

III. Změníme svoji školu: pro žáky 6. a 7. ročníku ZŠ



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



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

Obsah

1	Vzdělávací program a jeho pojetí	4
1.1	Základní údaje	4
1.2	Anotace programu	5
1.3	Cíl programu	5
1.4	Klíčové kompetence a konkrétní způsob jejich rozvoje v programu.....	5
1.5	Forma	7
1.6	Hodinová dotace	7
1.7	Předpokládaný počet účastníků a upřesnění cílové skupiny	7
1.8	Metody a způsoby realizace	7
1.9	Obsah – přehled tematických bloků a podrobný přehled témat programu a jejich anotace včetně dílčí hodinové dotace.....	8
1.10	Materiální a technické zabezpečení.....	12
1.11	Plánované místo konání.....	12
1.12	Způsob realizace programu v období po ukončení projektu	12
1.13	Kalkulace předpokládaných nákladů na realizaci programu po ukončení projektu.....	13
1.14	Odkazy, na kterých je program zveřejněn k volnému využití	14
2	Podrobně rozpracovaný obsah programu	15
2.1	Tematický blok č. 1 (Úvod do legendy, před programem) – 0 hod.....	16
2.2	Tematický blok č. 2 (Organizace zážitkového programu, ladící a seznamovací aktivity) – 3 hod.	18
2.3	Tematický blok č. 3 (Skupinové a kooperační aktivity) – 4 hod.	23
2.4	Tematický blok č. 4 (Kreativní tvoření a reflexe dne) – 3 hod.....	27
2.5	Tematický blok č. 5 (Rozvoj strategického myšlení a vzájemné domluvy ve skupině) – 4 hod... ..	29
2.6	Tematický blok č. 6 (Změníme svoji školu a přebíráme zodpovědnost) – 4 hod.	31
2.7	Tematický blok č. 7 (Rozdělení úkolů a reflexe dne) – 2 hod.....	35
2.8	Tematický blok č. 8 (Změníme svoji školu a přebíráme zodpovědnost) – 4 hod.	36
3	Metodická část.....	39
3.1	Metodický blok č. 1 (Úvod do legendy, před zážitkovým programem)	42
3.2	Metodický blok č. 2 (Organizace zážitkového programu, ladící a seznamovací aktivity).....	43
3.3	Metodický blok č. 3 (Skupinové a kooperační aktivity).....	50
3.4	Metodický blok č. 4 (Kreativní tvoření a reflexe dne)	58
3.5	Metodický blok č. 5 (Rozvoj strategického myšlení a vzájemné domluvy ve skupině)	61
3.6	Metodický blok č. 6 (Změníme svoji školu a přebíráme zodpovědnost).....	65
3.7	Metodický blok č. 7 (Rozdělení úkolů a reflexe dne)	72
3.8	Metodický blok č. 8 (Prohloubení strategického myšlení a vzájemné domluvy ve skupině, reflexe celého zážitkového programu)	74



4 Příloha č. 1 – Soubor materiálů pro realizaci programu (SMPPR).....	79
5 Příloha č. 2 – Soubor metodických materiálů (SMM)	88
6 Příloha č. 3 – Závěrečná zpráva o ověření programu v praxi	108
7 Příloha č. 4 – Odborné a didaktické posudky programu	117
8 Příloha č. 5 – Doklad o provedení nabídky ke zveřejnění programu.....	132
9 Nepovinné přílohy	133



1 Vzdělávací program a jeho pojetí

1.1 Základní údaje

Výzva	Budování kapacit pro rozvoj škol II
Název a reg. číslo projektu	Demokracie zážitkem; CZ.02.3.68/0.0/0.0/16_32/0008093
Název programu	Změníme svoji školu: Zážitkový program pro žáky 6. a 7. ročníků ZŠ
Název vzdělávací instituce	CEDU – Centrum pro demokratické učení, o. p. s.
Adresa vzdělávací instituce a webová stránka	U Železné lávky 557/6, 118 00, Praha 1 http://www.skolaprodemocracii.cz/
Kontaktní osoba	Mgr. Petr Bureš, petr.bures@cedu.cz
Datum vzniku finální verze programu	22. 6. 2019
Číslo povinně volitelné aktivity výzvy	Aktivita č. 7 – Kompetence pro demokratickou kulturu
Forma programu	prezenční
Cílová skupina	žáci 6. a 7. ročníku ZŠ
Délka programu	24 hodin
Zaměření programu (tematická oblast, obor apod.)	Podpora demokratických hodnot, prevence extremismu, respekt ke kulturním odlišnostem, prevence xenofobie a dalších negativních jevů ve společnosti.
Tvůrci programu	Mgr. Petr Bureš, Mgr. Terezie Vávrová
Odborný garant programu	Mgr. Petr Bureš
Odborní posuzovatelé	Mgr. Jan Froněk, Ph.D., Mgr. Jaroslav Novák
Specifický program pro žáky se SVP (ano x ne)	ne



1.2 Anotace programu

Program je určen žákům 6. a 7. ročníků ZŠ, kteří jsou díky svému věku nejčastěji v pozici hybatelů změn ve škole. Jsou už se školou dostatečně sžití, znají její přednosti i nedostatky, a přitom ještě nejsou „jednou nohou na střední škole“. Jejich vlastní aktivní zájem participovat na chodu školy je obvykle závislý na tom, zda je jim to umožněno a zda mají k tomu patřičné nástroje a kompetence. Zážitekový program tak posiluje nejen vědomí vlastní odpovědnosti za to, jak škola funguje, ale i potřebné dovednosti rozvíjející samostatné učení, řešení konfliktů a realizaci změn s ohledem na všechny účastníky školního života.

1.3 Cíl programu

- Účastníci programu díky zážitkovým aktivitám zaměřeným na řešení problémových situací rozvíjejí vlastní odpovědnost a skupinovou spolupráci.
- Účastníci programu posílí schopnost rozdělit si efektivně role při realizaci vlastních projektů, a aktivně tak proměňovat školní prostředí.

1.4 Klíčové kompetence a konkrétní způsob jejich rozvoje v programu

Klíčové kompetence k učení

- V aktivitě *Karta Astronauta* používají žáci různé strategie učení. Při společné reflexi každý pojmenuje a popíše, jaké strategie učení používal a jaké používá doma při přípravě do školy. Tím je naplněno „Společné sdílení nad strategiemi a podmínkami učení“ (Tematický blok č. 3, téma č. 2 – Hlubší seznámení).

- *Pravidlo plachého jelena* umožňuje žákům aktivně regulovat úroveň hluku při aktivitách. Tím je naplněna kompetence: „Slušně požádá spolužáky v bezprostředním okolí, aby se ztišili, pokud potřebuje klid, respektuje, když stejný klid potřebují oni.“ (Tematický blok č. 1, téma č. 1 – Organizační náležitosti a úvod do legendy kurzu)

- U reflexe kooperačních aktivit v aktivitě *Astronautské zkoušky* zaznívají otázky na využití nabytých zkušeností a dovedností ve třídě i v životě. Tím je naplněna kompetence: „Uvede, jak se může konkrétní dovednost hodit v jeho osobním životě.“ (Tematický blok č. 3, téma č. 1 – Astronautské zkoušky)

Klíčové kompetence k řešení problémů

- Principem kooperačních aktivit *Astronautské zkoušky* je řešení problematických úkolů, které nemůže vyřešit sám jednotlivec, ale musí je řešit skupina jako celek. Tím je naplněna kompetence: „Promyslí a naplánuje způsob řešení problémů a využívá k tomu vlastního úsudku a zkušeností.“ (Tematický blok č. 3, téma č. 1 – Astronautské zkoušky)

- Na konci každé kooperační aktivity *Astronautské zkoušky* probíhá skupinová reflexe, kde zazní otázka: „Co dělat příště jinak?“ V příští kooperativní aktivitě může skupina využít tyto návrhy. Tím je naplněna kompetence: „Osvědčené postupy aplikuje při řešení obdobných nebo nových problémových situací, sleduje vlastní pokrok při zdolávání problémů.“ (Tematický blok č. 3, téma č. 1 – Astronautské zkoušky)



Kompetence komunikativní

- Po aktivitách následuje většinou *reflexe*. Tím je naplněna kompetence: „Naslouchá řeči druhých lidí, vhodně na ně reaguje, zapojuje se do diskuze, obhazuje svůj názor a vhodně argumentuje.“ (např. Tematický blok č. 4, téma č. 1 – Kreativní tvoření)

- V úvodu programu jsou záměrně uvedeny aktivity, které vedou k hlubšímu seznámení a vzájemnému naladění. Tím je naplněna kompetence: „Naváže v kolektivu nové kontakty a domlouvá se v kolektivu s osobami, které dosud neznal/a.“ (např. Tematický blok č. 2, téma č. 2 – Ladící a seznamovací aktivity)

Kompetence sociální a personální

- Celý program je záměrně postaven na kooperativních úkolech, které nevyřeší jedinec sám, ale musí se na řešení podílet celá skupina. Při reflexích často od žáků zaznívá, že „příště budou lépe spolupracovat“. Zde je nutné rozklíčovat, co přesně si pod spoluprací představují a jak konkrétně chápou chování, které ke spolupráci vede. Tím je naplněna kompetence: „Účinně spolupracuje ve skupině.“ (Tematický blok č. 3, téma č. 1 – Astronautské zkoušky)

- V kooperativních aktivitách přinášíme návrhy, které skupině pomáhají efektivněji řešit tyto problematické úkoly. Jedním z prvních návrhů je vyslechnout názory ostatních a rozdělit si role. Tím je naplněna kompetence: „Než začne pracovat, probere s ostatními ve skupině zadaný úkol a rozdělí si role.“ (Tematický blok č. 3, téma č. 1 – Astronautské zkoušky)

- V programu jsou zařazeny skupinové a kooperativní úkoly, které mají žáci nejdříve řešit v menších skupinách a poté všichni společně. Tím je naplněna kompetence: „Přispívá k diskuzi v malé skupině i celé třídě, chápe potřebu efektivně spolupracovat s druhými při řešení daného úkolu.“ (Tematický blok č. 3, téma č. 1 – Astronautské zkoušky)

Kompetence občanská

- *Pravidlem Plachý jelen* umožňujeme žákům regulovat hlasitost celé skupiny při programu. Tím je naplněna kompetence: „Chová se tak, aby důsledky jeho chování neomezovaly druhé lidi.“ (Tematický blok č. 1, téma č. 1 – Organizační náležitosti a úvod do legendy)

- V aktivitě *Otázka na změnu ve třídě* žáci vymýšlejí vhodné otázky, co by se mělo změnit ve třídě či škole. Tím je naplněna kompetence: „Navrhuje, co konkrétně by mohla třída navrhnout, aby byl odstraněn některý nežádoucí jev.“ (Tematický blok č. 6, téma č. 1 – Možnosti změny a rozhodování)

- V aktivitě *Možnosti rozhodování* se žáci seznamují s různými formami, jak rozhodnout ve skupině. Tím je naplněna kompetence: „Za pomoci učitele žák ve skupině posuzuje, zda má dost informací k tomu, aby se mohl rozhodnout.“ (Tematický blok č. 6, téma č. 1 – Možnosti změny a rozhodování)

Kompetence pracovní

- Při aktivitě *Sestavení modulu rakety* zaznívá otázka na efektivní využití času. Tím je naplněna kompetence: „Reflektuje, zda měl dost, nebo málo času na práci a jak jej využil.“ (Tematický blok č. 5, téma č. 1 – Rozvoj vzájemné domluvy ve skupině).

- Pro aktivitu *Skafandr* musí skupina vybrat vhodné materiály na sestavení pomyslného skafandru. Tím je naplněna kompetence: „Pro vlastní činnost vybere z nabídky takové materiály a nástroje, které nejlépe odpovídají pracovnímu úkolu.“ (Tematický blok č. 4, téma č. 1 – Kreativní tvoření)

- Při reflexi aktivity *Ochrana modulu* zaznívá otázka: „Co byste příště dělali jinak?“ Tato otázka vede k úpravě jednotlivých kroků a postupu. Tím je naplněna kompetence: „Na základě hodnocení celé



práce pojmenuje příčiny úspěchu i neúspěchu a navrhne úpravy řešení.“ (Tematický blok č. 7, téma č. 1 – rozdělování rolí)

1.5 Forma

Program jsme realizovali jako třídní a výjezdí (mimo prostory školy). Začátek programu první den doporučujeme v 10:00. Program končí poslední den ve 13:00.

1.6 Hodinová dotace

Hodinová dotace je celkem 24 hodin, které jsou rozplánovány do tří dnů. Jedna hodina programu představuje 45 minut.

1.7 Předpokládaný počet účastníků a upřesnění cílové skupiny

Předpokládaný počet účastníků je 25–30 žáků. Cílovou skupinou jsou žáci 6. a 7. ročníků základní školy.

1.8 Metody a způsoby realizace

Principy zážitkové pedagogiky

Náš program je postaven principech zážitkové pedagogiky. Její hlavní myšlenkou je při učení propojovat prožitek s emocemi. Pokud u nějaké činnosti prožijeme silnou emoci, tak si událost více pamatujeme. Proto vystavujeme žáky různým herním situacím s cílem, aby se zcela zabrali do dané aktivity a tím u nich vyvolat přirozené reakce, emoce a prožívání. (Slejšková)

Herní situace či simulace jsou sice jenom „jako“, ale pocity, reakce a prožívání jsou skutečné. A pokud se žáci v budoucnu dostanou do podobné situace, mohou těžit z již prožité zkušenosti v herní situaci. (Uveďme příklad: Žák během programu popisuje před všemi svými spolužáky svůj výrobek. Při prezentaci může zažívat pocity nervozity, nejistoty, zjišťuje, že ve stresu nenachází slova, nebo naopak může mít před prezentací obavy, ale nakonec zjistí, že k tomu nebyl důvod... V reflexi má možnost se zpětně za těmito svými pocity ohlédnout, zamyslet se, získat zpětnou vazbu na svůj projev od spolužáků. Zanedlouho může být žák vybrán, aby prezentoval projekt své třídy před učitelským sborem. A zde může čerpat ze své již prožité zkušenosti – prezentace před třídou.)

Terminologické zastavení

V zážitkové pedagogice se často dočtete o zážitku, prožitku a zkušenosti. Pojďme si ukázat, jaký je mezi nimi rozdíl a jak spolu tyto pojmy souvisejí. Základní pomůckou nám může být časová posloupnost.

Jirásek uvádí: „...jestliže právě teď v daném přítomném okamžiku a momentu něco zakouším,“ tak se hovoří o PROŽITKU. V případě, že: „...se vracíme k prožité události ve vzpomínce či v reflexi,“ tak hovoříme o ZÁŽITKU. Konečně s odstupem času se může ze zážitku, zejména pod vlivem vědomého ohlédnutí a analýzy, stát ZKUŠENOST.



Drahanská popisuje souvislost mezi prožitkem, zážitkem a zkušeností následovně: „Pokud něco plně prožíváme, málokdy od toho máme ve stejné chvíli také patřičný odstup. Teprve po čase se stane z prožitku zážitek, kterému přiřazujeme hodnocením nejrůznější kvality na škále libosti či nelibosti. Význam i hodnocení zážitků se v čase navíc může měnit. To, co nám připadalo jako nejhorší zážitek života, můžeme později vnímat jako velký přínos do našeho osobního rozvoje. A tak se postupně ze zážitků stávají zkušenosti.“

Metoda zážitkové pedagogiky

Metoda zážitkové pedagogiky je postavena na třech provázaných pilířích: ZÁMĚR – PROGRAM – REFLEXE. (Drahanská)

1. ZÁMĚR

Záměr nám slouží k ujasnění toho, co děláme, pro koho to děláme a co chceme, aby účastníci zažili. Důležitou součástí záměru je formulovat cíle celého programu / kurzu.

2. PROGRAM

V programové části dochází k realizaci záměru. Hovoříme o tzv. programových prostředcích, které dávají záměru reálnou podobu. Zde můžeme použít širokou škálu metod, her, aktivit, simulací. Autor kurzu či programu se zde stává kuchařem, který musí dobře vážit, jaký program kdy použije, a neméně důležitá je i forma zadání. Program je pouze prostředkem a nikoliv cílem.

3. REFLEXE

Po realizaci jednotlivé části programu, hry či aktivity téměř vždy zařazujeme reflexi – ohlédnutí za prožitým. Díky tomu dochází k přerodu prožitků ve zkušenost. V reflexi účastníci zjišťují a odpovídají si na otázky: „K čemu jsme vlastně danou hru či aktivitu dělali? Co jsme vlastně prožili? Jaké jsme tím získali zkušenosti a jak tyto zkušenosti souvisí s naším reálným životem?“ Jinými slovy, v reflexi se snažíme dojít k výstupům celého učebního procesu.

Doporučená literatura:

Slejšková, Lucie. *Škola zážitkem*. Praha: Prázdninová škola Lipnice, 2011.

Drahanská, Petra. *Učení prožitkem*. Račice: Petra Drahanská, 2020.

Jirásek, Ivo. *Zážitková pedagogika*. Praha: Portál, 2019.

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

Tematický blok č. 1 (Úvod do legendy, před začátkem programu) – 0 hod.

Lektor svolá účastníky programu a rozdá jim pozvánku. Žáci se poprvé dozvědí, že jsou součástí výpravy Apollo 13.

Téma č. 1 (Úvod do legendy) – 0 hod.



Tematický blok č. 2 (Organizace, ladící a seznamovací aktivity) – 3 hod.

V úvodním bloku seznamujeme žáky s organizačními náležitostmi programu, snažíme se je „vtáhnout do hry“ a naladit je na program. Důležitou součástí prvního bloku jsou aktivity, které slouží ke vzájemnému bližšímu poznání a odbourání prvotního ostychu.

Téma č. 1 (Organizační náležitosti a úvod do legendy) – 1 hod.

Seznam aktivit:

- Přivítání, pravidla – 0,5 hod.
- Úvod do legendy – 0,5 hod.

Téma č. 2 (Ladící a seznamovací aktivity) – 2 hod.

Seznam aktivit:

- Mléčná dráha – 0,5 hod.
- Pozdrav – 0,5 hod.
- Interview s astronautem – 0,5 hod.
- My, astronauti – 0,5 hod.

Tematický blok č. 3 (Skupinové a kooperační aktivity) – 4 hod.

Odpolední blok je zaměřený na řešení skupinových a kooperačních situací. Skupina si posiluje schopnost komunikace a spolupráce. Závěrečná aktivita tohoto bloku je zaměřena na prohloubení vzájemných vztahů a žáci při ní pojmenují strategie učení.

Téma č. 1 (Astronautské zkoušky) – 3 hod.

Úkoly a situace, které musí skupina řešit jako celek.

Seznam aktivit:

- Návčik s tažným lanem – 0,5 hod.
- Navigace – 0,5 hod.
- Navigace se signály – 0,5 hod.
- Korýtka – 0,5 hod.
- Výstup z lunárního modulu lodi – 0,5 hod.
- Zásoby vody – 0,5 h

Téma č. 2 (Hlubší seznámení posádky) – 1 hod.

Aktivita k hlubšího seznámení žáků mezi sebou. V reflexi žáci pojmenují, jaké strategie učení využívali a používají při učení.

Seznam aktivit:

Karta astronauta – 1 hod.



Tematický blok č. 4 (Kreativní tvoření a reflexe dne) – 3 hod.

Večerní program je věnován výrobě pomyslného skafandru. Žáci mohou využít svoji fantazii a nápaditost. Závěr večera slouží k ohlédnutí za prvním dnem zážitkového programu.

Téma č. 1 (Kreativní tvoření) – 2 hod.

Seznam aktivit:

Skafandr – 2 hod.

Téma č. 2 (Reflexe celého dne) – 1 hod.

Žáci reflektují celý den z několika hledisek.

Seznam aktivit:

- Reflexe aktivity – 0,5 hod.

- Reflexe celého dne – 0,5 hod.

Tematický blok č. 5 (Rozvoj strategického myšlení a vzájemné domluvy ve skupině) – 4 hod.

V prvním tématu si žáci rozdělí role a dohodnou se na společné strategii pro sestavení modulu vesmírné rakety. V druhém tématu žáci pokračují v prohlubování strategického myšlení a skupinové spolupráce.

Téma č. 1 (Rozvoj vzájemné domluvy ve skupině) – 2 hod.

Žáci řeší problematický úkol. Je nutné rozdělit si role v týmu a rozvrhnout si úkoly.

Seznam aktivit:

- Ranní ohlédnutí – 0,5 hod.

- Sestavení modulu rakety – 1,5 hod.

Téma č. 2 (Rozvoj strategického myšlení ve skupině) – 2 hod.

Žáci vymýšlejí týmovou strategii pro dosažení cíle.

Seznam aktivit:

Vesmírné pexeso – 2 hod.

Tematický blok č. 6 (Změníme svoji školu a přebíráme zodpovědnost) – 4 hod.

Žáci se zamýšlí nad tím, jakou otázku položit svým spolužákům, aby zjistili, jaké změny by ve škole chtěli. Dále se žáci seznámí s různými nástroji rozhodování a na závěr si každý vyzkouší, jaké to je nést odpovědnost za sebe i ostatní.



Téma č. 1 (Možnosti změny a rozhodování) – 2 hod.

Seznam aktivit:

- Co bude dnes k večeři – 0,5 hod.
- Jak na změnu ve škole – 0,25 hod.
- Možnosti rozhodování – 1 hod.
- Koho oslovit při zavádění změn ve škole? – 0,25

Téma č. 2 (Přebírání odpovědnosti) – 2 hod.

Seznam aktivit:

Vypnutí světel – 2 hod.

Tematický blok č. 7 (Rozdělení úkolů a reflexe dne – večerní program) – 2 hod.

Žáci řeší problematický úkol. Je nutné si rozdělit role v týmu a rozvrhnout si úkoly. Na závěr přichází ohlédnutí za prožitým dnem.

Téma č. 1 (Rozdělování rolí) – 1 hod.

Seznam aktivit:

Ochrana modulu – 1 hod.

Téma č. 2 (Reflexe aktivity a dne) – 1 hod.

Seznam aktivit:

- Reflexe aktivity – 0,5 hod.
- Reflexe dne – 0,5 hod.

Tematický blok č. 8 (Prohloubení strategického myšlení a vzájemné domluvy ve skupině, reflexe celého programu) – 4 hod.

Žáci mají možnost využít zkušenosti z předchozích aktivit. Společnými silami překonávají dvě poslední problematické situace. Na závěr reflektují celý zážitkový program.

Téma č. 1 (Vstup do atmosféry) – 2 hod.

Seznam aktivit:

- Ohlédnutí za předešlým dnem – 0,5 hod.
- Vstup do atmosféry – 1,5 hod.

Téma č. 2 (Přechod z lunárního modulu na záchranou loď) – 1 hod.

Seznam aktivit:

Přechod z modulu na záchranou loď – 1 hod.



Téma č. 3 Reflexe aktivity a celého kurzu – 1 hod.

Seznam aktivit:

- Reflexe aktivity
- Reflexe celého kurzu

1.10 Materiální a technické zabezpečení

Vytisknutý harmonogram a metodika zážitkového programu; notebook 1x; projektor 1x; prodlužovací kabel 1x, vytisknutý znak Apollo 13 4x; videoukázky (stáhnuté); ozvučení PC; balík flip. papírů 1x; fixy na flip. papíry 4x; papírová páska 4x; vytisknuté jmenovky se znakem Apolla 13 a úchyty na jmenovky (podle počtu žáků a dospělého doprovodu); pravidla kurzu napsaná na flip. papíře; provazy na vytvoření dvou kruhů o průměru 2,5 m; provazy (švihadla) na vytvoření startu o délce 1,5 metru 4x; papírová meta (pevný papír A4) 4x; míčky (tenisové či florbalové) 5x; nádoba na vodu (hrnec či kotlík) 1x; gumicuky 2x; vytisknuté karty Astronauta podle počtu žáků; balíček špejlí 1x; izolepa 4x; nůžky 4x; motouz 1x; svíčky 4x; sirky nebo zapalovač 1x; krabici Lega nebo Dupla 1x; vytisknuté vesmírné pexeso 1x; snímek Co bude dnes k večeři 1x; korýtka 24x; šátek na oči pro každého žáka; křída 2x.

1.11 Plánované místo konání

Doporučujeme rekreační areál s venkovními prostory (louka, les) a místností, kde lze mít kruhové umístění židlí po celou dobu programu bez nutnosti hýbat židlemi v čase stravování.

1.12 Způsob realizace programu v období po ukončení projektu

Realizace programu je průběžně vyhodnocována za pomoci externího evaluátora, který prostřednictvím strukturovaných rozhovorů sbírá podněty, zpětnou vazbu a další data od účastníků, didaktických konzultantů, lektorů a členů realizačního týmu. Počítáme s tím, že po ukončení realizace programu proběhne na základě vyhodnocení těchto různorodých dat celková detailní evaluace, včetně rozvahy, jak tento program školám dále nabízet.



1.13 Kalkulace předpokládaných nákladů na realizaci programu po ukončení projektu

Počet realizátorů/lektorů:

Položka		Předpokládané náklady
Celkové náklady na realizátory / lektory		28 000 Kč
z toho	<i>Hodinová odměna pro 1 realizátora / lektora včetně odvodů</i>	300 Kč
	<i>Ubytování realizátorů / lektorů</i>	2 400 Kč
	<i>Stravování a doprava realizátorů / lektorů</i>	4 000 Kč
Náklady na zajištění prostor		0 Kč
Ubytování, stravování a doprava účastníků		50 000 Kč
z toho	<i>Doprava účastníků</i>	10 000 Kč
	<i>Stravování a ubytování účastníků</i>	40 000 Kč
Náklady na učební texty		500 Kč
z toho	<i>Příprava, překlad, autorská práva apod.</i>	0 Kč
	<i>Rozmnožení textů – počet stran:</i>	500 Kč
Režijní náklady		15 000 Kč
z toho	<i>Stravné a doprava organizátorů</i>	0 Kč
	<i>Ubytování organizátorů</i>	0 Kč
	<i>Poštovné, telefony</i>	0 Kč
	<i>Doprava a pronájem techniky</i>	3 000 Kč
	<i>Propagace</i>	0 Kč
	<i>Ostatní náklady</i>	2 000 Kč
	<i>Odměna organizátorům</i>	10 000 Kč
Náklady celkem		93 500 Kč
Poplatek za 1 účastníka		3 740 Kč



1.14 Odkazy, na kterých je program zveřejněn k volnému využití

www.rvp.cz a <https://cedu.cz/nase-projekty#zazitek>

Program je k dispozici pod licencí CC BY SA.

Pokud není uvedeno jinak, tak zdrojem použitých obrázků, tabulek ad. podkladů v prezentacích a dokumentech je vlastní tvorba autorů programu.



2 Podrobně rozpracovaný obsah programu

V této části nabízíme popis programu tak, jak by ho měli vnímat žáci. Uvádíme zde proto úvodní slova, které by měla při daném tématu zaznít. Případně popisujeme, jak by s tématem měli žáci v rámci jednotlivých aktivit pracovat.



2.1 Tematický blok č. 1 (Úvod do legendy, před programem) – 0 hod.

2.1.1 Téma č. 1 (Seznámení s legendou) – 0 hod.

Milí astronauti,

zanedlouho nás čeká třídenní vesmírná mise Apollo 13. Naším úkolem bude dobře se připravit na start lunárního modulu, zvládnout nástrahy pobytu ve vesmíru a bezpečně se vrátit zpět.

Apollo byl americký vesmírný program pro pilotované kosmické lety. Probíhal v letech 1961–1972 a měl za cíl přistání lidí na Měsíci a jejich návrat zpět na Zemi.

Ve znaku Apolla 13 je napsáno: „Ex Luna, Scientia“. To znamená: „Z Měsíce, poznání“. Během naší mise budete poznávat sami sebe, své spolužáky a budete se učit se rozhodovat.

Seznamte se s pozvánkou na vesmírnou misi a staňte se součástí programu Apollo 13.

„Jsme sedmým pilotovaným letem programu Apollo. Naším cílem je třetí přistání lidské posádky na povrchu Měsíce v oblasti Fra Mauro. Prvním člověkem na Měsíci byl Neil Armstrong, druhým Buzz Aldrin a naše posádka bude třetí – třetí, která přistane na Měsíci.

Od chvíle, kdy jsem se dozvěděl, že máme povolení k letu, se nemůžu se dočkat startu. Střídají se ve mě pocity zodpovědnosti, zvědavosti, strachu a nedočkavosti. V hlavě mi ale běží stále stejná myšlenka – společně to dokážeme a vrátíme se zpět na Zem. Jim Lovell – velitel programu Apollo 13“



Zdroj obrázku: NASA, Apollo 13 [online]. [cit. 12. 6. 2019]. Dostupné z: www.shopnasa.com/products/apollo-13-patch



Kamarádi,

vydáme se na nelehkou cestu za splněním vysněného cíle a přistaneme společně na Měsíci – jako teprve třetí posádka v dějinách lidstva. Nečeká nás nic jednoduchého, musíme projít výcvikovým střediskem, překonat zatěžkávací zkoušku při startu, přistát na Měsíci, splnit všechny úkoly a vrátit se v pořádku zpět.

Byli jste vybráni jako ti nejlepší z nejlepších. Víme o vás, že jste odvážní, vytrvalí, houževnatí a umíte řešit nenadálé situace. Proto jste byli vybráni právě vy! Vítejte na naší společné misi Apollo 13!

Ráno se budeme těšit na společné uvítání ve vesmírném středisku. Vydáme se vstříc jedinečnému dobrodružství...

„Naším cílem není pouze doletět na Měsíc, ale dostat všechny zpět na Zem.“ J. F. Kennedy



2.2 Tematický blok č. 2 (Organizace zážitkového programu, ladící a seznamovací aktivity) – 3 hod.

2.2.1 Téma č. 1 (Organizační záležitosti a úvod do legendy) – 1 hod.

Milí astronauti,

vítáme vás ve vesmírném středisku. Nyní vás seznámíme s organizací a průběhem mise Apollo 13.

1. Jmenovky

Nadepište si jmenovky svým jménem. Můžete si všimnout, že jmenovky jsou opatřeny znakem Apollo 13. Ve vesmírném středisku se pohybují i jiné posádky, letoví inženýři a další odborníci. Proto jmenovky noste během celé mise na viditelném místě.

Ve znaku mise Apollo 13 je latinský nápis „Ex Luna, Scientia“. To znamená: „Z Měsíce, poznání.“ Ať vaši misi provází poznání sebe sama a vašich spolužáků.

Pojďme odpovědět na otázky:

- *Proč je důležité znát sám/a sebe?*
- *Je to vůbec možné sám/a sebe zcela poznat?*

2. Pravidla

Ve vesmírném středisku a během letu platí následující pravidla. Pomohou nám, abychom si během mise udrželi vstřícnou a podporující atmosféru.

1. Mluví jen jeden.
2. Nasloucháme si.
3. Nešeptáme.
4. Nikdo nemá právo zesměšňovat druhé.
5. Pravidlo „STOP“
6. Plachý jelen

Doplnili byste nějaké pravidlo, které zde podle vás chybí? Jaké?

3. Název mise a její motto

Náš zážitkový program se jmenuje: „Změníme svoji školu“ a je podložen skutečným příběhem o vesmírné misi Apollo 13.

Motto kurzu je: „Naším cílem není pouze doletět na Měsíc, ale dostat všechny zpět na Zem.“



4. Časový harmonogram mise Apollo 13

1. den

- 10:00–12:30 dopolední program
- 12:30–14:30 oběd a odpolední klid
- 14:30–18:00 odpolední program
- 18:00–19:30 večeře a odpočinek
- 19:30–21:30 večerní program

2. den

- 7:30 budíček
- 8:00 snídane
- 9:00–12:30 dopolední program
- 12:30–14:30 oběd a odpolední klid
- 14:30–18:00 odpolední program
- 18:00–19:30 večeře a odpočinek
- 19:30–21:30 večerní program

3. den

- 7:30 budíček
- 8:00 snídane
- 9:00–12:00 dopolední program
- 12:00–12:45 uzavření zážitkového programu

5. Apollo 13

Program Apollo byl americký vesmírný program. Jeho cílem bylo přistání astronautů na Měsíci a jejich návrat na Zemi. Svého hlavního cíle dosáhl program Apollo 20. 7. 1969, kdy posádka vesmírné lodi Apollo 11 v čele s Neilem Armstrongem přistála na Měsíci.

Apollo 13 vzlétlo 11. 4. 1970. Cílem bylo přistát v oblasti kráteru Frau Mauro. Zda se to posádce Apollo 13 podařilo, či nikoliv, se postupně dozvíte během naší mise.

Naše mise má název: „Změníme svoji školu.“

Máte stejnou moc a dovednosti jako astronauti. Zatímco oni měnili pohled na lidské možnosti, vy můžete vhodnými kroky a oslovením jednotlivých skupin měnit ve škole pohled na vaši školu. Jak to udělat, koho oslovit a co s návrhy na změnu školy udělat? To vše se budeme učit během naší mise.



2.2.2 Téma č. 2 (Ladící a seznamovací aktivity) – 2 hod.

Po vytvoření posádky lunárního modulu je úkolem řídicího střediska, aby se členové posádky blíže seznámili. A to bude i náš úkol.

Aktivita – Mléčné dráhy

Vytvořte postupně několik uskupení hvězd (mléčné dráhy) podle následujících zadání:

- a) Seřadte se od největšího po nejmenšího.
- b) Seřadte se podle barvy očí – od světlých po nejtmaší.
- c) Seřadte se podle odstínu vlasů.
- d) Seřadte se od nejmladšího po nejstaršího.
- e) Seřadte se podle délky vlasů.
- f) Seřadte se podle velikosti bot.
- g) Seřadte se podle barvy oblečení.
- h) Seřadte se podle abecedy – podle počátečního písmena ve vašich křestních jménech.

