

Historické moduly

PROJEKT OP VVV – ŠKOLA MIMO ŠKOLU, č.pr. CZ.02.3.68/0.0/0.0/16_032/0008067



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



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

Obsah

Historické moduly.....	1
1 Vzdělávací program a jeho pojetí.....	3
1.1 Základní údaje	3
1.2 Anotace programu.....	4
1.3 Cíl programu	4
1.4 Klíčové kompetence a konkrétní způsob jejich rozvoje v programu.....	4
1.5 Forma	4
1.6 Hodinová dotace	4
1.7 Předpokládaný počet účastníků a upřesnění cílové skupiny.....	5
1.8 Metody a způsoby realizace	5
1.9 Obsah – přehled tematických bloků a podrobný přehled témat programu a jejich anotace včetně dílčí hodinové dotace	5
1.10 Materiální a technické zabezpečení	7
1.11 Plánované místo konání	7
1.12 Způsob realizace programu v období po ukončení projektu.....	7
1.13 Kalkulace předpokládaných nákladů na realizaci programu po ukončení projektu	8
1.14 Odkazy, na kterých je program zveřejněn k volnému využití.....	9
2 Podrobně rozpracovaný obsah programu.....	9
2.1 Tematický blok č. 1 Edukativní karty – 6 vyučujících hodin	9
2.2 Tematický blok č. 2 Prvorepublikové pexeso – 4 vyučující hodiny.....	20
2.3 Tematický blok č. 3 Historický labyrint – 4 vyučující hodiny	23
2.4 Tematický blok č. 4 Historické vrhcáby – 4 vyučující hodiny.....	26
3 Metodická část	32
3.1 Metodický blok č. 1 Edukativní karty	34
3.2 Metodický blok č. 2 Prvorepublikové pexeso.....	39
3.3 Metodický blok č. 3 Historický labyrint	41
3.4 Metodický blok č. 4 Historické vrhcáby.....	43
4 Příloha č. 1 – Soubor materiálů pro realizaci programu.....	46
5 Příloha č. 2 – Soubor metodických materiálů	47
6 Příloha č. 3 – Závěrečná zpráva o ověření programu v praxi	88
7 Příloha č. 4 - Odborné a didaktické posudky programu	91
8 Příloha č. 5 - Doklad o provedení nabídky ke zveřejnění programu	91
9 Nepovinné přílohy	92



1 Vzdělávací program a jeho pojetí

1.1 Základní údaje

Výzva	Výzva č.02_16_032 pro Budování kapacit pro rozvoj škol II
Název a reg. číslo projektu	Liga lesní moudrosti, z.s. projekt Škola mimo školu, reg. č. projektu CZ.02.3.68/0.0/0.0/16_032/ 0008067
Název programu	Historické moduly (program č. 12)
Název vzdělávací instituce	Liga lesní moudrosti, z.s.
Adresa vzdělávací instituce a webová stránka	Senovážné náměstí 24, 110 00 Praha 1 www.ligalesnimoudrosti.cz
Kontaktní osoba	Ing. Aleš Sedláček
Datum vzniku finální verze programu	20. 5. 2020
Číslo povinně volitelné aktivity výzvy	4
Forma programu	prezenční
Cílová skupina	Žáci I. stupně a II. stupně a odpovídající ročníky víceletých gymnázií
Délka programu	18 hodin
Zaměření programu (tematická oblast, obor apod.)	Využívání kreativního a inovativního myšlení dětí a mládeže se zaměřením na edukaci historie Klíčové kompetence: sociální a občanské schopnosti, schopnost učit se, smysl pro iniciativu a podnikavost, schopnost práce se specifickými pomůckami
Tvůrci programu	Jiří Palát
Odborný garant programu	Tadeáš Klaban
Odborní posuzovatelé	XXX



1.2 Anotace programu

Vzdělávací program pro výše uvedenou věkovou skupinu žáků učí a zároveň rozvíjí zejména jejich dovednosti a schopnosti v oblasti edukace historických reálií, učí cílovou skupinu socializaci a kooperaci mezi sebou, zvyšuje zdravou kompetitivnost. To vše hravou a zábavnou formou. Žáci v průběhu vzdělávacího programu zkoumají a reagují na vývoj během činnosti s pomůckami programu. Během práce se seznamují s postupy jednotlivých unikátních a inovativních pomůcek a učí se je používat v praxi.

1.3 Cíl programu

Obecné cíle: Cílem vzdělávacího programu je zapojit cílovou skupinu do základní socializace a interakce během používání programových inovativních pomůcek. Edukace probíhá hravou a zábavnou formou za použití historických reálií či inovativních prvků. Tím dochází k propojení formálního (škola – výuka historie, dějepisu) a neformálního vzdělávání (volnočasové aktivity – karetní hry, hry s pomůckami). Vzdělávací program rozvíjí paměť, motoriku, socializaci a komunikaci.

Průřezová témata: osobnostní a sociální výchova, výchova v oblasti historie, rozvoj a vývoj motorických vlastností

Konkrétní cíle: Absolvent bude schopen pojmenovat a využít nabyté znalosti v rámci historie země, bude schopen spolupráce s vrstevníky a snáze se socializuje ve společnosti.

1.4 Klíčové kompetence a konkrétní způsob jejich rozvoje v programu

V rámci této klíčové kompetence absolvent získává:

- a. schopnost učit se – učí se historické reálie své země hravou a zábavnou formou,
- b. sociální a občanské schopnosti – učí se socializaci a nutnosti kooperace s vrstevníky. Musí spolupracovat s ostatními členy týmu, aby dosáhli společného cíle. Musí se umět domluvit.
- c. smysl pro iniciativu a podnikavost – rozvíjí svou kreativitu, iniciativu a vlastní tvůrčí schopnosti a podnikavost. Vymýšlí, jak v rámci hry dosáhnout cíle různými způsoby.

1.5 Forma

Forma vzdělávacího programu je prezenční a je realizována ve skupinách a individuálně. Po celou dobu realizace vzdělávacího programu skupina nebo jednotlivec pracuje s unikátními pomůckami programu.

1.6 Hodinová dotace

Vzdělávací program je naplánován na 18 vyučujících hodin, které jsou rozdělené do 2 projektových dnů. První den je rozdělen na 10 vyučujících hodin, další den na 8 vyučovacích hodin. Vyučovací hodina trvá 45 minut. Jednotlivé dny jsou rozděleny do bloků a jejich délka trvání odpovídá potřebám jednotlivých aktivit.

1.7 Předpokládaný počet účastníků a upřesnění cílové skupiny

Vzdělávací program je určen pro 25 žáků (maximální počet je 30 žáků) I. nebo II. stupně ZŠ a odpovídajících ročníků víceletých gymnázií. Při práci ve skupinách pracují žáci po 2 až 6 žácích. Jednotlivé aktivity odpovídají věkové skupině účastníků.

1.8 Metody a způsoby realizace

Žáci v průběhu vzdělávacího programu pracují převážně individuálně, ale zároveň je věnován prostor i pro práci ve skupinách. Během činnosti aktivně rozvíjejí senzomotorické vlastnosti, kreativní systematické myšlení a standardní edukaci. Program je zaměřen na aktivní účast cílové skupiny, kdy je lektory vysvětlen obsah jednotlivých bloků a následně probíhá realizace. Jsou tak rozvíjeny zejména tzv. měkké kompetence. Hlavní metoda je zde použita klasická didaktická.

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

Asociace TOM přistoupila k realizaci popsaných historických modulů z několika důvodů.

Chtěli jsme, aby děti a mladí lidé, kteří procházejí neformálním prostředím našich turistických oddílů, vyzkoušeli v oddílové praxi inovativní prvky, které nejsou na běžném trhu dostupné. Od kombinace neformálního prostředí (testování proběhne na základně Asociace TOM a v učebně ZŠ) a originálních herních modulů jsme si slibovali dobré výsledky. To se také potvrdilo. Tvůrci programu si slibovali od vymyšlení tohoto vzdělávacího programu přijetí s velkým nadšením. Netradiční moduly (vrhčáby a labyrint) rozvíjejí postřeh, jemnou motoriku a posilují týmového ducha.

Tvůrce vzdělávacího programu zajímá vyhodnocení modulu s retro a výslovně historickým vyzněním. Netradiční a nevídané kuličkové pexeso vychází z nalezeného prvorepublikového vzoru obdobné hry. Je zvolen tradiční materiál – dřevo a velmi netradiční forma - pexeso je kuličkové.

Tvůrci programu předpokládají, že velkoformátové karty s náměty mapujícími konec císařství a vznik nové republiky, děti výslovně zaujmou. Historické postavy zde budou představeny netradičně, nekonvenčně. Jednotlivé postavy byly polidštěny (viz obrázek 1).

Grafika byla vztáhnuta k výročí vzniku Československa a dějům bezprostředně předcházejícím i následujícím. Děti tak budou mít možnost udělat si lepší představu o slavných postavách vzniku Československa v národním i světovém kontextu a předpokládáme, že si vštíplí do paměti vizuální podobu či výroky aktérů tehdejších dějinných událostí.



Obrázek 1: Ukázka velkoformátové karty

Tematický blok č. 1 Edukativní karty – 6 vyučujících hodin

V prvním tematickém bloku vzdělávacího programu jsou lektorem a vedoucím skupiny představena pravidla a způsoby použití první metodické pomůcky – velkoformátové hrací karty. Následuje praktické vyzkoušení mezi skupinami a jednotlivci a vyhodnocení nabytých vědomostí.

Téma č. 1 (pravidla a základy) – 45 minut

Lektor a vedoucí skupiny představí první metodickou pomůcku – velkoformátové hrací karty. Zároveň ukáží a popíší, co je na pomůcce vidět a na co se zaměřit. Posléze představí několik typů využití pomůcky a to jak ve skupinách, tak v individuálním pojetí.



Téma č. 2 (karty v akci) – 135 minut

V této části se žáci rozdělí do skupin a použijí pomůcky dle tematického bloku č. 1. Zároveň si musí zapamatovat historické reálie pomůcek. Po vyzkoušení variací ve skupinkách se přihlásí jednotlivci ze skupin, aby proti sobě vyzkoušeli další aktivity tohoto tematického bloku.

Téma č. 3 (vyzkoušení) – 45 minut

V této části lektor a vedoucí skupiny otestují žáky, zdali si zapamatovali historické reálie z programové pomůcky. Testování paměti a historie.

Téma č. 4 (scénky) – 45 minut

V této části účinkují žáci ze skupin. Za úkol mají vybrat si výjev z historických karet a různým způsobem zahrát tento výjev před ostatními – scénkou. Následuje vyplnění části evaluačního dotazníku.

Tematický blok č. 2 Prvorepublikové pexeso – 4 vyučující hodiny

V druhém tematickém bloku vzdělávacího programu jsou lektorem a vedoucím skupiny představena pravidla a způsoby použití druhé metodické pomůcky – unikátní prvorepublikové kuličkové pexeso. S tím souvisí zopakování pravidel klasického pexesa. Následuje praktické vyzkoušení modulu mezi skupinami a jednotlivci.

Téma č. 1 (pravidla a základy) – 45 minut

Lektor a vedoucí skupiny představí druhou metodickou pomůcku – unikátní prvorepublikové kuličkové pexeso. Zároveň ukáží a popíší, na co se u pomůcky zaměřit. Posléze představí způsoby využití a to jak pro skupiny, tak pro jednotlivce.

Téma č. 2 (pexeso v akci) – 135 minut

V této části žáci začnou realizovat postupy, které se naučili v předchozím tématu tohoto bloku. Vystřídají se všechny skupiny a přistoupí se k realizaci skupinových soutěží. Vyplnění části evaluačního dotazníku.

Tematický blok č. 3 (historický labyrint) – 4 vyučující hodiny

V třetím tematickém bloku vzdělávacího programu jsou lektorem a vedoucím skupiny představena pravidla a způsoby využití třetí metodické pomůcky – unikátní historický labyrint. Následuje praktické vyzkoušení mezi jednotlivci a skupinkami až o 6 žácích.

Téma č. 1 (pravidla a základy) – 45 minut

Lektor a vedoucí skupiny představí třetí metodickou pomůcku – unikátní historický labyrint. Zároveň ukáží a popíší, z čeho se labyrint skládá a jaká jsou jeho specifika. Posléze představí několik různých způsobů využití a to jak pro skupinové pojetí, tak pro individuální pojetí.

Téma č. 2 (labyrint v akci) – 135 minut

V této části se žáci rozdělí do skupin. Začnou mezi sebou soutěžit, kdo získá nejvíce bodů. Posléze vyšlou skupiny do soutěže jednoho žáka a ti soutěží s dalšími jednotlivci ze skupin. Vyplnění části evaluačního dotazníku.

Tematický blok č. 4 Historické vrhcáby – 4 vyučující hodiny



Ve čtvrtém tematickém bloku vzdělávacího programu jsou lektorem a vedoucím skupiny představena pravidla a způsoby využití čtvrté metodické pomůcky – unikátní historické vrhcáby. Následuje praktické vyzkoušení mezi jednotlivci a skupinami.

Téma č. 1 (pravidla a základy) – 45 minut

Lektor a vedoucí skupiny představí čtvrtou metodickou pomůcku – unikátní historické vrhcáby. Zároveň ukáží a popíší, z čeho se vrhcáby skládají a čím jsou zajímavé a důležité. Posléze představí několik typů využití.

Téma č. 2 (vrhcáby v akci) – 135 minut

V této části žáci zahájí hru podle pravidel, která se naučili v prvním tématu tohoto bloku. Po absolvování všech možných variací opět vyberou jednotlivce ze skupin a ti poměří svoje dovednosti s jinými jednotlivci z ostatních skupin. Vyplnění části evaluačního dotazníku.

1.10 Materiální a technické zabezpečení

Pro realizaci vzdělávacího programu je nutné mít k dispozici místnost pro minimálně 27 osob, ve které bude několik (dle počtu skupin) stolků. Ty by mělo být možné spojit k sobě. Zároveň je vhodné, aby v místnosti byl i dostatečný počet židlí pro všechny účastníky, jinak budou muset žáci u praktikování her stát. V případě hezkého počasí lze hrát na velké louce či obdobných prostorech s velkou plochou.

Vedoucí skupiny musí mít k dispozici všechny metodické pomůcky – unikátní a netradiční velkoformátové hrací karty, prvorepublikové kuličkové pexeso, historický labyrint a historické vrhcáby.

Další pomůcky – dotazník ve formě A4 a propiska či tužka, obyčejné libovolné pexeso.

1.11 Plánované místo konání

Vzdělávací program může probíhat ve škole či v klubovně organizace neformálního vzdělávání. Vždy je potřeba zajistit materiální a technické zabezpečení – viz kapitola výše.

Vzdělávací program je navržen tak, aby bylo možné jej provést během víkendové akce – 8 hodin aktivity v sobotu, 8 hodin aktivity v neděli. Není ale podmínkou. Lze rozvrhnout dle časových možností skupiny.

1.12 Způsob realizace programu v období po ukončení projektu

Tvůrci programu si dokážou představit jeho realizaci například jako zpestření náplně pravidelné činnosti zájmového spolku neformálního vzdělávání, ale klidně i formálního např. na škole v přírodě, kde je více času se hrát věnovat. Velkoformátové herní karty se jistě dají použít i jako pomůcka při hodinách dějepisu. Např. Téma č. 4 – krátké scénky podle historických reálií z karet jistě hodinu zpestří a žákům lépe události utkví v hlavě.



1.13 Kalkulace předpokládaných nákladů na realizaci programu po ukončení projektu

Počet realizátorů/lektorů: 1 realizátor a 1 lektor Počet realizátorů/lektorů:1

Položka		Předpokládané náklady
Celkové náklady na realizátory/lektory		6200
z toho	<i>Hodinová odměna pro 1 realizátora/ lektora včetně odvodů</i>	4800
	<i>Ubytování realizátorů/lektorů</i>	400
	<i>Stravování a doprava realizátorů/lektorů</i>	1000
Náklady na zajištění prostor		
Ubytování, stravování a doprava účastníků		16000
z toho	<i>Doprava účastníků</i>	6000
	<i>Stravování a ubytování účastníků</i>	10000
Náklady na učební texty		3600
z toho	<i>Příprava, překlad, autorská práva apod.</i>	0
	<i>Rozmnožení textů – počet stran:</i>	1000
Režijní náklady		1250
z toho	<i>Stravné a doprava organizátorů</i>	0
	<i>Ubytování organizátorů</i>	0
	<i>Poštovné, telefony</i>	250
	<i>Doprava a pronájem techniky</i>	0
	<i>Propagace</i>	500
	<i>Ostatní náklady</i>	0
	<i>Odměna organizátorům</i>	600
Náklady celkem		24550
Poplatek za 1 účastníka		1228

1.14 Odkazy, na kterých je program zveřejněn k volnému využití

https://www.woodcraft.cz/index.php?right=ProClenyLLM_kestazeni&sid=&classid=19

Program je spojen s licencí Creative Commons 4.0, ve variantě BY

2 Podrobně rozpracovaný obsah programu

2.1 Tematický blok č. 1 Edukativní karty – 6 vyučujících hodin

2.1.1 Téma č. 1 (pravidla a základy) – 1 hodina

1. hodina

Forma a bližší popis realizace

Cílem této aktivity je upozornit na historické události vykreslené na kartách – mapující konec císařství a vznik nové republiky. Tyto informace jsou důležité pro zbylá dvě témata tohoto tematického bloku – zkoušení a scénky. Vedlejším cílem je připomenout základní typy karetních her jako je kvarteto, prší a přebíjená. Jedná se o kombinaci formálního a neformálního vzdělávání. Tato část je pro žáky teoretická.

Metody

Výukové prostředí – ideálně v klubovně nebo ve třídě ve škole. Lze také venku na louce při dobrém počasí. Hromadná interakce mezi žáky a lektorem/vedoucím. Metoda didaktická a názorová.

Pomůcky

velkoformátové hrací karty – podklady pro výrobu naleznete v odkaze v kapitole 5 tohoto vzdělávacího programu, jakákoliv učebnice dějepisu pro dokreslení situace ve vybrané historické době

Podrobně rozpracovaný obsah

Co nás čeká:

- úvod do historie kolem roku 1900, zánik císařství a vznik Československa,
- představení vzdělávacích velkoformátových karet s historickými reáliemi,
- představení tematických bloků a co žáky čeká během 18 vzdělávacích hodin,
- ukázka zkoušení a představení pravidel her,
- vyplnění dotazníku.

Co si pamatujeme z dějepisu?

- Proč došlo k první světové válce?
- Co bylo záminkou první světové války?
- Které státy v ní válčily?
- Co to byl Trojspolek a Trojdohoda?
- Co si pamatuješ o vzniku Československé republiky?
- Proč slavíme 28. říjen jako státní svátek?

Znáte pravidla základních karetních her?

- Kvarteto

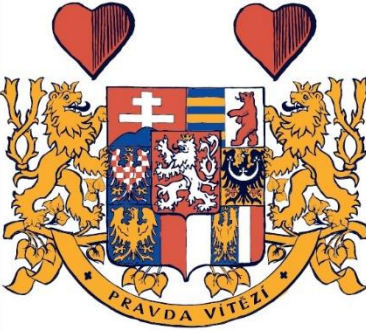
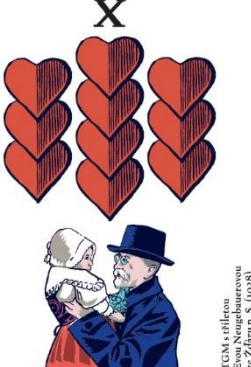


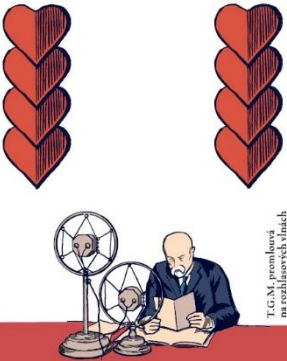
- Cílem hry je získat co nejvíce kvartet (k sobě patřících čtveřic karet). Na začátku jeden z hráčů rozdává karty. Hru začíná hráč po levici rozdávajícího hráče. Zeptá se kteréhokoliv hráče na konkrétní kartu z kvarteta, od kterého má alespoň jednu kartu. Jestliže tuto kartu oslovený hráč má, musí jí tazajícímu hráči odevzdat. Ten se pak může opět zeptat na další kartu a to jak stejného, tak kteréhokoliv z ostatních hráčů.
- Pakliže hráč nevlastní kartu, na kterou je dotazován, dostává se tímto na tah a může se sám někoho zeptat na libovolnou kartu, která by se mu hodila do jeho kvartet. Pozor na to, abyste nezapomněli, že se smíte ptát jen na kartu patřící do kvarteta, z něhož máte alespoň jednu kartu v ruce!
- Pokud hráč shromáždí celé kvarteto, pokládá ho a získává bod. Vítězí hráč s nejvyšším počtem bodů.
- Hraje nejprve tým (skupina) a poté jednotlivci – rozvoj komunikace, kooperace. Zároveň nutnost hlídat historické reálie.
- Prší
 - Každý hráč dostane 4 karty a jedna karta je vyložena na stůl lícem nahoru. Hráč, který je na řadě musí vždy buď vyhodit kartu se stejnou barvou jako je vyložená karta (srdce, listy, kule, žaludy), nebo kartu stejné číselné hodnoty (7, 8, 9, 10, spodek, král). Svrška lze vyhodit na kartu jakékoli barvy či hodnoty kromě esa a „7“ (jen hned po jejich vyhození, poté už ano) a hráč, který svrška vyložil, rozhodne, jakou barvu musí mít další vyložená karta. Hráč, který je na řadě potom, co je vyložena „7“ si musí líznout dvě karty nebo vyložit jinou sedmu, pak nutnost lízání přechází na dalšího hráče v pořadí a vzrůstá i počet karet (4, 6, 8). Hráč, který je na řadě po vyložení esa stojí - tzn. že v tomto kole nemůže vykládat ani lízat karty (v některých pravidlech je možnost přebítí esa dalším esem). Pokud hráč nemá žádnou kartu, co by mohl vyložit, nebo pokud nechce žádnou vyložit, musí si líznout novou kartu z balíčku ležícího na stole.
 - Vítězem je hráč, který se jako první zbaví všech karet v ruce. Poslední hráč prohrává a v dalším kole míchá a rozdává.
 - Hraje nejprve tým (skupina) a poté jednotlivci – rozvoj komunikace, kooperace. Zároveň nutnost hlídat historické reálie.
- Přebíjená
 - Karty se rozdají tak, aby každý z hráčů měl právě polovinu karet. Hráči položí své karty v balíčku rubem navrch před sebe.
 - Oba otočí vrchní kartu lícem navrch. Hráč, který otočil kartu vyšší hodnoty, vezme svoji i protivníkovu kartu a umístí si je dospod balíku. Poté oba hráči otočí další kartu a postup se opakuje. V případě, že otočí oba kartu stejné hodnoty, otočí ještě tři karty a třetí otočená karta rozhodne, kterému hráči připadnou všechny otočené karty. V případě, že třetí otočené karty jsou stejné hodnoty, postup se opakuje.
 - Vítězí hráč, který získá všechny karty.
 - Hraje nejprve tým (skupina) a poté jednotlivci – rozvoj komunikace, kooperace. Zároveň nutnost hlídat historické reálie.

