

3.2 Vodoběhy Vás vítají

Účastníků	20 - 30
Fyzická náročnost	II, I = klidová, V = zátěž na hranici možností
Psychická náročnost	II, I = bez nutnosti přemýšlet, V = nutnost intenzivního přemýšlení většiny doby
Autoři	Ondřej Medek, Daniela Marková
Počet uvádějících	2
Čas na realizaci	1 hodina
Čas na přípravu	30 minut
Prostředí	venku v areálu kempu
Rozdělení	účastníci každý sám za sebe

Cíle

- účastník charakterizuje hlavní problém, kterým se budeme celý týden zabývat,
- účastník zná areál, kde probíhá program, popíše hlavní místa,
- účastník se seznámí s denním režimem,
- účastník chápe a používá základní pravidla ŠVP.

Sdělení

Vodoběhy jsou město v blízké budoucnosti, které má nějaký problém a potřebuje vaši pomoc. Pro začátek je důležité orientovat se ve městě samotném a v jeho pravidlech.

Metody

frontální výuka, diskuze, vyprávění.

[Metody a formy](#)

Klíčové kompetence

- Komunikace v mateřském jazyce je rozvíjena:
 - nácvikem porozumění lektorovi, při vysvětlování hlavní příběhové linky ŠVP,
 - řízenou diskuzí, při vysvětlování pravidel.
- Sociální a občanské schopnosti jsou rozvíjeny
 - aktivním nasloucháním a vyjadřováním názoru u představování jednotlivých klíčových částí programu - pravidla, režim dne, mapa areálu.

Forma a popis realizace

Úvod do příběhu “Vodoběh”, seznámení s areálem, pravidly a denním režimem.

Obsah

- Jeden z lektorů se představí a předstoupí před účastníky, aby jim přečetl krátký příběh: *“Bylo nebylo, kdysi dávno existovalo městečko zvané Vodoběhy. Ale ne! Tento příběh začíná jinak! Takže ještě jednou: Bude nebude, kdysi v budoucnu, přesněji řečeno v roce 2039, existuje městečko zvané Vodoběhy. Je to město jako každé jiné; najdeme v něm moderní rodinné domy, školy, obchody, parky s chytrými lavičkami, náměstí, veřejnou městskou wifi síť, hyperloopovou stanici a další běžné věci, které města v této době mívají. Kromě těchto běžných věcí mají Vodoběhy i jeden zásadní problém. Většina lidí, kteří ve městě žijí, si tento problém zatím moc neuvědomuje, ale o to je ten problém vlastně závažnější. Starosta / starostka městečka proto svolal/a občany, aby je s problémem seznámil/a. Většina z nich je ve středních letech (ukazuje na účastníky) - je jim něco málo přes 30 let! Přišli sem, protože jim osud jejich města není lhostejný a chtějí vědět, jestli pro město mohou něco udělat. Tito lidé totiž dobře vědí, že budoucnost každého člověka je závislá na jeho okolí - kdyby se každý staral jen sám o sebe, tak by celé jejich město nemělo žádnou budoucnost. Ale dost už o budoucnosti! Představte si, že budoucnost je teď a tady! Píše se rok 2039, vy jste dospělí obyvatelé městečka Vodoběhy a právě za vámi někdo přichází....”*
- Přichází dva lektori (každý z nich má nějaký výstřední futuristický kostýmový doplněk) - představí se účastníkům jménem i příjmením (ideálně reálné křestní jméno a smyšlené příjmení). Jeden z lektorů je místostarostou obce, druhý je ředitel obecního výzkumného ústavu. Místostarosta oznámí, že se s občany za malou chvilku setká, aby probrali podrobnosti jejich pobytu ve městě. Také oznámí v kolik hodin a kde proběhne setkání se starostou. Lektor v roli ředitele výzkumného ústavu účastníky provede po areálu a nejbližším okolí, představí plánec areálu jako areál výzkumného ústavu.
- Po procházce v areálu lektor v roli místostarosty seznámí účastníky s pravidly školy v přírodě a s denním harmonogramem. Lektor účastníkům představuje jednotlivé „zákony“ (výroky) ve „fururistickém jazyce“, ze kterých účastníci odvozují praktický význam a znění jednotlivých pravidel.

