



Odysea mysli ČR

Třídní aktivity

OBSAH

Pravda nebo nepravda.....	3
Recyklace.....	5
Archeologické datování.....	8
Alegorické vozy	10
Geometrické tvary.....	12
Můj robot a já.....	14
Vymyšlená matematika	16
Matematicus Dramaticus	18
Pohádka.....	20
Porozumění nedorozumění.....	22
Zdravý humor.....	24
Múzická umění.....	26
Země	28
Příjmy a výdaje	30
Dopravní prostředky.....	32
Komunikace	34
Stavba příběhu.....	36
Monstrum – dobro a zlo.....	38

PRAVDA NEBO NEPRAVDA

Primární cíl

Žáci budou identifikovat zavádějící otázky a učit se rozpoznávat tvrzení, která jsou vytržena z kontextu.

Sekundární cíle

rozšíření slovní zásoby
seznámení s žurnalistikou
sestavení efektivního průzkumu
výuka větné stavby

Organizace

jednotlivci
malé skupiny
větší skupiny

Pomůcky

noviny
časopisy

PROBLÉM

Vysvětlete třídě, co je to zavádějící otázka a uveďte příklady. Nechte žáky přemýšlet, kdo a v jakých situacích otázku používá. Předložte třídě průzkum (anketu) z časopisu i s výsledky. Nechte žáky anketu vyplnit a zaznamenejte jejich výsledky. Potom vyzvěte žáky k přepsání anketních otázek tak, aby vedly k jinému předem definovanému výsledku. Nechte je znovu vyplnit dotazník a porovnejte, zda výsledky odpovídají jejich očekávání.

CVIČENÍ 1

Najděte novinový článek obsahující výsledky průzkumu. Prodiskutujte, zda jsou v článku vyjádřena nějaká stanoviska a zda jsou použity na jejich podporu výsledky průzkumu. Vyzvěte žáky k vymyšlení takových otázek, které by navedly k požadovaným výsledkům. Po vyhodnocení otázek vyzvěte žáky, aby určili, které otázky byly napsány tak, aby vedly k požadovaným odpovědím.

CVIČENÍ 2

Ukažte třídě, jak zdůraznění jistých slov nebo změna znění věty může ovlivnit tvrzení. Uvedte příklad: Už jste přestali podvádět při zkouškách? Vysvětlete, že odpovědi „ano“ nebo „ne“ by mohly znamenat, že při zkouškách podváděli. Vyzvěte žáky, aby si vedli po dobu jednoho týdne evidenci jaká četli nebo slyšeli zavádějících prohlášení. Diskutujte o tom a podělte se o příklady ze záznamů. Probírejte situace, kde a kdy zavádějící prohlášení převládala.

CVIČENÍ 3

Rozdělte třídu do skupin a vyzvěte každou skupinu, aby stanovila nějakou hypotézu, která je zdánlivě nesporná. Například: Hurikány způsobují zkázu. Vyzvěte každou skupinu, aby napsala pět otázek, které jsou postaveny tak, aby se pokusily dokázat opačné tvrzení tzn. Hurikány nezpůsobují zkázu. Projděte s třídou anketu a je-li potřeba, upravte otázky. Poté nechte skupiny průzkum provést na ostatních žácích, rodičích, sourozencích atd. (podle aktuálních možností) a předvést výsledky třídě. Skupiny pak nechte napsat článek o jejich zjištěních.

CVIČENÍ 4

Vyzvěte každou skupinu, aby si vybrala citaci ze známého projevu, která tím, že byla vytržena z kontextu, má jiný význam. Každá skupina by měla předložit svůj citát nebo "zvukovou stopu", a poskytnout proslov, ze kterého byl vytržen. Skupina vytvoří prezentaci tak, že začne s tvrzením a bude pokračovat dalším tvrzením, které změní to původní. Jak budou žáci rozvíjet příběh, měli by stále měnit význam předchozích tvrzení. Na závěr zkonfrontujte nová, vymyšlená tvrzení s původním proslovem. Hledejte způsoby, jak lze měnit významy slov, vět a frází.

ZÁVĚR

Vyzvěte žáky k diskuzi, jakou výhodu má schopnost určit případy obsahu vytrženého z kontextu a rozpoznat zavádějící otázky.

Nechte studenty shrnout, proč je důležité brát v úvahu zdroj informací. Diskutujte o výsledcích jejich práce. Sestavte desatero pro práci s informacemi, kterým by se měli řídit.

RECYKLACE

Primární cíl

Žáci se seznámí s recyklačním procesem a s významem zachování životního prostředí.

Sekundární cíle

naučit se, jak fungují recyklační zařízení
naplánování společenské akce
jak udělat kampaň
jak vytvořit scénku

Organizace

jednotlivci
celá třída
malé skupiny
větší skupiny

Informační zdroje

internet
knihovna
časopisy
místní recyklační zařízení

Pomůcky

letáky
výtvarné potřeby

PROBLÉM

Vysvětlete pojem recyklační proces, začněte v domácnosti. Vysvětlete, jak recyklace pomáhá k ochraně našeho životního prostředí. Vyzvěte žáky, ať zkoumají recyklační proces a podělí se o své poznatky s třídou.

CVIČENÍ 1

Třída jmenuje pět věcí, které se recyklují a pět věcí, které se nerecyklují. Vypište je na tabuli a vysvětlete rozdíly.

CVIČENÍ 2

Zjistěte recyklační postupy ve Vašem okolí. Vyzvěte žáky, aby vyprávěli, jak recykluje jejich rodina, příbuzní, kamarádi. Je-li to možné, pozvěte někoho z místního recyklačního nebo sběrného zařízení, nebo takové zařízení navštivte.

CVIČENÍ 3

Žáci zkoumají, jak pracuje recyklační nebo sběrné zařízení. Jaké suroviny se třídí a recyklují, jaké výrobky mohou být výstupem tohoto procesu. Sepište seznam běžně recyklovaných materiálů jako je sklo, papír a plasty a potom si představte jejich možné využití.

CVIČENÍ 4

Představte si společnost, která nerecykluje. Diskutujte o jiných způsobech ochrany životního prostředí, pokud není recyklace možná. Ty by mohly zahrnovat biologicky odbouratelné produkty, zvýšené užívání produktů bez znečišťujících látek, atd.

Rozdělte třídu do skupin po 5 žácích a nechte každou skupinu předvést krátkou scénku o tom, jak to vypadalo ve společnosti předtím a potom, co začala recyklovat.

CVIČENÍ 5

Probírejte, k čemu slouží kampaň. Potom třída vytvoří kampaň, která podnítlí ostatní k recyklaci. Rozdělte třídu do skupin a nechte každou skupinu pracovat na nějaké části kampaně. Začleňte do kampaně pojmy: slogan, brožury, letáky, TV reklama, regionální deníky a časopisy atd.

Třída naplánuje veřejnou "speciální akci", kde se může veřejnost dozvědět o recyklaci. Vypracujte strategii, jak přilákat lidi na akci a naplánujte zábavné a zároveň vzdělávací činnosti. Můžete nabídnout Vaše výsledky k využití v nižších třídách.