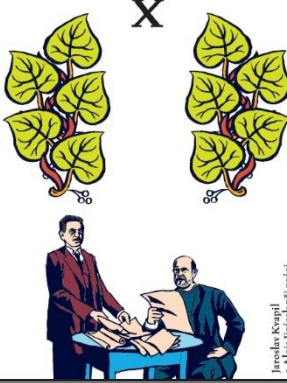
Naše karty

- Autorem grafiky karet je Tadeáš Klaban, autorem textů je Tomáš Novotný



 Velký státní znak z roku 1920	 T.G.M. (1850-1937), prezident Osvoboditel	 Karel Kramář (1860-1937), první ministerský předseda ČSR
28. ŘÍJEN 1918 v ŽENEVĚ 28. října 1918 dospěla v Ženevě delegace Národního výboru v čele s Karlem Kramářem při jednání s Edvardem Benešem k tomu, že nový stát bude mít formu republiky a že v jeho čele stane nejvýznamnější představitel exilového odboje Tomáš Garrigue Masaryk.	28. ŘÍJEN 1918 v ŽENEVĚ Monarchistům sklaplo! Češi, Moravané a Slováci se na svůj stát tuze těšili! I kdyby to v říjnu 1918 mohli předvídat, neodradil by je snad ani fakt, že prezident Osvoboditel povládně z Hradu, bude jezdit po císařsku na koni a vůbec, že si osvojí některé monarchistické manýry.	28. ŘÍJEN 1918 v PRAZE V Praze 28. října ráno zabavili Antonín Švehla a František Soukup jménem Národního výboru pražský Obilní ústav (sklad obilí), aby tak zabránili vývozu obilí na frontu.
 Alois Rašín (1867-1923), první ministr financí ČSR	 T.G.M. a třelkou Eva Neugebauerovou ze Žďaru n. S. (1928)	 Slavný syn Jan, dával otec Tomáš
28. ŘÍJEN 1918 v PRAZE Během dne se pak rozšířila zpráva, že Rakousko-Uhersko kapitulovalo. Potěšený český a moravský lid vyšel do ulic, strhával výsostné symboly „zpuchřelého“ mocnářství a večer s jásotem přivítal provolání Národního výboru o naplnění odvěkého snu, totiž zřízení samostatného státu.	T. G. M., PRVNÍ PREZIDENT První československý prezident Tomáš Garrigue Masaryk oplýval potomky. S americkou manželkou Charlottou Garrigue měli Alici (1879 - 1966), Herberta (1880 - 1915), Jana (1886 - 1948), Eleonoru (*† 1890) a Olgu (1891 - 1978).	T. G. M., PRVNÍ PREZIDENT Nejmladším potomkem TGM byl bezpochyby syn Jan. Bouřlivák, bonviván, srdečný člověk. Za války jadrně promlouval z londýnského rozhlasu k lidem okupovaného Československa. Po válce byl československým ministrem zahraničí a tragicky zahynul krátce po komunistickém puči.

 T.G.M. promlouva na rozhlasových vlnách	 VYDALA ASOCIACE TURISTICKÝCH ODDÍLŮ MLÁDEŽE ČESKÉ REPUBLIKY KE 100. VÝROČÍ VZNIKU REPUBLIKY 1918-2018	 podle válečného plakátu V. Preissiga
PRVNÍ RÁDIOVÝ PŘENOS Haló, tady Radiojournal! V květnu 1923 se ze stanu postaveného na louce ve Kbelsích u Prahy ozvalo první československé rozhlasové vysílání. Tedy vlastně možná druhé. To první uskutečnil přeci Jára Cimrman!	PRVNÍ RÁDIOVÝ PŘENOS O kbelský přímý rádiový přenos se postarali tři muzikanti a jedna zpěvačka. Tušíte, že rádiový přijímač stál tehdy 7 000 Kč, což bylo asi 12 měsíčních platů dělníka?	CESTA LEGIONÁŘŮ DOMŮ V září 1920 se na parníku zakoupeném od Japonců za 40 milionů korun tehdejší měny vrátili z Vladivostoku poslední českoslovenští legionáři, vojáci, kteří nechtěli bojovat za císaře pána.
 Milan Rastislav Štefánik (1880-1919), čl. ministr a francouzský generál	 Sokol, založ. 1862	 Junák - český skaut, založ. 1914
CESTA LEGIONÁŘŮ DOMŮ Na konci války bojovalo v zahraničních armádách víc než sto tisíc československých legionářů. Z Itálie a Francie se radostně vrátili do nové republiky již v roce 1918, z bolševického Ruska se složitě probíjeli ještě další dva roky.	SPOLKY Do tělocvičen, lesů, k rybníčkům - tam všude vyrazili sokolové, orlové a skauti. Nová republika žila společenskou a sportovní aktivitou.	SPOLKY Sokol měl přes půl milionu členů. Skauti a sokolové nechyběli u žádné významné slavnosti a do jejich řad patřily nejvýznamnější osobnosti nové republiky.



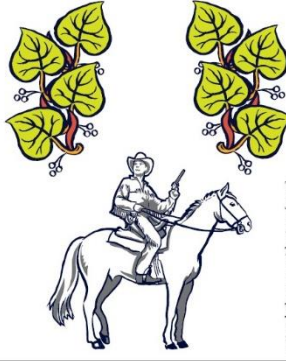
MANIFEST SPISOVATELŮ

17. května 1917 vydávají čeští a moravští spisovatelé manifest iniciovaný šéfem činohry Národního divadla Jaroslavem Kvapilem.



MANIFEST SPISOVATELŮ

Výkvět inteligence v manifestu apeluje na české poslance v říšské radě, aby důsledně hájili české zájmy a nebáli se vzepít rakousko-uherské politice.



PŘIŠLI NA SVĚT V PŘEDVEČER ZRODU ČESKOSLOVENSKA

Roku 1917 přicházejí na svět významní lidé, kteří se zapíší natrvalo do historie Československa. V čertnu básník Josef Kainar, v říjnu politik a novinář Pavel Tigrid a v prosinci Jiří Brdečka, spisovatel, režisér, autor nesmrtelného Limonádového Joea.



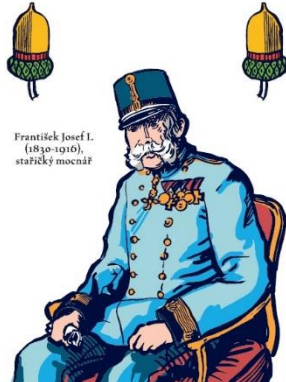
PŘIŠLI NA SVĚT V PŘEDVEČER ZRODU ČESKOSLOVENSKA

Jak rozdílné osudy! Dodnes žitý a zpíváný Kainar, politicky vždy dosti vlevo, umírá předčasně na začátku normalizace. Statečného Tigrida, novináře a politika, zaženou komunisti do exilu. Rytíř ducha umírá dobrovolně v roce 2003. A Jiří Brdečka? Navždy s Limonádovým Joeem, v literární, divadelní hlavně filmové podobě.



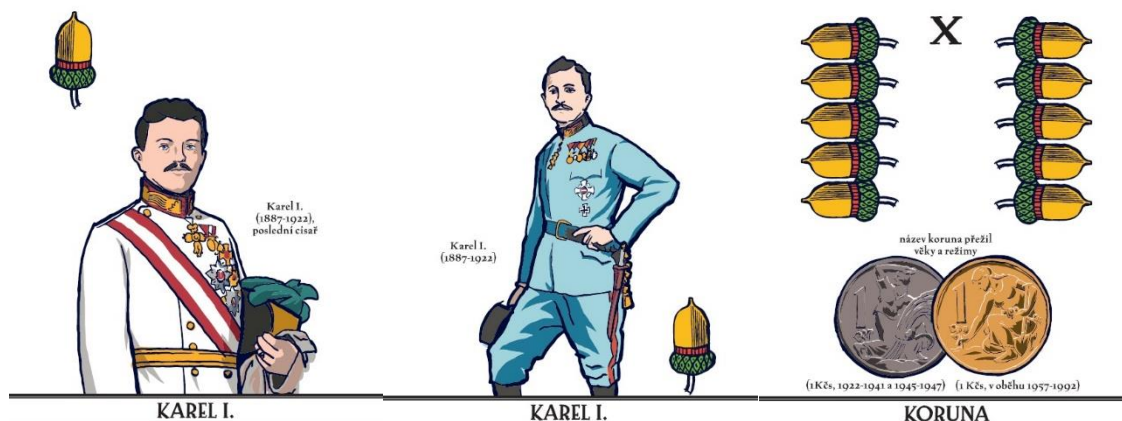
ÚMRTÍ MOCNÁŘOVO

V Schönbrunnu umírá v listopadu 1916 po šedesáti osmi letech vlády císař František Josef. První úředník říše pracuje do posledních chvil. Ještě několik hodin před smrtí se zajímá o státní akta.



ÚMRTÍ MOCNÁŘOVO

Mocnář zvaný též kníže míru končí život paradoxně uprostřed děsivé válečné litice. S ním mizí i předlouhé devatenácté století...



KAREL I.

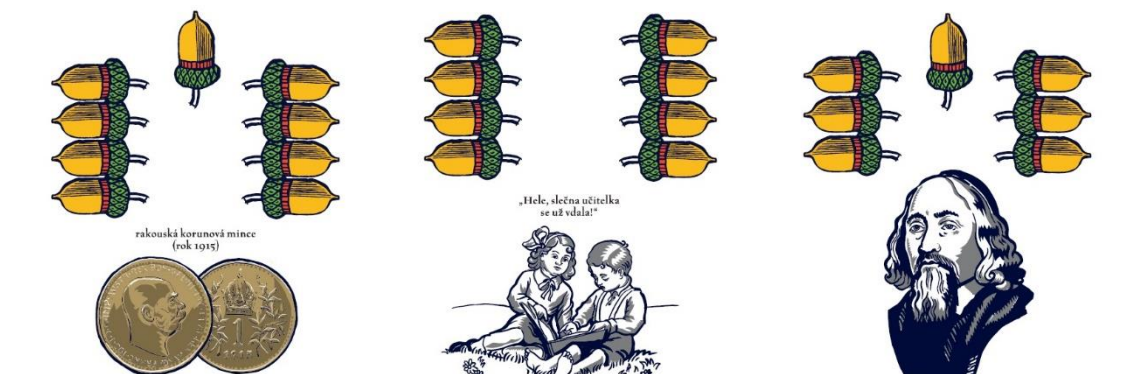
KAREL I.

KORUNA

V listopadu 1918 se císař Karel, nástupce Františka Josefa, zřekl panovnických práv v obou částech císařství a odjel do exilu, odkud se dvakrát neúspěšně pokusil o obnovení monarchie v Uhrách. Osudným se mu stal pobyt na ostrově Madeira.

Poslední korunovaná hlava naší monarchie si nemohla v tíživých podmínkách exilu dovolit kvalitního lékaře. Prvního dubna 1922 se Karlovi stal osudným zápal plic.

V únoru 1919 je na tajné schůzi Národního shromáždění uzákoněna koruna československá jako měna nové republiky. Pro okolkování dosud platného oběživa bylo třeba neuvěřitelných 244 milionů kolků!



KORUNA

VDANÉ UČITELKY

VDANÉ UČITELKY

V názvu naší měny je ve slově koruna dodnes zřetelná vazba na císařství. Korunu zavedla namísto dosavadní zlatky a krejcaru reforma Františka Josefa z roku 1892 a přes všechny pokusy nahradit toto pojmenování více slovanskými názvy (ve hře byla lípa, slovan či sokol!) platíme dodnes starou dobrou korunou.

V létě 1919 povolila mladá republika zákonem, že se učitelky mohou vdávat a zakládat rodinu. Do té doby se mohly tomuto poslání věnovat pouze svobodné ženy.

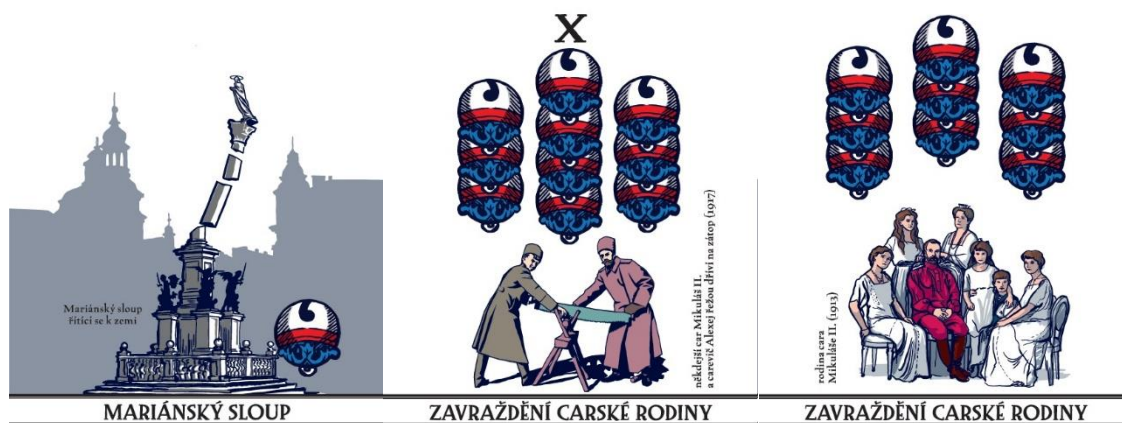
Ve zdůvodnění zákona se psalo: Rodinný život bude pak učitelce zdrojem spokojeně a veselé mysli, jež podněcuje k horlivější a radostnější práci a vytvoří nový, lepší, vřelejší a přátelštější poměr mezi školou a rodinou vůbec.



V Rusku, oslabeném válkou a zmítaném vnitřními boji, přebírá moc v roce 1917 bolševická klika vedená Leninem.

Následky této revoluční změny, která s sebou přinesla mnohaletý teror vůči vlastnímu obyvatelstvu, porobení okolních národů a děsivou změnu světového řádu, pocítuje lidstvo dodnes.

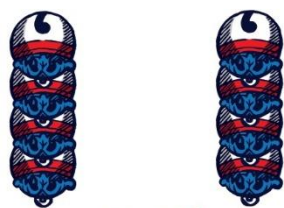
3. listopadu 1918 zorganizoval výtržník a povaleč ze Žižkova Franta Sauer stržení mariánského sloupu na Staroměstském náměstí, unikátní barokní památky z roku 1648.



Sloup, památka na hrdinnou obranu Prahy před Švédy, se rozsekal na cimprampr a hloupí lidé dodnes brání jeho obnovení. Obdobný osud chystala hrstka vandalů téhož dne i sochám na Karlově mostě, tomu však zabránilo vojsko.

10. července 1917 povraždili ruští bolševici celou rodinu svrženého cara Mikuláše II. Kulky se nezastavily ani před mladými princeznami a carevičem Alexejem, čtrnáctiletým chlapcem.

Katani pospíchali, patrně ze strachu, aby rodina nepadla do rukou československých legií blížících se k Jekatěrinburgu.



SARAJEVSKÝ ATENTÁT

Záminkou pro rozpoutání Velké války se stal sarajevský atentát. Odehrál se v červnu 1914 při inspekční cestě Františka Ferdinanda po Bosně a Hercegovině nadvakrát. První pokus při průjezdu Sarajevem nevyšel. Bomba hozená anarchistou Čabrinovičem explodovala až pod vozem následujícím.



SARAJEVSKÝ ATENTÁT

Následník s manželkou odjeli na sarajevskou radnici, kde se vzpomínávali z předešlého atentátu. Pak se podruhé v ten samý den rozjeli do náruče smrti. Zmatený řidič poskytl při manévrování u řeky Miljacka atentátníkovi Gavrilu Principovi vůz jako ideální terč. Kolem 11 hodiny dopolední vypálil Princip dvě rány do arcivévodovy limuzíny. Jedna smrtelně zranila Ferdinanda, druhá jeho těhotnou manželku Žofii. Ta skonala vzápětí po svém muži.



ČERNÝ PETR

Co všechno tahle země zažila! Kolik vynikajících lidí i netvorů zasáhlo do jejich dějin! Vy však v ruce držíte Černého Petra. Tvůrci těchto karet usoudili, že nejvíce zla za posledních sto let způsobili naší zemi dva cizáci...



Království české,
Moravské markrabství s Lužici
a slezskými knížectvími,
Československá republika,
Ceskoslovensko,
Republika Československá,
Česko-Slovenská republika,
protektorát Čechy a Morava,
znovu Československá republika,
Československá socialistická republika,
Československá federativní republika,
Česká a Slovenská Federativní Republika
a nakonec dva samostatné státy:
Česká republika a Slovenská republika

Asociace tomiků posílá do světa soubor karet dotýkajících se země s tak často pozměňovaným názvem. Můžete si s nimi zahrát Mariáš, Černého Petra či Kvarteto a přitom se trochu vzdělat v historii posledních sta let. Začali jsme rokem 1914, kdy se „zpuchřelé“ mocnářství už už začínalo drobit. Nejčastěji pak plesknete o stůl kartou s tematikou rodícího se Československa. A Černý Petr? Kdo si ho vytáhne, připomene si zároveň truchlivé figury, které naši zem doslova pošlapaly...
Ať vám padá dobrá karta!



Tadeáš Klaban
&
Tomáš Novotný
říjen 2018



Úkoly pro žáky:

- Vyplňte dotazník, který dostanete.
- Předvedte ostatním scénky z karet.
- Co mě dnes bavilo nejvíc?
- Jak hodnotíš svoje znalosti uvedených na kartách?

Pro zájemce o historii



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



- Doporučujeme shlédnout dokumentární pořad České televize: Dobrý den, Československo (<https://www.ceskatelevize.cz/ivysilani/10150778447-historie-cs/317281381940010/titulky>)

2.1.2 Téma č. 2 (karty v akci) – 3 hodiny

1. hodina - kvarteto

Forma a bližší popis realizace

Cílem hry je získat co nejvíce kvartet (k sobě patřících čtveřic karet). Na začátku jeden z hráčů rozdává karty. Hru začíná hráč po levici rozdávajícího hráče. Zeptá se kteréhokoliv hráče na konkrétní kartu z kvarteta, od kterého má alespoň jednu kartu. Jestliže tuto kartu oslovený hráč má, musí jí tázajícímu hráči odevzdat. Ten se pak může opět zeptat na další kartu a to jak stejného, tak kteréhokoliv z ostatních hráčů.

Pakliže hráč nevlastní kartu, na kterou je dotazován, dostává se tímto na tah a může se sám někoho zeptat na libovolnou kartu, která by se mu hodila do jeho kvartetu. Pozor na to, abyste nezapomněli, že se smíte ptát jen na kartu patřící do kvarteta, z něhož máte alespoň jednu kartu v ruce!

Pokud hráč shromáždí celé kvarteto, pokládá ho a získává bod. Vítězí hráč s nejvyšším počtem bodů.

Hraje nejprve tým (skupina) a poté jednotlivci – rozvoj komunikace, kooperace. Zároveň nutnost hlídat historické reálie.

Metody

Výukové prostředí – ideálně v klubovně nebo ve třídě ve škole. Lze také venku na louce při dobrém počasí. Skupinová a individuální interakce. Metoda didaktická, kooperativní a kreativní.

Pomůcky

velkoformátové hrací karty

Podrobně rozpracovaný obsah

Co nás čeká:

- rekapitulace pravidel této aktivity a opětovné představení hracích karet,
- vytvoření skupinek,
- hraní kvarteta, hlídání historických reálií.

2. hodina - prší

Forma a bližší popis realizace

Každý hráč dostane 4 karty a jedna karta je vyložena na stůl lícem nahoru. Hráč, který je na řadě musí vždy buď vyhodit kartu se stejnou barvou jako je vyložená karta (srdce, listy, kule, žaludy), nebo kartu stejné číselné hodnoty (7, 8, 9, 10, spodek, král). Svrška lze vyhodit na kartu jakékoli barvy či hodnoty kromě esa a 7 (jen hned po jejich vyhození, poté už ano) a hráč, který svrška vyložil, rozhodne, jakou barvu musí mít další vyložená karta. Hráč, který je na řadě potom, co je vyložena „7“ si musí líznout dvě karty nebo vyložit jinou sedmu, poté nutnost líznutí přechází na dalšího hráče v pořadí a vzrůstá i počet karet (4, 6, 8). Hráč, který je na řadě po vyložení esa stojí - tzn. že v tomto kole nemůže vykládat ani lízat karty (v některých pravidlech je možnost přebítí esa dalším esem). Pokud hráč nemá žádnou



kartu, co by mohl vyložit, nebo pokud nechce žádnou vyložit, musí si líznout novou kartu z balíčku ležícího na stole.

Vítězem je hráč, který se jako první zbaví všech karet v ruce. Poslední hráč prohrává a v dalším kole míchá a rozdává.

Hraje nejprve tým (skupina) a poté jednotlivci – rozvoj komunikace, kooperace. Zároveň nutnost hlídat historické reálie.

Metody

Výukové prostředí – ideálně v klubovně nebo ve třídě ve škole. Lze také venku na louce při dobrém počasí. Skupinová a individuální interakce. Metoda didaktická, kooperativní a kreativní.

Pomůcky

velkoformátové hrací karty

Podrobně rozpracovaný obsah

Co nás čeká:

- rekapitulace pravidel této aktivity a opětovné představení hracích karet,
- vytvoření skupinek,
- hraní prší, hlídání historických reálií.

3. hodina - přebíjená

Forma a bližší popis realizace

Karty se rozdají tak, aby každý z hráčů měl právě polovinu karet. Hráči položí své karty v balíčku rubem navrch před sebe.

Oba otočí vrchní kartu lícem navrch. Hráč, který otočil kartu vyšší hodnoty, vezme svoji i protivníkovu kartu a umístí si je dospod balíku. Poté oba hráči otočí další kartu a postup se opakuje. V případě, že otočí oba kartu stejné hodnoty, otočí ještě tři karty a třetí otočená karta rozhodne, kterému hráči připadnou všechny otočené karty. V případě, že třetí otočené karty jsou stejné hodnoty, postup se opakuje.

Vítězí hráč, který získá všechny karty.

Hraje nejprve tým (skupina) a poté jednotlivci – rozvoj komunikace, kooperace. Zároveň nutnost hlídat historické reálie.

Metody

Výukové prostředí – ideálně v klubovně nebo ve třídě ve škole. Lze také venku na louce při dobrém počasí. Skupinová a individuální interakce. Metoda didaktická, kooperativní a kreativní.

Pomůcky

velkoformátové hrací karty

Podrobně rozpracovaný obsah

Co nás čeká:



- rekapitulace pravidel této aktivity a opětovné představení hracích karet,
- vytvoření skupinek,
- hraní přebíjené, hlídání historických reálií.

