



TŘÍDNÍ PROJEKTY

AKTIVITY METODIKY SKILLS BUILDER



Rozvoj socio-emočních dovedností v MŠ a ZŠ
CZ.02.3.68/0.0/0.0/19_076/0016373



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



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

SCHOLA
EMPIRICA

OBSAH

ÚVOD	2
PÁTEČNÍ KOMUNITNÍ KRUH – ZAJÍMAVOST	4
PĚT MINUT SLÁVY V HV	6
CESTOVATELSKÝ KOUTEK – CESTUJEME PO ČR	8
VÝMĚNA ROLÍ ANEB DĚTI UČÍ	11
SPOLEČNÁ TŘÍDNÍ AKCE	11
VÝDĚLEČNÝ JARMARK	14
DESIGNÉŘI NAŠÍ ŠKOLY	17
VYBAVENÍ PROSTOR ŠKOLNÍHO HŘIŠTĚ ČI ATRIA	20
ŠKOLNÍ SVAČINKY	21
VYLADĚNÝ ŠKOLNÍ JARMARK	24

ÚVOD

V průběhu roku je mnoho příležitostí, kdy lze s žáky uspořádat projekt na dané téma. Konkrétní projekty si může vyučující definovat již při tvorbě ročního plánu – propojit je s probíranými tématy, ročním obdobím apod. V této publikaci nazýváme třídním projektem i aktivity, které se prolínají větší částí roku nebo celým rokem a vtahují postupně do akce všechny jednotlivce celého třídního kolektivu.

Rádi bychom Vám představili **aktivity** adaptované k použití pro metodiku Skills Builder, **rozdávající měkké dovednosti**, které můžete dle potřeby a zájmu **zařadit téměř kdykoliv do výuky**.

Jedná se o několik konkrétních aktivit vhodných pro celý kolektiv třídy, při kterých žáci aplikují naučené principy skupinové práce – v třídních projektech se však posunuje obtížnost – jednotlivci nevystupují jen před skupinou několika spolužáků, ale před celým kolektivem třídy. Je proto vhodné mít skupinovou dynamiku v kolektivu zvládnutou a fungující (více viz soubor aktivit Skupinová dynamika).

U každé aktivity je uveden cíl a dovednost, která je danou aktivitou cíleně rozvíjena. Velmi důležité je věnovat dostatek času reflexi aktivit. Především pokud plánujeme aktivitu v obměně opakovat anebo je aktivita cílena postupně na jednotlivé žáky, slouží správná reflexe k posunu všech ostatních účastníků, aniž by se chyb sami dopustili.

Všechny uvedené aktivity jsou vybrány z aktivit metodiky Skills Builderu, které najdete na metodickém portálu skillsbuilder.scholaempirica.org/aktivity společně s dalšími aktivitami použitelnými kdykoli během školního roku.

Tým metodiků Schola Empirica

PhDr. Irena Zárubová
Mgr. Romana Šloufová
Mgr. Pavel Fiala



SKILLS BUILDER – 8 dovedností v 16 krocích

Metodika Skills Builder poskytuje pedagogům krokový návod, jak rozvíjet základní měkké dovednosti u dětí. Nabízí připravené aktivity do hodin, pracujes ustáleným názvoslovím a pomáhá se slovním hodnocením. A také poskytuje nástroje pro sledování pokroku.



Jednotlivé dovednosti jsou rozděleny do 16 kroků. Pro každý krok je definován cíl, co by žáci měli při jeho zvládnutí umět, a jsou popsány dílčí znalosti a strategie, jak cíle dosáhnout a danou dovednost tak postupně rozvíjet.

✓ Skills Builder je ucelený a strukturovaný

Provází všemi úrovněmi – od začátečníků až po mistry.

✓ Skills Builder je návodný

Přináší zcela konkrétní aktivity a postupy pro rozvoj 8 základních dovedností.

✓ Skills Builder je inkluzivní

Je určen pro všechny žáky a nabízí strategie pro rozvoj i těch dovedností, pro které nemají vrozený talent.

✓ Skills Builder pomáhá učitelům ve všech fázích

Pomáhá s plánováním výuky, poskytováním zpětné vazby, nastavením systému odměn a ukotvením terminologie do každodenní praxe.



METODICKÝ PORTÁL

skillsbuilder.scholaempirica.org

PÁTEČNÍ KOMUNITNÍ KRUH – ZAJÍMAVOST

Cílevědomost



Cíl aktivity: Žáci dokážou samostatně stanovit zvládnutelný cíl a umí si ho rozložit na dílčí kroky, seřadit si je podle důležitosti a priority a získat zdroje potřebné k jeho splnění.

Pomůcky: zápisový arch

Průběh: Na konci týdne se vyučující s dětmi sejde na komunitním kruhu, kde s nimi diskutuje, co daný týden zvládli, co se třeba tolik nedařilo a co by mohli udělat pro zlepšení. Pro pestrost se hodí zařadit i aktivitu *Zajímavost*.

Děti se dostatečně předem zapíší do archu na daný termín a každý pátek dvě děti představí jakoukoli zajímavost. Může se jednat o knihu, hru, hračku, zážitek, vzácný předmět (např. medaile za sport, cokoli s věnováním sportovce, autora apod.). Co bude tématem jejich prezentace, si nechají ale až do samotné prezentace jako tajemství pro sebe.

Úkolem dětí je v daný den přinést a představit svoji zajímavost kolektivu třídy na komunitním kruhu. Na to se musí pečlivě připravit:

1. Zvolit věc, která ostatní skutečně zaujme, něco, co např. o dítěti ostatní nevědí (že vyhrálo např. medaili v běhu).
2. Rozmyslet si, co budou o věci říkat (kde ji získaly, k čemu slouží, jakou má pro ně hodnotu, proč ji představují, co to přesně je, jak to např. funguje).
3. Vyzkoušet si svoji prezentaci doma s rodiči.
4. Podle zpětné vazby rodičů prezentaci pozměnit.

