

## METODICKÝ LIST PRO UČITELE

### ekologický vzdělávací program ve formátu gamebooku „Ztraceni v bouři Krkonoš“

Vážení pedagogové, dovolte nám nabídnout Vám podpůrný výukový materiál do průřezového tématu Enviromentální výchova, který byl vytvořen v rámci informační kampaně Správy Krkonošského národního parku „Není zvěř jako zvěř“, která upozorňuje na problematiku enormního množství odpadků (nejen) v Krkonošském národním parku.

Cílem tohoto ojedinělého vzdělávacího programu je podpořit znalosti žáků o této problematice a zážitkovým způsobem jim zprostředkovat pocit zodpovědnosti, důležitosti vlastní volby a potřebu odpovědného rozhodování v oblasti ochrany přírody.

<p><b>charakter vzdělávacího programu</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ vzdělávací program pro základní školy má pro děti atraktivní formát online gamebooku</li> <li>✓ v rámci webových stránek je i možnost stáhnutí celého gamebooku v pdf formátu, aby jste se s tímto materiálem mohli lépe seznámit</li> <li>✓ v České republice se jedná o ojedinělý výukový formát</li> <li>✓ využití gamebooku při vzdělávání patří mezi zcela originální a nové formy projektového vyučování a odráží současné pedagogické trendy</li> <li>✓ vzdělávací program nenásilnou formou seznamuje žáky jak s ekologicko-etickými principy pohybu v přírodě, tak se základními znalostmi chování v přírodě jako takové</li> <li>✓ tato forma vzdělávacího programu rozvíjí nejen vědomosti ústředního tématu, ale také obecné kompetence žáků včetně čtenářské gramotnosti, schopnosti porozumět textu, dovednosti samostatně se rozhodovat a uvědomovat si následky svých voleb</li> <li>✓ <b>DOPORUČUJEME VŠEM PEDAGOGŮM PROJÍT SI DANÝ VZDĚLÁVACÍ PROGRAM A ZÍSKAT TAK ZKUŠENOST S OBSAHEM I S OVLÁDÁNÍM</b></li> </ul>
<p><b>formát vzdělávacího programu:</b></p>	<p><b>GAMEBOOK</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gamebook je psaný příběh, ve které není čtenář stoprocentně vázán napsaným dějem, ale může si ho do jisté míry sám vytvářet, čtenář bývá ústřední postavou, která prožívá daný příběh a má možnost se rozhodovat v předem určených situacích, jak se zachová, jak zareaguje a jak jeho příběh bude dále probíhat</li> <li>- V rámci vzdělávacího programu „Ztraceni v bouři Krkonoš“ čtenáři poznávají ekologicky a přírodně motivovaný příběh žáků 8. třídy, kteří se ztratí v Krkonoších. Jejich hlavním motivem je vyčištění přírody od čeledi odpadkoušovitých – podaří se jim to?</li> </ul>
<p><b>praktické pokyny</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pro spuštění samotného vzdělávacího programu je nutné mít funkční počítač, tablet nebo mobil s připojením na internet</li> <li>- Gamebook naleznete na webových stránkách</li> </ul>

	<p><a href="http://www.ztracenivbourikrkonos.cz">www.ztracenivbourikrkonos.cz</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Vzdělávací program je zdarma a dostupný pro každého, kdo zadá výše uvedenou webovou adresu</li> <li>- Pro vstup do vzdělávacího programu je zapotřebí přihlásit se uvedením svého emailu, je možné uvést pro všechny žáky stejný email</li> <li>- Na uvedený email přijde následně každému hráči-čtenáři vyrozumění o výsledcích hry-čtení</li> <li>- Pro prvních 1000 úspěšných čtenářů, kteří dojdou do konce příběhu je připravena odměna v podobě audioknihy zdarma ke stažení</li> </ul>
<b>Cílová skupina</b>	Program DOPORUČUJEME pro žáky od 4. třídy základních škol; program vyžaduje dobrou úroveň čtení a zkušenost s porozuměním textu
<b>Doba trvání:</b>	samotný příběh trvá čtenářům – hráčům průměrně 30 minut, délka celého programu je závislá na zvolené variantě pedagogem
Varianta práce s vzdělávacím programem 1 <b>„každý sám za sebe“</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Rozsah této varianty je 1 vyučovací hodina</li> <li>○ Kompletní vzdělávací program probíhá pouze v rámci vyučovací hodiny</li> <li>○ V rámci vyučovací hodiny musí žáci mít možnost pracovat na počítačích, nebo mít k dispozici tablet nebo telefon</li> <li>○ Pedagog děti seznámí s tématem hry a vysvětlí principy gamebooku</li> <li>○ Pedagog nechá dětem prostor individuální projít gamebookem</li> <li>○ Následně vede s dětmi společnou diskuzi o jejich cestě, kolik ztratili ekologických životů, jaké chyby udělaly, co je překvapilo, o čem nevěděli, co jim naopak přijde jasné, zda mají sami zkušenost s tímto tématem a se situacemi, se kterými se setkali v přírodě, zda oni sami někdy navštívili Krkonošský národní park apod.</li> </ul>
Varianta práce s vzdělávacím programem 2 <b>„musíme se domluvit“</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Rozsah této varianty je 1 vyučovací hodina</li> <li>○ Kompletní vzdělávací program probíhá pouze v rámci vyučovací hodiny</li> <li>○ V rámci vyučovací hodiny musí žáci mít možnost pracovat na počítačích, nebo mít k dispozici tablet nebo telefon</li> <li>○ Pedagog děti seznámí s tématem hry a vysvětlí principy gamebooku</li> <li>○ Pedagog prochází s dětmi gamebook společně, případně vytvoří skupinky, možnosti, na které děti narazí jsou společně diskutovány</li> </ul>

