté“ obrázky zobrazují;
* rozvíjení kreativního potenciálu prostřednictvím tohoto specifického druhu street artu;
* využívání digitálních technologií, zejména GPS trackeru v mobilním telefonu.

Cíle tohoto bloku jsou:

* zorientovat se v mapě i v terénu pomocí aplikace Mapy.cz a naplánovat vhodný obrázek v mapě (uvědomit si, jak budou vypadat vzdálenosti i vrstevnice v terénu);
* kooperovat v rámci týmu, pracovat na společném cíli;
* podnítit zájem o zdravý životní styl a vlastní kondici;

**3.5.1 Téma č. 1 (Co je to figurerunning) – 1 vyučovací hodina**

Téma rozvíjí následující klíčové kompetence:

* sociální a občanské schopnosti (dle RVP sociální a personální): práce ve skupinách, podpora spolupráce a respektující komunikace, plánování společného cíle (vyběhnutý obrázek v aktivitě figurerunning), posílení vazby s vlastním okolím;
* schopnost práce s digitálními technologiemi (dle RVP kompetence digitální): využití mobilu aktivním způsobem (motivace k pohybu a k hlubšímu poznání okolí), práce s online mapami;
* komunikace v cizích jazycích: anglická slovní zásoba týkající se aktivity figurerunning.

**1. Aktivizace s obrázky (10 min)**

Vyučující ukáže žákům na projektoru několik obrázků map, do kterých jsou zaznamenány uběhnuté trasy pomocí GPS (Příloha 4.13). Žáci hádají, o jaké obrázky se jedná a co znamená výraz „figurerunning“. Vyučující komentuje jejich domněnky a poté promítne anglickou definici figurerunningu (viz Příloha 4.13 pod obrázkem). Žáci společně překládají definici do češtiny a propojují ji s významem slova figurerunning, současně se snaží předpovědět program dne.

**2. Orientace v mapě (15 min)**

Žáci do kmenových skupinek dostanou jeden mobilní telefon a otevřou si v aplikaci Mapy.cz mapu okolí. Nejprve se společně s vyučujícím snaží v ní zorientovat. Vyučující pokládá otázky typu: „Jak se jmenuje nejbližší vesnice?“ a žáci na ně odpovídají.

**3. Aplikace Figurerunning.com (10 min)**

Žáci si podle pokynů vyučujícího otevřou aplikaci Figurerunning.com v mobilních telefonech a vyučující je seznámí se základní funkcí „pastelka“. Poté jdeme s žáky ven a proběhneme společně trasu v místě realizace programu. Žáci mají za úkol sledovat, jaký obrázek se na aplikaci postupně zobrazuje. Po cestě je vyučující vyzve, aby alespoň dvakrát změnili barvu pastelky a také je seznámí s funkcí gumy. Třída se snaží svému prvnímu obrázku dát nějaký vhodný název. Každá čtveřice pak ještě krátce experimentuje s aplikací, zkouší různé barvy pastelek, gumu či vzdálenost, jakou GPS rozezná a zakreslí. Obrázek vždy za pomoci vyučujícího uloží jako draft. Poté jim ukáže způsob, jak ho dohledat v základním menu pod „Resume Draft“, dále upravovat a sdílet například prostřednictvím emailu.

Pro jistotu ale žákům ukážeme, jak vytvořit printscreen obrazovky, a tím uložit jejich obrázek do galerie fotografií. Způsobů je několik a bude velmi záležet na tom, jaký typ telefonu v programu používáme. Například u Samsungu stačí stlačit najednou tlačítko na ovládání hlasitosti a tlačítko na zapnutí telefonu. Printscreen se automaticky uloží do galerie obrázků a dále se s ním dá nakládat jako s fotkou. Podobné zkratky jdou snadno vyhledat na internetu nebo přímo na YouTube. Je v každém případě dobré konzultovat to i se žáky. Ve třídě se určitě najde vždy alespoň jeden žák, který s tím bude mít zkušenost a rád třídě vysvětlí, jak na to.

**4. Plánování trasy (10 min)**

Skupinky si vymyslí trasu, která bude „vykreslovat“ do mapy nějaký obrázek, který bude logem/znakem skupiny (můžou vytvořit nápis-název skupiny). Učitel upřesní, že není nutné zůstávat vždy na vyznačených cestách. Je možné běžet i napříč polem či lesem, pokud to bude detail zvoleného obrázku vyžadovat. Jedinou závaznou podmínku je, že musí být trasa dlouhá alespoň 500 m (tzn. obvod má minimálně 0,5 km a maximálně 3 km). Pokud si žáci vyberou krátkou trasu, vymyslí a vyběhají obrázků více tak, aby součet všech vyběhnutých tras na skupinku dal dohromady 3 km. Mají také za úkol se při běhu fotografovat – fotografie budou sloužit jako podklad pro tvorbu závěrečné prezentace.

**5.2 Téma č. 2 („Kreslíme“ během do mapy) – 3 vyučovací hodiny**

Téma rozvíjí následující klíčové kompetence:

* sociální a občanské schopnosti (dle RVP kompetence sociální a personální): práce ve skupině, sledování vytyčeného skupinového cíle, dodržování nastavených pravidel a domluveného výstupu, řešení případných problémů ve skupině, podpora zájmu o své okolí;
* schopnost práce s digitálními technologiemi (dle RVP kompetence digitální): využití mobilu pro pohyb venku a pro poznání svého okolí, praktická práce s online mapou.

**1. Figerunning v terénu (135 min)**

Žáci vyráží do terénu proběhnout vybranou trasu a „vykreslit“ vybraný obrázek do mapy. Každou skupinku doprovází jeden dospělý. Ideálně běží každá skupina sama (cca 4 žáci), pokud to není možné personálně zajistit, běží dvě skupinky pohromadě (tedy 8 žáků), musí ale v tomto případě uběhnout trasy dvě tak, aby každá z kmenových skupinek měla možnost vyzkoušet svůj navržený obrázek. Úkolem je urazit dohromady za stanovený čas alespoň 3 km. Žáci mohou vyběhnout několik menších obrázků či zvolit jednu či dvě delší trasy.

Opět záleží na počtu dospělých, kteří mohou skupinky doprovodit. Pokud jich není k dispozici dostatek, stačí, když žáci budou vyběhávat obrázky v areálu či v bezprostřední blízkosti místa realizace programu. Je-li to však možné, je vždy žádoucí, aby žáci vyrazili do přírody a urazili delší trasu.

Tipy a doporučení:Plánování tras ve skupině klade velké nároky na sociální a interpersonální kompetence. Vyučující by měl skupinky nechat pracovat samostatně, v případě, že by se schylovalo ke konfliktu, může s komunikací a nadefinováním skupinového cíle pomoci.

Příklad návodných otázek:

* Jaké jste měli doteď nápady? V čem by jejich vyběhnutí mohlo být dobré? Může nastat nějaký problém? Jak by se dalo problému předejít?
* Jak se jmenuje vaše skupina?
* Napadá vás něco, co by název vaší skupiny reflektoval? Dalo by se vyběhnout toto?
* Jakým způsobem se dá využít mobilní telefon aktivním způsobem? Máte nějaké nápady? Jaké předměty nebo slova si s tímto nápadem spojujete?
* Dalo by se vyběhnout něco z navrženého?
* Pamatujete si, kolik kilometrů byste celkem měli uběhnout?
* Když se podíváte do mapy, jaký je v této vzdálenosti terén? Lze se v tomto terénu bez problémů pohybovat? Omezuje vás terén nějak v definici toho, co chcete uběhnout?
* Kdo bude hlavním navigátorem (bude mít u sebe mobil s trasou)?
* Jak se budete domlouvat, kam se půjde dál? Jaká si nastavíte pravidla domluvy během aktivity?

Cílem této aktivity je:

* vyzkoušet si na vlastní kůži další možné využití mobilního telefonu aktivním způsobem. Žáci jsou vedeni k pohybu venku a ke kreativnímu zaznamenávání svého pohybu v aplikaci;
* hlubší poznání okolí, podpora aktivního přístupu k dané lokalitě;
* podpora skupinové kooperace, komunikace a spolupráce;
* představení tématu propagace jakožto nástroje zvýšení povědomí o určitém problému. Žáci mohou místo obrázku vyběhnout i písmena (nápisy, zkratky, iniciály, jména). Záznam vyběhnuté trasy mohou použít k další propagaci (v závěrečné prezentaci, během výstavy ve škole apod.). Tímto způsobem mohou kreativním způsobem dát vědět o vybraném problému a jeho řešení.

