

**S mobilem aktivně 2:**

***Varianta pro žáky 8. a 9. ročníků ZŠ   
a odpovídajících ročníků víceletých gymnázií***

Obsah

[1 Vzdělávací program a jeho pojetí 3](#_Toc87528508)

[1.1 Základní údaje 3](#_Toc87528509)

[1.2 Anotace programu 4](#_Toc87528510)

[1.3 Cíl programu 4](#_Toc87528511)

[1.4 Klíčové kompetence a konkrétní způsob jejich rozvoje v programu 5](#_Toc87528512)

[1.5 Forma 6](#_Toc87528513)

[1.6 Hodinová dotace 6](#_Toc87528514)

[1.7 Předpokládaný počet účastníků a upřesnění cílové skupiny 6](#_Toc87528515)

[1.8 Metody a způsoby realizace 6](#_Toc87528516)

[1.9 Obsah – přehled tematických bloků a podrobný přehled témat programu a jejich anotace včetně dílčí hodinové dotace 7](#_Toc87528517)

[1.10 Materiální a technické zabezpečení 11](#_Toc87528518)

[1.11 Plánované místo konání 11](#_Toc87528519)

[1.12 Způsob vyhodnocení realizace programu v období po ukončení projektu 11](#_Toc87528520)

[1.13 Kalkulace předpokládaných nákladů na realizaci programu po ukončení projektu 12](#_Toc87528521)

[1.14 Odkazy, na kterých je program zveřejněn k volnému využití 13](#_Toc87528522)

[2 Podrobně rozpracovaný obsah programu 13](#_Toc87528523)

[3 Metodická část 14](#_Toc87528524)

[3.1 Metodický blok č. 1 (Já online) – 4 vyučovací hodiny 17](#_Toc87528525)

[3.2 Metodický blok č. 2 (Vytvoření kmenových skupin, GPS a její využití) – 3 vyuč. hod. 24](#_Toc87528526)

[3.3 Metodický blok č. 3 (Geocaching) – 6 hod 31](#_Toc87528527)

[3.4 Metodický blok č. 4 (Plogging) – 5 vyuč. hod. 37](#_Toc87528528)

[3.5 Metodický blok č. 5 (Figurerunning) – 5 vyuč. hod. 42](#_Toc87528529)

[3.6 Metodický blok č. 6 (Tvorba reklamního spotu a závěrečné prezentace v angličtině) – 5 vyučovacích hodin 47](#_Toc87528530)

[3.7 Metodický blok č. 7 (Plánování projektů pro okolí, sdílení na Twinspace, závěrečné zhodnocení programu) – 4 vyučovací hodiny 52](#_Toc87528531)

[4 Příloha č. 1 – Soubor materiálů pro realizaci programu 57](#_Toc87528532)

[5 Příloha č. 2 – Soubor metodických materiálů 58](#_Toc87528533)

[Zpráva o ověření programu v praxi 59](#_Toc87528534)

[~~průběžná~~/závěrečná 59](#_Toc87528535)

[7 Příloha č. 4 - Odborné a didaktické posudky programu 67](#_Toc87528536)

[8 Příloha č. 5 - Doklad o provedení nabídky ke zveřejnění programu 67](#_Toc87528537)

[9 Nepovinné přílohy 67](#_Toc87528538)

# 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 2: Varianta pro žáky 8. a 9. ročníků 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** | 30.9.2021 |
| **Číslo povinně volitelné aktivity výzvy** | Aktivita č. 4: Propojování formálního a neformálního vzdělávání – rozvoj klíčových kompetencí |
| **Forma programu** | Prezenční |
| **Cílová skupina** | Žáci 8. a 9. ročníků 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, PhD. |
| **Specifický program pro žáky se SVP (ano x ne)** | Ne |

## 1.2 Anotace programu

Vzdělávací program *S mobilem aktivně 2* je určen pro žáky 8. a 9. ročníků ZŠ a odpovídajících ročníků víceletých gymnázií. Tento vzdělávací program rozšiřuje znalosti žáků, jak využívat digitální technologie ve svém životě a zároveň podporuje kreativní potenciál žáků a inspiruje žáky k vymýšlení inovativních řešení problémů spojených s nadměrným či pasivním využitím mobilního telefonu a podporu zdravého životního stylu.

Program vede žáky k reflexi toho, jak oni sami tráví čas na mobilu a dává jim prostor pro vymýšlení kreativních možností, jak lze mobil a digitální technologie obecně využít k podpoře zdravého životního stylu, zájmu o své okolí a aktivního občanství. Žáci si sami některé způsoby během programu vyzkouší (jde o geocaching, figurerunning a plogging) a zároveň se pokusí navrhnout způsob využití těchto aktivit pro širší veřejnost.

Program cílí také na rozvoj měkkých dovedností, zejména kooperaci a týmovou práci, rozvoj komunikačních dovedností jako diskutování, vyjednávání, hledání kompromisu, prezentování, dále práce s informačními technologiemi, komunikace v anglickém jazyce a rozvoj tvořivého myšlení u žáků.

Celý program probíhá ve spolupráci s minimálně jednou partnerskou školou přes platformu eTwinning. Žáci si s partnerem domluví společný harmonogram a podobu výstupu a následně v prostředí TwinSpace sdílí informace a své zkušenosti. Na závěr proběhne videokonference.

Oproti programu pro mladší žáky je zde kladen větší důraz na samostatnost týmů při práci na úkolech, žáci si zde samostatně vyhledávají potřebné informace na internetu, komunikují na internetu v angličtině s partnerskou školou a samostatně plánují aktivity pro širší veřejnost.

Klíčová slova: inovace, aktivní občanství, mobilní telefon, GPS, geocaching, plogging, figurerunning, propojování formálního a neformálního vzdělávání, klíčové kompetence

## 1.3 Cíl programu

Obecné cíle

Cílem programu je podpořit kreativní potenciál žáků prostřednictvím hledání a vymýšlení inovativní řešení problémů za pomocí mobilních telefonů. U žáků je rozvíjeno povědomí, že lze mobilní telefon použít inovativním způsobem, např. skrze využití aktivit s GPS k pohybu a rozvoji aktivního občanství. V rámci nabízených činností bude podporována především dovednost pracovat v týmu, komunikovat v mateřském i cizím jazyce, myslet tvořivě a využívat informační technologie.

Konkrétní cíle

Absolvent bude schopen:

* analyzovat cíl a kriticky zhodnotit smysl aktivit, ke kterým obvykle používá svůj mobilní telefon
* vysvětlit, co je to GPS, jak funguje a kde všude ji používáme
* navrhnout inovativní řešení vybraného problému ve svém okolí
* popsat a v praxi aplikovat tři aktivity, jak používat mobilní telefon k aktivnímu pohybu
* efektivně pracovat ve skupině (komunikovat, diskutovat, vyjednávat, hledat kompromisy, sebeovládat se, kritizovat konstruktivně)
* hodnotit své vlastní dovednosti i pokrok
* reflektovat a konstruktivně komentovat svou práci i práci celé skupiny
* formativně hodnotit své vrstevníky
* pracovat s kriteriálním hodnocením

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

* **Komunikace v cizích jazycích**: kooperace s partnerem skrze mezinárodní platformu eTwinning, práce s anglickými texty (např. článek o plogginugu) a anglickými zdroji, zpracování videodokumentu a uspořádání videokonference.
* **Sociální a občanské dovednosti (dle RVP kompetence sociální a personální)**: práce v kmenových skupinách, dělení do skupin na základě sebehodnocení vlastních silných stránek, team-buildingové aktivity, aktivity zaměřené na posilování sociálních dovedností, důraz na hodnocení a sebehodnocení, přemýšlení o vlastní spoluzodpovědnosti za životní prostředí, poznávání svého okolí, analýza pozitivních   
  a problematických míst, navržení řešení problémů.
* **Dovednost práce s digitálními technologiemi (dle RVP kompetence digitální)**: práce s mobilními telefony a notebooky, inovativní využití mobilů za pomocí záznamu GPS (geocaching, plogging, figurerunning), pořizování fotografií, tvorba videa, vytváření prezentace, sdílení na platformě eTwinning*.*

Průřezová témata

**Osobnostní a sociální výchova**: Vzdělávací program ve velké míře využívá práci ve skupinách jako hlavní formu práce. Program tak cílí na rozvoj celé řady aspektů z oblasti osobnostního rozvoje, zejména sebepojetí, sebepoznání, seberegulace a sebeorganizace, bližší poznávání spolužáků, budování mezilidských vztahů a pozitivních sociálních vazeb ve třídě. Metody využité v průběhu vzdělávacího programu podporují tvořivé myšlení žáků, dovednost řešit problémy, činit rozhodnutí   
a převzít zodpovědnost za výstup skupinové práce. Program klade důraz také na pravidla komunikace, včetně komunikace v online prostředí. Žáci pracují s pravidly komunikace v kybernetickém prostoru (netiketa).

**Environmentální výchova:** Jednotlivé aktivity představují žákům možnosti, jak lze využít mobilní telefon k podpoře aktivního a zodpovědného životního stylu, zejména k pohybu a uvědomování si prostředí, ve kterém se pohybují. Žáci hledají způsoby, jak své okolí zlepšovat (zejména během aktivity plogging, která je založena na sběru odpadků).

Mezipředmětové vztahy:

**Anglický jazyk**: komunikace s partnerskou školou v rámci eTwinning, práce s anglickými materiály   
a zdroji

**Český jazyk:** příprava prezentace, rozvoj komunikace a prezentačních dovedností

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

**Přírodopis**: otázky znečištění životního prostředí (plogging), vyhledávání přírodovědných a dalších zajímavostí o svém okolí v rámci geocachingu

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

**Fyzika**: co je to GPS a jak funguje

## 1.5 Forma

Forma vzdělávacích programů je prezenční. Doporučená forma realizace je během 2 projektových dnů ve škole (první a poslední tematický blok) a školy v přírodě. Forma je založená na prožitkovém učení   
a intenzivní týmové práci.

## 1.6 Hodinová dotace

32 vyučovacích hodin (1 vyučovací hodina = 45 minut)

Doporučená forma realizace:

* Přípravné setkání ve škole: 4 hod
* Škola v přírodě: 24 hod
* Závěrečné setkání ve škole: 4 hod

## 1.7 Předpokládaný počet účastníků a upřesnění cílové skupiny

Cílová skupina: žáci 8. a 9. ročníků a odpovídajících ročníků víceletých gymnázií

Doporučení počet: 20-25 žáků (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 a způsoby realizace**

* **Kreativní:** program podporuje kreativní potenciál žáků prostřednictvím hledání a vymýšlení inovativních řešení problémů a jejich následné zpracování.
* **Prožitkový**: Žáci jsou vedeni k vymýšlení kreativních způsobů využití mobilního telefonu; některé ze způsobů si vyzkouší na vlastní kůži (geocaching, plogging, figurerunning) a následně reflektují.
* **Zdraví prospívající**: Program vede k žáky k aktivnímu životnímu stylu a k pohybu v přírodě.
* **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 zájem o své okolí a zodpovědnost za životní prostředí, ve kterém žije (např. plogging). Program představuje mobilní telefony jakožto nástroje k aktivnímu občanství a aktivnímu přístupu ke svému okolí.
* **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, případně z ČR.
* **Jazykový**: Díky nabídnutí programu ostatním evropským školám prostřednictvím eTtwinningu je třeba, aby žáci komunikovali anglicky v prostředí TwinSpace. Program pracuje s anglickými texty a zdroji a začleňuje aktivity v anglickém jazyce.

**Metody**:

* projektově orientovaná výuka
* prožitkové učení, learning by doing
* CLIL (Content and Language Integrated Learning)
* kooperativní výuka
* metody kritického myšlení (tabulka V-CH-D, alfabet box, tabulka ANO/NE)
* metody formativního hodnocení (checklist, sady kritérií)
* techniky pro rozvoj reflektivních a metakognitivních dovedností (tabulka V-CH-D)

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

**Tematický blok č. 1 (Já online) – 4 vyučovací hodiny**

Cílem prvního tematického bloku je v první řadě se vzájemně seznámit s lektory a účastníky   
a vytvořit či posílit sociální vazby ve skupině, dále představit program eTwinning a platformu pro komunikaci mezi žáky TwinSpace, kde si žáci vytvoří svůj profil. Součástí úvodního bloku je také diskuze žáků nad pravidly netikety a strukturované zamyšlení nad tím, k čemu nejčastěji používají mobilní telefon.

Téma č. 1 (Vzájemné seznámení) – 1 vyučovací hodina

Úkolem první hodiny je představit lektora žákům interaktivní formou a dále vystavět či posílit sociální vazby mezi žáky prostřednictvím aktivity, jejíž cílem je především hledání společných znaků ve skupině, ale i objevování faktů, které činí jednotlivé žáky jedinečnými.

Téma č. 2 (eTwinning, TwinSpace) – 1 vyučovací hodina

Lektor prezentuje program eTwinning, jeho hlavní cíle a přínosy. Uvede rovněž několik ukázek úspěšných projektů a země, které se do eTwinningu mohou zapojit. Žáci si při té příležitosti opakují členské země EU. Součástí úvodního bloku je také prostředí TwinSpace, ve kterém si žáci následně vytvoří vlastní profil v angličtině.

Téma č. 3 (Pravidla netikety) – 2 vyučovací hodiny

Žáci se zamýšlí nad tím, co jim na internetu dělá radost a co jim naopak vadí, co je obtěžuje. Diskutují pravidla netikety, která jsou podle nich důležitá, a dávají je do kontextu s pravidly v kyberprostoru dle Virginie Shea. Cílem je u žáků posilovat uvědomění si vlastního chování na síti a případně jeho možné korekce. V druhé části se zamýšlí nad výsledky výzkumu sledující chování žáků na internetu, na informace si vytváří vlastní názor, sdílí ho ve dvojici   
i s celou třídou, polemizují, diskutují.

**Tematický blok č. 2 (Vytvoření kmenových skupin, GPS a její využití) – 3 vyučovací hodiny**

Studenti sdílí, co pro ně mobilní telefon znamená a k čemu ho nejčastěji používají, co jak důležité jsou pro ně jednotlivé aplikace, co pro ně znamenají, jaký mají smysl a cíl. Cílem druhé části je pak vytvořit kmenové skupiny, a to na základě žákovského sebehodnocení vlastních vlastností   
a dovedností. U nově vytvořených skupin pak budeme posilovat sociální vazby prostřednictvím team-buildingové aktivity.

Téma č. 1 (Já a mobilní telefon) – 1 vyučovací hodina

Společně s žáky nejprve zopakujeme, jaká témata jsme doposud, tedy v první bloku programu, zažili. Dále žáci prostřednictvím metody alfabet box vymýšlí asociace, které je napadají, když slyší slovo mobilní telefon. Z těchto slov pak společně s vyučujícím vytváří myšlenkovou mapu.

Téma č. 2 (Vytvoření skupin a team-building) – 1 vyučovací hodina

Žáci hodnotí své vlastnosti a dovednosti pomocí připravené tabulky. Posléze je třída anonymně, a tudíž co nejvíce objektivně rozdělena do skupin. Jako hlavní hledisko jsou brány v úvahu kompetence i osobnostní charakteristika jednotlivých žáků. Cílem je vytvořit heterogenní skupinu, která bude tvořena z různých typů žáků, kteří dohromady disponují co nejvíce různými vlastnostmi, schopnostmi a dovednostmi, které budou pro práci v programu důležité. Žáci v nových skupinkách absolvují team-buildingovou aktivitu, jejíž cíl je především poprvé zkusit spolupracovat na společném úkolu, ač zatím nesouvisí s obsahem programu. Svou první zkušenost z kooperace v nových skupinách reflektují.

Téma č. 3 (Co je to GPS a jak ji používáme v běžném životě) – 1 vyučovací hodina

Žáci se dozví, co je to GPS, jak funguje, které profese ji nejvíce potřebují a konečně jak je využívána v běžném životě (např. které aplikace v našem mobilním telefonu jsou na ni založeny). Současně se dozví, jak ji na škole v přírodě budou využívat oni sami.

**Tematický blok č. 3 (Geocaching) – 6 vyučovací hodiny**

Geocaching bude první outdoorovou aktivitou, kterou žáci vyzkouší na vlastní kůži   
a kterou je možné absolvovat jen s pomocí GPS. Žáci nejprve prozkoumávají, co geocaching je, následně si jej vyzkouší jako uživatelé a poté jako zakladatelé pokladů. Cílem aktivity je poznat své okolí.

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

V úvodu aktivizujeme žáky formou kinestetické metody, jejíž cílem je rozdělit třídu na žáky, které znají Geocaching a na ty které nikoli. Zkušenější žáci pak sdílí své dosavadní zážitky z hledání kešek s ostatními žáky, kteří tuto volnočasovou aktivity neznají. Vyučující dále prezentuje několik zajímavostí o geocachingu. Zdůrazníme především záměr autorů původních stránek objevovat historicky a geograficky zajímavá (či často zapomenutá) místa ve vlastní zemi i v zahraničí. Žáci se závěrem pokusí odhadnout význam slov, které geocacheři mají ve svém slovníku.

Téma č. 2 (Výlet za nejbližší keškou) – 1 vyučovací hodina

Žáci se seznamují s prostředím aplikace Geochaching v mobilních telefonech   
a vyhledávají poklady v bezprostředním okolí, které jsou v aplikaci dostupné. Poté vyráží společně hledat kešku, která je nejblíže. Pokud není jednoduše dostupná, založíme kešku vlastní.

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

Žáci pracují v týmech, do kterých se rozdělili předešlý den. Úkolem je vytvořit kešku, která bude mít speciální náležitosti. Každý poklad musí obsahovat list s informacemi o historických geografických nebo přírodních zajímavostech daného místa. Dále připojí 3 úkoly, které budou jejich spolužáci u nalezeného pokladu plnit. Tyto kešky ukryjí na jimi zvolené místo.

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

Skupiny vzájemně vyhledávají své poklady, plní úkoly a vše dokumentují fotografiemi   
a videi, která pořizují pomocí mobilního telefonu. Závěrem vše sdílí, oceňují, co se jim na pokladech ukrytých ostatními spolužáky líbilo nejvíce. Zároveň reflektují problematická místa ve svém okolí a přichází s návrhy možných řešení.

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

Plogging je moderním směrem ve fitness, který propojuje běh a sbírání odpadků. Jde tedy o jedinečné spojení, které umožňuje udělat něco pro svou kondici a zdraví a současně něco pro životní prostředí, ve kterém žijeme. Plogging představuje jedno z možných inovativních řešení problémů v okolí. 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 zážitky. Žáci si zde poprvé vyzkouší zaznamenat proběhlou trasu pomocí GPS v mobilu. Po zakončení sdílí žáci printscreeny proběhlých tras a fotografie s odpadem ve třídě i na Twinspace.

Téma č. 1 (Význam slova plogging) – 1 vyučovací hodina

Žáci nejprve odhadují význam slova plogging, následně své odhady porovnávají s informacemi, které naleznou na internetu a závěrem těmi, které si přečtou v připraveném článku. Objevené informace také porovnají se svými návrhy řešení problémů z předešlého bloku.

Téma č. 2 (Plogging na vlastní kůži) – 3 vyučovací hodiny

V této části programu si žáci vyzkouší plogging na vlastní kůži. Uběhnutou   
a vyčištěnou trasu zaznamenávají GPS trackerem. Ve dvojicích sbírají odpad, přičemž hlavním cílem je nasbírat co nejvíce litrů odpadu a zapojit se aktivně do řešení problému ve svém okolí.

Téma č. 3 (Propagace ploggingu) – 1 vyučovací hodina

Žáci se v závěru programu sejdou zpět v učebně, kde si vzájemně na mapě ukážou proběhlé trasy a objem odpadu, který sesbírali. Sdílí své zkušenosti z ploggingu a natáčí na mobilní telefony minutové video, které má být reklamou na plogging a které dokumentuje dobré řešení vybraného problému. Video má zároveň přesah i mimo účastníky programu tím, že zve ke spolupráci další žáky i dospělé.

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

Figurerunning je jednou z dalších běžeckých aktivit založených na poznávání svého okolí, využití GPS a zaznamenáváním proběhlé trasy. Hlavním cílem je nakreslit svým 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. Závěrem dne sdílí žáci své obrázky na TwinSpace, aby je mohli komentovat žáci z partnerských škol.

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

Žáci na základě několika obrázků zaznamenávající figurerunning odhadují, v čem dané téma spočívá a na jakých principech stojí. Aktivita je opět založena na využití GPS trackeru tentokrát s cílem „vykreslit“ během či chůzí do mapy nějaký obrázek. Figurerunning rozvíjí práci z předešlého dne a vede žáky k systematickému poznávání svého okolí. Nezaznamenáváme už jen víceméně náhodně projitou cestu při ploggingu, ale pečlivě plánujeme, kudy poběžíme, abychom na mapě vykreslili navržený obrázek.

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

Žáci vyráží ve skupinkách do okolí s cílem „nakreslit“ svým během či chůzí do mapy vybraný obrázek. Průběžně kontrolují, zdali se jim to daří, a případně upravují trasu. Během výletu pořizují fotografie zaznamenávající pozitiva i negativa a také screenshoty proběhnutých obrázků.

Téma č. 3 (Prezentace „kreseb v mapě) – 2 vyučovací hodiny

Žáci pracují v kmenových skupinkách, cílem je připravit prezentaci uběhnuté trasy (tedy záznam z GPS). V závěru dne si žáci vzájemně své trasy a fotografie prezentují ve dvojicích a diskutují nad nimi; následně vybírají a stahují 30-40 nejvýstižnějších fotografií z celého týdne. Některé z nich sdílí na TwinSpace.

**Tematický blok č. 6 (Tvorba reklamního spotu a závěrečná prezentace v angličtině) – 5 vyučovacích hodin**

Poslední blok je zaměřen na tvorbu výstupu, kterým bude PowerPointová prezentace s vloženými fotografiemi a videi z celého týdne a bude komentovat vybraný problém   
a možnosti jeho řešení („best practices“). Prezentace budou na závěrečném setkání představeny spolužákům. Žáci budou své prezentace hodnotit na základě předem daných kritérií.

Téma č. 1 (Zdravý životní styl, Tvorba reklamního spotu a ústní prezentace v anglickém jazyce) – 5 vyučovacích hodin

Žáci se v kmenových skupinách zamýšlí nad tématem zdravý životní styl, vytváří v kmenových skupinkách závěrečný výstup, kterým je ústní prezentace v angličtině a reklamní spot. Cílem je především shrnout zážitky, znalosti a dovednosti z celého týdne. Prezentace   
i spot mají mít jasná, předem daná kritéria. Součástí je také příprava na ústní prezentaci v angličtině v délce 7–10 minut. Skupinky promítnou svůj spot a doplní ho ústní prezentací přeloženou do angličtiny, dostanou zpětnou vazbu od vyučujících i od svých vrstevníků. Celá prezentace je zároveň natáčena na video.