2.1.3 Téma č. 3 (vyzkoušení) – 1 hodina

1. hodina

Forma a bližší popis realizace

Lektor s vedoucím mají připravené otázky na historii, která je zmíněná na hracích kartách. Poté kladou otázky skupinám a ty odpovídají. Skupina s nejvíce body vyhrává.

Metody

Výukové prostředí – ideálně v klubovně nebo ve třídě ve škole. Lze také venku na louce při dobrém počasí. Skupinová a individuální interakce. Metoda didaktická.

Pomůcky

papír A4, propiska nebo tužka

Podrobně rozpracovaný obsah

Co nás čeká:

- klasické testování paměti žáků,
- lektor a vedoucí již vybrali několik sad otázek,
- připravit papír a tužku ve skupinkách,
- vyhodnocení testu.

2.1.4 Téma č. 4 (scénky) – 1 hodina

1. hodina

Forma a bližší popis realizace

Lektor a vedoucí uvedou tento blok krátkou scénkou pro inspiraci účastníků, kteří je budou následovat. Jednotliví účastníci si připraví scénky. Námětem jsou historické události vykreslené na kartách. Ostatní účastníci následně hádají, o kterou scénu se jedná. Na závěr vyplní žáci část dotazníkového šetření pro evaluaci.

Metody

Výukové prostředí – ideálně v klubovně nebo ve třídě ve škole. Lze také venku na louce při dobrém počasí. Skupinová a individuální interakce. Metoda didaktická.

Pomůcky

velkoformátové hrací karty, papír A4, propiska nebo tužka

Podrobně rozpracovaný obsah

Co nás čeká:

- lektor a vedoucí předvedou ukázkovou scénku,



- žáci si musí vybavit některé výjevy z karet a ve skupince probrat, kdo je předvede,
- lektor začne vybírat ze skupin – skupiny můžou ukázat libovolný počet scének – záleží na lektorovi a času (rychlosti skupin),
- ostatní žáci hádají výjevy ostatních skupin,
- žáci vyplní dílčí část evaluačního dotazníku.

2.2 Tematický blok č. 2 Prvorepublikové pexeso – 4 vyučující hodiny

2.2.1 Téma č. 1 (pravidla a základy) – 1 hodina

1. hodina

Forma a bližší popis realizace

Cílem této aktivity je představit žákům zcela unikátní a jedinečné kuličkové pexeso, které je založené na prvorepublikových vzorech. Dílčím cílem je žákům připomenout základy pexesa. Tato část je pro žáky teoretická.

Metody

Výukové prostředí – ideálně v klubovně nebo ve třídě ve škole. Lze také venku na louce při dobrém počasí. Hromadná interakce mezi žáky a lektorem/vedoucím. Metoda didaktická a názorová.

Pomůcky

prvorepublikové kuličkové pexeso, obyčejné libovolné pexeso

Podrobně rozpracovaný obsah

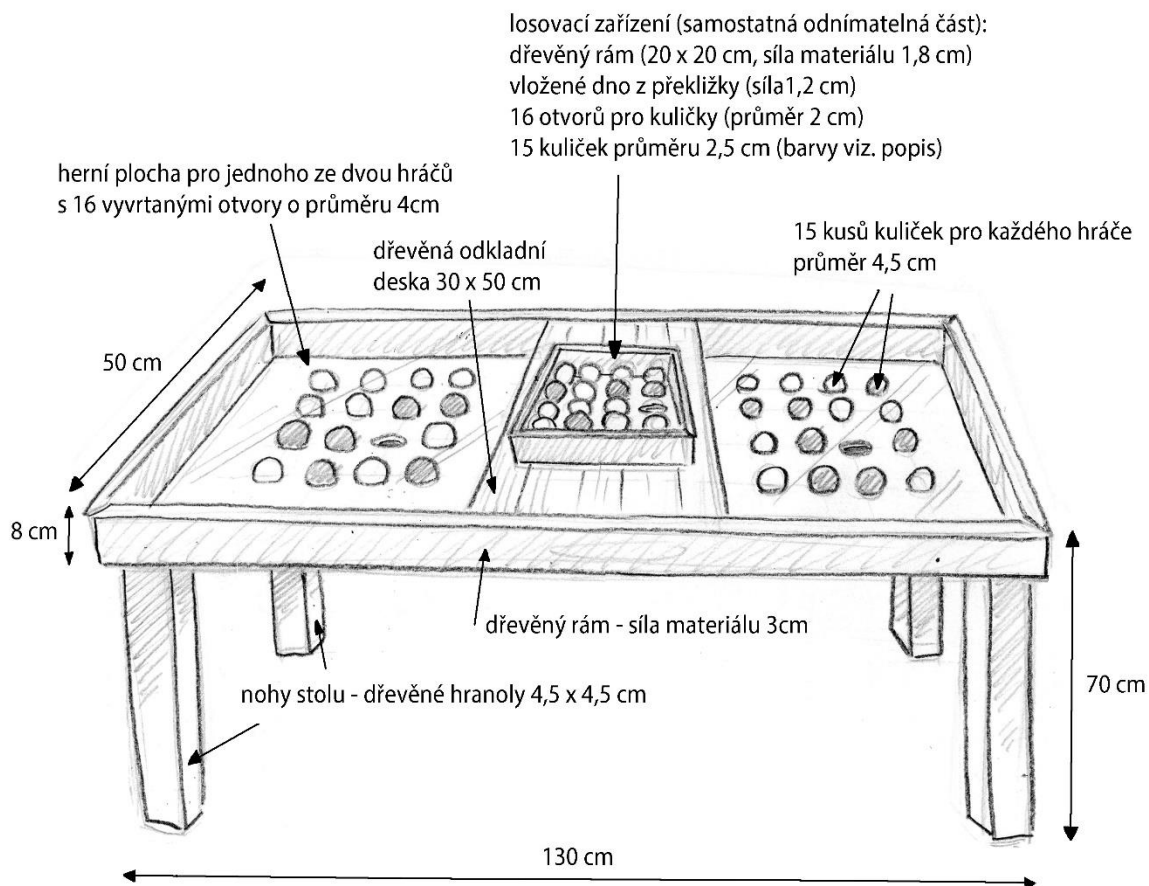
Co nás čeká:

- představení následujícího tématu – pexesa,
- lektor a vedoucí představí obyčejné klasické pexeso,
- žákům je vysvětleno, co je cílem klasického pexesa,
- lektor poté ukáže unikátní prvorepublikové kuličkové pexeso a specifikuje, v čem je unikátní – jiný typ, cíl i samotná hra – navíc založen na prvorepublikových vzorech,
- představení následujících čtyř hodin.

Naše unikátní prvorepublikové kuličkové pexeso:



dřevěný hrací stůl pro dva hráče s vloženým dnem z překližky (síla 1,2 cm)



barvy kuliček: každý hráč disponuje 15 kuličkami stejné barevné kombinace, čemuž odpovídá i losovací zařízení - tzn. 3ks zelené, 3 ks modré, 4 ks žluté, 5ks červené

Úkoly pro žáky:

- Vyplňte dotazník, který dostanete.
- Co mě dnes bavilo nejvíc?
- V čem je kuličkové pexeso jiné? A je pro tebe zajímavější než obyčejné?

2.2.2 Téma č. 2 (pexeso v akci) – 3 hodiny

1. hodina – klasické pexeso

Forma a bližší popis realizace

První hráč otočí kartičku, druhý též, třetí v kruhu (spoluhráč prvního) též. Pokud najde třetí hráč shodnou dvojici s kartou otočenou prvním hráčem, vyřadí ji, otáčí další kartu a pak pokračuje hráč čtvrtý. Pexesa se na konci hry sčítají za celou dvojici hráčů.

Hrají nejprve skupinky a poté vybraní jednotlivci ze skupin.

Metody

Výukové prostředí – ideálně v klubovně nebo ve třídě ve škole. Lze také venku na louce při dobrém počasí. Hromadná interakce mezi žáky a lektorem/vedoucím. Metoda didaktická a názorová.

Pomůcky

prvorepublikové kuličkové pexeso, obyčejné libovolné pexeso

Podrobně rozpracovaný obsah

Co nás čeká:

- představení klasického pexesa, které lektor přinesl,
- rekapitulace pravidel,
- utvoření stejných skupin jako v prvním tematickém bloku,
- hraní klasického pexesa – každý s každým (každá skupina s každou) – každý si hlídá a počítá svoje body.

2. hodina – prvorepublikové kuličkové pexeso I.

Forma a bližší popis realizace

Nejprve je potřeba zatřepáním promíchat rozmístění kuliček čtyř barev v rámečku, který je umístěný uprostřed hracího plánu. Hráči stojí po stranách hracího stolu u velkých kuliček. Na znamení se snaží ze spodní strany stolu pomocí prstů srovnat jednotlivé kuličky podle barevného rozložení přesně podle malého rámečku. Kdo má srovnané kuličky jako první, vyhrává. Prostřední rámeček je mobilní, kuličky lze zatřepáním přerovnat na další hru. Všechny rámečky jsou kryty tvrzeným sklem, tudíž se k nim dá dostat pouze ze spodní strany stolu.

Hrají jednotlivci a i týmy (skupiny) – rozvoj komunikace, kooperace.

Metody

Výukové prostředí – ideálně v klubovně nebo ve třídě ve škole. Lze také venku na louce při dobrém počasí. Hromadná interakce mezi žáky a lektorem/vedoucím. Metoda didaktická a názorová.

Pomůcky

prvorepublikové kuličkové pexeso

Podrobně rozpracovaný obsah

Co nás čeká:

- představení unikátního kuličkového pexesa,
- rychlá rekapitulace pravidel,
- hraní pexesa každý s každým (každá skupina s každou) – každý si hlídá a počítá svoje body.

3. hodina – prvorepublikové pexeso II.

Forma a bližší popis realizace

Pokračuje forma a realizace z 2. hodiny tohoto bloku.



Metody

Výukové prostředí – ideálně v klubovně nebo ve třídě ve škole. Lze také venku na louce při dobrém počasí. Hromadná interakce mezi žáky a lektorem/vedoucím. Metoda didaktická a názorová.

Pomůcky

prvorepublikové kuličkové pexeso

Podrobně rozpracovaný obsah

Co nás čeká:

- rychlá rekapitulace pravidel,
- hraní pexesa každý s každým (každá skupina s každou) – každý si hlídá a počítá svoje body,
- vyplnění dílčí části evaluačního dotazníku.

2.3 Tematický blok č. 3 Historický labyrint – 4 vyučující hodiny

2.3.1 Téma č. 1 (pravidla a základy) – 1 hodina

1. hodina

Forma a bližší popis realizace

Cílem této aktivity je žákům představit zcela unikátní a jedinečný labyrint založený na historických podkladech. Tato část je pro žáky teoretická.

Metody

Výukové prostředí – ideálně v klubovně nebo ve třídě ve škole. Lze také venku na louce při dobrém počasí. Hromadná interakce mezi žáky a lektorem/vedoucím. Metoda didaktická a názorová.

Pomůcky

historický labyrint

Podrobně rozpracovaný obsah

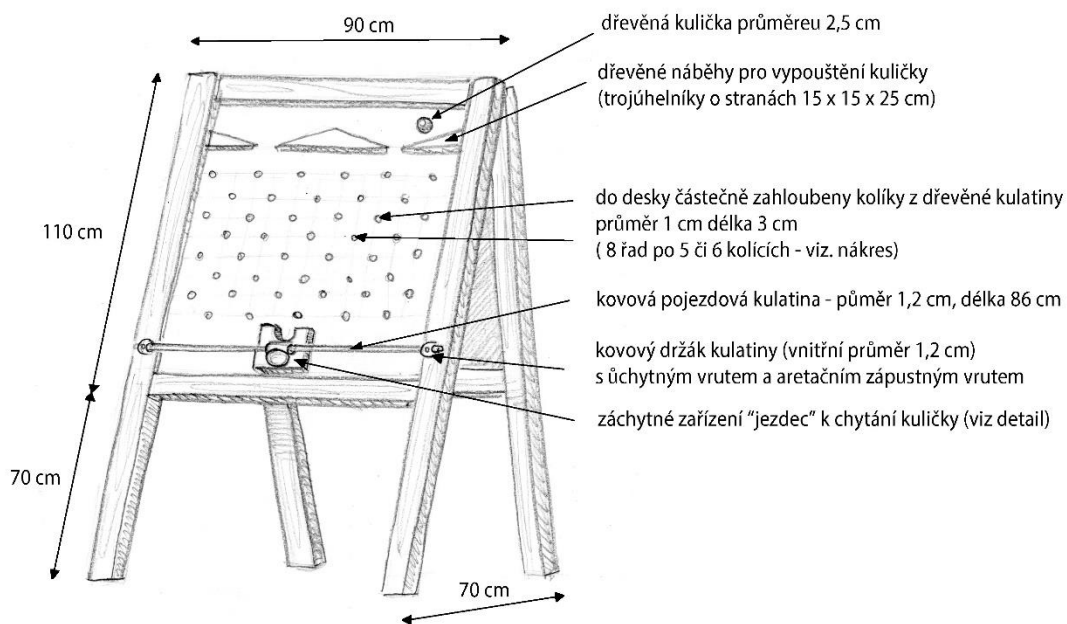
Co nás čeká:

- představení následujícího tématu – labyrintu,
- lektor a vedoucí představí unikátní dřevěný labyrint,
- představení aktivity a hraní s touto metodickou pomůckou,
- představení následujících čtyř hodin.

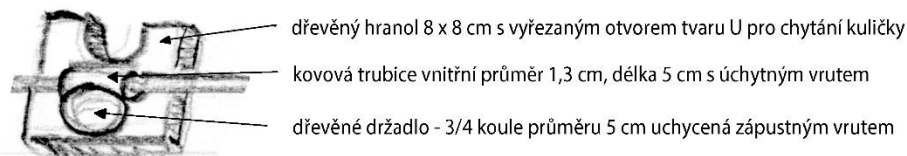
Náš unikátní historický labyrint:



dřevěný samostojný rám typu "A" z hranolů 4,5 x 4,5 cm a vloženou hrací deskou (překližka síla 1,2 cm)



detail: záchytné zařízení tzv. "jezdec"



Úkoly pro žáky:

- Vyplňte dotazník, který dostanete.
- Co mě dnes bavilo nejvíc?
- V čem je historický labyrint zajímavý?
- Co bych změnil v této hře?

2.3.2 Téma č. 2 (labyrint v akci) – 3 hodiny

1. hodina

Forma a bližší popis realizace

Hráč z jednoho týmu přistoupí k labyrintu, nakloněné herní ploše. Nejprve pomocí speciálního mechanismu dostane kuličku do horní části plochy. Následně kulička padá labyrintem dolů a hráč má

za úkol kuličku ve spodní části chytit do speciálního vozíku. Každý hráč má deset pokusů. Za každou chycenou kuličku získává bod. Takto se vystřídají všichni hráči ze všech týmů. Vítězí tým (skupina) s největším počtem bodů.

Stejný princip hry poté hrají jednotlivci, kteří jsou vybraní ze skupiny. Tentokrát mají ale 20 pokusů a vítězí jednotlivec s největším počtem bodů.

Metody

Výukové prostředí – ideálně v klubovně nebo ve třídě ve škole. Lze také venku na louce při dobrém počasí. Hromadná interakce mezi žáky a lektorem/vedoucím. Metoda didaktická a názorová.

Pomůcky

historický labyrint

Podrobně rozpracovaný obsah

Co nás čeká:

- představení dřevěného historického labyrintu,
- rekapitulace pravidel,
- utvoření stejných skupin jako v předchozích tematických blocích,
- hraní labyrintu – každý jednotlivec – každý si hlídá a počítá svoje body.

2. hodina

Forma a bližší popis realizace

Pokračuje forma a realizace z 1. hodiny tohoto bloku.

Metody

Výukové prostředí – ideálně v klubovně nebo ve třídě ve škole. Lze také venku na louce při dobrém počasí. Hromadná interakce mezi žáky a lektorem/vedoucím. Metoda didaktická a názorová.

Pomůcky

historický labyrint

Podrobně rozpracovaný obsah

Co nás čeká:

- rychlá rekapitulace pravidel,
- střídání skupin a jednotlivců na labyrintu – každý si hlídá a počítá svoje body.

3. hodina

Forma a bližší popis realizace

Pokračuje forma a realizace z 1. a 2. hodiny tohoto bloku.

Metody

Výukové prostředí – ideálně v klubovně nebo ve třídě ve škole. Lze také venku na louce při dobrém počasí. Hromadná interakce mezi žáky a lektorem/vedoucím. Metoda didaktická a názorová.



Pomůcky

historický labyrint

Podrobně rozpracovaný obsah

Co nás čeká:

- rychlá rekapitulace pravidel,
- střídání skupin a jednotlivců na labyrintu – každý si hlídá a počítá svoje body,
- vyplnění dílčí části evaluačního dotazníku.

2.4 Tematický blok č. 4 Historické vrhcáby – 4 vyučující hodiny

2.4.1 Téma č. 1 (pravidla a základy) – 1 hodina

1. hodina

Forma a bližší popis realizace

Cílem této aktivity je představit žákům unikátní a jedinečnou verzi hry vrhcáby. Žáci se mimo jiné naučí základy a pravidla vrhcáb včetně tří druhů výher. Tato část je pro žáky teoretická.

Metody

Výukové prostředí – ideálně v klubovně nebo ve třídě ve škole. Lze také venku na louce při dobrém počasí. Hromadná interakce mezi žáky a lektorem/vedoucím. Metoda didaktická a názorová.

Pomůcky

historické vrhcáby

Podrobně rozpracovaný obsah

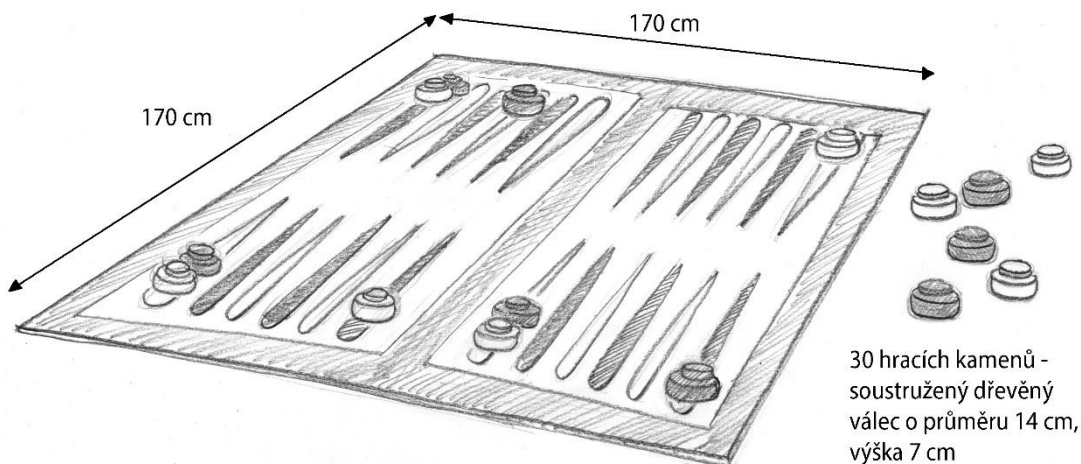
Co nás čeká:

- představení následujícího tématu – historických vrhcábů,
- lektor a vedoucí představí unikátní dřevěné vrhcáby,
- představení aktivity a hraní této metodické pomůcky,
- představení následujících čtyř hodin.



Naše historické vrhcáby:

herní deska - plátno se znázorněním hrací plochy



Úkoly pro žáky:

- Vyplňte dotazník, který dostanete.
- Co mě dnes bavilo nejvíc?
- V čem jsou historické vrhcáby zajímavé?
- Co bych změnil v této hře?

2.4.2 Téma č. 2 (vrhcáby v akci) – 3 hodiny

1. hodina

Forma a bližší popis realizace

Cílem hry je vyvést všech svých 15 kamenů po vyznačené dráze nejprve do svého vnitřního pole (infield) a pak je odebrat ven z hrací desky.

Hráči (po interakci v týmu) se střídají, na začátku každého tahu hodí hráč oběma kostkami a podle výsledku hodu posune některý svůj kámen či kameny o příslušný počet klínů neboli bodů směrem k jejich cíli. Na každém bodu může být libovolný počet kamenů jednoho hráče. Pokud hráč ukončí tah kamenem na bodu, kde je jeden soupeřův kámen, „vyhodí“ jej, tzn. vrátí ho až na začátek jeho cesty, na tzv. bar neboli přepážku. Na bod, na kterém je více než jeden soupeřův kámen, se táhnout nesmí. Kameny protihráčů se pohybují v navzájem opačných směrech. Když má hráč všechny své kameny v poslední části hrací desky, tj. ve svém vnitřním poli, může s nimi táhnout i mimo desku, čímž je odstraňuje ze hry. Hráč, kterému se podaří takto odstranit všechny svoje kameny, vítězí – tým vítězí.

Obdobně je to při utkání jednotlivců, kteří se rekrutují z jednotlivých týmů (skupin). Ti potom hrají samostatně na základě nabytých zkušeností.

Ve vrhcábech existují tři druhy výher (viz Podrobně rozpracovaný obsah tohoto tématu).

Metody

Výukové prostředí – ideálně v klubovně nebo ve třídě ve škole. Lze také venku na louce při dobrém počasí. Hromadná interakce mezi žáky a lektorem/vedoucím. Metoda didaktická a názorová.

Pomůcky

historické vrhcáby

Podrobně rozpracovaný obsah

Co nás čeká:

- představení dřevěných historických vrhcábů,
- rekapitulace pravidel včetně představení třech různých variant výher,
- utvoření stejných skupin jako v předchozích tematických blocích,
- hraní vrhcábů – každý s každým (každá skupina s každou) – každý si hlídá a počítá svoje body.

Ve vrhcábech existují tři druhy výher:

- Obyčejná, jednoduchá, která nastane, pokud hráč, který prohrál, už také začal vyvádět kameny z desky. Obyčejnou výhrou hráč získá tolik bodů, kolik ukazuje hodnota na dablovací kostce.
- Gammon, který nastane, pokud hráč, který prohrál, nezačal vůbec odebírat svoje kameny z desky a zároveň nemá ani jeden svůj kámen v soupeřově vnitřním poli nebo na baru. Výhrou gammon hráč získá dvojnásobek počtu bodů, který je na dablovací kostce.
- Backgammon, který nastane, pokud hráč, který prohrál, má alespoň jeden kámen v soupeřově vnitřním poli nebo na baru a nevyvedl ještě ani jeden svůj kámen z desky. Výhrou backgammon hráč získá trojnásobek počtu bodů, který ukazuje dablovací kostka.

Hrací kostky a kelímky:

Každý hráč musí na házení kostek používat kelímek. Házení kostek přímo z ruky není na oficiálních turnajích dovoleno.