**3.5.3 Téma č. 3 (Prezentace „kreseb“ v mapě) – 1 vyučovací hodina**

Téma rozvíjí následující klíčové kompetence:

* sociální a občanské schopnosti (dle RVP kompetence sociální a personální): prezentace skupinových výstupů, práce se zpětnou vazbou, ocenění přínosu všech členů skupiny;
* schopnost práce s digitálními technologiemi (dle RVP kompetence digitální): stahování fotografií, práce s Wordem

**1. Prezentace tras a fotografií (20 min)**

Třída se sejde zpět v učebně. Vyučující vyzve kmenové skupinky, aby se propojily s jinou čtveřicí a navzájem si ukázaly na mobilních zařízeních obrázky, které se jim podařilo vyběhnout. Druhá skupinka hádá, co obrázek spolužáků zobrazuje. Skupinky si vzájemně upřesňují, kolik kilometrů bylo třeba urazit, aby daný obrázek vyběhly, jak se jim s mapou a aplikací pracovalo, případně co by příště udělaly jinak. Skupinky několikrát prostřídáme tak, aby žáci viděli co nejvíce obrázků a slyšeli co nejvíce postřehů a zkušeností z figurerunningu.

**2. Propagace Figurerunningu (25 min)**

Žáci pracují ve skupinách – vyberou 1-3 fotografie které vloží do Wordu a napíší k nim krátký příběh/popíší veselou historku z běhu.

**Zdroje pro inspiraci či rozšíření tématu**

*FigureRunning* [online]. 2011 [cit. 2020-10-10]. Dostupné z: https://www.awesomefoundation.org/es/projects/5875-figurerunning

## 3.6 Metodický blok č. 6 (Tvorba výstupů a závěrečné prezentace) – 5 vyučovacích hodin

Poslední blok bude zaměřen na tvorbu výstupů, jimiž budou PowerPoint prezentace s vloženými fotografiemi a videi z celého týdne. Prezentace budou mít jasná kritéria, co mají všechno obsahovat. Na závěrečném setkání pak budou představeny spolužákům a vyučujícím.

Přínosy neformálního vzdělávání, které budou zúročeny ve formálním vzdělávání:

* intenzivní práce s digitálními technologiemi a vytváření prezentace v Microsoft PowerPoint;
* společné objevování kritérií kvalitní prezentace a jejich uplatňování napříč tímto blokem (žáci kritéria nejprve sami formulují, nejsou jim tedy jen předložena vyučujícím) – to vyžaduje sice delší časovou dotaci, je ale daleko větší šance, že je žáci přijmou za své a budou je skutečně uplatňovat v praxi;
* uplatňování postupů formativního hodnocení (práce s kritérii, vrstevnické hodnocení);
* uvědomování si hodnoty spolupráce a vzájemné pomoci a oceňování různorodosti názorů a přístupů k řešení úkolu či problému.

Cíle tohoto bloku jsou:

* stáhnout fotografie a videa z celého týdne do počítače a v případě potřeby je upravit;
* vytvořit PowerPoint prezentaci na základě zadaných kritérií;
* pružně reagovat na podněty druhých a zapracovávat je do vlastních představ a návrhů;
* poskytnout popisnou zpětnou vazbu spolužákovi.

**3.6.1 Téma č. 1 (Tvorba prezentace) – 3 vyučovací hodiny**

Téma rozvíjí následující klíčové kompetence:

* sociální a občanské schopnosti (dle RVP kompetence sociální a personální): práce ve skupině, definování a sledování skupinového cíle, společná tvorba výstupu, podpora spolupráce a komunikace, rozdělení rolí, přijímání úkolů a převzetí zodpovědnosti za svou část práce na skupinové prezentaci, definice zásad prezentace a jejich dodržování;
* schopnost práce s digitálními technologiemi (dle RVP kompetence digitální): tvorba prezentace v PowerPointu, výběr fotografií, práce s digitálními výstupy.

**1. Kritéria dobré prezentace a ústního projevu (20 min)**

Vyučující na tabuli napíše „Kritéria dobré prezentace“ a vyzve žáky, aby se ve dvojici pokusili vymyslet alespoň dvě. Upřesníme, že se jejich kritéria mohou týkat prezentace v PowerPointu i následného ústního projevu. Není nutné to oddělovat, neboť se kritéria v mnoha ohledech prolínají. V přemýšlení povzbuzujeme žáky otázkami typu:

* Co máte rádi, když se v prezentaci objevuje?
* Co vás naopak vždycky odradí?
* Co vám pomáhá porozumět?
* Kdy nejčastěji ztrácíte při prezentaci pozornost?
* Kdy vám přijde prezentace zábavná?
* Kdy vás naopak nudí?
* Jak si prezentátor může zajistit pozornost posluchačů?

Odpovědi na tyto otázky pak promítneme do doporučení a kritérií dobré prezentace. Měli by to být vždy žáci, kdo je formuluje, nikoli vyučující. Vyučující ale může v případě obtíží poskytnout oporu (např. začátek věty).

Všechny nápady zapisujeme na tabuli. Poté žákům rozdáme checklist kritérií (Příloha 4.14) a porovnáme ho s nápady na tabuli. Připomeneme žákům, že by měli mít tato kritéria na paměti již během přípravy samotné prezentace a posléze i během jednotlivých vystoupení, respektive během ústní prezentace.

**2. Výběr fotografií (30 min)**

Třída se rozdělí do kmenových skupinek, ve kterých během týdne nejvíce pracovala. Jejich úkolem je propojit mobilní telefon s počítačem, stáhnout všechny fotografie, videa a printscreeny a vybrat přibližně 15 nejlepších, které použijí v prezentaci. Vyučující má roli facilitátora, který pomáhá skupinám s případnými problémy. Žáci budou potřebovat oporu zejména v následujících krocích:

* propojení počítače s mobilním telefonem,
* stažení fotek do počítače,
* zmenšení velikosti fotek nebo vložení videa do PowerPoint prezentace.

**3. Tvorba prezentace (65 min)**

Vyučující skupinkám rozdá Instrukce ke tvorbě prezentace (Příloha 4.15) a vyzve žáky, aby si jednotlivé body nejprve přečetli a případně se doptali na nejasnosti. Poté skupinky začínají pracovat na tvorbě závěrečné prezentace, na což mají přibližně jednu hodinu. Vyučující průběžně pomáhá s technickými problémy a kontroluje, zdali se skupinky drží dané struktury a požadavků na prezentaci obsažených v instrukcích. Vyučující průběžně upozorňuje na zbývající čas. Součástí závazného obsahu prezentace jsou fotografie, komiks propagující čištění vlastního okolí prostřednictvím ploggingu, největší zážitek z programu, osvojené a procvičené dovednosti a problém, který žáci díky prožitým aktivitám a pohybu po terénu zaznamenali. Na tento problém žáci také v prezentaci musí nabídnout řešení.

Prezentace by měla obsahovat následující (Příloha 4.15)

* okomentování problému, na který vzdělávací program reaguje – nadměrné používání mobilního telefonu pasivním způsobem;
* reflexe vyzkoušených aktivit, které nabízí možná řešení tohoto problému, aneb příklady „best practices“ (geocaching, plogging, figurerunning);
* představení dalších řešení problémů (produkce inovací);
* záznamy a výstupy z průběhu programu (fotografie, videa, komiks vytvořený za účelem propagace ploggingu);
* 3 dovednosti, které si žáci během programu osvojili či procvičili;
* největší zážitek z programu spolu s vysvětlením.

V případě, že žáci potřebují pomoci s praktickou prací v PowerPointu, vyučující může ilustrovat několik základních postupů, ideálně je všem žákům promítnout. V průběhu práce pak skupinkám při práci pomáhá:

* Design prezentace – prezentace by měla být graficky přehledná, méně je někdy více. Písmo by mělo být v kontrastu s pozadím tak, aby bylo dobře čitelné. Pozor na barevné kombinace.
* Změna barvy pozadí – pozadí se dá změnit buď výběrem nadefinovaných designů (záložka „Návrh“) nebo kliknutím pravým tlačítkem myši a zvolením „Formát pozadí“.
* Změna velikosti a barvy písma – písmo lze upravit po vybrání textu na záložce „Domů“.
* Délka textů – texty na slidech by neměly být příliš dlouhé a nepřehledné, cílem není všechno napsat na snímky. Ideální je informace dát do několika přehledných bodů, které slouží jako osnova pro prezentujícího i pro publikum.
* Obrázky – fotografie, obrázky a grafické prvky pomáhají prezentaci ozvláštnit a zatraktivnit pro publikum. Neměly by ovšem působit rušivě. Obrázky a fotografie by měly doplňovat, o čem prezentující mluví. Lze využít vlastní fotografie nebo obrázky z databází s otevřenými licencemi (např. www.pixabay.com).

