

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

1 Průběžné aktivity, 4,8 h (290 minut)

Blok „Průběžné aktivity“ obsahuje celkem tři různé aktivity, které se v průběhu školy v přírodě opakují na každodenní bázi. Tyto aktivity jsou silně spjaté s příběhem smyšleného městečka „Vodoběhy“ a lektori se v nich objevují v rolích obyvatel tohoto města (starosta, místostarosta, členové rodiny Protejkalů). Hlavním účelem tohoto bloku aktivit je průběžně vtahovat účastníky do příběhového děje programu a motivovat je k aktivní participaci na jeho průběhu.

1.1 Ranní rozcvičky, 1 h (60 minut)

Série tří tematicky laděných drobných aktivit, které jsou každý den ráno uváděny jiným kostýmovaným lektorem. Rozcvičky by účastníky měly aktivizovat a vtáhnout do příběhového děje.

[Ranní rozcvičky](#)

1.2 Fórum města Vodoběhy, 2,5 h (150 minut)

Toto téma obsahuje detailní popis celotýdenního herního příběhu a mechaniky. Je zde popsán jak průběh úvodního setkání účastníků se starostou, tak i průběh každodenního „fóra“. Během těchto pravidelných setkání jsou účastníkům představena možná opatření, do kterých lze investovat získané herní peníze. Následně je vedena řízená diskuze zakončená společným hlasováním.

[Fórum města Vodoběhy](#)

1.3 Investoři, 1,3 h (80 minut)

Téma popisuje průběžnou každodenní večerní aktivitu, během které lektori v rolích „investorů“ pomocí otevřených i uzavřených otázek ověřují do jaké míry jsou účastníci schopni reprodukovat a formulovat poznatky z uplynulého dne. Účastníci na otázky odpovídají v menších týmech a snaží se tak získat herní body „V-coiny“.

[Investoři](#)

2 Úvod + voda v životě člověka + vlastnosti vody, 4,5 h (270

minut)

Blok obsahuje sérii aktivit, které by se měly odehrát během prvního dne školy v přírodě. Účastníci jsou v první řadě seznámeni se samotným rekreačním areálem a jeho okolím, se základními pravidly a harmonogramem dne. Zároveň jsou účastníci uvedeni do příběhu smyšleného města „Vodoběhy“, které čelí suchu a špatnému hospodaření s pitnou vodou. Formou zábavných pokusů a výrobních aktivit jsou do prvního dne pobytu zařazena i témata jako fyzikální vlastnosti vody a meteorologie.

2.1 Vodoběhy Vás vítají, 1 h (60 minut)

Účastníci se seznamují s rekreačním areálem a jeho nejbližším okolím stejně tak jako s lektory v rolích „místostarosty“ a „ředitele výzkumného ústavu“. Aktivita obsahuje společnou komentovanou procházku rekreačním areálem a jeho okolím, seznámení se základními pravidly pobytu a režimem dne.

[Vodoběhy Vás vítají](#)

2.2 Moje vysněná budoucnost, 1,5 h (90 minut)

Téma se skládá ze série tří provázaných na sebe navazujících aktivit: běhací/ chytací hra + tvořivá aktivita s prvkem sebepoznání a prioritizace jednotlivých komodit + lektorem vedená výuková prezentace na téma „voda v lidském těle“. Téma má v účastnících iniciovat konkrétní představy o podobě jejich života v budoucnosti a poukázat na důležitost vody jako nepostradatelného prvku pro lidské tělo.

[Moje vysněná budoucnost](#)

2.3 Počasí a meteostanice, 1 h (60 minut)

Téma se věnuje pojmu počasí a jevů s tím souvisejících. První výkladová část je podpořena prezentací, na kterou navazuje praktická výroba vlastní meteorologické stanice ve dvojicích, instalace meteostanice a pozorování některých meteorologických jevů. Důraz je kladen na vliv vody jako prvku na meteorologické jevy.

[Počasí a meteostanice](#)

2.4 Voda jako prvek, 1 h (60 minut)

Téma je pojato formou jednoduchých experimentů, které účastníky seznámí se složením a se základními vlastnostmi vody. Aktivita se věnuje molekulární stavbě vody a jejím fyzikálním vlastnostem jako jsou skupenství, teplota, hustota, povrchové napětí a tlak.

[Voda jako prvek](#)

3 Voda na planetě Zemi + hospodaření s vodou, 5,25 h (315 minut)

Blok obsahuje sérii aktivit, které seznámí účastníky s úlohou vody na zemském povrchu. Následně na základě praktické aktivity účastníci zjistí, jak se dá využít energie vody. Další bloky se zaměřují na vodu v domácnosti a hospodaření s ní.