Každý hráč má svůj pár kostek, který musí házet na svoji pravou stranu hrací desky. Hod je neplatný a hráč musí házet znovu, pokud jakákoliv kostka dopadne mimo pravou stranu desky, když neleží na desce celou svoji plochou nebo když dolehne na kámen. Hráčův tah je ukončen teprve tehdy, když zvedne z desky obě svoje kostky. Pokud hráč hodí své kostky před dokončením tahu svého soupeře, není tento hod platný a musí se opakovat.

Tah proti pravidlům může být opraven kterýmkoliv hráčem, pokud je to v jeho zájmu, ale oprava musí být provedena dříve, než hráč na řadě hodí svoje kostky. Jakákoliv chyba, která není včas opravena, zůstává tak, jak bylo zahráno.

Kameny a jejich pohyb:

Každý hráč hraje s 15 kameny jiné barvy než soupeř. Kameny mohou mít různé barvy, v dalším popisu bude hráč s tmavými kameny jako „černý“, hráč se světlými kameny jako „bílý“. Před zahájením hry musí být kameny umístěny do výchozí polohy. Barevné rozlišení polí, tzv. klínů, slouží pouze pro snadnější počítání a nijak nesouvisí s barvou kamenů.

Hra začíná tím, že každý hráč hodí jednou kostkou. Hráč, kterému padne vyšší číslo, táhne jako první. Pro svůj tah musí použít dvě čísla, která byla právě hozena jím a jeho soupeřem. V dalších hodech již hráči používají svoje 2 kostky. Hráči se střídají po každém odehraném tahu. (Pokud při prvním hodu padnou stejná čísla, záleží další postup na druhu hry. V zápasové hře se hod opakuje, ve hře o peníze, tzv. moneygame dojde k automatickému zdvojnásobení kostky.)

Kameny se v daném směru posunují o příslušný počet klínů, na základě čísel, která padla na kostkách. Hráči se tedy pohybují směrem proti sobě. Během pohybu kamenů musí být dodržena následující pravidla:



- Kámen může být přesunut jen na takové místo, které není obsazeno dvěma a více soupeřovými kameny, tzv. otevřený bod.
- Čísla, která padla na kostkách, představují oddělené tahy. Tzn. pokud hráči na kostkách padnou např. čísla 2 a 6, může jeden kámen přesunout o 2 klíny (pips) a jiný kámen o 6 klínů (pips) na otevřený bod. Nebo může provést tah jedním kamenem o celkem $2 + 6 = 8$ klínů (pips) za předpokladu, že alespoň jeden bod mezi počátečním a konečným bodem ve vzdálenosti 2 nebo 6 klínů (pips) je otevřený.
- Pokud hráč hodí dvě stejná čísla, hraje dvojnásobek toho, co hodil. Například, když hodí dvě šestky, má k dispozici pro tahy celkem čtyři šestky, které může libovolně využít.
- Hráč se nesmí vzdát svého tahu. Musí odehrát obě čísla (při stejných číslech všechna 4), která mu na kostkách padla, pokud je to možné. Pokud může být zahráno jen jedno číslo, musí ho hráč zahrát. Pokud hráč může odehrát libovolnou hodnotu z obou kostek, ale nemůže hrát obě, musí hrát tu vyšší. Pokud hráč nemůže využít ani jedno z čísel, která mu na kostce padla, ztrácí tah.

Vyhazování a vrácení se do hry:

Klín (pip), který je obsazen jen jedním kamenem se nazývá „blot“ a kámen na něm může být napaden a vrácen na přepážku (bar). Pokud má hráč jeden nebo více kamenů na baru, nemůže pokračovat ve hře, dokud všechny kameny z baru nedostane opět do hry. Kámen se vrací do hry na základě hodu kostkami (když je hráč na řadě) a to do soupeřova vnitřního pole. Když například hráč, který má kámen na baru, hodí 2 a 5 může nasadit na soupeřův bod číslo 2 nebo 5, za předpokladu že je otevřený

Pokud není žádný bod otevřený, hráč ztrácí svůj tah, protože jinými kameny hrát nemůže. Jakmile se hráči podaří nasadit všechny své kameny do hry, normálně pokračuje.

Vyvádění kamenů z desky:

Jakmile hráč přesune všechny kameny do svého vnitřního pole, začíná poslední fáze hry – vyvádění kamenů. To hráč provádí tak, že kameny jakoby táhne na fiktivní pole těsně za deskou, tzn. pokud na kostce padlo např. číslo 4, odstraní hráč jeden kámen ze 4. klínu. Pokud hráči padne číslo vyšší, než je jeho nejvzdálenější kámen, odstraní jeden z kamenů na nejvzdálenějším poli. Tato poučka se netýká situace, kdy na daném poli sice neleží žádný kámen, ale nějaký kámen je ještě za daným polem. Tehdy musí hráč provést běžný tah kamenem po desce.

Příklad: Pokud hráč hodí pětku a na pátém a šestém klínu už není kámen, může kámen vyvézt z nejbližšího nižšího bodu, tedy z klínu č. 4 a níže). Kdyby hráč hodil čtyřku, na 4. klínu neměl kámen a na 6. klínu ano a chtěl vyvézt kámen z 3. klínu, pak nemůže, protože klín vyšší, tj. šestý, obsahuje kámen. Musí posunout kámen z 6. klínu o 4 klíny.

Hráč není nucen vyvézt kámen, pokud je možné udělat jiný legální tah. Pokud během vyvádění kamenů dojde k tomu, že hráč nemá všechny svoje kameny ve svém vnitřním poli (když je během vyvádění některý kámen trefen a vrácen na bar), vyvádění kamenů se tím přerušuje a hráč musí opět všechny svoje kameny dostat zpět do svého vnitřního pole, aby mohl ve vyvádění pokračovat. Hráč, který první vyvede všechny svoje kameny ven z desky, vyhrává.

Dablovací kostka a sázky:

Běžnou součástí hry jsou tzv. sázky, kvůli kterým je součástí hrací výbavy speciální sázeční kostička – dablovací kostka. Správný český výraz je sice zdvojevací kostka, ale slangový a počestěný název "dablovací" je více zažitý. Jedná se o kostku, na jejíchž stěnách jsou místo běžných čísel 1 až 6, čísla 2, 4, 8, 16, 32 a 64. Tato čísla označují příslušný násobek základní sázky, o který se právě hraje. Backgammon lze hrát i bez zdvojnásobování, resp. úplně bez sázek.



Na začátku hry leží kostka uprostřed mezi hráči, číslem 64 nahoru (v dané situaci číslo 64 nahrazuje chybějící jedničku, tzn. jednonásobek, základní sázky). V průběhu hry, ve chvíli, kdy se jeden hráč domnívá, že je ve výhodné situaci, se může rozhodnout, že nabídne soupeři zdvojnásobení sázky. To může provést pouze na začátku svého tahu, ještě před tím, než hodí kostkami. Učiní to tak, že kostku otočí číslem 2 nahoru a posune k soupeři se slovy „nabízím zdvojnásobení“ nebo "double". Soupeř má nyní dvě možnosti: Může zdvojnásobení odmítnout. Tím okamžitě prohrává jednonásobek sázky (nebo aktuální hodnotu kostky) a hra končí. Pokud zdvojnásobení přijme, ponechá si dablovací kostku s dvojkou navrchu na své straně desky a od té chvíle se hraje o dvojnásobnou sázku. V dalším průběhu hry se ovšem může stát, že se situace obrátí, takže se hráč, který původně zdvojnásobení přijal, může obrátit s nabídkou dalšího zdvojnásobení na svého soupeře, který má opět stejné možnosti, jen s tím, že se už jedná o dvojnásobné sázky (tzn. pokud odmítne, prohrává dvojnásobek základní sázky, pokud přijme, bude se hrát o čtyřnásobné sázky). Takto se může v jedné hře zdvojnásobovat teoreticky libovolněkrát, samozřejmě v praxi se jen zřídka objeví vyšší sázka než 16 až 32.

Důležité je, že nabídnout zdvojnásobení může vždy jen ten hráč, na jehož straně kostka zrovna je (říká se, že je majitelem kostky). Jedinou výjimkou je začátek hry do prvního zdvojnásobení, kdy je kostka uprostřed (bez majitele).

Ve chvíli, kdy hra skončí, se běžné ohodnocení (jednoduchá výhra, gammon, backgammon) vynásobí hodnotou, která je na dablovací kostce. Tzn. pokud např. hráč prohraje gammon ve chvíli, kdy je kostka na čísle 8, získává vítěz 16 bodů.

2. hodina

Forma a bližší popis realizace

Pokračuje forma a realizace z 1. hodiny tohoto bloku.

Metody

Výukové prostředí – ideálně v klubovně nebo ve třídě ve škole. Lze také venku na louce při dobrém počasí. Hromadná interakce mezi žáky a lektorem/vedoucím. Metoda didaktická a názorová.

Pomůcky

historické vrhcáby

Podrobně rozpracovaný obsah

Co nás čeká:

- rychlá rekapitulace pravidel,
- střídání skupin a jednotlivců u hrací desky – každý si hlídá a počítá svoje body.

3. hodina

Forma a bližší popis realizace

Pokračuje forma a realizace z 1. a 2. hodiny tohoto bloku.

Metody



Výukové prostředí – ideálně v klubovně nebo ve třídě ve škole. Lze také venku na louce při dobrém počasí. Hromadná interakce mezi žáky a lektorem/vedoucím. Metoda didaktická a názorová.

Pomůcky

historické vrhcáby

Podrobně rozpracovaný obsah

Co nás čeká:

- rychlá rekapitulace pravidel,
- střídání skupin a jednotlivců u hrací desky – každý si hlídá a počítá svoje body,
- vyplnění poslední části evaluačního dotazníku,
- rekapitulace všech metodických pomůcek, které se v rámci programu vyzkoušely.

Úkoly pro žáky:

- Které téma vás nejvíce bavilo a proč?
- Kterou pomůcku byste nejraději měli doma?
- Která pomůcka vás nejvíce zklamala a proč?
- Kterou pomůcku a jak byste změnili?



3 Metodická část

Společné pro všechny tematické bloky:

a) Uvedení do tématu

Smyslem zvoleného vzdělávacího programu je bezesporu propojení formálního a neformálního vzdělávání formou zcela standardní a zábavnou. Propojení klasických a oblíbených her a pomůcek do prostředí standardizované edukace (historické reálie) je pro cílovou skupinu jedinečné.

b) Nezbytná teorie

Historické reálie jsou obsaženy na kartách a doporučuje se, aby si lektor a vedoucí skupiny zajistil základní učebnici dějepisu – např. obecné informace z této učebnice.

c) Vstupní předpoklady pro program

Předpoklady pro úspěšnou realizaci vzdělávacího programu je pořízení historických velkoformátových modulů – velkoformátových historických karet, prvorepublikového kuličkového pexesa, historického labyrintu a historických vrhcábů. Dále je předpoklad mít prostory pro minimálně 27 osob, případně velkou plochu venku, dovoluje-li to počasí.

Z hlediska předpokladů cílové skupiny, není zde žádné omezení. Všechny tematické bloky lze přizpůsobit pro libovolnou cílovou skupinu.

d) Přínos neformálního vzdělávání

Neformální vzdělávání v tomto vzdělávacím programu obsažené je unikátní v tom, že klasické karetní hry či deskové hry se většinou do formálního vzdělávání nevyužívají. S propojením a edukací historických reálií tak vzniká unikátní proces vzdělávání. Cílová skupina se uvolní a absolvuje činnosti tohoto vzdělávacího programu zcela bez problémů a přitom se zapojí do klasického formálního vzdělávání. Tím tak dochází k propojení formálního a neformálního vzdělávání bez akcentu na formální vzdělávání. Dále se zde utužují sociální vazby, které jsou mnohem pevnější a delší než pouze u formálního vzdělávání.

Odlišné pro tematické bloky:

a) Rozvíjené kompetence včetně konkrétního způsobu jejich rozvíjení

pro Tematický blok č. 1 Edukativní karty

Tento blok rozvíjí zejména kompetenci schopnost učit se. V rámci realizace témat tohoto bloku se cílová skupina učí historické reálie, během běžných karetních her. Tedy není učení v tzv. první linii, ale jako doplněk, i když je na něj kladen důraz. Trénuje se tak paměť a schopnost učení. Dále je rozvíjena kompetence sociální interakce a kooperace ve skupinách. A to zejména během skupinových činností.

pro Tematický blok č. 2 Prvorepublikové pexeso

Tento blok rozvíjí zejména kompetenci sociální a občanské schopnosti. V rámci činnosti musí týmy spolu kooperovat a vymýšlet taktiku proti soupeři, aby získali body a vyhráli. Socializace a nutnost prosadit si svůj návrh a postoj, diskutovat o něm je hlavním rozvojem kompetence v tomto bloku.

pro Tematický blok č. 3 Historický labyrint

Tento blok rozvíjí zejména kompetenci sociální a občanské schopnosti, ale také smysl pro iniciativu a podnikavost. Hráči musí vymýšlet, být kreativní při hraní labyrintu. Musí kooperovat a komunikovat se svým týmem, aby pro tým (skupinu) vyhráli co nejvíce bodů a



vyhráli. Dále je rozvíjena kompetence jemné motoriky a senzoriky. Získat bod není zcela jednoduché a je potřeba mít šikovné ruce – oko.

pro Tematický blok č. 4 Historické vrhcáby

Tento blok rozvíjí zejména kompetenci smysl pro iniciativu a podnikavost. Dále pak sociální a občanskou schopnost. Z důvodu různých možností výher u vrhcábů je nutné se domluvit a kooperovat se svým týmem a využít slabiny soupeře k výhře. Opět je kladen důraz na diskuzi a výběr nejvhodnějšího řešení. Tyto kompetence se prolínají v rámci tohoto bloku.

- b) Vhodné modifikace programu i s ohledem na účastníky se SVP

pro Tematický blok č. 1 Edukativní karty

V rámci tohoto bloku je možné zapojení účastníků se SVP. Pro tuto skupinu by měl být program dostatečně atraktivní a zvládnutelný. Nejsou třeba úpravy.

pro Tematický blok č. 2 Prvorepublikové pexeso

V rámci tohoto bloku je možné zapojení účastníků se SVP. Pro tuto skupinu by měl být program dostatečně atraktivní a zvládnutelný. Nejsou třeba úpravy.

pro Tematický blok č. 3 Historický labyrint

V rámci tohoto bloku je možné zapojení účastníků se SVP. Musí být ale upraven modul Historického labyrintu, který je standardně navržen na stojato a „vysoko“ pro specifickou část účastníků se SVP. Lze přizpůsobit labyrint na desku na stůl a posléze může i tato skupina se SVP absolvovat tento tematický blok.

pro Tematický blok č. 4 Historické vrhcáby

V rámci tohoto bloku je možné zapojení účastníků se SVP. Pro tuto skupinu by měl být program dostatečně atraktivní a zvládnutelný. Nejsou třeba úpravy.

- c) Možné komplikace a problémy, řešení nestandardních situací

pro Tematický blok č. 1 Edukativní karty

Komplikace ani problémy nebyly při proběhlých pilotážích shledány. Blok byl pro cílovou skupinu atraktivní a zajímavý. Historické reálie byly vhodně vybrány. To bylo jedno z prvotních rizik. Řešením by poté bylo vytvořit jiný obsah historických reálií. Dalším potenciálním rizikem byl nezájem skupin, které se zrovna neúčastnily hry. Toto riziko se nepotvrdilo. Řešením by pak bylo použití více herních setů.

pro Tematický blok č. 2 Prvorepublikové pexeso

Komplikace ani problémy nebyly při proběhlých pilotážích shledány. Blok byl pro cílovou skupinu atraktivní a zajímavý. Klasické pexeso bylo shledáno jako neatraktivní, ale osvěžení formou kuličkového pexesa bylo zvoleno jako atraktivní řešení. Rizikem byl nezájem skupin, které se zrovna neúčastnily hry. Opět se toto riziko nepotvrdilo, jelikož vše bylo pojato jako soutěž a ostatní zajímalo, jak si vede konkurence. Případným řešením by bylo použití více herních setů kuličkového pexesa.

pro Tematický blok č. 3 Historický labyrint

Komplikace ani problémy nebyly při proběhlých pilotážích shledány. Blok byl pro cílovou skupinu atraktivní a zajímavý. Labyrint byl oceněn jako atraktivní hra. Riziko bylo, že hra bude moc složitá pro některou cílovou skupinu, ale skoro každému se povedlo získat alespoň bod a toto riziko se tedy nenaplnilo. Možným rizikem byl nezájem skupin, které se zrovna neúčastnily hry. Opět se toto riziko nepotvrdilo, jelikož vše bylo pojato jako soutěž a ostatní zajímalo, jak si vede konkurence. Řešením by opět bylo použití více herních setů labyrintu.

pro Tematický blok č. 4 Historické vrhcáby



Komplikace ani problémy nebyly při proběhlých pilotážích shledány. Blok byl pro cílovou skupinu atraktivní a zajímavý. Vyhodnocen jako nejlepší blok ze vzdělávacího programu. Největším rizikem byla největší náročnost při hraní her a různé variace vítězství. Testované cílové skupiny pravidla pochopily a s radostí provedly pilotáž. Riziko se tak nenaplnilo.

3.1 Metodický blok č. 1 Edukativní karty

Cílem této aktivity je upozornit na historické události vykreslené na kartách – mapující konec císařství a vznik nové republiky. Tyto informace jsou důležité pro témata tohoto metodického bloku, zkoušení a scénky. Vedlejším cílem je připomenout základní typy karetních her jako je kvarteto, prší a přebíjená. Jedná se o kombinaci formálního a neformálního vzdělávání. Tato část je pro žáky teoretická.

3.1.1 Téma č. 1 (pravidla a základy)

1. hodina (45 minut)

Podrobně rozpracovaný obsah

- Lektor a vedoucí představí, co cílovou skupinu čeká v následujících hodinách. Postupně vysvětlí pravidla jednotlivých her – kvarteta, prší a přebíjené. Dále předvedou několik typů karet s historickou reálií a ukážou formu zkoušení v dalším tématu tohoto bloku. Nakonec předvedou scénku, kterou si posléze skupinky či jednotlivci předvedou mezi sebou. Námětem je historická reálie na kartách. Podrobněji rozepsáno v Příkladu dobré praxe vycházející z pilotáže vzdělávacího programu.
- Lektor a vedoucí skupiny připomenou a shrnou historické události na začátku roku 1900 a co vedlo k první světové válce a posléze vzniku Československa – vychází z učebnice dějepisu (tvůrci vycházeli [z této učebnice](#) – Ian Westwell, První světová válka den po dni). Cílem je zjistit, kolik o dané situaci cílová skupina ví. Poté představí, co cílovou skupinu čeká v jednotlivých tematických blocích (představí všechny 4) během následujících 18 hodin. A přejde rovnou k demonstraci edukativních karet. Vyučující ukáže cílové skupině velkoformátové karty, které vyndá z krabičky. Ukáže žákům, že na každé kartě je nějaký historický text, který je vzdělá. Nechá kolovat jednu kartu jako ukázkou. Po vrácení karty začne vysvětlovat pravidla jednotlivých her.
- Vyučující začne přeríkávat pravidla kvarteta, prší a přebíjené (viz kapitola 2.1.2.). Po důkladném vysvětlení a reakcích dětí rozdělí žáky do týmů (skupin) po 4-6 žácích. Ideální je mít 5 skupin po 5 lidech. Vedoucí všem rozdá hodnotící (evaluační dotazník – [viz příloha 5](#)), který budou muset vyplnit vždy po každém jednom tematickém bloku.
- Vyučující ještě opět zdůrazní, že se žáci nemají zaměřit jen na hraní jednotlivých her, ale také na historické detaily na kartách, ze kterých budou v posledních dvou částech bloku speciální úkoly. Výběr otázek a úvodní scénky je čistě individuální na vyučujícím. Musí to být ale otázky a obsah scénky obsažené na kartách – nutná příprava otázek před blokem či spontánní vybírání otázek z karet po tématu č. 2.

Příklad dobré praxe (vycházející z pilotáže)

- 1. až 8. minuta – lektor a vedoucí skupiny připomněli a shrnuli historické události na začátku roku 1900, a co vedlo k první světové válce a posléze vzniku Československa – vycházeli z učebnice dějepisu (např. Ian Westwell, První světová válka den po dni). Cílem je zjistit, kolik o dané situaci cílová skupina ví.
- 9. až 13. minuta – lektor a vedoucí skupiny vysvětlili, že cílovou skupinu čekají celkem 4 různé tematické bloky s kartami, které obsahují historické události. Důležité je upozornit, že to nebude pouze hraní, ale i zapamatování si historických reálií, které budou na konci tohoto bloku potřebovat.

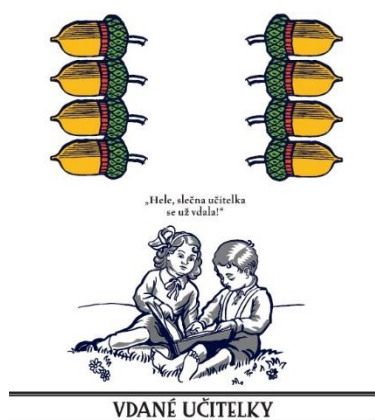


- 14. až 17. minuta – lektor ukázal hrací karty a přečetl jednu libovolnou kartu cílové skupině a ukázal jim obrázek – poté nechal kartu kolovat. Když se karta vrátila zpět lektorovi, vrátil kartu ke zbytku balíku a připravil si pravidla následujících bloků – kvarteta, prší a přebíjené – všechna pravidla, jak se pilotovala, jsou uvedena v bodě 2.1.2. – karty v akci.
- 18. až 25. minuta – lektor začal vysvětlovat pravidla kvarteta, podrobně dle bodu 2.1.2. Po vysvětlení se zeptal, zdali jsou pravidla jasná. Pokud stále někomu něco není jasno, lektor s vedoucím demonstrují ukázkovou hru. Obdobně postupovali i u pravidel prší a přebíjené.
- 26. až 33. minuta – vedoucí skupiny rozdělili cílovou skupinu po 4–6 žácích do skupin, dle celkového počtu cílové skupiny. Ideální je mít 5 skupin po 5 žácích. Do skupin ještě všem vedoucí rozdál evaluační dotazníky (viz kapitola 5 tohoto vzdělávacího programu) a představil, co vše mají po jednotlivém metodickém bloku vyplnit.
- 34. až 40. minuta – vedoucí skupiny a lektor na závěr tohoto tématu vysvětlili závěr celého tematického bloku. Nejprve lektor opět upozornil na fakt, že karty obsahují historické reálie a ukázal jednu libovolnou kartu. Po třech hrách přišlo vyzkoušení znalostí. Jednalo se o klasické otázky a odpovědi a získané body za správné odpovědi. Pro ukázkou je vhodné jednu otázku říct jako vzor – například: Co bylo záminkou pro rozpoutání Velké války? Odpověď: sarajevský atentát Gavrila Principa na Františka Ferdinanda d'Esteho. Lektor měl připravenou kartu kulovou sedmičku (viz obrázek č.2), kde je tato událost vyobrazena – ukázal ji cílové skupině. Je možné dávat drobné nápovědy. Je možné přidat body navíc, pokud skupinka uhodne i na které kartě je správná odpověď.
- 41. až 45. minuta - Na závěr lektor a vedoucí představili poslední část – scénky. V poslední hodině si musely skupinky vybrat některou historickou reálii na kartě a zahrát ji. Zbylé skupiny hádaly, o kterou událost jde. Lektor a vedoucí si vybrali jednu kartu a demonstrovali úkol. Fantazii cílové skupiny se meze nekladou. Zde se jedná o kreativitu a tvořivost.
- Scénka, kterou lektor a vedoucí předvedli na ukázkou:

Lektor a vedoucí si vyberou kartu žaludskou osmičku. Skupině řeknou, že chtějí vědět rok, ve kterém se tato situace stala (je to napsané na oné kartě). Lektor představuje učitelku a vedoucí skupiny dítě. Lektor jako učitelka dělá, jakoby byla ve třídě a učila. Pak začne dělat grimasy a ukazovat na ruku, kde bývá zásnubní prsten. Dítě ve třídě (vedoucí skupiny) se začne ptát a zjišťovat, jestli tím tedy končí s učením (případně může začít brečet, jakože ho přestane učit). A lektor jako učitelka řekne, že právě už nemusí (či že nemusí brečet atd.). Jsou různé variace a pojetí scének. Cílem pro skupinu je říct, kdy se tak stalo. Tedy v létě 1910.