**Tematický blok č. 7 (Plánování projektů pro okolí, sdílení na Twinspace, závěrečné zhodnocení programu) – 4 vyučovací hodiny**

Téma č. 1 (Návrhy projektů na další spolupráci) – 3 vyučovací hodiny

Žáci ve skupinkách plánují aktivity pro širší veřejnost. Návrhy na své projekty prezentují ostatním spolužákům.

Téma č. 2 (Sdílení videozáznamů, komentování aktivit a závěrečné hodnocení programu) –   
1 vyučovací hodina

V úvodu žáci nahrají videozáznamy z prezentací na Twinspace. Nakonec dostanou žáci příležitost ohodnotit celý průběh a vyjádřit se k realizaci. Pro podpoření diskuze a zapojení všech žáků do závěrečného hodnocení využijeme nejprve techniku think-pair-share, jejímž cílem je přimět přemýšlet žáky nejprve samostatně, dále je nechat porovnat a propojit pohledy ve dvojici a až poté sdílet nápady v celé skupině. Hlavní otázkou k diskuzi je: Co na programu oceňuji a co bych naopak doporučil/a udělat jinak?

## 1.10 Materiální a technické zabezpečení

* Tabule
* Projektor
* Počítače s připojením na internet – alespoň 1 do skupiny po 4-6 žácích
* Mobilní telefony s připojením na internet a GPS – alespoň 1 do skupiny po 4-6 žácích
* Kancelářské potřeby: flipchartové papíry, post-it bločky, popisovače na flipchart, popisovače na bílou tabuli, A4 bílé, zelené a žluté, nůžky, provázek
* Plastové krabičky 6x
* Špagety, marshmellow – pytlíček do každé skupiny

## 1.11 Plánované místo konání

Vzdělávací program může probíhat ve škole či v organizaci neformálního vzdělávání, v případě doporučené formy realizace na škole v přírodě pak v areálu s dostatečným internetovým pokrytím   
a prostorovým zajištěním. Ve všech případech je potřeba zajistit dostatečné materiální a technické zabezpečení (viz 1.10).

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

Nabízí se několik možností, jak program realizovat. Doporučená forma realizace programu je během školy v přírodě (hlavní část) a dvou projektových dní ve škole (úvodní a závěrečný blok). Dále je možné program uskutečnit také v rámci pravidelného odpoledního kroužku či vybrat jen jednu dílčí aktivitu (geocaching, plogging či figurerunning) a se žáky ji vyzkoušet jednorázově v rámci projektové dne, sportovního týdne, dne úklidu apod.

V každém případě nejlepším zdrojem informací pro vyhodnocení vícedenních i jednodenních projektů jsou nám **pravidelné reflexe** se žáky po každém bloku. V rámci nich zjistíme, co se naučili, jak přínosné to pro ně bylo i jak se jim danými metodami pracovalo. Klíčové je na konci každého bloku u žáků posilovat vědomí, že přestože se jim zdá, že jde o hru, učí se celou řadu dovedností, na které v tradiční výuce není obvykle prostor ani čas. Pokud tedy během reflexe nezazní klíčové kompetence, které byly v bloku rozvíjeny, vyučující by je měl ve svém komentáři doplnit.

Další doporučenou metodou sběru dat je **pozorování žáků** během práce. Je dobré se vždy zapojit jen na jeden dílčí aspekt, např. Jak se žáci do jednotlivých metod zapojují? Co jim činí obtíže? Co jim jde naopak snadno až příliš snadno? Ve kterých typech aktivit cítím největší míru zapojení? Kde naopak nespolupracují vůbec a co za tím může být? Vždy bude záležet na tom, do jaké míry jsou žáci na aktivizační výukové metody zvyklí. Pokud nemají s přístupy k výuce jako je kooperativní vyučování, RWCT či CLIL žádné nebo malé zkušenosti, bude reflexe, vzájemné sdílení a jejich zpětná vazba ještě důležitější, než pokud žáci již takovou zkušenost mají.

## 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 2: Varianta pro žáky 8. a 9. ročníků ZŠ a odpovídajících ročníků víceletých gymnázií* s doprovodnými materiály, jehož autorem je Channel Crossings s. r. o., podléhá 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 2: Varianta pro žáky 8. a 9. ročníků 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* 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_2/S_mobilem_aktivne_2_zakovsky%CC%81%20sesit.docx>

PDF: <https://filedn.com/lsBVgSr0PfSJIhl2KR8cjnu/Skola40/S_mobilem_aktivne_2/S_mobilem_aktivne_2_zakovsky%CC%81%20sesit.pdf>

# 3 Metodická část

**Uvedení do tématu**

Vzdělávací program *S mobilem aktivně 2: Varianta pro žáky 8. a 9. ročníků ZŠ a odpovídajících ročníků víceletých gymnázií[[1]](#footnote-2)* si klade za cíl inspirovat žáky k inovativnímu využití digitálních technologií, konkrétně mobilního telefonu. Diskuze už v současné době není jen o tom, zdali dospívajícím omezovat přístup k mobilnímu telefonu a internetu či ne, ale spíše o aktivitách, které jim nabídnout, aby mohli využívat mobilní zařízení, být na sociálních sítí a současně dělat něco prospěšného, ať už pro své zdraví či pro okolí.

Cílem tedy není mobilní telefon zakázat či zásadně redukovat, ale spíše hledat smysluplné alternativy k nekonečnému scrollování a proklikáváni odkazů a videí, z nichž žáci zhlédnou obvykle jen prvních pár sekund. Na tom se ostatně shoduje i tým odborníků na Pedagogické fakultě Univerzity v Olomouci, který tento výzkum provedl. Nabídnutí smysluplných aktivit, kterým se žáci mohou se svým mobilním zařízením věnovat, vidí také jako jednu z možností, jak omezit rizikové chování dětí na internetu. Tento program cílí právě na tyto alternativy, konkrétně jak využívat svůj mobilní telefon k pohybu, rozvoji aktivního občanství, čištění přírody a hledání řešení problémů ze svého okolí, hledání pokladů ukrytých v přírodě i ve městě, současně s možností sdílet vše s přáteli na sociálních sítích, vzájemně se povzbuzovat k většímu výkonu a inspirovat ostatní k podobným aktivitám. Zároveň tento program v závěrečné části nutí žáky přemýšlet na zdravým životním stylem a vede je k plánování, jak využít vyzkoušené aktivity k propagaci a podpoře zdravého životního stylu ve svém okolí.

Vzdělávací program tak podporuje kreativní potenciál žáků a vede je k zamyšlení se nad problémem pasivního využívání digitálních technologií. Žáci jsou vedeni k vymýšlení a praktickému vyzkoušení si několika možných řešení tohoto problému.

**Přínos neformálního vzdělávání**

Neformální vzdělávání umožňuje zaměřit pozornost méně na vzdělávací obsah a znalosti a více na rozvoj klíčových kompetencí, a to především prostřednictvím zážitkového učení, týmové práce, her   
a pohybu v přírodě, ale i systematicky zaváděných metod kritického myšlení, reflexí či technik formativního hodnocení. Vzdělávací program klade na tento přístup a zmíněné metody důraz. Využití prvků neformálního vzdělávání v kontextu vzdělávání formálního směřuje pozornost na rozvoj tzv. měkkých dovedností, které jsou pro život ve 21. století klíčové. Mezi tyto dovednosti patří například schopnost naslouchat ostatním, respektovat odlišnosti a různé názory, vyjednávat, prezentovat vlastní názor a ovládat vlastní emoce, schopnost těžit z diverzity v rámci týmu.

Program se dále soustředí na podporu rozvoje jazykových dovedností v angličtině (konkrétně práce   
s autentickými zdroji – články a videi), rozvoje aktivního občanství (probuzení zájmu o životní prostředí ve kterém žiji, a chuti přispět k péči o něj) a schopnost přicházet s vlastními nápady a realizovat je (vytváření pokladů v rámci geocachingu, tvorba videa o ploggingu, závěrečná prezentace zážitků). Celý program je založen na práci s technologiemi, které žáci aktivně používají napříč aktivitami.

Dalším pozitivem je to, že žáci zažijí učitele v roli, ve které se žákům stává spíše partnerem. Role učitele napříč programem se proměňuje, vždy je však pouze v pozadí. Hlavní aktivita a zodpovědnost za učení je v rukou žáků. Učitel především aktivizuje žáky, motivuje je k práci a facilituje proces jednotlivých aktivit. Další jeho významným úkolem je dávat žákům pravidelnou popisnou zpětnou vazbu a rozvíjet jejich potenciál prostřednictvím formativního hodnocení, jehož cíle i dílčí techniky jsou obsaženy napříč tímto vzdělávacím programem. Mimo jiné totiž umožňují žákům verbalizovat a tím si i zvědomit, co se jim daří, co jim naopak nejde, co se aktuálně vlastně učí a proč je to pro ně (v tuto danou chvíli   
i do budoucna) důležité.

**Klíčové kompetence a způsob jejich rozvoje**

Komunikace v cizích jazycích

Žáci během programu používají anglické zdroje a materiály (např. článek o ploggingu, vyhledávání informací na anglických stránkách), procvičují své znalosti základní slovní zásoby a gramatických struktur v angličtině. Tyto dovednosti posléze využívá při komunikaci se žáky z partnerské školy. Hlavním přínosem programu v této oblasti je vytvoření podmínek, ve kterých žáci budou moci použít cizí jazyk v reálném životě. Vzdělávací program tak klade důraz na využití jazyka jako reálného prostředku pro komunikace (nejedná se o pouhé procvičování bez reálného dopadu mimo školu).

Sociální a občanské schopnosti (dle RVP kompetence sociální a personální)

Žáci po většinu programu pracují v kmenových skupinách a jsou vedeni k posílení sociálních dovedností (naslouchání, respektování odlišných názorů, argumentace, rozdělení rolí v rámci skupiny, nastavování a sledování skupinového cíle, hledání kompromisů). Samotné dělení do skupin podporuje rozvoj sociálních dovedností. Žáci se dělí demokratickou metodou založenou na sebehodnocení (skupina je složena vyváženě dle silných stránek žáků). Spolupráce je podpořena team-buildingovými aktivitami. Program podporuje také vrstevnické hodnocení, které k budování sociálních kompetencí významně přispívá. S ohledem na občanské schopnosti je významným prvkem programu uvažování nad vlastní spoluzodpovědností za životní prostředí, ve kterém žijeme. Při všech aktivitách žáci aktivně poznávají svoje okolí, hledají a hodnotí jeho pozitiva a negativa a navrhují řešení problémů. Při ploggingu se navíc aktivně podílí na čištění přírody od odpadu a v závěrečné části plánují akce pro širší veřejnost a mladší spolužáky.

Schopnost práce s digitálními technologiemi (dle RVP kompetence digitální)

Vzdělávací program stojí na kreativním využití digitálních technologií. Žáci v průběhu pracují s mobilními telefony i notebooky. Dozvědí se, jak funguje systém GPS a v jakých aktivitách ho lze využít (geocaching, plogging, figurerunning). Během programu také pořizují a upravují fotografie, vytváří   
a upravují videa. Žáci sdílí výstupy své práce elektronicky přes platformu eTwinning.

**Vstupní předpoklady**

Vzdělávací program *S mobilem aktivně 2* si dává za cíl stát se národním či mezinárodním tím, že bude probíhat ve spolupráci s partnerskou školou či jinou organizací přes platformu eTwinning. eTwinning umožňuje učitelům získat ke spolupráci české či zahraniční partnerské školy, které budou paralelně pracovat na stejném tématu a své zkušenosti sdílet. Program počítá s možností mezinárodní spolupráce, je tedy 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.

Pokud u žáků cítíme, že potřebují větší oporu v anglickém jazyce, pak můžeme zvolit některé aktivity   
a strategie z programu *S mobilem aktivně 1* pro 6. a 7. ročníku ZŠ a odpovídající ročníky víceletých gymnázií, kde se počítá s nižšími jazykovými dovednostmi žáků, a tudíž i s větší oporou (různá přípravná cvičení, ve kterých si žáci „nanečisto“ procvičí to, co pak budou potřebovat v komunikaci se zahraničními spolužáky na TwinSpace nebo v rámci tvorby výstupů).

**Vhodné modifikace programu**

Doporučená forma realizace programu je během školy v přírodě (hlavní část) a dvou projektových dní ve škole (úvodní a závěrečný blok). Program je možné uskutečnit také v rámci pravidelného odpoledního kroužku. Nabízí se také vybrat jen jednu dílčí aktivitu a se žáky ji vyzkoušet v rámci projektové dne, sportovního týdne, dne úklidu apod.

V případě omezeného času, je možné vybrat jen jednu či dvě z dílčích aktivit (geocaching, figurerunning či plogging). Je však vhodné zachovat úvodní bloky, kde se žáci dozvídají o principu GPS, na jejímž používání jsou všechny tyto aktivity založeny, a o možnosti využívat tyto aktivity jako prostředky k poznávání svého okolí a identifikace případných problémů. Doporučujeme také v každém případě nevynechávat prezentační část, ve které žáci mohou shrnout, na čem pracovali, jaká řešení navrhli, pochlubit se ostatním, a procvičit si své prezentační dovednosti.

**Možné komplikace a návrhy na jejich řešení**

Program podporuje mimo jiné také rozvoj dovednosti reflektovat vlastní práci, ocenit, co se povedlo, identifikovat chyby a problémy, poučit se z nich a navrhnout řešení či podněty ke zlepšení. K tomu je potřeba systematicky zavádět reflektivní techniky na konci každého bloku (projektového dne). Pilotní ověření ukázalo, že je dobré pro každou takovou činnost požádat žáky, aby se sedli či alespoň stoupli do kroužku. Podpoří to pozornost i vzájemné naslouchání a sdílení. V případě, že žáci sedí v klasickém uspořádání lavic, mohou ztrácet při těchto aktivitách pozornost a zájem naslouchat.

Úspěšnému průběhu programu pomůže proto flexibilní uspořádání lavic ve třídě či jiném prostoru, kde program probíhá. Díky němu je pak možné žáky pohotově seskupovat podle charakteru činnosti   
a formy práce, která právě probíhá (dvojice, skupinky, celá třída v kruhu).

Komplikací může být bezpochyby nedostatek dospělých, kteří by mohli žáky doprovázet při aktivitách v přírodě. Je vždy možné skupinky po 4 spojit do skupinek po 8, vždy ale platí, že se díky tomu budou někteří žáci méně zapojovat, stanou se pasivními, neboť nebude nutné se neustále aktivně rozhodovat, přicházet s nápady a diskutovat je, neboť se ve velké skupině snáze najde lídr, který to vše zařídí   
a méně aktivní žáci se tak povezou. To platí v tomto programu nejen pro pohyb v přírodě, ale i během práce na počítači. Pro úspěšnou realizaci je skutečně nutné mít mobilních telefonů a počítačů alespoň šest. Pokud jich bude více, není to nikdy na překážku.

**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 (Vhodná literatura a další inspirace), 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**

DOČEKAL, Daniel, Jan MÜLLER, Anastázie HARRIS a Luboš HEGER. *Dítě v síti: manuál pro rodiče   
a učitele, kteří chtějí rozumět digitálnímu světu mladé generace*. Praha: Mladá fronta, 2019. Flowee. ISBN 978-80-204-5145-3.

GRECMANOVÁ, Helena, Eva URBANOVSKÁ a Petr NOVOTNÝ. *Podporujeme aktivní myšlení   
a samostatné učení žáků*. Olomouc: Hanex, 2000. ISBN 80-85783-28-2.

HAVLÍČKOVÁ, Daniela a Kamila ŽÁRSKÁ. *Kompetence v neformálním vzdělávání*. Praha: Národní institut dětí a mládeže Ministerstva školství, mládeže a tělovýchovy, 2012. ISBN 978-80-87449-18-9.

PRINCE, Emma-Sue. *7 měkkých dovedností, které vás posunou kupředu*. Přeložil Helena HARAŠTOVÁ. V Brně: BizBooks, 2016. ISBN 978-80-265-0451-1.

SHEA, Virginia. *Netiquette [pbk]: Forward by Guy Kawasaki.* Cornell University: Albion Books, 1994. ISBN 0963702513, 9780963702517

STEINBERG, S. *Netiquette Essential. New Rules for Minding Your Manners in a Digital World.* TechSavvy Global LLc., 2016. ISBN-13: 978-1300709657, ISBN-10: 1300709650

## 3.1 Metodický blok č. 1 (Já online) – 4 vyučovací hodiny

Záměrem prvního tematického bloku je vzájemně se seznámit či blíže poznat, navodit pozitivní atmosféru a posílit sociální vazby ve skupině, dále představit projektový záměr, program eTwinning   
a platformu pro komunikaci mezi žáky TwinSpace, kde si žáci vytvoří svůj profil. Součástí úvodního bloku je také diskuze účastníků nad pravidly netikety a výsledky výzkumu monitorujícího chování dnešních dětí na internetu.

Přínosy neformálního vzdělávání, které budou zúročeny ve formálním vzdělávání:

* Posilování sociálních vazeb v rámci třídy prostřednictvím her aktivizačních metod (Osobní myšlenková mapa, Beruška), rozvíjení vzájemného respektu k odlišnostem nejrůznější povahy.
* Zacílení na morální rozvoj, formování hodnot, postojů a praktické etiky, konkrétně posilování zodpovědnosti žáků za jejich chování na internetu.
* Konfrontaci žáků s názory a pohledy ostatních spolužáků.

Cíle tohoto bloku jsou:

* diskutovat a nacházet to, co nás spojuje
* objevovat vlastnosti, koníčky a zkušenosti, které mají jednotliví členové jedinečné
* hledat souvislosti a posilovat schopnost interpretace
* zhodnotit, čím pro nás eTwinning může být přínosný
* vyjmenovat, které státy jsou členy Evropské unie, a tedy i potenciální partneři v eTwinningu
* použít jazykové dovednosti v angličtině pro skutečnou komunikaci v praxi
* použít digitální kompetence při práci s počítačem a konkrétně v prostředí TwinSpace
* zhodnotit, co mi na internetu a sociálních sítích dělá radost a co mi naopak vadí
* komparovat seznam vlastních pravidel netikety s verzí Virginie Shea, autorky knihy Netiquette
* konfrontovat své názory s výsledky výzkumu chování dětí na internetu

**3.1.1 Téma č. 1 (Vzájemné seznámení) – 1 vyuč. hod.**

Cílem první hodiny je se vzájemně seznámit prostřednictvím aktivizačních metod a navodit příjemnou pracovní atmosféru, rozvíjet u žáků empatii i vzájemný respekt. V první aktivitě poznají žáci vyučujícího či se o něm dozví něco nového. Ve druhé aktivitě naopak vyučující dostane možnost prozkoumat, jací jsou a co mají rádi jeho žáci.

Téma rozvíjí následující klíčové kompetence:

* Sociální a občanské schopnosti (dle RVP kompetence sociální a personální): práce ve skupině, diskuze, hledání společných a jedinečných rysů, nastavení respektující atmosféry.

**1. Osobní myšlenková mapa (15 min)**

Vyučující se s žáky přivítá a sdělí jim téma vzdělávacího programu a organizační body (délka setkání, celkový počet setkání, přestávky apod.). Na úvod proběhne krátká aktivita, během které se vyučující žákům kreativním způsobem představí.

Vyučující na tabuli vytvoří jednoduchou myšlenkovou mapu, v jejímž středu je jeho jméno a okolo různé číslovky, které se pojí s jeho osobností, např. číslo 2 může značit počet psů, které vyučující vlastní, což žáky navede k tomu, že má rád zvířata a procházky v přírodě (příklad mapy v Příloze 5.1). Žáci tímto způsobem hádají informace o vyučujícím. Tuto aktivitu je vhodné zařadit i v případě, že žáci vyučujícího znají (může se jednat např. o jejich učitele), tak aby se od samého začátku nastavil mezi vyučujícím   
a žáky partnerský, méně formální vztah.

Cílem této aktivity je:

* Představení vyučujícího,
* nastavení přátelské, pozitivní a méně formální atmosféry,
* posílení schopnosti empatie a kreativního myšlení,
* hledání souvislostí,
* vymýšlení variant a interpretací,
* neformální seznámení se s metodou myšlenkové mapy.

*Tipy a doporučení*: Zaujetí žáků a partnerský vztah mezi učitelem a žáky můžeme podpořit zařazením alespoň jedné slabé stránky vyučujícího (např. 30 – tolik minut trvá, než ráno vyleze z postele apod.).

**2. Beruška (30 min)**

Ve druhé části hodiny jsou pak žáci rozděleny do skupin a pracují na aktivitě Beruška, jejíž hlavním úkolem je diskutovat a objevovat, co mají v rámci skupiny společného a čím jsou naopak jedineční. Vše zakreslují do velkého obrázku berušky (Příloha 4.1). Do teček kreslí vše, co je spojuje. Na nožky pak zaznamenávají to, co mají jednotliví žáci jedinečného, čím jsou výjimeční. K nožkám píšou svá křestní jména. Poté si skupiny plakáty vymění a vzájemně se snaží formulovat, co vše se o spolužácích dozvěděli (např. *Všichni máte rádi zmrzlinu. Nikdo nemá rád matematiku. Kačka jezdí na koni*.). Příklad vyplněné Berušky je v Příloze 5.2.

*Tipy a doporučení*: Pokud máme málo času, mohou žáci alespoň jednu část zapisovat nikoli zakreslovat. Například společné věci zakreslují, jedinečné jen zapisují. Není potřeba je pak ve druhé fázi hádat, skupinka informace na nožkách jen přečte. Je však dobré zachovat alespoň jednu část, kdy budou žáci kreslit, ta pak ve druhé části aktivity umožní odhadování a rozvíjení divergentního myšlení. Zapojíme tak žáky více různých učebních stylů a inteligencí, zejména vizuální a kinestetické typy.

Tato metoda funguje velmi dobře i v kolektivech, které už se vzájemně znají. Pro žáky je snadnější začít, obvykle vyplní rychle 4 tečky. O dalších třech pak musí intenzivněji diskutovat, často tak objeví něco, co o sobě doposud nevěděli.

**3.1.2 Téma č. 2 (eTwinning a TwinSpace) – 1 vyuč. hod.**

Hlavní cíl druhé hodiny je představit záměr projektu (časová dotace, forma realizace, téma aktivního využití mobilních telefonů pro podporu poznávání svého okolí a hledání inovativních přístupů k problémům), eTwinning, jeho hlavní cíle a různé podoby realizace projektů a spolupráce s partnery, dále aktivizovat anglickou slovní zásobu a základní gramatické struktury a vytvořit si svůj profil v prostředí TwinSpace.

Téma rozvíjí následující klíčové kompetence:

* Schopnost práce s digitálními technologiemi (dle RVP kompetence digitální): představení platformy eTwinning, práce na žákovských profilech v TwinSpace, využívání digitálních technologií pro národní či mezinárodní spolupráci.
* Komunikace v cizích jazycích: práce na profilech v angličtině, představení partnera, specifikace cíle a harmonogramu spolupráce.