Pojďme odpovědět na otázky:

- Čeho nového jste si všimli, co jste do teď nevníмали?
- Co nového jste si uvědomili?
- V čem jste se ujistili?
- Co vás překvapilo?

Aktivita – Pozdrav

Je možné, že ve vesmíru narazíte na neznámé nové druhy života. Pro tento případ je dobré nacvičit si, jak se s nimi pozdravit. Připomínáme, že při pozdravu rukou je vhodné udržet si s tím, koho zdravíme, také oční kontakt a ruku tisknout přiměřenou silou.

Vytvořte kruh.

Varianta 1) První z vás půjde napříč kruhem pro jakéhokoliv spolužáka, podá mu (stiskne) ruku a pozdraví: „Dobrý den“. Spolužák odpoví také „Dobrý den“, vymění si s vámi místo a ihned pokračuje vybrat si spolužáka, kterého pozdraví. Takto se pokračuje stále dál.

Varianta 2) Začátek je stejný, ale po pozdravu se žák, který stojí v kruhu, pozdraví se svými spolužáky nalevo a napravo stiskem ruky a hlasitým zvoláním „Dobrý den“. Ti mu odpoví také „Dobrý den“.

Varianta 3) Začátek je opět stejný jako u přechozí varianty. Pak se přidává přivítání žáka, který je začleněn do kruhu. Spolužáci nalevo a napravo jej přivítají hlasitým: „Dobrý den,“ a žák opakuje: „Dobrý den“.

Pojďme odpovědět na otázky:

- V jaké situaci se nejčastěji zdravíte stiskem ruky?
- Co pozdrav rukou vyjadřoval ve středověku?
- Co lze ze stisku ruky vyčíst?



Aktivita – Interview s astronautem

V modulu vesmírné lodi spolu budeme trávit mnoho času. Je dobré o sobě navzájem vědět co největší množství informací. Nyní dostanete příležitost krátce pohovořit s každým členem posádky. Pokuste se dozvědět co nejvíce informací potřebných pro společný pobyt v raketě.

- 1. Vytvořte dva kruhy (vnější a vnitřní) a postavte se čelem k sobě. Tím vzniknou dvojice stojící proti sobě.*
- 2. Vedoucí mise Apollo 13 vám budou klást otázky, na které si v dané dvojici odpovíte.*
- 3. Po každé otázce zůstane vnější kruh stát a vnitřní se posune o jednoho žáka po směru hodinových ručiček. Následuje další otázka, krátké sdílení odpovědi ve dvojici a opět posunutí o jednoho spolužáka.*

Otázky:

- Jaký je tvůj oblíbený předmět ve škole?
- Kolik máš sourozenců a jak jsou staří?
- Do jaké země by ses chtěl/a jet podívat?
- Jaké je tvé vysněné zaměstnání?
- Dáváš si ráno snídani?
- U jaké činnosti dokážeš zcela zapomenout na čas?
- Jakých vlastností si na lidech vážíš?
- Jakých 5 věcí by sis vzal/a na opuštěný ostrov?
- Jaké 3 nebezpečné věci sis vždycky chtěl/a vyzkoušet?
- Jaká je tvá oblíbená hudba?
- Co tě nejvíce baví ve škole?
- Jaký dárek k narozeninám by tě nejvíce potěšil?
- Jaká je tvoje oblíbená pohádka či pohádková postava?
- Kde bydlíš?
- Jaké je tvé oblíbené zvíře?
- Jaký máš největší sen (přání)?

Pojďme odpovědět na otázky:

- *Jaká odpověď vás zaujala?*
- *Co vás překvapilo?*
- *Co jste se dozvěděli nového?*

Aktivita – My, astronauti

Na základě předchozích otázek zjistíme, co máme společného s jednotlivými členy posádky.

Po položené otázce vytvořte vždy tři skupiny. V první skupině budou žáci, kteří na otázku odpovědí kladně. Ve druhé skupině budou žáci, kteří na otázku odpovědí záporně. Ve třetí skupině budou ti, kdo váhají a nemají na otázku jednoznačný názor.

Otázky:

- Snídáte?
- Máte raději psy, než kočky?



- Máte raději zimu, než léto?
- Cestujete rádi?
- Hrajete na hudební nástroj?
- Máte raději tělocvik, než výtvarnou výchovu?
- Chtěli byste si vyzkoušet spíše život orla, než delfína?
- Jeli byste raději na motorce, než v autě?
- Jste ranní ptáčata?
- Jste noční sovy?
- Pijete raději vodu, než limonádu?

Pojďme odpovědět na otázky:

- *Jaká odpověď vás zaujala?*
- *Co vás překvapilo?*
- *Co jste se dozvěděli nového?*



2.3 Tematický blok č. 3 (Skupinové a kooperační aktivity) – 4 hod.

2.3.1 Téma č. 1 (Astronautské zkoušky) – 3 hod.

Výběr astronautů na vesmírné mise podléhá přísným kritériím a astronauti jsou vybíráni podle svých schopností a dovedností. Když jsou vybráni členové posádky, následuje dlouhý výcvik, aby se posádka stal sehraný tým. To bude nyní i náš úkol. Čekají nás jednotlivé situace, pro jejichž řešení musí spolupracovat celá vaše posádka.

Nácvik s tažným lanem

Při výstupu do volného vesmíru a pohybu po Měsíci jsou astronauti přivázáni na bezpečnostním lanu. Může se stát, že vlivem nepříznivých podmínek se lano značně rozpohybuje. Pojdte si proto nacvičit, co se dá v takové situaci dělat.

1. Dva instruktoři výcviku budou roztáčet lano. Vaším úkolem je pod lanem proběhnout.
2. Vezměte kolegu a proběhnete pod lanem ve dvojici, poté ve trojici, ve čtveřici.
3. Stoupněte si všichni do zástupu a všichni společně udělejte co nejvíce přeskoků přes lano.

Pojďme odpovědět na otázky:

- Co bylo náročné?
- Co bylo snadné?
- Jak se vám dařilo společně přeskakovat přes lano?
- Jakou jste měli při přeskakování strategii?

Navigace

Pro situace, kdy ztratíte orientaci, je užitečné osvojit si pohyb v prostoru se zavázanýma očima.

1. Vidíte, že od základní čáry k metě je vzdálenost cca 4–5 metrů.
2. Nejprve budete mít chvíli na to, abyste si nacvičili, jak se dostat k metě.
3. Rozdělíte se do dvojic, jeden ve dvojici bude mít vždy zavázané oči šátkem. Kolega ve dvojici vás 4x zatočí, dá vám do ruky hůl a nasměruje vás čelem k metě.
4. Vaším úkolem je dojít k metě a pomocí hole ji zasáhnout.

Pojďme odpovědět na otázky:

- Jaké jste měli pocity při orientaci poslepu?
- Co bylo náročné?
- Jak byste postupovali příště?
- Co jste si uvědomili?



Navigace pomocí signálů

Orientace v prostoru za ztížených podmínek je důležitou dovedností každého astronauta. Budeme trénovat ještě jednu variantu, jak překonat určenou trasu poslepu. Cílem je, aby každý z vás překonal trasu se zavřenýma očima, a to pomocí signálů, které budete dostávat od svých kolegů.

- 1. Nejprve se každý vždy domluvte s ostatními, jakými signály vás mají navigovat.*
- 2. Postupně všichni projděte určenou trasu.*

Pojďme odpovědět na otázky:

- *Jaké jsou vaše první dojmy z překonání trasy?*
- *Jaké jste si se svými spoluhráči domluvili signály?*
- *Narušovalo něco vnímání signálů? Co to bylo?*
- *Jak byste postupovali příště?*
- *Co se dařilo?*

Korýtko

Na Měsíci budeme těžit měsíční půdu. Nacvičíme si, jakým způsobem si budeme předávat vytěžený materiál.

- 1. Každý z vás dostane půlku plastové roury, která bude sloužit k předávání vytěženého materiálu.*
- 2. Vytěžený materiál představuje míček, který si budete předávat pomocí rour.*
- 3. Stoupněte si do zástupu tak, aby se vaše roury dotýkaly.*
- 4. První z vás dostane do roury míček a náklonem roury ho pošle dál.*
- 5. Kdo míček odešle, přeběhne na druhý konec zástupu, aby opět navázal svou rouru a míček mohl pokračovat stále dále.*
- 6. Když vám míček spadne, celá vaše posádka se musí vrátit na začátek trasy.*

Pojďme odpovědět na otázky:

- *Jak se vám dařilo předávat si vytěžený materiál?*
- *Jakou jste si domluvili strategii?*
- *Které zlomové okamžiky při předávání nastaly?*
- *Co byste příště dělali jinak?*
- *Co se vám dařilo?*

Nácvik výstupu z lunárního modulu

Při návratu na Zemi se přistává do moře. Nacvičíme si tedy výstup z lunárního modulu do vody.

- 1. Mezi dvěma stromy je napnutá síť z lan. Celá vaše posádka se musí dostat skrz síť, aniž by se kdokoliv z vás dotknul lan nebo stromu.*
- 2. Když se někdo z vás dotkne sítě či stromu, je třeba započatý úkon začít znovu.*



3. Začíná se na jedné straně sítě a na druhou stranu se lze dostat jen skrze ni a to tak, že každý proleze jiným okem v síti. Stejně oko se smí použít podruhé pouze tehdy, když už byla všechna ostatní jednou použita.

5. Kdo se dostane na druhou stranu sítě, musí tam již zůstat.

Pojďme odpovědět na otázky:

- Jaký byl průběh této aktivity?
- Jaké pocity jste při této aktivitě zažívali?
- Jak byste pojmenovali role, které zde vznikly?
- Popište strategii, na které jste se domluvili. Jak tato strategie vznikla?
- Řekli byste, že měl někdo hlavní slovo? Čím to bylo?
- Dařilo se vám vyslechnout všechny nápady?

Měsíční zásoby vody

Je možné, že na Měsíci najdete zásoby vody ukryté v kráterech. Nacvičíme si tedy, jak tuto vodu vyzvednout.

1. Před sebou vidíte kráter vyznačený lanem. Uvnitř kráteru je láhev plná vody.

2. Vaším úkolem je láhev vytáhnout z kráteru pomocí provázků, které máte k dispozici, a přelít vodu z lahve do kyblíku.

3. Do kráteru se nemůže vstupovat.

4. Pokud se vám voda vylije, běžte láhev doplnit a pak požádejte instruktora, aby dal naplněnou láhev zpět doprostřed kráteru.

Přejeme hodně zdaru!

Pojďme odpovědět na otázky:

- Jak tato aktivita probíhala?
- Jaké pocity jste při této aktivitě zažívali?
- Jak jste se domluvili, kdo bude ovládat vytahovací provázky? Kdo o tom rozhodoval?
- Jak se vám dařilo vyslechnout všechny nápady?
- Co se vám ve skupině dařilo?

2.3.2 Téma č. 2 (Hlubší seznámení posádky) – 1 hod.

Budeme pokračovat v tom, abyste se vzájemně lépe poznali. Uvidíte, nakolik si potvrdíte, co o členech své posádky již víte, a co se dozvíte nového. Jedinou pomůckou bude vaše vlastní paměť, a tak bude prostor také pro to, abyste si navzájem řekli, jak postupujete, když se učíte něco nazpaměť (když si máte zapamatovat nové informace).

Osobní karta astronauta

1. Každý si vyplníte „Osobní kartu astronauta“.



2. Vytvoříte dvojici s libovolným spolužákem / spolužačkou.
3. V časovém limitu se naučte co nejvíce z jeho / její „Osobní karty astronauta“.
4. Vytvoříte čtveřici s jinou dvojicí a vzájemně vyzkoušejte otestujte, kolik si toho pamatujete.
5. Za každou správnou odpověď získáváte jeden bod.
6. Vítězí astronaut s největším počtem bodů.

Pojďme odpovědět na otázky:

- Co jste se o ostatních dozvěděli nového?
- Co jste již věděli?
- Nakolik bylo náročné zapamatovat si různé údaje?
- Jaký je váš obvyklý způsob, jak si něco zapamatovat?
- Jaké podmínky potřebujete pro učení?
- Kdo vám s učením obvykle pomáhá?
- Učíte se raději sami nebo s někým?



2.4 Tematický blok č. 4 (Kreativní tvoření a reflexe dne) – 3 hod.

2.4.1 Téma č. 1 (Kreativní tvoření) – 2 hod.

Pro výstupy do volného vesmíru a při pobytu na Měsíci budete potřebovat skafandry. Teď si několik skafandrů vyrobíme a uděláme si přehlídku.

Skafandr

1. Vytvořte skupiny po 5–6 členech.
2. Vaším úkolem bude ve skupinách z nabídnutých materiálů sestavit skafandr a jednoho člena vaší skupiny do něj obléknout.
3. Nejprve proběhne burza materiálu na výrobu skafandru. Každá skupina si postupně půjde podle vylosovaného pořadí vybrat svoji pomůcku. Burza potrvá tak dlouho, pokud se nerozeberou všechny pomůcky nebo dokud nebudou všechny skupiny spokojené s vybraným materiálem.
4. Najděte si místo, kde budete moct sestavovat svůj skafandr. Máte na to určený časový limit, který vám sdělí instruktoři výcviku.
5. Nastává přehlídka skafandrů. Jeden člen vaší skupiny představí váš skafandr na jednom z vás kolegovi a představí všem ostatním přednosti a technické vymoženosti skafandru.

Pojďme odpovědět na otázky:

- Co vás pobavilo?
- Jaké byly pro vás nejsilnější momenty při této aktivitě?
- Podle čeho jste vybrali, kdo z vás si skafandr oblékne a kdo ho ostatním představí?
- Jakým způsobem jste o tom rozhodli?
- Jak probíhalo sestavování skafandru ve vašich skupinách?
- Co byste příště dělali jinak?
- Co se vám jako posádce dařilo?

2.4.2 Téma č. 1 (Reflexe celého dne) – 1 hod.

Máme za sebou první den, který byl naplněn vzájemným poznáváním členů posádky, výcvikem a sestavováním skafandru. Pojďme se nyní v klidu usebrat a ohlédnout se za momenty, které vás překvapily. Je také možné, že se někdo z posádky zachoval tak, že jste ho v této roli nečekali, stejně tak jste možná překvapili sami sebe.



Pojďme se ohlédnout za prožitými událostmi a odpovědět na následující otázky:

- *Co mě dnes nejvíc překvapilo?*
- *Kdo mě dnes nejvíc překvapil?*
- *Na co bych chtěl/a upozornit?*
- *Komu chci poděkovat?*
- *Čím jsem dnes sám/a sebe překvapil/a?*
- *Kdy jsem (nebo jsme) dnes dokázal/a/i víc, než jsem si myslel/a?*



2.5 Tematický blok č. 5 (Rozvoj strategického myšlení a vzájemné domluvy ve skupině) – 4 hod.

2.5.1 Téma č. 1 (Rozvoj vzájemné domluvy ve skupině) – 2 hod.

Ohlédnutí za předchozím dnem

Cílem ranního ohlédnutí je zjistit, zda můžeme pomyslně uzavřít předešlý den zážitkového programu a naladit se na ten další.

Pojďme si vzpomenout na aktivity, které jsme včera dělali a odpovězme na otázky: Co mě nejvíce zaujalo? Na co si nejrychleji vzpomenu? Jaká první myšlenka, pocit, vzpomínka mi vyvstane?

Nyní pojdte na škále 0–100 ukázat, kolik máte energie do dnešního dne. Palec dolů = 0, nejméně energie. Palec nahoru = 100, nejvíce energie. Můžete palcem ukázat cokoliv na této škále a tím vyjádřit, kolik energie máte.

Pojďme odpovědět na otázky:

- *Co mě včera nejvíce zaujalo?*
- *Jaká první myšlenka, pocit, vzpomínka mi vyvstane?*
- *Na co si nejrychleji vzpomenu?*
- *Chtěl/a bych se k něčemu ze včerejška ještě vrátit? K nějaké situaci? Někomu něco sdělit?*

Sestavení modulu rakety

Od chvíle, kdy astronauti vstoupí do lunárního modulu, je veškerá komunikace mezi řídicím střediskem a modulem zprostředkovávaná pomocí radiového přenosu. Jak astronauti, tak řídicí středisko mají různé informace, ale společnou komunikací spějí ke stejnému cíli. To samé si nyní vyzkoušíme.

1. V místnosti je lanem vyznačen kruh, uprostřed leží modul rakety sestavený z 15–20 kostek stavebnice Lego Duplo. Úkolem vaší posádky je sestavit model modulu, který bude úplně stejný jako originál. Dodržte i rozdělení barev, velikosti a tvar.

2. Rozdělte se na dvě pracovní skupiny. Jedna bude zastávat roli inženýrů řídicího střediska na Zemi – ti budou mimo kruh, vidí, ale nemohou mluvit. Druhá skupina jsou astronauti, ti jsou v kruhu, mají zakryté oči šátkem, takže nevidí, ale mohou mluvit. Hranice kruhu se nesmí překračovat.

3. Nyní vám ukážeme originální modul rakety. Dobře si ho prohlédněte a domluvte se na signálech, podle kterých budou astronauti následně stavět jeho model.

4. Modul rakety bude nyní rozebrán na jednotlivé kostky, které umístíte do kruhu. Na signál začnou astronauti stavět model modulu podle domluvených signálů.

5. Hra končí po sestavení modelu či uplynutí času.

6. Srovnáme originální modul rakety s nově postaveným modelem.



Pojďme odpovědět na otázky:

- *Jaké jsou vaše první dojmy?*
- *Na základě čeho jste se rozdělili na astronauty a inženýry?*
- *Jaké byly vaše signály pro stavění?*
- *Jak se signály osvědčily v praxi?*
- *Co byste příště dělali jinak?*
- *Co se vám jako posádce dařilo?*

2.5.2 Téma č. 2 (Rozvoj strategického myšlení ve skupině) – 2 hod.

Vesmírné pexeso

Cílem jednotlivých posádek bude sesbírat co nejvíc dvojic obrázků. V posádce budete mít opět rozdělené role na inženýry v řídicím středisku a na astronauty.

1. Jste rozděleni do jednotlivých posádek.

2. Podle pokynů si zakreslete hrací území na flipový papír, který vaše posádka dostala. Vytvořte si vlastně svoji vlastní mapu hracího území.

3. Vaše posádka dostala přidělenou základnu. Rozdělte si role na inženýry – ti zůstávají na základně a podle instrukcí astronautů zakreslují na mapě místa, kde se vyskytují jednotlivé obrázky. Astronauti hledají obrázky a sdělují inženýrům jejich polohu. Podle zákresu inženýři navigují astronauty, kde mají hledat.

4. V hracím území nesmí astronauti mezi sebou jakkoliv komunikovat, ani naznačovat. Hovořit se může jedině na vlastní základně s inženýry.

5. Pokud astronaut vidí obrázek, tak ho nemá sebrat, ale běžet na svou základnu a tam nahlásit, v jakých místech obrázek našel. Jakmile se astronauti shodnou s inženýry na tom, kde leží dvojice stejných obrázků, astronauti se pro ně vydají. Za dvojici obrázků získává skupina 1 bod. Pokud obrázky nejsou stejné, astronauti je musí vrátit na původní místo.

6. Vyhrává posádka, která dokázala nasbírat nejvíce dvojic shodných obrázků.

Pojďme odpovědět na otázky:

- *Jaké jsou vaše první nejsilnější dojmy?*
- *Jaký největší zážitek ze hry chcete sdělit ostatním?*
- *Jaká byla vaše týmová strategie?*
- *Co bylo těžké na spárování stejných obrázků?*
- *Jak se vám dařilo dodržovat pravidla o nepředávání informací a rad v hracím poli?*
- *Na základě čeho jste si rozdělili role v týmu?*
- *Byli jste všichni se svou rolí spokojeni?*
- *Co byste příště dělali jinak?*
- *Co se vám jako posádce dařilo?*



2.6 Tematický blok č. 6 (Změníme svoji školu a přebíráme zodpovědnost) – 4 hod.

2.6.1 Téma č. 1 (Možnosti změny a rozhodování) – 2 hod.

Jak jste viděli ve videoukázce, v řídicím vesmírném středisku jsou různé pracovní skupiny, které zodpovídají za jednotlivé fáze letu. Ve škole jsou vlastně také takové skupiny – vedení školy, pedagogický sbor (učitelé), provozní zaměstnanci školy (školník, kuchařky, uklízečky) a v neposlední řadě jednotlivé třídy – vaši spolužáci.

Při změnách ve škole to může vypadat i tak, jak jste viděli na videu. Jednotlivé skupiny mohou mít na stejnou věc různé názory. Teď si ukážeme, jaké existují nástroje pro rozhodování a kdy je dobré který použít.

Co bude dnes k večeři

Ukážeme si, na co nezapomenout při verbálním rozhodování.

1. K večeři jsou tři možnosti jídel:

- a) Polévka ze zubní pasty s písmenky z klávesnice
- b) Raketový hotdog
- c) Špíz z vetřelce

Dva instruktoři výcviku – učitelé – nyní rozhodnou, co budete mít vy všichni k večeři.

2. *Odpovězte na otázky: Bylo jejich rozhodnutí demokratické? V čem vám jejich rozhodnutí připadalo / nepřipadalo demokratické?*

3. *Nyní rozhodněte jako celá skupina, co budete mít z vybraných jídel k večeři.*

4. *Odpovězte na otázky: Jaký způsob rozhodování jste zvolili? Byl tento způsob demokratický? V čem podle vás demokratický byl a v čem ne?*

Otázky ke změnám ve škole

Pokud chcete ve vaší škole dosáhnout nějaké změny, musíte se zeptat i ostatních posádek (spolužáků), co by chtěli. Nic není černobílé a určitě jsou i věci, se kterými jste vy nebo ostatní posádky (spolužáci) spokojeni.

1. *Rozdělte se do posádek po 4–5 členech.*

2. *V posádce hledejte co nejvíc vhodných otázek, kterými můžete zjistit následující informace. Zformulované otázky запиšte na flip. papír.*

a) *Změna ve vaší škole – Jak se zeptat ostatních spolužáků, co by chtěli změnit?*

b) *Spokojenost ve vaší škole – Jak se zeptat ostatních spolužáků, jak jsou spokojeni?*



Vícekolové rozhodování

Nastává čas rozhodování. Již jsme si řekli, že ve vesmírném řídicím středisku jsou různé skupiny inženýrů, které zodpovídají za jednotlivé fáze letu.

Školní třídy jsou vlastně také skupiny, které mohou mít rozdílné názory na změny ve škole, stejně jako skupiny inženýrů, kteří mají různá řešení, jak se má Apollo 13 vrátit zpět na Zemi. Abyste mohli využít vhodné nástroje pro rozhodování, musíte mít o čem rozhodovat. Proto budeme teď vybírat z otázek, které jste zformulovali v předchozí aktivitě, která je nejlepší. Jakou otázku je nejlepší položit spolužákům, když od nich chcete získat návrhy na změny ve škole nebo zjistit, s čím jsou ve škole spokojeni?

- 1. Ve vaší posádce (skupině) máte každý tři hlasy (tři tečky) a můžete je libovolně přiřadit k jakékoliv otázce na vašem seznamu z minulé aktivity. Rozhodujete o otázce, která je podle vás osobně, nejlépe zformulovaná.*
- 2. Spojte se s další posádkou a napište na nový flipový papír otázky, které vzešly vítězně z hlasování v původních dvou posádkách. Opět máte každý tři hlasy (tečky), které můžete libovolně použít. Hlasujte, která otázka je nejlépe formulovaná.*
- 3. Nakonec se spojte do jedné velké skupiny a hlasujte pro vítězné otázky opět stejným způsobem – každý z vás má tři hlasy (tečky), které může libovolně použít.*
- 4. Vítězné otázky napište na samostatný flipový papír.*

Pojďme odpovědět na otázky:

- *Podle čeho jste se rozhodovali při hlasování?*
- *V čem je vícekolové hlasování zajímavé?*

Hlasování 2.1

Nyní se seznámíte a vyzkoušíte si hlasovací metodu, ve které má každý dva pozitivní a jeden negativní hlas. Konečný výsledek se získává odečtením negativních hlasů od pozitivních. Pojďme na to!

- 1. Přečtěte si názvy a záměry projektů. Budete hlasovat o tom, který je nejlepší.*
- 2. Každý z vás má dva pozitivní a jeden negativní hlas. Hlasujte! (Zapište k jednotlivým projektům dvě znaménka plus (+) a jedno minus (-). Pozitivní hlasy můžete dát stejnému projektu, nebo je rozdělit.*
- 3. Konečný výsledek se získává odečtením negativní hlasů od pozitivních.*

Hlasujte o těchto projektech:

A) Projekt – Barevný den

Záměr projektu: Vyhlásíme, že kdo má chuť, může v určitý den přijít do školy v jedné barvě oblečení. O velké přestávce se můžou jednotlivci i skupiny vyfotit před tělocvičnou.



B) Projekt – Den naruby

Záměr projektu: Žáci, kteří projeví zájem, si mohou vyzkoušet, jaké to je učit. Po dohodě s učitelem daného předmětu si žák či žáci připraví svoji výuku.

C) Projekt – Strom školy

Záměr projektu: Na vybranou zeď ve škole nakreslíme strom s větvemi. Každá třída i zaměstnanci školy budou mít jednu větev a na ni obtisknou svou dlaň. Z obtisků tak vzniknou listy pro každou větev (každou třídu), ale vznikne tak i celkový strom symbolizující celou školu.

D) Projekt – Gastroparty

Záměr projektu: Vyhlásíme druh kuchyně – např. domácí recepty. Kdo přijde s uvařeným či upečeným jídlem na „gastroparty“, položí svůj pokrm na stůl a dostane k němu číslo. Poté bude společné ochutnávání. Každý účastník může na lísteček napsat tři jídla, která mu nejvíce chutnala. Po odevzdání lístků se vyhlásí vítěz, který dostane putovní zlatou vařečku.

E) Projekt – Výzdoba dveří

Záměr projektu: Každá třída si může libovolně pomalovat, vyzdobit a zkrášlit dveře své kmenové učebny. Všechny vyzdobené dveře poté nafotíme a uděláme výstavu v jídelně školy.

Pojďme odpovědět na otázky:

- *V čem je toto hlasování neobvyklé?*
- *Jak se vám tento druh rozhodování zamlouvá?*

Jak a koho oslovit

Tento zážitkový program se jmenuje „Změníme svoji školu“. V předchozích aktivitách jste získali:

a) Otázku či otázky – Jak se zeptat spolužáků, abyste zjistili, co by chtěli ve škole změnit, nebo s čím jsou ve škole spokojeni.

b) Metody rozhodování – Jak můžete rozhodnout o návrzích / odpovědích, které jste od spolužáků získali.

Další dovednost, kterou potřebujete, je vědět, koho a jakým způsobem s požadavky na změnu ve škole oslovit.

1. Vyberte tři vítězné projekty, které vám vzešly z hlasování metodou 2.1.

2. Rozdělte se do skupin a pomocí tohoto formuláře sepište, koho se projekty týkají a jaké je možné tyto lidi oslovit.



Koho se náš projekt týká?	
Podílejí se na realizaci projektu	
Kdo:	Jak:
Potřebujeme jejich souhlas	
Koho:	Proč:
Ztížíme jim práci	
Komu:	Čím:
Pomohou nám	
Kdo:	Jak:
Mohou být proti	
Kdo:	Proč:
Projekt se jich netýká	
Koho?	Proč:

2.6.2 Téma č. 2 (Přebírání zodpovědnosti) – 2 hod.

Při pobytu ve vesmíru a v lunárním modulu má každý astronaut odpovědnost sám za sebe, ale také za ostatní členy posádky. Nyní si vyzkoušíte, jaké je mít tuto zodpovědnost.

1. Vytvořte posádky cca po 6 členech. S každou posádkou bude jeden výcvikový instruktor (učitel).
2. Úkolem každé posádky bude překonávat určitou trasu. Všichni budou mít zavázané oči šátkem, kromě jednoho člena posádky, který uvidí a posádku nějaký čas povede. Každý z vás si vyzkouší roli vedoucího.

Pojďme odpovědět na otázky:

- Jaké jsou vaše první nejsilnější dojmy?
- Jaký největší zážitek ze hry chcete sdělit ostatním?
- Jak vám bylo v roli vůdce skupiny?
- Jak vám bylo v roli toho, kdo je veden?
- Kdy jste měli největší strach?
- Měli jste obavy, které se nevyplnily?
- Jste za něco teď rádi? Případně za co?
- Koho byste ve své posádce ocenili?



2.7 Tematický blok č. 7 (Rozdělení úkolů a reflexe dne) – 2 hod.

2.7.1 Téma č. 1 (Rozdělování rolí) – 1 hod.

Za krátký čas proletí lunární modul atmosférou. Vytvořte mu proto ochranu (ochranný štít), aby průlet atmosférou v pořádku zvládnul.

1. Rozdělte se do jednotlivých posádek.

2. Každá posádka dostane lunární modul (syrové vajíčko) a pomůcky na výrobu ochranného štítu: 5 špejlí, 1 metr izolepy, 1 metr provázku a nůžky.

4. Ochranný štít osvědčí svoji pevnost při zátěžovém testu: lunární modul bude spuštěn z 2–3metrové výšky.

5. Vytvořte pozvánku na zátěžový test pro ostatní posádky. Proto si ve své posádce rozdělte role – kdo bude vyrábět ochranný štít pro modul a kdo vytvoří pozvánku.

Přejeme hodně štěstí při zátěžovém testu!

2.7.2 Téma č. 2 (Reflexe aktivity a dne) – 1 hod.

Pojďme odpovědět na otázky k poslední aktivitě:

- Jak jste si rozdělili role ve skupině? Na základě čeho?
- Popište, jak vznikla vaše ochranná konstrukce.
- Jakou jste zvolili strategii?
- Dal by se někdo označit za „mozek“ ochrany modulu? Kdo byl hlavním hybatelem?
- Jak probíhal zátěžový test?
- Co vás překvapilo?
- Co se vám ve skupině dařilo?

Máte za sebou druhý den, který jste celý prožili v lunárním modulu Apollo 13. Společným úsilím mnoha lidí, v neposlední řadě i vás a vaší posádky, se Apollo 13 vrací zpět na Zemi. Zda bude návrat úspěšný, či nikoliv, to se dozvíme zítra.

Pojďme se ohlédnout za prožitými událostmi a odpovědět na následující otázky:

- 1) Co mě dnes nejvíc překvapilo?
- 2) Kdo mě dnes nejvíc překvapil?
- 3) Na co bych chtěl/a upozornit?
- 4) Komu bych chtěl/a poděkovat?
- 5) Čím jsem dnes sám/a sebe překvapil/a?
- 6) Kdy jsem dnes já nebo naše skupina dokázal/a víc, než jsem si myslel/a?



2.8 Tematický blok č. 8 (Prohloubení strategického myšlení a vzájemné domluvy ve skupině, reflexe celého zážitkového programu) – 4 hod.

2.8.1 Téma č. 1 (Vstup do atmosféry) – 2 hod.

Ohlédnutí za předchozím dnem

Cílem ranního ohlédnutí je zjistit, zda můžeme pomyslně uzavřít předešlý den zážitkového programu a naladit se na ten další.

Pojďme si vzpomenout na aktivity, které jsme včera dělali a odpovíme na otázky: Co mě nejvíce zaujalo? Na co si nejrychleji vzpomenu? Jaká první myšlenka, pocit, vzpomínka mi vyvstane?

Nyní pojdte na škále 0–100 ukázat, kolik máte energie do dnešního dne. Palec dolů = 0, nejméně energie. Palec nahoru = 100, nejvíce energie. Můžete palcem ukázat cokoliv na této škále a tím vyjádřit, kolik energie máte.

Pojďme odpovědět na otázky:

- *Co mě včera nejvíce zaujalo?*
- *Jaká první myšlenka, pocit, vzpomínka mi vyvstane?*
- *Na co si nejrychleji vzpomenu?*
- *Chtěl/a bych se k něčemu ze včerejška ještě vrátit? K nějaké situaci? Někomu něco sdělit?*

Vstup do atmosféry

Proletět atmosférou je možné jen v určitou denní dobu. I my budeme hledat jedno z vhodných okamžiků na průlet, abychom se úspěšně vrátili a přistáli.

1. *Rozdělte se na dvě posádky.*

2. *Vidíte před sebou čtvercovou síť – ta představuje atmosféru.*

3. *Cílem je, aby se všichni členové posádky dostali skrz „zaminovanou“ atmosféru.*

4. *Atmosférou vede pouze jedna správná cesta a tu má zakreslenou letový inženýr (učitel). Ten každému astronautovi řekne, zda šlápnul na správné či zaminované pole.*

5. *Hledání bezpečné cesty atmosférou probíhá metodou „pokus – omyl“. V atmosféře může být vždy jen jeden astronaut a smí se pohybovat pouze o jedno pole dál v jakémkoliv směru.*

6. *Letový inženýr sleduje postup astronauta v poli podle svého plánu a hlásí astronautovi, zda šlápnul na dobré či zaminované pole. Když astronaut vstoupí do zaminovaného pole, letový inženýr zahlásí „odjištěna“ a astronaut se musí vrátit na start stejnou cestou, tj. cestou bez min. Pokud další astronaut vstoupí na již odjištěné pole, tak letový inženýr zahlásí „výbuch“ a astronaut ztrácí život. Přesto se musí vrátit cestou bez minového nebezpečí. Pokud tak neučiní, odjistí další zaminovaná pole.*

7. *Úkol končí tehdy, projdou-li všichni živí astronauti skrz minové pole. (Pokud někdo ztratí život, začíná znovu od začátku.)*

Pojďme odpovědět na otázky:

- *Jakou strategii přechodu jste zvolili?*



- Co bylo nejtěžší?
- Jak vám fungovala vzájemná spolupráce?
- Jaké okamžiky byste označili jako klíčové?
- Překvapil vás někdo?