Obrázek 2: Kulová sedmička, sarajevský atentát



Obrázek 3: Žaludská osmička, vdané učitelky

3.1.2 Téma č. 2 (karty v akci)

1. hodina (45 minut)

Podrobně rozpracovaný obsah

- Lektor a vedoucí skupiny představí následující hodinu, ve které bude hlavním bodem karetní hra kvarteto. Lektor opět připomene v rychlosti pravidla, která byla podrobněji vysvětlena v předchozí hodině. Skupinky jsou rozdělené po 4–6 žácích. Každá skupina dostane balík velkoformátových karet a mohou začít hrát. Lektor opět zdůrazní, aby si všímali i historických událostí na kartách. Po odehrání ve skupinkách si skupiny ze svých středů vyberou jednoho zástupce a ten se utká spolu s dalšími zástupci zbylých skupin. Body se přičítají jednotlivcům.

Příklad dobré praxe (vycházející z pilotáže)

- 1. až 10. minuta – lektor a vedoucí skupiny opět vytáhli balík velkoformátových karet. Ukázali a opět připomněli, že je zde zajímavá historická událost. Tu by si měli žáci zapamatovat a použít v dalších výukových blocích. Vedoucí zavelel, aby žáci utvořili již zvolené skupiny.
- 11. až 38. minuta – skupiny začaly hrát kvarteto. Nejprve interně, v rámci skupinky. Hra byla pomalejší, než je zvykem, protože žáci si velmi zainteresovaně četli jednotlivé karty. Poslední hra byla mezi zástupci z jednotlivých skupin, kteří byli delegováni svými vrstevníky. Vítězové si přičetli první body. Lektor a vedoucí monitorovali situaci a občas zasáhli do vývoje hry či vysvětlili dotaz žáka.
- 39. až 45. minuta – vedoucí shrnul, co se dělo v předcházejících minutách, kdo má první body a zeptal se, která kartička se líbila žákům nejvíce, která je nejvíce zaujala. Jeden z žáků zmínil fakt o Mariánském sloupu v Praze. Ten byl v minulosti zničen (jak je vyobrazeno na kartičce), ale shodou okolností má být v blízké době opět postaven. Poté byla hodina ukončena.

2. hodina (45 minut)

Podrobně rozpracovaný obsah

- Lektor a vedoucí skupin představí následující hodinu, ve které bude hlavním bodem karetní hra prší. Lektor opět připomene v rychlosti pravidla, která byla podrobněji vysvětlena v úvodní hodině. Skupinky jsou opět rozdělené po 4–6 žácích. Každá skupina dostane balík velkoformátových karet a mohou začít hrát. Lektor opět zdůrazní, aby si všímali i historických událostí na kartách. Po odehrání ve skupinkách si skupiny ze svých středů vyberou jednoho zástupce a ten se utká spolu s dalšími zástupci zbylých skupin. Body se přičítají jednotlivcům. Hraje se vždy na tři vítězné hry – tzn. vyhrává ten, kdo jako první vyhraje tři hry.

Příklad dobré praxe (vycházející z pilotáže)

- 1. až 10. minuta – lektor a vedoucí skupiny opět vytáhli balík velkoformátových karet. Ukázali a opět připomněli, že je zde zajímavá historická událost. Tu by si měli žáci zapamatovat a použít v dalších výukových blocích. Vedoucí zavelel, aby žáci utvořili již zvolené skupiny.
- 11. až 40. minuta – skupiny začaly hrát prší. Nejprve interně, v rámci skupinky. Hra byla opět pomalejší a to z důvodu, že se žáci opět dívali na zajímavé obrázky a texty. Jedné skupince trvalo o něco déle vybrat „krále“ hry, který jako první vyhraje tři hry. Poslední hra byla mezi zástupci z jednotlivých skupin, kteří byli delegováni svými vrstevníky. Vítězové si přičetli další



body. Lektor a vedoucí monitorovali situaci a občas zasáhli do vývoje hry či vysvětlili dotaz žáka.

- 41. až 45. minuta – lektor a vedoucí zhodnotili následující herní blok, zrekapitulovali body jednotlivců a skupin. Reakce žáků byla opět pozitivní a povzbudivá. Bylo vidět jejich nadšení, a jak se těší do posledního hracího bloku.

3. hodina (45 minut)

Podrobně rozpracovaný obsah

- Lektor a vedoucí skupin představí následující hodinu, ve které bude hlavním bodem karetní hra přebíjená. Lektor opět připomene v rychlosti pravidla, která byla podrobněji vysvětlena v úvodní hodině. Skupinky jsou opět rozdělené po 4–6 žácích. Každá skupina dostane balík velkoformátových karet a mohou začít hrát. Lektor opět zdůrazní, aby si všímali i historických událostí na kartách. Po odehrání ve skupinkách si skupiny ze svých středů vyberou jednoho zástupce a ten se utká spolu s dalšími zástupci zbylých skupin. Body se přičítají jednotlivcům

Příklad dobré praxe (vycházející z pilotáže)

- 1. až 9. minuta - lektor a vedoucí skupiny vytáhli balík velkoformátových karet. Ukázali a opět připomněli, že je zde zajímavá historická událost. Tu by si měli žáci zapamatovat a použít v dalších výukových blocích. Vedoucí zavelel, aby žáci utvořili již zvolené skupiny. Princip byl opět stejný, jako v předešlých hodinách.
- 10. až 39. minuta – skupiny začaly hrát přebíjenou. Nejprve interně, ve skupince. Poslední hra byla mezi zástupci z jednotlivých skupin, kteří byli delegováni svými vrstevníky. Vítězové si přičetli další body. Lektor a vedoucí monitorovali situaci a občas zasáhli do vývoje hry či vysvětlili dotaz žáka.
- 40. až 45. minuta - lektor a vedoucí zhodnotili následující herní blok, zrekapitulovali body jednotlivců a skupin. Reakce žáků byla opět pozitivní a povzbudivá. Bylo opět vidět nadšení a se zájmem očekávali, co nastane v posledních dvou hodinách s velkoformátovými kartami.

3.1.3 Téma č. 3 (vyzkoušení)

1. hodina (45 minut)

Podrobně rozpracovaný obsah

- Lektor a vedoucí skupiny v krátkosti představí následující hodinový blok. Rozdají papíry a tužky skupinkám. Následně řeknou libovolný počet otázek, dle náročnosti a věkového rozhraní cílové skupiny. Poté dají skupinkám čas vypracovat test – minimálně 15 minut, opět v závislosti na cílové skupině a množství otázek. Maximálně by měli dát 35 minut. Až všechny skupinky dopíší (či dojde čas), tak lektor či vedoucí vybere papíry a začnou spolu s vedoucím skupiny nahlas číst otázky a říkat správné odpovědi. Zároveň u toho kontrolují odpovědi skupinek. Správná odpověď = jeden bod. Skupinky si přičtou body k již získaným bodům.

Příklad dobré praxe (vycházející z pilotáže)

- 1. až 10. minuta – lektor představil, co se v tomhle bloku bude dít – testování znalostí z historie, která byla vyobrazena na kartách. Opět zopakoval jednu otázku jako příklad: *Co bylo záminkou pro rozpoutání Velké války? Odpověď: sarajevský atentát Gavrila Principa na Františka Ferdinanda d'Esteho.* Vedoucí rozdál papíry a tužky vytvořeným skupinkám. Čas vzhledem k náročnosti byl 30 minut.
- 11. až 32. minuta – skupiny vyplňovaly test. Lektor a vedoucí monitorovali okolí. Čas lze využít pro výběr scének do dalšího tématu.



- 33. až 45. minuta – lektor sebral všem skupinkám papíry a společně s vedoucím začali přeříkávat otázky a kontrolovat odpovědi skupin. Na závěr udělili body, které si skupinky přičetli ke stávajícím bodům.

- Vybrané otázky v pilotáži v testu:

- 1) Co bylo záminkou pro rozpoutání Velké války?
- 2) Kdy byla provedena reforma, po níž se začalo platit korunou?
- 3) Kdo byl nástupem Františka Josefa I. na císařském trůně?
- 4) Kdo byl v roce 1917 šéfem Národního divadla?
- 5) Kolik československých legionářů bojovalo na konci války v zahraničí? – stačí zaokrouhleně, jak je na kartě.
- 6) Kdo byl prvním ministerským předsedou ČSR?
- 7) Kdy se uskutečnil první rádiový přenos?
- 8) Kdy byl založen Junák – český skaut?
- 9) V jakém městě umírá František Josef roku 1916?
- 10) Na kterou nemoc umírá naše poslední korunovaná hlava monarchie Karel I.?
- 11) V jakém městě došlo 28. října 1918 k jednání, při kterém Národní výbor dohodnul, že nový stát bude mít formu republiky v čele s T. G. Masarykem?
- 12) Co zabavili 28. října 1918 v Praze Antonín Švehla a František Soukup jménem Národního výboru?
- 13) Kolik měl T. G. Masaryk potomků (s manželkou Charlotte Garrigue)?
- 14) Který z potomků T. G. Masaryka byl nejslavnější?
- 15) Kolik stál tehdy přibližně jeden rádiový přijímač?
- 16) Kdy byl založen spolek Sokol? A kdy spolek Junák – český skaut?
- 17) Kdy přebírá moc bolševická klika vedená Leninem?
- 18) Jak se jmenoval syn cara Mikuláše II., čtrnáctiletý carevič?
- 19) Napiš alespoň jeden další název, jenž se uvažoval pro měnu nově vzniklého státu.
- 20) Od kdy do kdy existovalo Československo (stačí roky, počítá se i federace)?

- Odpovědi:

- 1) sarajevský atentát
- 2) 1892
- 3) Karel I.
- 4) Jaroslav Kvapil
- 5) více než stotisíc
- 6) Karel Kramář
- 7) 1923
- 8) 1914
- 9) Schönbrunnu
- 10) zápal plic
- 11) v Ženevě
- 12) zabránili vývozu obilí na frontu
- 13) 5
- 14) Jan Masaryk
- 15) 7 000 Kčs
- 16) 1862 a 1914
- 17) 1917
- 18) Alexej
- 19) lípa, slovan, sokol
- 20) 1918 – 1993



3.1.4 Téma č. 4 (scénky)

1. hodina (45 minut)

Podrobně rozpracovaný obsah

- Lektor a vedoucí představí následující a poslední blok této části. Tím jsou scénky. Praktickou ukázkou představí, o co v této hodině půjde. Poté se skupinky opět rozdělí tak, jak byly vybrány dříve. Mají chvíli na promyšlení scének. Poté se skupinky střídají a předvádějí výjevy z velkoformátových karet. Ideální je, když se vystřídají všichni žáci, ale nemusí to vyjít. Záleží, jaké scénky žáci vyberou a jak je pojmu. Ideální je protočit dvě kolečka scének. Skupina, která uhodne, o kterou událost či kartu se jedná, získává bod a každý si jej přičte ke svému bodovému zisku z předešlých her. Na závěr rozdá vedoucí evaluační dotazník. Každý žák ihned vyplní příslušnou část dotazníku – tedy metodický blok č. 1.

Příklad dobré praxe (vycházející z pilotáže)

- 1. až 7. minuta – lektor s vedoucím opět připomněli, o co se v této hodině jedná, a zavzpomínali na scénku z úvodní hodiny. Rozdělili skupiny do již známých formací.
- 8. až 15. minuta – jednotlivé skupinky začali vzpomínat a připravovat jednotlivé scénky. Lektor s vedoucím obcházeli skupiny a ptali se, jaké scénky budou dělat, případně žákům poradili či trochu inspirovali.
- 16. až 40. minuta – jednotlivé skupinky začaly předvádět svoje scénky. Zbylé skupiny hádaly. Většinou se povedlo po chvíli uhodnout, o který výjev jde, ale objevily se i těžší výjevy, se kterým museli pomoci lektor či vedoucí. Důležité bylo, že žáci měli snahu. Bylo vidět, že je to baví a vymýšleli si ke scénkám i různé rekvizity. Skupiny, které uhodly, o které scény se jedná, získaly bod. Lektor a vedoucí byli velmi shovívaví a nebrali odpovědi skupin doslova. Mohlo se to i velmi blížít správné odpovědi.
- 41. až 45. minuta – žáci obdrželi od vedoucího dotazníky, které si museli uschovat do konce celého vzdělávacího programu. Po pilotáži metodického bloku č. 1 vyplnili příslušné položky dotazníku. Lektor poděkoval všem a připomněl, že ještě žáky čeká v tento den druhý metodický blok a to prvorepublikové pexeso.

3.2 Metodický blok č. 2 Prvorepublikové pexeso

V druhém tematickém bloku vzdělávacího programu jsou lektorem a vedoucím skupiny představena pravidla a způsoby použití druhé metodické pomůcky – unikátní prvorepublikové kuličkové pexeso. S tím souvisí zopakování pravidel klasického pexesa. Následuje praktické vyzkoušení modulu mezi skupinami a jednotlivci.

3.2.1 Téma č. 1 (pravidla a základy)

1. hodina (45 minut)

Podrobně rozpracovaný obsah

- Lektor a vedoucí představí žákům klasické pexeso. Ukáží, co je principem a kdo vyhraje za normálních okolností (viz kapitola 2.2.1.). Optá se, zdali je někdo, kdo pexeso nezná či nikdy nehrál. Předpokládá se, že to zná každý a žáci budou „znudění“. V ten moment lektor představí a ukáže žákům unikátní a jedinečné kuličkové pexeso, které je založené na prvorepublikových



vzorech. Není to klasické pexeso a představí tak, co je cílem hry a jak se vlastně vůbec dá hrát (viz kapitola 2.2.1.). Žáci se přeskupí do skupin, které vytvořili v předešlém metodickém bloku.

Příklad dobré praxe (vycházející z pilotáže)

- 1. až 10. minuta – lektor a vedoucí představili, co žáky v následujících čtyřech vyučujících hodinách čeká. Poté vzali do rukou klasické pexeso. Žákům předvedli, jak se hraje a že je to vlastně jednoduché a možná pro malé děti. Zopakovali pravidla této hry.
- 11. až 35. minuta – lektor s vedoucím představili dřevěné unikátní kuličkové pexeso. Každý z žáků se přišel podívat a osahal si kuličky. Lektor s vedoucím představili, jak se takové pexeso hraje, z čeho se skládá, co po nich během následujících hodin budou požadovat.
- 36. až 45. minuta – žáci se rozdělili do skupin, které utvořili dříve. Zopakovali si body, které už získali. Lektor s vedoucím určili, kdo začne. Hraje se tak, že se zvolí vždy jeden zástupce ze skupiny a ten hraje proti zástupci jiné skupiny. Prostřídát by se měli všichni žáci. Vítěz získává bod.

3.2.2 Téma č. 2 (pexeso v akci)

1. hodina (45 minut)

Podrobně rozpracovaný obsah

- Skupiny dostanou libovolné klasické pexeso a hrají dle normálních pravidel. Vítězové ze skupin pak hrají spolu ve velkém finále o další body. Vedoucí a lektor monitorují průběh a dohlíží nad korektností.

Příklad dobré praxe (vycházející z pilotáže)

- 1. až 5. minuta – lektor s vedoucím rozdali pexesa do skupin. Rychle zopakovali, že vítěz bere bod a jde do soutěže o další bod ve velkém finále.
- 6. – 31. minuta – žáci hrají v rámci skupin. Vítězové se poté těší na velké finále.
- 32. – 39. minuta – hraje se velké finále. Vítěz vyhrává extra bod a přičítá si ho ke svému skóre.
- 40. – 45. minuta – lektor a vedoucí rekapitulovali stav bodů ve skupinách a připravili žáky na zbylé dvě hodiny metodického bloku, kdy budou hrát s kuličkovým pexesem

2. hodina (45 minut)

Podrobně rozpracovaný obsah

- Zástupci z jednotlivých skupin se spolu utkají v kuličkovém pexesu. Lektor vždy určí, z jaké skupiny má být zástupce. Musí dojít na každého žáka z každé skupiny. Ostatní žáci pozorují hru a vymýšlí taktiku pro svůj zápas. V první hodině se utká polovina žáků, v další hodině ta druhá polovina. Pokud zbude čas, je možné udělat superfinále pro zástupce skupin, kterého si žáci sami zvolí. Za každé vítězství je bod do osobního hodnocení.

Příklad dobré praxe (vycházející z pilotáže)

- 1. až 8. minuta – vedoucí a lektor opět představili kuličkové pexeso a jak se hraje, co je cílem. Skupiny žáků už byly vytvořeny a seskupeny. Mohlo se začít hrát. Lektor ukázal na dvě skupiny, které začnou.
- 9. až 39. minuta – ze dvou zvolených skupin začali hrát první dva žáci. Následovali další. První hry byly rozváznější, protože byly pro všechny nové. Taktika a dovednosti se dali odpozorovat od hrajících žáků. Hodně žáků svým spoluhráčům ze skupiny radilo a povzbuzovalo je.



- 40. až 45. minuta – lektor a vedoucí vyhodnotili dosavadní aktivitu kuličkového pexesa. Sepsali si poznámky a připomínky na vylepšení. Připomněli žákům, že za chvíli se uskuteční ještě jedna hodina s hraním kuličkového pexesa. Hrát budou ti, kteří se ještě k modulu nedostali.

3. hodina (45 minut)

Podrobně rozpracovaný obsah

- Druhá polovina tématu č. 2. Skupiny pokračují s aktivitou, lektor a vedoucí monitorují průběh a určují, které skupiny jsou na řadě. Na konci požádají žáky, aby vyplnili další část evaluačního dotazníku a ukončí tím první den vzdělávacího programu.

Příklad dobré praxe (vycházející z pilotáže)

- 1. až 5. minuta – lektor opět vyzval skupiny ke kuličkovému pexesu, aby navázaly na dosavadní aktivitu. Vedoucí ukázal na další dvě skupiny, z jejichž středu budou dva soutěžit o body.
- 6. až 35. minuta – na kuličkovém pexesu se vystřídal zbytek žáků ze všech skupin. Každý vítěz si připsal bod a přičetl si ho tak ke svému dosavadnímu skóre. Žáci se zdáli být spokojeni a i ti, kteří zrovna nehráli, projevovali zájem a soutěžního ducha.
- 36. až 40. minuta – lektor a vedoucí ukončili tento metodický blok a první den vzdělávacího programu. Zrekapitulovali, co všechno dnes dělali a vyzvali žáky, aby vyplnili příslušnou část evaluačního dotazníku.
- 41. až 45. minuta – žáci vyplňovali evaluační dotazník. Někteří žáci vyjádřili svoje nadšení nad kartami i pexesem nahlas.

3.3 Metodický blok č. 3 Historický labyrint

V třetím tematickém bloku vzdělávacího programu jsou lektorem a vedoucím skupiny představena pravidla a způsoby využití třetí metodické pomůcky – unikátní historický labyrint. Následuje praktické vyzkoušení mezi jednotlivci a skupinkami až o 6 žácích.

3.3.1 Téma č. 1 (pravidla a základy)

1. hodina (45 minut)

Podrobně rozpracovaný obsah

- Lektor a vedoucí věnují úvodní slovo malé rekapitulaci dosud pilotovaným metodickým blokům. Každého z žáků se optají, kolik má bodů v „celo-metodické“ soutěži a připraví žáky na zbylé dva bloky.
- Tím prvním blokem je použití metodické pomůcky – historického dřevěného labyrintu.
- V této hodině lektor a vedoucí ukážou žákům dřevěný modul. Nechají každého žáka podívat se zblízka a pomalu začnou vysvětlovat pravidla (viz kapitola 2.3.2.). Každý žák má deset pokusů. Za každou chybenou kuličku získává bod. Takto se vystřídají všichni žáci ze všech týmů. Dílčím vítězem je skupina s největším počtem bodů. Stejný princip hry poté hrají jednotlivci, kteří jsou vybráni ze skupiny. Tentokrát mají ale 20 pokusů a vítězí jednotlivci s největším počtem bodů. Body se opět přičítají k již dosaženým bodům.

Příklad dobré praxe (vycházející z pilotáže)

- 1. až 15. minuta – lektor a vedoucí přivítali žáky. Zrekapitulovali předchozí den a zeptali se žáků, které pomůcky včera použili. Ti začali odpovídat – velkoformátové hrací karty a unikátní kuličkové pexeso. Zároveň začali říkat, které hry s nimi hráli. Vedoucí se poté zeptal každého



žáka, kolik má kdo bodů a připomněl, že žáci s sebou mají mít evaluační dotazník, který je z poloviny vyplněný.

- 16. až 30. minuta – lektor začal zlehka představovat poslední metodický blok, který přijde na řadu odpoledne. Více se pak zaměřil na představení metodického bloku, který žáky čeká nyní – historický labyrint. A dřevěný modul představil. Žáci postupně chodili k lektorovi a prohlíželi si modul zblízka. Během toho začal lektor představovat pravidla a principy této hry.
- 31. až 41. minuta – vedoucí uvedl, že se bude pokračovat ve stejných skupinkách jako včera. Žáci se tak seskupili a začali se radit, jak tuto aktivitu splnit co nejlépe. Lektor představil, v jakém pořadí se bude hrát. Bylo vidět, že žáci byli natěšeni a připraveni na metodický blok.
- 42. až 45. minuta – lektor připomněl, že každý by měl být evaluační dotazník a že na konci tohoto i následujícího bloku budou povinni vyplnit příslušné části.