**4. Příprava na ústní prezentaci (20 min)**

Skupinky se připravují na ústní prezentaci. Vyučující je individuálně podporuje ve vymýšlení strategií, jak zapojit publikum, jak přitáhnout jeho pozornost, jak udělat prezentaci zábavnou. Žákům můžeme doporučit například otázky, které mohou pokládat, vytvoření hlasování u dílčích slidů (např. Komu se také nejvíc líbil plogging?) nebo zařazení krátkého kvízu. Pilotáž ukázala, že žáci jsou velmi tvořiví a soutěživí a snaží se mezi ostatnímu skupinami vyniknout, respektive být v rámci třídy originální. Vyučující by měl být připravený na tyto situace reagovat a poskytnout žákům oporu v případě potřeby (např. při vytvoření kvízu v jedné z online aplikací).

Když mají prezentace hotové, zkontrolují, jestli se jim podařilo naplnit všechna kritéria, a stáhnou je na flešku. Vyučující skupinky obchází, povzbuzuje je k práci s kritérii a pomáhá žákům se stahováním prezentace na flešku.

**Zdroje pro inspiraci či rozšíření tématu**

HRKAL, Marek. *Odprezentuj: průvodce přípravou prezentace*. Brno: BizBooks, 2018. ISBN 978-80-265-0810-6.

KRÁL, Mojmír. *PowerPoint 2013: snadno a rychle*. Praha: Grada, 2013. Snadno a rychle (Grada). ISBN 978-80-247-4728-6.

PLAMÍNEK, Jiří a Daniel FRANC. *Komunikace a prezentace: umění mluvit, slyšet a rozumět*. 2., dopl. vyd. Praha: Grada, 2012. Komunikace (Grada). ISBN 978-80-247-4484-1.

LEKCE 1 - ZÁKLADY POWERPOINTU – JAK VYTVOŘIT DOBROU PREZENTACI? *IT network* [online]. [cit. 2020-08-30]. Dostupné z: https://www.itnetwork.cz/software/ms-office/powerpoint/zaklady-powerpointu-jak-vytvorit-dobrou-prezentaci

**3.6.2 Téma č. 2 (Představení prezentací) – 2 vyučovací hodiny**

Téma rozvíjí následující klíčové kompetence:

* sociální a občanské schopnosti (dle RVP kompetence sociální a personální): skupinová práce, rozdělení rolí, prezentování skupinového výstupu, práce se zpětnou vazbou a (sebe)hodnocením;
* schopnost práce s digitálními technologiemi (dle RVP kompetence digitální): práce s PowerPointem, využívání digitálních technologií během prezentování, práce s platformou eTwinning (TwinSpace), sdílení dobré praxe s partnerskou školou;
* komunikace v cizích jazycích: práce s platformou TwinSpace.

**1. Ústní prezentace a vzájemné hodnocení (90 min)**

Následující čas bude věnován ústním prezentacím jednotlivých skupin (cca 6). Každá skupinka má 10 minut na ústní prezentaci opřenou o PowerPoint, který si vytvořila. Prezentace nahráváme na kameru a vytváříme tak videodokument, ve kterém jsou zkompilovány veškeré poznatky, které si žáci osvojili, kompetence, které potřebovali a které si tak procvičili, dále materiály, které nasbírali, ale i proces jejich práce na daných úkolech. Žáci komentují jeden vybraný problém včetně jejich návrhů na možná řešení a sdílí, jaké aktivity považují za smysluplné z perspektivy rozvoje svého okolí i péče o vlastní zdraví.

Na konci každé prezentace vyzveme obecenstvo, aby dalo skupince nějaká 2 ocenění (za výběr fotografií, za strukturu, za ústní prezentaci atd.). Může to být cokoli, musí však být řečeno, co se konkrétně povedlo. Naše komentáře bychom měli opírat o kritéria kvalitní prezentace, kterým jsme se věnovali na začátku tohoto bloku. Soustředíme se především na to pozitivní a snažíme se být konkrétní. Pokud žáci omezují zpětnou vazbu na „Bylo to super! Skvělé!“, snažíme se je dovést k popsání dílčích aspektů, které byly „super“ nebo „skvělé“. Žáci si tak procvičují popisný jazyk: „Vaše prezentace se mi moc líbila, protože v ní bylo spousta fotografií, které jste zábavně komentovali. Vaše prezentace byla skvělá, protože jste vymysleli originální způsob, jak zapojit publikum prostřednictvím hlasování.“ apod.

Doporučení*:* Před první prezentací je dobré žákům připomenout pravidla a smysl zpětné vazby tak, aby hodnocení bylo co nejkonstruktivnější. Vyučující může zdůraznit například následující:

* Vypíchněte pozitiva – nezapomeňte prezentující ve své zpětné vazbě pochválit a říct, co se jim povedlo.
* Buďte věcní a objektivní – hodnoťte opravdu jen samotnou prezentaci, zkuste si představit, že daného člověka slyšíte prezentovat poprvé.
* Žádný učený z nebe nespadl – všichni děláme chyby, to je normální. Právě díky tomu, že něco vyzkoušíme a třeba se nám i něco nepovede, se učíme. Zpětná vazba tu není od toho, abychom si říkali, co se nám nepovedlo, ale abychom se mohli dále zlepšovat.
* Zpětná vazba by měla být konstruktivní – vysvětlete co nejkonkrétněji, co by mohli prezentující ještě vylepšit a jak. Místo kritiky („To se mi nelíbilo.“) řekněte přesně, jak lze na problematických aspektech ještě zapracovat.

Tip:Prezentace jednotlivých skupin lze nahrávat na kameru a nahrát je do TwinSpace jakožto kompilaci materiálů z programu, poznatků, okomentování problému a „best practices“, na které žáci sami narazili, a představení vlastních řešení problémů. Prezentace tak mohou mít i výslednou podobu „videodokumentu“.

## 3.7 Metodický blok č. 7 (Sdílení s partnerskou školou a závěrečné hodnocení) – 4 vyučovací hodiny

Závěrečný blok programu bude věnován sdílení s partnerskou školou a zhodnocení programu. Žáci si nejprve procvičí minulý čas. Poté vyberou 15 fotografií, které vloží na TwinSpace i s anglickými komentáři, zejména v minulém čase. Dále se pokusí formulovat, jak o absolvování tohoto programu informovat ostatní spolužáky a rodiče či jakými aktivitami na něj můžeme dále navázat. Celý program pak bude zakončen výběrem jednoho návrhu a formulováním akčního plánu a závěrečným zhodnocením programu z pohledu žáků.

Přínosy neformálního vzdělávání, které budou zúročeny ve formálním vzdělávání:

* věnování dostatku času pro komunikaci s partnerskými školami na TwinSpace;
* rozvíjení komunikativních dovedností v anglickém jazyce;
* podpora aktivního občanství prostřednictvím navržení akčního plánu, ve kterém se budou promítat poznatky a zkušenosti, které žáci nabyli v programu (např. den ploggingu pro celou školu).

Cíle tohoto bloku jsou:

* využívat informační technologie pro komunikaci s okolním světem, používat k tomu odpovídající jazyk, aplikovat pravidla netikety do praxe;
* aplikovat pravidla tvoření minulého času v angličtině v reálné komunikaci na TwinSpace;
* rozvíjet kreativní a inovativní myšlení: formulování možných návazných projektů, zhodnocení realizovatelnosti, formulování akčního plánu.

**3.7.1 Téma č. 1 (Anglická rozcvička a sdílení na TwinSpace) – 2 vyučovací hodiny**

Téma rozvíjí následující klíčové kompetence:

* schopnost práce s digitálními technologiemi (dle RVP kompetence digitální): práce s internetem a platformou eTwinning (TwinSpace), sdílení zkušeností, zážitků a dobré praxe s partnerskou školou;
* komunikace v cizích jazycích: příprava na závěrečný výstup projektu, který proběhne v anglickém jazyce (videodokument, videokonference), procvičení potřebných gramatických struktur a vazeb (nepravidelná slovesa, Did you…?), komentování výstupů partnerské školy v anglickém jazyce.

**1. Nepravidelná slovesa (10 min)**

Každý žák dostane jednu kartičku s nepravidelným slovesem (Příloha 4.16). Nikomu slovo neukazuje, nýbrž zkouší pantomimicky předvést spolužákovi, o které sloveso jde. Ve chvíli, kdy ho spolužák uhodne, jde ho zapsat na tabuli ve tvaru: infinitiv + tvar v minulém čase (*go – went, have – had, learn – learnt*). Na tabuli bychom tedy na konci měli mít stejný počet sloves, jako je žáků ve třídě. Kontrola je k dispozici v Příloze 5.12.