2.8.2 Téma č. 2 (Přechod z lunárního modulu na záchranou loď) – 1 hod.

Blahopřejeme! Zvládli jste všechny nástrahy mise Apollo 13 a úspěšně přistáli na Zemi. Čeká vás poslední úkol. Dostat se z modulu na záchranou loď.

1. *Veźměte si každý jednu židli a na kraji místnosti z nich postavte tři řady. Pak si každý na jednu židli stoupněte.*

2. *Vaším cílem je dostat se z jedné strany místnosti na druhý, pouze pomocí židlí. Na konci místnosti vidíte ohraničení z provázku – za začíná záchraná loď. Jakmile se vám podaří překonat provázek, tak jste se dostali do záchrané lodě.*

3. *Skupina (a vlastně i každý jednotlivec) se pohybuje tak, že někdo ze své židle přestoupí na židli svého kolegy, tím se jeho židle uvolní a může být nad hlavou posunuta dopředu. Celá posádka se pak posune o jednu židli dopředu a takto pokračuje až k záchrané línii.*

4. *Přesun probíhá bez mluvení, nesmíte vydávat žádné zvuky. Když vrzne židle nebo se někdo zasměje či promluví, tak připlují žraloci a jednu židli odnesou. Pokud nějaký astronaut spadne do moře, může si stoupnout zpět na židli, ale celé skupině bude jedna židle odebrána.*

5. *Na začátku dostanete chvíli na domluvu o společné strategii.*

Pojďme odpovědět na otázky:

- Jak probíhal přechod z modulu do záchrané lodě?
- Jaké momenty pro vás byly zlomové?
- Co bylo nejnapínavější?
- Kdy se projevila spolupráce?
- Čím to bylo, že se vám podařilo dosáhnout cíle?

2.8.3 Téma č. 3 (Reflexe celého kurzu) – 1 hod.

Celá vesmírná mise Apollo 13 je za námi. Ohlédneme se společně za celou misi a řekneme si říci, jaká byla pro každého z nás i pro celou posádku.

Průběh kurzu

Nejdříve si připomene průběh zážitkového programu a aktivity, které jsme společně zažili.

1. Natažená ruka

Nataženou rukou ohodnoťte, jak jste s programem spokojeni – od úrovně kotníků (= naprostá nespokojenost) až po úroveň očí (= naprostá spokojenost). Kdo chcete, můžete svoji volbu okomentovat.



2. Skupinová pantomima

Ve skupině vymyslete a sehrajte dvě krátké pantomimické scénky. První bude ztvárňovat vaše pocity či náladu na začátku zážitkového programu a druhá bude znázorňovat totéž na konci programu. Scénky předvedte ostatním spolužákům a ti budou hádat, co jednotlivými obrazy vyjadřujete. Vyberte si mluvčího za vaši skupinu. Mluvčí popíše vaše pantomimické scénky.

3. Položená ruka

Nyní máte možnost ocenit své spolužáky za jejich chování během programu. Pokud vás osloví nějaké tvrzení a vy máte pocit, že pasuje na konkrétního spolužáka / spolužačku, tak vstaňte a položte svoji ruku na jeho / její rameno.



3 Metodická část

Metodický úvod

Tento program s názvem „Změníme svoji školu“ je třídní (3 x 8 vyučovací hodiny) a má tyto cíle:

- Účastníci programu díky zážitkovým aktivitám zaměřeným na řešení problémových situací rozvíjejí vlastní odpovědnost a skupinovou spolupráci.
- Účastníci programu posílí schopnost dělit si efektivně role při realizaci vlastních projektů, a aktivně tak proměňovat školní prostředí.

Tyto cíle jsme rozpracovali do tematických bloků, jednotlivých témat a aktivit. Níže představujeme koncepci programu a práci s cíli programu.

Celková koncepce programu

Program „Změníme svoji školu“ využívá jako legendu reálie amerického vesmírného programu Apollo 13. Programová linka tak vede skrz pomyslné sestavení posádky pro vzlet do vesmíru, vzájemné seznámení jejích členů, trénink posádky, odstartování modulu, nehodu modulu a jeho návrat na Zemi.

Pro posílení motivace a příběhu žáci vždy před jednotlivými aktivitami zhlédnou krátké (sestříhané) videoukázky z filmu *Apollo 13* (režie Ron Howard, USA, 1995).

Před zážitkovým programem

Žáci jsou seznámeni se základními údaji kurzu a s legendou kurzu Apollo 13. Cílem je naladit žáky na kurz a seznámit je s legendou kurzu.

1. den programu

Na úvod představíme časový harmonogram, komunikační pravidla na kurzu a legendu. Hlavním cílem je žáky obeznámit s tím, co a kdy je čeká, a vyvolat v nich, pokud možno co největší pocit bezpečí.

Program dále pokračuje seznamovacími aktivitami, v kterých mají žáci možnost blíže se poznat a dozvědět se o svých spolužácích nové informace.

Poté žáci zhlédnou videoukázku z výcviku astronautů – i oni budou následně během skupinových kooperačních aktivit trénovat vzájemnou spolupráci ve skupině. V závěru proběhne aktivita zaměřená na hlubší seznámení a pojmenování učících strategií.

Skupinové a kooperační aktivity jsou postaveny na principu spolupráce celé skupiny. Sám jednotlivec cíl aktivity nevyřeší. Skupina se tak musí domluvit, jak daného cíle společně dosáhne. To přináší dva hlavní úkoly, které žáci rychle odhalí – jak se domluvit a jak spolupracovat. Domluva a spolupráce – tato témata jsou také diskutována během reflexe po každé kooperační aktivitě. Společně s žáky zkoumáme, co se během aktivity dařilo a co nikoliv, co se má příště zlepšit a na co se má každý zaměřit.



Skupinovými a kooperačními aktivitami je naplněn jeden z cílů programu: „Účastníci programu díky zážitkovým aktivitám zaměřeným na řešení problémových situací rozvíjejí vlastní odpovědnost a skupinovou spolupráci.“

Na závěr prvního dne žáci v menších skupinách sestavují pomyslný skafandr. Jedná se o večerní program, a tak i přesto, že se musí žáci ve skupině domluvit na společném postupu, což může být náročné, je hlavním cílem, aby se účastníci po celém dnu uvolnili a zasmáli nad vyrobenými skafandry.

2. den programu

Dopoledne druhého dne je nejprve věnováno kooperační aktivitě, při níž má jedna skupina žáků zakryté oči a druhá skupina ji naviguje při stavbě rakety. Menší skupiny žáků si tedy domlouvají na společné strategii. Cílem je dále procvičovat a posilovat otevřenou a efektivní komunikaci ve skupině.

Dále je dopolední program naplněn velkou strategickou hrou „Vesmírné pexeso“, při které mohou žáci využít veškeré dovednosti získané z předešlých kooperačních aktivit. Jedná se především o to, jak si nastavit strategie, jak si rozdělit úkoly ve skupině, jak se vzájemně domluvit a jak si předávat informace.

Odpolední program je věnován zejména druhému cíli programu: „Účastníci programu posílí schopnost dělit si efektivně role při realizaci vlastních projektů, a aktivně tak proměňovat školní prostředí.“

Nejdříve se žáci učí, jakým způsobem se lze rozhodovat ve skupině a zda existují i jiné způsoby skupinového rozhodování, než je hlasování. Poté se seznámí s různými žákovskými projekty, ze kterých mají vybrat ten nejlepší pomocí rozhodovací metody, kterou se naučili. Žáci se také mohou rozhodnout některý z navrhovaných projektů realizovat ve své škole. Probere s nimi, jak a koho je případně potřeba při realizaci projektu oslovit.

Součástí tohoto tématu je také rozdělování rolí ve společném projektu. Žáci řeší problematiku úkol, při kterém si musí rozdělit role ve skupině. Při reflexi aktivity probíráme, jakým způsobem si skupina role rozdělila a kdo o tom vlastně rozhodoval.

Na závěr druhého dne si žáci vyzkouší nést odpovědnost nejen za sebe, ale i za ostatní. Každý žák chvíli vede své spolužáky, kteří mají zavázané oči, po určené trase. Reflexe aktivity je pak zaměřena na téma odpovědnosti.

3. den programu

Třetí den programu zahajujeme opět ranní reflexí. Cílem je zjistit, zda můžeme vše z předchozích dní programu považovat za uzavřené.

Dále pokračujeme dvěma kooperačními aktivitami, které sledují závěrečnou linku příběhu mise Apollo 13 – průlet atmosférou a vystoupení z vesmírného modulu na záchranou loď.

Program končí závěrečnou reflexí, při které se žáci ohlížejí za celým průběhem.

Terminologické ujasnění

V programu používáme označení „lektor“ pro zadavatele aktivit. Je to myšleno jako synonymum pro pedagogického pracovníka či pracovníci.



Další metodické poznámky:

- Důležité je sledovat spíš proces než samotný cíl aktivit. Zda se podařilo dosáhnout stanoveného cíle aktivity, či zda se ji podařilo vyřešit, není tak podstatné. Podstatnější je důsledná reflexe kroků, které skupina či jednotlivci udělali během řešení problematické situace.
- Na závěr metodiky jsme vložili tzv. vzpruhy. Jsou to drobné aktivizující hry, které doporučujeme zařadit, pokud jsou žáci unavení či opadáva pozornost.
- Při tvorbě programu jsme vycházeli z našich mnohaletých zkušeností, které jsme v CEDU – Centru pro demokratické učení, o. p. s. načerpali jako lektori, a které se opírají o literaturu, jejíž seznam pro další inspiraci uvádíme v příloze.
- **Účastníky tímto vzdělávacím programem provází legenda postavená na příběhu vesmírné mise Apollo 13.** Pro umocnění legendy používáme videoukázky (jejich seznam včetně časování uvádíme v příloze SMM č. 12) z filmu *Apollo 13* (režie Ron Howard, USA, 1995). Film je možné pro vzdělávací účely využít a promítat zdarma.

1. Pro realizaci zážitkového programu je zapotřebí:

- část 1.9 (obsah) – Najdete zde časovou náročnost jednotlivých tematických bloků, témat a programů.
- část 3 (metodika) – Zde najdete podrobně popsané aktivity.
- část 5 (soubor metodických materiálů pro realizátory) – Zde najdete přílohy k metodické části 3.

2. Legenda pro část 3 (metodika)

- **Cíle aktivity** vám pomohou při reflexi po aktivitě. K těmto cílům směřujte hlavní část reflexe.
- **Prostředí** upřesňuje, kde se aktivity konají.
- **Legenda** vám pomůže v uvádění programů.
- **Průběh** je podrobný chronologický popis aktivity.
- V **reflexi** najdete, jaké otázky žákům pokládat po každé aktivitě.
- V **metodických poznámkách** najdete varianty zadání či realizace, případně upozornění, na co si dát pozor.
- **Klíčové kompetence** popisují, jakou klíčovou kompetenci aktivita rozvíjí.

3. Literatura k zážitkové pedagogice

V části 5 (soubor metodických materiálů pro realizátory) je jako poslední příloha uvedena doporučená literatura, která vám dodá inspiraci a další zdroje aktivit.



3.1 Metodický blok č. 1 (Úvod do legendy, před zážitkovým programem)

3.1.1 Téma č. 1 (Seznámení s legendou)

Předání pozvánky

Cíle: Žáci jsou vtaženi do příběhu.

Prostředí: škola

Čas na přípravu: 10 min.

Čas na aktivitu: 0 hod.

Počet lektorů: 1

Pomůcky: Vytištěná pozvánka SMM č. 1 – Pozvánka k vesmírnému letu Apollo 13

Legenda: *Zanedlouho nás čeká výcvik, vesmírný let a snad návrat zpět na Zemi. Z vesmírného střediska nám zasílají pozvánku s prvními instrukcemi. Pojdme se na to podívat.*

Průběh:

1. Vytiskněte SMM č. 1.
2. Svolejte žáky, kteří se účastní zážitkového programu a společně si přečtete pozvánku.

Metodická poznámka: Do pozvánky je potřeba dopsat údaje o datech konání, jména lektorů / učitelů, případně pomůcky, které mají mít žáci s sebou. Můžete také žákům přiblížit některé údaje o Apollu 13 (viz první den, Úvod do legendy) a odpovědět na jejich otázky. Jen neprozrazujte, že Apollo 13 mělo nehodu. Je však možné, že to někdo z žáků bude vědět a zmíní to. Pak odpovězte neurčitě, že se uvidí, zda bude mít nehodu i vaše Apollo 13.

Role lektora: Dopsat aktuální údaje do pozvánky a vytisknout ji, svolat žáky a nechat je přečíst pozvánku.



3.2 Metodický blok č. 2 (Organizace zážitkového programu, ladící a seznamovací aktivity)

3.2.1 Téma č. 1 (Organizační náležitosti a úvod do legendy)

Přivítání žáků, rozdání jmenovek, časový harmonogram a představení pravidel

Cíle: Žáci si napíšíou jmenovky.

Žáci se seznámí s časovým harmonogramem zážitkového programu.

Žáci se seznámí s komunikačními pravidly.

Čas na přípravu: 0 min.

Čas na aktivitu: 0,25 hod.

Počet lektorů: 1

Průběh:

1. Lektor přivítá účastníky a dá každému jmenovku, aby na ni napsal své jméno. K Apollu 13 zatím nic neříká. Žáci se mají legendu dozvědět až po seznámení s časovým harmonogramem a pravidlech.
2. Lektor představí časový harmonogram.
3. Lektor seznámení žáky s komunikačními pravidly.

Pravidla:

1. Mluví jen jeden
2. Nasloucháme si
3. Nešeptáme.
4. Nikdo nemá právo zesměšňovat druhé.
5. Pravidlo „STOP“
6. Plachý jelen

Pomůcky: SMM č. 2 – Jmenovky se znakem Apolla 13, kryty na jmenovky, SMM č. 3 – Pravidla, SMM č. 4 – Název a motto zážitkového programu, SMM č. 5 – Časový harmonogram

Metodická poznámka:

- Vytisknout přílohu SMM č. 2, a to v množství 1 účastník = 1 jmenovka, i pro dospělé!
- Vytisknout SMM č. 3 a vyvěsit ji na viditelné místo.
- Jmenovky rozdejte i v případě, že se žáci ve skupině navzájem znají. Legenda se má nést v duchu mise Apollo 13 a astronauti také mají na skafandrech jmenovku. Na jmenovkách je navíc znak Apollo 13 a jmenovka je tak také součástí legendy.
- Možná vás překvapí, že si pravidla chování nevytvářejí samotní žáci. Je to proto, že my jako lektoři či učitelé jsme zodpovědní za bezpečnost ve skupině během aktivit i mimo ně. A tato pravidla mají



bezpečnost zajišťovat. Proto je do programu přinášíme hotové. Doporučujeme pravidla napsat na flip. papír nebo na tabuli a mít je vyvěšená na viditelném místě v hlavní místnosti, kde se program koná.

- Pravidlo plachého jelena vám pomůže udržovat přiměřenou hladinu hluku během aktivit i mimo ně. Jeho výhodou je, že umožňuje žákům zapojovat se do rozhodování, jaká míra hluku je ještě únosná, a umožňuje jim hladinu hluku samostatně regulovat.

- Doporučujeme tato komunikační pravidla využívat i ve škole při diskuzních aktivitách, když sedíte v kruhu. Velmi vhodná jsou tato pravidla při třídnických hodinách.

Rozvoj klíčových kompetencí: k řešení problémů, komunikativní, sociální a personální, k učení

Úvod do legendy

Cíle: Žáci jsou uvedeni do legendy a získají první informace o programu Apollo a misi Apollo 13.

Prostředí: místnost

Čas na přípravu: 0 min.

Čas na aktivitu: 0,25 hod.

Počet lektorů: 2

Legenda: *Vítáme vás ve výcvikovém středisku. Pokud vše půjde dobře, měli bychom večer odstartovat. Tento zážitkový program má název „Změníme svoji školu“. Máte stejnou moc jako astronauti. Zatímco oni měnili pohled na lidské možnosti, vy můžete vhodnými kroky a oslovením správných lidí měnit pohled na vaši školu. Jak to udělat, koho oslovit a co s návrhy na změnu školy udělat – to vše se budeme během tohoto programu učit.*

Průběh:

1. Lektorů promítnou ukázkou „video 1_Úvod do legendy Apolla 13“.
2. Lektorů doplní video slovním komentářem...

Apollo byl americký vesmírný program. Jeho cílem bylo přistání astronautů na Měsíci a jejich návrat na Zemi. Svého hlavního cíle program Apollo dosáhl 20. 7. 1969, kdy posádka modulu Apollo 11 v čele s Neilem Armstrongem přistála na Měsíci.

Apollo 13 vzlétlo 11. 4. 1970. Jeho cílem bylo přistát v oblasti kráteru Frau Mauro. Zda se jim to podařilo, či nikoliv, se postupně dozvíte během naší výpravy.

Pomůcky: PC, projektor, ozvučení PC, soubor „video 1_Úvod do legendy Apolla 13“

Metodická poznámka:

- Zdůrazněte, že tento zážitkový program má název „Změníme svoji školu.“ Jeden či dva flip. papíry s tímto názvem umístěte na viditelné místo.

- Latinská nápis ve znaku Apollo 13 „Ex Luna, Sciente“ znamená „Z Měsíce, poznání“.



3.2.2 Téma č. 2 (Ladící a seznamovací aktivity)

Mléčné dráhy

Cíle: Žáci odstraní překážky v komunikaci s ostatními.

Žáci navzájem komunikují i neverbálními prostředky.

Prostředí: uvnitř či venku

Čas na přípravu: 0 min.

Čas na aktivitu: 0,5 hod.

Počet lektorů: 2

Průběh:

1. Skupina má za úkol seřadit se podle různých parametrů: a) od nejvyššího po nejvyššího, b) od světlých očí po nejtmaší, c) podle odstínu vlasů, d) podle věku, e) podle délky vlasů, f) podle velikosti bot, g) podle barvy oblečení, h) abecedně podle počátečního písmena ve jméně
2. Podle uvážení lektora doporučujeme, aby řazení podle e) b) a d) probíhalo bez mluvení.
3. Při řazení podle barvy očí se mohou žáci postavit do kruhu a na vyzvání si prohlédnout, jakou barvu očí mají spolužáci.

Role lektora: Zadává instrukce a připomíná, že aktivita má (částečně nebo zcela) probíhat bez mluvení, pokud tuto podmínku zmínil v instrukcích.

Rozvoj klíčových kompetencí: sociální a personální

Pozdrav

Cíle: Žáci si osvojí zásady podávání ruky při pozdravu.

Prostředí: uvnitř či venku

Čas na aktivitu: 0,5 hod.

Počet lektorů: 1

Legenda: *Je možné, že ve vesmíru potkáme příslušníky jiných druhů a budeme s nimi chtít seznámit.*

Průběh: Aktivita se dělí na přípravnou část a samotnou hru.

přípravná fáze:

1. Lektor se ptá žáků, jaký význam mělo podání ruky ve středověku. (Ukazovalo se tím, že daný člověk nemá zbraň). Dále lektor připomeneme zásady při pozdravu rukou – oční kontakt a přiměřený stisk ruky.
2. Žáci se postaví do kruhu. Lektor každému podá ruku a řekne: „Dobrý den“. Stisk ruky bude ale velmi mdlý („leklá ryba“) a záměrně se nebude nikomu dívat do očí.



3. Lektor se zeptá: „Komu bylo toto podávání ruky nepříjemné a proč?“ Žáci odpovídají.
4. Žáci utvoří dvojice a vzájemně si podají ruku: a) mdle b) velmi pevně c) přiměřeně s očním kontaktem.

samotná aktivita:

5. Žáci stojí v kruhu a zdraví se třemi různými variantami:

Varianta 1) Jeden z účastníků jde za libovolným spolužákem, podá mu ruku, pozdraví ho slovy „Dobrý den“, pak ho vytáhne do kruhu a vymění si s ním místo. Ten, kdo byl vtažen do kruhu, jde za libovolným spolužákem, podá mu ruku, pozdraví se s ním slovy „Dobrý den“ a vymění si s ním místo. Takto se prostřídá 7–8 žáků.

Varianta 2) Funguje stejně jako varianta 1, ale ten, kdo opouští své místo v kruhu, se navíc rozloučí se spolužákem po své pravici i levici podáním ruky a slovy „Na shledanou“. Ten, kdo je v kruhu, jde k jinému spolužákovi s nataženou rukou. Jakmile to dotyčný spolužák v kruhu vidí, rozloučí se podáním ruky a slovy „Na shledanou“ s člověkem po své pravici a levici. Poté se pozdraví se spolužákem, který k němu přišel z kruhu podáním ruky a slovy „Dobrý den“. Pak vstoupí do kruhu a vybere si spolužáka, kterého pozdraví a celá sekvence se opakuje.

Varianta 3) Funguje stejně jako varianta 1 + 2, ale ten, kdo odchází z kruhu, se přivítá se spolužákem po levici i pravici s nataženou rukou a slovy „Dobrý den“. Ten, kdo je v kruhu, se loučí se spolužákem po své pravici a levici s nataženou rukou a slovy „Na shledanou“. Pak se pozdraví se spolužákem, se kterým si mění místo, nataženou rukou a slovy „Dobrý den“ a jde do kruhu. Spolužák, který přišel z kruhu, se zdraví s člověkem po své pravici i levici s nataženou rukou a slovy „Dobrý den“.

Metodická poznámka:

- Vyzvěte žáky, aby sami korigovali sílu stisku a dávali si navzájem zpětnou vazbu, jaký stisk je jim příjemný.
- Aktivitu je vhodné využít ve škole jako přípravu na nějakou událost, kdy se podávají ruce (např. předávání vysvědčení).

Rozvoj klíčových kompetencí: komunikativní

Interview s astronautem

Cíle: Žáci získají nové informace o svých spolužácích.

Prostředí: uvnitř či venku

Čas na přípravu: 0 min.

Čas na aktivitu: 0,5 hod.

Počet lektorů: 1

Legenda: V modulu vesmírné lodi spolu budeme trávit mnoho času. Proto je dobré vědět o sobě navzájem několik věcí.



Průběh:

1. Lektor vyzve žáky, aby utvořili vnější a vnitřní kruh, čelem k sobě – každý je tedy ve dvojici, která spolu může hovořit.
2. Lektor klade otázku, na kterou zodpovídá každý z dvojice. Poté, co si oba ve dvojici sdělí odpověď, vnitřní kruh zůstává stát a osoby ve vnějším kruhu se posunou o jednoho místo po směru hodinových ručiček.
3. Lektor klade novou otázku a nově vytvořené dvojice na ni odpovídají.
4. První fáze aktivity končí, když se k sobě vrátí dvojice, která spolu začínala.
5. Druhá fáze aktivity probíhá v sedě v kruhu. Lektor se ptá: Koho zaujala či překvapila nějaká odpověď a chtěl by se s námi o ni podělit?

Metodická poznámka:

- Pokud je žáků lichý počet, požádejte, aby šel hrát i další lektor. Cílem je sudý počet účastníků, aby se mohly vytvořit dvojice.
- Můžete žáky vyzvat, aby vymysleli své vlastní otázky.
- Vyzvěte žáky, aby si své odpovědi zdůvodňovali. (Pokud se ptáte na oblíbené počasí, aby žáci neodpovídali pouze „podzim“, ale aby také zkusili vysvětlit, proč to tak cítí.)

Otázky pro jednotlivá kola:

- Jaký je tvůj oblíbený předmět ve škole?
- Kolik máš sourozenců a jak jsou staří?
- Do jakého státu by ses chtěl/a podívat?
- Jaké je tvé vysněné zaměstnání?
- Snídáš ráno?
- U jaké činnosti zcela zapomeneš na čas?
- Jakých vlastností si na lidech vážíš?
- Jakých 5 věcí by sis vzal/a na opuštěný ostrov?
- Jaké 3 nebezpečné věci sis chtěl/a vždy vyzkoušet?
- Jaká je tvá oblíbená hudba?
- Co tě nejvíce baví ve škole?
- Jaký dárek k narozeninám by tě nejvíce potěšil?
- Jaká je tvá oblíbená pohádka či pohádková postava?
- Kde bydlíš?
- Jaké je tvé oblíbené zvíře?
- Jaký je tvůj největší sen?

Reflexe: Koho zaujala či překvapila nějaká odpověď a chtěl by se s námi o ni podělit?

Rozvoj klíčových kompetencí: komunikativní, sociální a personální



My, astronauti

Cíle: Žáci získají nové informace o svých spolužácích.

Prostředí: uvnitř či venku

Čas na přípravu: 0 min.

Čas na aktivitu: 0,5 hod.

Legenda: *V modulu vesmírné lodi spolu budeme trávit mnoho času. Je proto dobré o sobě navzájem vědět několik věcí.*

Průběh:

1. Lektor klade skupině otázky.
2. Žáci vytvářejí tři skupiny podle svých odpovědí na danou otázku: 1. skupina– jednoznačně preferuje odpověď ANO; 2. skupina – jednoznačně preferuje odpověď NE; 3. skupina – má na danou otázku neutrální názor.
3. Žáci, kteří mají na určitou otázku stejný názor, vytvoří malý kruh a dostanou několik minut na to, aby si navzájem řekli, proč se shodují na svém názoru.

Metodická poznámka:

- Upozorněte žáky, aby neutrální odpověď využívali pouze v nouzi a snažili se odpovědět jednoznačně ANO, nebo NE.
- Varianta: Žáci se mohou rozhodnout pouze pro odpověď ANO či NE, neutrální odpověď chybí.

Otázky pro jednotlivá kola:

Snídáte?

Máte raději psy než kočky?

Máte radši zimu než léto?

Cestujete rádi?

Zůstáváte raději doma a nikam necestujete?

Hrajete na nějaký hudební nástroj?

Máte radši výtvarku než tělocvik?

Chtěli byste si vyzkoušet raději život orla než delfína?

Chtěli byste jezdit raději na motorce, než v autě?

Jste „ranní ptáčata“?



Jste „noční sovy“?

Pijete raději vodu než limonádu?

Rozvoj klíčových kompetencí: komunikativní, sociální a personální



3.3 Metodický blok č. 3 (Skupinové a kooperační aktivity)

3.3.1 Téma č. 1 (Astronautské zkoušky)

Úkoly a situace, které musí skupina řešit jako celek.

Kooperační aktivity zaměřené na spolupráci, komunikaci a rozdělení rolí ve skupině

Cíle: Žáci spolupracují ve skupině na řešení neobvyklých a problémových situací.

Žáci pojmenují své místo ve skupině.

Žáci analyzují příčiny úspěchu či neúspěchu při řešení úkolů.

Žáci pojmenují skupinové role.

Prostředí: venku (les, louka – při nepříznivém počasí je možné některé aktivity realizovat v místnosti)

Čas na přípravu: 15 min.

Čas na aktivitu: 3 hod.

Počet lektorů: 1 na každou skupinu žáků

Pomůcky: viz jednotlivá stanoviště

Legenda: *Výcvik na každou vesmírnou misi programu Apollo trval až dva roky. Astronauti se museli naučit zcela automatizovat některé činnosti úkony. Při výcviku je běžné, že se dostáváme do zátěžových situací, a ne vždy je hned zvládneme. Důležitá je vytrvalost, odhodlání, důvěra v sebe i v posádku. Čekají nás úkoly, které vyřešíte pouze společným úsilím a společnou domluvou.*

1. Lektor pustí motivační videoukázku z „video 2_Výcvik astronautů“.

Průběh:

1. Žáky rozdělíme do skupin po 7–8 členech tak, aby byly skupiny silově a osobnostně vyrovnané.
2. Skupiny putují po jednotlivých stanovištích, kde plní kooperačními úkoly. Každou skupinu doprovází jeden lektor.
3. Po každé aktivitě (pokud je to potřeba) následuje reflexe a srovnání s předchozí aktivitou. Nakonec každá skupina se svým lektorem tuto část programu uzavře a udělá reflexi. Doporučujeme zapisovat klíčové myšlenky na flip. papír.
4. Společná diskuze všech skupin. Pokud to lektor uzná za vhodné, mohou žákům položit otázky: Co vám trvalo dlouho, než jste si to osvojili? A jaký jste z toho potom měli pocit?

Metodická poznámka:

- Návčik s tažným lanem provádí celá skupina společně.
- Lektor je v roli průvodce. Zásadně neradí skupině, jak má úkol vyřešit. Sleduje proces řešení a vede reflexi.
- Žáci často při reflexi odpovídají, že budou příště lépe spolupracovat a komunikovat. Vedte žáky k pojmenování konkrétního chování, ve kterém se spolupráce či komunikace projevila.



- Během vyučovací hodiny se dají stihnout dvě kooperativní aktivity. Není cílem stihnout všechny nabízené aktivity. Doporučujeme spíše věnovat čas kvalitní reflexi.

Role lektora: Neradí skupině s vyřešením úkolu. Je v roli zadavatele úkolu a jeho hlavní role je ve vedení reflexe po skončení úkolu.

Rozvoj klíčových kompetencí: k řešení problémů, k učení, sociální a personální, pracovní

Nácvik s tažným lanem

Cíle: Žáci procvičují vzájemnou spolupráci.

Prostředí: venku

Čas na přípravu: 0 min.

Čas na aktivitu: 0,5 hod.

Počet lektorů: 1

Pomůcky: lano

Legenda: *Na modulu vesmírné lodi je užitečné umět ovládat tažné lano.*

Průběh:

1. Dva lektori si stoupnou naproti sobě a každý drží jeden konec lana.
2. Lektori točí lanem, a vytvoří tak velké švihadlo.
3. Žáci překonávají lano těmito způsoby:
 - a) Každý sám proběhne pod lanem.
 - b) Pod lanem se probíhá ve dvojici, v trojici, ve čtveřici. Nakonec celá skupina žáků najednou.
 - c) Žáci si stoupnou do zástupu, blízko u sebe a celá skupina se pokouší lano přeskočit. Koho se lano dotkne, vypadává.

Metodická poznámka:

- Lanem se dá točit oběma směry.
- Můžete dát druhé lano žákům, a vytvořit tak dvě skupiny, které se později spojí.

Role lektora: Točí lanem a hlídá bezpečnost.



Reflexe:

- Co bylo nejtěžší?
- Jak jste se domlouvali, jak lano podběhnout?
- Kde se zde projevila spolupráce a v čem?

Rozvoj klíčových kompetencí: k řešení problémů, k učení, sociální a personální, pracovní

Navigace

Cíle: Žáci se orientují v prostoru se zavřenýma očima.

Prostředí: venku

Čas na přípravu: 5 min.

Čas na aktivitu: 0,5 hod.

Počet lektorů: 1 na každou skupinu žáků

Pomůcky: šátek na oči (minimálně jeden do skupiny), lano či provázek na vyznačení startovací čáry, meta (papír A4 nebo kus látky), hůl (koště, jakákoliv tyč dlouhá 0,5–2 m)

Průběh:

1. Cílem hry je ťuknout holí na metu. Vyznačí se start a cca 5 metrů od startu se položí meta.
2. První žák si stoupne na start. S otevřenýma očima má možnost si vyměřit vzdálenost k metě (někdo volí velké kroky, někdo „slepičí kroky“, někdo skoky).
3. Poté si žák stoupne na start, zavážou se mu oči, dostane do ruky hůl a lektor či člen skupiny ho 4x zatočí a nasměruje k metě.
4. Žák vyjde ze startu a má tři pokusy, aby metu holí zasáhl. Poté si sundá šátek a zkontroluje, jak je vzdálený od mety.

Reflexe:

- Co bylo na navigaci nejtěžší?
- Jaké bylo být v roli pozorovatele?
- Jakou strategii jste použili pro odhadnutí mety? Jak se vám tato strategie osvědčila?

Rozvoj klíčových kompetencí: k řešení problémů, k učení, sociální a personální, pracovní

Inspirační zdroje: Brtník, J., Neuman, J. *Zimní hry na sněhu i bez něj*. Praha: Portál, 2008.

Navigace pomocí signálů

Cíle: Žáci se orientují v prostoru se zavřenýma očima.

Žáci posilují spolupráci ve skupině.



Prostředí: venku

Čas na přípravu: 5 min.

Čas na aktivitu: 0,5 hod.

Počet lektorů: 1 na každou skupinu žáků

Pomůcky: šátek na oči, lana či švihadla na vyznačení trasy

Legenda: *Orientace a navigace ve vesmírném prostoru je jedna z nejdůležitějších dovedností.*

Průběh:

1. Cílem hry je, aby hráč se zavřenýma očima překonal vyznačenou trasu za pomoci signálů, které dostává od svých spoluhráčů.
2. Za pomoci lan se vyznačí trasa, která se má přejít. Trasa je na široká cca 2,5 metru a dlouhá cca 5 metrů. Trasa má jasný začátek a konec. Na trase by mělo být několik zatáček.
3. Skupina si domluví signály, kterými bude navigovat svého hráče na trase.
4. První hráč (astronaut) si nechá zavázat oči a vyrazí na trasu, ostatní ho navigují domluvenými signály. Pokud přejde vyznačenou hranici, lektor ho zastaví a nasměruje zpět na trasu.

Metodická poznámka: Trasu nemusí projít všichni členové skupiny. Půjde tolik hráčů, kolik jich to do 20 minut stihne.

Role lektora: Zadává úkol, zastavuje hráče, když vystoupí z vyznačené trasy.

Reflexe:

- Jakým způsobem probíhalo domlouvání signálů?
- Na základě čeho jste se domluvili na vašich signálech?
- Byly vyslyšeny všechny návrhy?
- Jaké pro vás bylo mít zavřené oči?

Rozvoj klíčových kompetencí: k řešení problémů, k učení, sociální a personální, pracovní

Korýtko

Cíle: Žáci spolupracují ve skupině na řešení neobvyklých a problémových situací.

Žáci pojmenují své místo ve skupině.

Žáci analyzují příčiny úspěchu či neúspěchu při řešení úkolů.

Žáci pojmenují skupinové role.

Prostředí: venku

Čas na přípravu: 5 min.

Čas na aktivitu: 0,5 hod.