3.3.2 Téma č. 2 (labyrint v akci)

1. hodina (45 minut)

Podrobně rozpracovaný obsah

- Lektor vybral skupinu, která bude začínat a které budou následovat. Skupiny si sami určí, který žák začne. Postupně se vystřídají všichni žáci ze všech skupin. Každý žák má deset pokusů, získat může maximálně 10 bodů. Body se přičítají k již dosaženým bodům. Během hry se ostatní dívají a mohou probírat taktiku a strategii. Vedoucí a lektor monitorují průběh a dohlíží nad korektností.

Příklad dobré praxe (vycházející z pilotáže)

- 1. až 5. minuta – lektor vybral skupinu, ze které jeden žák začal používat metodickou pomůcku. Lektor zdůraznil, že ostatní se mají dívat a přemýšlet nad svým plánem a strategií. Hra není tak jednoduchá, jak se na první pohled může zdát. První hráči mají drobnou nevýhodu, ale je to celé o domluvě mezi žáky, koho vyberou, jak mu poradí apod.
- 6. až 40. minuta – první část žáků vyzkoušela metodickou pomůcku. Rozhodně ne každý pokus skončil úspěšně a ani jeden žák nezískal plný počet bodů. Ostatní žáci během hraní fandili, radili, povzbuzovali. Zejména svým spoluhráčům ze stejné skupiny. Lektor s vedoucím monitorovali stav aktivity.
- 41. až 45. minuta – lektor zrekapituloval současný stav a připomenul, že se na všechny žáky dostane, na některé dokonce dvakrát.

2. hodina (45 minut)

Podrobně rozpracovaný obsah

- Lektor v případě potřeby zopakuje pravidla hry a ukáže labyrint v praxi. Poté se pokračuje v soutěžení a střídají se další žáci se svými pokusy.

Příklad dobré praxe (vycházející z pilotáže)

- 1. až 4. minuta – lektor připomněl, že část žáků už svoje pokusy měla a přijde na řadu další část žáků. Upozornil ostatní, aby dávali pozor a sledovali labyrint. Poté řekl, která skupina má pokračovat, resp. z které skupiny si mají žáci vybrat dalšího zástupce.
- 5. až 42. minuta – další část žáků vyzkoušela labyrint. Pár jedinců dokázalo získat plný počet bodů. Jednak proto, že už viděli labyrint několikrát v akci, a také proto, že byli zručnější než ostatní. Lektor a vedoucí nadále monitorovali situaci a psali si poznámky na vylepšení pomůcky.



- 43. až 45. minuta – lektor připomněl, že skoro všichni žáci se už účastnili aktivity a že zbylí přijdou na řadu v následující hodině.

3. hodina (45 minut)

Podrobně rozpracovaný obsah

- Lektor v případě potřeby zopakuje pravidla hry a ukáže labyrint v praxi. Připomene, že po vystřídání všech žáků nastoupí vybraní žáci z každé skupiny. Vždy jeden žák, který je vybrán svými spoluhráči ze skupiny. Ten pak má 20 dalších pokusů a může tak získat body navíc. Lektor vybere dalšího hráče a ten začíná poslední hodinu metodického bloku. Na konec jsou žáci vyzváni, aby vyplnili příslušnou část evaluačního dotazníku.

Příklad dobré praxe (vycházející z pilotáže)

- 1. až 6. minuta – lektor připomněl, že po posledním žákovi, který ještě nevyzkoušel labyrint, přijdou na řadu vybraní zástupci z jednotlivých skupin, kteří budou mít 20 pokusů na extra body. Žáci se pomalu začali radit, kdo by to mohl být.
- 7. až 22. minuta – poslední část žáků hrála labyrint. Jednomu se povedlo získat plný počet bodů. Jedna skupina tak měla ve svém středu více jak jednoho žáka s plným počtem bodů a bylo zajímavé sledovat, jak si s tím žáci poradí a koho vyberou ke hře o 20 bodů navíc.
- 23. až 38. minuta - žáci si vybrali své zástupce a ti se pustili do labyrintu. Ani jednomu se nepovedlo získat všech 20 extra bodů, ale vesměs byli velmi úspěšní a připsali si další cenné body k již dosaženým bodům. Nálada žáků byla na dobré úrovni, všechny labyrint bavil a nevypadalo to, že by se někdo nudil.
- 39. až 45. minuta – lektor vyzval žáky, aby vyplnili příslušnou část evaluačního dotazníku ohledně zkušeností z tohoto metodického bloku. Žáci vyplnili. Lektor všem poděkoval a ukončil tento metodický blok s tím, že už bude následovat jen poslední část vzdělávacího programu.

3.4 Metodický blok č. 4 Historické vrhcáby

Ve čtvrtém tematickém bloku vzdělávacího programu jsou lektorem a vedoucím skupiny představena pravidla a způsoby využití čtvrté metodické pomůcky – unikátní historické vrhcáby. Následuje praktické vyzkoušení mezi jednotlivci a skupinami.

3.4.1 Téma č. 1 (pravidla a základy)

1. hodina (45 minut)

Podrobně rozpracovaný obsah

- Lektor a vedoucí zrekapitulují, které části vzdělávacího programu mají za sebou. Následně představí poslední část – dřevěné vrhcáby. Nechají každého žáka podívat se zblízka a pomalu začnou říkat pravidla, která nejsou jednoduchá a mají více variant, jak vyhrát (viz kapitola 2.4.2.). Když pravidlům porozumí každý žák, dojde k již zaběhnutému rozdělení do skupin. Tentokrát už naposledy. Lektor připomene, že na konci metodického bloku vyplní žáci poslední část evaluačního dotazníku. Hrají nejprve skupiny proti sobě a poté se rekrutují jednotlivci z jednotlivých skupin. Vítěz vždy bere bod a přičítají se k již dosaženým bodům. Lektor vybere, které skupiny začínají. Žáci ve skupinách mohou kooperovat a vymýšlet strategie, jak ukončit hru ve svůj prospěch. Na konci hodiny se vyhodnotí body. Je možné udělat vyhodnocení a nejlepší ocenit odměnou – je nutné říct hned na začátku.

Příklad dobré praxe (vycházející z pilotáže)



- 1. až 5. minuta – lektor zrekapituloval, co už žáci absolvovali. Zmínil, že je čeká už poslední metodická pomůcka a to historické vrhcáby. Dřevěnou metodickou pomůcku vytáhl a ukázal žákům.
- 6. až 29. minuta – žáci se přišli blíž podívat na vrhcáby. Lektor začal přeříkavat složitější pravidla, zejména pak možnosti výhry. Pravidla nebyla tak moc jasná, proto s vedoucím demonstrovali výhry v praxi – ukázali žákům tři krátké hry. Po tomto výkladu vypadalo, že je žákům jasno, jak tuto metodickou pomůcku používat a zvládnout ji.
- 30. až 37. minuta – lektor připomněl, že tentokrát budou hrát celé skupiny proti sobě. A poté se utkají zástupci z jednotlivých skupin. Dále řekl, které skupiny začnou.
- 38. až 45. minuta – lektor ke konci hodiny připomenul, že je potřeba na závěr vyplnit poslední část evaluačního dotazníku a že je to poslední část vzdělávacího programu a na konci se budou vyhodnocovat body.

3.4.2 Téma č. 2 (vrhcáby v akci)

1. hodina (45 minut)

Podrobně rozpracovaný obsah

- Lektor předá vrhcáby skupinkám, které začínají. Ti začnou hrát. Lektor a vedoucí během průběhu monitorují hru a je-li nutné, připomínají možné výhry a samotná pravidla hry. Skupiny se střídají a počítají si body. Skupina, která vyhraje, má bod. Tzn. každý člen té skupiny si přičte bod ke svým získaným bodům.

Příklad dobré praxe (vycházející z pilotáže)

- 1. až 4. minuta – lektor předal vrhcáby skupinám, které začaly hrát. Žáci si ve skupinách začali rozmyšlet taktiku a strategii.
- 5. až 41. minuta – skupiny začaly hrát. Žáci si během hry radili a kooperovali. Bylo nutné, aby lektor párkrát připomenul, jak se dá vyhrát. Spolu s vedoucím pomáhali prvním skupinám, které hrály trochu rozvázněji. Rozdělily se první body. Žáky aktivita bavila, i když byla trochu náročnější na pochopení.
- 42. až 45. minuta – lektor upozornil během rozehrané partie, že se blíží konec první hodinovky. Vrhcáby zůstaly tak, jak byly, a všichni žáci poslouchali rekapitulaci lektora. Ten oznámil, že za chvíli nastoupí zbylé skupiny proti sobě a ve třetí hodině pak vybraní jednotlivci ze skupin.

2. hodina (45 minut)

Podrobně rozpracovaný obsah

- Pokračuje se v aktivitě z první hodiny. Lektor a vedoucí si dělají poznámky a monitorují celou situaci. Zároveň se chystají na závěr vzdělávacího programu.

Příklad dobré praxe (vycházející z pilotáže)

- 1. až 2. minuta – lektor jen upozornil, že se jedná o další hodinu a skupinky mohou dál hrát vrhcáby.
- 3. až 41. minuta – jednotlivé skupiny se postupně prostřídaly každý s každým. Všechny tři způsoby výhry byly použity a žáci během aktivity kooperovali, radili si navzájem a diskutovali s lektorem o dalších možných pohybech na desce.
- 42. až 45. minuta – lektor vyzval jednotlivé skupiny, aby ze svého středu vybraly zástupce, který se zúčastní „hry šampionů“ v poslední hodině.



3. hodina (45 minut)

Podrobně rozpracovaný obsah

- Žáci si vyberou své zástupce ze svých skupin. Ti se utkají každý s každým ve „hře šampionů“. Vítězové berou bod a přičítají ke svým bodům. Tím končí praktická část metodického bloku a žáci jsou vyzváni k vyplnění poslední části evaluačního dotazníku. Vedoucí formulář vybere od každého žáka. Na úplný závěr je vyhlášení bodového hodnocení soutěží. Možná varianta – použít systém odměn pro nejlepší (pozn. tvůrců: v pilotážích odměny nebyly praktikovány).

Příklad dobré praxe (vycházející z pilotáže)

- 1. až 25. minuta – žáci si vybrali své zástupce a začala „hra šampionů“. V souboji každého s každým vzešlo několik vítězů. Jeden žák vyhrál víc jak jeden souboj. Vítězové si přičetli body ke svým bodovým ziskům. Žáci se zdáli být spokojeni, ale možná trochu unaveni. Jedna pilotáž byla evidentně moc zdlouhavá pro cílovou skupinu a bylo by asi vhodnější použít více přestávek.
- 26. až 35. minuta – lektor vyzval žáky k vyplnění poslední části evaluačního dotazníku. Případně k dopsání osobních pocitů z her a pomůcek, které během dvou dnů měli ve svých rukách. Byl zde i prostor pro diskuzi, kterou ale žáci nevyužili k delším projevům. Vesměs byla slyšet i vidět spokojenost.
- 36. až 45. minuta – vedoucí zjistil stav bodů každého žáka a vyhlásil nejlepší tři. Bodové hodnocení bylo vyrovnané. Lektor na závěr poděkoval všem žákům za trpělivost, jejich zapojení a zvědavost během všech metodických bloků.



4 Příloha č. 1 – Soubor materiálů pro realizaci programu



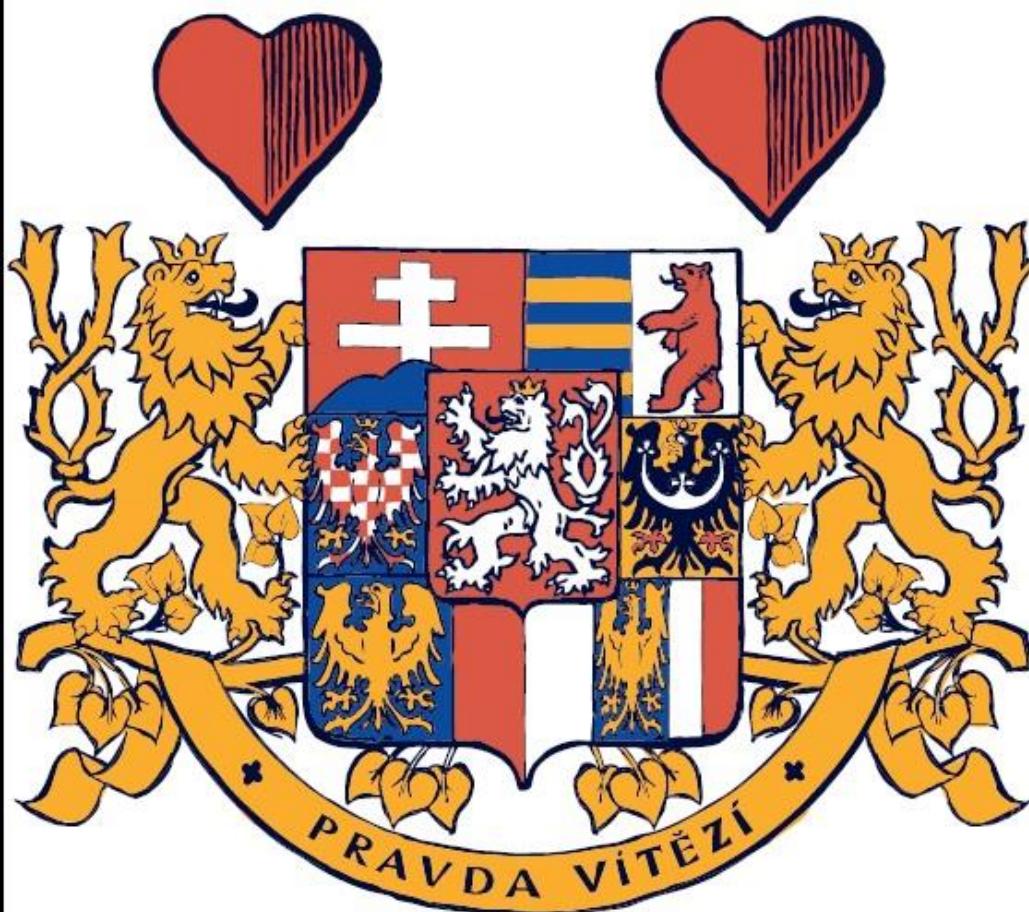
EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

5 Příloha č. 2 – Soubor metodických materiálů

- Podklady pro tisk karet –
https://www.woodcraft.cz/index.php?right=ProClenyLLM_kestazeni&sid=&classid=19



Velký státní znak z roku 1920

28. ŘÍJEN 1918 v ŽENEVĚ

28. října 1918 dospěla v Ženevě delegace Národního výboru v čele s Karlem Kramářem při jednání s Edvardem Benešem k tomu, že nový stát bude mít formu republiky a že v jeho čele stane nejvýznamnější představitel exilového odboje Tomáš Garrigue Masaryk.



T.G.M. (1850-1937),
prezident Osvoboditel



28. ŘÍJEN 1918 v ŽENEVĚ

Monarchistům sklaplo! Češi, Moravané a Slováci se na svůj stát tuze těšili! I kdyby to v říjnu 1918 mohli předvídat, neodradil by je snad ani fakt, že prezident Osvoboditel povládne z Hradu, bude jezdit po císařsku na koni a vůbec, že si osvojí některé monarchistické manýry.





Karel Kramář
(1860-1937),
první ministerský
předseda ČSR

28. ŘÍJEN 1918 V PRAZE

V Praze 28. října ráno zabavili Antonín Švehla a František Soukup jménem Národního výboru pražský Obilní ústav (sklad obilí), aby tak zabránili vývozu obilí na frontu.

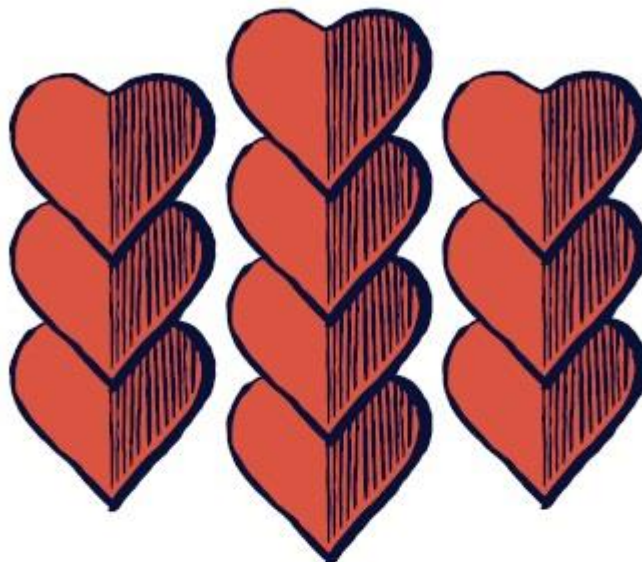
Alois Rašín
(1867-1923),
první ministr
financí ČSR



28. ŘÍJEN 1918 V PRAZE

Během dne se pak rozšířila zpráva, že Rakousko-Uhersko kapitulovalo. Potěšený český a moravský lid vyšel do ulic, strhával výsostné symboly „zpuchřelého“ mocnářství a večer s jásotem přivítal svolání Národního výboru o naplnění odvěkého snu, totiž zřízení samostatného státu.

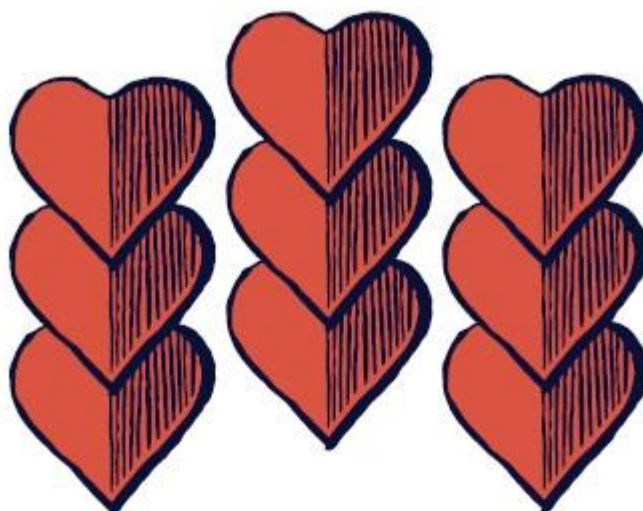
X



TGM s třiletou
Evou Neugebauerovou
ze Žďaru n. S. (1928)

T. G. M., PRVNÍ PREZIDENT

První československý prezident Tomáš Garrigue Masaryk oplýval potomky. S americkou manželkou Charlottou Garrigue měli Alici (1879 - 1966), Herberta (1880 - 1915), Jana (1886 - 1948), Eleonoru (*† 1890) a Olgu (1891 - 1978).



Slavný syn Jan, slavný otec Tomáš

T. G. M., PRVNÍ PREZIDENT

Nejslavnějším potomkem TGM byl bezpochyby
syn Jan. Bouřlivák, bonviván, srdečný člověk.
Za války jadrně promlouval z londýnského
rozhlasu k lidem okupovaného Československa.
Po válce byl československým ministrem
zahraničí a tragicky zahynul krátce
po komunistickém puči.



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

MSMT
MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



T.G.M. promlouvá
na rozhlasových vlnách

PRVNÍ RÁDIOVÝ PŘENOS

Haló, tady Radiojournal! V květnu 1923 se ze stanu postaveného na louce ve Kbelích u Prahy ozvalo první československé rozhlasové vysílání. Tedy vlastně možná druhé. To první uskutečnil přeci Jára Cimrman!



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





PRVNÍ RÁDIOVÝ PŘENOS

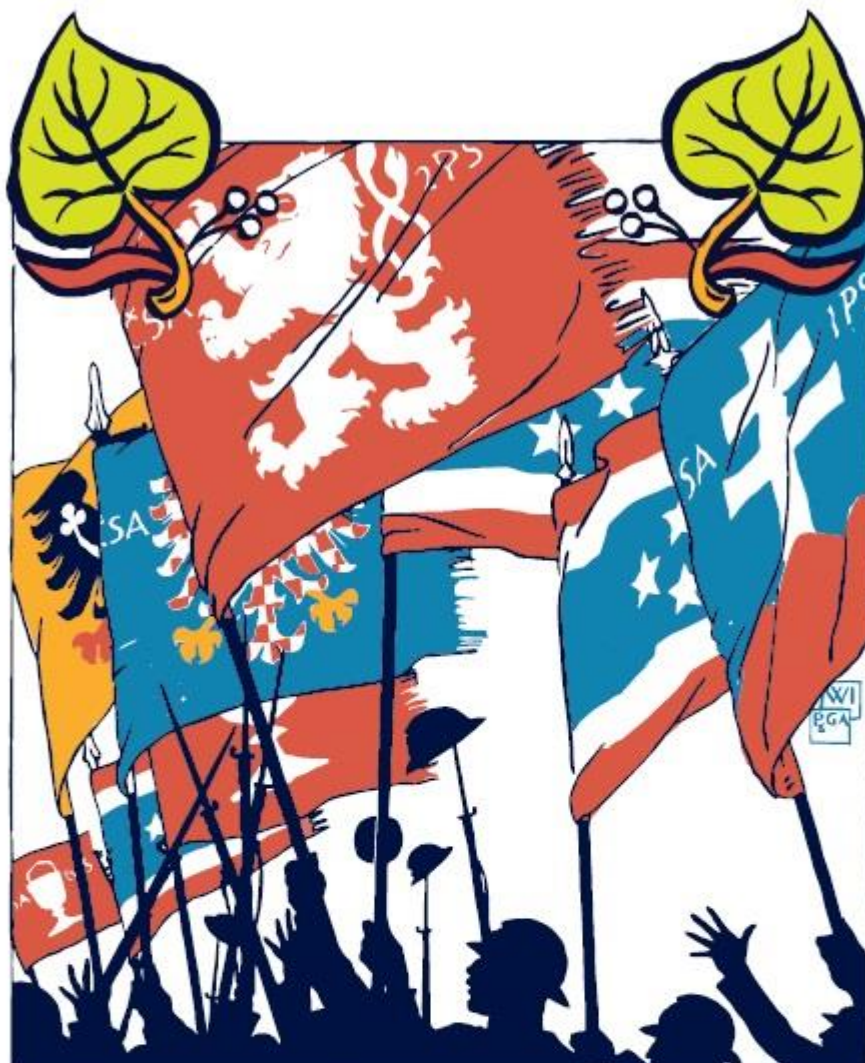
O kbelský přímý rádiový přenos se postarali tři muzikanti a jedna zpěvačka. Tušíte, že rádiový přijímač stál tehdy 7 000 Kč, což bylo asi 12 měsíčních platů dělníka?



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



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



podle válečného plakátu V. Preissiga

CESTA LEGIONÁŘŮ DOMŮ

V září 1920 se na parníku zakoupeném od Japonců za 40 milionů korun tehdejší měny vrátili z Vladivostoku poslední českoslovenští legionáři, vojáci, kteří nechtěli bojovat za císaře pána.



Milan Rastislav
Štefánik
(1880-1919),
čsl. ministr
a francouzský
generál



CESTA LEGIONÁŘŮ DOMŮ

Na konci války bojovalo v zahraničních armádách
víc než sto tisíc československých legionářů.
Z Itálie a Francie se radostně vrátili do nové
republiky již v roce 1918, z bolševického Ruska
se složitě probíjeli ještě další dva roky.