**2. Did you…? (20 min)**

Žáci dostanou do dvojice balíček 10 kartiček, na kterých jsou zobrazené různé aktivity (Příloha 4.17). Žáci položí kartičky na stůl obrázkem dolů. Jeden z žáků vytáhne první kartičku a formuluje podle ní větu v minulém čase, např. I *went geocaching last weekend*. Druhý žák pokládá 2 otázky týkající se tématu, např.: *Did you go alone or with your family? Where did you go?* Tato aktivita by měla pomoci žákům aktivizovat základní gramatické struktury (minulý čas prostý) a slovní zásobu a naladit se na blok, kde bude po celou dobu komunikačním jazykem pouze angličtina. Pomoci žákům mohou „speaking frames“ v příloze 4.18, které jsou založené na metodě scaffolding.

**3. Sdílení fotografií s komentáři na TwinSpace (30 min)**

Třída se sejde v kmenových skupinách, vyučující jim rozdá notebooky. Žáci vybírají 15 fotografií z realizace programu, a ty sdílí s anglickými komentáři na TwinSpace. Role učitele je především konzultovat případné nejasnosti, co se anglického jazyka týká, a poskytovat oporu po technické stránce.

**4. Komentování aktivit tříd z partnerských škol (30 min)**

Skupinky prochází a pročítají příspěvky partnerských škol na TwinSpace a poté vyberou alespoň pět, které anglicky okomentují, doptají se na nějakou otázku související s tématem projektu či nahrají nějakou související fotografii. Mohou se také rozhodnout sdílet na TwinSpace svůj komiks, printscreen vyběhlé trasy či cokoli jiného, co jim přijde zajímavé.

Aktivita podporuje rozvoj komunikace v cizích jazycích, práci s digitálními technologiemi, týmovou spolupráci. Zároveň cílí na posílení mezinárodního aspektu celého vzdělávacího programu.

**3.7.2 Téma č. 2 (Videokonference a závěrečné zhodnocení programu) – 2 vyučovací hodiny**

Téma rozvíjí následující klíčové kompetence:

* sociální a občanské schopnosti (dle RVP kompetence sociální a personální): podpora spolupráce, prezentování výstupů skupinové práce, práce se zpětnou vazbou a (sebe)hodnocením;
* schopnost práce s digitálními technologiemi (dle RVP kompetence digitální): realizace finálních výstupů (videokonference, práce s online aplikacemi), práce s platformou eTwinning (TwinSpace);
* komunikace v cizích jazycích: prezentace závěrečných výstupů, práce s platformou TwinSpace.

Následující téma cílí na zpracování závěrečného výstupu programu, prezentování své práce ve škole a uspořádání videokonference s partnerem. Vzhledem k tom, že se realizace může měnit na základně různých faktorů (např. se nepodaří domluvit se s partnerem na online hovoru kvůli časovým preferencím či partner projektu ze spolupráce ustoupí), prezentujeme zde toto téma ve variantách.

|  |  |
| --- | --- |
| V případě, že se **podaří** domluvit videokonferenci s partnerskou školou: | V případě, že se **nepodaří** domluvit videokonferenci s partnerskou školou: |
| **Otázky pro zahraniční spolužáky v aplikaci Mentimeter.com (20 min)**. Žáci vymýšlí otázky, které by rádi položili partnerské škole. Otázky už nemusí souviset jen s programem školy v přírodě, mohou se dotazovat i na kulturu dané země, podobu třídy, organizaci školního dne, předměty apod. Žáci pracují ve dvojici, snaží se dotazy formulovat v angličtině (alespoň 3) a zapisovat je v aplikaci Mentimeter.com. Pro tento typ aktivity je vhodné v pravém menu vybrat funkci „Open Ended“ místo „WordCloud“. Poté vyučující přečte vše, co se na projektoru objevilo. Třída společně opravuje chyby, je-li to třeba, a závěrem vybere 15 otázek, které vznese během videokonference.  **Videokonference s partnerskou školou (50 min)**. Celý vzdělávací program bude zakončen videokonferencí alespoň s jednou z partnerských škol. Cílem je sdílet, které aktivity byly třídami ozkoušeny, jaké zkušenosti s nimi žáci a učitelé mají, co byl pro žáky největší zážitek, dále je možné dle možností a míry zapojení partnerských škol např.:   * se vzájemně pozvat na hledání kešek, které žáci založili (ať už přímo v aplikaci Geocaching či neoficiálně); * sdílet fotografie proběhlých tras při ploggingu a množství sebraného odpadu; * sdílet videa či radiové spoty propagující plogging; * sdílet screeny obrázků z figurerunningu; * domluvit se na další společné aktivitě (třeba té, co se nestihla), případně  na navazujícím projektu; * zorganizovaní ploggingového odpoledne na zapojených školách. | **Navazující spolupráce – myšlenková mapa a prezentace (40 min)**. Žáci pracují ve skupinkách dle vlastního výběru. K práci potřebují flipchartový papír a popisovače. Jejich úkolem je diskutovat a přijít na několik nápadů, jak s projektem pokračovat či jak ho prezentovat ostatním třídám či rodičům (formou plakátů, nástěnek, zorganizováním ploggingu pro další třídy či představením prezentací rodičům apod.). Tyto myšlenky budou prezentovat v myšlenkové mapě, kterou posléze prezentují celé třídě. Vzájemně hodnotí, zdali jsou dílčí nápady realizovatelné, formulují možné překážky a obtíže.  **Akční plán (30 min)**. Žáci společně vyberou jeden nápad, který budou realizovat. Paleta nápadů je zde rozmanitá. Pilotáž v každém případě ukázala, že žáci mají chuť své zážitky dále sdílet a šířit mezi ostatní spolužáky. Společně s vyučujícím pak formulují jednotlivé kroky, které je třeba podniknout, aby k realizaci daného nápadu skutečně došlo. Vyučující kroky sepisuje na tabuli a pak vyzve žáky, aby si vybrali, kterých dílčích úkolů se ujmou. Necháme je zde zvolit si skupinky dle vlastních preferencí. |

**Perla (20 min)**. Vyučující požádá žáky, aby si sedli do kruhu, a každému dá jednu perlu. Úkolem je nejprve samostatně přemýšlet o jedné věci (jedné perle), kterou si žák během programu uvědomil. Může se to týkat internetu, mobilního telefonu, chování v kyberprostoru, zažitých aktivit (geocaching, plogging, figurerunning), týmové práce, eTwinningu, partnerské školy či čehokoli jiného. Žáky vyzveme, aby sdíleli jednu věc, kterou si uvědomili a ze které mají radost. Když tak učiní, odkládají perlu zpět do pytlíčku. Tato aktivita má za cíl přimět každého žáka uvědomit si něco pozitivního o sobě samém, o třídě nebo světě kolem nás. Program se tím uzavírá.

Tipy a doporučení: Žáky velmi motivuje, mohou-li své poznatky a zážitky sdílet. Tento aspekt také dle odborníků zvyšuje kvalitu projektového vyučování. Je tedy vhodné zvážit, zdali na poslední blok či jeho část nepozvat další třídy nebo rodiče jako diváky, kteří zhlédnou vystoupení žáků s prezentacemi a jejich videa. Je také možné vytvořit nástěnku s fotografiemi a popisky, která bude umístěna ve třídě či v jiných prostorách školy.

**Zdroje pro inspiraci či rozšíření tématu**

BABEJOVÁ, Barbora. *Zpětná vazba ve vzdělávacím procesu.* Praha, 2017. Diplomová práce. Univerzita Karlova. Pedagogická fakulta.