Počet lektorů: 1

Pomůcky: korýtka z přepůlených plastových rour cca 1 m dlouhé, tenisový či florbalový míček, nádoba

Legenda: *Na Měsíci budeme těžit měsíční půdu. Nacvičíme si, jak si budeme předávat vytěžený materiál.*

Průběh:

1. Skupina dostane úkol přemístit kuličku (tenisový nebo florbalový míček) z jednoho místa na druhé.
2. Jako dopravní prostředek slouží potrubí sestavené z „korýtek“ (přepůlených plastových rour).
3. Vyznačí se start a cíl trasy. Před cílem udělá skupina zástup. Každý člen má jedno korýtko.
4. Poslední v zástupu dostane míček, který na povel pošle do potrubí.
5. Pokud míček skupině spadne, tak je několik variant řešení: a) Počítá se nahlas co nejrychleji do deseti a pokračuje se od místa, kde míček spadl. b) Celá skupina se musí vrátit na start a začít od začátku. c) Na trať se dají kontrolní body. Skupina se vrací při spadnutí míčku k nejbližšímu kontrolnímu bodu.

Metodická poznámka:

- Pokud nemáte korýtka, tak realizujte jiná stanoviště.
- Můžete zvolit varianty přesunu kuličky nebo míčku.
- Dvě skupiny spolu soupeří na stejné trati.
- Variantou je, že se spojí celá skupina a musí společně překonat trať (pak doporučujeme zvolit kontrolní body při spadnutí míčku).
- Při této aktivitě se může projevit frustrace skupiny z nezdaru. Vraťte se k tomu při reflexi.

Role lektora: Vysvětlí pravidla, kontroluje dodržování pravidel, povzbuzuje skupiny.

Reflexe:

- Kdo měl ve vaší skupině jakou roli (vůdce, brzdič, zdroj nápadů...)?
- Jak se vyvíjela spolupráce?
- Bylo důležité se vzájemně poslouchat? Jak se vám to dařilo?
- Našel se ve skupině někdo, kdo měl dobrý nápad a nebyl vyslechnut? Proč tomu tak bylo?
- Byla vaše spolupráce lepší, než při předchozí aktivitě? Proč?
- Jak se vyvíjela vaše spolupráce v průběhu všech aktivit?
- Jaká pravidla se uplatnila/neuplatnila při řešení úkolů?
- Jak byste pojmenovali role, které se uplatnily při řešení úkolů?
- Jaké role ve skupině obecně dokážete pojmenovat? K čemu je která důležitá?

Rozvoj klíčových kompetencí: k řešení problémů, k učení, sociální a personální, pracovní



Nácvik výstupu z lunárního modulu

Cíle: Žáci spolupracují ve skupině na řešení neobvyklých a problémových situací.

Žáci pojmenují své místo ve skupině.

Žáci analyzují příčiny úspěchu či neúspěchu při řešení úkolů.

Žáci pojmenují skupinové role.

Prostředí: venku

Čas na přípravu: 5 min.

Čas na aktivitu: 0,5 hod.

Počet lektorů: 1

Pomůcky: lana, provázky a pružné upínáky do auta k vytvoření sítě

Legenda: *V modulu vesmírné lodi jsou místo dveří úzké otvory – naučíme se jimi procházet.*

Průběh:

1. Celá skupina se musí bez dotyku postupně dostat skrz síť, která je napnutá mezi dvěma stromy.
2. Pokud se kdokoli dotkne sítě či stromu, musí započatý úkon (pohyb) začít znovu.
3. Začíná se na jedné straně sítě a na druhou stranu se lze dostat jen skrze ni.
4. Stejně oko se smí použít dvakrát pouze tehdy, pokud byla všechna ostatní oka už jednou použita. Kdo se dostane na druhou stranu, musí tam již zůstat.

Role lektora: Vysvětlí pravidla.

Reflexe:

- Jaký byl průběh této aktivity?
- Jaké pocity jste u této aktivity zažívali?
- Jak byste pojmenovali role, které zde vznikly?
- Popište strategii, na které jste se domluvili.
- Jak tato strategie vznikla?

Rozvoj klíčových kompetencí: k řešení problémů, k učení, sociální a personální, pracovní

Měsíční zásoby vody

Cíle: Žáci spolupracují ve skupině na řešení neobvyklých a problémových situací.

Žáci pojmenují své místo ve skupině.

Žáci analyzují příčiny úspěchu či neúspěchu při řešení úkolů.

Žáci pojmenují skupinové role.



Prostředí: venku

Čas na přípravu: 5 min.

Čas na aktivitu: 0,25 hod.

Počet lektorů: 1

Pomůcky: voda, 1 x PET láhev (1,5 l), 2–4 provázky, kotlík (hrnec či kyblík), lano na vyznačení kruhu o průměru 4 m

Průběh:

1. Cílem je za pomoci provázek přelit vodu z PET láhve umístěné ve vyznačeném do kotlíku. Do kruhu se vstupovat.

2. V kruhu o průměru asi 4 m je umístěn kotlík a vedle něj láhev s vodou. Žáci mají k dispozici 2–4 provázky (cca 5 m dlouhé). Pokud se láhev zvrhne, může ji postavit zpět pouze lektor. Když se vylije veškerá voda z láhve mimo kotlík, může si ji skupina dojit doplnit (na toalety, k potoku). Aktivita končí ve chvíli, kdy je voda přelita do kotlíku.

Metodická poznámka: Čím více dáte skupině pomocných provázek, tím více žáků bude spolupracovat. Se dvěma provázky většinou spolupracují pouze 4 lidi. Je to velmi dobré téma do reflexe.

Role lektora: Vysvětluje pravidla, vede reflexi.

Reflexe:

- Jak jste se ve skupině rozhodli, kdo bude ovládat pomocné provázky?
- Jak jste se ve skupině domluvili na zvolené strategii?
- Jaké role jste měli při této aktivitě?

Rozvoj klíčových kompetencí: k řešení problémů, k učení, sociální a personální, pracovní

3.3.2 Téma č. 2 (Hlubší seznámení posádky)

Osobní karta astronauta

Cíle: Žáci se navzájem blíže poznají.

Žáci si udělají srovnání různých přístupů a způsobů učení.

Prostředí: místnost, venku

Čas na přípravu: 5 min.

Čas na aktivitu: 1,5 hod.

Počet lektorů: 1

Žáci se učí ve dvojici údaje a informace o svém spolužákov. Poté se vytvoří čtveřice a navzájem se vyzkouší, co si spolužáci ve dvojici zapamatovali.

Pomůcky: vytisknutá příloha SMM č. 6 – Osobní karta astronauta (pro každého žáka jedna kopie)



Legenda: *Ted' se blíže poznáte s ostatními členy své posádky.*

Průběh:

1. Žáci vyplní Osobní kartu astronauta.
2. Žáci vytvoří libovolné dvojice a ve stanoveném limitu 5 minut se snaží naučit co nejvíce informací z osobní karty partnera.
3. Dvojice se spojí do čtveřic a vzájemně si testují své znalosti. Dvojice si navzájem vymění své karty, aby mohli kontrolovat správnost odpovědí. Na každého hráče směřují dvě otázky z karty původního partnera. Tyto otázky kladou hráči z druhé dvojice. Za každou správnou odpověď získává testovaný hráč 1 bod. Po dvou otázkách na každého z první dvojice si hráči vymění role a jsou dotazováni hráči z druhé dvojice. Celkem tak padne v testování 8 otázek, na každého hráče dvě otázky.
4. Dvojice si najdou novou partnerskou dvojici a opakujete se testování s dvěma otázkami na každého. Doporučujeme testování opakovat 8x, vždy s časovým limitem 5 minut.
5. Vítězí hráči s největším počtem bodů, tj. ti, kdo uvedli nejvíce správných odpovědí o svém původním partnerovi.

Metodická poznámka:

- Žáci si vybírají do dvojice nejčastěji své kamarády. Buďte důslední a vyzvěte žáky, aby záměrně sestavili dvojici se spolužáky, se kterými nepřijdou tak často do kontaktu.
- Aktivitu ve zkrácené verzi lze použít jako evokaci do tématu „Jakým způsobem se učím“. Můžete ji využít v třídnické hodině či hodině výchovy ke zdraví.

Role lektora: Vysvětluje pravidla a dělá časomíru.

Reflexe:

- Jakou informaci, která byla pro vás nová nebo překvapující, jste se dozvěděli?
- Jakou strategii učení jste použili? Jaké strategie učení používáte při učení do školy?
- Jaké k učení potřebujete za podmínky? Učíte se raději přes den nebo v noci?
- Co nebo kdo vám při učení pomáhá?

Rozvoj klíčových kompetencí: k řešení problémů, k učení, sociální a personální, komunikativní



3.4 Metodický blok č. 4 (Kreativní tvoření a reflexe dne)

3.4.1 Téma č. 1 (Kreativní tvoření)

Výroba skafandru

Cíle: Žáci si rozdělí role ve skupině.

Žáci spolupracují při tvořivé aktivitě.

Prostředí: místnost

Čas na přípravu: 5 min.

Čas na aktivitu: 2,5 hod.

Počet lektorů: 2

Pomůcky: materiál na výrobu skafandru (pytlíky, houbičky na nádobí, trubky, rukavice, helmy atd.), nůžky, izolepa a provázek (2 m od každého do každé skupiny), rozprašovač vody, mobilní telefon

Legenda:

Skafandr je jako pro astronauty jako druhá kůže. Chrání celé jejich tělo před negativními vlivy vesmíru. I vy si teď takový skafandr vyrobíte.

Průběh:

1. Lektor pustí motivační videoukázku ze souboru „video 3_Skafandr“.
2. Cílem je, aby každá skupina vytvořila pro jednoho ze svých členů skafandr a následně ho odborně představila ostatním. Nakonec proběhne zátěžová zkouška skafandru.
3. Nejprve proběhne burza materiálu k výrobě skafandru. Na zem se položí věci určené k výrobě skafandru. Losem se určí pořadí, v jakém budou jednotlivé skupiny pro věci přicházet. (V prvním kole v pořadí 1–4, při druhém kole v pořadí 4–1.) Výběr materiálu probíhá tak dlouho, dokud nejsou skupiny spokojené. Případně lektor počet kol pro výběr materiálu omezí.
4. Skupiny dostanou pomůcky (nůžky, izolepu, provázek) a pustí se do výroby skafandru. Během vyrábění si skupiny připravují také odborný popis svého skafandru. Časový limit je 40 minut.
5. Proběhne přehlídka skafandrů. Z každé skupiny se představí jeden astronaut oblečený do vyrobeného skafandru a mluvčí skupiny poskytne odborný popis (max. 3 minuty).
6. Skafandry jsou podrobeny zátěžovému testu: a) voděodolnost ověří lektor pomocí rozprašovače, kterým astronautovi nastříká vodu na obličej, b) pevnost ověří oblečený astronaut seskokem ze židle, při kterém by se ze skafandru nemělo nic uvolnit, c) flexibilita skafandru se testuje tak, že astronaut proběhne překážkovou trasu na čas, d) skafandr musí umožňovat jemnou motoriku – astronaut musí na mobilním telefonu napsat SMS ve znění „SOS Apollo 13“.

Metodická poznámka:

- Nesdělujte žákům předem, jaké zátěžové testy skafandrů budou následovat.
- Pokud potřebujete aktivitu zkrátit, můžete zátěžové testy vynechat.



- Když aktivitu realizujete ve škole, můžete žáky vyzvat, aby materiál na výrobu skafandru přinesli sami z domova. Případně mohou pomůcky přivést i na výjezdni program.

Role lektora: Vysvětluje pravidla, hlídá čas, dělá porotce při přehlídce skafandrů.

Reflexe:

- Jakým způsobem jste si rozdělili role v týmu?
- Kdo měl jaké role?
- Jak jste se dohodli na podobě skafandru?
- Co byste příště udělali jinak?
- Co vás překvapilo?

Rozvoj klíčových kompetencí: k řešení problémů, k učení, sociální a personální, pracovní

3.4.2 Téma č. 2 (Reflexe celého dne)

Reflexe celého dne

Cíle: Žáci se ohlédnou za uplynulým dnem a pojmenují jeho klíčové momenty.

Prostředí: uvnitř

Čas na přípravu: 5 min.

Čas na aktivitu: 1 hod.

Počet lektorů: všichni

Cílem je uzavřít celý den dne a společné sdílení. V místnosti se vytvoří přítmí za pomoci zhasnutí světla a zapálení svíček.

Pomůcky: PC, projektor, ozvučení PC, Video 4_Start Apolla 13, svíčky, sirky

Legenda: *Máme za sebou první den, který byl naplněn vzájemným poznáváním posádky, výcvikem, sestavením skafandru a úspěšným startem k Měsíci. Pojdme se nyní v klidu usebrat, ohlédnout se za momenty, které nás překvapily. Je také možné, že se někdo z posádky zachoval tak, že jste ho v této roli nečekali, stejně jako jste možná překvapili sami sebe.*

Průběh:

1. Lektori promítnou motivační videoukázku ze souboru „video 4_Start Apolla 13“.

2. Vytvoří se vhodná atmosféra (ztlumené světlo, zapálené svíčky). Uprostřed kruhu leží papíry s otázkami:

- a) Co mě dnes nejvíc překvapilo?
- b) Kdo měl dnes nejvíc překvapil?
- c) Na co bych chtěl/a upozornit?
- d) Komu chci poděkovat?
- e) Čím jsem dnes sám/a sebe překvapil/a?



3. Lektor může poslat mluvící předmět – kdo ho drží, má slovo. Každý si může vybrat otázku, na kterou chce odpovědět.

Metodická poznámka: Je důležité vytvořit klidnou atmosféru, která povede ke společnému sdílení. Pokud jsou žáci unaveni, tak můžete zvolit reflexi jedním slovem.

Rozvoj klíčových kompetencí: k učení, sociální a personální, komunikativní



3.5 Metodický blok č. 5 (Rozvoj strategického myšlení a vzájemné domluvy ve skupině)

3.5.1 Téma č. 1 (Rozvoj vzájemné domluvy ve skupině)

Ohlédnutí za předchozím dnem

Cíle: Žáci se vyjádří, zda v nich nezůstává něco nevyřešeného z předchozího dne.

Prostředí: místnost

Čas na přípravu: 0 min.

Čas na aktivitu: 0,5 hod.

Počet lektorů: všichni

Pomůcky: 0

Průběh:

1. Lektor se ptá: Chcete někdo říct nějakou myšlenku, dojem, fantazii k včerejšímu dni?
2. Lektor vyzve žáky, aby na škále 0–100 procent (0 = nejméně; 100 = nejvíce) palcem ruky ukázali, jakou mají momentálně náladu a pak aby vysvětlili, proč.

Metodická poznámka:

- Cílem je zjistit, zda nemá někdo z žáků něco nevyřešeného z předchozího dne, jestli někdo přišel na novou myšlenku nebo někoho ještě něco napadlo k včerejšímu programu.
- Pro zjištění, jakou mají žáci náladu či energii, můžete využít pomyslnou škálu 0–100 v prostoru, na kterou se žáci postaví.

Rozvoj klíčových kompetencí: k učení, sociální a personální, komunikativní

Sestavení modulu rakety

Cíle: Žáci si rozdělí role.

Žáci procvičují vzájemnou spolupráci.

Žáci rozvíjí strategické myšlení.

Prostředí: místnost

Čas na přípravu: 10 min.

Čas na aktivitu: 1 hod.

Počet lektorů: 2

Pomůcky: Lego Duplo, lana na vyznačení kruhů o průběhu cca 2,5 m, PC, projektor, ozvučení PC, video 5_Připojení k lunárnímu modulu



Legenda: Astronauti musí znát dobře svůj vesmírný modul. Musí ho umět složit i rozložit.

Průběh:

1. Lektor pustí motivační videoukázku ze souboru „video 5_Připojení k lunárnímu modulu“.
 2. V místnosti je lanem vyznačený kruh, v němž leží stavba (vesmírný modul) z 15–20 kostek Lega Duplo. Úkolem skupiny je postavit identický model – musí dodržet se barvy, velikosti a tvary.
 3. Lektor vysvětlí pravidla: Skupina se rozdělí na dvě pracovní skupiny. Jedna zastává roli inženýrů podpůrného střediska na Zemi – ti jsou mimo kruh, vidí, ale nemohou mluvit. Druhá skupina jsou astronauti, ti jsou v kruhu, mají zakryté oči šátkem, takže nevidí, ale mohou mluvit. Hranice kruhu se nesmí překračovat.
 4. Žáci si domluví komunikační signály, kterými se budou mezi sebou domlouvat inženýři s astronauty. Skupina se také musí domluvit, kolik osob bude zastávat kterou funkci.
2. Astronauti si zaváží oči a vstoupí do kruhu. Lektor rozebere stavbu a vyzve skupinu, aby modul znovu sestavila.
 3. Úkol končí ve chvíli, kdy skupina sdělí, že je stavba hotová, anebo když vyprší čas (doporučujeme 45 min).

Metodická poznámka

- Připravte si dva identické modely na 1 skupinu. Jeden můžete mít zakrytý (např. mikinou) a poslouží vám pro finální kontrolu. Druhý model dejte do kruhu a rozeberte.
- Rozdělte skupinu na dvě stejné skupiny a pracujte paralelně.
- Aktivitu lze využít při třídnické hodině nebo výchově ke zdraví při tématu „spolupráce“.

Role lektora: Vysvětlí pravidla, hlídá čas, na závěr zkontroluje věrnost originálu a modelu.

Reflexe:

- Jakým způsobem jste si rozdělili role v týmu?
- Kdo měl jaké role?
- Nakolik se vám osvědčily domluvené signály?
- Co byste příště udělali jinak?
- Co vás překvapilo?
- Popište, jak probíhalo vaše sestavování modelu.
- Na co se chcete zeptat druhé skupiny?

Rozvoj klíčových kompetencí: k učení, sociální a personální, komunikativní, pracovní

3.5.2 Téma č. 2 (Rozvoj strategického myšlení ve skupině)

Vesmírné pexeso

Cíle: Žáci si rozdělí role.

Žáci procvičují vzájemnou spolupráci.



Žáci rozvíjí strategické myšlení.

Žáci trénují přesné předávání informací.

Prostředí: venku

Čas na přípravu: 30 min.

Čas na aktivitu: 2,5 hod.

Počet lektorů: 2

Pomůcky: Fixy, flip. papíry, SMM č. 7 – vesmírné pexeso

Legenda: Astronauti podávají zprávu o tom, co vidí ve vesmíru.

Průběh:

1. Lektor pustí motivační videoukázku ze souboru „video 6_Vysílání z Apolla 13“.
2. Cílem aktivity je posbírat co nejvíce stejných kartiček.
3. Žáci se rozdělí do 4–6členných týmů. Každý tým dostane fixu a flip. papír. Lektor představí území, které si mají týmy zakreslit do vlastní mapy. Na tvorbu mapy je 20 minut.
4. Týmy se vrátí na základnu a mají 10 minut na domluvení strategie.
5. Lektoři rozmístí do herního území karty pexesa tak, aby byly dobře viditelné.
5. Každý tým má mimo hrací pole svoji základnu, odkud vybíhají hráči do hracího území. Během celé hry zůstává vždy jeden člen týmu na základně. Na každé základně je jeden lektor, který kontroluje správnost donesených dvojic a zaznamenává body pro daný tým.
6. V herním území není povoleno jakýmkoliv způsobem komunikovat, cokoliv naznačovat či ukazovat. Komunikace je možná pouze na základně. Informace o poloze jednotlivých karet (obrázků) mohou hráči uchovávat pouze v hlavě, bez jakýchkoliv pomůcek.
7. Každý hráč může v herním území při jednom výběhu otočit pouze jednu kartu. Jakmile si obrázek prohlédne a zapamatuje, vrátí ho na stejné místo a běží na základnu předat informace o tom, co je na kartě a kde se nachází.
8. Jakmile se tým shodne na tom, kde jsou dvě karty se stejným obrázkem, nahlásí lektorovi, že běží pro pexeso, tj. dvojici karet.
9. Hráči si v žádné fázi hry nesmí vzájemně ukazovat karty. Po doběhu s dvojicí karet předává každý hráč svou kartu okamžitě lektorovi, aniž by ji ukazoval komukoliv jinému. Lektor jako jediný vidí obrázky na kartách a může tak potvrdit, či vyvrátit, že jsou jde o dvojici.
10. Pokud jsou obrázky identické, tým získává bod za nalezené pexeso a karty si nechává. Pokud se obrázky liší, hráči musí karty umístit zpět na místo, kde je našli. Když hráč vrátí kartu do herního území, nesmí při stejném výběhu otáčet novou kartu.

Metodická poznámka:

- Aktivita vychází z principů hry pexeso a rozvíjí je do dynamické skupinové aktivity.



Doporučujeme, abyste každému týmu na flip. papír předkreslili hrubý obraz hracího území a nechali čas na zaznamenání detailů.

- Na některých obrázcích jsou v rozích čísla. Doporučujeme je začernit fixou, jinak se stává, že hráči párují obrázky podle čísel, ne podle popisu.

- Doporučujeme karty dobře promíchat, aby nebyly stejné obrázky blízko sebe.

- Zapisovat informace do mapy by měl po celou dobu hry zapisovat jen jeden (stejný) žák v každém týmu.

- Můžete využít obrázky v příloze „SMM č. 7 – Vesmírné pexeso“ nebo vytisknout pexeso z tohoto odkazu: Poláková, M. *Vesmír* [online] [cit. 12. 6. 2019]. Dostupné z: <<http://www.pexeso.net/vesmir/021DD>>

Role lektora: Vysvětlí pravidla, potvrzení správnost dvojic.

Reflexe:

- Jaká jsou vaše první nejsilnější dojmy?
- Jaký největší zážitek ze hry chcete sdělit ostatním?
- Jaká byla vaše týmová strategie?
- Co bylo těžké na párování stejných obrázků?
- Jak se vám dařilo dodržovat pravidla o nepředávání si informací a rad v hracím poli?
- Na základě čeho jste si rozdělili role v týmu?
- Byli jste všichni se svou rolí spokojeni?

Rozvoj klíčových kompetencí: sociální a personální, komunikativní



3.6 Metodický blok č. 6 (Změníme svoji školu a přebíráme zodpovědnost)

3.6.1 Téma č. 1 (Možnosti změny a rozhodování)

Jak změnit svou školu

Cíle: Žáci použijí různé formy hlasování.

Žáci zformulují věty, kterými se mohou ptát na změny ve své škole.

Žáci pojmenují, s kým a proč je potřeba se domlouvat při realizaci různých projektů ve škole.

Prostředí: uvnitř nebo venku

Čas na přípravu: 10 min.

Čas na aktivitu: 2 hod.

Počet lektorů: 1–2

Pomůcky: fixy, flip. papíry, přílohy:

SMM č. 8 – Co bude dnes k večeři? (vytisknout nebo promítnout na monitoru)

SMM č. 9 – Popis projektů

SMM č. 10 – Koho se náš projekt týká

SMM č. 11 – Rozhodování ve skupině

Metodická poznámka:

- V této části programu na sebe navazuje několik aktivit, které mají žákům ukázat:

- a) Různé formy hlasovacích metod.
- b) Jakými otázkami se mohou ptát spolužáků, co by rádi ve škole změnili. (generování otázek)
- c) Koho a proč je potřeba se ptát na názor při realizaci určitého projektu.

- Vytiskněte si přílohu „SMM č.11 – Metody rozhodování“ a přečtěte si, jaké výhody a nevýhody mají metody, které si žáci budou zkoušet. V příloze jsou popsány tyto metody: ústní dohoda, hlasování, vícekolové hlasování – metoda tří teček, demokracie 2.1.

- Pokud zaznamenáte u žáků během tohoto bloku únavu, doporučujeme ho přerušit drobnou vzpruhou. Seznam vzpruh najdete v příloze „SMM č. 13“.

- Na viditelné místo vyvěste flip. papír a v průběhu programu na něj zapisujte jednotlivé body, aby si žáci mohli uvědomit, v jaké části programu se nacházíte. Po poslední aktivitě by měl flip. papír vypadat takto:

- 1) Ústní hlasování
- 2) Jakou otázkou se ptát spolužáků a jiných lidí na to, co by ve škole chtěli změnit?
- 3) Vícekolové hlasování – tři tečky
- 4) Vícekolové hlasování – demokracie 2.1



5) Koho se ptát na názor při realizaci projektu ve škole

Role lektora: Zadává jednotlivé aktivity, zapisuje průběh na flip. papír.

Role ostatních lektorů: Mohou být u skupin a zodpovídat jim jejich dotazy.

Video 7_Nehoda a rozhodování

Okomentujte videoukázku: „*Jak jste viděli, v řídicím vesmírném středisku jsou různé pracovní skupiny, které zodpovídají za jednotlivé fáze letu. Ve škole jsou vlastně také takové skupiny – vedení školy, pedagogický sbor (učitelé), provozní zaměstnanci školy (školník, kuchařky, uklízečky) a v neposlední řadě jednotlivé třídy – vaši spolužáci.*

Při změnách ve škole to může vypadat i tak, jak jste viděli na videu. Jednotlivé skupiny mohou mít na stejnou věc různé názory. Teď si ukážeme, jaké existují nástroje pro rozhodování a kdy je dobré který použít.

Co bude dnes k večeři

Cíle: Žáci se seznámí s výhodami a nevýhodami hlasování a s metodou ústní dohody.

Prostředí: uvnitř

Čas na přípravu: 5 min.

Čas na aktivitu: 0,5 hod.

Počet lektorů: 1

Pomůcky: SMM č. 8 – Co bude dnes k večeři.

Legenda: *Protože jsme na Apollu 13 už téměř bez energie, shnilo nám jídlo, a my teď rozhodneme, co budete mít, milí žáci, k večeři.*

Průběh:

1. Lektor promítne obrázek „SMM č. 8 – Co bude dnes k večeři“.
2. Lektoři rozhodnou o tom, co budou mít žáci k večeři – vyberou jednu ze tří možností.
3. Lektor se ptá: „Bylo to demokratické?“ Odpověď bude, že ne a lektor se dále ptá: „Z jakého důvodu?“ Žáci obvykle uvádí, že neměli možnost se rozhodnout, ani se k návrhům vyjádřit, nikdo se jich neptal na jejich názor.
4. Lektor vyzve žáky, aby se jako skupina dohodli na tom, co budou mít k večeři lektoři. Mají 5 minut na to, aby se rozhodli. Jeden z nich má poté sdělit lektorům, co budou mít oni dnes k večeři. Velice často žáci rozhodnou hlasováním.
5. Aktivita směřuje k tomu, aby si žáci uvědomili, že opravdu demokratický je proces rozhodování jen tehdy, když se k němu mohou všichni, kterých se rozhodnutí týká, vyjádřit. Dále je dobré, když dotčení



lidé mají možnost zpochybnit / přidat / určit paletu volených možností a zpochybnit / změnit / nastavit způsob, jakým se o nich rozhoduje.

6. Lektor shrne, jaké metody rozhodování byly zatím představeny: ústní dohoda (u lektorů) a hlasování (u skupiny žáků). A následně promítne a shrne výhody a nevýhody těchto dvou metod.

Metodická poznámka:

- Cílem je ukázat žákům, že DEMOKRACIE NENÍ ROVNA HLASOVÁNÍ. Diskutujte s žáky o tom, jak se rozhodujeme ve skupině. Nejčastěji hlasováním, což je nejhorší varianta. Vždy je potřeba se zeptat, zda je vybraná možnost přijatelná pro všechny. Při hlasování je potřeba ošetřit názory menšiny, která byla přehlasována.

- Aktivitu lze využít ve škole při tématu „hlasování“ či „demokracie“.

Reflexe:

- Stalo se vám někdy, že jste byli přehlasováni?
- Jak jste se cítili, když lektori rozhodli o vaší večeři?

Rozvoj klíčových kompetencí: k učení, sociální a personální, komunikativní, občanská

Otázky ke změnám ve škole

Cíle: Žáci zformulují otázky, kterými se mohou ptát různých skupin na změny ve své škole.

Prostředí: uvnitř či venku

Čas na přípravu: 0 min.

Čas na aktivitu: 0,25 hod.

Počet lektorů: 1

Pomůcky: fixy, flip. papíry

Průběh:

1. Účastníky se rozdělí do skupin po 4–5 členech. Úkolem je vymyslet vhodné otázky, kterými mohou žáci od svých spolužáků získat návrhy na změny ve své škole.

2. Každá skupina zapisuje své návrhy zjišťovacích otázek na flip. papír.

Metodická poznámka: Je dobré žákům poradit, se snažili o vyváženost. Např. aby k otázce „Co chcete změnit na naší škole?“ přidali i otázku „Co se vám na naší škole líbí?“ Pomůže jim v tom, že mezi odpověďmi nebudou jen stížnosti či negativní návrhy.

Rozvoj klíčových kompetencí: k učení, komunikativní, občanská



Vícekolové rozhodování

Cíle: Žáci aplikují metodu vícekolového hlasování pomocí tří teček.

Prostředí: uvnitř

Čas na přípravu: 0 min.

Čas na aktivitu: 0,5 hod.

Počet lektorů: 1

Každý žák má tři hlasy, které může libovolně distribuovat mezi nabídnuté volby.

Pomůcky: Fixy

Legenda: *Nastává čas rozhodování. Již jsme si řekli, že ve vesmírném řídicím středisku jsou různé skupiny inženýrů, které zodpovídají za jednotlivé fáze letu. Školní třídy jsou vlastně také skupiny, které mohou mít rozdílné názory na změny ve škole, stejně jako skupiny inženýrů, kteří mají různá řešení, jak se má Apollo 13 vrátit zpět na Zemi. Abyste mohli využít vhodné nástroje pro rozhodování, musíte mít o čem rozhodovat. Proto budeme teď vybírat z otázek, které jste zformulovali v předchozí aktivitě. Jakou otázku je nejlepší položit spolužákům, když od nich chcete získat návrhy na změny ve škole nebo zjistit, s čím jsou ve škole spokojeni?*

1. *Ve vaší posádce (skupině) máte každý tři hlasy (tři tečky) a můžete je libovolně přiřadit k jakékoliv otázce na vašem seznamu z minulé aktivity. Rozhodujete o otázce, která je podle vás osobně, nejlépe zformulovaná.*

2. *Spojte se s další posádkou a napište na nový flipový papír otázky, které vzešly vítězně z hlasování v původních dvou posádkách. Opět máte každý tři hlasy (tečky), které můžete libovolně použít. Hlasujte, která otázka je nejlépe formulovaná.*

3. *Nakonec se spojte do jedné velké skupiny a hlasujte pro vítězné otázky opět stejným způsobem – každý z vás má tři hlasy (tečky), které může libovolně použít.*

4. *Vítězné otázky napište na samostatný flipový papír.*

Průběh:

1. Lektor promítne motivační videoukázku ze souboru „video 8_Návrhy na postup“.

2. Lektor vyzve jednotlivé skupiny, aby hlasovaly o svých návrzích. Na flip. papíře ve své skupině může každý libovolně rozdělit tři hlasy tak, že k vybraným otázkám udělá tečku. Může dát tři tečky ke stejné otázce, nebo po jedné tečce ke třem různým otázkám, nebo dvě a jednu tečku ke dvěma různým otázkám.

3. Skupiny vyznačí na svém flipu tři otázky, které získaly nejvíce hlasů.

3. Skupiny se spojí do dvojic (skupina 1+2 a skupina 3+4). Na nových flip. papíry v každé dvojici bude přepsáno 6 otázek a každý může opět třemi tečkami hlasovat pro otázky, které se mu zdají nejvhodnější. Na každém papíře jsou nakonec vyznačeny opět tři otázky, které získaly nejvíce hlasů.



4. Všichni se spojí do jedné velké skupiny a na jeden flip. papír se přepíše vítězné z obou skupin. Opět každý hlasuje třemi tečkami. Hlasy se sečtou a rámečkem se označí tři vítězné otázky, které získaly nejvíce hlasů.

Metodická poznámka:

- Principem vícekolového hlasování je to, že každý hlasující má v každém kole tři hlasy a ty rozděluje podle své preference. Hlasující může dát tři tečky ke stejné otázce, nebo po jedné tečce ke třem různým otázkám, nebo dvě a jednu tečku ke dvěma různým otázkám.

Role lektora: Moderuje diskusi a hlasování.

Reflexe:

- Jaký je váš názor na tento druh hlasování?
- V čem vidíte pozitiva?
- V čem vidíte negativa?

Rozvoj klíčových kompetencí: k učení, komunikativní, občanská

Demokracie 2.1

Cíle: Žáci se seznámí s hlasovací metodou demokracie 2.1, tzn. dva pozitivní hlasy a jeden hlas negativní.

Prostředí: místnost

Čas na přípravu: 0 min.

Čas na aktivitu: 0,5 hod.

Počet lektorů: 1

Pomůcky: SMM č. 9 – Popis projektů

Legenda: *Čas zvolit si správný způsob, jak se vrátit na Zemi, se nám krátí. Ukážeme si další způsob, jak se můžeme rozhodovat mezi více možnostmi.*

Průběh:

1. Lektor představí žákům různé projektové záměry: a) Barevný den, b) Den naruby, c) Strom školy, d) Gastroparty, e) Výzdoba dveří. (Viz přílohu SMM č. 9 – Popis projektů).

2. Žáci hlasují o nejlepším projektu metodou demokracie 2.1, která spočívá v tom, že každý hlasující má tři hlasy – 2 pozitivní a 1 negativní. Výsledný počet hlasů pro danou možnost se získá tak, že se od celkového počtu pozitivních hlasů odečtou hlasy negativní.

Metodická poznámka:

- Po hlasování o projektech připomeňte, že se tento zážitkový program jmenuje „Změníme svoji školu“ a shrňte:

- a) Máte otázku, kterou se můžete ptát svých spolužáků na změny ve škole.
- b) Znáte různé způsoby, jak se rozhodovat.
- c) Je potřeba oslovit ty, kterých se projekt týká.