Zdrojem ke splnění tohoto úkolu bude s největší pravděpodobností domácnost, ale může být i příroda, hledat pomoc lze u rodiny a kamarádů, kteří u dětí mohli zajímavost vidět a mohou dát spolužákům tip na téma prezentace.

Reflexe: Je velmi přínosné, když se vyučující zhodnotí první prezentace, a blíže tak představí myšlenku aktivity všem dětem. Po prezentacích jednotlivých žáků je dobré zhodnotit, jak se jim při přípravě na prezentaci dařilo. Zvládli si úkol rozložit na dílčí kroky, seřadit si je podle důležitosti a priority a získat vše potřebné k jeho splnění?

PĚT MINUT SLÁVY V HV

Cílevědomost



Cíl aktivity: Žáci dokážou samostatně stanovit zvládnutelný cíl a umí si ho rozložit na dílčí kroky, seřadit si je podle důležitosti a priority a získat zdroje potřebné k jeho splnění.

Pomůcky: zápisový arch

Průběh: Vyučující umožní žákům buď zazpívat, zahrát na hudební nástroj, zatancovat nebo představit interpreta/interpretku.

Kritéria prezentace jsou následující:

Hra na nástroj:

1. Délka skladby maximálně 3 minuty.
2. Představení, co žák hraje, kdo je autorem skladby.
3. Informování diváků, jak dlouho na nástroj hraje, co je/bylo snadné, co považuje za úskalí.

Zpěv

1. Délka skladby maximálně 3 minuty.
2. Představení, co zpívá, kdo je autorem skladby.
3. Informování diváků, jak dlouho již zpívá (dochází do hodin zpěvu), co je/bylo snadné, co považuje za úskalí.

Tanec

1. Délka skladby maximálně 3 minuty.
2. Představení, co bude tančit, kde se danou choreografií naučil/a.
3. Informování diváků, jak dlouho již tančí (dochází na hodiny tance nebo uvede jen dobu tréninku na prezentaci), co je/bylo snadné, co považuje za úskalí.

Představení interpreta/interpretky

1. Prezentace o zpěvákovi/zpěvačce/kapele apod. maximálně 3 minuty (minimálně 2 minuty).
2. Informování posluchačů, kde se s interpretem poprvé setkal/a a co jej/ji zaujalo.
3. Ukázka jedné konkrétní skladby – maximálně 4 minuty.

Kromě posledního typu prezentace je také možné, aby děti pracovaly a prezentovaly ve skupinách (max. 3členných). Návčik prezentace ale musí zvládnout ve vlastním volném čase a na prezentaci se musí podílet všichni členové stejnou měrou.

Děti se zapíší do zápisového archu k vypsáním termínům vyučujícího.

Pak už je pouze na nich, aby si rozplánovaly přípravu na prezentaci, zajistily si nutné prostředky, prostory pro návčik, vybraly vhodnou skladbu, zjistily informace a včas si vše vyzkoušely odprezentovat „nanečisto“, zapracovaly na zpětné vazbě a předvedly při oficiální prezentaci maximum.

CESTOVATELSKÝ KOUTEK – CESTUJEME PO ČR

Cílevědomost



Cíl aktivity: Žáci dokážou samostatně stanovit zvládnutelný cíl a umí si ho rozložit na dílčí kroky, seřadit si je podle důležitosti a priority a získat zdroje potřebné k jeho splnění.

Pomůcky: zápisový arch

Průběh: V rámci aktivity si děti připravují prezentaci na téma cestování. Smyslem aktivity je informování ostatních o zajímavých tipech na výlet po České republice.

Děti se mohou do zápisového archu k vypsaným termínům zapsat až v okamžiku, kdy znají téma své prezentace. Je to i z důvodu, aby se tipy na výlety neopakovaly. Jakmile se jedno konkrétní místo v archu objeví, nemůže jej už prezentovat nikdo jiný.

Prezentace může trvat cca 10 minut. Děti mohou přinést mapy, pohlednice, průvodce, fotografie, letáčky, jednoduše cokoli, co ještě lépe ostatním přiblíží prezentované místo. Prezentace musí obsahovat nejen vyprávění formou „moje zážitky v místě“, ale především fakta, která dítě zjistilo – v reklamních publikacích, mapách, na internetu, v knihách, v průvodcích apod.

Co musí dítě o místě vědět – cílem aktivity je doporučit ostatním pěkné místo na výlet:

1. Kde to je – jak se tam dostaneme, dojedeme tam hromadnou dopravou, jen autem, dojdeme tam pěšky, jaká jsou blížká známá místa
2. Vstupné – zdarma nebo zpoplatněné, pokud ano, kolik stojí vstup pro děti, dospělé, důchodce, rodinu, lze mít mazlíčka (pejsek)
3. Co je v místě k vidění – proč bychom tam měli jet.
4. Co je dobré mít s sebou – svačina? Plavky? Peníze na suvenýry? Celta/deka? atd.
5. Co se mi tam nejvíce líbilo a speciálně doporučuji.

Reflexe: Je velmi přínosné, když se vyučující zhostí první prezentace, a blíže tak představí myšlenku aktivity všem dětem. Po prezentacích jednotlivých žáků je dobré zhodnotit, jak se jim při přípravě na prezentaci dařilo. Zvládli si úkol rozložit na dílčí kroky, seřadit si je podle důležitosti a priority a získat vše potřebné k jeho splnění?

VÝMĚNA ROLÍ ANEB DĚTI UČÍ

Cílevědomost



Cíl aktivity: Žáci dokážou samostatně stanovit zvládnutelný cíl a umí si ho rozložit na dílčí kroky, seřadit si je podle důležitosti a priority a získat zdroje potřebné k jeho splnění.

Pomůcky: žádné

Průběh: Je všeobecně známo, že nejlépe něco umíme v okamžiku, kdy to umíme vysvětlit někomu druhému. A na tomto faktu je založena následující aktivita.