DOPLŇUJÍCÍ OTÁZKY: Věk 12 let a méně

Jak působí recyklace na zvířata ve vašem okolí? Jak to prospívá světu?

DOPLŇUJÍCÍ OTÁZKY: Věk 12-15

Jaké továrny na recyklaci existují ve Vašem okolí, regionu, nebo ve Vaší zemi? Jak jsou efektivní? Jaká je jejich míra produkce? Jaké recyklační systémy se používají v jiných státech a zemích?

DOPLŇUJÍCÍ OTÁZKY: Věk 15 a více

Porovnejte různé recyklační systémy na celém světě. Jaké jsou některé překážky recyklace? Kolik procent světa recykluje? Přemýšlejte, proč se některé státy nepodílejí na recyklaci. Jaká hrozí nebezpečí našim recyklačním systémům?

ARCHEOLOGICKÉ DATOVÁNÍ

Primární cíl

Seznámit žáky s datovacími metodami v archeologii.

Sekundární cíle

vzbudit zájem o historii

rozvíjet kritické myšlení

seznámit žáky s pojmy absolutní a relativní datování

Organizace

třída

malé skupiny

Pomůcky

výtvarné potřeby - papír, fixy, pastelky, modelína, atd.

každodenní předměty použité jako rekvizity kostýmy

CVIČENÍ 1

Studium minulosti může být fascinující. Vědečtí archeologové používají mnoho různých metod ke zjišťování stáří nalezených předmětů. Způsobům určování stáří předmětů se říká datovací metody. Seznamte žáky s konkrétním archeologickým bádáním prostřednictvím článků v časopisech, internetu, návštěvy muzea atd. Potom celá třída sestavte seznam vlastností, které by měl mít úspěšný archeolog. Například: archeolog musí být zvědavý.

Diskutujte o tom, jak je v archeologii důležité používání souvisejících stop a statistik. Také vztah mezi relativním a absolutním datováním. Nemohou-li archeologové určit přesné, tedy **absolutní stáří** nálezu na lineární časové ose, snaží se odhalit alespoň jeho **relativní stáří** (v jaké následnosti je s jinými předměty). Potom budou studenti zkoumat různé metody a nástroje, které archeologové používají při určování stáří svých objevů. Jaké nástroje a techniky se používaly v počátcích? Jaké jsou moderní techniky? Které věci se používají stále? Proberte výhody a omezení každé z těchto metod.

Informace o datování např. na:

<http://www.archeologienadosah.cz/o-archeologii/metody/datovani>

CVIČENÍ 2

Rozdělte třídu do skupin, aby si vybrala každá svůj archeologický objev - použijte články v časopisech, novinách, internet atd. Zkoumejte předměty z dávných dob anebo míst, např. ze starověkého Egypta a potom je nakreslete nebo vymodelujte a vytvořte koláž s informacemi o jejich datování a nalezení. Každá skupina předvede vytvořené prezentace třídě. Zbytek třídy bude na základě prezentovaných informací hádat k čemu předmět sloužil.

Hádali správně? Po odhalení skutečného účelu předmětu zkusí vymyslet jeho jiné lepší využití.

CVIČENÍ 3

Rozdělte třídu do skupin. I se všemi technologickými pokroky v archeologii dochází stále k chybám při určování pravého účelu starověkých nálezů. Jednotlivé skupiny vytvoří scénku o archeologické identifikaci a datování určitého předmětu. Měla by probíhat v budoucnosti. Postavy hry objeví zříceniny a zbytky předmětů z dnešní doby a hádají jejich použití nebo účel. Skupina by měla vymyslet humorné situace, kdy dojde k špatnému pochopení účelu užívání předmětů. Mohou při tom použít znalosti získané v předchozích cvičeních.

Jednotlivé skupiny předvedou své scénky před zbytkem třídy. Mohou také vytvořit plakát nebo pozvánku. Postavy uvedené na plakátu by měly mít jako povolání uvedeno archeolog. Na zadní stranu napište seznam důležitých metod, nástrojů nebo vlastností, které používá vědecká archeologie, takže skupina vypadá "vědecky." To by mělo ukázat, že přestože postavy scénky dodržely tyto metody, špatně určili použití předmětů. Ilustruje to rozdíl mezi dlouhodobým vědeckým bádáním a momentálním výkladem.

ALEGORICKÉ VOZY

Primární cíl

Zkoumání druhů síly z lidské energie pomocí slovní hry a praktických projektů.

Sekundární cíl

pochopení historických souvislostí využívání lidské síly

tvorba prezentace, scénky

hodnota lidské práce

usnadnění lidské činnosti pomocí technologií

Organizace

třída

malé skupiny

Pomůcky

výtvarné předměty

karty na poznámky

kostky

papír/tužka

CVIČENÍ 1

Rozdělte žáky do skupin. Průvod je lidový pochod nebo procesí na oslavu určité příležitosti. Existuje bezpočet témat pro průvody, z nichž mnohé se staly slavnými tradicemi. Malby na stěnách jeskyní zobrazují nejstarší průvody na oslavy příchodu lovců domů. První záznam o použití alegorických vozů během průvodu na oslavu boha Dionýsa pochází z Atén z 6. století.

Od té doby se alegorické vozy změnily, zvláště pokud jde o jejich pohon. Ale co když by nemohla být použita zvířata nebo moderní vynálezy? Museli bychom táhnout vozy v průvodu vlastními silami.

Jednotlivé skupiny si navrhnou vlastní nová témata průvodů, poté nakreslí svůj vlastní alegorický vůz, který prezentují před ostatními skupinami. Vůz musí být poháněn lidskou silou, takže žáci nakreslí postavy táhnoucí vůz. Ostatní skupiny hádají téma průvodu.

CVIČENÍ 2

Potom, co žáci nakreslili svůj vlastní alegorický vůz a představili jej ostatním, nechte je společně napsat příběh, ve kterém vystupují 3 postavy a jejich vůz. Budou se střídat v psaní příběhu pomocí hry.

Na hru budou potřebovat: hrací kostku a kartičky s vytištěnými slovy a frázemi. Slova a fráze mohou být ze slovní zásoby i vztahující se k alegorickým vozům, průvodům a lidské síle. Karty by měly být na hromádce a otočené lícem dolů tak, aby hráči neviděli napsaná slova nebo fráze.

Postup hry: Každý žák musí přispět do příběhu hozením kostky. Padne-li sudé číslo, musí změnit zápletku příběhu. Padne-li liché číslo, musí si vzít kartu a použít napsané slovo nebo frázi ve své části příběhu. Střídají se, dokud nemají pocit, že je příběh dokončen. Každá skupina přečte svůj příběh třídě. Skupina, která bude mít nejkreativnější příběh, zvítězí.