# 4 Příloha č. 1 – Soubor materiálů pro realizaci programu

Veškeré materiály potřebné pro realizaci programu jsou dostupné na následujících odkazech:

DOCX: <https://filedn.com/lsBVgSr0PfSJIhl2KR8cjnu/Skola40/S_mobilem_aktivne_1/S%20mobilem%20aktivne%201_priloha%204_Materialy_pro_zaky.docx>

PDF: <https://filedn.com/lsBVgSr0PfSJIhl2KR8cjnu/Skola40/S_mobilem_aktivne_1/S%20mobilem%20aktivne%201_priloha%204_Materialy_pro_zaky.pdf>

* Příloha 4.1 Květina
* Příloha 4.2 Brainstorming členských států EU
* Příloha 4.3 Find someone who
* Příloha 4.4 Pravidla netikety
* Příloha 4.5 Žákovské hodnocení prvního bloku
* Příloha 4.6 Moje vlastnosti a dovednosti
* Příloha 4.7 Architekti a stavitelé
* Příloha 4.8 Slovníček geocacherů
* Příloha 4.9 Instrukce pro založení kešky
* Příloha 4.10 ANO/NE tabulka – plogging
* Příloha 4.11 Kouzlo ploggingu
* Příloha 4.12 Výsledky ploggingu
* Příloha 4.13 Obrázky z figurerunningu
* Příloha 4.14 Checklist kritérií prezentace
* Příloha 4.15 Instrukce k tvorbě prezentace
* Příloha 4.16 Nepravidelná slovesa
* Příloha 4.17 Did you …?
* Příloha 4.18 Scaffolding k aktivitě Did you…?
* Příloha 4.19 Vstupní kompetenční dotazník
* Příloha 4.20 Výstupní kompetenční dotazník

# 5 Příloha č. 2 – Soubor metodických materiálů

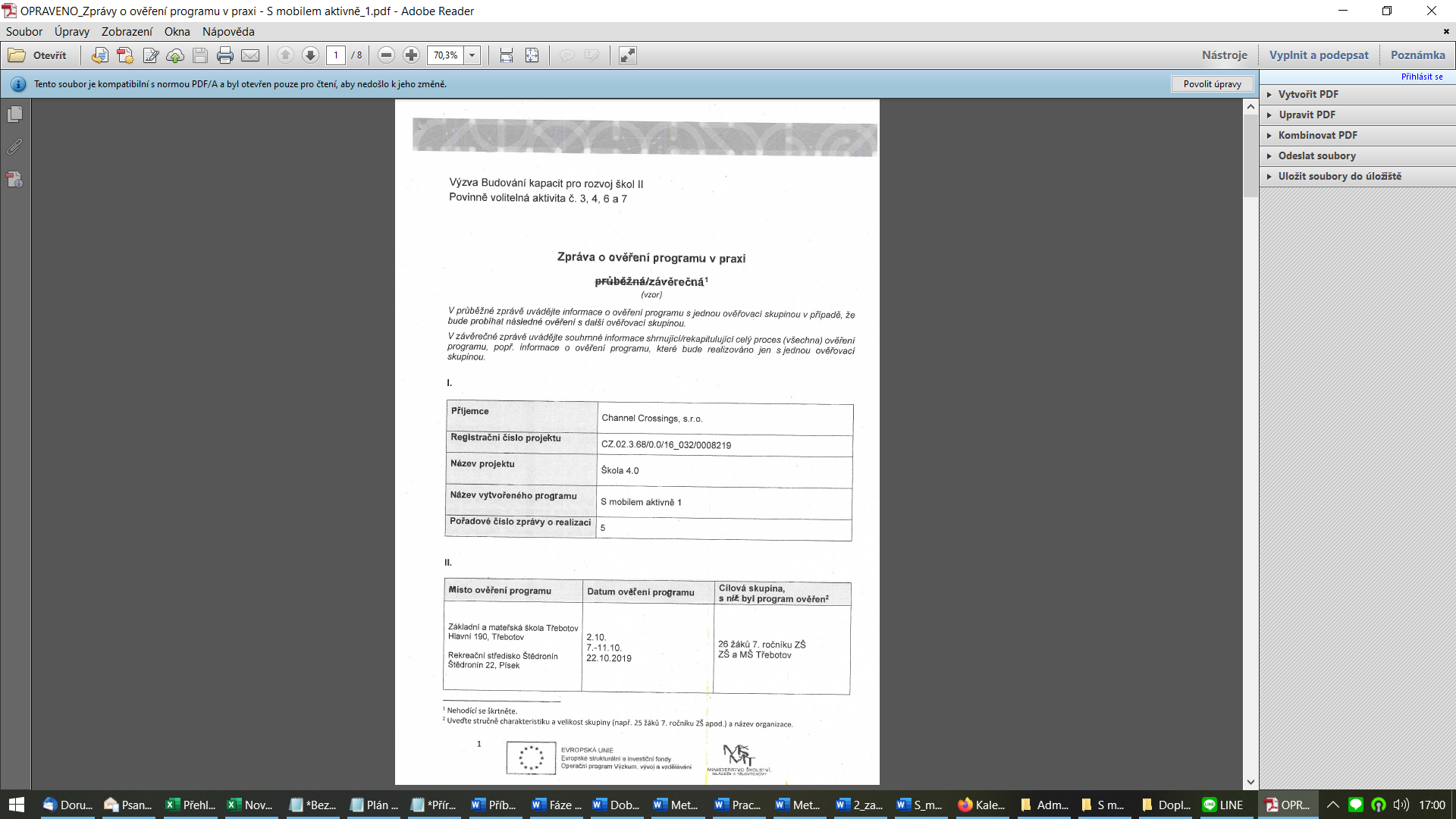
Veškeré metodické materiály jsou dostupné na následujících odkazech:

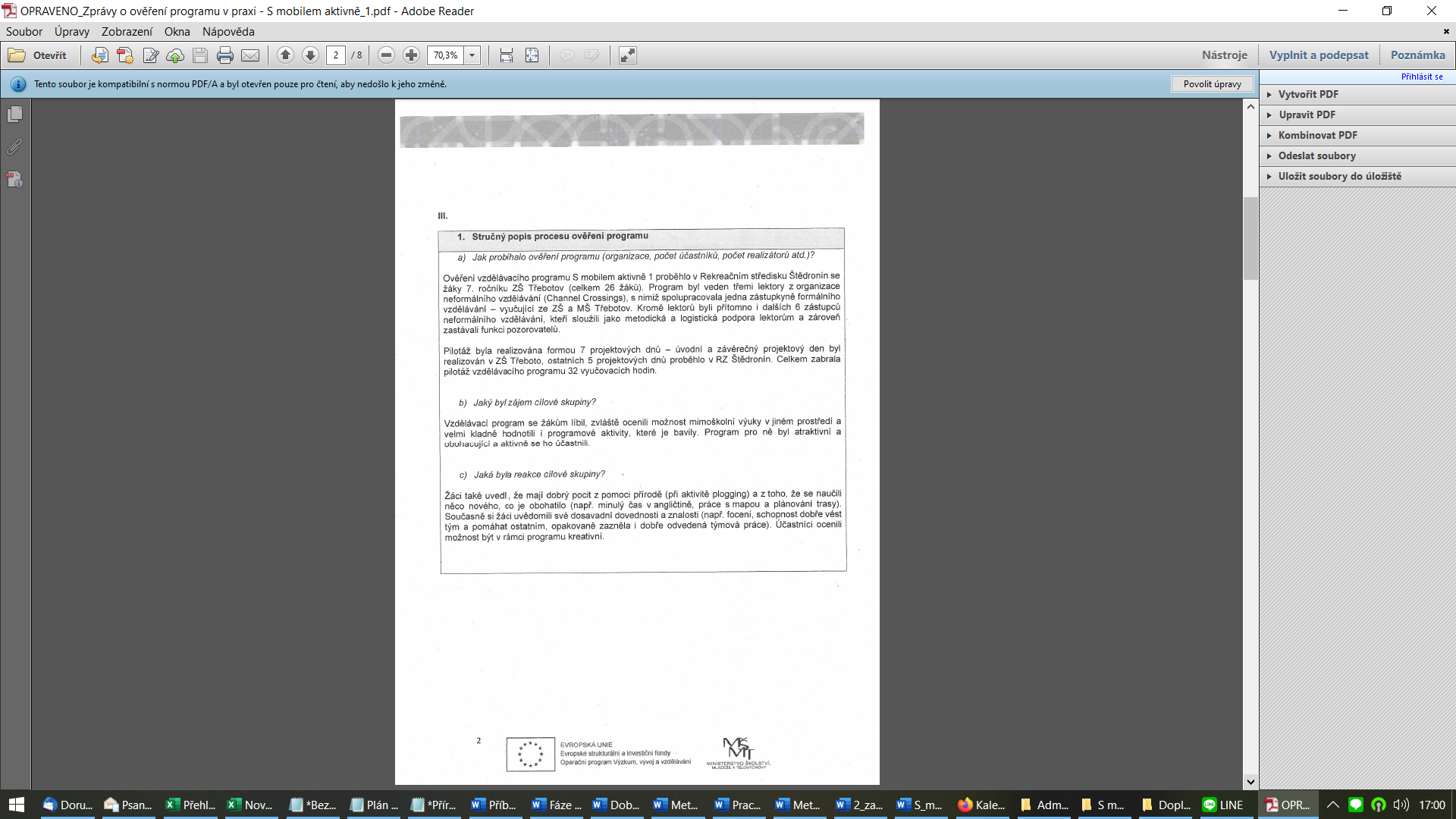
DOCX: <https://filedn.com/lsBVgSr0PfSJIhl2KR8cjnu/Skola40/S_mobilem_aktivne_1/S%20mobilem%20aktivne%201_priloha%205_Materialy_pro_ucitele.docx>