Vyučující se mnohdy touto aktivitou dozví i něco o sobě a svém způsobu vyučování.

Děti dostanou možnost odučit vyučovací hodinu. Většinou tomu tak je ve druhém pololetí, kdy bývá více prostoru, ale není to podmínkou. Děti se postupně vystřídají v učení své třídy.

Tato aktivita obsahuje:

- diskuzi s vyučující/m – volba tématu
- přípravu – odevzdání dva dny předem, dítě by mělo odevzdat napsaný plán hodiny – co je cílem, konkrétní aktivity – měly by se lišit způsobem práce (př. psaní/čtení, skupinová/individuální práce apod.)
- rozbor s vyučující/m a následné doladění přípravy, vyučující jen směřuje dítě tak, aby se mu dobře učilo, nemění příliš obsah
- odučení hodiny – vyučující pokud možno nezasahuje a účastní se jako žák/yně
- případná kontrola, hodnocení práce a zpětná vazba pro žáky/ně (pokud psali diktát, dělali prezentace apod.)

Obměna: Obdobou předchozích aktivit mohou být další prezentace dětí před kolektivem třídy na jakékoli téma z jakýchkoli předmětů. I prezentace čtenářského deníku, tj. přečtené knihy a čtení zvoleného úryvku, je potřeba naplánovat a připravit si.

Reflexe: Je vhodné následně po ukončení aktivity dětem-„vyučujícím“ poskytnout zpětnou vazbu, jak se jim co dařilo, nechat je zhodnotit, jak se cítily, jak se jim vedlo. Ostatní děti mohou také zhodnotit, jak se jim s novým „vyučujícím“ pracovalo. Také by měly děti zhodnotit, zda jejich příprava a plánování byly dostatečné, na co by bývalo lépe se více zaměřit, čemu naopak nebylo nutné věnovat tolik času. Samy děti i na základě zpětné vazby od ostatních zhodnotí úspěšnost své hodiny, zda naplnily cíl, který si pro hodinu vytyčily.

SPOLEČNÁ TŘÍDNÍ AKCE

Schopnost řešit problémy

Cíl aktivity: Žáci se aktivně podílí na plánování a organizaci společné třídní akce.

Pomůcky: psací potřeby, pracovní list s tabulkou, zdroje (internet, mapy, průvodce apod.)

Průběh: Kolektiv rozdělíme do skupin po 4–5 dětech. Ve skupině děti vymyslí konkrétní aktivitu (k obecně zadanému tématu, např. téma: návštěva historické památky, konkrétně: zámek Mníšek pod Brdy) a doplní tabulku na pracovním listu.

Je možné zadat téma dříve, aby děti ze skupiny měly prostor individuálně vyhledat tipy na konkrétní aktivitu samostatně doma a posléze zpracovat aktivitu společně ve škole – vybírají z možností, které členové skupiny navrhnou. Nebo lze určitou aktivitu zvolit společně, nejlépe s přístupem ke zdrojům – knihám, internetu apod.

Po doplnění tabulky (co je potřeba zjistit a o jaký typ průzkumu¹ se jedná) děti zjišťují konkrétní informace ať již formou primárního, či sekundárního průzkumu. Výsledky průzkumů zaznamenávají na volné papíry.

Příklady obecně daných aktivit (popř. primárního a sekundárního typu průzkumu):

- jít se třídou do kina => primární průzkum – zjistit zájem dětí, kdy děti mají čas (pokud by se jednalo o odpolední akci), jaký druh filmu spolužáci/žačky upřednostňují (animovaný, hraný, s titulky, bez titulků) / sekundární průzkum – co dávají v nejbližším kině, resp. co nabízí k promítání, zda se lze v kině domluvit na soukromém termínu a filmu, co to bude stát.
- divadelní představení
- jet do zoo/zookoutku / záchrané stanice
- účast na tvořivých dílnách
- lanový park / horolezecká stěna / minigolf
- skatepark / cyklo fun park
- výlet na kolech
- zimní bruslení
- návštěva hradu/zámku => primární průzkum – zjistit, zda na daném hradě/zámku už někdo byl, zda se mu/jí tam líbilo / sekundární průzkum – otevírací doba, vstupné, prohlídkové okruhy apod.
- návštěva muzea

¹ V metodice Skills Builder se při aktivitách děti učí odlišit primární a sekundární průzkum, tzn. uvědomují si, co již k danému problému znají nebo lze informace snadno dohledat (sekundární průzkum – tj. zjišťování již existujících informací) a co ještě potřebují zjistit (primární průzkum – tj. zjišťování nových informací, např. vlastní zkušenosti spolužáků).

Akce:	
Co je potřeba zjistit	Primární (úplně nové informace) / sekundární průzkum (existující informace)

Následně každá skupina prezentuje svůj návrh realizace konkrétní akce. Při prezentaci nejen informuje ostatní o poznatcích ze sekundárního průzkumu (termíny, vstupné, místo), ale i z primárního (př. Toník tam byl a říkal, že to „stojí za to“.)

Výběr nakonec uskutečněné akce může proběhnout tajným hlasováním, veřejným hlasováním, diskuzí s postupným vyřazováním některých akcí. Výběru by měl předcházet „vzorový výběr“, kdy z každé skupiny zástupce zvolí jednu z akcí, která ho ne/zaujala, a vysvětlí, zdůvodní ostatním, proč se tak rozhodl. Je důležité, aby se při hlasování nevyskytovaly důvody např. protože proto, protože to tak chci, protože to je nejlepší.

Tuto aktivitu lze využít při plánování jakékoli společné akce/výletu s třídním kolektivem. Děti tak budou vtaženy do procesu příprav, výběru aktivity/destinace, mohou se podílet na přípravách i na průběhu akce. Vyučující má možnost vymezit typ aktivity – sportovní, v přírodě, kulturní apod.

Reflexe: Samozřejmě je velmi důležité, aby se vybraná akce následně uskutečnila. Proto je třeba případně zvolit kritéria pro prvotní výběr akce – cenová, dopravní dostupnost apod. Případně tato kritéria předem stanovíme pro příští akci, kterou s dětmi budeme vybírat.

Pozor – děti nebude bavit vybírat akce tímto způsobem opakovaně (max. třikrát) - především ty, jejichž nápady prozatím neuspěly. Vyučující si proto vytvoří seznam akcí/aktivit, které děti v prezentacích postupně navrhovaly a může z nich čerpat a příště vybrat akci sám a zorganizovat ji jako „překvapení“.

S dětmi lze průběžně pořádat společné komunitní kruhy a diskutovat:

- jak vybíraly danou akci/místo/aktivitu? (po samotném výběru a návratu do pracovní skupiny – lze diskutovat jen v rámci malé skupinky)
- před prezentacemi – které informace lze dohledat, které nikoliv? Na co bylo nutné se zeptat přímo spolužáků/spolužaček?
- po prezentacích – co bylo z celé aktivity nejtěžší? Hledat a získávat informace, zpracovat je nebo prezentovat?
- po finálním výběru – spokojenost s vybranou akcí? Co vás zaujalo? Na co se těšíte?
- finální diskuze – Pokud bychom příště opět vybírali akci/aktivitu – pomohlo by vám něco, aby se vám lépe pracovalo? Např. omezený výběr již konkrétních míst, z nichž by vybírali? Daná kritéria výběru - např. definovaná maximální vzdálenost od školy, maximální cena za vstup a dopravu?

Vyučující poznatky z finální diskuze zaznamená a využije při případném opakování této aktivity.

VÝDĚLEČNÝ JARMARK

Schopnost řešit problémy



Cíl aktivity: Žáci se aktivně podílí na organizaci třídního/školního výdělečného jarmarku.

Pomůcky: psací potřeby, pracovní list s tabulkou

Průběh: Rádi byste uspořádali výdělečný jarmark. Co je pro to potřeba udělat? Bude se účastnit jen vaše třída, nebo přivzete i jiné třídy? Co budete prodávat? Kde/jak výrobky získáte? Jak zjistíte cenu výrobku? Jak zajistit, aby přišli kupující a měli zájem nakupovat právě vaše výrobky? Co uděláte s vydělanými penězi? (Mnohé, ne-li všechny, tyto otázky vás možná napadají, pokud jste se rozhodli uspořádat výdělečný jarmark. Může být vánoční, velikonoční, případně charitativní.)

Kolektiv rozdělíme do skupin po 4–5 dětech. Ve skupině děti doplní tabulku, jaké informace potřebují zjistit a zda se jedná o primární či sekundární průzkum – (1) zjišťování informací úplně nových či (2) již existujících (dohledatelných).

Obměna: Je také možné rozdělit třídu do 2 skupin – každá skupina se zaměří na jinou oblast: příprava a průběh jarmarku versus výrobky. V rámci každé skupiny se pak vytvoří podskupiny, aby byly pracovní skupinky menší a děti měly prostor pro vyjádření. Tzn. např. tři 4 členné skupiny se zabývají průběhem a přípravou jarmarku a tři 4 členné skupiny se zabývají výrobky.

Akce: _____ jarmark

Co potřebujeme zjistit	Primární (úplně nové informace) / sekundární průzkum (existující informace)

Akce: _____ jarmark – průběh, příprava, ukončení

Co potřebujeme zjistit	Primární (úplně nové informace) / sekundární průzkum (existující informace)

Akce: _____ jarmark – výrobky	
Co potřebujeme zjistit	Primární (úplně nové informace) / sekundární průzkum (existující informace)

Objeví se pravděpodobně otázky tohoto typu:

- Co budou lidé kupovat, aneb co kupovali v loňském roce (sekundární průzkum), o co by měli zájem v letošním roce (primární průzkum).
- Kde lze jarmark v rámci školní budovy uspořádat (sekundární průzkum).
- Co je pro hladký průběh jarmarku potřeba domluvit či zařídit (sekundární průzkum).
- Za kolik mohou prodávat, co jsou zákazníci ochotni zaplatit (primární průzkum, popř. kombinace – dřívější zkušenosti).
- Jaké materiály bude potřeba zajistit pro dané výrobky (sekundární průzkum).
- Jak nacenit výrobky (primární průzkum).

Při průběžných celotřídních diskuzích shrneme s dětmi také důležité informace, např.: Je o jarmark ze strany „zákazníků“ zájem? Kolik času nám zabere příprava? Máme časový prostor na tvorbu výrobků?

Po vyplnění dotazníkových tabulek společně sjednotíme v rámci třídy úkoly, které je třeba zajistit, a promyslíme způsob provedení průzkumů a výroby.

Samotný průběh příprav, výroby prodávaného zboží a prodej výrobků lze pojmut různorodě, nicméně je velmi přínosné ponechat dětem takový prostor, aby se mohly v maximální míře zapojit nejen do výroby zboží.

Reflexe: Jakousi předfinální diskuzi lze s dětmi provést po vyplnění dotazníků. Délka seznamu dotazů zobrazuje náročnost celé aktivity – jedná se o jednoduchou či složitou akci? V čem je patrná složitost?

Otázky do diskuze mohou být: Dovedete získat odpovědi na své dotazy? Koho se budete ptát? Kde informace dohledáte, zjistíte? Máte představu, co zjistíte, co se dozvíte? Co se zjištěnými informacemi uděláte?

Po provedených průzkumech a zjištění nových či již existujících informací lze s dětmi diskutovat o tom, zda se naplnily jejich předpoklady. Byly průzkumy zbytečné, nebo nás v domněnkách utvrdily či nám je vyvrátily? Jsou průzkumy důležité? Pro koho? Proč?

Pokud s dětmi skutečně budete vyrábět a prodávat na jarmarku vlastní výrobky, je velmi přínosné po skončení jarmarku provést finální hodnotící diskuzi.