CVIČENÍ 3

Diskutujte o třech typech lidské síly: přímé, nepřímé a uložené. Příkladem přímé lidské síly je osoba používající své ruce a paže k pohánění kol na invalidním vozíku, nebo k tlačení osoby na vozíku. Nepřímou sílu využívá osoba, která pomocí nohou šlape do pedálů a tím roztáčí kola bicyklu. Uložená síla získá moc tím, že je hromaděna nebo stlačena člověkem, podobně jako pramen. Potom rozdělte třídu do tří skupin, aby přeměnila něco, co není poháněno lidskou silou na něco, co je poháněno. Každá skupina si vybere nějaký stroj, který nespoleská na lidskou sílu. Potom jej přemění na stroj poháněný lidskou silou, nicméně stroj musí mít stejný cíl. Například, sekačka používá motor poháněný benzinem. Žáci vymyslí nástroj, který bude stříhat trávu pomocí lidské síly. Povzbudte je, aby byli co nejnápaditější v objevování zařízení. Nechte je vytvořit výkres znázorňující, jak fungují jejich člověkem poháněné stroje a předloží je třídě.

GEOMETRICKÉ TVARY

Primární cíl

Pochopit vlastnosti geometrických tvarů pomocí pozorování a praxe.

Sekundární cíle

týmová spolupráce

tvorba nákresu

praktické využití geometrických tvarů

Organizace

jednotlivec

třída

týmy

Pomůcky

papír a tužky

ceny (nepovinné)

stavební materiál – brčka, párátko, špejle, lepidlo, papíry atd.

potřeby pro zhotovení barevné brožury jako pastelky, barevné fixy, barvy, počítač a barevná tiskárna atd.

CVIČENÍ 1

Nakreslete na tabuli ukázky geometrických tvarů a předněte studentům definici každého z nich a jeden příklad použití. Potom vyzvěte žáky, aby vymysleli co nejvíce dalších aplikací. Požádejte třídu, aby našla další geometrické tvary. Můžete vyhlásit soutěž o ceny, kdo vymyslí nejvíce obrazců. Hlavní cenu získá žák, který bude mít na svém seznamu nejvíc obrazců.

CVIČENÍ 2

Zavedte diskusi o vlastnostech tvarů podle úrovně vzdělávání žáků. Vysvětlete způsoby používané k měření těchto obrazců. Rozdělte třídu do týmů a vyzvěte je k vytvoření mapy pokladu pro ostatní týmy. Hru je možné hrát v interiéru i exteriéru. Značky na mapě by měly zahrnovat obrazce a jejich rozměry. Prohlédněte si mapy a ověřte správnost. Týmy si mapy vymění a pokusí se poklad nalézt. Na závěr udělejte

srovnání: čím se mapy lišily a které značky k určení byly nejzábavnější, kreativní, běžné, těžko řešitelné apod.

CVIČENÍ 3

Vyzvěte třídu k prozkoumání nejvyšších světových staveb, s cílem objevit geometrické tvary obsažené v jejich konstrukci. Diskutujte o nich a najděte tři nejrozšířenější tvary mimo "přímek," jako nosníky. Potom rozdělte třídu do tří skupin a vyzvěte je k postavení co nejvyšší stavby. Jedna skupina může použít jen nejrozšířenější tvar, další dva nejrozšířenější tvary a třetí všechny tři tvary. Tvary se mohou vyskytovat v libovolném počtu, ale nesmí být použity bezdůvodně. Všechny stavby musí být vyrobeny z téhož lehkého materiálu, jako je papír, špejle, brčka, atd. a spojeny lepidlem. Každá stavba se musí vejít na plochu 77 cm^2 , ale může na ní být spotřebováno libovolné množství materiálu. Změřte stavby a požádejte žáky, aby vyvodili závěr ze svých postřehů. Posudte, který tvar měl největší vliv. Je použití více tvarů důležitější než použití jen jednoho?

Zadejte žákům, aby našli a znovu zaznamenali vzory tvarů v přírodě, a kde je našli. Diskutujte o zjištěních a porovnejte je se zjištěními u lidských staveb. Nechte třídu zhotovit informační brožuru, kde bude zobrazen na jedné straně geometrický tvar na druhé straně, kde ho můžeme najít v přírodě. Pokud se brožury opravdu podaří, dejte je k dispozici do nižších tříd.

MŮJ ROBOT A JÁ

Primární cíl

Žáci si vyzkouší tvůrčí psaní a mluvení na veřejnosti.

Sekundární cíle

rozvíjení brainstormingových dovedností

použití umělecké dovednosti

rozbor situace

získat znalosti o robotice

Organizace

jednotlivci

dvojice

větší skupiny

Pomůcky

listy papíru

pastelky nebo fixy

pořadač

děrovačka

PODKLAD

Mnoho lidí si myslí, že robot musí vypadat jako člověk a provádět úkoly stejným způsobem jako člověk. Je sice pravda, že roboti nahrazují lidské úsilí, ale vypadají a fungují velmi odlišně od lidí. Technologie a vynalézavost nutí lidstvo vyrábět stále nové "roboty", aby pomáhali lidem plnit úkoly. Někteří lidé si představují, že v budoucnosti bude mít každý svého osobního robota, který jim bude skoro ve všem pomáhat.

PROBLÉM

Požádejte žáky, aby vymysleli úkoly, které by rádi, aby pro ně robot dělal. Napište nápady na tabuli. Vyberte jeden úkol a žáci budou jmenovat, co všechno musí robot umět, aby mohl úkol řádně plnit. Například, aby robot mohl uklidit pokoj, měl by být

schopen rozpoznat čisté oblečení od špinavého a papíry na vyhození od důležitých dokumentů. Vyberte další dva nebo tři úkoly ze seznamu na tabuli a zopakujte úkol.

CVIČENÍ 1

Každý žák si představí, že má robota, který mu má s něčím pomoci a on to pokazí nebo udělá něco neočekávaného. Napíše o tom příběh na 1-2 stránky. Příběh musí být vtipný, a musí obsahovat alespoň jednu ilustraci. Diskutujte o humorném psaní: Případalo žákům snadné? Nebo bylo uvedení humorné myšlenky do slov obtížné? Proč? Pobavte se o některých komediálních pořadech nebo filmech oblíbených u studentů. Co je dělá vtipnými: svérázné postavy, děj, dialogy, atd.

CVIČENÍ 2

Uvedte příběh z cvičení 1 do života. Každý žák vymyslí a předvede scénku, která krátce shrne jeho vymyšlený příběh ostatním. Rozdělte třídu do dvojic, v nichž si to předem nacvičí. Povzbuzujte žáky, aby se pokusili být co nejsměšnější pomocí pohybů těla, výrazů obličeje a hlasovou modulací. Udělte "Cenu smíchu" prezentaci, kterou žáci zvolili jako nejvtipnější a nejpersvědčivější. Diskutujte o prezentacích příběhů, proberte prvky veřejného projevu: výslovnost, oční kontakt atd.

CVIČENÍ 3

Vytvořte z příběhů knihu, vložte jednotlivé příběhy do pořadače, nebo do počítače a vyrobte knihu včetně obalu a ilustrací. Vytvořte na knihu reklamu. Jak byste motivovali zájemce ke koupi?

CVIČENÍ 4

Posuďte fyzikální vlastnosti některých současných robotických zařízení. Proč vypadají a fungují zrovna takhle?

VYMYŠLENÁ MATEMATIKA

Primární cíl

Žáci použijí svou kreativitu k vytváření matematických otázek a odpovědí.