3.1 Voda na Zemi, 1 h (60 minut)

Sedavá aktivita s podporou prezentace. Na základě jednoduchých experimentů a řízené diskuze s lektorem účastníci pochopí základní pojmy související s oběhem vody na Zemi. V úvodu je probrán rozdíl mezi slanou a sladkou vodou, další část je zaměřena na oběh vody v přírodě, v závěru je rozebíráno téma říční sítě.

[Voda na Zemi](#)

3.2 Voda jako zdroj energie, 2,5 h (150 minut)

Konstrukční aktivita, u které se účastníci rozdělí do menších skupin a společně pracují na konstrukci dráhy pro tekoucí vodu. Na dráhu později umísťují mlýnek, který by měla tekoucí voda uvést do pohybu.

[Voda jako zdroj energie](#)

3.3 Cesta vody k nám domů, 0,75 h (45 minut)

Odkud pochází pitná voda pro Brno a jak se dostane do našich domácností? Na tuto otázku najdou účastníci odpověď v krátké prezentaci, po které si vyzkouší sestavit a provozovat vlastní vodovodní síť. Aktivita je obohacena o týmovou hru na rychlou reakci.

[Cesta vody k nám domů](#)

3.4 Protejkalovi, 1 h (60 minut)

Aktivita se věnuje problematice plýtvání pitnou vodou v domácnostech. Téma je zpracováno formou zážitkové situační hry, při které se účastníci seznámí s rodinou „Protejkalů“. Každá postava nějakým způsobem plýtvá vodou a cílem účastníků je toto plýtvání rozpoznat a formou rozhovoru lektorům v rolích členů rodiny poradit, jak plýtvání omezit.

[Protejkalovi](#)

4 Okolí místa konání ŠVP, 8,5 h (510 minut)

Cílem tematického bloku je poznat okolí místa konání ŠVP. Hlavní náplní programu je celodenní výlet, který účastníkům nabízí zajímavá zastavení. Součástí výletu je aktivita zaměřená na problematiku povodní. V závěru dne účastníci čeká noční hra, která se odehrává v místním lese.

4.1 Putování po okolí, 6 h (360 minut)

Celodenní výlet v okolí místa konání ŠVP - tedy Jedovnice a okolí, Rudické propadání, mlýn Rudice a lom Seč. Účastníky čeká celkem 8 zajímavých zastavení, na kterých se dozví a později zopakují informace a dané lokality.

[Putování po okolí](#)

4.2 Povodňové "Věřte, nevěřte", 1 h (60 minut)

Aktivita se zaměřuje na téma povodní. Účastníci jsou seznámeni s doporučeným obsahem evakuačního zavazadla a zároveň se snaží přijít na to, které výroky, informace a fakta o povodních jsou pravdivé a které nikoliv. Aktivitu otevírá pohybová hra na přenášení karet vybavení domácnosti přes „rozvodněnou řeku“. Následně účastníci diskutují nad výroky o povodních na těchto kartách a snaží se odhadnout jejich pravdivost. Aktivitu uzavírá vytipování věcí, které by neměly chybět v evakuačním zavazadle.

[Povodňové "Věřte, nevěřte"](#)

4.3 Dračí stezka, 1,5 h (90 minut)

Aktivita začíná smyšlenou legendou o znaku města Vodoběhy. Hlavní částí je stezka nočním lesem po několika stanovištích. Na každém stanovišti je připraven „strážce draka“ s plamenem jiné barvy. Účastníci v průběhu pochopí princip barvení plamenů. Na závěr probíhá reflexe účastníků a vyrábění dračího vejce.

[Dračí stezka](#)

5 Voda v přírodě + voda v domácnosti, 5,25 h (315 minut)

Tematický blok uzavírá téma týkající se vlastností vody. Formou běhací hry si účastníci zopakují oběh vody v přírodě. Při závěrečné aktivitě účastníci pochopí, že i silně znečištěná voda může najít další využití.

5.1 Jako led, 1,5 h (90 minut)

Dílna s pokusy s klasickým ledem a suchým ledem. Účastníci jsou rozděleni do skupin (4-6) účastníků

k jednotlivým stolům. Cílem je pochopit poslední změnu skupenství - sublimace / desublimace a zároveň se seznámit s látkou „suchý led“.

[Jako led](#)

5.2 Cumulonimbus, 0,75 h (45 minut)

Aktivita se zaměřuje na vznik bouřkových mraků typu cumulonimbus a roli, kterou při vzniku bouřek hraje voda v různých skupenstvích. Formou pohybové kooperační hry na přenášení barevných balonků si účastníci zažijí malý oběh vody a uvědomí si vliv teploty / energie na vznik bouřek. Hra má u účastníků rozvíjet i týmovou spolupráci a komunikaci při společné manipulaci s jedním předmětem.