Metodika uvedení

Uvedení

Tento programový blok by měl účastníky seznámit s příběhovým i reálným prostředím, ve kterém se bude odehrávat celý program školy v přírodě. Z toho důvodu je také zařazen na samotný začátek prvního programového dne. Abychom dobře uvedli příběhovou linii programu, je důležité věnovat dostatek času přípravě areálu (cedulky s nápisy, mapa areálu) a samotných realizátorů (vyjasnění role a ztotožnění se s ní, kostýmová příprava).

Příprava

- 2 realizátoři se převléknou do kostýmů (každý z nich má nějaký výstřední futuristický kostýmový doplněk) - kostýmy nejsou nutné, ale podpoří u účastníků vžití se do příběhu
- na viditelné místo umístíme mapu areálu
- do učebny umístíme flipchart na vytvoření pravidel (kartičky) a předepsaný režim dne (režim dne poté připevníme na nějaké viditelné místo)
- na vhodná místa v ubytovacím areálu můžeme umístit různé nápisy (názvy ulic na pokoje či chatky, výzkumné středisko, vodíková učebna, kyslíková učebna, molekulární kuchyně, radnice, nemocnice, atd.)

Realizace

Úvodní příběh

Jeden z realizátorů se představí a předstoupí před účastníky, aby jim přečetl krátký příběh: “Bylo nebylo, kdysi dávno existovalo městečko zvané Vodoběhy. Ale ne! Tento příběh začíná jinak! Takže ještě jednou: Bude nebude, kdysi v budoucnu, přesněji řečeno v roce 2039, existuje městečko zvané Vodoběhy. Je to město jako každé jiné; najdeme v něm moderní rodinné domy, školy, obchody, parky s chytrými lavičkami, náměstí, veřejnou městskou wifi síť, hyperloopovou stanici a další běžné věci, které města v této době mívají. Kromě těchto běžných věcí mají Vodoběhy i jeden zásadní problém. Většina lidí, kteří ve městě žijí, si tento problém zatím moc neuvědomuje, ale o to je ten problém vlastně závažnější. Starosta / starostka městečka proto svolal/a občany, aby je s problémem seznámil/a. Většina z nich je ve středních letech (ukazuje na účastníky) - je jim něco málo přes 30 let! Přišli sem, protože jim osud jejich města není lhostejný a chtějí vědět, jestli pro město mohou něco udělat. Tito lidé totiž dobře vědí, že budoucnost každého člověka je závislá na jeho okolí - kdyby se každý staral jen sám o sebe, tak by celé jejich město nemělo žádnou budoucnost. Ale dost už o budoucnosti! Představte si, že budoucnost je teď a tady! Píše se rok 2039, vy jste dospělí obyvatelé městečka Vodoběhy a právě za vámi někdo přichází....”

Průběh aktivity

Přichází dva realizátoři (každý z nich má nějaký výstřední futuristický kostýmový doplněk) - představí se účastníkům jménem i příjmením (ideálně reálné křestní jméno a smyšlené příjmení). Jeden z realizátorů je místostarostou obce, druhý je ředitel obecního výzkumného ústavu. Místostarosta oznámí, že se s občany za malou chvilku setká, aby probrali podrobnosti jejich pobytu ve městě. Také oznámí v kolik hodin a kde proběhne setkání se starostou. Realizátor v roli ředitele výzkumného ústavu účastníky provede po areálu a nejbližším okolí, představí plánek areálu jako areál výzkumného

ústavu (tematické cedulky už by měly být na místě - ulice, radnice, atd.)