Sokol, zal. 1862

SPOLKY

Do tělocvičen, lesů, k rybníkům - tam všude
vyráželi sokolové, orlové a skauti. Nová republika
žila společenskou a sportovní aktivitou.

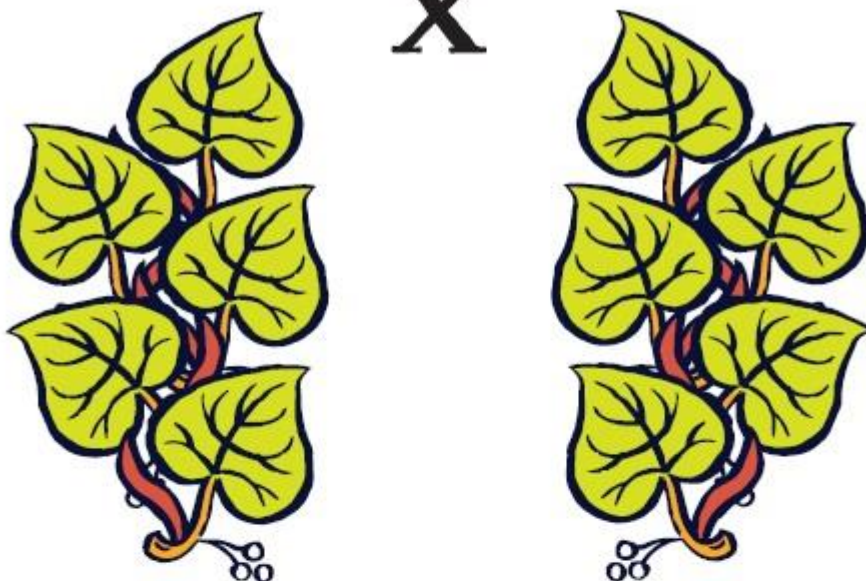


Junák - český skaut, zal. 1914

SPOLKY

Sokol měl přes půl milionu členů. Skauti a sokolové nechyběli u žádné významné slavnosti a do jejich řad patřily nejvýznačnější osobnosti nové republiky.

X



Jaroslav Kvapil
a Alois Jirásek při práci

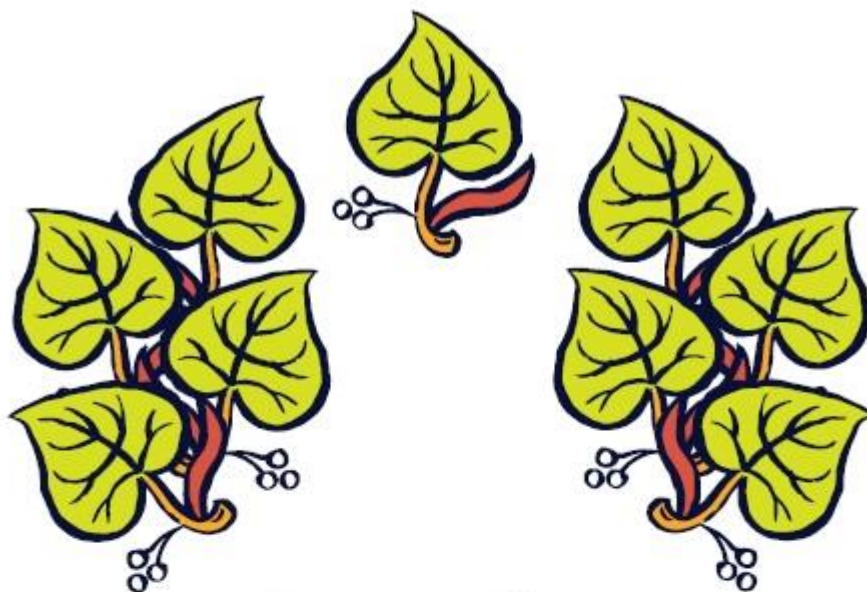
MANIFEST SPISOVATELŮ

17. května 1917 vydávají čeští a moravští spisovatelé manifest iniciovaný šéfem činohry Národního divadla Jaroslavem Kvapilem.



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





„Jenom se nekvapit!“

MANIFEST SPISOVATELŮ

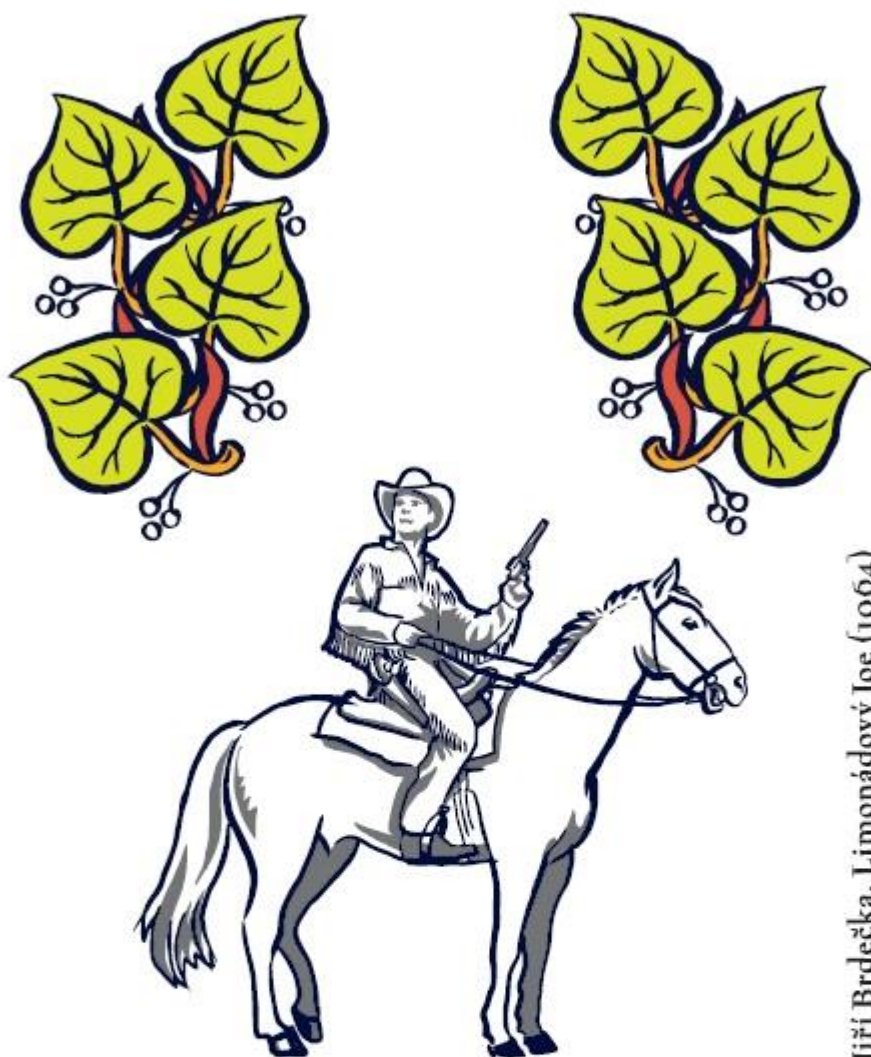
Výkvět inteligence v manifestu apeluje na české poslance v říšské radě, aby důsledně hájili české zájmy a nebáli se vzepřít rakousko-uherské politice.



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

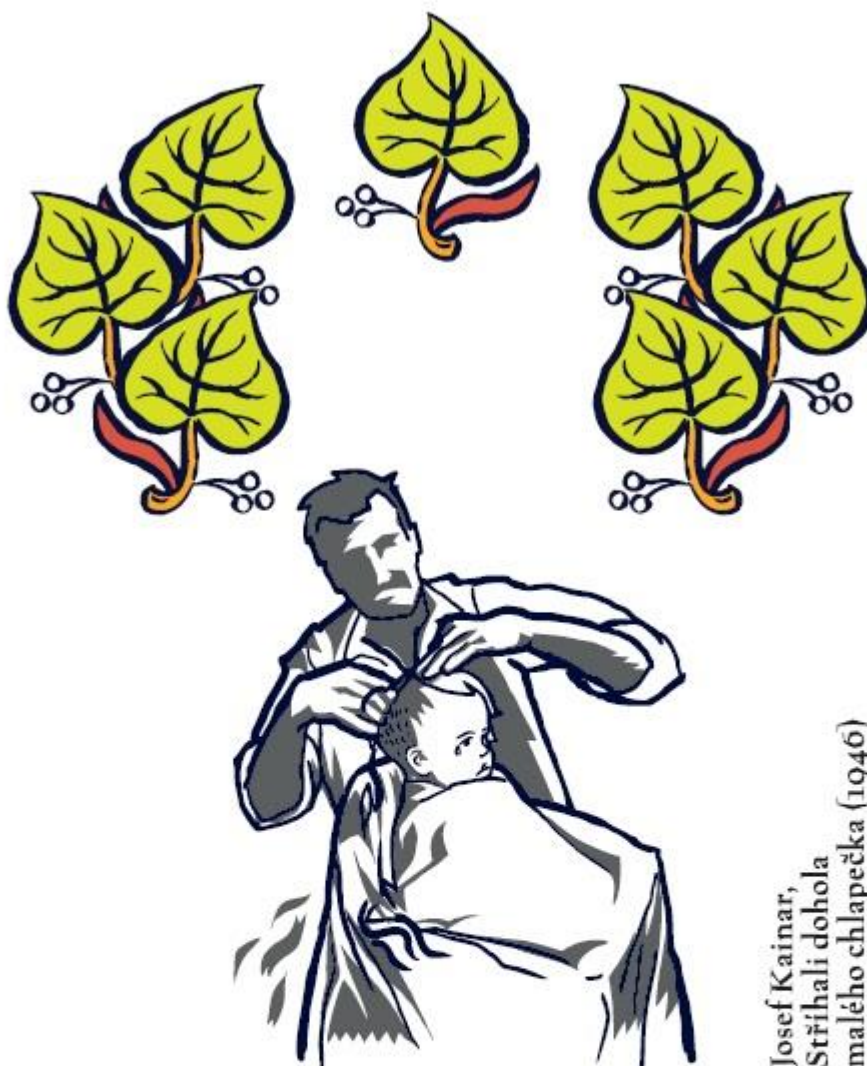


MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



PŘIŠLI NA SVĚT V PŘEDVEČER ZRODU ČESKOSLOVENSKA

Roku 1917 přicházejí na svět významní lidé, kteří se zapíší natrvalo do historie Československa. V červnu básník Josef Kainar, v říjnu politik a novinář Pavel Tigrid a v prosinci Jiří Brdečka, spisovatel, režisér, autor nesmrtelného Limonádového Joea.



Josef Kainar,
Střihali dohola
malého chlapečka (1946)

PŘIŠLI NA SVĚT V PŘEDVEČER ZRODU ČESKOSLOVENSKA

Jak rozdílné osudy! Dodnes čtený a zpíváný Kainar, politicky vždy dosti vlevo, umírá předčasně na začátku normalizace. Statečného Tigrida, novináře a politika, zaženou komunisti do exilu.

Rytíř ducha umírá dobrovolně v roce 2003. A Jiří Brdečka? Navždy s Limonádovým Joem, v literární, divadelní a hlavně filmové podobě.



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



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



znak císaře Františka Josefa I.

ÚMRTÍ MOCNÁŘOVO

V Schönbrunnu umírá v listopadu 1916 po
šedesáti osmi letech vlády císař František Josef.
První úředník říše pracuje do posledních chvil.
Ještě několik hodin před smrtí se
zajímá o státní akta.



František Josef I.
(1830-1916),
staříčkový mocnář



ÚMRTÍ MOCNÁŘOVO

Mocnář zvaný též kníže míru končí život
paradoxně uprostřed děsivé válečné lítice.
S ním mizí i předlouhé devatenácté století...





Karel I.
(1887-1922),
poslední císař

KAREL I.

V listopadu 1918 se císař Karel, nástupce Františka Josefa, zřekl panovnických práv v obou částech císařství a odjel do exilu, odkud se dvakrát neúspěšně pokusil o obnovení monarchie v Uhrách. Osudným se mu stal pobyt na ostrově Madeira.

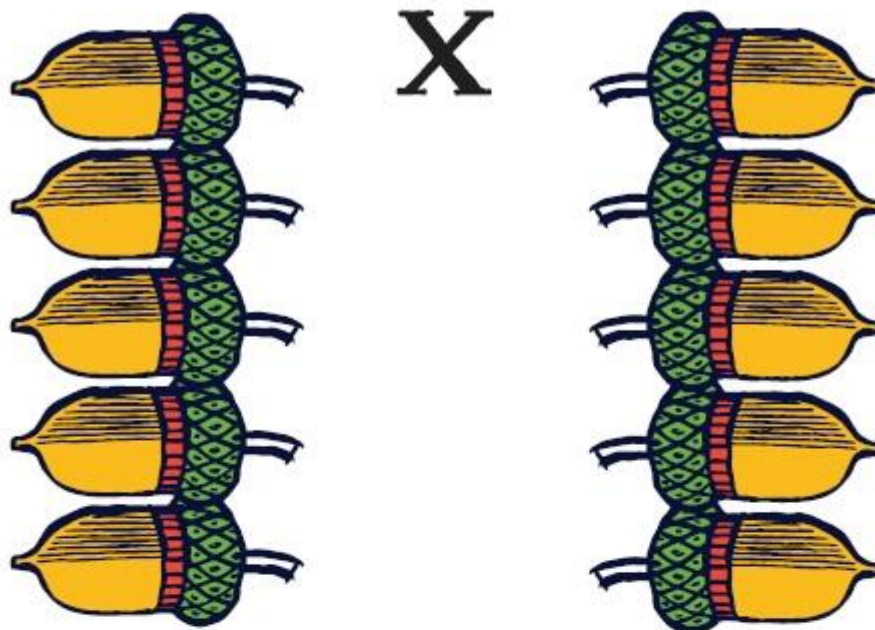
Karel I.
(1887-1922)



KAREL I.

Poslední korunovaná hlava naší monarchie si nemohla v tíživých podmínkách exilu dovolit kvalitního lékaře. Prvního dubna 1922 se Karlovi stal osudným zápal plic.





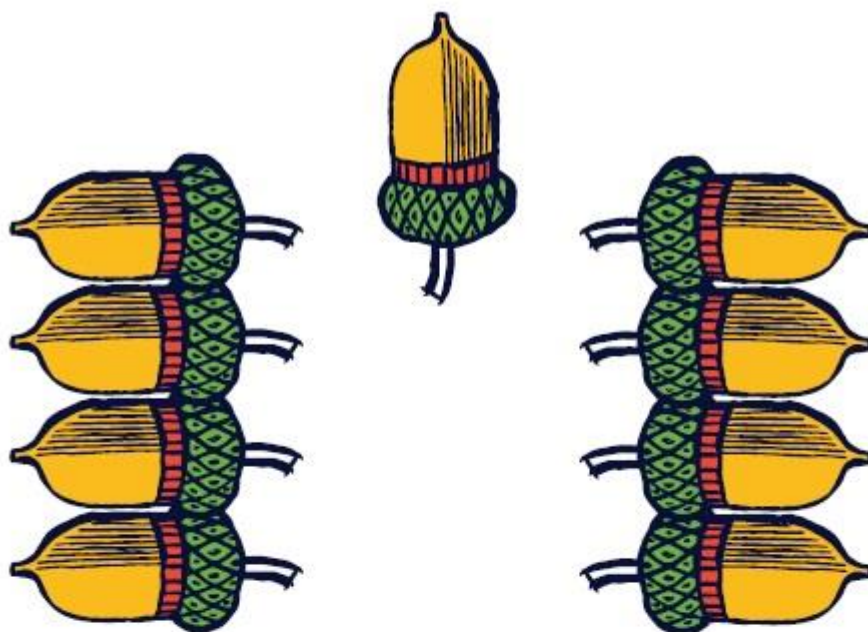
název koruna přežil
věky a režimy



(1Kčs, 1922-1941 a 1945-1947) (1 Kčs, v oběhu 1957-1992)

KORUNA

V únoru 1919 je na tajné schůzi Národního shromáždění uzákoněna koruna československá jako měna nové republiky. Pro okolkování dosud platného oběživa bylo třeba neuvěřitelných 244 milionů kolků!

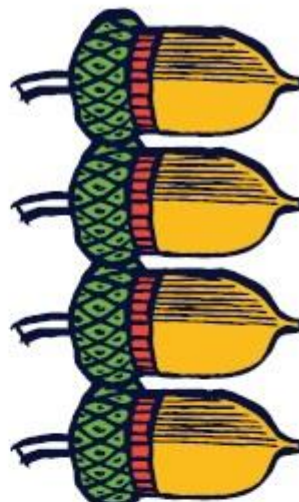
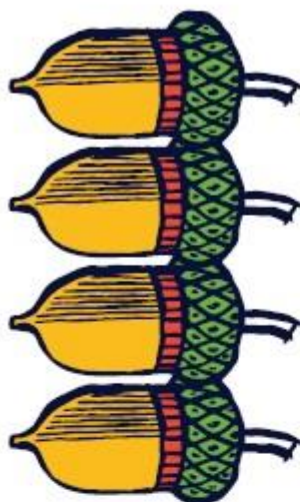


rakouská korunová mince
(rok 1915)



KORUNA

V názvu naší měny je ve slově koruna dodnes zřetelná vazba na císařství. Korunu zavedla namísto dosavadní zlatky a krejcaru reforma Františka Josefa z roku 1892 a přes všechny pokusy nahradit toto pojmenování více slovanskými názvy (ve hře byla lípa, slovan či sokol!) platíme dodnes starou dobrou korunou.



„Hele, slečna učitelka
se už vdala!“



VDANÉ UČITELKY

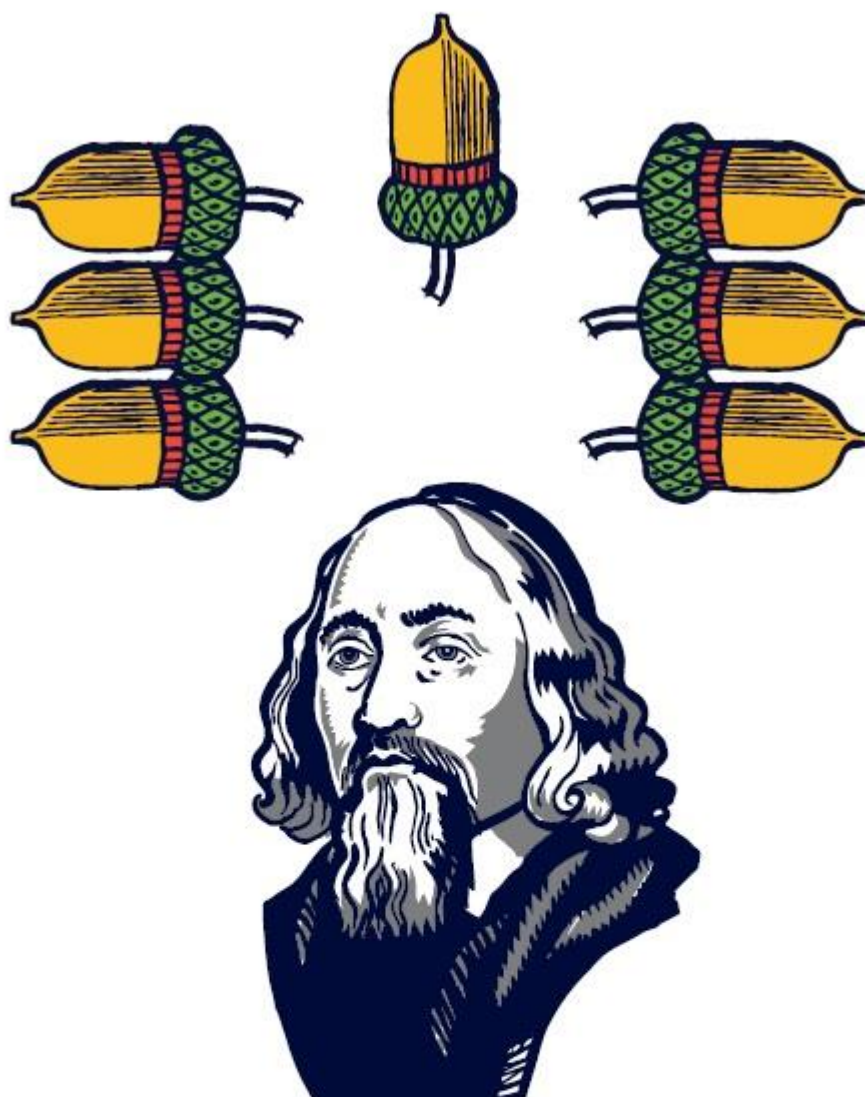
V létě 1919 povolila mladá republika zákonem,
že se učitelky mohou vdávat a zakládat rodinu.
Do té doby se mohly tomuto poslání věnovat
pouze svobodné ženy.



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



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



VDANÉ UČITELKY

Ve zdůvodnění zákona se psalo: Rodinný život bude pak učitelce zdrojem spokojené a veselé mysli, jež podněcuje k horlivější a radostnější práci a vytvoří nový, lepší, vřelejší a přátelštější poměr mezi školou a rodinou vůbec.



VELKÁ ŘÍJNOVÁ SOCIALISTICKÁ REVOLUCE

V Rusku, oslabeném válkou a zmítaném
vnitřními boji, přebírá moc v roce 1917
bolševická klika vedená Leninem.



Lenin (sedící, s vykulenýma
očima, protože postřelený)
v křesle značky Thonet
(1923)



VELKÁ ŘÍJNOVÁ SOCIALISTICKÁ REVOLUCE

Následky této revoluční změny, která s sebou
přinesla mnohaletý teror vůči vlastnímu
obyvatelstvu, porobení okolních národů a děsivou
změnu světového řádu, pociťuje lidstvo dodnes.



Mariánský sloup
stojící

MARIÁNSKÝ SLOUP

3. listopadu 1918 zorganizoval výtržník a povaleč ze Žižkova Franta Sauer stržení mariánského sloupu na Staroměstském náměstí, unikátní barokní památky z roku 1648.



MARIÁNSKÝ SLOUP

Sloup, památka na hrdinnou obranu Prahy před Švédy, se rozsekal na cimprcampr a hloupí lidé dodnes brání jeho obnovení. Obdobný osud chystala hrstka vandalů téhož dne i sochám na Karlově mostě, tomu však zabránilo vojsko.



někdejší car Mikuláš II.
a carevič Alexej řežou dříví na zátok (1917)

ZAVRAŽDĚNÍ CARSKÉ RODINY

16. července 1917 povraždili ruští bolševici celou rodinu svrženého cara Mikuláše II. Kulky se nezastavily ani před mladými princeznami a carevičem Alexejem, čtrnáctiletým chlapcem.