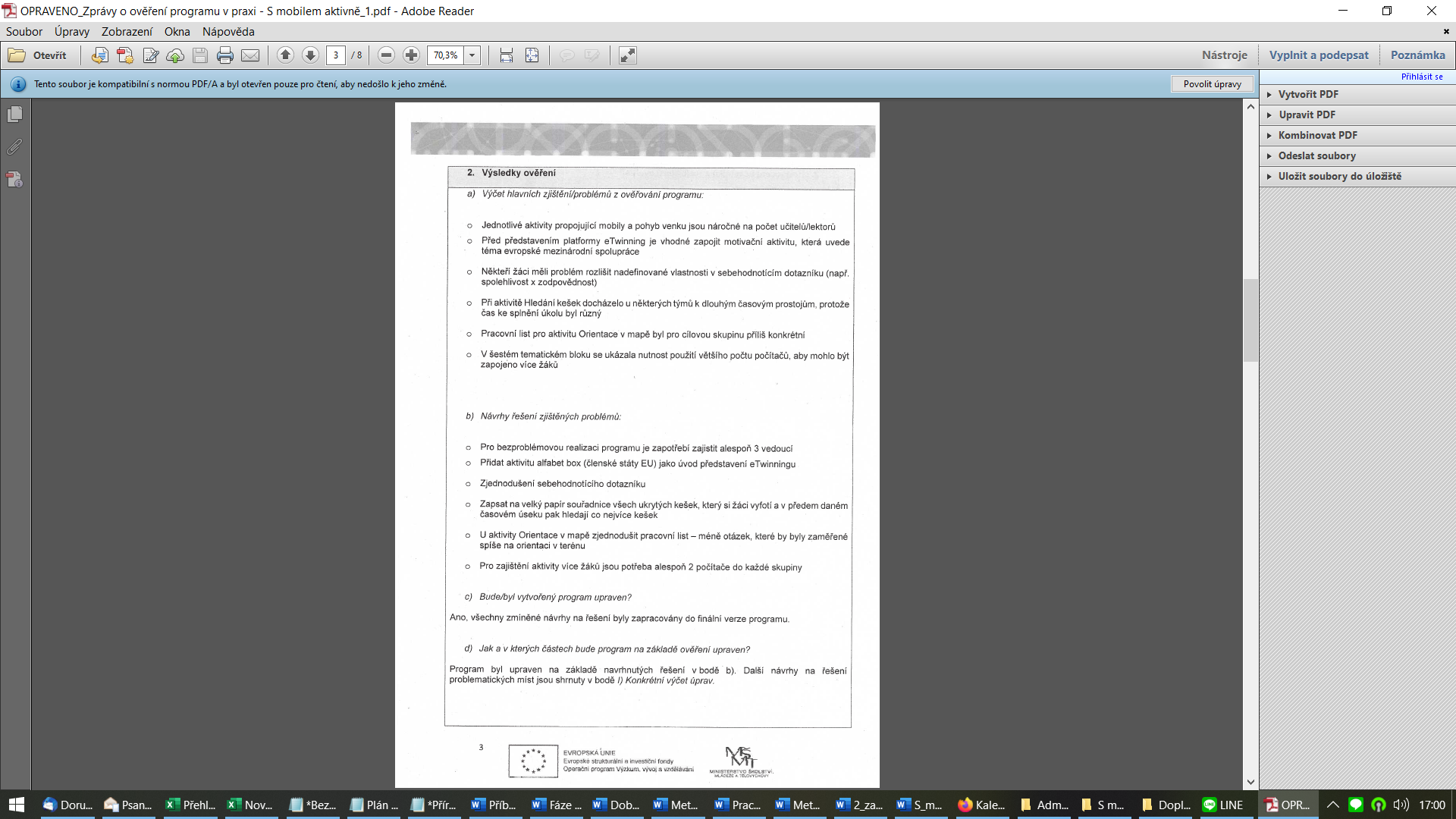
PDF: <https://filedn.com/lsBVgSr0PfSJIhl2KR8cjnu/Skola40/S_mobilem_aktivne_1/S%20mobilem%20aktivne%201_priloha%205_Materialy_pro_ucitele.pdf>

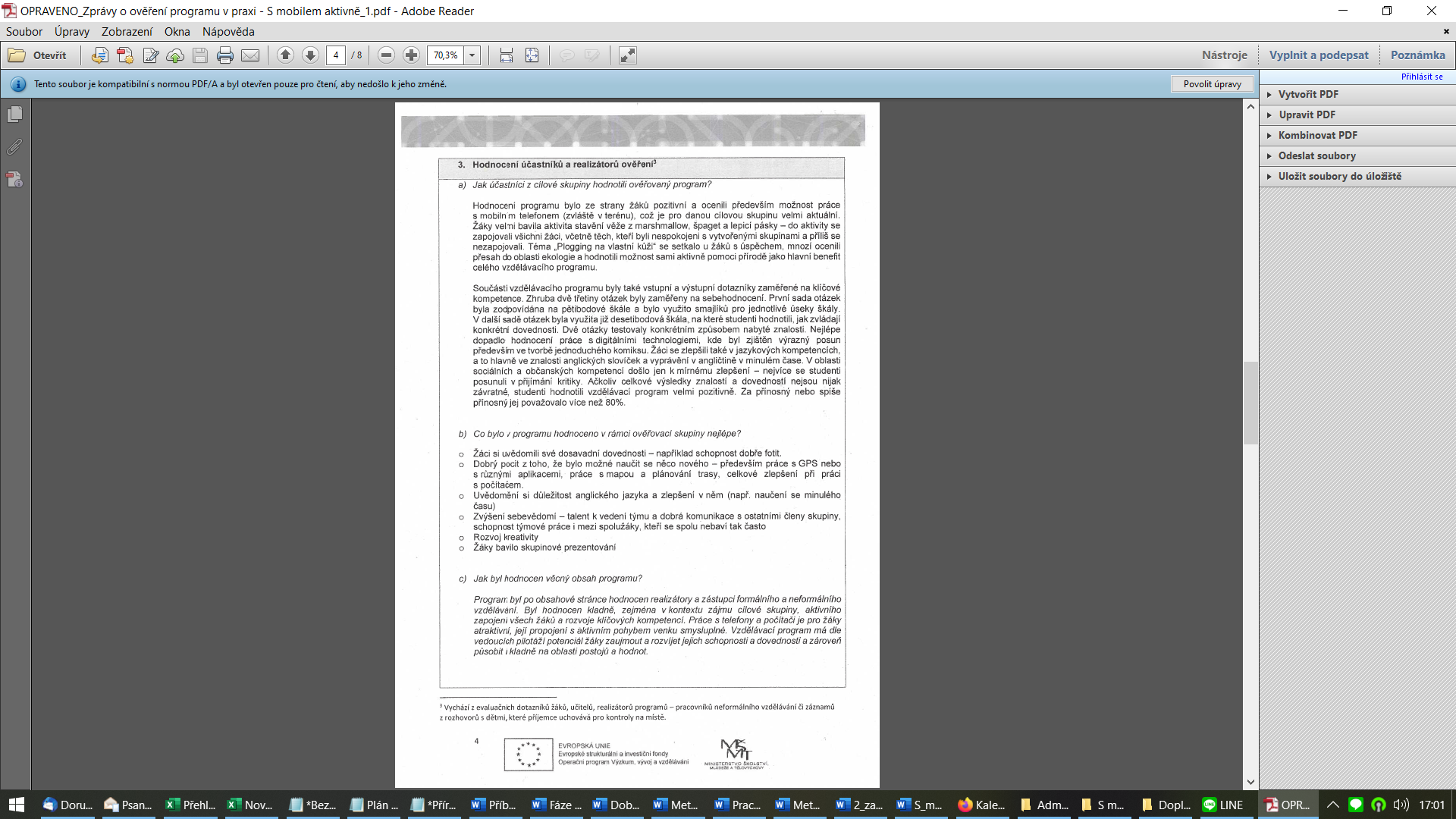
* Příloha 5.1 Kouzelná krabice – příklad
* Příloha 5.2 Květina – příklad
* Příloha 5.3 Brainstorming členských států EU – řešení
* Příloha 5.4 Prezentace eTwinning – metodická doporučení
* Příloha 5.5 Popis postupu založení otázky v Mentimeteru a ukázka WordCloudu
* Příloha 5.6 Strom pocitů – příklad
* Příloha 5.7 Prezentace GPS – metodická doporučení
* Příloha 5.8 Slovníček geocacherů – řešení
* Příloha 5.9 Prezentace geocaching – metodická doporučení
* Příloha 5.10 ANO/NE tabulka – řešení
* Příloha 5.11 Online tvorba komiksu
* Příloha 5.12 Nepravidelná slovesa – řešení
* Příloha 5.13 Vstupní kompetenční dotazník
* Příloha 5.14 Výstupní kompetenční dotazník