Role lektora: Vysvětlí metodu hlasování demokracie 2.1

Reflexe:

- Jaký názor máte na hlasovací metodu „D2.1“?

Rozvoj klíčových kompetencí: k učení, komunikativní, občanská

Jak a koho oslovit?

Cíle: Žáci se zamýšlejí nad tím, koho a proč ve škole oslovit při realizovat projektu nebo změny.

Prostředí: místnost

Čas na přípravu: 0 min.

Čas na aktivitu: 0,25 hod.

Počet lektorů: 1

Pomůcky: SMM č. 10 – Koho se náš projekt týká

Legenda: *Nikdy nejsme sami a musíme se ptát i ostatních na jejich názory. Při realizaci projektu ve škole je vhodné zeptat se těch, kterých se to nějakým způsobem týká.*

Průběh:

1. Lektor vybere tři vítězné projekty, o kterých žáci hlasovali v předchozí aktivitě metodou D2.1.
2. Žáci pojmenují, koho (jaké skupiny) a proč je potřeba oslovit při realizaci těchto konkrétních projektů.

Metodická poznámka:

Opět shrňte, že se tento zážitkový program jmenuje „Změníme svoji školu“ a jaké jsou ke změnám ve škole nutné kroky:

- a) Máte otázku, kterou položíte svým spolužáků, abyste zjistili, co by chtěli ve škole změnit.
- b) Znáte různé způsoby, jak se rozhodovat.
- c) Víte, z jakého důvodu máte oslovit ty, kterých se projekt týká.

Reflexe:

- Co pro vás bylo nejpřekvapivější?
- Které projekty by se daly nejlépe využít ve vaší škole?

Rozvoj klíčových kompetencí: komunikativní



3.6.2 Téma č. 2 (Přebírání zodpovědnosti)

Vypnutí světel

Cíle: Žáci rozvíjí pocit osobní odpovědnosti.

Žáci se učí pečovat o ostatní členy skupiny.

Prostředí: venku

Čas na přípravu: 0 min.

Čas na aktivitu: 2,5 hod.

Počet lektorů: 4

Každý žák bude mít zodpovědnost za celou skupinu.

Pomůcky: Šátek pro každého žáka, PC, projektor, ozvučení, video 9_nastává tma.

Legenda: *V modulu došla energie a astronauti nevidí. Jsou odkázáni na orientaci ve tmě.*

Průběh:

1. Lektor pustí motivační videoukázku ze souboru „video 9_Nastává tma“.
2. Žáci se rozdělí do skupin po cca 6 členech. Každou skupinu doprovází jeden lektor.
3. Žáci mají zavázané oči, až na jednoho člena skupiny, který ostatní vede a pomáhá jim překonávat vytyčenou trasu. Na určitý čas si každý ve skupině vyzkouší roli vedoucího, který jediný vidí.
4. Při předávání vedení si sundá šátek z očí pouze ten, kdo povede skupinu. Ostatní členové skupiny mohou v tuto chvíli sdělit novému vedoucímu, co by od něj potřebovali při vedení ve tmě jinak, než to dělal předchozí vedoucí.
5. Postupně se ve vedení vystřídají všichni členové skupiny.
6. Lektoři vedou reflexe ve skupinách.
7. Všechny skupiny se sejdou a popíší si navzájem, jak aktivita probíhala u nich.

Metodická poznámka: Snažte se při aktivitě zajišťovat klidnou atmosféru. Žáci zejména na počátku aktivity mívají obrannou reakci proti „ztrátě zraku“ a snaží se za každou cenu o humor a vtipné hlášky, což může být rušivé.

Role lektora: Vysvětlí pravidla, doprovází skupiny, zajišťuje bezpečnost.

Reflexe:

- Jaká jsou vaše první nejsilnější dojmy?
- Jaký největší zážitek ze hry chcete sdělit ostatním?
- Jak vám bylo v roli vedoucího skupiny?
- Jak vám bylo v roli vedeného ve skupině?
- Kdy jste měli největší strach?

Rozvoj klíčových kompetencí: k učení, komunikativní, sociální a personální



3.7 Metodický blok č. 7 (Rozdělení úkolů a reflexe dne)

3.7.1 Téma č. 1 (Rozdělování si rolí)

Projekt ochrany modulu

Cíle: Žáci spolupracují ve skupině na řešení problémového úkolu.

Žáci pojmenují svou roli při řešení problémového úkolu.

Žáci analyzují příčiny úspěchu či neúspěchu při řešení úkolů.

Prostředí: v místnosti a venku

Čas na přípravu: 5 min.

Čas na aktivitu: 1,5 hod.

Počet lektorů: 1

Pomůcky: do každé skupiny – špejle (asi 5 ks), izolepa (1 metr), provázek (1 metr), syrové vajíčko, nůžky, 3 papíry A4

Legenda: *Za krátký čas proletí lunární modul atmosférou. Vyrobtě mu proto ochranu – ochranný štít – aby průlet atmosférou v pořádku zvládnul.*

Průběh

1. Lektor pustí motivační videoukázku ze souboru „video 10_Odhození servisního modulu“ a doprovodí ji legendou.
2. Každá skupina dostane špejle, izolepu, provázek, vajíčko, nůžky a tři listy papíru A4. Úkolem je vyrobit ochranu pro vajíčko neboli vesmírný modul, aby přežilo pád z dvoumetrové výšky. Skupina má také vyrobit s pozvánkou na danou akci.
3. Žáci ve skupinách vyrábí ochranné štíty a plakáty.
4. Mluvčí každé skupiny představí ostatním vyrobený štít a plakát. Poté skupina provede „odhození servisního modulu“ a hodí vajíčko z výšky dvou metrů na zem.
5. Úspěšné jsou ty skupiny, kterým se vajíčko nerozbije – vyrobily tedy účinnou ochranu.

Metodická poznámka: Zdůrazněte, že pro výrobu ochranného štítu se smí se používat jen ty pomůcky, které skupiny získaly od lektora.

Reflexe:

- Jak jste si rozdělili role ve skupině?
- Jaké role jste ve skupině měli?
- Popište, jak vznikla vaše ochranná konstrukce.

Rozvoj klíčových kompetencí: k učení, komunikativní, sociální a personální, pracovní



3.7.2 Téma č. 2 (Reflexe aktivity a dne)

Reflexe celého dne

Cíle: Žáci se ohlédnou za celým dnem.
Žáci pojmenují klíčové momenty dne.

Prostředí: uvnitř

Čas na přípravu: 5 min.

Čas na aktivitu: 0,5 hod.

Počet lektorů: všichni

Pomůcky: svíčky a sirky

Legenda: *Máte za sebou druhý den, který jste celý prožili v lunárním modulu Apollo 13. Naštěstí neskončila nehoda modulu tragicky a společným úsilím mnoha lidí, v neposlední řadě i vás a vaší posádky, se Apollo 13 vrací zpět na Zemi. Zda bude návrat úspěšný, či nikoliv, to se dozvíme zítra.*

Průběh:

1. Vytvoří se vhodná atmosféra (ztlumené světlo, zapálené svíčky).
2. Uprostřed kruhu leží papíry s otázkami:
 - a) Co mě dnes nejvíc překvapilo?
 - b) Kdo měl dnes nejvíc překvapit?
 - c) Na co bych chtěl/a upozornit?
 - d) Komu chci poděkovat?
 - e) Čím jsem dnes sám/a sebe překvapil/a?
3. Lektor může poslat mluvící předmět – kdo ho drží, má slovo. Každý si může vybrat otázku, na kterou chce odpovědět.

Metodická poznámka: Je důležité vytvořit klidnou atmosféru, která povede ke společnému sdílení.



3.8 Metodický blok č. 8 (Prohloubení strategického myšlení a vzájemné domluvy ve skupině, reflexe celého zážitkového programu)

3.8.1 Téma č. 1 (Vstup do atmosféry)

Ohlédnutí za předchozím dnem

Cíle: Žáci se naladí na společné sdílení.

Žáci se vyjádří, zda nezůstává něco nevyřešeného z předchozího dne.

Prostředí: místnost

Čas na přípravu: 0 min.

Čas na aktivitu: 0,5 hod.

Počet lektorů: všichni

Průběh:

1. Lektor se ptá: Chcete někdo říct nějakou myšlenku, dojem, fantazii k včerejšímu dni?
2. Lektor vyzve žáky, aby na škále 0–100 procent (0 = nejméně; 100 = nejvíce) palcem ruky ukázali, jakou mají momentálně náladu a pak aby vysvětlili, proč.

Metodická poznámka: Cílem je zjistit, zda nemá někdo z žáků něco nevyřešeného z předešlého dne. Zda přišel některý z žáků na novou myšlenku, něco ho napadlo k včerejšímu programu.

Rozvoj klíčových kompetencí: k učení, sociální a personální, komunikativní

Vstup do atmosféry

Cíle: Žáci vymyslí vhodnou strategii, jak překonat překážku.

Prostředí: venku nebo v místnosti

Čas na přípravu: 10 min.

Čas na aktivitu: 1 hod.

Počet lektorů: 2

Pomůcky: dvě čtvercové sítě 8 x 8 polí (lze vytvořit křídou či papírovou páskou); plánek hracího pole (sítě 8 x 8) pro každého lektora; PC, projektor, ozvučení PC, video 11_Vstup do atmosféry

Legenda: *Proletět atmosférou není snadné, musíte najít vhodnou trasu.*

Průběh:

1. Lektor pustí motivační videoukázku ze souboru „video 11_Vstup do atmosféry“.
2. Žáci se rozdělí na dvě skupiny. Každou skupinu doprovází jeden lektor.



3. Cílem hry je najít bezpečnou cestu atmosférou („minovým polem“) a projít z jedné strany na druhou. Atmosféru (minové pole) tvoří čtvercová síť o velikosti 8 x 8 polí.

3. Úkolem skupiny je, aby všichni její členové prošli skrz hrací pole, i když neznají správnou cestu. Kudy vede bezpečný průchod, to ví jen lektor, který má cestu zakreslenou ve svém plánu.

4. Hledání cesty probíhá metodou pokus – omyl. V poli může být vždy jen jeden hráč a smí postupovat pouze o jedno pole v jakémkoliv směru.

5. Instruktor sleduje postup hráče v poli podle svého plánu a hlásí hráči dobré či chybné kroky. Když hráč vstoupí do pole s „minou“, lektor zahlásí „odjištěna“ a hráč se musí vrátit na start stejnou cestou, kterou přišel (tj. cestou bez min). Pokud další hráč vstoupí na již „odjištěnou minu“, lektor zahlásí „výbuch“ a hráč „ztrácí život“. Přesto se musí vrátit vyčištěnou cestou zpět. Pokud jde jinudy, hrozí, že „odjistí další miny“.

6. Hra končí, když všichni „živí hráči“ přejdou na druhou stranu hracího pole.

7. Po skončení hry udělá každá skupina odděleně svou reflexi.

8. Na závěr se všichni sejdou ve velké skupině a reflektují aktivitu společně. Jednotlivé skupiny představí, jak při hře postupovaly.

Metodická poznámka:

- Před začátkem hry musí lektori připravit pro každou skupinu hrací pole o velikosti 8 x 8 polí.

- Než se skupiny pustí do prozkoumávání hracího pole, dejte jim cca 5 minut, aby si zvolili vhodnou strategii.

- Hráči si nesmí dělat žádné poznámky.

- Hráči se musí ve vstupování do hracího pole pravidelně střídat.

- „Mrtví hráči“ nemohou své skupině radit.

- Jakmile vstoupí hráč do pole, nemůže mu jeho skupina radit. Naopak variantou hry může být, že skupina může hráči v poli ukazovat či mu slovně radit.

- Lektor si sám na papír nakreslí čtvercové pole 8 x 8 a zakreslí správnou cestu i miny. Podle tohoto plánu pak kontroluje postup skupiny a hlásí dobré nebo špatné kroky.

- Pokud vytvoříte cestu do pravého úhlu, tak vzniknou dvě varianty správného postupu, a to může být pro hráče matoucí. Proto raději navrhnete cestu tak, aby byla jen jedna možnost, jak ji projít.

Reflexe:

- Jakou strategii přechodu jste zvolili?
- Co bylo nejtěžší?
- Jak vám fungovala vzájemná spolupráce?
- Jaké okamžiky byste označili jako klíčové?
- Překvapil vás někdo?

Rozvoj klíčových kompetencí: sociální a personální, komunikativní, sociální a personální



3.8.2 Téma č. 2 (Přechod z lunárního modulu na záchranou loď)

Přechod z modulu na záchranou loď

Cíle: Žáci společně vymyslí strategii.

Prostředí: uvnitř

Čas na přípravu: 5 min.

Čas na aktivitu: 1 hod.

Počet lektorů: 1–3

Pomůcky: židle v počtu žáků, lano či švihadlo pro vyznačení cíle; PC, projektor, ozvučení PC, video 12_Návrat

Legenda: *Posádku ještě čeká přechod z modulu na záchranou loď.*

Průběh:

1. Lektor pustí motivační videoukázku ze souboru „video 12_Návrat“.
2. Žáci mají postavit židle do tří řad (jedna židle pro každého). Lektor na opačném konci místnosti vyznačí lanem či provazem cíl.
3. Všichni si stoupnou na židli. Jakmile lektor řekne „start“, musí celá posádka naprosto ztichnout.
4. Úkolem je dostat se jako celá posádka do vytyčeného cíle. Přesun probíhá tak, že jeden žák se vždy přesune na židli svého spolužáka (jsou tam tedy dva) a svou volnou židli podá nad hlavami ostatních dopředu. Když židle doputuje k prvním členovi skupiny, ten se na ni přesune, uvolní svou židli, na tu se přesune žák za ním a tak dále, až se pohne celá skupina.
5. Aktivita má probíhat zcela beze slov a zvuků, za absolutního ticha.
6. Když někdo udělá zvuk promluví, bouchne židlí či spadne ze židle, přichází jeho skupina o jednu židli.
7. Hra končí, jakmile se poslední žák dostane do cíle.

Metodická poznámka: Míru hluku posuzují lektori. Na začátku doporučujeme být přísnější. Židle můžete i přidávat a tím ovlivňovat úspěšný přechod třídy.

Role lektora: Odebírá či přidává židle v závislosti na hluku.

Reflexe:

- Popište průběh přechodu.
- Jaké momenty pro vás byli zlomové?
- Co bylo nejnapínavější?
- Kdy se projevila spolupráce?
- Čím to bylo, že se vám podařilo dosáhnout cíle?

Rozvoj klíčových kompetencí: sociální a personální, komunikativní



3.8.3 Téma č. 3 (Reflexe celého zážitkového programu)

Reflexe a uzavření zážitkového programu

Cíle: Žáci i lektori reflektují svůj pobyt na zážitkovém programu.

Prostředí: místnost

Čas na přípravu: 5 min.

Čas na aktivitu: 1 hod.

Počet lektorů: všichni

Průběh:

I. Připomenutí průběhu programu a jednotlivých aktivit

1. Žáci a lektori se sednou do kruhu. (Lze pustit videoukázku ze souboru „video 13_Výstup z modulu“ v čase 2:05:46 – 2:08:30.) Lektori připomenou průběh zážitkového programu a jednotlivé aktivity:

- První den: uvítání, pravidla, úvod do legendy – mise Apollo 13, hry na hlubší poznání a naladění, pozdrav, astronautské zkoušky – skupinové aktivity, osobní karta astronauta, výroba skafandru.
- Druhý den: sestavení rakety, vesmírné pexeso, jak změnit školu, co bude dnes k večeři, varianty hlasování, vypnutí světel, ochrana modulu.
- Třetí den: vstup do atmosféry, přechod z modulu na záchranou loď, reflexe dne a programu (ohlédnutí za celým prožitkovým programem).

II. Natažená ruka

2. Lektor vyzve žáky, aby pomocí své natažené ruky zhodnotili, jak jsou spokojeni s celým zážitkovým programem. Škála: ruka u kotníků = 0 (naprostá nespokojenost), ruka u očí = 100 (naprostá spokojenost).

3. Kdo chce, může okomentovat úroveň, kterou pomocí natažené ruky ukazuje. Měl by také zdůvodnit toto své hodnocení.

III. Skupinová pantomima

4. Žáci se rozdělí do skupin cca po 6 členech.

5. Pomocí pantomimy žáci ve skupinách vyjadřují, jak se cítili nebo jaké prožívali pocity na začátku zážitkového programu a jak se cítí nyní na konci. (Skupiny by měly mít 5–10 minut na přípravu pantomimické scénky.)

6. Každá skupina představí svou pantomimu a ostatní mají hádat, co scénka zobrazuje. Poté mluvčí dané skupiny popíše slovy, co jejich útvary vyjadřoval.

IV. Položená ruka na toho, kdo...

7. Žáci mohou ocenit své spolužáky za jejich chování během zážitkového programu. Ocenění se vyjadřuje položením ruky na rameno.



8. Lektor říká různá tvrzení a žáci pokládají ruku na rameno toho, komu vyjadřují své ocenění.

Tvrzení:

„Položte svoji ruku na toho, kdo / komu / koho...

...přinášel dobrou náladu a smích.

...měl dobré nápady.

...vedl dobře skupinu.

...pomáhal.

...vás překvapil.

...vám pomohl.

...byste chtěli ocenit.

...neztrácel naději.

...byl spolehlivý.

...bychom měli více naslouchat.

...byste chtěli poděkovat.

...na koho bychom neměli zapomenout.

...byl pro nás důležitý

Metodická poznámka: Na začátku celkové reflexe můžete pustit videoukázku „video 13_Výstup z Modulu“, kde je vidět zakončení příběhu Apolla 13. Poté proveďte s žáky reflexi celého zážitkového programu.

Role lektora: Vyjadřuje se také, reflektuje průběh programu.

Rozvoj klíčových kompetencí: k učení, sociální a personální, komunikativní



4 Příloha č. 1 – Soubor materiálů pro realizaci programu (SMPRP)

V této části najdete přílohy k části 2 – průvodce pro žáky. Podle svého uvážení můžete žákům dávat jednotlivé části příloh.

Legenda k řazení **části 4** je následující:

SMPRP = soubor materiálů pro realizaci programu, název přílohy č. tematického bloku, číslo tématu a jeho název.

Např. SMPRP 1 – Úvod do legendy (Tematický blok č. 1, téma č. 1 Seznámení s legendou kurzu).



„Jsme sedmým pilotovaným letem programu Apollo. Naším cílem je třetí přistání lidské posádky na povrchu Měsíce v oblasti Frau Mauro. Prvním člověkem na Měsíci byl Neil Armstrong, druhým Buzz Aldrin a naše posádka bude třetí – třetí, která přistane na Měsíci.

Od chvíle, kdy jsem se dozvěděl, že máme povolení k letu, se nemůžu se dočkat startu. Střídají se ve mě pocity zodpovědnosti, zvědavosti, strachu a nedočkavosti. V hlavě mi ale běží stále stejná myšlenka – společně to dokážeme a vrátíme se zpět na Zem.“

Jim Lovell – velitel programu Apollo 13



Zdroj obrázku: NASA, Apollo 13 [online]. [cit. 12. 6. 2019]. Dostupné z: www.shopnasa.com/products/apollo-13_patch

Kamarádi,

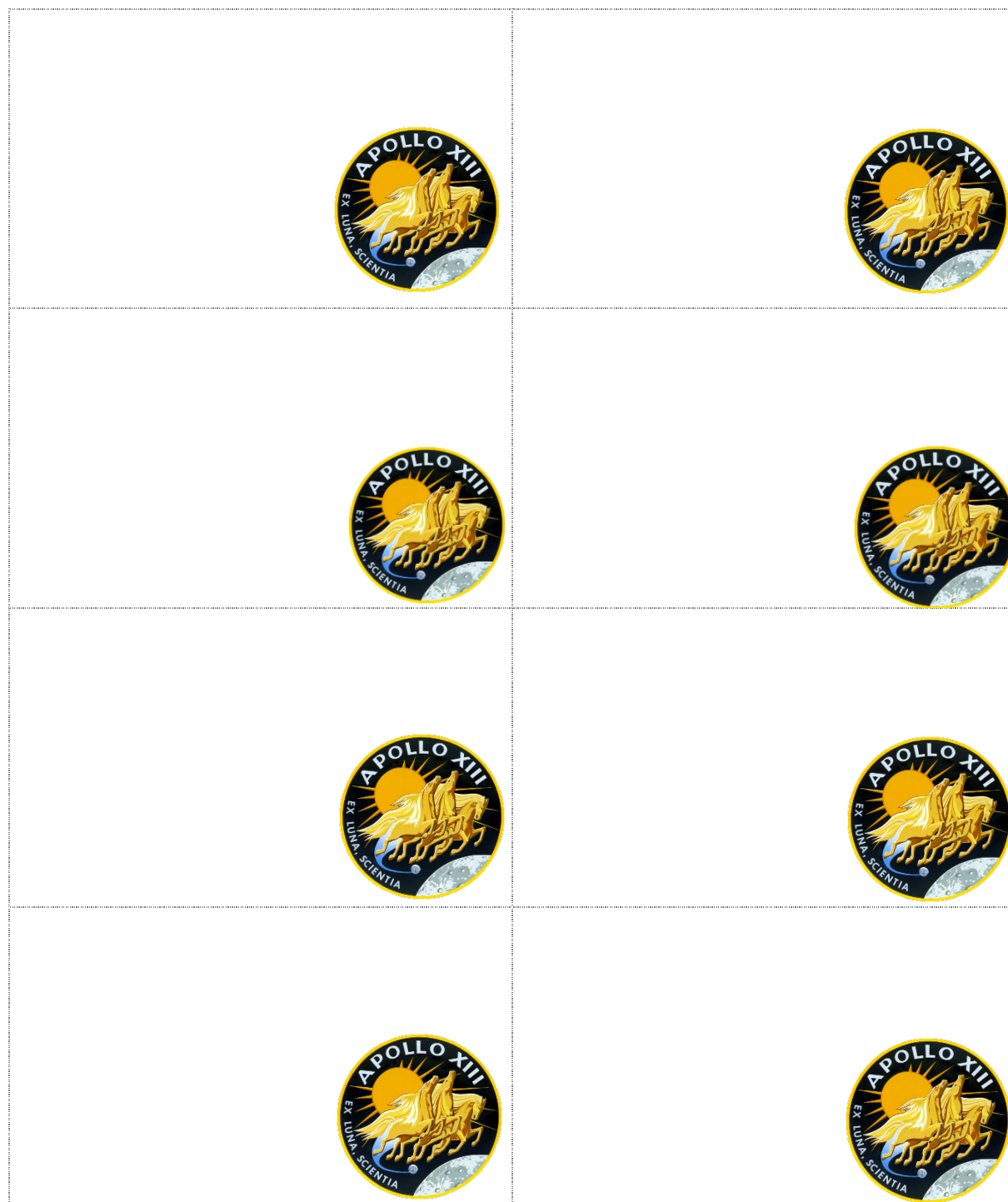
vydáme se na nelehkou cestu za splněním vysněného cíle a přistaneme společně na Měsíci – jako teprve třetí posádka v dějinách lidstva. Nečeká nás nic jednoduchého, musíme projít výcvikovým střediskem, překonat zatěžkávací zkoušku při startu, přistát na Měsíci, splnit všechny úkoly a vrátit se v pořádku zpět.

Byli jste vybráni jako ti nejlepší z nejlepších. Víme o vás, že jste odvážní, vytrvalí, houževnatí a umíte řešit nenadálé situace. Proto jste byli vybráni právě vy! Vítejte na naší společné misi Apollo 13!

Ráno se budeme těšit na společné uvítání ve vesmírném středisku. Vydáme se vstříc jedinečnému dobrodružství...

„Naším cílem není pouze doletět na Měsíc, ale dostat všechny zpět na Zem.“ J. F. Kennedy

SMPRP č. 2 – Jmenovky Apollo 13 (Tematický blok č. 2, téma č. 1 – Organizační náležitosti a Úvod do legendy)



Zdroj obrázku: NASA, Apollo 13 [online]. [cit. 12. 6. 2019]. Dostupné z: <www.shopnasa.com/products/apollo-13-patch>



Osobní karta astronauta

Jméno:

Mé oblíbené...

jídlo:

pití:

barva:

roční období:

kniha:

časopis:

PC hra:

U čeho si odpočínáš:

Mé koníčky:

Co mi udělá radost:

počet sourozenců:

jména sourozenců:

Tabulka na body	
Kolo:	
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	



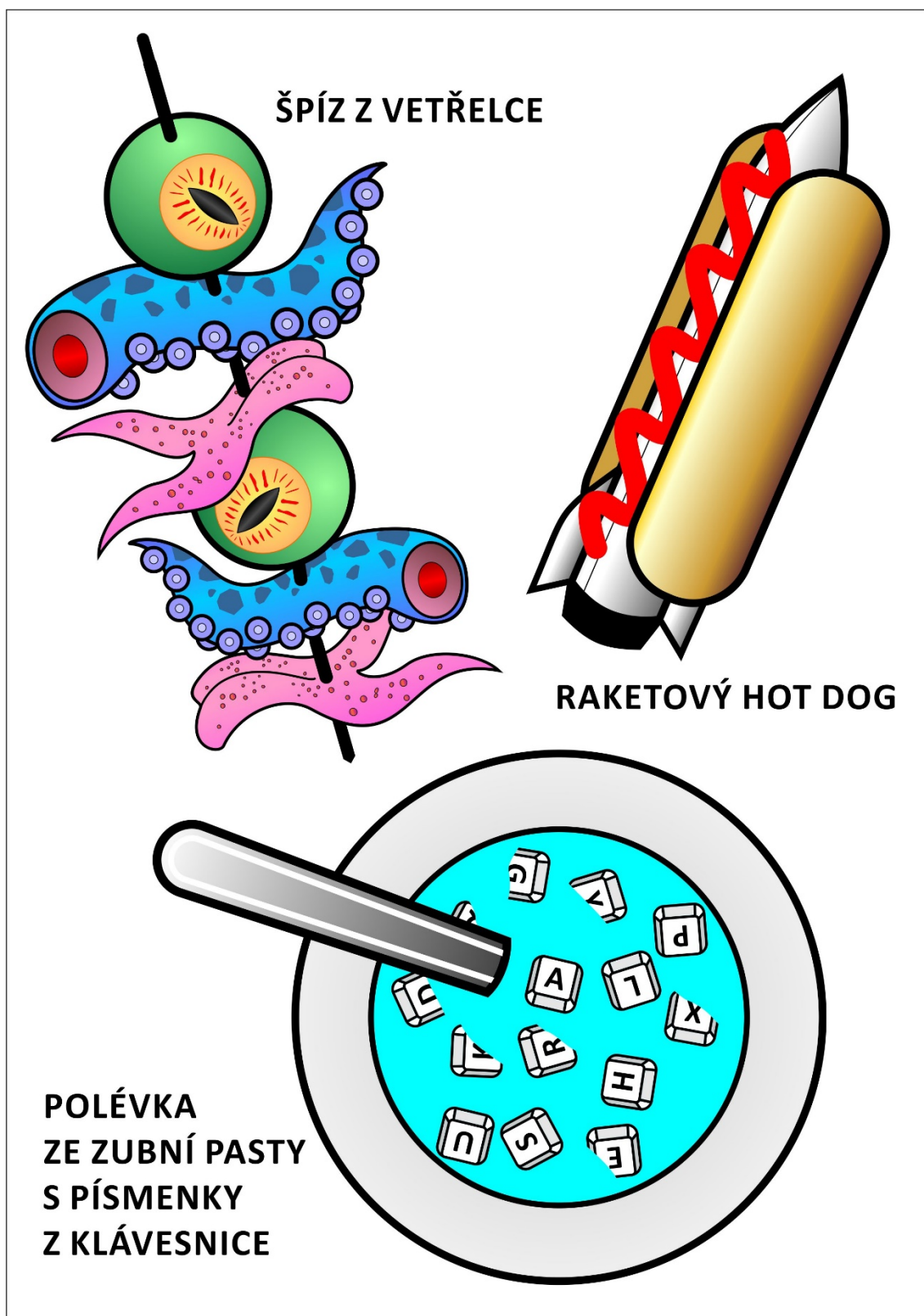
Ohlédnutí za prvním dnem programu

Pojďme si sednout do kruhu a každý z vás může odpovědět, na kolik otázek chce.

- a) Co mě dnes nejvíc překvapilo?
- b) Kdo měl dnes nejvíc překvapit?
- c) Na co bych chtěl/a upozornit?
- d) Komu chci poděkovat?
- e) Čím jsem dnes sám/a sebe překvapil/a?
- f) Odnáším si z dnešního dne nějaké poučení? Případně jaké?



Co bude dnes k večeři?



Zdroj: vlastní tvorba



Možnosti rozhodování

A) Projekt – Barevný den

Záměr projektu: Vyhlásíme, že kdo má chuť, může v určitý den přijít do školy v jedné barvě oblečení. O velké přestávce se můžou jednotlivci i skupiny vyfotit před tělocvičnou.

B) Projekt – Den naruby

Záměr projektu: Žáci, kteří projeví zájem, si mohou vyzkoušet, jaké to je učit. Po dohodě s učitelem daného předmětu si žák či žáci připraví svoji výuku.

C) Projekt – Strom školy

Záměr projektu: Na vybranou zeď ve škole nakreslíme strom s větvemi. Každá třída i zaměstnanci školy budou mít jednu větev a na ni obtisknou svou dlaň. Z obtisků tak vzniknou listy pro každou větev (každou třídu), ale vznikne tak i celkový strom symbolizující celou školu.

D) Projekt – Gastroparty

Záměr projektu: Vyhlásíme druh kuchyně – např. domácí recepty. Kdo přijde s uvařeným či upečeným jídlem na „gastroparty“, položí svůj pokrm na stůl a dostane k němu číslo. Poté bude společné ochutnávání. Každý účastník může na lísteček napsat tři jídla, která mu nejvíce chutnala. Po odevzdání lístků se vyhlásí vítěz, který dostane putovní zlatou vařečku.

E) Projekt – Výzdoba dveří

Záměr projektu: Každá třída si může libovolně pomalovat, vyzdobit a zkrášlit dveře své kmenové učebny. Všechny vyzdobené dveře poté nafotíme a uděláme výstavu v jídelně školy.



Koho se náš projekt týká?	
Podílejí se na realizaci projektu	
Kdo:	Jak:
Potřebujeme jejich souhlas	
Koho:	Proč:
Ztížíme jim práci	
Komu:	Čím:
Pomohou nám	
Kdo:	Jak:
Mohou být proti	
Kdo:	Proč:
Projekt se jich netýká	
Koho?	Proč:



Ohlédnutí za druhým dnem programu

Pojďme si sednout do kruhu a každý z vás může odpovědět, na kolik otázek chce.

- a) Co mě dnes nejvíc překvapilo?
- b) Kdo měl dnes nejvíc překvapit?
- c) Na co bych chtěl/a upozornit?
- d) Komu chci poděkovat?
- e) Čím jsem dnes sám/a sebe překvapil/a?
- f) Odnáším si z dnešního dne nějaké poučení? Případně jaké?



5 Příloha č. 2 – Soubor metodických materiálů (SMM)

V **části 5** (soubor metodických materiálů) najdete přílohy k jednotlivým aktivitám metodické části 3.

Legenda k řazení **části 5** je následující:

SMM = soubor metodických materiálů, název aktivity, číslo tematického bloku, číslo a název tématu.

Např. SMM č. 1 – Pravidla kurzu (Tematický blok č. 1, téma č. 1 – Zahájení kurzu).



SMM č. 1 – Pozvánka na vesmírnou výpravu (Tematický blok č. 1, téma č. 1 – Seznámení s legendou)

„Jsme sedmým pilotovaným letem programu Apollo. Naším cílem je třetí přistání lidské posádky na povrchu Měsíce v oblasti Fra Mauro. Prvním člověkem na Měsíci byl Neil Armstrong, druhým Buzz Aldrin a naše posádka bude třetí – třetí, která přistane na Měsíci.

Od chvíle, kdy jsem se dozvěděl, že máme povolení k letu, se nemůžu se dočkat startu. Střídají se ve mě pocity zodpovědnosti, zvědavosti, strachu a nedočkavosti. V hlavě mi ale běží stále stejná myšlenka – společně to dokážeme a vrátíme se zpět na Zem.“

Jim Lovell – velitel programu Apollo 13



Zdroj obrázku: NASA, Apollo 13 [online]. [cit. 12. 6. 2019]. Dostupné z: <www.shopnasa.com/products/apollo-13_patch>

[doplňte datum předání]

Kamarádi,

vydáme se na nelehkou cestu za splněním vysněného cíle a přistaneme společně na Měsíci – jako teprve třetí posádka v dějinách lidstva. Nečeká nás nic jednoduchého, musíme projít výcvikovým střediskem, překonat zatěžkávací zkoušku při startu, přistát na Měsíci, splnit všechny úkoly a vrátit se v pořádku zpět.

Byli jste vybráni jako ti nejlepší z nejlepších. Víme o vás, že jste odvážní, vytrvalí, houževnatí a umíte řešit nenadálé situace. Proto jste byli vybráni právě vy! Vítejte na naší společné misi Apollo 13!

V *[doplnit den a čas]* budeme těšit na společné uvítání ve vesmírném středisku. Vydáme se vstříc jedinečnému dobrodružství...

Vaši instruktoři výcviku *[doplnit jména lektorů / učitelů]*.