Příklad průběhu procházky areálem

Vítám Vás v našem výzkumném středisku obce Vodoběhy. Moje jméno je Danča "Vodičková", jsem ředitelkou střediska. Zaslýchla jsem, že si Vás, občany Vodoběh, pozvala starostka ohledně nějaké důležité záležitosti, o které bohužel moc nevím. Mým úkolem je provést Vás výzkumným střediskem. Nyní Vás tedy provedu areálem střediska a seznámím Vás s jednotlivými budovami a dalším příslušenstvím. Stojíme u budov městského úřadu. Zde se nachází také Vaše restaurace a ubytování s terasou. Jsou zde také 2 specializované učebny - kyslíková a vodíková. Pokud budete mít během pobytu nějaký zdravotní problém, obraťte se prosím na naši polikliniku. (učitelé) Nyní se podíváme na Vaše ubytování. Ve Vodoběžích se nachází několik ulic: Říční, Jezerní, Studniční, Pramenitá, Rybníční, Potoční, Mořská, Močálová a Tůňková. Zde je také výzkumný ústav. Podíváme se, kdo kde bydlí. Pokračujeme areálem, zde je vstup do lesa a kontejnery na nebezpečný odpad. Procházíme kolem ubytování sezónních pracovníků, míjíme výzkumný trávník. Zde je dětské hřiště (přečteme si provozní řád.) Můžeme se podívat na rybník Olšovec. Míjíme recepci a kolem výzkumné louky a úschovny strojů pro vodní výzkum se vracíme zpět k budovám městského úřadu.

Pravidla (v učebně)

Na začátku realizátor v roli "místostarosty" představí všechny přítomné ostatní realizátory a ujasní, jak je mohou děti oslovovat (např. v budoucnosti je vykání přežitkem, proto si budeme všichni tykat). O Vodoběžích toho zatím pořád víte poměrně málo, ale s jistotou lze říct, že zde jedna věc určitě existuje. Tahle věc existuje, existovala a nejspíš bude existovat všude, kde spolu žije víc lidí pohromadě. Není to žádná hmatatelná věc, ale kdybychom to neměli, tak bychom žili v neustálém strachu a nebezpečí z toho, že se k nám nějaký druhý člověk bude chovat škaredě (nebude nás respektovat, bude nás napadat, brát naše věci, atd.). Uhádnete, o čem mluvíme? (pravidla) Jestli někdo z vás přijde na to, jaký by měl být hlavní účel každého dobrého pravidla? Proč si vlastně jako lidé často pravidla určujeme? (mělo by jít především o bezpečí jednotlivců ve skupině - popř. příjemnější prostředí alespoň velké části skupiny) Víte, jak zní takzvané zlaté pravidlo? "Co nechceš, aby ti jiní činili, nečiň ty jim." Zamyslete se nad tím, jak tohle pravidlo posiluje pocit bezpečí jednotlivce ve skupině? Některá pravidla platí i ve Vodoběžích. Chceme ale, aby byly jasné, výstižné a nebylo jich moc. Když je něčeho moc, tak se to blbě pamatuje.

Představíme dětem základní výčet futuristicky laděných pravidel. Protože pravidla pochází z budoucnosti, jsou psány trochu "zvláštním" jazykem a musíme si jejich význam přeložit. Ke každému futuristickému pravidlu je přiřazen jeden obrázek na flipu, ke kterému bude realizátor zapisovat jednoduché "překlady" a příklady toho, co pro nás pravidlo reálně znamená - tyto příklady by měly definovat samotní účastníci, čímž by mělo docházet k rozvoji jejich sociálních a komunikačních dovedností (porozumění složitým definicím pravidel, schopnost vyjadřování se před skupinou, schopnost aktivního naslouchání vrstevníkům i dospělým).

1. Všichni se nacházíme ve stejném časovém pásmu a minuta má šedesát vteřin pro každého. (např: přicházíme včas na předem dohodnutý program)
2. Nepohybujeme se ve vesmírném prostoru, kde nám hrozí nějaké nebezpečí. Vždy někdo zná naši lokaci. (např. tudíž neopouštíme v noci chatky, když to není nutné, neopouštíme areál, aniž by to někdo z dospělých věděl)
3. Projevujeme se jako homo sapiens s mohutnou aortální pumpou - snažíme se nezraňovat aortální pumpu svou ani ostatních homo sapiens. (jinak řečeno - chováme se k sobě slušně,

nemluvíme sprostě a dbáme o svoji psychickou a fyzickou bezpečnost.)