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

MSMT
MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



rodina cara
Mikuláše II. (1913)

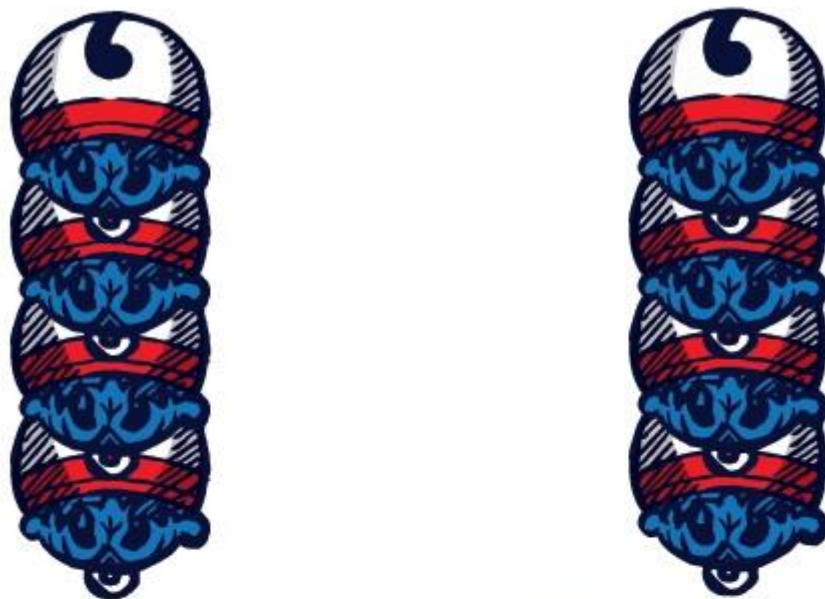
ZAVRAŽDĚNÍ CARSKÉ RODINY

Katani pospíchali, patrně ze strachu, aby rodina
nepadla do rukou československých legií blížících
se k Jekatěrinburgu.



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

MS
MT
MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



František Ferdinand d'Este
a Žofie Chotková

SARAJEVSKÝ ATENTÁT

Záminkou pro rozpoutání Velké války se stal sarajevský atentát. Odehrál se v červnu 1914 při inspekční cestě Františka Ferdinanda po Bosně a Hercegovině nadvakrát. První pokus při průjezdu Sarajevem nevyšel. Bomba hozená anarchistou Čabrinovičem explodovala až pod vozem následujícím.



SARAJEVSKÝ ATENTÁT

Následník s manželkou odjeli na sarajevskou radnici, kde se vzpamatovávali z přestálého atentátu. Pak se podruhé v ten samý den rozjeli do náruče smrti. Zmatený řidič poskytl při manévrování u řeky Miljacka atentátníkovi Gavrilo Principovi vůz jako ideální terč. Kolem 11 hodiny dopolední vypálil Princip dvě rány do arcivévodovy limuzíny. Jedna smrtelně zranila Ferdinanda, druhá jeho těhotnou manželku Žofii. Ta skonala vzápětí po svém muži.





ČERNÝ PETR

Co všechno tahle země zažila! Kolik vynikajících lidí i netvorů zasáhlo do jejích dějin! Vy však v ruce držíte Černého Petra. Tvůrci těchto karet usoudili, že nejvíce zla za posledních sto let způsobili naší zemi dva cizáci...



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

MSMT
MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



Království české,
Moravské markrabství s Lužicí
a slezskými knížectvími,
Československá republika,
Československo,
Republika Československá,
Česko-Slovenská republika,
protektorát Čechy a Morava,
znovu Československá republika,
Československá socialistická republika,
Československá federativní republika,
Česká a Slovenská Federativní Republika
a nakonec dva samostatné státy:
Česká republika a Slovenská republika

Asociace tomíků posílá do světa soubor karet dotýkajících se země s tak často pozměňovaným názvem. Můžete si s nimi zahrát Mariáš, Černého Petra či Kvarteto a přitom se trochu vzdělat v historii posledních sta let. Začali jsme rokem 1914, kdy se „zpuchřelé“ mocnářství už už začínalo drobit. Nejčastěji pak plesnete o stůl kartou s tematikou rodícího se Československa. A Černý Petr? Kdo si ho vytáhne, připomene si zároveň truchlivé figury, které naši zem doslova pošlapaly...

At vám padá dobrá karta!

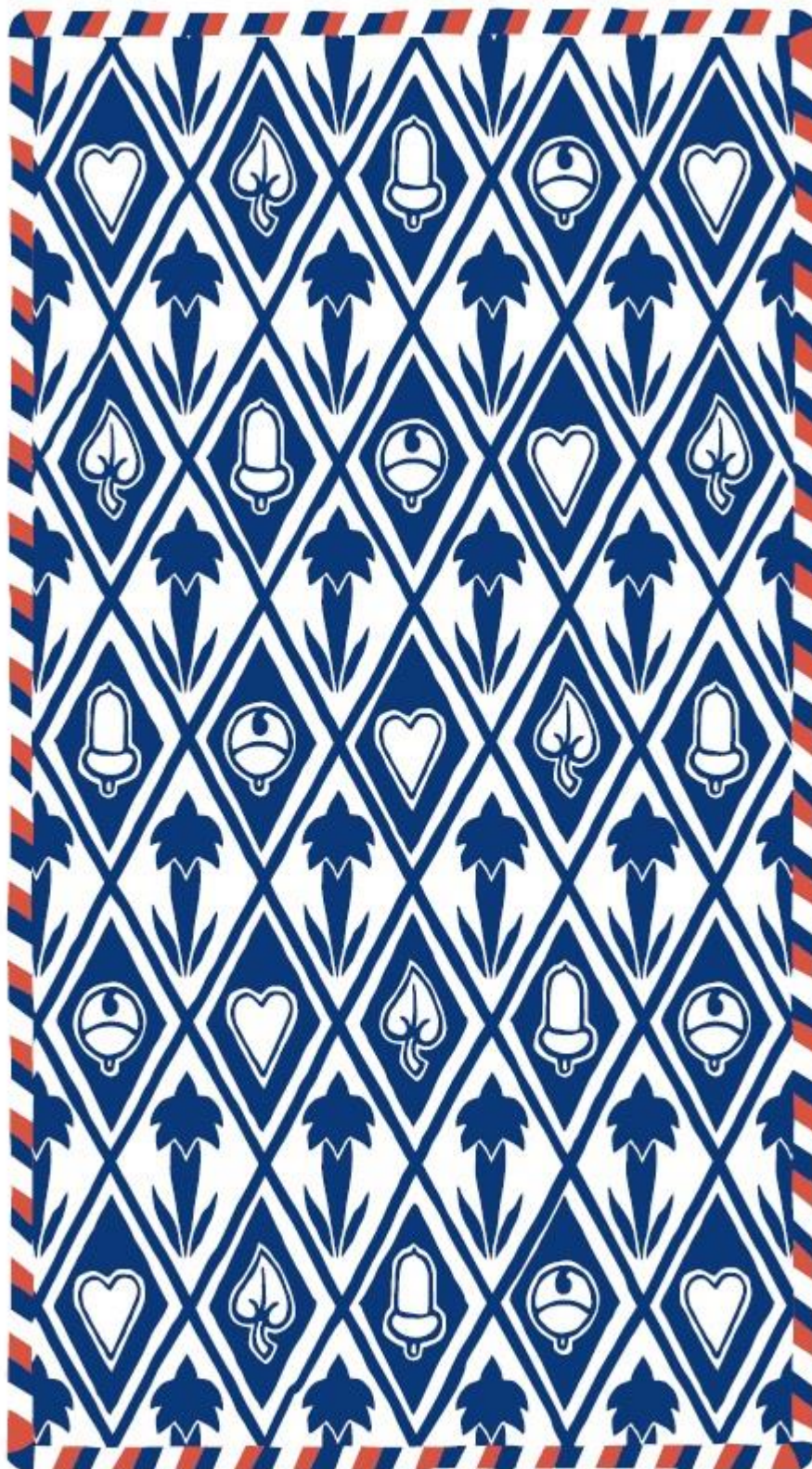


Tadeáš Klaban
&
Tomáš Novotný
říjen 2018











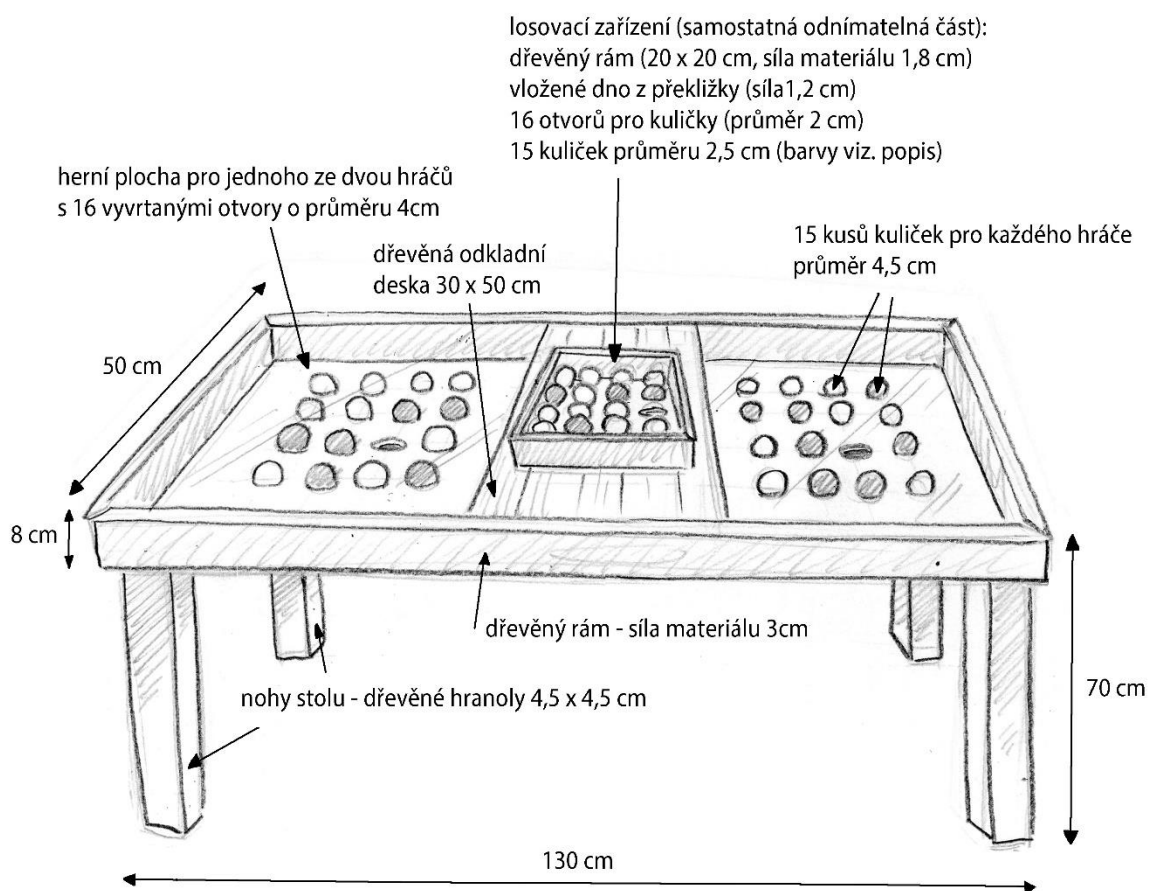
EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

- Podklady pro výrobu unikátního kuličkového pexesa

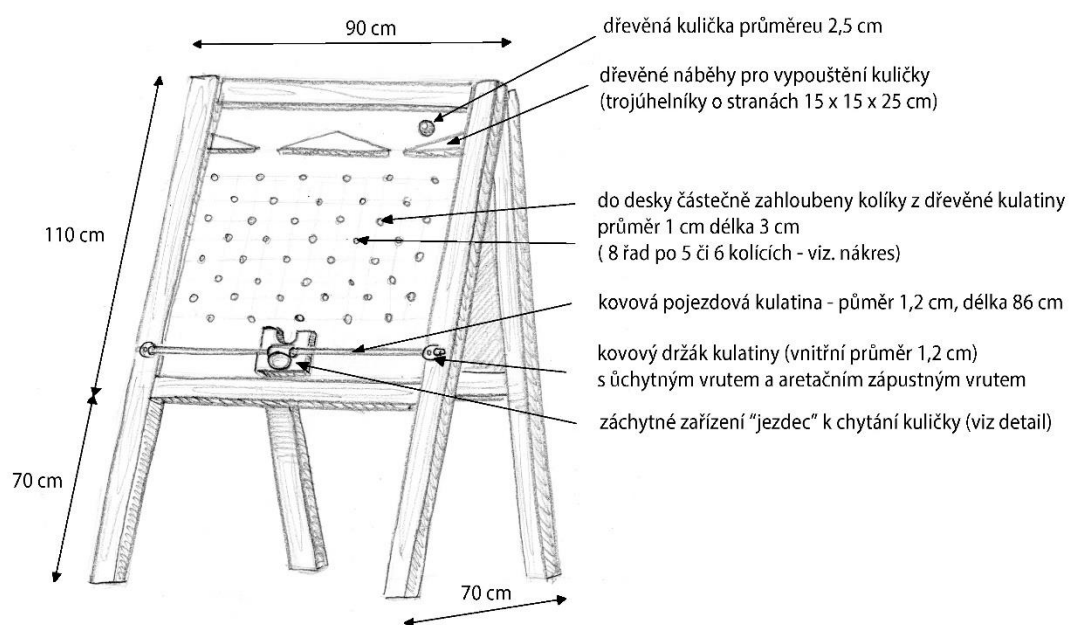
dřevěný hrací stůl pro dva hráče s vloženým dnem z překližky (síla 1,2 cm)



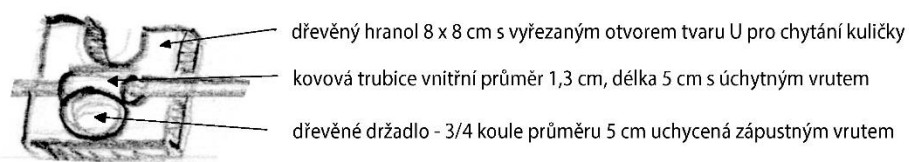
barvy kuliček: každý hráč disponuje 15 kuličkami stejné barevné kombinace, čemuž odpovídá i losovací zařízení - tzn. 3 ks zelené, 3 ks modré, 4 ks žluté, 5 ks červené

- Podklady pro výrobu historického labyrintu

dřevěný samostojný rám typu "A" z hranolů 4,5 x 4,5 cm a vloženou hrací deskou (překližka síla 1,2 cm)

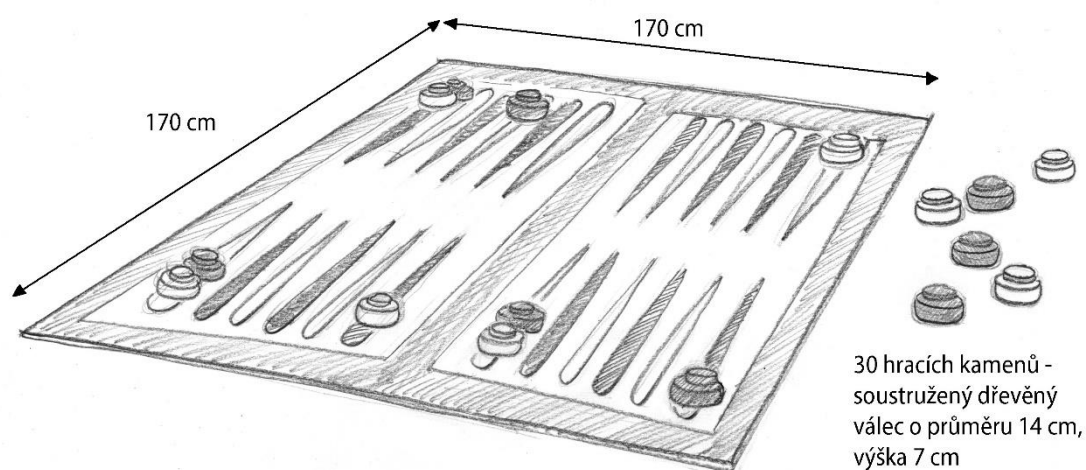


detail: záchytné zařízení tzv. "jezdec"



- Podklady pro výrobu historických vrhcábů

herní deska - plátno se znázorněním hrací plochy



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

průběžná/závěrečná¹

(vzor)

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

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

I.

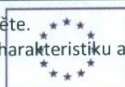
Příjemce	Liga lesní moudrosti, z.s.
Registrační číslo projektu	CZ.02.3.68/0.0/0.0/16_032/0008067
Název projektu	Škola mimo školu
Název vytvořeného programu	Program č. 12 – Historické moduly
Pořadové číslo zprávy o realizaci	3

II.

Místo ověření programu	Datum ověření programu	Cílová skupina, s níž byl program ověřen ²
Základna Asociace TOM, Sloup v Čechách, Lesní 205 a ZŠ Kravaře, Česká Lípa	14. – 15. 9. 2019 28. – 29. 9. 2019 10. a 17.10. 2019	Oddíl TOM Súvy, Oddíl TOM S.T.A.N., Žáci ZŠ Kravaře Počet celkem: 80 Věk: mezi 7 až 15 lety

¹ Nehodící se škrtněte.

² 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



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



III.

1. Stručný popis procesu ověření programu

Během září a října 2019 proběhly všechny tři pilotáže vzdělávacího programu Historické moduly. Pilotáží se zúčastnily tři subjekty – dva oddíly Asociace TOM a jedna třída ZŠ Kravaře. Celkem tedy 80 osob. Každé pilotáže se zúčastnili vyučující (lektor) a vedoucí dětské skupiny.

Děti byly vždy připraveny na testování unikátních edukativních modulů před samotnou realizací. Většina byla natěšena a připravena vše otestovat a vyzkoušet, některé nejevily extra zájem, ale po uvedení do programu se zájem pozitivně změnil. Pilotáž byla testována v prostředí základny tomiků a v učebně školy. Tyto prostory byly vyhovující a doporučující. Možnost testování venku nepřipadalo v úvahu kvůli nepřízní počasí.

Po všech třech pilotážích musíme konstatovat, že zájem cílové skupiny byl dobrý. Děti byly zvědavé, aktivní, komunikativní. Snažily se plnit pokyny vyučujícího a vedoucího tak, jak uměly nejlépe. Menší komplikace nastaly při poslední pilotáži ve škole, kdy první blok nebyl dostatečně proložen pauzami. Druhý blok po nápravě tento problém už neměl. Testování určitě dodalo tzv. *šmrnc* fakt, že se soutěžilo ve skupinách o body. Určitě jde tento princip ještě vyšperkovat udělováním cen/zproštění úkolů v oddíle atd.

2. Výsledky ověření

Jediným problémem, který se musel řešit, byl neúměrný počet pauz při pilotáži v ZŠ. Jiné problémy nebyly detekovány.

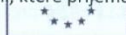
Návrhem řešení – a bylo tak vyřešeno při druhém bloku testování v ZŠ – je uskutečnit více přestávek. Druhým možným řešením je rozdělit všechny 4 tematické okruhy do více dní – nyní testováno vždy ve dvou dnech.

Program nebude nijak upraven.

Program nebude upraven.

3. Hodnocení účastníků a realizátorů ověření³

³ Vychází z evaluačních dotazníků žáků, učitelů, realizátorů programů – pracovníků neformálního vzdělávání či záznamů z rozhovorů s dětmi, které příjemce uchovává pro kontroly na místě



Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání

MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



Sledování proběhlo zejména komunikací cílové skupiny s vedoucím dětské skupiny vždy po pilotáži. Jako nejlepší tematický okruh byl zvolen Historické vrhcáby. Byl oceňován zejména pro svoji náročnost, zajímavost a tematičnost. Děti také ocenily, že lze vyhrát různými způsoby a není to pouze o štěstí či náhodě. Dalšími oceňovanými okruhy byl č. 3 Historický labyrint a okruh č. 1 Velkoformátové hrací karty. Ty byly oceňovány zejména pro svoji unikátnost, resp. grafické a historické zpracování. Poslední okruh byl vnímán jako průměrný. Nikdo neuvedl, že byl nějaký okruh špatný, nepochopitelný.

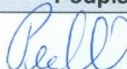
Obsah jednotlivých tematických okruhů byl vnímán pozitivně. Všechny okruhy mají v sobě unikátní prvek, čím je pro cílovou skupinu zajímavý. Vedoucí dětské skupiny nejvíce ocenil tematický okruh č. 1, který byl znamenitě zpracován graficky včetně vhodných a někdy překvapivých historických reálií.

Organizační a materiální zabezpečení programu bylo vhodné a dostatečné. Vedoucí dětské skupiny by si uměl představit, že by bylo vyrobeno více pomůcek, ale i dosavadní počet byl v pořádku.

Vedoucí dětské skupiny kooperoval s lektorem po celou dobu pilotáže. Vždy před a po pilotážích proběhla komunikace a vyhodnocování skončeného testování. Hodnocení je tedy kladné.

Žádné připomínky účastníků ani realizátorů nebyly a tudíž ani nebyl důvod upravovat program.

Realizátoři programu hodnotili tento vzdělávací program jako dobrý, vhodný pro zvolenou cílovou skupinu. Jediné doporučení je pro časový harmonogram programu, kdy je potřeba myslet na přestávky pro cílovou skupinu zejména pro udržení zájmu.

	Jméno, příjmení, titul	Datum a místo	Podpis
Zpracoval/a	Jiří Palát	Valašské Meziříčí, 20.11.2019	



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


MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

3



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


MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

7 Příloha č. 4 - Odborné a didaktické posudky programu

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

← → ↻ clanky.rvp.cz/wp-admin/admin.php?page=autor_prispevky&a=2

« Zpět do modulu články

Přihlášen: Aleš Sedláček | Odhlásit se | Profil | Nápověda

Metodický portál
inspirace a zkušenosti učitelů

EDITAČNÍ ROZHRANÍ ČLÁNKŮ

Moje příspěvky

Rozpracované:

Nový příspěvek
Rozpracované
Čekající na schválení
Recenzované
Čekající na korekturu
K přepracování
Publikované
Zamítnuté

i **ID článku** – číslo přidělené systémem pro snadnější orientaci. Toto číslo uvádějte v komunikaci s koordinátorem.
Název článku – vámi stanovený název článku. Kliknutím na název se vrátíte k rozpracovanému článku a můžete jej dále upravovat.
Datum vložení – uvádí přesný čas vložení Vašeho článku.
Akce – volbou ikony  si můžete prohlédnout rodný list článku, volbou ikony  můžete příspěvek vymazat.

ID článku	Název článku	Datum	Akce
22592	Vzdělávací program Terénní geologická laboratoř	31.08.2020 00:34	 
22591	Vzdělávací program Historické moduly	31.08.2020 00:33	 
22590	Vzdělávací program Lovy (nejen) heze zbraní	31.08.2020 00:31	 
22589	Vzdělávací program Biologie potoka	29.08.2020 12:53	 

Celkem: 4

9 Nepovinné přílohy



9 Nepovinné přílohy

Pozn. Připojte případné další přílohy programu dle potřeby.



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



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY