

3. Metodická část

Schůzka	Tématický blok	Aktivita	Délka v minutách	Celková časová dotace schůzky
S1	1. Úvod do činnosti kroužku Mozkokruh	1.1 Uvedení do obsahu kroužku Mozkokruh	30	90 minut
	2. Logické úlohy	2.1 Logická stezka	60	
2.1 Logická stezka		45	90 minut	
2.2 Topologické hlavolamy		20		
2.3 Einsteinova hádanka		25		
S2		2.4 Vida Escape Game	150	150 minut
S3				
S4	3. Umělá inteligence	3.1 Poezie a historie umělého světa	15	90 minut
		3.2 ŠPÁS a SUP - počítače z krabiček od zápalek	35	
		3.3 Deskovkové kasino a netranzitivní kostky	40	
S5	4. Teorie her	4.1 Mřížková hra, hry s nenulovým součtem	25	90 minut
		4.2 Věžňovo dilema - hra	10	
		4.3 Jestřábi a hrdličky - herní strategie	25	
		4.4 Dražba jednoho dolaru	15	
S6		4.5 Rozinková hra - Sven	15	90 minut
		4.6 Fish Banks - Sven	75	
S7	5. Sudoku	5.1 Není Sudoku jako Sudoku	55	90 minut
		5.2 Sudoku a sázky	35	
S8	6. Komunikace	6.1 Rozumíme si? - Sven - kategorizační hra!	30	90 minut
		6.2 Perníková chaloupka a argumentační fauly	60	
S9	7. Šifry a šifrování	7.1 Velká šifrovací hra	120	120 minut
S10		7.2 Přenosová hra a šifrovací principy - Sven - doplnit šifry bez nepatřičných log	90	90 minut
S11		7.3 Bitva o Brno	240	240 minut
S12		7.4 Řešení neznámé šifry - Sven	30	90 minut
		7.5 Vzájemné šifrování	40	
	8. Reflexe průběhu kroužku	8.1 Reflexe	20	

- 1.1 Uvedení do obsahu kroužku Mozkokruh
- 2.1 Logická stezka
- 2.2 Topologické hlavolamy
- 2.3 Einsteinova hádanka
- 2.4 Vida Escape Game
- 3.1 Poezie a historie umělého světa

- 3.2 ŠPÁS a SUP - počítače z krabiček od zápalek
- 3.3 Deskovkové kasíno a netranzitivní kostky
- 4.1 Mřížková hra, hry s nenulovým součtem
- 4.2 Věžňovo dilema - hra
- 4.3 Jestřábi a hrdličky - herní strategie
- 4.4 Dražba jednoho dolaru
- 4.5 Rozinková hra - Sven
- 4.6 Fish Banks - Sven
- 5.1 Není Sudoku jako Sudoku
- 5.2 Sudoku a sázky
- 6.1 Rozumíme si? - Sven - kategorizační hra!
- 6.2 Perníková chaloupka a argumentační fauly
- 7.1 Velká šifrovací hra
- 7.2 Přenosová hra a šifrovací principy - Sven - doplnit šifry bez nepatřičných log
- 7.3 Bitva o Brno
- 7.4 Řešení neznámé šifry - Sven
- 7.5 Vzájemné šifrování
- 8.1 Reflexe

Načítám ...

>> [Jít na tuto stránku.](#)

1.1 Uvedení do obsahu kroužku Mozkokruh

Účastníků	5-20
Fyzická náročnost	I
Psychická náročnost	II
Autoři	Lenka Kvasničková, Roman Štěpánek
Počet uvádějících	2
Čas na realizaci	30 minut
Čas na přípravu	5 minut
Prostředí	místnost s dostatečným prostorem na vytváření jak kruhových sezení, tak pro skupinkovou práci, s možností tvořit skupinové „ostrůvky“
Rozdělení	celá skupina společně

Cíle

Účastník se orientuje v náplni kroužku Mozkokruh, oslovuje ostatní účastníky jménem, cítí se ve skupině přiměřeně bezpečně v souladu s vývojovou fází skupiny.

Sdělení

Těším se do Mozkokruhu.

Metody

Skupinová výuka, frontální výuka.

[Metody a formy](#)

Klíčové kompetence

- Komunikace v mateřském jazyce je rozvíjena:
 - nasloucháním a formulováním vlastních dotazů a připomínek.
- Sociální a občanské schopnosti jsou rozvíjeny:
 - společnou diskuzí o komunikačních pravidlech k vytváření bezpečného prostředí, pozorováním vstřícného, ale zároveň pevného a transparentního chování lektorů.

Forma a popis realizace

Jedná se o částečně frontální a částečně skupinovou aktivitu v kruhu řízenou lektorem.

Obsah

Lektoři a členové skupiny se vzájemně představí. Následuje stručné seznámení s obsahem a harmonogramem, sdělení organizačních informací a vytvoření společných pravidel chování, která budou platit po dobu schůzek kroužku, a upozornění účastníků na možná bezpečnostní rizika a stanovení bezpečnostních a organizačních pravidel.

