



LINC Aktivita

‘Hon za pokladem’

PRACOVNÍ LIST

V TOMTO ČÍSLE

O aktivitě

Aktivita ‘Hon za pokladem’ byla vytvořena 1. Základní školou ve Volosu. Aktivita cílí na posílení spolupráce mezi školou a rodinou žáků. Rodiče (včetně dalších rodinných příslušníků) a děti spolupracují na rozšifrování nápověd a nalezení pokladu. Učitelé v této aktivitě vymýšlejí samotnou hru. Do hry se mohou také zapojit i učitelé, kteří ji nevymýšleli. Další lidé (například místní obyvatelé a komunity) mohou žákům s rodiči pomoci rozšifrovat nápovědy a nalézt poklad.

Záměry a cíle

Aktivita má za cíl:

- Poskytnout rodičům a žákům příležitost ke spolupráci
- Vytvořit vztah mezi školou a rodinou
- Podpořit aktivní zapojení rodičů do běhu školy
- Zapojit externí komunity do běhu školy

Pedagogické cíle:

- Vytváření komunity a posílení týmového ducha
- Učení pomocí spolupráce a průzkumu
- Zapojení komunity do vzdělávání
- Používání IT pomůcek pro podporu učení

- Spolupráce s externími organizacemi (muzea, knihovny)
- Kombinovaný přístup k učení

Kdo se zapojí?

- Učitelé
- Rodiče a rodinní příslušníci
- Žáci
- Místní obyvatelé a odborníci (doporučujeme)

Začněte!

- Vyberte vhodný poklad a vytvořte první stručnou mapu cesty za pokladem
- Získejte souhlas s účastí od rodičů
- Kreativně představte aktivitu ve třídě
- Vymyslete nápovědy a určete přesnou trasu cesty za pokladem
- Kontaktujte místní organizace, které by mohly mít zájem se do aktivity zapojit
- Vytvořte skupiny lovců pokladu
- Určete den, čas a místo setkání pro hon za pokladem a dejte žákům první nápovědu



Místo honu za pokladem

Hru můžete naplánovat pro prostor třídy, velké budovy, okolí školy, celého města nebo virtuálního prostoru s využitím internetu.

Hrajte si s klíčovými slovy

Hon, nápověda, záhada, schovaný, instrukce, lovci, skrýt, mise, význam nápověd, maskovaný, cesta, tušení, stopa

Třídě můžete aktivitu představit tím, že přimějete své žáky uvažovat nad těmito slovy. Pokud chcete zvýšit zájem rodičů, můžete také vytvořit vhodnou aktivitu online.

Jak na to v 6ti krocích

Krok 1: Vytvořte první stručný plán. V tomto kroku je důležité rozhodnout, **co bude pokladem**, určit umístění pokladu a začít přemýšlet o složení skupin lovců pokladu.

Krok 2: Informujte rodiče o této aktivitě a získejte od nich souhlas s účastí. Poté můžete vytvořit finální podobu skupin lovců pokladu.

Krok 3: Vzbudte zájem účastníků ještě před samotným honem za pokladem. K tomu můžete použít malé úkoly (na straně 1) ve třídě nebo na internetu.

Krok 4: Zorganizujte samotnou akci. Důkladně promyslete cestu za pokladem. Naplánujte alespoň 5 zastávek po cestě. Vymyslete nápovědy s ohledem na složení skupin lovců pokladu. Určete datum a místo setkání pro akci.

Krok 5: Před začátkem honu za pokladem schovejte všechny nápovědy a začněte odhalením první.

Krok 6: Vedte žáky k následným aktivitám a sdílejte je na komunitě LINC.



CO MŮŽE BÝT POKLADEM?

Poklad pro vítěznou skupinu může být cokoliv! Stačí jen popustit uzdu své fantazii. Nicméně je důležité, aby všechny skupiny byly nějakým způsobem nakonec odměněny. Zde je seznam nápadů na poklad:

- Malý dárek (kniha, komiks, vstupenka na kulturní událost)
- Vzdělávací zážitek (prohlídka v muzeu, technologickém parku, národní knihovně)
- Dobrodružství v přírodě s odborníky (veslování, rybaření s rybáři, pozorování hvězd)
- Virtuální komunikace (např. příležitost komunikovat online s odborníkem nebo s jinou zahraniční skupinou)
- Zveřejnění úspěchu na "Zdi slávy"

Organizace hry: Nápovědy jsou důležité!

Nápovědy pomáhají odkrýt cestu za pokladem. Dobré nápovědy jsou nedílnou součástí hry.

Při psaní nápověd byste měli důkladně zvážit vlastnosti a schopnosti každé skupiny lovců pokladu. Zajistěte dlouhou, ale zajímavou cestu za pokladem, která je plná dobrodružství a nabývání nových vědomostí. Zde je pár tipů pro naplánování hry a formulování nápověd:

- Vždy informujte majitele pozemku, kde bude hon za pokladem probíhat!
- Nápovědy musí být formulovány zajímavě a hravě.
- Ujistěte se, že žáci pochopí, co je za nápovědou skryto.
- Nápovědy musí být formulovány tak, aby rodič mohl pomoci, aniž by vyřadil žáky ze hry.
- Zkuste dát nápovědám různou formu. Mohou být například online ve formě textu, skryté v obrázcích, ve videu, nebo je žáci získají prostřednictvím diskuze s místním obyvatelem.
- Vyprovokujte diskuze mezi lovci pokladů.
- Povzbudte spolupráci rodičů, žáků, učitelů a místních komunit.
- Jeden člen každé skupiny může být pověřen natáčením celé akce (např. účastníci se učitelé)
- Zajistěte odměnu pro každého lovce pokladu



Nezapomeňte oznámit váš hon za pokladem v sekci **Události na webových stránkách LINC komunity**. Uveďte zde všechny důležité informace o aktivitě a určete místo konání akce. Podělte se o informace o tom, jak tvoříte jednotlivé skupiny lovců. První nápovědu můžete zveřejnit online nebo na začátku samotného honu za pokladem. Můžete také iniciovat diskuzi o této hře v sekci **Diskuze** a nahrát váš materiál do sekce **Zdroje**.

O projektu

LINC portál: <http://www.linc-project.eu>

LINC komunita: <http://community.linc-project.eu/>



Tento projekt byl uskutečněn s podporou Evropské komise. Tato zpráva odráží jen názory autora a Komise nemůže být zodpovědná za zneužití informací zde uvedených.