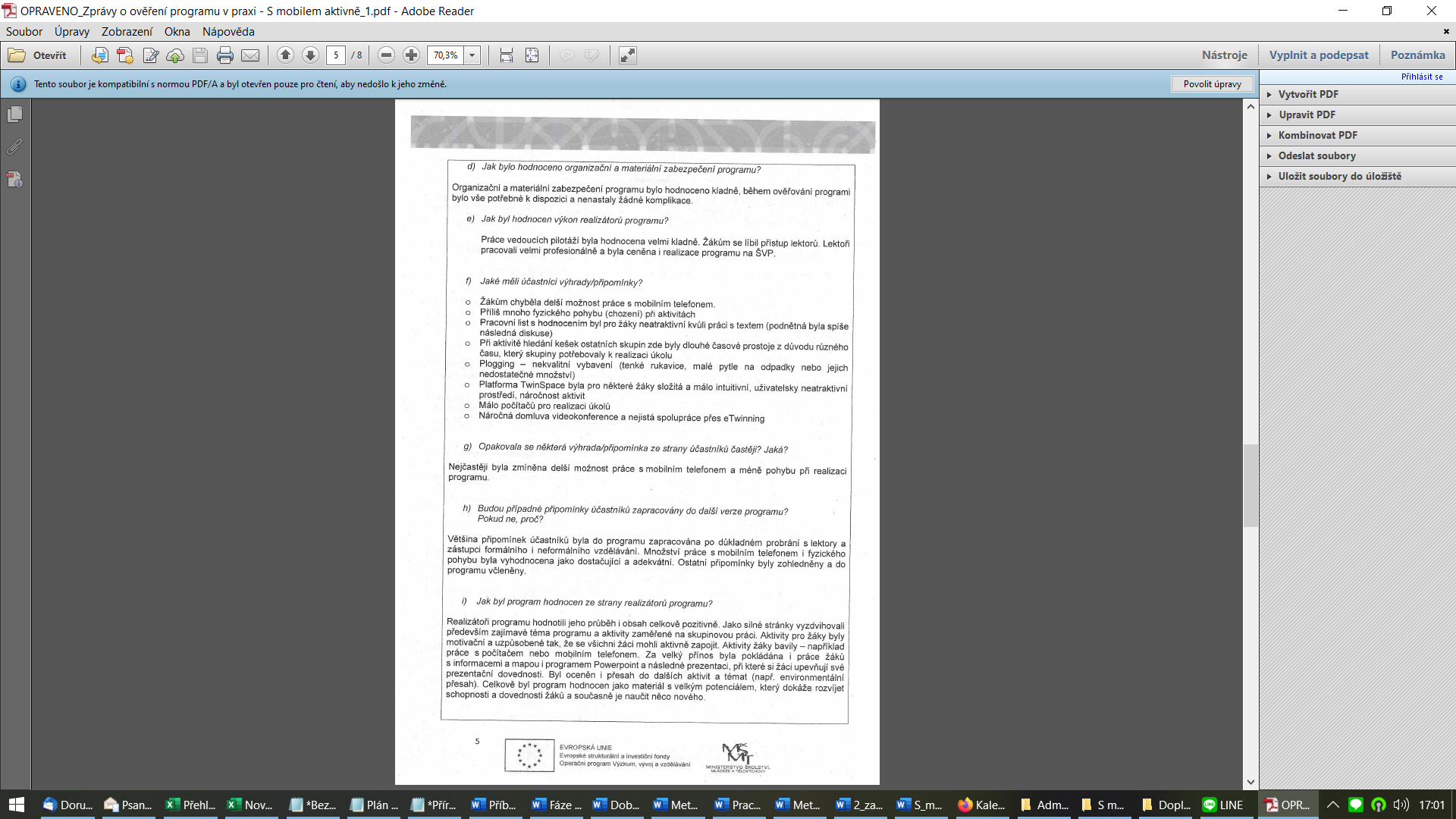
# 6 Příloha č. 3 – Závěrečná zpráva o ověření programu v praxi