**1. Představení programu eTwinning (15 min)**

Předpokladem k realizaci vzdělávacího programu je připravený záměr, téma aktivity a navázaná spolupráce s partnerskou školou v ČR či zahraničí. Hlavním tématem, které žáci během programu blíže specifikují na základě svých zkušeností a poznatků a na základě spolupráce s partnerskou školou, je kreativní využití digitálních technologií (zejména mobilních telefonů) pro podporu aktivního životního stylu a aktivního občanství (návrhy inovativních řešení problémů v okolí). Vzdělávací programu tak předpokládá, že žáci platformu eTwinning a její základní funkce již znají. Nicméně vzhledem k různé kvalitě spolupráce a k různě zaměřeným projektům a výstupům je vhodné na úvod zařadit její připomenutí / představení.

Vyučující představí eTwinning pomocí prezentace. Prezentace je dostupná na následujících odkazech:

PPTX: <https://filedn.com/lsBVgSr0PfSJIhl2KR8cjnu/Skola40/S_mobilem_aktivne_2/S%20mobilem%20aktivne%202_Prezentace_eTwinning.pptx>

PDF: <https://filedn.com/lsBVgSr0PfSJIhl2KR8cjnu/Skola40/S_mobilem_aktivne_2/S%20mobilem%20aktivne%202_Prezentace_eTwinning.pdf>

OPD: <https://filedn.com/lsBVgSr0PfSJIhl2KR8cjnu/Skola40/S_mobilem_aktivne_2/S%20mobilem%20aktivne%202_Prezentace_eTwinning.odp>

Poznámky k prezentaci:

**Slide 1 + 2**

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. Zmíníme, že právě i náš projekt bude nabídnut dalším školám pod názvem *How a mobile phone can make us move and care*.

**Slide 3**

Do eTwinningu se mohou zapojit:

* Všechny členské státy EU
* Další nečlenské státy v Evropě: Albánie, Bosna a Hercegovina, Severní Makedonie, Island, Lichtenštejnsko, Norsko, Srbsko a Turecko.
* Do eTwinning Plus jsou zapojené také země sousedící s Evropou: Arménie, Ázerbájdžán, Gruzie, Moldávie, Ukrajina, Tunisko, Jordánsko a Libanon.

**Slide 4**

Žáci přichází s nápady, v čem je eTwinning přínosný. Mohou zaznít následující podněty:

* Propojení učitelů a žáků bez nutnosti fyzického vycestování,
* možnost porovnat jazyky, život, zkušenosti a pohledy na rozmanitá témata různých zemí,
* komunikace v angličtině, použití angličtiny na reálném kontextu,
* poznávání odlišných kultur a zvyků,
* práce na něčem zajímavém, netradičním a novém napříč různými předměty,
* využívání informačních a komunikačních technologií za účelem online návštěvy vzdálených   
  a obtížně dostupných koutů Evropy,
* spolupráce s českými školami i školami napříč Evropou,
* posilování vztahů mezi jednotlivými evropskými národy.

**Slide 5**

Spolupráci s partnerskou školou či školami lze navázat dvojím způsobem.

1) Vytvoření svého projektu:

* Vymyslíme téma projektu (téma, cíle, věk žáků, jazyk projektu)
* Vložíme základní informace o projektu na eTwinning
* Čekáme, jestli se k nám někdo připojí (snažíme se najít alespoň jednu partnerskou školu z jiné země, může jich být ale mnohem více, př. 2-16)

2) Přidání se do již založeného projektu:

* Projdeme si nabídku již založených projektů, zda některý již neřeší podobné téma.
* Kontaktujeme učitele, který projekt zakládal.

**Slide 6 + 7**

Závěrečné snímky představují 2 úspěšné projekty. Žáci tak dostávají širší představu o tom, jak může být projekt na eTwinningu uchopen a jakými tématy se může zabývat.

**2. Partner projektu – myšlenková mapa (10 min)**

Žáci následně vytvoří myšlenkovou mapu zaměřenou na zemi či město, z kterého pochází partner projektu. Vyučující může žákům poskytnout základní strukturu mapy (Příloha 4.2), nebo je nechat pracovat od začátku samostatně. V případě, že je v projektu zapojeno více škol, mohou si žáci vybrat.

Vyučující s žáky před začátkem krátce probere, co to myšlenková mapa je a jak s ní lze pracovat.

* Myšlenková mapa je nástroj pro grafické uspořádání myšlenek a nápadů na základě klíčových slov (obrázků) a asociací.
* Myšlenková mapa zapojuje obě mozkové hemisféry a usnadňuje učení a zapamatování.
* Tato metoda nám dává možnost vidět určité téma v souvislostech a vzájemných vztazích.
* Lze ji využít k učení, k plánování, plánování projektů, řešení problémů apod.
* Hlavní téma je umístěno do středu mapy.
* Z hlavního tématu vedou větvě/čáry k podtématům. Z podtémat mohou vést další větve.
* Lze zapisovat slovy či hesly, symboly, obrázky apod.

Cílem této aktivity je:

* Rozvoj kreativního myšlení založeného na asociacích,
* osvojení si praktické práce s vizualizační metodou myšlenkového mapování,
* podpora zájmu o jiné kulturní prostředí,
* podpora mezipředmětových vztahů.

*Varianta:* V případě, že partnerská škola nespolupracuje či spolupráci ukončila a v době realizace prvního bloku není jasné, s jakou konkrétní školou budou žáci spolupracovat, lze místo této aktivity využít aktivitu „Členské státy EU zapojené do eTwinningu“ z varianty programu pro žáky 6. a 7. ročníku ZŠ a odpovídajících ročníků víceletých gymnázií. Program *S mobilem aktivně 1* je dostupný na odkaze: <http://www.kreativniskola.cz/vzdelavaci-programy/s-mobilem-aktivne/>. Žáci v této aktivitě pracují s tabulkou s písmeny abecedy (alfabet box), do které doplňují názvy států EU (např. A-Andorra, B-Belgie apod.).

**3. Profil v TwinSpace a specifikace spolupráce (20 min)**

Žáci do skupin obdrží notebooky a přihlásí se do TwinSpace. Pokud přístup nemají, vyučující jim dodá přístupová hesla. Vyučující provádí žáky prostředím pomocí projektoru a ukazuje jim, jak si mohou své profily aktualizovat či založit.

Návod pro vyučujícího k práci v prostředí eTwinning je dostupný na následujícím odkaze: <http://www.kreativniskola.cz/wp-content/uploads/2020/08/Navod_eTwinning.pdf>

Žáci si vyplní (či aktualizují) v angličtině svůj profil. Vyučující může zadat minimální počet vět, které je nutné v profilu mít (např. deset). Žáci pracují samostatně, vyučující však aktivně pomáhá s cizím jazykem. Pokud už jsou k dispozici profily žáků z partnerských škol, vyberou si následně alespoň dva žáky, kterým položí doplňující otázku k informacím, které žáci uvedli.

Vyučují společně s žáky také proberou specifikaci spolupráce s partnerem, a to zejména:

* Harmonogram (datum a čas videokonference),
* podoba výstupu („videodokument“ s materiály, poznatky a vlastní inovativní návrhy řešení, které nasbírali/vymysleli v průběhu programu.

*Upozornění:* Důležité je zmínit, že se žáci budou během celého programu pohybovat v online prostředí, kde budou komunikovat se žáky z jiných zemí, a že komunikace online a zejména pak na sociálních sítích by měla mít svá pravidla podobně jako je tomu v reálném životě. To bude pak obsahem navazujícího tématu.

*Tipy a doporučení*: Pokud jsou ve třídě velké rozdíly ve znalosti angličtiny, můžeme skupiny vytvořit tak, aby byl v každé alespoň jeden „odborník“ na cizí jazyk. Ten pak může pomoci ostatním žákům s vytvářením profilu po jazykové stránce.

*Reflexe z pilotního ověření:* Pilotní ověření programu ukázalo, že ideální počet žáků na jeden počítač jsou 3. Pokud máme počítačů k dispozici méně, je dobré třídu rozdělit na polovinu. První polovina může samostatně procvičovat základní anglické fráze a slovní zásobu formou hry. Druhá polovina si ve stejném čase zakládá profil na TwinSpace. Pak se prohodí (tzn. každou aktivitou stráví 10 min).

Jako hru můžeme použít cokoli, co běžně používáme (domina, pexesa, deskové hry s anglickými otázkami apod.). Pokud nic takového nemáme k dispozici, můžeme s žáky realizovat aktivitu „Čtyři rohy“. Na čtyři papíry velikosti A3 napíšeme jednotlivá témata, kterými se budeme ve Twinspace zabývat (Family, Hobbies, Food, Questions to get to know each other). Papíry rozvěsíme do 4 rohů třídy a vyzveme žáky, aby v tichosti obcházeli vyvěšené papíry a napsali vše, co k danému tématu znají za slovíčka či fráze. Upozorníme je, že chyby nevadí a že je možné napsat slova i foneticky, tzn. jak je slyší. Vyučující průběžně papíry odchází a chyby písemně opravuje nebo tuto zodpovědnost předá žákovi či dvojici žáků. Doporučujeme neopravovat chyby červenou propiskou a opravovat je neadresně (tzn. vyhnout se komentářům typu „Honza zase nenapsal S v množném čísle apod.). Jde nám zde především o to, aby žáci byli ochotni písemně sdílet vše, co vědí, ne je zastrašit přísným zhodnocením a veřejným prezentováním jejich chyb. Posílíme tím šanci, že se žáci skutečně zapojují a budou přicházet s vlastními nápady navzdory angličtině.

**3.1.3 Téma č. 3 (Pravidla netikety) – 2 vyuč. hod.**

Cílem této hodiny je zamyslet se nad etiketou, kterou bychom měli dodržovat v kyberprostoru. Žáci budou nejprve diskutovat pravidla chování na internetu, která sami považují za důležitá, poté je budou porovnávat s pravidly netikety dle Virginie Shea.

Téma rozvíjí následující klíčové kompetence:

* Schopnost práce s digitálními technologiemi (dle RVP kompetence digitální): rozvoj postojů v souvislosti s pohybem v online prostředí, pravidla respektujícího chování v online světě.
* Sociální a občanské schopnosti (dle RVP kompetence sociální a personální): reflexe pravidel respektujícího chování na internetu, sebehodnocení práce ve skupině.

**1. Pyramida pocitů (15 min)**

Vyučující nakreslí na tabuli velký trojúhelník – pyramidu, kterou rozdělí na 3 patra. Každý žák následně obdrží 3 lepící papírky různých barev, papírky dle instrukcí popisuj a lepí na tabuli.

* 1. patro (zelený papírek) – co mi na chování a komunikaci na internetu obecně vadí
* 2. patro (žlutý papírek) – z čeho mám na chování a komunikaci na internetu obecně radost
* 3. patro (růžový papírek) – jaké pravidlo chování a komunikace na internetu lze z mých pocitů a postřehů vyvodit (žáci formulují obecně platná pravidla)

**2. Pravidla netikety dle třídy (15 min)**

Vyučující přečte všechny nápady, které se v obrázku pyramidy objevily, a vybídne žáky k diskuzi nad pravidly. Třída by se měla shodnout na 10 pravidlech chování a komunikace na internetu, které jsou podle nich nejdůležitější. Vyučující žáky motivuje otázkami jako: *„Jak bychom se měli chovat, abychom se v kyberprostoru cítili co možná nejvíce příjemně a bezpečně? Vypadá to, že vám vadí…, co by mohlo pomoci, aby se tyto situace na internetu neděli? Zdá se, že se shodnete na…, co z toho pro vás plyne?“* Vyučující pravidla zapisuje na tabuli, nebo vybere jejich formulaci na růžových papírcích a nalepí je na předem určené místo na tabuli.

*Reflexe z pilotního ověření*: Žáci se zde při pilotáži hojně vyjadřovali zejména k nízkému věku dětí, kteří se na sociální sítě registrují, ač nedosáhly požadované věkové hranice. Je proto dobré se v diskuzi věnovat i tomu, co konkrétně jim na příliš malých dětech na sítích vadí, a proč je v tomto případě dobře pravidla registrace dodržet.

**3. Pravidla dle Virginie Shea (25 min)**

Dvojice obdrží kartičky s českými názvy, anglickými ekvivalenty a příklady pravidel (Příloha 4.3). Žáci nejprve přiřadí anglický název k českému a pak hledají v kartičkách příklady, které vhodně ilustrují jednotlivá pravidla (kontrola pro vyučujícího v Přílze 5.3). Po společné kontrole diskutují, v čem se jejich seznam pravidel, vytvořený na základě podnětů z pyramidy pocitů, shoduje se seznamem na kartičkách, tedy výčtem pravidel dle knihy *Netiquette* (Virginia Shea). Povzbuzujeme žáky, aby seznam doplnili, aktualizovali, případně komentovali, co se jim jeví jako zastaralé, zkrátka vymezili se oproti této knize z roku 1994, pokud to tak cítí. Výsledkem by měl být seznam pravidel chování na internetu, ke kterému se bude skupina vztahovat během celého programu a který by měl mít přesah i do každodenního života studentů.

**4. Výsledky výzkumu chování dětí na internetu (20 min)**

Vyučující rozdá žákům kartičky do dvojic (Příloha 4.4). Žáci si postupně vytahují kartičky s dílčími výsledky výzkumu, čtou tvrzení a komentují je. Ke svým komentářům mohou použít začátky vět: „*Překvapilo mě…, Souhlasím, že… Nesouhlasím s…, Chtěl bych vědět více o…*“. Na konci této aktivity sdílí každá dvojice jednu věc s celou třídou, která ji nejvíce překvapila.

*Tipy a doporučení*: Dá se předpokládat, že z hodiny vyplyne, že většina žáků používá aplikace, kde často pasivně konzumují obsah, který jim Youtube, Facebook či Instagram nabízí. 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 diskuzi směrem k reflexi, že mobilní telefon se dá využívat velmi různě a že nás může motivovat dokonce i k aktivnímu pohybu a řešení problémů ve svém okolí. Závěrečná reflexe by měla být uzavřena informací, že se v rámci školy v přírodě pokusíme tyto možnosti mobilních telefonů prozkoumat.

**5. Sebehodnocení práce ve skupině (15 min)**

Vyučující žákům rozdá tabulky kritérií vztahující se ke skupinové práci v předešlých čtyřech hodinách (Příloha 4.5). Žáci se sami písemně ohodnotí. Poté je vyzveme, aby se posadili do kruhu a sdíleli s celou skupinu jednu věc, která se jim dařila a jednu, kterou by mohli zlepšit. Tato metoda podporující formativní hodnocení explicitně ukazuje žákům, které oblasti jsou při spolupráci důležité. Rozvoj dovednosti kooperovat bude stěžejní napříč celým programem, proto je důležité dílčí kritéria kvalitní týmové práce zvědomovat od samého začátku programu a systematicky na nich pracovat. Žáci díky této aktivitě rozvíjí dovednost kriticky ohodnotit vlastní práci a míru zapojení a současně si osvojují reflektivní dovednosti.

**Zdroje pro inspiraci či rozšíření tématu**

BUZAN, Tony a Barry BUZAN. *Myšlenkové mapy: probuďte svou kreativitu, zlepšete svou paměť, změňte svůj život*. Brno: Computer Press, 2011. ISBN 978-80-251-2910-4.

BUZAN, Tony. *Mentální mapování*. Praha: Portál, 2007. ISBN 978-80-7367-200-3.

## 3.2 Metodický blok č. 2 (Vytvoření kmenových skupin, GPS a její využití) – 3 vyuč. hod.

V druhém bloku se žáci budou nejprve zamýšlet nad tím, k čemu nejčastěji používají svůj mobilní telefon a k jakým aplikacím nejvíce tíhnou. Poté budou kriticky hodnotit, zdali jsou s tím spokojeni či by chtěli něco změnit. Cílem je žákům ukázat mobilní telefon jako prostředek k aktivnímu životnímu stylu a k aktivnímu zájmu o své okolí. Dalším úkolem bude vytvořit kmenové skupinky pomocí metody podporující principy kvalitního kooperativního učení. Závěrem žáci objeví, co je to GPS, jak funguje, k čemu slouží a jak ji používají oni sami, aniž by o tom nutné věděli. Tato část slouží jako příprava na další bloky, během kterých žáci využívají GPS během různých aktivit k poznání svého okolí, shromáždění informací o tématu, dokumentaci možných řešení problémů.

Přínosy neformálního vzdělávání, které budou zúročeny ve formálním vzdělávání:

* Rozvíjení komunikativních, sociálních a personálních kompetencí – žák formuluje a vyjadřuje své myšlenky a názory, rozvíjí schopnost mluvit souvisle, a výstižně v ústním projevu, ale také posiluje dovednost naslouchat ostatním a vhodně na jejich promluvy reagovat.
* Umožnění žákům objektivně popsat, jak a k čemu nejčastěji využívá mobilní telefon, a kriticky svá zjištění reflektovat.
* Podnítit žáky uvědomit si své silné stránky, posilovat u nich sebedůvěru, ale současně pracovat na rozvoji sebeovládání a seberegulace.

Cílem tohoto bloku je:

* objevit slovní zásobu, kterou k tématu žák již zná, stavět na předchozích znalostech   
  a zkušenostech,
* hledat souvislosti mezi výrazy v alfabet boxech, které na první podhled nemají nic společného, rozvíjet tím schopnost analýzy a syntézy,
* vstupovat do diskuze a rozvíjet schopnost argumentovat,
* uvědomit si své silné i slabé stránky,
* utvářet si pozitivní představu o sobě samém (žák před rozdělením do skupin najde alespoň 5 věcí, ve kterých je silný),
* posilovat sociálních vazeb v nově vytvořeném týmu (žák hledá společně jméno, které něco vypovídá o každém členovi),
* zamyslet se nad tím, k čemu žáci využívají internet a mobilní telefony a jak je lze využít kreativně ke zdravému a uvědomělému životnímu stylu,
* shrnout a ústně sdílet, co o GPS již žák ví,
* porovnat známé informace s novými, formulovat další otázky, které nebyly zatím zodpovězeny,
* propojovat teorii s praxí (jak je GPS využívána v jednotlivých profesích i každodenním životě, jak lze GPS využít k bližšímu poznání svého okolí).

**3.2.1 Téma č. 1 (Já a mobilní telefon) – 1 vyuč. hod.**

V této hodině se zaměříme na to, jak žák využívá svůj telefon a potažmo internet, s jakým cílem ho vyhledává, k čemu ho nejčastěji používá, na kterých aplikacích či službách tráví nejvíce času, co jim každodenní využívání mobilního telefonu přináší, co jim naopak bere. V rámci aktivit bude zjišťováno nejprve to, co žák již z vlastní zkušenosti ví. Ve druhé části bude pak vyučující se žáky sdílet některá zjištění z výzkumu o chování dětí a dospívajících na internetu, žáci budou tato zjištění komentovat   
a dávat do souvislostí s vlastní zkušeností.

Téma rozvíjí následující klíčové kompetence:

* Schopnost práce s digitálními technologiemi (dle RVP kompetence digitální): reflexe vlastních návyků a názorů spojených s používáním mobilního telefonu, využívání aplikací.

**1. Představení bloku (15 min)**

Vyučují žáky přivítá a připomene téma vzdělávacího programu, kterým je aktivní využití mobilního telefonu k poznávání svého okolí, pohybu venku a hledání řešení problémů v daném prostředí. Vyučující zároveň žákům připomene, že na programu budeme spolupracovat s partnerskou školou ze zahraničí (případně v ČR) v rámci eTwinning. Předešleme, že je celý program založen na týmové práci ve skupinách a že na rozdíl od úvodního bloku, kde jsme složení skupin neustále střídali, tentokrát vytvoříme skupinky, které spolu budou pracovat víceméně celý týden.

**2. Brainstorming s alfabet boxem (30 min)**

Žáci se rozdělí do skupinek po 4. Každá obdrží jednu tabulku s abecedou (Příloha 4.6) a lepící papírky (25 lístečků na skupinu). Vyučující žákům předestře, že hlavním tématem hodiny je „mobilní telefon“ a jejich úkolem je najít k němu slova a slovní spojení od různých písmen abecedy. Slova zapisují na lepící papírky (1 slovo na 1 papírek) a vlepují je do alfaboxu (ukázka v Příloze 5.6). Vyučující může motivovat otázkami typu: *„K čemu mobil nejčastěji používáš?, K čemu ti slouží?, Co ti přináší? Co ti bere? Jaké aplikace nejčastěji otevíráš?“.* Žáci mohou uvádět všechno, co je napadá (př. Facebook, Instagram, svoboda, zábava, kamarádi, lajky apod.). Jediným kritériem pro výběr slova je, aby později schopni svoji volbu obhájit před ostatními skupinami.

Ve druhé fázi si žáci svá slova prezentují, ostatní skupiny se doptávají, pokud přiřazení některého slova není jasné nebo se zdá nevhodné. Třída si může odhlasovat, že některé slovo do tabulky nepatří   
a skupinu požádat, aby ho odstranila.

V poslední fázi pak vyučující žáky vybídne, aby se pokusili vytvořit společnou myšlenkovou mapu ze všech slov napříč všemi tabulkami. Pokud je to pro žáky moc těžké, vyučující jim pomůže vytipovat jednotlivé kategorie. Žáci odlepují slova ze svých tabulek a postupně je přidávají do myšlenkové mapy. Mezi kategoriemi budou patrně hesla jako oblíbené aplikace (př. Instagram, Facebook), výhody (př. svoboda, zábava), specifické (nové) výrazy (př. lajky, appka), nevýhody (př. žrout času). Vyučující by měl zajistit, aby se v myšlenkové mapě objevily kategorie, které se týkají výhod i nevýhod či rizik, které mobilní telefon má. Nakonec jednotlivé kategorie přečte a uvede v rámci nich příklady přiřazených slov. Myšlenková mapa může zůstat vyvěšená v učebně po celou dobu programu.

*Tipy a doporučení*: Pokud vidíme, že žáci vyplňováním tabulek strávili více než 10 minut, můžeme vynechat fázi dva a přejít rovnou k vytváření společné myšlenkové mapy. Druhou možností je po deseti minutách brainstormingu práci zastavit bez ohledu na to, kolik slov skupinky vyplnily.

V poslední části, kdy vytváříme ze slov a slovních spojení jednu společnou myšlenkovou mapu, není nutné použít všechna slova. Obvykle je možné přiřadit 80 až 90 % slov, je tedy třeba počítat s tím, že některé zůstanou v tabulce a na myšlenkové mapě se neobjeví.

**Zdroje pro inspiraci či rozšíření tématu**

*Alfa box: Metodický portál RVP – Modul Články* [online]. [cit. 2020-08-30]. Dostupné z: Dostupné z: https://clanky.rvp.cz/wp-content/upload/prilohy/2966/priloha1.pdf

*Brainstorming a brainwriting: KISK – Kreativní práce s informacemi* [online]. MUNI, 2020 [cit. 2020-08-12]. Dostupné z: https://kisk.phil.muni.cz/kreativita/temata/kreativni-techniky/brainstorming-a-brainwriting

*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

**3.2.2 Téma č. 2 (Vytvoření skupin a team-building) – 1 vyuč. hod.**

Program je založený na intenzivní práci žáků ve skupinách, a to jak ve třídě, tak i v terénu v přírodě. Cílem druhého bloku bude proto vytvořit skupiny na základě sebehodnocení vlastních dovedností   
a jejich rozložení tak, aby byly skupinky co nejvíce heterogenní. U nově vytvořených skupin pak budeme vytvářet či posilovat sociální vazby prostřednictvím team-buildingových aktivit. Skupina si na základě jejich prožití naformuluje vlastní pravidla týmové práce, která budou závazná po celou dobu programu.