Sekundární cíle

zabývat se vztahem logiky a představivosti

zkušenost psát kreativně pro mladší děti

rozvíjet schopnosti a myslet odlišně

začlenit humor do matematiky

Organizace

jednotlivci

malé skupiny

větší skupiny

Pomůcky

pořadač

PODKLAD

Může se zdát, že studium matematiky neposkytuje prostor pro kreativní myšlení. Žáci v něm vidí jen obyčejná, nezajímavá a matoucí čísla. Tato aktivita je navržena tak, aby vnesla do matematiky kreativitu, čímž se stane učení zábavné.

PROBLÉM

Ukažte třídě, že i v matematice se dá myslet kreativně. Toho můžete dosáhnout zavedením vtipné terminologie a zábavných rovnic. Například, zlomek může být počet dílků z tabulky čokolády; nebo na otázku Kdy platí $300 - 100 = 1$? Můžete odpovědět mnoha způsoby, např. když lístek na koncert stojí 300 Kč a vy máte pouze 100 Kč, bude pro 1 člověka fuška sehnat zbývajících 200 Kč. Vyzvěte třídu, aby vymyslela další příklady využití kreativity k výuce matematiky.

CVIČENÍ 1

Vyzvěte každou skupinu, aby vytvořila matematický kvíz s alespoň 10 otázkami, vyžadující kreativní myšlení. Například, otázka může znít Kdy je $1 + 1 = 24$? Odpověď

by mohla být třeba, Když 1 tucet a 1 tucet rovná se 24 vajec. Skupiny si navzájem vymění kvízy a odpoví na otázky. Potom každá skupina vybere ze svého testu dvě nejkreativnější otázky. Sestaví z nich společný kvíz a vystaví ho ve škole, aby si ho prohlédli ostatní třídy nebo ho po domluvě s učitelem zkusí zadat ve vedlejší třídě..

CVIČENÍ 2

Rozdělte třídu do skupin po 3 nebo 4 žácích. Předložte každé skupině základní matematickou lekci a nechte je vypracovat dva různé způsoby kreativního výkladu. Potom skupiny budou prezentovat své lekce a debatovat nad výsledky.

CVIČENÍ 3

Rozvedte ve třídě diskusi o kreativním psaní, jak ovlivňuje náš život. Ukažte příklady televizních a filmových scénářů a novel. Potom vyzvěte žáky, aby uplatnili své tvůrčí schopnosti a napsali příběh pro děti, který bude obsahovat alespoň jednu matematickou lekci. Mohou přidat i obrázky. Příběhy sešijí a prezentují před třídou mladších žáků. Vyhotoví hodnotící formuláře, kde třídní učitelé zaznamenají, které příběhy byly nejoblíbenější a které lekce měly pro třídu největší přínos.

ZÁVĚR

Dotažte se žáků na jejich názory na účinnost začlenění kreativity do matematiky. Diskutujte o výsledcích.

Vytvořte dotazník na zjištění, co si žáci myslí o matematice a proč. Požádejte třídu o vyplnění tohoto dotazníku před a znovu po absolvování této aktivity. Výsledky předložte třídě.

Diskutujte s třídou, které metody, způsoby a témata byly nejúspěšnější při vytváření zábavných a zároveň poučných lekcí matematiky. Zvýšil se zájem převést matematiku do snazší podoby? Je to stejné u mladších žáků?

MATEMATICUS DRAMATICUS

Primární cíl

Žáci prozkoumají historii matematiky a naučí se, že matematika může být zábavná.

Sekundární cíle

dozvědět se něco o matematicích

pochopit matematické pojmy

zlepšit herecké dovednosti

psát kreativně

Organizace

jednotlivci

malé skupiny

Pomůcky

výtvarné potřeby

papír

PODKLAD

Historie matematiky se datuje od časů Ahmese, egyptského písaře, který napsal Rind papyrus, ke Stručné historii času Stephena Hawkinga. Studium matematiky ukazuje, že ti, kteří se zabývají touto vědou, zkoumají život a svět kolem nás, a že mysl většiny matematiků podněcuje touha pochopit neznámé.

PROBLÉM

Přiřadte každému žákovi nebo skupině žáků jednoho matematika z různých období historie, aby zkoumal jeho příspěvky do matematiky a jak změnil způsob myšlení lidí.

CVIČENÍ 1

Každý žák nebo skupina představí třídě svého matematika, pohovoří o jeho původu, a co ho vedlo ke studiu matematiky. Potom žák nebo skupina přednesou krátkou lekci založenou na tom, čím matematik proslul.

CVIČENÍ 2

Rozdělte třídu do skupin. Každá skupina určí ze svého středu jednoho žáka, který si zahraje na matematika. Ostatní žáci budou mít vedlejší role. Hra by měla zahrnovat matematická ponaučení, která navazují na výuku.

CVIČENÍ 3

Vyzvěte žáky, aby v průběhu 24 hodin sledovali a zaznamenali pokaždé, když se setkají s matematickým pojmem. Připomeňte jim základní každodenní věci: Kdykoli se napijí, mají co činit s objemem; Když procházejí dveřmi, narazí na obdélník; Když sledují obrazovku počítače, dívají se na 72 pixelů na palec; Když si koupí hamburger v restauraci rychlého občerstvení dostanou 100 gramů masa, atd.

CVIČENÍ 4

Rozdělte třídu do skupin. Každá skupina si vybere jednu matematickou jistotu. Potom skupina napíše povídku pro děti, ve které tato jistota neplatí. Na konci příběhu hrdina dokáže, že jistota stále platí. Pro snadné pochopení použijte pojmy jako trojúhelník má pouze dvě strany, $1 + 1 = 6$, atd.

Sestavte příběhy do vázané knihy a opatřete ji deskami s názvem. Navštivte třídu mladších žáků a příběhy jim přečtěte. Vyvolejte diskusi a sledujte otázky a odpovědi.

ZÁVĚR

Provedte mezi žáky průzkum, zda absolvovaná cvičení změnila jejich vnímání matematiky. Zeptejte se jich třeba: Uvědomili jste si, jakou roli hraje matematika v našem životě? Myslíte si, že výuka matematiky bude zábavnější, pokud bude souviset s každodenním životem? Chápete, proč jsou matematici tak zanícení pro to, co dělají?

POHÁDKA

Primární cíl

Žáci budou zkoumat pohádky různých kultur a vytvoří loutkové představení jejich oblíbené pohádky.

Sekundární cíle

analýza pohádek rozdílných kultur
naučit se vyrobit loutky
interpretovat literaturu prostřednictvím herectví
zkušenost s inscenací hry

Organizace

jednotlivci
dvojice
malé skupiny
větší skupiny

Pomůcky

barvy, fixy a další výtvarné potřeby
krabice nebo lepenku na výrobu rekvizit
látky a jiné předměty na kostýmy

PODKLAD

Pohádky jsou příběhy, které vyrůstají z kulturních tradic. Jsou předávány ústně, takže stejný příběh vyprávěný jednou osobou se může lišit od verze jiného vypravěče, dokud pohádku někdo nezapiše. I když každá kultura má své vlastní pohádky, některá témata jsou univerzální a často se opakují v různých pohádkách. Například odvaha, laskavost a konflikt.