Metodika uvedení

Příprava

Na aktivitu je třeba připravit lepicí štítky na jmenovky, lepicí post-it papírky, fixy, případně nůžky. Je možné využít také různé způsoby sezení v kruhu, pokud to prostředí dovoluje, je možné nachystat do kruhu koberec, sedáky, apod. Dále velký papír a nějaký druh prezentačních popisovačů (flipchartové fixy, velké voskovky).

Realizace

Při prvním setkání se lektori představí a požádají žáky, aby vytvořili v místnosti kruhové sezení (na židlích, nebo ideálně na koberci pomocí sedáků/polštářů na zemi. Představí se jmény, nastaví pravidlo tykání/vykání, a nabídnou žákům lepicí štítky na vytvoření jmenovek, jmenovku si vytvoří i lektori). Poté lektori představí v hrubých obrysech činnost kroužku, co je hlavní náplní, apod. Na velký papír zapíší den a čas schůzek, a upřesní termíny, ve kterých se budou konat schůzky speciální a takové s jiným časovým rozmezím, než ty běžné. Poté dají prostor žákům pro dotazy a vyjasnění podrobností. Následně poprosí žáky, aby si vzali sami, nebo do dvojice lepicí papírky a napsali na ně, jaká si přejí, aby se v kroužku dodržovala pravidla. Na druhou část papíru, nebo na nový papír potom lektori nadepíší pravidla a nechají žáky své návrhy na papír lepit. Po skončení psaného brainstormingu následuje čtení návrhů žáků lektorem a seskupování pravidel do příbuzných skupin. Je dobré zdůraznit, že většina pravidel se vejde do kategorií „bezpečnost“ a „respekt“ a může následovat krátké vyjasnění, co tyto pojmy znamenají a proč jsou důležité. Nakonec lektori přidají specifická pravidla pro dané prostředí - například speciální body v provozním řádu objektu, nezvyklé věci a požadavky vážící se k určitému místu, nebo situaci, apod. V rámci některých aktivit mohou týmy „vyhrávat“ žetony s různou bodovou hodnotou. Tyto body se vždy přepočítávají na jednotlivce, aby se mohlo v průběhu kroužku měnit složení týmů a střídát samostatné a skupinové aktivity. Žetony mohou sloužit jako výhoda v některých typech her, nebudou a nemají sloužit k tomu, aby se s žáků na závěr vyhodnocoval „vítěz“, nebo se tvořily jakékoli žebříčky a pořadíky. Žáci mají mít radost z činnosti samotné, žetony nemají být odměna ničící vlastní vnitřní motivaci žáků, ale obohacení o další možnosti aktivit.

Uzavření

Aktivita končí výběrem místa, kde se bude papír se zápisem harmonogramu a společné dohody nacházet, abychom k němu měli všichni volný přístup. Pak následuje již první herní aktivita.

Poznámky

Uvést kroužek nastavením bezpečného prostředí a dodáním potřebných informací je nezbytně nutné, aby byly mozkové kapacity žáků uvolněny k analytickému myšlení.

S bezpečným a motivujícím prostředím souvisí i nastavení funkce „herních peněz“ - žetonů. Herní žetony nemají sloužit k porovnávání týmů mezi sebou, ani vyhodnocování „vítězů“ aktivit, jsou to pouze jakési „herní peníze“, které mohou přinášet výhody v některých hrách, některé aktivity se bez nich zcela obejdou, naopak některé aktivity jsou na žetonech zcela závislé (hazardní hry, sázky, dražby). Záleží na lektorovi, v jaké míře bude žetony používat. Žákům je potřeba zdůraznit, že kroužek není soutěž o to, kdo je chytřejší, ani nebudou mezi sebou porovnávání a hodnocení. Naopak je žádoucí, aby každý žák, který projeví o logické a problémové úlohy zájem a vnitřní motivaci se v

těchto úlohách zdokonalovat, byl v tomto zájmu podporován a zažíval pravidelně úspěch. Herní žetony plní funkci jakéhosi zboží, se kterým průběžně pracujeme a využíváme jej smysluplným způsobem.

Odkazy

https://cs.wikipedia.org/wiki/Maslowova_pyramida

Pomůcky a materiál

Položka	Počet	Popis
velký papír	1 ks	flipchart nebo A1
popisovače	1 sada 4 barev	flipchartové na vodné bázi
žetony	počty dle bodových hodnot	Ize použít jakékoli herní žetony, žetony z cassina, nebo také knoflíky, papírová kolečka, apod.
lepící etikety	1ks/účastník, včetně lektora	alespoň 3×5 cm
fixy	sada 12 - 24 barev	na jmenovky

Přílohy

Nejsou žádné přílohy.

>> [Jít na tuto stránku.](#)

From:

<https://mscb.vida.cz/> - **MSCB**

Permanent link:

https://mscb.vida.cz/intra/projekty/vida_skolam/finalizace/mozkokruh/3/uvod

Last update: **2019/10/15 18:42**