Téma rozvíjí následující klíčové kompetence:

* Sociální a občanské schopnosti (dle RVP kompetence sociální a personální): sebehodnocení vlastních dovedností a vytváření týmů dle silných stránek jednotlivých členů, vytváření skupin, nastavení respektující spolupráce, team-buildingová aktivita a její reflexe.

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

Každý žák dostane pracovní list (Příloha 4.7) a samostatně zhodnotí, ve kterých oblastech se cítí silný. Z 23 položek vybere 5 vlastností a dovedností, ve kterých se cítí silný, a 3 vlastnosti a dovednosti, ve kterých by uvítal podporu někoho jiného. Formulář podepíše, ale jméno založí a páskou přelepí tak, aby nebylo vidět, a odevzdá vyučujícímu.

Poté vyučující vysvětlí žákům, aby si představili, že třídou prochází pomyslná osa – má počátek u dveří (bod 0) a konec u okna (bod 100). Jejich úkolem bude stoupnout si na pomyslnou osu v místě, které odpovídá míře zvládnutí dané věci. (Např. „Umím kreslit*.*“ Žáci, kteří tuto schopnost zvládají perfektně, si stoupnou k oknu, a čím dále od okna stojí, tím méně tuto dovednost ovládají. U dveří stojí ti, kteří kreslit neumí vůbec nebo se v této dovednosti necítí být dobří.) Vyučující postupně pokládá otázky. Jako poslední položí otázku: „Jsem dobrý ve vedení skupiny?“ Když se žáci seřadí na ose, označí vyučující šest žáků stojících nejblíže k oknu a ostatní vyzve, aby se posadili zpět na svá místa.

*Tipy a doporučení*: V této aktivitě je dobré se ujistit, že je jméno přelepené páskou, aby žáci ve druhé fázi neviděli jména svých spolužáků, a nemohli si tak vybírat podle jmen svých kamarádů, ale skutečně jen na základě vybraných dovedností.

*Varianta:* V případě, že se vyučujícímu zdá seznam vlastností a dovedností pro žáky příliš dlouhý nebo náročný, může využít zjednodušenou variantu z programu pro žáky 6. a 7. ročníků ZŠ a odpovídajících ročníků víceletých gymnázií *S mobilem aktivně 1* (Příloha 4.6)*.* Program i s přílohami je dostupný na odkazu <http://www.kreativniskola.cz/vzdelavaci-programy/s-mobilem-aktivne/>.

**2. Vytvoření kmenových skupin (10 min)**

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 dovednosti. Instrukce tedy zní: Najdi 3 spolužáky, kteří mají jiné dovednosti než ty, tak abyste dohromady pokryli ideálně všechny či skoro všechny kompetence. 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.

*Tipy a doporučení*: Pro žáky, kteří nevybírají členy do svých skupin (respektive jejich vyplněné formuláře), je dobré připravit krátkou aktivitu nebo diskuzi o vlastnostech a dovednostech, které si zaškrtali. Můžeme se ptát např: *Na jakou vlastnost, kterou máte jste nejvíce hrdí? Kterou dovednost jste nezaškrtli a chtěli byste ji mít? Které dovednosti ze seznamu jsou podle vás v dnešní době nejdůležitější a proč?*

**3. Vytváření jména skupiny (10 min)**

Každý ze členů napíše na malý papírek nápad, jak by se skupina mohla jmenovat. Kromě návrhu jména také písemně uvede, proč toto jméno vybral. Je důležité, aby opravdu každý žák napsal jeden návrh   
a aby ho předtím s nikým nediskutoval. Poté, co všichni dopíšou své návrhy, celá skupina najednou otočí své papírky se jmény a postupně vysvětlí, jaký název vybrali, svůj výběr pečlivě zdůvodní. Skupina má pak 5 minut na to, aby vybrala nejvhodnější název. Může to být jeden z návrhů, jejich spojení, či zcela něco nového, na co přijdou v rámci diskuze. Poté vyučující postupně vyzve jednotlivé skupiny, aby si stouply a společně vyslovily vybrané jméno. Jména skupin včetně jejich členů zapíše na tabuli.

*Tipy a doporučení*: Může se stát, že žáci začnou vykřikovat návrhy ještě před tím, než je napíšou. I pokud se tak stane, snaží se vyučující motivovat skutečně všechny žáky, i ty tradičně tiché a méně průbojné, k napsání alespoň jednoho návrhu. Lídry se pokouší naopak přimět k vyslechnutí všech nápadů předtím, než padne definitivní rozhodnutí.

**4. Team-buildingová aktivita „Stavění věže“ (10 min)**

Nově vzniklé skupiny si vyhledají pracovní místo, kde budou až do konce tohoto tematického bloku. Vyučující předešle, že bude cílem následující hodiny posílit vztahy ve skupině, něco společně zažít a pak si o tom vyprávět. Každá ze skupin dostane potřebný materiál a informaci, že mají 10 min na to, aby postavili co nejvyšší věž, která bude samostatně stát. Po skončení aktivity věže přeměříme a vyhlásíme vítěze.

**5. Reflexe stavění věže (5 min)**

Rozdáme skupinám pracovní list s otázkami k reflexi (Příloha 4.8). Cílem je zhodnotit, jak se skupinám pracovalo, uvědomit si, jakou roli kdo zaujal, jestli mu to vyhovovalo, a závěrem říci, co by příště udělala skupina jinak, aby byl její výsledek ještě lepší. Skupina si své odpovědi zapíše nejprve do pracovního listu, posléze je sdílí s celou třídou. Hlavním cílem je zde pojmenovat a tím dostat do vědomí různé problematické momenty, které mohou vést při týmové práci k frustraci a demotivaci (např. někteří žáci jsou příliš iniciativní, resp. nikoho nepustí k práci, jiní jsou pasivní a nepřináší nápady, vytváří se konflikty mezi jednotlivými členy apod.). Pokud nemáme dostatek času, požádáme každou skupiny, aby ve společném kruhu zmínily alespoň jeden poznatek, který by mohl být důležitý pro další skupinovou práci (např. *Nejprve si práci naplánovat a pak teprve začít stavět*.)

*Tipy a doporučení*: Přestože 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, hledat svoje silné stránky. Díky těmto aspektům jsou rozvíjeny následující kompetence:

**3.2.3 Téma č. 3 (Co je to GPS a jak ji používáme v běžném životě) – 1 vyuč. hod.**

Program této hodiny je koncipován tak, aby vyučující, co nejvíce stavěl na předchozích znalostech   
a zkušenostech žáků. Tato lekce přibližuje hlavní téma, kterým je využití mobilního telefonu k aktivnímu životnímu stylu, aktivnímu občanství, poznání svého okolí a navržení řešení problémů. Žáci v rámci něj objevují, co je globální polohový systém, kdo ho provozuje, na jakých principech funguje, kde všude je využíván, jak lze kreativně využít k poznání svého okolí a hledání řešení problémů a jak ho v programu budeme intenzivně využívat i my.

Téma rozvíjí následující klíčové kompetence:

* Schopnost práce s digitálními technologiemi (dle RVP kompetence digitální): pochopení principu fungování GPS, kreativní práce spojená s tématem určování polohy.
* Sociální a občanské schopnosti (dle RVP kompetence sociální a personální): práce ve skupinách zaměřená na kreativní pojetí tématu GPS.

**1. Tabulka V-CH-D: první a druhý sloupec (10 min)**

Vyučující rozdá každému žákovi jednu tabulku (Příloha 4.9). Žáci se mohou nejprve krátce poradit ve dvojicích, co se jim vybaví, když se řekne GPS. Poté samostatně vyplňují první sloupec tabulky V-CH-D, tedy co o GPS vědí. Motivujeme je otázkami typu: *Co znamená akronym GPS? Jak GPS funguje? Kde všude se používá? Které aplikace v mobilu ji využívají? A jak ji můžeme využít my k poznávání svého okolí a k podoře aktivního a zodpovědného životní stylu?* Následně je vybídneme k vyplnění druhého sloupce, tedy toho, co by se chtěli dozvědět. Následuje diskuze zjišťující prekoncepty žáků, které zaznamenali do prvního sloupce. Zatím nehodnotíme, zdali jsou jejich domněnky správné či ne.

**2. Prezentace o GPS (5 min)**

Lektor poté představí základní údaje o GPS pomocí prezentace. Výklad je doplňován různými otázkami tak, aby byli žáci co nejvíce zapojeni a aktivizováni.

Prezentace je dostupná na následujících odkazech:

PPTX: <https://filedn.com/lsBVgSr0PfSJIhl2KR8cjnu/Skola40/S_mobilem_aktivne_2/S%20mobilem%20aktivne%202_Prezentace_GPS.pptx>

PDF: <https://filedn.com/lsBVgSr0PfSJIhl2KR8cjnu/Skola40/S_mobilem_aktivne_2/S%20mobilem%20aktivne%202_Prezentace_GPS.pdf>

ODP: <https://filedn.com/lsBVgSr0PfSJIhl2KR8cjnu/Skola40/S_mobilem_aktivne_2/S%20mobilem%20aktivne%202_Prezentace_GPS.odp>

Poznámky k prezentaci:

**Slide 1–3**

* GPS = globální polohový systém.
* Služba umožňující za pomoci družic určování geografické polohy s celosvětovým pokrytím.
* Nejvíce využívaný a propracovaný je americký NAVSTAR běžně nazývaný GPS, který provozuje ministerstvo obrany.
* Stejnou službu provozuje také ruský GLONASS.
* Evropa připravuje autonomní systém Galileo (spuštěn bude pravděpodobně v letech 2019-2020).
* Mezi běžnou populaci se GPS dostala až po odstranění umělé odchylky v roce 2000 (přesné na několik metrů).

**Slide 4–5**

* Družice vysílají elektromagnetické vlny.
* Dle doby, za kterou dorazí k objektu, lze spočítat vzdálenost.
* Pokud se spojí 3 nebo 4 družice, je možné určit místo, kde se objekt nachází, velmi přesně.

**Slide 6**

Závěrečný slide souží jako přechod k následující aktivitě.

**3. GPS kreativně (25 min)**

Vyučující rozdělí žáky na 3 skupiny (lze ponechat kmenové skupiny či vytvořit na tuto aktivitu skupiny nové) a každé skupině zadá jednu z oblastí, kterou by měli pro ostatní zpracovat a na závěr aktivity prezentovat či přednést. Aktivita rozvíjí kreativitu žáků a vede k praktickému aplikování teoretických poznatků. Žáci si zároveň v bezpečném prostředí mohou vyzkoušet prezentování před publikem, které bude v rámci vzdělávacího programu v dalších částech klíčové.

1. GPS kreativním způsobem – žáci mají za úkol vysvětlit princip fungování GPS kreativně. K dispozici dostanou provázky, papíry, barevné fixy a další pomůcky. Příklad pojetí:

* Vizualizace – tři žáci drží provázek, jejich ruce představují družice. Provázky 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. Poté přidáme druhou družici, kde se nám výsledek zúží na kružnici, kterou opisují dva spojené provázky. Přidáme-li třetí družici, provázek nám už určí přesnou polohu, respektive je to jeden ze dvou bodů (kdesi nahoře a kdesi dole).

2. Žáci mají za úkol vymyslet (a případně kreativně zpracovat) příklady profesí, které GPS pravidelně využívají. Může se jednat např. o:

* řidiči, piloti a kapitáni (navigování z místa na místo)
* zemědělci (záznam hranic půdy, výpočet hektarů, hnojení, měření vlhkosti)
* policie (lokalizovaní pachatele)
* biologové (pohyb zvířat)
* fotografové (zobrazení času a místo, kde byl snímek pořízen)
* marketingoví specialisté (doporučení nejbližší restaurace, obchodu)
* běžní lidé (Google Maps, DPP, sociální sítě apod.)

3. Žáci mají za úkol vymyslet (a případně kreativně zpracovat) příklady mobilních aplikací, které fungují na principu GPS. Může se jednat např. o:

* Google
* Google Maps
* Facebook
* FB Messenger
* Letgo
* DPP Praha MHD
* IDOS
* YR (nebo jakékoli jiné aplikace na předpověď počasí)
* Rekola
* Uber
* Booking.com

**4. Tabulka V-CH-D: třetí sloupec (5 min)**

Žáci nakonec zaznamenají do posledního sloupce, co se dozvěděli. Porovnávají a sdílejí, co již věděli, co si mysleli správně, co naopak nesouhlasilo s realitou a co se dozvěděli úplně nového. Pokud zůstali nějaké otázky nezodpovězené, doptávají se či hledají odpovědi na internetu. Vyučující zakončí hodinu tím, že i pro nás bude zásadní využívání GPS, a to po celý program. Vyučující zdůrazní, že GPS může představovat zábavný a inovativní způsob, jak poznat lépe své okolí, dozvědět se o geografických i historických souvislostech, jak zmapovat silné a slabé stránky místa, ve kterém se nacházíme, jak inovativně propojit digitální technologie s pohybem a aktivním způsobem života.

**Zdroje pro inspiraci či rozšíření tématu**

*GPS Visualisation in 3 D* [online]. 2014 [cit. 2020-10-20]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=lcNM7Hm1Ayc

STEELOVÁ, J.; MEREDITH, K.; TEMPLE, CH.; WALTER, S. Příručka Čtením a psaním ke kritickému myšlení I–VIII. Praha, Kritické myšlení 2007

ŠLAPAL, M.; KOŠŤÁLOVÁ, H.; HAUSENBLAS, O. a kol. Metodika rozvoje čtenářství a čtenářské gramotnosti. Nový Jičín: Krajské zařízení pro další vzdělávání pedagogických pracovníků a informační centrum Nový Jičín, příspěvková organizace, 2012

## 3.3 Metodický blok č. 3 (Geocaching) – 6 hod

Třetí blok je zaměřen na první ze způsobů, kterým lze kreativním způsobem s pomocí mobilních telefonů poznat svoje okolí, získat informace k tématu programu, zdokumentovat možná řešení na problém pasivního využívání technologií a na vytipované problémy v prostředí, v kterém se nacházíme. Konkrétně se jedná o Geocaching, který má v České republice již delší tradici a dá se očekávat, že ji bude alespoň část žáků znát. Záměrem je začít aktivitou, která bude částečně známá, a až v dalších dnech pokračovat činnostmi, které budou téměř zcela jistě pro žáky nové.

Přínosy neformálního vzdělávání, které budou zúročeny ve formálním vzdělávání:

* Zprostředkování zážitkového učení v přírodě a v pohybu.
* Rozvíjení kreativního potenciálu u žáků: hledání vhodného místa pro poklad, zakládání vlastní kešky, vymýšlení úkolů pro spolužáky, které souvisí se zajímavostmi v okolí a které by pro vrstevníky mohli být zajímavé, hledání řešení relevantních pro téma programu (aktivní využití digitálních technologií k pohybu a k podoře aktivního občanství).
* Přesah do mimoškolního prostředí, aktivní zájem o své okolí.
* Posilování úzké spolupráce ve kmenové skupině a rozvíjení dovednosti efektivně komunikovat s ostatními členy.

Cíle tohoto bloku jsou:

* připravit plán a ve vymezeném čase ho realizovat
* rozpoznat problém, přemýšlet o jeho příčinách a plánovat alternativní řešení
* přinášet do skupiny nápady
* naslouchat nápadům dalších členů, být jim otevřen
* rozvíjet schopnost seberegulace a zvládat vlastní chování
* efektivně využívat digitální technologie k pořizování fotografií a videí
* orientovat se v mapě
* všímat si zajímavostí v bezprostředním okolí

**3.3.1 Téma č. 1 (Úvod do geocachingu) – 1 vyuč. hod.**

Téma rozvíjí následující klíčové kompetence:

* Schopnost práce s digitálními technologiemi (dle RVP kompetence digitální): využití GPS v praxi, seznámení se s aktivitou geocaching, kreativní způsob využití mobilního telefonu pro poznání svého okolí a pro podporu aktivního životního stylu.
* Rozvoj komunikace v cizích jazycích: kinestetická hra s anglickými pokyny, uvedení do tématu.

**1. Cross the river if… (10 min)**

V úvodu aktivizujeme žáky kinestetickou hrou, ve které současně procvičíme angličtinu. Vyučující položí do prostoru alespoň 4x4 m stužku, která představuje řeku, žáci si stoupnou na jednu stranu. Poté čte jednotlivá tvrzení (Příloha 5.8), přičemž upozorní na to, že žák přechází řeku pouze tehdy, pokud je dané tvrzení pravda o něm samotném. Poslední tvrzení se týká geocachingu (např. Přejdi řeku, pokud jsi někdy hledal kešku). Podle počtu žáků, kteří mají s tímto fenoménem zkušenost, rozdělíme třídu do párů či skupin tak, aby v každé skupině či páru byl alespoň jeden žák, který může s ostatními sdílet, co geocaching je a jak funguje. Sdílení již probíhá v češtině.

*Varianta:* Pokud nemáme dostatečně velký prostor k pohybu, vytvoříme ze židlí kruh a zahrajeme si se stejnými tvrzeními hru *Change your places if*… Židlí v tomto případě musí být o jednoho méně, než je počet žáků. Žák, který nestihne obsadit žádnou židli a zůstane stát, vybírá další tvrzení ze seznamu, např.: *„Change your places, if you like hiking.“*

**2. Úvod do geocachingu (35 min)**

Ve druhé části hodiny vyučující prezentuje fenomén zvaný Geocaching. Prostřednictvím prezentace (Prezentace 3: Geocaching) seznamuje žáky s původem, historií a hlavními cíli Geocachingu. Prezentace je opět doplněna řadou interaktivních úkolů, které předpokládají a vyžadují aktivní zapojení žáka.

Prezentace je dostupná na následujících odkazech:

PPTX: <https://filedn.com/lsBVgSr0PfSJIhl2KR8cjnu/Skola40/S_mobilem_aktivne_2/S%20mobilem%20aktivne%202_Prezentace_Geocaching.pptx>

PDF: <https://filedn.com/lsBVgSr0PfSJIhl2KR8cjnu/Skola40/S_mobilem_aktivne_2/S%20mobilem%20aktivne%202_Prezentace_Geocaching.pdf>

ODP: <https://filedn.com/lsBVgSr0PfSJIhl2KR8cjnu/Skola40/S_mobilem_aktivne_2/S%20mobilem%20aktivne%202_Prezentace_Geocaching.odp>

Poznámky k prezentaci:

**Slide 1–2**

Žáci se v rámci poslední otázky předchozí aktivity rozdělí na ty, co geochaching zkusili na vlastní kůži   
a na ty, kteří nikoli. Každý žák, který zkušenost s geocachingem nemá si najde jednoho v této aktivitě zkušeného žáka. V několika málo minutách shrne svoji zkušenost s hledáním kešek, ostatní žáci se ho doptávají na další podrobnosti. Na závěr učitel nechá žáky sdílet, jaké kešky již našli, kde se nacházely, co se díky nim dozvěděli.

**Slide 3**

Vyučující shrne, co je geocaching, kdy a kde vznikl a já je tradice této aktivity v České republice.

* Outdoorová hra spojující sport a turistiku.
* Cílem je hledání pokladů za pomoci GPS schovaných kdekoli v přírodě či ve městě (ne na hřbitovech, dětských hřištích, ZŠ a MŠ), které schovali jiní geocacheři (tzv. owners).
* Hlavním přínosem je objevování zajímavých, ale ne nutně turistických míst.
* Vznikl v roce 2000 v USA po odstranění odchylky, přidávané uměle do signálu GPS.
* V ČR založen 2003, brzy se stal populárním.
* V EU jsme na 4. místě v počtu kešek na milion obyvatel (v 2015 přes 40 000 keší).

**Slide 4**

Vyučující s žáky projde, jak oficiální keška vypadá. Zdůrazní zejména správné umístění kešek (na volně dostupná místa, ne na soukromých pozemcích, minimálně částečně viditelná).

* Obvykle je to plastová voděvzdorná schránka.
* Může obsahovat jen logbook (= návštěvní kniha)
* Některé drobné předměty uvnitř keše je možné si odnést a místo něj vložit věc obdobné či vyšší hodnoty (tato informace je vždy uvedena).
* Některé keše obsahují úkoly, které mohou navigovat na další poklady.
* Keše od sebe musí být vzdáleny alespoň 0,1 míle, tedy 161 metrů.
* Keše musí být schované tak, aby byly alespoň částečně viditelné.
* Keše musí být schované na volně dostupných místech (ne na hřbitovech, dětských hřištích, pozemcích mateřských a základních škol).
* Některé keše jsou viditelné po stažení aplikace zdarma, jiné až po zaplacení poplatku.

**Slide 5–6**

Vyučující promítne žákům pojmy pojící se ke geocachingu (s některými se již setkali) a rozdá jim pracovní list s definicemi (Příloha 4.10). Žáci se pokouší připsat k definicím správný pojem. Většina výrazů pochází z angličtiny, žák tedy procvičuje angličtinu i se učí nové výrazy, zároveň je nucen odhadovat význam neznámých slov. Svou práci si zkontrolují podle promítnutých popisů.

**Slide 7**

Žáci poté přichází s nápady, proč je geocaching tak populární a jaké jsou jeho přínosy. Vyučující může jejich nápady v bodech zapisovat na tabuli. Cílem je, aby si žáci již před samotným pohybem v terénu uvědomili, že aktivita není pouhým chozením či běháním, ale že je vede k aktivnímu zájmu o místo, ve kterém žijí a v kterému se pohybují. Žáci by si díky této aktivitě měli všímat, co je v jejich prostředí problematické a co by mohli svým přístupem a nápady změnit (podpora aktivního občanství a pohybu). Geocaching

Mohou zaznít následující postřehy:

* Zjistíš, že objevování a dobrodružství stále existuje i v reálném světě.
* Přiměje tě to jít ven.
* Uděláš něco pro své zdraví, co je navíc zábavou.
* Využiješ aktivně mobilní telefon.
* Užije si to celá rodina.
* Můžeš tak procestovat celý svět.
* Poznáš různá místa z pohledu místních lidí.
* V blízkosti tvého bydliště objevíš skrytá místa a zajímavosti, o kterých jsi netušil.
* Zjistíš, jaké jsou kladná, a naopak problémová místa v okolí.
* Dozvíš se zajímavosti o naší planetě.
* Můžeš pomoci přírodě a životnímu prostředí s ostatními geocachery.
* Budeš obdivovat tvořivost některých zakladatelů kešek.

**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: Vedoucí práce Ivan Rynda* [online]. 2017 [cit. 2020-10-06]. Dostupné z: https://is.cuni.cz/webapps/zzp/detail/139754

**3.3.2 Téma č. 2 (Výlet za nejbližší keškou) – 1 vyučovací hodina**

V další části programu je cílem vyzkoušet si geocaching na vlastní kůži, zatím však jen jako hledač pokladů a průzkumník terénu. Je vhodné, aby si vyučující předem stáhl aplikaci Geocaching do svého telefonu a ověřil si, jestli se do vzdálenosti 1 km od místa pobytu nachází keš. Poté je vždy nutné se ujistit, zdali je keška skutečně na místě a je možné ji skutečně najít.