4. Dbáme příkazů homo sapiens, kteří za naši bezpečnost nesou odpovědnost. Např. budeme dělat různé pokusy a nechceme, aby si u nich někdo ublížil, atd. (mají právo se nás ptát, proč danou věc po nich chceme - pokud to bude možné, tak jim na to odpovíme)
5. Po předem domluveném signálu všichni homo sapiens mlčí, aby jim mohly být sděleny informace (např. zvedlá ruka, pokřik, atd.) - na konci každého programu si sdělíme, kdy začíná další program, kde se sejdem, co je potřeba mít s sebou a jak se obléci.

Dáme dětem možnost, aby případně nějaké pravidlo doplnily (pokud u něj dokáží vyargumentovat, že podporuje komfort a bezpečnost skupiny) a pokud ho skupina odhlasuje. Samotná diskuze nad pravidly umožňuje účastníkům rozvíjet komunikační i sociální kompetence. Stejně tak jsme ochotni jim vysvětlit, jakým způsobem námi stanovená pravidla podporují jejich komfort a bezpečí. Pravidel samozřejmě může být víc a můžou vznikat během týdne (může je navrhnout kdokoliv - buď za námi přijde, nebo návrh napíše na papírek, který umístí na předem domluvené místo). Zdůrazníme ale, že menší počet pravidel ukazuje na jejich vyzrálost a ohleduplnost.

Režim dne (v učebně):

- Jeden z realizátorů představí režim dne, který bude předem napsaný na flipchartu.
- Upozorníme účastníky, že zmíněné časy jsou pouze orientační a budou se měnit podle situace (vždy je důležité dávat pozor, jak jsme se domluvili na předchozím programu).

Uzavření

- na konci programového bloku dáme prostor na dotazy účastníků

Uzavření

- na konci programového bloku dáme prostor na dotazy účastníků

Poznámky

- představení areálu - ideálně spojit přímo s procházkou po areálu
- pravidla - je dobré vytvářet spolu s účastníky, dát jim prostor pro jejich nápady
- je dobré, aby lektori své role opravdu „hráli“, brali vážně - i účastníci pak budou ochotni více se vžít do příběhu

Odkazy

Pomůcky a materiál

Položka	Počet	Popis
kostýmy pro lektory	2	futuristický doplněk
mapa areálu	1	
flip s pravidly	1	velikost A1

Položka	Počet	Popis
flip s denním režimem	1	velikost A1
karty pravidla	5	zalaminované karty

Přílohy

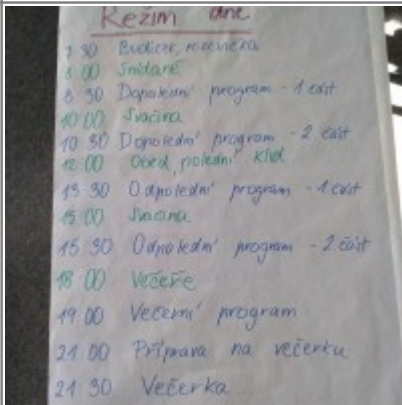
Obsahové přílohy

#	Soubor	Popis
016.02.03	foto_mapa_areálu.png	mapa areálu
016.02.02	foto_rezim_dne.jpg	režim dne
016.02.05	karty_pravidla.docx	karty k pravidlům
016.02.04	karty_pravidla.pdf	karty k pravidlům

Metodické přílohy

#	Soubor	Popis
016.02.03	foto_mapa_areálu.png	mapa areálu
016.02.02	foto_rezim_dne.jpg	režim dne

Zdroje

# Přílohy	Zdroj	Popis	Autor	Původ	Licence	Datum
016.02.03 01		nákres výzkumného střediska	Daniela Marková	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2019-07-27
016.02.02 01		režim dne	Daniela Marková	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2019-07-27

From:

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

Permanent link:

<https://mscb.vida.cz/skolam/svp2/aktivita/2/3>

Last update: **2020/11/26 11:39**