Měli jste zjištěné všechny potřebné informace? Položili byste si novou jinou otázku, kdybyste začínali znovu? Shrňte společně s dětmi ve skupinkách a posléze dohromady, které podstatné informace je potřeba získat či mít, než se do organizace jarmarku pustíme příště.

DESIGNÉŘI NAŠÍ ŠKOLY

Schopnost řešit problémy

Cíl aktivity: Žáci se aktivně účastní příprav k výzdobě školy.

Pomůcky: psací potřeby, pracovní list s tabulkou

Průběh: Prostory kolem sebe je vždy možné vylepšovat, žáci při této aktivitě získají možnost podílet se na návrzích, popř. i realizaci týkající se výzdoby školy.

Vyučující s dětmi vede skupinovou diskuzi na téma výzdoby školních prostor, jak v jejich třídě, tak po celé škole. Líbí se jim? Jsou ne/spokojeni? Proč? Navrhovaly by děti změny, pokud ano, tak jaké? Jak by podle nich mohla vypadat realizace? K čemu by to bylo?

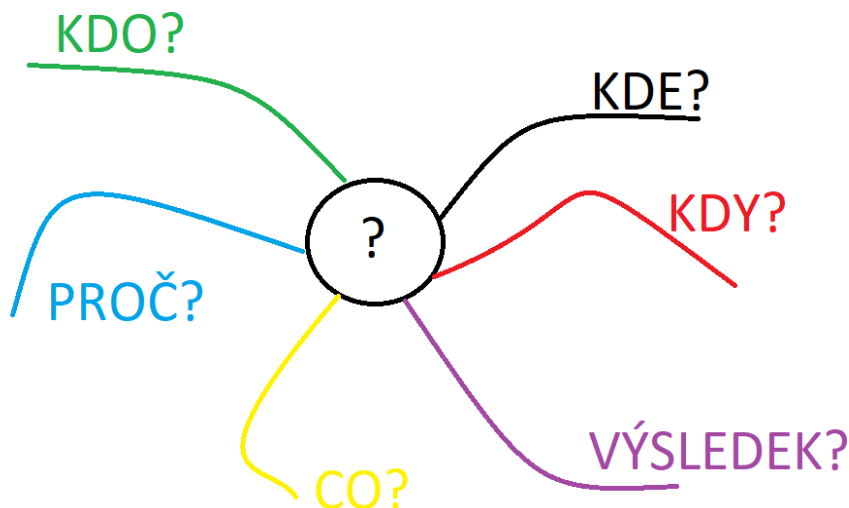
Z návrhů společně vyberte (hlasováním, losem apod.) jeden konkrétní návrh, který rozpracujete ve skupinách. (K dalším návrhům se můžete kdykoli později vracet a zpracovat je obdobným způsobem.)

Kolektiv rozdělíme do skupin po 4-5 dětech. Děti sepiší na papír, jaké informace již mají a jaké potřebují zjistit. Pro zápis lze využít myšlenkovou mapu. V myšlenkové mapě pak děti



barevně odlišně označí, které informace budou získávat primárním průzkumem a které sekundárním².

Vzor myšlenkové mapy.



Vzor informací, které je možno zjistit:

- Kde je potřeba a zájem o změnu?
- Kdo udělá návrhy pro změny?
- Kdo by provedl realizaci navržených změn?
- Kdy lze konkrétní změny uskutečnit?
- Kdo bude vše hradit, popř. poskytne materiál?
- Jaká bude cena jednotlivých změn?
- Kde se dají sehnat potřebné materiály za vhodnou cenu?
- Kdo materiál nakoupí?
- Je realizace změn něčím podmíněna - stavební úřad, majitelé apod.?

Obměna: Pokud vyučující ví, že změny ve škole nebudou možné, lze celou aktivitu navodit jako situaci odehrávající se na jiné škole, kde jsou děti nespokojené, chtějí změnu a my se jim snažíme pomoci najít cestu k nejlepšímu a efektivnímu řešení jejich problému. Zda následně budou děti vnímat tuto potřebu ve své vlastní škole a odhodlají se s návrhy řešení samy předstoupit před vedení školy, je určitě jedno z možných východisek aktivity.

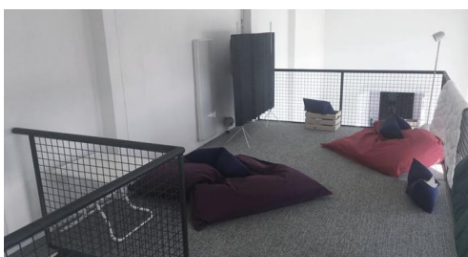
² primární průzkum = zjišťování úplně nových informací, sekundární průzkum = zjišťování již existujících informací

Reflexe: Děti vyvěsí své myšlenkové mapy na tabuli (po třídě), aby je viděli i ostatní. Postupně skupiny prezentují své myšlenkové mapy. Vyberou si dva konkrétní průzkumy, u kterých ostatním objasní, jak by informace zjišťovali a zda se jedná o primární či sekundární průzkum.

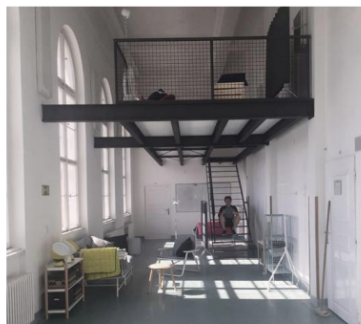
Je už pak jen na třídním vyučujícím, kolektivu a vedení školy, v jaké formě se aktivita realizuje či nikoli.