PROBLÉM

Nechte třídu vyjmenovat některé známé pohádky. Diskutujte o tématech těch nejznámějších, mají něco společného? Potom nechte třídu, aby vybrala pohádku do loutkového divadla. Najděte ji v knize nebo na internetu. Přečtěte si ji nahlas a nechte žáky vypsát postavy a výpravu.

CVIČENÍ 1

Zavedte proces inscenační hry. Pověřte žáky rolemi jako režisér, výtvarník scény, kostymér, herci, hudební režisér a scénárista. Pokud existuje více žáků, než je rolí, nechte je pracovat ve dvojicích nebo malých skupinách např. režisér/asistent nebo tým scénáristů.

Rozdělte třídu do skupin a nechte každou skupinu vytvořit loutku nebo část scény. Několikrát si hru vyzkoušejte a diskutujte o tom, jak může změna tónu nebo modulace hlasu, pohybu, načasování atd. ovlivnit výkon postavy. Jakmile budou žáci cítit, že jsou připraveni, sehrajte představení pro celou školu, nebo domluvenou třídu. Požádejte někoho, aby pořídil záznam na video.

CVIČENÍ 2

Každý žák nebo skupina přepíše vybranou pohádku a umístí děj do současnosti. Diskutujte o tom, jak přechod do dnešních dnů ovlivnil postavy a kostýmy a možná i téma pohádky. Vyzvěte žáky, ať změní konec příběhu a tím dosáhnou jiného výsledku. Vybrané pohádky přečtete třídě.

CVIČENÍ 3

Prohledejte pohádky z celého světa. Přečtete si několik verzí téhož příběhu, jak je napsali autoři v různých zemích a porovnejte je. Nejznámější je Popelka.

ZÁVĚR

Pokud máte video z představení, prohlédněte si jej. Kriticky zhodnoťte, co se vám povedlo a co by bylo možné zlepšit.

Diskutujte o zkušenosti hrát s loutkami. Ptejte se žáků, zda se prostřednictvím loutkových postav mohli vyjadřovat otevřeněji než obvykle. Debatujte o výsledcích.

POROZUMĚNÍ NEDOROZUMĚNÍ

Primární cíl

Rozvíjení komunikačních dovedností tvůrčími experimenty s nedorozuměním.

Sekundární cíle

syntax

kulturní porozumění

práce se slovníkem cizích slov

Organizace

třída

malé skupiny

Pomůcky

tužka/papír

CVIČENÍ 1

Komunikace je výměna myšlenek, zpráv nebo informací mezi osobami. Ved'te diskusi o různých způsobech komunikace mezi lidmi a o komunikačních prostředcích jako jsou např. gesta, tóny hlasu, výrazy obličeje apod.

Komunikace je, i když někdo obdrží zprávu, kterou mu druhý člověk poslal. Diskutujte o tom, jak může být vzkaz poslán a jak různě může být zpráva vyložena. Třída se bude střídat v pronášení jedné a té samé věty, ale bude jí pokaždé dávat jiný význam použitím neverbálních prostředků. Například, "Už toho nech." To může být proneseno chlácholivě (už se netrap), prosebně (už mě netrap) nebo výhružně (už dost) podle toho, jak se to řekne. Třída může označovat náladu nebo zamýšlený význam věty, aby byly vidět rozdílné aspekty komunikace.

CVIČENÍ 2

Je komunikace účinná, nevidí-li odesílatel a příjemce jeden druhého? Jak sdělují spisovatelé čtenářům významy svých vět? Jejich komunikace je omezena pouze napsáním slov. Jak už jsme viděli, lidé mohou interpretovat věty rozdílně.

Autoři musí zvolit ta nejvýstižnější slova, aby vyjádřili, co mají na mysli. Vyzvěte žáky, ať napíší krátký příběh o skutečném nebo vymyšleném zvířeti, které je nuceno žít v novém prostředí a musí komunikovat s ostatními zvířaty, aby přežilo.

Žáci se snaží v povídce použít všechny možné komunikační prostředky, aby vyslali svůj vzkaz čtenářům. Svažte všechny povídky do knihy, aby si je mohli přečíst ostatní.

CVIČENÍ 3

Protože na komunikaci se podílí tolik faktorů, dochází často k nedorozumění. Rozdělte třídu do skupin, aby vytvořila humornou scénku, ve které díky jazykovým problémům dojde k nedorozumění, jež se posléze vyřeší.

Scénka by měla zahrnovat i prvky malapropismu - nesprávné užívání cizích slov ve významu slov zvukově podobných. takové nesprávné využití má často komický efekt. Termín malapropismus pochází od jména paní Malapropové, postavy z komedie Rivalové (1775), kterou napsal Richard Brinsley Sheridan. Vzal si jméno z anglického slova malapropos, což znamená "nehodně." Tady je několik námětů k diskusi:

- Pouští se pomalu sunula karanténa velbloudů.
- Ze střechy kostela byl impotentní pohled.
- Sněmovnu tvoří poslanci a senioři.
- Máte na dnešní večeři rekreaci?.

Po dobu představení může publikum zaznamenávat, kolikrát uslyší malapropismus. Která skupina bude mít nejvíce těch, která ujdou povšimnutí?

ZDRAVÝ HUMOR

Primární cíl

Žáci budou objevovat fyziologické a emoční dopady smíchu, použijí svou kreativitu při kampani "Pro-zasmání" a naučí se vyhodnocovat výsledky.

Sekundární cíle

fyziologické účinky humoru
marketinkové techniky
vliv humoru na osobnosti a zkušenosti
mapování

Organizace

třída
skupiny
jednotlivci

Pomůcky

DVD/VHS přehrávač
monitor
papír
fixy
fotokopírka

CVIČENÍ 1

Podebatujte se žáky, jakou roli hraje humor v jejich životě. Poukažte na to, jak širokou oblast humor zabírá, např. výroky: „Humor je koření života“, „Smích prodlužuje život“ a přísloví „Veselá mysl-půl zdraví“.

Požádejte dobrovolníky, aby sdělili ostatním svůj oblíbený vtip nebo provedli nějaký žert. Poskytněte pár "point" a vyzvěte žáky, aby každý použil nějakou k vymyšlení vtipu. Potom vtip přednesou před ostatním a zbytek třídy vtipy oboduje od 1 do 10, přičemž 10 značí nejlepší ohodnocení. Vtip, který zvítězí, bude prohlášen za „Vtip dne“. Diskutujte o tom, co dělá vtip vtipným.

Poproste žáky, aby přinesli film s humornými scénkami a promítli ho ve třídě. Zkoumejte rozdíly mezi vizuálním humorem a vyprávěným vtipem a debatujte o tom, co dělá humorné scény – je to vtipný dialog, bláznivé situace, hloupost apod.

CVIČENÍ 2

Rozdělte třídu do skupin a přiřadte každé skupině jednu kategorii, ke které najde co nejvíce informací a vymyslí způsob jak vybrané informace prakticky otestovat na ostatních žácích:

- Fyziologické účinky smíchu
- Emoční dopad smíchu
- Emoční dopad neschopnosti smát se
- Jak něčí smích ovlivňuje ostatní

Nechte skupiny prezentovat své výsledky. Potom je společně rozeberte. Nechte skupiny navzájem na sobě otestovat – prakticky ověřit jejich vybrané informace. Například smích je nakažlivý – když se směje jeden, druzí se přidají.