„Naším cílem není pouze doletět na Měsíc, ale dostat všechny zpět na Zem.“ J. F. Kennedy

[doplňte datum předání]

Milé pilotky a milí piloti,

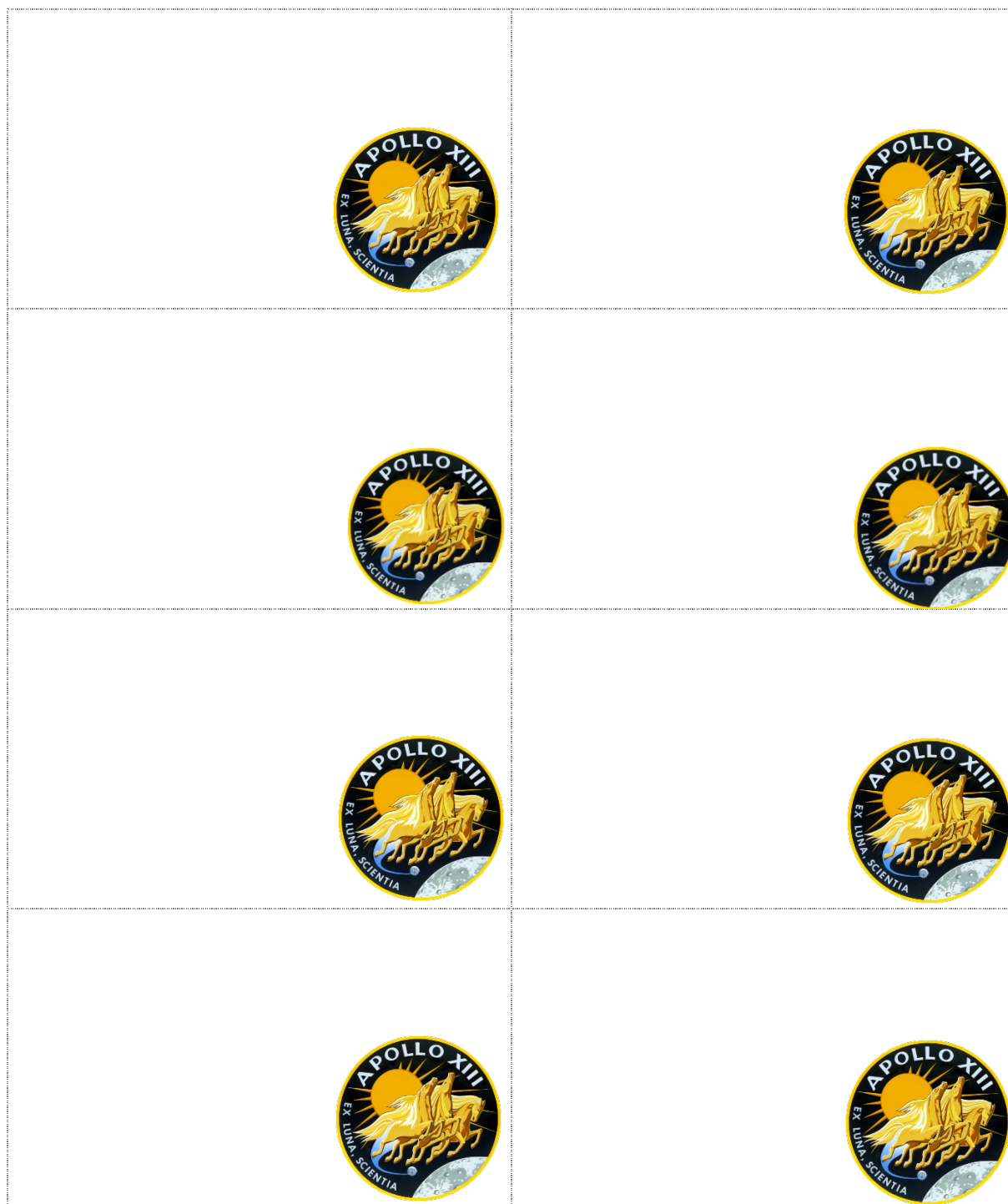
V našem vesmírném středisku by měly panovat příznivé klimatické podmínky. Přesto doporučujeme, abyste si k úspěšnému absolvování výcviku a letu na Měsíc vzali s sebou následující věci a oblečení: *[doplnit věci a pomůcky s sebou]*

Děkujeme.

[Doplnit jména doprovázejících učitelů] – vaši instruktoři vesmírného střediska *[doplnit název školy]*



SMM č. 2 – Jmenovky Apollo 13 (Tematický blok č. 2, téma č. 1 – Organizační náležitosti a Úvod do legendy)



Zdroj obrázku: NASA, Apollo 13 [online]. [cit. 12. 6. 2019]. Dostupné z: <www.shopnasa.com/products/apollo-13-patch>



PRAVIDLA KOMUNIKACE



Mluví jen jeden.



Nasloucháme si.



Nešeptám.



Nikdo nemá právo zesměšňovat druhé.



Pravidlo „STOP“



Plachý jelen

SMM č. 4 – Název a motto zážitkového programu (Tematický blok č. 2, téma č. 1 – Organizační náležitosti a úvod do legendy)

Název zážitkového programu: Změníme svoji školu

Motto kurzu:

„Naším cílem není pouze doletět na Měsíc, ale dostat všechny zpět na Zem.“ J. F. Kennedy



PROGRAM KURZU – 1. DEN

DOPOLEDNÍ BLOK ČAS:	OBSAH:
SVAČINA ČAS:	MENU:
DOPOLEDNÍ BLOK ČAS:	OBSAH:
OBĚD ČAS:	MENU:
ODPOLEDNÍ BLOK ČAS:	OBSAH:
SVAČINA ČAS:	MENU:
ODPOLEDNÍ BLOK ČAS:	OBSAH:
VEČEŘE ČAS:	MENU:
VEČERNÍ BLOK ČAS:	OBSAH:



PROGRAM KURZU – 2. DEN

DOPOLEDNÍ ČAS:	BLOK	OBSAH:
SVAČINA ČAS:		MENU:
DOPOLEDNÍ ČAS:	BLOK	OBSAH:
OBĚD ČAS:		MENU:
ODPOLEDNÍ ČAS:	BLOK	OBSAH:
SVAČINA ČAS:		MENU:
ODPOLEDNÍ ČAS:	BLOK	OBSAH:
VEČEŘE ČAS:		MENU:
VEČERNÍ ČAS:	BLOK	OBSAH:



PROGRAM KURZU – 3. DEN

DOPOLEDNÍ ČAS:	BLOK	OBSAH:
SVAČINA ČAS:		MENU:
DOPOLEDNÍ ČAS:	BLOK	OBSAH:
OBĚD ČAS:		MENU:
ODPOLEDNÍ ČAS:	BLOK	OBSAH:
SVAČINA ČAS:		MENU:
ODPOLEDNÍ ČAS:	BLOK	OBSAH:
VEČEŘE ČAS:		MENU:
VEČERNÍ ČAS:	BLOK	OBSAH:



Osobní karta astronauta

Jméno:

Mé oblíbené...

jídlo:

pítí:

barva:

roční období:

kniha:

časopis:

PC hra:

U čeho si odpočíná:

Mé koníčky:

Co mi udělá radost:

počet sourozenců:

jména sourozenců:

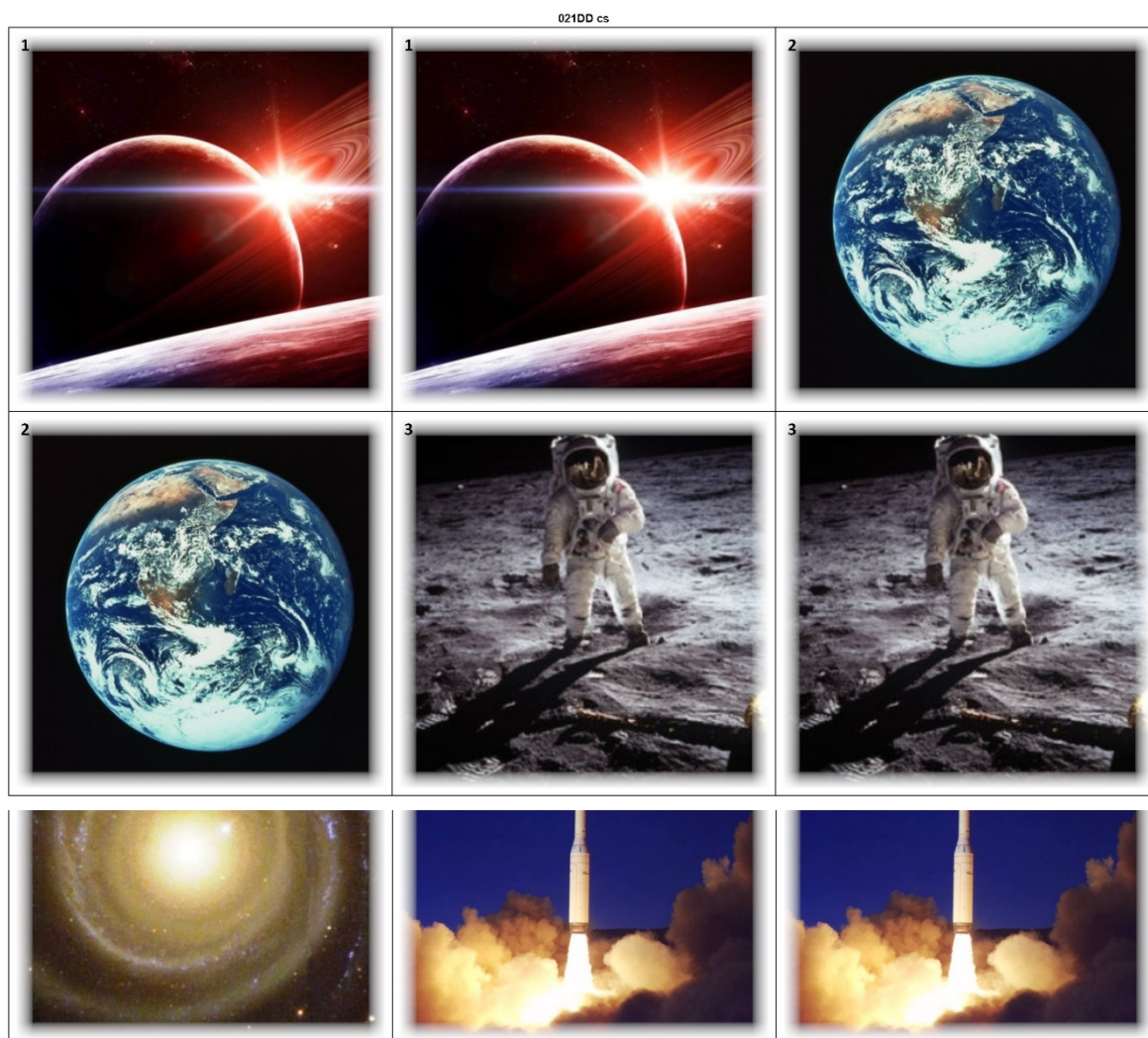
Tabulka na body	
Kolo:	
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	



SMM č. 7 – Vesmírné pexeso (Tematický blok č. 5, téma č. 2 – Rozvoj strategického myšlení ve skupině)



Zdroj: Jak stará je země [online] [cit. 12. 6. 2019]. Dostupné z: <<https://www.stoplusjednicka.cz/jak-stara-je-zeme-proc-je-tak-tezke-urcit-jeji-stari>>



Zdroj: Poláková, M. *Vesmír* [online] [cit. 12. 6. 2019]. Dostupné z: <<http://www.pexeso.net/vesmir/021DD>>

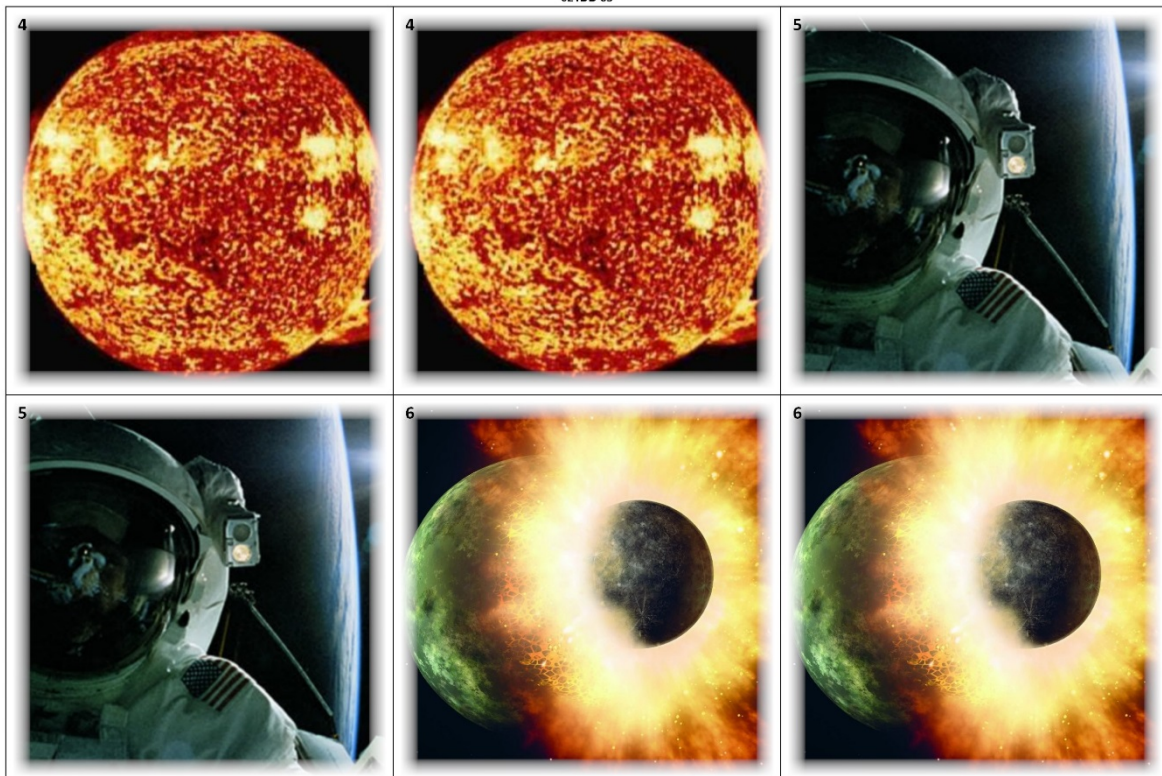


021DD cs



Zdroj: Poláková, M. *Vesmír* [online] [cit. 12. 6. 2019]. Dostupné z: <<http://www.pexeso.net/vesmir/021DD>>

021DD cs



Zdroj: Poláková, M. *Vesmír* [online] [cit. 12. 6. 2019]. Dostupné z: <<http://www.pexeso.net/vesmir/021DD>>



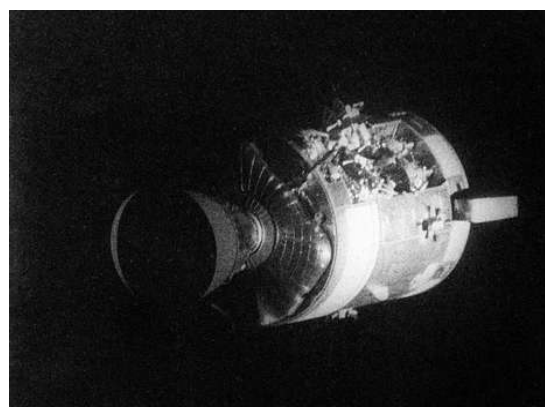
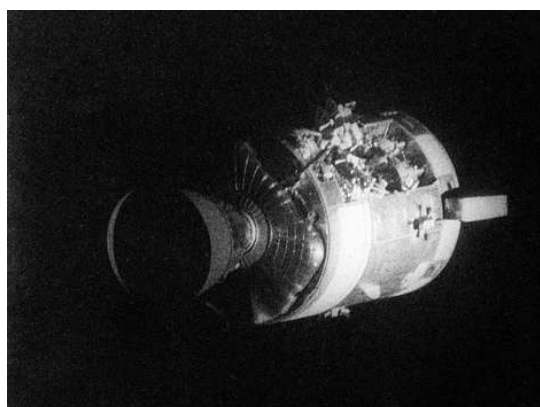
EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



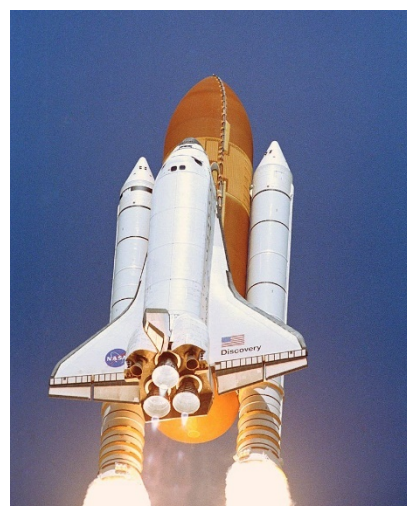
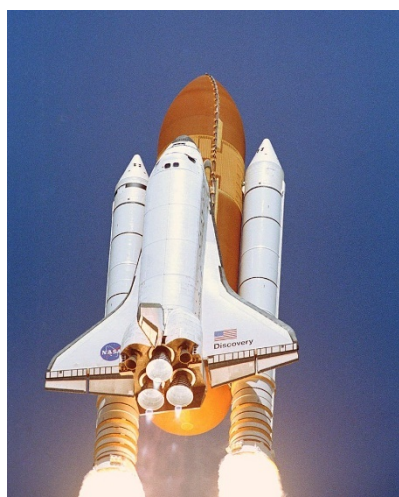
MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



Zdroj: *Dark Side of the Earth* [online] [cit. 12. 6. 2019]. Dostupné z: <https://www.wnycstudios.org/podcasts/radiolab/articles/242184-dark-side-earth>



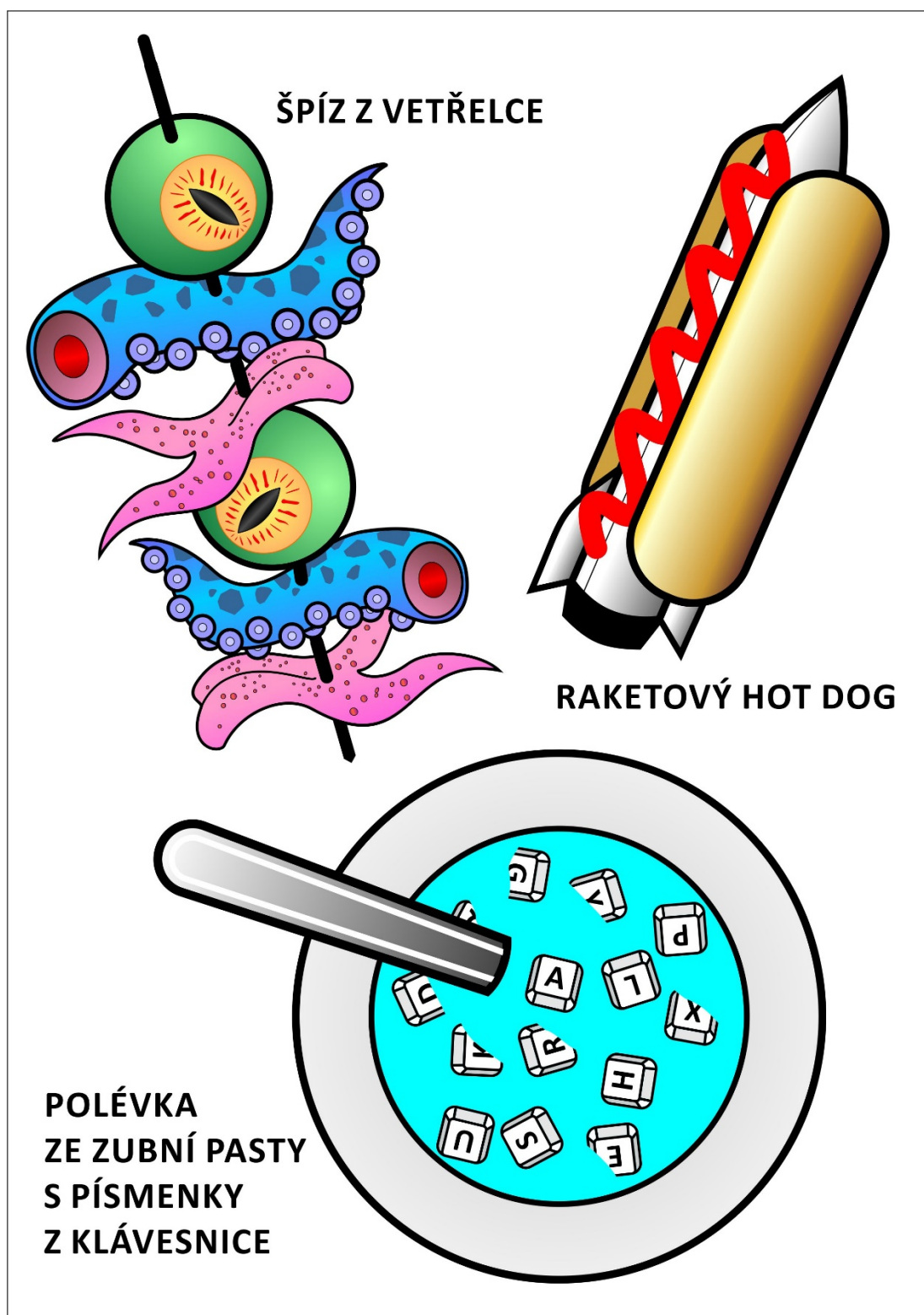
Zdroj: *Apollo 13* [online] [cit. 12. 6. 2019]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Apollo_13



Zdroj: *Discovery* [online] [cit. 12. 6. 2019]. Dostupné z: [https://cs.wikipedia.org/wiki/Discovery_\(raketopl%C3%A1n\)](https://cs.wikipedia.org/wiki/Discovery_(raketopl%C3%A1n))



Co bude dnes k večeři?



Zdroj: vlastní tvorba

Popis projektů

A) Projekt – Barevný den

Záměr projektu: Vyhlásíme, že kdo má chuť, může v určitý den přijít do školy v jedné barvě oblečení. O velké přestávce se můžou jednotlivci i skupiny vyfotit před tělocvičnou.

B) Projekt – Den naruby

Záměr projektu: Žáci, kteří projeví zájem, si mohou vyzkoušet, jaké to je učit. Po dohodě s učitelem daného předmětu si žák či žáci připraví svoji výuku.

C) Projekt – Strom školy

Záměr projektu: Na vybranou zeď ve škole nakreslíme strom s větvemi. Každá třída i zaměstnanci školy budou mít jednu větev a na ni obtisknou svou dlaň. Z obtisků tak vzniknou listy pro každou větev (každou třídu), ale vznikne tak i celkový strom symbolizující celou školu.

D) Projekt – Gastroparty

Záměr projektu: Vyhlásíme druh kuchyně – např. domácí recepty. Kdo přijde s uvařeným či upečeným jídlem na „gastroparty“, položí svůj pokrm na stůl a dostane k němu číslo. Poté bude společné ochutnávání. Každý účastník může na lísteček napsat tři jídla, která mu nejvíce chutnala. Po odevzdání lístků se vyhlásí vítěz, který dostane putovní zlatou vařečku.

E) Projekt – Výzdoba dveří

Záměr projektu: Každá třída si může libovolně pomalovat, vyzdobit a zkrášlit dveře své kmenové učebny. Všechny vyzdobené dveře poté nafotíme a uděláme výstavu v jídelně školy.



Koho se náš projekt týká?	
Podílejí se na realizaci projektu	
Kdo:	Jak:
Potřebujeme jejich souhlas	
Koho:	Proč:
Ztížíme jim práci	
Komu:	Čím:
Pomohou nám	
Kdo:	Jak:
Mohou být proti	
Kdo:	Proč:
Projekt se jich netýká	
Koho?	Proč:



Rozhodování ve skupině

ÚSTNÍ DOHODA

- **KDY:** V případě, že ve skupině panuje většinová shoda a nejedná se o problematické či ožehavé téma.
- **VÝHODA:** Slouží jako rychlý nástroj pro ověření většinové očekávané shody mezi členy skupiny.
- **PRINCIP:** Moderátor setkání shrne informace o variantách a zeptá se ostatních, zda souhlasí s navrhovaným řešením / navrhovanou variantou / volbou.

HLASOVÁNÍ

- **KDY:** Užitečné v situacích, kdy je potřeba vybrat ze dvou či více podobných variant a nejedná se o nic složitějšího či zásadního.
- **VÝHODA:** Slouží jako rychlý nástroj pro volbu jedné varianty či pro vyjádření přání členů skupiny.
- **PRINCIP:** Účastníci zvednutím ruky vyjadřují svůj postoj k nabídnutým variantám.

VÍCEKOLOVÉ HLASOVÁNÍ

- **KDY:** Pomáhá skupině rozhodnout se v situacích, kdy jsou na výběr více než tři varianty.
- **VÝHODA:** Slouží jako nástroj výběru z více variant tak, aby většina skupiny byla s rozhodnutím spokojena.
- **PRINCIP:** Skupina by se měla nejprve ujistit, že všem variantám rozumí stejně. (Měla by být zajištěna stejná informační rovina o všech možnostech). Účastníci dávají více hlasů (puntikováním / čárkováním...) různým variantám, ze kterých se po součtu vyberou pouze takové, které dostaly nejvíce hlasů. Dále se hlasuje už jen o nich. Možná nakonec zúžit až na hlasování o posledních dvou variantách.

DEMOKRACIE 2.1

- **KDY:** Způsob rozhodování v situacích, kdy jsou na výběr více než tři varianty a jedná se o důležité či zásadní rozhodnutí.
- **VÝHODA:** Nejpřesnější vyjádření přání účastníků a maximalizace spokojenosti každého člena skupiny.
- **PRINCIP:** Vyberáme-li jednu možnost, má každý 2 kladné hlasy a 1 záporný hlas (D2.1). Samozřejmě je nutné znát informace o nabízených variantách.



Videoukázky

(Apollo 13, režie Ron Howard, USA, 1995)

Seznam a časování videoukázek:

1. video 1_Úvod do legendy Apolla 13 (04:23–05:05)
2. video 2_Výcvik astronautů (10:51–11:52 + 23:05–24:34)
3. video 3_Skafandr (28:00–28:53)
4. video 4_Start Apolla 13 (32:10–35:22)
5. video 5_Připojení k lunárnímu modulu (39:06–41:35)
6. video 6_Vysílání z Apolla 13 (43:24–44:25)
7. video 7_Nehoda a rozhodování (47:48–51:51 + 01:04:39–01:05:37)
8. video 8_Návrhy na postup (01:39:36–01:39:53)
9. video 9_Nastává tma (01:12:22–01:13:15 + 01:03:24–01:03:54)
10. video 10_Odhození servisního modulu (01:46:47–01:52:47)
11. video 11_Vstup do atmosféry (01:55:48–01:59:31)
12. video 12_Návrat (01:59:41–02:05:38)
13. video 13_Výstup z modulu (02:05:46–02:08:30)

Stažení videoukázek:

Web uloz.to, heslo: Apollo13.

Ukázky je možno podle [právní analýzy](#) ve výuce použít. Viz: Kohoutová, A. *Právní poradna pro učitele a studenty* [online]. [cit. 8. 3. 2022]. Dostupné z: <https://www.filmvychova.cz/2021/05/11/pravni-poradna-pro-ucitele-a-studenty/>



SMM č. 13 – Vzpruhy (krátké hry k rychlému odreagování)

Cíle: Žáci se rychle odreagují a přeladí na další činnost.

Prostředí: místnost či venku

Počet lektorů: 1

Inspirační zdroje:

Canfield, Jack a Harold Clive Wells. *Hry pro zlepšení motivace a sebepojetí žáků: příručka pro učitele, vychovatele a rodiče*. Vyd. 2. Praha: Portál, 1997.

Kaplan, Aleš, Dušan Bartůněk a Jan Neuman. *Skáče, běháme a hrajeme si*. Praha: Portál, 2015.

Karns, Michelle. *Jak budovat dobrý vztah mezi učitelem a žákem*. Praha: Portál, 1995.

Smith, Charles A. *Třída plná pohody: 162 her zaměřených na výchovu ke spolupráci a citlivému jednání*. Vyd. 4. Přeložil Jiří Bumbálek. Praha: Portál, 2011.

Šimanovský, Zdeněk. *Hry pro zvládnutí agresivity a neklidu*. Praha: Portál, 2008.

Honičky

Anglická: Hráč, který „dostal babu“ si musí dané místo na těle držet (až do konce hry). Postupně se drží na všech místech, kam babu dostal – rukama a někdy i nohama. Kdo už nemůže, odstoupí a „babu“ má ten, kdo mu ji dal.

Baba v různém prostředí: Hrajeme tak, jako kdybychom šlapali ve sněhu, v blátě, bahně, na ledě, na okraji srázu, v seně, ve vodě.

Barevná baba: Lze ji dát jen tomu, kdo má na sobě určitou barvu, např. něco modrého, červeného, zeleného aj.

Explodující: Kdo dostane babu, musí „vybuchnout“, pak ji teprve může dát dalšímu.

Hadí: Všichni se plazí, i baba.

Jednonohá: Skáče se po jedné noze.

Kachní: Hraje se v podřepu.

Opičí: Baba nesmí na toho, kdo se nedotýká nohama země.

Koordinace

Levou dlaní provádíme na břicho větší kroužky, a přitom se současně plácáme pravou dlaní na temeno hlavy. Oba pohyby musí být plynulé a zřetelné, jejich rytmus pravidelný. Komu se toto cvičení už daří, zkusí ho zvládnout i obráceně, pravou rukou dělat kroužky na břicho a levou se plácát do temene hlavy.



Zvukové vlny

Shromážděte žáky do kruhu. Řekněte, že by vás zajímalo, jestli umí napodobit hlas kočky, tedy něco, čemu budeme říkat „zvukové vlny“. Při předvádění si sami stoupněte doprostřed kruhu a vydejte ze sebe jednoduchý zvuk. Ať po vás žáci tento zvuk společně zopakují. Pak obcházejte uvnitř kruhu tak, aby každý žák, jeden po druhém, ze sebe vydal tento zvuk samostatně. Pokračujte, až se vystřídají všichni. Poté požádejte nějakého dobrovolníka, aby ze sebe vydal jiný zvuk, a ostatní ho budou napodobovat.

Vybídněte žáky, že zvuk mohou začít i oni. Může se také zkusit „tělesná vlna“, která spočívá v pohybu.

Sochy

Vyzvěte žáky, aby si vybrali partnera a rozdělili si role – jeden bude sochař a druhý socha. Úkolem sochaře je vytvarovat sochu do podoby, jak se asi socha cítí. Když je hotov, zeptá se sochař sochy, nakolik podoba odpovídá jejím pocitům. Poté si role vymění.

Zrcadloví dvojníci

1. Žáci vytvoří dvojice a postaví se proti sobě. Ve dvojici se označí za „A“ a „B“.
2. „A“ začnou dělat pomalé pohyby, aby je „B“ mohli zrcadlově kopírovat. Zdůrazněte, že se žáci mají pohybovat pomalu a plynule. Cílem je, aby se dvojice pohybovala synchronně. (Nikoliv aby jeden druhého pletl. Po několika pohybech si žáci vymění role.
3. Na závěr žáky vyzvěte, aby se zkusili pohybovat zcela stejně.



Doporučená literatura k zážitkové pedagogice

Canfield, Jack a Harold Clive Wells. *Hry pro zlepšení motivace a sebepojetí žáků: příručka pro učitele, vychovatele a rodiče*. Vyd. 2. Praha: Portál, 1997.

Drahanská, Petra. *Učení prožitkem*. Račice: Petra Drahanská, 2020.

Gintel, Allan, ed. *Zahrady pozemských radostí*. Praha: Gasset, 2019.

Hanuš, Milan, ed. *Instruktorský slabikář*. Praha: Nadační fond Gymnasion, 2016.

Hermochová, Soňa. *Hry do kapsy 9*. Praha: Portál, 2013.

Hilská, Veronika, ed. *Zlatý fond her IV*. Praha: Portál, 2013.

Hora, Petr, ed. *Prázdniny se šlehačkou*. Mladá fronta, 1984.

Hrkal, Jan a Radek Hanuš. *Zlatý fond her II*. Praha: Portál, 1998.

Jirásek, Ivo. *Zážitková pedagogika*. Praha: Portál, 2019.

Kaplan, Aleš, Dušan Bartůněk a Jan Neuman. *Skáčeme, běháme a hraje si*. Praha: Portál, 2015.

Karns, Michelle. *Jak budovat dobrý vztah mezi učitelem a žákem: zásady a cvičení*. Praha: Portál, 1995.

Pike, Graham a David Selby. *Cvičení a hry pro globální výchovu 2*. Praha: Portál, 2000.

Reitmayerová, Eva a Věra Broumová. *Cílená zpětná vazba: metody pro vedoucí skupin a učitele*. Praha: Portál, 2007.

Rabiňáková, Dana a Marek Mičienka, ed. *Konflikt, koření života: průvodce řešením konfliktů pro učitele a studenty středních škol*. 2., rev. vyd. Praha: Partners Czech, 2004.

Slejšková, Lucie. *Škola zážitkem*. Praha: Prázdninová škola Lipnice, 2013.

Smith, Charles A. *Třída plná pohody: 162 her zaměřených na výchovu ke spolupráci a citlivému jednání*. Vyd. 4. Přeložil Jiří Bumbálek. Praha: Portál, 2011.

Šimanovský, Zdeněk a Barbora Šimanovská. *Hry pro zdravý rozvoj osobnosti*. Praha: Portál, 2014.

Šimanovský, Zdeněk. *Hry pro zvládnutí agresivity a neklidu*. Praha: Portál, 2008.

Šmejkalová, Radka a Kateřina Schmidová. *Třída v pohodě*. Praha: Scio, 2015.

Vecheta, Vladimír. *Outdoor aktivity: 50 aktivit pro trénink, školení i zábavu*. Brno: Computer Press, 2009.

Zelinová, Milota. *Hry pro rozvoj emocí a komunikace*. Praha: Portál, 2011.

Zounková, Daniela. *Zlatý fond her III*. Praha: Portál, 2007.



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

Výzva Budování kapacit pro rozvoj škol II
Povinně volitelná aktivita č. 3, 4, 6 a 7

Zpráva o ověření programu v praxi

Závěrečná

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	CEDU – Centrum pro demokratické učení, o.p.s.
Registrační číslo projektu	CZ.02.3.68/0.0/0.0/16_032/0008093
Název projektu	Demokracie zážitkem
Název vytvořeného programu	III. Změníme svou školu: Zážitkový program pro žáky 6. - 7. ročníku ZŠ (3x8h mimo školu)
Pořadové číslo zprávy o realizaci	2.