Pokud není v blízkém okolí žádná, doporučujeme vyučujícím jednu či dvě takové předem založit   
a žákům poskytnout dané souřadnice – popis, jak keš založit, najdete v programu *S mobilem aktivně 1*.

Téma rozvíjí následující klíčové kompetence:

* Schopnost práce s digitálními technologiemi (dle RVP kompetence digitální): aktivita geocaching v terénu, využití mobilního telefonu pro podporu aktivního životního stylu, poznání svého okolí a zaznamenávání pomocí fotografií.
* Sociální a občanské schopnosti (dle RVP kompetence sociální a personální): týmová práce, poznávání svého okolí, podpora aktivního občanství.

**1. První keš (45 min)**

Vyučující pomocí aplikace Geocaching ve svém telefonu seznámí žáky s funkcí této aplikace a společně v ní vyhledají 1–2 nejbližší kešky. Žáci si z aplikace opíší potřebné údaje (souřadnice, nápovědu k místu uložení, velikost keše, obtížnost terénu…). Zároveň je krátce seznámí s kodexem a pravidly hry (zejména zdůrazní pravidlo neničit a nepřemisťovat schránku). Poté se hromadně vydávají hledat první ukrytou kešku. Úkolem je se podepsat do logbooku a vyfotit, jak typická krabička s keškou vypadá. Během cesty mohou pořizovat fotografie a videa, čímž je podpořena práce s digitálními technologiemi a aktivní poznávání svého okolí.

*Varianta:* V případě, že je zajištěn dostatečný dozor, nemusí vyrazit celá třída dohromady, ale po skupinách. Skupiny v tomto případě obdrží stejné souřadnice, což jim není oznámeno. Žáci po setkání se na stejném cílovém místě mohou reflektovat, jakým způsobem při hledání kešky postupovali.

**3.3.3 Téma č. 3 (Zakládání vlastní kešky) – 2 vyuč. hod.**

Téma rozvíjí následující klíčové kompetence:

* Schopnost práce s digitálními technologiemi (dle RVP kompetence digitální): aktivní využití mobilního telefonu při geocachingu, zakládání vlastních kešek, poznávání svého okolí.
* Sociální a občanské schopnosti (dle RVP kompetence sociální a personální): práce ve skupině, plnění společného cíle, domluva nad úkoly (vymýšlení zajímavostí v dané lokalitě), identifikace kladných a problémových míst v daném prostředí.

**1. Zakládání vlastních kešek (90 min)**

Žáci se rozdělí do kmenových skupin a vyučující jim rozdá instrukce k další práci (Příloha 4.11). Hned v úvodu zmíní, že je klíčové, aby kešku ostatní měli šanci najít (tzn. musí být na viditelném místě, nezahrabaná do země).

V první části skupinky konzultují mapu okolí a vytipovávají si vhodné místo na založení vlastní kešky. Následně vyrazí do terénu vybrané místo najít a zároveň je nutné si během cesty sehnat potřebné věci k založení kešky nebo si je vyžádat od vyučujícího. Cestou fotí či natáčí kladná (zajímavá, pěkná)   
a negativní (problematická) místa. Na místě pro založení kešky, na základě věcí, které vidí kolem sebe, vyberou, které geografické, historické či přírodovědné informace budou obsaženy v pokladu. Následně k nim dohledají informace na internetu či dostupných letácích. Mohou se doptávat i místních obyvatel. Všechny zjištěné informace zapracují na zelený papír. Dále vymyslí 3 úkoly pro spolužáky, které by se měly vázat ke zjištěným informacím (např. *Najdi a vyfoť rostlinu kapraď samec. Které zvíře vyhloubilo díru do země vedle pokladu? K čemu slouží žlutě natřená budova, kterou vidíš v dálce? Dotkni se alespoň deseti borovicí v co nejkratším čase, natoč to na video. Napiš jméno vaší skupiny pomocí smrkových šišek a nápis vyfoť. apod*.). Úkoly zaznamenají na žlutý papír a rovněž ho ukryjí do pokladu. Žáci si poznamenají souřadnice místa dle GPS a vrátí se na smluvené místo. Tam zapíšou souřadnice do připravené tabulky.

Cílem této aktivity je:

* Podpořit aktivní zájem o své okolí,
* dozvědět se zajímavosti o dané lokalitě,
* vyzkoušet si v praxi jedno z možných řešení na problém pasivního používání telefonu,
* aktivně se hýbat v přírodě,
* využívat inovativně digitální technologie,
* podpořit kreativitu žáků pomocí vymýšlení úkolů pro další skupiny,
* podpořit týmovou spolupráci,
* pojmenovat klady a zápory prostředí, ve kterém se žáci nachází,
* hledat inovativní řešení problémů.

*Tipy a doporučení***:** Je důležité, aby všechny souřadnice byly zapsány na jednom papíře, který si pak všechny skupiny vyfotí. Skupinky se tak nemusí pokaždé vracet na místo srazu, ale mohou si naplánovat nalezení keší v pořadí, jaké se jim jeví jako nejvíce vhodné.

**3.3.4 Téma č. 4 (Vyhledávání kešek ostatních skupin) – 2 vyuč. hod.**

Téma rozvíjí následující klíčové kompetence:

* Schopnost práce s digitálními technologiemi (dle RVP kompetence digitální): aktivní využití mobilního telefonu při geocachingu, vyhledávání kešek ostatních skupin, práce se souřadnicemi v mobilu.
* Sociální a občanské schopnosti (dle RVP kompetence sociální a personální): práce ve skupině, plnění společného cíle, plnění úkolů zaměřených na bližší poznání svého okolí (geografické, historické či přírodovědecké informace), reflexe skupinové práce.

**1. Hledání kešek ostatních skupin (70 min)**

Žáci si vyfotí na mobil tabulky se souřadnicemi a ostatními informacemi a vyhledávají pomocí GPS v mobilu místa, kam ostatní skupiny schovaly kešky. Cílem je za vymezený čas najít v terénu co nejvíce keší, podepsat se do logbooku a splnit alespoň jeden „keškový úkol“. Plnění úkolu zaznamenávají na mobilní telefon (fotkou či videozáznamem).

Skupiny zároveň pokračují v aktivním poznávání svého okolí, dokumentují kladná a záporná místa. Fotografie a videa z tohoto bloku mohou využít dále v programu v rámci závěrečného výstupu („videodokument“ s poznatky, průběhem programu, příklady dobré praxe).

*Upozornění:* Žáci pracují převážně ve svých kmenových skupinách. Vzhledem k bezpečnosti a dozoru bude pravděpodobně potřeba některé skupiny sloučit dohromady. Vyučují tak může například chodit s dvěma skupinami, které se musí navzájem dohodnout, k jaké kešce se vydají. Plnit úkoly mohou souběžně (každá skupina si vybere jiné zadání), případně si určit, kdo dostane zadání jako první a kdo až posléze. V ideálním případě s každou skupinou chodí jeden dospělý dozor, aby na sebe žáci nemuseli navzájem čekat a mohli se rozhodovat a plánovat hledání pouze v rámci skupiny.

*Reflexe z pilotního ověření*: Žáci pojali hledání kešek jako soutěž a navzájem se motivovali k tomu, aby stihli nalézt co nejvíce ukrytých krabiček. I když soutěžní prvek není v této části do programu záměrně vložen, žáci ho mohou zapojit. Na tento aspekt je potřeba myslet i během následující zpětné vazby   
a sdílení. V případě, že žáci mezi sebou soutěžili by každá skupina měla dostat nějaké ocenění (např. nejvíce nalezených kešek, nejdelší ušlá trasa, nejkreativnější splnění úkolu, nejkreativnější zadání úkolu) apod.

**2. Reflexe a sdílení (20 min)**

Po návratu na smluvené místo každá skupina vyhledá spolužáky, jejichž poklad se podařilo najít   
a prezentuje jim fotografie a videa, která dokládají, že vybraný úkol splnila. V této fázi postačí, pokud si žáci vše vzájemně ukážou na mobilních telefonech. Poté žáky požádáme, aby vytvořili kruh,   
a vyzveme je, aby každá skupina řekla minimálně jednu věc, kterou se dozvěděla o daném regionu díky keškám ostatních skupin a případně, který úkol byl nejzajímavější, nejtěžší, nejzábavnější apod. Žáci v tuto chvíli také porovnávají svá očekávání týkající se informací o daném prostředí. Reflektují, co se nového se dozvěděli a kriticky přemýšlí nad kladnými a problematickými místy, která během aktivity objevili.

V závěru přichází s dalšími návrhy možných aktivit, které by byly založeny na aktivním využití digitálních technologií k pohybu v přírodě, poznávání svého okolí a aktivnímu občanství, a které by zároveň mohli napomoci řešení problémů identifikovaných během geocachingu. Vyučující žákům naslouchá   
a napomáhá diskuzi, zároveň žáky vybízí k tomu, aby si své nápady zaznamenali (může se jednat   
o elektronickou podobu, například shrnutí brainstormingu ve videu jednotlivých skupin či jen do poznámkového bloku v mobilním telefonu).

## 3.4 Metodický blok č. 4 (Plogging) – 5 vyuč. hod.

Čtvrtý blok navazuje na předchozí část důrazem na aktivní využití mobilu s důrazem na řešení problému v dané lokalitě, s kterým se žáci v rámci předchozího bloku pravděpodobně setkali. Tato část programu žákům představuje plogging. Plogging je moderním směrem ve fitness, který propojuje běh a sbírání odpadků. Jde tedy o jedinečné spojení, které umožňuje udělat něco pro svou kondici a zdraví   
a současně něco pro životní prostředí, ve kterém žijeme. Čtvrtý metodický blok vede žáky především k aktivnímu vnímání jejich okolí, jeho případné znečištění, odpadky pohozené 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, se kterým budou pracovat, poté se po skupinkách vydávají do bezprostředního okolí si tuto aktivitu vyzkoušet. Na závěr porovnávají proběhlé trasy, objem posbíraného odpadu i dílčí zážitky a pokračují ve vymýšlení dalších inovativních řešení problémů ve svém okolí a diskutují nad pozitivním přínosem této aktivity pro společnost a přírodu. Žáci si zde poprvé vyzkouší zaznamenat proběhlou trasu pomocí GPS v mobilu. Po zakončení sdílí žáci své nápady a záznamy proběhlých tras a fotografie s odpadem na Twinspace.

* Přínosy neformálního vzdělávání, které budou zúročeny ve formálním vzdělávání:
* Rozvíjení kompetencí v průřezovém tématu environmentální výchova, které zde úzce souvisí s občanskými kompetencemi.
* Propojení teorie a praxe: podnícení zájmu žáků o životní prostředí a jeho ochranu a následné zařazení aktivity, která umožní žákům tento zájem demonstrovat a rozvinout v praxi.
* Budovat odpovědnost za životní prostředí, napomáhání rozvíjení spolupráce v péči o životní prostředí na lokální úrovni.
* Podpora rozvoje digitálních kompetencí u žáků (využití GPS trackeru, natočení videa).
* Rozvíjení kreativního potenciálu žáků a jejich inovativních řešení (příprava scénáře k videu, formulování hlavní myšlenky i ústřední „take home message“, kterou jejich video zprostředkovává).

Cílem tohoto bloku je:

* Vyhledávat na internetu informace a vybírat ty důležité,
* propojovat známé informace s novými,
* opřít svou odpověď o citaci v textu článku,
* argumentovat, obhájit si svůj názor na věc,
* zaznamenat proběhlou trasu GPS trackerem,
* třídit odpad a vést žáky k zamyšlení nad dobou rozpadu jednotlivých druhů odpadu
* naplánovat a natočit krátké propagační video týkající se ploggingu,
* veškeré materiály ze dne stáhnout do počítače, upravit v případě potřeby a sdílet na TwinSpace.

**3.4.1 Téma č. 1 (Význam slova plogging) – 1 vyuč. hod.**

Téma rozvíjí následující klíčové kompetence:

* Schopnost práce s digitálními technologiemi (dle RVP kompetence digitální): vyhledání informací, internet jako zdroj informací, seznámení se s další možností aktivního využité mobilního telefonu (plogging).
* Rozvoj komunikace v cizích jazycích: práce s anglickými textem, vyhledávání a zpracovávání informací.
* Sociální a občanské schopnosti (dle RVP kompetence sociální a personální): podpora aktivního občanství a zájmu o své okolí, podpora budování sounáležitosti s místech, ve kterém se nacházím.

**1. Tabulka YES/NO (5 min)**

Následující aktivita rozvíjí komunikaci v cizím jazyce, schopnost porozumět psanému textu v angličtině a kriticky s textem pracovat. Vyučující rozdá žákům tabulku YES/NO (Příloha 4.12),kde jsou žáci motivováni odhadnout, zdali jsou vybraná tvrzení o ploggingu pravdivá či ne. 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. Vyhledávání informací na internetu (15 min)**

Žáci vyhledávají ve skupinkách význam slova plogging[[2]](#footnote-3), pracují s anglickými zdroji dostupnými na internetu (minimálně se dvěma), a posléze prezentují ostatním, co se jim podařilo vyhledat. Zdrojem může být jak článek, tak i video. Jejich úkolem je zjistit alespoň pět informací a zapsat si je v angličtině na volný papír. Poté vyučující skupinky vyzve, aby své nalezené informace sdíleli s ostatními. Ideální je, pokud je celá tato aktivita vedena v angličtině.

**3. Článek o ploggingu (15 min)**

Vyučující rozdá každému žákovi článek *The Magic of Plogging* (Příloha 4.13). Žáci si ho přečtou a vyplní znovu tabulku YES/No (sloupec after reading). Porovnávají, kde se s odpovědí trefili a kde nikoli. Své nové odpovědí dokládají citacemi z článku či jiných zdrojů, které zapisují do pracovního listu. Na závěr provedeme kontrolu odpovědí (Příloha 5.7) a zodpovíme další případné dotazy. Vyučující se také vrátí k problémům a návrhům řešení, s kterými žáci přišli v předchozím bloku a zeptá se, kolik skupin uvedlo povalující se odpadky v terénu jako jeden z problémů a jaký byl jejich návrh řešení. Je velmi pravděpodobné, že se tento problém ve výčtu objeví. Vyučující poté předešle, že v následujících třech vyučovacích hodinách si plogging zkusíme v terénu.

*Varianta:* Pokud vyučující usoudí, že úroveň anglického jazyka není u žáků dostatečná a práce s anglickým textem by pro ně byla spíše demotivační, může využít český text a ANO/NE tabulku z varianty programu *Jak na život bez odpadu 1: Varianta pro žáky 6. a 7. ročníků ZŠ a odpovídajících ročníků víceletých gymnázií (aktivita č. 4).* Program je dostupný na odkaze: <http://www.kreativniskola.cz/vzdelavaci-programy/s-mobilem-aktivne/>.

*Reflexe z pilotního ověření:* Ověření programu v praxi ukázalo, že toto téma žáci vnímají a je pro ně aktuální. Od žáků během závěrečného hodnocení opakovaně zaznělo, že právě tuto aktivitu vnímali jako velmi smysluplnou, mohli se přímo zapojit do aktivní pomoci životnímu prostředí.

**4. Doba rozpadu odpadků v přírodě (10 min)**

Vyučující rozdá žákům do dvojic pracovní list (Příloha 4.14) a vyzve je, aby se pokusili odhadnout, jak dlouho se jednotlivé druhy odpadků rozkládají, pokud leží v přírodě. Poté si odhady porovnáme   
a zkontrolujeme se správnými odpověďmi (Příloha 5.8). Tato aktivita poskytuje žákům širší kontext k problematice produkce odpadů a zároveň je uvádí do dalšího tématu, během kterého si vyzkoušení plogging v praxi.

**Zdroje pro inspiraci či rozšíření tématu**

*Video o ploggingu včetně vstupu Erika Ahlströma (PBS News): 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

*Článek 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

*Článek 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. Vedoucí práce Kateřina Lojdová* [online]. 2015 [cit. 2020-10-09]. Dostupné z: https://is.muni.cz/th/eh6xb/Bakalarska\_prace\_-\_Alena\_Kubikova.pdf

**3.4.2 Téma č. 2 (Plogging na vlastní kůži) – 3 vyuč. hod.**

Téma rozvíjí následující klíčové kompetence:

* Schopnost práce s digitálními technologiemi (dle RVP kompetence digitální): praktické vyzkoušení si aktivity plogging, práce se GPS trackerem, zaznamenávání průběhu aktivity na mobilní telefon.
* Sociální a občanské schopnosti (dle RVP kompetence sociální a personální): podpora aktivního občanství a zájmu o své okolí, podpora budování sounáležitosti s místech, ve kterém se nacházím, zapojení se do aktivity prospěšné pro komunitu v dané lokalitě.

**1. Jak používat GPS tracker (15 min)**

Vzhledem k tomu, že předchozí den nám postačila funkce zjišťování polohy pomocí GPS, osvojíme si nejprve, jak pracovat s GPS trackerem, respektive jak zaznamenávat proběhlou či ujetou trasu. Žáci do skupin obdrží mobilní telefon a tištěné instrukce (Příloha 4.15), jak funkci aktivovat. Může se jednat např. o volně dostupnou funkci Stopař v rámci mapy.cz (Seznam). Nejprve si všechny skupinky vyzkouší zaznamenat krátkou trasu, kterou uběhnou v bezprostřední blízkosti. Po vyzkoušení vyučující zodpoví dotazy a případné nejasnosti. Žáky upozorníme, že není za každou cenu nutné sbírat všechny odpadky, zejména v případě, pokud by to mohlo ohrozit jejich zdraví či bezpečnost (ostré předměty, injekční stříkačky apod.).

**2. Ploggingem na pomoc přírodě (90 min)**

Následně dá vyučující žákům rukavice (každému 2 páry) a velké odpadkové pytle (každému alespoň 1). Poté žáci vyrazí v kmenových skupinkách (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 5 km. Trasu si mohou předem naplánovat nebo se rozhodovat po cestě. Mohou ujít menší okruh a vrátit se a vyrazit znovu nebo si naplánovat delší trasu již na začátku.

Vyučující žákům připomene, že by v průběhu měli svoji aktivitu dokumentovat (fotografie, videa). Jedná se o zaznamenání dobrého řešení relevantní pro problém spojený s tématem programu. Zároveň tak pokračují ve sběru podkladů pro závěrečný výstup.

Na práci v přírodě, případně ve vesnici či městě mají 2 vyučovací hodiny, poté se opět sejdou na hlavním stanovišti. Odpady roztřídí na hromady (minimálně sklo, kov, hliník a plastové lahve)   
a společně s vyučujícím si připomenou dobu rozkladu jednotlivých druhů odpadu. Vedeme žáky k zamyšlení se nad množstvím jednotlivých druhů odpadu, který nasbírali, a zátěží, kterou pro přírodu představuje – např. porovnání množství plastu (doba rozkladu) a množství papíru (doba rozkladu).

Cílem této aktivity je:

* Aktivně využít mobilní telefon k pohybu a k ochraně životního prostředí,
* poznat blíže svoje okolí,
* řešit problémy ve svém prostředí a řešení dokumentovat,
* pracovat kreativně s digitálními technologiemi,
* podpořit spolupráci ve skupině,
* rozvíjet sociální a občanské dovednosti a schopnost práce s digitálními technologiemi.

*Tipy a doporučení:* Je vhodné předem domluvit kontejnery na tříděný odpad a odvoz odpadu (s někým v místě realizace, se zástupcem z města či svépomocí do sběrného dvora), protože množství, které za jedno dopoledne nashromáždí jedna školní třída může být skutečně obrovské, stejně tak jako rozměry jednotlivých odpadků. Posilujeme tím u žáků také zodpovědnost i povědomí o tom, jak se s odpadem dále nakládá, a že není samozřejmostí, že neskončí opět v lese, pokud nedotáhneme náš záměr do úplného konce. Chceme-li posílit u žáků zodpovědnost i samostatné jednání, nechá je vyhledat možnosti, jak lze s odpadem dále naložit (respektive kdo nám s tím může dál pomoci).

**3. Vyhlášení a reflexe (30 min)**

Skupinky vzájemně porovnávají, kolik pytlů nasbíraly, a vyučující vyhlásí vítěze. Můžeme žáky motivovat ke sdílení dalších zážitků:

* Kolik kilometrů jste uběhli / ušli?
* Které druhy odpadků jste nejvíce nacházeli?
* Našli jste něco, co vás překvapilo/šokovalo?
* Jaký z nalezených odpadků by se v přírodě rozkládal nejdéle?

Vyučující všechny tyto údaje zaznamenává do tabulky flipchart (vzor Příloha 5.9), která zůstane vyvěšená ve společných prostorách. Později k nim ještě doplní vytištěný záznam trasy, kterou žáci urazili.

Součástí reflexe je i společný brainstorming týkající se dalších možných řešení problému odpadků v okolí (s využitím mobilních telefonů či případně bez nich). Mohou zaznít například následující podněty:

* Zúčastnit se jako škola či skupina dobrovolníků do akce Ukliďme Česko – celorepubliková dobrovolnická akce, která využívá digitální technologie primárně k organizačním a propagačním účelům. Zájemci si mohou přidat k zaregistrované úklidové akci ve svém okolí, nebo založit akci svoji. Více informací na: <https://www.uklidmecesko.cz/>.
* Virální trend na sociálních sítích PŘED/PO – uživatelé sociálních sítí se vyfotí na místě s odpadky a na stejném místě po jejich uklizení. Tato iniciativa dobře ilustruje, jakým způsobem mohou být sociální sítě využity k propagaci dobrovolnictví a k aktivnímu zájmu o své okolí. Tato ekologická výzva se šíří pomocí hashtagu #trashtag.
* Uspořádat školní akci – lze pojmout jako úklidová akce v rámci projektů, ekologicky zaměřených předmětů a dalších školních akcí. Akce může být dále propagována na webu školy, sociálních sítích apod., aby na potřebu zodpovědného přístupu k přírodě upozornila více lidí.

**3.4.3 Téma č. 3 (Propagace ploggingu) – 1 vyuč. hod.**

Téma rozvíjí následující klíčové kompetence:

* Schopnost práce s digitálními technologiemi (dle RVP kompetence digitální): vyhodnocení aktivit plogging, využití digitálních technologií pro šíření dobré praxe (natáčení reklamy na plogging a její nahrání na platformu eTwinning).
* Komunikace v cizích jazycích: natáčení videa v anglickém jazyce, sdílení a komentování na mezinárodní platformě eTwinning.