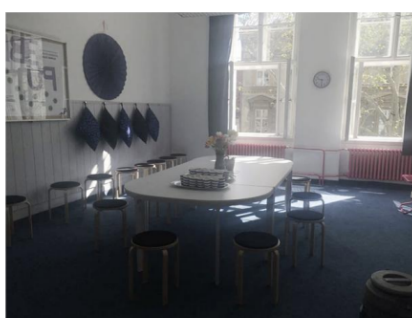
NAŠE PROJEKTY



UČEBNA Č. 33



UČEBNA Č. 20B



Studentská firma VIBE UP, renovace dvou školních místností na Karlínské OA, rok 2017

VYBAVENÍ PROSTOR ŠKOLNÍHO HŘIŠTĚ ČI ATRIA

Schopnost řešit problémy



Cíl aktivity: Žáci popíší proces, jak by postupovali při vybavování prostor školního hřiště či atria.

Pomůcky: psací potřeby, PL s tabulkou

Průběh: Vyučující motivuje děti k řešení problému „vhodného vybavení školního hřiště či atria“, ať už se skutečnou možností realizace v jejich škole, či ve škole smyšlené.

Kolektiv rozdělíme do dvojic. V každé dvojici děti sepíší seznam informací, které je třeba zjistit s ohledem na řešení daného problému.

Následně spojíme dvojice do čtveřic. Ve čtveřicích děti společně projdou své seznamy a případně je dle druhé skupiny doplní. Společně zhodnotí, zda lze dané informace zjistit primárním či sekundárním průzkumem (P – informace úplně nové, S – informace již existující (dohledatelné)) a zaznačí do tabulky P/S.

Co je potřeba zjistit?	P/S

Vzor informací, které je mimo jiné potřeba zjistit (lze doplnit jakýmkoli dalšími informacemi, které považujete za důležité):

- Které venkovní prostory lze využít?
- O co by byl zájem mezi dětmi – čím hřiště vybavit?
- Jaké herní prvky jsou na jiných školních hřištích?
- Kdo a jak provede měření, co je potřeba změřit?
- Kdo provede realizaci návrhu?
- Kdo bude rozhodovat o tom, že se návrh uskuteční?
- Jaké jsou finanční možnosti – kolik je možné investovat?
- Jaká bude cena realizace?

- Kdo bude návrh realizovat?

Reflexe: Společně s vyučujícím nakonec žáci shrnou, co a jak lze o problému zjistit, a navrhnu postup při vybavování prostor školního hřiště či atria.

Nakonec se celý třídní kolektiv může pokusit společně stanovit (shodnout se) první 3 kroky, které by vedly k realizaci návrhů. Dle možností lze aktivitu dále rozpracovat – nejen realizovat průzkumy a informace zjistit, ale provést nutné kroky k realizaci.

ŠKOLNÍ SVAČINKY

Schopnost řešit problémy

Cíl aktivity: Žáci definují příčiny a důsledky konkrétního problému.

Diskutují o možnostech potlačení příčin problému.

Pomůcky: PL s diagramem rybí kosti, psací potřeby

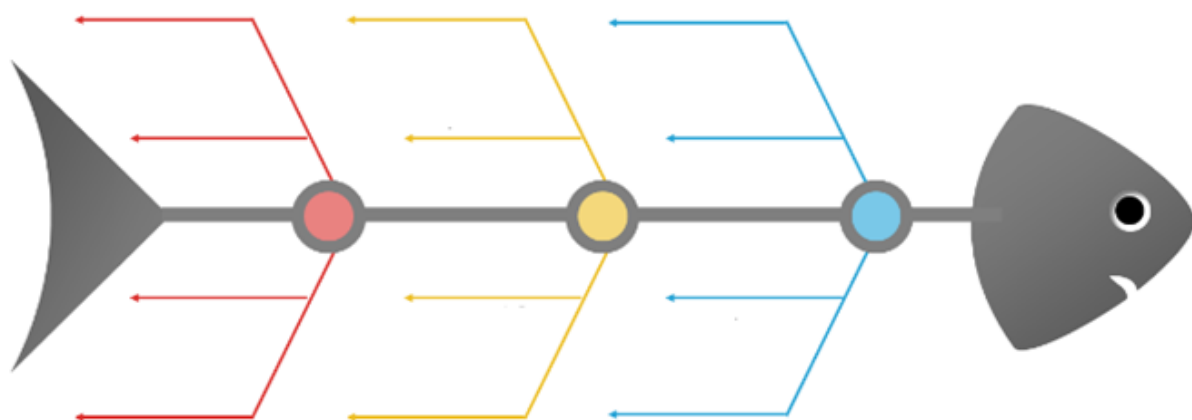


Průběh: Ve většině škol dostávají děti ve škole svačinky nebo si mohou po obědě odnést moučník, např. pomeranč, mléko v krabičce apod. Problémem je, že ne všechny děti je skutečně jedí nebo pijí.