	<p>a o volbě možnosti se hlasuje, pedagog nezasahuje do volby dětí, pouze usměřňuje diskuzi a kontroluje hlasování</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Následně vede s dětmi společnou diskuzi o jejich cestě, kolik ztratili ekologických životů, jaké chyby udělaly, co je překvapilo, o čem nevěděli, co jim naopak přijde jasné, zda mají sami zkušenost s tímto tématem a se situacemi, se kterými se setkali v přírodě, zda oni sami někdy navštívili Krkonoský národní park apod.</li> </ul>
<p>Varianta práce s vzdělávacím programem 3</p> <p><b>„ve škole i doma – spolu to dáme“</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○</li> <li>○ Rozsah této varianty jsou 2 vyučovací hodina</li> <li>○ Na první vyučovací hodině seznámí pedagog žáky s vzdělávacím programem</li> <li>○ Žáci dostanou za úkol daný gamebook projít doma, ideálně ve spolupráci s rodinou, pro splnění úkolu zadají žáci své jméno, ale email pedagoga tak, aby měl pedagog kontrolu, že došlo ke splnění domácího úkolu (přijde mu vyrozumění o výsledcích úkolu za každého žáka)</li> <li>○ Na následující vyučovací hodině prochází pedagog s dětmi gamebook dohromady, o cestě třída společně hlasuje na základě zkušenosti a znalostí, které získal při plnění úkolu doma</li> <li>○ Následně vede s dětmi společnou diskuzi o jejich cestě, kolik ztratili ekologických životů, jaké chyby udělaly, co je překvapilo, o čem nevěděli, co jim naopak přijde jasné, zda mají sami zkušenost s tímto tématem a se situacemi, se kterými se setkali v přírodě, zda oni sami někdy navštívili Krkonoský národní park apod.</li> </ul>
<p><b>Závěrečná doporučení/zapojení rodiny a okolí žáků</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Doporučujeme zařadit do vyučování variantu programu 3 a zapojit rodiny žáků do práce s gamebookem</li> <li>- Pokud máte prostor pro doplňující aktivity a hledáte další inspiraci, doporučujeme následující inspirativní zdroje:</li> </ul> <p><a href="http://www.ekologickavychova.cz/">http://www.ekologickavychova.cz/</a></p> <p><a href="http://www.jihocesketrideni.cz/namety_na_hry">http://www.jihocesketrideni.cz/namety_na_hry</a></p> <p><a href="http://extranet.kr-vysocina.cz/download/ozp/evvo/tvcdc102vyukakt.html">http://extranet.kr-vysocina.cz/download/ozp/evvo/tvcdc102vyukakt.html</a></p> <p><a href="https://www.rodice.tonda-obal.cz/">https://www.rodice.tonda-obal.cz/</a></p> <p>Pokud by se Vaše třída chtěla vypravit aktivně do přírody a připojit se k aktivnímu sběru odpadků třeba v rámci školního výletu, určitě kontaktujte Lovce odpadků, kteří sbírání ve spolupráci s Krkonoským národním parkem organizují: <a href="https://www.lovciodpadku.cz/">https://www.lovciodpadku.cz/</a></p>