**1. Reklama na plogging (35 min)**

Žáci se sejdou ve svých kmenových skupinkách vytvořených na začátku týdne. Každá skupinka má za úkol vytvořit 1-2 minutové video v angličtině, které představí plogging jako možné řešení problému (aneb jak lze mobil využít k aktivnímu a zodpovědnému životnímu stylu místo pasivního přijímání online obsahu) a bude tuto aktivitu propagovat. Žáci tak budou muset najít argumenty, proč se této aktivitě věnovat, a rozvrhnout si scénář a vše natočit na mobilní telefon. Spot natočí tak, aby nebylo nutné ho dále upravovat či stříhat. Mohou natáčet v místnosti či venku.

Jelikož by pro žáky mohla být problematická slovní zásoba v angličtině, mohou mít k ruce text The Magic of Plogging (Příloha 4.13) z úvodní části bloku. Ten obsahu základní popis této aktivity, takže žáci nemusí trávit tolik času vyhledáváním vhodných výrazů.

Cílem této aktivity je:

* Rozvoj kreativního potenciálu žáků,
* rozvoj komunikace v cizích jazycích, sociální a občanských schopností a schopnosti práce s digitálními technologiemi,
* zdokumentování dobrého řešení problému (best practice),
* inovativní použití digitálních technologií,
* podpora týmové spolupráce,
* reflexe zážitků a dojmů z předchozí aktivity,
* rozvoj postoje žáků (uvědomění se potřeby redukce odpadu).

**2. Online sdílení dobré praxe (10 min)**

Hotové video nahrají na TwinSpace jako příklad dobré praxe (best practice), aby ho mohly zhlédnout další školy. V případě, že partnerská škola (školy) nahrála do projektu nové podklady, žáci je prohlížejí a přidávají k nim své komentáře a doplňující dotazy. V komentáři k videu mohou připojit i návrhy dalších řešení problému, které zazněly během reflexe ploggingu na vlastní kůži.

## 3.5 Metodický blok č. 5 (Figurerunning) – 5 vyuč. hod.

Figurerunning je jednou z dalších běžeckých aktivit založených na využití GPS a zaznamenáváním proběhlé trasy. Hlavním cílem je nakreslit svým pohybem do mapy obrázek. Tato aktivita zároveň navazuje na předchozí části programu tím, že žáky vede k aktivnímu pohybu ve svém okolí, poznání prostředí a k představení další možnosti, jak upozornit veřejnost na vybranou problematiku (obrázky či nápisy mohou mít přesah do daného tématu a vést tak inovativním způsobem k důležité osvětě). 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. Závěrem dne sdílí žáci své obrázky opět na TwinSpace, aby je mohly komentovat další zapojené školy.

Přínosy neformálního vzdělávání, které budou zúročeny ve formálním vzdělávání:

* Podnícení zájmu o zdravý životní styl a vlastní kondici prostřednictvím a zkoumání, jak nám v tomto úsilí může pomoci mobilní telefon.
* Rozvíjení kreativního potenciálu žáků prostřednictvím specifického druhu street artu.
* Umožnění aktivní práce s digitálními technologiemi (s počítačem, mobilním telefonem)   
  a specifickými aplikacemi, které mohou být využité i ve formálním vzdělávání.

Cíle tohoto bloku jsou:

* Orientovat se v mapě i v terénu,
* využívat digitální technologie, zejména GPS tracker v mobilním telefonu,
* naplánovat v mapě vhodný (a realizovatelný) obrázek,
* pružně reagovat na podněty druhých a zapracovávat je do vlastních představ a návrhů,
* kooperovat v rámci týmu, pracovat na společném cíli,
* procvičovat komunikaci v cizím jazyce na TwinSpace.

**3.5.1 Téma č. 1 (Co je to figurerunning) – 1 vyuč. hod.**

Téma rozvíjí následující klíčové kompetence:

* Schopnost práce s digitálními technologiemi (dle RVP kompetence digitální): seznámení se s aktivitou figurerunning, figurerunning v praxi, plánování trasy dle mapy v telefonu.
* Komunikace v cizích jazycích: slovní zásoba spojená s aktivitou figurerunning, práce s aplikací v angličtině.
* Sociální a občanské schopnosti (dle RVP kompetence sociální a personální): plánování trasy, domluva na skupinovém cíli.

**1. Seznámení s figurerunningem (15 min)**

Vyučující promítne žákům z prezentace 4 mapy, do kterých jsou zaznamenány uběhnuté trasy pomocí GPS a aplikace Figurerunning. Vyučující žákům na úvod neříká, o jakou aktivitu se jedná.

Prezentace je dostupná na odkazech:

PPTX: <https://filedn.com/lsBVgSr0PfSJIhl2KR8cjnu/Skola40/S_mobilem_aktivne_2/S%20mobilem%20aktivne%202_Prezentace_Figurerunning.pptx>

PDF: <https://filedn.com/lsBVgSr0PfSJIhl2KR8cjnu/Skola40/S_mobilem_aktivne_2/S%20mobilem%20aktivne%202_Prezentace_Figurerunning.pdf>

ODP: <https://filedn.com/lsBVgSr0PfSJIhl2KR8cjnu/Skola40/S_mobilem_aktivne_2/S%20mobilem%20aktivne%202_Prezentace_Figurerunning.odp>

**Slide 1–2**

Vyučující žákům promítne obrázky na úvodních svou slidech a nechá žáky hádat, co mohou obrázky znázorňovat a jakým způsobem mohly vzniknout. Může připomenout téma celého vzdělávacího programu. V případě, že někdo z žáků aktivitu Figurerunning zná, požádá ho, aby ji žákům přiblížil   
i s jeho osobními zkušenostmi.

Obrázky použité v prezentaci vznikly během pilotního ověření programu.

**Slide 3**

Vyučující žákům prozradí, že náplní bloku bude aktivita Figurerunning. Promítneme žákům anglickou definici Figurerunningu a společně se jí pokusíme přeložit. Žáci by si tak měli sami přijít na to, co to Figurerunning je a jaký je přínos této aktivity. Obtížnější slova mohou být:

* „encourage“ – povzbuzovat, motivovat
* „discover“ – objevit
* „distance“ – vzdálenost
* „canvas“ – plátno

**Slide 4**

Stručně shrneme v češtině, co pojem figurerunning skrývá.

**Slide 5**

Na tomto slidu je zobrazen printscreen z aplikace figurerunning. Vysvětlíme žákům, co se skrývá pod ikonkami. Zmíníme, že nejdůležitější bude první ikonka, tedy Run Figure.

* *Run Figure* – Po zapnutí se nám zobrazí mapa, několik barev, které můžeme použít k vyběhávání obrázku, a my jako tužka. (Budeme určitě potřebovat)
* *Sketch Figure* – Pro prokliknutí této ikonky se zobrazí mapa, ve které si můžeme předem rozvrhnout, jaký obrázek poběžíme. (Není nutné používat)
* *Art Gallery* – Zde se nám ukládají obrázky, které jsme již dokončili.
* The Movement – Zde se můžeme dozvědět více o figurerunningu, získat kontakt na tvůrce, či jim poslat zpětnou vazbu.

**Slide 6**

Představíme jednotlivé kroky následující aktivity. Žáci si poté vezmou mobilní telefony   
s nainstalovanou aplikací Figurerunning a seznámí se s jednotlivými funkcemi na základě informací z předchozího slidu.

**2. Figurerunning v praxi (15 min)**

Vyučující seznámí žáky s aplikací a vysvětlí jim funkci pastelka a guma. Poté se žáci ve skupinkách odeberou ven na zahradu/hřiště a samostatně si vyzkouší obě funkce v praxi. Na závěr vyučující zodpoví případné dotazy a nejasnosti k fungování aplikace a ukládání vytvořených souborů.

**3. Běh jako umění (15 min)**

Skupinky si vymyslí trasu, která bude „vykreslovat“ do mapy nějaký obrázek související s libovolným sportem nebo pohybem. Cílem je pokusit se vnímat vzniklý obraz jako umělecké dílo oslavující sport, pohyb a propagující zdravý životní styl. Vyučující 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 podmínkou je, že trasa musí být dlouhá alespoň 500 m (tzn. obvod má minimálně 0,5 km a maximálně 2 km). Pokud si žáci vyberou krátkou trasu, vymyslí a vyběhají obrázků více tak, aby součet všech vyběhnutých tras na skupinku dal dohromady minimálně 2 km. Vyučující facilituje práci skupinek, kontroluje zejména, zdali trasa odpovídá délce a není například mnohonásobně větší či zdali neběhá jeden žák a ostatní ho nepozorují. Vyučující žáky také upozorní na cíl programu a nechá žáky diskutovat, jestli a jak by nakreslený obrázek či slovo mohli použít při závěrečném prezentování svých návrhů řešení. Žáci jsou tak vedeni k uvědomění si dalšího možného inovativního přístupu k iniciaci změny v dané problematice, kterým je kreativní osvěta spojená přímo s danou lokalitou.

**Zdroje pro inspiraci či rozšíření tématu**

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

**3.5.2 Téma č. 2 („Kreslíme“ během do mapy) – 2 vyuč. hod.**

Téma rozvíjí následující klíčové kompetence:

* Schopnost práce s digitálními technologiemi (dle RVP kompetence digitální): využití mobilního telefonu při aktivitě figurerunning, podpora aktivního životního stylu a poznávání svého okolí, zaznamenávání průběhu aktivity.
* Sociální a občanské schopnosti (dle RVP kompetence sociální a personální): zvýšení povědomí o svém okolí, práce ve skupině, sledování skupinového cíle.

**1. Figerunning v terénu (90 min)**

Žáci vyráží do terénu proběhnout vybranou trasu a „vykreslit“ vybraný obrázek či nápis do mapy. Každou skupinku doprovází jeden dospělý. Ideálně běží každá skupina sama, a pokud to není možné personálně zajistit, běží více skupinek pohromadě. Musí ale v tomto případě uběhnout tras více, tak aby každá z kmenových skupinek měla možnost vyzkoušet svůj navržený obrázek. Úkolem je urazit dohromady za stanovený čas alespoň 2 km.

Žáci mohou vyběhnout několik menších obrázků či zvolit jednu nebo dvě delší trasy. Žákům je ponechána co největší volnost, záleží na každé skupině, jakým způsobem danou aktivitu realizuje. Vyučující může žákům připomenout výstupy diskuze při reflexi ploggingu, a to konkrétně v kontextu potenciálu sociálních sítí a propagace. I vyběhnuté obrázky a nápisy mohou sloužit jako součást propagace jejich vlastního řešení problému.

Cílem této aktivity je:

* Využívat mobily k podpoře aktivního životního stylu,
* zvýšit povědomí o svém okolí,
* podpořit rozvoj sociálních a občanských schopností (dle RVP kompetence sociální a personální) a schopnosti práce s digitálními technologiemi (dle RVP kompetence digitální),
* aplikovat inovativní řešení problémů v praxi,
* podpořit kreativní potenciál žáků.

*Varianta:* Opět záleží na počtu dospělých, které mohou skupinky doprovodit. Pokud jich není k dispozici dostatek, stačí když žáci budou vyběhávat obrázky v areálu, pozemku školy, školním hřišti či bezprostřední blízkosti místa pobytu. V tomto případě je vhodné zohlednit jednodušší terén a žákům definovat náročnější zadání (např. vyběhnutí jednoho obrázku a jednoho nápisu).

*Reflexe z pilotního ověření:* Během pilotáže se potvrdilo, že volné zadání podporuje kreativní potenciál žáků. Jednotlivé skupiny zvolily různé způsoby realizace této aktivity. Některé vykreslily velký obrázek, jiné více menších, některé kromě jednoho skupinového vytvořili ještě nápis složený z počátečních písmen jejich jmen. Žáci jedné skupiny zůstali na hřišti v areálu a mobil si předávali. Každý z nich tak vykreslil svůj obrázek, který byl s ostatními tematicky propojen. Různorodost výstupů je v kontextu programu chápána pozitivně a žáci by měli mít prostor pro vlastní sebevyjádření.

**3.5.3 Téma č. 3 (Prezentace „kreseb“ v mapě) – 2 vyuč. hod.**

Téma rozvíjí následující klíčové kompetence:

* Schopnost práce s digitálními technologiemi (dle RVP kompetence digitální): prezentace tras a fotografií, stažení tras a nahrání na platformu eTwinning.
* Sociální a občanské schopnosti (dle RVP kompetence sociální a personální): sdílení zážitků, produkce inovací (další možnosti aktivního využití mobilního telefonu), reflexe spolupráce.
* Komunikace v cizích jazycích: sdílení výstupů na platformě eTwinning, komentování výstupů partnerské školy.

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

Žáci se sejdou v jedné místnosti. Vyučující vyzve kmenové skupinky, aby se propojily s jinou skupinou a navzájem si ukázaly na mobilních zařízeních obrázky, které se jim podařilo vyběhnout. Druhá skupinka hádá, co obrázek spolužáků zobrazuje a jak je případně tematicky propojen s tématem programu. 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. Na závěr sdílení žáci reflektují, jakým způsobem by mohli své obrázky využít k propagaci svého řešení a jaké obrázky či nápisy by mohli tímto způsobem využít v budoucnu. Výhodou tohoto způsobu propagace je, že je přímo navázán na prostředí, v kterém se daný problém vyskytuje.

**2. Stažení obrázků z mobilních telefonů do počítačů (35 min)**

Žáci zůstávají v kmenových skupinách. Nyní mají prostor připravit si podklady, které nasbírali během vzdělávacího programu. Žáci tak propojí své skupinové mobilní telefony s notebooky a nahrávají si do počítače fotografie, videa a printscreeny pořízené v rámci jednotlivých aktivit. Následně vybírají cca 30 fotografií či jiných materiálů, které by rádi sdíleli s partnerskou školou (školami) a z kterých mohou čerpat při tvorbě závěrečné prezentace (skupinový výstup).

**3. Sdílení obrázků na TwinSpace (10 min)**

Na závěr bloku žáci vyberou za skupinku alespoň jeden vyběhnutý obrázek v aplikaci FigureRunning   
a sdílí je na TwinSpace jako příklad dobré praxe. Pokud přibyly v prostředí komentáře, odpovídají, případně se dotazují zahraničních spolužáků na jejich zážitky.

**4. Produkce inovací (25 min)**

Žáci pracují ve svých kmenových skupinách. Tato aktivita slouží také jako ohlédnutí za 3 aktivitami využívajícími mobilní telefon aktivně, které si žáci během programu vyzkoušeli (geocaching, plogging, figurerunning). Žáci mají možnost sdílet své zážitky a zkušenosti a zároveň přicházet s dalšími nápady, jak lze mobilní telefon využít k podpoře aktivního a zodpovědného životního stylu.

K navrhování vlastních řešení jim bude sloužit metoda myšlenkové mapy. Žáci se s tímto nástrojem vizualizace již v programu seznámili. Vyučující jim již neposkytuje předpřipravené pracovní listy, ale nechá je vytvářet myšlenkové mapy samostatně. Žáci tak mají možnost pojmout zadání kreativně   
a nemít tendenci vyplňovat pouze omezené množství nápadu. Středovým termínem bude definovaný problém (např. „pasivní používání mobilů“), jednotlivé větve budou představovat řešení a konkretizaci. Výstupem tedy bude kreativně zpracovaný seznam možných inovací.

*Poznámka:* Návrhy řešení mohou být a nemusí být technicky realizovatelné. Žáci tak mají volnost pojmout tuto aktivitu kreativně. Vytvořené myšlenkové mapy uschovají pro další použití v metodickém bloku č. 7.

## 3.6 Metodický blok č. 6 (Tvorba reklamního spotu a závěrečné prezentace v angličtině) – 5 vyučovacích hodin

Předposlední blok je zaměřen na tvorbu výstupů, kterými bude ústní prezentace a reklamní spot s vloženými fotografiemi a videi z celého týdne. Prezentace i spot budou mít jasná kritéria, co všechno mají obsahovat. Prezentace se zaměřuje na otázku zdravého životního stylu s využitím aktivit geocaching, figurerunning, plogging pro jeho zlepšení. Reklamní spot je zaměřen na propagaci jedné z těchto aktivit využívajících mobilní telefon, které zde slouží jako nástroj pro zlepšení životního stylu. Na závěr bloku pak budou obě práce představeny spolužákům a vyučujícím. Žáci si budu své prezentace a spoty vzájemně hodnotit na základě předem připravených kritérií. Prezentace a spot slouží jako podklad pro závěrečný výstup, kterým je videodokument.

Tento blok je také stěžejní pro rozvoj komunikace v cizích jazycích. Žáci pracují na platformě eTwinning, překládají své ústní prezentace do anglického jazyka a prezentují v angličtině během videokonference. Prezentace zároveň nahrávají a tento souhrnný videodokument nahrají na eTwinning pro případnou další spolupráci.

Přínosy neformálního vzdělávání, které budou zúročeny ve formálním vzdělávání:

* Rozvíjení kreativního potenciálu: jak žáci pojmou prezentaci a spot, co zdůrazní, rozhodnou, které fotografie budou pro publikum nejvíce atraktivní a proč, kolik jich vybrat.
* Posilování uvědomování si hodnoty spolupráce a vzájemné pomoci v rámci skupiny, ale také hodnoty různorodosti názorů a přístupů k řešení úkolu či problému.
* Podpora rozvoje digitálních kompetencí (dle RVP kompetence digitální) u žáků (natáčení videa, tvorba reklamního spotu a využívání pokročilých funkcí programu – např. střih videa, vkládání fotografií, titulků).
* Rozvíjení dovednosti reflektovat vlastní práci, opírat se o daná kritéria, objektivně a formativně hodnotit práci svou i práci ostatních.
* Rozvíjení kompetence učit se prostřednictvím využívání postupů formativního hodnocení: žáci díky tomu budou rozumět, co se od nich v rámci závěrečné prezentace očekává, co musí udělat, pokud chtějí maximum bodů (práce s kritérii), co se jim skutečně podařilo, v čem konkrétně jsou dobří, co příště mohou zlepšit a na čem mohou pracovat, aby dosáhli ještě lepšího výsledku.
* Implementace metody CLIL do praxe: žáci používají angličtinu ke skutečné komunikaci   
  o reálném obsahu, prezentují v angličtině, doptávají se spolužáků.
* Podpora využívání informačních technologií pro komunikaci s okolním světem: používat k tomu odpovídající jazyk, dodržovat pravidla netikety, která si žáci osvojili na začátku programu.

Cíle tohoto bloku jsou:

* vytvořit ústní prezentaci a reklamní spot dle kritérií (stáhnout, upravit a vložit fotografie, vložit videa, vybrat odpovídající množství textu atd.)
* rozvrhnout si, kdo ze skupiny bude prezentovat kterou část
* kriticky zhodnotit svůj výkon při ústní prezentaci
* formativně hodnotit výstupy svých spolužáků na základě daných kritérií
* přeložit prezentaci do angličtiny
* prezentovat samostatně v ústním projevu (v angličtině)
* zformulovat otázky v angličtině k prezentaci svých spolužáků

**3.6.1 Téma č. 1 (Zdravý životní styl, tvorba reklamního spotu a ústní prezentace v anglickém jazyce) – 5 vyučovacích hodin**

Téma rozvíjí následující klíčové kompetence:

* Schopnost práce s digitálními technologiemi (dle RVP kompetence digitální): práce s pořízenými záznamy (fotografie, videa), natáčení finálního výstupu programu (videodokument), uspořádání videokonference.
* Sociální a občanské schopnosti (dle RVP kompetence sociální a personální): práce ve skupině, domluva na formě finálního výstupu, sledování skupinového cíle, navrhování inovativních řešení, skupinová prezentace, vzájemné hodnocení, smysl a pravidla zpětné vazby.
* Komunikace v cizích jazycích: překlad skupinové prezentace a spotu do anglického jazyka, prezentování v angličtině.

**1. Úvodní aktivita – Žiju zdravě? (10 min)**

Cílem této aktivity je představit téma zdravého životního stylu a propojit ho se stávajícími aktivitami. Vyučující napíše na tabuli otázky a nechá žáky diskutovat ve dvojicích, případně v malých skupinkách. Vyhodnocení by mělo být hromadné a během vyhodnocení by měl vyučující žáky přivést k pochopení, jak důležitý je pohyb pro zdravý životní styl a jak je možné pohybové aktivity zatraktivnit díky aktivitám z předchozích dnů.

Otázky k diskusi: *Co znamená žít zdravě?*

*Žiji zdravě já osobně?*

*Co dělám pro své zdraví?*

*Co mohu vylepšit?*

**2. Zdravý životní styl – co to obnáší? (15 min)**

Žáci vyhledávají na internetu přesnější informace o zdravém životním stylu – vyhledávají odpovědi na otázky: Co znamená žít zdravě? Co znamená žít nezdravě? Vyhledané informace zaznamenávají do tabulky. Na závěr aktivity své informace sdílí s ostatními.

**3. Zdravý životní styl – a co dál? (5 min)**

Žáci se vrací k otázkám o zdravém životním stylu z první aktivity a porovnávají, jak se změnily jejich odpovědi po bližším nastudování problematiky zdravého životního stylu. Znovu si pokládají otázky:

*Žiji zdravě?*

*Co dělám pro své zdraví?*

*Co mohu vylepšit? Co mi dělá největší problémy?*

*Co mi zlepšení životního stylu přinese?*

*V čem mi mohou aktivity jako geocaching, figurerunning, plogging pomoci? A která je pro mě nejpřínosnější?*

**4. Tvorba reklamního spotu a příprava ústní prezentace (90 min)**

Třída se rozdělí do kmenových skupinek, ve kterých během týdne nejvíce pracovala. Skupinkám rozdáme instrukce vytištěné na papír (Příloha 4.16). Vyučující má roli facilitátora, který pomáhá skupinám s některými obtížnějšími funkcemi při tvorbě spotu (např. vkládání videí, střih, vkládání obrázků a titulků apod). Při tvorbě spotu musí dodržet několik pravidel, která jsou obsažena v instrukcích (např. minimální počet obrázků, videí apod), na mobilních zařízeních vyberou fotografie a videa z celého týdne, která použijí. Ty stáhnou do počítače, upraví je a umístí do spotu. Žáky průběžně upozorňujeme na čas.

Při tvorbě prezentace žáci odpovídají na zadané otázky. Při těchto činnostech procvičují celou řadu měkkých dovedností, jako například práci s technologiemi, dovednost efektivně si rozvrhnout čas na přípravu, prezentovat vlastní návrhy ostatním, hledat kompromisy, a hlavně rozvíjet svůj potenciál kreativně a inovativně myslet, přicházet s neotřelými nápady a ty také umět „prodat“. Žáci konkrétně přemýšlí a jsou nuceni se rozhodovat, jakou strukturu bude jejich prezentace mít, jaké množství textu se do spotu hodí, jaké fotky/videa i jaké jejich množství jsou pro dané publikum a vymezený čas vhodné. To vše navíc musí zapadat do předem daných kritérií. V tomto ohledu se zde jedná o syntézu všech dovedností, které jsou v programu rozvíjeny a do jisté míry testují žáka, jakým způsobem je schopen je v této aktivitě využít všechny najednou.

Kritéria spotu (Příloha 4.16):

Vyberte si jednu ze tří vyzkoušených aktivit a vytvořte na ni reklamní spot. Spot bude obsahovat:

* Představení aktivity na využití mobilního telefonu – jméno aktivity a stručný popis této aktivity, jak probíhá *– odpověď natočte na video nebo vložte do spotu jako text*
* Jak může tato aktivita pomoci zlepšit životní styl, čím je pro nás přínosná, obohacující *– odpověď natočte na video nebo vložte do spotu jako text*
* 1–3 videa, která jste natočili během vaší realizace
* 5–10 fotografií, které jste pořídili během vaší realizace
* 3 dovednosti: uveďte, které dovednosti jste si nejvíce osvojili při této aktivitě (práce   
  v týmu, diskutování, vyjednávání, fotografování, prezentační dovednosti, komunikace   
  v angličtině, orientace v mapě apod.)
* největší zážitek: sdílejte jednu aktivitu, kterou jste si nejvíce užili, a vysvětlete proč

Fotografie i videa pečlivě vyberte na mobilních zařízeních a upravte předem dle potřeby a vložte je přímo do střihacího programu. Celý spot můžete podmalovat hudbou. Spot by neměl být delší než 2 minuty.

Kritéria prezentace (Příloha 4.16):

Připravte se na ústní prezentaci, která by měla trvat přibližně 10 minut a která bude odpovídat na otázky ohledně zdravého životního stylu. Rozhodněte se, kdo bude prezentovat kterou část. Nezapomeňte na interakci s publikem a připomeňte si také kritéria hodnocení prezentace.

Kritéria hodnocení (Příloha 4.16):

* Obsažené informace – tato kategorie poukazuje na zadání prezentace (zda prezentace a spot obsahují všechny nadefinované náležitosti).
* Přehlednost, čitelnost – toto kritérium cílí na grafické zpracování spotu, zejména s ohledem na velikost a font písma, barevné kontrasty (písmo versus barva pozadí na snímcích). Text by měl být čitelný ze všech částí místnosti tak, aby spot mohl bez potíží sledovat každý člen publika.
* Fotografie a videa – fotografie by měly být do spotu vloženy v dostatečně velkém rozlišení, aby nebyly rozmazané. Fotografie a videa by měly obsahově doplňovat text.
* Ústní prezentace – toto kritérium míří na prvky prezentačních dovedností, jako je hlasitost projevu, srozumitelnost, poutavost výkladu, schopnost mluvit spatra (nečíst vše z prezentace či z papírů). Poznámky v ruce jsou v pořádku, ale měly by sloužit pouze k občasnému nahlédnutí.
* Interakce s publikem – prezentující udržují s publikem oční kontakt, dávají prostor pro dotazy, adekvátně reagují.
* Celkový dojem – poslední kritérium představuje shrnutí prezentace, zhodnocení po obsahové i vizuální stránce.

*Tipy a doporučení*: Pokud vyučující neumí nebo nemá možnost pracovat s programem na střihání videa, je možné tento program nahradit powerpointovou prezentací, která umožňuje vkládat videa i hudbu a vytvořit tak místo reklamního spotu prezentaci.

**5. Překlad prezentace do angličtiny (45 min)**

Třída pokračuje v kmenových skupinách a přeloží svou ústní prezentaci a spot. Anglická prezentace slouží jako základ pro závěrečný výstup (videodokument). Žáci tak v anglickém jazyce představí své poznatky a názory na zlepšení životního stylu.

Žáci během práce na překladu prezentace mohou využívat online slovníky a překladače. Pravděpodobně s nimi budou mít již zkušenosti, vyučující dle potřeby může žákům některé překladové možnosti ukázat. Může se jednat například o:

* Google překladač (<https://translate.google.cz/?hl=cs>) – populární překladač, který nabízí mnoho jazykových variant. Česko-anglická překladová varianta se neustále vyvíjí a může sloužit jako překladový základ. Je nutné počítat s chybovostí zejména z pohledu gramatických struktur a významových nepřesností.
* Slovník Seznam (<https://slovnik.seznam.cz/>) – rozšířený online slovník. Na rozdíl od překladače nepřekládá celé věty, ale slouží jako varianta papírových slovníků. Nabízí přehledně i časté konotace a ustálená jazyková spojení.

Text v reklamním spotu přeloží do angličtiny a vytvoří titulky.

**6. Ústní prezentace v angličtině, natáčení videozáznamů a vzájemné hodnocení (60 min)**

Žáci prezentují své odpovědi přeložené do angličtiny během videokonference s partnerskou školou. Maximální délka ústní prezentace je 10 minut. Vyučující vyzývá žáky k podrobnějšímu popisu fotografií a videí a motivuje ostatní skupiny, aby se doptávaly anglicky na další informace. Vyučující se snaží zajistit, aby každá prezentující skupina dostala alespoň 3 otázky, na které musí pohotově reagovat v cizím jazyce, a aby byla skutečně 10 minut vystavena anglickým dotazům, na které bude třeba odpovídat. Např. pokud samotná prezentace se spotem trvá pouze 6 minut, ve zbytku času (4 minuty) se jich ostatní spolužáci nebo vyučující doptávají na zajímavosti, názory, postřehy apod.

Pokud se žáci zdráhají ptát či nemají žádné nápady, můžeme je podpořit napsáním klíčových začátků vět na tabuli či projektor, např.:

* *What did you…?*
* *Where did you…?*
* *How did you like…?*
* *What was the best…?*
* *What was the most difficult?*
* *How did you manage to…?*

Použití tohoto jazykového scaffoldingu (konkrétně startérů) je navíc benefitem v kontextu uplatňování metody CLIL, neboť umožňuje žákům vyrovnat se s případnými limity v cizím jazyce a do dané aktivity (v tomto případě konverzace) se zapojit. Je vždy na zhodnocení vyučujícího, zdali je jazykový scaffolding v dané situaci nutný. Je ale dobré mít na paměti, že podobné formy podpory jsou přínosné nejen pro žáky, kteří si nejsou jistí v angličtině, ale i tradičně pasivnějším žákům či introvertním typům, již se zdráhají ve třídě promluvit nahlas. Začátek věty je pro ně velkou oporou, která je podněcuje přemýšlet a sdílet vlastní nápady, ptát se na otázky, které je zajímají, a získávat tak sebejistotu. Zvyšování sebevědomí a sebedůvěry je klíčovým aspektem v rozvíjení kreativního potenciálu žáků: pokud nám totiž chybí, o našich dobrých nápadech se nikdy nikdo nedozví jednoduše proto, že nebudeme mít odvahu je prezentovat a sdílet s ostatními.

Součástí prezentace je i část, kdy si žáci navzájem své prezentace hodnotí. Pořadí prezentujících určí vyučující. Před prezentací první skupiny je vhodné zopakovat hlavní pravidla:

* Navzájem se posloucháme, prezentující skupinu nerušíme.
* Do prezentování by se měl zapojit každý ze skupiny.
* Po každé prezentaci bude čas na její zhodnocení. Hodnocení probíhá pomocí tabulky s kritérii (Příloha 4.16), během prezentace se můžete na jednotlivé aspekty již zaměřovat.
* Hodnocení obodujte (Zcela – 3 body, Spíše ano – 2 body, Spíše ne – 1 bod, Vůbec – 0).
* Body sečtěte a na mazací tabulky napište celkové číslo.
* Buďte připraveni své hodnocení konkrétně zdůvodnit.
* Pamatujte, že chyba je důležitou součástí procesu učení aneb chybováním se učíme.

Skupinky na konci každé prezentace spolužáky ohodnotí v každé oblasti, spočítají body a součet bodů napíšou na mazací tabulku (maximálně je možné získat 24 bodů). Na vyzvání vyučujícího počty bodů odkryjí a hodnocená skupinka se bude moci ke svému výsledku vyjádřit. Vyučující se mohou do hodnocení také zapojit a případně sčítat celkové body. Na konci pak vyhlásí prezentaci, která získala nejvíce bodů.

V případě, že by žáci způsob prezentování brali pouze jako mechanické zaškrtávání a číslování (např. podle osobních sympatií), měl by vyučující dbát na to, aby bodování bylo založeno na reálných argumentech. Může se například žáků doptávat. Příklady doplňujících otázek:

* V jaké kategorii jste dali nejvíce bodů? Proč právě tam? Co se vám konkrétně líbilo?
* V jaké kategorii jste dali nejméně bodů? Proč právě tam? Jak by se dalo na této kategorii zapracovat?
* Co vás na prezentaci konkrétně zaujalo? Proč myslíte, že vás zaujalo právě to?
* Bylo prezentování vyvážené? Zapojili se do prezentování všichni členové skupiny?
* Co jste si díky prezentaci uvědomili?

*Tipy a doporučení:* Pokud vyučující nechce přímo bodovat, může vždy vypíchnout 2 ocenění a1 doporučení, co příště zlepšit. Pokud nemáme k dispozici mazací tabulky, stačí psát počet bodů na papír silnějším fixem.

*Komentář a varianta:* Role partnera je flexibilní a závisí na kvalitě spolupráce. Žáci mohou partnerovi výstup odprezentovat, případně do prezentace zakomponovat i návrhy řešení, s kterými přišli žáci z partnerské školy. Videokonference tak může mít podobu prezentace či společné diskuse.

V případě, že se nepodaří s partnerem se dohodnout na termínu společné videokonference, je možné nechat žáky prezentace v anglickém jazyce odprezentovat a pořídit z nich videozáznam. Videozáznam v poslední části programu nahrajeme na TwinSpace a poskytneme ho tak partnerské škole na okomentování a kladení doplňujících otázek. Je důležité natáčet každý videozáznam na mobilní telefon příslušné skupiny (nikoli na jeden společný). Zjednodušíme a urychlíme tím pak jejich stahování do počítače.

**Zdroje pro inspiraci či rozšíření tématu**

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

## 3.7 Metodický blok č. 7 (Plánování projektů pro okolí, sdílení na Twinspace, závěrečné zhodnocení programu) – 4 vyučovací hodiny

Závěrečný blok programu je zaměřen na ohlédnutí se za předešlými bloky, na plánování zapojení široké veřejnosti do aktivit a na rozvoj komunikace v cizích jazycích (žáci pracují na platformě eTwinning, kde prohlíží a komentují materiály nahrané partnerskou školou na TwinSpace, nahrávají vlastní materiály, plánují případnou další spolupráci). Program bude zakončen návrhy na další spolupráci s partnerskou školou a závěrečným zhodnocením programu z perspektivy žáků. Vyučující v tomto bloku především pomáhá žákům s anglickým jazykem a má také roli moderátora.

Přínosy neformálního vzdělávání, které budou zúročeny ve formálním vzdělávání:

* Implementace metody CLIL do praxe: žáci používají angličtinu ke skutečné komunikaci   
  o reálném obsahu (respektive zážitcích z programu), komentují na TwinSpace.
* Podpora využívání informačních technologií pro komunikaci s okolním světem: používat k tomu odpovídající jazyk, dodržovat pravidla netikety, která si žáci osvojili na začátku programu.

Cíle tohoto bloku jsou:

* sdílet veškeré zážitky a zkušenosti z programu na TwinSpace formou komentářů v diskusi
* nahrát videozáznam z prezentace na TwinSpace
* objevovat různé přístupy k tématu, které zvolily partnerské školy, a současně využít své dovednosti v cizím jazyce
* navrhnout možnosti dalšího pokračování/rozvinutí programu či jeho hlavních myšlenek

**3.7.1 Téma č. 1 (Návrhy projektů na další spolupráci) – 3 vyučovací hodiny**

Téma rozvíjí následující klíčové kompetence:

* Sociální a občanské schopnosti (dle RVP kompetence sociální a personální): vymýšlení návrhů na možné pokračování projektu, hodnocení programu, práce ve skupině i vlastní zapojení.
* Kompetence k řešení problémů: naplánování aktivit, vyhledávání a zpracování informací, obhájení návrhů.
* Kompetence komunikativní: naslouchání, vhodná reakce, zapojení do diskuse, vhodná argumentace.
* Komunikace v cizích jazycích: sdílení výstupů na mezinárodní platformě eTwinning, překlad do anglického jazyka.

**1. Úvodní aktivita – diskuse (10 min)**

Na začátku posledního bloku se žáci sejdou v kmenových skupinkách a formou diskuse si připomenou aktivity předchozího dne: propojení aktivit geocaching, figurerunning a plogging s tématem zdravého životního stylu. Diskutují nad otázkami, jak mohou tyto aktivity pomoci zlepšit zdravý životní styl, jak je aktivity obohatily a jak mohou do těchto aktivit vtáhnout i své okolí, spolužáky a širší veřejnost.

**2. Diskuse návrhů na další projekty (15 min)**

Žáci se na počátku této aktivity sejdou s ostatními skupinkami. Formou brainstormingu navrhují akce pro své okolí. Následně se žáci opět sejdou ve skupinkách a každá skupinka se pokusí navrhnout další možné pokračování projektu či navazující aktivity v rámci školy (pro mladší spolužáky, vrstevníky) či meziškolní spolupráce. Může se jednat o následující podněty:

* udělat prezentaci o své práci, např. formou nástěnky nebo výstavky
* vzájemně se pozvat na hledání kešek, které žáci založili (ať už přímo v aplikaci Geocaching, či neoficiálně)
* sdílet další fotografie proběhlých tras při ploggingu a množství sebraného odpadu v místě bydliště či okolí školy
* sdílet videa či rádiové spoty propagující plogging pro ostatní spolužáky
* uspořádat osvětovou akci o ploggingu pro celý 9. ročník / 2. stupeň / celou školu
* přizvat všechny rodiče a sourozence k „ploggingové sobotě“
* sdílet screeny obrázků z figurerunningu a vyzvat se vzájemně k ještě delším trasám, komplikovanějším obrázkům (např. Pojďme všichni ve Figurerunning.com nakreslit nějaké zvíře) či delším heslům napsaným slovy (např. Napiš do mapy svůj oblíbený citát, tweet, hlášku z filmu apod.)
* domluvit se na další společné aktivitě (třeba té, která se nestihla), případně navazujícím projektu jako „Objev historii své školy a jejího okolí v keškách“, „Plogguje celá škola“ apod.
* uspořádat exkurzi do provozoven zaměřujících se na práci s odpadem
* uspořádat besedu s odborníkem na zdravý životní styl
* uspořádat soutěžní odpoledne / orientační běh s úkoly zaměřenými na třídění odpadu, ekologii, zdravý životní styl

Tyto nápady však žákům v úvodu neprezentujeme, abychom je neochudili o kreativní proces vymýšlení výzev a přicházení s vlastními návrhy. Tento otevřený úkol si klade za cíl podnítit žáky k vytvoření obměn a inovací, tedy něčeho úplně (či částečně) nového, co bude navazovat na znalosti a dovednosti, které nabyli v programu. To je ve své podstatě velmi náročné, neboť se snaží jednak vymyslet aktivity, které budou zajímavé pro ně samotné, současně se ale snaží zaujmout své vrstevníky z partnerské školy. V závěru této části by každá skupinka měla přijít s vlastním nápadem, který v následujících hodinách podrobněji rozpracuje.

**3. Plánování projektu (80 min)**

Cílem této části je rozpracovat nápad do větší hloubky a naplánovat jeho jednotlivé části – výstupem bude plakát s podrobnějším popisem akce. Vypracování tohoto plánu je hlavním a největším blokem tohoto dne. Na žáky klade mimořádné nároky a vyučující by měl být připraven jim poskytnout podporu. Práce žáků ve skupinkách by měla být maximálně samostatná a vyučující by měl práci skupin monitorovat a citlivým přístupem pomáhat překonávat kritické body – rozhodně by neměl žákům vnucovat svoje postoje a nápady.

Grafické zpracování je v rukou každé skupiny – těžištěm budou zcela jistě textové informace, nicméně je možné celý plakát obohatit i o grafické prvky (symboly, fotografie, vlastní ilustrace).

Výsledný plakát by měl obsahovat následující informace:

* název projektu/akce – vtipný a výstižný název – např. Hurá na odpadky, Ve zdravém lese zdravý vzduch…
* jméno skupinky, která projekt vytvořila
* časové určení akce: den v týdnu, dopolední nebo odpolední akce, určitý měsíc / část roku
* předpokládaná délka projektu: 1–4 hodiny, 1 den, víkend
* stručný popis průběhu: jak bude probíhat, co bude obsahem
* pro koho je určen: např. žáci 1. stupně, žáci školy, široká veřejnost
* financování projektu: sponzoři, vstupné
* propagace projektu: plakáty, pozvánky, Facebook, Instagram, Twitter
* zapojení externistů: od koho bude potřeba pomoc, koho bude třeba oslovit, co vše bude potřeba zajistit
* podrobnější popis projektu: jak bude projekt probíhat, seznam stanovišť, úkolů, časový harmonogram
* závěr a výstup projektu: co bude výsledkem projektu – fotografie, odměny pro nejlepší, výstava prací…

Součástí tvorby plakátu je i příprava prezentace, která bude probíhat po ukončení práce na plánování před ostatními skupinkami, a příprava textu v angličtině, který bude prezentovat plánovaný projekt na eTwiningu a TwinSpace.

**4. Prezentace projektu a zpětná vazba (30 min)**

Po ukončení práce na plakátu jednotlivé skupinky postupně představí své projekty ostatním skupinám. Po odprezentování mají posluchači čas na doplňující otázky. Posléze se každá skupina domluví a zvolí tři projekty, které je nejvíce zaujaly, a zdůvodní proč. Vyučující může jejich rozhodnutí podnítit otázkami typu: Je možné tento projekt realizovat? Je tento projekt životaschopný? Které akce byste se vy osobně chtěli zúčastnit? Je možné zpětnou vazbu ostatních skupin doplnit o konstruktivní návrhy na vylepšení projektu a poukázání na případné nedostatky nebo úskalí jednotlivých plánů.

**3.7.2 Téma č. 2 (Sdílení videozáznamů, komentování aktivit a závěrečné hodnocení programu) –   
1 vyučovací hodina.**

Téma rozvíjí následující klíčové kompetence:

* Komunikace v cizích jazycích: sdílení výstupů na mezinárodní platformě eTwinning.
* Schopnost práce s digitálními technologiemi (dle RVP kompetence digitální): práce na platformě eTwinning.

**1. Sdílení videozáznamů na TwinSpace (10 min)**

Žáci se sejdou v kmenových skupinkách a nahrají na TwinSpace své závěrečné výstupy (reklamní spot, videozáznam ze své ústní prezentace o zdravém životním stylu, plán na další pokračování projektu – představení vlastního řešení problémů („best practices“).

**2. Komentování aktivit tříd z partnerských škol (15 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.

**3. Think-pair-share (20 min)**

V závěru programu bude hlavním cílem zjistit od žáků, co na něm oceňují nebo co by naopak doporučili udělat jinak. Abychom podpořili zapojení co nejvíce žáků do diskuse, rozdá vyučující nejprve prázdné papírky ve formátu A6, kam si žák samostatně zapíše veškeré plusy i minusy právě proběhlého vzdělávacího programu. Poté se spojí s jiným žákem, nejlépe s někým, kdo během programu pracoval v jiné kmenové skupině, svoje výhody a nevýhody si porovnají a zapíšou je do T-grafu na papír A4. Své nápady pak prezentují celé třídě, vyučující je zapisuje na tabuli. Tato diskuse by měla zajistit pluralitu názorů a zapojení maximálního počtu žáků do diskuse. Na konci vybídneme žáky, jestli by chtěli ještě něco dodat či něco komentovat.

**Zdroje pro inspiraci či rozšíření tématu**

DANN, Ruth. *Developing feedback for pupil learning: teaching, learning and assessment in schools*. New York: Routledge, Taylor & Francis Group, 2018. ISBN 978-1-138-68102-6.

ZPĚTNÁ VAZBA PO AKTIVITÁCH. *Skautský institut* [online]. [cit. 2020-08-12]. Dostupné z: https://www.skautskyinstitut.cz/metodika/zpetna-vazba-po-aktivitach/

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

4.1 Beruška

4.2 Partner projektu

4.3 Pravidla netikety – kartičky

4.4 Chování dětí na internetu – kartičky

4.5 Sebehodnocení práce ve skupině

4.6 Alfabet box – mobilní telefon

4.7 Moje vlastnosti a dovednosti

4.8 Otázky k reflexi team-buildingu

4.9 Tabulka V-Ch-D k tématu GPS

4.10 Terminologie ke geocachingu

4.11 Instrukce ke geocachingu

4.12 YES/NO table

4.13 The Magic of Plogging – article

4.14 Doba rozkladu odpadků v přírodě

4.15 Jak používat GPS tracker

4.16 Instrukce k tvorbě spotu

4.17 Vstupní kompetenční dotazník

4.18 Výstupní kompetenční dotazník

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

DOCX: <https://filedn.com/lsBVgSr0PfSJIhl2KR8cjnu/Skola40/S_mobilem_aktivne_2/S%20mobilem%20aktivne%202_priloha%204_materialy%20pro%20zaky.docx>

PDF: <https://filedn.com/lsBVgSr0PfSJIhl2KR8cjnu/Skola40/S_mobilem_aktivne_2/S%20mobilem%20aktivne%202_priloha%204_materialy%20pro%20zaky.pdf>

# 5 Příloha č. 2 – Soubor metodických materiálů

5.1 Osobní myšlenková mapa – příklad

5.2 Beruška – příklad

5.3 Popis projektu – příklad

5.4 Pravdila netikety

5.5 Alfabet box – příklad

5.6 Cross the river

5.7 YES/NO table – řešení

5.8 Doba rozkladu odpadků v přírodě – řešení

5.9 Plogging vyhlášení

5.10 Vstupní kompetenční dotazník

5.11 Výstupní kompetenční dotazník

Veškeré metodické materiály jsou dostupné na následujících odkazech:

DOCX: <https://filedn.com/lsBVgSr0PfSJIhl2KR8cjnu/Skola40/S_mobilem_aktivne_2/S%20mobilem%20aktivne%202_priloha%205_materialy%20pro%20ucitele.docx>

PDF: <https://filedn.com/lsBVgSr0PfSJIhl2KR8cjnu/Skola40/S_mobilem_aktivne_2/S%20mobilem%20aktivne%202_priloha%205_materialy%20pro%20ucitele.pdf>

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

# Zpráva o ověření programu v praxi

# ~~průběžná~~/závěrečná[[3]](#footnote-4)

*(vzor)*

*V průběžné zprávě uvádějte informace o ověření programu s jednou ověřovací skupinou v případě, že bude probíhat následné ověření s další ověřovací skupinou.*

*V závěrečné zprávě uvádějte souhrnné informace shrnující/rekapitulující celý proces (všechna) ověření programu, popř. informace o ověření programu, které bude realizováno jen s jednou ověřovací skupinou.*

**I.**

|  |  |
| --- | --- |
| **Příjemce** | Channel Crossings, s.r.o. |
| **Registrační číslo projektu** | CZ.02.3.68/0.0/16\_032/0008219 |
| **Název projektu** | Škola 4.0 |
| **Název vytvořeného programu** | S mobilem aktivně 2 |
| **Pořadové číslo zprávy o realizaci** | 5 |