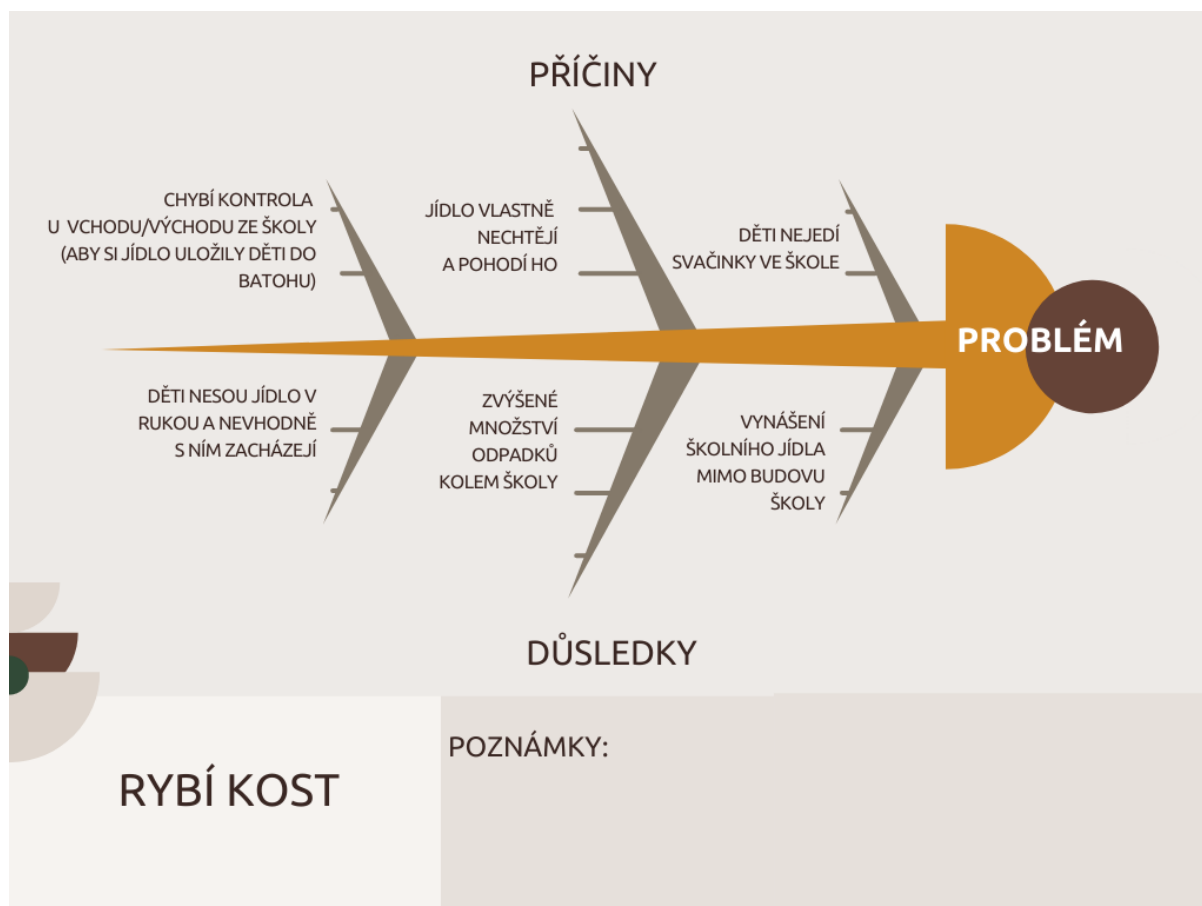
Žáci společně s vyučujícím diskutují, jak využívají školní svačinky, moučníky, ovoce do škol apod. Snědí/vypijí je hned, jak je dostanou? Nesou si je domů? Dělají to tak všichni? Diskuzí dospějeme k problému: Poházené, záměrně znehodnocené jídlo z oběda/svačinek v okolí školy.

Představíme dětem diagram ve tvaru rybí kosti, kam budou následně ve 4–5 členných skupinách zaznamenávat příčiny a důsledky tohoto problému.

Obr. Schéma diagram rybí kosti.



<https://sixsigmastudyguide.com/cause-effect-diagram-aka-ishikawa-fishbone-herringbone-fishikawa/>



Skupinovou práci na diagramu prezentují třídy zástupci skupin. Na mnoha příčinách se pravděpodobně skupiny shodnou, vnímají stejně i důsledek? Sepíšeme příčiny na tabuli.

Děti se opět vrátí do skupin (případně lze vytvořit skupiny nové). Každá skupina se zaměří na jednu příčinu (mohou se shodovat) a sepíše, co se o dané příčině potřebují dozvědět. Vyhodnotí, zda k zjištění informací potřebují provést primární či sekundární průzkum.

Příčina:	P/S průzkum

Příklad: Děti nejedí svačinky ve škole -> potřeba zjistit např.: Dostávají to, co jim chutná? Mají možnost ovlivnit výběr? Kdy svačinku dostávají? Mají čas na konzumaci?

Skupiny prezentují svoji práci – představí seznam informací, které je třeba zjistit, a uvedou, jak by tyto informace zjišťovali.

V průběhu prezentace si ostatní děti dělají poznámky a zapíší si alespoň 3 dotazy, které je dle nich možné snadno/rychle odpovědět pomocí průzkumů. Pro jednodušší orientaci při následné diskuzi doporučujeme označit je všechny symbolem, př. A1 (1. dotaz u první skupiny/příčiny).

Zaujalo mne:		
Informace, kterou je třeba zjistit	Značka (A1 apod.)	P/S průzkum

Následně s celým kolektivem sjednotíme poznámky dětí, diskutujeme, proč si kdo co myslí, argumentujeme. Vybereme přibližně 3–5 průzkumů, na kterých se všichni shodnou, že je možné je snadno a rychle provést.

Reflexe: Na konci aktivity je vhodné s žáky diskutovat, že téměř každý problém má své řešení, jen je potřeba věnovat čas hledání příčin problému a projevit snahu dané příčiny potlačit, omezit. I to je však potřeba dělat uváženě, protože např. v situaci se svačinkami by mohlo být řešením dětem žádné svačinky nedávat, a tak zamezit nechtěným odpadkům v okolí školy. Je to ale řešení?

Společně žáci diskutují, jak by mohli problém s poházenými svačinkami vyřešit.

Závisí na možnostech a času vyučujícího, zda s dětmi provedou některé či dokonce všechny průzkumy – např. jednotlivé skupiny provedou jednotlivé průzkumy – a využijí je k zlepšení problému se svačinkami. Doporučujeme, protože jakýkoli projekt dotažený do konce dává dětem možnost pocítit, že snaha vyřešit problém, postavit se mu a hledat řešení, má smysl. Příkladem řešení tohoto problému je [projekt na škole ZŠ Litomyšl](#).

VYLADĚNÝ ŠKOLNÍ JARMARK

Schopnost řešit problémy



Cíl aktivity: Žáci zhodnotí úspěch třídního/školního výtěžného jarmarku a diskutují o možnostech zlepšení.