CVIČENÍ 3

Třída vytvoří kampaň "Pro-zasmání" která (1) říká, že smích je zdravý, (2) přiměje lidi smát se, a (3) přiměje lidi, aby chtěli rozesmát ostatní. Propagace by měla obsahovat symboly, hesla, podklady, atd., ale vyzvěte žáky, aby použili co nejvíce kreativních metod. Pokud to půjde, vyzkoušejte kampaň na vedlejší třídě, nebo kdekoliv jinde, kde to bude možné.

MÚZICKÁ UMĚNÍ

Primární cíl

Studenti se poučí o klasických uměních a jak ovlivňují naši společnost.

Sekundární cíle

zvýšit uznání pro umění

rozvíjet prezentační dovednosti zahrnující různá média

zvýšit povědomí o různých existujících formách umění

naučit se dělat kritiku práce ostatních

Organizace

jednotlivci

celá třída

malé skupiny

Informační zdroje

internet

knihy

časopisy

noviny

Pomůcky

výtvarné potřeby

rekvizity

PROBLÉM

Vzdělání v klasickém umění by mělo být zakotveno do studia jedinečnosti kultury objektivem literatury, hudby a výtvarných a dramatických umění. Prostřednictvím umění mohou být probádány a zdokumentovány podrobné vědecké studie společností. Jak se společnost vyvíjí, tak tvoří své umění a zkoumání minulosti se opírá i o výtvary umělců. Tato aktivita je založena na bázi projektu a poskytuje příležitost pro kooperativní učení. Studenti budou potřebovat přístup k internetu a do knihovny.

CVIČENÍ 1

Požádejte žáky, aby definovali termín umění. Jmenujte různá "umění", která společnost nabízí. Využijte metody brainstormingu a zapisujte výsledky na tabuli. Když jsou napsány různé oblasti umění, vyzvěte žáky k diskusi o tom, jak tyto formy umění ovlivňují jejich život. Pohovořte si o jejich příkladech.

Diskutujte o rozdílu mezi "klasickým" a "populárním" uměním.

CVIČENÍ 2

Rozdělte žáky do malých skupin a každé z nich přiřadte jednu oblast umění ze seznamu. Potom každá skupina provede následující:

Prozkoumá historii vybrané formy umění a její dopad na společnost v průběhu staletí, např., hudba od náboženských žalmů po rap.

Vytvoří prezentaci o své formě umění použitím samotné umělecké formy; například lekce hudby by mohla být prezentována prostřednictvím rockové opery a lekce poezie by mohla být přednesena jako poem atd. Pobídněte skupiny, aby do ukázek začlenili různá média, jako PowerPoint, rekvizity a video – dle jejich schopností a věku.

CVIČENÍ 3

Představte žákům uměleckou kritiku a rozdíl mezi kritizováním a kritikou. Přineste výstřižky z novin a předčtěte si různé typy uměleckých recenzí – hudebních, divadelních, filmových a dalších.

Vyzvěte skupiny, aby si navzájem provedly kritiku svých prezentací: Co se jim na nich líbilo a proč, jak by je mohli zlepšit atd. Nastavte kritéria pro hodnocení jako kvalitu, humor, vzdělávací hodnotu, atd.

Diskutujte ve třídě o prezentacích tak, že skupiny si navzájem sdělí své kritiky.

ZÁVĚR

Dlouhodobý úkol: V průběhu jednoho měsíce si žáci zapisují umění se kterým se setkali, diskutujte jak často se umění prolíná s běžným životem žáků. Například ilustrace v knize. film v televizi atd.

ZEMĚ

Primární cíl

Studenti prozkoumají zemské změny a vytvoří na základě svých zjištění informační výstavu.

Sekundární cíle

dozvědět se něco o Zemi
rozvíjet výzkumné dovednosti
sestavit dotazník
materiály používat kreativně
získat umělecké zkušenosti
naučit se účinné komunikaci

Organizace

jednotlivci
malé skupiny
větší skupiny

Pomůcky

výtvarné potřeby
internet
knihy
periodika
lepenka/karton

PŘÍPRAVA

Žáci vyhledají na internetu, v knihách a v periodikách informace o zemských změnách, jako jsou příliv a odliv, roční období, ovzduší apod. Řekněte jim také, aby našli snímky zemských změn při pohledu z vesmíru.

PROBLÉM

Na základě získaných informací, se žáci domluví, co použijí ve třídě na výstavu o Zemi. Sepíší si seznam věcí, např. model Země otáčející se kolem Slunce, obraz nějakého místa během různých ročních období, zobrazení změn atmosféry, atd.

Připomeňte jim, aby mysleli na to, co chtějí návštěvníky výstavou naučit, potom ať nakreslí schéma, jak nainstalovat komponenty, aby měly co největší účinek.

CVIČENÍ 1

Rozdělte třídu do skupin. Každá skupina vytvoří jednu část výstavy. Vyzvěte je, aby používali materiály kreativně. Hlasujte, která komponenta byla použita nejneobvyklejším způsobem.

CVIČENÍ 2

Zkopírujte několik různých obrazů Země při pohledu z vesmíru a dejte každé skupině po jedné kopii. Dále jim rozdejte tři listy papíru o rozměrech A4 a nechte je nakreslit, jak se domnívají, že by vypadalo to samé místo ze tří různých pohledů: jeden student zvětší obrázek na celý papír, druhý zvětší výřez o velikosti 10×10 cm na A4 a třetí vezme čtverec 5×5 cm z výřezu 10×10 cm a zvětší ho na A4. Vysvětlete, že přiblížením obrázku získáte více detailů. Začleňte obrázky do výstavy.

CVIČENÍ 3

Dejte každé skupině velký kus lepenky/kartonu nebo tvrdého papíru, aby vytvořila textové cedule, které přidají ke svým komponentám nebo obrázkům. Mohou na ně napsat fakta, citace astronautů nebo úryvky z literatury.

CVIČENÍ 4

Třída sestaví kvíz s 5 otázkami, aby zjistila, jaká poučení si návštěvníci z výstavy odnesli. Pozvěte ostatní učitele ze školy, aby na výstavu přivedli své třídy. Po zhlédnutí výstavy každý návštěvník vyplní kvíz. Porovnejte výsledky a prodiskutujte, zda třída získala prostřednictvím výstavy požadované výsledky.

ZÁVĚR

Promluvte si o tom, jak by třída mohla dopad výstavy, založený na výsledku jejich průzkumu, zlepšit.

Vyzvěte žáky, aby určili vzájemnou souvislost základního obrázku a procenty jeho zvětšení. Diskutujte o výhodách a nevýhodách zaostření pouze na jednu část. Bavte se o tom, jak se slova a obrázky spolupodílejí na sdělení myšlenky.

PŘÍJMY A VÝDAJE

Primární cíl

Žáci prozkoumají praxi finanční rozvahy v průmyslu a budou se snažit pochopit rozdíl mezi příjmem a ziskem.