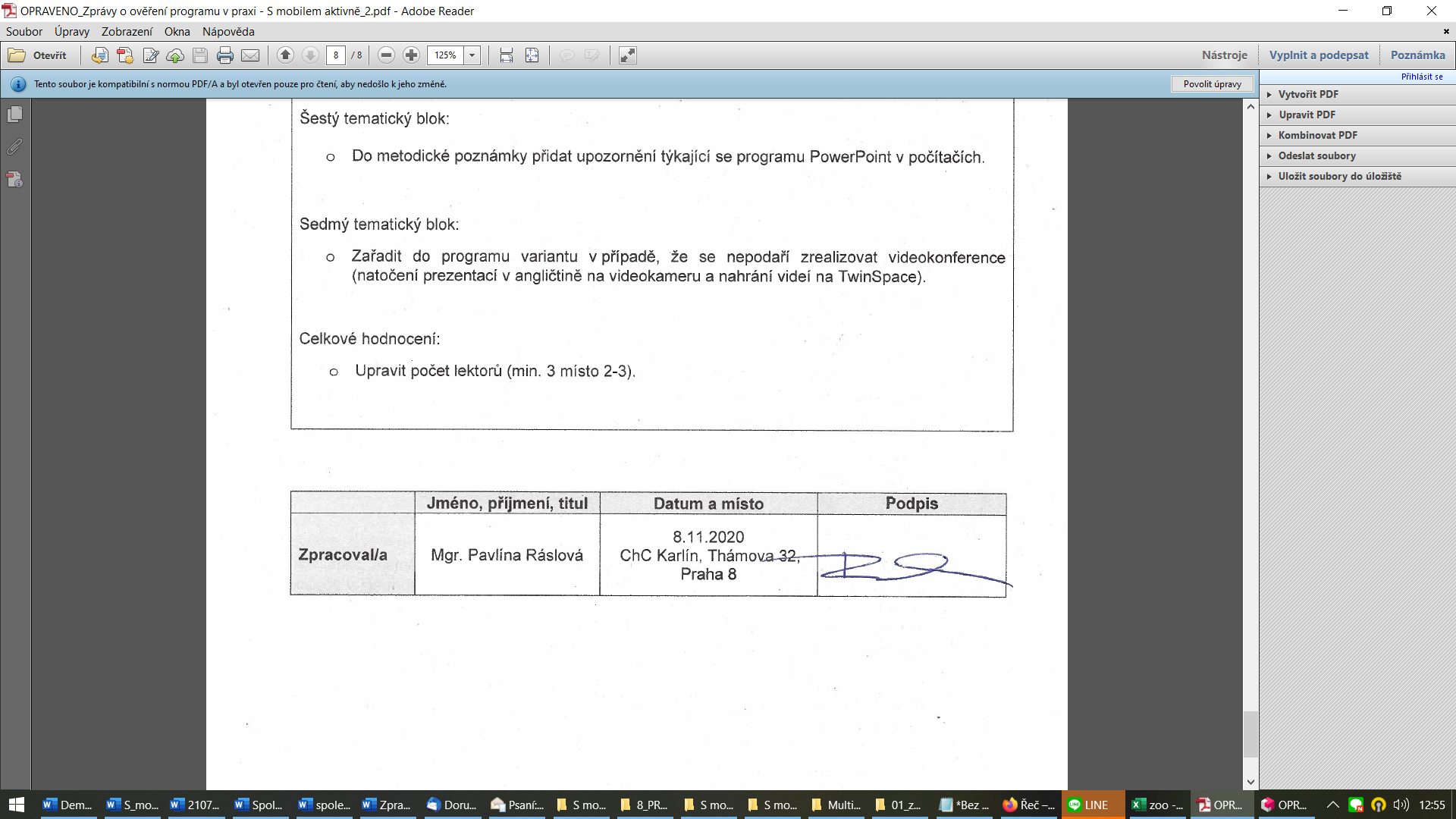
**II.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Místo ověření programu** | **Datum ověření programu** | **Cílová skupina,**  **s níž byl program ověřen[[4]](#footnote-5)** |
| Základní škola Praha Radotín, Loučanská 1112/3, Praha 16  Rekreační středisko Štědronín Štědronín 22, Písek | 1. 10. 2019  14.-18. 10. 2019  25. 10. 2019 | 24 žáků 9. ročníku ZŠ |

**III.**

|  |
| --- |
| 1. **Stručný popis procesu ověření programu** |
| 1. *Jak probíhalo ověření programu (organizace, počet účastníků, počet realizátorů atd.)?*   Ověření vzdělávacího programu S mobilem aktivně 1 proběhlo v Rekreačním středisku Štědronín se 24 žáky 9. ročníku ZŠ Praha Radotín. Program byl veden 2 lektory z organizace neformálního vzdělávání (Channel Crossings), s nimiž spolupracoval jeden vyučující ZŠ Praha Radotín. Kromě lektorů byli přítomni i další zástupci neformálního vzdělávání, kteří sloužili jako metodická a logistická podpora lektorům a zároveň zastávali funkci pozorovatelů.  Pilotáž byla realizována formou 7 projektových dnů – úvodní a závěrečný projektový den byl realizován v ZŠ Radotín, ostatních 5 projektových dnů proběhlo v RZ Štědronín. Celkem zabrala pilotáž vzdělávacího programu 32 vyučovacích hodin.   1. *Jaký byl zájem cílové skupiny?*   Žáci byli se vzdělávacím programem spokojení a projevovali o něj aktivní zájem, zapojovali se do aktivit. Bavila je spolupráce se spolužáky, obsahová náplň programu i spojitost s ochranou přírody. Velmi ocenili možnost realizace projektu na škole v přírodě. Žáci byli celkově zvědaví, co se bude dít a byli rádi že je oproti klasickému rozvrhu nějaká změna.   1. *Jaká byla reakce cílové skupiny?*   Reakce žáků účastnících se programu byla kladná, ocenili například aktivitu „Strom pocitů“, kde se mohli aktivně zapojit do vytváření stromu. Rádi by se naopak více zaměřili na prezentace. Někteří ze žáků by uvítali, aby se mohli více podílet na složení skupin a sami si vybrat členy realizačních týmů. Velmi přínosná byla také jejich sebereflexe a uvědomění, že na internetu tráví až příliš mnoho času. Žáky současně velmi bavila výuka zážitkem. Velký úspěch mělo u žáků téma „Propagace ploggingu“ – nejvíce ocenili natáčení videa. |

|  |
| --- |
| 1. **Výsledky ověření** |
| 1. *Výčet hlavních zjištění/problémů z ověřování programu:*  * Pro aktivity, které propojují mobily a pohyb venku byly náročné na počet lektorů. * Aktivita „Sebehodnocení práce ve skupině“ se ukázala jako méně vhodná pro shrnutí úvodního tématu * Aktivita spojená s vytvořením jména skupiny se ukázala jako příliš zdlouhavá – žáci měli tendenci o společném jménu nediskutovat, ale pouze ho rychle rozhodnout. * Reflexe aktivity stavění věže z marshmallowů, špaget a lepící pásky pomocí pracovního listu s hodnocením se ukázala jako neefektivní, žáci se uchylovali k vyplňování bez hlubšího zamyšlení. * Ukázalo se, že plnění 3 úkolů po najití kešky může být časově náročné a docházelo tak k dlouhé časové prodlevě. Žáci zároveň s úkoly pospíchali, aby stihli najít co nejvíce krabiček a mnohé úkoly tak nesplnili důsledně. * Do programu by bylo vhodné zapracovat téma recyklace, kterého se program během pilotáže dotknul spíše okrajově.  1. *Návrhy řešení zjištěných problémů:*  * Je zapotřebí, aby byl v některých aktivitách upraven počet lektorů. * Aktivitu „Sebehodnocení práce ve skupině“ ponechat jako shrnutí celého dne, do metodické poznámky zmínit potřebu udělat také ústní shrnutí aktivity, aby nedošlo pouze k mechanickému vyplnění pracovního listu. * Zjednodušit a zkrátit aktivitu „Vytvoření jména skupin“, nechat žáky na závěr říct jednohlasně jméno své skupiny ostatním. * Bylo navrženo nechat žákům prostor pro diskusi a na závěr se postavit do kruhu a nechat každou skupinu říct 1 důležitou zkušenost, kterou si z aktivity odnáší. * Při plnění úkolů po najití kešky si žáci vyberou pouze jeden, který splní. * Zapracovat do programu téma recyklace a přidat pracovní list na to, jak dlouho se odpadky v přírodě rozkládají, doplnit ideálně krátkou prezentací shrnující základní informace a poskytne prostor na doplňující dotazy.  1. *Bude/byl vytvořený program upraven?*   Ano, všechny zmíněné návrhy na řešení byly zapracovány do finální verze programu.   1. *Jak a v kterých částech bude program na základě ověření upraven?*   Program byl upraven na základě navrhnutých řešení v bodě b). Další návrhy na řešení problematických míst jsou shrnuty v bodě *I) Konkrétní výčet úprav.* |
| 1. **Hodnocení účastníků a realizátorů ověření[[5]](#footnote-6)** |
| 1. *Jak účastníci z cílové skupiny hodnotili ověřovaný program?*   Vzdělávací program žáky zaujal a hodnotili ho pozitivně. Obsahově se žákům program líbil a příliš zásadních věcí by na něm neměnili. Líbil se jim celkový přístup k věci a jako nejlepší aktivitu jednoznačně označili plogging a geocaching. Kladně hodnotili spolupráci se spolužáky v týmu. Někteří žáci uvedli, že získané znalosti a dovednosti z programu využijí v budoucnu. Účastníci měli pocit, že dělají něco pro přírodu a budou v tom pokračovat i nadále – například s ploggingem by rádi pokračovali i v místě bydliště. Celkově studenti hodnotili program velmi pozitivně a za přínosný nebo spíše přínosný jej považovalo 75 %.  Součástí vzdělávacího programu byly také vstupní a výstupní dotazníky zaměřené na klíčové kompetence. Zhruba dvě třetiny otázek byly zaměřeny na sebehodnocení. První sada otázek byla zodpovídána na pětibodové škále a bylo využito smajlíků pro jednotlivé úseky škály. V další sadě otázek byla využita již desetibodová škála, na které studenti hodnotili, jak zvládají konkrétní dovednosti. Dvě otázky testovaly konkrétním způsobem nabyté znalosti. K největšímu zlepšení došlo v oblasti digitálních technologií, a to zejména v používání GPS trackeru, kde došlo ke zlepšení v dané kompetenci u všech studentů v průměru o 20 %. Podobnou měrou se studenti zlepšili také v tvorbě jednoduchého komiksu a eBooku. U jazykových kompetencí došlo jen k mírnému zlepšení. Ve znalosti tematické slovní zásoby se jedna třetina studentů zlepšila o 20 %. V oblasti sociálních a občanských kompetencí došlo jen k mírnému posunu, a to ve schopnosti dát zpětnou vazbu, což se zlepšilo u 15 % studentů. Celkově se zhruba polovina studentů zlepšila pouze mírně, a to v průměru o 10 % ve všech kompetencích dohromady. Nejúspěšnější třetina studentů se pak zlepšila o 25 %. Nejlépe dopadlo hodnocení práce s digitálními technologiemi.   1. *Co bylo v programu hodnoceno v rámci ověřovací skupiny nejlépe?*  * Opakovaně byly nejvíce kladně hodnoceny aktivity plogging a geocaching * Dobrý pocit ze sportu při figurerunningu * Možnost pomoci přírodě * Žáky bavila práce se spolužáky * Ocenění možnosti realizace programu na škole v přírodě a pobyt venku * Žákům se líbil celkový přístup k věci * Práce s půjčeným mobilním telefonem při focení, možnost využití mobilního telefonu při práci v terénu  1. *Jak byl hodnocen věcný obsah programu?*   *Program byl po obsahové stránce hodnocen realizátory a zástupci formálního a neformálního vzdělávání. Účastníci semináře hodnotili pilotní ověření programu kladně, zejména v kontextu zájmu cílové skupiny a aktivního zapojení všech žáků. Byla zmíněna atraktivita práce s počítači a mobilními telefony, což je pro žáky velmi aktuální. Program a jeho průběh byl hodnocen jako velmi smysluplný i pro použití do budoucna. Program dokáže zaujmout i žáky, kteří rádi procují individuálně i ty, kteří rádi pracují spíše ve skupině. Silná stránka je dle účastníků evaluačního semináře zejména v tom, že žáci mohou okamžitě využít a vyzkoušet nově nabyté vědomosti v praxi. Byla dobře rozvíjena týmová práce, podporováno tvořivé myšlení žáků a došlo k posílení pozitivní sociální vazby ve třídě. Kladně hodnoceno bylo také posílení mezipředmětových vztahů, zejména pak výrazné propojení s environmentální výchovou a rozvoj klíčových kompetencí.*   1. *Jak bylo hodnoceno organizační a materiální zabezpečení programu?*   Organizační a materiální zabezpečení programu bylo hodnoceno kladně, během ověřování programu bylo vše potřebné k dispozici a nenastaly žádné komplikace. Mobily s aplikací Figurerunningu fungovaly bez výpadků signálu.   1. *Jak byl hodnocen výkon realizátorů programu?*   Práce vedoucích pilotáží byla hodnocena velmi kladně. Žákům se líbil přístup lektorů. Lektoři pracovali velmi profesionálně a byla ceněna i realizace programu na ŠVP.   1. *Jaké měli účastníci výhrady/připomínky?*  * *Žáci by uvítali větší zaměření na prezentace* * *Bylo navrženo zapojit i jiné jazyky, než angličtinu* * *Některé hry žáky nebavily* * *Složení týmových skupin by mohlo být více dle výběru žáků*  1. *Opakovala se některá výhrada/připomínka ze strany účastníků častěji? Jaká?*   Nejčastěji byla zmíněna výhrada ke složení skupin, jejichž členy by žáci raději vybírali samostatně.   1. *Budou případné připomínky účastníků zapracovány do další verze programu?*   *Pokud ne, proč?*  Většina připomínek účastníků byla do programu zapracována po důkladném probrání s lektory a zástupci formálního i neformálního vzdělávání.   1. *Jak byl program hodnocen ze strany realizátorů programu?*   Realizátoři programu hodnotili jeho průběh i obsah celkově pozitivně. Program je hodnocen jako ideální na školu v přírodě. Je napsán tak, že žáky zaujme a dovednosti v něm získané mohou ihned využít v praxi. Program zcela obsáhl svou náplň a bylo v něm podpořeno tvořivé myšlení žáků i sociální vazby ve třídě. Byly zde posíleny mezipředmětové vztahy. Podařilo se naplnit hlavní cíl, kterým bylo přimět žáky k pohybu pomocí mobilních telefonů.   1. *Navrhují realizátoři úpravy programu, popř. jaké?*   Návrhy na úpravu byly probrány během evaluačního semináře, jehož se zúčastnili lektoři, zástupci formálního i neformálního vzdělávání přítomní na ověření programu v praxi. Kompletní výčet návrhů úprav ze strany realizátorů je obsažen v bodu l) níže.   1. *Budou tyto návrhy realizátorů zapracovány do další verze programu? Pokud ne, proč?*   Ano, většina zmíněných návrhů na změnu byla zapracována do finální verze programu.   1. *Konkrétní výčet úprav, které budou na základě ověření programu zapracovány do další/finální verze programu:*   První tematický blok:   * Do metodické části přidat poznámku – výhody uspořádání třídy do kruhu. * Aktivita Kouzelná krabice – nedávat příliš jednoznačné předměty, aby žáci měli prostor hádat. * Aktivita Beruška – ponechat pouze část aktivity v češtině, anglické shrnutí v tuto chvíli nezařazovat. * Aktivita Sebehodnocení práce ve skupině – ponechat jako shrnutí celého dne místo shrnutí úvodního tématu; do metodické poznámky zmínit potřebu udělat také ústní shrnutí aktivity, aby nedošlo pouze k mechanickému vyplnění pracovního listu. * Před představení platformy eTwinning přidat jako evokaci aktivitu alfabet box se zeměmi EU. * Zkrátit prezentaci představující eTwinning; delší verzi pojmout jako metodický komentář pro vyučujícího. * Aktivitu Brainstorming s alfabet boxem přesunout na úvod 2. tematického bloku.   Druhý tematický blok:   * Jako součást evokační fáze zapojit aktivitu Brainstorming s alfabet boxem (původně zamýšlena na závěr 1. bloku) * Přidat metodickou poznámku k dotazníkům sebehodnocení vlastních dovedností – vhodné přelepit přehnutá jména páskou, aby žáci nemohli při vybírání členů skupin odkrývat jména. * Přidat paralelní aktivitu pro žáky, kteří nejsou zapojeni do tvoření skupin (vybírání dotazníků na základě vyplněných silných stránek jednotlivých žáků). * Zjednodušit a zkrátit aktivitu Vytvoření jména skupin, nechat žáky na závěr říct jednohlasně jméno své skupiny ostatním. * Reflexe stavění věže – důležitá aktivita navazující na přechozí stavění věže, nedělat hodnocení formou pracovního listu, ale nechat žáky reflektovat průběh a spolupráci v rámci skupiny a poté společně zhodnotit (každá skupina sdělí 1 hlavní poznatek či zkušenost). * Naše pravidla – nedělat formou vytváření a prezentování plakátů, aktivita je pro cílovou skupinu příliš zdlouhavá a neměla dopad. * U aktivity Tabulka V-CH-D nechat žákům možnost radit se ve dvojicích, pracovní list nicméně vyplňují každý za sebe.   Do metodické poznámky přidat upozornění, že vedoucí pilotáže musí během tohoto tematického bloku nachystat v okolí potřebná stanoviště pro geocaching.  Třetí tematický blok:   * V metodické poznámce uvést nutnost připravit aktivity předem. Konkrétně: * Poznat okolní terén, najít vhodné místo na kešku. * Vytvořit krabičku – kešku. * Napsat souřadnice, kde je keška ukryta. * Při umístění kešky brát v potaz, že se žáci často neorientují v mapě a využívají funkci „navigovat“, která ovšem nereflektuje náročnost terénu. * Aktivitu s oficiální aplikací Geocaching nechat pouze jako variantu/extra aktivitu v případě, že by v okolí byla založena oficiální keška (do cca 1 km). V případě, že se v místě realizace programu bude tato keška chybět, není práce s aplikací pro žáky motivační. * Do metodické poznámky napsat variantu, že 1. keška je odkáže dál – na určené místo je vhodné umístit druhou kešku (s logbookem/pokladem/úkolem), aby žáci měli závěrečný cíl skupinového hledání. * Přidat do metodické poznámky nutnost zdůraznit žákům při zadávání instrukcí u vytváření vlastní kešky, že krabička má být ukryta na viditelném místě a že se nesmí zahrabávat. Cílem není ostatním skupinám najití znemožnit, ale naopak nechat svoji kešku najít. Žáci do instrukcí pro ostatní skupiny zároveň mohou připsat indicii, kde se keška nachází (např. pod pařezem, v úrovni očí apod.). Zároveň do pomůcek připojit i provázek, aby žáci mohli své kešky zavěsit i na stromy. * Aktivitu Hledání kešek ostatních skupin upravit tak, aby na sebe jednotlivé skupiny nemusely čekat. Během pilotáže byla tato aktivita realizována následovně: Na velký papír byly zapsány souřadnice všech ukrytých kešek, žáci si papír vyfotili na poskytnuté mobily a v předem daném časovém úseku pak hledali co nejvíce kešek. Tato realizace vhodným způsobem podpořila zároveň i prvek hry a soutěže, což bylo pro skupiny velmi motivační (najdeme všechny krabičky / více než další skupiny). Zástupci formálního a neformálního vzdělávání se shodli k rozpracování tohoto průběhu do finální verze programu. * Během ověření programu se ukázalo, že plnění 3 úkolů po najití kešky může být časově náročné. Docházelo tak k situacím, že skupiny na sebe u jednotlivých kešek čekaly. Žáci zároveň s úkoly pospíchali, aby stihli najít co nejvíce krabiček a mnohé úkoly tak neplnili důsledně. Návrh na řešení: vybrat si ze 3 úkolů pouze jeden, který splní. * V metodické poznámce zdůraznit důležitost závěrečné reflexe. Zároveň připsat výhody toho, když reflexe proběhne ještě v terénu před návratem do místa pobytu (bezprostřední reakce, žáci dostanou okamžitou zpětnou vazbu, aktivita se společně uzavře). Během hodnocení je příhodné myslet na to, aby každá skupina byla nějak oceněna (nejvíce nalezených kešek, nejkreativnější zadání úkolů, nejzdařilejší splnění úkolu, nejvíce originální ukrytí kešky, nejvíce nachozených kilometrů apod.).   Čtvrtý tematický blok:   * Aktivitu Vyhledávání informací na internetu přesunou na úvod celého tématu, zadat žákům práci s anglickými zdroji a závěrečné shrnutí 3 hlavních nalezených informací v anglickém jazyce. * Aktivitu Tabulka ANO/NE a související práci s textem převést do anglického jazyka. * Zapracovat do programu téma recyklace a přidat pracovní list na to, jak dlouho se odpadky v přírodě rozkládají, doplnit ideálně krátko prezentací shrnující základní informace a poskytne prostor na doplňující dotazy. * Do metodické části přidat upozornění na poučení o bezpečnosti (netřeba sbírat vše za každou cenu, pozor na ostré předměty apod.). * Do metodické části přidat upozornění na zařízení odvozu nasbíraného odpadu z místa realizace programu (ideálně domluvit předem). * Do metodické části přidat poznámku ohledně třídění nasbíraného odpadu, pokud je to možné a v okolí jsou odpovídající popelnice.   Pátý tematický blok:   * Evokační část programu začít prezentací zakončenou aktivizací s obrázky. * Zkrátit minimální povinnou vzdálenost na 2 km. * Aktivitu Plánování trasy zkrátit a nechat žáky plánovat už v terénu. * Zkrátit časovou dotaci u aktivity Figurerunning v terénu na 90 minut. * Aktivitu Prezentace tras a fotografií upravit a věnovat se sdílení printscreenů a fotografií z uběhlých bloků na platformu TwinSpace.   Šestý tematický blok:   * Do metodické poznámky přidat upozornění týkající se programu PowerPoint v počítačích.   Sedmý tematický blok:   * Zařadit do programu variantu v případě, že se nepodaří zrealizovat videokonference (natočení prezentací v angličtině na videokameru a nahrání videí na TwinSpace).   Celkové hodnocení:   * Upravit počet lektorů (min. 3 místo 2-3). |



# 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 2.* [↑](#footnote-ref-2)
2. *Plogging je kombinace běhání (anglicky: jogging) a sbírání odpadků (švédsky: plocka upp). Vznikl ve Švédsku a rychle získal popularitu po celém světě.* [↑](#footnote-ref-3)
3. Nehodící se škrtněte. [↑](#footnote-ref-4)
4. Uveďte stručně charakteristiku a velikost skupiny (např. 25 žáků 7. ročníku ZŠ apod.) a název organizace. [↑](#footnote-ref-5)
5. Vychází z evaluačních dotazníků žáků, učitelů, realizátorů programů – pracovníků neformálního vzdělávání či záznamů z rozhovorů s dětmi, které příjemce uchovává pro kontroly na místě. [↑](#footnote-ref-6)