[Cumulonimbus](#)

5.3 Oběh vody, 1,5 h (90 minut)

Běhací strategická hra o několika stanovištích, která probíhá ve dvou kolech. Některá stanoviště jsou spojena s krátkými úkoly, některá stanoviště jsou tzv. „samoobslužná“. V průběhu hry účastníci sbírají barevné kamínky a vytváří se barevné série s vyšším bodovým ziskem. V druhém kole účastníci volí lepší strategii dle prvního výsledku. Stanoviště jsou tematicky propojena oběhem vody v přírodě.

[Oběh vody](#)

5.4 Čovko čaj, 1,5 h (90 minut)

Účastníci v této aktivitě zjistí, že i silně znečištěná voda může najít další využití. Téma čištění odpadních vod je zde prezentováno stanovišťovou hrou a následnou výrobní aktivitou. Trojice účastníků se vydávají na pomyslnou cestu čistírnou odpadních vod - na vyznačené trase v areálu či jeho okolí potkávají jak informační karty, které je seznamují s technologiemi a postupy čištění odpadních vod, tak i s lektory v rolích smrdutých „čovkoček“ které jim pokládají záludné otázky a zadávají složité úkoly. Celá aktivita je pak zakončena soutěží o uvaření nejlepšího čaje ze „znečištěné“ vody, při které se účastníci učí zacházet s outdoorovým a kempingovým vybavením.

[Čovko čaj](#)

6 Závěr + zpětná vazba, 1,5 h (90 minut)

Série dvou aktivit, které lze realizovat poslední den programu po uzavření a vyvrcholení příběhové linie. Obě aktivity by lektorům a dalším realizátorům programu měly poskytnout základní zpětnou vazbu od účastníků. Aktivita „Nafouklé emoce“ pak navíc umožňuje účastníkům společně či individuálně reflektovat vliv programu na jejich emoční prožívání.

6.1 Nafouklé emoce, 1 h (60 minut)

Skupinová zpětná vazba a reflexe proběhlého týdne. Lektor má pro skupinku 10-15 účastníků připraveno několik balonků s obličejí, které vyjadřují určitou emoci. Balonky kolují po skupině a každý účastník říká, jaká aktivita/ situace z uplynulého týdne v něm vyvolala takovou emoci.

[Nafouklé emoce](#)

6.2 Průzkum veřejného mínění, 0,5 h (30 minut)

Zpětnovazební závěrečná aktivita, při které účastníci anonymně prostřednictvím barevných hlasovacích kamínků odpovídají na zadané uzavřené otázky. Aktivita může být doplněna o několik otevřených otázek, které na vyznačených stanovištích pokládají samotní lektori.

[Průzkum veřejného mínění](#)

7 Náměty na další aktivity, 3 h (180 minut)

Soubor dvou aktivit, jejichž průběh může mít několik různých variant a záleží především na konkrétních realizátorech programu, jakou přesnější podobu těmto aktivitám dají. Obě aktivity svojí povahou spadají spíše do roviny společenských událostí a mají tedy zcela jiný charakter, než ostatní výukové a herní bloky školy v přírodě.

7.1 Kampaň "Voda znamená život", 1 h (60 minut)

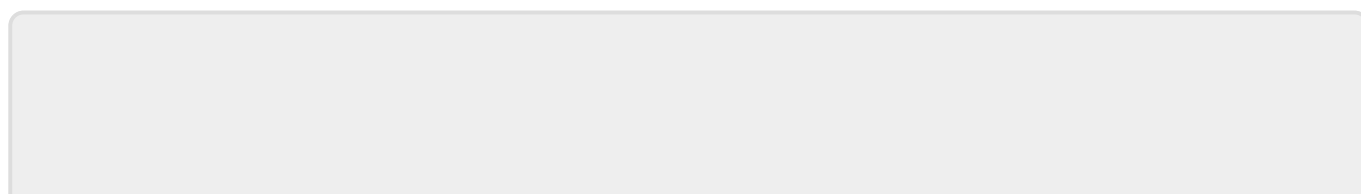
Aktivita povzbuzuje účastníky ke kreativní tvorbě scének zaměřených na problematiku sucha a ne hospodárního zacházení s pitnou vodou. Účastníci v omezeném časovém limitu vymýšlí „spoty“ pro kampaň, která by měla obyvatele města „Vodoběhy“ upozornit na problematiku sucha a nedostatku pitné vody.“

[Kampaň "Voda znamená život"](#)

7.2 Galavečer, 2 h (120 minut)

Návrh na průběh aktivity, která by měla formou slavnosti uzavřít příběh celého programu. Slavnost je koncipována jako večírek při příležitosti návštěvy „ministra životního prostředí“, který společně s účastníky hodnotí dosažené změny ve městě (prezentace vlivu realizovaných opatření na herní tabuli) a následně tyto snahy účastníků odmění udělením trofeje.

[Galavečer](#)



From:

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

Permanent link:

https://www.mscb.cz/intra/projekty/vida_skolam/finalizace/svp2/1_9

Last update: **2020/09/21 10:39**