Sekundární cíle

porozumět obchodním praktikám
naučit se účetní funkce
naučit se fiskální odpovědnosti
prozkoumat používání příjmů

Organizace

jednotlivci
malé skupiny
celá třída

Informační zdroje

internet
knihovna
finanční záznamy

Pomůcky

výtvarné potřeby
papír

PODKLAD

Metodické účetnictví založil v roce 1494 františkánský mnich Luca Pacioli. Svou praxi popsal v příspěvku "Summa de Arithmetica, Geometria, Proportioni et Proportionalita" (Všechno o aritmetice, geometrii a proporcionalitě). Jeho práce popisuje podvojný účetnictví: Ke každému kreditu (úvěru) v účetní knize musí náležet debet (dluh). Německý filosof Goethe nazval tento koncept vytvořený florentskými obchodníky "jedním z nejkrásnějších objevů lidského ducha." Říká se, že i Kolumbus s sebou na svou cestu do Ameriky vzal účetního, aby sledoval cenu zlata a koření, které hodlal nahromadit.

PROBLÉM

Studenti prozkoumají společnost, která vyrábí jejich oblíbený produkt, za použití internetu nebo knihovny. Vysvětlete, že to musí být veřejná společnost, ne soukromá. Ať vyhledají ve veřejných doménách její rozpočet a podnikové výkazy. Diskutujte o tom, co tyto dokumenty popisují.

CVIČENÍ 1

Vysvětlete pojmy příjmy a zisk a rozdíl mezi nimi. Diskutujte o obvyklém využívání příjmů, např., na výzkum a vývoj, dividendy, infrastrukturu atd. Vysvětlete pojem finanční rovnováhy: Když je něco investováno na jednom místě, může to při špatném rozhodnutí na jiném místě chybět.

CVIČENÍ 2

Ukažte třídě následující příklady:

Nezisková společnost prodává pouze za cenu produkce plus aktuální přímé výdaje. Co se stane, když má společnost neplánované náklady, například se poškodí zařízení které k výrobě potřebují? Promyslete, odkud by mohli získat peníze.

Agentura obdrží fixní procenta z příjmů, ale neměla výdaje v přímém poměru k jejímu růstu příjmů (použijte daně jako příklad). Zeptejte se třídy, je správné utratit všechny příjmy? Pokud potřebné náklady pokryje menší částka, měl by být zůstatek vrácen (komu?) nebo investován jinde? Předpovězte, co se stane, pokud organizace vždy utratí vše, co vydělala a příjmy jí klesají. Měla by být přijatá procentní část navýšena? Proč? Pokud ano, odkud se vezme zvýšený příjem? Které oblasti ve výsledku trpí?

ÚLOHY NAVÍC

Symbolem rovnováhy příjmů a výdajů mohou být staré klasické váhy. Nechte žáky z libovolného materiálu vyrobit váhy, na kterých mohou ukázat jak klesá příjem, když se zvyšují výdaje. Žáci vytvoří ve skupinách vyvažovací zařízení a využijí ho k předvedení konceptu debetu (dluhu) a kreditu (úvěru).

Nechte žáky sestavit týdenní, nebo měsíční rozpočet na své vlastní příjmy a výdaje. Poté diskutujte o tom, jak se vypořádali se svými financemi.

DOPRAVNÍ PROSTŘEDKY

Primární cíl:

Studenti získají přehled o vozidlech, rychlosti, úhlech a energii.

Sekundární cíle:

měření rychlosti a úhlů

nalezení proměnné

zdroje energie

způsoby dopravy

Organizace

třída

skupiny

Pomůcky

rampa

vozidla

páska/izolepa

svinovací metr

stopky

úhломěr

výtvarné potřeby

CVIČENÍ 1

Vysvětlete třídě, že "dobrodruzi" umí řídit motorku, auto, kolo atd. tak, že přeskochí i velmi široké mezery.

Rozdělte třídu do skupin a dejte každé skupině materiál na postavení nastavitelné rampy. Požádejte je, aby přinesli do třídy nějaké malé auto na nějaký pohon. Každá skupina provede pokus se svým autem a rampou, jak se projeví změny rychlosti, úhlu rampy a hmotnosti vozidla. Měli by zaznamenat parametry každé zkušební jízdy a formulovat graf, který předpovídá skok daný pouze rychlostí a váhou vozidla a úhlem rampy. Dejte žákům pásku, svinovací metr a stopky, aby si mohli spočítat rychlost vozidla.

Požádejte skupiny, aby vyzkoušeli přesnost předpovědi grafu pomocí různých testovacích vozidel. Každá skupina předvede svá zjištění třídě a navrhne, jak zlepšit přesnost grafu.

CVIČENÍ 2

Diskutujte o energii a proberte výhody a nevýhody jednotlivých druhů energie. Vyzvěte skupiny, aby nahradily původní vozidlo novým vozidlem poháněným jiným druhem energie, než které použili při testování přesnosti grafu. Skupiny by měly ukázat, jak toto nové vozidlo funguje a jak se liší od původního.

CVIČENÍ 3

Požádejte žáky, aby vybrali nějaký způsob dopravy a vyzkoumali jeho historii. Každý žák udělá názornou ukázkou vývojových etap tohoto způsobu dopravy, a jak se s každou další etapou zvyšovala jeho výkonnost.

Diskutujte o tom, jak by se mohla ještě zvýšit efektivita v dopravě a jak by to mohlo ovlivnit naši společnost, např. jaké by byly přínosy, kdyby více lidí cestovalo na delší vzdálenosti v kratším čase.

Zeptejte se žáků, jak si představují, že by měla vypadat doprava v budoucnosti. Nechte je udělat reálnou časovou osu dopravy od roku 1800 až do roku 2105. Povzbudte je, aby byli co nejkreativnější, při zachování logického sledu událostí.

KOMUNIKACE

Primární cíl

Žáci prozkoumají způsoby komunikace a vyzkouší si komunikovat pomocí různých technik.

Sekundární cíle

komunikační techniky
vynálezy a vynálezci
schopnost zkoumání
mluvení na veřejnosti
hrát roli
vyhodnocování

Organizace

třída
skupiny

Pomůcky

videokamera
monitor na přehrání
psací potřeby

CVIČENÍ 1

Vyvolejte ve třídě diskusi o různých způsobech komunikace mezi lidmi a vypište je na tabuli. Projděte seznam a, je-li to možné, přidejte metody komunikace, které chybí, například řeč těla, umění, atd. Rozdělte komunikaci na verbální a neverbální.

Rozdělte třídu do skupin. Každá skupina si vybere ze seznamu jeden neverbální komunikační způsob. Zadejte každé skupině zprávu, kterou mají svým vybraným způsobem sdělit jiné skupině, a dejte jim dost času, aby se mohli připravit. Každá skupina prezentuje svou zprávu třídě a žáci interpretují, co se sděluje.

Pokud máte možnost, pořídte nahrávky prezentací a během diskuse o efektivní komunikaci si je přehrajte. Určete, které způsoby komunikace byly více a které méně úspěšné.