II.

Místo ověření programu	Datum ověření programu	Cílová skupina, s níž byl program ověřen ¹
Bartošovice v Orlických horách chata Neratov	3. – 5. 12. 2018	17 žáků 7. ročníku ZŠ Jablonné
Areál Kolštejn, obec Branná, Jeseníky	15. - 17. 5. 2019	25 žáků 7. ročníku ZŠ Trávník
Areál U mlýna Jedlová 200 - Stará Voda 353 01 Mariánské Lázně	28. - 30. 5. 2019	20 žáků 6. ročníku ZŠ Dolní Žandov

¹ Uveďte stručně charakteristiku a velikost skupiny (např. 25 žáků 7. ročníku ZŠ apod.) a název organizace.



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



1



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



III.

1. Stručný popis procesu ověření programu

a) Jak probíhalo ověření programu (organizace, počet účastníků, počet realizátorů atd.)?

Příprava ověření vzdělávacího programu probíhala od září 2018. Manažer klíčové aktivity s koordinátorkou škol začali připravovat program, zjišťovat potřeby zapojené školy, nastavovat evaluaci ověřování s evaluátorem a konzultovat program s didaktickým konzultantem tak, aby co nejvíce odpovídal identifikovaným potřebám školy.

S navrženým programem zážitkového kursu „Změníme svoji školu“ byli následně seznámeni dva lektoři, kteří ho vedli. Na metodickou správnost ověřování na místě dohlížel manažer aktivity a didaktický konzultant, který program po celou dobu sledoval. Současně program se školou z organizačního a logistického hlediska zajišťovala koordinátorka škol. Ověřování se tedy zúčastnilo 5 realizátorů.

Ověřování samotného se zúčastnilo 17 žáků ze 7. ročníku ZŠ Jablonné nad Orlicí, 25 žáků ze 7. ročníku ZŠ Trávník, Přerov a 20 žáků z 6. ročníku ZŠ Dolní Žandov.

b) Jaký byl zájem cílové skupiny?

Celkově zájem škol o ověřování programů rozvíjejících kompetence pro demokratickou kulturu právě u nich ve škole byl enormní. Ještě před začátkem projektu jsme oslovili školy, které s CEDU v minulosti spolupracovaly. Ozvalo se jich dokonce víc, než můžeme v rámci 18 ověřování, jež jsou v projektu naplánovány, pokrýt.

Zájem cílové skupiny – žáků z 6. - 7. ročníku ZŠ – byl poměrně veliký. Nakonec se po dohodě se školou ověřování účastnili žáci ze 7. ročníku škol ZŠ Trávník a ZŠ Jablonné a ze 6. ročníku ZŠ Dolní Žandov.

c) Jaká byla reakce cílové skupiny?

Cílová skupina – žáci 7. ročníku ZŠ – reagovala na ověřovaný program nadšeně. V průběhu kursu byli žáci aktivní a velmi kreativní. Při společné závěrečné reflexi kurs vyzdvihovali, protože „takovéto programy na školních akcích obvykle nezažívají.“

Cílová skupina – žáci 6. ročníku ZŠ – reagovala na program také velmi kladně. V průběhu kursu byli žáci aktivní a soustředění. Při společné závěrečné reflexi kurs hodnotili pozitivně, protože „bylo skvělé vydat se společně na Měsíc a zažít kosmonauty (pozn. spolužáky) v úplně nových situacích.“

Z písemné zpětné vazby od žáků vyplývá, že se jim program velmi líbil, zkusili si spolupracovat i s těmi spolužáky, s nimiž obvykle tolik do kontaktu nepřijdou. Dále si vyzkoušeli efektivně rozdělovat role v týmu a plánovat společně projekty/ úkoly. Hodně se toho naučili a zažili nečekané situace, trochu se báli a překonávali. Na samotném programu kursu by žáci nic neměnili.



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



2



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



109

2. Výsledky ověření

- *Výčet hlavních zjištění/problémů z ověřování programu:*

Cíle programu:

- o Účastníci programu díky zážitkovým aktivitám zaměřeným na řešení problémových situací rozvíjejí vlastní odpovědnost a skupinovou spolupráci.
- o Účastníci programu posílí schopnost dělit si efektivně role při realizaci vlastních projektů a aktivně tak proměňovat školní prostředí.

Vzhledem k tomu, že se program odehrává mimo školu, rozhodli jsme se vymyslet pro celý kurs jednotlivé legendy. Tou se stalo Apollo 13 a cesta jeho posádky na Měsíc a zpátky na Zem. Do legendy uvádíme žáky okamžitě po příjezdu na místo, aby je provázela od prvních sekund pobytu. Pro potřeby legendy byly sestříhány části filmu Apollo 13 (Ron Howard, 1995), které se na příslušných místech zařazovaly do programu. Je dobré mít je připraveny (sestříhány) předem, program neztrácí dynamiku hledáním a stopováním celého filmu. Všechny aktivity byly do této legendy rámovány, což velmi pozitivně rezonovalo u žáků, kteří na takovou hru přistoupili a vývoj legendy s nadšením sledovali.

První den, dopoledne – seznamování, poznávání sebe sama a ostatních spolužáků:

Výborně zafungovala seznamovací aktivita *Zelená karta*, která je pro takto starší žáky (7. ročník) proveditelná, protože si snáze zapamatují větší množství informací. Žáci i didaktický konzultant na závěr u této aktivity kvitovali, že si i díky ní uvědomili, jak povrchně se mnohdy znají na to, že spolu chodí sedm let do jedné třídy. Didaktický konzultant se však mimo to domníval, že dotazník je přece jen možná příliš osobní – zaměřený na rodinné zázemí. A protože žáci pocházejí často z neúplných rodin, mohlo by je sdílení těchto informací trápit. Proto upravíme dotazník tak, aby byl pro žáky zajímavý, ale vyvaroval se potenciálnímu emocionálnímu zranění.

Pro žáky 6. ročníku ZŠ Dolní Žandov jsme zařadili seznamovací aktivitu *Kdo má rád*, protože žáci byli mladší než v případě 7. ročníků a navíc u ní nehrozí, že se dotkne potenciálně bolavého tématu (rodinné vztahy apod.)

První den, odpoledne – „Astronautské zkoušky“ fyzické kooperační aktivity:

Odpoledne jsme zaměřili na spolupráci při fyzických výkonech. Zařadili jsme aktivity na obratnost, výdrž a sílu, které žáci plnili po skupinách. Museli se tedy dohodnout, jak si rozdělí role v týmech a jak naloží s vlastními silami. Společný fyzický prožitek stmelil menší skupiny a žáci si vytvořili silný pocit sounáležitosti s „kosmonauty z vlastní posádky.“ Odpolední aktivita *Miny* už nebyla fyzická, ale strategická (didaktický konzultant upozorňoval na to, že žáci byli poměrně unavení) a stavěla na integrované odpovědnosti žáků za skupinový výsledek. Žáci byli evidentně schopni využít postřehy ohledně vlastního týmu z předchozích aktivit.

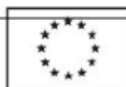
První den, večer – „Příprava skafandrů“ zklidnění a zaměření na týmovost:

Na večer jsme zvolili kreativní aktivitu. V odpoledních týmech žáci dostali za úkol sestrojít co nejlepší skafandr, který následně procházel několika zátěžovými testy. Kromě módní přehlídky a praktické zkoušky (napsat a odeslat zprávu z mobilu) jsme přidali několik dalších zátěžových zkoušek, které skafandr musí vydržet (skok ze židle, běh trasy, vodotěsnost).

Pro večerní zklidnění se kreativní soustředění a prezentace skafandru velmi hodily, žáci pracovali nadšeně a soustředěně.

Druhý den, dopoledne – spolupráce a řešení problémů:

Zařadili jsme venkovní „běhací“ aktivity. V první mapovali žáci Měsíc a museli vymyslet strategii, jak v časovém limitu sehnat co nejvíce fotek Měsíce. Soustředili se na vymyšlení co nejefektivnější strategie, kterou následně uplatňovali v praxi. Druhá aktivita se týkala spolupráce a odpovědnosti, kdy každá skupina připravovala část mapy pro skupinu jinou. Zejména reflexe se zde povedla, protože žáci 6. a 7. třídy již jsou schopni jasně pojmenovat, jaký význam má spolupráce jinak soupeřících skupin.



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



3



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



Druhý den, odpoledne – spolupráce a řešení problémů:

Na odpoledne jsme zařadili pro žáky 7. ročníku prožitkovou aktivitu Den trifiků, která začala hned po konci polední pauzy. Měla proto podobný efekt jako kdybychom ji zařadili hned po ránu. Žáci byli ve svých vesmírných posádkách oslepeni a vždy jeden žák – průvodce měl za danou skupinu odpovědnost. Silný prožitek byl detailně reflektován a žáci oceňovali, že nikdy nic podobného nezažili.

Žáci 6. ročníku v tomto bloku začali aktivitou *Ratburger*, kde si žáci vyzkoušeli efektivní a neefektivní rozhodování a přidali další simulace a metody, jak může rozhodování ve skupině vypadat.

Druhý den, večer – spolupráce a řešení problémů:

Na závěr dne jsme pro žáky ZŠ Jablonné připravili simulaci, kdy se žáci ve stíněném prostoru (záchranného modulu) pokoušejí přistát zpátky na Zemi. Po tmě a ve stíněných podmínkách musí řešit několik úkolů a vyrovnat se s vlastním diskomfortem. Silná aktivita potřebuje poměrně pečlivé provedení – vhodný zatemněný prostor, ozvučení, megafon, apod. Bez těchto pomůcek nevyzní, či vyzní spíše trapně.

Pro žáky ZŠ Trávník jsme simulaci vynechali a zařadili aktivitu na soustředění *Zoom*, při které se žáci díky zvědavosti zvládnou soustředit i ve večerních hodinách.

Pro žáky 6. ročníku ZŠ Dolní Žandov jsme se místo simulace věnovali přemýšlení o tom, jakými projekty a iniciativami by žáci rádi podpořili a rozhýbali život ve škole. Žáci v menších týmech připravovali konkrétní školní projekty – což udrželo jejich pozornost a dalo prostor kreativitě. Večer jsme zakončili aktivitou *Slon* změřenou na různé pohledy. Díky této aktivitě si žáci udrželi pozornost. Jediná nejasnost byla ve vysvětlení některých pravidel, která část žáků pochopila rozdílně. Aktivitě ani skupinové dynamice to neškodilo, ale bylo by vhodné ohlídat stejné pochopení instrukcí.

Třetí den, dopoledne – reflexe, zvnitřnění prožitého:

Dopoledne bylo zaměřené na reflexi prožitých aktivit a vztahení prožitého k normálnímu životu – co nás jako třídu čeká v roce 2019? A co a kdy můžeme použít z věcí, které jsme se během prožitkového kursu naučili? Reflexi je nutné velmi podrobně připravit, naplánovat si otázky, které druhý lektor může intuitivně doplňovat podle aktuálních vyjádření žáků.

Přidali jsme závěrečnou prožitkovou aktivitu na posílení týmového ducha a spolupráce (*Přechod třídy*), aby žáci na závěr programu zažili významný úspěch.

- *Návrhy řešení zjištěných problémů:*

Cíle programu – díky možnosti vyjet mimo školu je poměrně snadné cíle naplnit. Žáci se během kooperačních aktivit v přírodě dotknou všech vytyčených oblastí.

Legenda Apollo 13 funguje dobře – bylo by dobré sestříhat části stejnojmenného filmu a některé aktivity uvádět nebo zakončovat těmito filmovými ukázkami.

První den, dopoledne – seznamování, poznávání sebe sama a ostatních spolužáků:

U aktivity *Zelená karta* upravit dotazník tak, aby byl pro žáky zajímavý, ale vyvaroval se potenciálnímu emocionálnímu zranění. Podle věku ztížit dotazník, který se o sobě žáci učí. Zařadit alternativní aktivitu k *Zelené kartě*, a to např. vyzkoušenou *Kdo má rád*.

První den, odpoledne – „Astronautské zkoušky“ fyzické kooperační aktivity:

Aktivity na obratnost, výdrž a sílu je dobré předem konzultovat s učiteli, aby se odhadla fyzická kondice přítomných žáků. V případě doporučení zkrátit aktivity zaměřené na *fyzické výkony* a následně zařadit *úkoly kooperační* nebo *strategické*, které jsou méně fyzicky náročné a soustředí pozornost žáků na společné řešení úkolu/ problematické situace.

První den, večer – „Příprava skafandrů“ zklidnění a zaměření na týmovost:

Kreativní aktivita dobře zapadá do večerního programu. Avšak přidáme několik dalších zátěžových zkoušek, které skafandr musí vydržet (skok ze židle, běh trasy, vodotěsnost). Také připravíme a



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



4



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



111

Žákům nabídneme větší množství materiálu.

Druhý den, dopoledne – spolupráce a řešení problémů:

Pro druhý den jsou dvě běhací aktivity skoro příliš. Žáci nejsou tolik motivováni a mohou být unavení. Proto před fyzickou aktivitou venku (*Pexeso*) zařadit jednu kooperačně-strategickou aktivitu, např. *Stavění modulu*.

Druhý den, odpoledne – spolupráce a řešení problémů:

Aktivitu *Den třídní* zařazovat podle věku žáků (více vyzní a užijí si ji starší žáci). Rozhodně je však nosná a patří k nejsilnějším v programu. Dobře zvážit její přesun na ráno/ dopoledne, kdy může mít ještě větší účinek (žáci by se probudili oslepení).

Lze ji také propojit s aktivitou *Ratburger*, kde si žáci mohou vyzkoušet dopady efektivního a neefektivního rozhodování. A touto aktivitou otevřít téma změn/ projektů ve škole (více naplňuje cíle programu).

Druhý den, večer – spolupráce a řešení problémů:

Zařadit aktivitu, kde žáci uplatní poznatky a dovednosti z předchozích dní, zejména odpoledne. Tedy malý projekt, v němž si efektivně rozdělí role, budou společně rozhodovat a dokážou něco změnit.

Simulační aktivita *Záchranný modul* potřebuje významnou přípravu prostoru. Bez toho nevykne. Nebudeme ji tedy zařazovat. Naopak lze zařadit aktivitu na soustředění *Zoom*.

Třetí den, dopoledne – reflexe, zvnitřnění prožitého:

Přidat jednu nebo dvě závěrečné prožitkové aktivity (*šifrovací hra* a následně *Přechod třídy*) na posílení týmového ducha a spolupráce, aby žáci na závěr programu zažili úspěch ze své spolupráce.

Vyhradit dopoledne společné reflexi se jeví po dvou intenzivně strávených dnech jako produktivní. Žáci měli co říci, vyjadřovali se ke všem aktivitám a zároveň byla možnost zakončit i legendu celého kursu.

- *Bude/byl vytvořený program upraven?*

Vytvořený program kursu byl detailně konzultován s realizátory, didaktickým konzultantem, evaluátorem a v realizačním týmu. Všechny podněty byly zohledněny a jsou zapracovávány do programu.

- *Jak a v kterých částech bude program na základě ověření upraven?*

Legenda: budou připraveny (sestříhány) filmové ukázky.

První den, dopoledne – seznamování, poznávání sebe sama a ostatních spolužáků:

Ztížíme dotazník pro *Zelenou kartu* a upravíme ho tak, aby byl pro žáky zajímavý, ale vyvaroval se potenciálnímu emocionálnímu zranění.

První den, odpoledne – „Astronautské zkoušky“ fyzické kooperační aktivity:

Aktivity *na obratnost, výdrž a sílu* předem konzultujeme s doprovázejícími pedagogy, aby se odhadla fyzická kondice přítomných žáků. Kromě aktivit zaměřených na fyzické výkony zařadíme i strategické úkoly, které jsou méně běhací.

Zařadíme alternativní aktivitu k *Zelené kartě*, a to např. vyzkoušenou *Kdo má rád*.

U závěrečné aktivity *Miny* nebudeme povzbuzovat jednotlivé týmy k přílišné řevnivosti vůči ostatním.

První den, večer – „Příprava skafandrů“ zklidnění a zaměření na týmovost:

Připravit záložní materiál na skafandry. Přidáme několik dalších zátěžových zkoušek, které skafandr musí vydržet (skok ze židle, běh trasy, vodotěsnost).



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



5



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



112

Druhý den, dopoledne – spolupráce a řešení problémů:

Před fyzickou aktivitou venku (Pexeso) zařadíme jednu kooperačně-strategickou aktivitou, např. *Stavění modulu*.

Druhý den, odpoledne – spolupráce a řešení problémů:

Možná přesunout aktivitu *Den třídní* na ráno/ dopoledne, kdy může mít ještě větší účinek (žáci by se probudili oslepení). Obecně ji budeme zařazovat podle věku a vyspělosti žáků (více vyzní a užijí si ji spíše starší žáci).

Odpoledne postavíme na aktivitě *Ratburger*. A touto aktivitou otevřeme téma změn/ projektů ve škole (více naplňuje cíle programu).

Druhý den, večer – spolupráce a řešení problémů:

Pro aktivitu *Záchranný modul* věnovat velkou péči přípravě prostoru, nebo ji nezařazovat. Po předchozím ověřování jsme se dohodli, že tuto simulaci nahradíme aktivitou, která se přímo věnuje cílům programu. Zařadíme aktivitu, kde žáci uplatní poznatky a dovednosti z předchozích dní, zejména z odpoledne. Tedy malý projekt, v němž si efektivně rozdělí role, budou společně rozhodovat a dokážou něco změnit. Možnost zařadit aktivitu na soustředění *Zoom*.

Třetí den, dopoledne – reflexe, zvnitřnění prožitého:

Přidáme jednu nebo dvě závěrečné prožitkové aktivity na posílení týmového ducha a spolupráce. Na reflexi prožitých aktivit a vztahení prožitého k normálnímu životu nic měnit nebudeme.

3. Hodnocení účastníků a realizátorů ověření²*a) Jak účastníci z cílové skupiny hodnotili ověřovaný program?*

Program byl hodnocen velmi kladně. V první řadě bylo kladně hodnoceno to, že program byl přizpůsobený dané cílové skupině, a to především s ohledem na problémy, se kterými se žáci tohoto věku běžně potýkají (nejmladší na druhém stupni, nástup puberty, apod.).

Program byl také hodnocen jako velmi komplexní. A to nejen včetně klíčových aktivit, ale i z hlediska běžných organizačních záležitostí, včetně vhodně zvolené délky kurzu.

Právě toto bylo primárním tématem hodnocení.

Každá z aktivit přispívala ke stanovenému cíli jinak. Žáci si mohli zažít mnoho situací, které je stavěly do různých rolí, a to především do takových rolí, které běžně nezažívají.

Kladně bylo rovněž hodnoceno to, že kurz velmi cíleně žáky obohacuje a posiluje v dovednostech týkajících se vzájemného naslouchání, respektování pravidel, spolupráce a vzájemné pomoci. Kromě obohacení žáků však program pomohl zviditelnit, jak jsou žáci schopni řadu úkolu řešit sami, bez pomoci a instrukcí od učitelů či lektorů. Jinými slovy přispěl k uvědomění, že žáci nepotřebují vždy pomocnou ruku, která se navíc často stává spíše „vodící“ rukou, která jim vnucuje cizí pohled na zvládnutí dané situace. V podstatě se jedná o vedlejší efekt daného kurzu, nicméně se jedná o velmi důležitý efekt.

Rovněž velmi kladně bylo hodnoceno, že lektori pečlivě sledovali celý průběh kurzu a pružně reagovali na potřeby dané skupiny. Byla zdůrazňována zásadní role organizačního týmu a lektorů kurzu.

Žáci samotní kvitovali s nadšením pestrost programu, kdy si každý mohl vybrat, co z aktivit mu bude sedět. Pozitivně hodnotili, že si vyzkoušeli nové role a objevili své nové silné stránky. Moc se jim líbilo zapojení legendy a filmu do celkového programu.

b) Co bylo v programu hodnoceno v rámci ověřovací skupiny nejlépe?

Velmi kladně bylo hodnoceno rozvržení jednotlivých aktivit s ohledem na místo realizace dané

² Vychází z evaluačních dotazníků žáků, učitelů, realizátorů programů – pracovníků neformálního vzdělávání či záznamů z rozhovorů s dětmi, které příjemce uchovává pro kontroly na místě.



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



6



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



113

aktivity a s ohledem na různý charakter aktivit. V prvním případě se jedná o střídání aktivit, které se odehrávaly uvnitř a aktivit, které se realizovaly venku. Právě střídání míst přispělo k dobré dynamice kurzu a pomáhalo eliminovat únavu žáků. Vyzdvihovalo bylo i zaměření kurzu, neboť dle zúčastněných cílů přesně na to, co je v současnosti u žáků potřeba posilovat (spolupráce, komunikace a tvorba a respekt pravidel). Rovněž velmi kladně bylo hodnoceno střídání kreativních a logických úkolů, neboť na jednu stranu umožňovalo vyniknout různě zaměřeným žákům, a na stranu druhou toto střídání přispívalo k vyrovnanému zapojení všech zúčastněných.

Nejlépe byly hodnoceny kooperační aktivity (*Korýtko, Klávesnice a Projekt vajíčko*) a především reflexe, která je klíčovou součástí programu. U prvních dvou zmíněných aktivit bylo vyzdvihovalo, že obě aktivity vyžadovaly aktivní zapojení všech zúčastněných, Projekt vajíčko navíc vyžadoval velkou míru spolupráce. U všech aktivit bylo kladně hodnoceno právě to, jak žáky uváděly do různých rolí, což jim umožňovalo pochopit řadu různých situací z odlišných perspektiv. V této souvislosti byly vyzdvihovány reflexe daných aktivit. Právě zvědomění a okamžitá reflexe toho, k čemu daná aktivita směřovala a jak se snažila působit na žáky, bylo vnímáno jako podstatné a formativní. Žáci tak získali možnost si okamžitě uvědomit, co se dělo, jak v dané situaci a roli reagovali a proč tak činili. V důsledku bylo toto hodnoceno jako aktivita, která velmi přispívala k budování a posilování vlastní odpovědnosti.

Žákům se líbily zejména všechny venkovní aktivity – fyzické, běhací a Den trfidů.

Dále vyzdvihovali, že si mohli zkusit spolupracovat i s těmi spolužáky, s nimiž obvykle tolik do kontaktu nepřijdou.

Žákům se líbila i část programu zaměřená na rozhodování – popisovali, že je nenapadlo, jak náročné může být společné rozhodování a jak málo se s ním v běžném životě setkávají.

c) *Jak byl hodnocen věcný obsah programu?*

Jak již bylo naznačeno výše, věcný obsah programu byl hodnocen kladně, a to především v rovině toho, že každá z realizovaných aktivit rozvíjela určitou dovednost. Toto bylo hodnoceno jako největší přínos kurzu (spolu s výše uvedeným), tj. cílené zařazení různých aktivit, které tím, jak byly poskládány v jeden celek, tvořily efektivní výukový program. Výborné bylo to, že se všichni žáci aktivně zapojovali do všech aktivit, které absolvovali (běžně je, že se vždy část žáků aktivit zdrží a nijak se nezapojuje). Účastníci neuváděli konkrétní aktivity, které by hodnotili jako velmi užitečné, či naopak jako problematické, ale vyjmenovali je všechny a u každé z nich poukazovali na to, jak přispívají k naplnění cílů kurzu. Ani ve vztahu k náročnosti programu či jednotlivých aktivit nezaznělo, že by kurz měl být redukován o konkrétní aktivity. Aktivity byly dobře rozprostřeny v rámci celého programu, jak již bylo zmíněno, organizátoři průběžně reagovali na aktuální stav žáků, tj. na to, zda byli unavení, zda např. byli hladoví apod.

Organizátorům se tedy dařilo průběžně reagovat na potřeby žáků a díky tomu udržet vysoké nasazení a soustředěnost žáků, především však jejich zájem.

d) *Jak bylo hodnoceno organizační a materiální zabezpečení programu?*

Organizační a materiální zabezpečení programu bylo hodnoceno kladně, a to především díky již několikrát zmiňované pozornosti organizátorů. Po celou dobu kurzu organizátoři dbali o to, aby se žáci cítili dobře. Pokud se objevily náznaky únavy, organizátoři zařadili jinou aktivitu, která umožnila žákům zvolnit v nasazení a odpočinout si, případně pokud žáci byli dlouho na jednom místě bez pohybu, zařadili organizátoři aktivitu, která více spoléhala na pohybové aktivity apod.

e) *Jak byl hodnocen výkon realizátorů programu?*

Výkon realizátorů byl hodnocen jako bezchybný. Oceňováno bylo, že program byl perfektně připravený, každý z týmu realizátorů přesně věděl, co má dělat, a tak i činil.

Bylo vyzdvihovalo to, že lektoři a další členové týmu vždy ochotně komunikovali s žáky, a to nejen



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



7



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



114

v rámci aktivit, ale i mimo ně během různých situací. Realizační tým se díky tomu těšil velké důvěře (nejen) ze strany žáků. Zároveň s tím bylo kladně hodnoceno, že realizační tým přistupoval k žákům citlivě.

f) Jaké měli účastníci výhrady/připomínky?

Účastníci kurzu měli připomínky k náročnosti programu. Nešlo o to, že by program byl nevhodně připravený, měl špatnou strukturu či byl špatně realizován, ale o to, že byl velmi obsáhlý a komplexní a tudíž náročný. Žáci bývali odpoledne/v podvečer unaveni, což se projevovalo i na jejich soustředění apod. Rovněž byly zmíněny dvě připomínky k aktivitám. U aktivity *Zelená karta* bylo zmíněno, že otázky týkající se rodiny mohou být problematické vzhledem k tomu, že řada dětí pochází z rodin, které jsou např. neúplné, či ve kterých se vyskytují nějaké problémy.

V případě jedné z aktivit zazněla výhrada, resp. pochybnost o tom, zda žáci porozuměli instrukcím k aktivitě „Slon“ (skládání jednoho obrazu z více různých pohledů). I přes to, že toto vyvolalo diskusi, nejednalo se o negativní zhodnocení či výhradu, ale o doporučení a ujištění se, že všichni dané instrukce pochopili (alespoň přibližně) stejně. Jako připomínka zaznělo i to, že některé aktivity byly některým zkušenějším žákům (skautům) již známy, takže byly např. méně pozorní či ochotní se zapojovat. Nejednalo se však o tak zásadní problém, že by nějakým způsobem narušil průběh programu či výrazně přispěl k negativnímu hodnocení programu.

g) Opakovala se některá výhrada/připomínka ze strany účastníků častěji? Jaká?

Opakovaně zaznívala výhrada pouze u žáků ze ZŠ Trávník k náročnosti programu, a to ve vztahu k tomu, že žáci byli hodně unaveni, což se na konci prvních dvou dnů projevilo vždy ke konci programu.

U ZŠ Jablonné a Dolní Žandov se žádná z výše uvedených výhrad se neopakovala.

h) Budou případné připomínky účastníků zapracovány do další verze programu? Pokud ne, proč?

Všechny připomínky pečlivě shromažďujeme a následně zapracováváme do další, následně do finální verze programu.

i) Jak byl program hodnocen ze strany realizátorů programu?

Realizátoři byli s ověřováním programu spokojeni. Po organizační stránce vše proběhlo k velké spokojenosti. Z programového hlediska jsme ověřování vnímali jako vyzkoušení úplně první verze, pak druhé s drobnými úpravami na základě předchozích ověřování programu, a konečně i třetí verze programu. Současně nová slabší místa jsme díky třetímu ověřování identifikovali a pracujeme na jejich vyladění a celkovém zlepšení pro finální verzi programu.

j) Navrhují realizátoři úpravy programu, popř. jaké?

Úpravy programu jednoznačně navrhujeme, většinu jsme na základě zpětné vazby přímých realizátorů ověřování popsali výše, v bodu 2 – výsledky ověření.

k) Budou tyto návrhy realizátorů zapracovány do další verze programu? Pokud ne, proč?

Návrhy rozhodně byly zapracovány do každé další verze ověřování, aby se ukázalo, zda byly podniknuté úpravy účinné. Taktéž budou zapracovány do finální verze programu.



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



8



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



115

l) *Konkrétní výčet úprav, které budou na základě ověření programu zpracovány do další/finální verze programu:*

Legenda: budou připraveny (sestříhány) filmové ukázky.

První den, dopoledne – seznamování, poznávání sebe sama a ostatních spolužáků:

Ztížíme dotazník pro *Zelenou kartu*.

Zařadíme alternativní aktivitu k *Zelené kartě*, a to např. vyzkoušenou *Kdo má rád*.

První den, odpoledne – „Astronautské zkoušky“ fyzické kooperační aktivity:

Zkrátíme aktivity zaměřené na *fyzické výkony* (zařadíme např. tři po 30 minutách) a následně zařadíme *úkoly kooperační nebo strategické*.

Pro použití aktivity *Zelená karta* upravíme dotazník tak, aby některá ze sdílených informací potenciálně nezranila žádného přítomného žáka.

U závěrečné aktivity *Miny* nebudeme povzbuzovat jednotlivé týmy k přílišné řevnivosti vůči ostatním.

První den, večer – „Příprava skafandrů“ zklidnění a zaměření na týmovost:

Připravíme a žákům nabídneme větší množství materiálu.

Přidáme několik dalších zátěžových zkoušek, které skafandr musí vydržet (skok ze židle, běh trasy, vodotěsnost).

Druhý den, dopoledne – spolupráce a řešení problémů:

Před fyzickou aktivitou venku (*Pexeso*) zařadíme jednu kooperačně-strategickou aktivitou, např. *Stavění modulu*.

Druhý den, odpoledne – spolupráce a řešení problémů:

Aktivitu *Den třídní* budeme zařazovat podle věku a vyspělosti žáků (více vyzní a užijí si ji spíše starší žáci).

Odpoledne postavíme na aktivitě *Ratburger*. A touto aktivitou otevřeme téma změn/ projektů ve škole (více naplňuje cíle programu).


Druhý den, večer – spolupráce a řešení problémů:

Simulaci nahradíme aktivitou, která se přímo věnuje cílům programu. Zařadíme aktivitu, kde žáci uplatní poznatky a dovednosti z předchozích dní, zejména z odpoledne. Tedy malý projekt, v němž si efektivně rozdělí role, budou společně rozhodovat a dokážou něco změnit.

Pokud zařadíme aktivitu *Slon*, tak budeme dbát na jasné vysvětlení pravidel.

Třetí den, dopoledne – reflexe, zvnitřnění prožitého:

Přidáme jednu nebo dvě závěrečné prožitkové aktivity na posílení týmového ducha a spolupráce.

	Jméno, příjmení, titul	Datum a místo	Podpis
Zpracoval/a	Terezie Vávrová, Mgr.	21. 6. 2019	



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



9



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



116

7 Příloha č. 4 – Odborné a didaktické posudky programu

Výzva Budování kapacit pro rozvoj škol II
Povinně volitelná aktivita č. 7

Odborný a didaktický posudek programu

I.

Příjemce	CEDU – Centrum pro demokratické učení, o.p.s.
Registrační číslo projektu	CZ.02.3.68/0.0/0.0/16_032/0008093
Název projektu	Demokracie zážitkem
Název vytvořeného programu	Změníme svoji školu: pro žáky 6. - 7. roč. ZŠ (3x8h mimo školu)
Pořadové číslo zprávy o realizaci, ke které je posudek dokládán	2.

II.

1. Celkové zhodnocení programu
a) <i>Je název programu srozumitelný a vyjadřuje jeho obsah?</i> „Změníme svoji školu: pro žáky 6. - 7. roč. ZŠ (3x8h mimo školu)“ Název je srozumitelný a zcela vyjadřuje obsah kursu.
b) <i>Odpovídá název programu názvu, který příjemce uvedl do přílohy žádosti o podporu Přehled vytvářených programů a zvolených tematických oblastí?</i> Ano.
c) <i>Je jasně stanoven cíl programu?</i> Ano, cíle programu jsou jasně vytyčeny na začátku programu.
d) <i>Je dosažení vzdělávacího cíle programu reálné?</i> Považuji dosažení vzdělávacích cílů tohoto programu za reálné.
e) <i>Je vzdělávací cíl stanoven v souladu s Kompetencemi pro demokratickou kulturu – viz kap. 2 Pravidel pro žadatele a příjemce – specifická část?</i> Ano, vzdělávací cíle programu jsou stanoveny v souladu s KDK.

1



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



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



f) *Pokud je program určen dětem a žákům, jsou rozvíjeny odpovídající klíčové kompetence? Je vzdělávací cíl stanoven v souladu s příslušným RVP?*

Ano, v programu jsou vyjmenovány klíčové kompetence, které program rozvíjí, a jsou podle RVP.

g) *Pokud je program určen pedagogům, odpovídá vzdělávací cíl programu potřebám jejich pedagogické praxe?*

h) *Je jasně stanovena cílová skupina?*

Ano, žáci 6. - 7. roč. ZŠ.

i) *Odpovídá zvolená cílová skupina programu údaj, který uvedl příjemce do přílohy žádosti o podporu Přehled vytvářených programů a zvolených tematických oblastí?*

Ano, odpovídá.

j) *Odpovídá zaměření a obsah programu zvolené cílové skupině?*

Program odpovídá zaměřením i obsahem aktivit zvolené cílové skupině ve všech hlediscích.

k) *Pokud se jedná o program s uzpůsobením pro žáky se SVP ve smyslu společného vzdělávání, je splněna podmínka, že jej mohou žáci se SVP bez problému absolvovat?*

l) *Odpovídá obsah a pojetí programu Kompetencím po demokratickou kulturu a pojetí aktivity č. 7 ve výzvě?*

Ano, obsah modelu KDK odpovídá. Odpovídá i stanovení výzvy a aktivity č. 7.

m) *Není koncepce programu v rozporu s pojetím Kompetencí po demokratickou kulturu a pojetím aktivity č. 7 ve výzvě?*

Program není v rozporu s KDK, ani pojetím aktivity č. 7.

n) *Odpovídá obsah programu zvolené tematické oblasti (viz kap. 5.2.4 Pravidel pro žadatele a příjemce – specifická část), kterou příjemce uvedl do přílohy žádosti o podporu Přehled vytvářených programů a zvolených tematických oblastí?*

Ano, odpovídá.

o) *Odpovídá hodinová dotace obsahu a cílům programu?*

Ano, odpovídá.

p) *Je program zpracován na dostatečné grafické úrovni s využitím vzoru přílohy pro vzdělávací program (viz vzor na webu MŠMT)?*

Ano, je podle šablony MŠMT.