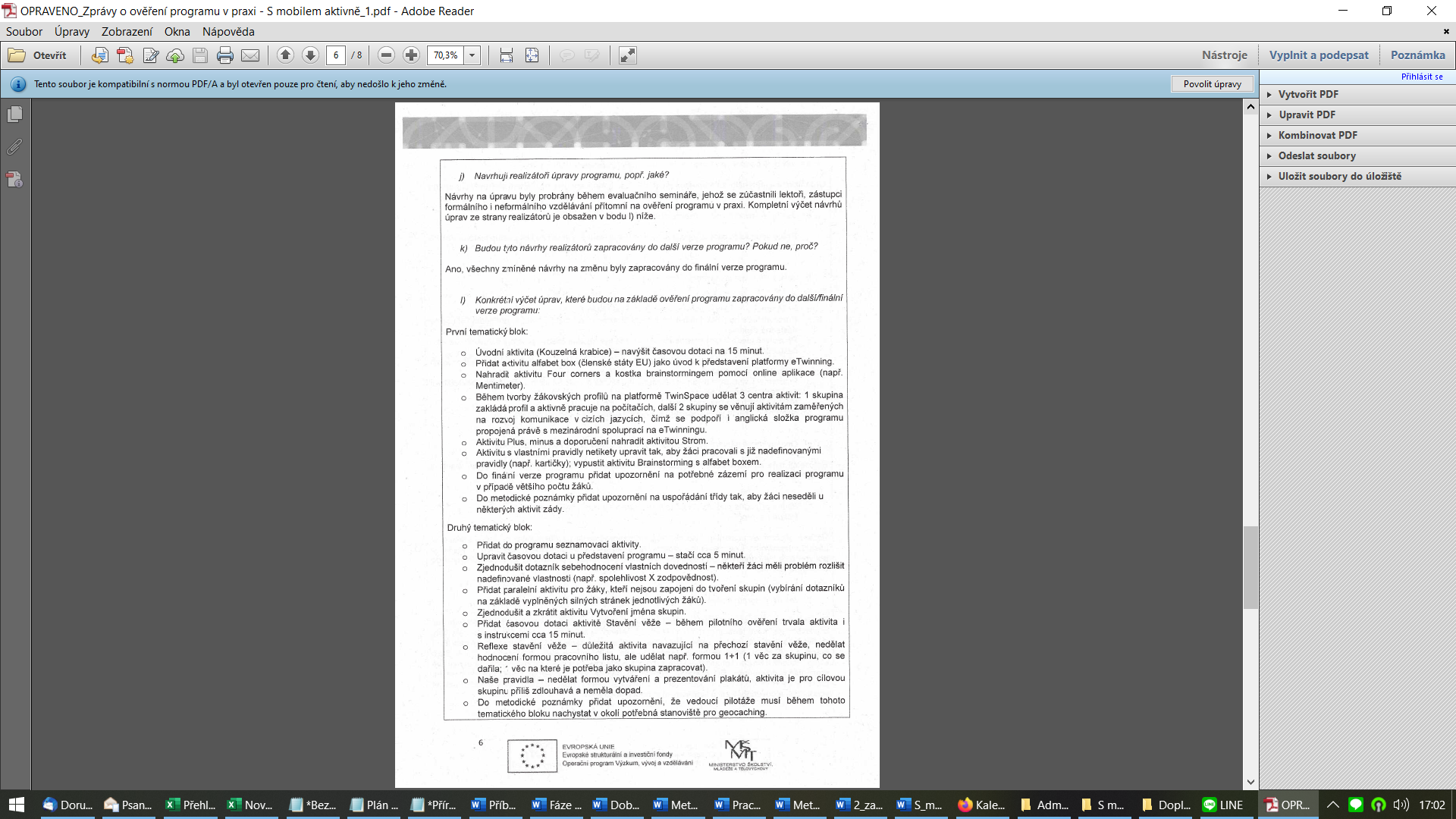


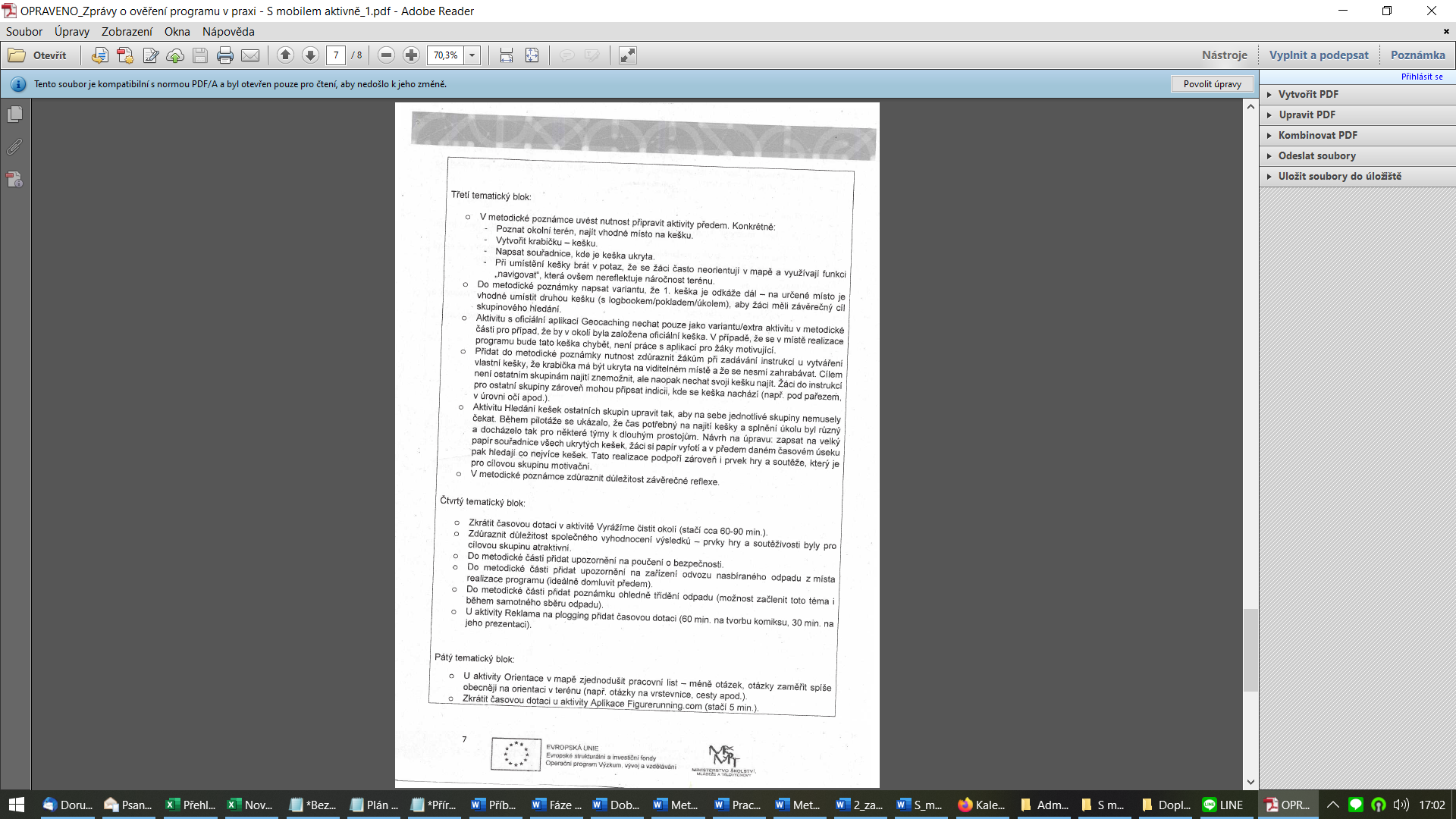


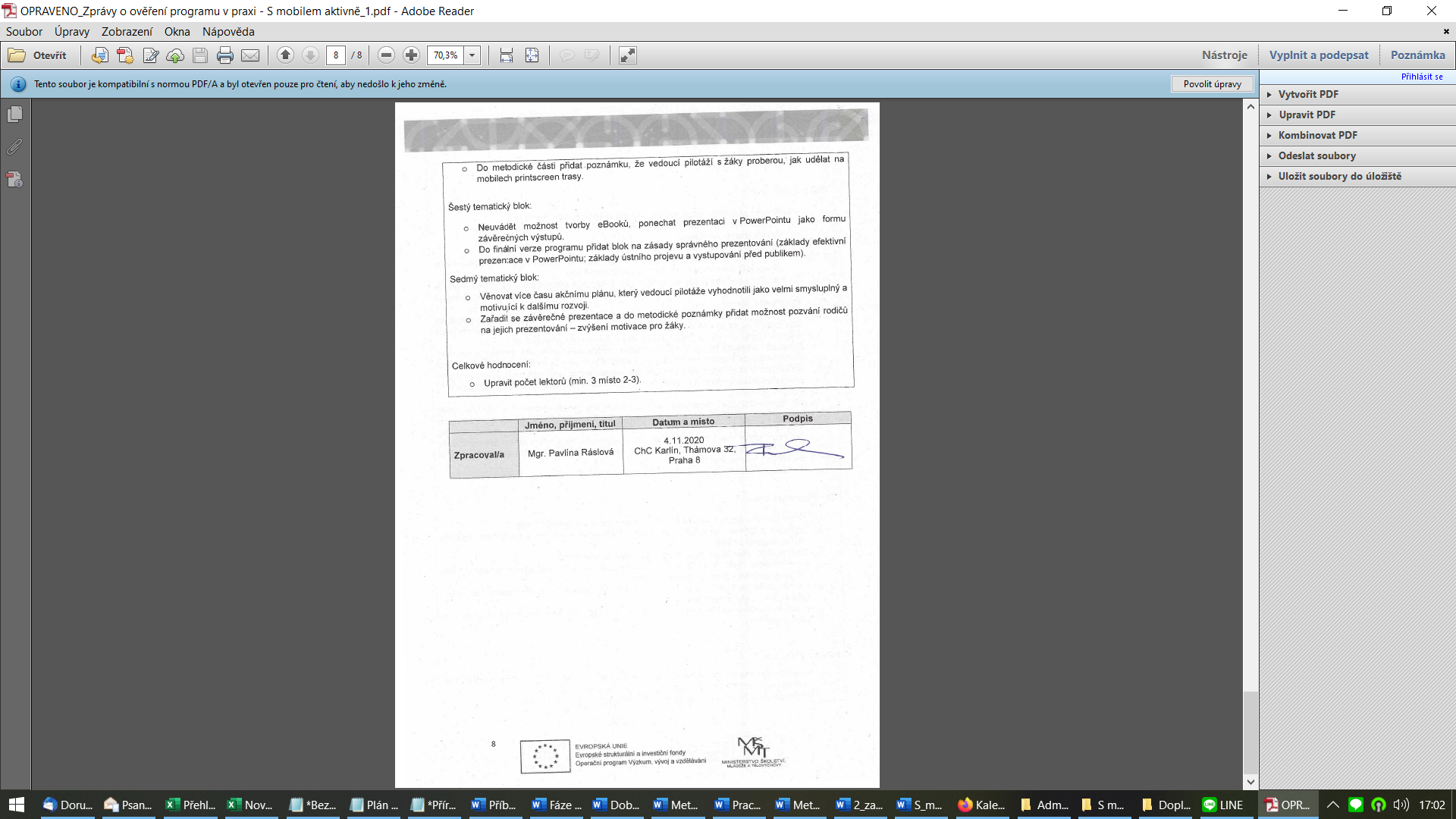












# 7 Příloha č. 4 - Odborné a didaktické posudky programu

# 8 Příloha č. 5 - Doklad o provedení nabídky ke zveřejnění programu

Pro portál RVP bude po schválení programu ŘO vyplněna požadovaná excelová tabulka „Detail výstupu“, která bude následně zaslána paní Lence Mazouchové.

# 9 Nepovinné přílohy

1. Z důvodu lepší přehlednosti bude v textu nadále používán zkrácený název programu *S mobilem aktivně 1.* [↑](#footnote-ref-1)
2. Vycházíme zde z výsledků výzkumu, který provedla Pedagogická fakulta Univerzity Palackého v Olomouci. Data byla sebrána od 27 177 respondentů ve věku 7–17 let v období 1. 2. – 1. 5. 2019. [↑](#footnote-ref-2)