CVIČENÍ 2

Představte průkopníky v komunikaci, jako byl například Samuel Morse, Alexander Graham Bell a Guglielmo Marconi. Pohovořte o tom jak jejich vynálezy a objevy urychlily komunikaci a změnily společnost. Každá skupina prozkoumá jednoho z průkopníků a jeho příspěvek na poli komunikace. Skupiny napíší o svých zjištěních krátkou zprávu a přednesou ji zbytku třídy. Zaměří se především na výhody daného způsobu komunikace, které průkopník vymyslel.

Každá skupina vybere jednoho svého člena, aby představoval zkoumaného vynálezce. Ten musí před ostatními skupinami hájit svůj vynález jako nejlepší.

CVIČENÍ 3

Žáci prodiskutují, co by nastalo, kdyby nebyly konkrétní komunikační metody k dispozici. Např. mobilní telefony, internet, a rádio.

Vyzvěte skupiny, aby vybraly nějaké současné komunikační zařízení a vytvořily lekci, která vysvětlí jak toto zařízení a všechny jeho součásti pracují. Každá skupina sestaví test, který rozdá ve třídě po výkladu své lekce. Výsledky testu použijte k vyhodnocení, jak efektivně dokázala každá skupina předat své informace.

STAVBA PŘÍBĚHU

Primární cíl

Žáci se seznámí s literárními prvky příběhů a zlepší své kreativní psaní a umění vyprávět příběhy.

Sekundární cíle

interpretování fikce

zvýšené vnímání při sledování filmů

improvizační dovednosti

mluvení na veřejnosti

Organizace

třída

jednotlivci

CVIČENÍ 1

Nechte žáky vyprávět příběh. Podle zasedacího pořádku ve třídě určete prvního, kdo začne příběh a posledního, kdo skončí. Měli byste poskytnout téma nebo začátek věty jako třeba "Včera v noci" První žák dokončí větu, potom další žák přidá do příběhu další větu a tak se stále bude pokračovat, až poslední žák svou větou příběh dokončí. Pořizujte si poznámky, abyste si udrželi přehled o tématech a změnách, které byly do příběhu integrovány.

Diskutujte o příběhu a zeptejte se některých žáků, jak je napadlo co přidat do příběhu. Povídejte si o volné asociaci, improvizaci a spontánnosti a jak se nám může zdát, že spolu věci vůbec nesouvisí, protože jsme to pochopili jinak.

CVIČENÍ 2

Proberte literární prvky příběhu: předmluva, nastiňování, konflikt, vyvrcholení, body osnovy, vývoj postavy, úhel pohledu, rozuzlení, nadsázka, atd.

Ať si žáci vybaví nějaký populární film, který většina z nich nedávno viděla a pohovoří si o některých stejných prvcích, jaké naleznete v psaných příbězích. Například teď, když vědí o nastiňování, mohou si zpětně vybavit stopy, které je vedly k tomu si myslet, co by se mohlo stát. Bavte se o bodech osnovy téhož filmu, a jak se měnil průběh příběhu.

Ukažte třídě video s krátkým smyšleným příběhem a řekněte žákům, aby věnovali zvýšenou pozornost tomu, jak se v průběhu filmu vyvíjejí osobnosti postav. Diskutujte o kvalitách hlavních postav a motivacích jejich chování. Pokuste se zaznamenat důležité body – zvraty v příběhu.

CVIČENÍ 3

Když se žáci seznámili s různými literárními prvky, budou vyprávět ještě jeden příběh. Tentokrát by se měli snažit začlenit některé prvky z cvičení 2 do struktury příběhu. Dělejte si poznámky k pozdější diskusi. Zdůrazněte, že volná asociace a improvizování jsou stále důležité, ale tentokrát by měl příběh mít jedno téma, kterého se žáci musí držet. Také by měl mít podobnou strukturu a vyústění v zajímavý konec.

Diskutujte o příběhu a porovnejte ho, pokud jde o prvky a stavbu s tím prvním. Položte otázky jako: Je příběh zajímavější? Dává větší smysl? Ať řeknou, zda se jim více líbil příběh 1 nebo příběh 2 a proč.

MONSTRUM – DOBRO A ZLO

Primární cíl:

Žáci prozkoumají literaturu, aby našli monstra a jejich charakteristiky.

Sekundární cíle

hrát pro publikum

kreativní psaní

vývoj postavy

umění debatovat

Organizace

třída

skupiny

Pomůcky

Předměty, které chcete použít jako rekvizity, kostýmy, kulisy, atd.

CVIČENÍ 1

Diskutujte o monstrech z literatury od děsivých - jako je třeba Frankenstein, vlkodlaci a upíři – k mytologickým – jako Gorgony, Chiméry, Kyklopové, apod. Požádejte žáky, aby identifikovali společné rysy, které je dělají "monstry" a rysy, kterými se navzájem liší a dělají je jedinečnými.

Vysvětlete, že monstra existují v mnoha podobách a představte žákům lidské postavy, které se někdy chovají a myslí jako monstra, například Stanley Kowalski z *A Streetcar Named Desire* (Tramvaj do stanice Touha), Claudius z *Hamleta* - monstra si dopředu připraví pedagog podle věku dětí a tak aby je děti znaly.

Žáci budou po dobu jednoho týdne zaznamenávat literární postavy, které jsou vykresleny jako monstra v té či oné době. Potom budou prezentovat své výsledky a vysvětlí, jak se změnilo jejich vnímání monster.

CVIČENÍ 2

Vysvětlete, že monstra, je-li jejich charakter úspěšně vykonstruován, mohou do příběhu vnést hrůzu a napětí. Originální, nevyzpytatelná stvoření a dokonce i zdánlivě předvídatelné postavy, které udělají něco neočekávaného a děsivého,

mohou šokovat a zaujmout publikum. Na rozdíl od, toho, kdy je monstrum nevýrazné, a příběh se tím stává hloupý a nezajímavý.

Rozdělte třídu do skupin a každá skupina vymyslí hru, která bude obsahovat další typy monster a nečekaný zvrát nebo překvapivý konec. Dejte žákům dost času na zkoušení, vytváření kulis, rekvizit, kostýmů, divadelního programu apod. Uspořádejte "Hrací den", kdy každá skupina předvede svou hru ostatním.

CVIČENÍ 3

Vysvětlete, že ne každé monstrum musí být špatné. Postavičky Muppet® jsou přátelská monstra, která pomáhají dětem s výukou. Některá monstra vypadají zle jednoduše proto, že lidé mají ustálenou představu, že tak mají monstra vypadat.

Vyberte "zlé" monstrum a postavte ho před soud za to, že je zlé. Jedna skupina bude zastupovat obžalobu a druhá obhajobu monstra, Další skupina budou svědci (včetně monstra) a poslední skupina bude porota. Vy budete soudce a požádejte obžalobu o předvedení svědků. Dovolte obhajobě provést křížový výslech svědků obžaloby. Jakmile obžaloba skončila, přikažte, aby předvedla své svědky obhajoba. Povolte obžalobě křížový výslech svědků obhajoby. Po skončení pronese obhajoba svou řeč a po ní též obžaloba. Porota vynese verdikt.