2



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



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



q) *Je program zpracován ve všech částech, které obsahuje vzor přílohy pro vzdělávací program (viz vzor na webu MŠMT)?*

Ano, program je zpracován kompletně podle šablony MŠMT.

r) *Obsahuje program všechny povinné dílčí výstupy vzdělávacího programu tak, jak jsou uvedeny v popisu aktivity č. 7 v Pravidlech pro žadatele a příjemce – specifická část?*

Ano.

s) *Obsahuje program všechny povinné dílčí výstupy vzdělávacího programu minimálně tak, jak je příjemce uvedl v příloze žádosti o podporu Přehled klíčových výstupů k naplnění indikátorů projektu ESF?*

Ano.

t) *Proběhlo ověření programu dle podmínek uvedených v Pravidlech pro žadatele a příjemce – specifická část – viz kap. 2 a kap. 5.2.4?*

Podle všeho ano.

u) *Je součástí finální verze programu Zpráva o ověření programu v praxi (viz vzor na webu MŠMT)? Byly do finální verze programu skutečně zapracovány poznatky z ověření programu v praxi?*

Ano, závěrečná zpráva tam je.

v) *Vypořádal a zapracoval příjemce Vaše případné připomínky a návrhy, pokud jste je před vypracováním této finální verze posudku vnesl/a?*

Příjemce zapracoval vše, o čem jsme diskutovali.

w) *Jaké jsou slabé a silné stránky programu?*

Silné stránky:

1. Jedná se o prožitkový program. Nejde o znalosti a trénink nepoužitelných dovedností, ale o životu blízké zážitky.
2. Žáci se na tři dny ocitnou mimo školu.
3. Žáci si vyzkouší ve starém kolektivu nové role. Zažijí se jinak a budou mít možnost mezi sebou objevit nové lídry a kvality.
4. Lektoři/ realizátoři vedou reflexe. Výtěžnost zážitků bude tedy daleko větší. Žáci se skutečně něco naučí a pojmenují si, co to je.

Slabé stránky:

1. Na takovýto kurs nebude mít finance každá škola (otázka, kdo by měl program platit – zřizovatel, SRPŠ, rodiče?)

x) *Jak hodnotíte celkové zpracování programu a jeho kvalitu? Vložte slovní hodnocení. Pokud byste měl/a program ohodnotit známkou, jakou mu udělíte? Známkování jako ve škole, tj. od jedničky (nejlepší hodnocení) do pětky (nejhorší hodnocení).*

Program je skvělý a pestrý, má spád a vnitřní dynamiku. Vydat se na Měsíc s posádkou Apolla 13 bude žáky rozhodně bavit. Programu bych dal jedničku.

y) *Doporučujete program k realizaci tvůrcem programu?*

3



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



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



Ano.

z) *Doporučujete program k realizaci i dalšími subjekty?*

Ano.

2. Zhodnocení programu z odborného hlediska

a) *Je program ve všech dílčích výstupech zpracován kvalitně a na potřebné odborné úrovni?*

Ano, přijde mi zpracován velmi kvalitně.

b) *Je z odborného hlediska program koncipován logicky?*

Ano, program je logický. Řetězení aktivit dává smysl.

c) *Je program ve všech dílčích výstupech zpracován dostatečně přehledně?*

Ano.

d) *Jsou jednotlivé obsahové části programu propojeny, existuje potřebná návaznost jednotlivých obsahových celků?*

Ano.

e) *Odpovídá odborná úroveň programu současným poznatkům a je dostatečně aktuální?*

Ano. Program pracuje se zážitkovou pedagogikou, která je aktuální a školám neznámá.

f) *Je program z odborného hlediska zpracován v souladu s Kompetencemi pro demokratickou kulturu?*

Ano.

g) *Je program ve všech dílčích výstupech dostatečně podrobně rozpracován (tj. tak, aby mohl být bez problémů realizován bez dalšího doplňování obsahu učiva apod. i jiným subjektem, v jiné škole)?*

Ano. Domnívám se, že ho takto může realizovat kdokoliv, kdo si věří na to, realizovat program vystavěný na principech zážitkové pedagogiky.

h) *Je program ve všech dílčích výstupech zpracován tak, že je možná jeho bezproblémová přenositelnost (vyjma částí programu, které jsou popř. vázány na konkrétní region, konkrétní objekt atd., popř. obsahuje program varianty pro jiný region, objekt nebo metodický návod na možnou úpravu pro realizaci v jiném regionu, objektu apod.)?*

Ano, program jde udělat v jakémkoliv školicím areálu. Hlavně mimo školu.

i) *Pokud je program určen pedagogickým pracovníkům, je zpracován ve formě odpovídající požadavkům na akreditované programy DVPP: <http://www.msmt.cz/vzdelavani/dalsi-vzdelavani/akreditace-v-systemu-dvpp>?*

4



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



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



- j) Pokud je program určen pedagogickým pracovníkům a obsahuje distanční část, je zpracován dle akreditačních požadavků na programy DVPP s distanční částí: <http://www.msmt.cz/file/36202?>

- k) Je soubor odkazů na materiály, které byly pro danou problematiku vytvořeny v předchozích projektech, dostatečně rozsáhlý, jsou anotace výstižné a jsou odkazy funkční?

Ano.

- l) Je terminologie používaná ve všech dílčích výstupech na odpovídající odborné úrovni, popř. je v odůvodněných případech dostatečně vysvětlena?

Ano.

- m) Obsahuje program potřebné odkazy na použité zdroje?

Ano.

- n) Jsou citace uváděny v souladu s platnou normou?

Ano.

- o) Prošel program ve všech dílčích výstupech jazykovou korekturou?

Realizátoři tvrdí, že ano. Na jazykové vady jsem nenarazil.

- p) Je program ve všech dílčích výstupech na potřebné jazykové, stylistické a grafické úrovni?

Ano.

- q) Je program ve všech dílčích výstupech zpracován tak, že splňuje všechny požadavky uvedené v Kritériích kvality digitálních vzdělávacích zdrojů podpořených z veřejných rozpočtů: http://clanky.rvp.cz/wp-content/uploads/prilohy/21071/kriteria_kvality_digitalnich_vzdelavacich_zdroju.pdf?

Ano. Rozpor jsem nenašel.

- r) Doložil příjemce, jak nabídl program ke zveřejnění na portálech uvedených v Pravidlech pro žadatele a příjemce – specifická část?

Podle všeho ano.

- s) Jak hodnotíte celkovou odbornou úroveň programu?

Prožitkový program je vystaven kvalitně – program je pestrý, inovativní, rámovaný legendou. Reflexe aktivit jsou detailně popsány. Odborná úroveň programu mi přijde vysoká.

5



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



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



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



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

3. Zhodnocení programu z didaktického hlediska

a) Jsou zvolené metody, postupy a formy výuky/realizace programu vhodné?

Metody a postupy realizace vycházejí ze zážitkové pedagogiky, jejíž zásady a principy respektují. Pro žáky mi přijdou vhodné a dokonce doporučeníhodné. Program tvoří kompaktní celek.

b) Odpovídají zvolené metody, postupy a formy dané cílové skupině?

Ano.

c) Odpovídá obsah a odborná náročnost programu zvolené cílové skupině?

Ano.

d) Pokud je program určen pro děti a žáky, jsou zohledněny věkové zvláštnosti dané cílové skupiny?

Ano.

e) Pokud je program určen pro pedagogy, jsou z hlediska andragogiky zvoleny odpovídající formy výuky?

f) Je v programu zvolena a realizována vhodná forma motivace cílové skupiny?

Ano, program je pestrý a dynamický. Navíc rámovaný legendou. Žáci budou nadšení a motivovaní.

g) Jsou využity vhodné aktivizační metody?

Ano.

h) Jsou v programu využívány vhodné didaktické pomůcky?

Ano.

i) Je metodika programu zpracována na potřebné didaktické úrovni?

Ano.

j) Obsahuje program všechny potřebné materiály, prezentace, odborné texty, baterie příkladů dobré praxe, seznam doporučené literatury, internetové odkazy, klíče k listům úkolů, křížovek, kvízů, poznatky z ověření v praxi atd.?

Ano.

k) Jak hodnotíte celkovou didaktickou úroveň programu?

Zážitkový program mi přijde kvalitní a z didaktického hlediska má jak žákům, tak i přihlížejícím učitelům, rozhodně co nabídnout.

6



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




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



Případné další komentáře/poznámky k programu

Potvrzují soulad tohoto programu se zaměřením výzvy, se strategickými dokumenty, s pojetím Kompetencí pro demokratickou kulturu a s požadavky na výstupy aktivity č. 7, které jsou uvedeny v Pravidlech pro žadatele a příjemce – specifická část (navazující dokument výzvy Budování kapacit pro rozvoj škol II). Program je zpracován kompletně a je na potřebné odborné a didaktické úrovni.

	Jméno, příjmení, titul	Datum a místo	Podpis
Zpracoval/a	Mgr. Jaroslav Novák	20. 6. 2019	

7



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



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



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



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

Výzva Budování kapacit pro rozvoj škol II
Povinně volitelná aktivita č. 7

Odborný a didaktický posudek programu

I.

Příjemce	CEDU – Centrum pro demokratické učení, o.p.s.
Registrační číslo projektu	CZ.02.3.68/0.0/0.0/16_032/0008093
Název projektu	Demokracie zážitkem
Název vytvořeného programu	Změníme svoji školu: pro žáky 6. - 7. roč. ZŠ (3x8h mimo školu)
Pořadové číslo zprávy o realizaci, ke které je posudek dokládán	2.

II.

1. Celkové zhodnocení programu
<p>a) <i>Je název programu srozumitelný a vyjadřuje jeho obsah?</i></p> <p>Název prožitkového vzdělávacího programu „Změníme svoji školu: pro žáky 6. - 7. roč. ZŠ (3x8h mimo školu)“ je plně srozumitelný. Dále obsahuje všechny zásadní informace důležité pro pedagogy, kteří se rozhodují, zda s ním budou pracovat (pro koho je určen, kde bude realizován).</p>
<p>b) <i>Odpovídá název programu názvu, který příjemce uvedl do přílohy žádosti o podporu Přehled vytvářených programů a zvolených tematických oblastí?</i></p> <p>Ano, odpovídá.</p>
<p>c) <i>Je jasně stanoven cíl programu?</i></p> <p>Cíle programu jsou jasně stanoveny, specifikovány a uvedeny na začátku programu.</p>
<p>d) <i>Je dosažení vzdělávacího cíle programu reálné?</i></p> <p>Na dosažení cílů se organizátoři programu zaměřili poměrně pečlivě. V každém ověřování se účastníků a pozorovatelů ptali, zda cítí, že bylo cíle dosaženo. Aktivity ve finální verzi programu k naplnění cíle rozhodně přispívají, takže celkově se mi zdá dosažení deklarovaného vzdělávacího cíle reálné.</p>

1



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



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



- e) *Je vzdělávací cíl stanoven v souladu s Kompetencemi pro demokratickou kulturu – viz kap. 2 Pravidel pro žadatele a příjemce – specifická část?*

Vzdělávací cíle se zcela v intencích referenčního rámce Kompetence pro demokratickou kulturu zaměřují na rozvoj hodnot, postojů, dovedností a znalostí o světě. Během programu se přímo rozvíjí vzdělávací cíle zaměřené na spolupráci, odpovědnost, sebedůvěru a řešení konfliktů. Další cíle se program dotýká nepřímo při reflexích a vedlejších aktivitách.

Vzdělávací cíl programu „Změníme svoji školu“ je tedy stanoven v souladu s Kompetencemi pro demokratickou kulturu.

- f) *Pokud je program určen dětem a žákům, jsou rozvíjeny odpovídající klíčové kompetence? Je vzdělávací cíl stanoven v souladu s příslušným RVP?*

Autoři vyjmenovali, které klíčové kompetence program rozvíjí, jsou zcela v souladu s RVP.

- g) *Pokud je program určen pedagogům, odpovídá vzdělávací cíl programu potřebám jejich pedagogické praxe?*

Není.

- h) *Je jasně stanovena cílová skupina?*

Cílová skupina je jasně stanovena – žáci 6. - 7. roč. ZŠ.

- i) *Odpovídá zvolená cílová skupina programu údaj, který uvedl příjemce do přílohy žádosti o podporu Přehled vytvářených programů a zvolených tematických oblastí?*

Ano, odpovídá. Příjemce uvádí 6. – 7. ročník ZŠ.

- j) *Odpovídá zaměření a obsah programu zvolené cílové skupině?*

Tento prožitkový kurs ze zkušenosti zvolené cílové skupině odpovídá. Samozřejmě každý kolektiv funguje trochu jinak a žáci v něm mohou být různě vyspělí. Přesto si myslím, že aktivity jsou zvoleny vhodně a díky reflexím aktivit (jež jsou velmi podrobně a návodně rozepsány), lze zážitek z aktivit přizpůsobit jakkoliv vyspělé skupině.

- k) *Pokud se jedná o program s uzpůsobením pro žáky se SVP ve smyslu společného vzdělávání, je splněna podmínka, že jej mohou žáci se SVP bez problému absolvovat?*

Program není pro žáky se SVP.

- l) *Odpovídá obsah a pojetí programu Kompetencím po demokratickou kulturu a pojetí aktivity č. 7 ve výzvě?*

Celkové obsahové pojetí prožitkového programu „Změníme svoji školu“ odpovídá referenčnímu rámci Kompetence pro demokratickou kulturu i pojetí aktivity č. 7 výzvy Budování kapacit pro rozvoj škol II.

- m) *Není koncepce programu v rozporu s pojetím Kompetencí po demokratickou kulturu a pojetím aktivity č. 7 ve výzvě?*

Rozpor jsem neobjevil.

2



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



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



n) *Odpovídá obsah programu zvolené tematické oblasti (viz kap. 5.2.4 Pravidel pro žadatele a příjemce – specifická část), kterou příjemce uvedl do přílohy žádosti o podporu Přehled vytvářených programů a zvolených tematických oblastí?*

Obsah prožitkového programu odpovídá tematické oblasti kursu - Podpora demokratických hodnot, prevence extremismu, respekt ke kulturním odlišnostem, prevence xenofobie a dalších negativních jevů ve společnosti – a podporuje demokratické hodnoty, respekt k odlišnostem a slouží jako prevence negativních jevů ve společnosti.

o) *Odpovídá hodinová dotace obsahu a cílům programu?*

Hodinová dotace (program se odehrává v délce 3x8 hodin mimo školu) odpovídá obsahu kursu. Organizátoři během této doby mohou bez problémů naplnit cíle programu.

p) *Je program zpracován na dostatečné grafické úrovni s využitím vzoru přílohy pro vzdělávací program (viz vzor na webu MŠMT)?*

Ano, program je zpracován podle vzoru přílohy pro vzdělávací program.

q) *Je program zpracován ve všech částech, které obsahuje vzor přílohy pro vzdělávací program (viz vzor na webu MŠMT)?*

Ano, program je zpracován zcela podle vzoru přílohy pro vzdělávací program.

r) *Obsahuje program všechny povinné dílčí výstupy vzdělávacího programu tak, jak jsou uvedeny v popisu aktivity č. 7 v Pravidlech pro žadatele a příjemce – specifická část?*

Ano.

s) *Obsahuje program všechny povinné dílčí výstupy vzdělávacího programu minimálně tak, jak je příjemce uvedl v příloze Žádosti o podporu Přehled klíčových výstupů k naplnění indikátorů projektu ESF?*

Ano.

t) *Proběhlo ověření programu dle podmínek uvedených v Pravidlech pro žadatele a příjemce – specifická část – viz kap. 2 a kap. 5.2.4?*

Podle průběžných a závěrečných zpráv ověření programu proběhlo dle podmínek uvedených v pravidlech.

u) *Je součástí finální verze programu Zpráva o ověření programu v praxi (viz vzor na webu MŠMT)? Byly do finální verze programu skutečně zapracovány poznatky z ověření programu v praxi?*

Ano. Všechny zjištěné problémy a poznatky byly zapracovány do finální verze programu.

v) *Vypořádal a zapracoval příjemce Vaše případné připomínky a návrhy, pokud jste je před vypracováním této finální verze posudku vznesl/a?*

S příjemcem jsme diskutovali problematické části programu ještě během ověřování i po jeho třetím kole. Všechny mé připomínky vnímám jako zapracované do programu.

w) *Jaké jsou slabé a silné stránky programu?*

Jako silné stránky programu vnímám následující body:

3



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



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



- **Prožitkový program je realizován mimo školu:** což umožňuje žákům vystoupit za zaběhnutých školních kolejí a stereotypů a zažít něco nového, otevřít se aktivitám a třeba si vyzkoušet nové a pro sebe sama netradiční role.
- **Aktivity vychází ze zážitkové pedagogiky:** to je pro české školství poměrně nový pedagogický přístup, který se ve školách běžně nerealizuje (často i z časových důvodů). Zážitková pedagogika umožňuje žákům hlubší prožitek momentů, které se jim budou v životě dít (např. řešení problematických situací ve skupině). A díky příslušné reflexi si mohou tento zážitek důkladně rozebrat a integrovat do svého chování a prožívání reality.
- **Ke každé aktivitě je podrobně rozepsaná reflexe:** Model učení E-U-R vyzdvihuje důležitost reflexe pro jakékoli prožívané aktivity. Žáci by ve škole měli vědět, proč se učí a k čemu jim to bude, tedy naučit se reflektovat to, co si z dané hodiny či aktivity odnáší do dalšího života. Ve školní praxi na reflexi často nezbyvá čas, proto jako silnou stránku tohoto programu vnímám přítomnost reflexe po každé aktivitě a její detailní rozepsání v metodice programu.
- **Program má velmi silnou legendu:** Film Apollo 13 je silný příběh a jeho zpracování do programu kursu je nadšeně kvitováno účastníky. Dodává celým třem dnům nádech jedinečnosti.

Jako slabé stránky program naopak vnímám tyto skutečnosti:

- **Prožitková pedagogika je náročná na lektorské vedení:** Realizátor disponuje týmem zkušených a odborně vyškolených lektorů. Současně, bude-li program realizovat např. sama škola, mohou nastat situace, které učitelé neškolení v tomto pedagogickém směru nemusí zvládnout provést.
- **Program na 3x8 hodin může školám připadat dlouhý:** Dokážu si představit, že školy budou po organizátorech programu požadovat jeho jemné zkrácení tak, aby se i s cestou vešly do standardních pobytů mimo školu (odjezd od školy v 8.00, návrat třetí den kolem 15. hodiny).

- x) *Jak hodnotíte celkové zpracování programu a jeho kvalitu? Vložte slovní hodnocení. Pokud byste měla program ohodnotit známkou, jakou mu udělíte? Známkování jako ve škole, tj. od jedničky (nejlepší hodnocení) do pětky (nejhorší hodnocení).*

Realizátor si dal s programem práci a několikrát ho předělával tak, aby byl jasně zacílen, své cíle splňoval a to i v případě, že se některá z aktivit nepovede. V programu je tak množství pojistek pro případy, že něco nevyjde (např. protože jsou žáci unavení, nebo není vhodné počasí). Celkově se mi líbí, že je program velmi pestrý a střídají se strategické, kooperační, fyzické a kreativní aktivity. Žáci se tak nebudou nudit a skupina si udrží vysokou dynamiku.

Prožitkovému programu dávám 1.

- y) *Doporučujete program k realizaci tvůrcem programu?*

Rozhodně ano.

- z) *Doporučujete program k realizaci i dalšími subjekty?*

Program k realizaci dalšími subjekty rovněž doporučuji. Ovšem jak jsem zmínil výše, je třeba dbát na zkušenosti příslušných lektorů či pedagogů. Prožitková pedagogika je náročná disciplína.

4



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



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



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



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

2. Zhodnocení programu z odborného hlediska

a) *Je program ve všech dílčích výstupech zpracován kvalitně a na potřebné odborné úrovni?*

Ano, program je ve své šíři i detailu zpracován kvalitně a na potřebné úrovni.

b) *Je z odborného hlediska program koncipován logicky?*

Program má svou vnitřní logickou linku a rámec, kterého se drží. Podle mého názoru je koncipován logicky.

c) *Je program ve všech dílčích výstupech zpracován dostatečně přehledně?*

Program považuji za přehledný. Formát je dán celkovým pojetím šablony a její vnitřní strukturou.

d) *Jsou jednotlivé obsahové části programu propojeny, existuje potřebná návaznost jednotlivých obsahových celků?*

Obsahové části programu na sebe velmi vhodně navazují, organizátoři konstruktivisticky staví na prožitcích žáků. Domnívám se, že program má silnou tematickou i metodickou linku a jednotlivé části jsou šikovně propojeny.

e) *Odpovídá odborná úroveň programu současným poznatkům a je dostatečně aktuální?*

Program pracuje s nejnovějšími poznatky zážitkové pedagogiky, takže rozhodně je aktuální a respektující současné pedagogické trendy.

f) *Je program z odborného hlediska zpracován v souladu s Kompetencemi pro demokratickou kulturu?*

Program rozhodně je zpracován v souladu s Kompetencemi pro demokratickou kulturu.

g) *Je program ve všech dílčích výstupech dostatečně podrobně rozpracován (tj. tak, aby mohl být bez problémů realizován bez dalšího doplňování obsahu učiva apod. i jiným subjektem, v jiné škole)?*

Program je sepsán detailně a všechny potřebné metodické materiály a lektorské pomůcky jsou sepsány v příslušné příloze. Domnívám se, že takto půjde bez problémů realizovat i jiným subjektem. Jediné, čeho se obávám, aby měl onen subjekt i dostatečné zkušenosti, aby z prožitkových aktivit se žáky vytěžil maximum. Program bude i v nezkušených rukou z produktivní z hlediska vzdělávacích situací a cílů, ovšem může se stát, že nenaplní všechny předsevzaté cíle.

h) *Je program ve všech dílčích výstupech zpracován tak, že je možná jeho bezproblémová přenositelnost (vyjma částí programu, které jsou popř. vázány na konkrétní region, konkrétní objekt atd., popř. obsahuje program varianty pro jiný region, objekt nebo metodický návod na možnou úpravu pro realizaci v jiném regionu, objektu apod.)?*

Přenositelnost programu je bezproblémová. Stačí jakýkoliv objekt vhodný pro školy v přírodě.

i) *Pokud je program určen pedagogickým pracovníkům, je zpracován ve formě odpovídající požadavkům na akreditované programy DVPP: <http://www.msmt.cz/vzdelavani/dalsi-vzdelavani/akreditace-v-systemu-dvpp?>*

Netýká se.

5



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



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



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



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

- j) Pokud je program určen pedagogickým pracovníkům a obsahuje distanční část, je zpracován dle akreditačních požadavků na programy DVPP s distanční částí: <http://www.msmt.cz/file/36202?>

Netýká se.

- k) Je soubor odkazů na materiály, které byly pro danou problematiku vytvořeny v předchozích projektech, dostatečně rozsáhlý, jsou anotace výstižné a jsou odkazy funkční?

Soubor odkazů je obsáhlý, přestože je těžké si představit, kolik materiálů pro ZŠ v oblasti občanského vzdělávání vzniklo. Anotace pojmenovávají projekty a jejich materiály, odkazy fungují.

- l) Je terminologie používaná ve všech dílčích výstupech na odpovídající odborné úrovni, popř. je v odůvodněných případech dostatečně vysvětlena?

Domnívám se, že ano. Terminologie je odborná a přesto pro oblast vzdělávání pochopitelná.

- m) Obsahuje program potřebné odkazy na použité zdroje?

Ano, obsahuje. Je-li uvedena citace z knihy, je zdroj uveden správně.

- n) Jsou citace uváděny v souladu s platnou normou?

Ano, citace jsou uváděny v souladu s platnou normou.

- o) Prošel program ve všech dílčích výstupech jazykovou korekturou?

V programu nejsou překlepy, ani gramatické chyby. Domnívám se tedy, že program prošel jazykovou korekturou, jak tvrdí realizátoři.

- p) Je program ve všech dílčích výstupech na potřebné jazykové, stylistické a grafické úrovni?

Stylistická a jazyková úroveň je v pořádku. Grafickou stránku určuje pevně daná šablona.

- q) Je program ve všech dílčích výstupech zpracován tak, že splňuje všechny požadavky uvedené v Kritériích kvality digitálních vzdělávacích zdrojů podpořených z veřejných rozpočtů: http://clanky.rvp.cz/wp-content/uploads/prilohy/21071/kriteria_kvality_digitalnich_vzdelavacich_zdroju.pdf

Ano, program splňuje všechny požadavky uvedené v Kritériích kvality digitálních vzdělávacích zdrojů.

Je k dispozici pod veřejnou licenci na veřejném internetu ve formátu PDF.

Je odborně správně a v souladu s kurikulem, Ústavou a právními předpisy ČR.

Jeho didaktické a metodické zpracování je kvalitní.

A konečně je uživatelsky přívětivý nakolik mu to formát šablony dovolí.

- r) Doložil příjemce, jak nabídl program ke zveřejnění na portálech uvedených v Pravidlech pro žadatele a příjemce – specifická část?

Příjemce doložil nabídku portálu www.rvp.cz.

- s) Jak hodnotíte celkovou odbornou úroveň programu?

6



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



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



Celková odborná úroveň programu je vysoká, jedná se o velmi zdařilý program, který metodicky obohatí současnou vzdělávací praxi.

3. Zhodnocení programu z didaktického hlediska

a) *Jsou zvolené metody, postupy a formy výuky/realizace programu vhodné?*

Zvolené metody a formu realizace programu považují za vhodné a ze vzdělávacího hlediska produktivní. Žáci si z programu odnesou silný formující zážitek podpořený reflexí vztaženou k jejich každodennímu životu. Což je situace, která v současné školské vzdělávací praxi v oblasti rozvoje občanských kompetencí (a kompetencí pro demokratickou kulturu) chybí.

b) *Odpovídají zvolené metody, postupy a formy dané cílové skupině?*

Zvolené metody a forma realizace programu odpovídají věku, energii a specifikům cílové skupiny.

c) *Odpovídá obsah a odborná náročnost programu zvolené cílové skupině?*

Představený obsah a náročnost programu odpovídají věku, zkušenostem a specifikům cílové skupiny.

d) *Pokud je program určen pro děti a žáky, jsou zohledněny věkové zvláštnosti dané cílové skupiny?*

Ano, program považují za odpovídající věku cílové skupiny.

e) *Pokud je program určen pro pedagogy, jsou z hlediska andragogiky zvoleny odpovídající formy výuky?*

Netýká se.

f) *Je v programu zvolena a realizována vhodná forma motivace cílové skupiny?*

Program zapojuje pestré aktivity, které udrží soustředěnost žáků. Současně realizátoři pracují s dynamikou skupiny formou nejrůznějších vzpruh a krátkých aktivizačních vstupů. Navíc celý program rámuje napínavá legenda, domnívám se tedy, že motivace cílové skupiny je ošetřena vhodně.

g) *Jsou využity vhodné aktivizační metody?*

Ano, jsou zařazeny ledolamky (tzv. icebreakery) a vzpruhy (tzv. energizery). Navíc je program pestře vystaven na strategických, kooperačních a kreativních úkolech.

7



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



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





h) *Jsou v programu využívány vhodné didaktické pomůcky?*

Použité pomůcky jsou vhodné.

i) *Je metodika programu zpracována na potřebné didaktické úrovni?*

Ano, metodika programu je zpracována kvalitně a na potřebné didaktické úrovni.

j) *Obsahuje program všechny potřebné materiály, prezentace, odborné texty, baterie příkladů dobré praxe, seznam doporučené literatury, internetové odkazy, klíče k listům úkolů, křížovek, kvízů, poznatky z ověření v praxi atd.?*

Ano, program je doplněn kompletní sadou materiálů pro lektory.

k) *Jak hodnotíte celkovou didaktickou úroveň programu?*

Prožitkový program „Změníme svoji školu“ považuji za velice kvalitní z didaktického i metodického hlediska.

Případné další komentáře/poznámky k programu

Nemám žádné další komentáře.

Potvrzují soulad tohoto programu se zaměřením výzvy, se strategickými dokumenty, s pojetím Kompetencí pro demokratickou kulturu a s požadavky na výstupy aktivity č. 7, které jsou uvedeny v Pravidlech pro žadatele a příjemce – specifická část (navazující dokument výzvy Budování kapacit pro rozvoj škol II). Program je zpracován kompletně a je na potřebné odborné a didaktické úrovni.

	Jméno, příjmení, titul	Datum a místo	Podpis
Zpracoval/a	Mgr. Jan Froněk, Ph.D.	22. 6. 2019	

8



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



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



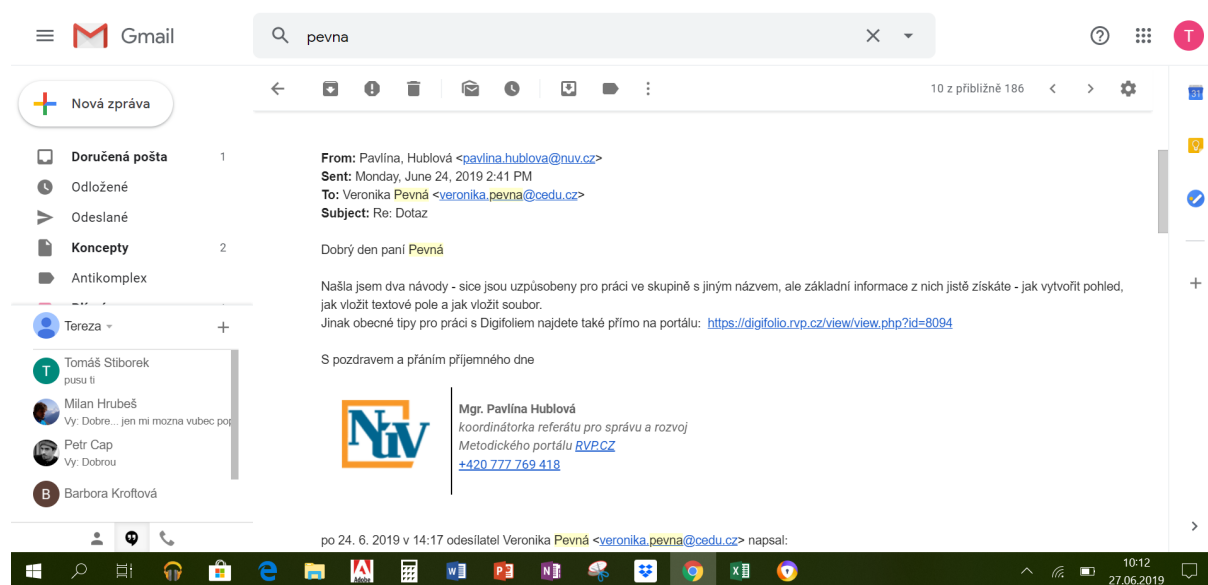
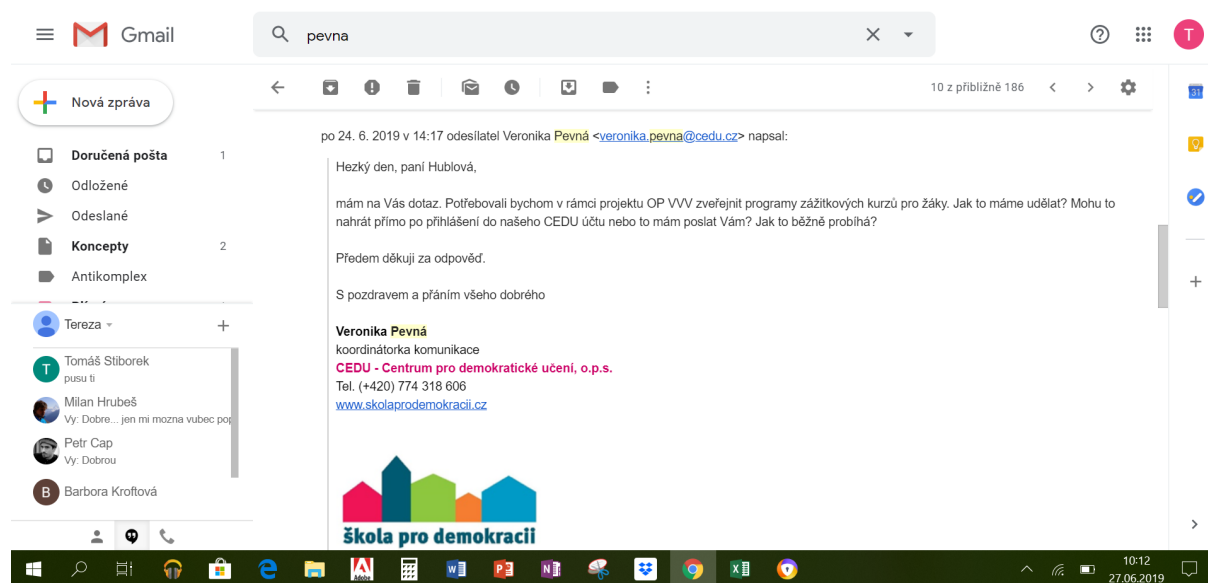
EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

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

Doklad o komunikaci s portálem www.rvp.cz



9 Nepovinné přílohy

Pozn. Připojte případné další přílohy programu dle potřeby.