Pomůcky: zbylé výrobky z jarmarku, seznam prodaných výrobků, seznam cen – ceníky jednotlivých stánků výrobků, PL s diagramem rybí kosti

Průběh: Pořádáte-li u vás ve škole výtěžné jarmarky pravidelně, možná jste podobnou aktivitu již prováděli. Pokud jste při výuce použili aktivitu Výtěžný jarmark (krok 7) – provedli průzkumy, zjištění a na jejich základě uspořádali svůj první jarmark, mohli jste dojít k závěru, že některé dílčí aktivity jarmarku by mohly proběhnout lépe a rádi byste se na základě svých zkušeností při pořádání nového jarmarku zaměřili na tato úzká místa.

Po zhodnocení jarmarku – co se podařilo, co by šlo udělat příště jinak, co naopak chcete udělat stejně, diskutujte s dětmi na komunitním kruhu o úzkých místech jarmarku, aneb co mohlo být jinak, aby byl jarmark ještě úspěšnější.

V průběhu diskuze si děti na papír s diagramem rybí kosti zaznamenají, na které dílčí prvky by měly zaměřit pro příště pozornost.

Př. příčin: příliš drahé výrobky, nepraktické výrobky, nefunkční výrobky apod.

Následně společně diskutujte jednotlivé příčiny postupně a formulujte, co je nutné se o nich dozvědět.

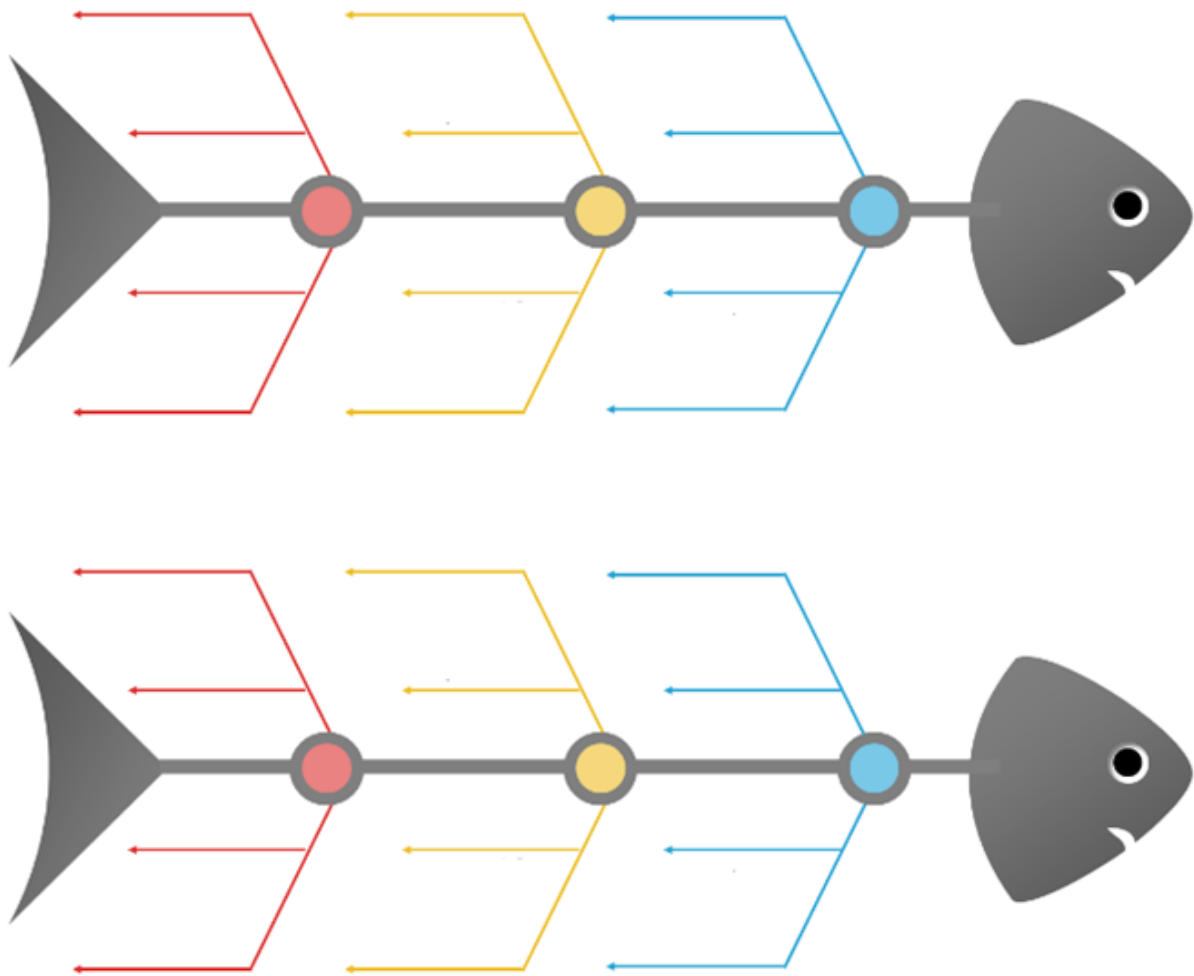
Př. Jak jste stanovili cenu výrobku? Má výrobek skutečně tuto hodnotu? Za jakou cenu lze podobný výrobek zakoupit v obchodě? Které výrobky se nejvíce prodávaly? Co zákazníci ocenili?

K uvedeným příčinám následně děti uvedou samostatně důsledky.

Př. důsledků: kupovaly se výrobky s odpovídající cenou, oblíbený výrobek je určen k snědku, pěkně zabalené zboží se lépe prodávalo apod.

Reflexe: Po skončení aktivity lze s žáky diskutovat, jak jim vyhovovala práce s diagramem rybí kosti, v čem jim připadala přínosná. V jaké jiné situaci by mohli tento typ práce s informacemi využít?

Společně sestavte seznam otázek pro cílové zákazníky a v dostatečném předstihu před konáním příštího jarmarku pomocí nich zjistěte preference zákazníků, popř. prodejců.



<https://sixsigmastudyguide.com/cause-effect-diagram-aka-ishikawa-fishbone-herringbone-fishikawa/>